140 Seiten

GAME OF THE MONTH: GRAND THEFT AUTO

"The X-Mas Issue"
ISSUE 24 V2d.01/98

4 394081 005808 01

Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: .....650 ptas
GTA-Land: .....2 auf's Maul
5,80 DM

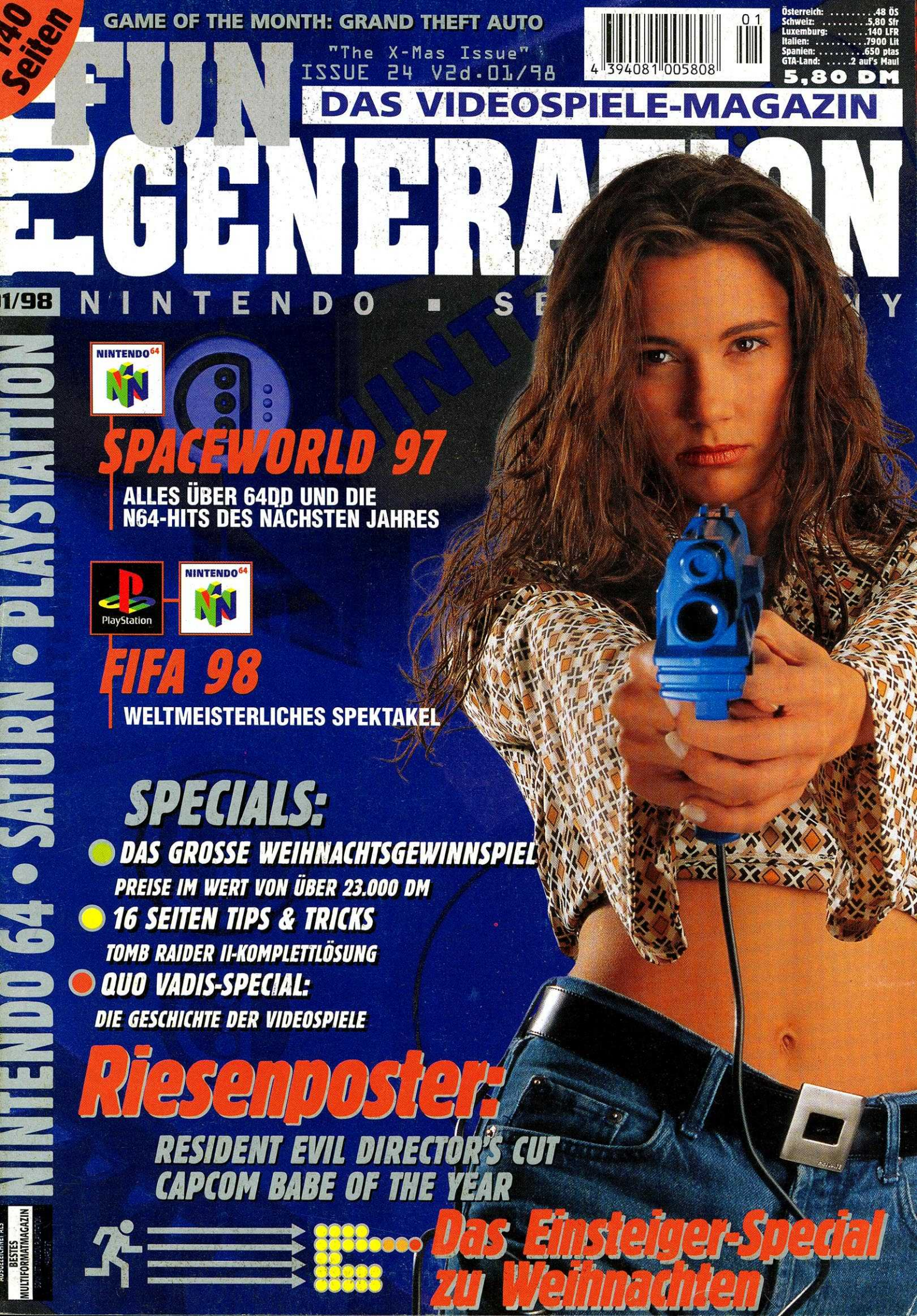
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

FUN GENERATION

01/98

NINTENDO ■ SE...Y

NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION



SPACEWORLD 97

ALLES ÜBER 64DD UND DIE N64-HITS DES NÄCHSTEN JAHRES

FIFA 98

WELTMEISTERLICHES SPEKTAKEL

SPECIALS:

- DAS GROSSE WEIHNACHTSGEWINNSPIEL
  PREISE IM WERT VON ÜBER 23.000 DM
- 16 SEITEN TIPS & TRICKS
  TOMB RAIDER II-KOMPLETTLÖSUNG
- QUO VADIS-SPECIAL:
  DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

Riesenposter:

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
CAPCOM BABE OF THE YEAR

Das Einsteiger-Special zu Weihnachten

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN

ES GIBT NUR

MIT DER D

GEGNER BESIE

DEIN GEI

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das
nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz,
feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampfjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und

Virgin INTERactive

Internet: http://www.vid.de

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

Command & Conquer ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. © 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin En

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST:

PlayStation™ JETZT ENDLICH AUCH FÜR PLAYSTATION.

IRN.

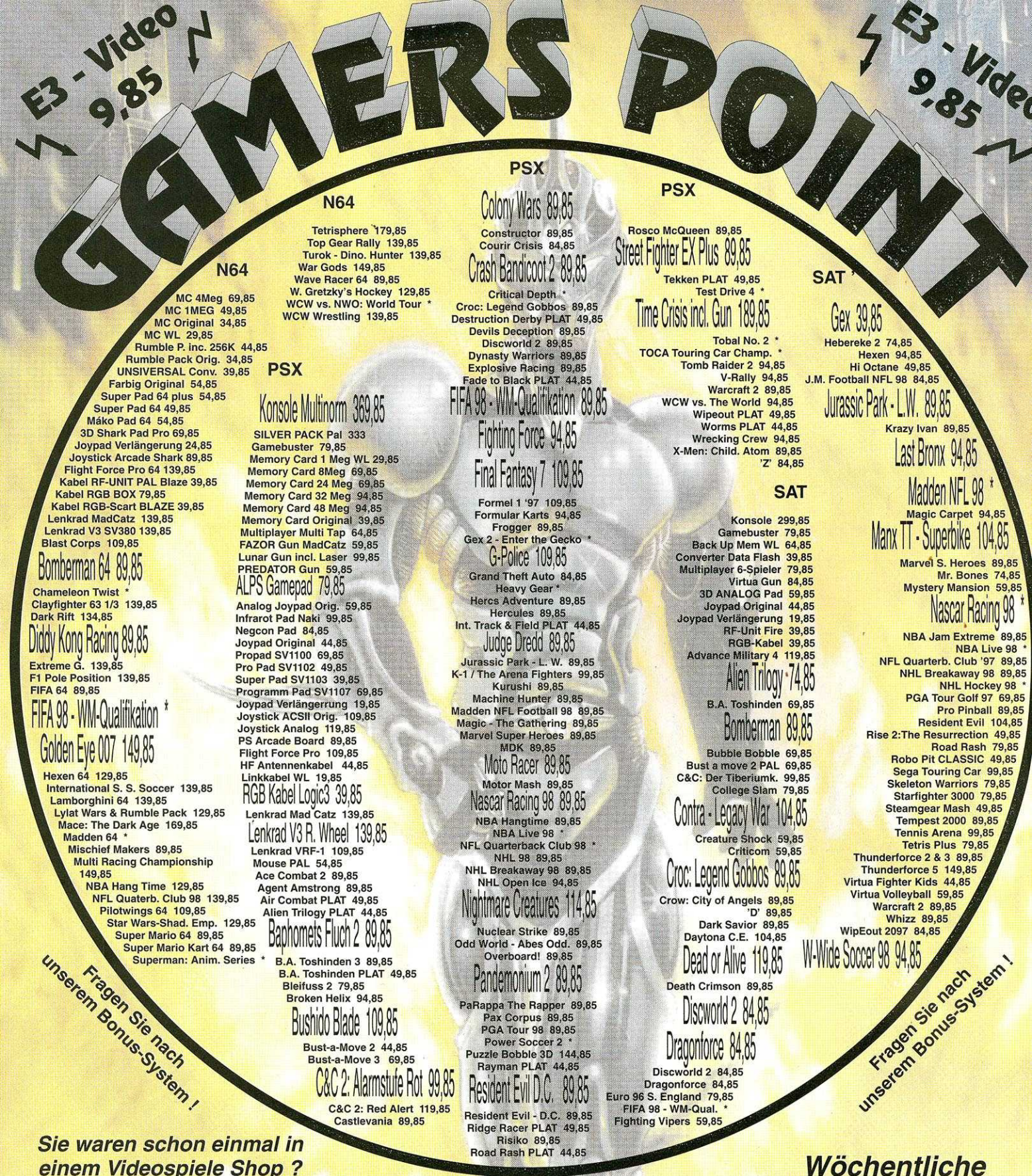
mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser – reiner Selbstmord.

Internet: http://www.westwood.com

Westwood STUDIOS



ses, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



N64

MC 4Meg 69,85
MC 1MEG 49,85
MC Original 34,85
MC WL 29,85
Rumble P. inc. 256K 44,85
Rumble Pack Orig. 34,85
UNSIVERSAL Conv. 39,85
Farbig Original 54,85
Super Pad 64 plus 54,85
Super Pad 64 49,85
Máko Pad 64 54,85
3D Shark Pad Pro 69,85
Joypad Verlängerung 24,85
Joystick Arcade Shark 89,85
Flight Force Pro 64 139,85
Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85
Kabel RGB BOX 79,85
Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85
Lenkrad MadCatz 139,85
Lenkrad V3 SV380 139,85
Blast Corps 109,85

Bomberman 64 89,85

Chameleon Twist *
Clayfighter 63 1/3 139,85
Dark Rift 134,85

Diddy Kong Racing 89,85

Extreme G. 139,85
F1 Pole Position 139,85
FIFA 64 89,85

FIFA 98 - WM-Qualifikation *

Golden Eye 007 149,85

Hexen 64 129,85
International S. S. Soccer 139,85
Lamborghini 64 139,85
Lylat Wars & Rumble Pack 129,85
Mace: The Dark Age 169,85
Madden 64 *
Mischief Makers 89,85
Multi Racing Championship 149,85
NBA Hang Time 129,85
NFL Quaterb. Club 98 139,85
Pilotwings 64 109,85
Star Wars-Shad. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Superman: Anim. Series *

N64

Tetrisphere 179,85
Top Gear Rally 139,85
Turok - Dino. Hunter 139,85
War Gods 149,85
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85
WCW vs. NWO: World Tour *
WCW Wrestling 139,85

PSX

Konsole Multinorm 369,85

SILVER PACK Pal 333
Gamebuster 79,85
Memory Card 1 Meg WL 29,85
Memory Card 8Meg 69,85
Memory Card 24 Meg 69,85
Memory Card 32 Meg 94,85
Memory Card 48 Meg 94,85
Memory Card Original 39,85
Multiplayer Multi Tap 64,85
FAZOR Gun MadCatz 59,85
Lunar Gun incl. Laser 99,85
PREDATOR Gun 59,85

ALPS Gamepad 79,85

Analog Joypad Orig. 59,85
Infrarot Pad Naki 99,85
Negcon Pad 84,85
Joypad Original 44,85
Propad SV1100 69,85
Pro Pad SV1102 49,85
Super Pad SV1103 39,85
Programm Pad SV1107 69,85
Joypad Verlängerrung 19,85
Joystick ACSII Orig. 109,85
Joystick Analog 119,85
PS Arcade Board 89,85
Flight Force Pro 109,85
HF Antennenkabel 44,85
Linkkabel WL 19,85

RGB Kabel Logic3 39,85

Lenkrad Mad Catz 139,85

Lenkrad V3 R. Wheel 139,85

Lenkrad VRF-1 109,85
Mouse PAL 54,85
Ace Combat 2 89,85
Agent Amstrong 89,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85

Baphomets Fluch 2 89,85

B.A. Toshinden 3 89,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 79,85
Broken Helix 94,85

Bushido Blade 109,85

Bust-a-Move 2 44,85
Bust-a-Move 3 69,85

C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85

C&C 2: Red Alert 119,85
Castlevania 89,85

PSX

Colony Wars 89,85

Constructor 89,85
Courir Crisis 84,85

Crash Bandicoot 2 89,85

Critical Depth *
Croc: Legend Gobbos 89,85
Destruction Derby PLAT 49,85
Devils Deception 89,85
Discworld 2 89,85
Dynasty Warriors 89,85
Explosive Racing 89,85
Fade to Black PLAT 44,85

FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85

Fighting Force 94,85

Final Fantasy 7 109,85

Formel 1 '97 109,85
Formular Karts 94,85
Frogger 89,85
Gex 2 - Enter the Gecko *

G-Police 109,85

Grand Theft Auto 84,85
Heavy Gear *
Hercs Adventure 89,85
Hercules 89,85
Int. Track & Field PLAT 44,85

Judge Dredd 89,85

Jurassic Park - L. W. 89,85
K-1 / The Arena Fighters 99,85
Kurushi 89,85
Machine Hunter 89,85
Madden NFL Football 98 89,85
Magic - The Gathering 89,85
Marvel Super Heroes 89,85
MDK 89,85

Moto Racer 89,85

Motor Mash 89,85

Nascar Racing 98 89,85

NBA Hangtime 89,85
NBA Live 98 *
NFL Quarterback Club 98 *
NHL 98 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Open Ice 94,85

Nightmare Creatures 114,85

Nuclear Strike 89,85
Odd World - Abes Odd. 89,85
Overboard! 89,85

Pandemonium 2 89,85

PaRappa The Rapper 89,85
Pax Corpus 89,85
PGA Tour 98 89,85
Power Soccer 2 *
Puzzle Bobble 3D 144,85
Rayman PLAT 44,85

Resident Evil D.C. 89,85

Resident Evil - D.C. 89,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Risiko 89,85
Road Rash PLAT 44,85

PSX

Rosco McQueen 89,85

Street Fighter EX Plus 89,85

Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4 *

Time Crisis incl. Gun 189,85

Tobal No. 2 *
TOCA Touring Car Champ. *
Tomb Raider 2 94,85
V-Rally 94,85
Warcraft 2 89,85
WCW vs. The World 94,85
Wipeout PLAT 49,85
Worms PLAT 44,85
Wrecking Crew 94,85
X-Men: Child. Atom 89,85
'Z' 84,85

SAT

Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Back Up Mem WL 64,85
Converter Data Flash 39,85
Multiplayer 6-Spieler 79,85
Virtua Gun 84,85
3D ANALOG Pad 59,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
RF-Unit Fire 39,85
RGB-Kabel 39,85
Advance Military 4 119,85

Alien Trilogy 74,85

B.A. Toshinden 69,85

Bomberman 89,85

Bubble Bobble 69,85
Bust a move 2 PAL 69,85
C&C: Der Tiberiumk. 99,85
College Slam 79,85

Contra - Legacy War 104,85

Creature Shock 59,85
Criticom 59,85

Croc: Legend Gobbos 89,85

Crow: City of Angels 89,85
'D' 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona C.E. 104,85

Dead or Alive 119,85

Death Crimson 89,85

Discworld 2 84,85

Dragonforce 84,85

Discworld 2 84,85
Dragonforce 84,85
Euro 96 S. England 79,85
FIFA 98 - WM-Qual. *
Fighting Vipers 59,85

SAT

Gex 39,85

Hebereke 2 74,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
J.M. Football NFL 98 84,85

Jurassic Park - L.W. 89,85

Krazy Ivan 89,85

Last Bronx 94,85

Madden NFL 98 *

Magic Carpet 94,85

Manx TT - Superbike 104,85

Marvel S. Heroes 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85

Nascar Racing 98 *

NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 98 *
NFL Quarterb. Club '97 89,85
NHL Breakaway 98 89,85
NHL Hockey 98 *
PGA Tour Golf 97 69,85
Pro Pinball 89,85
Resident Evil 104,85
Rise 2:The Resurrection 49,85
Road Rash 79,85
Robo Pit CLASSIC 49,85
Sega Touring Car 99,85
Skeleton Warriors 79,85
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 49,85
Tempest 2000 89,85
Tennis Arena 99,85
Tetris Plus 79,85
Thunderforce 2 & 3 89,85
Thunderforce 5 149,85
Virtua Fighter Kids 44,85
Virtua Volleyball 59,85
Warcraft 2 89,85
Whizz 89,85
WipEout 2097 84,85

W-Wide Soccer 98 94,85

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?

GLAUBEN WIR NICHT !

Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- 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

NEU seit 8. November

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND

OBERHAUSEN

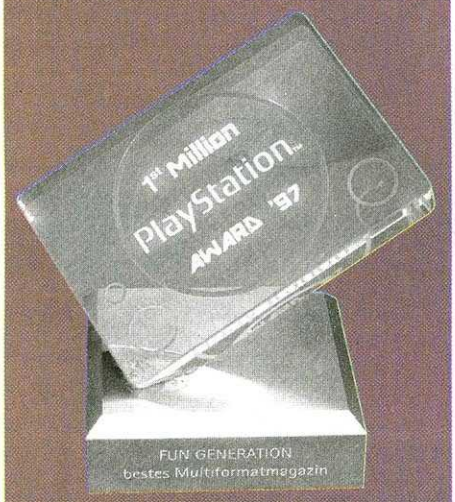
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale

LADEN (300qm)

KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11



AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

Liebe Leser!

Das aufregende Videospieljahr 1997 neigt sich dem Ende entgegen. Es war ein Zeitabschnitt, in dem wir erleben durften, wie das Nintendo 64 auch bei uns zur festen Größe wurde. Und wir wurden Zeugen des rasanten Höhenfluges der PlayStation, die mittlerweile in über 1.000.000 Haushalten Deutschlands steht, mußten aber leider auch das kommerzielle Siechtum der hervorragenden Videospielkonsole Saturn miterleben.

Die Qualität der Videospiele hat in den letzten zwölf Monaten den erwarteten Höhepunkt erreicht. Mit Erstaunen mußten auch viele Experten zur Kenntnis nehmen, daß sich die Kluft zwischen Nintendo 64 und PlayStation nur in Form einiger weniger Modulspiele aus dem N64-Sortiment klar ausmachen ließ, während der PlayStation mit mehreren Gigabytes umfassenden CD-Spielen wie Final Fantasy VII noch immer Raum zum Kontern blieb. Aber hat sich das „Feindbild" für Sony und Nintendo nicht völlig geändert? Ist nicht vielleicht schon die Feststellung angebracht, daß es gar keines mehr gibt? Zu gering ist die Anzahl der Videospieler, die wirklich eine Entscheidung zwischen PlayStation und Nintendo 64 abwägen. Die Freaks haben alle Konsolen, während sich die Masse der PlayStation-Spieler in der Altersgruppe zwischen 16 und 40 finden läßt und die Nintendo 64-Besitzer vorwiegend im klassischen Videospielsegment unter 20 Jahren auszumachen sind. So erklärt sich auch das relativ mühelose Erreichen des „Planziels" von ca. 500.000 verkauften Nintendo 64-Konsolen in der gleichen Saison, in der auch Sony richtig durchstartete.

Die **FUN GENERATION** versucht ebenfalls, immer in Bewegung zu bleiben. Dank Eurer Vorschläge, Kais kreativem Output am Grafikcomputer und den Ergebnissen vieler hitziger Diskussionen in der Redaktion um Inhalte und Rubriken laufen wir nicht Gefahr, unseren Beruf zur Routine werden zu lassen. Das Ergebnis wird hochgeschätzt, aber auch abgelehnt. Wir stiften Verwirrung mit Ausschneidebildchen für die nächsten vier Jahrzehnte, sind manchmal frech und versuchen, unseren Spaß an der Sache für Euch nachvollziehbar zu machen. Besonders stolz sind wir auf die Ehrung, die uns im November zuteil wurde. Sony würdigte die **FUN GENERATION** mit der Auszeichnung zum Multiformat-Magazin des Jahres.

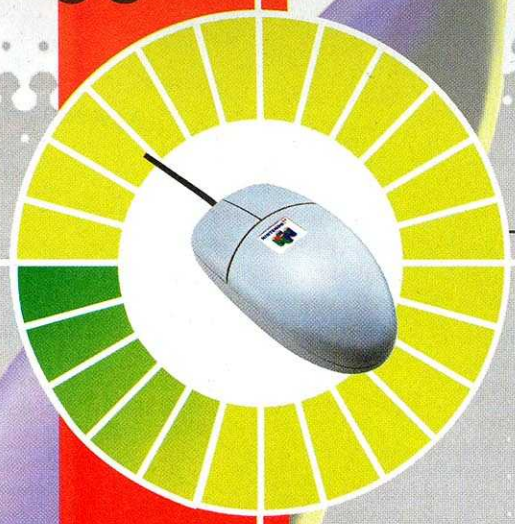
Wir wünschen allen Lesern, Mitlesern und Nichtlesern ein gesegnetes Weihnachtsfest und ein erfreuliches Jahr 1998.

Götz Schmiedehausen

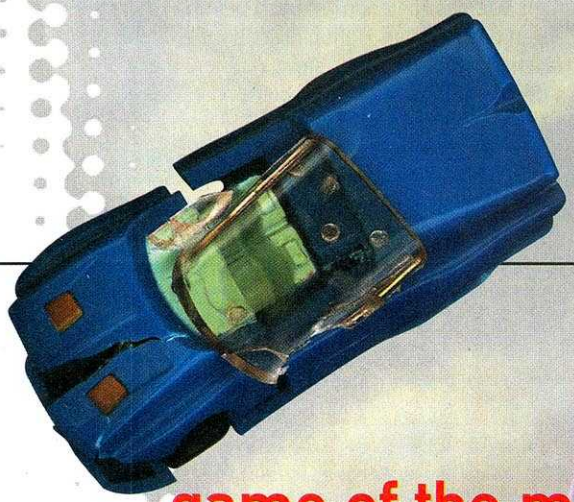


Chefredakteur

issue 24 · januar '98



nintendo space world 97
16-22



game of the month
grand theft auto
87-90



einsteiger special
30-33

SPIELE TESTS
58-111

Nintendo 64

automobili Lamborghini 60
Clayfighter 63 1/3 58
Fifa 98 Die WM-Qualifikation 80-81
San Fransisco Rush 62

Sony PlayStation

Actua Soccer 2 99
Broken Helix 92-93
Bug Riders 104
Clock Tower 86
Critical Depth 102
Fifa 98 Die WM-Qualifikation 82-83
Formula Karts SE 100
Grand Theft Auto 87-90
Jersey Devil 106
Jet Moto 98
Judge Dredd 97
NBA Live 109
PGA Tour 98 94
Rampage World Tour 101
Risiko 96
Shadow Master 105
Tennis Arena 107
Test Drive 4 108

Sega Saturn

NBA Action 111
Steep Slope Sliders 110



history special
114-117

>>inhalt

118-121 FEEDBACK
Leserbriefe 118-121

BACKSTAGE
Neue Hardwareaccesories, N64-RGB-Umbau, u.v.a 10-14

SPECIALS
Der ausführliche Shoshinkai-Messebericht 16-22
Erste Hilfe für Neueinsteiger 30-33
Quo Vadis Videospieleszene ? 114-117
Interview mit EA-Sports & FIFA History 84

SOFTWARE NEWS
Bushido Blade 2, Einhänder Galore usw. 23-24

38-56 PREVIEWS
PlayStation
Spawn 38-39
Rascal 40
Youngblood 42
MotorCross 44
Newmann Haas Racing 46
Deathtrap Dungeon 48
Nagano Winter Olympics 50
NBA PRO '98 52
Skull Monkeys 54

Saturn
Burning Rangers 56

GEWINNSPIELE
Die große Weihnachtsbescherung 26-28

36 PERSONALITY
Wir über uns 36

112-136 FIRST AID
Tomb Raider 2 Komplettlösung (Part 1), Cheats und Codes für Nintendo 64, PlayStation und Saturn 122-136

RUBRIKEN
Abo 35
So werten wir 36
Nippon Corner 112-113
Charts und Back Issues 137
What's next 138
Impressum 138





deathtrap dungeon



clayfighter 63 1/3



risiko



nba action



fifa 98 die wm-qualifikation



shadow master



AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97



Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

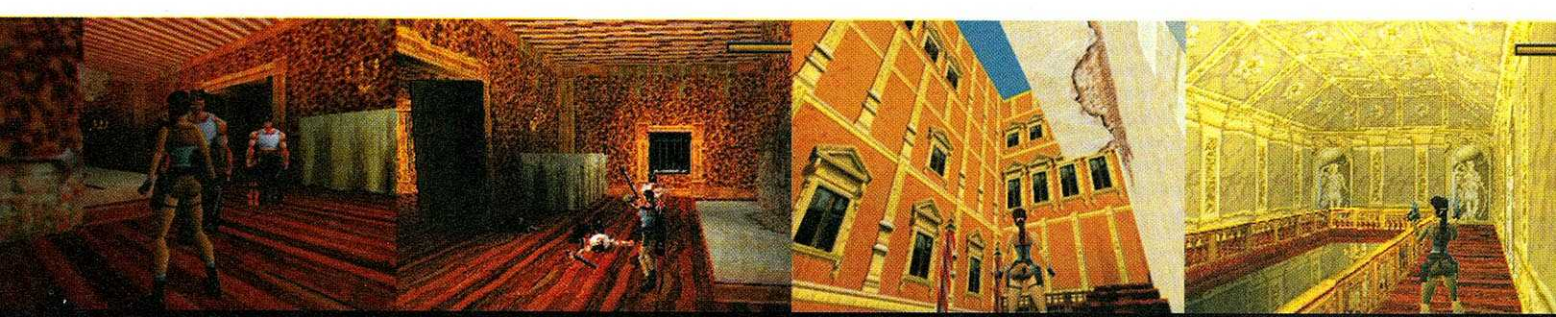


an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und



eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

...ehrlich, ich hab' die ganze



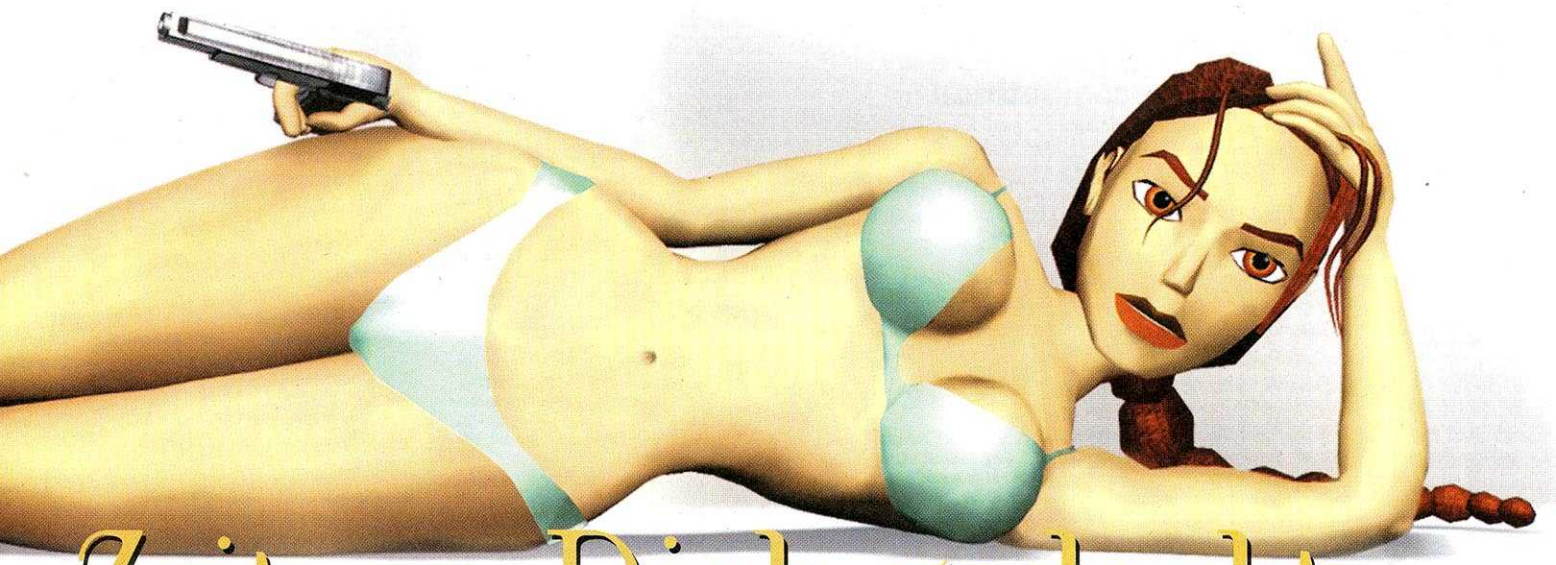
seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.



CORE

TOMB RAIDER II starring Lara Croft © & TM Core Design Limited. © & ℗ 1997 EIDOS Interactive Limited.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Logos und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

KMF Hamburg



Zeit an Dich gedacht

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT

Die Doppel-CD:
„A Tribute to Lara Croft"



jetzt im Handel erhältlich von BMG Ariola Media.

PC CD

PlayStation

EIDOS
INTERACTIVE

NEWS

Sony erweitert Zubehörsortiment



Das Sony Standard-Pad kommt nun im neuen Farbdesign auf den Markt. Zum Normalpreis von 39,90 DM kann man das Joypad neuerdings in schneeweiß oder rabenschwarz erwerben. Die Funktionen wurden gegenüber dem mausgrauen Pad nicht verändert. Das Design der Memory Cards wurde verändert, denn durchsichtige Karten mit Farbtönung sind der letzte Schrei. Die technischen Daten der Memory Card bzw. der empfohlene Verkaufspreis von 39,90 DM bleiben stabil.

Produkt: .....Sony Controller weiß/schwarz Memory Card klar/rot/grün
Preis: .....39,90 DM (alle Produkte)
Vertrieb: .....Fachhandel
Info: Sony .....C.E. Tel.: 069/ 665 43-0
Webpage: .....www.playstation-europe.com
Hotline: .....0190/ 578 578 (1,20 DM pro Minute)

Die Videospielcompetition von ACME

Am 18. Januar um 11.00 Uhr morgens steigt in der Disco/Kneipe Roonburg in Köln die erste Videospielcompetition der Importspiele-Spezialisten ACME aus Köln. Ausgetragen wird der Cup mit den Spielen Tekken 2, V-Rally und wipEout 2097 (linked). Der Eintritt kostet 15,- DM für eine Competition, alle drei kosten 30,- DM. Die Spiele werden auf mehreren Großbildleinwänden gespielt. Anmeldung im Laden von ACME oder telefonisch bzw. schriftlich. Zu gewinnen gibt's Sachpreise im Wert von ca. 5.000,- DM.

Termin: .....18. Januar, 11.00 Uhr
Ort: .....Roonburg, Roonstr. 33, 50 674 Köln
Anmeldung: .....ACME Zülpicherstr. 17, 50 674 Köln
Telefon: 02408/ 240 88 00
Webpage: .....www.acme.netcologne.de

Tomb Raider II - Lara's Stuff



Lara ist Kult. Jeder möchte Lara anfassen, sie den ganzen Tag betrachten etc. Deshalb gibt's jetzt Merchandising rund um Lara Croft zu kaufen. Die antike Bomberjacke kostet 898,95 DM mit Laras Portrait auf Oberarm und Rücken.

Besonders hervorzuheben ist auch Laras Thermoskanne für die kalten Stunden im Tibeter Hochland. Mit aufgedrucktem Logo für 79,95 DM. Die Original-Gletscherbrille ist von der bekannten Brillenfirma Revo und kostet 398,95 DM. Im Katalog finden sich noch T-Shirts, Kappen, Uhren, Musiksampler und eine Lara-Plastik für 79,95 DM. Lara-Lover, was willst Du mehr? Den Katalog bezieht Ihr über die untenstehende Adresse.

Produkt: .....Verschiedenes .....Lara Croft-Merchandising
Preis: .....Zwischen 19,95 DM bis 898,95 DM
Vertrieb: .....Raimund Witt Merchandising, ...Oderstr. 69, 24 539 Neumünster
Bestellhotline: .....04321/ 98 69-55 (Fax: -34)
e-mail: .....rw-merchandising@t-online.de

TICKER

+++ Freunde amerikanischer Action-Filme in der Original-Version werden es vielleicht schon gemerkt haben: die Stimme von **Dr. Neo Cortex** (Crash 2) gehört Film-Fiesling Clancy Brown, der bspw. den Schurken Kurgen im Erfolgsfilm Highlander spielte +++ **Rhona Mitra** und Eidos gehen getrennte Wege. Enttäuscht von den Tomb Raider-Machern äußerte sich Rhona, daß sie gerne die wildesten Promo-Aktionen als Lara gemacht hätte, jedoch nicht den Part des Model-Dummchens übernehmen will. Rhona sagte, ihre Ex-Arbeitsgeber können sehr gut mit Computern umgehen, weniger gut allerdings mit echten Menschen. Eidos-Mitarbeiter beschrieben Rhona schon während der Zusammenarbeit als launisch und unzuverlässig +++ SNK veröffentlicht ein weiteres **Neo Geo-Beat'em Up** unter dem Titel „Gekka no Kenshi". Das besondere ist, daß es das letzte einer langen Neo Geo-Prüglerreihe sein wird +++ **Mario RPG 2** ist für Kinder gedacht. Miyamoto äußerte sich über das „2 1/2"D-Spiel auf der Space World in Tokio und bemerkte, daß er ein Einsteigerspiel schaffen will +++

RGB-Umbau für PAL-Nintendo 64

Die Hamburger Umbau-Spezialisten von double you haben das Problem des RGB-Umbaus für Nintendo 64 gelöst. Bei dem Umbau, der auch für die neue Import-Konsole ohne RGB-Ausgang machbar ist, handelt es sich nicht um ein aus einem S-VHS- oder PAL-Signal gewonnenen RGB-Signal. Vielmehr wird das digital codierte RGB-Signal in ein analoges umgewandelt, so daß Fernseher mit dem entsprechenden Eingang ein farbenprächtigeres und kontrastreicheres Bild darstellen können. Auch lästige Bildstörungen bei Importspielen sind nach dem Umbau nicht mehr vorhanden.

Wer selbst umbauen will, kann einen Bausatz anfordern, für etwas mehr Geld greift das Team um Markus Katschinski selbst zum Lötkolben.

Produkt: .....RGB-Umbau des PAL-Nintendo 64
Preis: .....139,90 DM bzw. 99,90 DM (Bausatz mit Anleitung)
Anbieter: .....double you, Ahrensburgerstr. 105, 22045 Hamburg
Tel.: .....040/ 6 57 18-41 (Fax: -54)

Ihr Fachgeschäft für :

PlayStation
Bushido Blade
Myst 2 (Riven)
Nightmare Creatures
Pitfall 3D
Theme Hospital
Crash Bandicoot 2
Cool Boarders 2
Nagano Olympics

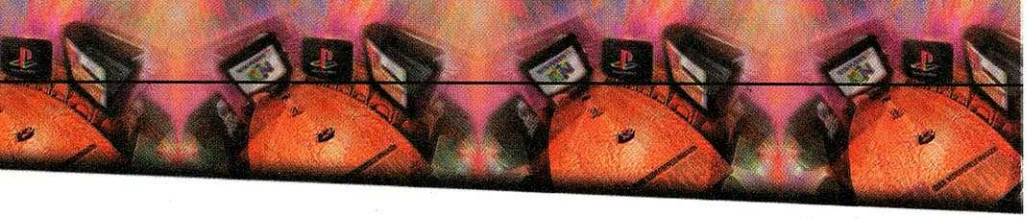
N64
Nagano Olympics
F-Zero 64
Yoshis Island
Mission Impossible
Rev Limit
WCW vs. NWO
NBA In the zone 98
Wild Choppers

Saturn
Atlantis
Winterheat
Enemy Zero
Croc

DVD
mit allen Ländernormen lieferbar!

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



Sony feiert 1 Million PlayStation in Deutschland



Am 7.11.1997 feierte Sony Computer Entertainment den Verkauf der ersten Million PlayStation-Hardware in Deutschland. Zum Rahmenprogramm gehörte auch die Versteigerung der einmillionsten PlayStation, die der Kinderkrebs-Stiftung 15.000 DM und Christian Gloe von Virgin Interactive das Unikat mit Airbrush-Veredelung einbrachte. Bevor die ca. hundert geladenen Gäste an die Cocktail-Bar entlassen wurden, verlieh Sony den „1st Million PlayStation-Award" an Third Party Publisher, Handelspartner und Presse.



Die Gewinner sind: ***Third Party:*** Virgin Interactive (Resident Evil), Electronic Arts (FIFA 97), Bomico/Laguna (V-Rally), Eidos Interactive (Tomb Raider) ***Handel:*** Game Express (Beste Verkaufsidee: Größte PlayStation der Welt), Karstadt AG (3 1/2 Jahre Partnerschaft), Otto Versand (Beste Hard-/Software-Relation), Schossau Medimax (höchste Zuwachsrate) ***Presse:*** MCV (Beste und umfangreichste Berichterstattung in einem Handelsmagazin), Cinema (Beste Berichterstattung in einem General Interest-Magazin), Frankfurter Allgemeine Zeitung (Beste Headline und die fundierteste Berichterstattung in einer Tageszeitung), ***Fun Generation*** (Beste Berichterstattung in einem Multiformat-Magazin)



Webpage: .....www.playstation-europe.com

Miyamoto spricht über Zelda 64



Shigeru Miyamoto gab in einem Interview mit einem japanischen N64-Magazin einige Geheimnisse des langerwarteten Zelda 64 preis:

-Mit dem Z-Button benutzt man das Schild als Abwehr gegen die Attacken des Gegners. Jedoch gibt es noch eine geheime Funktion des Schilds
-Mit dem A-Button benutzt man das Schwert. Wie bei Zelda für das SNES kann man durch das Gedrückthalten des Knopfes Energie aufladen
-Andere Waffen werden Magie oder Schußwaffen sein, darunter Hämmer oder Pfeil und Bogen
-Wenn die Hit Points (Herzleiste) weniger werden, läuft Link langsamer und es wird einfacher, ihn zu besiegen
-Wenn Link zu seinem Pferd geht, sagt es „Ride" und Link kann mit dem B-Button aufsteigen. Benutzt Link die Peitsche, fängt das Pferd an zu rennen. Doch für jeden Peitscheschlag sollte Link dem Pferd eine Karotte geben
-Das Rumble Pack wird unterstützt

1998 werden definitiv **N64-Light Gun**-Spiele auf den Markt kommen. Sowohl Nintendo als auch diverse Zubehörfirmen entwickeln derzeit an geeigneten Guns +++ Groovy! **Tanz der Teufel-Ash** leiht Pitfall Harry, Jr. seine Stimme im Sequel Pitfall 3D von Activision. Das Spiel soll im Februar erhältlich sein +++ **Hiroshi Yamauchi** bevorzugt einfache Spiele. In seiner Eröffnungsrede zur Space World 97 sagte er, daß viele Videospiele heutzutage zu schwierig und komplex für manche Spieler sind +++ Namco bringt **Tekken 3** ohne Hardware-Upgrade auf die PlayStation. Entgegen den Meldungen, daß Tekken 3 noch diesen Dezember in Japan veröffentlicht werden soll, wird nun angenommen, daß es erst 1998 kommen wird +++ Welweit wurden bisher insgesamt **50 Millionen PlayStation-Disks** produziert. 35 Millionen sind Gamedisks, der Rest Demo-CDs +++ **Konamis** N64-Spiele kosten zukünftig nur noch 149,- DM

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT	dt. DM299,00
Bomber Man	dt. DM 89,00
Chamäleon Twist	dt. DM134,00
Clayfighter 63 1/3	dt. DM139,95
Dark Rift	dt. DM134,00
Diddy Kong Racing	dt. DM 89,00
Extreme G	dt. DM139,95
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl dt. DM129,00
Goemon	dt. DM149,00
John Madden 64	dt. DM129,00
F1 Pole Position	dt. DM129,00
Lamborghini	dt. DM129,00
San Francisko Rush	dt. DM129,00
Super Mario 64	kpl dt. DM 79,95
Top Gear Rally	dt. DM139,00

SEGA SATURN

SATURN kpl. + Tomb Raider	DM339,95
Atlantis* (2 CD´s)	kpl.dt. DM 99,00
Croc	dt. DM 89,00
Discworld 2	dt. DM 89,00
Dragon Force	dt. DM 89,00
Enemy Zero - 4 CD´s	dt. DM109,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl dt. DM 89,00
Fighting Force	dt. DM 99,00
Formula Karts	dt. DM 89,00
Jurassic Park 2	dt. DM 89,00
Marvel Super Heroes	dt. DM 89,00
Nascar 98	kpl.dt. DM 89,00
NBA Live ´98	dt. DM 89,00
NHL Breakaway 98	dt. DM 89,00
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
SONIC R	dt. DM 99,00
Warcraft 2	kpl.dt. DM 84,00
Worldwide Soccer 98	dt. DM 94,00

SONY PLAYSTATION

PSX Value Pack Silver -Limitiert	DM323,00
Ace Kombat 2	dt. DM 89,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl.dt. DM 84,00
Baphomets Fluch 2	dt. DM 89,95
Castlevania	dt. DM 89,00
Command&Conquer 2	kpl.dt. DM 99,00
Crash Bandicoot 2	dt. DM 89,00
CROC	dt. DM 84,00
Dreams	kpl.dt. DM 89,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl dt. DM 89,00
FINAL FANATASY 7	kpl.dt. DM104,95
Frogger	kpl.dt. DM 89,00
G - Police	dt. DM 99,95
Hercules	dt. DM 89,00
MDK mit Musik-CD	dt. DM 89,00
Monopoly	dt. DM 89,00
Nascar ´98	kpl.dt. DM 89,00
NHL ´98	kpl.dt. DM 89,00
Nightmare Creatures	dt. DM 89,00
Overboard	dt. DM 89,00
Pax Corpus	dt. DM 89,00
Resident Evil DC - uncut -	dt. DM 84,00
Riven- Myst 2- 5 CD´s	kpl.dt. DM 94,00
Rosco McQueen	dt. DM 84,00
Test Drive 4	kpl.dt. DM 89,00
Toca Touring Car	dt. DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl. dt. DM 99,00

IHRE VORTEILE

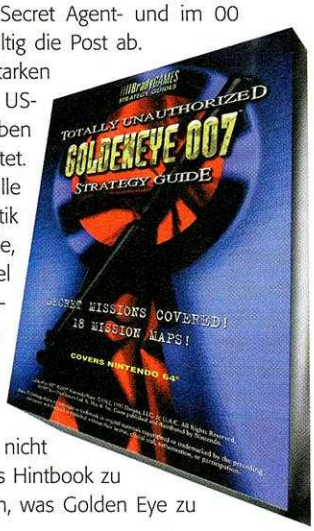
TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden 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

NEWS

Golden Eye-Hintbook von GZ Games

Golden Eye ist sicherlich einer der schwereren 3D-Shooter. Vor allem im Secret Agent- und im 00 Agent-Modus geht gewaltig die Post ab. Mit dem 130 Seiten starken Buch des renommierten US-Verlags Brady Games bleiben keine Fragen unbeantwortet. Es finden sich darin alle Secrets, die komplette Taktik für alle Schwierigkeitsgrade, Karten aller achtzehn Level inklusive der zwei Bonus-Level usw. Wer schon ca. 150,- bis 200,- DM in ein Importmodul investiert hat oder die PAL-Version ergattern konnte, sollte sich nicht scheuen, ca. 40,- DM für das Hintbook zu berappen, um alles zu sehen, was Golden Eye zu bieten hat.

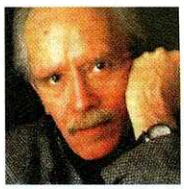


Produkt: ..... *Golden Eye-Hintbook*
Preis: ..... *39,90 DM*
Vertrieb: ..... *GZ Games, Bauerngasse 8, 97421 Schweinfurt*
Tel.: ..... *09721/ 21623 (Fax: 16982)*
Webpage: ..... *www.gzgames.com*

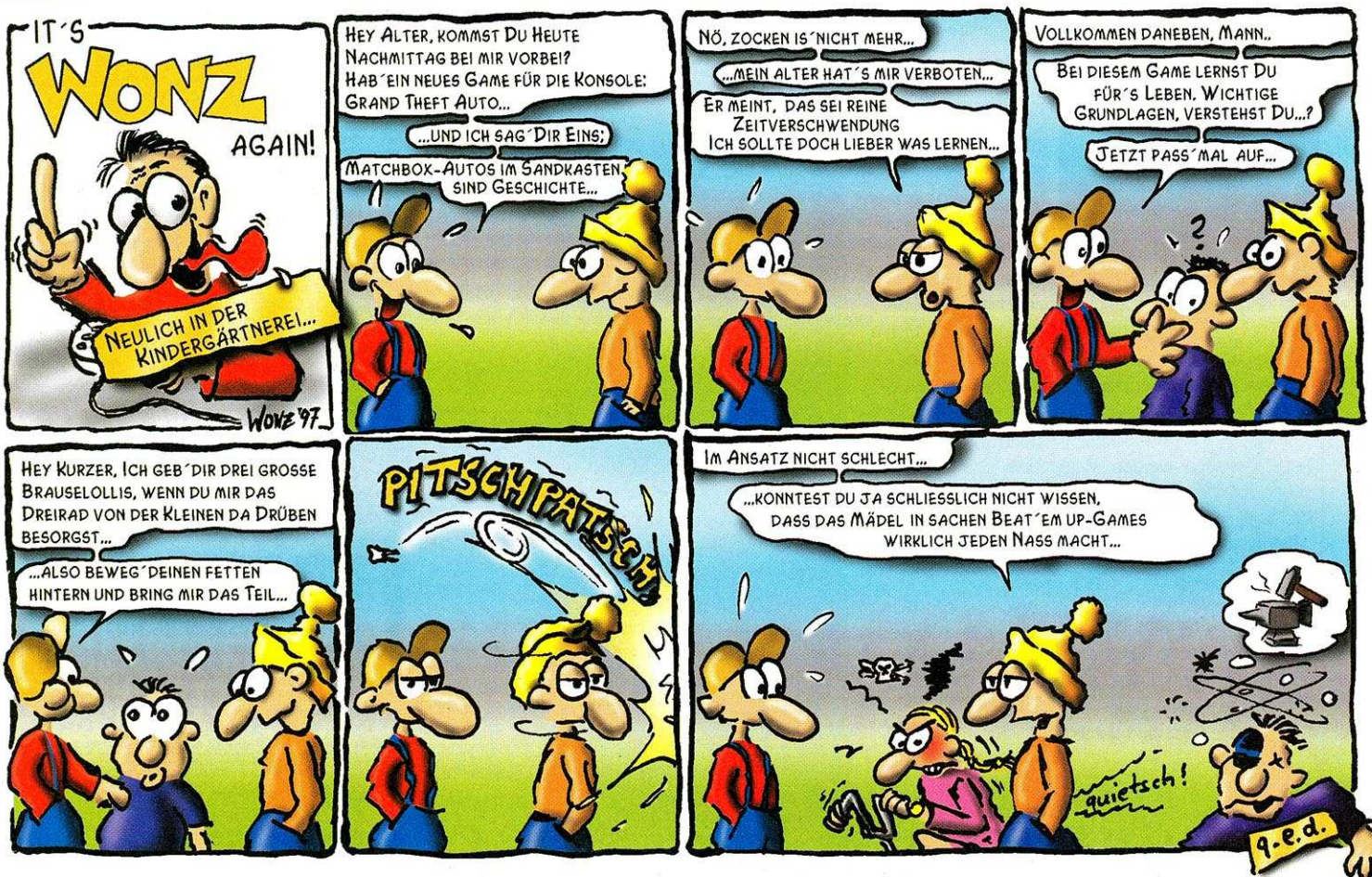
Masters of Horror 1
George A. Romero dreht Resident Evil 2-Spot

Als Student drehte George A. Romero für ca. 50.000 US-Dollar den ersten Teil seiner Zombie-Trilogie mit dem Namen Night of the Living Dead. Der Schwarz/Weiß-Streifen stieß zuerst aufgrund der ungewohnten Gewaltdarstellungen auf Ablehnung, hat allerdings mittlerweile einen Platz im Museum of Modern Arts erhalten. 1979 folgte Dawn of the Dead, 1987 Day of the Dead. Man sieht, der Mann ist einfach dafür prädestiniert, nun zumindest den TV-Spot für Biohazard 2 (Resident Evil 2) für das japanische Fernsehen zu drehen. Es handelt sich um einen Realfilm, nicht um eine Computeranimation. Ob der Spot auch in Europa verwendet wird, richtet sich nach dem Härtegrad des fertigen Trailers. Wir werden Euch sobald wie möglich mit Bildmaterial und einer Internet-Adresse zum Ansehen des Filmes versorgen.

Masters of Horror 2
Horror-Großmeister John Carpenter komponiert Sentinel 2-Soundtrack



Wer mit dem Namen John Carpenter nur Regie-Arbeiten für Horror- und B-Movies verbindet, sieht sich getäuscht. Der Regisseur von Klassikern wie Halloween, In The Mouth Of Madness oder Escape from New York (Die Klapperschlange) schreibt auch seine Filmmusik meistens selbst. Die extrem beängstigenden Kompositionen sind geprägt von baßlastigen Arrangements, denn der Baß ist das Instrument Carpenters. Psygnosis gelang es, Carpenter als Komponisten für den Sentinel Returns-Soundtrack zu gewinnen. Das Spiel soll im Sommer 1998 erscheinen.





" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

NEWS

Preissenkung bei Videospiel-Hardware?

Wieder einmal brodelt die Gerüchteküche, denn es geht um eine eventuelle Preissenkung bei Nintendo und Sony. Insider behaupten, Nintendo werde in Bälde die Hardware-Preise in den USA auf 99$ senken, andere Quellen gehen davon aus, daß Sony Nintendo vielleicht sogar zuvorkommen könnte. Sollte dies wirklich noch vor Weihnachten geschehen, kann man auch in Deutschland für Anfang 1998 eine drastische Preissenkung erwarten.

Zelda II schon 1998

Die ganze Welt wartet gespannt auf die Fortsetzung der Zelda-Reihe, doch Shigeru Miyamoto spricht schon über das zweite Zelda-Spiel für das N64. Zur Zeit arbeitet Nintendo an zwei Zelda-Spielen gleichzeitig. Die Cartridge-Version wird The Legend of Zelda: The Ocarina of Time heißen, während das 64DD-Spiel den Arbeitstitel Zelda DD trägt. Beide Spiele werden Action-RPGs sein. Das zweite Zelda-Projekt soll laut Miyamoto auch noch Ende 1998 in Japan erscheinen. Nintendo hat bis jetzt noch nicht entschieden, ob Zelda DD ein eigenständiges Spiel oder eine Erweiterung des Modulabenteuers darstellt. Miyamoto äußerte des weiteren, daß der zweite Teil im Gegensatz zu The Ocarina of Time weniger Action-lastig sein soll.

Super Mario 64 zum Zweiten

Viel wurde bisher nicht über Super Mario 64 Teil 2 bekannt. Als gesichert ist zu betrachten, daß Luigi mit von der Partie sein wird. Gerüchte besagen zudem, daß das Spiel einen Split-Screen-Modus beinhalten wird. Mario und Luigi arbeiten, gesteuert von zwei Spielern, miteinander. Bis jetzt gibt es noch keine offizielle Stellungnahme von Nintendo, außer daß der Titel für das 64DD erscheinen soll. Miyamoto kündigte an, daß er sofort nach den Arbeiten zu Zelda mit Mario 2 beginnen möchte.

US-Spiele erfolglos in Japan

Während San Francisco Rush und Extreme-G in den USA und bei uns Erfolge feiern, hält sich die Begeisterung in Japan über diese Titel in ziemlichen Grenzen. Während der Shoshinkai (Space World) in Tokio blieben die Spiele von den Messebesuchern relativ unbeachtet. Ähnlich ging es Clay Fighters 63 1/3, Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 oder GT Interactives Hexen. Die Spiele der englischen Entwickler Rare (Diddy Kong, Banjo-Kazooie) oder UBIs Tonic Trouble (früher bekannt als ED) wurden mit weitaus mehr Aufmerksamkeit bedacht. Besonders frustrierend für die US-Entwickler war, daß dieses Jahr weitaus mehr US-Spiele zu sehen waren als 1996.

FIRMEN-HOTLINES

Acclaim	0180 - 533 55 55
Activision	06107 - 93 01 00
BMG	0180 - 5 30 45 25
Disney Int.	069 - 66 56 85 55
Electronic Arts	02408 - 940 555
Eidos	0180 - 5 22 31 24
GT Interactive	040 - 27 85 53 06
Laguna	06107 - 94 51 45
Konami	069 - 95 08 12 88
Mindscape	0208 - 99 241 14
Nintendo	0130 - 58 06
Psygnosis	069 - 66 54 34 00
Sega	040 - 2 27 09 61
Softgold	02131 - 96 51 11
Sony C.E.	069 - 665 43 400
Sony Tech. Hilfe	069 - 66 54 33 00
UBI Soft	0211 - 338 00 33
Virgin	040 - 39 11 13

TICKER

+++ Freunde amerikanischer Action-Filme in der Original-Version werden es vielleicht schon gemerkt haben: die Stimme von **Dr. Neo Cortex** (Crash 2) gehört Film-Fiesling Clancy Brown, der bspw. den Schurken Kurgen im Erfolgsfilm Highlander spielte +++ **Rhona Mitra** und Eidos gehen getrennte Wege. Enttäuscht von den Tomb Raider-Machern äußerte sich Rhona, daß sie gerne die wildesten Promo-Aktionen als Lara gemacht hätte, jedoch nicht den Part des Model-Dummchens übernehmen will. Rhona sagte, ihre Ex-Arbeitsgeber können sehr gut mit Computern umgehen, weniger gut allerdings mit echten Menschen. Eidos-Mitarbeiter beschrieben Rhona schon während der Zusammenarbeit als launisch und unzuverlässig +++ SNK veröffentlicht ein weiteres **Neo Geo-Beat'em Up** unter dem Titel „Gekka no Kenshi". Das besondere ist, daß es das letzte einer langen Neo Geo-Prüglerrei-

Release-Dates - Dez. bis Januar 1998

Zugegeben, diesmal sieht es in dieser Rubrik recht düster aus. Zum einen wurden die Weihnachtstitel bereits alle besprochen oder getestet, zum anderen macht uns gerade Segas Saturn ernsthaft Sorgen, da sich auf der hauseigenen Releaseliste schon längere Zeit nicht mehr viel tut. Auch das Nintendo 64 erreicht immer noch nicht den Softwaresupport der ihm zu wünschen wäre, die Shoshinkai und Konami lassen die Zukunft aber schon etwas rosiger erscheinen, lest doch einfach mal den ausführlichen Messebericht in diesem Heft. Ein Hinweis auf etwaige frühere Tests erscheint aufgrund der Aktualität der Titel diesmal nicht sinnvoll, aber eines steht schon fest: 1998 wird es softwaretechnisch weiter bergauf gehen.

Titel	System	Veröffentlichung	Vertrieb	Entwickler	Ca.-Preis	Test in FG	Wertung
Ayrton Senna Kart 2	PS	Januar	Laguna	Sunsoft	99,- DM	-	-
Rock 'n Roll Racing 2	PS	Dezember	Acclaim	Interplay	99,- DM	-	-
Bust-A-Move 3	PS	Januar	Acclaim	Acclaim	99,- DM	-	-
Bust-A-Move 3	SAT	Dezember	Acclaim	Acclaim	109,- DM	-	-
J. Johnson A. Football	PS	Januar	Acclaim	Interplay	99,- DM	-	-
Constructor	PS	Januar	Acclaim	Acclaim	99,- DM	-	-
Batman & Robin	PS	Januar	Acclaim	Acclaim	99,- DM	-	-
Powerboat Racing	PS	Januar	Acclaim	Interplay	99,- DM	-	-
Sign of the Sun	PS	Januar	Acclaim	Project Two	99,- DM	-	-
Nascar 98	Saturn	11.12.	EA	EA Sports	109,- DM	-	-
Croc	Saturn	18.12.	EA	EA/Fox	109,- DM	-	-
FIFA 98	Saturn	22.12.	EA	EA Sports	109,- DM	-	-
NBA Live 98	Saturn	09.01.	EA	EA Sports	109,- DM	-	-
NHL 98	Saturn	16.01.	EA	EA Sports	109,- DM	-	-

Titel	System	Veröffentlichung	Vertrieb	Entwickler	Ca.-Preis	Test in FG	Wertung
Madden 64	N64	22.12.	EA	EA Sports	149,- DM	-	-
FIFA 98	N64	09.01	EA	EA Sports	149,- DM	-	-
FIFA 98	SNES	22.12.	EA	EA Sports	K. A.	-	-
Tennis Arena	PS/SAT	27.11.	UBI Soft	Konami	99,- DM	-	-
Goemon	N64	1Q. 1998	Konami	Konami	169,- DM	-	-
Nagano Winter Olympics	N64	Januar	Konami	Konami	159,- DM	-	-
NBA PRO '98	N64/PS	Januar	Konami	Konami	149,- DM/109,- DM		
WCW vs. NWO	N64	Januar	Konami	THQ	169,- DM	-	-
NBA Hangtime	PS	Januar	Konami	GTI	109,- DM	-	-
NHL Open Ice	PS	Januar	Konami	GTI	109,- DM	-	-
Metal Gear Solid	PS	1998	Konami	Konami	K. A.	-	-
Air Race (Arbeitstitel)	PS	4Q.1997	Konami	THQ	K. A.	-	-
Lamborghini	SNES	4Q.1997	Konami	Titus	99,- DM	-	-
Shadow Masters	PS	Januar	Psygnosis	H.Head	99,- DM	-	-
adidas Power Soccer 2	PS	Januar	Psygnosis	Psygnosis	99,- DM	-	-
Bloody Roar (ehem. Beast)	PS	Januar	Virgin	Huds. Soft	99,- DM	-	-

PlayStation™

IT'S NOT A GAME

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Muss ich auch wandern in finsterer Schlucht,/
ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir,/
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psalm 23,4

Original Zubehör von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum Jüngsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tap



neGcon-Controller



Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad

NINTENDO SPACE WORLD '97



Wie jedes Jahr fand die Nintendo Shoshinkai-Messe auch dieses Jahr wieder in Tokio statt, und zwar unter dem Titel SPACEWORLD 97.

Vor allem die Europaeer waren beim ersten Betreten der Messehalle sehr erstaunt, da etwa die Haelfte der Austellungsflaeche fuer den Game Boy und die andere Haelfte fuer das N64 reserviert war. Vom Super Nintendo fehlte jede Spur. Bald wurde auch der Grund fuer das immense Game Boy-Aufgebot klar: die Pocket Monsters. Im Westen noch gaenzlich unbekannt, sind sie in Japan schon laengst Kult.

Andreas Binzenhoefer

Kleine Tamagotchi-ähnliche Monster müssen auf dem Game Boy aufgebaut werden. Das aktuelle Spiel enthält 150 dieser Tierchen, und alleine 150.000 Menschen kamen nur auf die Messe um sich Mill, Monster Nummer 151, exklusiv auf der Messe zu sichern. Das Merchandising rund um die Urzeitviecher ist dementsprechend gigantisch: Von der Plastikfigur über die Wanduhr bis hin zu unvorstellbarem Schwachsinn ist einfach alles erhältlich bzw. ausverkauft. Klar, daß selbst Spiele wie Donkey Kong Land 2 und Wario 2 neben Pocket Monsters Gold und Silver gnadenlos untergingen. Ansonsten wurde die neue Pocket-Camera incl. Pocket-Printer (siehe Hardware) für den Game Boy vorgestellt. Das 64DD war leider immer noch nicht anspielbar, dafür durfte man schon erste Eindrücke der Mario Artist-Serie bestaunen (ebenfalls Hardware). Die absoluten Messe-Highlights waren aber eindeutig ***Yoshis Story***, ***Zelda*** und ***F-Zero X***, das für alle völlig überraschend in einer spielbaren Version zur Verfügung stand. Mit ***Banjoe & Kazooie***, ***1080°*** und ***NBA*** zeigte Nintendo noch drei weitere vielversprechende Titel. Von Drittherstellern sah man leider nur sehr viel Durchschnittliches, wobei Iralra Bou von Hudson (man muß einen Stab durch ein Elektrodrahtgestänge lenken ohne anzustoßen) bei den japanischen Messe-Besuchern unglaublichen gut ankam. Mister Yamauchi und Shigeru Miyamoto sprachen öffentlich über die Zukunft der Unterhaltungsbranche und die Möglichkeiten des 64DD (siehe Interviews). Leider noch nicht vorgestellt wurden ***Mother 3***, ***Sim City 64***, das im Gegensatz zu Sim City 2000 in Lo-Res und auf dem 64DD erscheinen wird, und der Messe-Lacher ***Super Mario RPG 2***, dessen Charaktere wie bei Parappa The Rapper in 2D gehalten sind. Miyamoto bestätigte dies als durchaus ernst gemeint und hat seit er die Bewegungen mit einem Umflippen seiner Hand verdeutlicht hat, den Spitznamen Mister Flip-Flop inne.

Banjoe & Kazooie





1080°







Mother 3



Sim City 64

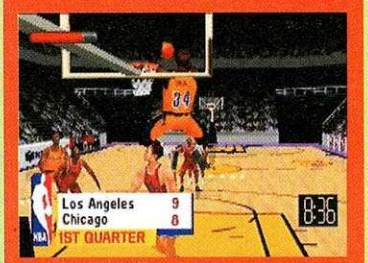




Software Überblick

Banjoe haben wir Euch ja bereits vorgestellt, es sei dennoch gesagt, daß es grafisch immer phänomenaler wird und Mario-Freaks garantiert zufrieden sein werden. Bei ***1080°*** heizt man mit einem von drei Boardern und Boards steile Schnee-Pisten hinunter und vollführt dabei gewagte Tricks und Sprünge. Schon jetzt dürfte klar sein, daß 1080° die Konkurrenz aufgrund der realistischen Schneeoberfläche und Elementen wie Tiefschnee und genialer Steuerung hinter sich lassen wird. Konami zeigt mit ***Nagano 98***, dem offiziellen Spiel zum Event, und dem Beat'em Up ***G.A.S.P*** eher nur Durchschnitt. Zugpferd wird hier wohl ***NBA in the Zone,*** das allerdings in direkter Konkurrenz zu Nintendos Basketball steht. Imagineer hat mit ***Sim City 2000*** ein High-Res-Spiel im Rennen, wobei ***Snow-Speeder*** (Snowboard-Spiel) und ***Fighting Cup*** (Beat'em Up) gegen die starke Konkurrenz eher schwach aussehen. Abschließend sei noch Seta erwähnt, die mit einer zum letzten Jahr kaum verbesserten Version von ***Rev Limit*** anscheinend das Publikum ärgern wollten, und auch bei ***Wild Chopper*** schienen mehr die Präsentier-Damen zu interessiern. Als Quintessenz läßt sich sagen: Nintendos Eigenproduktionen sind jede für sich ein Kaufargument für das N64, während die Dritthersteller eher die Genre-Freaks bedienen.

NBA Basketball







Yamauchi über Die Zukunft der Unterhaltungsbranche

„Ein Jahr nach dem Erstverkauf des N64 in Japan gliedert sich die diesjährige Messe in zwei große Teile: das N64 und die Welt der Pocket Monsters. Der Softwaremarkt geht momentan zurück, da zuwenig gute Spiele erscheinen. Man muß die Anzahl der neuen Titel auf etwa ein Zehntel reduzieren und somit die Qualität der Spiele erhöhen. Der Ansatz für Erfolg im Videospiele-Markt läßt sich in vier Stichworten zusammenfassen: Interaktion, Sammeln, Zusatz und Tauschen. Als Beispiele dienen Tamagotchis und Pocket Monsters, die sich interaktiv aufziehen und später sammeln oder tauschen lassen.

Aufgrund einer Verzögerung in der Software Entwicklung, müssen wir bedauerlicherweise das 64DD um drei Monate auf Juni 98 verschieben. Dafür wird das 64DD als beschreibbares Medium die vier Schlüsselwörter vereinen: Für ein Produkt X können nach bestimmter Zeit Zusätze wie Bonus-Strecken oder Extra-Daten nachgeliefert werden, so daß es lange Zeit interessant bleibt. Das 64DD muß also von allem unterschieden werden, was die Konsolenwelt bisher gesehen hat. Mit Pocket Monster Stadium wird eine extreme Innovation erscheinen. Die Menschen haben die Möglichkeit, mit ihren Game Boy Pocket Monsters auf dem 64DD zu spielen.

Man sieht, daß sich der japanische Videospiele-Markt in einer Übergangsphase befindet, während er im Westen recht stabil zu sein scheint. Man braucht also neue Ideen und zwar jetzt. Der Merchandising-Markt muß deutlich vergrößert werden, da die Leute verrückt nach Produkten zum Spiel sind. Des weiteren bringt Nintendo im Februar 98 mit der Pocket-Camera einen sehr vielversprechenden Hardware-Zusatz für den Game Boy auf den Markt.

Alles in allem werden wir mit der Kombination Game Boy/ Nintendo 64DD viele neue Perspektiven eröffnen. Danke."

NINTENDO SPACEWORLD '97

. . . neue

talent maker







Im Vergleich zu den letzten Jahren erwartete die Besucher der diesjährigen Spaceworld'97 eine regelrechte Hardware-Flut. Auch wenn man immer noch keine 64DD-Spiele antesten konnte, so wurde doch mit der Mario Artist-Serie erstmals Software für das 64DD vorgestellt. Der Talent-Maker läßt Euch eine 3D-Figur in einer 3D-Welt erzeugen, der Picture-Maker bietet die Möglichkeit, wunderschöne, komplexe Bilder zu malen, und mit dem Polygon-Maker entwirft man 3D-Modelle und deren Texturen. Was hat das ganze aber mit Hardware zu tun? Nun, ganz einfach: Da sich oben genannte Programme nun mal recht schlecht mit einem Joypad bedienen lassen, wurde wie schon damals auf dem Super Nintendo eine Maus als Zusatzgerät vorgestellt, die wohl separat erhältlich sein wird. Die bahnbrechende Neuerung ist aber eindeutig die Capture Cassette (Arbeitstitel), die es mittels Cinch-Kabeln ermöglicht, Bilder von der Videokamera, dem Videorekorder oder gar vom Fernseher auf das N64 zu überspielen und dann mit oben erwähnten Programmen zu bearbeiten. Der Clou, der die ganze Sache erst richtig interessant macht, ist die Tatsache, das man die erzeugten Bilder und Polygon-Männchen später in seine Spiele integrieren kann.

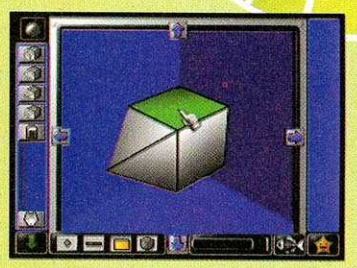


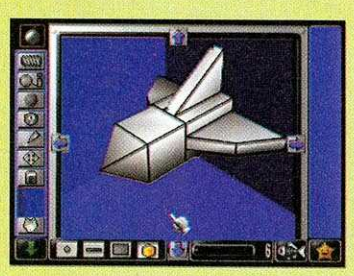
mouse

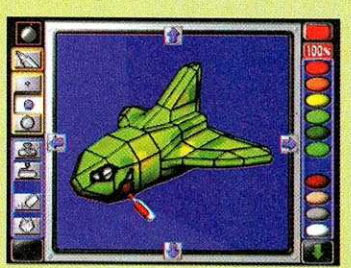


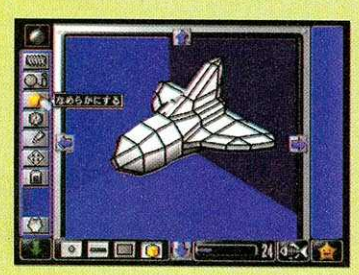
capture cassette

polygon maker









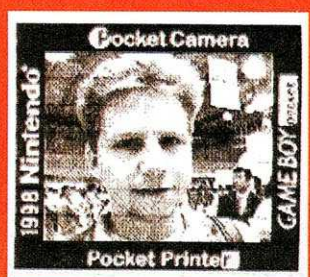


Game Boy-Adapter

Neu war auch der Game Boy-Adapter, der wie das Rumble-Pack in den N64-Controller gesteckt werden kann und selbst wiederum einen Slot für Game Boy-Spiele besitzt. Das erste Spiel, das diese neue Hardware unterstützt, ist Pocket Monster Stadium, das es ermöglicht, mit den Monstern, die man sich bei einem Pocket Monster-Game auf dem Game Boy erspielt hat, auf dem 64DD zu spielen. Da das 64DD ein beschreibbares Medium darstellt, wird es möglich, seine Monster mit Freunden zu tauschen und beliebig zwischen Game Boy und N64 hin und her zu speichern. Später sollen noch mehrere Spiele diese Kombination GB/N64 unterstützen. Pocket Monster Snap, das auch auf der Messe gezeigt wurde und bei dem man ebenfalls sein Pocket Monster durch 3D-



pocket-camera



HADRWARE



Landschaften bewegt, wird hier den Anfang bilden.

Pocket-Camera

Die wohl witzigste Hardware-Neuheit war eindeutig die Pocket-Camera. Dabei handelt es sich um ein Modul, das mit einer Gummiball-artigen Kugel versehen ist und wie gewohnt in den Game Boy gesteckt wird. Daraufhin kann man seine Umwelt wie mit einer Videokamera filmen und das Ergebnis auf dem Game Boy bestaunen. Mittels einer Freeze-Taste kann man Bilder abspeichern und mit einem kleinen Zeichentool bearbeiten und wie neuerdings üblich per Link-Kabel mit Freunden tauschen. Der absolute Gag ist der dazugehörige Pocket-Printer, mit dem sich die selbst verschönerten Bilder ausdrucken lassen. So sinnlos das Ganze auch erscheinen mag, man muß zugeben, daß es einfach unglaublich witzig und spaßig ist, zumal man mehrere Bilder nacheinander als Filmchen ablaufen lassen kann.

Pikachu Genki de Chu

Für das Spiel Pikachu erscheint eine Hardware-Erweiterung für das 64DD, das den Tamagotchi-Wahn wie die Steinzeit erscheinen läßt. Mittels einem Headset, bestehend aus Kopfhörer und Mikrofon, kann man sich mit dem kleinen Pikachu auf dem Bildschirm unterhalten, ihn ermahnen, loben und anschreien. Je nachdem, wie man sich um seinen Pikachu kümmert, entwickelt sich dieser in seinem Garten. Es dürfte zwar eine Zeit lang dauern, bis man sich mit dem Gedanken angefreundet hat, mit seinem 64DD zu reden, dennoch kann man sich durchaus vorstellen, daß später noch mehrere Spiele für diese Hardware erscheinen werden, etwa ein Star-Fox, bei dem man tatsächlich mit seinen Pixelkameraden reden kann.

Game Boy Pocket in Clear Purple

Mit dem neuen lila-durchsichtigen Pocket Game-Boy erscheint in Japan die mittlerweile neunte Farbvariation des Game Boys in der Pocket-Version. Interessierten Freaks sei gesagt, daß diese Farbvariante wirklich extrem schrill ausfällt und seit der Messe in Japan bzw. über Import-Händler erhältlich ist. Nebenbei bemerkt: Auf der Messe war sogar ein Poster des Super Game Boy-II zu sehen, der sich vom Vorgänger nur durch eine Linkkabelbuchse unterscheidet.



game boy pocket clear purple



pocket printer



gameboy adapter



Pikachu Genki de Chu







pikachu genki de chu



FG: Herr Yamauchi sieht derzeit eine Übergangsphase im japanischen Videospiele-Markt. Wie beurteilen Sie die Lage im deutschen Markt?

WR: Die Lage im deutschen Markt ist mit der im japanischen wie immer nicht zu vergleichen. Wir haben mit dem N64 ein wunderbares System, das sich noch in der Einführungsphase befindet und sich sehr gut verkauft. Da gibt es so viele Innovationen, die wir erst einmal verarbeiten und genießen werden, und dann sehen wir im Laufe des nächsten Jahres weiter.

FG: Glauben Sie, daß sich ein Spiel wie Pocket Monsters in Deutschland gut verkaufen würde?

WR: Ich kann es mir durchaus vorstellen, wenn man den Erfolg der Tamagotchis sieht. Pocket Monsters ist ja noch wesentlich vielseitiger und neuer. Es müßten natürlich typische japanische Elemente auf den europäischen Markt übertragen werden, was natürlich auch gemacht wird.

FG: Wie sind Sie persönlich mit der diesjährigen Messe zufrieden?

WR: Ich bin immer wieder fasziniert von den Menschenmassen, die Herrn Yamauchi zuhören. Der Saal war vorhin schwarz von Menschen und ich weiß, morgen wird es noch schwärzer, nämlich mit Tausenden von Kindern und Eltern. Also einerseits gegenüber unseren westlichen Messen sehr, sehr nüchtern, aber wie gesagt belebt durch die vielen, vielen Menschen.

FG: Danke für die Stellungnahme.

Reaktionen von Werner Rudolph, Chef Nintendo Deutschland, auf die Rede Yamauchis:

NINTENDO SPACE WORLD '97

...software











F-ZERO X

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4	Testmuster:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo	Release:	6/98 (Japan)

F-Zero war damals eines der Zugpferde für das Super Nintendo. Seinen Erfolg verdankte es neben dem einfachen, unübertriebenen Spielprinzip und vor allem der enormen Spielgeschwindigkeit. Mit F-Zero X erscheint zunächst der Cartridge-Nachfolger für das N64. Mit einem von 30 (!) Gleitern bestreitet man futuristische Rennen. Abgesehen von gewöhnlichen Übungsrennen, dem Time Attack- und dem Mehr-Spieler-Modus (bis zu vier Spieler gleichzeitig), besteht noch die Möglichkeit, ein GP-Race zu fahren. Die insgesamt 24 Strecken sind in vier Ligen (Jack, Queen, King und eine verborgene) unterteilt, von denen anfangs nur drei zur Verfügung stehen. Auf Kosten der eigenen Powerleiste läßt sich das Raumschiff mittels Turbotaste kurzzeitig beschleunigen. Auf eigens dafür vorgesehenen Powerfeldern kann man die Energie, die auch bei Remplern und Kontakt mit dem Fahrbahnrand verloren geht, wieder aufladen. Wer keine Energie mehr hat, explodiert und scheidet damit aus.



Einfach gut

F-Zero X lebt von seiner simplen Spielgestaltung. Die Strecken bestehen zwar lediglich aus Sprüngen, Beschleunigungsfeldern, Bremsflächen und den Powerfeldern, bieten aber dennoch enorme Abwechslung. Von Halfpipes bis hin zu Strecken, die einer Röhre, die man beliebig umkreisen kann, gleichen, ist einfach alles geboten. Zudem ist die Steuerung schon jetzt derart genial, daß man permanent gute Kontrolle über sein Fahrzeug hat. Grafisch bricht F-Zero X dann alle Maßstäbe, zumal es seit langem das erste Spiel mit 60 fps (Bilder pro Sekunde) ist, und das bei 30 Fahrzeugen auf dem Bildschirm. Auf den Test, der leider noch etwas auf sich warten lassen wird, sollten sich nicht nur F-Zero-Nostalgiker freuen.

Zusätzlich zur Catridge-Version wird später auch eine F-Zero-Disk mit neuen Strecken und Autos erscheinen, das neben einem Streckeneditor die Möglichkeit bieten soll, Strecken und Bestzeiten (Ghost-Cars) mit Freunden zu tauschen.









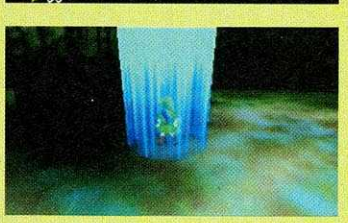
Mario RPG 2











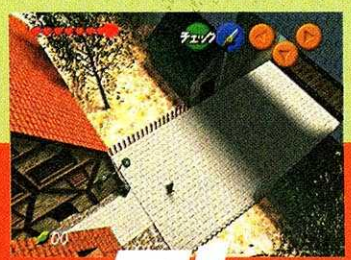
highlights













The Legend of Zelda
Ocarina of Time

Genre:	Action Adventure	Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4	Testmuster:	Nintendo
Hersteller:	Nintendo	Release:	4/98 (Japan)

Nach Angaben von Nintendo wird Zelda in Japan trotz eines Umfangs von 256 Mbit zum normalen Preis eines japanischen N64-Moduls, nämlich 6800 Yen, erhältlich sein.

Im Februar 1986 erschien das erste Zelda für das NES. Seitdem wurde für jedes Gerät von Nintendo (abgesehen vom Virtual Boy) ein neues Zelda veröffentlicht. Der Erfolg der Zelda-Reihe ist derartig überwältigend, daß die N64-Version seit über einem Jahr mit Spannung erwartet wird. Zelda erscheint (hoffentlich) im April 98 als Modul, die ursprünglich geplante Disk-Version wurde verschoben, und selbst Miyamoto konnte noch nicht sagen, ob es sich dabei um Zusatz-Level oder eine eigenständige Version handeln wird. Die von uns angespielte 70%-Version war bereits phänomenal. Wie bei Super Mario World bewegt sich Link völlig frei in einer 3D-Welt und bestreitet ein umfangreiches Action-Adventure, dessen Story noch nicht ganz feststeht, aber an früheren Teilen orientiert sein dürfte. Während der größte Teil des Spiels zu Fuß bestritten wird, besteht die Möglichkeit, mit einem Pferd durch die Landschaft zu reiten und dabei über Zäune etc. zu springen. Die Kämpfe finden in Echtzeit statt und einige Stellen fallen zudem extrem Jump'n Run-lastig aus

Die Legende lebt

Zelda ist grafisch auf absolutem 64-Bit-Niveau: Kein Pop Up, kaum Nebeleffekte und jede Menge Details. Auch spielerisch merkt man deutlich, daß hier ein gewisser Miyamoto Hand angelegt hat. Die Ego-Perspektive beim Bogenschießen muß man z.B. einfach gesehen und gespielt haben. Die Kamera-Perspektiven an sich sind schon jetzt immer fair und übersichtlich, sollen aber trotzdem noch einmal überarbeitet werden. Witzig ist auch die Idee, den kleinen dreizehnjährigen Link im Laufe des Spieles heranwachsen zu lassen. Zelda wird sicherlich den perfekten Grund bieten, ins Action-Adventure-Genre einzusteigen.







Ich glaube, wir haben mit dem Video in der Messehalle bereits gezeigt, was mit dem 64DD alles möglich wird. Die Firma Maxis arbeitet z.B. an einem Spiel Namens Sim-Copter, das es in Kombination mit Sim-City ermöglicht, mit einem Helikopter durch seine selbstgebaute Stadt zu fliegen. Man kann sogar mit Picture-Maker erzeugte Bilder auf die Hauswände seiner Sim-City-Stadt bringen. Ein weiterer Vorteil des 64DD ist das nachträgliche Hinzufügen von Daten. Die F-Zero Disk-Version wird z.B. neue Strecken und Autos bieten und zusätzlich die Möglichkeit, eigene Strecken zu entwerfen und diese mit Freunden zu tauschen. Bei einigen Spielen wird es möglich sein, seine Rekorde als Phantom abzuspeichern und etwa einem Freund zu überspielen, damit dieser gegen das Phantom antreten kann. Bei manchen 64DD-Spielen wird man sogar ein bis zwei Level auf den Game Boy laden können, um unterwegs weiterzuspielen. Im Spiel Cabbage für das 64DD geht es z.B. darum, sich um einen kleinen Charakter zu kümmern und diesen zu erziehen. Um sich auch auswärts mit Cabbage zu beschäftigen, läßt sich dieser kurzfristig auf den Game Boy und später wieder zurück laden. Diese Entwicklung ist nötig, da sich der Spielegeschmack der Leute in den Jahren geändert hat.

Shigeru Miyamoto, der neben vielen anderen Spielen zur Zeit hauptsächlich an Mario Artist arbeitet - spricht über die Möglichkeiten und die Zukunft des 64DD







Yoshi´s Island war mit über zwei Millionen verkauften Stück einer der letzten großen Hits auf dem Super Nintendo. Auch wenn die knuddelige Grafik im Comic-Stil nicht jedermanns Sache ist, erklärt sich der Erfolg von Yoshi's Island gerade durch seine Andersartigkeit, die innovativen Elemente und vor allem die hervorragende Spielbarkeit. Auch Yoshi's Story bietet wieder jede Menge abgefahrene Features. Die Zunge des Knuddelsauriers läßt sich noch flexibler einsetzen, und auch das Zielsystem wurde deutlich ausgebaut. Yoshi schleppt nach wie vor seine Geschütze in Form von eingesammelten Eiern bzw. aufgefressenen Gegnern mit sich durch die Gegend. Beim Springen kann er einige Meter schweben, indem er wie wild mit den Beinen in der Luft strampelt. Ziel der einzelnen Level ist es nicht, etwa das Ende selbiger zu erreichen, sondern eine bestimmte Anzahl von Früchten zu finden. Am Ende der jeweiligen Stage wird man ansonsten einfach wieder an den Anfang zurückversetzt.

It´s e mie, Yoshi

Yoshi´s Story vereinigt altbewährtes wie Weggabelungen und kleinere Rätsel mit neuen Elementen wie etwa Tauchleveln und jeder Menge kleiner neuen Ideen. Die Steuerung ist hervorragend und unglaublich präzise mit dem 3D-Stick. Der Grafikstil ist gewöhnungsbedürftig, ich jedoch war einfach hin und weg beim Anblick der blumig-kitschigen Grafik, die ihren Höhepunkt in einem Cord-Level findet. Besonders zu beachten ist dabei die Tatsache, daß sämtliche Objekte gerendert sind und dadurch beinahe unglaubliche Effekte entstehen. Ob sich der Kauf eines Rumble-Packs, das von Yoshi's Story natürlich unterstützt wird, lohnt, dürfte sich spätestens in einer der nächsten Ausgaben herausstellen.

Yoshi Story

Genre: ..... Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: ..... Nintendo
Entwickler: ..... Nintendo
Testmuster: ..... Nintendo
Release: ..... 21. Dezember 1997 (Japan)

Yoshi's Story wurde von Nintendo bewußt in 2D gestaltet, um so einen Kontrast zu Super Mario World zu schaffen. Auch wenn Yoshi´s Island sicherlich eines der besten Jump'n Runs für das N64 wird, bleibt doch fraglich, ob der Massenmarkt auf Dauer bereit ist, auf die dritte Dimension zu verzichten.

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

GAMESTORE
Spielend einander Leben

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

C&C 2 ALARMSTUFE ROT dt. 99,90

NASCAR 98 dt. 89,90

RESIDENT EVIL DIRECTOR`s CUT dt. 89,90

DYNASTY WARRIORS dt. 89,90

Sony Playstation dt.	299,--
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Analog Pad	59,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Ace Combat 2 dt.	89,90
Abe`s Odyssee dt.	89,90
Agent Armstrong dt.	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman & Robin dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90
Castlevania dt.	99,90
Croc dt.	89,90
Constructor dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	99,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90
Discworld 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90
Explosiv Racing dt.	89,90
FIFA Soccer 98 dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90
Frogger dt.	89,90
F1 97 dt.	109,90

TOPHITS DES MONATS

FINAL FANTASY 7 kompl. dt. 109,90

FIFA SOCCER 98 dt. 89,90

TOMB RAIDER 2 dt. 99,90

COLONY WARS dt. 89,90

G-Police dt.	109,90
Hercules dt.	89,90
Jurassic Park 2 dt.	89,90
Lucky Luke dt.	89,90
MDK dt.	99,90
Madden 98 dt.	89,90
Moto Racer dt.	89,90
Motor Mash dt.	89,90
Monopoly dt.	89,90
Nuclear Strike dt.	89,90
NHL 98 dt.	89,90
NHL Breakaway dt.	89,90
NBA Live 98 dt.	89,90
Overblood dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
PGA Tour 98 dt.	89,90
Pandemonium 2 dt.	94,90
Rapid Racer dt.	89,90
Rebel Assault 2 dt.	99,90
Res.Evil Dir.Cut dt.	89,90
Risiko dt.	89,90
Streetfighter a x. dt.	89,90
TimeCrisis+Gun dt.	159,90
Total Drivin`dt.	89,90
Test Drive 4 dt.	89,90
Theme Hospital dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
War Gods dt.	79,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Z dt.	89,90

MULTINORM PLAYSTATION
dt-us-jp Spiele laufen
inkl. RGB Kabel **379,-**

PLATINIUM SERIE, SONDERANGEBOTE UND GEBRAUCHTSPIELE AUF LAGER !!!

GROSSE AUSWAHL an US. Playstation Games
N64 Games lieferbar

PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen jeden Monat neu
17,50 DM

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/ 98
für N64 und Playstation
6 Stunden !!!
*** VHS ***
49,90 DM

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Tenchu

Beat 'em Up

Sony / PlayStation

Bushido Blade scheint eine neue Kampfspielwelle auszulösen. Wieder geht es Mann gegen Mann, wieder wird Blut in rauhen Mengen fließen. Doch offensichtlich fand Sony die Konkurrenz viel zu harmlos, diesmal wird der Gewaltanteil deutlich steigen.



Man kann sich bei Tenku an Gegner anschleichen und Ihnen die Kehle aufschneiden oder Ihnen gar per Handstandüberschlag das Genick brechen, wenn das mal nicht was anderes ist!

Natürlich gibt es verschiedene Waffen, unter anderem Feuerwerkskörper (!) oder ein Ninja-Rope, verlorene Energie wird mit Heilpillen wieder aufgefüllt. In Japan soll das Spiel im Frühjahr 1998 erscheinen.

SOFTWARENEWS

Ore! Tonba!

Jump 'n Run

Capcom / PlayStation

Tukuo Fujware, der Macher von Softwareperlen wie Ghouls 'n Ghosts, schlägt erneut zu. Bei diesem Sidescroller Jump 'n Run habt Ihr es diesmal mit mutierten Dämonenschweinen zu tun, eine hübsche Idee. Selbstverständlich kann sich Tonba (Ore! Tonba! heißt übersetzt etwa soviel wie „Ich bin Tonba") auch gegen diese Feindesschaar erwehren, zum einen mittels einer Eisenkugel und zum anderen mit







Hilfe eines halsbrecherischen Sprungmanövers. Die Grafik gehört zu den farbenfrohesten überhaupt, selten wurde dermaßen tief in den Farbtopf gegriffen. Ziel des Spiels ist das Ende der Schweineherrschaft, Japaner können noch im Dezember gegen die bösartige Tierwelt antreten.

identität

Das legendäre Vampirabenteuer geht weiter...

Castlevania

Symphony of the night

Aufregend, unheimlich und erschreckend. Das verfluchte Schloß wieder als Schauplatz furchterregender Ereignisse. Alucard -halb Mensch, halb Vampir- stellt sich erneut seinen unheimlichen Gegnern. Jump'n-Fight und sein mächtiges Waffenarsenal reichen allein nicht mehr aus, die finsteren Gestalten zu besiegen - er muß im Rollenspiel ihr Handeln einkalkulieren. Dazu geniale 3D-Effekte auf 2D-Plattform und nicht zuletzt ein Soundtrack, der einem das Blut in den Adern gefrieren läßt...
wenn noch welches drin ist...



Maniac, 7/96: "Castlevania-Höhepunkt: Gigantisches 2D-Jump'n'Run mit Adventure-Einschlag und perfektem Spieldesign." Spielspaß 90%
Videogames 11/97: "Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit." Wertung: 82%

PlayStation

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 109
D-60437 Frankfurt
Telefon (069) 950812-0
Fax (069) 950812-74
www.konami.com

KONAMI

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Castlevania and Symphony of the Night are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Vermieten sowie öffentliches Vorführen des Programms ist untersagt.

Bushido Blade 2

Beat 'em Up

Square / PlayStaion

Vom Erfolg des Erstlings angetan, arbeitet Square bereits mit Hochdruck an einem würdigen Nachfolger. Die Steuerung wird komplett überarbeitet, die Blocktaste fällt weg, statt dessen wird das Angriffsrepertoire erweitert. Generell wird eine höhere Geschwindigkeit an den Tag gelegt, sogar eine Art von





Fatalities soll noch integriert werden. Drei neue Kämpfer sollen das Spiel zusätzlich auflockern, mit einem Release ist allerdings in nächster Zeit noch nicht zu rechnen, da erst ca. 50% fertiggestellt sind. Wir halten Euch bei diesem potentiellen Hit definitiv weiter auf dem laufenden.

Einhänder Galore

Shoot 'em Up

Square / PlayStation

Mit Einhänder Galore kommt endlich wieder ein reinrassiges sidescrolling Shoot 'em Up für die PlayStation auf den Markt. Das komplett in Hi-Res gehaltene Spiel stellt drei Kampfdroiden zur Auswahl, die sich primär durch ihre Waffensysteme unterscheiden. Wem dies nicht reichen sollte, der kann den gegnerischen Raumschiffen sogar deren Waffensysteme klauen, eine Idee, die seit den 16-Bit-Zeiten nicht mehr aufgegriffen wurde. Ein US-Release ist schon so gut wie sicher, hoffentlich gilt dies auch bald für den Rest der Welt.





SOFTWARENEWS

Tomb Raider 2 89,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

Ace Combat 2	79,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	79,95
Alien Trilogie	39,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bleifuß 2	* 72,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bug Riders	* 74,95
Buggy	* 84,95
Bushido Blade	* 79,95
Bust-a-Move 3	* 59,95
Caesars Palace	* 74,95
Colony Wars	79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	94,95
Constructor	* 74,95
Cool Boarders 2	* 79,95
Courier Crises	74,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Critical Depth	* 74,95
Croc	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Devils Deception	79,95
Discworld 2	79,95
Dungeon Keeper	* 82,95
Dynasty Warriors	84,95
Exhumed	79,95
Explosive Racing	* 84,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	49,95
FIFA 98 Die WM	84,95
Fighting Force	89,95
Final Fantasy VII	96,95
Firetrap	* 84,95
Frogger	79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	94,95
Grand Theft Auto	74,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure	* 84,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Jersey Devil	* 84,95
John Madden NFL 98	82,95
Kurushii	72,95
Lost World. Jurassic Park	82,95
Lucky Luke	* 84,95
Mace : The Dark Age	* 82,95
Magic the Gathering	* 74,95
Master of Teras Kasi	* 84,95
Maximum Force	* 82,95
MDK	82,95
Megaman 8	* 84,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Nascar 98	84,95
NBA 98	84,95
NBA Hangtime	* 79,95
Need for Speed 2	82,95
NHL 98	84,95
NHL Breakaway 98	74,95
NHL Powerplay Hockey 98*	79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nightmare Creatures US	119,95
Nuclear Strike	84,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	82,95
Overboard	79,95
Pandemonium 2	79,95
Pax Corpus	* 84,95
Populous 3	* 84,95
Porsche Challenge	72,95
Power Soccer 2	* 79,95
Powerslide	79,95
Premier Manager 98	* 84,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	72,95
Rampage World Tour	* 74,95
Rapid Racer	72,95
Ray Tracer	72,95
Raystorm	72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 84,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Resident Evil Dir. Cut US	99,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Rock ´n´ Roll Racing 2	* 82,95
Rosco McQueen	79,95
San Francisco Rush	* 82,95
Shadow Master	* 79,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Streetfighter ex plus	79,95
Super Pang Collection	* 84,95
Syndicate Wars	82,95
Tekken	39,95
Tekken 2	99,95
Tenka	89,95
Test Drive 4	84,95
Tetris plus	72,95
Theme Hospital	* 84,95
Time Crisis	149,95
TOCA	89,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	79,95
VMX Racing	* 84,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	82,95
Wargods	* 74,95
Wing Commander 4	82,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
Z	* 72,95
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	29,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Blast Corps	109,95
Bomberman	* 89,95
Clayfighter 63 1/3	129,95
Dark Rift *	129,95
Dark Rift US	159,95
Diddy Kong Racing*	89,95
Extreme G	129,95
F1 Pole Position	149,95
FIFA98 Die WM	129,95
Golden Eye PAL EV	129,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64	129,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
John Madden 64*	129,95
Joust X*	129,95
Killer Instinct Gold	139,95
Lamborghini 64 US*	179,95
Lylat Wars	129,95
Mace the dark Age US	159,95
Mission : Impossible *	139,95
Mission : Impossible US*	179,95
Multi Racing Champ.	129,95
Multi Racing Champ. US	159,95
NBA Hangtime	129,95
NFL Quaterback Club 98	129,95
Pilotwings64	109,95
Robotron X*	129,95
San Francisco Rush*	129,95
Shadow of the Empire	129,95
Starfox 64 US	179,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Top Gear Rally US	159,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods*	129,95
Waverace 64	89,95
WayneGretzkys 3DHockey	129,95
Wetrix*	139,95
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

Händleranfragen erwünscht

Crash Bandicoot 2 79,95

NHL Breakaway 98 74,95

Resident Evil Directors Cut 79,95

Pandemonium 2 79,95

Diddy Kong Racing 89,95

Golden Eye PAL EV 129,95

Final Fantasy 7 96,95

C&C 2 94,95

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 teilweise erheblich abweichen!

Shadow Madness

RPG

Crave / PlayStation



Die Squaresoftaussteiger Crave stellen Ihr erstes eigenes RPG auf die Beine. Es handelt sich um die Geschichte von drei Reisenden, die ihre Abenteuer in einer



gerenderten Umgebung erleben. Shadow Madness wird einen nicht-linearen Handlungsverlauf zu bieten haben, eventuell wird sogar eine First-Person-Perspektive enthalten sein, genauere Aussagen läßt das noch sehr unfertige Spiel aber noch nicht zu, es ist lediglich bekannt, daß die Story sich um den Weltuntergang drehen soll. In Japan kann man diesen dann Mitte 1998 verhindern.

SOFTWARENEWS

Dragon Dreams

RPG

Sega of Japan / Saturn

Dieses RPG unterstützt als erster Vertreter seines Genres das X-Band-Modem des Saturn und ermöglicht damit spannende Online-Abenteuer. Leider ist es sehr unwahrscheinlich, daß wir dieses mit Zaubersprüchen vollgepackte Spiel in Europa sehen werden, da bei uns kein Modem für Segas Konsole verfügbar ist. Sehr interessant ist jedoch eine ande-





re Meldung, die bezüglich dieses Spiels durch die Szene geistert. Angeblich fährt Sega den Saturnsupport bereits herunter und plant seine weltweite Onlineoffensive für den Dural. Mal sehen, was es nächsten Monat in dieser Richtung Neues zu vermelden gibt. In Japan erscheint Dragons Dream übrigens noch vor Weihnachten.

ATARI JAGUAR

CD Rom inkl. 4 CDs	ab 189,-
Memory Track CD	59,-
Air Cars (NEU!)	109,-
Alien vs. Predator	89,-
Attack of the Mut. Penguins	59,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	79,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	69,-
Dragon's Lair CD	59,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	79,-
Flashback	59,-
Highlander CD	79,-
Hover Strike CD	59,-
I-War	66,-
Iron Soldier	49,-
Iron Soldier II CD	129,-
Kasumi Ninja	39,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	79,-
NBA Jam T.E.	79,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	77,-
Power Drive Rally	69,-
Raiden	49,-
Rayman	79,-
Ruiner Pinball	69,-
Sensible Soccer	66,-
Super Burn Out	66,-
Syndicate	66,-
Theme Park	59,-
Ultra Vortek	66,-
Val d'Isere Skiing	66,-
World Tour Racing CD	129,-
Worms (NEU!)	129,-
Zero 5 (NEU!)	129,-

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole	ab 69,-
Original Lynx-Netzteil	19,-
A.P.B.	29,-
Awesome Golf	35,-
Bill & Ted's Excellent Advent.	33,-
Block Out	33,-
Desert Strike	59,-
Dinolympics	35,-
Dirty Larry - Renegad Cop	33,-
Dracula The Undead	39,-
Jimmy Connors Tennis	39,-
Lemmings	69,-
Malibu Bikini Volleyball	35,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	35,-
Pit-Fighter	33,-
Power Factor	39,-
Raiden (NEU!)	79,-
Rampage	33,-
Rampart	39,-
Robotron 2084	33,-
Rygar	29,-
Shadow of the Beast	39,-
Slime World	39,-
Steel Talons	33,-
Super Skweek	35,-
Switchblade II	35,-
S.T.U.N. Runner	33,-
Toki	39,-
Viking Child	33,-
Xybots	35,-

Virtual Boy + Spiele a. A.

The Video Games Source
Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
Internet:
http://www.wrgross.com

SCHNEEWEIß
BESTELLSERVICE FÜR COMPUTER & VIDEOGAMES
Jörg Schneeweiß - Beethovenstraße 4
04838 Eilenburg
Tel.: 0 34 23 / 75 73 32
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33
Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

Neu! PC-CD Rom - PlayStation
Nintendo 64 - Lösungsbücher
Zubehör für alle Systeme

HAMMERPREISE! HAMMERPREISE! HAMMERPREISE! HAMMERPREISE! HAMMERPREISE!

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	DM 288
NeGcon Lenkrad	DM 85
Analog Pad	DM 58
Memory Card 8 MBit	DM 68
Memory Card 24 MBit	DM 88
Memory Card 48 MBit	DM 98
Ace Combat 2	dt DM 88
Baphomets Fluch 2	dt DM 84
Broken Helix	dt DM 93
Colony Wars	dt DM 86
Command & Conquer 2	dt DM 98
Constructor	dt DM 85
Cool Boarders	dt DM 85
Courier Crisis	dt DM 84
Crash Bandicoot 2	dt DM 87
Croc	dt DM 83
Discworld 2	dt DM 85
Dynasty Warriors	dt DM 89
Explosive Racing	dt DM 85
Fantastic Four	dt DM 83
FIFA 98	dt DM 87
Final Fantasy VII	dt DM 99
Frogger	dt DM 85
G-Police	dt DM 99
Hercules	dt DM 86
Jersey Devil	dt DM 87
Jurassic Park (Vergessene Welt)	dt DM 84
Lifeforce Tenka	dt DM 92
Magic the Gathering	dt DM 84
MDK	dt DM 89
Monopoly	dt DM 85
Monster Trucks	dt DM 84
Moto Racer	dt DM 85
Motor Mash	dt DM 84
Nascar 98	dt DM 88
NHL Breakaway 98	dt DM 84
NHL Hockey '98	dt DM 85
Nightmare Creatures	dt DM 86
Nuclear Strike	dt DM 85
Oddworld: Abe's Odysee	dt DM 82
Overboard	dt DM 84
Pandemonium 2	dt DM 88
PaRappa the Rapper	dt DM 77
Pax Corpus	dt DM 86
Porsche Challenge	dt DM 77
Rage Racer	dt DM 92
Rally Cross	dt DM 79
Rapid Racer	dt DM 86
Rayman 2	dt DM 86
Resident Evil DC	dt DM 85
Rosco McQueen	dt DM 86
Streetfighter EX Plus	dt DM 86
Test Drive 4	dt DM 86
Time Crisis + Lichtpistole	dt DM 137
Tomb Raider	dt DM 81
Tomb Raider 2	dt DM 89
Total Drivin	dt DM 88
Touring Car Championship	dt DM 89
Transport Tycoon	dt DM 83
V-Rally	dt DM 84
Warcraft 2	dt DM 84
Wargods	dt DM 79
Z	dt DM 79

NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	DM 288
Controller (versch. Farben)	DM 58
Blast Corps	dt DM 106
Bomberman 64	dt DM 88
Chameleon Twist	dt DM 137
Clayfighter 63 1/3	dt DM 137
Dark Rift	dt DM 137
Diddy Kong Racing	dt DM 88
Extreme G	dt DM 136
F1-Pole Position	dt DM 124
FIFA 98	dt DM a.A.
Golden Eye 007 PAL	dt DM 139
Goemon 5 Mystical Ninja	dt DM a.A.
Hexen 64	dt DM 128
Int. Superstar Soccer 64	dt DM 137
John Madden Football	dt DM 137
Lamborghini	dt DM a.A.
Lylat Wars	dt DM 126
Mischief Makers	dt DM 88
Multi Racing Championship	dt DM 138
NBA Hangtime	dt DM 126
Pilotwings	dt DM 105
Shadow of the Empire	dt DM 126
San Francisco Rush	dt DM a.A.
Super Mario 64	dt DM 88
Super Mario Kart 64	dt DM 88
Top Gear Rally	dt DM a.A.
Turok	dt DM 136
Wave Race	dt DM 88
Wayne Gretzkys 3D Hockey	dt DM 126
Wargods	dt DM 137

Versandkosten NN DM 6.90.
ab 3 lieferbaren Softwareartikeln Versandkostenfrei.
Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.
Inklusive Transportversicherung und Sicherheitsverpackung.

dt = deutsch kd = komplett deutsch
e/dt = englische Sprachausgabe/deutsche Texte

Unseren kostenlosen Preislistenkatalog können Sie mit frankiertem (3 DM) und adressiertem Rückumschlag anfordern, oder liegt auf Wunsch ihrer Bestellung bei. Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten. Rücksendungen bitte vorher mit uns absprechen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Neu!

X-MAS GEWINNSPIEL



Acclaim

20x Audio-CD Extreme G
5x Extreme G (N-64)



Hasbro

5 x Frogger Shirts
1 x Frogger (PSX)
1 x Beast Wars (PSX)
5x Beast Wars Figuren

BMG

2x Pandemonium 2-Jacke,
20x Courier Crisis T-Shirts
Courier Crisis (PSX),
20x Pandemonium 2
T-Shirts



Electronic Arts

5x FIFA 98 (PSX)
5x FIFA 64 (Nintendo 64)





Eidos

1x Fighting Force Jacke,
5x Fighting Force T-Shirt



Dataflash

5x Gamebuster N64
5x Memory Plus
5x Gamebuster PlayStation







GT Interactive

1x Airbrush PlayStation
5 x Abe's Oddysee (PSX)
10 x Abe T-Shirt



Laguna

3x Total Drivin (PSX)
3x Jersey Devil (PSX)
3x Dynasty Warriors (PSX)
1x Multi Racing
Championship (N64)



Interact

1x Racing Wheel (N64)
3x 3D Shark Pad Pro (N64)
3x Super Pad 64 (N64)
5x PS Pro Pad



Konami

5 x ISS Pro (PSX)
5 x Vandal Hearts /
Suikoden-Soundtacks
5 x ISS Shirts

X-MAS GEWINNSPIEL







Sega

3x Manx TT-Winterjacke
3x handsignierter Fußball von Icke Häßler
10x Top-Spiele von SEGA aus dem SEGA-Lineup

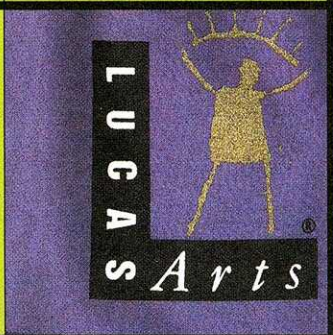
Nintendo

3x Diddy Kong Racing
1x Game Pocket

Psygnosis

10 x Overboard (PSX)
10 x Colony Wars (PSX)
20 x Colony Wars T-Shirt
10 x Overboard T-Shirt
10 x Overboard Mousepads
10 x Discworld 2 T-Shirts





Softgold

10x LucasArts-Baseballkappe
5x LucasArts T-Shirt
5x Video Star Wars Special Edition



Sony

1x Value Pack FF7 T-Shirt,
3x FinalFantasy VII
3x Crash Bandicoot 2
3x Baphomet's Fluch 2
jeweils inkl. bunte Memory Card



UBI

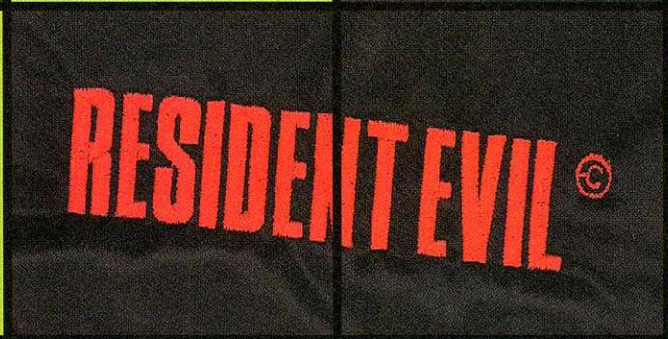
5x F1-Pole Position 64 (N64)
5x Tennis Arena (PSX)





Virgin

2x Bomberjacken RE
10x RE-POSTER
40x Aufklebersets RE
30x Street Fighter EX Alpha-Demo
30x Marvel Super Heroes-Demo
20x Wing Over-Modellbausätze



X-MAS GEWINNSPIEL

Was gibt es Schöneres, als einen buntgeschmückten Weihnachtsbaum, einen von Lebkuchenduft erfüllten Raum, hübsch verpackte Geschenke mit Schleifen in allen Farben oder eine enthauptete Mastgans, ausgeweidet auf einem Spieß mit einem Bratapfel im Hintern? Ja, liebe Leser, es weihnachtet sehr. Die Kaufhäuser dudeln ein Potpourri besinnlicher Lieder zum Fest in die neongrell erleuchteten Flure zur Erbauung ihrer Kunden, jedermann wirft beschwingt noch eine Handvoll Streusalz mehr auf die vereiste Straße vorm Hauseingang, denn die Zeit des Gebens ist angebrochen. Auch wir wollen geben, Ihr müßt nur sagen, was Ihr wollt.

So läuft das Spiel nämlich dieses Jahr!
Keine Fragen, keine Rätsel, keine Spenden. Wir geben aus Liebe, aus Würzburg und aus vollen Händen, die gefüllt sind von all den lieben Sponsoren, deren Produkte Ihr sowieso schon kennt und liebt.
Schreibt einfach fünf Dinge auf, die Ihr gerne aus unserem Sortiment haben würdet. Bei uns heißt es dann: „Wer zuerst schickt, kriegt!"
Jeden Tag werden wir je nach Posteingang die Gewinner ihren Gewinnen zuordnen. Sind die gewünschten Preise schon vergeben, erhaltet Ihr einen Preis, den wir für Euch auswählen.

Schickt Eure Fragebögen+Wunschliste an:

Fun Generation
Stichwort: „Fest der Liebe"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Jeder kann nur einen Fragebogen schicken, Familienmitglieder inklusive. Nur komplett ausgefüllte Fragebögen nehmen teil. Faxe werden nicht angenommen. Mitarbeiter des CyPress Verlages und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist Mittwoch, der 7.Januar 1998.

Du bist:

☐ männlich ☐ weiblich

☐ Schüler ☐ Student/in
☐ Angestellt ☐ Selbstständig

Alter:

☐ bis 15 Jahre ☐ 16-20 Jahre
☐ 21-25 Jahre ☐ älter als 25

Verfügbares Geld pro Monat:

☐ bis 500 Mark ☐ bis 1000 Mark
☐ bis 2000 Mark ☐ bis 3000 Mark
☐ bis 5000 Mark ☐ über 5000 Mark

Lieblingsgenre:

☐ Jump'n Run ☐ Adventure
☐ Shoot'em Up ☐ Rennspiel
☐ Strategie ☐ Beat'em Up
☐ sonstige

Haushalt:

☐ Videorecorder ☐ Dolby Surround
☐ Kabel-TV ☐ Sat-TV
☐ PC - wenn ja dann, ☐ mit Internet ☐ mit CD-Rom

Was sind Deine Hobbies?

_____

_____

Welche Videospielsysteme besitzt Du selbst? Welche planst Du Dir in nächster Zeit zu kaufen?

	besitze ich	kaufen will
PlayStation	☐	☐
Saturn	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
64 DD	☐	☐

Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

Video-Games ☐
Maniac ☐
Mega Fun ☐
Next Level ☐
PlayStation Magazin ☐
PlayPlayStation ☐
sonstige, nämlich_____

Weshalb hast Du diese Ausgabe der FG gekauft?

Ich habe FG abonniert ☐
Ich kaufe FG regelmäßig ☐
Die Titelseite hat mich neugierig gemacht ☐
Wegen folgender Themen :

_____

_____

Anderer Grund:

_____

Was trifft auf Dich zu?

	JA	NEIN	Wie häufig
Ich besuche regelmäßig Profifußball im Stadion	☐	☐	_____
Ich gehe regelmäßig ins Kino	☐	☐	_____
Ich leihe regelmäßig Videospiele aus der Videothek	☐	☐	_____
Eine Demo-CD ist für Dich ein besonderes Kaufargument für den Kauf einer Fachzeitschrift?	☐	☐	

Wieviel würdest Du für ein Fachmagazin mit Demo-CD ausgeben? _____ DM

Welche Rubriken gefallen Dir in der FG besonders gut? (Note 1-6)

Editorial	☐	Leserbriefe	☐
Backstage	☐	SoftwareNews	☐
SpieleTests	☐	First Aid	☐
Comic	☐	Specials	☐

(1=sehr Gut 6=sehr Schlecht)

Gibt es auch Themen die Du vermißt hast?

LifeStyle (CD, Techno, LaserDisc) ☐
Kleinanzeigen ☐
Arcade ☐
andere, nämlich

_____

Wieviele Personen außer Dir lesen Dein Exemplar von FUN GENERATION noch?

_____

Sammelst Du die Ausgaben? ja ☐ nein ☐

Welche Aussagen treffen auf die FUN GENERATION zu?
(1=Trifft voll zu bis 5=Triff überhaupt nicht zu)

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

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

☐ ***Nein, will ich nicht!***

_____

Name, Vorname

_____

Straße

_____

PLZ, Wohnort

_____

Datum, Unterschrift


Wild thing
MISCHIEF MAKERS™
Jump n' Run im All. Professor Theo ist entführt worden, und Du mußt ihn befreien. Starte Deinen Düsenantrieb! Ein Abenteuer mit über 50 Level auf dem Planeten Clancer wartet auf Dich. Boxende Feuerdrachen versperren Dir den Weg. Quietschende Mech-Dinosaurier machen Dir das Leben zur Hölle. Doch Du bist gut vorbereitet. Mit Sprungfedern und zeitgezündeten Bomben hältst Du dagegen. Ist 'ne echt wilde Sache, dieses Spiel. Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für Nintendo® 64.
©™ ™, ® and © 1997 Treasure and trademarks of Nintendo Co., Ltd. 1997 Treasure Enix. Licensed to Nintendo.
NINTENDO 64
Nintendo®
The New Dimension of Fun

Götz Schmiedehausen



>>in:to FUN

In diesem Special wenden wir uns an alle Leser, die vielleicht gerade erst eine Konsole unter dem Weihnachtsbaum gefunden haben oder von den Finanzspritzen diverser Anverwandter zum Freudenfest nun endlich liquide sind, um die Begriffe PlayStation und bzw. oder Nintendo 64, vielleicht sogar Sega Saturn, vom Wunsch zur Wirklichkeit gelangen zu lassen. Doch was für die alten Hasen banale Selbstverständlichkeit sein mag: es gibt mehr zwischen Joypad und Bildschirm, als das Basis-Set und ein paar Stücke Software. Oftmals kann man im Zusammenspiel mit Stereo- oder Surroundanlage, dem geeigneten Kabel zum Fernseher, vielleicht sogar dank eines kleinen Umbaus den Spaß mit dem neuen Hausfreund noch erhöhen. In diesem Special lest Ihr ein paar Tips, wie Ihr auch mit kleinem Geldbeutel ein bißchen Feintuning vornehmen könnt.

DER FERNSEHER



Die Videospielkonsole ist ein gesellschaftliches Ereignis. Das sag' ich jetzt mal so, und das liest sich eigentlich auch ganz gut. Schon das erste Spiel „Pong" (siehe Quo Vadis-Special) war für zwei Spieler angelegt. Mit diesem Gedanken im Hinterkopf sollte es eigentlich möglich sein, den heimischen Fernseher, falls kein Zweitgerät vorhanden, zum zentralen Spielplatz für die ganze Familie zu deklarieren. Bleibt die Begeisterung für Marios Abenteuer im Kreis der Lieben aus, oder beschränkt sich vielleicht die Begeisterung des Lebensabschnittsgefährten über eine Partie Formel 1 97 im Split-Screen-Modus auf gelangweiltes Unverständnis, ebenso für Begriffe wie „Flügeleinstellung", „Reifendruck" oder „Fahren auf der Piste und nicht im Acker", dann wird es Zeit, sich über eine familiäre Umstrukturierung Gedanken zu machen. Doch meist erledigt sich dies bei einen Gang zum TV-Händler des Vertrauens, an dessen Schultern man sich über die Ungerechtigkeit der westlichen Welt, den Solidaritätszuschlag und das System im allgemeinen ausweint, um ein wenig Rabatt herauszulamentieren.

Vor dem Kauf eines TV-Gerätes sollte erst einmal geklärt sein, ob es sich um eine Import- oder eine PAL-Konsole handelt.

Besitzt man eine herkömmliche ***PAL***-Konsole mit ebensolchen Spielen, wie man sie überall in Deutschland kaufen kann, reicht es völlig aus, wenn der Fernseher die normübliche ***EuroScart-Buchse*** besitzt. Über den Videokanal wird das Euro-AV-Signal (Europäischer Audio/Video-Standard) problemlos in den Fernseher eingespeist. Soviel zum Normalfall.

Doch man kann es natürlich auch etwas komplizierter haben.

Alter Fernseher

Ältere Modelle besitzen ausschließlich die herkömmliche Antennenbuchse. Schließlich setzte sich in den siebziger Jahren vorwiegend Mutters Häkeldecke oder eine Blumenvase auf der Oberseite als Zubehör-Standard durch. Also muß man sich beim Fachhändler spezielle Antennenbuchsen-Adapter kaufen, da bei Nintendo 64, Saturn und PlayStation nur noch Scartkabel enthalten sind.

Bei der Darstellung der Signale von US- oder japanischen Geräten kann man davon ausgehen, daß das Bild jeglicher Farbe entbehrt, da die älteren Geräte nichts mit der ***NTSC-Norm***, die in Japan und den USA benutzt wird, anfangen können. Vorsichtig sollte man übrigens auch mit umgebauten PAL-Konsolen und ausländischer Software sein. Bei der PlayStation muß man sich ausschließlich auf PAL-Soft- und -Hardware beschränken, um nicht Gefahr zu laufen, schwarzweiße Bilder in Kauf nehmen zu müssen. Auch eine umgebaute PAL-Konsole kann NTSC-Spiele nicht in Farbe darstellen, wenn der Fernseher keine NTSC-Darstellung hat.

Fernseher mit Scartbuchse(n)

Neuere Modelle, auch aus unteren Preisklassen, besitzen die geforderte Scartbuchse. Nun kann man wenigstens das Euro-AV-Signal problemlos darstellen. Will man jedoch auch NTSC-Spiele laufen lassen, ohne unbedingt einen NTSC-tauglichen Fernsehr kaufen zu wollen, empfiehlt es sich, ein Gerät mit ***RGB-Norm*** zu haben. Viele der neuen TV-Geräte bieten diesen Kanal in ihrem Videosignal-Repertoire, jedoch empfiehlt es sich schon, dies vor dem Kauf nachzuprüfen. Stehen mehrere Scartbuchsen an der Rückseite des Gerätes zur Verfügung, so findet man den RGB-Eingang meist in der mit AV1 bezeichneten Buchse. Das RGB-Signal (Rot-Grün-Blau-Signal) kann jede Konsole, egal mit welcher Software oder Konfiguration in Farbe darstellen, vorausgesetzt, die Konsole hat auch einen RGB-Ausgang. Dieser ist nur beim Nintendo 64 nicht enthalten, kann jedoch durch einen, leider relativ kostenintensiven Umbau ergänzt werden (siehe dazu auch Backstage: RGB-Umbau von double you). Bei Saturn und PlayStation genügt ein RGB-Kabel, das man bei jedem Videospielhändler für ca. 30 bis 40 DM käuflich erwerben kann. Bildschärfe, Farbdarstellung und Kontrast usw. sind mittels RGB-Darstellung in der maximal möglichen Qualität dargestellt. Nicht einmal das ***S-VHS-Signal*** ist dem RGB-Signal überlegen. S-VHS trennt nur Helligkeit und Farbe in zwei Kanäle, während RGB Rot, Grün, Blau und die Synchronisation der drei Farben in vier Kanäle aufsplittet.

DER RICHTIGE SOUND

Wer zudem auch auf die geeignete akustische Untermalung Wert legt, braucht mindestens einen Stereofernseher. Da viele Spiele auch im ***Dolby Surround***-Raumklangsystem abgemischt sind, würde sich sogar ein Surround-Fernseher empfehlen. Besser jedoch ist eine angeschlossene Stereoanlage, die ihr Signal direkt über Cinch-Kabel aus der Konsole bezieht (wählt man den Weg über den Fernseher als Ausgang zum Verstärker, kann es zu Störsignalen kommen). Die PlayStation hat Cinch-Ausgänge, während man für Nintendo 64 und Saturn erst ein spezielles Kabel mit Cinchausgang erwerben oder den Weg über den Fernseher wählen muß.

Nun sind der Vorstellungskraft nur noch durch den Geldbeutel Grenzen gesetzt. Jeder Verstärker, der einen Cinch-Eingang besitzt, kann als Soundmaschine für die Konsole genutzt werden. Surround-Anlagen entschlüsseln das Surroundsignal automatisch, manche Spiele haben jedoch die Soundoption „Surround" im Optionsmenü, die man vor dem Hörgenuß erst einstellen sollte.

IMPORTKONSOLEN, UMBAUTEN UND WIE MAN ÄRGER VERMEIDEN KANN

Obwohl man von außen den Eindruck gewinnen könnte, daß eine aus den USA oder Japan importierte Konsole keine Unterschiede zu einem europäischen Gerät macht, sollte man vor dem Kauf einige Punkte beachten, damit sich das Spielvergnügen nicht auf das Auspacken des Gerätes beschränkt.

Der Strom

So banal es klingen mag, doch die einfachste Möglichkeit, eine Importkonsole zu zerstören, führt über die heimische Steckdose. Denn die NTSC-Geräte vertragen nur 110 Volt, während aus der Wand jedoch 220V angeboten werden. Zwar passen die amerikanischen Stecker nicht in unsere Steckdosen, jedoch die Stromkabel beider Systeme in die Rückseite der PlayStation. Grundsätzlich gilt: Beim Anschluß einer US- oder Japankonsole ans heimische Netz ohne Hilfsmittel erhält man eine lustige Rauchschwade als Abschiedsanimation direkt aus der Ventilationsöffnungen. Das interne Netzteil hat sich spontan verabschiedet, und Ersatzteile sind leider so gut wie nicht zu erhalten. Die Lösung heißt Step Down-Konverter. Dieses Gerät wandelt 220V in 110V um, hat einen Steckdosenadapter eingebaut und kostet zwischen 25 und 50 DM. Diese Investition sollte man auf jeden Fall tätigen, gute Importhändler haben das Gerät schon in einem Komplettpaket enthalten.

Begriffe:

SCART-BUCHSE: Buchse mit 21 Pins, in denen alle nötigen Video- und Audioinformationen enthalten sind. (RGB, Ton, Video-Signal (FBAS)

NTSC: US/JP Fernsehnorm mit 60 Halbbildern pro Sekunde. Abkürzung für „National Television System Committee" oder aber Scherzhaft für „Never The Same Color"

PAL: Europäische Fernsehnorm mit 50 Halbbildern pro Sekunde. Abkürzung für „Phase Alternate Line"

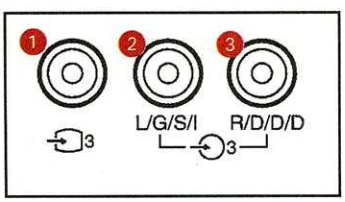
RGB: Abkürzung für „Rot-Grün -Blau" Das RGB-Signal ist qualitativ das beste Video-Signal, da es unmoduliert von der Quelle auf drei Adern zum Empfänger geht.

FBAS: Moduliertes Farb-Videosignal (Bild-, Austast-, Sychronisationssignal) Alle Signale werden auf eine Leitung zusammengefaßt, daher kann es zu Qualitätsverlusten kommen.

S-VHS: (Super-VHS) Moduliertes Videosignal auf zwei Adern (Helligkeit und Farbe bzw. Luminanz und Chrominanz sind getrennt) Ein S-VHS Signal ist qualitativ besser als FBAS kommt jedoch nicht an RGB-Qualität ran.

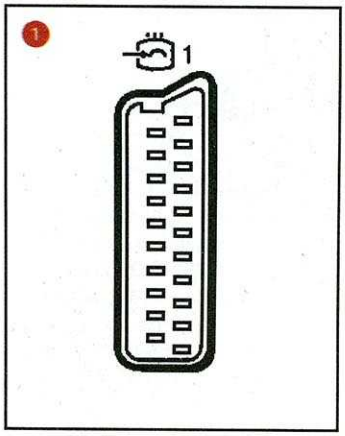
Dolby Surround: Raumklang System der Dolby-Labs. Bei einem Dolby Surround-Signal sind die Raumklanginformationen im normalen Stereo-Signal codiert um auch mit normalen Wiedergabegeräten kompatibel zu bleiben. Jedoch dann ohne Raumklang.

Die Buchsen und Stecker

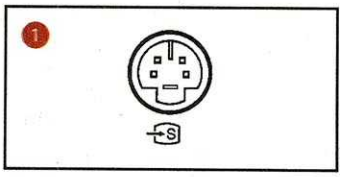


1. **Video in (am TV)**
2. **Audio in Links (am TV)**
3. **Audio in Rechts (am TV)**

Die Buchsen und Stecker



1 **Scart-Buchse mit RGB (am TV)**



1 **S-VHS-Buchse nur Video-Signal (Ton-Signal wir über Cinch angeschlossen)**







Importkonsole vs. PAL-Gerät

Unbeeindruckt von den Bestrebungen multikultureller Zusammenführung, betreiben die Hersteller der Videospielgeräte geradezu provinziell anmutende Länderpolitik. Die Herren bei Sony, Sega und Nintendo wollen nämlich nicht, daß Japaner US-Software, Europäer Japanospiele oder Amerikaner mit PAL-Titeln spielen. Auf keiner der drei Konsolen laufen ausländische Spiele ohne entsprechende Umbauten oder Tricks.

PlayStation

Ziemlich unkompliziert ist der Umbau des Sonygerätes. Firmen wie ***double you, Metropolis, Fusion, ACME*** und viele andere Händler, mehr bauen schnell um oder verkaufen umgebaute PlayStations. Mittels eines Bootchips wird die Länderkennung bzw. die Sicherheitsabfrage in der PlayStation ausgeschaltet. Die Konsole spielt nun alle Arten von Software unabhängig von der Herkunft ab.

Saturn

Die Länderkennung beim Saturn zu umgehen, ist ebenfalls keine große Kunst. Ein Drehschalter für japanische, amerikanische und europäische Software und ein Umschalter für 50/60Hz können für wenig Geld eingebaut werden und sorgen dafür, daß jedes Spiel funktioniert.

Nintendo 64

Etwas schwieriger gestaltet es sich bei Nintendos 64-Bitter. Vor allem die Spiele, die direkt von Nintendo kommen, laufen meist nur auf der dafür vorgesehenen Plattform. Zwischen US- und Japan-Konsole besteht in puncto Hardware kein Unterschied. Lediglich zwei Plastikzapfen gilt es im Modulschacht der japanischen Konsole zu entfernen. Baut man eine NTSC-Konsole zur Multinorm-Konsole um, laufen (fast) alle PAL-Titel einwandfrei. Ausnahmen sind Starfox/Lylat Wars (das NTSC-Modul läuft nach einem Umbau auch nicht mehr auf der NTSC-Konsole) oder Diddy Kong Racing. Andere Spiele wie Extreme-G haben Tonprobleme usw. Die PAL-Konsolen machen selbst nach einem Multinorm-Umbau bei vielen NTSC-Titeln schlapp. Bis jetzt gibt es keinen hundertprozentig funktionierenden Umbau, wer international spielen möchte, muß eine PAL- und eine NTSC-Konsole besitzen. Wenn Ihr nicht sicher seid, ob ein Nintendo 64-Modul für Euer Gerät geeignet ist oder nicht, ruft bei Eurem Händler oder bei uns (Tel.: 0931/ 40 43 710, auch außerhalb der Hotline-Zeiten) an.

Saturn

Einmal mit 50/60Hz-Schalter versehen, gibt es keine Unterschiede zwischen den Geräten.

Nintendo 64

Die ersten Nintendo 64-Konvertierungen wie Wave Race 64 oder Mario Kart 64 sind störend langsam und weisen zudem PAL-Balken am oberen und unteren Rand des Bildschirms auf. Neuere Konvertierungen wie Extreme-G von Acclaim haben dieses Problem jedoch gelöst und lassen zukünftig auf hochwertigere Umsetzungen hoffen. Wer Importspiele bevorzugt, sollte nicht unbedingt eine PAL-Konsole kaufen. Index-Spiele kann man jedoch im europäischen Ausland überall frei erhältlich als PAL-Spiel kaufen. Für diese Titel braucht man nicht zwingend eine NTSC-Konsole.

Der Spielekatalog

Viele Spiele erscheinen nicht in Deutschland. Gründe dafür sind anzunehmende Indizierung (Golden Eye), Indizierung eines Vorgängers (Duke Nukem 3D, Quake) oder Marktunterschiede (jap. Rollen- oder Brettspiele etc.). Bevor man sich auf eine Importkonsole stürzt, sollte man sich über die eigenen Ansprüche im Klaren sein. PAL-Konvertierungen von amerikanischer oder japanischer Software sind oftmals etwas träger als die NTSC-Vorbilder. Das liegt daran, daß NTSC-Fernseher eine höhere Bildwechselfrequenz als die PAL-Geräte haben. Deshalb muß eine Anpassung von 60Hz auf 50Hz stattfinden.

PAL-Konsole vs. Importkonsole

PlayStation

Bei Sonys Konsole macht ausschließlich die Software die Musik. Spielt man ein PAL-Spiel auf einem NTSC-Gerät, läuft dieses trotzdem im 50Hz-Modus. Hier ist es völlig egal, für welches Modell man sich entscheidet. Allerdings sind PAL-Versionen, vor allem aus dem ersten PlayStation-Jahr (1995/96) oftmals sehr viel träger als die NTSC-Vorbilder (z.B. Tekken, Ridge Racer usw.)

ZUBEHÖR

Eine Videospielkonsole in ihrer Grundausstattung genügt anfangs den Ansprüchen vollkommen. Doch spätestens wenn PlayStation-Spiele nach einer Memory Card schreien, Nintendo 64-Module keine Batteriefunktion haben, Rennspiele ohne analoge Steuervorrichtung langweilig sind oder man einfach die Schüttel-Experience braucht, wird es Zeit, sich das reichhaltige Zubehör-Angebot anzuschauen.

Memory Cards

PlayStation

Die Sony PlayStation ist zwar die beliebteste Konsole der deutschen Spieler, in puncto Grundausstattung war sie bis vor kurzer Zeit jedoch die spartanischste. Denn ohne Memory Card konnte man so gut wie kein Spiel vernünftig spielen, da die Erfolge, Bestzeiten etc. nach dem Ausschalten der Konsole sofort gelöscht waren.

Hier ein paar Memory Card-Vorschläge:

Sony (15 Bl.)
.....ca. 40,- DM
Interact SV 375 A(60 Blocks)
.....ca. 40,- DM
Dataflash 360 Slot (360 Bl.)
.....ca. 119,- DM

Fairerweise muß man sagen, daß gerade mit den Riesen-Memory Cards des öfteren Probleme auftreten können. Die Kompressionsroutinen, die dafür sorgen, daß man so viele Speicherplätze mit geringem Aufwand bereitstellen kann, vertragen sich oftmals nicht mit der PlayStation-Software. Zudem benötigt ein normales Spiel für einen Spielstand nicht mehr als ein bis zwei Blocks. Wer also sowieso nur 10-20 aktive Spielstände speichern möchte, kauft sich lieber ein bis zwei Sony Memory Cards und geht kein Risiko ein, einen Spielstand zu verlieren.

Saturn

Als einzige Konsole hat der Saturn eine Memory Card in der Hardware eingebaut. Wer noch mehr Speicher möchte, kann ein zusätzliches Memory Cartridge erwerben.

Sega Memo Cart. mit 4 Meg
.....ca. 40,-DM
Dataflash 40 Meg Memo Card
.....99,- DM

Bis jetzt sind keinerlei Probleme mit Mega Cards bei Saturn bekannt.

Nintendo 64

Viele Spiele haben interne Batteriespeicher. Für alle anderen Titel empfiehlt sich eine einsteckbare Memory Card.

Nintendo Memory Card 0.25 Meg
.....ca. 40,- DM
Dataflash Mega Memory 5 Meg
.....ca. 99,- DM

Kompressionsprobleme wie bei der PlayStation treten bei den Mega Cards nicht auf.

Joypads, Lenkräder, Lightguns usw.

Vor allem Rennspieler werden von der Zubehörindustrie mit viel Hardware umgarnt. Aber auch die Maus für den Strategiespieler, der analoge Flightstick für Konsolenpiloten oder die Lichtpistole für Scharfschützen stehen bei vielen Zockern hoch im Kurs. Da der Platz für ein Zubehör-Special leider nicht reicht, sprechen wir nur ein paar Empfehlungen aus.

PlayStation

Rennspiele:
neGcon-Analog Pad (ca. 69,- DM), Mad Catz-Lenkrad (ca. 160.- DM), Sony Analog-Pad (ca. 49,- DM)
Strategie-Spiele:
Sony-Maus (ca. 39,- DM)
Lightgun-Shooter:
Guncon 45 (liegt Time Crisis bei, inkompatibel zu den meisten anderen Lightgun-Spielen) und Konami Hyperblaster (inkompatibel zu Time Crisis, ca. 69,- DM)

Saturn

Rennspiele:
Sega Lenkrad (ca. 100,- DM)
Lightgun-Shooter:
Sega-Gun (ca. 60,- DM)

Nintendo

Rennspiele:
Mad Catz-Lenkrad (ca. 160,-DM)
Rumble Pack (liegt Lylat Wars bei, bzw. einzeln ca. 40,- DM)

TEST:

WELCHES SYSTEM IST IDEAL FÜR MICH?

Spielst Du gerne	N64-Faktor	PSX-Faktor	X-Faktor
3D-Shooter	6	5	
Action Adventure	1	6	
Beat'em Up	3	6	
Denkspiel	3	4	
Fußball	6	5	
Jump'n Run	6	5	
Rennspiele	5	6	
Rollenspiel	1	6	
Shooter	3	5	
Sports-Games	3	5	
Strategie	1	6	
	Summe N64	Summe PSX	

Summe:

Multipliziert Eure persönlichen Faktoren einfach mit den vorgegebenen Systemfaktoren. Wenn Ihr am Schluß alle Summen zusammenzählt, seht Ihr, für welches System Ihr mehr Punkte habt. Dies sollte dann Euer ideales Videospielsystem sein.

persönliche Faktoren:

1= spiele ich nie
2= spiele ich selten
3= spiele ich manchmal
4= spiele ich häufig
5= spiele ich meistens
6= gibt's auch noch andere Spiele?

System-Faktoren:

Wir haben für Euch alle PlayStation- und Nintendo 64-Spiele bewertet und aus Qualität bzw. Anzahl der Titel einen Wichtigkeitsfaktor gebildet.
1= (noch) nicht vorhanden
2= nur einige schlechte Spiele sind erhältlich
3= wenigstens ein gutes Spiel wird angeboten
4= einige gute Spiele sind erhältlich
5= einige gute Spiele sind erhältlich, und wenigstens ein Spiel wird angeboten, für das sich der Kauf der Konsole lohnen würde
6= Es gibt den überragensten Genrevertreter für dieses System

Anmerkung:

Den Sega Saturn haben wir aus diesem Selbsttest ausgelassen, da derzeit das allgemeine Kaufinteresse bei Saturn-Grundkonsolen etwas nachgelassen hat. Trotzdem ist der Saturn eine ideale Einsteigerkonsole, zumal das Gerät und die Software derzeit mancherorts sehr preiswert angeboten werden. Vor allem Titel wie Sega Rally, Fighters Megamix oder viele der Rollen- bzw. Strategiespiele, die ausschließlich für Saturn erschienen sind, machen den Kauf interessant.

In der nächsten Ausgabe:

Einführung in die Welt der Rollenspiele

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90 Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Casper	Dt	109
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donkey Kong 3	**Dt**	**129**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	79
Dschungelbuch	Dt	79
Earth Worm Jim 2	Dt	49
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer`97	Dt	119
Harvest Moon	US	129
Jungle Strike	DV	109
König der Löwen	Dt	79
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live`97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Syndicate	Dt	69
Sim City 2000	Dt	119
Secret of Evermore	Dt	109
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Streetfighter Alpha 2	Dt	79
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**99**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi`s Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks		auf Anfr.
z. B. Final Fantasy VII		99
Manga Video`s		auf Anfr.
Cheatbuch		28
Players Guide`s		
z. B. Tekken 2		34
Final Fantasy VII		39
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
EGM/EGM 2	je	15
Game Fan		15
Fighting Gamers Buch		39
Turok		34

Sega Saturn

Albert Odyssey	US	129
Battle Station	Dt	89
Bomberman	Dt	99
Command & Conquer	**Dt**	**99**
Croc	**Dt**	**89**
Crypt Killer	**Dt**	**94**
Dawn of Darkness	**US**	**119**
Daytona Champion Ed	**Dt**	**99**
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	69
Formula Karts	Dt	89
Heart of Darkness	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Iron Storm	**US**	**119**
Last Bronx	**Dt**	**99**
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Manx TT	Dt	99
Mass Destruction	Dt	94
Mega Men X 2	Dt	79
Military Commander 3	JP	129
Military Commander 4	JP	129
Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	79
NHL Hockey 97	Dt	79
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
Need for Speed	Dt	94
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
PTO II	US	119
Saylor Royal	JP	139
Scorcher	Dt	94
SEGA Touring Car	Dt	109
Sonic Fighters	Dt	99
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Sonic 3D	**Dt**	**99**
Shining of the Holy Ark	**Dt**	**99**
Streetfighter Collection	**JP**	**149**
Thunderforce 5	**JP**	**129**
Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Tunnel B 1	Dt	59
Warcraft II	Dt	94

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau		99
Sony PSX Bausatz		19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster		89
Saturn 60 Hz Umbau		99
US/JP Umbau N 64		19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX (Bausatz mit Anleitung)		35

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	389
Lenkrad	Dt	149
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	Dt	119
Bomberman 64	JP	99
Clayfighter 63 1/3	Dt	139
Diddy Kong Racing	Dt	99
Extrem G	US/Dt	179/149
F1 Pole Position	Dt	139
FIFA Soccer 97	Dt	119
Golden Eye		149
Mace the Dark Age	US	179
Madden Football 64	US	179
Memory Card 1Meg	Dt	49
Memory Card 5 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	119
Mario Kart	Dt	99
Multi Racing Championchip	Dt	149
NBA Hang Time	Dt	129
Pad		ab 49
Superstar Soccer 64	Dt	139
Star Fox incl. Vibr.	Dt	139
Shadow of Empire	Dt	149
Tetrisphere	US	179
Top Gear Rally	US	179
Waverace	Dt	99
War Gods	Dt	149
Wild Choppers	JP	189
Turok	Pal	139
Verlängerungskabel	Dt	24
Nagano Winter-Olympics 98	JP	189
Wayne Gretzky Hockey	Dt	139
Lamborghini	Dt	auf Anfr.
Vibration Pack	ab	34

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Nintendo 64
Starfox Adapter: 49,90 DM
Umbauten auf Nachfrage

PSX Weihnachts-paket 99,-

Sony Playstation

Abe´s Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	89
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationspack		99
Baphomets Fluch 2	Dt	99
Battlestation	**DT**	**89**
Bedlam	DT	94
Castlevania	**Dt**	**89**
Command & Conquer 2	**Dt**	**99**
Contra Legacy of War	**Dt**	**89**
Crow	Dt	89
Destruction Derby 2*	**Dt**	**99**
Discworld 2	Dt	99
Disruptor	Dt	69
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Fantastic Four	Dt	89
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy Tactics	JP	149
Final Fantasy VII*	Dt	115
Formel 1 '97	**Dt**	**119**
G-Police	**Dt**	**109**
Hardcore 4x4	Dt	94
Hercules	Dt	94
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Little Big Adventure	Dt	89
Moto X	Dt	94
Manic Kart´s	Dt	89
Mass Destruction	Dt	89
Moonlight Syndrome	JP	144
Nightmare Creatures	US	119
Nuclear Strike	Dt	89
Overboard	DT	94
Lost World	Dt	89
MDK	US/Dt	119/89
Magic the Gatering	Dt	89
Mechwarrior 2	Dt	94
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	99
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA in the Zone II	Dt	99
Need for Speed 2	Dt	89
Ogre Battle	US	119
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	**Dt**	**99**
Player Manager	Dt	94
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	US	119
Rapid Racer	Dt	94
Rayman 2	US	119
Rebel Assault 2	Dt	94
Return Fire	**Dt**	**59**
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt	99
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	89
Star Treck Generation	US	119
Streetfighter Ex	**Dt**	**89**
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Time Crisis	Dt	169
Tobal Nr. 2	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Total Driving*	Dt	99
Toshinden 3	**Dt**	**auf Anfr.**
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	99
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	94
Treasure of the Deep	US	119
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtua Pool	Dt	89
War Gods	Dt	79
Wing Commander 4	**Dt**	**89**
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	94
X-Com 2*	Dt	94
Z	Dt	89
Zero Divide 2	**US**	**119**
Alle EA-Sport Games '98	Dt/US	79/119
Control Pad	ab	29
Game Gun	**ab**	**49**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Memory Card	ab	39
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Sony PSX+Tasche	**Dt**	**299**

NEUERÖFFNUNG

AB MITTE NOVEMBER
im EKZ zu den Eichen, Wittenberger Str.
MARZAHN

PSX-Umbauchip
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU
PSX
ohne Vorbooten
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU — Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Laden/Versand — Verkauf
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.
Verkauf & Verleih

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!

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

*** Versand kostenfrei**


SIE HAT NOCH KEIN
FUN GENERATION
[T-SHIRT]
... UND FALLS DU
EIN'S WILLST -
DANN
[ABO]
AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL
UND DU VERPASST KEIN HEFT!

Max-Planck-Str.

Fabian über uns



7.500 CDs geben eine hervorragende Sitzgelegenheit ab. Endlich kann der freigiebige Chef wieder Demo-CDs an die geduldig wartenden Abonnenten verschicken

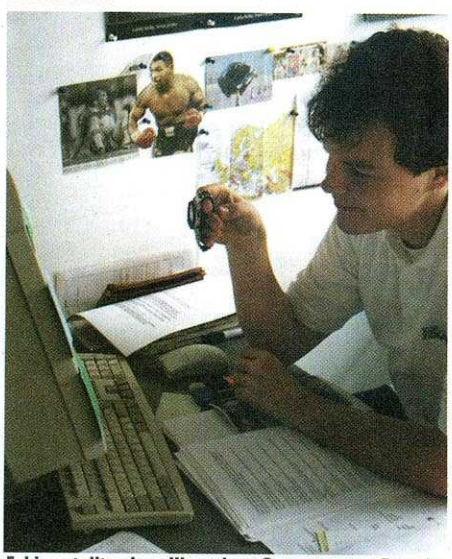
Was für ein Start! Holger ist verschwunden, Götz war noch im wohlverdienten Urlaub, und ich saß ganz alleine in den riesigen Redaktionshallen von Deutschlands bestem Videospielmagazin. Da bekommt man ziemlich schnell Angst, kann ich Euch sagen. Hier klingelt ein Telefon, da kommt ein neues Spiel, dort läuft ein freier Mitarbeiter durch die Gänge. In Hof (ja, da komm' ich her) war das alles viel beschaulicher, man kannte einfach jeden. Ich hab's mal ausgerechnet, Würzburg ist dreimal so groß wie Hof, in Hof trifft man jeden dreimal täglich, was wiederum zur Folge hat, daß man in Würzburg jeden einmal am Tag trifft. Könnt Ihr da noch folgen? Wenn nicht, halb so wild. Bis zur Heimkehr des braungebrannten Chefs mußte Kai meine ständige Fragerei ertragen. „Kai, des Bildermachprogramm tut net gehen" oder „Kai, des Saturn macht so komische Blasen" sind wohl noch die harmlosesten Auswüchse gewesen. Auf diesem Wege nochmals vielen Dank für dein Verständnis, Kai. Jetzt, wo Götz wieder da ist, pendelt sich so langsam alles ein. „Fabian, Grand Theft kann man keine 11 geben" war der einzige seltsame Satz, der bisher fiel. Generell sind wir sehr ruhig und andächtig geworden, seit Sony uns mit seinem Award ausgezeichnet hat. Was aber nicht heißen soll, daß wir langweilig wären, nein, ganz im Gegenteil. Aufgrund der Tatsache, daß ich seit meinem siebten Lebensjahr BVB-Fan bin (bitte keine Spottbriefe!!), ist für Konflikte und Action gesorgt, vor allem, wenn ich befreundete Redakteure bei einem FIFA 98-Match mit einem 5:1 zurück in ihre Redaktion schicke. Und sonst? Stefan und Uwe haben es geschafft, die Tomb Raider II-Lösung komplett ohne Sauerstoffzufuhr zu beenden, Binzi brachte von seinem Messebesuch in Japan vor allem Bilder von halbnackten Mädels mit, und Julian hat Monkey Island 3 mal eben so durchgespielt, wenn das mal nichts ist. Das hübsche Schwarzweißphoto ist unsere, oder besser meine persönliche Erinnerung an die IFA 97, wer der „Kürbis" am Steuer war, läßt sich allerdings nicht mehr genau feststellen. Bleibt abschließend nur noch eins zu sagen: Frohe Weihnachten (mit vielen Spielen auf dem Gabentisch) und ein glückliches und gesundes 1998!



Götz und Binzi testen eine neue High End-Lightgunkonsole, die allerdings kurz darauf vom Geheimdienst für militärische Zwecke konfisziert wird



Kai und Götz diskutieren über das neue Layout der Fun Generation



Fabian stellt seiner Uhr seinen Computer vor. Da geht schon mal ein Arbeitstag bei drauf



Man beachte die imposante Geschwindigkeit, mit der dieser angebliche Verkehrssünder unterwegs war. Kaum zu glauben - aber wahr!

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

Um unsere Tests noch leserfreundlicher zu machen, wird die Quintessenz des Textes mit ein paar kurzen Worten am Schluß zusammengefaßt. Das Spielerprofil, das Ihr in einem Kasten findet, erklärt kurz, für wen das Spiel besonders geeignet ist. Die Angabe des allgemeinen Schwierigkeitsgrades erklärt, wie schwierig es sein wird, das Spiel durchzuspielen. Die Genrekollegen zeigen Alternativen zu dem getesteten Titel auf, wobei die angegebenen Wertungen auch immer in Relation mit der Altersangabe (Heftnummer) und dem System gebracht werden sollten.

Die vier Wertungsnoten lassen sich folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, 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.



ACCOLADE

Gegensätze ziehen sich an...



TEST DRIVE 4™

SCHÖNE BIESTER

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 und Accolade sind Warenzeichen von Accolade, Inc. 3Dfx ist ein Warenzeichen von 3Dfx, Inc. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

WINDOWS 95

PlayStation

Götz Schmiedehausen

Spawn - The Eternal

Der Tod war für Al Simmons keine Erlösung. Ermordet von seinen ehemaligen Auftraggebern, findet sich der Profikiller plötzlich in der Hölle wieder. Der Höllenfürst höchstpersönlich schlägt ihm einen Handel vor.



Unser Held setzt sich nicht nur mit den Fäusten zur Wehr, todbringende Extras gehören auch zu seinem Repertoire



Der Violator in seinem Kampf gegen Spawn



Mittels Tastenkombination können die Energievorräte regeneriert werden



Dank atmosphärischer Musik und gelungener optischer Darstellung fängt Spawn die Atmosphäre der Comicvorlage gut ein

Er darf zurück auf die Erde, um seine Frau wiederzusehen. Dafür wird er danach zum bedingungslos gehorchenden Krieger des Bösen. Doch der Teufel Malebolgia betrügt ihn und schickt ihn als Spawn ohne Erinnerungen an seine Vefgangenheit nach New York zurück. Und seine Lebensuhr tickt immer weiter nach unten, wenn er seine Spawnfähigkeiten einsetzt. Nach und nach erinnert er sich an die Geschehnisse und schwört Rache an seinen Peinigern...

Dämon mit Skrupel

In dem Videospiel zum Comic übernehmt Ihr die Rolle des herumlaufenden Spawns, fliegen kann er nämlich nicht. Anfangs spielt das Geschehen noch in U-Bahnschächten, Hinterhöfen oder Abwasserkanälen, doch zuweilen betritt Spawn auch die Welt seiner Ahnen, der Medievil Spawns und begegnet mittelalterlichen Gegnern. Trifft er auf einen Kontrahenten, zoomt das Geschehen in einen Kampfbildschirm mit Energieleisten. Mit Tritten und Würfen, allerdings auch mittels seines lebenden Capes und diverser Zauber, die Spawn unterwegs einsammelt, setzt er sich zur Wehr. Geht die grüne Lebensenergie zur Neige, kann der tragische Held sich selbst heilen, verliert dadurch aber Zeit auf seiner Lebensuhr. Die Präsentation von Spawn ist sehr solide. Die Grafikengine ist zeitgemäß, die Darstellung und Animation der Figuren passen in den allgemeinen Spawnstil. Die Musikuntermalung zwischen harten Metalklängen und orchestral-epischen Passagen wird interaktiv vom Spielgeschehen bestimmt, und auch der Schwierigkeitsgrad scheint im Rahmen zu sein.

Das Ende liegt im dunkeln

Freunde von Spielen wie Excalibur 2555 oder vielleicht auch Tomb Raider könnten den einfach zu spielenden, jedoch anspruchsvollen Genremix richtig gut finden. Doch was ist das Ziel des Spawns? Bis heute ist nicht klar, was passiert, sollte Spawns Uhr heruntergetickt sein. Gibt es ein Happy End für den edlen Dämonen, oder läßt McFarlane seinen Comic-Helden in ewiger Verdammnis schmoren? Vielleicht kann uns ja das Spiel in der Testversion schon Antworten geben.



Mittels Bonus-Item wird der Hauptdarsteller im Verlaufe des Spiels sogar kurzzeitig unsichtbar und damit unverwundbar

Genre:	**Adventure / Beat'em Up**	**Entwickler:**	**Sony CE**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Sony CE**
Hersteller:	**Sony CE**	**Veröffentlichung:**	**Februar 98**



Spawn - Das Comic Die Filme





Das Comic

Schon als jugendlicher Comic-Amateur hatte Todd McFarlane die Figur des Spawn im Kopf. Die Idee entstand etwa zu der Zeit, als der erste Krieg der Sterne in den Kinos lief. Todd zeichnete als Jugendlicher Mini-Comics über Spawn, der auf fremden Planeten gegen böse Mächte kämpfte. Als er sein Hobby zum Beruf machen konnte und bei Marvel Comics unterschrieb, merkte man dort schnell, daß McFarlanes Interpretationen von The Incredible Hulk oder Amazing Spiderman einfach besser waren als die Dutzendware, die viele andere Marvel-Autoren ablieferten. Doch das System bei Marvel oder DC Comics, bei denen McFarlane arbeitete, ging ihm gewaltig gegen den Strich. Die Künstler sahen nur einen geringen Bruchteil von dem, was ihre Comics einspielten. Also wagte er den Schritt in die Selbstständigkeit und gründete mit Partnern den Image Verlag. Im Mai 1992 erschien das erste Spawn-Heft. Die Reaktionen des amerikanischen Comic-Publikums waren von einer beispiellosen Euphorie geprägt. Sein höllischer Superheld, dessen Auftreten so gar nichts mit





den klinisch sauberen Figuren à la Superman und Co. zu tun hatte, wirkte wie eine Frischzellenkur auf das zur Kinderunterhaltung heruntergekommene Genre. Image wurde alsbald zur bevorzugten Anlaufstelle für junge Comicautoren, die ihre Kreativität ohne künstlerische Auflagen ausleben wollten. McFarlane ist es immer am wichtigsten gewesen, zu sehen, daß niemand außer ihm Kontrolle über Spawn hat. Zwar zeichnet er nicht jede Ausgabe selbst (in den USA erschien gerade die siebzigste Nummer, in Deutschland gibt es sieben Doppelausgaben), er behält aber immer die Oberaufsicht.

Die Filme

McFarlane hatte immer im Hinterkopf, Spawn als Film auf die große Leinwand zu bringen. Doch zumeist waren die Studios nur an der Lizenz interessiert, nicht an den Drehbüchern des sechsunddreißigjährigen Autors. Schließlich fand man in der Firma New Line Cinema einen Produktionspartner, der McFarlane absolute Handlungsfreiheit gewährte. Das Ergebnis war jedoch kein bluttriefendes Splatter-Meisterwerk, sondern eine Superheldenfarce, die allenfalls geeignet ist, McFarlanes Spawn-Actionfiguren an die richtige Zielgruppe zu bringen.

Etwas gnädiger verfuhr er mit dem Zeichentrickfilm Spawn, der erstmals beim amerikanischen Pay-TV HBO zu sehen war. Mittlerweile kann man den Film in den USA und England als Import-Kassette erstehen (Achtet beim Kauf unbedingt auf die Lauflänge. Der Film ist 147 Minuten lang. Die geschnittene Fassung umfaßt gerade noch 90 Minuten).



Holger Gößmann

Rascal

Nachdem Mario 64 neue (dreidimensioanle) Wege im Jump'n Run Genre ausgekundschaftet hat, ziehen die Entwickler nun auch für die PSX eben jenes Genre aus dem Zylinder.

In;former

Rascal erinnert etwas an Cores Swagman, rein vom Niedlichkeitsfaktor her gesehen. Die selbe Zielgruppe wird auch mit Rascal angesprochen. Allerdings scheinen die Sprungeinlagen nicht ganz so hart zu sein, wie das Produkt der Tomb Raider-Schöpfer. Fans von Action-Adventures sollten dieses Produkt auf jeden Fall im Auge behalten.



Auch wenn die Objekte sehr nah sind, flackern die Texturen nicht

Nach Croc und Jersey Devil ist mit Rascal nun schon das dritte echte 3D-Hüpfspiel im Anrollen.

Der kleine Rascal, der wie jeder zwergwüchsige Teenager seine Baseballkappe falsch herum auf der pickelbehaften Rübe sitzen hat, spielt mal wieder mit den Versuchen seines Vaters. Der ist nämlich Wissenschaftler und war gerade in den letzten Zügen seiner Zeitmaschinenkonstruktion, als sein Jungster bewiesen hat, daß seine Erfindung auch wirklich funktioniert. Doch wie üblich verursacht ein solcher Riß im Raum-Zeit-Kontinuum auch unangenehme Nebeneffekte, wie z.B. die unfreiwillige Befreiung von Bösewichtern. In diesem Fall hindert ein gewisser Evil Time Lord den Teenager an der Rückkehr in heimatliche Gefilde. Um nach Hause zu kommen, muß er in jedem Level sechs Teile einer Sanduhr finden und dem Obermotz den Gar aus machen.

For Kids only?

Rascal richtet sich eindeutig an die jüngere Käuferschicht. Neben der niedlichen grafischen Darstellung wird dies vor allen Dingen am relativ linearen Levelaufbau deutlich. Rätsel und Knobelpassagen wurden komplett außen vor gelassen, bzw. auf eine simple Schlüsselsuche reduziert, wobei man sich die Gegner der 18 Level mittels einer Blasenpistole vom Hals hält. Das soll aber nicht heißen, daß Rascal für ältere Spieler uninteressant ist. Die Grafik ist detailliert und unverschämt flüssig. Auch die Größe der Level ist nicht von schlechten Eltern, und die Idee, die sechs unterschiedlichen Stages jeweils in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu unterteilen, verdient einen Innovations-Oscar. So spielt man den ersten Level (eine Burg) zunächst im Mittelalter, wo die Ritter Hauptwidersacher des Teenagers sind, dann in der Gegenwart, wo verärgerte Museumswachen und Alarmanlagen die Hindernisse darstellen, bis man schließlich nur noch durch die Ruinen des zerfallenen Gemäuers stapft. Rascal ist ein interessanter, da innovativer Titel, den wir hoffentlich in einer der nächsten Ausgaben für Euch schon genauer unter die Lupe nehmen können.



Erstmals wurden auch die Spiegelungen in Echtzeit berechnet



Der Evil Time Lord hindert Euch am Weiterkommen



Die attraktive Meerjungfrau stellt hier leider ein Hindernis dar


Aus der Wild-West-Stadt wird in der Zukunft eine Filmkulisse



Einige Extra-Games wurden ebenfalls integriert



Die Extras wurden in Form von Blasen im Level versteckt

Genre:	3D-Jump'n Run	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Psygnosis
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	K.A.

FIT FOR



50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

8 Übungen für Siegertypen.

1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.



3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.



4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.



5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.



6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!



7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4–8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.



8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.



PlayStation TM

IT'S NOT A GAME

Mehr Infos über PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,20 DM pro Min.). "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SONY is a trademark of Sony Corporation.

Crash Bandicoot 2: Cortex strikes back TM & © 1997 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Source Code © 1996, 1997 Naughty Dog, Inc. All rights reserved. NAUGHTY DOG

TBWA FRANKFURT

Fabian Döhla

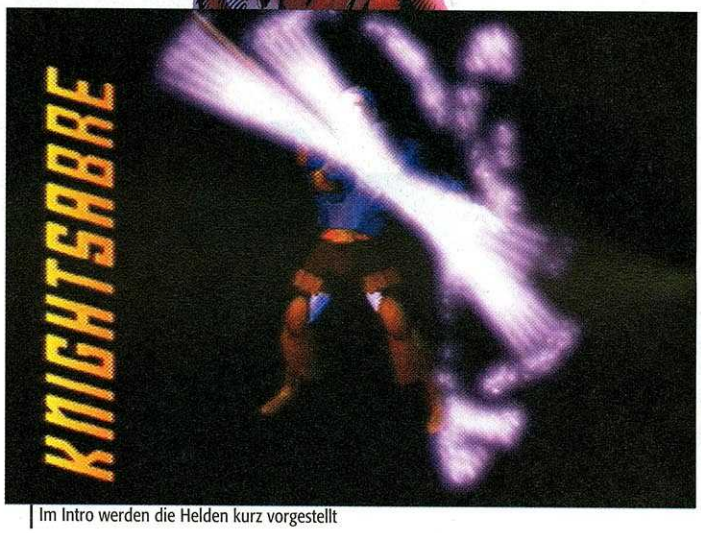
Youngblood



Kenner der Comicszene haben den Videospielemarkt in letzter Zeit wohl mit besonderer Aufmerksamkeit beobachtet.



Dieser Special Move zieht dem Feind einen Großteil seiner Energie ab



Im Intro werden die Helden kurz vorgestellt

Sowohl die Marvel Superheroes, die Fantastic Four oder auch das anstehende Judge Dredd geben Ihnen das, was sie sich schon immer gewünscht haben: die völlige Kontrolle über den Superhelden ihrer Wahl. Ein kleiner Mangel ist trotzdem festzustellen. Alle Comicadaptionen sind reinrassige Actionspiele. Sicherlich, es bietet sich an, Hulk und Spiderman in einem Prügelspiel zu verarbeiten; daß man aber auch andere Wege gehen kann, zeigt uns die sehr frühe Fassung von Youngblood. Youngblood? Kenn' ich nicht, mag dem szenefremden Leser hier durch den Kopf schießen. Es besteht aber kein Grund zur Sorge, im Prinzip läßt sich unsere Heldentruppe mit den schon erwähnten Fantastic Four vergleichen, mit dem kleinen Unterschied, daß das Youngbloodteam seine Schlachten unter dem Label des Image-Verlags (Spawn) austrägt.



Vor der Mission kann das Team mit schlagkräftigen Waffen ausgerüstet werden



Die Landschaften können taktisch ins Spielgeschehen einbezogen werden



Per Icon werden die Befehle ausgewählt

Viele, viele bunte Superheroes

Insgesamt neun Charaktere wollen unter unserer Regie geführt werden, was in Verbindung mit übersichtlichen Maps und einer gelungenen Benutzeroberfläche auch kein Problem darstellt, offensichtlich hat man sich hier bei anderen Vertretern des Rollenspielgenres orientiert. Dies ist aber keinesfalls als Kritik zu verstehen. Auch wenn man zur Storyline noch nicht viel sagen kann, macht YB schon jetzt einen überaus guten Eindruck. Die Echtzeitaction geht gut von der Hand und jede Handlung, sei es nun ein Special Move oder das Gespräch mit anderen Personen, wird von einer wunderschöner Sprachausgabe unterlegt. Für ein Grafikstatement ist es wohl noch ein bißchen früh, gerade die Umgebung, die, wie auch der Rest des Spiels von schräg-oben gezeigt wird, hat noch nicht den letzten Feinschliff erhalten, kann aber trotzdem schon als gelungen bezeichnet werden. Auch die vollständig gerenderten Sprites und ihre geschmeidigen Animationen lassen Gutes verhoffen. Bleibt abzuwarten, wie sich Youngblood weiterentwickelt, atmosphärisch gehört es auf jeden Fall jetzt schon zu den besseren Vertretern seiner Gattung und wird sich auf keinen Fall vor der Konkurrenz verstecken müssen. Bis zum endgültigen Release kann man sich die Zeit ja mit der erneuten Lektüre der obergenialen Comics vertreiben.

In;former

Auch wenn Youngblood noch weit von seiner Fertigstellung entfernt ist, so sollten Fans der Echtzeitstrategie sich diesen Titel bereits vormerken. Die Tatsache, daß nicht nur die Optik, sondern auch sämtliche weiteren Eigenschaften aus den Comics adaptiert wurden, ist auf jeden Fall positiv hervorzuheben.

Genre:	Rollenspiel	Entwickler:	Real Time Associates
Spieler:	1	Testmuster:	GT Interactive
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	November 97

Kein Porto oder NN !
-> Lastschrift !

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

Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer 2 (Dez.)	89.-
All Star Soccer	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
FIFA Soccer 98	89.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
Jack Nicklaus	84.-
Jimmy Johnson Football	79.-
John Madden Football 98	84.-
Kick Off '97	89.-
Match Day	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In the Zone 2	69.-
NBA Live 97	64.-
NBA Live 98	89.-
NFL Quarterback Club 98	79.-
NHL Breakaway	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98	84.-
PGA Tour Golf 98	84.-
Rampage World Tour	79.-
Total NBA 97	79.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-

Adventures & Rollenspiele

Ark of Time	79.-
Baphomets Fluch 1 oder 2	89.-
Batman & Robin (Jan)	79.-
Discworld 1 oder 2	89.-
Final Fantasy 7	109.-
Hercs Adventure	89.-
Overblood	84.-
Riven: The Sequel to Myst	84.-
Suikoden	94.-
The Note	79.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bust a Move 3	59.-
Namco Museum Piece 5	84.-
PaRappa The Rapper	79.-
Super Pang Collection (Jan)	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Critical Depth	74.-
Crypt Killer	89.-
Deathtrap Dungeon	89.-
Devil's Deception	84.-
Dreams (Dez.)	84.-
MDK	84.-
Nightmare Creatures (Januar)	89.-
Pax Corpus	89.-
Resident Evil	84.-
Resident Evil Directors Cut	84.-
Rosco Mc Queen	89.-
Shadowmaster (Dez.)	89.-
Syndicate Wars	84.-
Tiger Shark	69.-
Time Crisis mit Lightgun	155.-
Tomb Raider	84.-
Tomb Raider 2	94.-

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 119.-



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

PSX Software

Racing-Games

Arms Race (März)	89.-
Auto Destruct (Dez.)	84.-
Ayrton Senna Kart Duel 2	79.-
Bleifuß 2 (Dez.)	79.-
Bug Riders	74.-
Buggy	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Explosive Racing	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Jersey Devil	89.-
Megaman Battle & Chase	89.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer	84.-
Motor Mash	79.-
Nascar Racing 98	88.-
Porsche Challenge	79.-
Powerslide	89.-
Rage Racer	99.-
Rapid Racer	89.-
Rock´n´Roll Racing 2	84.-
Test Drive 4	84.-
Total Driving	79.-
Touring Car Championship	94.-
V-Rally	89.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3	89.-
Fighting Force	89.-
Heaven´s Gate	89.-
Soul Blade	99.-
Streetfighter Ex Plus	84.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
War Gods	79.-

Strategiespiele

Command & Conquer 1 oder 2	99.-
Constructor (Jan.)	84.-
Magic the Gathering	84.-
Monopoly	89.-
Overboard	89.-
Transport Tycoon	79.-
Ubik (Dez.)	84.-
Z (Dez.)	84.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	89.-
Colony Wars	89.-
G-Police	109.-
Nuclear Strike	84.-
Rebel Assault 2	89.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Jump´n Run

Crash Bandicoot 2	89.-
Croc	94.-
Frogger	84.-
Hercules	89.-
Jersey Devil	89.-
Lucky Luke (Januar.)	89.-
Pandemonium 2	89.-
Rayman 2	88.-

Unsere Spiele des Monats:

Final Fantasy 7
Das Super-Rollenspiel von Sony auf 3 CD's !
Neu für Sony Playstation.
Komplett in deutsch !
nur **109.-**

Tomb Raider 2
Lara Croft is back on the 21. November.
Neu für Sony Playstation.
nur **94.-**

Top-Angebote

NBA Live 98	89.-
Grand Theft Auto	89.-
Test Drive 4	84.-
Moto Racer / MDK	84.-

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

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, PGA Golf, Need for Speed 1
Nur PSX je nur **44.-**

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

CROSS Edition 1
P. Sampras Tennis, Alone in the Dark 2, Supersonic Racers, X2,
Nur PSX je nur **49.-**

CROSS Edition 2
ISS Deluxe, Burning Road, Poed, Onside Soccer, Konami O. Golf, Contra
Nur PSX je nur **59.-**

Top Sechs

G-Police 109.-



Resident Evil D.C. 84.-



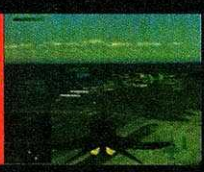
C & C 2 99.-



FIFA 98 89.-



Ace Combat 2 89.-



NHL 98 Breakaway 79.-



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 Lastschrift, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Bei Lastschrift ab 2 Artikeln Porto und NN frei (1 Artikel 5 DM Porto). Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !
Nachnahme: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk

Fabian Döhla

Motor Cross feat. Jeremy McGrath

Motorradfreunde haben in letzter Zeit gut lachen. Die Flaute, die Road Rash nach sich zog, ist wohl endlich vorbei. Moto Racer machte den Anfang, VMX Racing und nicht zuletzt Ultimate Racing lassen die Herzen der Rennsportbegeisterten endlich wieder höher schlagen.



An den Sprungabschnitten kommt es immer wieder zu hitzigen Duellen, am linken Bildrand setzt ein Konkurrent zum Überholen an



Bei dieser Strecke sind die Hell/Dunkel-Übergänge sehr gut sichtbar

Auch wenn MotorCross erst in ferner Zukunft in den Händlerregalen stehen wird, so ist es schon jetzt einen genaueren Blick wert. Obwohl erst wenige Strecken spielbar sind und der Sound in unserer Version nicht integriert war, konnte man durchaus gute Ansätze erkennen. MotorCross ist als reinrassige Rennsport Simulation zu verstehen, Schlamm, Auspuffgase und fliegende Motorräder sind somit die dominierenden Elemente. Ein Blick auf die Featureliste läßt zudem gar nicht erst den Verdacht aufkommen, daß dieses Spiel ein gewöhnlicher Genrevertreter werden könnte, dafür sind die Optionen bereits jetzt zu vielfältig. Zehn nicht gerade kurze Strecken, verschiedene Witterungseinflüsse und ein Streckeneditor sind nur ein paar Features, die in der Endversion enthalten sein werden. Die Tatsache, daß die Hardcore-Enduros nach eigenen Wünschen konfigurier- und abspeicherbar sind und man außerdem diverse Kameraperspektiven zur Auswahl hat, gehört heutzutage zum Standard. Dieser wird bei MotorCross aber noch durch Tuningmöglichkeiten und den obligatorischen Zwei-Spieler-Modus ergänzt.



Wer mit zu hoher Geschwindigkeit in die Bandenwerbung fährt, findet sich des öfteren auf dem Boden der Tatsachen wieder



Bei diesem Bild von der Startaufstellung ist der detaillierte Hintergrund zu erkennen

Das kann ja Heiter werden

Die optische Seite zeigt schon jetzt ihr ganzes Potential, sowohl das Scrolling als auch die Animation des Fahrers werden von einem Begriff am treffendsten beschrieben: extraflüssig. Gedanken hat man sich offensichtlich auch bei der Steuerung gemacht, die wahlweise per Standardpad oder mittels Analogcontroller erfolgt. Neben den Grundelementen Beschleunigen und Bremsen gibt es einen Turboboost, der die Vmax kurzzeitig steigert, und einige Stunts, die man am besten während der Sprünge über die zahlreichen Bodenwellen ausführt. So, genug des Lobes, schließlich muß ich mir noch etwas für den ausführlichen Test aufheben, bis dahin wird aber noch eine Menge Zeit vergehen.

Informer

Um den Spiel das Sahnehäubchen aufzusetzen, hat sich Acclaim gleich noch den Endurogott Jeremy Mc Garth geschnappt, der sich um die ordnungsgemäße Umsetzung des Rennsportgefühls kümmern soll. Offensichtlich geht die Rechnung auf, denn MotorCross vermittelt schon im Anfangsstadium eine gute Wettbewerbsatmosphäre.



Auch zu zweit macht MotorCross eine Menge Spaß. Die Tatsache, daß der Bildschirm sowohl horizontal als auch vertikal teilbar ist, scheint sich zu einem neuen Standard zu entwickeln

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Probe
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	April 1998

Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.

Leider gehören Sie nicht zu uns.

Und deshalb, mach´ sie kalt.

Du hast schon verstanden!
Die drei gehören zu Charlies Gang - und Du stehst vor dem einfachen Problem: sie oder Du!
Wie Du sie erledigst ist Deine Sache. Wie Du entkommst, auch.
Aber wage es nicht, hier aufzutauchen, ohne diesen Job erledigt zu haben!
Ach ja, noch ein kleiner Tip: Geh´ins nächste Spielegeschäft und besorge Dir 'Grand Theft Auto'. Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es.
Und dann bekommst Du alle weiteren Anweisungen.
Alles klar? Gut.
Halte die Ohren steif.



MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

GRAND THEFT AUTO

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für Playstation und PC







- Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Autoklau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Megacities auf 6000 Meilen Straßennetz
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).

DMA Design Ltd.

BMG INTERACTIVE

PlayStation

www.bmginteractive.com

Fabian Döhla

Newman Haas Racing

Psygnosis will es offenbar endgültig wissen: Nach den beiden grandiosen Formel 1-Simulationen hat man immer noch nicht genug und schickt deshalb noch eine Videospielumsetzung der in den Staaten sehr populären IndyCar-Serie hinterher, um auch jeden Rennspielfanatiker glücklich zu machen.

Die Ähnlichkeiten zu Formel 1 fallen sofort ins Auge, gerade grafisch sind eindeutige Parallelen zu erkennen. Zum Glück, möchte ich hier anmerken, es wäre wohl auch weniger sinnvoll, an der gelungenen und erfolgreichen Grafikengine von F1 97 herumzuschleifen.



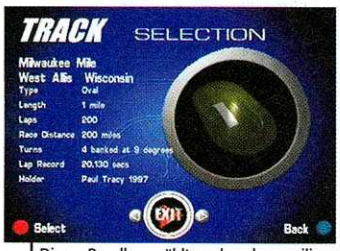
Auch zu zweit geht's heiß her

Ladedruck ist immer schön!!

Bis auf die eben erwähnte Grafik halten sich die Gemeinsamkeiten jedoch stark in Grenzen. Vom Rundkurs bis hin zu engen Kurvenpassagen sind alle Streckenkonstellationen dieser Welt vertreten. Höchstgeschwindigkeiten über der 300km/h Marke sind dank Turboaufladung durchaus möglich, ähnlich spektakulär fallen dann natürlich auch die daraus resultierenden Crashs aus, besonders bei geschickter Wahl einer der fünf Kameraperspektiven. Endlich haben diese Karambolagen auch richtige Auswirkungen auf das Renngeschehen: verlorene Spoiler sind noch harmlos, gebrochene Radaufhängungen hingegen führen zum sofortigen Aus. Auf die Steuerung kann man seine Fehler diesmal nicht abwälzen,



Aus und vorbei. Auch wir haben den Elchtest nicht bestanden, schieben die Schuld aber nicht auf die falsche Bereifung



Dieser Rundkurs zählt zu den „langweiligeren" Strecken



Die In Car-Perspektive



Die Funken sollten uns stutzig machen, das rechte Hinterrad hat beim letzen Crash offensichtlich etwas abbekommen



Bei Newmann Haas Racing erfolgt der Rennbeginn als Rolling-Start



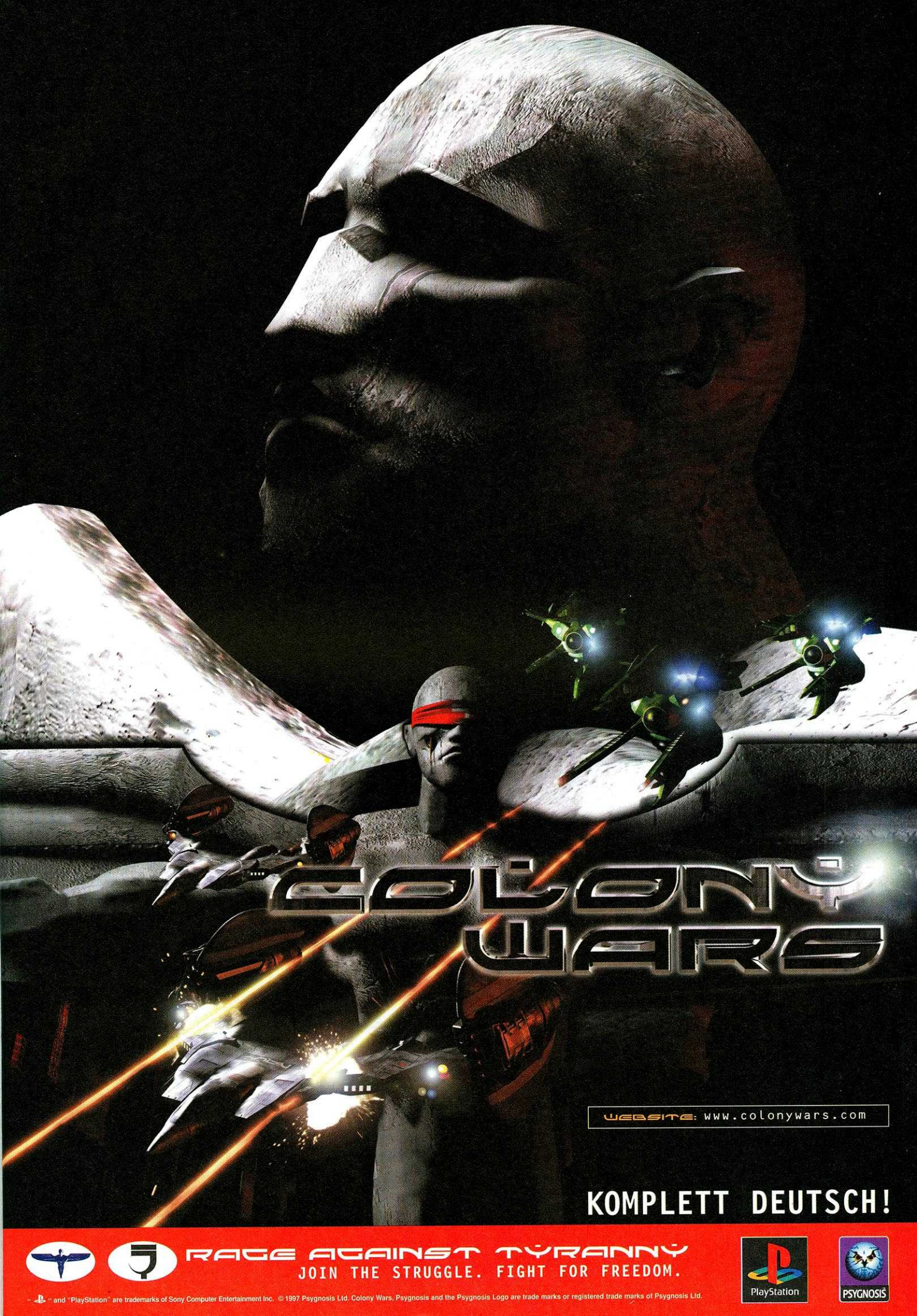
Jetzt ist es passiert! Der Spoiler verschwindet im Hintergrund, die Reifen lösen sich in ihre Bestandteile auf

In;former

Wer auf die letzte Seite der FG 12/97 schaut, wird von der PS Angabe der Formel 1-Boliden überwältigt sein. Wem das nicht reichen sollte, der kann sich die Leistung der aufgeladenen Indy-Car-Motoren zu Gemüte führen, denn hier werden problemlos Dimensionen von ca. 900 PS erreicht. Schade eigentlich, daß man bei D&W nicht ebensolche Upgrades für den privaten Pkw bestellen kann.

sowohl mit neGcon als auch mit Standardpad hat man eine hervorragende Kontrolle über das Spielgeschehen. Wenn auch von der Fertigstellung noch ein ganzes Stück entfernt, hinterließ dieses Spiel einen sehr guten Eindruck bei den Testern. An dieser Tatsache nicht unbeteiligt sind die zahlreichen Optionspunkte, die Feinabstimmung des Boliden als auch die original Motorengeräusche sind erwähnenswerte Elemente dieses kommenden Highlights. Natürlich hat man den Zwei-Spieler-Modus nicht außen vor gelassen, mittels Splitscreen liefert man sich mit Freunden heiße Duelle. Nachdem Psygnosis sogar mit diversen Teams aus der Entwicklungsabteilung der Cart-Rennställe zusammenarbeitet, kann schon fast nichts mehr schiefgehen. Vor allem eine Tatsache spricht für Newman Haas Racing: es gehörte zu der seltenen Sorte Spiel, die man nach dem Preview nur ungern zurückschickt. Bis zum engültigen Release kann man schon einmal die Rennen auf Eurosport verfolgen, dank der authentischen Fahrernamen hat man bis 1998 vielleicht sogar schon einen Liebling gefunden.

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1-2	Testmuster:	Psygnosis
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	März 1998



" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Fabian Döhla

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Ian Livingstone, der Mitbegründer des legendären Games Workshop, war in letzter Zeit offensichtlich gelangweilt. Deshalb beschloß der gute Mann, sich kurzfristig bei Eidos einzukaufen, um dort persönlich Hand an ein eigenes Videospiel anzulegen.

In;former

Deathtrap Dungeon ist Livingstones erster Gehversuch in der Softwarebranche. Bedenkt man jedoch, daß bis jetzt wirklich alles, was er anfaßte, zu Gold wurde, so kann hier eigentlich gar nichts mehr schiefgehen. Außerdem sind die Voraussetzungen optimal: auf die Frage ob er eigentlich noch arbeiten müsse, antwortete er mit: „Das mache ich nur zu meinem eigenen Vergnügen". Und Arbeit, die es vermag, jemanden vergnüglich zu stimmen, ist bis jetzt noch immer gelungen.



Deathtrap Dungeon und seine Story basieren auf den weltweit erfolgreichen Abenteuer-Spielbüchern Livingstones, in diesem Fall diente „Das Labyrinth des Todes" als Vorlage. Wenn man den ersten Bildern Glauben schenken darf, so wird das fertige Spiel eine Kombination aus einem actionbetonten Adventure, garniert mit einigen Rätselelementen. Grafisch orientierte man sich an hauseigenen Titel wie Tomb Raider, ergänzte die vorhandenen Elemente jedoch durch ein paar zusätzliche Feinheiten. Auffallend ist der Punkt, daß keiner der zahlreichen Räume seinem Vorgänger ähnelt. Überall stößt man auf neue Architekturen, verwinkelte Gänge oder auch hinterhältige Fallen, die schließlich auch Hauptbestandteil der Bücher sind. Damit aber nicht genug. Um den Schwierigkeitsgrad noch etwas anzuheben, wurden zusätzlich noch diverse feindlich gesonnene Monstersprites integriert.


Im Nahkampf setzt sich unser Held mit diesem mächtigen Zweihänder gegen seine Gegner zur Wehr. Im weiteren Verlauf kommen noch andere Waffen hinzu, die ähnlich viel Blutvergießen mit sich bringen


Close combat at its best!!


Abgestürzt! Wie auch schon in den Büchern, strotzt Deathtrap Dungeon vor bösartig plazierten Fallen



Diese beiden Helden stehen zur Auswahl, unterschiedliche Abspänne gibt es deswegen aber leider trotzdem nicht.


Der Flammenwerfer heizt diesem Bösewicht ordentlich ein, ist allerdings in seiner Anwendungsdauer begrenzt

Immer lustig, immer froh - wir Tiere aus dem Leibnitz Zoo

Tiere und deren seltsame Abwandlungen sind ein tragender Bestandteil des Spiels. Egal ob man mit einer Schlangenfrau kämpft oder dynamitbestückte Schweine Richtung Gegner jagt, Mutter Natur wurde des öfteren als Vorbild herangezogen. Erwehren kann man sich dem ganzen Ungeziefer entweder im Nahkampf, mit mächtigen Hieb- und Stichwaffen, oder, natürlich wesentlich eleganter, per Raketenwerfer aus der Distanz. Ansonsten fällt es noch etwas schwer, präzise Aussagen zu Deathtrap Dungeon zu machen, da sich das Spiel in einer sehr frühen Phase befindet. Dennoch hinterließ dieses Stück Software zum jetzigen Zeitpunkt einen fabelhaften Nachgeschmack, nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, daß der orchestrale Soundtrack eine tolle Atmosphäre zu vermitteln weiß.



Am unteren Bildschirmrand ist die Menüleiste gut zu erkennen. Sie dient zum Anwählen von Waffen oder Zaubersprüchen und gibt zudem Auskunft über das Inventory

Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Eidos
Spieler:	1	Testmuster:	Eidos
Hersteller:	Eidos	Veröffentlichung:	1998

Winters Delight

NINTENDO 64

SEGA

PlayStation

japan import
ALL YOU NEED!

JAPAN IMPORT

Wenn Euch das deutsche Händlerangebot nicht ausreicht, wenn Ihr japanische Originalspiele, schneller und aufregender, spielen wollt - wir holen sie Euch für folgende Konsolen:

PSX, Saturn, NES, SNES, PCFX, PC-Engine, GameBoy, N64 oder jede die Euch einfällt.

Nicht nur japanische RPG´s sondern auch Musik-CD´s, Laserdiscs, Videos, Bausätze, Zeitschriften, Fanartikel, Hintbooks und andere japanische Kuriositäten.

GAMERS DELIGHT

marktstr. 8
80802 münchen
tel.: 089/340 186 49
fax: 089/340 186 50



PSX

Azure Dreams	jp	139,95
Bio Hazard 2	jp	159,95
Breath of Fire 3	us	109,95
Bushido Blade	dt	89,95
Crash Bandicoot 2	dt	89,95
Dragon Quest 7	jp	139,95
Einhänder	jp	139,95
Final Fantasy Tactics	us	109,95
Front Mission Alt.	jp	139,95
Gex II	dt	89,95
Gran Tourismo	jp	139,95
Granstream Saga	jp	139,95
Konami MSX Collection	jp	139,95
Nagano 98	dt	89,95
Namco Anthology 1	jp	139,95
Nightmare Creatures	dt	89,95
Parasite Eve	jp	139,95
Xenogears	jp	139,95

SAT

Albert Odysee	us	119,95
Burning Rangers	jp	129,95
Falcom Classics	jp	129,95
Grandia	jp	i.V.
House of the Dead	us	119,95
Magic Knight Rayearth	jp	99,95
Ogre Battle	jp	129,95
Riglord Saga 2	jp	129,95
Terra Phantastica	jp	129,95

BIO HAZARD II
resident evil II

japanrelease: 29.jan
jetzt vorbestellen!

SNES

7th Saga	us	99,95
Bahamut Lagoon	jp	119,95
Brandish	us	99,95
Dragon Quest 3 remake	jp	189,95
Dragon Quest 6	jp	149,95
Final Fantasy 5	jp	99,95
Fire Emblem 2	jp	169,95
Front Mission	jp	99,95
Hanyuku Hero (Square)	jp	159,95
Ogre Battle	us	99,95
Rodra's Treasure	jp	149,95
Romancing Saga 1	jp	79,95
Romancing Saga 3	jp	109,95
Sailormoon RPG	jp	179,95
Seiken Densetsu 3	jp	149,95
Star Oceans	jp	159,95
Tactics Ogre	jp	149,95
Tales of Phantasia	jp	189,95
Treasure Hunter G	jp	159,95

Versandkosten 10,- DM (ab 300,- DM Bestellwert frei)
Änderungen im Preis vorbehalten! · Händleranfragen erwünscht!

© JULES98

Götz Schmiedehausen

Nagano Winter Olympics

Die olympischen Spiele in Nagano/ Japan rücken in greifbare Nähe, denn neben dem WM-Jahr 1998 steht uns auch ein olympisches Jahr ins Haus. Wenn Weltpolitik hinter Hubert Zapfenmoser aus Hintertupfingen zurücktritt, der die Goldmedaille im Curling mit dem fünf Kilogramm schweren Stein dann leider doch nicht holte, ist meist Olympiazeit.



Den Kurs auswendig zu kennen hilft ungemein



Das Curling ist ein Zusammenspiel von Mensch, Stein, Eis und Besen

Nur blöd, daß die Olympiade gerade in Japan stattfinden soll, Riesenslalom der Damen um halb drei Uhr morgens ist irgendwie nicht mein Ding. Egal, dafür hat Konami an uns gedacht und ein zeitunabhängiges Olympiaerlebnis für Zuhause erdacht und programmiert. Natürlich sind nicht alle winterolympischen Disziplinen enthalten, doch vor allem Alpinisten werden ihre Freude an diesem Produkt haben. Die drei Skidisziplinen Abfahrtslauf, Super-G und Riesenslalom verlangen geschickten Einsatz der Kanten, um nicht an Fahrt zu verlieren.



Der entscheidende Moment beim Skifliegen. Der Springer muß sich gut vom Schanzentisch lösen, ohne von einer Böhe erfaßt zu werden



Der Sprint am Anfang und der richtige Einstieg in den Bob sind das halbe Rennen



Wenn man ein Tor falsch anfährt, ist das Rennen sofort vorbei



Die Abfahrtspiste sollte man gut kennen, sonst kommen die Sprünge zu überraschend



Vorbildlich! Während des Ladevorgangs wird vor jeder Disziplin kurz die Steuerung erklärt

Cool Runnings

Rasant geht es ebenfalls bei diversen Eisschnellaufveranstaltungen zu. Ähnlich wie bei Track & Field von Konami drückt man hektisch auf zwei Knöpfe, allerdings gilt es auch, die richtige Kurventechnik zu beherrschen, sonst fällt man gerade gegen die austrainierten Sportler aus China hoffnungslos zurück. Der Eiskanal ist Tummelplatz des Viererbobs (ohne Jamaika) und Rodelschlittens. Mit dem Steuerkreuz lenkt man die Fahrzeuge steil in die Kurve, um ordentlich Schwung auf die Gerade zu retten. Technischer Höhepunkt ist das Skispringen. Während der Wind gnadenlos über die Großschanze pfeift, bereiten sich junge, ausgehungerte Athleten in viel zu dünnen Neoprenanzügen auf den Sprung über den Schanzentisch vor. Wer den Absprung falsch berechnet, knallt instinktiv auf die mit Tannenzweigen asphaltierte Oberfläche der Landezone und erhält Minuspunkte von den internationalen Punktrichtern. Noch härter ist es beim artistischen Kunstsprung. Auf der unteren Bildschirmleiste wird eine Tastenkombination eingeblendet, die man drücken sollte, bevor der Springer den Boden erreicht. Abschluß der Olympiade ist das beliebte Curling. Hier hat man eindeutig die meisten Knöpfe zu drücken, um das Sportgerät in die Endzone zu befördern. Nagano Winter Olympics bedarf noch eines gewissen Feintunings, dann werden die Sportspielfans auf der PlayStation hoffentlich eine jahreszeitliche Alternative zu Track&Field erstehen können.

in;former

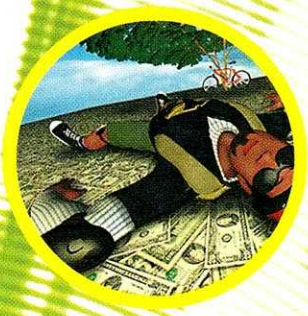
Zum Thema Wintersport gibt es auf der PlayStation bisher eigentlich nur die Snowboardspiele Coolbarders 1+2. Ansonsten beschränkt sich das Thema Wintersport auf diverse Eishockey-Simulationen von EA, Sony oder Virgin.
Die Winterolympiade findet vom 7.-22.2.1998 in Nagano/Japan statt.

Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Konami
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	Januar 98

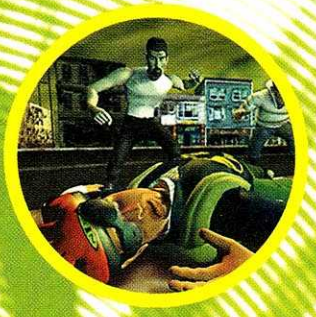
Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

COURIER CRISIS

Mit echten GT-Bikes



Die Straße gehört dir. Du mußt sie nur erobern!



DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

+ACTION AUF ECHTEN BMX-UND MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES

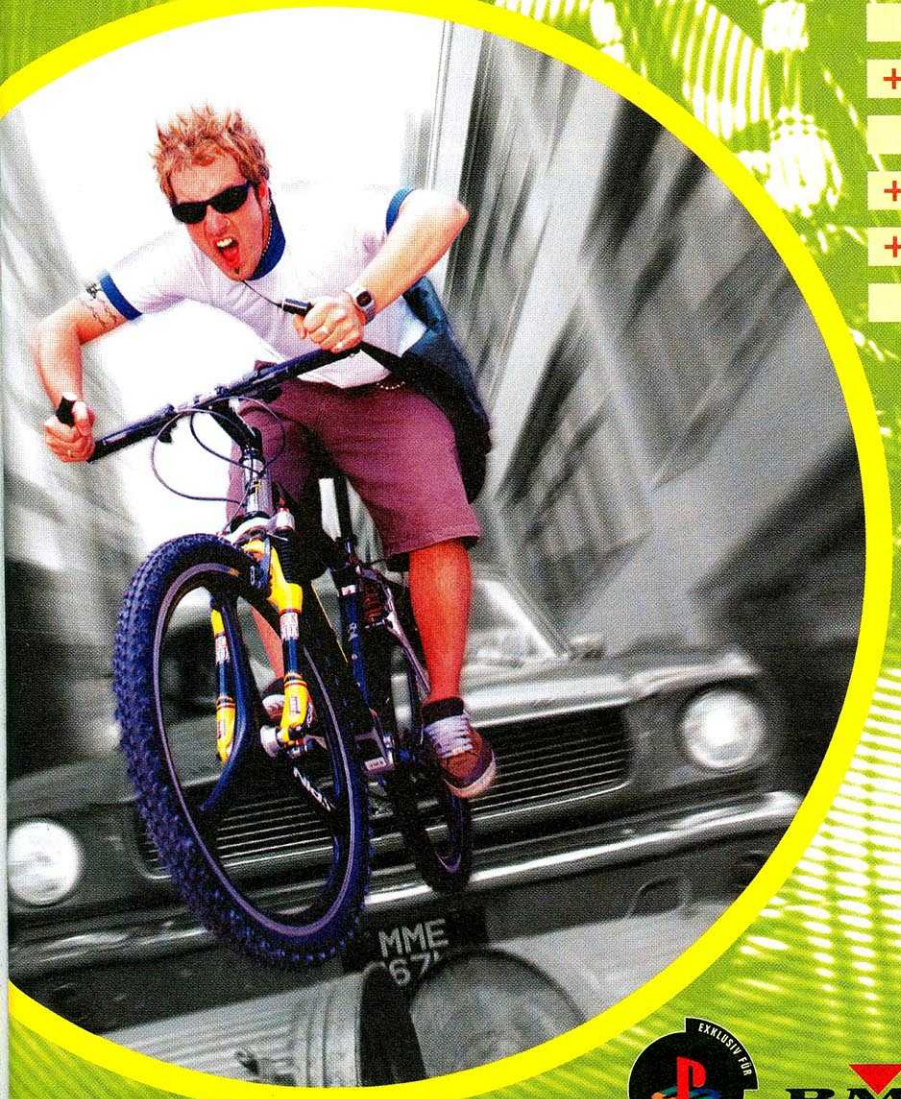
+NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!

+30 VERSCHIEDENE LEVEL IN 5 US-STÄDTEN

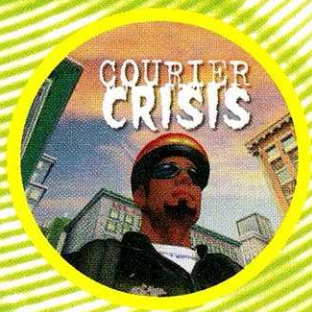
+ÜBER 160 OBJEKTE UND 70 VERSCHIEDNE FUßGÄNGER

+INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE

+SUPERREALISTISCHE SOUNDEFFEKTE







EXKLUSIV FÜR PlayStation

BMG INTERACTIVE

NEW LEVEL SOFTWARE

IN KOOPERATION MIT:

GT BICYCLES

piranha DAS UPFRONT MAGAZIN

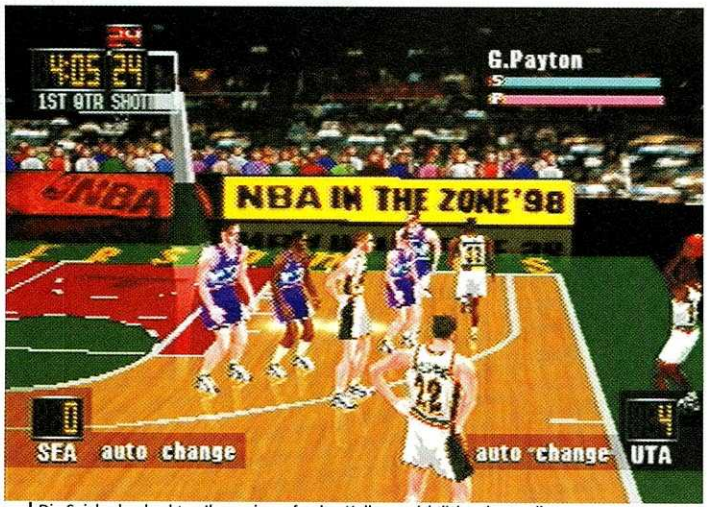
BEST.-NR. 768 9642 5662 7

BMG INTERACTIVE GOES INTERNET: HTTP://WWW.BMGINTERACTIVE.COM

Fabian Döhla

NBA PRO '98

Neben Fußball hat sich Basketball in den europäischen Gefilden als beliebtes Videospielthema etabliert und sogar andere Sportarten wie Tennis, Golf oder Eishockey hinter sich gelassen.



Die Spieler beobachten Ihren einwerfenden Kollegen sichtlich gelangweilt

Den Vorgänger von NBA PRO '98 haben wir bereits in Fun Generation 2/97 auf Herz und Nieren getestet und mit dem Prädikat „Klasse" versehen. Da bietet es sich natürlich an, einen Nachfolger ins Rennen um die Vorherrschaft im Videospielbasketball zu schicken. Ungeachtet der Bemühungen der Konkurrenz wurde ein neues Spiel entwickelt, das schon in der Vorabversion ein gewaltiges Potential vermuten läßt.

In;former

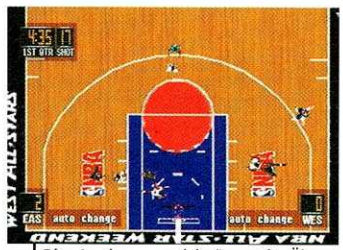
Viele von Euch werden sich schon des öfteren gewundert haben, wo denn so manche Superstars der NBA abgeblieben sind. Michael Jordan taucht zum Beispiel nur in Space Jam auf, eine Lizenz verbietet die Benutzung seines Namens für andere Produkte. Wenigstens ist Shaq mit an Bord, der Riese aus dem Team der L.A. Lakers erfreut sich ja bekanntermaßen allseits großer Beliebtheit.

Schon wieder einen Korb bekommen?

Konami hat augenscheinlich an alles Basketballrelevante gedacht, ein knalliges Intro macht schon zu anfang Lust auf mehr. Mit der offiziellen NBA-Lizenz im Rücken wurden eine Vielzahl von Statistiken eingebaut, die denm wißbegierigen Fan willig Auskunft über die Stärken und Schwächen seines Lieblingsteams geben. Das komplexe Regelwerk ist ebenfalls vollständig enthalten, kann aber gerne deaktiviert werden. Auch sonst wurde eher geklotzt denn gekleckert, allein die komplett in Hi-Res gehaltene Benutzerführung ist ein wahrlicher Genuß. Nachdem Teams und Events (von der Liga bis hin zum All-Star-Game ist alles mit an Bord) gewählt wurden, geht's auch schon auf den hübsch polierten Court, in dem sich Spieler und Ball selbstverständlich spiegeln. Kenner der Vorgänger kommen mit der Steuerung sofort zurecht, Neueinsteiger finden dank unkomplizierter Tastenbelegung auch schnell ins Spiel hinein, sowohl Pässe als auch Würfe oder Täuschungsmanöver gehen locker von der Hand. Wer sich mit der vorgegebenen Perspektive nicht anfreunden kann, darf gerne eine andere wählen. Gelungene Würfe oder spektakuläre Dunks kann man sich mittels Replay erneut zu Gemüte führen. NBA PRO '98 vermittelt eine gute Courtatmosphäre, die gelungene Steuerung und das euphorische Publikum leisten hierzu natürlich einen großen Beitrag. Akustisch kann man sowieso nicht allzu viel an diesem Ballspiel aussetzen, die Gummisohlen quietschen im harmonischen Takt und das Geräusch des springenden Balles klingt durchaus realistisch. Gerade weil auch sonst alles zu stimmen scheint, verbleiben wir mit der Hoffnung auf einen baldigen Test, gerade mit mehreren Freunden (oder auch Feinden) dürfte dann für ordentlich Stimmung in der Bude gesorgt sein.



Gespannt verfolgen die Aktiven die Flugbahn des Balles



Die „Ameisenperspektive" sorgt für Übersicht auf dem Platz



Krachende Dunks sind keine Seltenheit, die schönsten können in der Wiederholung nochmals aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachtet werden



Unter dem Korb... muß die Freiheit doch grenzenlos sein. Nee, falscher Text. Ich meine natürlich, daß unter dem Korb immer reger Betrieb herrscht, sorry



Detlef Schrempf geht immer noch für die SuperSonics auf Korbjagd



Dank Lizenz gibt's Originalporträts, auch wenn bei den Chicago Bulls mal wieder jemand „abwesend" ist

Genre:	**Sportspiel**	**Entwickler:**	**Konami**
Spieler:	**1-8 (Zwei MultiTaps)**	**Testmuster:**	**Konami**
Hersteller:	**Konami**	**Veröffentlichung:**	**Januar**

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.

NEU!

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

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.

NEU!

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

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.

Auch für N 64 SEGA SATURN!

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY ™



- 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

NEU!

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

TRADE SALES

MasterCard VISA

Tel: 02822 68545

INT (49) 2822 68545

ups service@dataflash.com

http://www.dataflash.com

FAX ORDERS 02822 68547 INT (49) 282268547

Fabian Döhla

Skull Monkeys

Viele Leser werden mit dem Begriff Stop-Motion nichts anfangen können, obwohl sie wahrscheinlich in Ihrer Kindheit ständig mit dem Resultat dieser Aufnahmetechnik konfrontiert wurden.











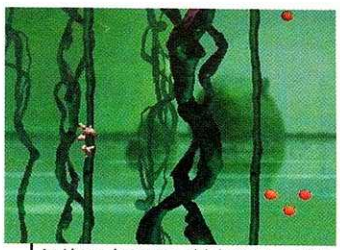


Gut zu sehen: der Siebziger Jahre-Level wird samt seiner Bewohner Opfer einer Smartbomb

Als populäre Beispiele fallen mir die „Tintenfische aus dem zweiten Stock" und das „Sandmännchen" ein, beide schlachten das mittlerweile etwas antiquitierte Animationsverfahren gnadenlos aus. Trotzdem bedient man sich auch heute noch dieser Technik, Tim Burtons Weihnachtsmusikal „Nightmare before christmas" gehört sicherlich zu den Meisterwerken dieser Entwicklung. Skull Monkeys greift bezüglich seines langen Intros und des Bewegungsablaufes der Sprites ebenfalls auf diese Technik zurück. Prinzipiell könnte man das neueste Produkt aus der Never-Hood-Saga in die Schublade der Standard Jump'n Runs stecken, die mehr als fantastische Grafik verlangt aber nach einem genaueren Blick. Obwohl sich Skull Monkeys im 16-Bit-typischen 2D-Genre ansiedelt, kann es ähnlich wie auch Castlevania dennoch Akzente setzen. Durch die Kombination von vollständig gerenderten Objekten in Verbindung mit flüssigem Scrolling wird ein guter räumlicher Eindruck vermittelt.

Sieht gut aus, macht was her

Überhaupt sucht die Grafik ihresgleichen, der siebziger Jahre-Level ist ein einziger optischer Genuß, die Musik untermalt die jeweilige Thematik immer treffend und gehört bereits jetzt zu den abgefahrensten Soundinterpretationen der Videospielgeschichte. Leider war unsere Preview-Version alles andere als fertig, vorallem die Gegneranzahl ließ noch zu wünschen übrig. So beschränkte sich der erste Test auf das Erkunden der umfangreichen Level und auf einige Endgegnerkämpfe. Allerdings machte diese Rohversion schon ordentlich Spaß, sogar eine aus Earthworm Jim wohlbekannte U-Boot-Fahrt wurde ins Spiel eingebaut und sorgte für kurzweilige Momente. Dank vieler lustiger Ideen - unser Held kann beispielsweise seinen eigenen Körper verlassen und als „Seele" durch die Umgebung schlendern oder wildgewordene Vögel auf die Gegner hetzen macht dieses Produkt aus dem Hause EA Lust auf mehr, da es zudem äußerst umfangreich zu sein scheint. Wenn alles gut geht, könnte Anfang nächsten Jahres ein Test in der Fun Generation zu lesen sein, vielleicht sogar mit positivem Ausgang.



An Lianen kann man sich hervorragenden festhalten



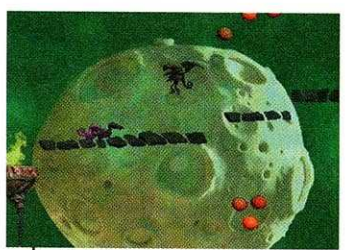
Tolle Licht- und Schatteneffekte sorgen für grafische Abwechslung

in;former

Doug TenNapel hatte seine Finger schon bei vielen Softwareproduktionen im Spiel. So entwickelte er unter anderem Jurassic Park und Ren & Stimpy für das Mega Drive und Lion King für das Super Nintendo. Außerdem ist er der Schöpfer von Earthworm Jim und dessen Freunden, was man Skull Monkeys auch mehr als deutlich ansieht.



Man kann seinen Körper nach der Aufnahme eines Extras kurzzeitig verlassen, und als einsame „Seele" durch den Level wandern



Im Verlauf des Spiels kommt es sogar zu vereinzelten Flugeinlagen

Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Dream Works Interactive
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Februar 98

SHADOW MASTER

ERLEBEN SIE EIN APOKALYPTISCHES INFERNO



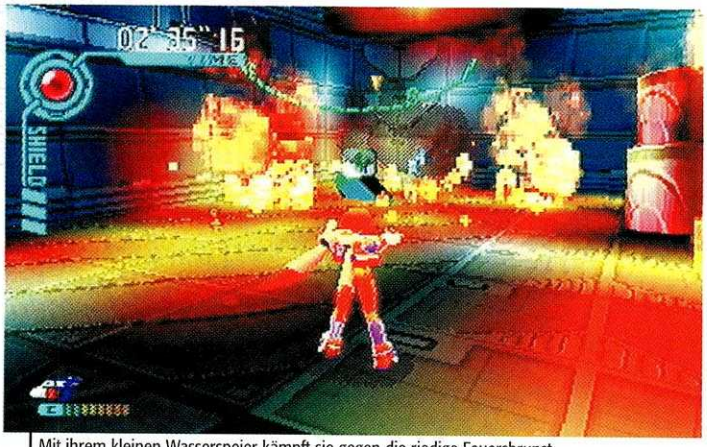
- 16 ABSCHNITTE MIT ATEMLOSER DAUER-ACTION
- ACHT AUFRÜSTBARE WAFFENSYSTEME
- SPEKTAKULÄRE LICHT- UND EXPLOSIONSEFFEKTE
- TAUSENDE VON PHANTASTISCHEN ALIEN-GEGNERN IN 3D

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Shadow Master, the Shadow Master logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Götz Schmiedehausen

Burning Rangers

Jahrelang war es ruhig, dann plötzlich stürzen sich die Entwickler aus unerklärlichen Gründen auf die Thematik Feuerwehrmann. Zuerst gab es PlayStation-Kamerad Rosco McQueen, der allerdings nicht ganz ohne Kritik seinen Feuerzauber zum besten gab.



Mit ihrem kleinen Wasserspeier kämpft sie gegen die riedige Feuersbrunst



Der Reaktor im Hintergrund liebt es eher kühl

Nun also die Burning Rangers. Im Mittelpunkt des Geschehens steht natürlich der edle Recke (oder Reckin, das kann man vor Spielbeginn festlegen), der sich mit einem Schlauch in der Hand und schier unendlichen Wasserreserven im Handgepäck gierigen Blickes ins Flammenmeer wirft. Ein Radarschirm zeigt Euch die nächste Feuersbrunst an, und da man alleine agiert, umfaßt die Standardausrüstung des Katastrophenschützers auch noch ein paar Flugdüsen, die kurzzeitig für Auftrieb sorgen. Die sind auch bitter nötig, denn oftmals bricht der Boden plötzlich und unmotiviert unter den Füßen weg, oder ein ganzes Areal geht in Flammen auf.



Diese Flammenwand schneidet Euch den Weg ab



Irgendwo hier liegt ein hilfloses Opfer der Flammen

Soweit man dies aus der japanischen Vorabversion deuten kann,



Der Boden bricht unter der heldenhaften Feuerwehrfrau zusammen



Manche Gegenstände sollten nicht angespritzt werden, das sie sonst explodieren

scheint es sich um verschiedene Missionen Teilmissionen zu handeln, die zu einem Großeinsatz zusammengefaßt wurden. In Industriekomplexen empfiehlt es sich, die Hitze von leicht entzündbaren Fässern fernzuhalten, Reaktorkerne zu kühlen etc..

Try to set the night on fire

Dem Sonic Team scheint es endlich mal wieder gelungen zu sein, ein grafisch und spielerisch gelungenes Game auf den zu unrecht etwas vernachlässigten Saturn zu zaubern. Geschickt umgeht man mit dichten Flammen die geforderten Transparenzeffekte oder begibt sich stilistisch in eine Ecke, in der realistische Licht -Schatteneffekte nicht unbedingt vermißt werden. Die bewährte Nights-Engine sorgt für ruckelfreie Flüge und die apokalyptische Hektik des Geschehens ist typisch für Actionspiele aus Japan. Trotzdem wirkt Burning Rangers auf den ersten Blick nicht so steril wie der PlayStation-Feuerwehrnmann, sondern enthält die leichte Dosis Nippon-Anarchie, die mir bei vielen der durchgestylten US-Produkten oftmals etwas abgeht.

in;former

Die Grafikengine von Burning Rangers kam im erfolgreichen Nights erstmalig zum Einsatz. Das Sonic Team zeigte mit diesem Titel, daß man nicht nur blaue Igel zum Rasen bringen kann. Trotzdem waren die größten Hits der Truppe Titel wie Sonic 1-3 oder Sonic Jam für Sega Saturn.

Genre:	Sci Fi-Feuerwehrsimulation	Entwickler:	Sonic Team
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Hersteller:	Sega	Veröffentlichung:	Februar 98



Schönere Bescherung mit Order in Time.

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Baphomets Fluch 2	99.90
Broken Helix	105.00
Bushido Blade	105.00
Command & Conquer 2	105.00
Crash Bandicoot 2	105.00
Croc (SAT/PSX)	99.90
Diddy Kong Racing (N64)	95.00
Discworld 2	99.90
FIFA '98 (SAT/PSX)	99.90
Fighting Force (SAT/PSX)	99.90
Final Fantasy VII	110.00
Goldeneye	135.00

TOP HIT



Tomb Raider II 105.00

Täglich Top-Neuheiten aus:

Grand Theft Auto	99.90
Jersey Devil	99.90
Medievil	99.90

SPIEL DES MONATS



Crash Bandicoot 2 ..... 105.00

MDK	105.90
Nightmare Creatures	99.90
Time Crisis (incl. Gun)	145.00
TOCA Touring Car	99.90
Tomb Raider 2	105.00
Resident Evil Dir. Cut	99.90
Shadow Master	99.90
Street Fighter Ex+	99.90

LADEN Mo-Fr: 9.30-20.00
Sa: 9.30-16.00
VERSAND Mo-Fr: 10.00-18.00
GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20

Telefon 0711 · 222910-30/50

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

Lieferbedingungen: + 3.50 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. Irrtümer vorbehalten.

NEU
jetzt auch in Heilbronn:
Kilian Strasse 7
(Kilian Passage)
74072 Heilbronn
kein Versand

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

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, Dauerfeuer 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 Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. DM 59,95



SV 375 A MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempf. DM 39,9



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 wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar
unverbindl. Preisempf. DM 149,95

Interact of Europe · Jöllenbeck Gm
Far-East-Import · Exp
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertz
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51
Vertrieb nur über den Fachhan

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.

Marcus Karyoti · Stefan Hellert

Clay Fighter 63 1/3



Einer der härteren Gegner ist zweifelsohne der Terminator-Hase mit seinem durchschlagendem Cyberarm.

Frei nach dem Motto „Ein 64-Bit-Upgrade für alle" wurde nun auch die, mittlerweile drei Teile umfassende, Clay Fighter-Serie auf das N64 gebannt. Ein purpurner Meteor mit dem Namen Bessie ist auf die Insel Klaymodo herabgestürzt. Zu allem Unglück besitzt dieser den für das Mutagen erforderliche Stoff, Bawk Choy. Dr. Kiln erschafft durch eben dieses Mutagen neue Kreaturen, die ihm zu Diensten stehen, um die Weltherrschaft zu erlangen. Dies zu verhindern liegt nun an Euch. Ihr geht mit insgesamt neun Kämpfern an den Start, unter denen sich solch illustre Typen wie ein Voodoo-Dokter oder eine Vogelscheuche mit Halloween-Apeal befinden. Gaststar in diesem Sequel ist kein geringerer als Earthworm Jim himself. Jede Spielfigur besitzt ihre eigene heimatliche Kampfarena. Durch gezielte Tritte oder Schläge ist es sogar möglich, den Gegner in eine andere Örtlichkeit zu verfrachten. Steht Euer Widersacher zum Beispiel vor einer Tür und Ihr schlagt im richtigen Moment zu, ist es danach egal, ob die Tür geöffnet war oder nicht, denn der Widersacher fliegt wuchtig auf die andere Seite und Ihr befindet Euch in einer neuen Umgebung. Ein originelles Feature, das in zukünftigen Beat'em Ups öfter miteinbezogen werden sollte. Absolutes Highlight dieses Prüglers sind wohl die witzigen Sprachsamples, die einen immer wieder zum Schmunzeln bringen. Auch die außergewöhnlichen Kampftechniken wurden gelungen in Szene gesetzt. Alle Spielfiguren wurden komplett gerendert und zoomen, je nach Entfernung zum Gegner, an den Bildschirm heran oder von ihm weg. Die Umgebung dreht sich dabei in alle Richtungen. Steuern könnt Ihr die Figuren wahlweise mit dem Analogstick oder mit den Richtungstasten. Beides geht gleichermaßen gut von der Hand.



Angriffe aus der Luft kontert Ihr am besten mit einem gezieltem Gegenschlag



Der Küchenchef, Kung Pow, kämpft und schützt sich mit allerlei Kochutensilien



Die dunkle Seite beim einstimmenden Kriegstanz

Randnotiz

Da die Spielanleitung keinerlei Hinweise über die Ausführung der Special Moves enthält, folgt nun ein kleiner Move-Guide für Earth Worm Jim:

U-UV-V-P = Laser Gun
U-UV-V-K = Come in Worm
Z-V-P = Sliding Punch
U-UZ-Z-U-UZ-Z-K =Spinning Spike Worm

(Legende: U = Unten, V = Vor, Z = Zurück, P = Punch, K = Kick)

Game Over

Die Ausführung der Special Moves bei Clay Fighter 63 1/3 ähneln denen der Street Fighter-Serie. Insbesondere Ken und Ryu wurden hier als Vorlage genommen. Wie in der Rand-Notiz schon erwähnt, hüllt sich die Bedienungsanleitung hier in völliges Stillschweigen. Ob dieser Umstand Euch nun einen Motivationsschub verpassen soll oder einfach ein großes Versäumnis darstellt, wird sich zeigen. Diesen Satz habe ich bewußt vorsichtig formuliert. Die zusätzlichen Gegner sind laut Hersteller nicht erspielbar, sondern können nur per Cheat angewählt werden. Das Durchspielen des Games mit nur einem Kämpfer, inklusive der Siegerpose über Dr. Kiln, beschert Euch weder neue Moves, Gegner oder einen Abspann, sondern nur ein Game Over.



Earthworm Jim hat, dank der Fähigkeit sich selbst als Peitsche zu benutzen, die größte Reichweite von allen

Spielerprofil: Dieser Titel eignet sich am besten für den Zwischendurch-Zocker, der seine Konsole auch mal nur für eine halbe Stunde anschaltet oder lieber mit einem Freund in den Ring steigt.

Schwierigkeitsgrad: Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, bleibt jedoch immer moderat.

Genrekollegen: War Gods: 6/10 (FG 7/97), Mace: The Dark Age: 7/10 (FG 12/97)

Alles in allem wirkt Clay Fighter 63 1/3 ein wenig unfertig, da einfach der sonst zu viele in diesem Genre üblichen Zugaben unterschlagen wurden. Diese Tatsache verhinderte eine höhere Wertung, auch wenn der Titel mit einem Freund am zweiten Joypad wesentlich mehr Freude aufkeimen läßt. Aber, wer hat den schon immer an seiner Seite?!



6 von 10

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	6

Spieler:	1-2
Level:	16 Kämpfer
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Interplay
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	149,- DM



- FUßBALLSPAß FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN






PSYGNOSIS

PlayStation

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

Philipp Noack · Götz Schmiedehausen

automobili Lamborghini



In ganz engen Kurven kann man gut driften

Allein den Namen muß man sich auf der Zunge zergehen lassen: LAMBORGHINI. Neben Ferrari wohl die bekannteste italienische Edelkarossenschmiede. Ob Countach oder Diablo, Lamborghini sind flach, laut, schnell und verdammt teuer. Da macht es schon Sinn, sich für 150 Deutsche Mark ein bißchen Lamborghini-Feeling für sein Nintendo 64 zu leisten. Titus hat, damit möglichst viele Personen an dieser „Erfahrung" teilhaben können, einen (fürs N64 fast schon obligatorischen) Vier-Spieler-Simultan-Modus eingebaut. Aber auch allein muß keine Langeweile aufkommen. Vier verschiedene Modi laden zum Experimentieren ein. Arcade wurde in zwei Schwierigkeitsgrade unterteilt, Basic und Pro. Jeweils werden drei Strecken vier Runden lang gegen fünf Computercars und ein checkpoint-gestütztes Zeitlimit bestritten. Nur wer weit vorn landet, sieht auch den zweiten und dritten Kurs. Sowohl für Basic als auch für Pro erhält man ein neues Auto, das nicht unbedingt aus dem Hause Lamborghini stammen muß. Im (Standard-) Championship-Modus wird auf sechs Parcours nach einem Formel 1-ähnlichen Punktesystem gefahren. Hier müssen alle paar Runden Reifen gewechselt und getankt werden. Natürlich läßt sich ein Championship-Game nach eigenen Vorstellungen modifizieren (wer lieber 30 statt 6 Laps absolvieren will, kein Problem!). Schließlich gibt es noch den selbsterklärenden Single Race und die Möglichkeit, die einzelnen Parcours nur gegen die Zeit (Time Trials) zu bestreiten. Rumble und Controller Pak werden übrigens unterstützt.

Randnotiz

Macht Euch zunächst gut mit dem Verlauf der einzelnen Strecken vertraut. Die Basic Series bewältigt man relativ schnell, ein Porsche ist der Preis dafür. Auch der Standard-Championship auf Novice sollte mit etwas Streckenkenntnis nicht allzu anspruchsvoll sein, ein weiteres Bonuscar wartet. Achtet im Arcade-Modus auf die Lage der Boxengasse, manchmal läßt sich hier hervorragend abkürzen.

cuore sportivo™

Wie auch schon unsere Jahresübersicht in der letzten Ausgabe gezeigt hat, waren neben den Sport- die Rennspiele das Genre mit den meisten Vertretern 1997. Auf dem Nintendo 64 sind pseudorealistische Racer allerdings eher spärlich gesät. Das und die Tatsache, daß automobili lamborghini ein durch und durch ausgereiftes Produkt ist, verschaffen dem Titus-Titel eine gute Marktposition. Die analoge Steuerung geriet sehr sensibel und kann dennoch innerhalb kürzester Zeit verinnerlicht werden. Weite, schnelle Kurven lassen sich damit ebenso kontrolliert bewältigen wie scharfe 180°-Turns. Das Streckendesign hält einige Überraschungen parat, und die Gegner wurden entsprechend ihrer Difficulty-Einstellung ausgezeichnet balanciert. Da auch die Optik ansprechend in Szene gesetzt wurde, kann man automobili lamborghini unmöglich eine Kaufempfehlung verweigern.



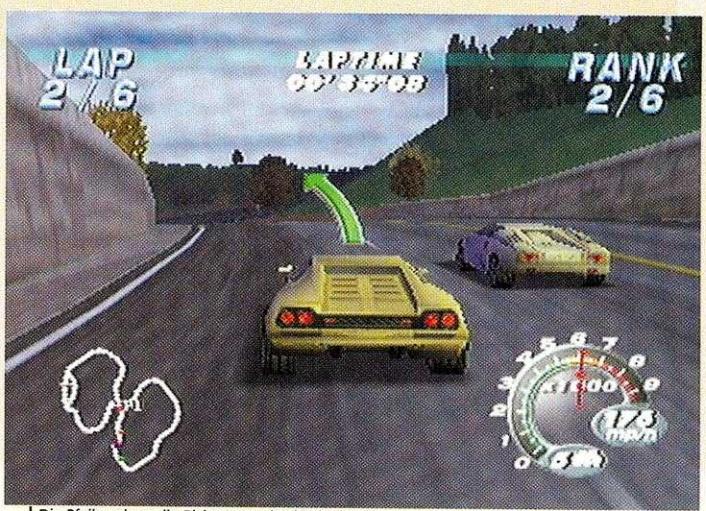
Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten



Leider geht im Split-Screen das N64 manchmal in die Knie



Kurz nach dem Start sind die Wagen noch dicht zusammen



Die Pfeile zeigen die Richtung und Schärfe der Kurven an

Spielerprofil: Wer auf kurzweilige, nicht zu anspruchsvolle Renn-Action steht und ein Faible für italienische Sportwagen hat (gibt's da draußen jemand, auf den das nicht zutrifft?), sollte zugreifen.

Schwierigkeitsgrad: Es gibt zwei Stufen, Novice und Expert. Das Spiel ist so gut balanciert, daß sie jeweils halten, was sie versprechen.

Genrekollegen: Multi Racing Championship (N64): 8/10 (FG 9/97), Porsche Challenge (PSX): 10/10 (FG 5/97)

automobili lamborghini ist rundum gelungen, gute flüssige Grafik, ausgereifte Steuerung und viele verschiedene Spielmodi sprechen für sich. Etwas mehr Strecken hätten's trotzdem schon sein dürfen.



8 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	8

Spieler:	1-4
Level:	6+
Besonderheiten:	Controller Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Titus
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	159,- DM



DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...



DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND –



DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND –



UND DIE EINHEIMISCHEN NUR RUMHÄNGEN.



VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN.



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT.



DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN.



UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND!



"...zum Totlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert"

Megafun 84%

PlayStation PC CD ROM

DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?

PSYGNOSIS

PERFECT ENTERTAINMENT

http://www.psygnosis.com

Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

San Francisco Rush

Spielhallenbesucher haben San Fransisco Rush sicher schon vor längerer Zeit schon einmal gesehen. Und höchstwahrscheinlich haben sie es auch in nicht allzu schlechter Erinnerung behalten. Wohl gerade deshalb beschloß GT Interactive diesen Titel auf Nintendos 64-Bit-Konsole umzusetzen. Offensichtlich ist man von der Qualität des Produktes sehr überzeugt, ist doch die Konkurrenz mit hochkarätigen Titeln wie etwa Mario Kart 64 oder Wave Race nicht gerade schwach besetzt. Auf den ersten Blick hat man an alles gedacht. 10 Fahrzeuge und sechs Strecken stehen zur Auswahl, später kommen natürlich wieder die obligatorischen Bonusvehikel dazu.

Spielerprofil: San Fransisco Rush spricht im grunde nur die Zocker an, die sich nicht mit den Fahrzeugen oder Figuren von Nintendos Produktpalette anfreunden können.

Schwierigkeitsgrad: Prinzipiell kann dieses Spiel von jedermann beherrscht werden, entscheidet man sich jedoch für das schnellste Auto, so sollte man die nötige Rennspielerfahrung mitbringen, um erfolgreich zu sein.

Genrekollegen: Top Gear Rally 6/10 (N64, FG 12/97), Diddy Kong Racing 10/10 (N64, FG 12/97)

Anything special?

San Fransisco Rush bietet sogar noch mehr als seine Mitbewerber, was wirklich nicht selbstverständlich ist. Die Strecken verlaufen nicht linear, man stößt immer wieder auf diverse Abkürzungen; hat man sich völlig verfahren, beamt uns ein Tastendruck zurück auf den richtigen Weg. Wer meint, ihm könne das nicht passieren, der irrt. Auf San Franciscos Straßen ist immer etwas los, egal ob einem Busse entgegenkommen oder ob man mit 200 km/h über einen Bahnübergang springt, für Abwechslung ist sicherlich gesorgt. Hier muß ich allerdings auch anfangen, die Spreu vom Weizen zu trennen. Realismusfanatiker können mit diesem Rennspiel gar nichts anfangen, dafür ist es viel zu sehr actionorientiert. Die Grafik gibt den nächsten Anlaß zur Kritik.

In;former

San Fransisco Rush leidet besonders an seiner mäßigen Steuerung mit dem Standardkontroller. Lenkradbesitzer haben definitiv mehr Spaß. Vielleicht wäre es aber auch an der Zeit, endlich einmal einen Rennspiel-geeigneten Analogstick auf den Markt zu bringen. Namco hat mit dem neGcon eindrucksvoll bewiesen, wie man so etwas handhabt.

Das Renngeschehen bleibt zwar zu jedem Zeitpunkt flott und flüssig, die dämliche Nebelsuppe ist jedoch zum heutigen Zeitpunkt ein großes Armutszeugnis - das wäre wohl wirklich nicht nötig gewesen, gerade Diddy Kong Racing ist dem Spiel hier deutlich voraus. Selbst das vom Spieler gesteuerte Fahrzeug ist rein optisch immer wieder für einen Lacher gut. Zwar verbeult sich die Karosserie bei schlimmeren Karambolagen, die Umsetzung erinnert aber mehr an eine futuristische Blechmutation als an eine Auto. Was bleibt zum Schluß? Ein weiteres Rennspiel, das sich im Mittelfeld festsetzt und lediglich auf der akustischen Seite zu überzeugen weiß, da helfen auch die gelungene Lenkradsteuerung und der Einsatz des Rumblepacks nicht weiter. Rennspiel-Fans riskieren einen Blick, die anderen bleiben lieber bei den Nintendo-Inhouse-Titeln. Schade eigentlich, ich persönlich hätte gerne ein Spiel gehabt, das die sehr lange Wartezeit auf F-Zero merklich verkürzt.



Abgehoben! Selbst der Bus kann den Gesetzen der Schwerkraft nicht trotzen



Ein guter Grund, seine Finger zukünftig von illegalen Auspuffanlagen zu lassen!



Anfänger aufgepaßt: Wählt nicht schon zu Beginn das schnellste Auto, sonst seht Ihr absolut kein Land

Trotz guter Ansätze und zahlreicher Optionen schafft es San Fransisco Rush nicht, die entscheidenden Akzente zu setzen. Sowohl optisch als auch spielerisch kann es lediglich zum guten Durchschnitt gezählt werden. Schade um den betriebenen Aufwand, einen Schnellschuß stellt es nämlich mit Sicherheit nicht dar.



Die Computergegner verhalten sich nicht immer fair. Auf diesem Bild ist eine unsanfte Kollision mit Eurem Hinterrad zu erkennen



6 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6

Spieler:	1-4
Level:	6 Strecken
Besonderheiten:	Lenkrad, Rumble Pak
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Atari Games
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	November 97
Ca. Preis:	150,- DM

Das Poster fehlt

US VIDEO CENTER

Credit Cards Accepted

ERSTBESTELLUNG NUR SCHRIFTLICH MIT **ALTERSNACHWEIS** UND PER NACHNAHME. ALLE LIEFERUNGEN PER **UPS**, SOWEIT NICHT ANDERS VERLANGT.
VERSANDPAUSCHALE DM 9.-
BEI BESTELLUNGEN UEBER DM 300 FREIHAUS
TELEFONISCHE BESTELLUNG ERST NACH ERHALT EINER KUNDENNUMMER.

US VIDEO CENTER
Kornwestheimer Str 8
70439 Stuttgart
Tel 0711 98078 56-58
http:// www.us-video.com

Office + Shop Hours :
Mo-Fri 9.00-19.00
Fax 0711 98078 59
Email usv.mail@T-online.de

Credit Cards Accepted

YOUR ONLY CONNECTION TO SOUNDTRACKS, BOOKS, LDs...

LD US

101 Dalmations LD LTBX AC3 Glenn Close	59
Addicted to love LD WS AC3 Meg Ryan 21.10.	75
Air Force One LD Harrison Ford Feb 98	**TBA**
Anaconda LD WS Ice Cube 07.10.97	75
Apollo 13 LD LTBX AC3 THX	**85**
Austin Powers LD AC3 WS Mike Myers Spec Ed	85
Batman & Robin LD WS AC3 Clooney	**85**
Beautician & the Beast LD WS Timo Dalton + Audio Com	85
Breakdown LD WS AC3 Kurt Russel	**85**
Chasing Amy LD WS AC3 07.01.98	**105**
City of industry LD Harvey Keitel Thriller	85
Con Air LD WS AC3 10.12.	**85**
Con Air LD WS DTS 10.12.	**125**
Contact LD WS AC3 Jodie Foster 17.12.	**85**
Contact LD WS DTS Jodie Foster 17.12.	**105**
Crash LD Dir Cut WS AC3 audio com trailer	105
Double Team LD WS Van Damme	**75**
Dune LD WS AC3 16.12.	**85**
Eastern Condors LD WS Engl Subs Tai Seng	85
Event Horizon LD LTBX AC3 27.01.	**TBA**
Evita LD WS AC3	85
Face off LD LTBX AC3 Nicolas Cage 23.12.	**85**
Fifth Element LD WS AC3 Bruce Willis	**85**
Fire down below LD S. Seagal WS AC3 06.01.	**65**
Grosse pointe Blank LD LTBX AC3 Dan Aykroyd 29.10.	85
Hunchback of Notre Dame LD CAV LTBX AC3 Box	199
Hunchback of Notre Dame LD CLV LTBX AC3	65
Jack Frost LD Horror	**75**
Jingle all the way LD WS THX AC3	**85**
Jungle Book LD THX CAV Disney + making of + more	105
Jungle Book LD THX CLV Disney + making of	65
Jurassic Park LD LTBX AC3	**85**
Life of Brian LD LTBX Monty Python New Digital	125
Lost highway LD AC3 WS David Lynch	105
Lost World LD LTBX AC3	**85**
Lost World LD LTBX DTS	**105**
Men in Black LD LTBX AC3 + Music Video + Audio Com	**75**
Millenium LD Lance Henriksen 2 Episodes	**65**
Murder at 1600 LD AC3 WS Snipes	75
Night falls on Manhattan LD Andy Garcia	75
Odyssey LD Armand Assante	105
Operation Condor LD AC3 Jackie Chan 07.01.98	**85**
Poltergeist 2 LD LTBX AC3	**85**
Rasputin:Mad Monk LD WS Elite Hammer Studio	105
Reptile LD WS Elite Hammer Studio	85
Roadracers LD Salma Hayek Dir Rodriguez + audio	85
Rock LD LTBX DTS	**125**
Romy & Michelle's Highschool Reunion LD LTBX AC3	85
Saint LD AC3 LTBX Val Kilmer + Audio Com	85
Selena LD WS AC3 Jennifer Lopez	85
Shadow conspiracy LD WS AC3 Charlie Sheen	**85**
Sleeping beauty LD CAV AC3 LTBX Box	199
Sleeping beauty LD CLV AC3 LTBX	65
Snow White LD WS Horror Sigourney Weaver	**65**
Spawn LD (Cartoon) Spec Ed uncut version + extras	**105**
Spawn LD (Real) LTBX AC3 24.12.	**65**
Spawn LD (Real) LTBX DTS 24.12.	**85**
Speed 2 LD WS 31.12.	**85**
Star Wars Trilogy Special Edition LD GB PAL George Lucas introduction to each film, 30 min docu + interviews - Jan 98	**249**
Star Wars Trilogy Special Edition LD US NTSC THX AC3 in collectible box ONE pressing only	**249**
That old feeling LD WS Bette Midler	75
Vampirella LD Roger Daltrey	85
Volcano LD LTBX AC3	**85**
Wallace & Gromit Colection LD 05.11. 84 min	85
War at home LD WS Emilio Estevez	85

AMERICAN CANDY BARS

Dankeschön Angebot bis 31. Dezember 97:
Ein Sortiment von *12* American Candybars für nur

24,99.-





CD-Game, CD-I, CD-Rom, CD & DVD Accessories - Care & Repair

US VIDEO CENTER presents

THE ORIGINAL LASER VIDEO DISC'S PRO-WIPES "Today's Choice In Accessory Care Products" COMPACT DISC'S WIPING CLOTH

CD Pro-Shield

Retten Sie
Ihre teuren CDs vor Staub, Verkratzen und sonstigen Beschädigungen !! Mit der *Speziallösung* und den *Wipetüchern* reinigen, pflegen und schützen Sie die CD. Das transparente *Protective Shield* wird auf der CD angebracht und verhindert Kratzer und Gebrauchsspuren.

Waren Ihre CD, CDI, CD-G, CD-Rom, CD-Game, DVD nicht zu teuer, um sie NICHT zu pflegen und zu

CD Starter Kit
50 Disc Wipes Reinigungstücher
50 CD Protective Shields
1 Flasche Polish Speziallösung
(Reicht für circa 2000 CDs !!)
PLUS
GRATIS Disc Reinigungsmatte

DM 99.-

CD Profi-Kit
100 Disc Wipes Reinigungstücher
75 CD Protective Shields
2 Flasche Polish Speziallösung
(Reicht für circa 2000 CDs !!)
PLUS
GRATIS Disc Reinigungsmatte

DM 179.-

Sehr geehrte Kunden,
In der Zeit vom 01.12 - 19.12.97 halten wir für Sie in unseren Räumen ein Weihnachtsgeschenk bereit. Als zusätzlichen Service haben wir an folgenden Samstagen im December geöffnet : 06.12. + 13.12. von 9.00-16.00 ! Um rechtzeitige Auslieferung vor dem Weihnachtsfest zu gewähren, sollten Sie Ihre Bestellungen spätestens bis zum 19. Dezember 97 getätigt haben. Ihr US Video Center Team macht Betriebsferien in der Zeit vom 22.12.97 bis 06.01.98 ! Der Versand erfolgt in dieser Zeit trotzdem !
Merry Christmas and a Happy New Year !

Was bedeutet denn ....???

LD - Laserdisc	LTBX / WS - Original Kinoformat
AC3 - Dolby Digital 6 Kanal Ton	DTS - Digital Surround
NTSC - Amerikanische Fernsehnorm	PAL - Deutsche Fernsehnorm

Haben Sie Fragen ?
Möchten Sie nicht auch beste Bild und Tonqualität auf Kinoniveau, und gleichzeitig Ihr Sprachverständnis und -vermögen steigern. Warum lassen Sie sich nicht von uns beraten ? Anruf genügt !

Tape US

Air Force One WS 10.02.	**49**
Alien WS THX	49
Aliens WS THX	49
Alien 3 WS THX	49
Batman & Robin	59
Beauty & the Beast and the enchanted Christmas Disney	59
Dirty Dancing WS	49
Dumb and Dumber WS + Trailer	49
Face off Nicolas Cage 23.12.	189
First Strike WS	49
Frighteners WS	**49**
George of the Jungle	59
Island of Dr Moreau WS + Trailer	49
Jingle all the Way Arnold Schwarzenegger	49
Last Man standing WS + Trailer	49
Long Kiss Goodnight WS + Trailer	**49**
Lost World WS THX	**59**
Mask WS + Trailer	49
Men in Black WS + Music Video	59
Mortal Kombat WS + Trailer	49
Poltergeist WS	49
Romeo and Juliet Leonardi de Caprio	49
Scream WS film only 02.12.	**49**
Scream WS Collector's Edition 02.12	**69**
Set it off	49
Silence of the Lambs WS	49

LD GB

Back to the Future 3 LTBX	59.-
Ceature from the Black Lagoon LD deutsch / englisch	59.-
Dr Who : Day of the Daleks	59.-
Dragonheart LD WS 13.10.	79.-
Dumbo Disney Animation	75.-
Heroes shed no tears John Woo	65.-
Hunchback of Notre Disney Animation LTBX + Trailer + making of	79.-
Just Heroes John Woo NOW	65.-
Long Kiss Goodnight LD WS	79.-
Queen : Greatest Flix 1+2 NOW	99.-
Star Trek DSN Trouble with tribbles	65.-
Star Trek First Contact WS + Trailer	79.-
Star Trek NG - Birth Right NOW	59.-
Star Trek NG - Chain of Command NOW	59.-
Star Trek NG - Gambit NOW	59.-
This Island Earth LD 2 Seite CAV	65.-
Tina Turner Live in Amsterdam Wildest Dreams Tour	75.-
Toy Story LTBX + 28 Min making of	75.-
Winnie the Pooh - Many Adventures of + documentary	79.-

Sie würden gerne **US Videos** anschauen, Ihr Englisch oder das Ihrer Kinder auf unterhaltsame Art verbessern und auffrischen, haben jedoch nur einen normalen Videorecorder ?

Für nur ***DM 349.-*** haben wir

den ***GOLDSTAR***

PAL NTSC PLAYER der US Videos auf **normalen** deutschen Fernseher abspielen kann

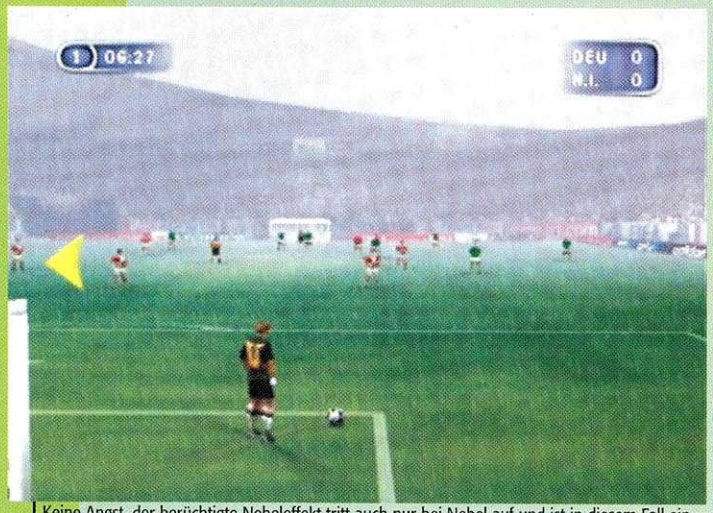
Bei Fragen bitte anrufen !!

CUSTOMER SERVICES

LD + Tape Accessories Covers Hüllen uvm
Mycap Closed Caption Decoder
Pioneer Laserdisc Player / Toshiba DVD Player / Sony DVD Player
Widescreen Review, Laserdisc Newsletter, Laserviews, Laser File
Kostenloser LD Flash, Neuheiten, Specials
Kostenloser Tape Flash,Neuheiten, Specials
Laserdisc, Tape, Publikations ... Neuheiten ständig auf Lager
Zugriff auf ca 9000 US LD Titel innerhalb kürzester Zeit

Fabian Döhla

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



Keine Angst, der berüchtigte Nebeleffekt tritt auch nur bei Nebel auf und ist in diesem Fall ein grafisches Meisterwerk



Die Flugbahn des Balles läßt sich stark beeinflussen, Freistöße können auf diese Art und Weise um die Mauer gezirkelt werden

Fast wäre es passiert. Der Test zu FIFA 98 auf Sonys PlayStation war schon fertig, als der Anruf aus Aachen kam. Die Nintendo 64-Variante sei eingetroffen und testbereit. Also, kurzerhand den „Bild-Mac" in den Kofferraum geworfen und ab Richtung Electronic Arts. Zugegeben, meine Erwartungen waren nicht allzu hoch, stellte die Sony Adaption doch bereits im Vorfeld fast alle Konkurrenten deutlich ins Abseits. Und irgendwo war auch die Erinnerung an FIFA 64 immer noch nicht ganz erloschen, zumindest nicht zu diesem Zeitpunkt. 90 Minuten später sah dann aber alles ganz anders aus. Nachdem sich die Verwunderung über das Blur-Intro gelegt hatte (und sowas geht auf Modul?) und die ersten Spiele bestritten waren, stand das Urteil fest: Dieses Fußballspiel muß man haben, es führt kein Weg daran vorbei. Beinahe hätte ich im Sony-Test schon eine Kaufempfehlung für die Nintendofans gegeben, in diesem Fall müssen sie aber nicht neidisch auf die Konkurrenz schauen, denn ihre Variante ist mindestens genau so gut, wenn nicht sogar noch einen Tick besser.



Der einschußbereite Stürmer hat das Nachsehen, da der Torwart den Ball elegant aus der Luft pflückt



Die komplette WM-Qualifikation kann nachgespielt werden, dank Lizenz natürlich mit authentischen Teams



Natürlich läßt sich wieder alles nach persönlichen Vorlieben konfigurieren



Der Torwart hat gute Arbeit geleistet, die Angreifer haben das Nachsehen



Der Hallen-Modus ist eine grafische Offenbarung, zudem wurde das Verhalten des Filzballes herrvoragend umgesetzt

Man spricht Deutsch

Es ist schier unglaublich, welche Mühe sich EA mit diesem Titel gegeben hat. Man merkt sofort, daß hier ganz von vorne begonnen wurde; diesmal handelt es sich um kein Update, sondern um ein völlig neues Spiel. Nachdem man sich durch die unglaubliche Optionsvielfalt geschlagen und seine Wunschteams selektiert hat, findet man sich auch schon im virtuellen Stadion wieder, begleitet von glasklarer, deutscher (!) Sprachausgabe aus den Kehlen von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch. Die Fans sorgen zudem für die passende akustische Untermalung, ihre Gesänge sind dem Spielgeschehen angepaßt und sorgen für eine sehr gute Atmosphäre, was bei einem Fußballspiel eine überaus wichtige Komponente darstellt. Doch damit nicht genug, auch die Optik gehört zur absoluten Spitzenklasse. Schon vor dem Anpfiff gerät man ins Staunen. Am Mittelkreis dehnen sich die Spieler noch einmal kurz oder binden ihre Schuhe,- man kann die Detailverliebtheit die hinter diesem Produkt steckt zu jedem Zeitpunkt erkennen, egal ob ein gefoulter Recke eine Karte fordert oder verwundert auf den anderen Spieler zeigt: es sind die Feinheiten, die FIFA 98 zu etwas ganz besonderem machen.

Randnotiz

FIFA 98 bietet seit langer Zeit mal wieder deutsche Sprachausgabe auf Cartridge. Das letzte Modul dieser Art auf dem deutschen Markt war DUNE 2 für das Mega Drive, seitdem herrschte Funkstille. Hoffentlich nehmen sich andere Hersteller ein Beispiel an Electronic Arts und gestalten ihre Modulversionen ähnlich aufwendig.



EM-Held Oliver Bierhoff behält die Übersicht und erzielt den Ausgleich gegen Englands dichtgestaffelte Abwehr



Was für ein Schuß! Der Ball schlägt im Winkel ein, der italienische Torhüter hat sich für die falsche Ecke entschieden

Sieht das nur gut aus, oder...?

Ganz nett, mag jetzt der eine oder andere sagen, es mag zwar schön sein, wenn ein Fußballer bei einer Verwarnung seine Rückennummer dem Schiedsrichter zeigt, aber die Spielbarkeit kann durch solche Tatsachen nicht ersetzt werden. Richtig, braucht sie aber auch gar nicht, denn auch in der wichtigsten Disziplin, der Spielbarkeit samt damit verbundener Steuerung gibt sich dieses Spiel keine Blöße. Mittels Analogstick dirigiert man das Team gekonnt über den Platz, Pässe, Schüsse oder Dribblings gelingen ohne große Übung, und man hat immer das wichtige Gefühl, Herr der Lage zu sein. Unabhängig davon, ob man sich im Angriff oder in der Defensive befindet, dank verschiedener Kameraperspektiven und intelligenter Mitspieler bleibt alles fair und übersichtlich. Vielleicht mag jetzt jemand diesen fast schon Lobgesang-ähnlichen Test kritisieren, dem kann ich aber nur raten, einmal selbst den Controller in die Hand zu nehmen. Selten liefen die Fußballer dermaßen geschmeidig über den Screen, selten konnte man ähnlich weiche und flüssige Animationen bewundern; besonders in der Halle spielt FIFA 98 seine ganze optische Stärke aus, das spiegelnde Parkett und die Plexiglasscheibe gehören eindeutig zu den grafischen Highlights. Und sonst? Alles in bester Ordnung: Die Schiedsrichter haben dazugelernt, geben für hirnlose und brutale Fouls sofort Rot, was das Spiel merklich beruhigt. Hinsichtlich der Spielvarianten gleichen sich die beiden 98er Vertreter, Training und diverse Freundschaftsspiele sind auf beiden Konsolen möglich. Damit die Jungs von Electronic Arts aber nicht völlig abheben, muß man am Schluß aber konsequenterweise auch noch etwas bemängelt werden: das Scrolling hat bei schnellen Spielzügen manchmal leichte Geschwindigkeitsprobleme, die Torhüter erlauben sich den ein oder anderen Patzer, und die Grätsche ist noch immer das beste Mittel um einen Stürmer vom Ball zu trennen. Diese Punkte sind im Vergleich zu den Stärken von FIFA 98 aber ziemlich harmlos und gefährden die Höchstwertung in keinster Weise.

Spielerprofil: J-E-D-E-R Fußballfan muß sich FIFA 98 ins Regal stellen, da es momentan neben ISS 64 die beste Fußballsimulation für Konsolen darstellt

Schwierigkeitsgrad: Dank verschiedener Schwierigkeitsabstufungen ist FIFA 98 von jedem Zocker zu beherrschen, bietet aber auch Profis genug Herausforderung.

Genrekollegen: ISS 64 10/10 (FG 6/97), FIFA 64 4/10 (FG 6/97)



Auf dem Nintendo 64 ist auch die Turmkamera wieder mit dabei, leider bekommt man bei dieser Perspektive nicht viel von den gelungenen Animationen zu sehen



Bei Schneeregen wird netterweise mit einem orangenen Ball gespielt



Da kann auch Andi Köpke nichts mehr machen, England erzielt das 1:0



Mit einer eleganten Körpertäuschung am Mittelkreis verwirrt dieser Spieler seine heraneilenden Bewacher, - dank ausgeklügelter Steuerung stellen solche Manöver kein Problem dar



Im Replay kann man zwischen verschiedenen Ansichten wählen, die deutsche Abwehr sieht in diesem Fall aber aus jedem Blickwinkel schlecht aus

Perfect! FIFA 98 ist DAS No.1 Fußballspiel für Nintendos Vorzeigekonsole. Mir persönlich gefällt es aufgrund der etwas höheren Geschwindigkeit sogar noch etwas besser als die Sonyumsetzung, aber hier fällt es unheimlich schwer, objektiv zu bleiben. Bleibt mal wieder nur noch eins zu sagen: Pflichtkauf!



10 von 10

Grafik 10
Sound 9
Gameplay 10

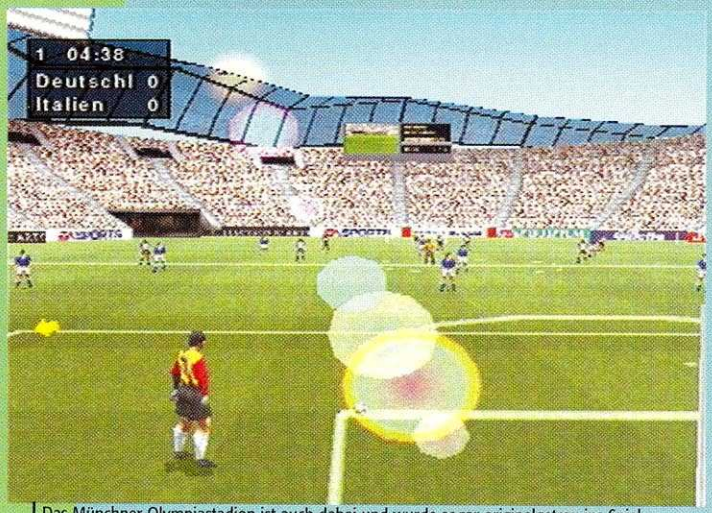
Spieler: 1-4
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: .....Memory Pak, dt. Texte & Sprachausgabe (!)
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....EA Sports Canada
Testmuster: .....Electronic Arts

Veröffentlichung: .....9. Januar
Ca. Preis: .....149,- DM

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation





Das Münchner Olympiastadion ist auch dabei und wurde sogar originalgetreu ins Spiel integriert

Als Ende 1993 das Ur-FIFA auf Segas Mega Drive erschien, vermochte noch keiner abzuschätzen, daß sich aus diesem Titel eine regelrechte Sequelflut entwickeln würde. Ärgerlicherweise konnte die Qualität des Erstlingswerk nicht gehalten werden, es waren zwar Verbesserungsversuche erkennbar, spielerisch konnte aber nur die für Konsolenzocker uniteressante 96er PC-Variante überzeugen. Als wir FIFA 98 in die Redaktionsräume bekamen, herrschte nicht grundlos eine gewisse Skepsis. Zu viele Enttäuschungen in recht kurzer Zeit, man denke nur an das ultraschlechte FIFA 64 oder FIFA 97. Da man als Tester aber neutral bleiben sollte, wanderte die aktuelle Variante dann doch recht schnell in die PlayStation. Und, siehe da, schon nach wenigen Sekunden war die böse Vorahnung erst einmal völlig verschwunden. Zu einem schön geschnittenen Intro ertönt doch tatsächlich der „Song 2" von der britischen Band Blur. So könnten eigentlich alle Videospiele beginnen.

Mittendrin, statt nur dabei

Diese Aussage trifft im Fall von FIFA 98 voll ins Schwarze. Genretypisch läßt sich vor Spielbeginn wieder einmal alles nach Lust und Laune konfigurieren. Neben der taktischen Marschroute kann man selbstredend auch die Formation und Aufstellung beeinflussen. Darüber hinaus kann jeder Spieler auch noch einzeln zurechtgewiesen werden, sei es nun hinsichtlich seines Offensivdrangs oder die Aggressivität, mit der er in Zweikämpfe gehen soll. Die Tatsache, daß man es mit Original-Mannschaften zu tun hat, macht diese Angelegenheit zusätzlich interessant. Wer Andy Möller, der übrigens als Motion Capture-Vorbild herangezogen wurde, gerne in den Sturm stellt, bitte sehr. Sowohl die zahlreichen Vereinsmannschaften, als auch alle Nationalmannschaften sind glücklicherweise auf dem neuesten Stand, sogar Carsten Jancker hat schon seinen Stammplatz beim FC Bayern. Nachdem man sich auf der taktischen Seite ausgetobt und ein Wunschstadion gewählt hat, geht es dann nach einer längeren Ladepause endlich auf den grünen Rasen. Der grafische Fortschritt fällt auch dem Laien sofort auf. Die Kameraperspektive ist gut gewählt, läßt sich aber trotzdem nach Belieben verstellen. Auch die Hauptakteure wurden grundlegend überarbeitet, endlich bewegen sie sich so über den Platz, wie der Fußballfan es vom heimischen Fernseher gewohnt ist. Um ganz ehrlich zu sein, mein erstes Urteil stand schon nach kurzer Spielzeit fest. Auf der rechten Außenbahn konnte ich mich gegen den Verteidiger durchsetzen, eine hohe Flanke in den 16 Meter-Raum, Flugkopfball, Tor! Sicher, solche Aktionen gelingen auch bei anderen Fußballsimulationen, jedoch meistens nur unfreiwillig. Bei FIFA 98 hat man zu jeder Zeit den Eindruck, die absolute Kontrolle über das Geschehen zu haben, die



Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten bringen die Teams auf den neuesten Stand



Die Abseitsoption sollte besser deaktiviert werden



Formationen lassen sich natürlich beliebig ändern



Kaiserslautern vertraut auf seinen Brasilianer, sogar Andy Brehme darf von Beginn an mitspielen

Randnotiz

Freistöße am gegnerischen Strafraum sollte man trotz großer Verlockung nicht direkt aufs Tor schießen. Ein Kurzpass zum eigenen Mann ist in den meisten Fällen sinnvoller und führt in Verbindung mit einem plazierten Schuß häufiger zum Torerfolg. Ecken sollten direkt in den 5 Meter-Raum getreten werden, da der ansonsten ausgezeichnete Tormann hier des öfteren Schwächen zeigt.



Glanzparade! Irlands Torhüter verhindert den verdienten Ausgleich

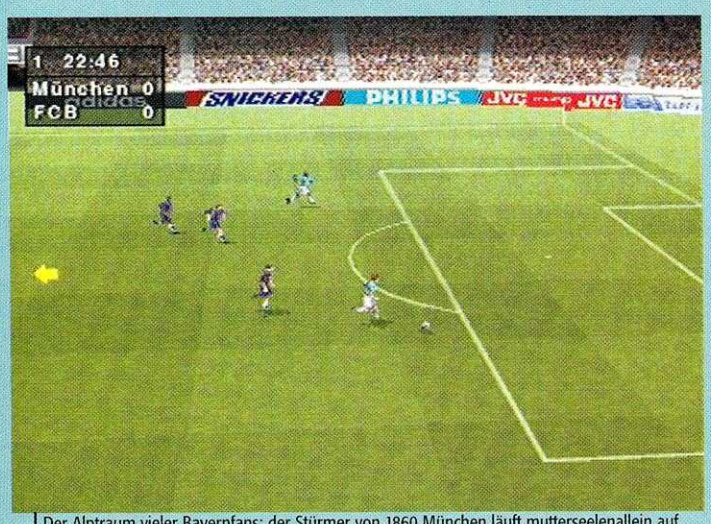
Großes Interview auf der nexten Seite



Brutale Grätschen haben oftmals eine Verwarnung zur Folge


Selbst in der Halle geht es ordentlich zur Sache. Das hohe Spieltempo fordert das ein oder andere Opfer


Vor dem Spiel wird immer ein stimmungsvolles Intro gezeigt



Der Alptraum vieler Bayernfans: der Stürmer von 1860 München läuft mutterseelenallein auf Oliver Kahn zu.



Diesen Kopfball kann der Keeper locker aufnehmen



Die gelungenen Animationen in FIFA 98 überraschen selbst alte PlayStation-Hasen



Klinsmann unterläuft den Torwart und schnappt sich das Leder. Nicht ganz fair, aber egal...

Spielerprofil: FIFA 98 ist eines der wenigen Games, das man praktisch jedem empfehlen kann. Nur absolute Fußballhasser setzen es nicht auf Ihren Wunschzettel.

Schwierigkeitsgrad: Aufgrund der spielerisch völlig unterschiedlichen Teams läßt sich das Spiel von jedermann beherrschen. Absolute Profis spielen den Schwierigkeitslevel „International" gegen Brasilien, Anfänger lassen sich vom Computer dank „Zielhilfe" unter die Arme greifen.

Genrekollegen: ISS Deluxe 9/10 (PSX, FG 1/97), ISS Pro 8/10 (PSX, FG 7/97) und Actua Soccer 2 (PSX, siehe Test diese Ausgabe)

Umsetzung des Gedankens hin zum tatsächlichen Spielzug stellt in keiner Situation ein Problem dar. Die genaue Steuerung trägt ihren Teil zum gelungenen Comeback des Fußball-Urahns bei, sei es nun ein Heber oder ein präziser Flachschuß, alles geht locker von der Hand. In der Abwehr sind die Tasten selbstverständlich anders belegt, die Entscheidung fällt zwischen der aggressiven Grätsche oder einem zaghaften Stören, welches dafür aber nur in seltensten Fällen einen Pfiff des Schiedsrichters zur Folge hat.

„Wir müssen jetzt nach oben schauen, alles andere ist unwichtig."

Genau diese Devise gilt auch für EA Sports. Endlich haben die Jungs aus Kanada wieder ein Fußballspiel auf den Markt gebracht, das rundum überzeugt. Solche emotionsgeladenen Duelle gab es schon lange nicht mehr. Es wurde an alles gedacht, ein Hallen-Modus ist mit an Bord und der wichtige Zwei-Spieler-Modus ist an Spielspaß fast nicht mehr zu toppen. Lediglich der Sound ist gegenüber FIFA 97 seltsamerweise zurückgefallen, aber vielleicht hat man hier schon an 1999 gedacht, den es dürfte schwerfallen,an diesem Spiel noch etwas anderes zu verbessern.

FIFA 98 übertrifft sogar noch das in dieser Ausgabe vorgestellte Actua Soccer 2 und wird somit zum absoluten Pflichtkauf. Opfer der mißlungenen 97er Version sollten über ihren eigenen Schatten springen und bedenkenlos zugreifen, der Kommentar von Werner Hansch und Wolf-Dieter Poschmann setzt dem ganzen die Krone auf.



Grafik 8
Sound 9
Gameplay 10

Spieler: 1-8
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: .....Memory Card, dt. Texte & Sprachausgabe, Multitap, Dolby Surround
Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....EA Sports Canada
Testmuster: .....Electronic Arts

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

Fabian Döhla

FIFA - Ein Interview mit den Machern

Dank Electronic Arts Deutschland hatten wir die Möglichkeit, pünktlich zum FIFA-Doppeltest ein Interview mit den „Machern" zu führen. Hier ein Auszug aus dem Gespräch:

FG: Um ehrlich zu sein, FIFA 98 ist die erste wirklich spielbare Version seit dem ersten FIFA auf dem Mega Drive und der 96er PC-Variante. Was sind Eurer Meinung nach die Gründe für diese Entwicklung?

EA: Ich glaube, daß auch die 3DO Version ein Meilenstein bei den Next Generation-Spielen darstellte und uns zudem die Möglichkeit gab, die PC-Variante mit demselben Team zu entwickeln. Der Grund für das gute Gelingen von FIFA 98 sind unsere Erfahrungen mit der Entwicklung einer fußballtauglichen 3D-Engine, die wir mit FIFA 97 machten. Wir begannen mit einem sehr umfangreichen Feature- und „Schlacht"-Plan, um das beste FIFA zum heutigen Zeitpunkt auf die Beine zu stellen.

FG: FIFA 64 bekam ziemlich schlechte Bewertungen. Wird FIFA 98 auf dem N64 ein komplett neu gestaltetes Spiel oder nur ein Update der existierenden Version sein?

EA: Wir suchen jedes Jahr die Elemente, die wir nicht mochten, heraus und versuchen, sie entscheidend zu verbessern, außerdem erforschen wir neue Bereiche, um der Software mehr Spieltiefe zu geben. Obwohl die Öffentlichkeit unsere Spiele mal besser und mal schlechter annimmt, sind wir auf alle Versionen, die wir von FIFA mit viel Mühe entwickelt haben, stolz.

FG: Gab es ein Expertenteam, mit dem Ihr in Hinsicht auf Realitätsnähe zusammengearbeitet habt, vielleicht sogar mit bekannten Fußballern?

EA: Wir haben eine Menge Leute für FIFA als Berater eingesetzt, mit Fußballspielern aus der ganzen Welt, wie David Ginola und Andreas Möller, gearbeitet, um Bewegungsabläufe und Rückmeldungen zu dem Spiel zu bekommen. Wir arbeiten auch mit vielen Trainern und ehemaligen Fußballern hier aus Canada, um den nötigen Realismus ins Spiel zu integrieren.

FG: Nach 1996 und der PC-Fassung wurde von einem Rück- statt Fortschritt gesprochen. Hat immer das gleiche Team an den verschiedenen Fassungen gearbeitet, oder gab es im Zeitraum 96/97 einen Wechsel?

EA: Dasselbe Team das, die 3DO Fassung entwickelt hatte, machte am PC weiter. Die meisten Mitglieder sind noch dabei, und sie sind eine wirklich talentierte Gruppe. Ich glaube, daß sie unabhängig vom Spiel, an dem sie arbeiten, letztendlich einen guten Titel daraus machen. Dieses Jahr haben wir uns personell sogar noch verstärkt, um die Entwicklung weiter voranzutreiben.

FG: Wie lange dauerte die Entwicklung von FIFA 98? Wurden Teile des 96er oder 97er Codes übernommen oder von Grund auf ein neues Spiel entwickelt?

EA: Wir behandeln jede Version als eigenständiges Spiel. Ein Großteil der Engine wurde neu geschrieben, wobei wir allerdings die bereits geschaffenen Grundelemente beibehielten. Wir behandeln jedes Spiel als weitere Herausforderung zur Entdeckung neuer Gebiete. Insgesamt benötigten wir 14 Monate inklusive einiger Überarbeitungssitzungen.

FG: Vielen Dank für das Gespräch.

FIFA Soccer-History

Da die verschiedenen FIFA-Spiele von der Namengebung zeitlich schwer einzuordnen sind, (die 3DO-Variante erschien nach FIFA '95 und hieß trotzdem nur FIFA International Soccer) haben wir uns für eine Auflistung nach Titelreihenfolge entschieden.

FIFA International Soccer

(Mega Drive, SNES, Mega-CD, Game Gear, PC, 3DO, Gameboy)

Der erste Teil dieser erfolgreichen Serie erschien für das Mega Drive und konnte trotz kleiner spielerischer Mängel (keine erfolgreichen Freistösse und Kopfbälle möglich) rundweg überzeugen. Vor allem die für die damaligen Verhältnisse gewaltige Soundkulisse und die außergewöhnliche Perspektive machten dieses 16-MBit-Modul zum absoluten Weihnachtshit. Im nächsten Jahr folgte noch eine SNES-Variante und die grafisch aufgebohrte Mega-CD Special Edition, die aber mit langen Ladezeiten und Ruckelscrolling nervte. Beide Versionen kamen in puncto Spielbarkeit nicht an das Original heran. Die deutlich verspätete PC-Version litt etwas unter Ihrer seltsamen Steuerung, lediglich die 3DO-Umsetzung setzte spielerisch und vor allem grafisch neue Maßstäbe, die schreckliche Game Boy-Konvertierung wollen wir lieber nicht mehr erwähnen.

FIFA Soccer '95

(Mega Drive)

Dieser Titel erschien exklusiv für Segas 16-Bit-Konsole, konnte aber trotz zahlreicher Verbesserungen nicht mehr das ursprüngliche FIFA-Flair vermitteln.

FIFA Soccer '96

(Mega Drive, Saturn, PlayStation, SNES, PC)

FIFA '96 war die erste Version dieses Spiels, die auch für PlayStation und Saturn erschien. Trotz gelungener grafischer Darstellung blieb aber die Spielbarkeit auf der Strecke, man nie das Gefühl, wirklich die Kontrolle über das Geschehen zu haben. Allerdings war unter den 96er Updates ein Highlight versteckt, mit dem Konsolenbesitzer leider nicht viel anfangen konnten, nämlich die gelungene PC-Umsetzung. Schade drum.

FIFA '97

(PlayStation, Saturn, Mega Drive, SNES, PC)

Ende 1996 kam der zweite Aufguß des Next-Generation-FIFA. Der Titel krankte aber noch immer an ähnlichen Problemen wie sein Vorgänger. Grafisch hui, spielerisch pfui.

FIFA 64

(Nintendo 64)

Das traurigste Kapitel in der langen FIFA-History. Das erste Fußballspiel für das Nintendo 64 auf dem deutschen Markt schockierte mit grottenschlechter Spielbarkeit, verhunzter Steuerung und erbärmlicher Grafik.

FIFA '98 Die WM-Qualifikation

(PlayStation, N64, PC / Saturn und SNES angekündigt)

Das vorerst letzte Kapitel stellt das 98er Remake dar. Zum Glück kann es endlich wieder an die Erfolge aus der 16-Bit-Zeit anknüpfen. Auf allen Formaten (PS, N64, PC) gibt es eine hervorragende Figur ab, sogar für das SNES ist noch eine Umsetzung angekündigt. Hoffentlich kann das für nächstes Jahr angekündigte FIFA '99 diese hohe Qualität halten, denn einfach wird es nicht, an diesem Fußballspiel noch etwas zu verbessern.

TOCA TOURING CAR championship

MOTORSPORT - SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!

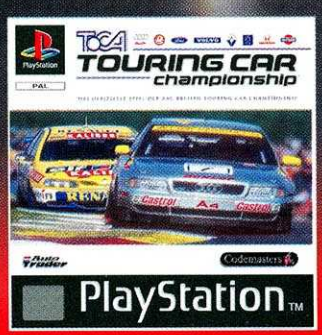
Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen





Heiße Verfolgungsjagden



Gib Alles

PlayStation

Codemasters

PC CD-ROM

www.TouringCar.com

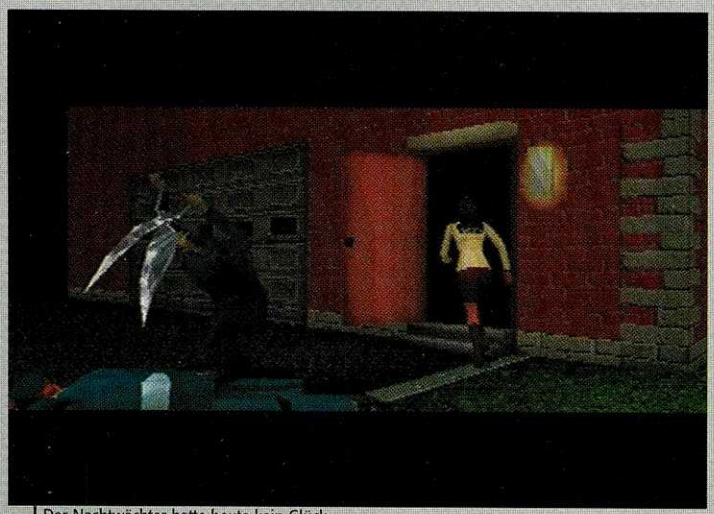
© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN

TOCA

Götz Schmiedehausen · Marcus Karyoti

Clock Tower

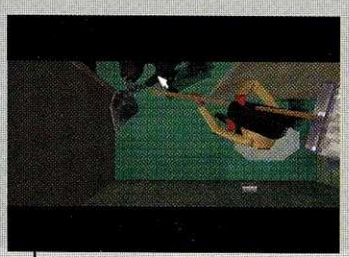


Der Nachtwächter hatte heute kein Glück



Immer wieder stoßt Ihr auf grauenhaft zugerichtete Leichen

Der Tod hat viele Werkzeuge. Beispielsweise eine gigantische Heckenschere, die von einem mißgebildeten Massenmörder namens Scissorman mit postnataler Psychose, infolge des Dahinscheidens seines ebenfalls unansehnlichen Zwillingsbruders benutzt wird, der Menschen auflauert, um diese gar grausam zu ermeucheln. In diesem Point&Click-Adventure übernehmt Ihr den Part von insgesamt fünf Charakteren, leider nie den des psychopathischen Scissormans,

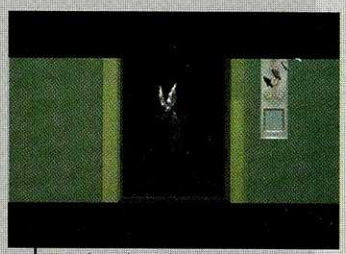


Die sanitären Anlagen verteidigt Ihr mit einer Schaufel

des norwegischen Serien-Killers, der eine so abartige Hackfresse zur Schau stellt, daß man schon als Folge des bloßen Anblicks eigentlich mal spontan sein Innerstes nach außen kehren sollte. Aber das übernimmt ja unser Freund schon für uns. Wann immer Ihr bspw. in der Rolle einer Studentin in dunklen Gemäuern an noch dunkleren Ecken vorbei flaniert, hüpft der verwachsene Gnom aus der dunkelsten Ecke und wetzt bedrohlich den blanken

Randnotiz

Wenn Ihr vor dem Killer davonlauft, solltet Ihr immer wissen, welche Räume Ihr als Zuflucht nutzt. Die meisten haben versteckte Nischen, Kisten oder Möbelstücke, in denen man sich verstecken kann. Manchmal endet das Spiel in einer Sackgasse. Wenn dann kein Schlaginstrument bereitsteht, ist Feierabend.



Wenn jetzt der Aufzug versagen würde...



Typische Dialoge aus einem Horrorfilm mit dem Prädikat: „Famous last words"

Stahl. Erstmals hat man das zweifelhafte Vergnügen, die Gefühle von jemand nachvollziehen zu können, der gerade von einem Serial Killer verfolgt wird. Die Atmosphäre bei Clock Tower variiert im Spektrum zwischen „Unfreiwillig komisch" bis hin zu „ Panischer Schrecken". Die etwas gezwungene Übersetzung des englischen Originals erinnert in ihren besten Augenblicken an die Naivität einer Edgar Wallace-Verfilmung mit Fuchsberger aus den sechziger Jahren.

Splatter-Trash auf der PlayStation

Der gleiche herzensgute Dilettantismus, der so manchen Billig-Horrorfilm begleitet, wird auch hier zelebriert. Die Benutzerfreundlichkeit des Cursors erinnert an die Gründertage des Genres und ist von enormer Schwerfälligkeit geprägt. Genauso verhält es sich mit den eingeblendeten Texten, die in einer so erbärmlichen Langsamkeit über den Screen flimmern, daß es schon fast wieder Spaß macht zu raten, wie der gerade begonnene Satz wohl beendet werden wird. Sprachausgabe findet nur sehr selten statt, allerdings in Englisch. Die Grafik ist ziemlich unterdurchschnittlich, der Sound zwar nur spärlich, aber wirkungsvoll eingesetzt, und das pixelige Schauspiel erinnert unfreiwillig an die verwaschene Kopie des harten Horrorschinkens, der uns trotz Rauschen der Tonspur den Schlaf raubte. Clock Tower bietet zehn verschiedene Ausgänge und verhindert das absolute Gruselerlebnis nur aufgrund der Tatsache, daß eine hervorragende Spielidee mit einer dilettantischen Umsetzung kollidiert.

Spielerprofil: Unbedingt zu empfehlen für Resident Evil-geschädigte Adventure-Freunde ohne allzu große Ansprüche an technische Feinheiten oder optische Darstellung.
Schwierigkeitsgrad: Einfach bis mittelschwer. Die Rätsel lösen sich aufgrund weniger Gegenstände und einer überschaubaren Personen- und Locationzahl meist von selbst, allerdings bedarf es einiger Geduld, denn das Spiel verlangt meist, daß man erst jeden Hot Spot angeklickt hat, bevor man einen Schritt weitergehen darf.
Genrekollegen: Resident Evil (PSX) FG 6/96 10/10, Overblood (PSX) FG 7/97 7/10, D (Saturn, PSX) FG 1/96 5/10

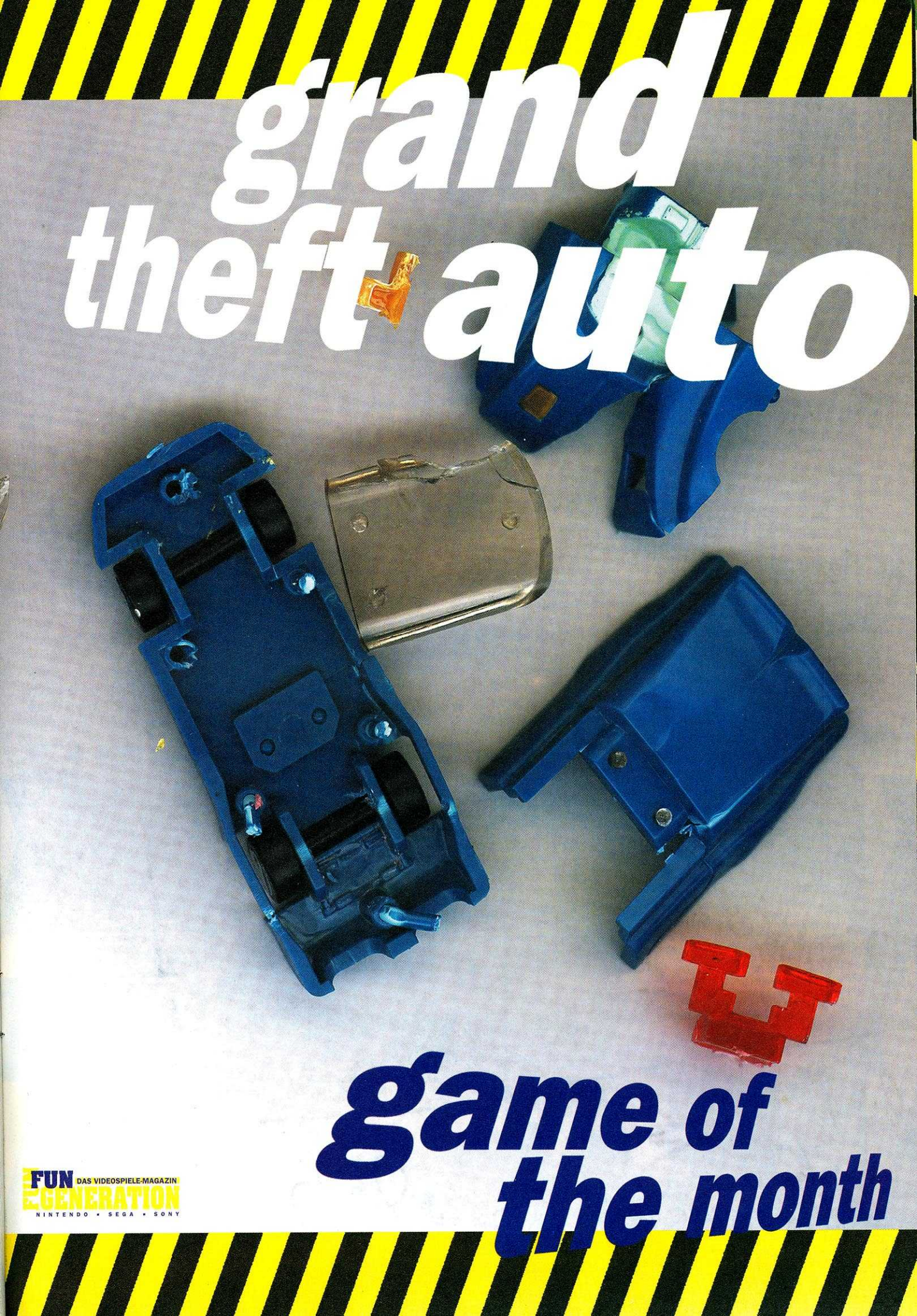
Ein Spiel mit Licht und Schatten. Unerhörte Gruselatmosphäre meets unerträgliche technische Mängel. Genre-Kenner werden ein Auge zudrücken, und Einsteiger ins Point&Click-Genre werden aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrades ihre Freude haben. Wer sich seine PlayStation unter dem High End-Konsolenaspekt zugelegt hat, wird angewidert von Grafik und Benutzerführung die Finger davon lassen.



Grafik	5
Sound	5
Gameplay	4

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Maus
Hersteller:	ASCII Entertainment
Entwickler:	Human
Testmuster:	ASCII Entertainment
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,- DM

grand theft auto



game of the month

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY

Fabian Döhla

GRAND THEFT AUTO



Die Fahrzeuge in Grand Theft Auto unterscheiden sich nicht nur in der Optik. Sowohl das Kurvenverhalten als auch die Höchstgeschwindigkeit sind den realen Vorbildern nachempfunden. Zu den schnellsten Vertretern gehören der Lamborghini, der Porsche und die Viper, weshalb diese Autos sich äußerst gut für Straßenrennen eignen. Doch leider hat die ganze Sache auch einen Haken: Wie im wirklichen Leben steht nicht an jeder Straßenecke ein italienischer Sportwagen, deshalb immer die Augen offenhalten. Von Motorrädern sollte man anfangs die Finger lassen, da eine Kollision schnell zum Sturz führt und man somit leichte Beute für die Polizei ist. Wer sich länger mit diesem Spiel beschäftigt, darf später sogar noch im Cockpit eines Panzers Platz nehmen.



In diesen Holzkisten findet man während des Spiels eine Vielzahl hilfreicher Extras. Sowohl die allseits bekannte Uzi, eine kleine Gangsterpistole, ein Flammenwerfer oder Rocketlauncher als auch eine kugelsichere Weste stehen zur Verfügung. Dazu gesellen sich noch ein Speed-Up, das obligatorische Extraleben oder ein kurzzeitiger Amoklauf.

Was für ein schöner Morgen, sogar das Wetter schien heute gut aufgelegt zu sein. Noch bevor ich mich in Richtung Burger King bewegen konnte, meldete sich mein Beeper. Ich sollte in den Park kommen und dort einen Anruf entgegennehmen - und das alles am besten noch möglichst schnell. Gut, dachte ich mir, vielleicht komme ich auf diese Weise an genügend Geld, um meine Karriere vom Kleinkriminellen zum Szeneprofi schneller voranzutreiben. Ich weiß nicht, woran es gelegen hat, aber irgendwo auf dem Weg zum Park ist es passiert. Ich laufe vor ein am Straßenrand stehendes Auto, öffne die Tür, schmeiße den ziemlich doof aus der Wäsche schauenden Fahrer auf den Boden der Tatsachen, steige ein und gebe Gas. Schlechtes Gewissen? Nee, hab' ich schon lange nicht mehr.

POLICE LINE



Es kann immer wieder einmal passieren, daß ein unschuldiger Passant unter die Räder kommt. Dies ist aber nicht weiter tragisch, da die jeweilige Stadt über eine Vielzahl von Sanitätern verfügt. Das Überfahren der Fußgänger ist aber nicht auf die Steuerung zurückzuführen, da sich Grand Theft Auto nach kurzer Eingewöhnungsphase sehr gut kontrollieren läßt. Hat man den Bogen erst einmal raus, so lassen sich selbst übermotorisierte Kutschen souverän um die Kurven lenken.



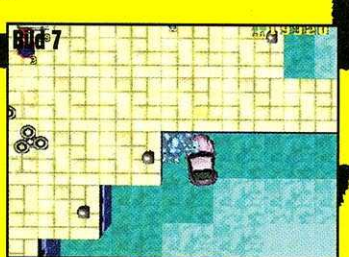
Ja, ja, die Motorradfahrer. Einmal kurz gerammt und schon liegen sie auf der Nase. Wer unbedingt will, kann eine Runde mit dem Zweirad drehen, die anderen fahren lieber Auto.



Die Polizei hat keine Hemmungen, auf das Auto zu schießen. Wer allerdings denkt, das wäre nur schmückendes Beiwerk, der irrt. Nach mehreren Crashs gibt jedes noch so widerstandsfähige Vehikel seinen Geist auf. Sollten nur noch wenige Punkte zum Erreichen des Missionsziels fehlen, so verscheuert die Kiste einfach an den Händler im Hafen.



Hat man zuviel Aufsehen erregt, trifft man recht bald auf lustige Straßensperren. Ruhig bleiben, lautet die Devise. Die Polizeiautos können wahlweise weggeschoben werden, oder, für ganz Mutige, man bemächtigt sich dieser schicken Fahrzeuge und fährt ab sofort mit Blaulicht weiter.



Alles ist möglich. Wer von einem Fahrzeug die Schnauze voll hat, legt den Rückwärtsgang ein, steigt aus und bewundert den Sturz ins tiefe Naß. Natürlich könnte man das auch mit einem Schulbus oder dem Van von einem Fernsehteam machen, aber wer will das schon?





Die akustische Seite von Grand Theft Auto sucht ihresgleichen. Je nach Fahrzeugtyp hört der Spieler völlig unterschiedliche Songs. Die Stilarten reichen hierbei von Country über Hip Hop bis hin zu Heavy Metal. Die Soundeffekte erreichen ein ähnlich hohes Niveau, sowohl das Reifenquietschen als auch die Explosionen klingen doch recht realistisch.



Mittels Maschinenpistole können Fahrzeuge in Sekundenbruchteilen vernichtet werden. Witzig hierbei: Schon nach kurzer Zeit kommt die Feuerwehr und kümmert sich um das angerichtete Desaster, verwundete Passanten werden vom Notarzt reanimiert. Ihr seht schon, es gibt keine wirklichen Leichen, die BPjS war davon wohl nicht ganz unschuldig.

Was kann ich dafür, wenn der Typ sein Auto mehr oder weniger freiwillig räumt. Hätte er sich doch gewehrt. An den Telefonboxen angekommen, setzte ich die Kutsche elegant an einen Baum (Bild 1). Ist aber nicht weiter tragisch, da die blöde Möhre eh nur mit 20 durch die Gegend gezuckelt ist. Der Anrufer teilt mir mit, daß es an der Zeit wäre, dem aufmüpfigen neuen Polizeichef eine Lektion zu erteilen.

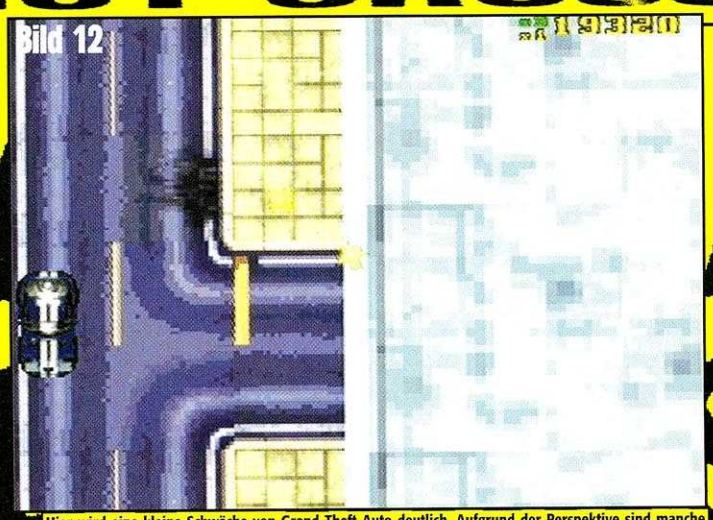
Am Dock steht ein hübscher LKW für mich bereit, den ich samt Sprengladung im Polizeirevier abliefern soll.

Bitte, solange die Kohle stimmt. Kurzentschloßen schnappe ich mir ein Cabrio, der Fahrer kriegt natürlich wieder eins auf die Mütze, und mache mich auf den Weg. Bald darauf habe ich den Hafen erreicht. Aus einer Holzkiste entnehme ich noch schnell eine dort deponierte Pistole (Bild 2) und begebe mich anschließend ans Steuer der rollende Bombe. Den Hinweis, bitte vorsichtig zu fahren, nehme ich mit meiner üblichen Gelassenheit zur Kenntnis. Obwohl die Polizei ihren Hauptsitz in einem völlig anderen Stadtteil hat, verläuft die langwierige Fahrt ohne Komplikationen, der überfahrene Fußgänger hätte schließlich auch woanders über die Straße gehen können (Bild 3). Zwei Minuten später: das ganze Viertel ist in heller Aufregung, der neue Polizeichef sogar in hellen Flammen. Was habe ich gelacht. Keinen Menschen hat es interessiert, als ich in den Hof gefahren bin. Das haben die jetzt von ihrer verdammten Gleichgültigkeit. Leider habe ich keine Zeit, das Schauspiel noch länger zu beobachten, da es schon wieder einen neuen Job für mich gibt. Ein guter Kumpel von meinem Boss ist irgendwo versackt und will schnell und diskret in sein Hotel zurück, ganz ohne die Polizei anzulocken. Nach kurzer Überlegung schnappe ich mir ein unauffälliges Taxi und fahre den Zielort an. Unterwegs gibt es noch einen kleineren Konflikt mit einem Motorradfahrer, der jedoch zu meinen Gunsten ausgeht (Bild 4). Den Typen habe ich schnell gefunden, die Cops stehen mir hinsichtlich der Geschwindigkeit allerdings in nichts nach. Er kann meinen Wagen gerade noch rechtzeitig verlassen, kurz darauf wird das Feuer eröffnet. Ich schieße noch zweimal in Richtung der Ordnungshüter, entschließe mich dann aber doch

DO NOT CROSS



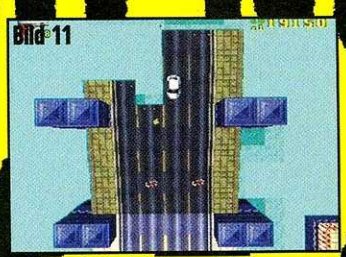
Sind zu viele Cops auf uns aufmerksam geworden (erkennbar an den schimpfenden Köpfen am oberen Bildschirmrand), so muß das Auto zwangsläufig umlackiert werden. Noch schnell ein Paar neue Nummernschilder dazu - fertig ist die neue Identität.



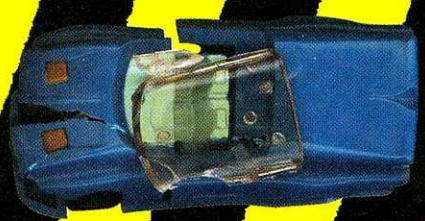
Hier wird eine kleine Schwäche von Grand Theft Auto deutlich. Aufgrund der Perspektive sind manche Personen oft nicht zu erkennen. Zwar verfügt die Grafikengine über einen Autozoom, dieser funktioniert allerdings nur, wenn man mit hoher Geschwindigkeit durch die Straßen rast. Im Nahkampf verliert man dann aber leider schnell den Überblick, hier hätte ein gewisser grafischer Feinschliff sicherlich weitergeholfen. Trotzdem, auch wenn die Optik eher zweitklassig ist, dem Spielspaß tut sie deshalb keinen Abbruch.



Grand Theft Auto spielt nicht nur in New York. Es warten noch zwei weitere Städte auf den gestreßten Zocker, natürlich alle in Ihrer Originalform und netterweise mit einem hilfreichen Stadtplan versehen. Habt Ihr eigentlich gewußt, wie groß New York wirklich ist? Impressive.



New York scheint knapp bei Kasse zu sein. Diese Brücke ist äußerst baufällig und kann nur mit ausreichend Geschwindigkeit übersprungen werden.





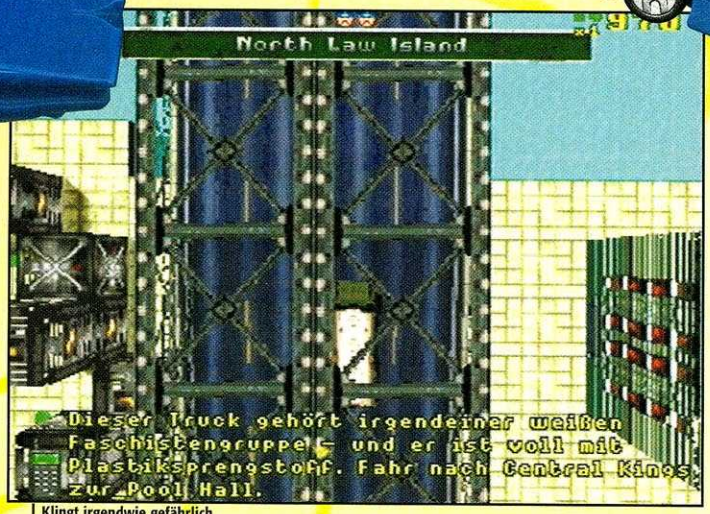
Grand Theft Auto ist das optimale Spiel für zwischendurch. Wer den Drang verspürt, zwanzig Passanten die Kauleiste neu zu arrangieren, kann diesen Spaß haben, ohne sich an jegliche Missionsziele zu halten. Es macht einfach Spaß, mit einer gestohlenen Kiste durch die Straßen zu heizen, die Polizei an die Wand zu drängen oder verstörte Fußgänger zu jagen.



zur Flucht, da sie mir körperlich offensichtlich überlegen sind.

Der rote Lamborghini scheint mir für diese Zwecke optimal.

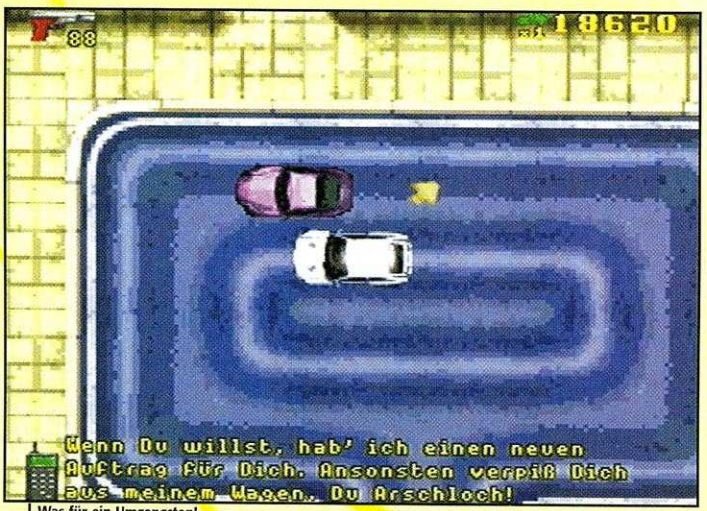
Mit quietschenden Reifen verlasse ich den Ort des Geschehens (Bild 5). Planlos rase ich durch engste Gassen und schaffe es trotz permanenter Höchstgeschwindigkeit nicht, meine Freunde von der Trachtengruppe abzuhängen. Kurz darauf knalle ich ungebremst in eine Straßensperre (Bild 6). Damit haben sie nicht gerechnet. Ich nutze die Verwirrung und bemächtige mich eines Polizeiautos und kann erneut entkommen. Soeben hat sich auch der Boss wiedergemeldet. Der Hund von seiner Liebsten ist verschwunden und ich soll mich doch mal bitte darum kümmern. OK, alles klar. Vorher mache ich noch schnell einen Abstecher zu meinem alten Freund am Hafen. Der reagiert jedoch ziemlich gereizt, als ich ihm die Polizeikutsche verhökern will. Gut, dann eben nicht, und, fünf Sekunden später geht dieses wunderschöne Gefährt auch schon in den Besitz des Wasser über (Bild 7). In all der Hektik hab' ich die Angelegenheit mit dem Köter leider vergessen. Die Quittung folgt sofort. Falls ich nicht binnen 30 Sekunden an einer bestimmten Telefonzelle bin, war's das mit meiner Karriere. Pech für den Fahrer des Porsches. Dank Turboantrieb und netter Musik aus dem Autoradio (Bild 8) halte ich das Zeitlimit locker ein. Diesmal will jemand seine lustigen Rauschmittel zurück. Der Porsche wird im Hafen verkauft, die Kohle stimmt, und schon bin ich unterwegs. Leider sehen mich meine alten Freunde im Staatsdienst an der Ecke des South Parks und drängen mich samt geklautem Van an eine Hauswand. Wie gut, daß ich Sekunden vorher eine Maschinenpistole an mich genommen habe. Sowohl meine Verfolger als auch ihre Autos gehören nun leider der Vergangenheit an (Bild 9). Da ich immer noch



Klingt irgendwie gefährlich



A statistic...



Was für ein Umgangston!

gesucht werde, benötigt mein Auto dringend eine andere Farbe und neue Kennzeichen, ein alter Bekannter aus meiner recht kurzen Schulzeit hilft mir für ein paar Mark gerne aus (Bild 10). Nachdem ich das Drogengeschäft dank neuer Identität über die Bühne gebracht habe, sieht es von der finanziellen Seite her besser aus. Der Rest meines Tages verläuft ähnlich. Ich erledige noch einige Jobs, stürze fast von einer Brücke (Bild 11), lege den Typen um, der meinen Boss schon die ganze Zeit nervt (Bild 12), und mache mir ernsthaft Gedanken über meine Zukunft. Die Sache mit dem Bus, der Bombe und der Mindestgeschwindigkeit hat im Fernsehen einfach leichter ausgesehen. (wir erinnern uns an Speed?). Vielleicht sollte ich mich mit einem Ortswechsel befassen (Bild 13) oder wehrlose Passanten verprügeln, so ganz nach Lust und Laune (Bild 14). Decisions, decisions. Als ich mir am späten Nachmittag während der Flucht vor dem C.I.A Gedanken über mein kleines unbedeutendes Rattenleben mache, wird mir bewußt, daß diese Story eigentlich als Videospiel in jedem Wohnzimmer stehen sollte. Aber auf die Idee kommen die Spieldesigner von heute ja sowieso nicht.

Auch wenn dieser Test ziemlich ungewöhnlich ist, denke ich, daß sich jetzt jeder Leser ein Bild von diesem Hit machen kann. Wie schon Lemmings und Tetris ist auch Grand Theft Auto ein Spiel, das ohne Übergrafik Spaß macht. Mit diesem Spiel verhält es sich ähnlich wie mit einem siamesischen Zwillingsbruder: so schnell kann man sich nicht mehr von ihm trennen.



10 von 10

Grafik 5
Sound 10
Gameplay 9

Spieler:.....1
Level:.....3
Besonderheiten:.....Memory Card, dt. Texte, Stadtpläne
Hersteller:.....BMG
Entwickler:.....DMA Design
Testmuster:.....BMG

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









1 Jahr
Die Mega-Party & Competition am 18.1.98

ACME the game company

http://www.acme.netcologne.de

0221 – 240 88 00

Jetzt versandkostenfrei

NINTENDO 64

Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	109,90
Clay Fighter (Fighting)	129,90
Extreme G (Racing)	129,90
F1 Pole Position (Racing)	119,90
International Super Star Soccer	129,90
Lamborghini (Racing)	129,90
Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action)	119,90
Mario (Jump 'n Run)	79,90
Mario Kart (Race)	79,90
M.R.C. (Race)	129,90
NBA Hang Time (Basketball)	119,90
Pilotwings (Flight-Sim)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Turok (Ego-Shooter)	119,90
Wave Race (Race)	79,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey)	119,90
Controller (6 Farben)	59,90
Shaker Pack (6 Farben)	39,90
Shaker Pack incl. Memeory (6 Farben)	59,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	59,90

PlayStation

PlayStation	289,00
PlayStation "Value Pack"	323,00
Action Replay (Mogel Modul)	89,90
Analog/Digital-Controller(Sony)	59,90
Analog/Digital-Controller Double-Action	99,90
Analog Flight Stick	119,90
Controller(Edge - rot, grün, blau, gelb)	39,90
Controller(Sony)	44,90
Controller NeGcon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK	79,80
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität)	29,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
W E R K S T A T T	
Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min	89,90
Upgrade-Kit für Analog/Digital-Controller	29,90

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanisch und amerikanischen Import-Spiele (gekennzeichnet mit jp oder us) auf Deiner PlayStation abspielen. Ein Umbau der PlayStation erfordert immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Importspiele (auch NTSC-Spiele genannt) nur in schwarz-weiß ablaufen.

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run)	99,90
Ace Combat II (Flugsimulation/Action)	99,90
Agent Armstrong (Action)	89,90
Alundra us (Rollenspiel)	129,90
Arc The Lad jp (Rollenspiel)	59,90
Arc The Lad II jp (Rollenspiel)	139,90
Arc The Lad M&C jp (Rollenspiel)	99,90
Arkanoid Returns (Geschicklichkeit)	109,90
Armored Core jp/us (Shooter)	99,90/129,90
Baby Universe jp (3d-Kaleidoskop)	109,90
Baphomets Fluch (Adventure)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Beyond the Beyond us (Adventure)	129,90
Biohazard D.C. jp (Action Adventure)	119,90
Bleifuß 2 (Race)	89,90
Bloody Roar jp (3D-Fighting)	129,90
Body Hazard jp (Action)	59,90
Bombing Island jp (Geschicklichkeit)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel)	129,90
Bushido Blade us (3D-Fighting)	119,90
Bust a Move 2 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania us (Action Jump' n Run)	119,90
Chocobo's Myst. Dungeon jp (RPG)	139,90
Clock Tower us (Adventure)	129,90
Colony Wars (3D-Space-Combat)	99,90
Constructor (Simulation)	99,90
Cool Boarders 2 us (Snowboard-Sim.)	119,90
C&C II Red Alert (War-Simulation)	99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run)	99,90
Croc (3D-Jump' n run)	99,90
Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action)	109,90
Deka 4-Wheel Drive jp* (Race)	49,90
Depht jp (Music-Editor)	119,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Dragon Ball Z jp (Fighting)	49,90
Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting)	129,90
Dungeon Keeper (Action)	109,90
Dynasty Warriors(3D-Fighting)	119,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Exumed dt/jp (Ego-Shooter)	99,90/49,90
Fantastic Four (Fighting)	49,90
Feda 2 jp (Strategiespiel)	139,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy 7 International jp (4CD's)	149,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Frogger (Klassiker)	99,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	119,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	129,90
Grandoll jp Limited Edition (Action)	119,90
Gun Bullet incl. Gun jp (Shooter)	169,90
Hercules (Jump' n Run)	99,90
Hermi Hopperhead jp (Jump' n Run)	59,90
In The Hunt (Shooter)	59,90

PlayStation

Int. Super Star Soccer Pro (Fußball)	99,90
Jet Rider (Race)	89,90
J's Racing jp (Race)	129,90
King of Fighters '96 jp (Fighting)	119,90
Kings Field (Adventure)	89,90
Kurushi (I.Q.)	89,90
Lost Vikings II us (Jump' n run)	69,90
Lost World:Jurassic Park II (Jump 'n run)	109,90
Magic the Gathering (Strategie)	99,90
Marvel Super Heroes (Fighting)	99,90
Mass Destruction (War-Simulation)	99,90
MDK (Action)	109,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Mega Man X4 jp (Jump' n run)	129,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Micromachines V3 (Race)	99,90
Monopoly (Brettspiel)	99,90
Monster Trucks (Race)	99,90
Mystery Hospital jp (Adventure)	139,90
Namco Museum I - IV (Klassiker)	je 89,90
Namco Museum V jp (Klassiker)	119,90
Namco Encore jp (Klassiker)	119,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 2 (Race)	89,90
NFL Game Day '97 (Football)	89,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures (Horror)	109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90
Ogre Battle us (Rollenspiel)	139,90
Over Blood jp/dt (Adventure)	59,90/99,90
Pandemonium 2 (Jump' n run)	109,90
Parlor Pro jp (Geschicklichkeit)	119,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Pastel Muses jp (Tüftelspiel)	109,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
Porsche Challenge (Race)	79,90
Project Galaray jp (3D-Shooter)	129,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Puyo Puyo jp (Action Tüftelei)	99,90
Rage Racer (Race)	109,90
Raiden DX jp (Shooter)	129,90
Rally Cross (Race)	89,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Ray Storm (Shooter)	89,90
Resident Evil D.C (Horror)	99,90
Resident Evil 2 jp (Horror - 1. Feb)	139,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	139,90
Salamander Deluxe jp (Shooter)	129,90
Soul Blade (3D-Fighting)	109,90
Space Invaders jp (Kult)	69,90

PlayStation

Streetfighter Collection jp (Fighting)	129,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)	99,90
Suikoden (Rollenspiel)	109,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tactics Ogre jp (Strategiespiel)	129,90
Tekken II dt/jp (3D-Fighting)	109,90
Tekken III jp (3D-Fighting - Feb.)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
The Note (Adventure)	99,90
Thunderhawk (Helicopter-Sim)	49,90
Time Comando (Action)	59,90
Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter)	159,90
TOCA (Race)	99,90
Toaplan Shooting Battle jp (Shooter)	129,90
Tokyo Highway Battle (Race)	89,90
Tomb Raider (Adventure)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep us (Adv.)	119,90
Twisted Metal II (Race)	89,90
Vandel Hearts (Strategie)	109,90
Virtual Pool (Billard)	99,90
VR Baseball	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	119,90
Wing Commander 4 (3D-Combat-Sim)	99,90
Wing Over (Flug-Simulation)	99,90
Wipe Out (Race)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	99,90
Wolkenkratzer jp (Rollenspiel)	129,90
World Neverland jp (Adventue)	119,90

ARTBOOKS, HINTBOOKS, POSTER, MERCHANDISE, MANGAS und G-SHOCKS bei uns erhältlich.

ACME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
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

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. 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.

René Schirmer · Götz Schmiedehausen

Broken Helix



Den Kameras sollte man nicht vor die Linse laufen

Unter einer Helix versteht der Biologe bzw. Gentechniker die spiralartig gewundene Form der DNA, was die Vermutung nahelegt, daß es sich bei Broken Helix in irgendeiner Weise um Erbgut bzw. dessen Mutationen dreht. Doch fangen wir ganz am Anfang an. Die Story beginnt mit einem Jungen namens Jake Burton, der wie viele kleine Jungs gerne mit Sprengkörpern experimentiert und mit Vorliebe kleine Plastiksoldaten in die Luft sprengt. Sein Vater ist Wissenschaftler und arbeitet in der wohl geheimsten Geheimbasis, die die Vereinigten Staaten zu bieten hat, in Area 51. Als Jake neun Jahre alt ist, verunglückt sein Vater mit zehn weiteren Wissenschaftlern auf mysteriöse Weise bei einem Flugzeugabsturz. Jahre vergehen. Jake macht in der Zwischenzeit sein Hobby zum Beruf und tritt in eine Spezialeinheit der Marines ein, wo er von da an ironischerweise Bomben entschärft. Eines guten Morgens im Jahre 2026 wird Jake von einem Typen angerufen, der behauptet er wäre ein Freund seines Vaters gewesen und Jake würde bald mehr über den Tod seines Vaters erfahren. Zwei Tage später erhält Jake einen Geheimauftrag. Ein verrückt gewordener Wissenschaftler namens Fitz hat in der Area 51 zwei Bomben gelegt und sich mit ein paar anderen Berufsgenossen in den Untergeschossen eingeschlossen. Da sein Vater ihn ein paar Mal mitgenommen hat, sozusagen anstelle des Sonntagsausflugs, kennt sich Jake dort einigermaßen aus und bekommt den Auftrag, die Bomben zu entschärfen. Als Jake eintrifft, ist das Gelände bereits von Soldaten und Reportern umstellt. Ihr übernehmt nun Jake's Rolle und müßt innerhalb von 20 Minuten die Bomben finden und entschärfen. Und was hat das allen mit Gentechnik zu tun?


Area 51


Jake beim Anflug ...


... auf die Area 51


Missionsbesprechung



Die Licht- und Schatteneffekte sind doch ansehnlich, oder?

Spielerprofil: Ein Spiel für Zocker mit Genreerfahrung und Rätselspezialisten, die selbst beim zehnten Versuch noch nicht aufgeben.
Schwierigkeitsgrad: Broken Helix kennt leider nur einen Schwierigkeitsgrad, nämlich Schwer. Bei den Aufgaben gilt es, so manche Nuß zu knaken.
Genrekollegen: Sentient 9/10 (PS, FG 4/97) Golden Eye 9/10 (N64, FG11/97)

Pandoras Clock

Ganz einfach. Während des Auftrags kommt Jake in Kontakt mit einem seltsamen grünen Ball, der auf irgendeine Weise mit einem Geheimprojekt namens Broken Helix in Verbindung steht. Bei diesem Kontakt verändert sich Jake's Erbgut -dummerweise zu seinen Ungunsten. Ab hier beginnt die Geschichte spannend zu werden. Nachdem die Bomben entschärft sind, meldet sich über



Aus welchem Zoo ist das Teil denn entlaufen?



Mit den Robotern kann man sich die Räume meist unbehelligt anschauen



Die erste Bombe und ein Wissenschaftler bei der Arbeit



Eines der Geheimlabors. Was die hier wohl ausbrüten?



Der Typ links ist der Prof, der das Gegenmittel entwickeln soll. Ihn gilt es zu befreien



Während des Spiels müßt ihr die Kontrolle über kleine Roboter übernehmen, um an Orte zu kommen, die Jake nicht erreicht

Funk der ominöse Freund des Vater wieder. Durch ihn erfährt Jake von dem Projekt und daß die Jungs vom Eingang den Auftrag erhalten haben, ihn zu töten und alles, was im Zusammenhang mit dem Projekt Broken Helix steht, zu vernichten. Um nicht an der Wirkung des grünen Balls zu sterben oder durch die Typen vom Eingang getötet zu werden, müßt Ihr nun Jake durch die Etagen von Area 51 steuern, die Akten zum Projekt Broken Helix finden und sie einem Wissenschaftler bringen, der damit ein Gegenmittel entwickeln kann. Wie die Story weitergeht und worum es sich bei dem Projekt Broken Helix handelt, wird an dieser Stelle nicht verraten,



Endlich, die zweite Bombe



Um Abspeichern zu können, müßt Ihr diese goldenen CDs aufsammeln

Randnotiz

Um weiterzukommen, ist es bei Broken Helix ratsam, sich die Etagen erst genau anzusehen, bevor man an die eigentliche Mission denkt. Auch solltet Ihr hinhören, wenn eine andere Spielfigur Euch was zu sagen hat. Dies wird insbesondere später wichtig, sonst findet Ihr die Gegenstände oder Personen, die Ihr suchen sollt, nicht. Schießt also nur auf die Personen, die auch auf Euch schießen, denn mit manchen Zeitgenossen muß man reden, um weiterzukommen. Abhilfe schafft ein Betäubungsschuß. Außerdem kommt man so an die Gegenstände, die die Figuren bei sich tragen. Um Spielstände speichern zu können, müßt Ihr CDs aufsammeln. Deswegen erst nachdenken, dann speichern.

schließlich soll ja noch was für die übrig bleiben, die sich entschließen, selbst die Büchse der Pandora zu öffnen. Wo die Story gut ist, leidet der Rest. Das trifft bei Broken Helix erfreulicherweise nicht zu. Neben einer guten Grafik, die besonders durch ihre ausgefeilten Licht- und Schatteneffekte auffällt, ist auch der Sound recht angenehm. Jedoch kommt Broken Helix nicht ohne Haken und Ösen daher. So ist die Steuerung für meine Begriffe etwas zu ungenau, was nicht nur die Springereien von Plattform zu Plattform erschwert. Vor allem das gezielte Schießen wird so enorm



Den Screen werdet ihr bei Broken Helix häufiger sehen

erschwert. Zwar wird die Schußrichtung wie bei einer Laserzielvorrichtung durch einen roten Punkt angezeigt, dieser wird jedoch meist durch die Spielfigur verdeckt. Vielleicht hätte man hier doch eine andere Kameraperspektive wählen sollen. Zudem lobenswert finde ich, daß es bei Broken Helix nicht darauf ankommt, alles zu töten, was sich bewegt. Schießt man auf die falschen Personen, wird ein Weiterkommen unmöglich. Neben Zeitlimits erhöht das die Anforderungen an den Spieler enorm.

Angesichts des allgemein sehr hohen Schwierigkeitsgrades halte ich Broken Helix bei Genre-Neulingen für ungeeignet. In puncto Grafik und Sound konnte das Spiel überzeugen und die Story ist fast schon filmreif. Allerdings sollte man sich für Broken Helix Zeit nehmen, denn die Aufgaben sind nicht immer ganz einfach zu lösen.



9 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 8

Spieler: 1
Level: 10+
Besonderheiten: Memory Card,

Hersteller: Konnami
Entwickler: Konnami
Testmuster: Konnami

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

Julian Ossent - Andreas Binzenhöfer

PGA Tour Golf 98

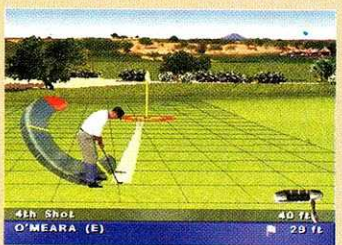


Die perfekte Körperhaltung ist eine der schwierigsten Dinge beim Golf

Ein weiterer Titel, der jedes Jahr eine Generalüberholung erfährt, ist PGA Tour Golf. Fast schon seit Anbeginn der Konsolenzeiten dabei, erfreut sich die Serie aus dem Hause EA Sports einer großen Fangemeinde. Waren anfangs nur zwei oder drei Kurse in relativ klobiger Pixelgrafik auf dem heimischen Fernseher zu bewundern, so steigerte sich die Anzahl der Golfplätze mittlerweile auf ganze fünf, und auch die optische Darstellung ist über die Jahre immer ansprechender geworden. Hat man sich erst einmal durch die Fülle der Einstellungen gekämpft, angefangen bei drei Schwierigkeitsgraden bis hin zur Wahl der Clubs und Putter, kann man entweder einen Kurs zum Spaß betreten und sich an den 18 Löchern gütlich tun oder die wahre Challenge eingehen und sich einigen der besten Golfer der Welt im PGA-Turnier stellen. Gewinnt man ein Turnier, darf man sich an einer kleinen Siegesfeier ergötzen und von Millioneneinnahmen eines Tiger Woods oder Arnold Palmer träumen. Doch bis dahin ist es bekanntlich ein langer Weg. Die Steuerung ist grundsätzlich simpel, wenn auch anfangs nicht ganz eingängig, ein Knopfdruck für den Beginn des Schlages, einer für die Härte und einer für die Genauigkeit der Flugbahn, und unser digitalisierter Protagonist donnert den Ball Richtung Loch. Damit der Ball nicht jedesmal in der Stratosphäre verschwindet, stehen unterschiedlichste



Vor jedem der 18 Holes erhält man einen Überblick über die Geländebedingungen



Um genauer putten zu können, muß man öfters die Schlagrichtung leicht variieren

Schläger zur Auswahl, denn mit einem 1er Eisen ein 30 Fuß entfernt weites Maulwurfsloch zu treffen, wird sich als äußerst schwierig erweisen. Gelangt man aufs Grün, packt unser Golfer den Putter aus und nach kurzer Berechnung des Grüns, einem perfekt getimten Schlag und dem obligatorischen siegessicheren Grinsen landet der Ball mit einem Klacken im Loch.

Randnotiz

Fangt auf jeden Fall im Amateur-Level an, und kämpft Euch erst später in den Pro-Level nach oben, sonst folgen schnell erste Frusterlebnisse. Versucht nicht immer, den Ball auf Risiko in Richtung Loch zu schlagen. Manchmal ist ein Umweg die bessere Lösung (wer Tin Cup mit Kevin Costner gesehen hat, weiß wovon ich rede).

Soweit zumindest die Theorie. Nach jedem Schlag kann man abspeichern, um jederzeit nach einem eventuellen, lauschigen Päuschen das Spiel wieder aufnehmen zu können.

Kein großer Fortschritt

Schade, zum Grand Slam hat es dann doch nicht ganz gereicht. Nach den Höchstnoten sowohl für NHL als auch für NBA und FIFA, kann die Golfserie aus der kanadischen Edelschmiede den Anschluß an diese Sphären nicht



Der dicke Herr im Vordergrund ist einer der bedeutendsten Golfer der Gegenwart



Auch den Wind müßt Ihr bei Euren Schlägen mit einberechnen

halten. Zwar sind fünf Kurse und zahlreiche realistische Einstellungen zugegebenermaßen durchaus eine spielerfreundliche Entscheidung, doch grafisch und in puncto Gameplay hätte eine Frischzellenkur dem etwas angestaubten PGA Tour doch ganz gut getan. Zu pixelig sind die Details rund um den Kurs und zu hakelig die Animationen während der Flugphase des Balls, gerade bei einem Golftitel muß auch die optische Darstellung einigermaßen stimmen, denn der Aufenthalt in der freien schönen Natur ist wohl einer der reizvollsten Aspekte des teuren Nobelvergnügens. Nicht falsch verstehen, PGA Tour Golf 98 sieht nicht schlechter aus als der Vorgänger, aber mittlerweile ist über ein Jahr vergangen, da kann man eine zeitgemäßere Grafik erwarten. Ansonsten bleibt noch die etwas ungenaue Steuerung zu bemängeln. Nicht immer reagiert unser Golfer bei Knopfdruck sofort, unnötige Fehlschläge sind die Folge. Fans der Reihe wird das wohl nicht vom Kauf abhalten, alle anderen sollten auf eine vielleicht aufgepeppte Version im nächsten Jahr abwarten.

Spielerprofil: PGA Tour 98 ist ein Spiel für Golffans, die mehr Wert auf Realitätsnähe und exakt designte Kurse achten als auf schöne Grafik und flüssige Animationen.
Schwierigkeitsgrad: In drei Stufen einstellbar, auf Grund der etwas ungenauen Steuerung für Einsteiger nicht ganz einfach.
Genrekollegen: Actua Golf 2 : 7/10 (PS, FG 11/97), PGA Tour 97 : 9/10 (PS, FG 12/96), PGA Tour 96: 9/10 (Sat, FG 1/96)

PGA Tour 98 ist nicht schlechter als die Vorgänger, aber auch nicht besser und muß auf Grund des Zahns der Zeit eine Abwertung auf eine 7 von 10 erfahren. Wegen mangelnder Alternativen werden Golffans jedoch nach wie vor zugreifen können.



Grafik	6
Sound	5
Gameplay	8

Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card,
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Multimedia Corner

PLAYSTATION

Ace Combat 2	89,90
Abe's Odyssey	89,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Bloody Roar	89,90
C & C 2	99,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Critical Depth	79,90
Croc	89,90
Devils Deception	89,90
Discworld 2	89,90
Dynasty Warriors	89,90
Fighting Force	89,90
Frogger	89,90
G-Police	108,-
Hercules	89,90
Jersey Devil	89,90
FIFA 98	89,90
Final Fantasy VII	108,-
Jurassic Park - Verg. Welt	89,90
Kurushi	79,90
MDK	94,90
Moto Racer	89,90
Motor Mash	89,90
NBA Live 98	89,90
NHL '98	89,90
NHL Breakaway '98	89,90
Nightmare Creatures	89,90
Pandemonium 2	89,90
Power Soccer 2	89,90
Rapid Racer	89,90
Resident Evil D.C.	89,90
Road Rash	49,90
Rock n' Roll Racing	89,90
Rosco Mc Queen	89,90
Shadow Master	89,90
Spice World	49,90
Streetfighter Ex Plus Alpha	89,90
Suikoden	89,90
S. Puzzle Fighter II Turbo	69,90
Syndicate Wars	89,90
Ten Pin Alley	69,90
Test Drive 4	94,90
Tomb Raider 2	89,90
Total Drivin'	89,90
Transport Tycoon	89,90
V-Rally	89,90
Vandal Hearts	94,90
Warcraft II	89,90
Wing Commander IV	89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Analog Controller	49,90
Controller Original	39,90
Controller programmierbar	69,90
Gamebuster	79,90
Joypadverlängerung	19,90
Joystick Logic-3	59,90
Memory-Karte Orig. farbig	34,90
Memory-Karte 360 Blöcke	79,90
Namco Arcade Stick	99,90
neGcon	79,90
Pro Fighter 8 Joystick	59,90
RGB-Kabel	29,90
Rucksack	79,90
V3 Lenkrad	139,-

NINTENDO 64

automobili Lamborghini	139,90
Blast Corps	99,90
Bomberman 64	89,90
Chameleon Twist	139,90
Clayfighter 63 1/3	139,90
Cruisin' USA	89,90
Dark Rift	138,-
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G	139,90
F1 Pole Position	139,90
FIFA 98	134,-
G.A.S.P.	139,90
Int. Superstar Soccer	139,90
Mischief Makers	79,90
Multi Racing Championship	129,90
NFL Quarterback Club	139,90
San Fransisco Rush	134,-
Snowboard Kids	89,90
Tetrisphere	89,90
Top Gear Rally	138,-

WCW Wrestling	139,90
Yoshi's Story (März)	109,90

NINTENDO 64 HARWARE

Antennenkabel	44,90
Controller farbig	49,90
Controller pack	34,90
Joypad-Verlängerung	19,90
MEMORY-Karte 5 Meg	69,90
Rumble Pack	34,90

N64-Titel immer rechtzeitig vorbestellen!!!

Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (BB)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

PLAYSTATION-HIT TIPS



89,90



89,90



89,90

PLAYSTATION-HIT TIPS

Jetzt auch in Goch! Am Steintor 4-8, 47574 Goch Tel.: 02823 / 877957

Versand: Post-NN 9,90 DM, VK (Scheck o. Bar) 7,- DM Kreditkarte 12,- DM - Ausland (nur VK) 18,- DM

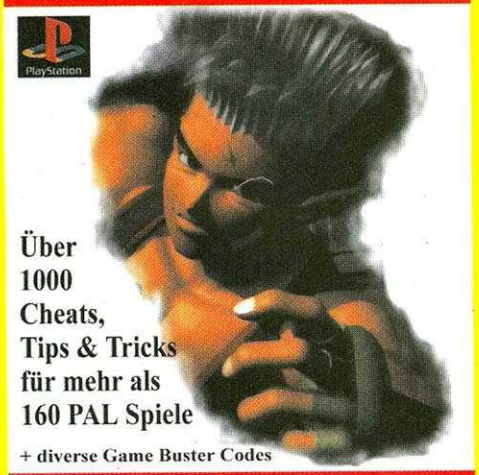
0203 / 4791607, 478650

CD ROM SHOP

47137 Duisburg * Auf dem Damm 27

Tel.: 0203 441648
Tel.: 0203 441649

PLAYSTATION



CHEAT-BOOK

PSX Cheat Book 24.80 DM

Abe's Oddysee - Oddworld	79.95	Monopoly	79.95
Ace Combat 2	79.95	Moto Racer	79.95
Agent Armstong	79.95	NASCAR 98	79.95
Baphomets Fluch 2	79.95*	Nightmare Creatures	79.95*
Bubsy 3D	79.95	NHL Hockey 98	79.95
Bust a Move 3	69.95*	NHL Breakaway	79.95*
Colony Wars	79.95	Nuclear Strike	79.95
Command & Conquer 2	94.95*	Overblood	79.95
Constructor	79.95*	Pandemonium 2	79.95
Croc	79.95	Panzer General 2	79.95
Deathtrap Dungeon	79.95*	Resident Evil D.C.	79.95
Discworld 2	88.95*	Rosco McQueen	79.95
FIFA Soccer 98	79.95*	Risiko	79.95*
Fighting Force	88.95	Streetfighter EX plus	79.95*
Final Fantasy VII	94.95	Time Crisis + Gun	129.95*
Formel 1 97	94.95	Tomb Raider 2	84.95
Frogger	79.95	Toshinden 3	79.95
G-Police	88.95	Twisted Metal 2	79.95
Hercules	79.95	V Rally	84.95
Jurassic Park	79.95	VMX Racing	84.95
Krurushi	69.95	Warcraft 2	79.95
Legacy of Kain	79.95	Wargods	69.95
Mass Destruction	79.95	Wing Commander 4	79.95
MDK	79.95	Z	74.95

Versand per NN DM 9.90 zzgl. Nachnahmegebühr;
bei Vorkasse (Euroscheck) DM 6.90
Annahmeverweigerung berechnen wir mit DM 15.00
Für Druckfehler keine Haftung ! Irrtümer & Änderungen vorbehalten

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 9.00 - 20.00 Uhr
Sa. 9.00 - 16.00 Uhr

oder Bestellen Sie per eMail: info@gehrke.de
www.gehrke.de
Ladenpreise können abweichen

Andreas Binzenhöfer

Risiko



Die PSX-Version bietet die Möglichkeit, auf der Europa-Karte zu spielen

Brettspiele erfreuen sich trotz teilweise recht simpler Spielideen (und schlechter Grafik) unglaublicher Beliebtheit und sorgen des öfteren dafür, daß die Nacht zum Tag wird. Nach einer gelungenen Monopoly-Version, ermöglicht Hasbro-Interactive derzeit einem weiteren Brettspiel der Tochterfirma Parker den Schritt in die virtuelle Welt. Bei Risiko kämpfen mehrere Spieler um die Weltherrschaft im allgemeinen. Zunächst verteilt man seine Einheiten auf der Weltkarte und greift dann reihum Gegner an und verschiebt seine Truppen strategisch sinnvoll auf der Karte, um je nach Spielvariante seine Mission (z.B. „Befreien sie Afrika und Asien") oder die Weltherrschaft zu gewinnen. Die PSX-Version enthält neben hilfreichen Optionen wie automatischem Würfeln oder Zugzeitbegrenzung noch die Möglichkeit, auf verschiedenen Karten (z.B. Asien) zu spielen. Zusätzlich zur normalen und bekannteren Spielvariante befindet sich noch Risiko Ultimate mit auf dem Silberling. Neben den gewohnten Optionen kann z.B. ein Fort errichtet, Generäle stationiert oder ein Nicht-Angriffs-Pakt mit beliebigen Gegnern geschlossen werden. Des weiteren ziehen Unwetter durch die Gegend, und die Schlachten werden außerdem mit kleinen Filmchen illustriert. Den Hauptvorteil einer Computer-Version werden Einzelspieler jedoch in anspruchsvollen und anpassungsfähigen Computergegnern finden.



Die Kontinental-Karte gibt Nachhilfe in Sachen Erdkunde



Bei der ultimativen Spielvariante hat man die Option, Bündnisse einzugehen



Das Würfeln erfolgt vollautomatisch



Einzelne Karten wirken leicht unübersichtlich



Wer drei passende Gebietskarten hat, kann diese gegen Einheiten eintauschen

Auch das noch!

Spielerprofil: Risiko eignet sich hervorragend für Leute, die das Brettspiel lieben, aber leider nur selten genügend Freunde für eine Partie zusammen bekommen. Als Gemeinschaftsspiel ist jedoch weiterhin die Brettspielvariante zu empfehlen.

Schwierigkeitsgrad: Einstellbar. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsstufen sollte es beinahe jedem möglich sein, eine vernünftige Partie gegen den Computer zu spielen. Gewisse Verhaltensmuster ließen sich in den Test-Spielen nicht feststellen.

Genrekollegen: Monopoly 8/10 (PSX.FG 12/97), Player Manager 4/10 (PSX.FG 4/97), Sim City 2000 7/10 (Sat. FG 1/96)

Randnotiz

Ein guter Trick bei Risiko war schon immer, sich schnellstmöglich Australien zu sichern, um so regelmäßig Zusatzeinheiten zu kassieren. Im Landesinneren sollte man generell nur eine Einheit einsetzen, um an der Front mehr Reserven zur Verfügung zu haben.

„Befreien Sie 24 Länder Ihrer Wahl"

Risiko macht einen durchaus spielbaren Eindruck. Der Kernpunkt der Computer-Version eines Brettspiels, die Computergegner, stehen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zur Verfügung und sollten somit auch erfahrenen Risiko-Spielern Spaß am Spiel bieten können. Zugegebenermaßen geht die Stimmung eines gemütlichen Spieleabends vor dem Bildschirm sehr leicht verloren. Der Ultimate-Modus ist zwar ganz nett und bietet auch mehrere witzige Optionen, dennoch werden richtige Risiko-Fanatiker den normalen Modus bevorziehen.

Risiko ist eine solide Umsetzung eines der bekanntesten Brettspiele. Obwohl es von bis zu acht Spielern gleichzeitig gespielt werden kann, ist es besonders für Einzelspieler interessant. Alles in allem läßt sich sagen: Risiko - der Name ist Programm.



8 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	8

Spieler:	1-6
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte
Hersteller:	Hasbro Interactive
Entwickler:	Hasbro Interactive
Testmuster:	Hasbro Interactive
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,95 DM

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Judge Dredd



Die zahlreichen Gegner verstecken sich genretypisch hinter Mauern, Fässern und ähnlichen Lokalitäten



Voller Zoom auf die Plomben. Dieser Android ist unserem Helden schon gefährlich nahe gekommen

Spielerprofil: Judge Dredd dürfte im Normalfall niemanden hinter dem Ofen hervorlocken. Wer eine Lightgun besitzt und sich zu den notorischen Spielesammlern zählt, kann sich den Kauf überlegen; Action-Fans wenden sich entsetzt ab.

Schwierigkeitsgrad: Aufgrund der ungenauen Lightgunabfrage wird Judge Dredd ab Level 6 ein Fall für versierte Spieler. Mit Pad kommt man etwas weiter, hat ohne sehr gute Reaktionen jedoch keine Erfolgsaussichten.

Genrekollegen: Time Crisis 8/10 (FG 9/97), Gun Bullet 6/10 (FG 11/97)

Lang ist's her, daß ich die Comicverfilmung Judge Dredd in einem englischen THX-Kino bewundern durfte. Dieses Erlebnis ist mir bis heute in bleibender Erinnerung geblieben. Und jetzt, Jahre später, kann ich selbst in die Rolle des kombinierten Richters und Vollstreckers schlüpfen. Noch immer herrscht in der Mega City One Unruhe. Dredds ehemaliger Kollege ist völlig durchgedreht und hat die Hallen der Gerechtigkeit zu seiner neuen Wahlheimat gemacht. Zusammen mit befreundeten Androiden und dem gekidnappten Bürgermeister hat er nur ein Ziel: den Kampf Gut gegen Böse endgültig zu Gunsten der Gesetzesbrecher kippen zu lassen. Nach einem schön anzuschauenden FMV wird man ohne weitere Einleitung ins Spielgeschehen katapultiert. Auf den ersten Blick erinnert JD frappierend an altbekannte Lightgunshooter, offenbart auf den zweiten Blick jedoch gravierende Unterschiede. Zuerst



Hier tobt das volle Leben. Im Zwei Spieler Modus artet Judge Dredd oftmals zu einer Gewaltorgie aus, aber das ist bei Spielen dieser Art schließlich nichts Neues

Randnotiz

Judge Dredd unterstützt alle auf dem Markt erhältlichen Lightguns. Die besten Erfahrungen haben wir mit Namcos G-Con45/Guncon gemacht, der Erfolg stellt sich jedoch leider nur mit dem Pad ein. Sollte uns das nicht zu denken geben?

sticht einem die vollständige gerenderte Umgebung ins Auge, die in Kombination mit den Motion Capture-Charakteren einen neuen Grafikstandard setzen will.

Dredd? No, thanx.

Leider ist es bei dem Versuch, einen guten Lightgunshooter zu realisieren, geblieben Zum einen ist die düstere und ruckelnde Grafik samt zweidimensional wirkenden Gegnern immer wieder für einen Lacher gut, zum anderen vergeht zwischen dem Betätigen der Lightgun und der Reaktion auf dem Bildschirm sehr viel Zeit, was den Frust in höheren Leveln gewaltig ansteigen läßt. So hart es klingen mag, es fällt schwer, diesem Machwerk überhaupt etwas Positives abzugewinnen. Judge Dredd ist wieder mal ein typisches Zubehörspiel, von denen wir schon während der Super Scope/Menacer Zeit genug hatten. Bezeichnend ist die Tatsache, daß es die Maus schlicht und einfach nicht unterstützt und sich mit Joypad fast noch besser spielen läßt. Nun gut, wenigstens wurde das Drumherum ordentlich gestaltet, die Videos gehören qualitativ zu den besseren und auch die schauspielerische Leistung ist vertretbar. Hervorzuheben ist vielleicht auch, daß der ganze Hintergrund in seine Bestandteile zerlegt werden kann, wobei der leidgeprüfte Zocker auch auf das ein oder andere Extra stößt. Dennoch, all diese Punkte vermögen Judge Dredd nicht vor dem Absturz zu bewahren. Selbst nach ausführlichsten Testorgien war absolut niemand zu finden, der dieses Spiel auch nur annähernd unterhaltsam fand. Einzig der Sound ging nicht völlig in die Hose, was angesichts der restlichen Qualität der vorliegenden Software schon fast verwundert. Um es deutlich zu machen: Mir fällt auch nach langem Überlegen niemand ein, dem man dieses „Spiel" empfehlen könnte, selbst der hartgesottenste Lightgun-Freak wird entsetzt die Flucht ergreifen. Bedenkt man abschließend einmal, welche Unsummen Gremlin für die Lizenz auf den Tisch gelegt hat, so stimmt das Resultat mehr als nachdenklich.

Um es kurz zu machen: Schade um das Geld! Judge Dredd sollte man lieber im Regal stehen lassen, da es ein absolut unausgegorenes Stück Software ist.



Von oben schwebt ein seltsames Fluggerät ins Bild, vorsichtshalber eröffnen wir deshalb schon mal das Feuer



Der Endgegner hat sich gewaltig überschätzt und dafür seine Quittung bekommen. JUDGED!



Grafik	5
Sound	7
Gameplay	4

Spieler:	1-2
Level:	16
Besonderheiten:	LightGun
Hersteller:	Gremlin Interactive
Entwickler:	Gremlin Interactive
Testmuster:	Gremlin Interactive
Veröffentlichung:	Ende 1997
Ca. Preis:	99,- DM

Philipp Noack · Götz Schmiedehausen

Jet Moto 2

Spielerprofil: Fans des ersten Teils greifen bedenkenlos zu. Wer Spaß an schweren lernintensiven Rennspielen hat, dürfte mit Jet Moto 2 gut bedient sein.
Schwierigkeitsgrad: In vier Stufen einstellbar; um jedoch alle Strecken zu sehen, müßt Ihr auch alle Stufen überwinden; insgesamt ein ziemlich anspruchsvolles Spiel
Genrekollegen: Jet Rider : 7/10 (PS, FG 2/97) Wave Race 64 : 10/10 (N64, FG 12/96)



Die erste Strecke bietet wenig Überraschungen



Der Rollercoaster-Level ist zwar hart aber witzig

Ziemlich genau vor einem Jahr kam in den USA der erste Teil auf den Markt. Anscheinend hat er sich gut verkauft, sonst hätte dieses Sequel wohl nie das Licht der PlayStation-Welt erblickt. Entwickler Singeltrac hat nicht allzuviel am Spiel verändert. Genau genommen hat man sich „nur" darauf konzentriert, die Optik den aktuellen Ansprüchen anzupassen, beim Design dagegen wurde offensichtlich kein Handlungsbedarf diagnostiziert. Wenn man die CD zum ersten Mal in Sonys Hardware steckt und startet, stehen im Ein-Spieler-Modus lediglich drei Strecken zur Verfügung. Erst wenn diese in einer „Full Season" geknackt sind, man also am Ende der Saison auf dem obersten Tabellenplatz stand, gibt das Programm drei weitere frei, erhöht allerdings gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad. Man wiederholt das Kunststück und - simsalabim - hat die Wahl zwischen neun knallharten (manche würden unfair sagen) Kursen. Den zehnten und letzten Track erhält man erst, nachdem der Professional-Level erfolgreich beendet wurde. Neben Beschleunigen und Bremsen sind die Bikes noch mit einem Turbo ausgerüstet, der bei jeder Zieldurchfahrt aufgeladen wird. Außerdem stehen in extrem scharfen Kurven sogenannte Grapple-Columns, zu denen sich per Knopfdruck ein Energieband aufbauen läßt, welches das Bike wie an einer Schnur herumreißt. Ein Practice- und ein Head-to-Head-Modus runden das Spielgeschehen ab.



An den Palmen sollt man nicht hängenbleiben



San Francisco nach dem Erdbeben...



Auf den Suicide-Strecken begegnen sich die Fahrer

Wenn Innovation ein Fremdwort ist

Nein, es hat sich wirklich nichts getan beim Spieldesign von Jet Moto. Streng genommen könnte man Jet Moto 2 auch als Strecken-CD für den ersten Teil betrachten. Was diese neuen Strecken angeht, hat Singletrac meiner Meinung nach übertrieben. Neben der aufgebohrten Grafik hat man auch den Schwierigkeitsgrad merklich gesteigert. Daß man bei den letzten vier Kursen ohne hundertprozentige Kenntnis des Verlaufs überhaupt kein Land sieht, mag ja noch angehen. Was mich jedoch zur Weißglut treibt, ist die Tatsache, daß die Steuerung nicht gut genug programmiert wurde, um die rechts und links mit Abgründen versehenen Passagen wirklich durch reines Können zu bestehen und nicht jedesmal das Glück herausfordern zu müssen. Jeder Absturz kostet nämlich wertvolle Zeit, die man sich gegen die nahezu fehlerfrei fahrenden Computergegner nicht leisten kann.

Jet Moto 2 orientiert sich spielerisch völlig am Vorgänger und wartet „lediglich" mit einer verbesserten Grafikengine und natürlich neuem Streckendesign auf. Der Schwierigkeitsgrad wurde, obwohl beim Prequel schon recht hoch, nochmals angehoben.



Grafik	7
Sound	5
Gameplay	7

Spieler:	1-2
Level:	10
Besonderheiten:	Memory Card,
Hersteller:	SCEA
Entwickler:	Singletrac
Testmuster:	Order In Time Tel.: 0711 / 222 910 20
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	129,- DM

Randnotiz

Anfänger sollten sich zunächst mit den einfach zu steuernden, leichten Bikes (z.B. Wild Ride oder Blade) in eine komplette Saison wagen. Später ist man allerdings gezwungen, auf die schwereren und größeren Kaliber (Steele oder The Hun) umzusteigen, da die Chance auf einen Sieg sonst zu gering wird. Laßt Euch nicht von einem zweiten oder dritten Platz entmutigen, man muß nicht nur Siege einfahren, um eine Saison zu gewinnen. Wenn Ihr jedoch gesiegt habt, speichert unbedingt ab, bevor Ihr das nächste Rennen bestreitet.

Fabian Döhla

Actua Soccer 2

Spielerprofil: AS2 sollte an sich jeden Fußballfan ansprechen, auch wenn die Simulationsfans vielleicht nicht ganz auf ihre Kosten kommen.
Schwierigkeitsgrad: Dank Auto-Assist ist AS2 wirklich für jeden Zocker geeignet, wobei Mannschaften wie Brasilien oder die Shearer All-Stars natürlich mehr entgegensetzen als etwa die USA.
Genrekollegen: All-Star Soccer 3/10 (PS, FG 8/97), ISS Deluxe 9/10 (PS, FG 1/97), ISS Pro 8/10 (PS, FG 7/97), FIFA 98 (PS, siehe Test diese Ausgabe)



Die Führung der Spanier aus einer anderen Perspektive: Mittelfeldstar Luis Enrique fackelt nicht lange und versenkt die Kugel im gegnerischen Kasten

„Basler, einfach an allen vorbei ins Netz. Ein schöner Treffer!" Nicht nur die Treffer bei Actua Soccer 2 sind schön, auch das gesamte Spiel gehört eindeutig zu den besten Vertretern des Genres. Zwar wird schon nach kurzer Spielzeit klar, daß man es mit dem Simulationscharakter nicht so genau genommen hat, da man ein ums andere Mal Schüsse aus dem Fußgelenk zaubert, die rein physikalisch gesehen ziemlich unmöglich sind, dies tut dem Spielspaß allerdings keinen Abbruch. Bei Actua Soccer 2 sind nämlich alle anderen wichtigen Komponenten voll auf der Höhe der Zeit. Die Grafik weiß zu überzeugen, sowohl das Spielfeld als auch die geschmeidige Animation der Spieler, vor allem des Torwarts, sind in Verbindung mit den CPU-gesteuerten Kamerafahrten sehenswert. Auch die Steuerung fügt sich mehr als homogen in das gelungene Gesamtbild ein. Man hat zu jedem Zeitpunkt des Spiels die totale Kontrolle über seine 11 Recken, die nötige Übersicht kann man sich dank zehn



Im Replay schön zu sehen. Der satte Schuß schlägt knapp unter der Latte ein, der Tormann ist völlig chancenlos. Die rote Linie steht hierbei für die Flugbahn des Balles

verschiedener Kameraperspektiven problemlos selbst verschaffen. Wie immer ist die Steuerung abhängig vom Ballbesitz, ein Balken gibt Auskunft über die Schußkraft. Die akustische Seite rundet den guten Eindruck noch zusätzlich ab, die Fans sind zwar verhalten, aber immerhin anwesend, und der deutsche Kommentator Fritz von Thurn und Taxis beschreibt das Geschehen auf dem grünen Rasen immer treffend und mit einer guten Portion Humor, wobei man auch die unfreiwilligen Gags („Der Schiedsrichter müßte Ecke geben, aber er gibt Ecke.") durchaus mit zur positiven Seite zählen kann. Leider trifft aber auch bei Actua Soccer 2 die alte Weisheit mit Licht und Schatten wieder zu. So ist das Spiel wohl der erste Vertreter seiner Gattung, der alleine mehr Spaß macht als zu zweit. Dies liegt in erster Linie an einigen Unausgegorenheiten im Spielablauf, taktische Veränderungen zeigen fast keine Wirkung.

In der Wiederholung sieht das fast aus wie gleiche Höhe

Ein zweiter störender Punkt ist das dämliche Verhalten der Stürmer in Bezug auf die Abseitsfalle, immer wieder stehen die Sportler planlos im gegnerischen Strafraum und provozieren förmlich den Wink des Linienrichters. Generell macht das ganze Schiedsrichtergespann des öfteren durch Fehlentscheidungen auf sich aufmerksam und hat die nervige Angewohnheit, Regelverstöße erst 4 Sekunden nach der eigentlichen Tat zu pfeifen. Die Freistöße und Eckbälle hätte man am besten auch weggelassen, da sie nicht den geringsten Nutzen bringen. Genug kritisiert, der integrierte Teameditor, die zahlreichen Optionen und original Mannschaften machen AS2 zu einem Kauftip für jeden auch nur minimal Fußballbegeisterten.



Mittels Editor lassen sich auch Wunschteams zusammenstellen



Im Mittelfeld sollte jedes Laufduell angenommen werden, um den Angriff möglichst schon im Keim zu ersticken

Grafisch voll auf der Höhe der Zeit und auch spielerisch ohne große Mängel, zwei Argumente die AS2 zu einer klaren Empfehlung machen, auch wenn der Zweispielermodus leicht abfällt und mit FIFA 98 ein mächtiger Konkurrent in den Regalen steht.

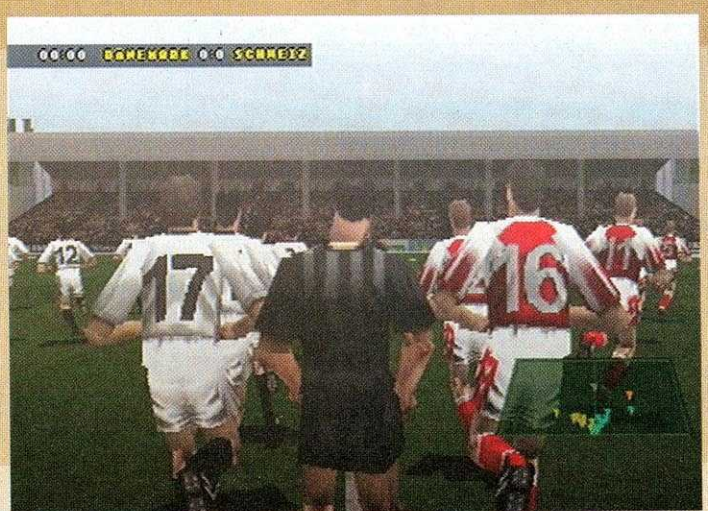


Grafik	8
Sound	7
Gameplay	7

Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Multi-Tap, dt. Texte & Sprache
Hersteller:	Softgold
Entwickler:	DMA Design
Testmuster:	Gremlin Interactive
Veröffentlichung:	Ende 1997
Ca. Preis:	99,95 DM

in;former

Bei Problemen in den Sturm- und Abwehrzentren kann man sich anfangs vom Computer assistieren lassen, was den Schwierigkeitsgrad deutlich verringert. Die Grätsche bringt nur in absoluten Notsituationen einen Vorteil, da es viel zu lange dauert, bis der Spieler wieder auf die Beine kommt. Sollte man einen 11-Meter zugesprochen bekommen, muß lediglich die Tormitte anvisiert werden, der CPU-Goalie greift dann mit hoher Wahrscheinlichkeit daneben.



Actua Soccer 2 bietet die Möglichkeit bei verschiedensten Witterungseinflüssen zu spielen. Dieses Bild zeigt Euch den Einmarsch der beiden Teams im dichten Nebel

Andreas Binzenhöfer · Philipp Noack

Formula Karts



Beim Kart-Sport ist das Feld meistens eng zusammen

Obgleich Michael Schumacher dieses Jahr den WM-Titel nicht gewonnen hat, erfreut sich der Motorsport in Deutschland immer noch wachsender Beliebtheit. Damit auch wir weiterhin ähnlich dumme Fahrfehler wie unser Idol auf den Asphalt zaubern können, beschert uns Telstar mit Formula Karts ein brandneues Rennspiel. Wie bei der Saturn-Version, die wir bereits letzte Ausgabe getestet haben, tobt man sich mit einem von acht unterschiedlichen Karts auf einer der acht Strecken aus. Da ewiges Zeitfahren und Einzelrennen aber auf Dauer langweilig werden, besteht die Möglichkeit, einen Wettkampf zu bestreiten, der sämtliche Kurse beinhaltet. Wem auch das zu langweilig wird, kann sich immer noch in den Arcade-Modus stürzen. Und dieser macht seinem Namen alle Ehre: Mit Turbos bewaffnet läßt man ordentlich Gummi auf der Straße, und wer eine entsprechende Plazierung erfährt, darf sein Kart sogar mit neuem Motor oder Reifen tunen oder diverse Extras sowie neue Credits kaufen. Der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus bietet sämtliche Varianten außer den Übungsrunden und weist kaum einen Geschwindigkeitsverlust auf.

Randnotiz

Wie im richtigen Kartsport solltet Ihr auch hier versuchen, die Drehzahl möglichst hoch zu halten, also eher die Mauer touchieren, als zu bremsen. Im Arcade-Modus unbedingt darauf achten, die Turbos sinnvoll zu nutzen, etwa beim Beschleunigen aus einer Spitzkehre.



Kurven sollte man so eng wie möglich fahren

Games you can really play

Telstar beweist die Aussage ihres Werbespruches damit, daß Formula Karts im Vergleich zum Saturn richtig spielbar ist. In Relation zu Top-Titeln des Genres wie etwa V-Rally oder (steuerungstechnisch) Formel 1 '97 zieht es jedoch immer noch den Kürzeren. Grafisch kann man mittlerweile durchaus zufrieden sein. Acht derartig kurze Strecken sind nichtsdestotrotz eine Frechheit und obwohl man ein größtenteils realistisches Spiel programmieren wollte, erinnert Formula Karts teilweise an Autoscooter auf einem Volksfest.

Spielerprofil: Geeignet für Menschen, die schon alles haben oder extrem begeisterte Kart-Sportler sind. Leute ohne Rennspiel sollten sich einen Kauf aufgrund der guten Konkurrenz überlegen.
Schwierigkeitsgrad: Auf Easy sollten auch Anfänger beim zweiten Mal auf dem Podium stehen, wobei auf Hard auch Profis, aufgrund höherer Spielgeschwindigkeit und aggressiverem Gegnerverhalten, mehrere Anläufe brauchen.
Genrekollegen: Ayrton Senna Kart Duell 7/10 (PS, FG 12/96), Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 2/97)

Formula Karts ist ein technisch akzeptables Spiel, das in puncto Spielbarkeit solide ist, aber keine neuen Maßstäbe setzt. Derartig wenig Spiel fürs Geld schadet natürlich der Langzeitmotivation, so daß es sich wohl nur für Kart-Fans und Rennspielsammler eignet.



Im Shop läßt sich das Kart ordentlich auftunen



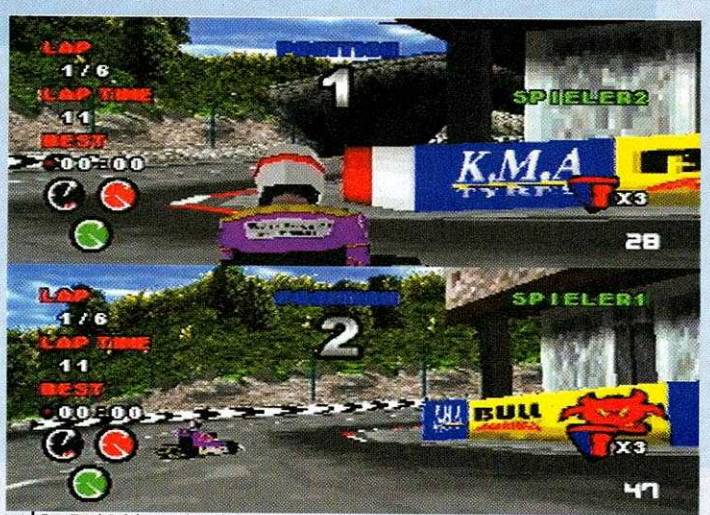
Der Abstand zu den Gegnern wird rechts oben angezeigt



Die Teams unterscheiden sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Grip



Autoscooter sind nichts dagegen

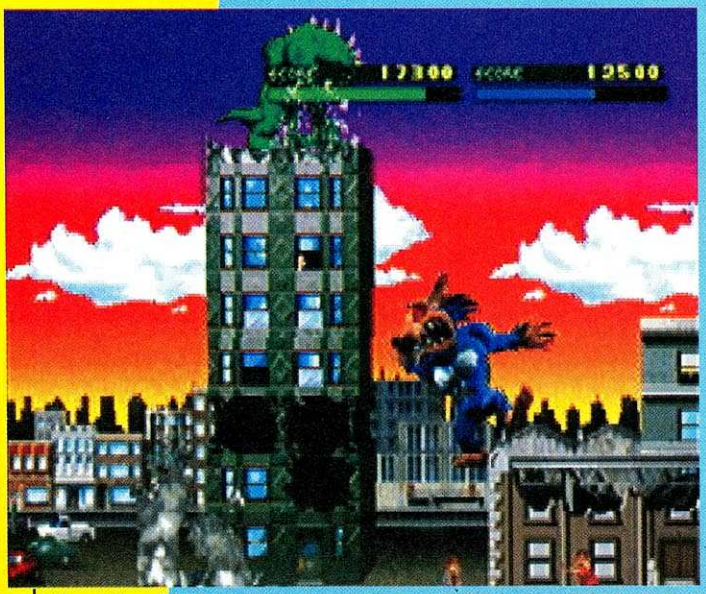


Der Zwei-Spieler Modus wird via Splitscreen ausgetragen



Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Rampage World Tour



Während Werwolf Ralph jeden Moment das Gleichgewicht verliert, ist Lizzy mit der Zerstörung des benachbarten Gebäudes beschäftigt



Am Levelende wird abgerechnet, wer den größten Schaden verursacht hat.

Sowohl Bub und Bob, die Helden aus seligen C64-Tagen, als auch die Lemmings oder Ryu und Ken hatten alle noch einmal ihren mehr oder weniger großen Next-Generation-Auftritt. Dies schien den Jungs von GT Interactive aber anscheinend nicht zu reichen, deshalb wurden auf dem Dachboden einfach noch einmal alle verstaubten Diskettenboxen durchsucht, und - welch' Wunder - ein alter Klassiker ausgegraben. Rampage erschien ursprünglich als Automat, dessen Stärke zweifelsohne der Mehr-Spieler-Modus war. Diese Faszination läßt sich auch heute noch nachvollziehen, denn die Befürchtung, daß aus dem klassischen 2D Umfeld ein 3D-Experiment kreiert werden könnte, hat sich glücklicherweise nicht bestätigt. Noch immer wird das Spielgeschehen brav von der Seite gezeigt, noch immer steht nur ein einziger Gedanke hinter diesem Spiel: die absolute Zerstörung. Unsere drei mutierten Helden, sei es nun der Bruder von King Kong, der lustige Dino oder gar der haarige Werwolf, haben nur ein Ziel: die durchschnittliche Gebäudehöhe der betroffenen Stadt deutlich zu senken. Mittels Joypad lenkt der Spieler seinen persönlichen Favoriten über den Screen und konzentriert sich auf seine Hauptaufgabe, das Abreißen ganzer Gebäudekomplexe. Die Möglichkeiten hierzu sind vielseitig. Man kann das Bauwerk Fenster für Fenster abtragen, andere benutzen lieber gezielte Fußtritte oder springen solange auf dem Dach herum, bis auch die letzten tragenden Elemente klein beigeben.



Diesen Snack kann man zweifelsohne als überaus human bezeichnen. Nutzt die fliehenden Menschen zur Aufstockung Eurer Energievorräte.



Auch in München darf nach Lust und Laune gewütet werden. Man beachte den malerischen Hintergrund. Das Hofbräuhaus haben unsere Helden bereits zerstört.

Eiskalt erwischt

Wie das in einer Großstadt so üblich ist, bleibt unser Treiben nicht lange geheim, da sich die bedrohten Menschlein aus ihren Fenstern beugen, was wir natürlich als Einladung zum Dinner auffassen. Das Militär meint, sich ebenfalls einmischen zu müssen, sei es nun mit Panzern, Hubschraubern oder Bodentruppen. Bei einem Aufeinandertreffen sind natürlich witzige Konflikte vorprogrammiert. Trotzdem hinterläßt dieses Remake ein äußerst faden Beigeschmack. Die Spieltiefe fehlt völlig und die unbegrenzten Continues lassen jede Taktik sinnlos erscheinen. Es wird zerstört, was gerade nah genug steht, sollte man sterben, kommt es zur größten Abwechslung des Spiels, dem Drücken der Start-Taste. Obwohl ich in der Einleitung die fehlende Räumlichkeit nicht kritisiert habe, hätte man mehr aus der optischen Umsetzung machen müssen, da zudem auch der Sound nicht gerade orchestral klingt. Versteht mich nicht falsch, das Spiel macht wirklich eine Zeit lang Spaß, aber dafür 100 Mark auf den Tisch legen? Nee, das geht nun wirklich zu weit.

Die meisten PlayStation Besitzer werden mit diesem aufgewärmten Klassiker nichts anfangen können, da das Spiel absolut keinen Tiefgang zu bieten hat. Rampage World Tour läßt sich gut mit folgender Aussage umschreiben: „Viel Action - wenig Hirn"!

Spielerprofil: Nur Nostalgiker entwickeln für dieses Produkt eine Vorliebe, der moderne Zocker greift lieber zu zeitgemäßeren Spielen.
Schwierigkeitsgrad: Dank unbegrenzter Continuemöglichkeiten wäre hier wohl der Begriff „Zeitaufwand" passender, da es wirklich von jedem zu schaffen ist.
Genrekollegen: Rampage World Tour ist wieder so ein spezieller Fall. Mit was in der Welt kann man so etwas vergleichen? Mir ist da eigentlich nur Movie Monsters vom C64 oder die Bonusrunde mit dem Auto aus Street Fighter 2 eingefallen.



5 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	4

Spieler:	1-3
Level:	130+
Besonderheiten:	Memory Card,
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,95 DM

Randnotiz

Sobald eine Landesflagge in einem Gebäudefenster auftaucht, kann der nächste Zielort bestimmt werden. Schlagt einfach solange darauf ein, bis das gewünschte Landessymbol erscheint. Nachdem Ihr den Level beendet habt, geht es dann mittels Bonusrunde in Richtung Zielort.

Marcus Karyoti · Fabian Döhla

Critical Depth



Habt Ihr alle Pods eingesammelt, begebt Ihr Euch zu diesem Tor, um in den nächsten Level zu gelangen

Die Software-Entwickler haben das Wasser als ihr neues Element entdeckt. Nie zuvor gab es so viele neue Spiele zu diesem Thema wie in letzter Zeit. Sei es nun per U-Boot oder stolzem Dreimaster, über oder unter Wasser, es wird aus vollen Rohren geschossen, bis der Daumen glüht. Den neuesten Beitrag zu diesen Wasserspektakeln stellt Critical Depth von GT Interactive dar.

Wie der Name schon vermuten läßt, spielt dieses Game in den tiefsten Tiefen, die Mutter Erde für uns Abenteurer bereithält, nämlich in sämtlichen Weltmeeren und sonstigen mystischen Gewässern. Insgesamt zwölf Abenteuer-Teams aus aller Herren Länder stehen Euch mit ihren recht phantasievoll designten Unterwasservehikeln zur Auswahl bereit. Hier reicht die Palette von Piraten- über Indiana Jones-Verschnitten bis hin zur Mafia. Jedes Gefährt besitzt spezielle Kampftechniken, Stärken und Schwächen. Vor der Mission erhaltet Ihr ein umfangreiches Briefing, welches eigentlich nur schmuckes Beiwerk darstellt, denn die Devise lautet: Vernichte den Feind bevor es Dich erwischt!



Die abenteuerlichsten Seefahrer stehen Euch zur Auswahl bereit



Selbst High-Tech-Bauten gilt es unter der Meeresoberfläche zu erkunden

Randnotiz

Es ist ratsam, mindestens ein Pod im Inventar zu haben, da auch Eure Gegner alle fünf Artefakte benötigen, um die Schwelle zu aktivieren, und den Level zu beenden.

Spielerprofil: Auch wenn der Ein-Spieler-Modus zu unausgegoren ist, zu zweit ist Critical Depth ein wirklich lohnenswertes Spiel. Deshalb eignet es sich für Gesellschaftszocker besonders.

Schwierigkeitsgrad: Easy ist zu einfach, Medium schon sehr anspruchsvoll und Hard nur für absolute Joypad-Artisten

Genrekollegen: Tigershark 4/10 (PSX, FG6/97), Treasures of the Deep 9/10 (PSX, FG12/97)

Rohr Frei!

Thema dieses Shooters, wie sollte es auch anders sein, sind mal wieder extraterrestrische Aggressoren. Diese haben in unseren Meeren geheimnisvolle Artefakte hinterlassen, die es zu finden gilt. Eure Aufgabe ist es, fünf dieser Pods einzusammeln um dadurch die Schwelle, respektive das Tor, zu neuen Unterwasserwelten zu öffnen. Ihr verfügt dabei über unendlich Schuß an Standardtorpedos, könnt aber auch auf ein wesentlich effektiveres Extrawaffensystem mit größerer Durchschlagskraft zurückgreifen. Der Einsatz dieser Waffen ist zwar begrenzt, kann jedoch durch das Einsammeln verschiedener Munitions-Items aufgefrischt werden. Ein weiterer Gegner ist die Tiefe selbst. Taucht Ihr nämlich über den kritischen Punkt hinaus, läuft Euer U-Boot Gefahr, durch die Wassermassen erdrückt zu werden. Zur Verfügung stehen Euch drei verschiedene Spielmodi, von der Mission bis hin zum Death-Match. Letzters könnt Ihr wahlweise allein oder mit einem Freund im Splitscreen-Modus bestreiten könnt, was ein großes Plus darstellt und mächtig Spaß bringt. Die einzelnen Missionen sind vom Leveldesign her absolut unterschiedlich gehalten und oft mit vielen verborgenen Räumen gespickt, so daß auch der gepflegte Schatzsucher auf seine Kosten kommen dürfte. Denn, wer kann schon von sich behaupten, jemals mit einem U-Boot durch einen U-Bahn-Schacht getaucht zu sein. Die Steuerung ist ziemlich komplex, geht jedoch sehr gut von der Hand, egal ob mit dem Digital- oder Analog-Controler.

Bombastische Soundeffekte, ein tragender Soundtrack und eine flüssige 3D-Grafik runden den guten Eindruck ab.

Critical Depth bringt frischen Wind in das etwas eingefahrene Shooter Genre und ist Freunden solcher Spiele uneingeschränkt zu empfehlen.

Wer allerdings größeren Wert auf Rätsel-Knacken und ruhigere Spielatmosphäre legt, sollte mal bei Treasures of the Deep reinschauen.



Im Eifer des Gefechts geht so mancher Feindtorpedo, Neptun sei Dank, daneben



7 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	6

Spieler:	1-2
Level:	10
Besonderheiten:	Memory Card, Analog -Controller
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	SingleTrack
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	89,- DM


PlayTip PlayStation 9/97
1,5
NEXT LEVEL SPIEL DES MONATS 9/97
90%
87%
88%
10/10
VIDEO GAMES Classic
87%
GT Interactive
Expect the unexpected:
„Hey, Du da!
Nicht umblättern.
Hol mich hier raus!"
ODDWORLD
ABE'S ODDYSEE
ODDWORLD INHABITANTS
Ich bin Abe, und Du bist meine letzte Chance!
Hilf mir, sonst sind meine Tage als Mudokon-Sklave in der Fleischfabrik RuptureFarms gezählt. Molluck, der böse Boß, will mich und mein ganzes Volk eindosen, um uns als Fleisch-Snacks zu vermarkten. Meine einzige Hoffnung: Hol Dir Abe's Oddysee. Und hol mich hier raus!
Rette Abe auf Deinem PC: Windows®-95-Version demnächst erhältlich!
PlayStation
"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. Windows® 95 is a registered trademark of Microsoft Corporation.

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Bug Riders



Auch im Wald geht es bei Bug Riders rund. Am rechten Bildrand sieht man die Skala für den „Erhitzungszustand" des Käfers, links ist der körperliche Gesamtzustand zu erkennen.

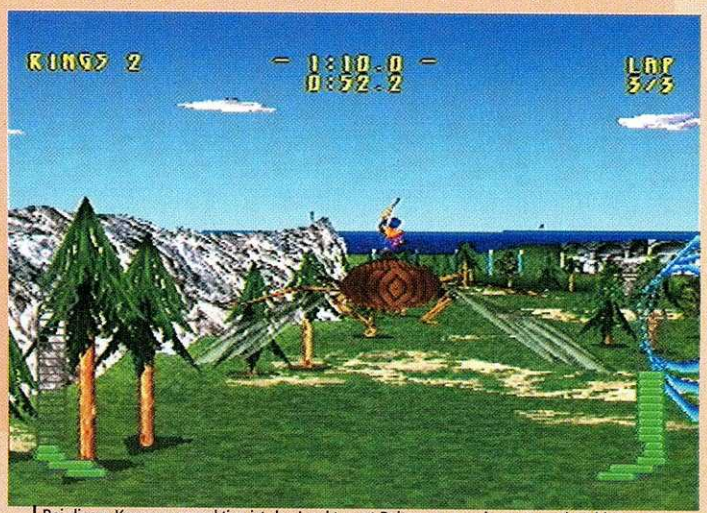
Unverhofft kommt oft. Da hat der gute alte Imperator nichts besseres zu tun, als mal eben so und ohne große Vorwarnung den Löffel abzugeben. Und wie immer, wenn es etwas zu holen gibt, stehen die Geier, in Form von 22 mächtigen Edelleuten schon bereit, um den Platz des neuen Herrschers einzunehmen. Allerdings wird der Kampf um das Erbe nicht vor dem Rechtsanwalt, sondern auf dem Rücken von Käfern ausgetragen. Zu Beginn hat man die Auswahl zwischen drei verschiedenen Modi, zum einen kann man ein ganzes Turnier durchfliegen, im Time Trial neuen Bestzeiten hinterherschwirren oder auch im Duellmodus den Computergegner per integrierter Strahlenkanone den Chitinpanzer rösten. Wer sich damit nicht anfreunden kann, dem sei gesagt, daß Bug Riders natürlich auch einen Zweispieler Splitscreen-Modus samt lustigem Death-Match bietet, wo man seinem Gegenüber mal so richtig die Grenzen aufzeigen kann.



Im Zwei-Spieler-Modus liefert man sich mit einem Freund heiße Gefechte, wobei der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal geteilt werden kann.

Randnotiz

Denkt gar nicht erst an die Benutzung eines Dauerfeuerpads, da die Käfer mit einer Überlastungsanzeige ausgestattet sind, die bei grober Mißhandlung rapide ansteigt und zum baldigen Tod Eures lieblichen Insekts führt. Die optimale Geschwindigkeit liegt knapp vor dem kritischen gelben Bereich, versucht die Anzeige deshalb genau dort zu halten.



Bei dieser Kameraperspektive ist das Insekt samt Reiter gut zu erkennen, optional kann man auch ein größere Entfernung anwählen.



In diesem Screen kann man sich für einen der acht Charaktere entscheiden, die sich alle in ihren Eigenschaften voneinander abheben.



Aus dem wunderbaren Intro: Der König stirbt und es muß schleunigst ein Nachfolger gefunden werden.

And now for something completely different

Im ersten Moment klingt das jetzt ein bißchen nach „alles in anderer Form schon mal da gewesen", bei genauem Betrachten stell man allerdings schnell fest, daß sich BR in einigen Punkten mehr als deutlich von seiner Rennspielkonkurrenz unterscheidet. Zum einen wird unser Reitinsekt während seinen Ausritten durch die flüssig scrollende aber leider sehr pixelige 3D-Umgebung von der CPU immer in einer groben Bahn festgehalten, was zur Folge hat, daß Ihr Euch problemlos auf das Renngeschehen konzentrieren könnt und nur die Feinjustierung zu übernehmen habt. Zum anderen scheint sich unser lustiger Käfer, der sich je nach gewähltem Reiter in seinen Eigenschaften unterscheidet, nicht so ganz über den Ernst der Lage bewußt zu sein, weshalb wir ihm permanent aufs Hinterteil schlagen müssen, um ihn zum Fliegen zu animieren. Hier liegt dann auch der sprichwörtliche Hund begraben. Man stelle sich dieses „Affentheater" (entschuldigt den Ausdruck) mal bei anderen Rennspielen vor. Statt permanenten Gas geben wäre hektisches Knöpfchendrücken angesagt, das will nun wirklich niemand erleben. Doch Bug Riders scheitert nicht nur an diesem Punkt, insgesamt muß das Spiel aufgrund seiner übermächtigen Konkurrenz als mittelmäßig eingestuft werden, es kann in keiner einzigen Disziplin wirklich mithalten, obwohl durchaus gute Ansätze zu erkennen waren. What a pity!

Trotz neuartiger Ideen und einem kurzweiligen Duell-Modus schafft es Bug Riders nicht, sich von der Konkurrenz abzusetzen, da weder Grafik noch Sound begeistern können. Auch die eminent wichtige Steuerung leidet unter der ständig einsetzenden „Lenkhilfe".

Spielerprofil: Rennspielfans, die auch gerne mal durch die Lüfte segeln und einer Shoot 'em Up-Einlage nicht abgeneigt sind, kommen bei Bug Riders auf Ihre Kosten, die restlichen Spieler greifen lieber zu den „normalen" Genrevertretern

Schwierigkeitsgrad: Bug Riders ist anfangs kinderleicht, die ersten Erfolge stellen sich schnell ein. Später steigen die Anforderungen aber deutlich, nur bessere Zocker sind auch dann noch erfolgreich.

Genrekollegen: Aufgrund der vielen unterschiedlichen Spielelemente läßt sich Bug Riders nicht in ein festes Genre pressen, sorry.



Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6

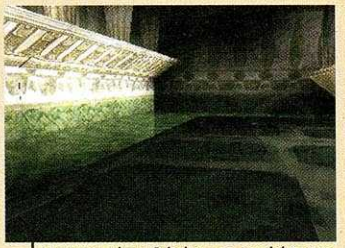
Spieler:	1-2
Level:	18+
Besonderheiten:	Memory Card, Passwort
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	n-Space
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Januar 1998
Ca. Preis:	99,- DM

Holger Gößmann · Stefan Hellert

Shadow Masters



In engen Schächten gibt es vor den Spinnen kein Entkommen



Legt man einen Schalter um, so sieht man in einem kurzen Zwischenspann, was sich getan hat

Spielerprofil: Dieses Game dürfte sich nur für 3D-Shooterfans mit leichtem Hang zum Masochismus eignen. Grafikfetischisten werden aber an der flüssigen Darstellung und den großartigen Effekten ihre Freude haben.

Schwierigkeitsgrad: Für den Durchschnittsspieler ist dieses Game vermutlich nicht zu schlagen. Der unmenschliche Schwierigkeitsgrad war der Hauptgrund dafür, daß Shadow Masters eine höhere Wertung verwehrt blieb.

Genrekollegen: Tunnel B1 9/10 (FG 11/96), Blam! Machinehead 7/10 (FG 11/96)

Und wieder einmal werden wir entführt in die Tiefen des Weltalls, wo ein immerwährender Krieg tobt zwischen dem dämonischen Imperator Shadow Master und winzigen Kolonien, die die von den Aliens so dringend benötigten Rohstoffe noch nicht ganz vergeudet haben. Ein kleineres System nach dem anderen wird ausgelöscht, doch nun hat sich der Obermiese das falsche System ausgesucht, nämlich Eures. In einem kleinen Prototyp-Panzer und zwei verschiedenen Waffenarten tretet Ihr ihm entgegen und wollt ihn und seine Schergen zurück ins Weltall blasen. In acht verschiedenen Welten, die jeweils in zwei Level unterteilt sind, versucht Ihr, die unterschiedlichen Missionsziele zu erfüllen, bevor Euch der Exodus per Feindbeschuß ereilt. Und, soviel kann ich schon mal vorwegnehmen, das ist gar nicht so leicht!

Unverschämt

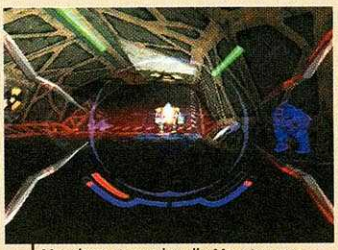
Unverschämt flüssig, diese 3D-Grafik, das war der einhellige Tenor der Redaktion, als Shadow Master das erste Mal in die PlayStation eingelegt wurde. Unverschämt teuer, so ein Sony Dual Analog Controller, dachte ich einige Tage später, als ich die sauer verdiente Kohle auf den Tisch des örtlichen Videospieldealers blättern mußte, um meines zu ersetzen, nachdem es am vorigen Abend, aufgrund eines Frusterlebnisses erster Klasse, die Standfestigkeit der Zimmerwand testen mußte. Daß Psygnosis-Produkte nicht gerade zu den leichtesten gehören, ist in der Szene ja mittlerweile bekannt, doch mit Shadow Master haben die Jungs eindeutig übertrieben. Man läuft mit einem einzigen Leben durch ein riesiges Labyrinth, das natürlich mit Monstern vollgestopft wurde, die Euch in Sachen Feuerkraft nur selten unterlegen sind. Erschwerend kommt hinzu, daß Ihr Euren Panzer nur mit Gegenlenkungen zum Stehen bringen könnt. Falls Ihr dies vergeßt, rast Ihr ungebremst in die metzelnde Monster-Masse. Doch damit noch lange nicht genug: Eine Auto-Map gibt's auch nicht, obwohl man für einen Level gut eine halbe Stunde braucht. Doch der Gipfel der Dreistigkeit ist, daß man erst am Ende jedes zweiten bzw. dritten Levels abspeichern kann. Es kann also durchaus passieren, daß man eine ganze Stunde zockt, nur um dann am Endgegner zu scheitern, und alles nochmal machen darf.



Die gegnerische Übermacht feuert aus allen Rohren



Auch dicke Gegner stehen Euch manchmal gegenüber



Mancherorts werden die Monster von Warpmaschinen nachproduziert



Die Explosionen sind grafisch exzellent



Hier spiegeln sich Schuß und Gegner im Marmorboden

Alles in allem ist Shadow Master ein technisch brillant inszeniertes Game, das aufgrund seines überhöhten Schwierigkeitsgrades nur für Joypad-Götter eine Chance zum Durchspielen bietet. Weniger erfahrene Zocker nehmen besser Abstand von Shadow Master.



7 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	6

Spieler:	1
Level:	16
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	HammerHead
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Januar 98
Ca. Preis:	99,- DM

Markus Appel · Fabian Döhla

Jersey Devil

Spielerprofil: Geduldiger Jump'n Run-Spieler, der auch nach dem x-ten Versuch noch längst nicht aufgibt.
Schwierigkeitsgrad: In der Regel harte aber faire Stellen, die nach dem Trial- and-Error-Prinzip absolviert werden.
Genrekollegen: Croc (PSX, 9/10 FG 11/97), Bug Too! (Saturn, 7/10, FG 2/97)

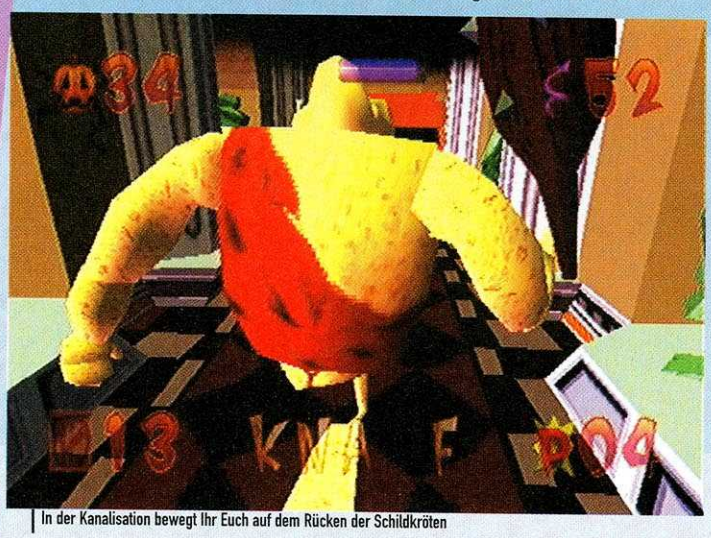
Der vorliegende Titel, der sowohl was Komplexität als auch Rätselfaktor angeht, seinesgleichen sucht, erklärt das Prinzip der Bewegungsfreiheit zu seiner höchsten Maxime. Schauplatz des Geschehens ist Jersey Town, welches Country-like an das amerikanische Flair der 50er Jahre erinnert. Weit abgelegen vom Stadtrand vollführt ein durchgeknallter Wissenschaftler eher fragwürdige Experimente, indem er unter dem Deckmantel seiner skurrilen Forschungen putzige Tierchen in kleine Streifchen schneidet, um dadurch mehr über seine Mitlebewesen zu erfahren. Der Protagonist unserer Geschichte, ein lilafarbenes Teufelchen, konnte sich jedoch dank seines gnädigen Schicksals aus den Klauen des Fieslings befreien und setzt nun alles daran, ihm das üble Handwerk zu legen.

Randnotiz

Bei Jersey Devil ist eine gut ausgepolsterte Lebenanzahl enorm wichtig. Da Ihr gemäß des Trial-and-Error-Effekts und des hohen Schwierigkeitsgrades praktisch ständig das Zeitliche segnet. Sobald Ihr im Spielverlauf eine Stelle mit mehreren Extraleben findet, sollte der Level verlassen werden und dieselbe Stelle je nach Bedarf erneut gespielt werden, da nur eine gehörige Portion Leben ein Weiterkommen garantiert.

Wo geht's lang?

Das Zentrum von Jersey Town, von dem aus Ihr Zugang zu den kreisförmig angeordneten Leveleingängen habt, ist Euer Startpunkt. Um einen Abschnitt zu absolvieren, müßt Ihr stets fünf verstreute Buchstaben einsammeln, um dadurch das bekannte Wort KNARF zu bilden und um den Schlüssel zum nächsten Levelabschnitt zu erhalten. Auf Euren Wegen werdet Ihr mit den verschiedensten Gegnern konfrontiert, sei es nun eine fleischfressende Pflanze oder ein torkeliges Skelett. Mittels einer schwanzschlagenden Wirbelattacke oder eines gezielten Faustschlags weiß sich unser Teufel jedoch recht gut zu wehren. Auch Bonusgegenstände können eingesammelt werden, die sowohl in Kisten verpackt als auch freistehend im jeweiligen Abschnitt verteilt sind. Das heißbegehrte Extraleben fehlt ebensowenig wie die rote Peperoni, die unseren Helden für kurze Zeit unbesiegbar macht. Sind erst mal eine Reihe von Levelabschnitte auf diese Weise geschafft, erwartet Euch der obligatorische Obermotz, dem meist nur mit taktischer Finesse beizukommen ist. Danach findet Ihr Euch erneut im Zentrum von Jersey Town wieder, und müßt den Zugang zur nächsten Runde finden. So kann es notwendig sein, auch bereits abgehandelte Spielabschnitte erneut zu durchwandern, bis die nächste Runde begonnen werden kann.



In der Kanalisation bewegt Ihr Euch auf dem Rücken der Schildkröten



Mit der Fähigkeit zu gleiten, könnt Ihr solche Abgründe überwinden



Allgemeine Anlaufstelle im Spiel ist das Zentrum von Jersey Town



In Bonusstages können diverse Extras ergattert werden

abklappern zu müssen, in der Hoffnung, endlich den nächsten Zugang zu finden. Die Spielperspektive ist übrigens mit der von Croc vergleichbar.

Es handelt sich um ein technisch einwandfreies und zudem forderndes 3D-Gehüpfe, das zwar aufgrund seiner Komplexität größeren Zeitaufwand fordert, jedoch durch einige unlogische Aspekte für Verwirrung sorgt. Wer nach einem rätsellastigen Jump'n Run sucht, kann durchaus zugreifen.

Umfangreiches Spielgeschehen

Jersey Devil bietet neben den oben genannten typischen Jump'n Run-Elementen eine Menge Abwechslung, sei es nun altbekanntes Plattformgehüpfe, extrem geschicklichkeitsfordernde Levelpassagen oder eine zügige Abfahrt innerhalb einer Giftmüllpipeline. Außerdem ist es möglich, eine Reihe von Secrets und Bonusräumen zu entdecken, wenn Ihr beispielsweise alle mit einem K markierten Kisten finden könnt. Jedoch schafft es das Spiel in meinen Augen nicht, größeren Reiz zu vermitteln, da das Gameplay schlicht und einfach zu träge geraten ist. So ist es nach einiger Zeit sehr nervenstrapazierend, immer wieder die einzelnen Runden



7 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	7

Spieler:	1
Level:	25+
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte
Hersteller:	Ocean
Entwickler:	Mega Toon Studios
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Fabian Döhla · Götz Schmiedehasuen

Tennis Arena



Nur mit enormen Laufeinsatz kann dieser plazierte Ball noch erreicht werden

Der deutsche Tennisfan hatte in letzter Zeit nicht gerade viel Grund zur Freude. Steffi Graf ist verletzt, Boris macht sich mehr als rar, und Michael Stich scheint zusammen mit Anke Huber endgültig Milchschnitte-abhängig geworden zu sein. Wohl genau aus diesem Grund beschert uns UBI Soft mit Tennis Arena endlich wieder die Möglichkeit, am heimischen Bildschirm die Tennistriumphe vergangener Tage nachzuerleben. Allerdings hat man es nicht dabei belassen, eine 08/15-Hardcore- Simulation auf die Beine zu stellen. Tennis Arena verfügt zusätzlich zum Standartrepertoire noch über eine Vielzahl von Optionen oder netter Gimmicks. So können unsere Polygonhelden Special Moves ausführen, die den Gegner oder auch uns immer wieder in arge Bedrängnis bringen. Ein zweiter Aspekt, der einem schon beim ersten Blick auffällt, ist die große Detailverliebtheit, mit der Tennis Arena auf Sonys Play-

Randnotiz

Bevor Ihr anfangt, Euch mit Lobs oder ähnlichen Schlägen auseinanderzusetzen, perfektioniert lieber Euer Grundlinienspiel, da der Computergegner bei längeren Ballwechseln meistens irgendwelche Leichtsinnsfehler macht. Sobald der Spieler mit einem Stern markiert ist, könnt Ihr mittels R2 einen Special Move auslösen, der in Verbindung mit der Richtungstaste in vielen Fällen ein Punktegarant ist.

Übrigens: Unsere nächste Ausgabe sollte Ihr nicht verpassen, vor allem die Tennisfans freuen sich schon jetzt auf unsere Verlosung eines einwöchigen Trainingsaufenthaltes im warmen Süden. Wenn das mal nichts ist!



Selbstverständlich kann das obligatorische Doppel bestritten werden

Station daherkommt. Die Spieler klopfen sich nach dem Ballwechsel brav den Sand aus der Schuhsohle, schmeißen ihren Schläger nach Punkt- oder Spielverlust demotiviert auf den heiligen Rasen und geben beim Hechtsprung lustige Stöhngeräusche von sich. Den männlichen Zockern sei gesagt, daß Ihnen genau das vor dem Bildschirm auch passieren könnte, ist Tennis Arena doch das erste Tennisspiel, in dem man eine Spielerin in hübschen halterlosen Strümpfen über den Platz jagen kann.

Advantage: „Sampras Tennis"

Doch, wie das im Leben nun einmal so ist, diese ganzen Feinheiten können die erheblichen Schwächen leider nicht kompensieren. Problem Nummer Eins ist mit Sicherheit die weniger gelungene Steuerung. Zwar werden die Kommandos direkt und halbwegs präzise umgesetzt, Tennis Arena schafft es aber trotzdem nicht, dem Spieler das Gefühl der absoluten Kontrolle zu vermitteln. Selbst nach langen Sessions war es unmöglich, die Bälle wirklich zentimetergenau zu plazieren. Das geht schon beim Aufschlag los.



Dank Gleichberechtigung gehen auch viele nette Ladies mit an den Start

Man hat weder ein Fadenkreuz noch ein sonstiges Hilfsmittel, die Steuerung beschränkt sich auf das Gedrückthalten einer Taste in Verbindung mit dem Steuerkreuz. Dies hat zwar zu PC Engine-Zeiten wunderbar funktioniert, offensichtlich haben die Entwickler von Tennis Arena jedoch nie etwas von diesen Titeln gehört. Zwar spielen die Gegner in höheren Leveln deutlich besser und intelligenter, viele Zocker werden das aber gar nicht erleben, da sie der wichtige erste Eindruck abschrecken wird. Problem Nummer Zwei: die nicht mehr zeitgemäße Grafik. Es mag zwar eine schöne Idee sein, ein Match auf einem schwankenden Schiff bestreiten zu können; schaut man sich aber das optische Ergebnis an und bedenkt, was möglich gewesen wäre, so stimmt das irgendwie nachdenklich.

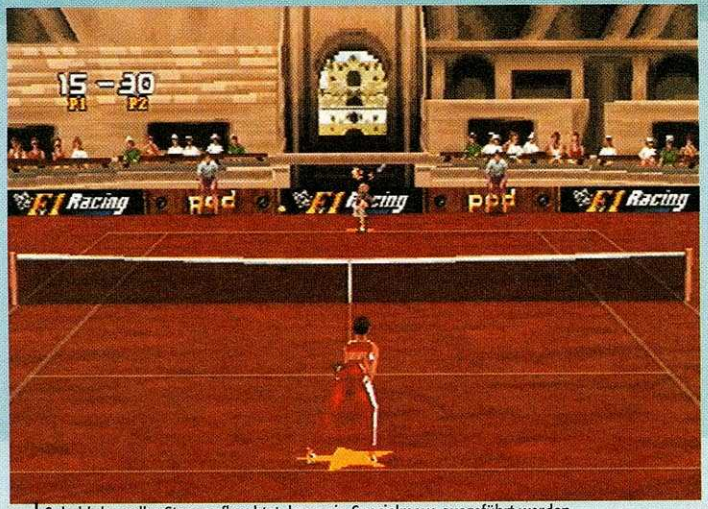
Sei's drum, für Tennisfans, die bereits Pete Sampras Tennis im Regal stehen haben, kommt Tennis Arena in die engere Auswahl, die anderen sollten entweder einen strapazierfähigen Geduldsfaden haben oder zu einer anderen Sportart überwechseln.

Das technisch durchschnittliche und zudem etwas anspruchslose Tennis Arena zeigt seine Qualität leider erst nach längerem Anspielen. Dann vermag es aber immer wieder einmal zwei Spieler zum Duell vor den Bildschirm zu locken.

Spielerprofil: JTennis Arena ist lediglich für absolute Sportspielfans interessant, denen es nichts ausmacht, daß der Simulationsaspekt etwas zu kurz kommt.

Schwierigkeitsgrad: Mit etwas Übung hat auch ein Videospielneuling eine reelle Chance, selbst in höheren Leveln bleibt TA fair.

Genrekollegen: Smash Court 5/10 (PS, FG 12/96), Hyper Tennis 3/10 (PS, FG 2/97), V-Tennis II 6/10 (PS, FG 3/97), Sampras Tennis 9/10 (PS, FG 9/96).



Sobald der gelbe Stern aufleuchtet, kann ein Specialmove ausgeführt werden



7 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6

Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Multi-Tap, dt. Texte
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Smart Dog
Testmuster:	UBI Soft
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	ca. 99,- DM

Andreas Binzenhöfer · Holger Gößmann

Test Drive 4



Besser als in jedem Hollywood-Streifen

Bereits in den guten alten Amiga-Zeiten sorgte Accolade mit Test Drive dafür, daß sich auch Minderjährige ganz legal im Straßenverkehr austoben konnten. Heute leben wir im Zeitalter der Next Generation-Konsolen, das Publikum ist erwachsener geworden, und die Ansprüche sind gestiegen. Eigentlich keine schlechten Voraussetzungen für ein Sequel der Test Drive-Reihe. Statt auf gewöhnlichen Rundkursen, fährt man auf ellenlangen Landstraßen. Die Reise führt uns über die Golden Gate Bridge vorbei an Fisherman's Wharf, durch die Straßen von Washington DC bis nach Kyoto in Japan. Jedes internationale Landstreckenstück hat mehrere Kontrollpunkte, die vor Ablauf eines Zeitlimits erreicht werden müssen. Inzwischen lassen sich diese sogar abschalten, was allerdings zur Folge hat, daß man so weder Rekorde aufstellen noch Secrets erlangen kann. Um all diese herrlichen Strecken zu bestreiten, steht ein Fuhrpark von anfangs zehn Traumwagen zur Verfügung, der sich jedoch auf die stolze Summe von 17 Wagen erweitern lassen kann, darunter Autos wie die Dodge Viper GTS-R und der Lamborghini Countache. Bei den Rennen selbst fährt man gegen gnadenlose Konkurrenten und Zeitlimits, dabei ist alles erlaubt: Abdrängeln, kilometerlanges Fahren auf der Gegenspur und Tempoüberschreitungen sind nur einige der üblichen Gesetzesüberschreitungen. Neben dem Einzelrennen gibt es zusätzlich vier Meisterschaften zu bestreiten, die sich in Ziel und Anzahl der Runden unterscheiden. Im Pitbull-Pokal fährt man nacheinander fünf Strecken, wobei man jede gewinnen muß, um die nächste zu erreichen. Der Meisterschafts-Pokal geht über zehn Runden. Beim Master-Pokal siegt derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht. Der Challenge-Pokal ist im Endeffekt ein Meisterschafts-Pokal über fünf Runden. Als kleines Schmankerl kann man an einem Drag Race, einer Art Beschleunigungs-Rennen, teilnehmen, um z.B. Starts zu üben. Freunde der trauten Zweisamkeit dürfen nacheinander (Ghost Car) gegeneinander antreten.



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Ghost Car ausgetragen



In engen Kurven nimmt man am besten die Wand mit

Randnotiz

Es empfiehlt sich im allgemeinen, bei engen Kurven lieber in die Wand zu fahren, als vom Gas zu gehen oder gar zu bremsen. Wählt Euch am besten eine der großen historischen Kutschen. Wer gar nicht mehr weiter kommt, kann immer noch hupen.

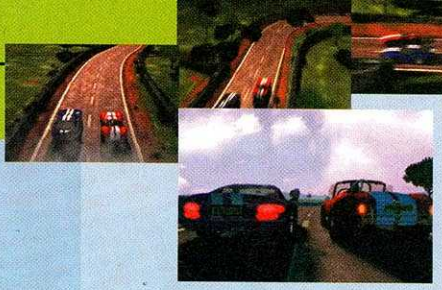
Etwas anders, aber gut

Test Drive 4 unterscheidet sich schon alleine durch die Außenperspektiven von seinen Vorgängern, was aber eher positiv als negativ zu bewerten ist. Aufgrund der vielen langen und schwer einprägsamen Strecken und den 17 Wagen wird eine beeindruckende Langzeitmotivation erzeugt. Die Autos lassen sich gut, wenn auch nicht ganz realistisch steuern. Die Unfälle sind zwar teilweise spektakulär, es nervt allerdings trotzdem, wenn man ca. 200 Meter mit Tempo 15 auf dem Dach die Straßen von San Francisco abwärts rutscht und sämtliche Gegner mit über 200 vorbeifliegen. Die verschiedenen Pokale bieten genügend Abwechslung, und der Zwei-Spieler-Modus eignet sich immerhin als lustiger Zeitvertreib.

Test Drive 4 ist ein technisch ausgereiftes Produkt, das mit großem Umfang und vielen Spielvarianten zu motivieren weiß. Der knackige Schwierigkeitsgrad und die Tatsache, daß der Rennverlauf zu oft von glücklichen Umständen abhängt, verhindern trotz akzeptabler Steuerung Bestnoten.



Beim Drift zieht der Wagen Bremsspuren



Spielerprofil: Geeignet für Rennspieler mit Erfahrung und gutem Strecken-Gedächtnis. Einsteiger haben sicherlich auch Spaß am Spiel, es besteht jedoch die Gefahr, daß nicht alle Autos und Strecken innerhalb einer vernünftigen Zeitspanne erfahren werden können.

Schwierigkeitsgrad: Aufgrund des hohen Zufallfaktors kann es auch Profis passieren, auf einer Strecke, die bereits gewonnen ist, beim nächsten Mal letzter zu werden. Mit mehreren Versuchen sollten jedoch auch mittelmäßige Spieler zum Erfolg gelangen.

Genrekollegen: Test Drive Off Road 7/10 (PSX, FG 6/97), Need for Speed 9/10 (PSX, FG 5/96), Need for Speed II 8/10 (PSX, FG 6/97)



7 von 10

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

Spieler: 1-2
Level: ..... entfällt
Besonderheiten: ..... Memory Card, Analoge Controller, dt. Texte, Dolby Surround
Hersteller: ..... Accolade/EA
Entwickler: ..... Pitbull
Testmuster: ..... Electronic Arts
Veröffentlichung: ..... Erhältlich
Ca. Preis: ..... 99,- DM

Julian Ossent · Uwe Dietrich

NBA Live 98



Beim Umrennen oder Abdrängen des Gegners wird jetzt sofort gepfiffen

Spielerprofil: Fans von Sportspielen können bedenkenlos zugreifen, Anfänger wie Profis finden hier eine echte Herausforderung.
Schwierigkeitsgrad: In vier Stufen einstellbar, reicht von leicht bis NBA-Niveau
Genrekollegen: NBA Live 97 : 9/10 (PS, FG 2/97), NBA In The Zone 2 : 9/10 (PS, FG 2/97), NBA Jam Extreme: 7/10 (PS, FG 1/97)

NBA Live 98 ist der beste Vertreter der Korbleger-Zunft und dank zahlreicher Optionen für jeden Spielertyp einstellbar. Durch das gelungene „Drumherum" liebevoll und nahezu perfekt in Szene gesetzt, bietet es viele Stunden Spielspaß für bis zu acht menschliche Spieler.

Weinachten steht vor der Tür, zumindest wenn Ihr diese Ausgabe rechtzeitig zum Erstverkaufstag in den Händen haltet, Fans der Electronic Arts-Sporttitel wissen, was das bedeutet: Zeit für die alljährlichen Sequels. NHL 98 konnte ja bereits in Fun Generation 12/97 den exzessiven Test mit Bravour bestehen, das Review zu FIFA 98 ist genau wie der hier vorliegende Bericht zum Basketball-Klassiker NBA Live ebenfalls in dieser Ausgabe nachzulesen. Auf den ersten Blick scheint sich gegenüber dem Vorgänger wenig getan zu haben. Die Teams und Roster wurden auf den aktuellen Stand gebracht, ein Drei-Punkt-Shootout, aus dem NBA-All-Star-Game hinlänglich bekannt, integriert und ein weiterer Schwierigkeitsgrad hinzugefügt. Wie bei Electronic Arts gewohnt, gibt es haufenweise Statistiken aus der vergangenen Saison, fast alle Spieler sind mit den Originalnamen vertreten, lediglich Extrem-Stars wie Michael Jordan konnten aus Lizenzgründen nicht eingebaut werden. Doch wer dieses Manko ausmerzen will, bedient sich des integrierten Spieler-Editors und fügt seinen Liebling den aktuellen Rosters hinzu. Eine echte Neuerung ist hingegen die Verletztenliste. Nimmt einer Eurer Spieler während einer Saison physischen Schaden, fällt er je nach Grad der Verletzung bis zu mehrere Wochen aus; was das bedeuten kann, durften die San Antonio Spurs nach dem Knöchelbruch von Center David Robinson in der



Beim Three-Point-Shootout sind Schnelligkeit und Timing gefragt



Shaquille O'Neal dunkt, daß sich die Balken biegen

letzten Spielzeit am eigenen Leib erfahren. Von der Präsentation während der eigentlichen Matches hat sich wenig getan, die Texturen wurden etwas feiner, der Hallenboden weist ein paar nette Spiegeleffekte auf, und die Spielerportraits sind nicht mehr Fotos, sondern die Polygon-Köpfe der Akteure. Nach wie vor darf man aus vielen Kameraperspektiven auswählen, die voreingestellte ist spielerisch meiner Meinung nach immer noch die beste. Nach jedem Match darf man abspeichern, um so nicht 28, 56 oder 82 Begegnungen am Stück spielen zu müssen.

Randnotiz

Versucht ruhig, Euch ein eigenes Team mit Transfers zusammenzustellen. Gerade die Möglichkeit, daß die anderen Vereine einem Kuhhandel nicht zustimmen könnten, macht einen gewaltigen Reiz aus. Stellt im Saisonmodus die Verletzungen ein, die Injury List ist eine der herausragendsten Änderungen bei NBA Live 98.

Eine Klasse für sich

Was auf den ersten Blick wie ein weiteres 08/15-Update der NBA Live-Serie wirkt, ist in Wirklichkeit der bisher klar beste Vertreter seiner Gattung. Nicht nur oberflächlich wurden Verbesserungen vorgenommen, sondern echte spielerische Mängel der vorherigen Versionen beseitigt. So sucht der Gegner nicht länger bei größerem



18 zu 0, einen beeindruckende Serie der LA Lakers, Minnesota schaut nur hilflos zu

Rückstand sein Heil in Drei-Punkte-Würfen, sondern versucht mit Breaks wieder den Anschluß zu gewinnen; Tricks, die bei NBA Live 97 noch funktionierten, wie zum Beispiel das gewalttätige Abdrängen eines Gegenspielers ins Seitenaus, werden rigoros mit Strafen geahndet. Die Verletztenliste ist eine wirklich geniale Idee, so kann bei Ausfall eines Superstars der schon sicher geglaubte Playoff-Platz noch einmal in weite Ferne rücken. Hervorragend auch, daß Transfers während der Saison von anderen Teams auch abgelehnt werden können, Mauscheleien werden nahezu ausgeschlossen. Jedem Fan von Sportspielen sei der Kauf dringenst empfohlen, selbst wenn man schon einen der Vorgänger besitzt, NBA Live 98 ist der mit Abstand beste Titel seines Genres und EA wieder mit voller Kraft zurück im Sport-Geschäft.



Grafik	**.8**
Sound	**.8**
Gameplay	**.10**
Spieler:	1-8
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, komplett deutsch
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,-DM

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

Steep Slope Sliders

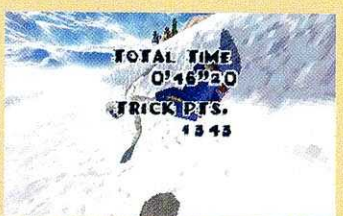


Bei heftigen Lenkmanövern sind diese Schneewirbel zu sehen

Wenn Ihr diese Zeilen lest, steht das Christkind bereits in den Startlöchern. Vielleicht hat es sogar etwas Schnee dabei (nur böse Jungs denken hier an etwas Verbotenes), damit es endlich mal wieder die lang ersehnte weiße Weihnacht gibt. Für den Fall, daß der Schnee ausbleiben sollte, hat Sega ein Snowboardspiel auf die Beine gestellt, in dem die weiße Pracht in Hülle und Fülle vorkommt. Steep Slope Sliders darf durchaus als direkte Konkurrenz zu Sonys Snowboardspiel Coolboarders angesehen werden. Um vorweg gleich eines klarzustellen;



Elegante Sprünge sind bei einem Snowboardspiel einfach Pflicht!



Im Replay kann man den letzten Lauf nochmals betrachten, in diesem Falle einen Alien in der Halfpipe

Randnotiz

Um die für punktebringende Sprünge äußerst wichtige Höchstgeschwindigkeit zu erreichen, muß man sich unter Einsatz von L und R gefühlvoll in die Kurven legen, außerdem sollte jeder noch so kleine Felsen als Sprungschanze mißbraucht werden.

Steep Slope Sliders ist ein reinrassiges Fungame. Egal ob man kopfüber auf spitzen Felsen aufschlägt oder mit Höchstgeschwindigkeit in eine Berghütte knallt, der Snowboarder nimmt definitiv keinen körperlichen Schaden.



Bei heftigen Lenkmanövern sind diese Schneewirbel zu sehen

One...Two...Three...Let's Go!

Grafisch gesehen plaziert sich das Wintersportspektakel in den oberen Regionen. Trotz flottem Spielablauf gerät die 3D-Grafik niemals ins Ruckeln, Texturefehler sind auch bei genauem Hinsehen nur äußerst selten zu erkennen. Zwar sind die Spielfiguren (anfangs stehen vier zur Auswahl) nicht gerade besonders hübsch gezeichnet, die flüssige Animation läßt einen über dieses Manko aber gerne hinwegsehen. Der



Auch das Board wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet



Mit nacktem Oberkörper durch enge Schluchten, unter Snowboardern ein beliebter Event

wichtigste Part bei einem Sportspiel ist natürlich die Steuerung, auch hier muß sich Steep Slope Sliders keinesfalls verstecken. Es sind fünf Tasten belegt, mit deren Hilfe man wirklich ALLE Moves, die das Snowboardbusiness bietet, am heimischen Screen nachvollziehen kann. Snowboardprofi Sven, der dieser Szene schon seit Jahren angehört, verweilte Stunden im Testraum, nur um festzustellen, ob der „switch stance backflip tailbone to indy grap nosebone" auch wirklich Bestandteil des Spiels ist. Doch keine Angst, auch der Otto-Normal-Verbraucher kommt auf seine Kosten. Dank Halfpipe, Funparcour, Slalom und vier weiteren Strecken hat man einiges zu tun; gewertet wird nach Zeit und Punkten, die je nach Schwierigkeit der ausgeführten Moves vergeben werden. Das einzige, was man vielleicht vermissen mag, ist die fehlende Spieltiefe - hier konnte aber noch kein Genrevertreter wirklich überzeugen. Da sich aber schließlich auch der Sound mit dem Spielablauf blendend ergänzt, kann man letztendlich nur eine klare Empfehlung für den momentan leidgeplagten Saturn-User aussprechen. Have Fun !!!

Spielerprofil: Ein ideales Spiel für Gelegenheitszocker, die keine Ewigkeit mit der Lektüre der Anleitung verbringen möchten. Schon nach wenigen Minuten gehen auch komplizierte Moves locker von der Hand.

Schwierigkeitsgrad: Dieses Fungame gehört sicherlich zu den einfacheren Spielen. Auch von Anfängern können hohe Scores erzielt werden, die Bonuscharaktere sind rasch erspielt.

Genrekollegen: Coolborders II 8/10 (PS, FG 11/97), Zap! Snowboarding Trix 5/10 (Sat, FG 5/97)

Das technisch gelungene Fungame ist genau das richtige für Zwischendurch. Fans des Snowboarding-Business greifen zu, die anderen erfreuen sich an der flotten Grafik und der präzisen Steuerung.

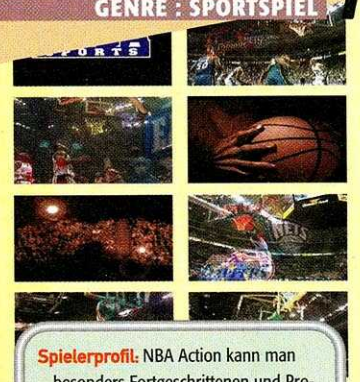


Julian Ossent · Fabian Döhla

NBA Action



Die Leiste über der Position des Spielers gibt seinen Erschöpfungsgrad an



Spielerprofil: NBA Action kann man besonders Fortgeschrittenen und Profis empfehlen, da sich schon in den unteren Stufen eine echte Herausforderung bietet.
Schwierigkeitsgrad: In drei Stufen einstellbar, schon auf dem unteren allerdings nicht ganz leicht zu beherrschen.
Genrekollegen: NBA Live 97 – 9/10 (Sat, FG6/97), NBA In The Zone 97 – 9/10 (PSX, FG2/97)

Ein echter Überraschungshit

Na holla, was geht denn hier? Mit NBA Action bringt Sega Sports einen Titel auf den Markt, der das Zeug zum absoluten Renner hat. Grafisch zwar nicht allzu fein gezeichnet, dafür absolut ruckelfrei und mit einer guten Soundkulisse versehen, gefällt NBA Action schon auf den ersten Blick. Doch die wahren Stärken liegen nicht in seiner Präsentation, sondern in seiner Spielbarkeit. Eine bessere Computerabwehr habe ich selten gesehen, und wer selbst nicht auf seine Defensive achtet, hat keinerlei Chancen auch nur ein Match zu gewinnen. Der Computergegner fährt bevorzugt schnelle Breaks und versucht nie sich mit Drei-Punkte-Würfen aus der Patsche zu



In den Playoffs treffen die Bulls auf die neu umgezogenen Washington Wizards

Der Software-Nachschub für den Saturn ist in den letzten Wochen merklich zurückgegangen, doch zur Weihnachtszeit wird auch für Segas Flaggschiff wieder fleißigst gearbeitet. Mit NBA Action erscheint der erste von mehreren zu erwartenden Basketballtiteln (unter anderem NBA Live 98) direkt von der hausinternen Programmiertruppe Sega Sports. Wie bei EAs' Konkurrenzprodukt stehen reichhaltig Optionen zur Auswahl, damit jeder Spieler seine persönliche Konfiguration zurechtbasteln kann. Drei Schwierigkeitsgrade, etliche Kameraperspektiven (am besten: High Medium) und drei verschiedene Spielmodi: Freundschaftsspiel, Liga mit 28, 56 oder 82 Spielen oder nur eine einzelne Playoff-Runde. Fast alle Spieler sind mit Originalnamen vertreten, nur die obligatorischen Superstars wie Michael Jordan sind aus lizenzrechtlichen Gründen nicht dabei; auch alle echten Teams, darunter die „neuen" Washington Wizards, wurden mit auf die CD gebrannt. Vor jedem Spiel werden die Akteure, die aus getexturten Polygonen bestehen, vom wirklich guten Kommentator und Stadionsprecher vorgestellt. Über dem Namen des jeweils angewählten Stars ist während des Matches eine Leiste zu sehen, die seinen Erschöpfungsgrad anzeigt, durch Aktionen wie Sprints neigt sich diese erschreckend schnell gen Ende. Eure Protagonisten können, wie in diesem Genre üblich, passen, werfen, dribbeln, rempeln, etc., das Publikum quittiert diese Aktionen mit andächtigem Raunen oder lauten Buhrufen. Nach jedem Match dürft Ihr abspeichern, denn eine ganze Saison am Stück zu spielen, dürfte zeitlich nur für die allerwenigsten unter Euch machbar sein, (von uns armen, zeitgestreßten freien Mitarbeitern mal ganz zu schweigen.)


Bei der Vorstellung der Teams kommen die Spieler einzeln in die Halle gelaufen, hier: Dennis Rodman


Rebound und Korb durch Dennis „The Menace" Rodman



Scottie Pippen, der Small Forward der Chicago Bulls, betritt unter lautem Gejohle der Zuschauer die Halle



Slam Dunks kann man im Replay nochmals genießen

helfen, das Verhalten der Akteure wirkt auf diese Weise äußerst realistisch. Leider ist selbst der unterste Schwierigkeitsgrad für Einsteiger schon fast nicht mehr geeignet, ohne eine gründliche Eingewöhnung wird man hier Probleme bekommen. Trotzdem, wer diese Muße mit sich bringt, sollte auf jeden Fall mehr als nur einen kurzen Blick riskieren und einen Kauf ernsthaft in Erwägung ziehen.

NBA Action ist ein optisch und audiotechnisch ansprechendes Basketballspiel, das eher Simulationscharakter hat und für eigentlich jeden Sportfan eine hervorragende Wahl darstellt. Nur absolute Neueinsteiger sollten sich auf ein paar Stunden Eingewöhnungszeit einstellen.



Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

Spieler:	1-8
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Sports
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Randnotiz

Gerade hier scheinen Einsteigertips angebracht: Versucht Euren Gegner zu doppeln, das ist die Taktik, mit der Ihr am ehesten einen Steal und ein anschließendes Break erzielen könnt. Werft nur aus sicherer Position, der Gegner blockt hervorragend und liebt seinerseits ebenfalls schnelle Breaks.

Deadly Skies
PlayStation/ Coconuts

Das Namco-Erfolgsprodukt Ace Combat findet seine ersten Nachahmer. Grafisch ziemlich mittelmäßig, präsentiert sich Deadly Skies quasi wie ein Street Fighter in der Luft. Ihr wählt einen von acht Fightern aus und tretet gegen einen Widersacher an. Obwohl noch diverse Hindernisse am Boden oder in der Luft auf Euch warten, ist eine Partie erst dann gewonnen, wenn Ihr den Gegner vom Himmel geholt habt. Da das Game den Analog-Stick nicht unterstützt, muß man sich mit dem Standardpad begnügen. Dadurch fällt es schwer, den feindlichen Jäger ins Fadenkreuz zu nehmen. Mittels Splitscreen könnt Ihr auch zu zweit antreten. Wer Ace Combat hat, braucht diesen Titel sicher nicht, nur Flugfanatiker sollten zuschlagen.

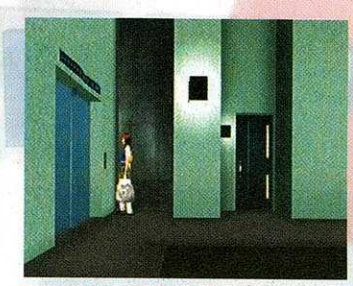
Prädikat: Spielbar



Project Gaiaray
PlayStation/ Shoeisha

Was Virtua On für den Saturn ist, das soll Project Gaiaray für die PlayStation sein. Mit einem von sechs Mechs steigt Ihr in eine futuristische Arena (z.B. Hafenkulisse, Städte oder Stadion) und versucht, den Gegner mit allerlei Schußwaffen oder Nahkampfattacken aus dem Blechanzug zu stoßen. Die Grafik ist gerade noch akzeptabel und könnte den ein oder anderen Mech-Fan noch begeistern. Die Steuerung ist katastrophal umständlich und meist der Grund für das baldige Ableben. Zumindest ein netter Rendervorspann ist zu bewundern.

Prädikat: Spielbar









Moonlight Syndrome
PlayStation/ Human

Es ist schon etwas strange, was hier so über den Bildschirm flimmert. Erst wird man in der Rolle eines Schulmädchens von einem sinistren Dunkelmann angelabert, dann wechselt man in den Körper einer anderen Person und geht in eine Disco, um dort zu sehen, wie sich junge Menschen spontan verbrennen. Auf einer grünen Wiese finden wir uns dann glückselig wieder, und wenn ich japanisch könnte, würde ich vielleicht auch wissen, warum. Selbst Hardcore-Zocker, die sich durch so manches Abenteuer aus Nippon durchschlugen, werden hier wenig zu lachen haben.

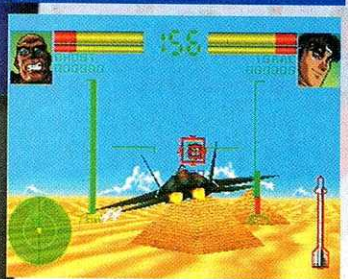
Prädikat: Unspielbar

Final Fantasy VII International
PlayStation/ Squaresoft

Squaresoft wird nicht müde, immer wieder neue FFVII-Versionen zu veröffentlichen. Diverse Endgegner (Weapons) und minimale Storyunterschiede zwischen der japanischen und allen anderen Versionen brachten die japanischen Fans auf die Barrikaden. Mit diesem 4CD-Set erwirbt man eine japanische Version der internationalen FFVII-Fassung. Auf der vierten CD sind alle Zaubersprüche, Waffen, Charaktere, Gegner, Schauplätze als abrufbare Grafiken und Renderfilmchen enthalten. Für Sammler auch in unseren Breitengraden ein Muß!

Prädikat: Bedingt Spielbar





















ACME the game company
Alle Testmuster von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00
http: // www.acme.netcologne.de







Starsweep
PlayStation/ Axela

Aus der Kategorie der Puzzlespiele kommt Starsweep. Im gewohnten Tetris-Gewand hat man eine oder zwei Spielflächen auf dem Bildschirm, je nachdem, ob man alleine oder zu zweit spielt. Das Prinzip ist zu Titeln wie Super Puzzle Fighters, Tetris Attack (SNES) bzw. Dr. Mario ähnlich. Nicht unbedingt innovativ, jedoch zu zweit mit Sicherheit ein langanhaltendes Spielvergnügen. Die Computergegner sind intelligent und stellen auch nach längeren Spielen eine Herausforderung dar.

Prädikat: Spielbar







The Granstream Saga
PlayStation/ Sony C.E.

Was sich anhört wie eine schlechte Vorabendserie ist eigentlich ein Rollenspiel. Ryune Lanzard heißt Eure Hauptfigur und läuft als Polygoncharakter durch eine ebenso erzeugte Welt. Aus einer ismetrischen Vogelperspektive steuert Ihr Ryune durch Städte und Dugeons. Wie üblich sind die Städte für den Erwerb von Informationen, Waffen und Items gut, während man in den Dungeons allerlei bösartiges Gezücht bekämpft. Anstelle einer reinen Zaubershow werden die Kämpfe in Beat'em Up-Manier geführt. Eure Zaubersprüche könnt Ihr dann als Special Moves einbringen. Die an sich schon sehr gute Grafik wird noch durch Anime-Squenzen aufgelockert.

Prädikat: Bedingt spielbar







Cu-On-Pa
PlayStation/ T&E Soft

Ein weiteres Puzzlespiel aus Japan, in dem Ihr einen sechsfarbigen Würfel über ein aus Quadraten bestehendes Spielfeld steuert. Das hört sich nicht allzu prickelnd an, jedoch tauchen in den quadratischen Feldern Farben auf, die man mit dem Würfel wegspielen muß. Die verschwundenen Felder hinterlassen Blitzsymbole, die man mit einem speziellen farbigen Blitzfeld verschwinden lassen kann. Wer hier am schnellsten Zusammenhänge sieht und Kettenreaktionen auslöst, erhält einen traumhaften Highscore. Bis zu vier Spieler können auf einem Feld gleichzeitig spielen. Die Spielregeln sind ein wenig komplizierter als bei Tetris, jedoch nach kurzer Einspielzeit leicht zu beherrschen.

Prädikat: Spielbar









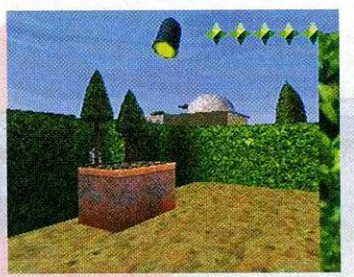


Ibarado La Puta
PlayStation/ TV Asahi

Dieses Action-Adventure spielt Ihr aus der Ego-Perspektive. Ihr stapft durch Irrgärten, verschiebt Kästen, betätigt Schalter, sammelt Gegenstände ein und versucht, aus den Labyrinthen zu entkommen. Ab und zu trefft Ihr auf andere Charaktere die einem Hinweise geben, die man allerdings als Nichtjapaner nicht versteht. Die Grafik ist relativ schlicht gehalten, und der Hauptakteur schleicht mehr durch die Gegend, als daß man dies als Laufen bezeichnen könnte. Mit etwas Geschick lassen sich die Rätsel durchaus lösen, jedoch nur der Hardcore-Zocker wird sich mit diesem Game wirklich anfreunden können.

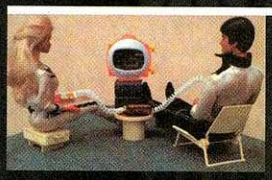
Prädikat: Bedingt spielbar





Teil 3.2 Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

Die Geschichte der Videospiele



Die Geschichte der Videospiele ist schon oft erzählt worden. Selten jedoch wurden die weitreichenden Wurzeln unserer Lieblingsbeschäftigung beleuchtet, die bis in die frühen Fünfziger zurückreichen. Über 25 Jahre bevor ein schnauzbärtiger Klempner die Welt verrückt machen sollte und vierzig Jahre vor PlayStation und Nintendo 64, gründet der vom Aufschwung in Japan faszinierte Amerikaner David Rosen 1956 einen Photoladen im Land der aufgehenden Sonne...





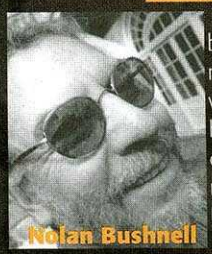


1961

Fünf Jahre nach der Gründung von Rosen Enterprises Ltd. in Japan programmiert der Elektrotechnik-Student Steve Russell das erste interaktive Computerspiel der Welt an der Universität von Massachusetts. Das Spiel heißt **Space Wars**, die Plattform ist ein Großcomputer, der den Namen Digital PDP-1 (Programmed Data Processor-1) trägt und dessen 120.000 Dollar teure Hardware natürlich mehrere Räume ausfüllt. Da der Computer zur damaligen Zeit nur in der Lage ist, Textzeichen darzustellen, sind die herumfliegenden Objekte Buchstaben und Symbole aus dem bestehenden Zeichensatz.

1962

In diesem Jahr betritt der Mann die Szene, der in den Geschichtsbüchern später als „Vater der Videospiele" Erwähnung finden sollte, **Nolan Bushnell**. An der Uni von Utah bot sich ihm die Gelegenheit, am hauseigenen Computer Spacewar zu spielen und den Aufbau des Programmes zu studieren. Inspiriert von Russells Werk, fängt auch er an, gezielt Unterhaltungssoftware zu programmieren.


Nolan Bushnell

1964

David Rosen findet in der Firma Nihon Goraku Bussan einen finanzkräftigen Geschäftspartner und fusioniert mit dem Unternehmen, dessen Wahlspruch „Service & Games" ist. Aus diesen zwei Worten wird der Begriff SEGA geformt. Rosen hängt natürlich sein geliebtes Enterprises Ltd. an. Anstatt ausschließlich Automaten für Vergnügungspark zu vertreiben, steigt SEGA auch in die Entwicklung der ersten Arcade-Maschinen ein.

1966

Ralph Baer, ein aus Deutschland ausgewanderter Ingenieur, ist fasziniert von der Idee, interaktive Spiele auf einem herkömmlichen TV-Gerät darzustellen. Mit seinen Kollegen Bill Harrison und Bill Rusch entwickelt er an einer Technologie, die es ihm ermöglichen soll, gewöhnliche Fernseher einzusetzen.

Währenddessen veröffentlicht SEGA ein elektronisches Shooting Gallery-Spiel, das anstelle eines Monitors ein Perioscope benutzt. Der Erfolg des Automaten erlaubt SEGA die Entwicklung weiterer Titel, die diese Technologie benutzen.

1967

Ein einfaches **Tennis-Spiel** ist das erste Videospiel, das Ralph Bear erfolgreich fertigstellt. Es handelt sich allerdings nur um zwei Linien und einen Lichtpunkt, der nicht wie bei dem später erfolgreichen Pong (siehe 1972) beim Schuß angeschnitten werden kann, sondern seine Flugbahn beim Aufprall auf den Schläger eher willkürlich verändert. Ein erstes Interesse des Pentagons, das das Spiel für militärische Trainingszwecke einsetzen wollte, verflachte wieder, und Baer machte sich auf die Suche nach einem Geschäftspartner in der freien Wirtschaft.

1971

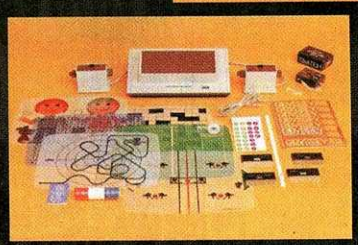


Magnavox, ein Tochterunternehmen der Philips-Gruppe, kauft Baers Technologie und beginnt mit der Entwicklung der ersten Videospielkonsole namens **Odyssey**, die einfachste Spiele für den Heimanwender in Szene setzen sollte.

Bushnell, der 1968 die Uni abschloß, setzt alles daran, Steve Russells Spacewar für eine Arcademaschine zu programmieren. Zu diesem Zweck baut er das Schlafzimmer seiner Tochter zu einem Entwicklungslabor um. Aufgrund des fehlenden Großcomputers entwickelt er eine einfache Hardware-Oberfläche und tauft das abgewandelte Spiel Computer Space.

Nutting Associates stellt Bushnell noch im gleichen Jahr ein, um Computer Space weltweit zu veröffentlichen.

1972



Ein geschichtsträchtiges Jahr für die Videospielindustrie, denn **Odyssey**, die erste Heimkonsole für Videospiele wird veröffentlicht und für 100 Dollar angeboten. Natürlich sind Mikrochips noch Zukunftsmusik und so setzt sich das Innenleben der Konsole aus Dioden und Transistoren zusammen. Odyssey tröstet den Benutzer über das Fehlen aufwendiger Hintergrundgrafiken mit **zwei Folien** hinweg, die man auf den Bildschirm legen muß. Das Gerät wurde übrigens ein totaler Flop.

Quo Vadis, Videospielszene

Zurück zu Nolan Bushnell. Sein Computer Space-Automat entwickelt sich aufgrund der relativ komplizierten Bedienung zum Fehlschlag. Nicht zu entmutigen, verfolgt er weiterhin die Idee, elektronische Spiele in Kneipen oder Spielhallen aufzustellen und gründet die Firma Syzygy, die er allerdings aufgrund namensrechtlicher Probleme (der Firmenname wurde in den USA schon von einem anderen Unternehmen genutzt) in ATARI, das Angriffswort des japanischen Brettspiels Go, umtauft.

Das erste Münzspielgerät heißt Pong, das man dank des Drehreglers sogar einarmig bedienen kann. Die folgende Anekdote wird eigentlich immer gerne erzählt, wenn man über den Pong-Automaten und dessen Geschichte ins Schwärmen kommt. Der erste Automat befand sich in einer Kneipe und erfreute sich dank der einfachen Steuerung sofort großer Beliebtheit. Nach zwei Tagen rief der Betreiber des Lokals bei ATARI an und meldete, der Automat sei kaputt. Nach dem Öffnen des Gerätes stellte man jedoch fest, daß das Münzfach vor 10 Cent-Münzen schier überquoll. Von da an war ATARI und Bushnell klar, daß sie auf einer Goldgrube sitzen...

Ein bitterer Beigeschmack zu Bushnells Pong-Erfolg war eine Urheberrechtsklage der Firma Magnavox. Bear hatte sich sein Tennisspiel seinerzeit patentieren lassen, deshalb verurteilte ein US-Gericht ATARI zu Lizenzzahlungen an Magnavox, da Pong offensichtlich von Bears Ur-Tennis abgekupfert wurde. Eigentlich hätte dieses Geld Willy Higinbotham gebührt, der schon 1958 mit Hilfe eines Oszilloskops und eines Militärcomputers eine Art Pong entwickelt hatte, das allerdings niemals einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt wurde.

1973

Pong setzt seinen Siegeszug fort. Andere Firmen wie Ramtek oder Nutting produzieren ähnliche Geräte, um auf die Welle mitaufzuspringen. ATARI stellt erstmals einen Kontakt zu einem kleinen Softwarehaus in Japan her. Der Name der Firma ist NAMCO, jedoch sind es vorerst Mitarbeiter wie Steve Jobs und Steve Wozniak, die später die Computerfirma APPLE gründen sollten, die Erfolgsspiele wie Breakout oder das erste Autorennspiel Gran Trek in Szene setzen.

1974

ATARI muß sich mit dem ersten echten Konkurrenten, Kee Games, auseinandersetzen, der das erfolgreichste Arcadespiel des Jahres veröffentlichte, das Panzer-Shoot'em Up „Tank".

Harold Lee, ein ATARI-Angestellter stellt mit seinem Team eine Pong-Heimkonsole her. Abgeschreckt durch den Odyssey-Flop, weigern sich die Spielwarenhändler, das Gerät anzubieten.

1975

Völlig überfordert mit einer Bestellung des Sportartikelherstellers Sears Roebuck über 150.000 Pong-Heimkonsolen, läßt ATARI die Geräte bei **Sears Tele-Games** anfertigen, deren Logo auch auf dieser Produktreihe zu finden ist.



Bushnell nimmt 10 Millionen US-Dollar Kredit auf, um die Vorfinanzierung zu tätigen und um mit ATARI zu expandiern. Home-Pong avanciert zum bestverkauftesten Artikel des Jahres aus dem Sears Katalog.

1976

Durch ATARIs Erfolg inspiriert, veröffentlichen diverse neue Firmen Videospielkonsolen. Darunter auch COLECO (Abkürzung von Conneticut Leather Company), deren Pong-Weiterentwicklung Telstar Pong schnell zur ernstzunehmenden ATARI-Konkurrenz wird.



Fairchild Camera & Instruments veröffentlichen das **Fairchild Channel F**-Gerät, eine Konsole, die austauschbare Cartridges bietet. Da man außer einer Pong-Variante an Software nicht viel Neues zu bieten hatte, war auch diesem System kein allzu großer Erfolg beschieden.





Die Firma Exidy Games macht mit dem Spiel Death Race 98 die bemerkenswerte Erkenntnis, daß Brutalität in Videospielen für viele Spieler einen besonderen Reiz beinhaltet. Bei dem Rennspiel kann man stilisierte Männchen überfahren, um Punkte zu erzielen. Schon damals fanden sich aufgebrachte Bürger, die aufgrund der Brutalität einen Skandal produzierten, der kurzzeitig nationales Interesse erlangte. Natürlich wurde Death Race 98 ein Erfolg, und viele Firmen erkannten einen Zusammenhang zwischen den Begriffen „Provokation" und „Verkaufserfolg". Kurze Zeit später entstand in England übrigens der Punk-Rock, doch dies ist eine andere Geschichte.

Quo Vadis, Videospielszene

Bushnell verkauft ATARI an Warner Communications, deren finanzielle Mittel die Konkurrenzfähigkeit der Firma gewährleisten sollen.

1977

Die Kombination Restaurant und Arcadehalle findet im ersten Chuck E. Cheese ein Zuhause. Die Kette wird von ATARI gegründet.



MIDWAY Games bringt Gunfight in die Spielhallen. Erstmals wurden Microprozessoren benutzt. Das von TAITO programmierte Spiel ist das erste Import-Arcadespiel.

Bushnell lanciert die Veröffentlichung des **VCS** (später VCS 2600), das für 249.95$ auf den US-Markt kommt. Das System hat keine eingebaute Software sondern wird ausschließlich mit Cartridges betrieben. Die Palette setzt sich aus Arcade-Umsetzungen und Originalspielen zusammen. Die Verkäufe sind höchst bescheiden und der Konflikt zwischen Steve Ross, dem Präsidenten von Warner Communications, und Bushnell spitzt sich langsam zu.

1978

Das VCS-Spiel Adventure beinhaltete ein Feature, das sich bis heute größter Beliebtheit erfreut, den versteckten Level. Dieser erscheint, wenn man einen grauen Pixel findet und diesen zum Anfang des Spieles zurückträgt.

Aufgrund des immer größer werdenden Grabens zwischen Bushnell und Ross verläßt Bushnell ATARI und unterzeichnet einen für ihn lukrativen Abfindungsvertrag, der ihn verpflichtet, ATARI fünf Jahre lang keinerlei Konkurrenz mit seiner neuen Firma zu machen. Ray Kassar wird neuer erster Mann bei ATARI.

Im März veröffentlicht eine kleine japanische Firma, die vormals für Spielkartenmanufaktur bekannt war, eine einfache Arcadeversion des Brettspiels Othello. Mit einer Zusatzfarbe auf dem Bildschirm konnte man grüne, schwarze und weiße Steine darstellen und diese verschieben. Eine Partie kostet 100 Yen, ein Preis, der bis heute Gültigkeit hat. Der Name der Firma war übrigens NINTENDO.

1979

Mit der Veröffentlichung von **Lunar Lander** und Asteroids, die jeweils annähernd 100.000 Stück verkaufen, beginnt das VCS 2600 sich langsam aber sicher als Erfolgsprodukt zu etablieren. SEGA programmiert Monaco GP für das VCS, das 1980 eine Fortsetzung namens Pro Monaco GP fand.

1980

Mit der Veröffentlichung von **Space Invaders** für das VCS 2600 steigen die Verkaufszahlen der Grundkonsole in ungeahnte Höhen.



MATTEL führt währenddessen das **Intellivision** ein. Zwar hat das Gerät weitaus bessere Grafiken als der ATARI-Konkurrent zu bieten, jedoch liegt der Preis bei 299$. Zudem setzt Intellivision fast ausschließlich auf In House-Entwickler, doch der Zugang zu den Arcade-Produkten fehlt.



Die Firma ACTIVISION wird gegründet. Gründungsmitglieder sind vornehmlich unzufriedene Ex-ATARI-Mitarbeiter. Die Firma wird anfangs durch ihre Sports-Reihe bekannt, die mit Activision's Boxing und Activision's Skiing ihren Anfang nimmt.



Der weltweite Durchbruch des VCS 2600 wird mit einem japanischen Spiel erreicht. Von NAMCOs **Pac Man** verkauft ATARI 300.000 Module weltweit, wobei die Spiele, die im Bundle mit der Grundkonsole verkauft wurden, nicht mitgerechnet sind. Eigentlich hätte Pac-Man den Namen Puck Man tragen sollen, jedoch befürchteten die Publisher, daß die Jugendlichen aus dem „P" ein „F" formen würden und änderten deshalb den Spieletitel schon präventiv.

Minoru Arakawa, der Schwiegersohn des Nintendo-Chefs Yamauchi, eröffnet in New York City den Ableger NINTENDO of America. Nach diversen mittelmäßigen Spielen, die keinen Zuspruch in den Spielhallen fanden, blickte die junge Firma, die mittlerweile nach Seattle umzog, einer ungewissen Zukunft ins Auge.

Quo Vadis, Videospielszene

...to be continued
1981-1997 in der nexten Fun Generation

Bei allen Vorzügen des 64DD (beschreibbare, auswechselbare Disks, relativ schnell, Netzwerkoption, Uhr, Speicher) beschleicht mich als ehemaligen Raubkopie-geschädigten Amiga-User langsam, aber sicher eine diffuse Angst: Wie will Big N verhindern, daß nach dem 64DD-Launch ein florierender Handel mit 64DD-Raubkopien entsteht? Auch wenn es sich um ein Fremdformat mit dickem Kopierschutz und außergewöhnlicher Diskettenform handelt, dürfte das Cracken nur eine Frage der Zeit sein. Zu Amiga-Zeiten bspw. ersannen die Spielehersteller ständig neue Kopierschutzmechanismen (Höhepunkt: das ohne Hardwarezusatz nicht überwindbare Long-Track-Verfahren), die jedoch durch Einsatz der entsprechenden Technik letztendlich alle sinnlos waren! Die Amiga-Szene wurde denn auch von Raubkopien überschwemmt, wobei diese Flutwelle schließlich das ganze System hinwegspülte. Teilt Ihr meine Bedenken oder haltet Ihr sie für Panikmache? Zum Cover von Heft 12/97: Die edle Farbwahl gepaart mit Nickis „Einsichten" ergab eines der besten Cover, das ich auf Videospielzeitschriften bisher gesehen habe!

Olaf Gaide, 35418 Buseck

Deine Bedenken bezüglich des 64DD teilen wir genauso wie Nintendo selbst auch. Wie Du als Leser der Fun Generation sicherlich weißt, hat Nintendo vor allem in Asien inklusive China, Rußland oder Südamerika gewaltige Probleme mit Raubkopierern, die selbst vor der nahezu perfekten Imitation eines N64-Moduls nicht zurückschrecken. Aber auch „Hobby-Cracker", die ganze Spielesammlungen auf CD-Rom bannen und diese mittels spezieller Raubkopier-Geräte an den Mann bringen, schädigen den Markt. Die Verluste sind in Milliardenhöhe, bei Sony oder Sega vielleicht sogar noch höher. Das 64DD wird da mit Sicherheit nicht verschont bleiben, jedoch hat Nintendo mit der Einführung eines eigenständigen Datenträgers einem unkomplizierten Kopiertreiben den Riegel weitestgehend clever vorgeschoben. Die Disks werden mit Sicherheit nicht als unbespielte Rohlinge in den Handel gelangen und Raubkopierer werden wohl auf CD-Rom zurückgreifen müssen. Da aber das Zugriffssystem auf das 64DD sowohl in Form von Lesen als auch von Schreiben arbeitet, werden die Cracker daran wohl nur wenig Freude haben. Nein, je länger man darüber nachdenkt, desto klarer wird die Erkenntnis, daß Nintendo mit dem 64DD ein sehr sicheres System auf die Beine stellen wird.

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE

Hallöchen! Wie sieht's aus? Kommen jetzt eigentlich noch Quake und Duke Nukem 3D für die Next Generation-Konsolen heraus? Ich weiß von SEGA, daß sie beide Titel offiziell herausbringen wollen. Aber was ist mit den PSX-Versionen? Die SEGA-Spiele werden ja schließlich auch von SEGA persönlich adaptiert. Von der PSX-Version von Quake hieß es, sie würde von Lobotomy Software programmiert. Aber da ist es ziemlich still drum geworden. Also, was geht?

Maik Bütefür
Maik.Buetefuer@bov.de
http:\\www.bov.de

Die beiden von Dir angesprochenen Titel fallen unter die neue BPjS-Bestimmung. Die PC-Versionen befinden sich auf dem Index, deshalb sind automatisch alle Versionen, also auch die erschienen Saturn-Umsetzungen, ebenso wie die kommenden PSX- und N64-Adaptierungen, schon heute indiziert, sprich: keine Werbung, keine redaktionelle Berichterstattung, kein offener Verkauf in Videospielgeschäften, die Jugendlichen unter achtzehn Jahren zugänglich sind.

Hallo!! Meine PlayStation macht mir Probleme. Da ich Euer Heft abonnert habe, dachte ich, ich frage Euch um Rat. Das Teil habe ich vor zwei Wochen bei einem Versandhändler (Media Tec) bestellt. Ich habe extra mehr bezahlt, um in den Genuß einer Multinorm-PlayStation zu kommen. Heute kommt das Teil, ich freue mich riesig, muß aber leider feststellen, daß die japanischen und US-Spiele nur schwarz-weiß dargestellt werden!!! Was soll ich jetzt machen? Muß ich für NTSC-Spiele irgendwas umstellen?Bitte helft mir,

DasTrauma@aol.com

Zu Deinem Problem wird in unserem Einsteigerspecial in dieser Ausgabe unter dem Punkt „Fernseher" Stellung genommen. Du hast mit Sicherheit einen Fernseher, der nicht NTSC-fähig ist. Falls Du einen RGB-Kanal am Fernseher hast, brauchst Du noch ein RGB-Kabel für die PlayStation (Fachhandel). Ansonsten müssen wir Dir leider den Kauf eines neuen TV-Gerätes ans Herz legen, welches einen RGB-Kanal hat.

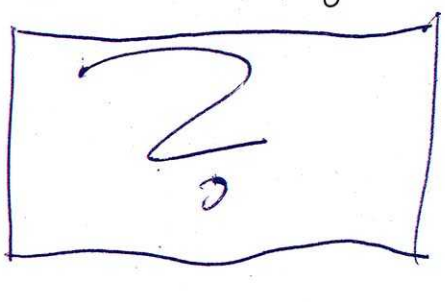
Hi, Leute ich finde Eure Zeitschrift SUPER!!!! Vor allem das Cover auf 12/97 (Pandemonium 2). Wow, sind das Geräte! Aber nun zu meinen Fragen:

Der Brief von Markus Karch (12/97) ist voll in Ordnung, denn CAPCOM will uns doch nur abzocken. Ich habe mir auch die Import-Version gekauft und finde das zum Kotzen. Nun gut, Ihr habt doch geschrieben: „Vorspann via Internet rüberziehen". Könnt Ihr mir die Adresse zurückschreiben? Und noch was: Wann erscheint denn jetzt die PAL-Version des Directors Cut? Überall steht November, und ich habe sie bis jetzt nirgendwo gesehen! Wird da die BPjS eingreifen? Genug Fragen gestellt!

Tarkan Cetiner, Cadolzburg

Die Internet-Adresse ist www.capcom.com. Die PAL-Version kam Ende November in den Handel, natürlich ohne Resident Evil 2-Demo. Dafür aber wirklich uncut! Die BPjS wird bei dem Directors Cut aller Voraussicht nach nicht eingreifen, da Resident Evil DC nicht wirklich brutaler als der erste Teil ist.

Ausschneiden und sammeln! (Teil 11 von 453)





ZEHN WICHTIGE FRAGEN AUS EUREN BRIEFEN:

1. Wird es eine Fortsetzung zu Abe's Odyssee geben?
2. Stimmt das Gerücht, daß Sega in zwei Jahren eine 128-Bit-Konsole rausbringen will und die Sony PlayStation 2 in ca. drei Jahren 256-Bit haben wird?
3. Wird die US-Version bzw. die deutsche Version von Resident Evil 2 wieder geschnitten sein?
4. Ihr habt geschrieben, daß MK3 bundesweit beschlagnahmt ist. Was bedeutet das?
5. Warum werden im Nippon-Corner fast nur PlayStation-Games vorgestellt?
6. Kommt Resident Evil für das N64?
7. Was ist mit Tomb Raider 64?
8. Wann kommt Tekken 3 für PlayStation?
9. Gibt es bald ein Poster von Lara „Rhona Mitra" Croft?
10. Wird Extreme G für PlayStation umgesetzt?

ZEHN ANTWORTEN DER FUN GENERATION:

1. Die Oddworld Saga ist auf fünf Teile ausgelegt. Der zweite Teil wird voraussichtlich im Herbst 1998 erscheinen. Ob alle Teile für PlayStation erscheinen, ist auch für die Macher der Serie noch nicht klar. Sollte jährlich ein Teil erscheinen, kann man davon ausgehen, daß die letzten Episoden wohl für eine Konsole der folgenden Generation erscheinen werden.
2. Sega wird definitiv eine neue Videospielkonsole auf den Markt bringen. Wir rechnen mit einem Release in Japan im Laufe des nächsten Jahres. Wann wir in Deutschland den Black Belt, Dural, oder wie auch immer er heißen wird, zu Gesicht bekommen, ist nocht nicht klar. Auch Sony wird dem Videospielgeschäft treu bleiben. Über Bit-Zahlen und Erscheinungstermine schweigen sich die Hersteller aber wie gewohnt aus.
3. Laut dem deutschen Hersteller Virgin wird die deutsche Version von Resident Evil 2 ungeschnitten sein. Über die amerikanische Version wagt augenblicklich nach dem Resident Evil DC-Debakel niemand etwas zu sagen.
4. Wenn ein Spiel bundesweit beschlagnahmt ist, darf dieses Spiel nicht mehr verkauft werden, sämtliche Restbestände werden direkt aus den Läden der Händler entfernt und entweder von der Polizei verwahrt oder vom Hersteller entsorgt. Besitzer des Spiels müßten ihre Kopie des Spiels sogar abgeben, rein theoretisch natürlich, doch wer tut das schon?
5. Der deutsche Markt für importierte Saturn-Software ist mittlerweile winzig. Die Importhändler bieten so gut wie keine Titel mehr an, da die Abverkäufe minimal sind. Nintendo hingegen verbietet den Händlern den Import aus Japan; außerdem stellen wir die japanische N64-Software lieber ausführlich vor, da kommt ja auch nicht so übermäßig viel. Für PlayStation ist der Importmarkt in Deutschland am größten, deshalb wird unser Service hier am aktivsten genutzt.
6. Bisher gibt es nur handfeste Gerüchte über eine Resident Evil 64-Version. Doch das kann noch richtig lange dauern.
7. Tomb Raider ist augenblicklich ein exklusives PlayStation-Produkt. Deshalb wird Tomb Raider 64 wohl eher nicht erscheinen.
8. Die japanische Version soll kurz vor Weihnachten erscheinen. Die deutsche Fassung wird wohl im Frühjahr (März/April) zu haben sein.
9. Rhona Mitra ist leider nicht mehr das offizielle Lara-Modell. Die junge Dame hat leider ein ernstzunehmendes Ego-Problem und ging den Eidos-Leuten schlicht und ergreifend so auf die Nerven, daß man sie feuerte. Die Posterchancen stehen deshalb schlecht, aber man sollte nie nie sagen...
10. Nein.

0101

Sony PlayStation:

Tomb Raider II	99,-
TOCA Touring Car	89,-
C & C II	99,-
Streetfighter EX plus	79,-
Dynasty Warriors	85,-
Courier Crisis	79,-
Final Fantasy VII	109,-
Crash Bandicoot II	89,-
Jersey Devil	95,-
Pamdemonium II	95,-
Total Drivin'	95,-
MDK	89,-

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Hardware / Zubehör:

PS Silver + Memo + 2. Pad	333,-
Memory Card 360 Block	79,-
Gun + Laser	119,-
Analog Pad	59,-
RGB Kabel	29,-
Joypadverlängerung	19,-
Multiumbau+RGB Kabel	99,-
GameBuster	89,-

GZGAMES
Gunter Zilch-Games
GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com
Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64

Bomberman 64	129,90
Chamäleon Twist 64	129,90
Diddy Kong Racing	89,-
San Francisco Rush	129,90
Lamborghini 64	129,90

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Body Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Jmmx Jojo	59,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1+2	je 69,90
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
Bubblegum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown I	59,95

weitere Titel lieferbar ! Just call !!
Wir führen auch PC-Software

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

CHEATHEFTE PSX N64 SAT
Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell Je Heft 14,80 DM

HINTBOOKS: (Lösungen) Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
Final Fantasy 7
G-Police
Kings Field
Legacy of Kain
Lifeforce Tenka
MDK
Nightmare Creatures*
Resident Evil
Resident Evil DC*
Syndicate Wars
The Note*
Theme Hospital
Tomb Raider
Wing Commander 3
Wing Commander 4
Z

PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 160 PlayStation Spielen!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 200 PlayStation Spielen.

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Fade to Black, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3 Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero & War Gods

SATURN CHEATHEFT Cheats, Codes, Tips und Game Buster Codes für über 120 Saturn Spiele.

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 4 Lösungen für: Casper, Suikoden, Vandal Hearts

NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes, Tips & Action Replay Codes zu 30 N64 Spielen & Mario 64 120* Lösung

NINTENDO 64 HINTBOOKS Blast Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Mace - The Dark Age, Mario 64, Sote, Turok - je Heft 14,80 DM

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 25,- DM

Games & More

Abe's Oddysee	99,-	Crash Bandicot 2*	95,-	Theme Hospital*	99,-
Baphomets Fluch 2*	89,-	**Final Fantasy 7**	**109,-**	**Tomb Raider 2**	**99,-**
Colony Wars	**89,-**	**G-Police**	**109,-**	Warcraft 2	89,-
C & C 2*	**99,-**	**Grand Theft Auto**	**89,-**	Z*	89,-
		Pandemonium2*	89,-	**Game Buster**	
		Resident E. DC*	99,-	**inkl. Codeheft**	**99,-**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

FG 01/98

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafleeh GmbH.

Händleranfragen erwünscht!
CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG
TEL: 04131 / 850610
Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr
FAX: 04131 / 850620



Hallo FG-Team! Was mich wirklich ins Joypad beißen läßt, ist der extreme Schwierigkeitsgrad der Top-Spiele in letzter Zeit. Ich haben eben Colony Wars aus dem PSX-RAM gekickt, G-Police seit einer Woche nicht mehr angefaßt und Syndicate Wars in Quarantäne gestellt. Ich bin nun seit sechs Jahren leidenschaftlicher Computer- und Videospieler, aber so extrem fordernde und vor allem frustende Spiele wie in letzter Zeit sind mir wahrlich nicht untergekommen. Wenn ich 100 (!) DM für ein Spiel löhne, will ich mich dafür gut unterhalten, in andere Welten abtauchen und viel Spaß damit haben, aber doch nicht immer an die extremste Belastungsgrenze geführt werden. Beispiel G-Police: Ihr wart zwar die einzigen, die den hypergalaktischen Schwierigkeitsgrad erwähnten, schreibt aber „statt zu frusten, motiviert der Titel ungemein." Na, ich weiß ja nicht. Sicher, irgenwie bolzt man sich auch durch G-Police, aber wenn ich eine Mission beim 23. Anlauf dann endlich packe, überwiegt da nicht mehr die Freude, sondern sehr wohl der Frust, und man schimpft wie ein Rohrspatz über die Entwickler. Das kann ja auch nicht Sinn und Zweck der Sache sein. Sicher meinen jetzt einige Extrem-Zocker, die ihrer Konsole bereits einen Altar gebaut haben: „Was für ein Looooser!", aber man wird ja durch solch überzogene Schwierigkeitsgrade direkt von ansonsten hervorragenden Spielen ausgeschlossen. Wie es auch anders geht, zeigt z.B. Ace Combat 2 ganz hervorragend. Da wird Motivation durch die versteckten Missionen, Orden, Dienstgrade etc. erzeugt, und man spielt das Game gern ein zehntes Mal durch. Einstellbare Schwierigkeitsgrade sind doch nicht zuviel verlangt. Die Extrem-Zocker stellen auf „Ultra-Hard" ein und sind damit glücklich. Aber so hätte auch der Normal-Zocker noch eine Chance. Ich weiß, es ist verdammt schwierig, aber wäre es für Euch nicht möglich, in den Tests in etwa eine Schwierigkeitsgrad-Einstufung vorzunehmen? Und sei es nur im Text mit Vergleichen wie „...in etwa auf dem Level von Soviet Strike..." oder Ähnliches. Auch würde mich mal interessieren, wie es anderen Leuten so geht, wenn nach dem 36. Versuch, einen Akt bei Colony Wars sauber zu beenden, die PlayStation aus dem Fenster segelt. Tja, ich werde mich dann wohl oder übel weiter an Rennspiele halten, da weiß ich wenigstens, daß ich gut bin, und auf MDK oder Tomb Raider II verzichten, da dort anscheinend übermenschliche Fähigkeiten vorausgesetzt werden. Sorry....

Ingo Wziontek, Schwerin



Nicht alle Spieler da draußen sind Übermenschen. Vielmehr gibt's nur einen winzigen elitären Haufen, der in der Lage ist, so ziemlich alles durchzuspielen, was auf den Markt gebracht wird. Zwar haben wir auch einige dieser Jungs in unseren Reihen, jedoch sind wir durchaus in der Lage zu erkennen, wenn ein Spiel zu schwer ist. Manchmal kann man den Eindruck gewinnen, daß die Programmierer keine Menschen, sondern Aliens mit einem Hang zum Zynismus sind, die nichts komischer finden, als ein geniales Spiel zu programmieren und den Schwierigkeitsgrad in Sphären zu schrauben, die für Erdlinge einfach zu hoch sind. Die Jungs von G-Police gehören dazu, auch die Strike-Programmierer stehen auf der schwarzen Liste und ganz oben natürlich die Macher von Golden Eye. Schreibt uns, wenn Ihr ähnlich gefrustet seid. Nehmt Bezug auf Eure Frusttitel und klagt uns Euer Leid. Wir werden dies genauso an die Macher der Spiele weiterreichen wie Eure eventuellen Statements Pro-Schwierigkeitsgrad.



Hi FG Team! Zunächst möchte ich etwas über die BPjS sagen: Daß die Leutchen uns Spielern schon seit C64er-Zeiten den Spaß verderben, ist ja bekannt und inzwischen hat man sich zwangsweise schon daran gewöhnt. Doch die neuen Paragraphen des Multimediagesetzes, die besagen, daß inhalts und namensgleiche Spiele systemübergreifend indiziert sind, sind sowohl politisch als auch wirtschaftlich gesehen geradezu paradox. Wieso politisch und wirtschaftlich? Nun: Überall beschweren sich Politiker darüber, daß sich immer mehr Firmen ins Ausland zurückziehen. Damit verbunden ist natürlich auch Arbeitslosigkeit, die wiederum den Staat belastet, der wiederum die Steuern hebt. Daß sich die werten Herren aber durch solche Indizierungspraktiken, die ja schon in Zensur ausarten, den nicht zu unterschätzenden Anteil der PC- und Konsolenspiele geradezu kaputtmachen, scheint denen nicht aufzufallen. Fakt ist doch, daß die Indizierung ausländische Hersteller abschreckt oder gar vom Markt fernhält. Deutschland wird doch als das Innovationsland gepriesen. Wenn man aber als Innovation die BPjS ansieht, kann man nur zum x-ten Mal „Armes Deutschland" sagen. Kann man gegen das Multimediagesetz nicht vorgehen? Ich wette, die Mehrheit ist dagegen. Und wenn es mit der Rechtschreibreform mittels Volksentscheid funktioniert hat, muß es doch auch mit dem Multimedia(un)gesetz funktionieren, oder liege ich da falsch? Jedenfalls rufe ich hiermit alle Leser, die dieselbe Meinung vertreten, auf, einen Protestbrief mit möglichst vielen Unterschriften an die BPjS zu schicken. Einen Versuch ist es jedenfalls wert. Wenn die erstmal in Tausenden von Briefen stecken, gibt es vielleicht endlich Hoffnung auf Besserung. Schließlich leben wir doch in einem demokratischen Land. Was heißt: es darf demonstriert werden. Und nicht wenige sind schon mit Demonstrationen durchgekommen. Ich würde mich außerdem freuen, wenn die Fun Generation meine Idee unterstützen würde. Also mit so' ner Art Protestbrief als Extraseite zum Ausschneiden.

Übrigens: Wenn Capcom den Resident Evil Directors Cut ungekürzt in Deutschland veröffentlicht und somit eine Indizierung riskiert, gilt diese auch für Resident Evil 2!!! Diese sind nämlich sowohl namentlich als auch inhaltlich gleich. Vorsicht Capcom!

Daniel Boll



Daß vielen Lesern die Neuregelung der BPjS etwas gegen den Strich geht, ist uns völlig klar. Uns geht es ähnlich, jedoch ist es sinnvoll, bevor wir auf Deinen Brief näher eingehen, ein paar Fakten ins rechte Licht zu rücken. Die Neuregelung der BPjS in bezug auf Video- und Computerspiele besagt, daß ein Spiel, das für ein System (z.B. PC) auf den Markt kommt und gleichen Inhalts für ein anderes System veröffentlicht wird, automatisch auch indiziert ist. Sollte ein Spiel nur namensgleich sein, aber vom Inhalt unterschiedlich, erfolgt keine Indizierung. Soweit die Theorie. Die deutsche Videospiele-Industrie oder die deutsche Wirtschaft wird sicher nicht kollapieren, wenn Mortal Kombat 4 oder Quake 2 nicht in Deutschland erscheinen. Denke nur mal an die vielen Programmierstunden, die nötig sind, um ein Spiel zu „entschärfen". Oder wie viele Sammler aus dem Ausland deutsche Module von Turok kaufen, um ihrer Kollektion einen exklusiven Touch zu geben. Trotzdem muß klar gesagt werden, so hart und unerbittlich wird in keinem anderen Land mit dem Unterhaltungssoftware-Markt umgesprungen. Andere Länder gehen davon aus, daß die Käufer von Videospielen „mündig" sind bzw. von verantwortungsbewußten Eltern so beaufsichtigt werden, daß Doom und Konsorten auf dem heimischen Bildschirm nichts verloren haben. Daß uns der Gesetzgeber diese Fähigkeiten offenbar abspricht, ist ein starkes Stück. Rein rechtlich gibt's wenig zu bestellen, „Jugendschutz" heißt das Zauberwort. Deine Protestbriefaktion an die BPjS mußt Du Dir leider sparen. Die BPjS ist eine ausführende Gewalt, die Exekutive sozusagen. Die legislative Gewalt, also der Gesetzgeber bestimmt die Regeln. Allenfalls wäre es interessant zu prüfen, ob all die Indizierungen und Beschlagnahmungen rechtens sind. Eine Verfassungsklage jedoch ist etwas für Idealisten, von denen Du einer zu sein scheinst.

Uns würde interessieren, was Ihr davon haltet. Schreibt uns zu diesem Thema, und schreibt uns auch, wie Ihr Eure Probleme mit indizierter Software löst. Gar nicht kaufen? Im Ausland holen? Unterm Ladentisch? Wir bieten Euch gerne ein Forum in der Fun Generation, um das Thema Indexspiele auszudiskutieren.

Hallo Fun Generation! Erst einmal ein dickes Lob an Eurer Layout. Es ist das beste das ich kenne. Und auch der Rest des Heftes gefällt mir gut. Doch nun ein paar Fragen:

1. Was soll das eigentlich mit Eurer Cheat-Hotline? Als ich anrief, war immer besetzt. Ich versuchte es mehrere Dienstage, aber nur einmal kam ich durch. Vorher hatte ich aber schon eine halbe Stunde angerufen, und als ich endlich durchkam, nahm niemand ab. Was geht also?
2. Vor ein paar Monaten erschienen in der First Aid (FG 9/97) die Codes für Command & Conquer. Diese Codes funktionierten nicht. Könnt Ihr mir sagen warum?

(Der Inhalt des Briefes wurde frei wiedergegeben, da die „Handschrift" des Autors etwas zu wünschen und lesen übrig ließ)

Arne Schmidt, Osterstedt

Kai freut sich wie immer sehr über das Lob, und hat deshalb gleich einmal das Layout verändert. Hoffentlich gefällt es Dir. Zu Deinen Fragen:

1. Unsere Cheat-Hotline wird jeden Dienstag zwischen 18 und 20 Uhr von Markus Appel und Bastian Lurz betreut. Die Jungs sind zwei alte Hasen im Videospielgeschäft und haben jahrelange Erfahrung im Bereich „Hotline". Trotz ihres unermüdlichen Einsatzes, schaffen es die beiden nicht immer, jeden Anrufer mit ihren Weisheiten zu beglücken. Ja, es geht sogar soweit, daß unsere ISDN-Anlage, die regelmäßig bei der Anruf-Flut kollabiert, Anrufe in die Anzeigenabteilung weiterleitet oder zum Fax-Gerät verbindet. Laut Hersteller ist dies unmöglich, doch es passiert jeden Dienstag. Wundere Dich bitte nicht, wenn die Leitung wieder durchklingeln sollte. Wir haben schon einige Male auf das technische Problem hingewiesen. Zudem muß man sagen, daß zwischen 19.30 und 20.00 die Chance sehr hoch ist, durchzukommen. Da wir bis auf die normalen Telefongebühren einen kostenfreien Service anbieten, sind wir leider nicht in der Lage, 20 Telefonisten zu beschäftigen. Aber bisher kam jeder durch, der hartnäckig genug war.
2. Uns ist ein dicker Fehler unterlaufen. Alle Cheats der Septemberausgabe, inklusive Command & Conquer, die Steuerkreuz-Zeichen nach rechts oder links enthalten, sind falsch. Tippt einfach immer für „Steuerkreuz nach rechts" den Befehl „Steuerkreuz nach links". Dann klappt es auch mit den Cheatcodes.

GAME STATION OLPE
VIDEOSPIELE - PC-SPIELE
ZUBEHÖR - VERSAND - SERVICE
TECHNOLOGIE-TRANSFERS
Jetzt bestellen unter: 02761/929732

Playstation

Playstation + Umbau	339,-
The Note	89,-
TOCA Touring Car Championship	89,-
Overboard	89,-
Oddworld	89,-
Agent Armstrong	89,-
Ace Combat 2	99,-
Yusha - Heavens Gate	99,-
MDK	89,-
Croc	89,-
Lost World	89,-
Rapid Racer	89,-
Battle Arena Toshinden	99,-
Street Fighter EX Plus (US)	119,-
Kurushi	89,-
Discworld 2 (US)	119,-
Tomb Raider 2	99,-
Crash Bandicoot 2	99,-
G-Police	99,-
Rosco McQueen	99,-
Time Crisis & Gun (PAL)	auf Anfrage

Nintendo 64

Extreme G	139,-
MRC	139,-
Lylat Wars	139,-
F1 Pole Position	139,-
Goemon (JP)	159,-
Chameleon Twist	139,-
Bomberman	149,-
Macedarkage	149,-

PC

Postal	79,-
Baphomets Fluch 2	79,-
Land Of Lore	79,-
Incubation	79,-
Jedi Knight	79,-

und viel mehr...
US/Japan Importspiel kein Problem

Versandbedingungen:
Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Euroscheck bis DM 400,- . Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-. Keine Auslandslieferungen! Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache. Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe
Tel.: 02761/929737 — Fax: 02761/929732

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

Sony Playstation

Ace Combat 2	89,90DM
Allen Trilogy	44,90DM
Battle Arena T. 3	89,90DM
Exhumed	79,90DM
Final Fantasy	109,90DM
Fatal Fury	79,90DM
Formel 1 `97	99,90DM
Mega Man X3	79,90DM
Oddworld Abe	84,90DM
Rally Cross	79,90DM
Raytracer	79,90DM
Ray Storm	79,90DM
V Rally	89,90DM
Warcraft 2	84,90DM
Analog Pad	59,90DM
Sony Tasche	69,90DM
RGB Kabel	19,90DM
Lenkrad mit Pedalen	139,90DM
Memory Card 15Block	29,90DM

Multinorm Playstation
Damit auch US und Japan CD`s laufen
nur 333.00.-DM

Umbausatz 19.90.-DM
PSX Umbau 49.90.-DM

Nintendo64

Golden Eye PAL
Einmal James Bond spiele !!!n
nur 149.90.-DM

Mace - The Dark Age
Das muß man einfach haben
nur 169.90.-DM

Blast Corps PAL	109,90DM
Clayfighter 33 1/3	149,90DM
FIFA Soccer 97 PAL	109,90DM
Golden EYE PAL	149,90DM
Hexen 64 US	169,90DM
Int.Superstar Soccer Pal	139,90DM
Lylath Wars PAL	139,90DM
Mario Kart PAL	89,90DM
Multi Race Cha. PAL	149,90DM
Turok US	129,90DM
Top Gear Rally US	169,90DM
Wargods US	159,90DM
Adapter DV	39,90DM
Joypad Madcatz	69,90DM
Memory Card 4-Fach	29,90DM
Memory Card 20-Fach	79,90DM
Lenkrad mit Pedalen	139,90DM

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

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

Clay Fighter 63 1/3

Nintendo 64/ US-Version

Verschiedenes

Verstecktes Options-Menü
Haltet die L-Taste im Charakter-Auswahlmenü gedrückt und gebt oC,rC,lC,uC,B,A ein.
Wenn Ihr jetzt in das Options-Menü geht, findet Ihr hier einen neuen Menü-Punkt für „Secret-Options". Jetzt könnt Ihr zwischen Itty-Bitty und Massive-Bodies, hohen und tiefen Stimmen und verschiedenen Hintergrundgrafiken auswählen.

Als Boogerman spielen
Haltet die L-Taste im Charakter-Auswahlmenü gedrückt und gebt ○,○,○,○,○,○ ein. Jetzt bekommt Ihr den Charakter Boogerman zur Auswahl, mit dem Ihr in Zukunft Eure Kämpfe bestreiten könnt.

Als Dr. Kiln spielen
Wenn Ihr das Spiel im Psycho-Modus durchspielt, gibt Euch das Spiel folgenden Code:
Haltet die L-Taste im Charakter-Auswahlmenü gedrückt und gebt B,lC,oC,rC,uC,A ein. Jetzt könnt Ihr Dr. Kiln auswählen und mit ihm kämpfen.

Als Sumo Santa spielen
Um den Sumo Santa als Spielfigur zu erhalten, haltet die L-Taste im Charakter-Auswahlmenü gedrückt und gebt A, uC, rC, oC, lC, B ein. Sumo Santa erscheint und steht Euch zur freien Verfügung.

Zufällige Charakter-Auswahl
Wenn Ihr Euch nicht entscheiden könnt mit welchem der Charaktere Ihr kämpfen möchtet, so überlaßt Ihr die Auswahl am besten dem Spiel. Drückt und haltet im Charakter-Auswahlmenü die R- und L-Taste gleichzeitig und das Game sucht Euch einen Recken aus.

Rundenauswahl
Wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus die Stage auswählen möchtet, in der Ihr Euren Fight abhaltet, so drückt Ihr im Versus-Bildschirm rC oder lC, um durch die verschiedenen Runden zu blättern.

Verschiedene Farben
Wenn Ihr die Farbe der Kleider Eures Kämpfers verändern wollt, so selektiert Ihr Euren Charakter nicht mit der A-Taste, sondern mit uC.

Diddy Kong Racing

Nintendo 64/ US-Version

Verschiedenes

Turbo Start
Wenn Ihr wie in Wave Race oder Mario Kart 64 einen Blitzstart hinlegen wollt, solltet Ihr auf die Stimme des Starters hören. Hört Ihr ihn die Worte „Get Ready" sagen, drückt Ihr aufs Gas. Je später Ihr drückt, desto stärker und länger ist der Boost, den Euer Vehikel erfährt. Wenn Ihr zu spät drückt, kommt Ihr nicht von der Stelle, und die Letzten beißen bekanntermaßen die Hunde.

Als Drumstick spielen
Um mit dem Charakter Drumstick spielen zu können, müßt Ihr alle Amuletts, das WizPig und die Time-Trail-Mode-Amuletts erfahren. Wenn Ihr dieses Ziel erreicht habt, solltet Ihr in die Hauptarena zurückfahren und einen Frosch mit Hahnenfedern auf dem Kopf mit Eurem Auto berühren. Jetzt steht Euch Drumstick zur Auswahl bereit.

In den Weltraum abheben
Hebt ab und erreicht im Weltraum die fünfte versteckte World namens Space-World, indem Ihr alle Trophäen und Amulette gewinnt. Jetzt fahrt Ihr zu dem Schild am Leuchtturm und hupt (Z-Taste). Der Leuchtturm verwandelt sich in eine Rakete und bringt Euch ins All.

Rare hat sich die Mühe gemacht, eine lange Liste mit Cheats für dieses Spiel zusammenzustellen.
Ihr könnt die folgenden Codes eingeben, indem Ihr in das Options-Menü geht und den Menüpunkt Magic-Codes selektiert. Jeder dieser Cheats kann wie in dem Spiel Turok nach seiner Eingabe aktiviert, aber auch wieder deaktiviert werden. Leider kann man diese Liste nicht abspeichern. D.h., Ihr müßt sie nach jedem Start immer wieder neu eingeben.

Alle Ballons werden grün
Um alle Ballons, die Ihr auf den Strecken findet, grün einzufärben, gebt Ihr folgenden Cheat im Magic-Menü ein: TOXICOFFENDER

Alle Ballons werden rot
Um alle Ballons, die Ihr auf den Strecken findet, rot einzufärben, gebt Ihr folgenden Cheat im Magic-Menü ein: BOMBSAWAY

Alle Ballons werden gelb
Um alle Ballons, die Ihr auf den Strecken findet, gelb einzufärben, gebt Ihr folgenden Cheat im Magic-Menü ein: BODYARMOR

Alle Ballons sind Rainbows
Um alle Ballons, die Ihr auf den Strecken findet, in Rainbows zu verwandeln, gebt Ihr folgenden Cheat im Magic-Menü ein: OPPOSITESATTRACT

Sound ändern
Um den Sound des Horns im Spiel zu verändern, gebt Ihr im Magic-Menü BLABBERMOUTH ein.

Computer ohne Waffen
Um Euren Computergegnern das Verwenden von der Waffen zu verbieten, gebt Ihr BYEBYEBALLOONS ein.

Keine Bananen im Multi-Player-Modus
Wenn Ihr die Bananen, die für Eure Maximalgeschwindigkeit wichtig sind, im Zwei-Spieler-Modus abschalten möchtet, dann gebt Ihr im Magic-Menü NOYELLOWSTUFF ein.

Speed-Burst durch Bananen
Wenn Ihr mehr Beschleunigung durch das Aufsammeln von Bananen haben möchtet, dann gebt Ihr im Magic-Menü BOGUSBANANAS ein.

Zwei-Spieler-Adventure
Wenn Ihr im Adventure-Modus mit zwei Spielern spielen wollt gebt Ihr im Magic-Menü JOINTVENTURE ein.

Unendlich viele Bananen
Wenn Ihr so viele Bananen zur Verfügung haben möchtet, wie Ihr wollt, dann gebt Ihr im Magic-Menü VITAMINB ein.



Extreme-G

Nintendo64/ US & PAL-Version

Verschiedenes

Extreme-Modus
Für das ultimative Rennen solltet Ihr einmal den Extreme-Modus ausprobieren. Hierfür geht Ihr in den Contest-Modus und gebt als Spielernamen einfach „xtreme" ein. Extreme-G zeigt jetzt erst richtig, was in ihm steckt. Das Spiel wird noch schneller. Habt Ihr die ersten beiden Runden gewonnen, könnt Ihr diesen Cheat noch mit dem Fisheye-Modus verknüpfen und den Geschwindigkeitsrausch live miterleben.

Das ultimative Bike: Neon
Um das beste Bike des Rennens zu erhalten, solltet Ihr den Contest-Modus, im Level Meltdown in der Spielstufe „Expert" gewinnen. Durch seine reflektierende Oberfläche hat es eine atemberaubende Optik. Alle Attribute, wie z.B. Speed, Shield und Handling, sind bei diesem Fahrzeug maximal.

Versteckte Strecken
Um eine versteckte Strecke freizuschalten, solltet Ihr in Meltdown in der Schwierigkeitsstufe Extreme mit einem regulären Bike alle Rennen gewinnen. Diese Strecke könnt Ihr im Ein- wie auch im Zwei-Spieler-Modus selektieren.

Wenn Ihr alle Strecken in allen Welten fahren möchtet und das optimale Bike dazu verwenden wollt, so gebt Ihr im Options-Menü als Paßwort 61GGB5 ein. Ab sofort stehen Euch alle normalen und Bonus-Strecken zur freien Auswahl. Ihr könnt zwischen den ultimativen Bikes Roach oder Neon auswählen.

Ultimatives Paßwort
Wenn Ihr alle Strecken in allen Welten, zwei neue Bikes und die beiden verstecken Strecken spielen wollt, dann gebt Ihr im Options-Menü als Paßwort 81GGD5 ein.

Waffen-Cheat
Wenn Ihr zu jeder Zeit Zugriff auf alle Extrawaffen haben wollt, so gebt Ihr im Contest-

FIRST AID
ALLE TIPS & ALLE TRICKS

DIENSTAGS, 0931 / 40 43 716 18-20 UHR

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 20.00 UHR FÜR EUCH DA

Transparent-Modus
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus, „ghostly" eingebt, werden alle Polygone im Spiel transparent. Ihr könnt durch alle Wände hindurchschauen und bekommt den Eindruck, als würdet Ihr auf einer Strecke aus Glas fahren.

Magnify-Modus
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus „magnify „ eingebt, habt Ihr das Gefühl, als ob Ihr von einem starken Magneten an die Rennstrecke gepreßt werdet. Eure Bike ist ganz untern auf der Straße und Ihr habt das Gefühl, als wäre alles riesig groß.

Race Upside Down
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus, „antigrav „ eingebt, ist alles verkehrt herum. Ihr fahrt mit dem Kopf nach unten. Mal schauen, wie lange es dauert, bis es Euch schlecht wird. Viel Spaß!

Stealth-Modus
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus, „stealth" eingebt und das Renne startet, so sind alle Gegner unsichtbar. Ihr seht jedoch Ihre Schatten und Ihre Waffen und hört Ihre Motoren raunen.

Das Bike Roach erfahren
Wenn Ihr den Contest-Modus im Level Meltdown in der Spielstufe „Novice" schlagt, erhaltet Ihr das Roach-Bike, das sich unheimlich gut lenken läßt. Setzt diese Waffe gegen Eure Gegner ein und Ihr werdet siegreich aus den Rennen hervorgehen.

Ugly-Modus
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus „uglymode" eingebt und das Rennen startet,
seht Ihr wie ein Spiel aussieht, wenn man alle Spezialeffekte des N64 ausschaltet. Extreme-G
würde auf der PlayStation so aussehen.

Wireframe-Modus
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Mode, „wired" eingebt und das Renne startet, sind alle Texturen des Spiels verschwunden, und Ihr seht nur das Grundgerüst der Vektor-Grafik. Wahrscheinlich würde Extreme-G auf dem Virtual-Boy so aussschauen, wenn er Farben darstellen könnte.

Fisheye-Lens-Modus
Wenn Ihr Extreme-G aus der Perspektive eines Fischauges spielen wollt, so gebt Ihr im Contest-Modus als Spielername „fisheye" ein. Wenn alles klappt, hört Ihr ein Geräusch, das Euch die erfolgreiche Eingabe des Cheats bestätigt.

Als Felsbrocken fahren
Ihr könnt Euer Bike in eine rollende Felskugel verwandeln, wenn Ihr im Contest-Modus als Spielername „roller" eingebt. Startet das Rennen und spielt die futuristische Version von Boulder-Dash.

Alle Strecken und das Bike Roach
Wenn Ihr alle Level öffnen wollt und das Bike Roach fahren möchtet, gebt Ihr im Options-Menü als Paßwort 51GG95 ein.

Zwei neue Bikes und alle Kurse
Modus als Spielername „arsenal" ein.

Glatte Strecken
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus, „banana" eingebt, habt Ihr das Gefühl, als ob Ihr
auf Glatteis fahrt. In diesem Modus ist das von Haus aus schon nicht ganz einfache Spiel noch viel schwerer.

Unendlich viele Boosts
Das Game stellt Euch für jedes Rennen vier Boosts zur Verfügung. Wenn Ihr auch der Meinung seid, daß das viel zu wenige sind, dann gebt Ihr als Spielername im Contest-Modus, „nitroid" ein und startet das Rennen. Mit Sicherheit gehen Euch jetzt die Turbo-Boost nicht mehr aus. Falls Ihr sinnvoll mit diesem Cheat umgebt und ihn z.B. nur dann benutzt, wenn Ihr gerade einen Unfall hattet, anstatt permanent dieses Extra zu verwenden, so macht er Euch das Gameplay nicht kaputt.

Brecht das Rennen ab und gewinnt
Wenn Ihr jedes Rennen gewinnen wollt, egal auf welchem Platz Ihr ins Ziel kommt oder ob Ihr das Rennen gar abbrecht, gebt im Contest-Modus als Spielername „RA50" ein und startet das Spiel.

Die Köpfe des Programmierteams
Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus „XGTEAM" eingebt, die Eingabe wieder löscht und jetzt einen Vornamen eines Programmierers des Spiels eingebt (z.B. Ash, Greg, John, Shawn, Justin) erscheint im Ren-

nen der Kopf des jeweiligen Programmierers auf Eurem Bike.

Schießt auf Fergus

Die Programmierer von Extreme-G haben ein Photo vom Kopf des Chefs von Probe Entertainment in das Spiel integriert. Wenn Ihr als Spielername im Contest-Modus, „FERGUS" eingebt und in den Shoot'em Up-Modus geht, hat sich die Drone in den Kopf von Fergus verwandelt. Schießt in ab und erlebt eine riesige Explosion.

F1 Pole Position

Nintendo 64/ US & PAL-Version

Verstecktes Auto

Beendet das Spiel und werdet World Champion. Speichert Euren Spielstand auf einen Controller-Pack und startet das Game neu. Ladet Euren Spielstand. Wenn Ihr den Schriftzug „Please Wait While Loading" seht, drückt Ihr A+B. Geht in das Car-Selection-Menü und findet ein neues Auto vor.

Goldeneye 007

Nintendo 64/ US, PAL-Version

Verschiedenes

Wissenschaftler mit Granate

Wie Ihr schon aus der Ausgabe 12/97 wißt, reagieren Wissenschaftler nicht sehr freundlich, wenn man in den höheren Schwierigkeitsstufen auf sie schießt (sie ziehen eine Pistole und schießen zurück). Wenn Ihr diesen Schüssen eine Zeitlang ausweicht, wird es Ihnen zu bunt und sie beginnen mit Granaten um sich zu schmeißen.

Rückwärts durch das Waffenmenü scrollen

Wußtet Ihr, daß Ihr auch in der entgegengesetzten Richtung durch das Waffenmenü drehen könnt? Drückt hierzu die A-Taste, haltet sie fest und tippt kurz auf die Z-Taste.

Fliegende Minen im Bunker

Dieser Cheat erlaubt Euch, Minen in der Luft zu verteilen. Geht hierzu in den Bunker im Battle-Modus und selektiert die Remote-Mines als Waffe. Plaziert acht Minen an die Fernseher, die an der Decke hängen. Wenn Ihr alle Fernseher vermint habt, laßt Ihr sie explodieren. Jetzt füllt Ihr Euren Vorrat an Minen wieder auf und laßt eine explodieren. Es passiert nichts. Wenn Ihr hinter Euch seht, könnt Ihr einen Mine sehen, die sich in der Luft bewegt. Jetzt könnt Ihr Minen überall im Bunker verteilen.

Magic Box in den Caverns

In den Caverns gibt es eine Möglichkeit, zwei Assault-Rifles zu erhalten. Findet den Funkraum und zerschießt die herumliegenden Kisten. Eine dieser Kisten ist eine Magic-Box, aus der immer mehr kleine Kisten herauskommen. Schießt solange, bis ein Computer-Monitor zum Vorschein kommt.
Zerschießt diesen Monitor, um das darin versteckte Sturmgewehr zu erhalten.

Die Haie im Aztec-Level erschlagen

Machen Euch die Haie im Aztec-Level zu schaffen? Nachdem Ihr die drei Wachen mit den Fäusten niedergeschlagen habt, geht Ihr in den Raum mit den Haien. Wenn Ihr jetzt auf die Haie schießt, werden diese Euren Schüssen nicht ausweichen.

Odd Job in den Archives unsichtbar machen

Wenn Ihr in den Archiven im Multi-Player-Modus spielt und unsichtbar sein möchtet, selektiert Ihr Odd Job als Charakter und schaltet das Radar aus. Geht in das untere Stockwerk und zerstört eine der unteren Metallkisten. Lauft in die Kiste hinein, duckt Euch und schaut nach unten. Jetzt kann Euch niemand mehr sehen.

Unsichtbare Mine

Verwendet diesen Trick im Mehr-Spieler-Modus. Heftet eine „Proximity-Mine" an eine Munitionskiste oder eine Waffe und hebt diese auf. Auch wenn es den Anschein hat, daß die Mine verschwunden ist, ist sie noch vorhanden. Laßt sie mit Hilfe der Uhr oder durch drücken von A+B detonieren.

Unsichtbare Mine - zweiter Teil

Erledigt einen Mitspieler im Mehr-Spieler-Modus und heftet eine Mine an eine Waffe oder Munition, die der Tote verloren hat. Solange an derselben Stelle kein anderes Item auftaucht, ist die Mine für alle Spieler unsichtbar.

Puyo Puyo Sun 64

Nintendo 64/ Jap. Version

Cheats

Alle folgenden Codes werden im Charakter-Auswahl Menü im VS.- oder Tournament-Modus eingegeben. Geht mit dem Cursor über die Figur und drückt die START-Taste für drei Sekunden.

Wenn Ihr den Cursor über Dora-co-Centaur (vordere Reihe, weit links) plaziert, könnt Ihr Euren Gegner auswählen.

Bringt Ihr den Cursor über Arle (vordere Reihe, zweite von links), so aktiviert Ihr Carbuncle (Puyo).

Bei Shezo (vordere Reihe, dritter von links) bewirkt dieser Cheat, daß Ihr Satan aktiviert.

Wenn Ihr Rulue (vordere Reihe, weit rechts) aufleuchten laßt, aktiviert Ihr eine willkürliche Charakterwahl.

Laßt Ihr Elephant drei Sekunden mit der START-Taste selektiert, so verwandeln sich alle Charaktere in Elefanten.

Bomberman 64

Nintendo 64/ Jap. Version

Versteckter Level

Wenn Ihr die Import-Version von Bomberman 64 Euer eigen nennt, so könnt Ihr versteckte Kampf-Level aktivieren. Ihr benötigt den Hudson JoyCard 64-Controller für diesen Cheat. Geht in den Titelbildschirm und bringt den Slow-Down-Switch auf dem Joypad auf die Stellung HU und wartet fünf Sekunden. Jetzt solltet Ihr ein Geräusch hören, das Euch signalisiert, daß der Cheat funktioniert. Wählt den Battle-Modus aus und findet vier neue Stages.

Top Gear Rally

Nintendo 64/ US-Version

Fehler in der Porgrammierung

Der Escher-Effekt

Wenn Ihr die enge Abkürzung im Mountain-Course hinunterfahrt unten angekommen bremst und langsam auf die Straße zurückfahrt, dort wendet und die Abkürzung versucht wieder hinaufzufahren, werdet Ihr merken, das Ihr plötzlich wieder ob angekommen seid und die Strecke noch einmal in umgekehrter Richtung hinunterfahrt, anstatt sie hinaufzufahren.

Offener Tunnel

Auf der versteckten Strecke namens Strip-Mine solltet Ihr Euch einmal den Tunnel, der zu der Brücke führt, genauer anschauen (der mit dem Helikopter). Wenn es regnet oder schneit haben die Programmierer von Boss Games es anscheinend verschlafen, ein Dach über

dem Tunnel zu programmieren, da es darin munter weiterregnet oder schneit.

Vermeintlicher Absturz

Leser haben sich beschwert, daß das Spiel abstürzt, sobald sie versuchen die Season-Daten abzuspeichern. Dieses Problem ist einfach zu lösen. Wenn ein Rumble-Pak im zweiten Pad eingesteckt ist, während Ihr versucht auf das Memory-Pak im ersten Controller abzuspeichern, bleibt das Spiel einfach stehen. Zieht das Rumble-Pak aus dem zweiten Joypad heraus und der Speichervorgang kann fortgesetzt werden.

Rapid Racer
PlayStation / PAL-Version
Cheat-Codes

Diejenigen Cheats, die weniger als vier Buchstaben lang sind, solltet Ihr mit Leerzeichen auffüllen!
Gebt diese Wörter als Player´s Name ein.

BOA: Alle Boot sind anwählbar.
QAK: Jedes der Boote verwandelt sich in eine andere Ente.
HURR: Ihr bekommt ein Boot zur Auswahl, das die optimalen Fahreigenschaften hat.
DAY: Alle Tagesstrecken werden freigeschaltet, ohne daß Ihr sie Euch verdienen müßt
NIT: Alle Nachtstrecken werden freigeschaltet.
RRIM: Alle Mirror-Tracks werden freigeschaltet.
FRAC: Vier neue Zusatzstrecken werden Euch zur Auswahl gestellt.
WINR: Wenn Ihr alle Rennen gewinnen wollt, solltet Ihr dieses Paßwort eingeben.
D 3: Mit diesem Namen könnt Ihr die dritte Tagesstrecke direkt anwählen. Ersetzt die 3 mit einer beliebigen Zahl zwischen 1 und 8. Gleiches funktioniert auch mit „N 3" und „M 3".
BXTR: Hiermit könnt Ihr einen vorhandenen Spielstand von Porsche Challenge laden.

Abe´s Oddysee
PlayStation / US &PAL-Version
Paßwörter

Anwahl der einzelnen Level

Vom Hauptmenü aus geht Ihr in das Options-Menü und gebt hier folgende Tastenkombination ein: Drückt die R1-Taste und gebt ○,○,○,○,□,○,□,△,○,□,○,○ ein. Der Cheat befördert Euch dirket in das Hautmenü zurück. Jetzt erscheint in der Bildschirmmitte ein Ausschnitt, in dem Ihr die einzelnen Level anwählen dürft.

Alle Zwischensequenzen ansehen

Begebt Euch noch einmal in das Options-Menü und haltet die R1-Taste gedrückt. Laßt jetzt diese Tastenkombination folgen: ○,○,○,□,○,△,□,○,○,○,○. Im Hauptmenü erscheint wieder ein Spalt in der Mitte des Bilschirms, in dem Ihr Euch ein FMV selektieren könnt. Unter diesen Videos ist auch das Good-Ending des Spiels. Seht und staunt, was Oddworld Euch hier zu bieten hat!

Metal Slug
PlayStation/ US-Version
Bonus-Runden

Wenn Ihr das Spiel durchgespielt habt, erscheint ein neuer Menüpunkt namens „ANOTHER STORY". Selektiert diesen und Ihr könnt drei weitere Level spielen.

NHL 98
PlayStation/ PAL-Version
Paßwörter

Gebt folgende Paßwörter ein, um die Spieler zu verändern und den Abspann zu sehen:

NHLKIDS - Die Spieler schrumpfen auf die Größe von Kindern.
BRAINEY - Die Spieler bekommen überdimensional große Köpfe.
BIGBIG - Die Spieler wachsen zu Riesen heran.
STANLEY - Das Video zur Überreichung des Stanley-Cups wird abgespielt.

Nuclear Strike
PlayStation/ US & PAL-Version
Cheat Codes

Hier haben wir für Euch noch einmal alle Level-Codes und Paßwörter für Extraleben herausgefunden:

1. Level .....JUNGLEWAR
1. Level.....EAGLEEYE
(die Gegner wehren sich nicht)
2. Level .....CUTTHROATS
3. Level .....COUNTDOWN
3. Level .....PLUTONIUM (B)
4. Level.....PUSAN
5. Level ..... ARMAGEDDON
Geheimer Level .....LIGHTNING
Vier Continues .....PHOENIX
Fünf Continues .....WARRIOR
Weniger Sprit.....MPG
Keine Ahnung..... AVENGER

Castlevania: Symphony of the Night
PlayStation/ US & JAP-Version
Paßwörter

Die Rüstung des Axe Lords

Spielt das Spiel einmal durch und beginnt das Game noch einmal. Gebt als Paßwort AXEARMOR ein. Die Rüstung des Axe Lords, die sehr hilfreich ist, findet Ihr jetzt in Eurem Inventar.

Erhöhte Intelligenz

Nachdem Ihr das Spiel einmal durchgespielt habt, gebt Ihr das Paßwort X-X!V" ein und startet das Game erneut, um mit erhöhter Intelligenz zu beginnen. Leider ist Eure Kraft zu Anfang weiterhin niedrig.

Logo bewegen

Wenn Ihr den Schriftzug „NOW LOADING" während des Ladevorgangs auf dem Bildschirm angezeigt bekommt, könnt Ihr die Richtungstasten dazu benutzten, das Logo um seine eigenen Achsen zu drehen.

Der Charakter Richter Belmont

Spielt dasGame einmal durch und gebt das Paßwort RICHTER ein. Ihr spielt mit der Figur des Richters Belmont.

Extra Audio-Track

Wenn Ihr die Castlevania CD in einen CD-Spieler einlegt und den zweiten Track anwählt, so hört Ihr die Stimme des Sprechers von Alucard, gefolgt von einem Musikstück.

Machine Hunter
PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Cheat-Menü aktivieren

Um in ein Cheat-Menü zu gelangen, in dem Ihr unter anderem alle Level anwählen könnt, gebt Ihr als Paßwort „???HOST???" ein.

Endsequenz anschauen

Wenn Ihr den Abspann des Spiels sehen wollt, ohne das Spiel durchgespielt zu haben, gebt Ihr als Paßwort AMUIIDC!EQ ein. Viel Spaß!!!

Croc
PlayStation/ US-Version
Paßwörter

Ultimatives Paßwort

Das ultimative Paßwort für Croc: Legend of the Gobbos, das alle Geheimnisse aufdeckt und Euch in den letzten Level des fünften versteckten Level (5B) bringt, ist LLLLDRRLLDRDLUR

Levelanwahl

Wenn Ihr jeden einzelnen Level individuell anspielen wollt, gebt Ihr folgendes Paßwort ein: ULDLRLDULRRDRRU

Felony 11-79
PlayStation/ US-Version
Alle 22 Autos

So erhält man die 22 Autos, die es im Spiel zu gewinnen gibt:

Strecken in der vorgegebenen Zeit fahren:

Downtown: Civic und NSX
Sea-Side: GT5 und Bus.
Paris: Laster und Limousine.

Strecken in weniger als vier Minuten fahren:

Downtown: RX-7
Sea-Side: Rally-Auto
Paris: Lamborghini Countach

Falls Ihr in Down-Town mit 1.000.000 Dollar ins Ziel kommt, erhaltet Ihr die Dodge-Viper.

Wenn Ihr in Sea-Side mit 2.500.000 Dollar in das Ziel kommt, bekommt Ihr das Sport Coupe ELS.

Wenn Ihr Paris mit 2.500.000 Dollar auf Eurem Konto schlagt, bekommt Ihr einen Volkswagen Bettle zur Auswahl.

Als nächstes versucht Ihr auf der langen Geraden nach der scharfen Linkskurve in Sea-Side eine Spitzengeschwindigkeit von 160mph zu erreichen und erhaltet dafür das Müllauto. Wenn Ihr es schafft, 180mph zu erreichen, bekommt Ihr die Straßenkehrmaschine geschenkt. Versucht es am besten mit dem Rallye-Auto.

Wenn Ihr jede Strecke ohne Geld beendet, so bekommt Ihr den McLarren F1, das verrückte Polizeiauto und den Panzer gestellt.

G-Police
PlayStation/ US & Pal-Version
Cheat, Level Paßwörter

Level 01	MADGAV
Level 02	DOLMAN
Level 03	SONAGAV
Level 04	ACEDUF
Level 05	JOJOGUN
Level 06	WENSKI
Level 07	SAEGGY
Level 08	MAZMAN
Level 09	DAZMAN
Level 10	DELUCS
Level 11	ANDOOOO
Level 12	KIMBCHS
Level 13	ANDYMAC
Level 14	YERMAN
Level 15	OLLIEB
Level 16	THEYOLK
Level 17	TONYMASH
Level 18	ANDYCROW
Level 19	BIONIC
Level 20	TSLATER
Level 21	IAINTHOD
Level 22	JONRITZ
Level 23	CLAIREC
Level 24	STEVEBOT
Level 25	ANGUSF
Level 26	EUANLEC
Level 27	EDFIRE
Level 28	STUBOMB
Level 29	THONBOY
Level 30	JIMMAC
Level 31	PUGGER
Level 32	ROSSCO
Level 33	CAKEBOY
Level 34	NIKNAK
Level 35	SAGLORD

Versteckte Geheimmissionen

Wenn Ihr einfach herumfliegen wollt, solltet Ihr das Paßwort PANTALON eingeben. Der Schriftzug CHEAT erscheint in der unteren, rechten Ecke des Bildschirms und bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Paßwortes. Jetzt könnt Ihr sechs versteckte Missionen fliegen, in denen Ihr u.a. ein Auto fahrt und einen Kampfdroiden steuert.

Haltet L1+L2+R1+R2+○+△+□,○ in der Waffenauswahl, kurz nach der Mission-Briefing, gedrückt. Ein Geräusch ertönt und Ihr könnt Euch ab sofort in dem bevorstehenden Level frei bewegen und eine sinnvolle Strategie entwickeln. Wenn Ihr diesen Cheat eingegeben habt, sperrt das Spiel den Zugriff auf weitere Level.

Pandemonium 2
PlayStation/ US & PAL-Version
Codes

31 Leben

Gebt als Paßwort IMMORTAL ein, um 31 Leben zur Verfügung zu haben.

Levelanwahl

Gebt Ihr OCMCKKEJ ein, könnt Ihr jeden einzelnen Level spielen.

Level-Paßwörter

Level 01 - MOACDCAJ
Level 02 - IDABIIOB
1. Boss - 1GCKAOFCA

Nightmare Creatures
PlayStation/ US-Version
Cheats, Levelcodes

Unendliche Eigenschaften, als Monster spielen und Levelanwahl

Im Paßwort-Bildschirm gebt Ihr ○,○,X,□,○,△,□,○ ein. Jetzt könnt Ihr alle Eigenschaften auf Unendlich stellen, als Monster spielen und den Level auswählen, in dem Ihr starten möchtet.

Level-Paßwörter für Ignatius :

Level 02	△, ○, △, ○, △, □, X, □
Level 03	△, X, ○, △, △, ○, □, ○
Level 04	△, □, △, ○, △, ○, ○, □
Level 05	△, ○, △, ○, △, ○, ○, X
Level 06	△, ○, △, X, △, ○, ○, ○
Level 07	△, ○, △, X, △, ○, △, ○
Level 08	△, ○, △, X, △, △, ○, ○
Level 09	○, △, △, X, ○, ○, □, X
Level 10	○, ○, △, ○, △, ○, ○, ○
Level 11	○, X, △, ○, △, ○, ○, ○
Level 12	○, □, △, □, △, ○, △, □
Level 13	○, ○, △, □, △, ○, ○, □
Level 14	○, ○, △, ○, △, ○, X, ○
Level 15	○, ○, △, □, △, △, □, □
Level 16	○, ○, △, □, △, ○, ○, □

Level-Paßwörter für Nadia :

Level 02	○, ○, △, ○, △, □, X, □
Level 03	○, X, △, ○, △, □, □, X
Level 04	○, □, △, ○, △, ○, ○, X
Level 05	○, ○, △, ○, △, ○, ○, X
Level 06	○, ○, △, ○, △, ○, ○, X
Level 07	○, ○, △, ○, △, △, △, X
Level 08	○, ○, △, X, △, △, ○, ○

Cool Boarders 2
Codes

Alle zehn Strecken freischalten

Im Auswahlmenü bringt Ihr den Cursor im Zeitraum von vier Sekunden in der folgenden Reihenfolge über die einzelnen Menüpunkte: SBC, One Player, Freestyle, Options, Boardpark, Halfpipe, Freestyle. Danach drückt Ihr ○. Im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus-Bildschirm drückt Ihr diese Tasten:
L1+L2+R1+R2+○.

Alien und Snowman

Vollführt alle 100 Moves im Master-Modus, „One-Make-Jump" und schlagt alle High-Scores im FREESYLE-Modus.

Neue Boards

Geht in den FREESTYLE-Modus und gewinnt alles, um neue Boards zur Auswahl zu erhalten.

Spiegel-Strecken

Um in den Mirror-Modus des Spiels zu gelangen, solltet Ihr SBC schlagen, in das Options-Menü gehen und auf dem zweiten Pad die SELECT-Taste drücken und halten. Jetzt drückt Ihr R1+□ im Auswahlmenü.

Tomb Raider II

Komplettlösung

von Stefan Hellert und Uwe Dietrich

1. Die Große Mauer

Jetzt geht's los. Erledigt den Tiger in der Höhle und verlaßt sie durch den Krater nach oben zu dem Gebäude. Paßt auf, falls Ihr runterrutscht , kommt ein zweiter Tiger! Laßt Euch dann rechts durch das Gitter ins Wasser fallen. Geht den Treppenabsatz nach oben. Zu dem Schalter gelangt Ihr mit dem Fernsprung plus Festhalten. Öffnet dann die Tür und geht hindurch. Paßt auf die drei Adler auf, die direkt nach der Tür auf Euch warten. Geht weiter bis zum Bruch in der Mauer. Darunter befindet sich ein Teich, in den Ihr springt. Im Teich befindet sich eine kleine Höhle, in der ein Schlüssel liegt (Bild 1).


Bild1: Die Höhle im Teich


Bild2: Hangelt Euch hier an dem Spalt entlang

Sobald Ihr auftaucht, wartet ein Tiger auf Euch. Erledigt ihn und klettert wieder hoch auf die Mauer. Benutzt den Schlüssel, um die Tür aufzusperren. Im nächsten Raum erwarten Euch erstmal drei Spinnen. Klettert die gegenüberliegende Leiter hinauf, erledigt die Spinnen und sammelt den Schlüssel ein. Klettert die Leiter hinunter und öffnet die Tür an deren Fuß. Im nächsten Raum gibt es wieder drei Spinnen sowie Munition und ein MediPack. Zieht den Stein einmal hinaus und verlaßt den Raum durch den neu geschaffenen Ausgang. Rutscht den Abhang hinunter (Ihr kommt nicht mehr zurück!). Um an den Fallen unbeschadet vorbeizukommen, hangelt Ihr Euch links an dem Spalt entlang (Bild 2).

Im nächsten Gang empfiehlt es sich auf jeden Fall zu speichern. Jetzt wird es hektisch! Lauft den Gang entlang (Vorsicht! Der Boden bricht ein!), biegt an dessen Ende sofort nach rechts ab, um nicht überrollt zu werden. Springt dann über die Spitzen im Boden. Ihr landet in einem Gang, in dem sich die Wände auf Euch zu bewegen. Links vor dem rettenden Ausgang liegt ein Skelett mit Automatik-Munition, die man mit dem richtigen Timing auch auflesen kann. Habt Ihr das geschafft, speichert auf jeden Fall nochmal. Lauft den Gang entlang. Auf der letzten Platte, die zusammenbricht, drückt Ihr die Sprungtaste, damit Ihr mit einem Dreiersprung unbeschadet über die Schwingmesser kommt. Lauft dann schnell den Gang weiter, um nicht von den sich bewegenden Mauern mit Spitzen aufgespießt zu werden. Rennt dann über die nächsten einstürzenden Platten weiter in einen Gang, in dem sich die Wände von links auf Euch zu bewegen. Also möglichst rechts halten! Am Ende rutscht Ihr die Schräge hinunter in einen Raum, in dem schon wieder eine Wand auf Euch zukommt. Dreht Euch schnell um, denn hinten links in der Ecke befindet sich eine brüchige Platte, durch die Ihr Euch nach unten in Sicherheit retten könnt. Das MediPack im nächsten Raum könnt Ihr aufnehmen, ohne von den scharfen Stahlrädern zermalmt zu werden, indem Ihr Euch langsam hinbewegt (Taste R1). Um durchzukommen ,haltet Ihr Euch weit links und wartet bis die Räder möglichst rechts sind.


Bild3: Wartet links, bis die Räder rechts sind


Bild4: Am Ende der Seilbahn warten zwei Tiger

Rennt dann einfach durch (Bild 3).

In der nächsten Höhle terminiert Ihr zuerst die drei Spinnen. Geht dann zu dem Stahlseil und tötet die nächsten Spinnen. Falls Ihr Lust habt, nochmal gegen einen T-Rex zu kämpfen, benutzt nicht sofort die Seilbahn, sondern klettert über den Rand nach unten, hangelt Euch am Spalt entlang und zieht Euch rechts hoch. Geht dann nach links hinten und klettert die Leiter nach unten. Ihr landet in einer Höhle, in der Euch zwei T-Rex und ein Secret erwarten! Aber leider keine MediPacks. Habt Ihr das erledigt, klettert Ihr wieder zu dem Stahlseil und benutzt dieses, um auf die andere Seite zu gelangen, wo Euch zwei Tiger erwarten (Bild 4).

Ihr befindet Euch jetzt in der Höhle mit dem Eingang, der zum Dolch von Xian führt. Geht auf die Tür zu, seht Euch die Zwischensequenz an, und Ihr habt den Level geschafft.

2. Venedig

Ihr lauft die Gasse in Venedig entlang und plättet erstmal einen Hund. Auf dem Platz befindet sich rechts oben auf einem Balkon ein Bösewicht, der Euch das Leben schwermacht. Entweder Ihr macht ihn jetzt kalt oder später. Lauft dann nach links in die Gasse, in der ein Hund mit seinem Herrchen (MediPack) auf Euch wartet. Auf der nächsten Plaza geht Ihr rein in den Raum und schnappt Euch die Fackel. An der Wand befindet sich ein Schalter, mit dem Ihr eine Klappe in der Decke öffnet. Bevor Ihr aber die Leiter nach oben klettert, schwimmt Ihr erstmal unter dem Tor auf der gegenüberliegenden Seite durch in das Bootshaus, wo Ihr einen weiteren Schalter betätigt. Dann die Leiter hoch und den Schalter gedrückt. Dann weiter nach oben, bis Ihr auf dem Dach des Gebäudes seid. Dort zerschießt Ihr die Fenster und begebt Euch hinein, wo Euch wieder ein böser Köter auflauert. Geht dann über die Brücke und drückt den Schalter. Springt dann von dem anderen Fenster auf die Markise, um auf den Balkon zu gelangen, wo Ihr einen Schlüssel einsammelt (Bild 5).


Bild 5: Über die Markise, auf den Balkon, hin zum Schlüssel


Bild 6: Springt vom Fenster aus auf die gegenüberliegende Markise

Geht zurück in den Raum mit der Brücke und zerschießt das Fenster links davon (Bild 6). Springt dann von dem Fenstersims bis rüber zur Markise (weiter Sprung plus Festhalten). Dann über die drei Markisen bis zu dem Vorsprung, wo Ihr einen Schalter drückt. Springt dann ins Wasser und taucht, nachdem Ihr den Hebel umgelegt habt, ins Bootshaus. Mit dem Schlüssel könnt Ihr das Tor öffnen und danach ins Boot einsteigen! Bevor Ihr aber losfahrt, solltet Ihr lieber erst den Scharfschützen am Steg erledigen. Viel Spaß dann beim Herumfahren mit dem Boot - Lara goes Rapid Racer! Fahrt durch das Tor in den dunklen Tunnel. Gleich rechts ist ein Gang, in dem man Fackeln, sowie ein Secret aufsammeln kann. Dringt dann weiter in die Kanalisation ein und springt den Wasserfall hinunter. Ihr könnt jetzt kurz das Boot verlassen, um am Grund ein weiteres Secret aufzuklauben. Fahrt dann weiter, bis Ihr links zu einem Steg kommt. Steigt aus, tötet die Ratten und zerschießt das Fenster. Dahinter wartet ein Scharfschütze, der liebend gerne Bekanntschaft mit Euren Waffen macht. Bevor Ihr jetzt den Schalter umlegt, parkt das Boot in der Schleuse (Bild 7). Klettert die Leiter nach oben. Um die Schleusentore zu öffnen, müßt Ihr unter Wasser den Hebel betätigen. Fahrt dann mit dem Boot weiter nach links und steigt an der Gondelhaltestelle aus. Klettert auf die Markise. Springt von


Bild 7: Parkt Euer Boot so in der Schleuse

dort auf die Brücke und sofort wieder mit einem Rückwärtssalto zurück. Jetzt könnt Ihr Hund und Herrchen in aller Ruhe erledigen. Von der Brücke aus empfiehlt es sich auch, den Scharfschützen am zweiten Bootssteg umzulegen.

Lauft in den Innenhof, tötet den Gegner und sammelt den Schlüssel ein, den er fallen läßt. Mit diesem könnt Ihr das Gebäude betreten. Innen befindet sich ein Schalter. Ihr wißt, was zu tun ist. Sobald Ihr das Gebäude wieder verlaßt, wartet ein weiterer Scharfschütze auf Euch. Springt dann von der Brücke wieder ins Wasser und klettert in das zweite Boot. Der Eingang zu Bartolis Versteck wird mit mehreren Wasserminen gesichert (Bild 8). Um unbeschadet durchzukommen, fahrt Ihr mit dem Boot darauf zu und springt im letzten Moment nach rechts oder links aus dem Boot. Ist dieses dann explodiert, steigt Ihr wieder in das andere Boot und fahrt in die andere Richtung. Hinter der Ecke links lauert ein Scharfschütze, der nach seinem Ableben zwei Schachteln Munition für die Schrotflinte sowie ein großes MediPack hinterläßt. Fahrt dann geradeaus weiter, und nach der nächsten Ecke stoßt Ihr auf einen Gondelsteg. Sobald Ihr aussteigt, öffnet sich eine Tür und ein netter Herr mit Baseballschläger stürmt auf Euch zu. Wenn Ihr den Raum betretet, greifen Euch zwei Ratten an. Nachdem diese erledigt sind, betätigt Ihr den Schalter und hüpft dann wieder ins Boot. Fahrt durch die schmale Gasse, biegt nach links ab, und Ihr kommt zu einem überdachten Steg. Verlaßt dort das Boot und betretet den Raum dahinter. Sammelt den Schlüssel ein. Da sich die Tür hinter Euch schließt, müßt Ihr nach oben klettern, wo wieder Hund und Herrchen auf Euch warten. Habt Ihr


Bild8: Sprengt mit Hilfe des Boots die Minen


Bild 9:Steigt erst links aus, um den Gegner zu erledigen


Bild10: Start frei zum Sprung über die Rampe

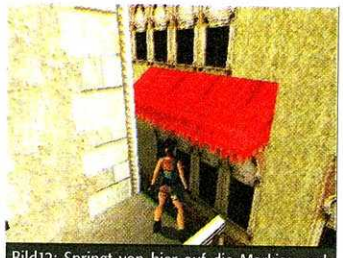
diese erledigt, drückt Ihr den Schalter. Geht nach draußen. Auf der Plattform unter Euch wartet ein weiterer Gegner. Stellt Euch so weit wie möglich an den rechten Torflügel und Ihr könnt ihn von dort erledigen (nützlicher Grafikfehler!). Springt ins Wasser und steigt wieder in Euer Boot. Fahrt komplett zurück bis zu dem Tor, vor dem sich die Wasserminen befanden. Steigt links am Steg aus und öffnet die Tür mit dem Schlüssel. Dahinter lauert ein weiterer Gangster auf Euch. Mit dem Schalter könnt Ihr das zweiter Gitter öffnen. Steigt wieder ins Boot und fahrt zurück, am überdachten Steg vorbei. Fahrt dann durch den Tunnel weiter. Dann links. Bevor Ihr durch die Tür fahrt, steigt Ihr an der Öffnung links davon aus und knallt den Scharfschützen im Raum dahinter ab (Bild 9). Steigt am Steg aus, sammelt die Items ein und betätigt den Schalter. Das Tor zu Bartolis Versteck öffnet sich. Jetzt beginnt ein zeitkritisches Rätsel. Stellt Euch wie auf Bild 10 gezeigt mit dem Boot hin, haltet die X-Taste gedrückt und rast über die zwei Rampen geradeaus, dann haltet Euch leicht links, flitzt unter den hochgezogenen Gittern durch und hin zum Tor zu Bartolis Versteck und dem nächsten Level. Ihr müßt dies schaffen, bevor die Uhr zum zwölften Mal geschlagen hat.

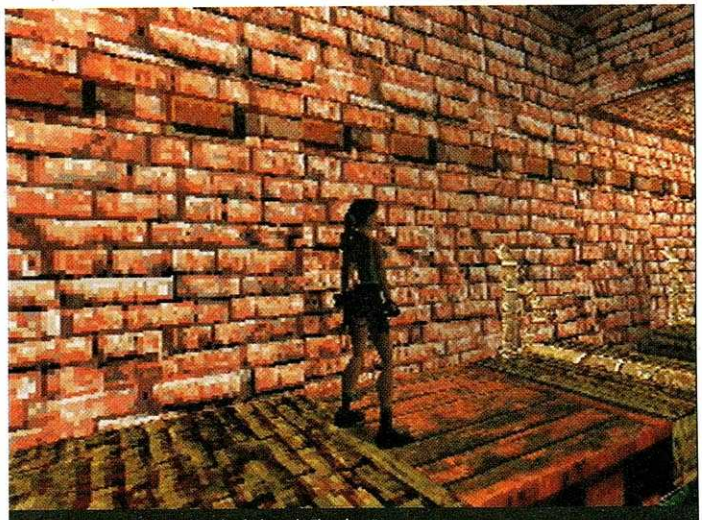
3. Bartolis Versteck

Parkt Euer Boot links am Steg, steigt aus und erledigt zwei Ratten. Lauft links die Treppen hoch, um die Ecke rum und tötet zwei weitere Ratten. Lauft den Gang nach oben, gebt dem Gegner Saures, klettert den Absatz hoch, wo wieder zwei Ratten warten und betätigt den Schalter. Das Tor zu Bartolis Haus öffnet sich, und ein weiterer Gangster stürmt hinaus. Erledigt ihn vom Rand des Absatzes aus. Geht durch das große Tor und bekämpft die Gegner in der Halle (einer auf dem Balkon, einer hinter der Säule). Links vom Eingang befinden sich zwei Fenster. Zerstört eines davon, tötet die zwei Hunde und Ihr könnt den Hof betreten. Dort findet Ihr diverse Items.

Jetzt geht langsam auf die Steinwächter zu, die dann sofort Ihre Schwerter niedersausen lassen. Stellt Euch wie in Bild 11 weit rechts hin und lauft los, wenn das Schwert sich hebt, so könnt Ihr einen nach dem andern umgehen.


Bild11: Stellt Euch so hin, um leichter an den Wächtern vorbeizukommen


Bild12: Springt von hier auf die Markise und haltet Euch fest


Bild13: Springt von hier mit Anlauf, danach Einzelsprünge

Dahinter betätigt Ihr den Schalter. Auf Eurem Rückweg lassen Euch die Wächter in Ruhe. Springt rückwärts auf die Holzschräge, haltet den Sprung-Button gedrückt und haltet Euch an dem Vorsprung fest. Schiebt den Quader zweimal nach vorne. Jetzt könnt Ihr ganz leicht auf den Balkon gegenüber springen. Von hier aus hangelt Ihr Euch an der Wand entlang, bis Ihr zu einem Balkon an der Außenseite gelangt. Erledigt den Gangster rechts und springt dann von dort aus auf die Markise links (Bild 12). Hangelt Euch an der Markise entlang bis zum anderen Ende. Zieht Euch nach oben und springt mit einem Rückwärtssalto auf den Balkon. Springt von dort auf die kleine Holzplattform und dann weiter auf die Markise. Stellt Euch an die Kante gegenüber der großen Tür, springt nach vorne und drückt dann X. So rutscht Ihr an der Wand entlang, und Ihr landet sicher im Hauseingang. Zieht sofort Eure Waffen und erledigt die beiden tollwütigen Hunde. Lauft weiter die Treppe nach oben. Im Raum rechts von der Treppe erwartet Euch ein weiterer Schurke. Zerschießt das Fenster, steigt hindurch und erledigt wieder Mal einen bösen, bösen Feind. Durch das nächste Fenster durch und mehrere Kerle sehnen sich danach, nähere Bekanntschaft mit Euch zu machen. Drückt die Wand im Kamin mehrere Male, bis Ihr zu einem Gang kommt. Geht diesen entlang und rutscht die Schräge hinunter (Vorsicht! Ratte und Messer!).

Diejenigen von Euch, die Tomb Raider I schon durchgezockt haben, wissen, was jetzt kommt. Ihr müßt mit genau getimeten Sprüngen die brennenden Plattformen überwinden. Stellt Euch genauso hin, wie auf Bild 13 zu sehen ist. Macht einen Sprung mit Anlauf auf die nächste Plattform und von da aus mit Einzelsprüngen bis zum Ende des Ganges. Eine hervorragende Idee wäre es, hier zu speichern. Lauft auf die Tür zu, die sich öffnet, bleibt aber am Rand des Sims stehen und, wer hätte das gedacht, erledigt ein paar von Bartolis Schergen. Klettert mit Hilfe der abgedeckten Kisten und Kronleuchter ganz nach oben unters Dach, wo die üblichen Ratten auf Euch lauern. Lauft bis zum Ende, hangelt Euch am Dachbalken entlang, zieht Euch nach oben und springt zur anderen Seite. Bewältigt den Gegner sowie die Mauer und springt von dort auf die andere Seite des Dachbalkens, wo sich ein Schalter befindet (Bild 14). Ist dieser gedrückt, verändert sich die Anordnung der Kronleuchter. Stellt Euch auf den obersten Kronleuchter ganz an den Rand und springt mit einem einfachen Sprung zum nächsten. Springt jetzt nach rechts zum Schalter, den Ihr natürlich auch drückt. Ein Bild schwenkt zur Seite und gibt einen Schlüssel frei. Mit einem weiten Sprung plus Festhalten erreicht Ihr ihn. Klettert erneut zum mittleren Kronleuchter und springt von dort nach halb rechts zu der Plattform (Bild 15). Drückt den Schalter und geht von dort aus durch das Fenster nach draußen. Ihr könnt dann hinter dem Kaminfeuer vorbei ins Wasser springen. Der Schalter unter Wasser öffnet Euch das Tor zur anderen Seite. Wenn Ihr Lust, habt könnt Ihr in den Unterwasserkatakomben etwas herumforschen, wo Ihr ein Secret sowie diverse Items entdeckt. Weiter geht es aber durch das große Tor, welches Ihr mit dem gefundenen Schlüssel öffnet. Im nächsten Raum wartet wieder mal ein Bösewicht auf Euch. Ein weiteres Speichern wäre vorteilhaft. Betätigt den Schalter im gleichen Raum und geht durch die jetzt offene Tür. Dahinter lauern noch mehr Gangster, die alle an akutem Bleimangel leiden. Geht dann zurück und in die Bibliothek. Dort könnt Ihr an einem Bücherregal nach


Bild 14: Am Dachbalken befindet sich ein Schalter


Bild15: Weiter geht es von dieser Plattform aus

oben klettern und einen weiteren Schalter finden. Habt Ihr ihn gedrückt, öffnet sich die andere Tür. Wie könnte es auch anders sein, es erwartet Euch ein Bösewicht. Klettert am Bücherregal links von der Tür nach oben und springt auf die gegenüberliegende Plattform. Am nächsten Regal geht es weiter nach oben und von dort durch das Fenster. Rutscht die Markise nach unten und springt auf den Balkon. Von dort auf das Dach und auf die Mauer. Laßt Euch ins Wasser fallen und erledigt den Gegner in der Holzhütte. Schnappt Euch den Sprengschlüssel, der auf dem Tisch liegt. Springt zu der verschlossenen Tür gegenüber, die sich öffnet, wenn Ihr davorsteht. Dahinter geht es in den Innenhof, wo ein Gangster Wache steht. Geht zurück ins Haus und auf die andere Seite zum Gartenpavillon (Bild 16). Geht durch die Tür, springt ins Wasser und schwimmt links zu der Plattform. Zieht Euch aus dem Wasser und verarbeitet die Ratte zu Haschee. Auf der Mauer befindet


Bild 16: Vom Pavillon aus geht es durch die Tür rechts

sich ein Zünder, den Ihr mittels des Sprengschlüssels betätigt. Kabumm! Erledigt den Gegner, der jetzt auf dem Balkon links von Euch auftaucht und klettert auf die Mauer. Lauft auf das gesprengte Haus zu und springt rüber. Klettert ein Stockwerk höher und durch die Dachluke ins Freie. Auf dem Dach lauft Ihr den Weg weiter und rutscht die Schräge hinab zum nächsten Level.

4. Das Opernhaus

Springt von der Plattform ins Wasser und schwimmt nach links hinten zur Leiter. Klettert die Leiter nach oben und legt oben den Schalter um. Von dort aus könnt Ihr auch gleich den Scharfschützen unten auf dem Steg erledigen. Klettert dann von der Plattform weiter nach oben. Springt dann auf den Vorsprung am Haus gegenüber. Macht einen großen Sprung zu der Plattform, wo die Kiste pendelt. Springt jetzt zu der Öffnung, die Ihr vorher mit dem Schalter geöffnet habt. Unten wartet wieder ein Typ mit Baseballschläger auf Euch. Sammelt den Schlüssel ein und geht die Treppen hinauf, wo Euch noch ein Schurke entgegenstürmt. Ihr solltet Euch jetzt wieder auf der ersten Plattform mit dem Schalter


Bild17: Springt hier erst geradeaus und dann auf den zweiten Vorsprung schräg unten

befinden. Springt nun erneut zu der Plattform mit der Kiste. Springt von dort weiter zu dem kleinen Vorsprung auf dem Dach und von dort weiter zu dem links unten (Bild 17). Hangelt Euch am Dachsims entlang bis über das Fenster. Laßt dann kurz los und haltet Euch sofort wieder fest. Zieht Euch hoch und zerschießt das Fenster. Mit gedrückter R1-Taste könnt Ihr einfach durch die Glassplitter laufen. Geht dann zu der Leiter links hinten und klettert nach oben. Am Ende des Ganges müßt Ihr den Schlüssel benutzen.

Dann geht es weiter die Treppen hoch, und eine weitere Leiter wartet auf Euch. Auf dem Mauervorsprung solltet Ihr erst mal speichern. Sucht Euch einen schnellen Weg über die Dachlatten, da sie brüchig sind. Wenn Ihr Euch nach einem Sprung an einer Dachlatte festhaltet, bricht diese nicht zusammen! An der anderen Seite angelangt, geht Ihr rechts den schmalen Gang entlang (kleiner Sprung), um zu der Kuppel des Opernhauses zu kommen. Vom Vorsprung aus könnt Ihr locker den Gangster erledigen. Springt dann auf die Kuppel. Vorsicht, sobald Ihr von der Kuppel runtergeht, warten mehrere Gegner auf Euch, die nichts Besseres im Sinn haben, als Euch das Leben schwer und kurz zu machen. Habt Ihr die Situation gemeistert, sammelt Ihr noch ein paar Items ein, die die Gegner fallengelassen haben. Springt


Bild18: Springt hier rüber


Bild20: Zieht an diesem Hebel, um weiterzukommen

dann von der Kuppel zu dem Vorsprung mit der schwingenden Kiste (Bild 18) und geht in den dunklen Raum dahinter (Fackel!). Drückt den Schalter: eine Klappe zum Opernhaus öffnet sich und ein weiterer Schlägertyp und ein Scharfschütze sind sofort zur Stelle. Ihr könnt nun das Opernhaus betreten. Betätigt den linken Schalter und das Eisengitter öffnet sich. Klettert die Leiter hinunter. Im unteren Raum ist ein weiterer Schalter, der das Gitter wieder schließt. In Freeclimbing-Manier könnt Ihr das geschlossene Gitter benutzen, um tiefer in das Opernhaus vorzudringen. Wenn Ihr auf den Balkon hinunterspringt, kommt ein Scharfschütze. Achtet auch auf die Sandsäcke, die von der Decke fallen. Wenn Ihr nach rechts lauft, erwarten Euch nur ein Hund und der dazugehörige Schläger. Geht also nach links. Ihr kommt zu einer Schalttafel, auf der zum einen ein Stück fehlt und die zum anderen von zwei Hunden bewacht wird. Ihr müßt das Stück finden, um den Aufzug benutzen zu können. Springt also bis ganz nach unten, in den mit Wasser gefüllten Orchestergraben. Im Parkett und auf der Bühne erwarten Euch einige Gegner. Erledigt sie, bevor Ihr weitergeht. Klettert auf die Bühne. Paßt auf die Sandsäcke und Schwarzfräcke auf. Geht links am Vorhang in den Raum und betätigt dort den Schalter. Auf der anderen Seite öffnet sich ein Gittertor und Ihr könnt hochklettern.


Bild19: Bevor Ihr springt, laßt den Sandsack herunterfallen


Bild21: Hinter der Kiste befindet sich ein Schalter

Bevor Ihr den Sprung zu der tiefsten Stelle des Spaltes wagt, solltet Ihr lieber den Sandsack, den man oben in Bild 19 noch sieht, erst herunterfallen lassen, indem Ihr darunter hindurchlauft. Hangelt Euch jetzt am Spalt nach links, zieht Euch hoch und drückt den Schalter. Jetzt könnt Ihr die Zugbrücke benutzen. Klettert und springt an den Plattformen im hinteren Teil des Raumes nach oben. Ganz oben angelangt, müßt Ihr bis zur anderen Seite. Paßt beim Springen auf die schwingenden Sandsäcke auf. Die beste Taktik ist es, sich ganz links oder rechts hinzustellen und erst zu springen, wenn der Sack an einem vorbei geschwungen ist. Betätigt den Schalter und Ihr seht, wenn Ihr hinunter schaut, daß sich eine Luke auf der Bühne geöffnet hat. Entweder Ihr klettert den ganzen Weg zurück, oder Ihr springt mit einem gut gezielten Köpfer direkt hinein. Biegt in dem mit Wasser gefüllten Raum erst mal nach links ab, wo Ihr einen Schalter findet, den Ihr natürlich auch betätigt (wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr in den Gängen auch noch ein Secret finden). Die Tür in die Freiheit öffnet sich. Schwimmt zurück zur Luke, und von dort taucht Ihr weiter nach unten rechts, bis Ihr zu einer Leiter gelangt. Dort findet Ihr die Relais-Box. Klettert nach oben. Begebt Euch jetzt zurück zu der Schalttafel und setzt dort die Relais-Box ein. Mit dem Schalter links davon könnt Ihr den Aufzug benutzen. Laßt den Aufzug zunächst nach unten fahren ohne daß Ihr einzusteigt. Holt Ihn dann wieder hoch und laßt Euch auf sein Dach fallen. Oben könnt Ihr ein Secret sowie wertvolle Uzi-Munition einsammeln. Fahrt dann mit dem Lift nach unten und erledigt die bösen Burschen. Mit dem Schalter laßt Ihr dann den Aufzug wieder nach oben fahren, um ins Wasser springen zu können. Taucht die Treppe entlang nach oben und sammelt dort einen Schaltkreis ein. Taucht zurück und zieht dann den Hebel, um das Gitter zu öffnen (Bild 20). Taucht hindurch und klettert über die Plattform nach oben. Erledigt die Gegner und lauft rechts die Treppe hoch. Zerschießt die Fenster und laßt Euch nach unten fallen. Benutzt den Schalter, um die Stahltür zum Lüftungsschacht zu öffnen. Rutscht hinunter, springt kurz vor dem Ventilator ab und haltet Euch fest. Sammelt den Schlüssel ein, klettert nach rechts oben und springt auf die nächste Schräge. Rutscht hinunter und springt in den gegenüberliegenden Gang. Lauft bis zum Ende des Ganges und stellt Euch genau an den Rand. Springt mit einem einfachen Sprung bis zur anderen Seite. Um in die höheren Stockwerke zu gelangen, stellt Ihr Euch immer an die Kante und springt mit einem einfachen Sprung nach oben (wenn Ihr versucht, Euch hoch zu ziehen, werdet Ihr vom Ventilator zermalmt!). Zieht im oberen Raum die Kiste auf Seite, dahinter entdeckt Ihr einen Schalter (Bild 21). Eine Tür öffnet sich und Ihr gelangt wieder zur Garderobe. Zieht die Kiste raus, bis es nicht weiter geht. Danach schiebt Ihr die Kiste hinter den zerschosse-


Bild22: Schiebt die Kisten so übereinander





Bild23: Sucht nach dieser Kiste

nen Fenstern auf die andere (Bild 22). Von der erhöhten Stelle im Boden könnt Ihr an die obere Kiste springen und Euch hochziehen. Oben erwartet Euch wieder ein verirrter Baseball-Amateur. Lauft am Aufzug vorbei und klettert am Schacht nebenan über die Platform weiter nach oben. Ihr steht jetzt wieder mitten in der Oper. Lauft auf der Brüstung entlang zum Schlüsselkasten. Mit dem gefundenen Schlüssel öffnet Ihr die Tür. Geht hindurch und achtet auf die Steine, die auf Euch zurollen. Ihr befindet Euch jetzt wieder unterhalb der Kuppel. Drückt den Schalter, um das Gitter zu bewegen. Klettert nach oben und setzt den Schaltkreis in die Verteilung ein.

Mit dem Schalter rechts könnt Ihr den Vorhang öffnen. Begebt Euch wieder zurück in den Opernraum. Auf der Bühne steht ein wirklich schlechter Schauspieler, der mit Eurer Hilfe aber einen hervorragenden sterbenden Schwan abgibt. Klettert auf die Bühne und geht durch den freigewordenen Eingang. Im Raum dahinter warten ein paar Schurken und ein Hund auf Euch. Links im Raum steht eine auffällige Kiste, die Ihr herausziehen könnt (Bild 23). Dahinter findet Ihr einen zu drückenden Schalter. Der Vorhang ist jetzt wieder geschlossen. Klettert die Kisten nach oben und aus der Öffnung hinaus. Ihr könnt jetzt über den abgebröckelten Balkon laufen. Betretet den Raum dahinter, springt über das Loch in den Durchgang und betätigt dort den Schalter. Springt mit einem einfachen Sprung auf die Schräge rechts, damit Ihr dort abrutscht und vor dem Sandsack zum Stehen kommt. Laßt Euch vor der schwingenden Kiste in den Raum unten fallen und erledigt den Endgegner mit seinen Haustieren. Tip: Lauft erst einen Gang nach hinten und knallt die beiden Hunde ab. Widmet Euch danach dem schweren Jungen. Vorsicht! Ein weiterer Scharfschütze taucht auch noch auf. Habt Ihr das überstanden, erhaltet Ihr als Belohnung die Granatpistolen. Klettert am Ende des Raumes auf die Kisten. Haltet Euch links und springt an den schwingenden Kisten vorbei. Springt bis zur anderen Seite und drückt dort den Schalter. Eine Tür öffnet sich, und ein weiterer Pistolero lauert Euch auf. Lauft jetzt nur noch durch die Tür zu dem wartenden Wasserflugzeug. Lehnt Euch zurück und genießt die Zwischensequenz.



Bild24: Schiebt Euch die Kisten so aus dem Weg

5. Der Bohrturm

Ihr erwacht in einem Gefängnis ohne Eure Waffen. Hinten links im Raum könnt Ihr eine Kiste wegziehen, hinter der sich ein Schalter befindet. Dieser Schalter öffnet nur für kurze Zeit Eure Zellentür. Schiebt also alle Kisten aus dem Weg, um so schnell wie möglich zu der Tür zu gelangen (Bild 24). Habt Ihr Euer Gefängnis verlassen, springt sofort ins Wasser und schwimmt zur anderen Seite des Beckens. Legt den Hebel links von der Schraube um. Vorsicht! Nicht zu nahe hin schwimmen. Schwimmt jetzt in einem weiten Bogen um die Sogwelle (um die Fässer rum) und an der Wand entlang durch die jetzt offene Luke. Beeilt Euch, denn der Gang dahinter ist sehr lang. Wieder an der Wasseroberfläche angelangt, seht Ihr einen Gang, durch den Ihr müßt. Jetzt befindet Ihr Euch wieder in der Halle mit dem Flugzeug. Lauft den Steg entlang und springt am

Game It!

Titel des Monats Dezember: Final Fantasy 89,95

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert Unsere TOP 10

Crash Bandicoot 2	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures	79,95
Pandemonium 2	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

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

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

Preise Stand 30.10.97
* = noch nicht verfügbar am 30.10.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95 P
Ace Combat 2	84,95 P
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	79,95
Air Combat Platinium	39,95
Alien Triology	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95 P
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95
Batman & Robin*	89,95 N
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix*	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy*	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a move 3*	59,95
Casper	44,95 N
Castlevania*	79,95
Caesar's Palace*	79,95 N
Cheatbuch (Visionova)	**24,95**
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95
Colony Wars*	79,95
Cool Boarders	77,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot	89,95
Crash Bandicoot 2*	79,95 N
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	74,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95 N
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	a.A.
Dynasty Warriors*	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95 P
Formel 1 '97	89,95
Frogger*	79,95
G-Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95
Hard Boiled	84,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer*	84,95
Motor Mash*	79,95
Myst	77,95
Namco Museum 4	69,95
Nascar 98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA 98	84,95
NBA Jam Tournement Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quaterback Club 98*	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike*	84,95
Olympic Games	69,95
Overboard	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2*	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95
PGA 96 Platinium	44,95
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95 N
Porsche Challenge	69,95
Powerboat Racing*	89,95 N
Powerslide*	79,95
Pro Pinball	79,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rapid Racer*	79,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95 P
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	84,95
Risiko*	79,95
Road Rage	79,95
Road Rash	44,95
Rock'n'Roll racing	89,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	84,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	69,95
Skull Monkeys	89,95 N
Slam'n'Jam	74,95
Soul Blade	84,95
Soviet Strike	79,95
Street Fighter EX Plus*	79,95
Street Racer	54,95
Suikoden	84,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95 P
Swagman*	79,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2	94,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive Offroad*	84,95
Tetris Plus*	74,95
The 5th Element*	a.A.
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	79,95
Theme Hospital*	89,95 P
Tilt	69,95
Tomb Raider	59,95 P
Tomb Raider 2*	94,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	74,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Golf	39,95
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Wargods*	74,95
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	39,95 P
WWF Wrestlemania	39,95
X-Men*	79,95
Zero Devide	84,95
Z*	69,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95 N
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95 N
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

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

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage · 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

Events in Ulm im Dezember:
5./6.12.:
Blade Runner
18. - 20.12.:
Überraschungsevent

Ende hinunter. Drückt den Schalter und eine Luke an der Unterseite des Wasserflugzeuges öffnet sich. Taucht hinunter und klettert hinein. Schaltet im Flugzeug die Propeller aus. Verlaßt das Flugzeug und taucht nochmals den ganzen Weg durch den Unterwassertunnel, bis Ihr wieder auf der Balustrade steht. Geht wieder bis zu dem Schalter für die Luke. Ihr könnt nun vom Steg aus, auf den Flügel des Flugzeuges springen und Euch durch die Luke fallen lassen. Im Inneren findet Ihr Eure Pistolen wieder. Yippie! Wenn Ihr etwas Geduld habt, könnt Ihr von der Nase des Flugzeuges die Gegner hinter den zerschossenen Scheiben erledigen. Geht dann durch die Scheiben in den Kontrollraum dahinter. Erledigt auf jeden Fall die Gegner. Einer der beiden läßt die gelbe Code-Karte fallen. Mit dieser kann man die Tür öffnen. Lauft, bis Ihr zu einer Abzweigung kommt. Drückt dort den Schalter, um den Alarm abzuschalten. Geht zuerst nach rechts und öffnet die Luke. Hinter Euch erscheint dann auch prompt ein Bösewicht. Geht in den nächsten Raum, erledigt den Gegner und öffnet rechts die Tür. Dahinter wartet ein Schurke auf Euch. Habt Ihr ihn erledigt, könnt Ihr die Mannschaftsquartiere durchsuchen. Dort findet Ihr die Automatiks und die Harpune. Zum Schluß betätigt Ihr den Schalter bei einem der Betten und eine Deckenluke öffnet sich (Bild 25). Klettert


Bild25: Drückt diesen Schalter, um die Deckenluke zu öffnen


Bild27: Nach der Springerei holt Ihr hier die Code-Karte

schnell nach oben, da die Luke nur eine gewisse Zeit offen bleibt. Geht den Gang entlang und rutscht die folgende Schräge rückwärts hinunter, damit Ihr Euch an der Kante festhalten könnt. Klettert hinab. Schiebt dann eine der Kiste genau gegenüber der Leiter hinter die Feuer. Steigt auf die Kiste und springt zur Leiter. Klettert hinauf und erledigt den herumlungernden Schläger. Nehmt Ihm die rote Code-Karte ab. Wenn Ihr die Leiter nach oben klettert, könnt Ihr ein Secret auf dem Dach einsammeln. Geht dann den Gang weiter, bis Ihr zu dem Becken kommt. Laßt Euch ins Wasser fallen, klettert in den Gang und betretet erneut die Flugzeughalle. Geht wieder in den Kontrollraum und geht dann die Treppen links nach oben. Es erwarten den findigen Spieler ein schießwütiger Spießgeselle sowie seine tollwütige Töle. Paßt auf: wenn Ihr die Schräge hinaufgeht, kommen Euch die Fässer entgegen. Öffnet mit der Code-Karte die Tür und erledigt die Gangster im nächsten Raum. Der Alarm geht jetzt wieder an. Klettert links auf den Metallsteg. Jetzt erwartet Euch ein bißchen Kistenschieben (Lara goes Sokoban!). Bringt die Kiste in die Position, die auf Bild 26 zu sehen ist. Springt dann auf die Kiste und von dort in den Durchgang. In diesem Gang erwartet Euch mal wieder ein böser Junge. Drückt im nächsten Raum den


Bild26: Die Kiste muß hier stehen

Schalter, um ein Wasserbecken zu füllen. Springt hinein, schwimmt durch und - ob Ihr es glaubt oder nicht - steigt auf der anderen Seite einfach hinaus. Lauft um die Kessel herum, springt auf die Plattform und legt den Schalter um, der die Klappe in dem Raum öffnet. Begebt Euch dorthin und rutscht die Schräge hinunter. Ihr befindet Euch jetzt auf einem Metallsteg. Lauft auf dem Steg nach links und springt zum nächsten. Schaut immer wieder mal nach unten, ob Ihr vielleicht ein paar Taucher seht, die Ihr locker flockig von oben erledigen könnt. Arbeitet Euch von einer Plattform zur nächsten vor, bis Ihr den Kerl mit der Schrotflinte umlegt, die Ihr Euch danach schnappt. Macht Euch dann weiter auf den Weg, denn Ihr müßt komplett um das Areal herum. Am Ende könnt Ihr die grüne Code-Karte einsammeln (Bild 27). Springt dann wieder zurück. Oben rechts findet Ihr einen Durchgang, in den Ihr natürlich auch klettert. Folgt dem Gang, bis Ihr wieder zu dem Raum mit dem Wasserbecken kommt (Achtung, Feind!). Geht zu dem Raum mit der Bodenluke, laßt das Wasser zurücklaufen und benutzt die Code-Karte. Springt in das Becken, taucht den Gang entlang, zieht am Hebel, verlaßt das Wasser und Ihr habt den Level geschafft.

6. Die Tiefe

Weiter geht es die Treppen hoch, und dann rüber zur Leiter springen. Betätigt oben den Schalter, um die Schraube auszuschalten. Im Unterwassergang hinter der Schraube könnt Ihr Munition für den Granatwefer einsammeln. Legt dann den Hebel unter Wasser um und klettert wieder raus. Bevor Ihr den nächsten Raum betretet, solltet Ihr die Unholde auf der anderen Seite aus der Entfernung erledigen. Hinter der Ecke warten ebenfalls einige Bösewichte auf Euch. Also aufgepaßt! Macht einen weiten Sprung auf die Plattform in der Mitte des Beckens. Haltet Euch weit am Rand, um nicht von der Seilwinde erwischt zu werden. Springt auf die nächste Plattform und von dort auf die andere Seite. Geht um die Ecke, Ihr solltet jetzt vor einer großen Schräge stehen. Speichert dort vorsichtshalber. Stellt Euch an die Kante, genau vor das Loch im Boden (Bild 28). Laßt Euch dort hineinfallen und sammelt das Secret auf. Zieht Euch nach oben, laßt Euch weiter hinunterrutschen und springt im allerletzten Moment ab, ohne (!) Euch an der Kante festzuhalten, da Ihr sonst in die Säure fallt. Lauft dann den Gang entlang bis zu der Leiter, die sehr weit nach oben geht. Geht oben den Durchgang weiter und laßt Euch durch das Loch fallen. Rutscht die darauffolgende Schräge rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest. Laßt kurz los und haltet Euch an der nächsten Plattform fest. Zieht Euch hoch und erledigt den Schurken auf dem Steg. Geht an der Abzweigung nach links. Springt dann mit einem weiten Sprung in Richtung der Vertiefung im Boden, die Ihr auf Bild 29 seht. Sammelt die blaue Code-Karte ein und geht durch den Lüftungsschacht bis zur Leiter zurück und klettert wieder nach oben. Begebt Euch über die Schräge wie-


Bild28: Stellt Euch genau vor das Loch in der Schräge


Bild29: In dieser Vertiefung liegt die blaue Code-Karte

der auf den Steg und lauft bei der Abzweigung nach rechts. Jetzt könnt Ihr mit der Karte die Tür öffnen. Nun wird es haarig. Im nächsten Raum kommen von links und rechts jeweils zwei Köter sowie ein feuriger Liebhaber fackelnder Flammenwerfer auf Euch zu. Geht von der Tür aus, von der Ihr kommt, zweimal links um die Ecke und öffnet dort die Schleusentür. Geht die Treppe nach unten in den nächsten Raum und räumt erst mal mit dem Schläger auf. Schiebt die Kiste beiseite. Ihr seht eine Schalttafel, auf der offensichtlich etwas fehlt. Springt ins Wasser, wo Euch ein Taucher auflauert. Lockt ihn am besten in das große Becken und erledigt ihn vom Rand aus. Taucht dann den Tunnel entlang, bis zum Hebel, den Ihr umlegt. Eine Tür öffnet sich. Schwimmt zurück und holt zun‰chst Luft. Dann taucht Ihr durch die offene Tür, die sich hinter Euch schließt Schwimmt den Gang weiter, bis zu dem nächsten Hebel. Legt diesen um und schwimmt weiter, bis Ihr wieder im großen Becken auftaucht. Klettert raus und verlaßt die Halle durch die Tür, durch die Ihr gekommen seid. Lauft nach links um die Ecke und öffnet dort die nächste Schleusentür. Geht die Treppe nach oben und sagt den netten Herren im nächsten Raum freundlich guten Tag (kleiner Scherz). Wenn Ihr Euch dem Hubschrauber nähert, hebt dieser ab und verschwindet. Geht in den nächsten Raum. Hier erwartet Euch ein kleines zeitkritisches Rätsel. Um an den Funktions-Chip zu gelangen, ohne Feuer und Flamme zu werden, müßt Ihr erst den rechten Schalter und dann den linken betätigen (Bild 30). Lauft jetzt schnell den Gang hinter (Vorsicht! In der Mitte ist eine Klappe, die sich öffnet, wenn Ihr darauf tretet), sammelt den Chip ein und rennt wieder hinaus. Begebt Euch jetzt zu dem Raum mit der Schalttafel und setzt dort den Chip ein. Die Tür nebenan öffnet sich. Geht hinein und erledigt Eure Widersacher. Springt dann ins Wasser, lockt die Taucher an, steigt wieder heraus und erledigt sie vom sicheren Ufer (?) aus. Das ist die beste Methode.

Taucht dann den Durchgang unter Wasser entlang und klettert in


Bild30: Drückt erst den rechten und dann den linken Schalter, um die Flammen auszuschalten

dem großen Becken bei der Niesche aus dem Wasser. Oben befindet sich ein Schalter. In dem Raum mit der Schalttafel öffnet sich eine Tür. Wieder ins Wasser rein, wo erneut ein Froschmann für die Olympiade trainiert. Begebt Euch zu der jetzt offenen Tür (Gegner erledigen versteht sich von selbst). Hinter der Tür befindet sich ein Raum mit einem Schalter. Draußen bewegt sich der Kran und Ihr könnt über die Steinplatte auf die andere Seite gelangen. Hinter den Kisten ist ein Lüftungsschacht mit einem Schalter. Wenn Ihr diesen drückt, öffnet sich im Hubschrauber-Hangar ein Schott. Lauft dann zu dem Hangar. Auf Eurem Weg begegnet Ihr wieder diversen Gegnern. Springt dann das Schott hinunter, wo Ihr den Gang entlanglauft, bis zu dem Durchgang nach unten. Ihr seid jetzt in einem großen Kontrollraum mit ein paar feindlich gesonnenen Gestalten, von denen einer einen Funktions-Chip sein eigen nennt. Geht dann zurück zu dem Raum mit der Steinplatte und benutzt diese, um zu der Kreissäge zu kommen (Bild 31). Setzt an der Schalttafel den Chip ein und setzt somit die Kreissäge außer Betrieb. Jetzt könnt Ihr die rote Code-Karte einsammeln. Geht zurück zu dem großen Kontrollraum und benutzt dort die Karte. Dahinter liegt ein weiterer Lüftungsschacht, in dem auch ein weiterer Schrotflintenbesitzer sein Unwesen treibt. Ihr kommt in einem Raum raus, in dem Ihr vorher schon wart (Niesche). Sammelt dort die Items ein und geht den Gang auf der anderen Seite entlang. Da die Tür geschlossen ist, müßt Ihr ins Wasser. Den Gang weiter. Ihr kriegt ein Gespräch zwischen den Gangstern mit. Geht weiter bis in den Raum, zückt Eure Waffen und erledigt die Schurken. Lauft nach unten und


Bild26: Die Kiste muß hier stehen


Bild31: Springt auf die Steinplatte und dann zur Kreissäge

nähert Euch dem verletzten Mönch. Er erzählt Euch von dem Schicksal des Dolches, und der Level ist geschafft.

7. 40 Faden

Ihr befindet Euch mitten im Ozean. Aber keine Panik! Die Kisten und Fässer, die am Boden liegen, weisen Euch den Weg zum Wrack. Hinter dem Anker befindet sich der Eingang. Schwimmt durch die nächsten drei Räume. Im dritten Raum befindet sich links hinten ein Hebel, der die Luke im Boden öffnet. Taucht durch diese hindurch und Ihr kommt in einen Raum mit gestapelten Kisten. Hinter dem höchsten Stapel findet Ihr einen Durchgang. Wenn Ihr dort aus dem Wasser steigt, findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr das Wasser ablassen könnt. Geht zurück zu den Kisten und klettert bis zu dem breitem Gang nach oben (Bild 32). Im nächsten Raum müßt Ihr Euch wieder gegen einen Bösewicht zur Wehr setzen. Laßt Euch dann durch die Luke fallen. Erledigt im nächsten Raum die zwei Gegner und klettert auf die hohe Kiste, die an der Wand steht. Von dort aus kommt Ihr mit einem weiten Sprung zu der Öffnung. Dahinter liegt ein Gang. Geht diesen bis zur ersten Abzweigung nach rechts (hinter dem ersten Absatz). Geht rein und klettert das Loch in der Decke hoch. Drückt dort den Schalter. Springt runter, lauft den Gang weiter und dann dreimal nach rechts abbiegen. Ihr steht jetzt vor der geöffneten Tür. Dahinter befindet sich ein Hebel, der eine von den Flammen ausschaltet. Lauft jetzt so schnell wie möglich dorthin und betätigt den Schalter, der durch die Flammen blockiert war. Die nächste Tür öffnet sich. Von den Flammen aus lauft Ihr den Gang entlang nach rechts, biegt dann nach links ab, und am Ende findet Ihr die jetzt offene Tür. Geht hindurch und betätigt den Schalter dahinter. Jetzt lauft Ihr wieder zu dem Schalter zurück, mit dem Ihr die Flammen ausschaltet, drückt ihn und rennt wieder durch den Gang mit den erloschenen Flammen. Hinten legt Ihr den Schalter um und geht durch die Tür. Steigt ins Wasser, erledigt den Fisch und taucht durch die Luken bis ganz nach oben. Dort betätigt Ihr den Hebel. Schwimmt jetzt wieder nach unten, wo sich eine Tür geöffnet hat. Legt den Schalter um und taucht dann abermals ganz nach oben, und Ihr könnt wieder durchatmen. Steigt aus dem Wasser heraus, lauft den Gang entlang und laßt Euch durch das Loch fallen. In dem nächsten Raum gibt es in einer Ecke wieder ein Loch, durch das Ihr weiter nach unten kommt. In der hinteren Ecke findet Ihr eine Kiste, die Ihr bis vor die obere Öffnung zieht (Bild 33). Benutzt sie, um nach oben zu gelangen. Ihr findet erneut einen Schalter, mit dem Ihr den Dreck vom oberen Raum


Bild32: Klettert zu diesem Durchgang hoch


Bild33: Zieht die Kiste an diese Stelle und klettert hoch

nach unten befördert. Benutzt den Dreckberg, um wieder nach oben klettern zu können. Dadurch, daß der Sand weiter nach unten gerutscht ist, ist ein weiterer Durchgang benutzbar. In diesem Gang findet Ihr - Oh Wunder! - einen Schalter. Drückt ihn und geht einen Raum tiefer. Klettert von dort durch die linke Öffnung nach oben (Bild 34). Erklimmt den Sandberg und klettert weiter durch die Luke nach oben. Drückt oben den Schalter, um einen Raum mit Wasser zu füllen. Geht den Sandberg nach unten. Laßt Euch durch die Öffnung fallen. Lauft nach links zu der Öffnung in der Wand (Bild 35). Speichert hier. Geht den Gang dahinter entlang und springt ins Wasser. Es wartet schon ein Taucher auf Euch. Unten ist ein Durchgang offen, den Ihr entlangtaucht. Im Raum am Ende sind schon zwei Schurken in Alarmstellung, also schnell aus dem Wasser raus, die Waffen zücken und sie zur Strecke gebracht. Legt dann den Schalter um und geht durch die Tür zum Levelende.

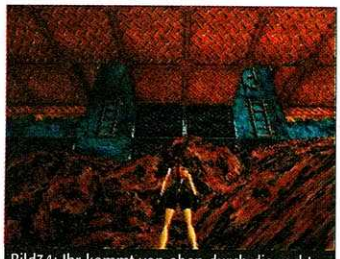

Bild34: Ihr kommt von oben durch die rechte Öffnung und klettert dann die linke hoch


Bild35: Kurz nach dieser Öffnung liegt das Levelende

8. Das Wrack der Maria Doria

Lauft den Gang entlang, springt ins Wasser und macht aus dem Taucher Fischfutter. Schwimmt den Unterwassergang weiter bis zum nächsten Raum. Nehmt das große Medi-Pack. Laßt Euch dann die Schräge rückwärts hinunterrutschen und haltet Euch an der Kante fest. Laßt Euch fallen und Ihr brecht durch die Bodenplatten in den darunterliegenden Raum. Ihr befindet Euch in dem ehemaligen Schwimmbad des Schiffes. Laßt Euch nicht verwirren! Das Schiff steht auf dem Kopf! Lauft in den nächsten Raum inklusive Gegner und verschiebt die Kisten rechts hinten im Raum (Lara goes Sokoban again!). Ihr müßt die Kisten in die Zwischenräume schieben, damit Ihr zwei Eingänge freilegt (Bild 36). Geht zuerst in den rechten Gang. Wenn Ihr den Absatz hinunterspringt, kommen drei Gegner aus dem Hinterhalt. Geht in den Großen Saal. Geht rechts an der Wand entlang und nach rechts in den Durchgang. Lauft langsam durch die Glasscherben, haltet Euch an der Kante fest, laßt kurz los und haltet Euch wieder an der unteren Kante fest. Zieht Euch in den Gang hoch und sammelt den Schlüssel ein. Begebt Euch wieder in den Großen Saal, wo erneut ein Gangster wartet. Ihr könnt von einer der Unebenheiten im Boden zu dem Balkon nach oben springen (Bild 37). Zieht Euch hoch und geht ganz nach links. Ihr könnt Euch dort am Vorsprung entlang komplett nach links zur anderen Seite hangeln. Zieht Euch hoch und springt am Ende des Balkons bis zur gegenüberliegenden Plattform. Dort findet Ihr den ersten von drei Unterbrechern. Lauft zu der Stelle, wo Ihr die Kisten verschoben habt und geht den linken Gang entlang. Ihr kommt in den Salon. Dort gibt es rechts hinten eine Tür, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Der Schalter dahinter öffnet die beiden Glastüren, hinter denen auch schon wieder ein Baseballkeulenschwinger wartet. Geht hindurch, drückt den Schalter und begebt Euch wieder in den Großen Saal. Klettert erneut auf den Balkon und hangelt Euch wieder nach links. Ihr findet eine offene Tür, hinter der Ihr zu einem Gang mit fünf Türen kommt. Öffnet die beiden Schleusentüren und laßt Euch durch die hintere nach unten fallen. Verschiebt dort die Kisten, wie es auf Bild 38 zu sehen ist. Klettert auf die erste, drückt den Schalter und benutzt die zweite, um zum Durchgang zu kommen. Lauft den Gang dahinter entlang und durch den nächsten Raum hindurch (Vorsicht, Gegner!). Im folgenden Raum müßt Ihr wieder die Kiste verschieben, um erstens den Schlüssel zu finden und zweitens den Schalter oben betätigen zu können. Ihr verlaßt den Raum und seid wieder in dem Gang mit den fünf Türen. Benutzt den Schlüssel, um die vordere Tür zu öffnen. In dem Raum müßt Ihr die Kiste unten vor die anderen schieben, um die andere Kiste soweit herausziehen zu können, daß Lara über sie drüber klettern kann. Im Gang dahinter ist noch eine Kiste, die Ihr einfach wegschiebt. Geht vor bis zu den brüchigen Platten. Geht langsam auf eine der Platten und springt sofort zurück. Dadurch löst Ihr auch die Falle mit den rollenden Fässern aus. Springt dann hinüber und geht zum Ende des Raumes in der linken hinteren Ecke. Springt im nächsten Raum auf das Boot. Laßt Euch ins Wasser fallen und betätigt den Hebel. Dann geht es wieder raus und durch die jetzt offene Tür. Betätigt im nächsten Raum den Schalter und geht dann durch die Tür rechts davon. Die Tür schließt sich hinter Euch. Speichert hier ab.

Rutscht rückwärts die Schräge hinunter und haltet Euch sofort fest. Wenn sich die Klappe wieder schließt, steigt sofort nach oben. Jetzt könnt Ihr ganz leicht den Durchgang über Euch erreichen und den Schalter drücken. Laßt Euch in den nächsten Raum hinunterfallen und klettert rechts hoch in den Durchgang. Geht weiter, bis Ihr in den großen Raum kommt. Erledigt dort die bösen Buben und geht zu dem Schalter links von der eingestürzten Stelle. Rennt dann schnell einmal um den ganzen Raum und springt durch die offene Luke (Bild 39). Sie bleibt nur kurze Zeit offen. Ihr findet einen weiteren Schalter, den Ihr betätigt, damit das Wasser aus dem Raum mit dem Boot abgepumpt wird. Sammelt den Unterbrecher ein und klettert wieder nach oben durch die Klappe, die sich öffnet, wenn Ihr den Unterbrecher aufnehmt. Beeilt


Bild36: Verschiebt die Kisten, bis Ihr die zwei Eingänge benutzen könnt


Bild38: Verschiebt die Kisten in diese Position


Bild37: Von dieser Unebenheit kommt Ihr nach oben


Bild39: Ihr müßt schnell bis zu dieser Luke kommen und hinunterspringen

Euch, da sich die Klappe wieder schließt. Geht zu dem Raum mit dem Boot und laßt Euch nach unten fallen. Macht die Schleusentür auf und geht den Gang dahinter weiter. Geht an der Abzweigung geradeaus weiter und betätigt am Ende den Schalter. Geht dann zur Abzweigung zurück und in den anderen Gang. Ihr kommt wieder in der Großen Halle raus, wo erneut ein Gangster auf Euch wartet. Verlaßt die Halle und begebt Euch wieder in den Salon. Drückt erneut den Schalter rechts hinten in der Ecke, damit sich die Glastüren schließen. Klettert jetzt wieder in den Gang mit der Abzweigung. Geht dort zweimal links und Ihr gelangt hinter die Glastür, wo der dritte Unterbrecher liegt. Sammelt ihn auf und geht durch den Salon zurück ins Schwimmbad. Springt rechts hinten ins Wasser und taucht am Ende bis ganz nach oben. Vergeßt unterwegs nicht den Hebel umzulegen, sonst versperrt Euch eine Luke den Weg. Im nächsten Raum erledigt Ihr die drei Gegner und setzt danach die drei Unterbrecherkontakte in die Wand ein. Die Feuer gehen aus und Ihr könnt die Kiste bis unterhalb des Durchganges ziehen. Durch ihn geht es weiter bis zu einem Raum, in dem ein weiterer Gangster wartet. Habt Ihr ihn ruhig gestellt, drückt Ihr den Schalter. Lauft zurück und springt dann über die Container zur anderen Seite des Raumes (Bild 40). Vom letzten Container aus springt Ihr zu dem Durchgang und laßt Euch am Ende ins Wasser fallen. Taucht den Weg entlang und klettert wieder hinaus. Durchquert den nächsten Gang und Ihr kommt in einen überfluteten Raum. Verarbeitet dort die Lebewesen der Spezies Pisces zu Fischmehl. Lauft im Wasser nach links und Ihr kommt wieder zu einem Gang. Durch Ihn kommt Ihr zur Brücke. Lauft nach links und öffnet dort die Schleusentür. Betätigt den Schalter dahinter und geht durch die offene Tür auf der anderen Seite der Brücke. Schiebt dort den Block in die Wand und Ihr gelangt an einen weiteren Schalter. Geht zurück zu der Schleusentür, die Ihr vorhin geöffnet habt und geht den Gang links davon weiter.


Bild40: Springt auf die Container


Bild41: Findet in einer dunklen Ecke diese Tür


Bild42: Hinter diesen Fässern geht es weiter


Bild43: Springt von hier an die Kante und hangelt Euch weiter


Bild44: Von dem Kolben aus springt Ihr zu dem Schalter

In dem nächsten Raum geht Ihr durch den rechten Gang und springt am Ende ins Wasser. Taucht am Schiffsrumpf entlang. Sobald Ihr ins offene Gewässer kommt, taucht Ihr rechts über den großen Felsen und sammelt dahinter den Schlüssel ein. Kümmert Euch nicht groß um die Haie - sucht Euer Heil also besser in der Flucht. Taucht dann so schnell wie möglich zurück und atmet erst mal tief durch. Begebt Euch auf die Brücke und geht zurück in den Gang, aus dem Ihr zuerst aus dem Wasser gekommen seid. Dort befindet sich in einer dunklen Ecke eine Tür, die Ihr hervorragend mit Eurem Schlüssel öffnen könnt (Bild 41). Im Raum dahinter befindet sich ein Schalter, von dem wir der festen Überzeugung sind, daß es eine gute Idee wäre, ihn zu drücken. Lauft wieder auf die Brücke und springt dort in das Loch in der Mitte, verschiebt den Block und drückt den Schalter. Geht nochmals zurück in den Raum, in den Ihr durch den dunklen Gang kommt und klettert dort durch die offene Luke nach oben. Im nächsten großen Raum müßt Ihr wieder ein paar Halunken erledigen. Klettert zur nächsten Ebene nach unten und sammelt dort die Items ein. Springt dann in das Wasserbecken in der Mitte des Raumes und erledigt die Taucher. Holt nochmal tief Luft und schwimmt in den Gang hinter den Fässern (Bild 42). Paßt dort auf die Moränen auf, die aus der Wand geschnellt kommen - Flucht ist hier die beste Methode. Schwimmt vor der ersten Moräne links, und nach der dritten steigt Ihr aus dem Wasser. Ihr befindet Euch in einer Höhle, in der Ihr kurz Luft holt. Ihr könnt hier auch versuchen, mit einer Feuerwaffe ein paar von Fischen zu erledigen. Springt dann wieder ins Wasser und schwimmt auf das große Loch im Schiffsrumpf zu. Dort wartet das Levelende auf Euch.

9. Die Mannschaftsquartiere

Schwimmt nach der nächsten Öffnung nach links und legt den Schalter um. Dann geht es durch die Luke durch, und Ihr klettert aus dem Wasser. Wenn Ihr ein kleines Stück nach vorne lauft, kommt sofort die nächste Dumpfbacke auf der Suche nach Blei. Geht weiter und Ihr seid im Maschinenraum. Begebt Euch auf die andere Seite der Maschine und geht dort den Gang entlang. In dem Gang nach dem Loch im Boden lauern Euch erneut ein paar Schurken auf. Nach der nächsten Biegung kommen auch mehrere Fässer auf Euch zugerollt. Springt im nächsten Raum von der Stelle, wie auf Bild 43 zu sehen ist, an die Kante und hangelt Euch nach rechts. Laßt Euch hinter den Flammen zu Boden fallen und betätigt dort den Schalter. Klettert weiter nach oben und benutzt die Leiter, um noch höher zu kommen. Im Raum nach dem nächsten Gang befindet sich wieder ein Schalter. Drückt ihn und laßt Euch durch das Loch fallen. Geht in den Maschinenraum und klettert auf die Kolben der Maschine. Benutzt diese, um zu dem Durchgang auf der anderen Seite zu gelangen. Im Gang wartet ein Gangster. Die Kiste im nächsten Raum verschiebt Ihr, bis der Weg frei ist. Ihr kommt zu einer weiteren Kiste, die Ihr ebenfalls in die Wand schiebt. Geht dann zurück zu der ersten Kiste und zieht diese aus der Wand heraus, bis der Gang dahinter frei ist. Ihr gelangt zu diesem, wenn Ihr über den Abgrund vom Raum aus springt, Euch hochzieht und den Gang weiter lauft. Dort könnt Ihr Munition einsam-

meln. Laßt Euch dann durch das Loch nach unten fallen. Betätigt den Schalter und klettert wieder nach oben. Lauft den Gang zurück zum Maschinenraum. Die Kolben haben sich erneut verstellt. Springt über sie zur anderen Seite. Rechts vom letzten Kolben aus, könnt Ihr zu einer Plattform mit einem Schalter springen (Bild 44). Drückt diesen und der Raum mit den Flammen füllt sich mit Wasser. Klettert die Maschine nach unten und begebt Euch zu diesem Raum. Hier findet Ihr einen Unterwasserschalter, den Ihr nun betätigen könnt. Holt nochmal Luft und schwimmt dann durch die Tür, die sich gegenüber geöffnet hat. Taucht im nächsten Raum durch die Luke nach unten. Durchquert die Kaverne und schwimmt durch die Öffnung im Fels gegenüber. Haltet Euch links und schwimmt auf den Schalter zu. Vorsicht, Moräne kreuzt! Begebt Euch zurück in die Kaverne und verlaßt diese durch die Luke, die sich geöffnet hat. Drückt den Schalter rechts auf dem Steg und geht weiter durch die Tür links. Zwei weitere Schalter warten gleich hinter der Ecke. Betätigt erst den



Bild45: Zieht den Block und springt schräg zur Kante

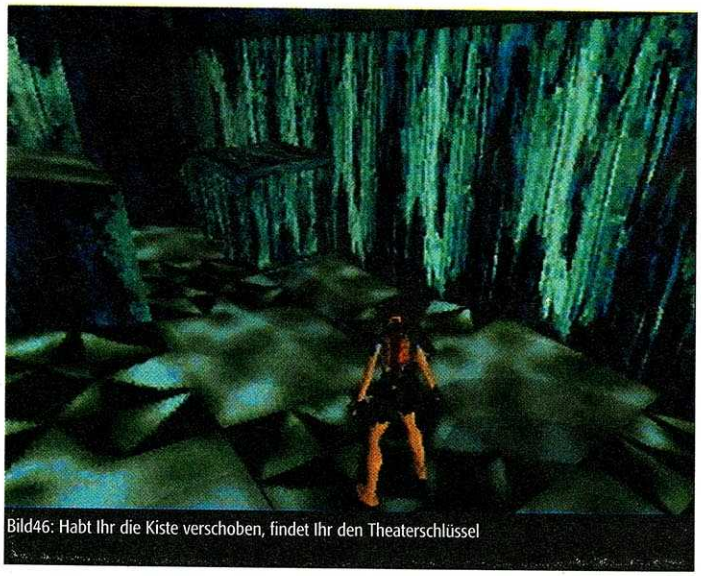


Bild46: Habt Ihr die Kiste verschoben, findet Ihr den Theaterschlüssel

rechten und dann den linken. Zwei große Klappen gehen nach oben. Hangelt Euch an diesen entlang (schnell, da sich die Klappen wieder schließen) bis zu dem Schalter ganz rechts. Drückt ihn und verlaßt danach den Raum wieder. In dem Raum hat sich links hinten in der Ecke eine Klappe geöffnet, durch die Ihr nach oben springen könnt (Sprung-Sprung-Festhalten). Lauft bis zu dem Block, zieht Ihn einmal heraus und springt wieder schräg auf den Steg (Bild 45). Springt von dort schräg zu dem Spalt und hangelt Euch nach links. Von der Niesche aus springt Ihr zu der Wand und zieht Euch nach oben. Geht den Gang weiter und Ihr kommt, nach kurzem Rutschen, auf den nächsten Steg. Am Ende des Steges springt Ihr bis zu dem Durchgang links. Ihr kommt durch den Gang zu den Kajüten, wo ein Gangster wartet. Lauft geradeaus weiter und laßt Euch ganz hinten links die Schräge hinunterrutschen. Springt nach links weiter. Linkerhand seht Ihr einen Spalt. Damit Ihr Euch an diesem festhalten könnt, müßt Ihr auf die gegenüberliegende Schräge hüpfen und beim Rutschen springen. Hangelt Euch daran nach rechts und zieht Euch am Ende hoch. Lauft zur gegenüberliegenden Wand und laßt Euch durch das Loch fallen. Ihr kommt durch einen Gang zu einem Raum mit vielen Sesseln. Erledigt den Bösewicht und geht die Schräge nach oben. Vom Balkon aus erledigt Ihr den nächsten Gegner. Zieht im nächsten Raum die Kiste heraus und springt über das Geländer in den Raum darunter. Mehrere Gangster warten dort auf Euch. Springt am Ende des Raumes in das Loch und zieht die Kiste links in der Ecke weg. Dahinter findet Ihr einen Schlüssel (Bild 46). Klettert wieder aus dem Loch und lauft zurück zum Balkon. Lauft links die Treppe hoch und benutzt den Schlüssel. Die Türen zum Theater öffnen sich. Erledigt erst mal die schurkischen Schurken und klettert in die Loge, wo zwei Menschen warten, die definitiv keine Theaterfreunde sind. Drückt den Schalter und der Vorhang öffnet sich ein Stück. Geht hindurch und zieht die Kiste vor den Durchgang links oben. Benutzt ihn und drückt den Schalter am Ende des Raumes (Vorsicht, Glasscherben!). Das Loch in dem Raum vorher füllt sich mit Wasser. Geht dorthin, räumt auf dem Weg ein bißchen auf, springt ins Wasser und zieht Euch an der anderen Seite raus. Somit wäre dieser Level geschafft.

To be continued...

charts

Leserchartsn

1. Formel 1 97 (PS)
2. V-Rally (PS)
3. Final Fantasy VII (PS)
4. ISS 64 (N64)
5. Resident Evil (PS/SAT)
6. Warcraft II (PS/SAT)
7. Tomb Raider (PS/SAT)
8. Lylat Wars (N64) ▶
9. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
10. Command & Conquer (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 24. Dezember 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Gamers Point

N64: 1. Extreme G
2. Golden Eye
3. Bomberman 64
4. Mario Kart 64
5. Lylat Wars

PS: 1. Final Fantasy 7 ▶
2. Fighting Force
3. Colony Wars
4. G-Police
5. Monopoly

FUN GENERATION

1. FIFA Soccer 98 (PS/N64)
2. FF VII + International (PS)
3. Tomb Raider 2 (PS)
4. Grand Theft Auto (PS)
5. Steep Slope Sliders (SAT)
6. NFL Quarterback Club (N64)
7. Diddy Kong Racing (N64)
8. Warcraft II (PS/SAT)
9. Castle.-Symph.o.t.Night (PS)
10. G-Police (PS)

Die Gewinner aus Fun Generation 12/97:

▶ 1. M. Enzinger, Piding
▶ 2. K. Purucker, Thale
▶ 3. A. Swidan, Butzbach

back issues



FG 3/96 ☐	FG 1/97 ☐	FG 8/97 ☐
FG 8/96 ☐	FG 2/97 ☐	FG 9/97 ☐
FG 10/96 ☐	FG 4/97 ☐	FG 10/97 ☐
FG 11/96 ☐	FG 6/97 ☐	FG 11/97 ☐
FG 12/96 ☐	FG 7/97 ☐	FG 12/97 ☐

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

No. 25 am Kiosk ... ab dem 14.01.1998

Auf der Straße nach Süden!

Grand Tourismo

Das PlayStation-Rennspiel der nächsten Generation

Pop-Art für alle

Yoshi's Story

Der Riesentest des N64-Jump'n Run-Knüllers

Rollin' Home!

Neue Horizonte

Das Einsteigerspecial für angehende Roilenspieler

Are you ready to fly?

Aero Fighters Assault

Die Pilotwings-Macher lassen das N64 erneut abheben

Ski Heil!

Nagano Winter Olympics

Das große Special zur Olympiade in Japan

CyPressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97209 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Model: Sandra Gößmann
Foto › Jochen Scheiner,
Artwork: FG[art]Dept, Kai Neugebauer

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 / 95 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
97209 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
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 319 889 000
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, 97209 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: 9600/300, 9500/150, 9600/233, 8500/120, 7200/90, TEK550, 21", 100MB, 4GB, 64BIT, 32BIT, 196MB, A4, 4C, 3060PI & Quarktaschen

Special Thanx: Sandra Gößmann, Jochen Scheiner, Virgin, Nintendo & Sony

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Besuch des Monats: X-AMPLE Architectures (Michel (Emil), Thomas (Grafix-Wizzard) & Michael (Chicken Wing Commander)

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH FUN GENERATION

Theo Kranz Versand

(0931 / 3545222

.....oder 0180 / 5211844



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD NUR SOLANGE VORRAT REICHT:	.289,-
SONY PLAYSTATION WIE OBEN, INKL. OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE	.299,-
CONTROL PAD ORIGINAL	.44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	.59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	.84,-
HYPERBLASTER PISTOLE	.59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	.119,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	.29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG:	.39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	.69,-
MEMORY CARD 360 BLOCKS	.89,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	.109,-
NAMCO NEGCON PAD	.89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	.89,-
ACE COMBAT 2	.89,-
ACTUA SOCCER 2	.89,-
ACTUA TENNIS	.89,-
AGENT ARMSTRONG	.84,-
AIR RACE	.99,-
ARK OF TIME	.84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	.74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	.89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2(JAN)	.84,-
BAPHOMETS FLUCH 2	.89,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	.84,-
BLEIFUSS 2 (FEB)	.79,-
BLOODY ROAR - BEAST (JAN)	.84,-
BROKEN HELIX (JAN)	.99,-
BUBBLE BOBBLE 2	.79,-
BUG RIDERS	.84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	.109,-
BUST A MOVE 3 (JAN)	.59,-
CART INDY CAR (DEZ)	.89,-
CASTLEVANIA	.94,-
CLOCK TOWER (JAN)	.99,-
COLONY WARS	.89,-
COMMAND & CONQUER 2	.99,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	.109,-
COURIER CRISIS	.89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	.89,-
CROC	.89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	.89,-
DEVIL'S DECEPTION	.84,-
DISCWORLD 2	.89,-
DREAMS (JAN)	.89,-
DYNASTY WARRIORS	.89,-
EVERYBODYS GOLF (DEZ)	.79,-
EXPLOSIVE RACING	.89,-
FIFA SOCCER '98 WM QUALIFIKATION	.89,-
FIGHTING FORCE	.99,-
FINAL FANTASY VII	.109,-
FORMULA KARTS	.99,-
FROGGER	.89,-
G-POLICE	.109,-
GRAND THEFT AUTO (DEZ)	.89,-
HEAVEN'S GATE	.79,-
HERC'S ADVENTURE	.89,-
HERCULES	.89,-
JERSEY DEVIL	.94,-
KURUSHI	.79,-
MADDEN NFL '98	.89,-
MAGIC THE GATHERING	.89,-
MARVEL SUPER HEROES	.89,-
MASS DESTRUCTION	.84,-
MAXIMUM FORCE	.89,-
MDK	.84,-
MICRO MACHINES V3	.79,-
MONOPOLY	.84,-
MOTO RACER	.89,-
MOTOR MASH	.89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE	.79,-
MYST 2 - RIVEN (DEZ)	.94,-
NASCAR '98	.89,-
NBA LIVE 98	.89,-
NBA HANGTIME	.99,-
NHL 98	.89,-
NHL BREAKAWAY	.84,-
NHL OPEN ICE	.99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(DEZ)	.84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	.89,-
NUCLEAR STRIKE	.89,-
OVERBOARD	.89,-
PANDEMONIUM 2	.84,-
PANZER GENERAL II	.89,-
PARAPPA THE RAPPER	.79,-
PAX CORPUS	.89,-
PGA TOUR '98	.89,-
PITFALL 3D (DEZ)	.89,-
POWERSLIDE - PEAK PERFORMANCE	.89,-
POWER SOCCER 2 (DEZ)	.89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	.74,-
RAPID RACER	.89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	.84,-
RISIKO	.84,-
ROCK 'N' ROLL RACING 2 (DEZ)	.89,-
ROSCO MCQUEEN	.89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	.89,-
SIGN OF THE SUN (FEB)	.84,-
SKULL MONKEY (JAN)	.89,-
STREETFIGHTER EX PLUS	.84,-
SUPER FOOTBALL CHAMP.	.94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	.94,-
THEME HOSPITAL (JAN)	.89,-
TENNIS ARENA	.89,-
TEST DRIVE 4	.89,-
TETRIS PLUS	.79,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	.159,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	.99,-
TOMB RAIDER 2	.94,-
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2	.19,95
TOSHINDEN 3	.89,-
TOTAL DRIVING	.84,-
UBIK (JAN)	.99,-
V-RALLY	.89,-
VMX RACING	.89,-
VS. (VERSUS) (JAN)	.99,-
WARCRAFT II	.89,-
WCW VS. THE WORLD	.99,-
WRECKING CREW (JAN)	.99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ)	.84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	.89,-
Z (DEZ)	.79,-

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS SEGA SATURN MAXI SET INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE	.299,-
MEGA SET WIE OBEN + STORY OF THOR 2	.333,-
CONTROL PAD ORIG.	.44,-
6-SPIELER-ADAPTER ORIG.	.59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)	.119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	.79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	.59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	.79,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (JAN)	.99,-
BATTLE SPORT	.84,-
BEDLAM (DEZ)	.79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	.89,-
BUST A MOVE 3	.84,-
CROC (DEZ)	.89,-
DISCWORLD 2	.84,-
DRAGON FORCE	.89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S (DEZ)	.109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ)	.89,-
FIGHTING FORCE (JAN)	.99,-
FORMULA KARTS	.89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	.89,-
LAST BRONX	.89,-
MADDEN NFL '98	.89,-
MARVEL SUPER HEROES	.89,-
NASCAR '98 (DEZ)	.89,-
NBA LIVE '98 (DEZ)	.89,-
NBA ACTION 98 (JAN)	.89,-
NEED FOR SPEED	.89,-
NHL '98 (JAN)	.89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (JAN)	.89,-
RESIDENT EVIL	.89,-
SEGA TOURING CAR	.99,-
SHINING THE HOLY ARK	.89,-
SONIC JAM	.89,-
SONIC R - SONIC T.T.	.99,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)	.94,-
TETRIS PLUS	.79,-
WARCRAFT II	.89,-
WINTER HEAT (FEB)	.99,-
WORLDWIDE SOCCER '98	.89,-
Z (JAN)	.99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64 DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	.299,-
CONTROL PAD - ORIG. FARBIG	.54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERSION INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	.149,-
GAME BUSTER	.109,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	.34,-
MEMORY CARD 1 MEG	.39,-
MEMORY CARD 5 MEG	.79,-
BLAST CORPS	.114,-
BOMBER MAN 64	.89,-
CHAMÄLEON TWIST	.119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	.139,-
DARK RIFT	.134,-
DIDDY KONG RACING	.89,-
EXTREME G	.139,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ)	.134,-
F1 POLE POSITION 64	.139,-
GOEMON	.149,-
HEXEN 64	.144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	.129,-
LAMBORGHINI 64 (DEZ)	.139,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	.139,-
MADDEN 64 (DEZ)	.144,-
MARIO KART 64	.89,-
MISCHIEF MAKERS	.89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	.119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS (JAN)	.144,-
NBA PRO 98 (JAN)	.139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	.139,-
SAN FRANCISCO RUSH	.129,-
SUPER MARIO 64	.89,-
TOP GEAR RALLY	.139,-
TUROK	.99,-
WCW WRESTLING	.139,-

TAMAGOTCHI

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

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM 49,-	THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 49,-	MYSTARIA 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-	TIGERSHARK 69,-	NBA JAM EXTREME 39,-
CARNAGE HEART 79,-	TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-	NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
CONTRA LEGACY OF WAR 59,-	TUNNEL B1 29,-	PANZER DRAGOON 2 59,-
EXHUMED 59,-	WORMS - PLATINUM 44,-	PARODIUS DELUXE 29,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-		PGA TOUR 97 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-		PRIMAL RAGE 39,-
FIFA 97 69,-		ROAD RASH 39,-
GR.ACTUA SOCCER - PLAT. 44,-		SEGA RALLY 69,-
INT. TRACK AND FIELD - PLAT. 44,-		SHINOBI X 59,-
NHL 97 49,-		SPOT GOES TO HOLLYWOOD 39,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM 49,-		SOVIET STRIKE 39,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-		STORY OF THOR 2 39,-
RIDGE RACER - PLATINUM 49,-		S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO 39,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-		SWAGMAN 59,-
SOVIET STRIKE - PLAT. (JAN) 49,-		TOMB RAIDER 69,-
TEKKEN - PLATINUM 49,-		VIRTUA FIGHTER 2 49,-

SATURN

ACTUA GOLF 14,-	
ALONE IN THE DARK 2 19,-	
AMOK 39,-	
BAKU BAKU ANIMAL 49,-	
BATTLE STATIONS 49,-	
CROW - CITY OF ANGELS 29,-	
D 14,-	
DRAGONHEART FIRE AND STEEL 29,-	
HARDCORE 4X4 49,-	
IRONMAN X/O MANOWAR 14,-	

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 GLEICH TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VO 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTE 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 KÖNN AUCH UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG 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 6,- DM zzgl. Nachnahmegebühr, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

SEI MEIN HERR



·IAN LIVINGSTONE'S·

DEATHTRAP Dungeon





Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt, verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl, daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest: Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du zichst Deine Klinge. Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ... Zu spät.

PC CD

PlayStation

EIDOS INTERACTIVE

© 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission.