Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5.80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: .....650 ptas
Yoshi's Island: ...7 Melonen

132 Seiten

16 SEITEN TIPS, TRICKS, CHEATS & LÖSUNGEN

"The Yoshi Issue" ISSUE 25 V2d.02/98 5,80 DM

# FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NINTENDO • SEGA • SONY

2/98

NINTENDO 64 • SATURN • PLAYSTATION

PlayStation

## GRAN TURISMO

DAS BESTE RENNSPIEL?

NINTENDO 64

## 10 TITEL IM TEST

WCW VS. NWO,
SNOWBOW KIDS,
WILD CHOPPER &
7 WEITERE SPIELE




## SPECIALS

- **ZU BESUCH BEI PROBE**
  WAS BRINGT DIE EDELSCHMIEDE ?
- **DAS ROLLENSPIEL-EINSTEIGERSPECIAL**
  DER LEITFADEN VON DEN PROFIS
- **QUO VADIS-SPECIAL**
  DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

## Riesentest YOSHI'S STORY

mit Riesenposter

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY PLAYSTATION MAGAZIN

4 394081 005808 02

30 100% FUN GENERATION

TOCA TOURING CAR championship

# MOTORSPORT - SIMULATION PUR!




play PLAYSTATION BEST BUY! 9 von 10

9/10

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

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

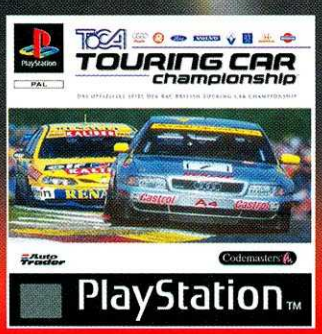
***Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?***
***CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM***



*Spektakuläre Unfälle*



*Massenkarambolagen*






*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

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



## *Liebe Leser!*

Wir befinden uns im Jahre 1998, einem potentiellen Rekordjahr. Niemals zuvor hatte es so viele Menschen in Deutschland gegeben, die ihre Freizeit vor einer Videospielkonsole verbringen, wie in den nächsten 365 Tagen. Und sie tun gut daran, denn die Qualität der Spiele wird dieses Jahr einen neuen Höhepunkt erreichen. Die PlayStation wird von den Entwicklerteams bis zu den Grenzen der Leistungsfähigkeit ausgereizt werden, das Nintendo 64 wird eine gewaltige Softwarelawine erleben, Sega könnte eventuell bis Ende des Jahres das neue Flaggschiff Katana vorstellen und mit Spielen wie House of the Dead oder Winter Heat ein Abschiedstänzchen für den Saturn auf das Parkett legen, das allen Nichtbesitzern der Konsole die Tränen in die Augen treibt.

Tränen wird es hoffentlich nicht allzu viele geben in diesem Jahr der Superlative. Spannungen familiärer Art dürften bei Videospielern jedoch schon vorprogrammiert sein. Das Gros der Konsolenbenutzer ist männlich, gleiches gilt übrigens für Fußballfans. In keinem Jahr zuvor wurden so viele wichtige Fußballspiele live im Fernsehen übertragen, wie es 1998 sein werden. Erschwerend kommt die Olympiade in Nagano hinzu, die uns des Nachts den Schlaf rauben wird. Unter diesen Voraussetzungen schlage ich heute schon mal das Wort „Toleranz" als Wort des Jahres 1998 vor.

Ich hoffe, die PlayStation-Fans werden in dieser Ausgabe tolerieren, daß erstmals mehr Nintendo 64-Titel getestet wurden, und die Nintendo-Spieler werden nach der Lektüre der Tests verstehen, warum die Spiele zumeist nicht über den grünen Klee gelobt werden. Aber eigentlich versteht sich das von selbst, das Lesen eines Multiformat-Magazins hat erfahrungsgemäß auch etwas mit dem Blick über den eigenen Tellerrand zu tun.

Noch ein Wort zu dem Test von Yoshi's Story: Anfangs waren wir überzeugt, daß das neueste Produkt aus Miyamotos Werkstatt das Spiel des Monats werden müßte. Mit zunehmender Testlänge kamen alle Tester zu dem gleichen Schluß, nämlich daß das Spiel mit einer erwachsenen Zielgruppe nur bedingt kompatibel ist. Ich bin sehr gespannt auf die Reaktionen, die wir auf diesen Testbericht erhalten werden.

***Viel Spaß mit dieser Ausgabe!***

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur

## GT Interactive Release-Kalender




**1.Februar**

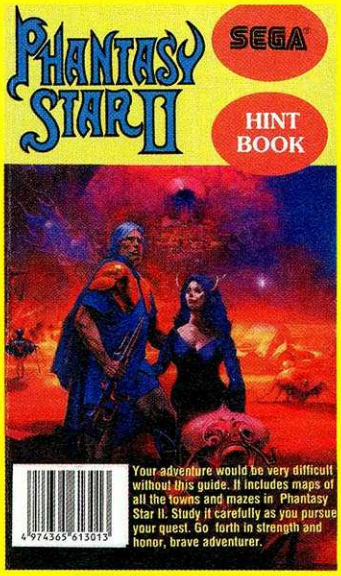
NBA Hangtime (PSX)

Youngblood (PSX)

**15.Februar**

Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98 (N64)

# issue 25 · februar'98

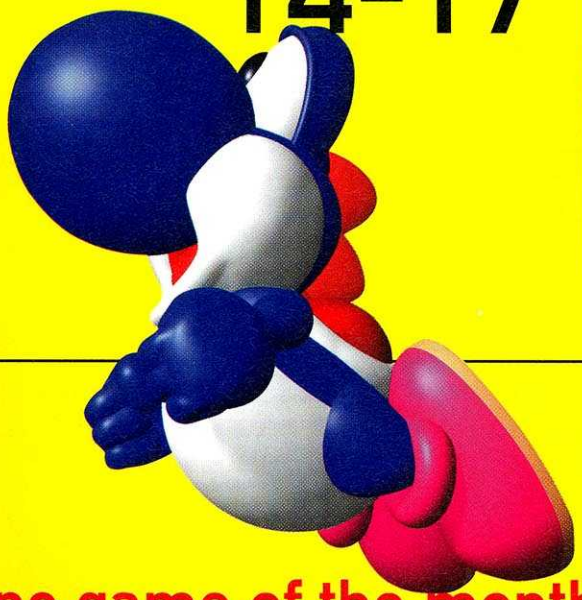




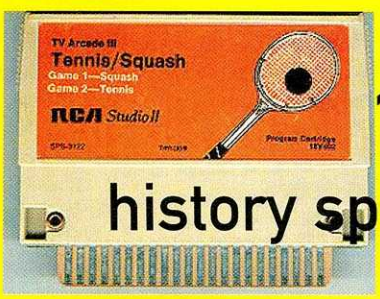



einsteigerspecial
rollenspiele
14-17

22-27


no game of the month
yoshi's island
77-81



104-107
history special


## SPIELE TESTS 57-102


### Nintendo 64

Aero Fighter Assault ..... 58
Dural Heroes ..... 76
Snowbo Kids ..... 86
Wayne Gretzky 3D Hockey 98 ..... 57
WCW vs. NWO ..... 82-83
Wild Choppers ..... 84
Yoshi's Island ..... 77-81

### Sony PlayStation

Ark of Time ..... 87
Bloody Roar ..... 90-91
Kart Duell II ..... 98
Masters of Teräs Käsi ..... 88-89
Monster Rancher ..... 99
NBA Fastbreak '98 ..... 93
NHL Face Off '98 ..... 92
One ..... 96-97
Pro Pinball - Timeshock ..... 94

### Sega Saturn

NHL Allstar Hockey '98 ..... 100






84
wild choppers



88-89





masters of teräs käsi





82-83

# >>inhalt

108-111 FEEDBACK

BACKSTAGE

SPECIALS



SOFTWARE NEWS

22-55 PREVIEWS

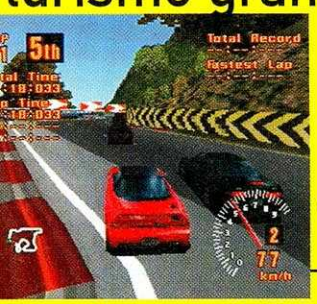






turismo grande




viel gud!

4zig-eins&4zig

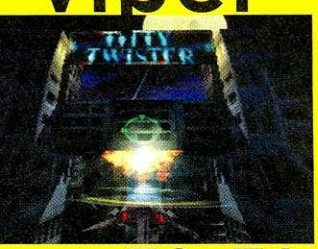
GEWINNSPIELE

56 PERSONALITY

112-127 FIRST AID

RUBRIKEN

viper




50-51

oozumo




31

gex 2




44-46


Leserbriefe ..... 108-111

Resident Evil 2-Spot, Interacts Rennspiel-Pads u.v.a. ..... 6-12

Einsteigerspecial Rollenspiele ..... 14-17
Zu Besuch bei Probe ..... 22-27
Quo Vadis Videospielszene? ..... 104-107

Tomorrow Never Dies, Rebel Moon, Kill Wheel, Tekken 3 usw. .. 18-21

Nintendo 64
1080° ..... 30
Acclaim Soccer ..... 26
Fighter's Destiny ..... 32-33
Forsaken ..... 22-23
Nagano Winter Olympics ..... 28-29
Oozumo Wrestling 3 ..... 31

PlayStation
Batman & Robin ..... 24-25
Einhänder ..... 48-49
Forsaken ..... 22-23
Gex 2 ..... 44-46
Gran Turismo ..... 40-41
Mega Man Neo ..... 36
Need for Speed III ..... 38
Viper ..... 50-51

Sega Saturn
House of the Dead ..... 52-53
Winter Heat ..... 54-55

Electronic Arts ..... 34
Vidis ..... 128

Wir über uns ..... 56

Tomb Raider 2 Komplettlösung & Cheats (die funktionieren!), WCW vs. NWO, Diddy Kong Racing, Treasures of the Deep usw. ..... 112-127

Abo ..... 35
So werten wir ..... 56
Nippon Corner ..... 102
Charts und Back Issues ..... 129
What's Next ..... 130
Impressum ..... 130



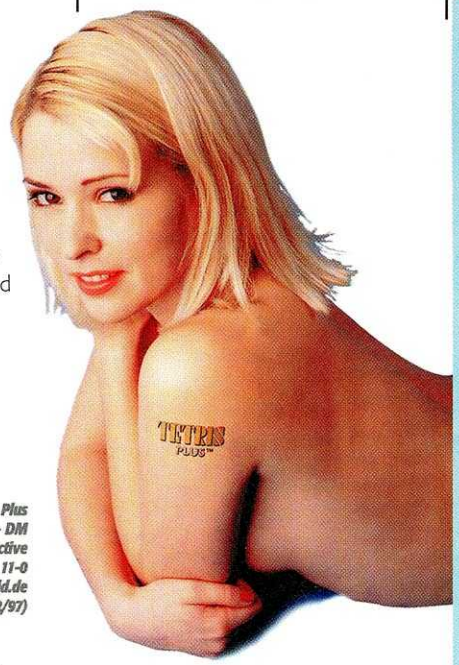
AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD'97

# NEWS

## Virgin verlost 5x Tetris Plus für PlayStation

In Ausgabe 12/97 stellten wir Euch das Spiel Tetris Plus für PlayStation im PAL-Corner vor. Stark am Ur-Tetris orientiert, bietet Tetris Plus einen Abenteuer-Modus und eine sehr gute Spielbarkeit. Wir verlosen fünf Exemplare des Titels. Schreibt einfach Euren Namen und Adresse auf eine Postkarte und schickt diese an:

FUN GENERATION
Stichwort: „Bauklötze"
Max-Planck-Str. 13
97204 Würzburg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.




*Produkt:* ..... *Tetris Plus*
*Preis:* ..... *89,- DM*
*Vertrieb:* ..... *Virgin Interactive*
*Tel.:* ..... *040/ 39 10 11-0*
*Webpage:* ..... *www.vid.de*
*Rating:* ..... *8 von 10 (FG 12/97)*

## Resident Evil - Der Werbespot

Nichts ist banaler und weniger Aufhebens wert als ein Drehbericht zu einem von tausenden Werbespots, die tagtäglich über die Mattscheibe flimmern. Und wenn es sich dann auch noch um einen Spot handelt, der wahrscheinlich niemals die Pausen zwischen der zweiten und dritten Glücksrad-Spielrunde überbrücken, geschweige denn sonstwo außerhalb Japans zu bestaunen sein wird, ist die Sinnfrage auch an uns berechtigt. Doch es handelt sich immerhin um den Trailer zu Resident Evil 2, dem heißersehnten Splatterepos von Capcom. Der Regisseur ist kein geringerer als George Romero, dessen „Zombie"-Trilogie den Horrorfilm revolutionierte und ihm seine Unschuld genommen hat. In dem „Kurzfilm" werden die Hauptdarsteller des Spiels Leon und Claire vorgestellt, die wahren Stars jedoch sind natürlich die Zombies. Wir haben ein paar Schnappschüsse von den Dreharbeiten ergattern können, in der nächsten Ausgabe versuchen wir den Spot als Filmroman darzustellen.

*Webpage:* ..... *www.capcom.com*











## TICKER

**Lara Croft** hat in der amerikanischen Comic-Serie Witchblade einen Gastauftritt. Bei uns erscheinen die Comics im Münchner Splitter-Verlag +++ Der amerikanische Homer Simpson Sprecher **Dan Castellaneta** hat einen Gastauftritt in Clay Fighter 63 1/3 +++ Gerüchten zufolge laufen derzeit die Vorbereitungen zu einem **Wing Commander-Kinofilm**. Angeblich soll Mark Hamill für die Hauptrolle schon unterschrieben haben +++ Konami sicherte sich die Rechte am **Game Boy-Tamagotchi** +++ **Wheel of Fortune** (Glücksrad) für N64 unterstützt das Rumble Pack (!) +++ In einer **Umfrage in den USA** nannten repräsentativ befragte Kids am häufigsten den Namen „Nintendo", als sie nach Begriffen gefragt wurden, die sie spontan mit Unterhaltung für Jugendliche verbinden würden. Auf die folgenden Plätze kamen The Simpsons, Star Wars und Sony. Die Kinder nannten zudem vorwiegend Diddy Kong Racing als das heißersehnteste Spiel unterm Christbaum +++ Die Produktion zur Zelluloid-Fassung des **Index-Shooters Doom** hat begonnen. Die Produktionsfirma TriStar Pictures arbeitet derzeit an einem Drehbuch; das Gerücht, daß Arnold Schwarzenegger die Hauptrolle übernehmen soll, konnte nicht bestätigt werden. TriStar ist verantwortlich

NINTENDO 64

ART OF GAMES

Phone&Phaxe:
04221 / 16746

NINTENDO 64

PlayStation

SEGA SATURN

PC CD ROM

**SONY PLAYSTATION**

| | |
|---|---|
| Sony PlayStation | 289,00 DM |
| Analogpad | 55,00 DM |
| MemoryCard, 15 Blocks | 39,00 DM |
| Abe's Oddysee | 85,00 DM |
| Ace Combat 2 | 85,00 DM |
| Auto Destruct | 89,00 DM |
| Ark of Time | 85,00 DM |
| Ayrton Senna Kart Duell 2 | 85,00 DM* |
| Baphomets Fluch 2 | 89,00 DM |
| Bushido Blade | 89,00 DM* |
| Bust A Move 3 | 59,00 DM |
| Cart Indy Car | 85,00 DM* |
| Castlevania | 95,00 DM |
| Colony Wars | 85,00 DM |
| Command & Conquer 2 | 99,00 DM |
| Cool Boarders 2 | 89,00 DM* |
| Crash Bandicoot 2 | 89,00 DM |
| Discworld 2 | 89,00 DM |
| Dynasty Warriors | 85,00 DM |
| Felony 11/79 | 95,00 DM |
| FIFA 98 Die WM Qualifikation | 89,00 DM |
| Fighting Force | 99,00 DM |
| Final Fantasy 7 | 105,00 DM |
| Formel 1 '97 | 105,00 DM |
| Formula Karts | 95,00 DM |
| Frogger | 85,00 DM |
| G-Police | 99,00 DM |
| Grand Theft Auto | 89,00 DM |
| Hercules | 85,00 DM |
| Jersey Devil | 90,00 DM |
| Lucky Luke | 90,00 DM* |
| MDK | 89,00 DM |
| Monopoly | 85,00 DM |
| Moto Racer | 89,00 DM |
| Myst 2 - Riven | 95,00 DM* |
| Nagano Winter Olympics | 90,00 DM* |
| Nascar 98 | 89,00 DM |
| NBA Live 98 | 85,00 DM |
| NHL 98 | 85,00 DM |
| Nightmare Creatures | 89,00 DM* |
| Pandemonium 2 | 85,00 DM |
| Resident Evil Directors Cut | 85,00 DM |
| Risiko | 89,00 DM |
| Shadow Master | 89,00 DM |
| Street Fighter EX Plus alpha | 89,00 DM |
| Tennis Arena | 89,00 DM |
| Test Drive 4 | 85,00 DM |
| Theme Hospital | 89,00 DM* |
| Time Crisis & Lightgun | 135,00 DM |
| TOCA Touring Car | 95,00 DM |
| Tomb Raider 2 | 99,00 DM |
| UEFA Championsleague | 90,00 DM* |
| VMX Racing | 85,00 DM |
| WCW vs. The World TOUR | 90,00 DM* |
| Z | 80,00 DM* |

**NINTENDO 64**

| | |
|---|---|
| Nintendo 64 | 299,00 DM |
| Control Pad; farbig | 54,00 DM |
| MemoryCard | 40,00 DM |
| Blastcorps | 110,00 DM |
| Bomber Man 64 | 89,00 DM |
| Clay Fighter 63 1/3 | 135,00 DM |
| Chameleon Twist | 135,00 DM |
| Dark Rift | 135,00 DM |
| Diddy Kong Racing | 89,00 DM |
| Extreme G | 135,00 DM |
| FFIFA 98 Die WM Qualifikation | 135,00 DM* |
| 1 Pole Position 64 | 139,00 DM |
| Golden Eye | 149,00 DM |
| Lamborghini 64 | 139,00 DM |
| Lylat Wars & Rumble Pack | 135,00 DM |
| Mischief Makers | 89,00 DM |
| Multi Racing Championship | 135,00 DM |
| Nagano Winter Olympics | 139,00 DM* |

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Ladenpreise können abweichen. Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei. Versandkosten per Post 6,90 DM zzgl. Nachnahme. Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Art Of Games
Inh. L. Hesse
Lange Straße 4-6 (Kaufpark)
27749 Delmenhorst
Tel. & Fax.: 04221 / 16746
Bestellannahme:
9.30 - 19.00 Uhr

Außerdem ständig neue Importspiele lieferbar !



## Innovatives Zubehör von Interact




Die Zubehörspezialisten Interact, die in Deutschland über Jöllenbeck vertrieben werden, stellen eine neue Zubehörpalette vor. Neben Joypads, Lichtpistolen oder Memorykarten für alle Systeme stellt man erstmals ein neuartiges Rennspielpad vor. Der Ultra Racer für PlayStation und Nintendo 64 ist ein programmierbares Pad mit einer Drehscheibe auf der Oberfläche, die man anstelle des Lenkrads benutzt. Nach kurzer Eingewöhnungszeit ist man dank des kurzen Lenkweges in der Lage, beachtliche Erfolge zu erzielen. Für normale Spiele ist das Teil jedoch völlig ungeeignet, da weder ein Steuerkreuz noch ein Analogstick zu finden sind.

Das letzte Wort in puncto Rumble Pak möchte Interact mit dem Tremor Pak sprechen. Das batteriebetriebene Teil hat einen Schalter für normales oder heftiges Schütteln. Wer also gar nicht genug durchgerüttelt werden kann, holt es sich sofort.

*Produkt: ..... Ultra Racer PSX, Ultra Racer 64, Tremor Pak*
*Preis: ..... 79, 95 DM (Ultra Racer), 19,95 DM (Tremor Pak)*
*Vertrieb: ..... Interact of Europe, Jöllenbeck GmbH, Kreuzberg 2, 27404 Weertzen*
*Tel.: ..... 04287/ 12 51-13 (Fax: -44)*
*Webpage: ..... www.interact-europe.de*

## Return of the Living Dead Part 1

### Infogrames kauft Rechte an Heart of Darkness

Der prominenteste Software-Geist der Videospielszene gibt wieder einmal ein Lebenszeichen von sich. Schon im Frühjahr 1995 konnte man die ersten Berichte zu Heart of Darkness lesen, damals sollte das Spiel von Virgin Interactive veröffentlicht werden. Es handelt sich um ein Jump'n Run-Abenteuer mit Rendergrafik. Danach sollte es exklusiv von Sega für den Saturn vertrieben werden und befand sich abermals auf den Releaselisten. Mittlerweile hat sich Infogrames die Rechte an dem Titel gesichert und wird das Spiel voraussichtlich im Sommer für PlayStation und PC veröffentlichen.

## Return of the Living Dead Part 2

### M2 auf japanischer Messe gesichtet

Der japanische Software-Gigant Matsushita zeigte Ende November auf der Digitalmedia World Expo in Japan eine überarbeitete M2-Konsole. Nach jahrelangen Ankündigungen bezüglich der Maschine wurde das Projekt Mitte 1997 gestoppt. Nun konnten die staunenden Besucher diverse Spiele und ein Karaoke-Programm bewundern. Der Controller erinnerte stark an das N64-Pad-Design. Firmensprecher sagten, daß die Konsole nicht als Spielehardware in den Handel kommen soll, die vorgestellten Titel sollten nur die Grafikmöglichkeiten demonstrieren. Was Matsushita wirklich mit dem M2 vor hat, bleibt im dunkeln.

## Neue Einzelheiten über Segas Katana

Durch einen Zufall kamen wir an ein internes Schriftstück über Segas neue Videospielkonsole namens Katana. Die Tech-Specs haben wir schon in Ausgabe 11/97 bekanntgegeben. Katana wird eine 200 MHz Hitachi SH4 CPU haben, die Rechenleistung liegt bei 360 MIPS, die Grafik-CPU ist ein Power VR2-Chip, der leistungsfähiger sein soll als eine 3Dfx-Karte für den PC. Der Hauptspeicher beträgt 8 Mbyte, ein 12xSpeed-CD-Laufwerk sorgt für schnelles Nachladen.

Neu ist, daß es den Programmierern möglich sein wird, Spiele direkt auf dem PC zu erstellen und dann direkt in die Konsole zu übernehmen. So will Sega auf breiter Front den Software-Nachschub sichern, ohne abwarten zu müssen, bis die Autoren mit der Hardware vertraut und sicher im Umgang werden.

*Quelle: ..... Vertraulich*

## James Bond Will Return

Bond-Fans kennen diesen Satz, der nach jedem Abspann einer Episode des unerschrockenen Geheimagenten über die Leinwand flimmert. Gleiches konnte man nach Golden Eye für das Nintendo 64 lesen. Doch das nächste 007-Abenteuer für Nintendo 64 wird nicht „Tomorrow Never Dies" heißen, die Exklusivrechte an diesem Titel hat sich MGM Interactive gesichert und läßt derzeit Black Ops an einem PlayStation-Spiel (siehe Software-News) arbeiten. Chris Stamper, einer der Rare-Gründer, sagte dazu, daß Rare derzeit die Grafikengine von Golden Eye überarbeite und einige nette Tricks in der Hinterhand habe. Das neue Bond-Spiel der englischen Edelentwickler wird auf einen älteren Bond-Film Bezug nehmen. Heiße Kandidaten sind „Goldfinger", „Live and let die", „Moonraker" und „Never say never again".


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 |
| Cruis in USA | | dt. DM 89,95 |
| Dark Rift | | dt. DM134,00 |
| Diddy Kong Racing | | dt. DM 89,00 |
| FIFA 98-WM Qualifikation | kpl | dt. DM129,00 |
| John Madden 64 | | dt. DM124,00 |
| F1 Pole Position | | dt. DM129,00 |
| Lamborghini | | dt. DM129,00 |
| Nagano Winter Olympics | | dt. DM139,00 |
| NBA Pro '98 | | dt. DM129,00 |
| San Francisko Rush | | dt. DM129,00 |
| Snowboard Kids | | dt. DM 89,95 |
| Super Mario 64 | kpl | dt. DM 79,95 |
| Tetrisphere | | dt. DM 89,95 |

**SEGA SATURN**

| | | |
|---|---|---|
| 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 |
| Nascar 98 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| NBA Live '98 | | dt. DM 89,00 |
| NHL Allstar Hockey 98 | | dt. DM 89,00 |
| NHL '98 | | dt. DM 89,00 |
| Resident Evil | | dt. DM 99,00 |
| SEGA Touring Car | | dt. DM 99,00 |
| SONIC JAM (4 Spiele) | | dt. DM 79,00 |
| SONIC R | | dt. DM 99,00 |
| Steep Slope Sliders | | dt. DM 94,00 |
| Streetfighter Collection | | dt. DM 89,00 |
| Warcraft 2 | kpl. | dt. DM 84,00 |
| Winterheat | | dt. DM 94,00 |

**SONY PLAYSTATION**

| | | |
|---|---|---|
| Ayrton Senna Kart Duell 2 | kpl. | dt. DM 84,00 |
| Baphomets Fluch 2 | | dt. DM 89,00 |
| Castlevania | | dt. DM 89,00 |
| Command&Conquer 2 | kpl. | dt. DM 99,00 |
| Crash Bandicoot 2 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Critical Depth | | dt. DM 84,00 |
| Deathtrap Dungeon | kpl. | dt. DM 89,00 |
| FIFA 98-WM Qualifikation | kpl | dt. DM 89,00 |
| FINAL FANATASY 7 | kpl. | dt. DM104,95 |
| G - Police | | dt. DM 99,95 |
| Hercules | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Magic The Gathering | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Maximum Force | | dt. DM 89,00 |
| Nagano Olympic Winter Games | | dt. DM 89,00 |
| Nascar '98 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| NBA Live '98 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| NHL '98 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Nightmare Creatures | | dt. DM 89,00 |
| Pax Corpus | | dt. DM 89,00 |
| Resident Evil DC - uncut - | | dt. DM 84,00 |
| Rosco McQueen | | dt. DM 84,00 |
| Skull Monkeys | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Test Drive 4 | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Toca Touring Car | | dt. DM 89,00 |
| Tomb Raider 2 | kpl. | dt. DM 99,00 |
| UBIK | kpl. | dt. DM 89,00 |
| Z | | dt. DM 79,00 |

**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
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

# NEWS

## Release-Dates - Jan. bis März 1998

So langsam geht es wieder los: Die Videospieler haben die letztjährige Weihnachtsüberdosis verdaut und hoffen auf baldigen Softwarenachschub. Zwar überschlagen sich die Firmen nicht gerade mit Ankündigungen, trotzdem sind genug potentielle Kauftips auf deren Releaselisten. Und wie sieht unsere Wunsch für 1998 aus? Neben Resident Evil 2 und Metal Gear Solid wäre wohl die Ankündigung einer „The Curse of Monkey Island"-Umsetzung am schönsten. Leider gibt es in diese Richtung noch nichts konkretes zu berichten, immerhin aber auch keine Dementis. Vielleicht ändert man bei LucasArts seine etwas konsolenfeindliche Haltung, das eben angesprochenen Spiel wäre doch ein guter Anlaß.

| Titel | System | Veröffentlichung | Vertrieb | Entwickler | Ca.-Preis |
|---|---|---|---|---|---|
| Beast Wars | PS | März | Hasbro | Millenium | 99,- DM |
| Breath of Fire 3 (kompl. dt.) | PS | März | Laguna | Capcom | 99,- DM |
| Clayfighter Extreme | PS | Februar | Acclaim | Interplay | 99,- DM |
| Clock Tower | PS | Februar | Konami | ASCII | 109,- DM |
| Crime Killer | PS | März | Acclaim | Interplay | 99,- DM |
| Cruisn USA | N64 | Februar | Nintendo | Midway | 99,- DM |
| Dodgem Area | PS | Februar | Acclaim | Project Two | 99,- DM |
| G.A.S.P. | N64 | März | Konami | Konami | 159,- DM |
| Goemon | N64 | 1Q 1998 | Konami | Konami | 169,- DM |
| King of Fighters '96 | PS | März | Laguna | Takara | 99,- DM |
| Mega Man 8 | PS | Februar | Laguna | Capcom | 99,- DM |
| Mega Man: Battle & Chase | PS | Februar | Laguna | Capcom | 99,- DM |
| NFL Breakaway '98 | N64 | Februar | Acclaim | Acclaim | 149,- DM |
| NHL Powerplay Hockey 98 | PS | 1Q. 1998 | Virgin | Radical Ent. | 99,- DM |
| Riven - The Sequel to Myst | PS | Februar | Acclaim | Acclaim | 99,- DM |
| Snow Racer | PS | März | Laguna | Ocean | 99,- DM |
| Snowbo Kids | N64 | Februar | Nintendo | Nintendo | 99,- DM |
| Super Pang Collection | PS | Februar | Laguna | Capcom | 99,- DM |
| Tetris Phear | N64 | Februar | Nintendo | H2O | 99,- DM |
| Tonic Trouble | N64 | März | Konami | UBI Soft | K. A. |
| Yoshis Story | N64 | März | Nintendo | Nintendo | 99,- DM |

## Square will mehr

Squaresoft hat einen Status inne, den nur wenige Softwarehäuser bisher erwerben konnten. Abhängig davon, welches System sie unterstützen, kaufen sich die zahlreichen Fans ihre Konsolenhardware. Final Fantasy VII durchbricht einen Verkaufsrekord nach dem anderen, doch was macht Squaresoft 1998? Hier ein kurzer Blick auf das Line Up, das hoffentlich ohne Ausnahme auch in Deutschland erscheinen wird.

Bushido Blade 2 wird ein Titel auf der Square-Releaseliste sein. Das waffenorientierte Beat'em Up war in Japan ein großer Erfolg, das Sequel wird von Light Weight entwickelt. Chocobo's Mysterious Dungeon nimmt bezug auf die Hühner in Final Fantasy VII und ist ein eigenständiges Rollenspiel. Das in dieser Ausgabe vorgestellte Shoot'em Up Einhänder wird ebenfalls nach Europa kommen, genauso das an Vandal Hearts erinnernde Final Fantasy Tactics. Strategiefreunde freuen sich auf Front Mission 2, vor allem wenn sie auf Mech-Action stehen. Im Gegensatz zu dem zugweise gespielten Titel steht Front Mission Alternative, hier geht es ebenfalls strategisch in Echtzeit gegen Terroristen zur Sache. Rollenspielfanatiker, die Final Fantasy VII inzwischen auswendig kennen, werden sich auf Parasite Eve stürzen. Das RPG hat eine ähnliche Kampfmechanik wie FFVII, wird jedoch grafisch und soundtechnisch noch weiter gehen. Eine Mischung aus Beat'em Up und Rollenspiel ist Soukaigi, allerdings darf man gespannt sein, ob dieser Titel noch 1998 erscheint. Das extrem religiös angehauchte Xenogears soll aufgrund der Thematik nicht außerhalb Japans veröffentlicht werden. Wie bekannt, lief der Exklusiv-Vertrag mit Sony Ende 1997 aus, und Squaresoft macht keine Anstalten, diesen zu erneuern. Vielmehr sucht man sich neue Vertriebspartner und versucht, ein eigenes Distributionsnetz in den USA aufzubauen. Neben Eidos, die sich schon die PC-Rechte an Final Fantasy VII sichern konnten, macht sich Working Design stark, um mit Squaresoft einen Deal auszuhandeln.






Konami (Deutschland) GmbH • Bonner Straße 103-105 . D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 . Fax (069) 950812-74
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Broken Helix is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Duplizieren, Verleih und Vermietung dieses Spiels sind untersagt. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

# NEWS

## Electronic Arts richtet automatische Hintline ein

Um verzweifelten Spielern unkomplizierte Lösungen anzubieten, hat Electronic Arts ab sofort eine automatische Hintline zum Einsatz gebracht. Dort findet man ohne allzu großes Brimbaborium Cheats zu FIFA 98, Croc oder Nuclear Strike sowie zu vielen anderen Konsolen- und PC-Produkten. Der Service kostet 12 Pfennige für drei Sekunden, leider kann man nicht mit einem lebenden Menschen reden, sondern hat es mit einer Maschine zu tun.

*Produkt: ..... Electronic Arts' automatische Hintline*
*Preis: ..... 12 Pfennige für 3 Sekunden*
*Tel.: ..... 0190/ 9000 30*
*Webpage: ..... DE-SUPPORT@EA.COM bzw. DE-AUTOHELP@EA.COM*
*E-Mail-Betreuung: ..... DE-CS@EA.COM*
*Telefonische Hotline (regulärer Telefontarif): ..... 02408/ 940-555 (täglich 9:30 - 17:30 Uhr)*

## Resident Evil - Die Marketing-Maschine rollt

Für Capcom ist Resident Evil definitiv ein Segen. Ca. 370 Mio. DM hat das Spiel an Gewinn eingespielt. Doch aufgrund der großen Popularität wächst auch die Nachfrage nach all den schönen Dingen, die man aus dem Markennamen produzieren kann. Freut Euch also auf eine komplette Textil-Kollektion mit Jacken, T-Shirts und Kappen sowie Soundtracks und Postern.

Die Vorproduktion zum Resident Evil-Film hat ebenfalls schon begonnen, Alan McElroy, Autor des Spawn-Drehbuchs, wird die Story zu Papier bringen. Der Drehbuchschreiber ist ein großer Fan des Spiels und will sich sehr genau an den Plot des PlayStation-Hits halten. Die Produktion übernimmt Bernd Eichingers Neue Constantin. Im März startet in Amerika die Resident Evil Comic-Serie bei Wildstorm Productions, es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis die Hefte auch bei uns erscheinen.

Action-Figuren werden uns auch nicht erspart bleiben, die Marvel-Profis von Toy Biz befinden sich in der Design-Endphase.

## Videospiele-Soundtracks




Endlich findet sich ein deutscher Vertrieb für hochklassige Videospielsoundtracks. Game Express aus Hamburg bietet in Zusammenarbeit mit Virgin Interactive Soundtrack-CDs an. Die Resident Evil-Musik ist die erste offizielle Veröffentlichung




der düsteren Klänge außerhalb Japans. Während die Street Fighter-CD sich eher als Remix-Album versteht, findet man bei Resident Evil 34 Tracks, die allesamt aus dem Spiel stammen und in bester Soundqualität abrufbar sind.

*Produkt: ..Street Fighter Alpha 2-Soundtrack, Resident Evil-Soundtrack*
*Preis: ..... 39,95 DM*
*Vertrieb: ..... Game Express, Theodorstr. 42-54, 22761 Hamburg*
*Tel.: ..... 040/ 89 70 34-80*

für so bedeutende Machwerke wie Mario Brothers, Street Fighter und den zweiten Teil der Verfilmung der Index-Prügelei Mortal Kombat: Annihilation +++ **Formel 1 '97** ist wieder in den Geschäften. Die FIA einigte sich mit Psygnosis, deren Produkt angeblich Markenzeichen aus der Formel 1 benutzt hat, die von der FIA nicht freigegeben waren +++ **Fuji Film** veröffentlicht eine Digital-Kamera, mit der man Bilder direkt auf das Nintendo 64 übertragen kann +++ Eidos hat die Exklusivrechte an **Final Fantasy VII** für den PC erworben +++ Elizabeth Hurley ist die heißeste Kandidatin für die Rolle der Lara Croft in einer eventuellen **Tomb Raider-Verfilmung**. Der Start des Films ist für 1999 anvisiert +++ Das neue PlayStation-Modell **SCPH-7000**, welches zuerst in Japan veröffentlicht werden wird (baugleich mit der PAL-PlayStation) hat eine integrierte Lightshow, die beim Abspielen von Audio-CDs eine bunte Lichterorgie auf den Bildschirm zaubert +++ Der Index-

### 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 |

Ihr Fachgeschäft für :

FAIRPLAY

**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

FAIRPLAY

**** 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



# Schock! Nintendo-Trickfilm machte Kinder krank

Am 16. Dezember um 18:30 Uhr brachen in Japan plötzlich ca. 700 Kinder vor den Fernsehgeräten zusammen. Alle hatten einen Trickfilm-Kanal eingeschaltet, auf dem die Episode „Computer Warrior Porigon" der Sendung „Pokemon", eine auf der Pocket Monster-Serie von Nintendo basierende Cartoonsendung lief. In dem Film ging es um eine Gruppe Charaktere, die sich im Inneren eines Computers ein Gefecht lieferten. Mit einer „Vaccine Bombe" wollten die Helden einen Computervirus zerstören. Der Bösewicht Pikachu, ein Rattenwesen, quittierte die Störung mit heftigem roten Geflimmere seiner Augen. Dieses stroboskopartige Licht (54 Blitze in fünf Sekunden) erzeugte bei den Kindern Übelkeit, Erbrechen, Augenirritationen, schwere Krämpfe und Schwindelanfälle, die nach einiger Zeit wieder verschwanden.

Insgesamt 120 Kinder wurden mit Anzeichen von Epilepsie in die Krankenhäuser eingeliefert.

Pokemon ist zu dieser Sendezeit die beliebteste Vorabendserie in Japan mit riesiger Einschaltquote, zwei Songs der Show befinden sich in den japanischen Top 40. Das Gameboy-Spiel aus dem Jahr 1996 war in diesem Jahr das beliebteste Weihnachtsgeschenk gewesen. Einige lokale TV-Stationen haben die Sendung daraufhin aus dem Programm genommen. Die Nintendo-Aktien gaben aufgrund des Skandals in Osaka um 1.59% bzw. in Tokio um 1.57% nach. Die Pocket Monster-Figuren haben ein jährliches Umsatzvolumen von ca. 5,5 Milliarden DM.

Ein Nintendo-Sprecher sagte, es gäbe keinerlei Verbindung zwischen den Spielen und den Cartoons, außer daß man die gleichen Charaktere benutze. Das Phänomen eines spontanen Epilepsie-Anfalls aufgrund permanent blitzende Fernsehbilder ist seit langer Zeit bekannt. Epilepsie-Warnungen befinden sich in jedem Videospiel. Psychologen sagen, daß sich die betroffenen Kinder emotional so stark mit dem Film befaßt haben, daß sie besonders anfällig für diese Reizung waren.

Nintendo teilte der Nachrichtenagentur Reuter mit, daß die Firma nicht glaubt, daß der Vorfall Auswirkungen auf das Weihnachtsgeschäft in Japan haben werde.

Shooter **Quake 2** wird in Deutschland voraussichtlich in einer zensierten Form verkauft werden. Grünes Blut und fehlende Splatterszenen sollen die Sittenhüter beruhigen. Ob der zweite Teil auch für Konsole kommt, ist noch unklar +++ Gerüchten zufolge soll das Blut in der Endversion von **House of the Dead** grün sein. Nach dem brutalen Mord an einem elfjährigen Japaner, der von einem vierzehnjährigen Schulfreund nach angeblichem Genuß des Automaten getötet wurde. hat Sega alle Automaten modifizieren lassen. Unsere WIP-Version (siehe diese Ausgabe) hatte noch rotes Blut +++ Hasbro Interactive plant eine Konvertierung des PlayStation-Titels **Frogger für Nintendo 64** +++ **Nightmare Creatures 2** befindet sich in der Produktion. Kalisto, die derzeit mit Fifth Element in den letzten Zügen liegen, gaben keine weiteren Details bekannt. Gerüchte besagen, daß Kalisto auch für Nintendo 64 entwickeln wollen +++ **GT Interactive** und Microprose werden nicht fusionieren +++


Game It!

Titel des Monats Januar: Final Fantasy 89,95

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

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 25.11.97
* = noch nicht verfügbar am 25.11.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

Knallhart kalkuliert Unsere TOP 10

| | |
|---|---|
| Agent Armstrong | 69,95 |
| C & C 2 | 89,95 |
| Frogger | 69,95 |
| MDK | 79,95 |
| Nightmare Creatures | 79,95 |
| Resident Evil Dir. Cut | 79,95 |
| Streetfighter EX Plus | 69,95 |
| Tomb Raider Aktion | 59,95 |
| Tomb Raider 2* | 94,95 |
| V-Rallye | 79,95 |

SONY PSX

| | |
|---|---|
| Abe's Odysee | 77,95 |
| Ace Combat 2 | 84,95 |
| Actua Golf 2 | 84,95 |
| Actua Soccer | 39,95 |
| Actua Tennis 2* | 84,95 |
| Agent Armstrong | 69,95 P |
| 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 |
| 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 |
| Battle Arena Toshinden | 39,95 |
| Battle Arena Toshinden 2 | 89,95 |
| Battle Arena Toshinden 3* | 79,95 |
| Battle Sport | 74,95 |
| Battle Stations | 79,95 |
| 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 |
| Castlevania* | 79,95 |
| Caesar's Palace* | 79,95 |
| **Cheatbuch** | **24,95** |
| Cheesy | 84,95 |
| Command & Conquer | 84,95 |
| C & C 2: Alarmstufe Rot* | 89,95 P |
| Colony Wars | 77,95 |
| Cool Boarders | 77,95 |
| Courir Crises | 79,95 |
| Crash Bandicoot 2* | 79,95 |
| 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 Deceiption* | 79,95 |
| Discworld | 74,95 |
| Discworld 2* | 89,95 |
| 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 |
| Formel 1 '97 | 89,95 |
| Frogger | 69,95 P |
| G-Police | 89,95 |
| Grand Theft Auto* | 79,95 |
| Hardcore 4x4* | 79,95 |
| Hard Boiled | 84,95 |
| Heavens Gate* | 79,95 |
| Hercules | 79,95 |
| Herks Adventure* | 84,95 |
| Hexen | 84,95 |
| Hulk | 74,95 |
| Independence Day | 84,95 |
| Int. Superstar Soccer Pro | 79,95 |
| International Track & Field | 39,95 |
| Jack Nicklaus | 84,95 |
| Jersey Devil* | 89,95 |
| Jimmy Johnson Am. Football | 79,95 |
| John Madden NFL 98 | 84,95 |
| Kick Off '97* | 89,95 |
| Konami Open Golf | 39,95 |
| Kurushi | 69,95 |
| Legacy of Kain | 77,95 |
| Little Big Adventure | 77,95 |
| Lost Vikings 2 | 74,95 |
| Lost World: Jurassic Park | 84,95 |
| Lucky Luke* | 89,95 |
| Machine Hunter* | 89,95 |
| Magic the Gathering* | 74,95 |
| Marvel Super Heroes* | 79,95 |
| Mass Destruction | 74,95 |
| Match Day 3* | 89,95 |
| MDK | 79,95 P |
| 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 |
| 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 |
| Parappa the Rapper | 69,95 |
| Pax Corpus* | 84,95 |
| Peak Performance | 79,95 |
| PGA 96 Platinium | 44,95 |
| PGA Tour Golf 98 | 89,95 |
| Player Manager | 84,95 |
| Populous - The 3rd coming | 89,95 |
| Porsche Challenge | 69,95 |
| Powerboat Racing* | 89,95 |
| 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 |
| 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 |
| Slam'n'Jam | 74,95 |
| Soul Blade | 84,95 |
| Soviet Strike | 79,95 |
| Street Fighter EX Plus | 69,95 P |
| Street Racer | 54,95 |
| Suikoden | 84,95 |
| Super Pang Collection* | 89,95 |
| Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo | 59,95P |
| 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 |
| Tilt | 69,95 |
| Tomb Raider | 69,95 |
| 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 |
| X-Men* | 79,95 |
| Zero Devide | 84,95 |
| Z* | 69,95 |

Star Wars Video
Teil 1, 2, 3 je 34,95
Triologie
+ the making of 79,95

PSX HARDWARE

| | |
|---|---|
| **Playstation - Das inoffizielle Buch** | **19,95** |
| *Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf* | |
| 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 |
| 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 |
| **Playstation Multinorm** | **349,95** |
| Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller | 79,95 |
| Predator Lichtpistole | 59,95 |
| Protector Gun | 27,95 |
| RGB Kabel | 19,95 |
| Verlängerungskabel f. Pads | 19,95 |

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

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

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**

# the winners are...

## Gamestore Gewinnspiel: je ein Golden Eye (Pal N64)

Andreas Pernecker .....56814 Fankel
Philipp Leipart .....72474 Winterlingen
Alexander Altmann .....64807 Dieburg
Jürgen Ehrhardt .....34302 Guxhagen
Julian Müller .....76137 Karlsruhe
Jan Walter Schliep .....97318 Kitzingen
Marcus E. Hesse ..40670 Meerbusch (Strümp)
Timo Weller73527 Schwäbisch-Gmünd/Lindach
Markus Gewert .....73447 Oberhochen
Thomas Ortmeier .....65205 Wiesbaden

GEWINNER GAMESTORE 007-Video
Sebastian Hufnagel .....86899 Landsberg
Michael Arnold .....35415 Pohlheim
Reinhard Schulze .....85560 Ebersberg
Frank Steinmann .....66440 Ballweiler
Bernd Brunner .....97070 Würzburg
C. Rittmeyer .....22117 Hamburg
Andreas Faul .....68163 Mannheim
Stefan Tscherter .....77743 Ickenheim
Fabian Hahn .....21629 Neu Wulmstorf
Matthias Geng .....49152 Bad Essen

GEWINNER CHEATBUCH
Holger Storck .....45661 Recklinghausen
Jens Bischoff .....88048 Friedrichshafen
Ingo Westphal .....48336 Sassenberg
Christian Wolff .....13503 Berlin
Beate Grahl .....27321 Emtinghausen
Jeanie Stewin .....14612 Falkensee
Tobias Wabnitz .....25746 Heide
Carsten Neuß .....33100 PB-Benhausen
Sven Gebhardt .....74078 Heilbronn
Alexander Braun .72119 Ammerbuch/Entringen

## NBA-GEWINNSPIEL

1.Preis
Alexander Schenk .....97286 Sommerhausen
2.Preis
Jörg Hillenbrand .....36137 Großenlüder
3.Preis
Arno Hausch .....64832 Babenhausen
4. - 7. Preis
Marcel Scharwächter .....42499 Hückeswagen
Martin Klein .....15890 Eisenhüttenstadt
Jonas Müller .....55268 Nieder-Olm
Thomas Campano .....86159 Augsburg
8. - 10. Preis
Peer Stephan .....31618 Liebenau
Sascha Melzer .....33689 Bielefeld
Ralf Steffen .....07552 Gera
11. - 20. Preis (NBA)
Olaf Winkler .....40477 Düsseldorf
Michael Kansy .....72355 Schönberg
Torsten Jußenhoven .....40880 Ratlingen
Christian Heberle .....87662 Kaltental
Oliver Sauerwein .....82061 Neuwied
Michael Fisch .....94051 Hauzenberg
Wolfgang Förtner .....97318 Kitzingen
Bastian Kempke .....32457 Porta Westfalica
Axel Werner .....95182 Döhlau
Marco Gensch .....14806 Belzig
21. - 30. Preis
Sascha Motz .....78244 Gottmadingen
Sascha Ferner .....33602 Bielefeld
Gerald Großhauser .....85114 Buxheim
Michael Strupp .....54294 Trier
Andreas Schuhen .....57562 Herdorf
Kevin-Steven Carre .....57072 Siegen
Timo Stuhr .....22926 Ahrensburg
Robert Finkel .....15890 Eisenhüttenstadt
Christa Schulz .....15890 Diehlo
Lorenz Brunner .....94166 Stubenberg
Der Gewinner der Trostpreisfrage werden schriftlich benachrichtigt

## Rapid Racer GEWINNSPIEL

1. Preis
Georg Tuchbaum .....Aschaffenburg
2. & 3. Preis
Markus Andelfinger .....88410 Bad Wurzach
Adam Sauer .....38228 Salzgitter
4. - 10. Preis
Alexandra Schweickardt .....10965 Berlin
Andreas Galetzka .....03172 Guben
Andreas Drozek .....40474 Düsseldorf
Michael Schmid .....73432 Aalen
Torsten Rau .....09434 Krumhermersdorf
Jonas Müller .....55268 Nieder-Olm
Sebastian Dietl .....42929 Wermelskirchen

Die Gewinner des TUROK Soundtracks werden schriftlich von uns benachrichtigt!!

## sorry!

Leider haben wir es in der letzten Ausgabe versäumt, die Gewinnerlisten der aktuellen Gewinnspiele aus den Ausgaben 10/97-12/97 abzudrucken. Dies wollen wir an dieser Stelle nachholen. Die Gewinner des Weihnachtsgewinnspiels werden erst in der nächsten Ausgabe veröffentlicht, da der Einsendeschluß nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe lag.

Die Gewinner bekommen ihre Preise umgehend zugesandt.

## MDK

1. Preis (MDK-Airbrush PSX & MDK)
Thomas Reckhorn .....17033 Neubrandenburg
2. - 5. Preis (MDK & MDK T-Shirt)
Chris Zenken .....02782 Seifhennersdorf
Andreas Lengg .....83242 Reit im Winkl
Oliver Bark .....13437 Berlin
Andreas Parsch .....76137 Karlsruhe
6. - 15. Preis (MDK-Soundtrack & MDK-Geldbeutel)
David Schuck .....86688 Graisbach
Tobias Brix .....41466 Neuss
Martin Bierbaum .....07545 Gera
Adam Golba .....59425 Unna
Florian Flöter .....23570 Trauemünde
Klaus-Dieter Koch .....31162 Bad Salzdetfurth
Matej Jozanovic .....22047 Hamburg
Bianca Hoff .....41363 Jüchen
Christian Thiemann .....49497 Mettingen
Patrick Decavele .....37077 Göttingen

## UBI-Soft F1 Pole Position 64

Wilfried Behrmann .....25746 Heide
Roger Schären .....CH-8152 Glattbrugg
Ute Manz .....88433 Alberweiler
Stephan Ulrich .....25451 Quickborn
Sebastian Heinmann .....88213 Ravensburg

## O.I.T. Gewinnspiel

1. - 5. Preis (Tomb Raider 2)
Michael Gebhardt .....58675 Hemer
Sven Sandmann .....45481 Mühlheim-Ruhr
Uwe Behrends .....31228 Peine
Peter Szczepanski .....33615 Bielefeld
Heiko Töbelmann .....28327 Bremen
10X Farbiges Edge-Joypad
Georg Schaaf .....58454 Witten
David Lopez .....49124 Georgsmarienhütte
Angelo Ammaturo .....70190 Stuttgart
Yen-Tin Lee .....79539 Lörrach
Sebastian Kallitzki .....40476 Düsseldorf
Markus Esser .....52379 Langeraehe
Lisa Ramin .....55128 Mainz
Jürgen Fischer .....67459 Iggelheim
Arne Tüscher .....35043 Marburg
Detlef Stäbner .....55270 Jugenheim
10X Farbige Memory Card
Roland Schuster .....85221 Dachau
Dennis Hering .....57577 Hamm/Sieg
Sascha Weichel .....25361 Krempe
Marco Thiltgen .....L-4096 Esch-Alzette
Michael Ludwig .....14480 Potsdam
Andreas Klemtz .....49082 Osnarbrück
Ralf Strommel .....51377 Leverkusen
Dino Ricci .....60489 Frankfurt/M.
Fabian Scherhoff .....44649 Herne
Tassilo Weber .....12101 Berlin

## Parappa The Rapper-Gewinnspiel

1. Preis
Bernd Bäumler .....76 185 Karlsruhe
2. Preis
Die Pot-Poeten
3. Preis
Ralf Hambrecht .....07745 Jena
Samantha Kuschneider .....32423 Minden
Dieter Kujacek .....14163 Berlin

Und hier das Siegerlied:
Reime bring ich locker vom Hocker
Ich bin Bernd B., der PlayStation-Zocker

Morgens fang ich an, mach meine PlayStation an
Jetzt im Dauerfeuer, gegen Ungeheuer

Das Joypad schwitzt, ich mach' keinen Witz
Da helfen keine Tricks, beim Zocken kenn ich nichts

Zum Mittagessen gibt's heute Tekken 2
'ne fette Prügelei - ich nehm' mir morgen frei

Gezockt die ganze Nacht, kein Auge zugemacht
Die Stromrechnung lacht, heut' morgen um halb 8...

Sony PlayStation:

Tomb Raider II .....99,00
Toca Touring Car .....89,00
C & C II .....99,00
Broken Helix .....99,00
NBA Live 98 .....89,00
Fifa 98 .....89,00
Skull Monkeys .....89,00
Final Fantasy VII .....99,00
Crash Bandicoot II .....89,00
Jersey Devil .....95,00
Pamdemonium II .....95,00
Total Drivin' .....95,00
MDK .....89,00
Resident Evil D.C. .....89,00
Shadow Master .....89,00
Formel 1 '97 .....99,00
Grand Theft Auto .....84,90

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät+Games Guide .299,00
Memory Card 360 Block .....79,00
Memory Card 1Meg Sony bunt .39,90
Analog Pad Sony .....59,00
Padverlängerung .....19,00
GameBuster .....89,00
Multiumbau + RGB .....99,00
Pad farbig Sony .....44,90
Pad farbig + Turbo .....29,90

GZGAMES
Gunter Zilch-Games
GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com
Tel.: 09721 / 21623

NINTENDO 64:

Diddy Kong Racing .....89,00
Lamborghini 64 .....129,90
Cnamäleon Twist 64 .....129,90
Bombermann 64 .....89,00
San Francisco Rush .....129,90
NFL Quarterback Club 98 .....139,90
Extreme G .....129,90
Fifa 98 .....129,90
Dark Rift .....149,90
Mace - The Dark Age .....149,90

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


SHADOWMASTER
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
PSYGNOSIS
HAMMERHEAD
" " 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.

# Das Einsteigerspecial

# rollen

Holger Gößmann

**Rollenspiele - hier scheiden sich die Videospielgeister. Was für den einen der pure Kult ist, stellt für den anderen ein Buch mit sieben Siegeln dar. Früher war dieser Umstand weniger ein Problem, denn die großen Vorzeigeprodukte schafften es meist nicht auf den deutschen Markt. Sie wurden also den Importhändlern von den Freaks regelrecht aus den Händen gerissen, während der Durchschnittszocker ein solches Game im örtlichen Supermarkt nie zu Gesicht bekam. Doch das Blatt hat sich (Gott sei dank!) gewendet und Squares Final Fantasy VII wurde mit einem riesigen Werbefeldzug auf dem deutschen Markt eingeführt und Wild Arms, ein weiteres hervorragendes RPG (siehe Test in Ausgabe 8/97), steht bereits in den Startlöchern. Grund genug für uns, ein Einsteigerspecial auf die Beine zu stellen, das den Greenhorns dieses Genres eine kleine Hilfestellung bieten soll. Es geht also nicht darum, die ultimativen RPG-Weisheiten zu predigen, sondern vielmehr um eine Zusammenstellung der grundlegenden Strategien und Vorgehensweisen in diesem recht komplizierten Genre.**




Der Charakter-Auswahl-Bildschirm von Final Fantasy VII




Im Status-Screen liest man wichtige Werte ab (Chrono Trigger)



Eine düstere Atmosphäre gehört zu jedem Rollenspiel (Chrono Trigger)

## Was ist ein Rollenspiel? - Definition

In diesem Punkt ist sich selbst die Fachwelt noch nicht so ganz einig. Vor allem die Übergänge von Action-Adventures zu Rollenspielen sind sehr fließend. Wir von der Fun Generation definieren es so: Ein Rollenspiel ist ein Game, in dem man die Steuerung einer Heldengruppe (Party) übernimmt. Das Besondere daran ist, daß man mit andauerndem Spielverlauf die Einzelwerte (Stats) der verschiedenen Partymitglieder beeinflussen kann. Dies geschieht hauptsächlich durch ein Aufsteigen in den Stufen der Kämpfer (Level). Das Kriterium für den Levelanstieg ist die Erfahrung, die meistens in Punkten gemessen wird (Exp.=Experience Points). Diese erhält man durch erfolgreiches Bestreiten von Kämpfen oder manchmal auch durch das Anwenden von Zaubersprüchen. Beim Rollenspiel hat der Spieler während der eigentlichen Schlacht nur eine indirekte Steuerung seiner einzelnen Figuren (Charaktere) zur Verfügung. Man kann meist entscheiden zwischen stupidem Draufhauen, dem Ablassen eines Zauberspruchs, dem Einsatz eines Gegenstandes (Item) und dem mehr oder weniger geregelten Rückzug. Manche Charaktere oder Games weisen noch die ein oder andere Besonderheit auf, so konnte man bei Final Fantasy III (US) mit dem Charakter Sabin Special Moves à la Streetfighter ausführen, oder beim Nachfolger Final Fantasy VII bspw. kann man verschiedene Kommandos durch das Einsetzen von Steinen (Materias) „nachrüsten". Der entscheidende Unterschied zum Action-Adventure besteht also in der indirekten Steuerung der RPGs, wohingegen man bei den Action-Adventures den Helden direkt per Steuerkreuz über den Bildschirm steuert und per Knopfdruck z.B. einen Schwerthieb auslöst. Ein klassischer Vertreter für das zweite Genre wäre z.B. The Legend Of Zelda oder Soulblazer. Laut unserer Definition sind aber auch die Mischformen wie etwa Secret Of Mana oder Terranigma, in denen ebenfalls Exp.-Points für flachgelegte Gegner verteilt werden, in die Kategorie der Action Adventure einzuteilen. Doch zurück zu den Schlachten beim RPG. Nachdem man den Befehl für eine Handlung erteilt hat, generiert das Programm die Auswirkungen. So kann ein normaler Schlag mit dem Heldenschwert unterschiedlich hohe Verletzungen bei ein und demselben Geg-




Brecht auch lange Gespräche nicht ab; die Hinweise darin könnten später wichtig sein




In den Labyrinthen muß man so oft wie möglich speichern. Am besten füllt man vorher die Energie voll auf (Breath of Fire II)




Der Statusscreen von Breath of Fire II

## Die wichtigsten Rollenspiele für Konsole auf einen Blick

**Sega Master System:**

**Phantasy Star (Sega)**
Für die damalige Zeit grafisch überragend.

**Sega Mega Drive:**

**Phantasy Star II (Sega)**
Erstes Spiel, das in Deutschland mit Spieleberater ausgeliefert wurde. Kostenpunkt damals 189,- DM

**Phantasy Star III: Generations of Doom (Sega)**
In Japan nicht unter der Phantasy Star Reihe erschienen. Multiple Ending

**Phantasy Star IV (Sega)**
In Deutschland viel zu spät und nur mit englischen Texten veröffentlicht.

**Shining in the Darkness (Sega)**
Urvater der Shining-Reihe mit nur einem Labyrinth. Darstellung aus der Ego-Perspektive

**Sega Mega CD:**

**Lunar (Gamearts) [US]**
**Lunar II: Eternal Blue (Gamearts) [US]**
In Amerika von Working Designs veröffentlicht. Grafisch hausbacken, dafür aber stimmungsvolle Zwischenspänne

**Super Nintendo:**

**Final Fantasy II (Squaresoft) [US]**
Begründer des Squarekults. Unter Sammlern heiß begehrtes Modul

**Final Fantasy III (Squares.) [US]**
Grafisch damals sensationelles Game. Stimmungsvolle Atmosphäre und ellenlange Story machten dieses Game zum Kult

**Chrono Trigger (Squaresoft) [US]**
Erstes 32MBit-Modul. Sehr gutes Game, das allerdings den hochgesteckten Erwartungen der FF III-Fans nicht ganz gerecht werden konnte. Multiple Ending

**Breath of Fire I + II (Capcom)**
Nur der zweite Teil der Drachensaga kam nach Deutschland. Der erste Teil wurde noch unter dem Label von Squaresoft veröffentlicht

**Sega Saturn:**

**Shining The Holy Ark (Sega)**
Genialer Nachfolger des Mega Drive-Kultspiels

**Sony PlayStation:**

**Suikoden (Konami)**
Erstes RPG für Sony in Deutschland. Kurz aber kurzweilig

**Final Fantasy VII (Squaresoft)**
Grafisch der Bringer schlechthin. Wegweisendes Rollenspiel. Zur Zeit konkurrenzlos

**Wild Arms (Media Visions)**
Sehr langes RPG mit leider nur drei Akteuren. Trotzdem uneingeschränkt empfehlenswert

# spiele




Man sollte sich ausreichend mit Extras eindecken, bevor man auf die Reise geht (Breath of Fire II)




Nur bei einigen Spielen kann man die Auswirkungen eines Waffenkaufs bereits vorher sehen (Final Fantasy VII)




Bei Shining in the Darkness gab es nur im Schloß neue Informationen

## Die wichtigsten Begriffe

**Party:** Heldengruppe. Kann man meist selbst zusammenstellen
**Exp.-Points:** Erfahrungspunkte, die man nach erfolgreichen Kämpfen erhält
**HP (Hit-Points):** Energievorrat einer Figur
**MP (Magic-Points):** Magievorrat einer Figur
**Equipment:** Ausrüstung bestehend aus Waffen, Panzerungen und Schilden
**Dungeon:** Mit Monstern vollgepacktes Labyrinth
**Charakter:** Figur der Party
**Status:** Überblick über die derzeitigen Werte und das Befinden eines Charakters
**Random Encounter:** Vom Computer generierte Angriffe, denen man nicht ausweichen kann.
**Level:** Kampfwertstufen eines Charakters. Erhöht sich automatisch durch das Sammeln von Exp.-Points
**Item:** Gegenstände in einem RPG. Können während eines Kampfes eingesetzt werden, z.B. zum Heilen
**Puzzles:** Rätsel eines Rollenspiels

ner verursachen. Es kommt darauf an, wie gut man den Gegner erwischt hat, und das bestimmt einzig und allein der Zufallsgenerator im Programm. Nach einem Treffer wird dem Spieler der Verletzungswert auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Charakter und jeder Gegner hat ein Energieguthaben, von dem diese Punkte abgezogen werden (HP= Health- oder auch Hit-Points). Erreicht dieses Konto den Nullpunkt, ist die Figur tot oder kampfunfähig. Sind alle Charaktere der Party des Spielers tot, so ist das Spiel vorbei.



Auf der Oberlandkarte kann man wichtige Erfahrungspunkte und Geld sammeln (Final Fantasy VII)

## Das A und O der Rollenspiele - Die Storyline

Rollenspiele haben nicht selten eine Nettospielzeit von 30 Stunden oder länger. Daher ist es essentiell, daß die Motivation des Spielers nicht verlorengeht. Aus diesem Grund ist die Storyline eines Rollenspieles Dreh- und Angelpunkt sowie Zentrum und Hauptkriterium bei den Tests der Fun Generation. Es hat sich eingebürgert, daß Rollenspiele in bester Orwellscher Manier in einer düsteren Fantasy-Welt spielen, die von einer zentralen Macht so bedroht wird, daß eine friedliche Lösung dieses Konflikts unmöglich ist. Klassisch ist auch die Definierung des Pro- und Antagonisten, also des Helden und des Oberbösewichts, der alle schlechten Eigenschaften in einer Art Teufelskonzentrat darstellt. Meist ist der Held bei seinem Aufbruch schwach und von sehr jugendlicher Gestalt und muß sich mittels vieler kleiner Kämpfe erst einmal aufbauen, um dem übermächtigen „Devil Ultra" überhaupt gegenübertreten zu können. Wie der pickelsprießende Teenager schließlich zum Helden einer ganzen Generation dieser sagenumwobenen Welt wird, erzählt die Hintergrundstory mehr oder weniger spannend. Für den Spieler heißt das natürlich, daß er sich diese Storyline, ganz besonders den Anfang, besonders gut anschauen muß, um später die Entwicklungen im Storyverlauf nachvollziehen zu können. Das entscheidende Element ist dabei die Motivation der Hauptfigur. Aus ihr nimmt die Hintergrundstory ihren Fortgang, ihre Aggression und natürlich auch ihren Verlauf. So gerät der Held von FF VII durch einen Söldnerauftrag und unglückliche Umstände immer tiefer in den Strudel der Ereignisse, bis schließlich Aeris umgebracht wird und der Held eine neue Motivation gegen seinen alten Kameraden Sephirot erhält. Um aber die Gesamtheit der Story zu verstehen, muß man sich alle wichtigen Gespräche in voller Länge zu Gemüte führen, denn sonst kann man später unter Umständen einen Hinweis auf einen versteckten Schatz oder die Lösung zu einem Rätsel (Puzzle) nicht verstehen. Mag sein, daß dann auch eine überraschende Storywendung am Spieler vorüberzieht.




Die typischen Auswahlmöglichkeiten bei einem Rollenspiel: Zuschlagen, Magie, Gegenstand einsetzen und fliehen (Shining in the Darkness)



Bei Shining in the Darkness gabes Truhen, die erst nach Auffinden eines bestimmten Schlüssels zugänglich waren

## Das Zusammenstellen der Truppe - Die Party

Sieht man einmal von Wild Arms ab, so kann man in jedem Rollenspiel, das in der letzten Zeit erschienen ist, die Party selbst zusammenstellen. Damit ergibt sich natürlich die Frage: Welche Charaktere nehme ich mit. Das kommt ganz auf den Spielertyp an. Wir bevorzugen schlagkräftige Charaktere vor den Meistern der Magie, denn die Magie-Punkte (MP) gehen nunmal zu Ende, wohingegen ein gezielter Schlag auf die Zwölf immer möglich ist. Dennoch sollte man die Zaubergilde nicht ganz verteufeln, denn mindestens einen aus der Zunft der stabschwingenden Frührentner sollte man immer dabei haben. Den Magier mit dem stärksten Heilzauber nehmen wir mit. Vor allem dann, wenn er noch die Fähigkeit hat, toten Kameraden neues Leben einzuhauchen. Ansonsten ist nur ein Zauberspruch wirklich dringend von nöten: der „Ich will hier raus - jetzt!"-Spruch, meistens mit dem englischen Wort Escape umschrieben, der es der Party ermöglicht, monsterüberladene Labyrinthe (Dungeons) inner-



Der Endgegner von Chrono Trigger: Lavos



Rätselhafte Hinweise sind meistens besonders wichtig (Phantasy Star III)



Nur wer fleißig spart, kann sich auch teurere Waffen leisten (Phantasy Star III)

hälb eines Wimpernschlages zu verlassen. Diesen Spruch beherrscht sehr oft der Held des Games.

## Die Oberlandkarte - Mehr als nur die übersichtliche Darstellung der Spielewelt

Im allgemeinen wird der Oberlandkarte nicht viel Bedeutung zugemessen. Gut, hier hat man die Welt in übersichtlicher Form und kann ganz gut Reiserouten für den nächsten Anlaufpunkt herausfinden. Aber was soll sonst schon Besonderes an der Oberwelt sein? - Weit gefehlt, die Oberlandkarte ist bei den meisten Rollenspielen auch ein Ort, an dem man in Gegner hineingerät, die man auf der Karte nicht sehen kann. Dieser Angriff wird vom Computer per Zufallsgenerator (Random Encounter) berechnet. Da es auch für diese Gefechte wichtige Kohle und noch viel wichtigere Exp.-Points gibt, verschafft sich der erfahrene Rollenspieler hier einen entscheidenden Vorteil gegenüber seinen Gegnern, indem er eine Zeit lang einfach in der Nähe einer Stadt bleibt und dort immer im Kreis herumrennt, um auf Gegner zu treffen. Die Gegner sind nämlich meist so gebaut, daß sie auf eine gewisse Stärke des Spielers abgestimmt sind. Das soll heißen, daß die Widersacher am nächsten Handlungsort mit einer gewissen Ausrüstung und Erfahrung der Party rechnen. Wenn man diesen Erfahrungsgrad allerdings bereits überschritten hat, macht man leicht Hackfleisch aus den Monstern, wenn man die ein oder andere Stunde in den Levelaufbau investiert hat. Ein durchaus angenehmer Nebeneffekt ergibt sich aus dem verdienten Geld. Hiermit kann man sich leicht Ausrüstungsgegenstände kaufen, die in der gehobeneren Preisklasse liegen, und für Eure Heldenhände zu diesem Zeitpunkt des Spiels eigentlich nicht bestimmt sind. Wenn man sich eine solche Waffe allerdings doch leisten kann, lehnt man sich gemütlich zurück und genießt die hervorragende Durchschlagskraft. Auf manchen Flecken der Oberlandkarte sind die Gegner besonders stark und bringen besonders viel Kohle. Es gibt hingegen auch Rollenspiele, wo die Oberlandkarte nicht so bedeutsam ist, wie z.B. Shining The Holy Ark oder Chrono Trigger


Mittels Gefährt kam man über den Treibsand (Phantasy Star IV)

## Die Stadt - Ort des Gesprächs, des Handels und der Ruhe

Die Stadt ist ein weiterer wichtiger Anlaufpunkt in einem Rollenspiel. Hier kann und sollte man sich mit den Dorfbewohnern unterhalten. Aus ihnen kann man wichtige Informationen herausquetschen und so den Handlungsfaden weiterspinnen. Manchmal kommt ein Dorfbewohner mit einer Aussage, mit der Ihr zunächst nichts anfangen könnt. Das sind meist die wichtigsten. Als Faustregel gilt hier: Je abstrakter eine Aussage, desto wichtiger ist sie. Oft weisen sie auf wichtige Gegenstände oder Personen hin, die sich an entlegenen Stellen befinden oder an anderen Orten. Manchmal bekommt Ihr auch den Auftrag, etwas Bestimmtes für jemanden zu suchen. Nehmt diesen Auftrag immer an, denn meist bekommt man nach Erledigung einen wichtigen Gegenstand oder sehr wichtigen Hinweis. So z.B. bei Shining The Holy Ark, wo man gleich im ersten Dorf einem kleinen Jungen seinen Hund wiederbringen soll. Jede Stadt, egal wie klein sie auch ist, hat eine Wirtschaft, die Betten vermietet. Beim Schönheitsschlaf füllen sich die Energie- und Magie-Leiste wieder auf ihr Maximum, also schaut dort unbedingt rein, bevor Ihr weitergeht. Manchmal kann man in der



Neifirst war die Endstation für Nei (Phantasy Star II)

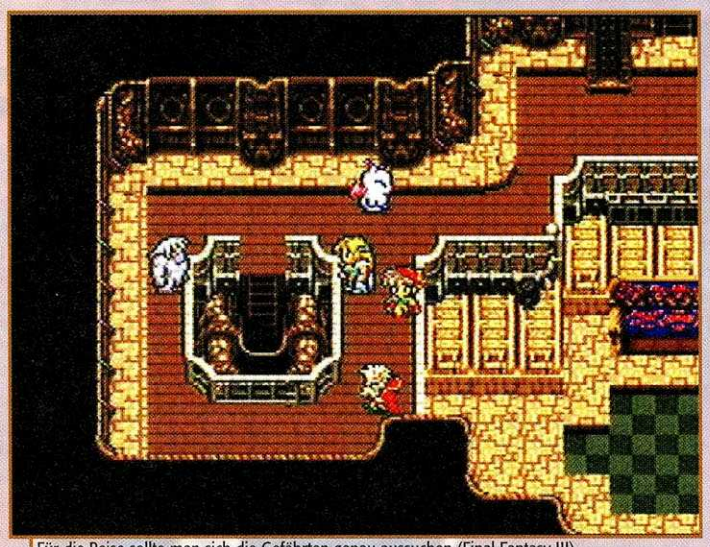


Die Kampfbildschirme haben sich bei Phantasy Star kaum verändert (Phantasy Star IV)


Phantasy Star II spielte in einer hochtechnisierten Welt



Bei Shining The Holy Ark spielte die Oberlandkarte keine Rolle



Für die Reise sollte man sich die Gefährten genau aussuchen (Final Fantasy III)




Bei Final Fantasy III konnte man aus 13 Figuren wählen




Einer der rätselhaftesten, aber auch bekanntesten Hinweise der Rollenspielgeschichte (Final Fantasy III)




Ein Schwert spielt hier eine besondere Rolle (Chrono Trigger)

Kirche seinen Spielstand speichern und Flüche oder Vergiftungen heilen, doch das ist von Spiel zu Spiel verschieden. Bleibt noch ein letzter Anlaufpunkt: der Händler. Speichert unbedingt ab, bevor Ihr in den Laden geht, denn manchmal ist die teurere Waffe oder das teurere Schild einfach nur Mist und bringt Euch eher einen Nachteil. Das kann man nur bei wenigen Spielen bereits vor dem Kauf sehen, und wenn man dann nicht gespeichert hat, ist die sauer verdiente Knete unwiderruflich im Rachen des Händlers verloren. Besonders ärgerlich wird es, wenn auf dem Ausrüstungsgegenstand ein Fluch liegt. Doch all das kann mit erneutem Laden des vorher gespeicherten Spieles rückgängig gemacht werden. Bei Item-Laden sollte man sich in genügender Anzahl mit den stärksten Heilkräutern eindecken. Auch Kräuter, die die Magiepunkte wieder auffüllen, sind durchaus nützlich, wenn man zum letzten Hauptpunkt des Rollenspiels aufbricht: dem Dungeon.

## Der Dungeon - Labyrinth der Monster

Der bekannteste Ort des Rollenspiels ist zweifellos der Dungeon. In ihm sind wichtige Ziele oder Gegenstände versteckt, die natürlich von einem Rudel Monster bewacht werden. Wenn man seinen Level vorher aufgebaut hat, kann eigentlich nur noch eines schiefgehen: daß die Behandlungsmethode bei einigen Gegnern nicht wirkt - will heißen, daß die Monster gegen Eure Angriffe resistent sind. Dann ist dringend ein Wechsel der Taktik, bspw. vom Attack zur Magic, angesagt. Merkt Euch diese Monsterart und greift sie nicht noch einmal mit Waffen, sondern gleich mit Magie an. Wie es so ein Labyrinth nun mal an sich hat, gibt es viele verwinkelte Gänge und



Shining The Holy Ark war der hervorragende Nachfolger des Mega Drive-Titels Shining In The Darkness

Sackgassen. Doch bei weitem die meisten Rollenspiele haben heute ein sogenanntes Auto-Mapping, mit dem die Verläufe der Gänge automatisch gezeichnet und abgespeichert werden. Ganz gemein ist es, wenn man in einem Labyrinth einen Gegenstand sieht, ihn aber noch nicht erreichen kann (z.B. Shining In The Darkness). Dann sollte man sich diese Stelle unbedingt merken und später dahin zurückkehren, denn dann ist der Inhalt der Truhe meist besonders wertvoll. Manchmal wird es in den Dungeons verdächtig still und man wird ewig lange nicht von Gegnern angegriffen. Das bedeutet im Allgemeinfall, daß der Endgegner naht. Also, wenn möglich, noch mal das Energie- und das Magie-Konto auffüllen, bevor man weitergeht. Auch hier gilt das Motto „speichern, speichern und nochmals speichern". Wer in den Dungeons einen Save-Point findet, der sollte ihn unbedingt nutzen.

## Der Kampf im Rollenspiel

Hier sollte man zunächst auf die Aufstellung achten. Zauberer und Kämpfer mit Schußwaffen sollte man möglichst in die hinteren Reihen stellen, während die Charaktere mit Nehmerqualitäten in vorderster Front kämpfen. Trifft man auf einen Gegner, sollte man zunächst herumprobieren, auf welche Angriffe er besonders empfindlich reagiert, und wieviele Hitpoints er den Charakteren beim Gegenangriff abnehmen kann. Ihr müßt immer ein Auge auf die Restenergien Eurer Kämpfer haben, um im kritischen Fall rechtzeitig mit einem Heilzauber bei der Hand zu sein. Bei Kämpfen mit Endgegnern müßt Ihr zusätzlich noch auf mächtige Zauber gefaßt sein. Um nicht schon vorzeitig ins Hintertreffen zu geraten, solltet Ihr vorher, wenn irgend möglich, Eure Hit- und Magic-Points auffüllen, und ihn dann ebenfalls mit stärksten Zaubersprüchen bearbeiten, bevor Ihr ihn mit Waffen angreift. Achtet hier besonders auf Eure Energieleisten.

## Die Lösungsbücher

Es gibt quasi zu jedem Rollenspiel ein Lösungsbuch, das man sich im Fachhandel für ca. 30-40 DM bestellen kann. In ihm sind alle Geheimnisse des Spiels aufgedeckt, weshalb sie auch mit Vorsicht zu genießen sind. Wenn man alle Geheimnisse schon im Voraus kennt, geht der Spielspaß den Bach runter. Nur wenn man wirklich nicht weiter kommt, bzw. das Spiel zum zweiten Mal durchzockt und wirklich alles zu Gesicht bekommen will, sollte man diese Machwerke bemühen.



# Bomberman Fight

**Bomb'n Run**

**Hudson/ Sega Saturn**





Nachdem man bisher nur auf der PC-Engine auch im Multi-Player-Mode gegen den Computer antreten konnte, wird dies zukünftig auch auf dem Saturn der Fall sein. Soweit keine Freunde zur Hand sind, übernimmt die CPU die Steuerung der Gegner. Dies ist jedoch nicht die einzige Neuerung: Extras sind zukünftig nicht mehr gekennzeichnet, was wiederum bedeutet, daß man die Auswirkung erst nach dem Aufsammeln zu spüren bekommt. Auch von der PC-Engine stammt das Yoshi-verwandte Reittier, welches unseren sonst etwas trägen Bomberman ordentlich in die Gänge bringt. Zusätzlich läßt sich auch die Kameraposition frei wählen, Liebhaber der klassischen Vogelperspektive kommen also auf ihre Kosten. Wann man bei uns bis zu drei Freunden eine bombige Stimmung bereiten kann, steht leider noch nicht fest.

# Klonoa - Door to Phantomile

**Jump'n Run**

**Namco/ PlayStation**





Klonoa erinnert nicht nur auf den ersten Blick an Pandemonium. Das Jump'n Run spielt in der Welt der Träume, statt Level hat man Visionen durchzuspielen. Hauptdarstellerin ist eine Katze, die unter Einsatz ihrer Ohren sogar kurzzeitig fliegen kann. Anstatt die Gegner durch simples Draufspringen zu erledigen, kommen Zaubersprüche zum Einsatz. Wahlweise läßt sich die Feindesschaar aber auch als Wurfgeschoß oder Trampolin für höher gelegene Levelabschnitte einsetzen. In den USA erscheint Klonoa in diesem Frühjahr, für uns gibt es noch keine verläßlichen Angaben.

## SOFTWARENEWS

# Guilty Gear

**Beat'em Up**

**Arc System Works/ PlayStation**





Mit Guilty Gear setzen die Hersteller mal wieder ganz auf das traditionelle 2D-Prügelspiel. So kann man sich für einen von insgesamt zehn Kämpfern entscheiden und versucht anschließend, ein komplettes Turnier zu gewinnen. Zugegeben, das klingt nicht sehr innovativ, besonders wenn man sich vor Augen führt, daß auch die sogenannten Mega-Specials fast nahtlos von einem wohlbekannten Genrekollegen übernommen wurden. Trotzdem, aufgrund eines gelungenen Charakterdesigns und flüssiger Animationen sollte man einen genaueren Blick auf Guilty Gear werfen. Die Überraschung zum Schluß: Es gibt noch keinen Erscheinungstermin!

# Choro Q 3

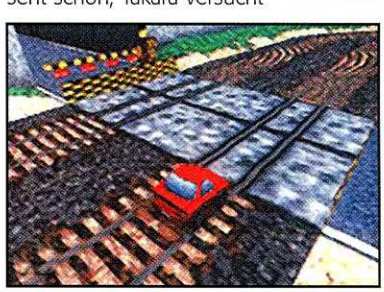
**Rennspiel**

**Takara/ PlayStation**





Der nunmehr dritte Teil der Choro Q-Serie steht ganz im Zeichen der Zahl 100. 100 Autos, 100 Tuningartikel und 100 mögliche Ereignisse während eines Rennen stehen zur Verfügung. Nachdem man von dem Motor über die Reifen und die Farbe alles festgelegt hat, geht es auf eine der insgesamt 20 Strecken (sicherlich gibt es auch wieder ein paar versteckte), die sich thematisch in allen möglichen Bereichen ansiedeln, wie etwa der Wüste, dem Dschungel oder in Hotels. Ihr seht schon, Takara versucht



keinesfalls, eine ernste Rennsimulation auf die Beine zu stellen, sondern stellt ganz klar den Spaßfaktor in den Vordergrund. Selbstverständlich verfügt Choro Q 3 auch über einen Zwei-Spieler-Modus. Zum Deutschland-Release gibt es noch keine Angaben, Japaner dürfen aber noch im Frühjahr an den Start gehen.

## Twinbee RPG

**3D-RPG**
**Konami/ PlayStation**





Nachdem Twinbee in der Vergangenheit schon einen Ausflug ins Jump'n Run-Genre hinter sich gebracht hat, folgt nun der Abstecher in den besonders in Japan sehr beliebten Rollenspielsektor. Die Geschichte spielt auf der friedlichen Insel Donburi, die eines Tages von einem schwarzen Nebel überzogen wurde. Ihr steuert entweder Twinbee, Winbee oder Gwinbee durch die bunte Polygonlandschaft, redet genretypisch mit allen angetroffenen Personen und kämpft gegen häßliche Gegner. Vor allem die Waffen wecken bei alten Twinbeehasen sofort Erinnerungen, die altbekannte Glocke hatte auch schon in Parodius und Nemesis ihren Auftritt. Leider steht momentan noch nicht einmal ein Japanrelease fest.

## Star Ocean: Second Story

**RPG**
**Enix/ PlayStation**





Lustig: offenbar noch vor dem heißersehnten Dragon Quest 7 bringt Enix ein anderes Rollenspiel für die PlayStation auf den Markt. Second Story ist ganz im traditionellen RPG-Stil gehalten und verfügt nur über einge wenige Neuerungen. So kann anfangs aus zwei Charakteren gewählt werden, die beide eine völlig unterschiedliche Storyline erleben. Kämpfe finden in einer dreidimensionalen Umgebung statt, auf Wunsch läßt sich die eigene Party auch vom Computer in die Schlacht führen. Herausragendes Element des Spiels ist mit Sicherheit die Grafik, die ganz im Stile von Final Fantasy VII gehalten ist. Ein Release steht, wie so oft, noch nicht fest.


# Multimedia Corner

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Ace Combat 2 | 89,90 |
| Baphomets Fluch 2 | 89,90 |
| Bloody Roar | 89,90 |
| C & C 2 | 99,90 |
| Colony Wars | 89,90 |
| Cool Boarders 2 | 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 |
| Formel 1 97 | 99,90 |
| 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 |
| 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 |
| Rock n' Roll Racing | 89,90 |
| Rosco Mc Queen | 89,90 |
| Shadow Master | 89,90 |
| Spice World | 49,90 |
| Steel Reign | 79,90 |
| 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 |
| Wipeout 2097 (16.01.) | 49,90 |
| 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

| | |
|---|---|
| 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 |
| Lamborghini | 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 |
| MEMORY-Karte 5 Meg | 69,90 |
| Rumble Pack | 34,90 |
| Gamebuster | 109,90 |

N64-Titel immer rechtzeitig vorbestellen!!!

Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (B8)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

## PLAYSTATION-HIT TIPS




89,90




79,90




49,90

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**

# Elemental Gearbolt

**Lightgun-Shooter**
**Alpha Systems/ PlayStation**



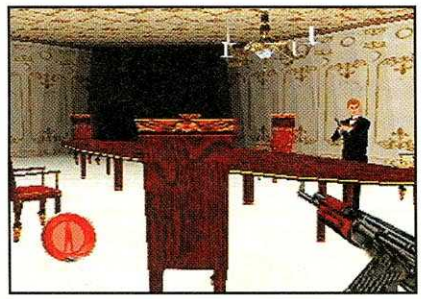
Mit Eternal Gearbolt arbeitet Working Designs an einem weiteren Lightgun-Shooter für die PlayStation. Doch was will man über einen solchen Titel schon großartig sagen: es wird auf alles Bewegliche geschossen, und lediglich ein paar Cut scenes sorgen für Abwechslung. Immerhin gibt man sich bei der grafischen Gestaltung Mühe, denn Elemental Gearbolt sieht bereits jetzt ziemlich genial aus, auffallend ist die enorme Abwechslung bei der Hintergrundgestaltung. Ein, zwei neue Ideen sind auch mit an Bord, so kann die Spielfigur fliegen und ihren Level rollenspielmäßig ausbauen. Für den US-Release sollen noch ein paar Änderungen vorgenommen werden, wie etwa ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad und eine in die Anleitung integrierte Kaufhilfe für die diversen verfügbaren Lightguns, die alle unterstützt werden.



# Tomorrow Never Dies

**3D-Action**
**Black Ops/ Playstation**



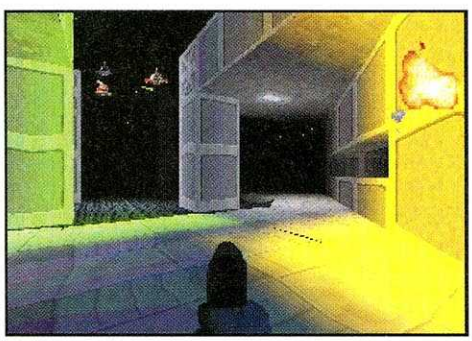


Schon vor einem Jahr wurde mit der Produktion zum Spiel des aktuellen Bond-Films begonnen. Doch diesmal beschränkt sich der Inhalt nicht auf das Nachspielen des Films, sondern geht da weiter, wo der Leinwandbruder aufhört. Unter anderem muß 007 Skier anschnallen, Auto fahren und auch fliegen. Eine Verknüpfung der einzelnen Level erfolgt durch zahlreiche Filmausschnitte, die restliche Grafik läßt sich wahlweise im First Person-Look oder aus einer gewissen Distanz darstellen. Bleibt zu hoffen, daß Tomorrow Never Dies in die erfolgreichen Fußstapfen des N64-Konkurrenten treten kann. Erscheinen wird das Spiel aller Voraussicht nach im Herbst 1998.

## SOFTWARENEWS

# Rebel Moon

**First Person-Shooter**
**GT Interactive/ PlayStation**





Wer hätte jemals abschätzen können, daß der indizierte Urvater dieses Genres einmal eine solche Softwarelawine nach sich ziehen würde? Rebel Moon spielt auf dem Mond im Jahre 2069, wo ein Aufstand der dort beheimateten Farmer zu einer akuten Lebensmittelknappheit auf der Erde führt. Der Spieler übernimmt dabei die undankbare Aufgabe, alles wieder ins Lot zu bringen. Dies funktioniert aber keinesfalls friedlich, sondern mit verstärktem Waffeneinsatz. Sogar ein Jetpack soll in der finalen Version, die sich dann über 27 Level erstreckt, enthalten sein. Ob wir den grafisch gelungenen Titel aufgrund seiner Thematik überhaupt in Deutschland sehen werden, bleibt fraglich.

# C

**Jump'n Shoot**
**Konami/ PlayStation**



Der Nachfolger des PlayStation-Erstlings mit dem schönen Arbeitstitel „C" entsteht wiederum in Ungarn. Auch wenn das Spiel erst zu 30% fertiggestellt ist, läßt es bereits jetzt auf ein brauchbares Actionfeuerwerk hoffen. Die Grafik zeigt sich erneut in einem schicken 3D-Gewand, allerdings werden wohl auch einige Sidescrolling-Sequenzen enthalten sein. Wie schon in all seinen Vorgängern, werden diesmal wieder genug Waffen zur Auswahl stehen, um den Gegner ordentlich „Contra" zu geben. Ein Release könnte noch im Frühjahr erfolgen, hoffentlich inklusive eines brauchbaren Zwei-Spieler-Modus.





# Kill Wheel

**3D-Action**

**Head Games Studio/ PlayStation**








Mit Kill Wheel steht erneut ein Spiel ins Haus, das sich nur schwer in ein Genre einordnen läßt. Folgendes zur Story: Einmal im Jahr treffen sich alle Höhlenmenschen zu ihrem einwöchigen Festival. Um ihren Mut zu beweisen, wird einer von ihnen in ein großes Holzrad gesetzt und ins Tal gerollt. Hier greift dann der Spieler ein und steuert die arme Kreatur durch die todbringende Landschaft. Neben einem Zeitlimit müssen auch bösartige Einwohner und aggressive Pflanzen beachtet werden, die das Heldenleben sonst schnell beenden. Die mit Fallen gespickten Kurse sind grafisch gut in Szene gesetzt, und Kill Wheel wird wohl aufgrund seines ultrasimplen Charms und Humors (die zerquetschten Höhlenmenschlein sehen klasse aus!) in Zukunft einmal näher betrachtet werden, auch wenn noch kein Release feststeht.







# Tekken 3

**Beat'em Up**

**Namco / PlayStation**










Der dritte Teil der Tekken-Saga ist wohl neben Metal Gear Solid und Resident Evil 2 das am heißesten ersehnte Stück Software für die PlayStation. Nach langem hin und her wurde es jetzt von Namco offiziell für Sonys 32-Bitter angekündigt, wenn auch noch ohne exakten Releasetermin. Zwar wird über einen zeitgleichen US- und Japanrelease Anfang April spekuliert, aber wie so oft kann es wieder etwas länger dauern. Setzten die ersten beiden Teile sowohl grafisch als auch spielerisch neue Maßstäbe auf Sonys 32-Bit-Hardware, so soll dieser Teil der Automatenumsetzung endgültig das absolute Prügelspiel darstellen. Grafisch wurde das Spiel nochmals leicht verbessert, die Kämpfer verfügen jetzt über noch mehr Animationen und bewegen sich geschmeidiger denn je über den Screen. Ich sage an dieser Stelle ganz bewußt leicht, da es für die Programmierer zweifelsohne sehr schwierig ist, die Automatengrafik eines sehr leistungsfähigen System 12-Boards überhaupt anständig auf die PlayStation herunterzukonvertieren. Selbstredend sind auch einige neue Gesichter integriert worden, die das Spiel noch abwechslungsreicher gestalten sollen. Zu ihnen zählen der zurückgekehrte Gun Jack, der diesmal mittels Waffeneinsatz die Kämpfe für sich entscheiden will, Bryan Fury, ein ehemaliger Polizist mit Kontakten zur Unterwelt und Julia Chang, die die Schule ihrer Leihmutter Michelle durchlaufen hat. Last but not least stößt noch ein etwas seltsamer Charakter zur Kämpferelite: Der Pinocchio-Verschnitt Mokujin besteht komplett aus Holz, was aber keinesfall Rückschlüsse auf seinen Kampfstil zuläßt. „The King of Iron Fist Tournament 3", so die genaue Bezeichnung des Polygonprüglers, wird also definitiv für Furore sorgen, mehr können und wollen wir aber aufgrund der noch sehr spärlichen Infos nicht verraten. Doch wie schon bei der Vorgängern wird auch diesmal wieder der altbekannte Yoshimitsu Euer letzter Gegner sein. Tekken-Fans wissen, was das bedeutet...

# Forsaken

# Forsaken 64

Fabian Döhla



Auf dem N64 ist die Grafik noch ein Stück von der Fertigstellung entfernt (N64)



Alle 15 Anti-Grav-Bikes sind sehr detailliert gestaltet (N64)

Glaubt man den Aussagen von Acclaim, so dürfte Forsaken das Videospielehighlight 1998 werden. Sowohl auf der PlayStation als auch auf dem Nintendo 64 soll ein Spiel entstehen, daß in jeder Hinsicht konkurrenzlos ist. Da solche Angaben immer mit größter Vorsicht zu genießen sind, folgten wir gerne der Einladung von Acclaim, um uns das Spiel aus dem Hause Probe einmal genauer anzuschauen. Die Story ist bei beiden Versionen die gleiche: Nachdem ein schreckliches Experiment völlig danebengegangen ist hat das komplette Sonnensystem und damit auch die Erde, gewaltig Schaden genommen. Das komplette Leben wurde innerhalb weniger Tage vollständig ausgelöscht. Einige Monate und Untersuchungen später wurde unser Heimatplanet von der imperialen Hoheit freigegeben, was zur Folge hat, das jedermann im Universum, egal ob Kopfgeldjäger oder Weltraumabschaum, sich alles nehmen darf, was die Regierung für wertlos befand. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines solchen Schergen und fliegt mittels Anti-Grav-Bike durch die weitverzweigten Tunnelsysteme, immer auf der Jagd nach Ruhm und Anerkennung. Das man bei diesem Unterfangen nicht lange allein bleibt, dürfte wohl klar sein. Zahlreiche andere Piloten haben identische Absichten und empfinden unser Unterfangen als sehr störend.



Beim Zwei-Spieler-Modus wird der Screen horizontal geteilt (PS)



Dem Gegner kann man unter Zuhilfenahme der Extrawaffen gut beikommen (PS)




Lens-Flare-Effekte soweit das Auge reicht! (PS)



Player 2 wird gerade Opfer einer gewaltigen Explosion (PS)



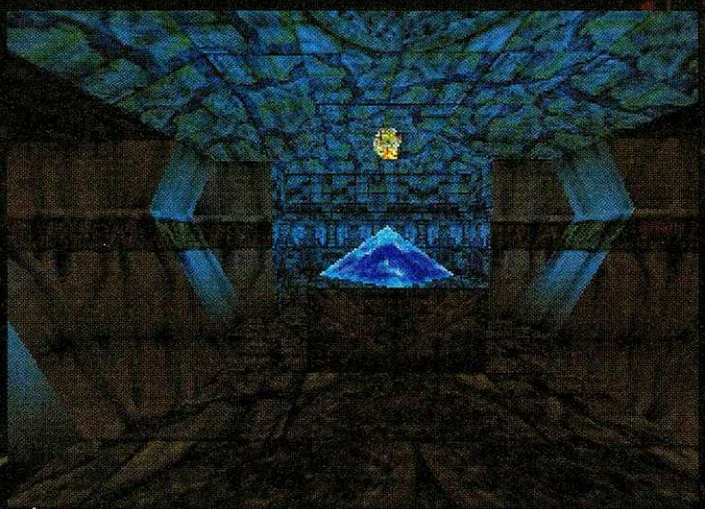

Die Lava-Level geizen nicht mit grafischen Spielereien. Allerdings sollte man sich von der Optik keinesfalls ablenken lassen, da dies sofort fatale Konsequenzen zur Folge haben kann (PS)




Der Laser hat zwar keine hohe Streuung, dafür ist seine Durchschlagskraft nicht zu unterschätzen (PS)



Die phänomenalen Lichteffekte gehören zu den grafischen Höhepunkten von Forsaken (PS)



In jeder Stage gibt es zentrale Locations, in denen viele Tunnelsysteme zusammentreffen (N64)

## It's time to become truly infamous

Forsaken steht besonders für die folgenden drei Begriffe: Geschwindigkeit, Taktik, Skrupellosigkeit. Vor Spielbeginn muß man sich für einen der insgesamt 15 Figuren entscheiden, die alle mit ihren ganz speziellen Bikes und damit auch Fähigkeiten ausgestattet sind. Findet man sich kurz darauf im ersten der 15 großen Level wieder, kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus. Tolle Lichteffekte, ein butterweiches Scrolling und eine detaillierte Grafik ziehen den Spieler von Anfang an in ihren Bann. Wahlweise aus der Ego-Perspektive, oder aus einer hinter dem Bike schwebenden Kamera, läßt sich das Geschehen auf dem Bildschirm darstellen. Anfangs sollte man immer darauf bedacht sein, das eigene Vehikel besser auszustatten. Hierzu sollten die zahlreichen, in den Gängen plazierten Extras aufgesammelt werden, die den Spieler mit einem verstärkten Schutzschild, schlagkräftigeren Waffen und anderen Gimmicks ausstatten. Fühlt man sich gut genug ausgerüstet, braucht nur noch der passende Gegner gefunden zu werden, an dem die neuen Errungenschaften ausgiebig getestet werden. Dies sollte nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen, da die Feindesschaar in Forsaken hinter jeder zweiten Ecke lauert und mit Raketen oder Lasergeschossen vehement attackiert. Doch nicht nur die schon erwähnte Umgebung, sondern auch die Badguys sind optisch vortrefflich in Szene gesetzt: Wird man Opfer einer Attacke, läßt sich genau erkennen, mit welchem Waffensystem man uns ans Leben gehen wollte. In all der Hektik hilft die präzise Steuerung aber immer dabei, die völlige Kontrolle über das actionlastige Geschehen zu behalten. Auf der PlayStation wird das Analogpad unterstützt, das N64 hat diese Steuerungsmöglichkeit bekanntlich von Haus aus, zusätzlich darf aber noch ein RumblePak zum Zug kommen.

### In;former

Bei der Betrachtung der Bilder solltet Ihr euch vor Augen führen, das die PlayStation-Variante schon deutlich fortgeschrittener ist, als ihr N64 Counterpart. So fehlen bei der Modulversion unter anderem noch die Lichteffekte und Reflexionen. Nichtsdestotrotz hinterließen beide einen fabelhaften Eindruck und zeigten auch im Mehrspielermodus keine technischen Mängel.

## Wenn aus Freunden Feinde werden

Macht die Jagd durch die düsteren Labyrinthe schon alleine richtig Spaß, spielt Forsaken seine Stärken aber erst im Multi-Player-Modus richtig aus. Im Zwei-Spieler-Splitscreen wechselt die eigene Rolle ständig zwischen Jäger und Gejagtem, wobei der basslastige Technosound die Atmosphäre zusätzlich anheizt. Fiese Naturen kommen bei dieser Spielvariante voll auf ihre Kosten. Egal ob man unsichtbar und stark bewaffnet hinter einem Vorsprung schwebt oder mit Minen den letzten Fluchtweg unbrauchbar macht, die krachende Explosion des feindlichen Fluggeräts zaubert auch nach langen Spielsessions erneut ein Lächeln auf das Gesicht des Siegers. Seine Krönung findet das Ganze im Four-Player-Deathmatch auf dem Nintendo 64, das, einen ausreichend großen Fernseher vorausgesetzt, für Stimmung in der Bude sorgt. Schade, daß bis zum Release von Forsaken noch etwas Zeit verstreichen wird, denn bereits jetzt sollten wir alle Lust auf mehr bekommen haben.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Genre:** | **3D-Shooter** | **Entwickler:** | **Probe** |
| **Spieler:** | **1-2(PS) / 1-4 (N64)** | **Testmuster:** | **Probe** |
| **Hersteller:** | **Acclaim** | **Veröffentlichung:** | **1. Quartal 98** |

probe ENTERTAINMENT

probe ENTERTAINMENT

# Batman & Robin

Fabian Döhla



Während des Spiels trifft man auf zahlreiche Gegner. Dieser Genmutant gehört dabei noch zur harmloseren Sorte



Jetzt wird's eng. Batman muß sich gleichzeitig mit Bane und einem bösartigen Skorpion auseinandersetzen



Eine eingeblendete Karte soll bei der Orientierung in Gothams verzweigten Straßensystem helfen, die Energieleiste oben links gibt über den Zustand Eures Fahrzeuges Auskunft

Bei der Zelluloidvariante von Batman & Robin gehen die Meinungen weit auseinander. Manche fanden den vierten Teil der Saga um den dunklen Ritter äußerst kurzweilig, andere waren von übertriebenem Farbeinsatz und den manchmal etwas flachen Dialoge weniger begeistert. Nichtsdestotrotz legt man bei Probe gerade letzte Hand an, um dem Batmanfan unter den PlayStationbesitzern Ausflüge durch die düsteren Straßen Gotham Citys zu ermöglichen. Zwar ist man hinsichtlich des Zeitplans leicht ins Hintertreffen geraten - die Film- und Videovermarktung ist bereits abgeschlossen, aber die Qualität des vorliegenden Spiels dürfte helfen, dieses kleine Mißgeschick vergessen zu machen, Golden Eye hat schließlich bereits bewiesen, daß ein zeitgleicher Release nicht zwingend nötig ist.

## I'm afraid my condition leaves me cold

Bei Batman & Robin geht es ähnlich frostig zu wie im gleichnamigen Film. Mister Freeze will noch immer die ganze Welt in einen überdimensionalen Eiswürfel verwandeln und auch Poison Ivy schmiedet Herrschaftspläne. Aufteilen läßt sich das ganze Geschehen in drei große Teile (beziehungsweise Tage), zum einen in den ersten Auftritt von Mr.Freeze, als zweites in die Konfrontation mit Blumenkind Ivy und drittens in das Abschlußduell in Batmans vereister Heimatstadt. Ganz im Gegensatz zu früheren Lizenspielen steht diesmal jedoch nicht der Beat'em Up Gedanke im Vordergrund, statt dessen bekommt man ein Action-Adventure vorgesetzt, das durch viele Zwischeneinlagen merklich aufgelockert wird. Im Bat-Cave beginnend hat man die Wahl zwischen den zwei Superhelden und der Newcomerin Batgirl. Diese unterscheiden sich nicht nur grafisch, sondern auch in ihren Fähigkeiten. Während das Mädel aus dem dynamischen Trio gelenkig und flott unterwegs ist, hat Batman eine deutlich höhere Durchschlagskraft. Zwar sind alle Missionen prinzipiell mit jedem Charakter zu schaffen, gerade bei prügellastigen Sequenzen ist man aber mit der Wahl eines männlichen Protagonisten besser bedient. Aber nicht nur die angesprochenen Actionsequenzen (incl. Tauchein-lage) sind erwähnenswert, auch der Adventurepart verdient Beachtung. Als Zentrale dient immer das Cave, wo anfangs am Batcomputer diverse Beweisstücke untersucht werden müssen, die Aufschluß über die folgenden Missionsziele geben. Ist man außer-

### In;former

Batman war schon immer ein beliebtes Thema für Videospielumsetzungen: auf dem Mega Drive erfreuten wir uns an der netten Plattformaction „Batman", der Nachfolger „Batman Returns" konnte auf dem Mega-CD mit für damalige Verhältnisse grafisch grandios dargestellten Fahr- und Flugsequenzen auftrumpfen. Auch auf dem Super NES und auf dem Gameboy erlebte Gothams Retter zahlreiche Abenteuer. Waren all diese Spiele im Jump'n Run- oder Prügelgenre anzusiedeln, betritt Batman & Robin mit seinen zahlreichen Rätsel- und Adventureelementen Neuland.



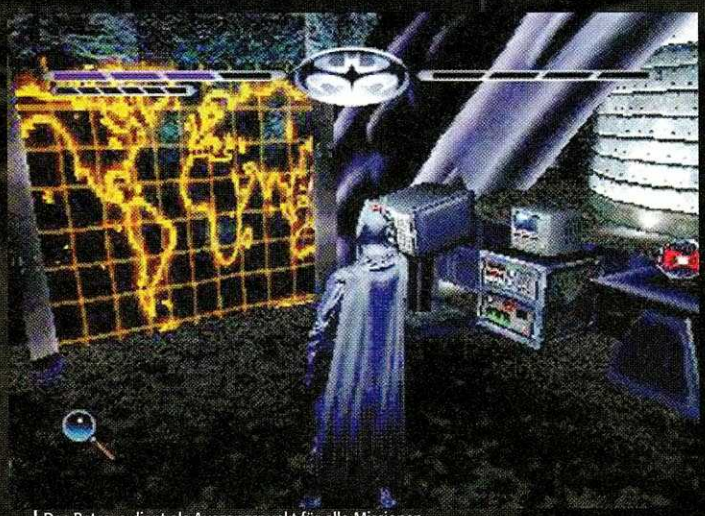
Im dritten Level ist Gotham City bereits auf Eis gelegt worden



Batmans Umgebung wird mit viel Liebe zum Detail gestaltet, wie man an diesem Bild unschwer erkennen kann



Gegen Mr.Freeze muß im Verlauf des Spiels gleich zweimal angetreten werden



Das Batcave dient als Ausgangspunkt für alle Missionen

halb des Caves unterwegs, stellen Remotelinks den Kontakt her, somit bleibt man jederzeit auf dem laufenden. Eine andere Möglichkeit stellen Zeitungen dar, das Geld hierfür muß stilecht aus Telefonzellen zweckentfremdet werden. Fans simpler Hau-drauf-Action sind bei Batman & Robin also an der falschen Adresse, der Denkfaktor ist schon anfangs in höheren Bereichen angesiedelt. So muß beispielsweise ein Gegenmittel für Poison Ivys Gift gemischt werden, um den frühzeitigen Tod eines unserer Hauptdarsteller zu verhindern. Um den Schwierigkeitsgrad nicht unnötig in die Höhe zu treiben, verfügt jede Spielfigur über zahlreiche nützliche Items, und zusätzlich tauchen an speziellen Stellen des Spiels des öfteren Hinweise zu Lösungsmöglichkeiten auf. Doch nicht nur der Inhalt, sondern auch die technische Seite verdient Aufmerksamkeit. Die Hauptfiguren sind mittels Motion Capture-Technik zum Leben erweckt worden, als Ergänzung griff man auf Bilder aus dem Film zurück. Batmans Umgebung wird in flüssig scrollender 3D-Grafik dargestellt, wobei die imaginäre Kamera immer hinter dem gerade aktiven Helden verweilt. Das Scrolling kann getrost als flüssig bezeichnet werden, sogar in den Batmobil- bzw. Batbike-Sequenzen ist kein störendes Ruckeln bemerkbar. Je nach Lust und Laune kann man auf dem Weg den ein oder anderen Zwischenstopp einlegen um Kleinkriminellen ins Handwerk zu pfuschen. Bei diesen Ausflügen stößt man dann vielleicht sogar auf einen der zahlreichen Geheimräume. Hinsichtlich der Kulisse wurde mit viel Liebe zum Detail auf die PlayStation umgesetzt, Lichteffekte und andere grafische Spielereien runden den positiven Eindruck ab. Generell versucht man bei Probe, sich so nahe wie möglich an das Leinwandvorbild zu halten, deshalb findet sich netterweise auch der Originalsoundtrack im Spiel wieder, wenn auch von einem neuen Orchester eingespielt. Allerdings wird es definitiv keine Links zu den älteren Leinwandabenteuern geben, auf Warners speziellen Wunsch mußte auch der Pinguin aus Batmans Rückkehr wieder entfernt werden, was die Programmierer, die nach eigenen Angaben die Comics regelrecht verschlingen, weniger schön fanden. Da das Spiel aber sonst einen sehr guten Nachgeschmack hinterließ, wird man mit dieser Tatsache leben können, nicht zuletzt aufgrund der zahlreichen kurzweiligen Actioneinlagen.



| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Action-Adventure** |
| **Spieler:** | **1** |
| **Hersteller:** | **Acclaim** |
| **Entwickler:** | **Probe** |
| **Testmuster:** | **Acclaim** |
| **Veröffentlichung:** | **1. Quartal 98** |

probe ENTERTAINMENT

probe ENTERTAINMENT

# Acclaim Sports Soccer

Fabian Döhla




Fußballer im Nebel: Die Sicht wird vom Wetter merklich beeinflußt




Alle Akteure bewegen sich extrem geschmeidig über das Spielfeld

Wer in Europa, und besonders in Deutschland, eine neue Konsole auf den Markt bringen will, tut immer gut daran, ein Fußballspiel im Softwareprogramm zu haben. Zwar ist es nicht zwingend notwendig, erleichtert die Einführung der neuen Hardware aber ungemein. Schaut man sich die guten Verkaufszahlen von EAs miesem FIFA 64 an, so läßt sich gut erkennen, wie groß die Nachfrage nach Spielen ist, die diese Sportart zum Inhalt haben. Bis vor wenigen Wochen war es hinsichtlich Fußball auf dem Nintendo 64 ziemlich ruhig. ISS 64 (Perfect Striker in Japan) war die unangefochtene Nummer 1, erst mit dem Release des grandiosen FIFA 98 kam ein mächtiger Konkurrent auf den Markt. Da will man bei Acclaim logischerweise nicht nachstehen und sich ein Stück des Kuchens sichern, nicht zuletzt da auch BMG momentan an einer Simulation gleichen Inhalts arbeitet. Bei unserem Firmenbesuch im Hause Probe durften wir dann auch




Je nach gewählter Kameraperspektive erhält man den gewünschten Überblick




In dieser Replayeinstellung kann man die detailgetreue Darstellung der Originalstadien erkennen

gleich einen ausführlichen Blick auf den Hoffnungsträger werfen.

## Frischer Wind im Fußballstadion

Die Entwickler sind sich der starken Konkurrenz offenbar bewußt. So stand in ihrem Zimmer nicht nur ein VirtuaStriker 2 Automat aus dem Hause Sega, sondern auch eine Sammlung aller wichtiger Fußballtitel der letzten Zeit. Producer Darren Anderson (siehe auch nachfolgendes Interview), versicherte uns aber, daß diese Softwaresammlung keinesfalls als einfache Kopiervorlage dient, sondern vom Team dazu benutzt wird, nach noch nicht verwirklichten Ideen zu suchen. Auch wenn Acclaim Sports Soccer noch ein Stück von der Fertigstellung entfernt ist, sind bereits in diesem Stadium die guten Ansätze zu erkennen. Die ersten fußballspezifischen Neuerungen fallen schon im umfangreichen Optionsmenü auf: Neben den Wetterbedingungen, die das Spiel merklich beeinflussen, lassen sich auch 11 verschiedene „Himmelszustände" einstellen, zeigen aber lediglich optische Auswirkungen auf das Geschehen. Außerdem kann eine Kick-In-Option aktiviert werden, bei der der Ball beim Seitenaus nicht mehr geworfen, sondern mit dem Fuß zurück ins Spiel befördert wird. Damit will man sich bei Probe schon jetzt alle Türen für etwaige zukünftige Regeländerungen offenhalten. Findet man sich nach dem Abschluß der Wunschkonfiguration dann endlich auf dem Platz wieder, fällt sofort die detaillierte Grafik ins Auge, welche in der Endversion sogar noch mit zusätzlichen Texturen verfeinert werden soll. Besonders hervorzuheben ist der Fakt, daß sämtliche Wettervarianten (Schnee, Regen etc.) besonders realistisch auf den Bildschirm gebracht werden. So bleiben die Schneeflocken auf dem Rasen liegen und überziehen das ganze Spielfeld nach und nach mit einer Schneedecke. Auch wenn die Steuerung in der Preview-Version schon locker von der Hand ging, fällt es zum jetzigen Zeitpunkt noch schwer, präzise Aussagen zum Spielgeschehen zu machen. Immerhin steht schon fest, daß dieses Fußballspiel mehr in Richtung Simulation gehen wird. Schade eigentlich, daß man bei Acclaim bis jetzt noch keine Originallizenz an Land ziehen konnte, aber immerhin stimmen die Nachnamen der Spieler mit den Nationalmannschaftsvorbildern überein.




Die Licht- und Schatteneffekte kommen bei Acclaim Sports Soccer hervorragend zur Geltung

### In;former

Mit einer Option betritt Probe bei der Entwicklung von Acclaim Sports Soccer völliges Neuland. Je nach Wunsch kann der Spieler zwischen drei Auflösungsmodi des Nintendo 64 wählen. Wer also eine sehr hohe Framerate einer superdetaillierten Darstellung vorzieht, kann dies auch einstellen. Alternativ steht noch ein Mittelweg (ausreichend Frames bei mittlerer Detailstufe) zur Verfügung.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Probe |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Acclaim |
| Hersteller: | Acclaim | Veröffentlichung: | 1. Quartal 98 |

# Acclaim Sports Soccer Interview

**FG: Neben Ihrem Spiel werden mit FIFA 98, ISS 64 und dem anstehenden BMG Soccer drei mächtige Konkurrenten im Regal stehen. Was sind Ihrer Meinung nach die Gründe, sich für Acclaim Sports Soccer zu entscheiden?**

DA: Unser Spiel wird ein völlig anderes Konzept haben. Anstatt es Arcade- und damit actionlastig zu gestalten, wird es bei Acclaim Sports Soccer vor allem auf Geschick und die Spielweise ankommen. Man wird durch das simple Drücken von Tasten keinen Erfolg haben, genausowenig wie spezielle Moves beispielsweise das Umspielen der Abwehr ermöglichen. Man muß jedesmal neue Wege und Mittel finden, um zum Erfolg zu kommen, Standarttricks die zum definitiven Torerfolg führen, wird es nicht geben. Außerdem spielen auch die taktischen Vorgaben eine große Rolle, da sie den Spielverlauf entscheidend beeinflussen. Es gibt also keine Allzweckmittel, gegen jede Mannschaft muß man sich ein anderes Konzept zurechtlegen.

**FG: Also konzentrieren Sie sich lieber auf ein ausgereiftes Gameplay als auf schnelle Actionelemente?**

DA: Ja, zweifellos. Was bringt mir ein Fußballspiel, bei dem ich weiß, daß ich genau von diesem Punkt aus schießen muß, um ein Tor zu erzielen? Bei anderen Games muß ich lediglich im richtigen Moment die korrekte Taste drücken, wohingegen bei Acclaim Sports Soccer das Spiel richtiggehend aufgebaut werden muß.

**FG: Arbeiten Sie während der Entwicklung von dem Spiel mit bekannten Fußballgrößen zusammen, beziehungsweise wo haben sie die Motion Capture-Aufnahmen hergenommen?**

DA: Glücklicherweise haben wir zwei begabte Fußballer im Team, die für die Motion Capture-Geschichte zur Verfügung standen. Manche Bewegungsabläufe haben wir noch zusätzlich softwareseitig verfeinert. Nachdem es keine außergewöhnlichen Special-Moves geben wird, stellte dies überhaupt kein Problem dar. Man kann es vielleicht mit folgenden Worten umschreiben: „Ein Schuß ist ein Schuß", unabhängig davon, wer ihn ausführt.

**FG: Wieviel Zeit haben sie bis jetzt in die Entwicklung dieses Spiels investiert, und wieviele Leute waren daran beteiligt?**

DA: Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind es knapp 18 Monate. Insgesamt arbeiteten bis zu elf Leuten an dem Projekt, wobei vier davon konstant dafür zuständig sind, während die anderen oftmals nur für Teilbereiche herangezogen werden.

**FG: Und wie sieht es privat aus? Sind Sie selbst Fußballfan, oder können Sie mit dieser Sportart wenig anfangen?**



*Darren Anderson (Producer von Acclaim Sports Soccer)*

DA: Selbstverständlich bin ich ein Fußballfan, und zwar von Westham United. Seitdem ich weggezogen bin, konnte ich mir aber kein Spiel mehr anschauen, außerdem habe ich während der Arbeit an Acclaim Sports Soccer nur wenig Freizeit und bin verheiratet, wenn Sie verstehen, was ich meine (lacht).

**FG: Kommt mir irgendwoher bekannt vor. Vielen Dank für das Gespräch.**

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel
Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

Dinkie Dino Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

| | | |
|---|---|---|
| Abe's Oddyssee | Dt | 85 |
| Ace Combat 2 | Dt | 94 |
| Analog Pad+Vibration | Dt | 99 |
| Baphomets Fluch 2 | Dt | 94 |
| Battlestation | Dt | 89 |
| Bleifuß 2 | Dt | 89 |
| Bushido Blade | US | 109 |
| Castlevania | Dt | 94 |
| Colony Wars | Dt | 99 |
| Crash Bandicoot 2 | Dt | 94 |
| Croc | Dt | 89 |
| C&C2: Alarmstufe Rot | Dt | 109 |
| Discworld 2 | Dt | 94 |
| Dynasty Warriors | Dt | 94 |
| Felony 11-72 | Dt | 99 |
| FIFA `98 | Dt | 94 |
| Final Fantasy VII | Dt | 109 |
| Final Fantasy VII-Intern. | JP | 189 |
| Fighting Force | DT | 95 |
| Frogger | Dt | 89 |
| Front Mission Alternative | JP | aufAnfr. |
| G-Police | Dt | 109 |
| Grand Theft Auto | Dt | 89 |
| Herc`s Adventure | Dt | 89 |
| Hercules | Dt | 94 |
| Lost World | Dt | 85 |
| Maas Destruction | Dt | 89 |
| Monster Trucks | Dt | 109* |
| Moto Racer | Dt | 94 |
| **Magic the Gatering** | **Dt** | **89** |
| MDK | Dt | 89 |
| NBA live `98 | Dt | 94 |
| Need for Speed 2 | Dt | 89 |
| NHL Breakaway | Dt | 79 |
| Nuclear Strike | Dt | 85 |
| Overboard ! | Dt | 94 |
| Pandemonium 2 | Dt | 94 |
| Porsche Challenge | Dt | 89* |
| Resident E. Directors Cut | Dt | 79 |
| Soul Blade | Dt | 109* |
| **Streetfighter EX** | **Dt** | **89** |
| Streefighter Collection | JP | 139 |
| Superstar Soccer Pro | Dt | 99 |
| Test Drive 4 | Dt | 94 |
| Time Crisis + Gun | Dt | 169 |
| Transport Tycoon | Dt | 94 |
| Tomb Raider 2 | Dt | 99 |
| Touringcar Championship | Dt | 99 |
| V-Rally | Dt | 89 |
| Virtual Pool | Dt | 89 |
| Warcraft 2 | Dt | 79 |
| WCW vs World | Dt | 99 |
| Wing Commander 4 | Dt | 89 |
| Z | Dt | 89 |
| SONY-PSX+Tasche | Dt | 299 |
| Lenkrad mit Gasbremse | Dt | 139 |
| Memory Card (Nachbau) | Dt | 29 |

Importspielprobleme?
ADAPTER N64 49.-
Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 59.90
Umbauchip PSX 19.90

Nintendo 64

| | | |
|---|---|---|
| Konsole+Spiel | Dt | 379 |
| Antennenkabel | Dt | 49 |
| Chameleon Twist | Dt | 149 |
| Diddy Kong Racing | Dt | 99 |
| Extreme G | Dt | 149 |
| F 1 Pole Position | Dt | 149 |
| FIFA `98 | Dt | 149 |
| **Golden Eye** | **Dt** | **149** |
| **Lamborghini** | **Dt** | **149** |
| Madden 64 | US | 179 |
| Mischief Makers | Dt/JP | 99/99 |
| NFL Quarterback Club | Dt | 149 |
| Starfox 64 | Dt | 149 |
| Wayne Gretzky 3D Hockey `98 | US | 169 |
| WCW vs NWO Worldtour | US | 169 |
| Wild Choppers | JP | 149 |

Bomberman 64 JP
incl. Adapter 100.-

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

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76–80 Verkauf & Verleih

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

Götz Schmiedehausen

# Nagano Winter Olympics

***Im olympischen Jahr 1998** trifft sich die Wintersportelite im japanischen Nagano, um Sieger und Besiegte zu ermitteln. Unsereins, der tagtäglich den Hintern auf dem **Bürostuhl plattsitzt** und Hirnakrobatik betreibt, hat allenfalls die Chance, den **olympischen Geist via TV** einzufangen.*




Nur mit der optimalen Haltung hat man eine Chance auf Gnade in den Augen der gestrengen Schiedsrichter




Das Einsteigen in den Bob ist essentiell für eine erfolgreiche Fahrt

Wie schon so oft verschafft da die Videospielkonsole Abhilfe.

Ohne großen Bombastvorspann wird man nach dem Einlegen des Moduls schnell in den Spielbetrieb geworfen. Entweder nimmt man an einer Art winterlichem Siebenkampf teil, oder man selektiert im Olympia-Modus eine von zwölf Veranstaltungen.

## Ohne Eis kein Preis

**-Abfahrtslauf:** Wie in allen anderen Disziplinen startet man als letzter Teilnehmer des Feldes. Nach dem Start übernimmt Freund Computer für einige Sekunden die Kontrolle, bevor man selbst mittels 3D-Stick eingreift. Die Hockposition oder die Gewichtsverlagerung des Läufers kann man augenscheinlich nicht verändern, trotzdem kommt ein wirklich gutes Geschwindigkeitsgefühl rüber.

**-Riesenslalom:** Ähnlich verhält es sich bei dieser Disziplin, allerdings fährt man in einer aufrechten Position mit etwas weniger Geschwindigkeit, dafür aber mehr Toren den Hang hinunter.

**-Snowboard-Slalom:** Mit einem in der Vorabversion noch etwas trägen Board erobert Ihr die Piste. Die Steuerung ist ähnlich wie bei den Skidisziplinen: wenn man nicht gerade gegen ein Tor fährt, kann man nicht vom Board fallen.

**-Snowboard-Freestyle:** Anfangs muß man in einem Menü eine Kür festlegen, die man auf der Halfpipe zum besten geben möchte. Sobald der Fahrer in der Röhre gleitet, bekommt man mehr oder weniger komplizierte Tastenkombinationen vorgegeben, die man irgendwann drücken muß.

**-Eisschnellauf:** Mittels der L- und R-Tasten hält man seinen Läufer im Rhythmus, ohne daß ihm die Kraft ausgeht. Vor allem grafisch konnte diese Disziplin gefallen, die Jagd nach immer neuen Bestzeiten




Die rasante Abfahrt kann nur durch Kollisionen mit dem Fangzaun oder den Toren gestoppt werden



Im Riesenslalom müßt Ihr die Tore förmlich „rasieren"




Sieht kompliziert aus, ist aber relativ einfach




Der amerikanische Punktrichter wertet Euch immer ab




Wer den Telemark versaut, bekommt auch für enorme Weiten keine Punkte

### in;former

Im Gegensatz zu der PlayStation-Version, die wir in der letzten Ausgabe als Preview vorstellten, wirkt die Nintendo-Variante schon etwas ausgereifter. Vor allem bei den alpinen Ski-Disziplinen scheint die N64-Variante in puncto Geschwindigkeit die Nase vorne zu haben. Einsteigern in beide Spiele wird durch eine kurze Erklärung der Steuerung vor jeder Disziplin geholfen, was das Bereitlegen der Anleitung vor den ersten Durchgängen erspart.




Frust in der Halfpipe! Nur der exakte Move führt zum Erfolg




Nur optimales Timing der Kufeneinsätze bringt Bestzeiten




Mit dem Geschwindigkeitsgefühl hat man keine Probleme



Ein minimales Verreißen des Schlittens führt unweigerlich zum Sturz




Eine saubergeschrubbte Laufbahn bringt entscheidende Meter




Echte Snowboarder schätzen wohl steilere Hänge




Die Computergegner beim Curling sind so intelligent wie ihr Besen

wird vom Energiebalken eingeschränkt.

**-Skispringen:** Der schon in dieser Entwicklungsphase technisch fein austarierte Sprung- und Flugvorgang motiviert ein ums andere Mal. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig. Nur wer den Steuerknüppel millimetergenau auf Wind und Absprungkraft abstimmt, kommt über die Bestmarke der 90 bzw. 120 Meter-Schanze.

**-Bobfahren:** Sowohl mit einem Viererbob als auch im Rodelschlitten rast Ihr nach einer schweißtreibenden Anlaufsequenz durch den Eiskanal. Hier muß man alle Kurven sehr genau kennen, um an die Bestzeiten des Computers zu kommen.

**-Skikunstspringen:** Mittels eines Energiebalkens gebt Ihr Eurem Springer Schwung, um die Figuren auszuführen, die Ihr ihm zuvor im Menü vorgegeben habt. Bewertet wird die Heftigkeit des Energiebalkenausschlages und die richtig getimte Landung.

**-Curling:** Vor allem zu zweit ist Curling eine prickelnde Angelegenheit. Runde Steinklötze über das Eis zu bewegen und zwei Mannschaftskollgen mit Besen bewaffnet die Schußbahn freifegen zu lassen, ist als eigenständiges Videospiel sicherlich eine Frechheit, als eine von zwölf Disziplinen hingegen eine exotische Bereicherung.

## Auf nach Japan

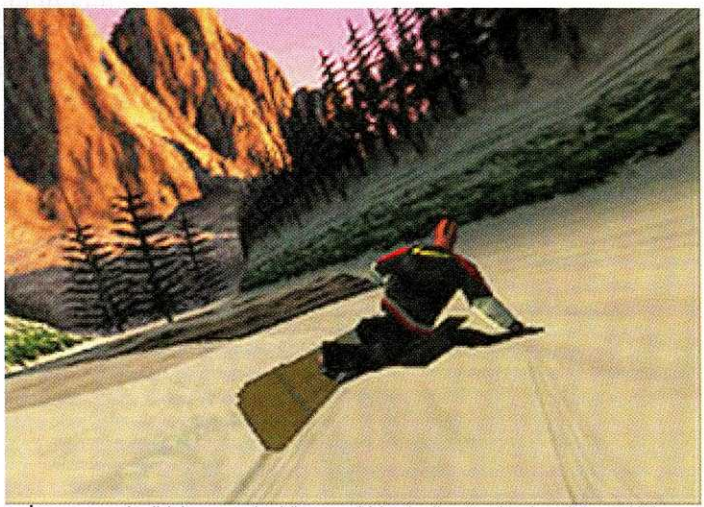
Die Nintendo-Variante von Nagano Winter Olympics benötigt auf jeden Fall noch einen gehörigen Feinschliff, doch das haben Preview-Versionen nun einmal so an sich. Sollten die Sportprofis diesen noch vornehmen, werden nicht nur die Olympia-Fans mit diesem Titel voll auf ihre Kosten kommen.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Genre:** | **Wintersportspiel** | **Entwickler:** | **Konami** |
| **Spieler:** | **1-4** | **Testmuster:** | **Konami** |
| **Hersteller:** | **Konami** | **Veröffentlichung:** | **Januar** |

Götz Schmiedehausen

# 1080° Snowboarding

***Bei der Frage nach meinem persönlichen Lieblingsspiel komme ich eigentlich immer wieder auf Wave Race 64 zurück. Ich halte diesen Titel für das spannenste und ausgewogenste Rennspiel, das zu spielen ich die Ehre hatte.***

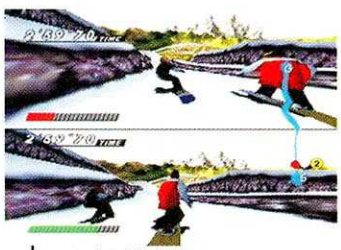


Wenn man plötzlich in sonnendurchflutetes Tal fährt, ist dies ein schier königlicher Anblick




Wie man sieht, verändert sich die Schneeoberfläche beim Befahren

Als ich hörte, daß die Macher dieses Titels gerade an einem Snowboardspiel programmieren, leuchteten meine Augen wie die eines Vierjährigen am Weihnachtsabend. Und das erste Anspielen konnte mich vollends überzeugen. Die Steuerung ist genial einfach, trotzdem komplex und mit Finessen versehen, ich sage nur „Wave Race auf der Piste". Sechs Pisten in unterschiedlicher Länge werden in der Endversion enthalten sein, sie können sowohl Abschnittsweise als auch als große Abfahrt in Angriff genommen werden. Der Spieler sieht sein sportliches Alter Ego wie bei Wave Race gewohnt leicht versetzt von hinten. Die Grafik ist außergewöhnlich und setzt für Schneeoberflächen einen ähnlichen Standard wie Wave Race für Wasser. Vor allem der geschickte Einsatz des Lens Flaring-Effektes erzeugt unglaublich realistische Lichteffekte. Zudem ist der weiße Untergrund keine kompakte Masse, die Kanten des Boards wirbeln den Schnee auf, bei schlechtem Wetter schneit es und der Wind weht Schneeböhen über die Piste.



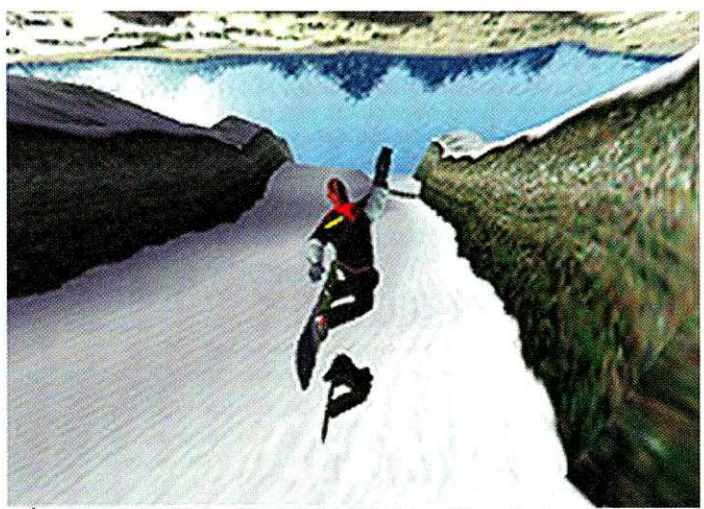
Der Zwei-Spieler-Splitscreen



Das Gefälle ist nicht von schlechten Eltern



Der Abstand zum Vodermann wird angezeigt



Sprünge oder Kunststücke während der Schußfahrt bringen Extrapunkte ein

## in;former

Das Thema Snowboard wurde in letzter Zeit öfter aufgegriffen. Die Coolboarders-Reihe steigerte sich vor allem durch Teil 2 zu einem attraktiven Sportspiel. Chef auf der Piste ist derzeit aber noch Steep Sloop Sliders für Saturn (8 von 10/ FG 1/98). Das Spiel Snowboard Kids (N64) wurde in dieser Ausgabe getestet, stellt allerdings keinerlei Konkurrenz zu 1080° dar.

## 1080% Snowboarding

Ähnlich wie bei Cool Boarders 1+2 (PlayStation) variieren die Kursabschnitte zwischen Steilhängen, Sprüngen, Eisabschnitten oder mit Hindernissen gespickten Pisten, die fehlerfrei nur mittels hundertprozentiger Kontrolle über das Board bezwungen werden können. Die Steuerung erfolgt hauptsächlich über den 3D-Stick, Gewichtsverlagerungen beschleunigen oder bremsen das Board ab. Um die Geschwindigkeit auf ein Maximum zu steigern, kann man sich auf das Board kauern, allerdings ist das Beherrschen des Boards dann sehr schwierig. Ein Split-Screen-Modus ist ebenfalls enthalten, jedoch nur für zwei Teilnehmer. 1080° hinterließ einen überdurchschnittlichen Eindruck und wird mit Sicherheit die Anzahl der Gründe erhöhen, warum man sich dann doch unbedingt ein Nintendo 64 kaufen sollte.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Snowboarding-Spiel | Entwickler: | Nintendo |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Fun Generation |
| Hersteller: | Nintendo | Veröffentlichung: | K.A. |

Götz Schmiedehausen

# Oozumo Wrestling 64

***Kaum eine Sportart ist für Nicht-Japaner exotischer und faszinierender als Sumo-Ringen. Weniger die Kampfaktionen als vielmehr die Physiognomie der Athleten gibt zum Staunen Anlaß. Nicht selten kommen die Japaner in frühester Kindheit zum Sumo-Sport.***



Diese Aktion reicht nicht zum Sieg




Auch neue Freunde warten im Camp




Die Kämpferauswahl




Der erste Basho. Eine Feuertaufe für jeden jungen Sumoringer



Aus den Händen des Ringrichters nimmt der Sieger einen Umschlag mit Geld entgegen

Der erste Schritt zum Sumo-Ringer ist das Erlernen absoluter Disziplin und einer bedingungslosen Respekthaltung gegenüber den Lehrern. Dann kommt eine Power-Diät, die den Ringern über die Jahre ihre „Figur" beschert. Sumo-Kämpfern ist es verboten, die Haupthaare zu schneiden. Japanische Damen finden die Sumo-Sportler im höchsten Maße erotisch, allerdings werden die dicken Brocken nicht sehr alt. Zwischen vierzig und fünfzig Jahren ist die durchschnittliche Lebenserwartung eines Sumos. Oozumo Wrestling 64 bringt Euch den ganzen Sumo-Spaß auf den Bildschirm. Wir haben uns entschieden, das Spiel vorerst nur als Preview vorzustellen, da es vielleicht niemals außerhalb Japans veröffentlicht werden wird. Ihr habt die Möglichkeit, als unbeschriebenes Blatt in den Sumo-Zirkus einzugreifen, Euch Basho für Basho in der Rangliste nach oben zu kämpfen, bis Ihr schließlich ein Yokozuna seid. Dieser Karriere-Modus beinhaltet Training, das richtige Umgehen mit dem Geld und der Presse sowie ärztliche Betreuung etc. Gerade hier werden die Spieler, die des Japanischen nicht mächtig sind, wenig Spaß haben. Natürlich ist auch ein Exhibition-Modus anwählbar, der Euch sogar Kampfplätze am Nordpol oder auf dem Mond anbietet. Damit Ihr die Griffe und Würfe dieser Sportart trainieren könnt, gibt's einen Trainingsmodus, Partyspieler steigen in den Tournament-Modus ein.

## Dicke Männer in fiesen Tangas auf sandigem Boden

Die Grafik von Oozumo ist leider nicht besonders gelungen, ähnlich verhält es sich mit dem Sound. Die Kämpfe sind sehr unspektakulär; zudem bediente man sich keiner offiziellen Lizenz, deshalb stehen nur Fantasie-Kämpfer zur Auswahl. Der Computer gibt Euch jeweils einige mehr oder weniger sinnvolle Tastenkombinationen während der Kampfaktionen vor, diese reichen jedoch meist nur gegen schwache Gegner. Oozumo sollte sich bloß derjenige holen, der sich auch privat intensiv mit Japanologie und Sumo-Wrestling befaßt, ansonsten bleiben wir gespannt, ob sich ein US- bzw. Europa-Vertrieb für die japanische Nationalsportart findet.




Der Computer zeigt Euch die Marschrichtung an

### in;former

Kurze Einführung ins Sumo-Wrestling. Der Gürtel, mit dem die Kämpfer bekleidet sind, heißt Mawashi, die Kämpfer Sumutori. Die Wettkämpfe oder Turniere heißen Basho. Vor jedem Kampf werfen die Sumo-Ringer eine Handvoll Salz in den Ring, um böse Geister zu vertreiben. Im Sumo darf nur gerungen werden, Schläge oder Tritte sind streng verboten. Gewonnen hat der Kämpfer, der seinen Gegner von den Beinen holt bzw. aus dem Ring drängt. Nach einem Sieg erhält der Gewinner einen Umschlag vom Ringrichter, der eine Geldprämie enthält. Siege wirken sich wie Niederlagen umgehend auf die Rangliste aus. Der höchste Level, den ein Sumutori erreichen kann, heißt Yokozuna.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Sumo-Ringen | Entwickler: | BottomUp |
| Spieler: | 1-4 | Testmuster: | Fun Generation |
| Hersteller: | BottomUp | Veröffentlichung: | Japan-Import |

Götz Schmiedehausen

# Fighters Destiny

***Seit den ersten Prügelspielen ist der Energiebalken eine konstante Größe, die jeder Genrevertreter aufzuweisen hat. Sobald dieser sich in Wohlgefallen aufgelöst hat, ist es Feierabend mit den virtuellen Schlägertypen.***




Schwächelnde Gegner sind leichte Opfer




Gegen die Kuh hilft nur ein Frontalangriff




Ein starker Kämpfer fängt diesen Griff ab




Das Ringout kann durch Nachtreten provoziert werden




Ihr könnt Euch im Pause-Modus alle Moves erklären lassen




Harte Schläge und Tritte gehen zulasten der Energieleiste




Ein erworbener Special-Move: Feuerspucken




Die Kämpferauswahl

Jedoch werden in den meisten Kampfsport-Veranstaltungen wie Ringen, Judo oder Karate die Aktionen traditionell mit Punkten bewertet, der Knock Out spielt meist keine Rolle. Imagineers N64-Prügler vermischt die beiden Elemente für mehr virtuelle Varianz.

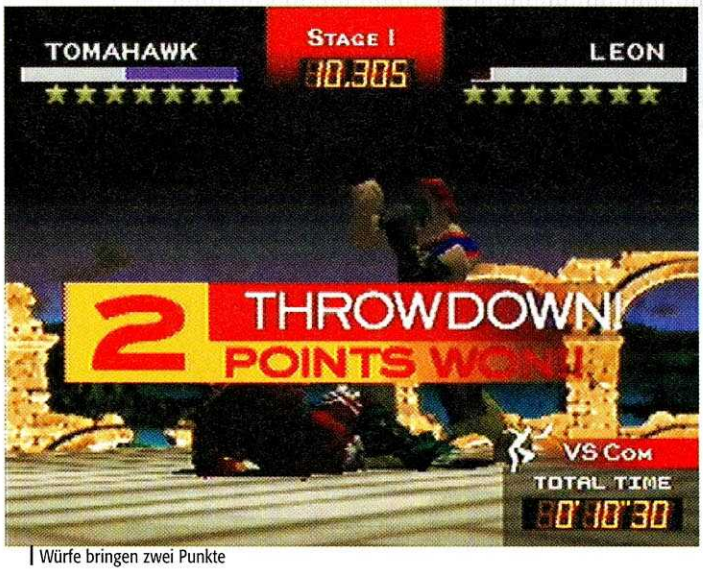
Auf der Space World 1997 überzeugte mich Fighter's Destiny grafisch in keinster Weise, dennoch konnte mich eine spielbare und vor allen Dingen schon sehr ausgreift wirkende Version ansprechen, die wir in Höchberg mit mehr Muße als in Japan antesten konnten.

Obwohl die kümmerliche Anzahl von neun etwas charakterarm wirkenden Spielfiguren eingangs abschreckt, ist doch für jeden Spieler etwas dabei: bullige Haudegen, drahtige Hungerharken aus Fernost, schlagkräftige Weiblichkeiten, ein mystischer Ninja und ein böser Clown. Jede Spielfigur verfügt über dutzendweise Schläge, Tritte, Griffe, Würfe und Special Moves, überraschenderweise aber kommt die Steuerung von Fighters Destiny problemlos mit drei Action-Knöpfen aus. Je nachdem, wie Ihr zum Gegner steht, verändert sich die Funktion der grundsätzlich zwischen simpel und happig variierenden Tastenkombinationen. Störend ist nur, daß man mittels Tastendruck deckt und nicht einfach den 3D-Stick nach hinten zieht.

Im Ring herrscht verständlicherweise das Faustrecht. Ähnlich wie bei Virtua Fighter besteht die Möglichkeit, den Kampf vorzeitig durch das Hinauswerfen des Gegners zu beenden. Ansonsten werden Punkte für saftige Schläge, Würfe und Special Moves verteilt. Wer zuerst sieben Punkte erreicht hat, gewinnt eine Kampfrunde. Läuft der Timer vor dem Erreichen dieser Marke ab, unterliegt der Kämpfer mit weniger Punkten. Doch auch das klassische Beat'em Up-Ende ist enthalten, denn eine

**in;former**

Im Abenteuer-Modus müßt Ihr Euch mit einer Art russischem Roulette auseinandersetzen. Euer Überraschungsgegner besitzt neuartige Moves, die Ihr, gesetzt den Fall, Ihr gewinnt, rauben könnt. Im Pause-Modus könnt Ihr eine Liste aller Moves aufrufen, zudem hält Fighters Destiny einen Trainingsmodus bereit.




Würfe bringen zwei Punkte




Im Trainingsmodus wird jeder Move, den Ihr gemacht habt, angezeigt

Energieleiste symbolisiert die aktuelle Kampfstärke.

## Pack den Stier bei den Hörnern

Diverse Spielmodi wie Kämpfe gegen den Meister, Ausdauerkampf mit nur einer Energieleiste gegen 100 (!) Gegner oder ein Turnier gegen alle Charaktere führen der Kämpferriege neue Mitglieder zu. Der absolute Wahnsinn jedoch nennt sich Rodeo-Modus. Hier habt Ihr es vor einem der abartigsten Hintergründe der Videospielgeschichte mit einer Kuh zu tun. Diese läßt sich nicht in einen Griff nehmen oder mit Special Moves bekämpfen. Nur Auweichen und Zuschlagen hilft, das Ableben etwas hinauszuzögern. Gewinnen ist unmöglich, der High Score ergibt sich aus der Zeit, die Ihr als aufrechter Kämpfer hinter Euch bringt. Mein Negativrekord waren übrigens 1,7 Sekunden!

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Genre:** | **Beat'em Up** | **Entwickler:** | **Imagineer** |
| **Spieler:** | **1-2** | **Testmuster:** | **Laguna** |
| **Hersteller:** | **Laguna** | **Veröffentlichung:** | **K.A.** |


# Yoshis Island* 99,95 ☎ 0531/24460-60

### Sony-Playstation

| | |
|---|---|
| Ace Combat 2 | 79,95 |
| Adidas Power Soccer Int. | 79,95 |
| Agent Armstrong | 78,95 |
| 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 | * 78,95 |
| Bleifuß 2 | * 71,95 |
| Bubble Bobble 2 | * 71,95 |
| Bug Riders | * 79,95 |
| Buggy | * 84,95 |
| Bushido Blade | * 79,95 |
| Bust-a-Move 3 | * 59,95 |
| Caesars Palace | * 74,95 |
| Colony Wars | 79,95 |
| Command & Conquer | 93,95 |
| Command & Conquer 2 | 93,95 |
| Constructor | * 74,95 |
| Cool Boarders 2 | * 79,95 |
| Courier Crises | 74,95 |
| Crash Bandicoot 2 | 79,95 |
| Critical Depth | * 79,95 |
| Croc | 89,95 |
| Destruction Derby | 39,95 |
| Destruction Derby 2 | 89,95 |
| Devils Deception | 79,95 |
| Discworld 2 | 79,95 |
| Dungeon Keeper | * 89,95 |
| Dynasty Warriors | 84,95 |
| Exhumed | 79,95 |
| Explosive Racing | 84,95 |
| Fade to Black | 49,95 |
| Fantastic Four | 49,95 |
| FIFA 98 Die WM | 89,95 |
| Fighting Force | 89,95 |
| Final Fantasy VII | 96,95 |
| Firetrap | * 84,95 |
| Frogger | 78,95 |
| Gex - Enter the Gecko | * 74,95 |
| G-police | 94,95 |
| Grand Theft Auto | 74,95 |
| Grid Run | * 78,95 |
| Heavens Gate | * 78,95 |
| Hercules | 79,95 |
| Herks Adventure | 84,95 |
| Int. SuperStar Soccer Pro | 89,95 |
| Jersey Devil | 84,95 |
| John Madden NFL 98 | 89,95 |
| Kurushii | 72,95 |
| Lost World. Jurassic Park | 89,95 |
| Lucky Luke | * 84,95 |
| Mace : The Dark Age | * 89,95 |
| Magic the Gathering | 74,95 |
| Master of Teras Kasi | * 84,95 |
| Maximum Force | * 89,95 |
| MDK | 82,95 |
| Megaman 8 | * 84,95 |
| Micro Machines 3.0 | 89,95 |
| Monopoly | 78,95 |
| Monster Truck | 79,95 |
| Moto Racer | 89,95 |
| Motor Mash | 79,95 |
| Nascar 98 | 89,95 |
| NBA 98 | 89,95 |
| NBA Hangtime | * 78,95 |
| Need for Speed 2 | 89,95 |
| NHL 98 | 89,95 |
| NHL Breakaway 98 | 74,95 |
| NHL Powerplay Hockey 98* | 78,95 |
| Nightmare Creatures | * 79,95 |
| Nightmare Creatures US | 119,95 |
| Nuclear Strike | 89,95 |
| Oddworld - Abe´s Oddysee | 89,95 |
| Overboard | 79,95 |
| Pandemonium 2 | 79,95 |
| Pax Corpus | * 89,95 |
| Populous 3 | * 89,95 |
| Porsche Challenge | 72,95 |
| Power Soccer 2 | * 79,95 |
| Powerslide | 78,95 |
| Premier Manager 98 | * 84,95 |
| Rage Racer | 89,95 |
| Rally Cross | 72,95 |
| Rampage World Tour | * 79,95 |
| Rapid Racer | 72,95 |
| Ray Tracer | 72,95 |
| Raystorm | 72,95 |
| Rebel Assault 2 | 94,95 |
| Reboot | * 89,95 |
| Resident Evil | 78,95 |
| Resident Evil 2 | * 78,95 |
| Resident Evil Directors Cut | 78,95 |
| Resident Evil Dir. Cut US | 99,95 |
| Risiko | 78,95 |
| Road Rash | 49,95 |
| Robotron "X" | * 78,95 |
| Rock 'n' Roll Racing 2 | * 82,95 |
| Rosco McQueen | 79,95 |
| San Francisco Rush | * 89,95 |
| Shadow Master | * 79,95 |
| SimCity2000 | 78,95 |
| Soul Blade | 89,95 |
| Streetfighter ex plus | 78,95 |
| Super Pang Collection | * 84,95 |
| Syndicate Wars | 89,95 |
| Tekken | 39,95 |
| Tekken 2 | 99,95 |
| Tenka | 89,95 |
| Test Drive 4 | 89,95 |
| Tetris plus | 71,95 |
| Theme Hospital | * 89,95 |
| Time Crisis | 149,95 |
| TOCA | 89,95 |
| Tomb Raider | 78,95 |
| 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 | 89,95 |
| 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 | 104,95 |
| Bomberman | 84,95 |
| Clayfighter 63 1/3 | 124,95 |
| Cruisin USA* | 84,95 |
| Dark Rift * | 124,95 |
| Diddy Kong Racing | 99,95 |
| Extreme G | 124,95 |
| F1 Pole Position | 139,95 |
| FIFA98 Die WM | 139,95 |
| Golden Eye PAL EV | 129,95 |
| Golden Eye US | 179,95 |
| Hexen64 | 129,95 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 144,95 |
| John Madden 64* | 139,95 |
| Lamborghini 64 | 129,95 |
| Lylat Wars | 129,95 |
| 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 |
| Snowboard Kits* | 84,95 |
| Super Mario 64 | 89,95 |
| Super Mario Kart 64 | 89,95 |
| Tetrisphere* | 84,95 |
| Top Gear Rally US | 159,95 |
| Turok | 129,95 |
| Turok EV | 129,95 |
| Waverace 64 | 89,95 |
| Wayne Gretzky´s 3D Hock. | 129,95 |
| Wetrix* | 139,95 |
| Yoshis Island* | 99,95 |
| 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

Nightmare Creatures* 79,95

Resident Evil 2* 78,95

Bushido Blade* 79,95

Diddy Kong Racing 89,95

Bust-a-Move 3* 59,95

TombRaider 2 89,95

Lucky Luke* 84,95

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 Laden-preise von den hier angegebenen Preisen teilweise erheblich abweichen!

EA Sports & Fun Generation present...

# Das große EA Sports-Gewinnspiel

Die Sportabteilung der Firma Electronic Arts hat sich mit ihren Editionen für das Jahr 1998 zurück auf den Sportspiele-Thron gesetzt. Auf allen Ebenen wurden glasklare Siege gegenüber den Konkurrenzprodukten eingefahren.
Vor allem FIFA 98, NBA Live 98 und NHL 98 setzen mit Traumwertungen von 10/10 neue Maßstäbe.
Aus diesem Grund geben Euch Electronic Arts und Fun Generation die Möglichkeit, Euch selbst von der Qualität der Sportskanonen zu überzeugen.
Natürlich gilt es, ein paar Fragen zu den Spielen zu beantworten:

1. Wie heißen die Kommentatoren von FIFA 98?

2. Welcher aus dem Film Space Jam bekannte NBA-Superstar fehlt in NBA Live 98?

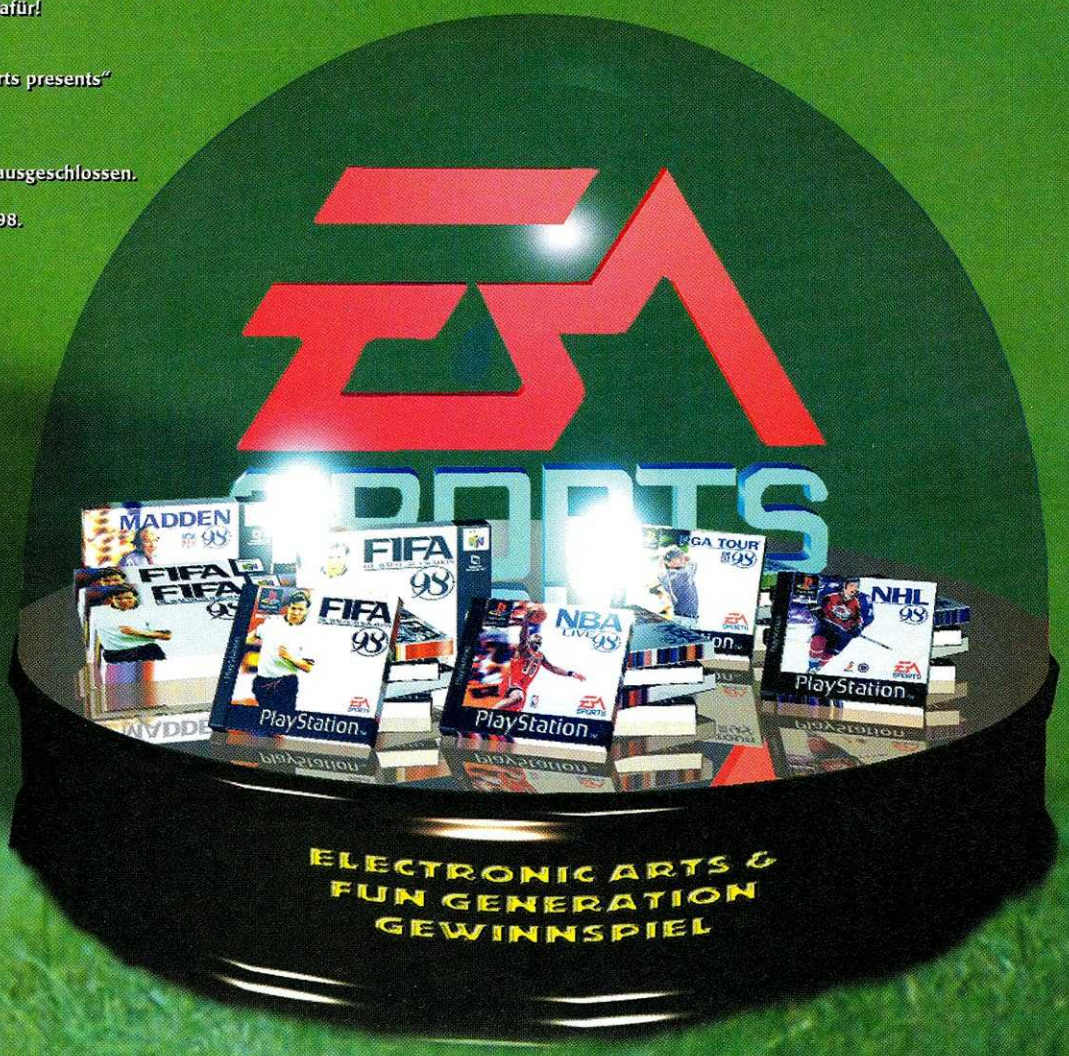
Schreibt Eure richtigen Antworten sowie Euer System auf eine Postkarte und ab dafür!

Fun Generation
Stichwort: „EA Sports presents"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist
Montag, der 2.2.1998.

## Zu gewinnen gibt's

5 x NBA Live 98 (PS)
5 x NHL 98 (PS)
5 x FIFA 98 Road to Worldcup (PS)
5 x FIFA 98 Road to Worldcup (N64)
5 x PGA Tour 98 (PS)
1 x Madden NFL 98 (PS)
1 x Madden NFL 98(N64)






*Nicht nur für Finnen!*
*Die Shirt-Rückseite*

how to finnish
Smørebrød-MØVE

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY

4 394081 005808 08

# Gibt's was schöneres für Zocker?

# Nein!

**Das Shirt inkl. Abo könnt Ihr haben – Sandra bleibt hier!**

**AUSSERDEM GIBT'S 10% PREISVORTEIL UND IHR VERPASST KEIN HEFT!**




*Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!*

Götz Schmiedehausen

# Mega Man Neo

***Unzählige Abenteuer hat Mega Man, der vielleicht schlechtangezogenste Protagonist der Videospielgeschichte, schon bestritten. In fast allen Konsolen der Videospielgeschichte trieben die phantastischen Cyborgs als immer neue Widersacher des als Rockman in Japan bekannten Serienhelden ihr Unwesen.***




Die Durchschlagskraft des Beamschusses kann man durch längeres Drücken der Schußtaste steigern




Mega Mans Freundin hilft ihm mit ihrem Luftschiff beim Überbrücken der Wege zwischen den Welten

Eigentlich war es stets der gleiche Levelaufbau, den man in den Mega Man-Teilen finden konnte. Ein bißchen durch eine abstrakte 2D-Landschaft hüpfen, dann gegen einen Endgegner bestehen, dessen Superkräfte einkassieren und diese gegen den nächsten Endboß einsetzen. Dieses Spielprinzip ließ sich ohne Ausnahme auf alle Episoden der Serie umlegen. Endlich hat man sich entschlossen, ein 3D-Mega Man zu erschaffen. Doch anstatt die Action einfach zu konvertieren, enthält Mega Man Neo eine komplexe Adventure-Rahmenhandlung, die sich grob an Zelda orientieren soll. Unsere Work in Progress-Version ist leider hundertprozentig japanisch, deshalb konnte man die Hintergrundgeschichte nur grob erahnen. Mega Man und seine Freunde sind auf der Suche nach einem legendären Schatz, der von Maschinenwesen gestohlen wurde. In diversen Städten erhält Mega Man Informationen und trifft in Leveln, die vergleichbar mit den klassischen RPG-Dungeons sind, auf die gewohnt organisch / mechanischen Kampfmaschinen.



Zum Besiegen der Endgegner braucht man eine ausgefeilte Taktik



Die Perspektive ändert sich, sobald ein großer Gegner erscheint



Skandal! Der Opa aus dem Maschinenraum ist ein...



... großväterlicher Cyborg

## Schöne neue Welt

Am bemerkenswertesten in dieser ersten völligen Neukonzeptionierung der Mega Man-Serie erschien mir die komplexe Steuerung, die den Spieler Blickwinkel, Schuß- und Laufrichtung separat verstellen läßt. Etwas gewöhnungsbedürftig, durchsetzt aber von altbekannten Elementen wie dem aufladbaren Beamschuß oder den Energiekapseln, die Mega Mans Energie wieder auf Vordermann bringen. Die Welten sind insgesamt sehr aufwendig gestaltet, Mega Man muß häufig mit seinen Mitmenschen kommunizieren und nicht immer gleich alles kaputt schießen. Die perspektivische Darstellung der Polygonlandschaften läßt sich frei einstellen, sollte aber vor den teilweise hektischen Kämpfen fest justiert werden. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest, die aktuelle Version war Ende Dezember auch erst zu 40 Prozent fertig.

### in;former

Parallel zu Mega Man Neo entwickelt Capcom derzeit an zwei weiteren Mega Man-Episoden. Mega Man 8 präsentiert sich als klassisches Bitmap-Jump'n Run, neues Futter also für die ewigen Fans des blauen Ein-Mann-Katastrophenschutzes.

Etwas Neues hingegen ist Mega Man Battle & Chase, eine Art Mario Kart-Klon mit Mega Man-Figuren. Dieses Spiel konnten wir auch schon antesten und fanden einige gute Ansätze in dem Titel. In puncto Steuerung und Fahrverhalten erinnert es etwas an F-Zero auf dem SNES, während das Streckendesign sehr apokalyptisch und damit passend zur Serie wirkt. Der erneute Ausflug auf unbekanntes Terrain wird hoffentlich nicht wieder so ein erbärmlicher Einbruch wie das katastrophale Mega Man-Soccer (SNES/1994), das einfach nur dilettantisch und das vielleicht schlechteste Fußballspiel aller Zeiten war.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Genre:** | **Action-Adventure** | **Entwickler:** | **Capcom** |
| **Spieler:** | **1** | **Testmuster:** | **Laguna** |
| **Hersteller:** | **Laguna** | **Veröffentlichung:** | **K.A.** |

# PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

# CROSS Computersysteme GmbH

**Information**

Lösungshefte ab 14,90 DM. Weitere Artikel erhältlich.

Händleranfragen sind erwünscht !

**Zweigstelle**

Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

**Ladenverkauf**

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

**Versand**

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

## PSX Software

### Fun & Sport-Spiele

| | |
|---|---|
| Actua Golf 2 | 89.- |
| Actua Soccer 2 | 89.- |
| All Star Soccer | 89.- |
| Cool Boarders 2 (30.1.) | 89.- |
| Everybody´s Golf (April) | 84.- |
| FIFA Soccer 98 | 89.- |
| Intern. Superstar Soccer Prof. | 94.- |
| Jet Moto 2 (März) | 84.- |
| Jimmy Johnson Football | 79.- |
| John Madden Football 98 | 84.- |
| Kick Off ´97 | 89.- |
| NBA In the Zone 2 | 69.- |
| NBA Live 98 | 89.- |
| NFL Quarterback Club 98 (Jan.) | 79.- |
| NHL Breakaway | 79.- |
| NHL Face Off 98 (April) | 84.- |
| NHL Hockey 98 | 89.- |
| PGA Tour Golf 98 | 84.- |
| Premier Manager 98 (Jan.) | 89.- |
| Power Soccer 2 (16.1.) | 89.- |
| Rampage World Tour | 79.- |
| Virtual Baseball 97 | 84.- |
| Virtual Tennis | 74.- |
| WCW vs. The World | 94.- |

### Adventures & Rollenspiele

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

### Geschicklichkeitsspiele

| | |
|---|---|
| Bust a Move 3 | 59.- |
| Fluid (Depth) (März) | 84.- |
| Namco Museum Piece 5 (Jan.) | 84.- |
| PaRappa The Rapper | 79.- |

### Shoot-Action

| | |
|---|---|
| Agent Armstrong | 89.- |
| Armoured Core (März) | 89.- |
| Critical Depth | 74.- |
| Crypt Killer | 89.- |
| Deathtrap Dungeon (März) | 89.- |
| Devil's Deception | 84.- |
| Maximum Force | 79.- |
| MDK | 84.- |
| Nightmare Creatures (16.1.) | 89.- |
| Pax Corpus (Jan.) | 89.- |
| Resident Evil Directors Cut | 84.- |
| Rosco Mc Queen | 89.- |
| Shadowmaster (16.1.) | 89.- |
| Syndicate Wars | 84.- |
| Steel Reign (20.2.) | 84.- |
| Time Crisis mit Lightgun | 155.- |
| Tomb Raider | 84.- |
| Tomb Raider 2 | 94.- |

## PSX Hardware

**Playstation 299.-**
Playstation+Umbau-Chip 39.-
inkl. Einbau bei CROSS
zus. nur **387.-**

**Ultra Racer 77.-**



**Wheel + Pedals 139.-**



| | |
|---|---|
| neGcon Pad | 89.- |
| Bag Bundle | 89.- |
| Sony Mouse | 59.- |
| Gamebuster | 84.- |
| Multi Tap Box | 69.- |
| Controller | ab 25.- |
| Joysticks | ab 49.- |
| Lichtpistolen | ab 49.- |

**Dominator Joystick 59.-**



**Analog Pad 59.-**



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

**Barracuda Pad 66.-**



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

## PSX Software

### Racing-Games

| | |
|---|---|
| Arms Race (März) | 89.- |
| Auto Destruct | 84.- |
| Ayrton Senna Kart Duel 2 (Jan.) | 84.- |
| Bleifuß 2 (Feb.) | 79.- |
| Bug Riders (Jan.) | 74.- |
| Buggy (Jan.) | 89.- |
| Explosive Racing (Jan.) | 89.- |
| F1 ´97 | 109.- |
| Grand Theft Auto | 89.- |
| Megaman Battle & Chase (Feb.) | 89.- |
| Micro Machines V3 | 74.- |
| Monster Trucks | 79.- |
| 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 (Jan.) | 84.- |
| Test Drive 4 | 84.- |
| Total Driving | 79.- |
| Touring Car Championship | 94.- |
| V-Rally | 89.- |

### Beat´em Up

| | |
|---|---|
| Battle Arena Toshinden 3 | 89.- |
| Bushido Blade (Feb.) | 89.- |
| Fighting Force | 89.- |
| Soul Blade | 99.- |
| Streetfighter Ex Plus | 84.- |
| Tekken 2 | 109.- |
| Tekken 3 (Japan/Feb.) | 149.- |
| War Gods | 79.- |

### Strategiespiele

| | |
|---|---|
| Command & Conquer 1 oder 2 | 99.- |
| Constructor (Feb.) | 84.- |
| Magic the Gathering | 84.- |
| Monopoly | 89.- |
| Overboard | 89.- |
| Panzer General 2 | 89.- |
| Theme Hospital (Feb.) | 89.- |
| Transport Tycoon | 79.- |
| Z | 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.- |
| Pandemonium 2 | 89.- |
| Rayman 2 (Feb.) | 88.- |
| Skull Monkeys (7.2.) | 84.- |

## Unsere Spiele des Monats:

**Tomb Raider 2**
Die Nr. 1 in unseren Charts schlägt wieder zu.
Neu für Sony Playstation.
nur **94.-**

**Nightmare Creatures**
Besuchen Sie ab ca. 16.1. die Welt des Grauens.
Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

## Top-Angebote PSX & Nintendo 64

| | |
|---|---|
| Cool Boarders 2 | 89.- |
| Power Soccer 2 | 89.- |
| F1 ´97 (Wieder da) | 109.- |
| Risiko | 89.- |

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



**Platin Edition 3**
Rayman, True Pinball, Worms, Alien Trilogy, Track & Field,
Nur PSX Soviet Strike
je nur **44.-**

Chameleon Twist, FIFA 98, Turok, Hexen, ISS Deluxe, NBA Hangtime, Star Wars, W. Gretzky´s Hockey,
Nur N64 Madden Football
je nur **129.-**

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

Clayfighter 63 1/3, Dark Rift, Mace, Goemon 5, NFL 98, Lamborghini, MRC, Top Gear Rally, Extreme G,
Nur N64 F1 Pole Position
je nur **139.-**

**Platinum Edition**
Air Combat, Ridge Racer 2, Tekken, Wipe Out 1+2, Battle A. Toshinden,
Nur PSX Destruction Derby 2
je nur **49.-**

Cruis´n USA, Snowboard Kids, Tetrisphere, Wave Race, Mario 64 & Kart, Bomber Man, Mischief M., Diddy Kong Racing
Nur N64
je nur **89.-**

| | |
|---|---|
| FIFA Soccer 98 | 89.- |
| Crash Bandicoot 2 | 89.- |
| Baphomet´s Fluch 2 | 89.- |
| Resident Evil D.C. | 84.- |

| | |
|---|---|
| Nagano Winter Olym. | 144.- |
| Goldeneye / Wargods | 144.- |
| Lylat Wars / S.F. Rush | 133.- |
| Blast Corps / Pilotw. | 109.- |

| | |
|---|---|
| Bust a Move 3 (Jan.) | 59.- |
| Disruptor | 59.- |
| Spice World (ca. 6.2.) | 49.- |
| Panzer General 1 | 49.- |

| | |
|---|---|
| Memory Card 1 Meg | 39.- |
| Memory Card 5 Meg | 79.- |
| Rumbler / Multinormer | 49.- |
| Gamebuster | 89.- |

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

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

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

Götz Schmiedehausen

# Need for Speed III

***Nach zwei mehr oder weniger befriedigenden Need for Speed-Teilen möchte Electronic Arts, die derzeit einen schier beispiellosen Lauf in puncto Softwarequalität haben, auch diese Serie zum Referenzthron führen.***



Wer nicht auf pinkfarbene Autos steht, kann seine Kutsche individuell designen



Scharfe Kurven wirbeln Staub auf

Die Ansätze sind auf jeden Fall vorhanden: mehr Polygone für Landschaft und Autos, dynamische Lichtquelle, Reflektionen in der Windschutzscheibe, mehr Details im Hintergrund oder an der Seite der Strecken, Nachtfahrten, Wettereffekte wie Regen, Gewitter oder Schnee und die dazugehörenden Effekte wie spritzendes Wasser oder matschiger Schnee. Außerdem sind die beliebten Cops aus dem ersten Teil wieder mit dabei, ihr Blaulicht spiegelt sich ebenfalls auf allen geeignetene Oberflächen. Erstmals artikulieren sich die Polizisten mittels Sprachausgabe verbal, und sie sind merklich intelligenter geworden. Sie jagen Euch mit bis zu drei Einsatzwagen, rammen, blocken, versuchen, Euch auszubremsen oder errichten Straßensperren.



Auch die Städte sind hervorragend gezeichnet. Abgesehen von diesen Westernstädten durchfährt man auch Großstädte

Insgesamt sind zehn Strecken enthalten, die allesamt keine Rundkurse sind. Selbstverständlich werden die Strecken nach dem Durchspielen im Normal-Modus als Rückwärts- und Spiegeltracks angeboten. Man kann diese im Practice Modus studieren, im Time Attack mißt man sich mit seinen eigenen Fahrleistungen mittels Ghost Car, zudem ist ein Tutorial-Modus (Lernhilfe) enthalten.

Die angebotenen Autos, darunter der Ferrari 550, der Ferrari 355 F1, ein Italdesign BMW Nazca C2, der Lamborghini Countach oder der Jaguar XJR-15 sind allesamt liebevoll nachgebaut worden. Ordentliches Tuning holt zusätzliche PS aus den Edelkutschen, ob dies mit Geld möglich ist, daß man in einer Art Adventure-Modus erwirtschaftet, ist noch nicht klar. Lenkrad oder neGcon werden unterstützt, zudem spielt man zu zweit via Split-Screen. Wir warten gespannt auf eine Testversion.



Der Computergegner versucht Euch von der Straße zu kicken



Die verschiedenen Lichtquellen werden dynamisch berechnet



Busted! Der Cop hat Euch von der Straße befördert und wird Euch gleich aus dem Verkehr ziehen

## in;former

Das erste Need for Speed erschien auf dem inzwischen vom Markt verschwundenen 3DO-System. Edle Aufmachung und bis heute ungeschlagener Dolby Surround-Sound beeindruckten die Spieler in der Prä-PlayStation-Zeit. Obwohl die Fahrgeschwindigkeit nicht sonderlich berauschend war, überzeugte das Game durch realistische Darstellungen des amerikanischen Straßenverkehrs und die gegebene Freiheit, sich wie ein Rowdy aufzuführen. Die PlayStation-Variante wurde völlig überarbeitet und kam nicht im Entferntesten an das immer noch als hervorragend zu bewertende Spiel heran. Solltet Ihr billig an ein 3DO kommen, holt Euch unbedingt diesen Titel.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Rennspiel | Entwickler: | Electronic Arts |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Electronic Arts |
| Hersteller: | Electronic Arts | Veröffentlichung: | März 98 |




- 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

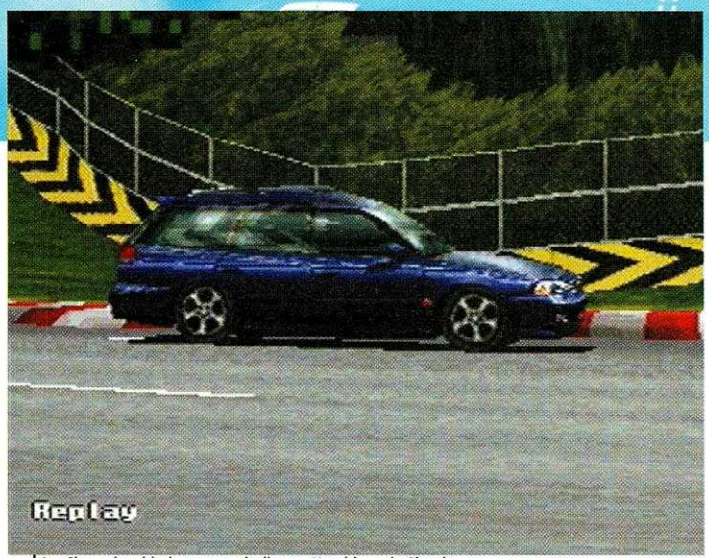
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-7 of Psygnosis Ltd. adidas is a trademark of adidas AG used under licence. ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation

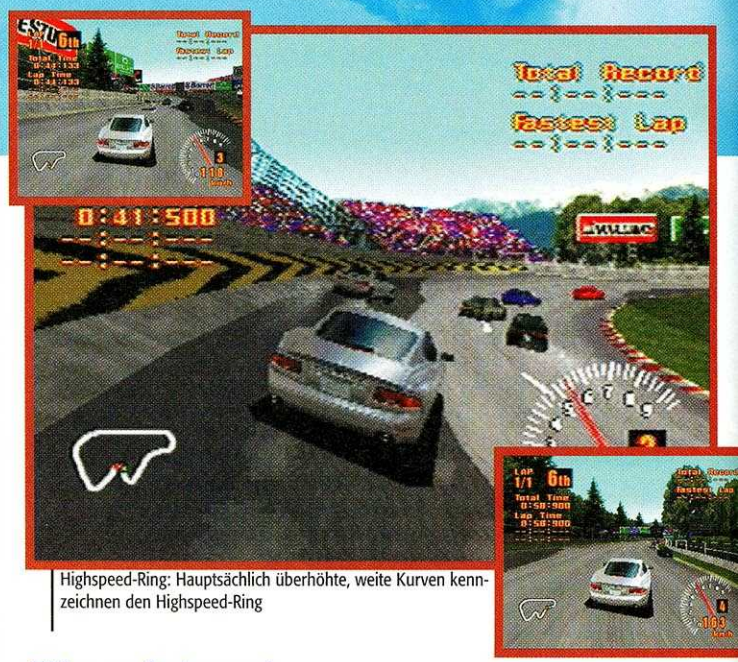
Philipp Noack

# Gran Turismo

**Es läßt sich schwer eine anspruchsvollere Aufgabe vorstellen als die gelungene Simulation von etwas, das der Mensch nur allzu gut aus der Realität kennt. Man ist gezwungen, der mit allen Sinnen empfundenen Wirklichkeit ein künstliches Pendant, das „nur" mit Augen, Ohren und Händen erlebt werden kann, gegenüberzustellen.**




Im Championship hat man mit diesem Kombi wenig Siegchancen




Highspeed-Ring: Hauptsächlich überhöhte, weite Kurven kennzeichnen den Highspeed-Ring

Diese virtuelle Realität muß so fesselnd sein, daß die konkrete Umgebung für die Dauer der Simulation vergessen wird. Gran Turismo versucht, eine solche Simulation zu sein. Nicht, daß jeder von uns schon einmal in einem Motorsport-tauglichen Vehikel gesessen, geschweige denn es um einen Parcours gesteuert hätte, aber das Erlebnis des Autofahrens, und da gehört eine Spritztour auf der Autobahn zweifelsfrei dazu, dürften viele von uns schon einmal geteilt haben.

Damit Gran Turismo ein möglichst großes Publikum findet, hat das japanische Sony-Team Yamauchi neben der reinen Simulationsvariante auch einen Quick Arcade-Modus programmiert. Er bietet alles, was wir von anderen, gängigen Rennspielen kennen: Single Race-, Time Attack- und VS-Modus. Wer keine Lust hat, sich mit den Tücken möglichst realistischer Fahrphysik auseinanderzusetzen und sowieso nur schnell ein paar Runden drehen will, ist hier goldrichtig aufgehoben. Für alle Individuen jedoch, in deren Adern auch nur ein kleines bißchen Benzin fließt, kommt nur der echte Simulator „Gran Turismo" in Frage.




Grand Valley East: Leider hat man während des Rennens wenig Zeit, auf die wunderschöne Umgebung zu achten




Die Zielgeraden sind mit Bandenwerbung vollgestopft

## Führerschein und Fahrzeugpapiere, bitte!

Wie im wirklichen Leben auch muß man, bevor man auf die Rennstrecken der Gran Turismo Foundation losgelassen wird, eine Lizenz erwerben (B, A und A international). 1000 m-Sprint und Kurventraining sind über acht Lektionen verteilt, die alle bestanden sein wollen, ehe man einen virtuellen „Lappen" ausgehändigt bekommt. Bevor man sich jetzt ins Renngeschehen stürzt, sollte man noch bei einem der zehn lokalen Automobilhändler (vornehmlich japanischer Marken wie Honda, Toyota oder Nissan) vorbeischauen und sich ein angemessenes Beförderungsmittel zulegen. Die Auswahl ist konkurrenzlos riesig: über 100 (!!) verschiedene Modelle stehen als neu, gebraucht oder in Spezialausführung zur Wahl. Später kann man zurückkehren und seinen Wagen ordentlich tunen. Steht die eigene Garage endlich nicht mehr leer, kann man sich für einen der unzähligen Rennmodi entscheiden. Championship ist aufsplittet in Central und Special, die ihrerseits in eine Vielzahl von Ligen, welche im wesentlichen auf die eigene Qualifikation in Form der Lizenz zugeschnitten wurden, unterteilt sind. Einzelrennen (Spot Race) sind ebenso möglich wie ein Duell zweier menschlicher Piloten. Der horizontale Split-Screen bietet genügend Übersicht und erzwingt nahezu keinen Detailverlust. Als besonderes Bonbon gibt es die Special Events, hier wird auf relativ kurzen Passagen (400-1000 Meter) um

### in;former

Eines fällt bei Gran Turismo sofort auf: die Replay-Funktion. Ich persönlich bin eigentlich kein Freund dieser Zusatzoption und unterbinde die Wiederholung, sei es jetzt bei einem Renn- oder einem Prügelspiel, in der Regel sofort durch hektisches Buttondrücken. Bei Gran Turismo ist das anders. Die Replays sind technisch absolut perfekt in Szene gesetzt, professionell in Schnitt und in der Auswahl der Kameraperspektiven. Da genießt man es, noch einmal das Rennen aus einer passiven Position mitzuerleben und die eigenen spektakulären Überholmanöver zu bewundern.





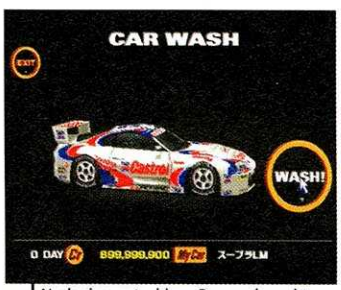



Clubman Stage R5: In der nächtlichen Großstadt wurden viele Lichteffekte eingesetzt




Autumnring: Herbstliche Bäume säumen den Streckenrand auf dem Autumnring

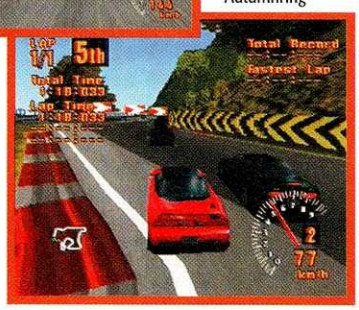





Nach einem staubigen Rennen braucht unser Bolide eine Wäsche




Die Laternen werfen ihre Lichtkegel auch auf die Strecke



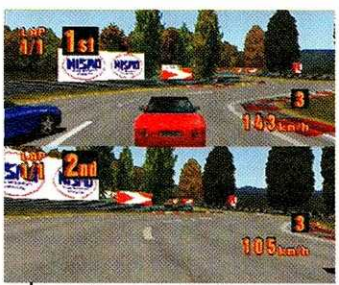
Vielseitigkeit von Gran Turismo, ob Hochgeschwindigkeitskurse oder nächtliche Stadtrundfahrten, hier zeigt der Sony-Titel endgültig seine mächtigen Zähne. Die uns vorliegende Version ist zwar nur zum Preview freigegeben, dennoch kann allein bei der grafischen Präsentation schlichtweg alles einpacken, was sich bis dato auf der PlayStation hat blicken lassen.

## „On top of the world"™

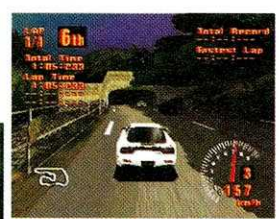
Der Werbeslogan von Delta Airlines trifft die Klasse von Gran Turismo ausgezeichnet, immer getreu dem Motto: „Nur fliegen ist schöner!" Technische Schwächen wie Pop-up oder Clipping sucht die Wette beschleunigt bzw. ein Hochgeschwindigkeitswettbewerb ausgefochten. Auf der Strecke selbst hat man die Wahl zwischen zwei Perspektiven: Die traditionelle „Behind-the-car"-Sicht verschafft dem Spieler einen besseren Blick auf Streckenverlauf und Gegner, sie kann dafür aber nicht mit dem Geschwindigkeitsrausch mithalten, den die Inboard-Kamera erzeugt. Die acht bereits fertiggestellten Kurse demonstrieren die




Die Computergegner schneiden rücksichtslos die Schikanen

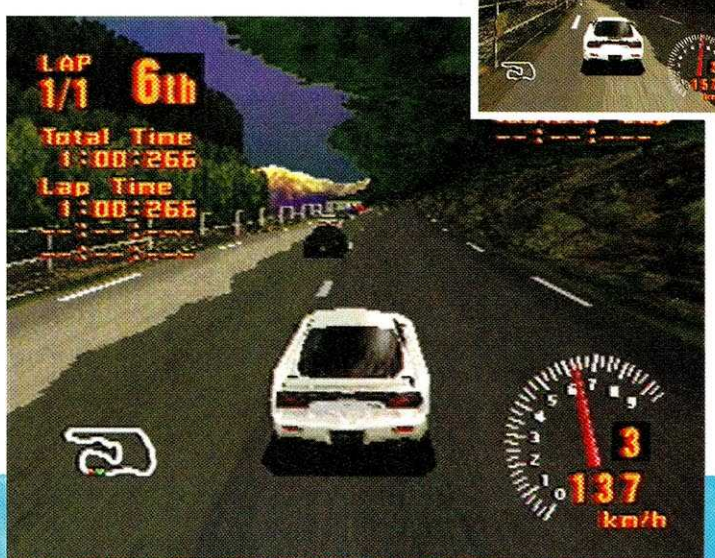



Im Split-Screen ging Gran Turismo hin und wieder in die Knie

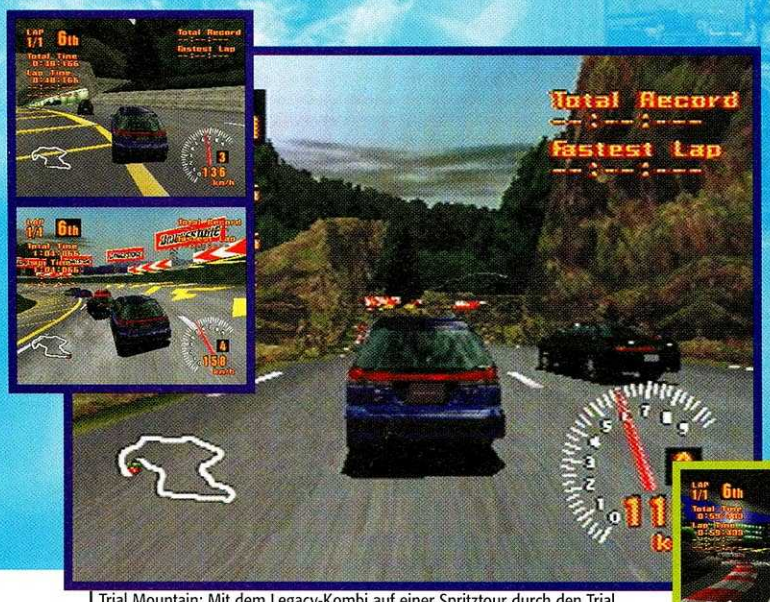





Die unzähligen Modelle sind in vielen verschiedenen Farben erhältlich



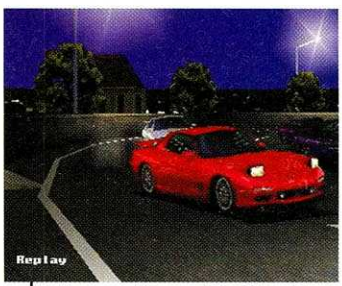

Wie der Name schon sagt, wird im tiefsten Wald gefahren




Trial Mountain: Mit dem Legacy-Kombi auf einer Spritztour durch den Trial Mountain




Special Stage Route 5: Die Strecke beginnt wie Clubman, verzweigt sich jedoch dann in einen anderen Teil der Stadt




In den engen Kurven wird meist recht heftig gedriftet




Über diesen Screen gelangt man zu den Händlern und zur Waschstrasse

man bei diesem Rennspiel vergebens, die Polygongrafik wurde absolut flüssig auf höchstem Niveau implementiert. Daß die herausragende Optik allein noch kein gutes Rennspiel macht, war zum Glück auch den verantwortlichen Programmierern und Designern bei Sony bewußt. Also haben sie eine tadellose Analogsteuerung integriert, so viele Informationen wie möglich zur Fahrphysik gesammelt, verarbeitet und umgesetzt und um das eigentliche Renngeschehen herum eine Vielzahl von Zusatzoptionen realisiert. Gran Turismo wird deshalb auch auf lange Sicht ein motivierender und fordernder Titel sein. Obwohl die Fassung, die uns Sony Computer Entertainment Europe zur Verfügung stellte, noch bei weitem nicht alle Features enthält, lassen die bei einem Rennspiel alles entscheidenden Komponenten Steuerung und Fahrgefühl nur ein vorläufiges Fazit zu: soviel Liebe zum Detail, soviel Kompetenz bei der Umsetzung der höchst anspruchsvollen realen Fahrphysik, soviel programmiertechnisches Know How bei der optischen Gestaltung habe ich bis jetzt auf der PlayStation noch nicht gesehen! Wir können es in der Redaktion kaum erwarten, eine hundertprozentige Version in die Finger zu bekommen...



Der Aston Martin ist schon eine Augenweide




Grand Valley: Eine typische Berg- und Talfahrt erwartet Euch bei Grand Valley




Hier steht das Duell Top Speed gegen Handling bevor




Die Autos wirken im Replay sehr realistisch

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Rennspiel | Entwickler: | Team Yamauchi |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | SCEE |
| Hersteller: | SCEI | Veröffentlichung: | März'98 |

# METROPOLIS

## VIDEO UND COMPUTERGAMES

## GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

# 0541 / 33515 - 0

## AN-UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN

### PLAYSTATION NEUE SPIELE

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 2 | 99,90 |
| ABE'S ODDYSEE | 99,90 |
| ACTUA GOLF 2 | 99,90 |
| COLONY WARS | 89,90 |
| C+C 2 | 99,90 |
| COURIER CRISIS | 99,90 |
| CROC | 99,90 |
| DEVIL'S DECEPTION | 99,90 |
| DISCWORLD 2 | 89,90 |
| DYNASTY WARRIORS | 99,90 |
| FELONY 11-79 | 99,90 |
| FIFA'98 | 99,90 |
| FINAL FANTASY 7 | 109,90 |
| GTA | 99,90 |
| HERCULES | 89,90 |
| HERC'S ADVENTURE | 99,90 |
| JERSEY DEVIL | 99,90 |
| KURUSHI | 89,90 |
| MDK+SOUNDTRACK | 89,90 |
| MONOPOLY | 99,90 |
| MOTO RACER | 89,90 |
| NASCAR'98 | 99,90 |
| NIGHTMARE CREATURES | 99,90 |
| NBA LIVE'98 | 99,90 |
| NHL BREAKAWAY'98 | 99,90 |
| PANDEMONIUM 2 | 99,90 |
| RESIDENT EVIL DIR.CUT | 99,90 |
| RISIKO | 99,90 |
| TENNIS ARENA | 99,90 |
| TEST DRIVE 4 | 99,90 |
| TOCA TOURING CAR | 99,90 |
| TIME CRISIS | 149,90 |
| TOMB RAIDER 2 | 99,90 |
| TOTAL DRIVIN | 99,90 |

### PLAYSTATION ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| PLAYSTATION-KONSOLE | 299.90 |
| 4 PLAYER ADAPTER | 69,90 |
| 360 X MEMORY CARD | 89,90 |
| ACTION REPLAY | 89,90 |
| ANALOG PAD | 59,90 |
| ANALOG DUAL SHAKER | 99,90 |
| JUSTIFIER GUN | 69,90 |
| MAD CATZ LENKRAD | 139,90 |
| MOUSE | 69,90 |
| NE-G-CON | 89,90 |
| RGB KABEL | 29,90 |

### PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

| | VERKAUF | ANKAUF |
|---|---|---|
| RAGE RACER | 69,90 | 40,00 |
| PGA TOUR'97 | 59,90 | 30,00 |
| WING COMMANDER III | 59,90 | 30,00 |
| TEKKEN | 39,90 | 20,00 |
| DESTRUCTION DERBY | 39,90 | 20,00 |
| THE CROW | 49,90 | 25,00 |
| TOSHINDEN II | 49,90 | 25,00 |
| WARHAMMER | 59,90 | 30,00 |
| RETURN FIRE | 59,90 | 30,00 |
| SOVIET STRIKE | 59,90 | 30,00 |
| TOP GUN | 49,90 | 25,00 |
| EXCALIBUR 2555 | 69,90 | 40,00 |
| NHL'97 | 69,90 | 40,00 |
| PORSCHE CHALLENGE | 69,90 | 40,00 |
| RIDGE RACER REV. | 49,90 | 25,00 |
| ADIDAS POWER SOCCER | 49,90 | 25,00 |
| JET RIDER | 59,90 | 30,00 |
| VANDAL HEARTS | 69,90 | 40,00 |
| TOKYO HIGHWAY BATTLE | 59,90 | 30,00 |
| CRYPT KILLER | 69,90 | 40,00 |
| BLACK DAWN | 69,90 | 40,00 |
| MOTOR TOON 2 | 59,90 | 30,00 |
| DESCENT 2 | 59,90 | 30,00 |
| RAPID RACER | 69,90 | 40,00 |
| TIME COMMANDO | 39,90 | 20,00 |
| POWER SERVE | 59,90 | 30,00 |
| MAGIC CARPET | 49,90 | 25,00 |
| NHL'98 | 69,90 | 40,00 |
| PARAPPA THE RAPPER | 69,90 | 40,00 |
| SPIDERS | 69,90 | 40,00 |
| TUNNEL B1 | 59,90 | 30,00 |
| CHESSMASTER 3D | 59,90 | 30,00 |
| SYNDICATE WARS | 69,90 | 40,00 |
| WORMS | 39,90 | 20,00 |
| REBEL ASSAULT II | 69,90 | 40,00 |
| INTERN. SS SOCCER | 69,90 | 40,00 |
| FORMEL 1 | 59,90 | 30,00 |
| TOMB RAIDER | 59,90 | 30,00 |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 69,90 | 40,00 |

### NINTENDO 64 NEUE SPIELE

| | |
|---|---|
| BOMBERMAN 64 | 99,90 |
| CHAMELEON TWIST | 139,90 |
| DARK RIFT | 139,90 |
| DIDDY KONG RACING | 99,90 |
| EXTREME G | 139,90 |
| F1 POLE POSITION 64 | 139,90 |
| FIFA'98 | 139,90 |
| ISS SOCCER 64 | 139,90 |
| LAMBORGHINI 64 | 139,90 |
| LYLAT WARS | 119,90 |
| MADDEN'98 | 139,90 |
| MARIOKART 64 | 99,90 |
| MIESCHIEF MAKERS | 99,90 |
| MRC | 139,90 |
| NFL QUARTERBACK'98 | 139,90 |
| SAN FRANSISCO RUSH | 139,90 |
| TOP GEAR RALLYE | 139,90 |
| WAVE RACE 64 | 99,90 |

### NINTENDO 64 ZUBEHÖR

| | |
|---|---|
| NINTENDO 64 KONSOLE | 299,90 |
| CONTROLLER, FARBIG | 59,90 |
| CONTROLER PAK | 39,90 |
| RUMBLE PAK | 29,90 |
| GAMEBUSTER | 109,90 |
| MAD CATZ | 149,90 |
| HF-ADAPTER | 49,90 |
| ADAPTER | 49,90 |

### NINTENDO 64 GEBRAUCHTE SPIELE

**AB 59,90.-**

**LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50**
**33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207**

## HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

**FAX: 0541/33515-55**

**299,90 DM**

**Multi-Umbau 379,90 DM**

**GEBRAUCHT 199,90 DM**

### BESTELLUNGEN

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

### VORBESTELLUNGEN

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

### ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 19.30 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,000M POST-NACHNAHME : 6,000M
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,000M

### WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

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

### SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR

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

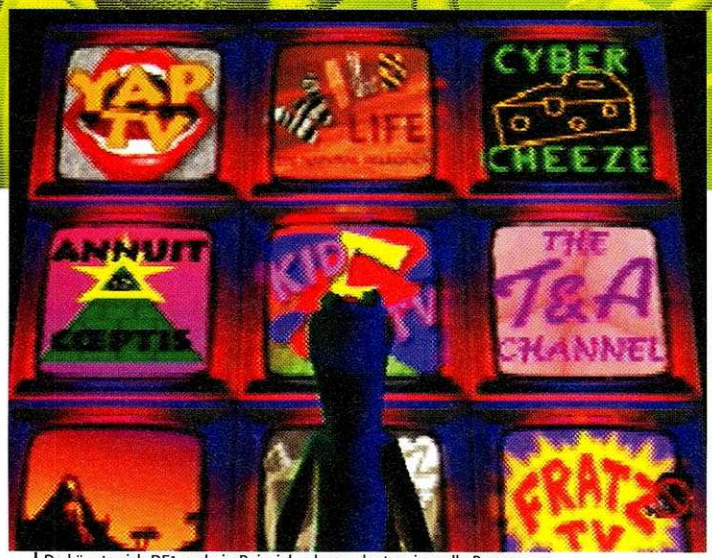
GENRE : JUMP'N RUN

Fabian Döhla

# GEX 3-D

## ENTER THE GECKO

**Es hilft alles nichts: Trotz zahlreicher Versuche, das 3D-Jump'n Run auf der PlayStation zu erschaffen, herrscht immer noch Unzufriedenheit unter den Spielern. Zwar verkauft sich Electronic Arts Croc mehr als gut, die angesprochene Zielgruppe ist jedoch als Minderheit zu betrachten, da sich der durchschnittliche PlayStation-User meist schon als volljährig bezeichnen kann.**




Da könnte sich DF1 mal ein Beispiel nehmen, lauter sinnvolle Programme...



„Gexzilla" hat nicht nur Freunde. Hier wird er von einem seltsamen Dinoverschnitt unter Beschuß genommen

Jersey Devil war auch ein vielversprechender Vertreter, scheiterte jedoch an dem zu häufigen Einsatz des Trial-and-Error-Prinzips, zudem fehlte die nicht zu unterschätzende Identifikationsmöglichkeit mit der Heldenfigur. „Aber mit einer Eidechse kann man sich wohl identifizieren, so ein Quatsch", mag sicherlich der ein oder andere Leser denken. Zugegeben, er mag recht haben, bei Crystal Dynamics Jump'n Run scheint in der uns vorliegenden Previewfassung aber ansonsten alles zu stimmen. Seinen ersten Auftritt hatte das süße Reptil auf dem gefloppten 3DO und erreichte aufgrund der geringen Verbreitung der Hardware leider viel zu wenige Konsumenten, auch die PlayStation-Konvertierung zählte kommerziell leider nicht zu den absoluten Überfliegern. Doch aufgrund intensiver Marketingbemühungen und recht positiver Testresultate konnte sich Gex schließlich doch in den Köpfen der meisten Videospieler festsetzen. Und jetzt, fast zwei Jahre später, halten wir nach zahlreichen Demos und Screenshots endlich eine vernünftig spielbare Version in den Händen.



Je nach Levelthematik müssen verschiedene Symbole eingesammelt werden, in diesem Fall sind es Fernsehgeräte



In einigen Leveln muß innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Gegenständen eingesammelt werden. Dem Opfer im Hintergrund wurde nicht nur die Handtasche, sondern gleich die ganze Hand geraubt. Rauhe Sitten!



### in;former

Crystal Dynamics plant mit Gex offenbar den großen Wurf. Nicht nur PlayStation-Besitzer werden sich an den Kapriolen dieses Firmenmaskottchens erfreuen können, auch Nintendo 64-Anhänger dürfen den Gecko bald in Ihr Herz schließen. Zwar gibt es bis zum jetzigen Zeitpunkt noch keine exakten Infos zur Modulvariante, wir gehen jedoch davon aus, daß sie zumindest grafisch ihrem Vorbild in keiner Hinsicht nachstehen wird. Fraglich bleibt nur, wie man die Sprachausgabe und die große Levelanzahl auf Cartridge bannen will. Wir sind gespannt, auch wenn noch kein baldiger Release in Sicht ist.

### Lauf, wohin Du willst!

Gex 3-D orientiert sich definitiv am 64-Bit Übervater der 3D-Jump'n Runs, Mario 64. Doch



Na endlich, die Lorenfahrt erlebt ihr Comeback




Die grüne Fliege ermöglicht einen einmaligen folgenlosen Feindkontakt



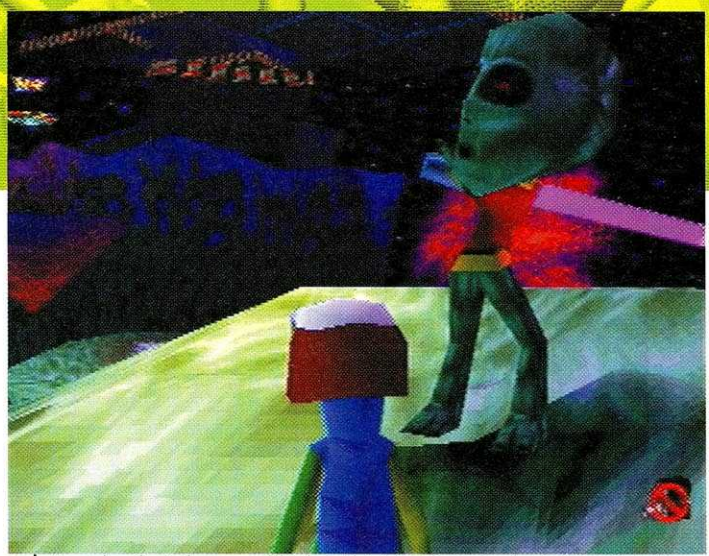
Mittels einer variablen Kamera kann der Level gut überblickt werden



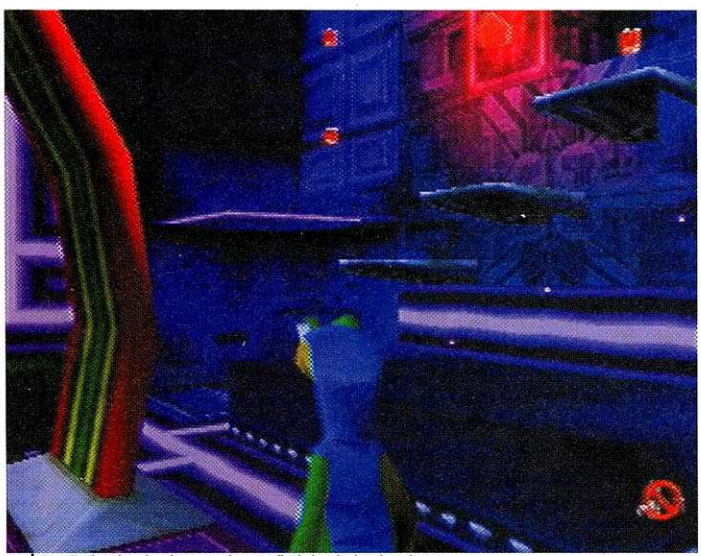
Aus der Mauer heraus werdet Ihr von einem Kopf attackiert, Horrorfans kennen dieses Szene aus dem Film „The Frighteners"



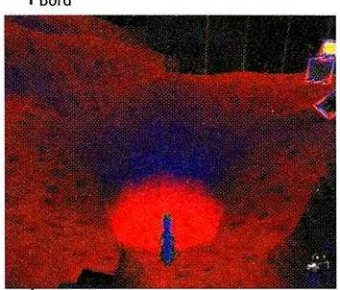
Wenn es Gex langweilig wird, beginnt er mit einer sinnvollen Hals-Nacken-Gymnastik



„You underestimate the power of the dark side". Selbst die „Waffe eines Jediritters" ist mit an Bord



Der Technolevel gehört zu den grafisch beeindruckendsten

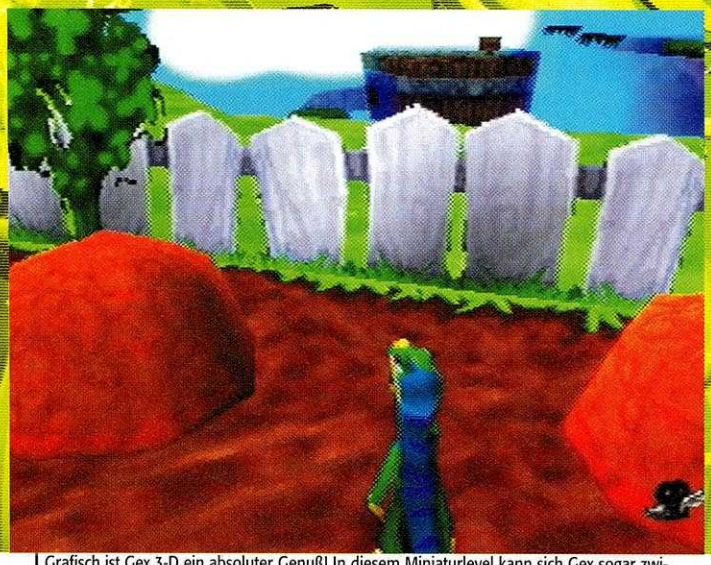


Leider führt dieses Loch in keinen Geheimraum, sondern ins tödliche Nichts. Sowas Gemeines aber auch!

anstatt nur plump zu kopieren oder zu imitieren, hat man zahlreiche neue und vor allem sinnvolle Elemente in dieses Genre integriert. Selbstverständlich sind alle Standardfeatures mit an Bord, Gex springt und rennt ähnlich flott wie seine zahlreichen Kollegen. Hinzu kommt die Fähigkeit, mittels der von Mutter Natur bescherten Saugfinger an speziellen Wänden emporzuklettern oder kopfüber an der Decke zu hängen; meist entdeckt man bei diesen Exkursionen das ein oder andere Extra. Eingeschränkt wird dieser Bewegungsdrang nur durch diverse Landschafts- oder Gebäudeteile, abgesehen davon stapft der grüne Akteur völlig uneingeschränkt in seiner dreidimensionalen Umgebung umher. Sollten seine Sprungkräfte einmal nicht ausreichen, um eine höher gelegene Plattform zu erreichen, so kann notfalls noch ein Doppelsprung zum Einsatz kommen; sollte es knapp werden, hält sich Gex mit seiner klebrigen Zunge an einem Vorsprung fest,




Mit seiner Zunge kann Gex Fliegen fangen oder sich an Vorsprüngen nach oben ziehen



Grafisch ist Gex 3-D ein absoluter Genuß! In diesem Miniaturlevel kann sich Gex sogar zwischen Mohrrüben verstecken



Knockdown! Die meisten Gegner können unserem agilen Helden nicht viel entgegensetzen



Dieser Endgegner gehört definitiv zu der häßlicheren Sorte



Bei der Darstellung des Wassers haben sich die Grafiker besonders viel Mühe gegeben



Gex' Umgebung wurde mit viel Liebe zum Detail gestaltet

um sich anschließend dezent nach oben zu ziehen. Alternativ können sich auch die zahlreichen Gegner einen Zungenkuß abholen, größere Brocken werden mittels Schwanzhieb in ihre Einzelteile zerlegt. Wer sich die Rolling-Demo auf der Pandemonium 2 Disc genau angesehen hat, weiß wovon ich rede. Die Zombies aus den Horror-Leveln verlieren nach dem ersten Treffer zunächst einmal einen Arm oder ein Bein und versuchen Gex dann humpelnd an die Schuppen zu gehen. Im Verlauf des Spiels trifft man auch noch auf wildgewordene Messerstecher, die selbst nach Verlust ihres Kopfes weiterhin attackieren. Die Gegnervielfalt kann man generell zu den Pluspunkten dieses Spiels zählen, mit jeder neuen Levelthematik kommen auch neue Feinde hinzu. Apropos Levelthematik: Vom Weltraumszenario bis hin zu biotopverdächtigen Grünflächen ist so ziemlich jede Location mit an Bord, besonders der Gexzillalevel, in dem man eine komplette Stadt in Schutt und Asche legen muß, zählt zu den humoristischen Highlights.




Solche Säurebecken sollten tunlichst gemieden werden

## Bunt, flüssig, quicklebendig!!

Als imposant ist die Größe der einzelnen Spielabschnitte zu bezeichnen, zieht man in Betracht, daß sich die PlayStation während der Abschnitte kein einziges Mal eine Ladepause gönnt. Technisch scheint generell alles im Lot zu sein. Gex ist wunderschön animiert (kein Wunder bei 3400 Animationsphasen) und bewegt sich überaus gelenkig durch seine Umgebung, die in Sachen Optik in keinster Weise zurückbleibt. Weder ein Pop-Up noch übermäßiges Clipping trüben das verwöhnte Testerauge. Lediglich die imaginäre Kamera bereitet noch manchmal Probleme. In einigen Spielsituationen wird sie äußerst ungünstig plaziert, was ein manuelles Nachjustieren zur Folge hat; hier sollte unbedingt noch nachgebessert werden. In anderen Abschnitten ist dieses Manko glücklicherweise belanglos, da von der PlayStation automatisch eine sinnvolle Perspektive gewählt wird, die man dann auch nicht verstellen kann. Von Seiten der Steuerung gibt es dagegen wiederum keinen Anlaß zur Kritik, sowohl mittels Standardkontroller als auch mit Sonys Analogpad läßt sich Gex präzise durch seine Abenteuer lenken, ständig begleitet von einem rhythmischen Soundtrack, der das jeweilige Grafikthema stimmungsvoll untermalt. Später sollen sogar noch über 500 lippensynchrone Gags und Sprüche von Starkomiker Dana Gould eingebaut werden, um den Spiel zusätzlich eine witzige Note zu verpassen. Nach ausführlichem Probespielen kann man momentan also nur ein Fazit ziehen: Gex 3-D könnte das Zeitalter der nicht konkurrenzfähigen 3D-Jump'n Runs endlich beenden und den Sonyjüngern das Mario-Schreckgespenst aus den Köpfen vertreiben, auch wenn bis zum Release selbstverständlich noch der letzte Feinschliff vollzogen werden muß. Wir halten Euch aber sicherlich über die weitere Entwicklung dieses kommenden Hits auf dem Laufenden und lassen jetzt lieber Bilder sprechen.



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Jump'n Run | Entwickler: | Crystal Dynamics |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | BMG |
| Hersteller: | BMG | Veröffentlichung: | 20. Januar |

# GAMERS POINT

E3 - Video 9,85

E3 - Video 9,85

## 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 *

Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

## 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 MadCatz 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

### Street Fighter EX Plus 89,85

Tekken PLAT 49,85
Test Drive 4 89,85

### 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 Umitator 119,85

### Alien Trilogy 74,85

B.A. Toshinden 89,85

### Bomberman 89,85

Bubble Bobble 69,85
Bust a move 2 PAL 69,85
C&C: Der Tiberiumk. 89,85
C&C: Gegen Sturm 89,85

### Contra - Legacy War 104,85

Creature Shock 59,85
Crimewave 89,85

### Croc: Legend Gobbos 89,85

Crow: City of Angels 89,85
'D' 89,85
Dark Savior 89,85
Dayton Live 89,85

### 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 Resur. 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 !

***Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?***

***GLAUBEN WIR NICHT !***

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

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

- 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 -

***Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!***

NEU seit 8. November

**LADEN (200qm) - KEIN VERSAND**

**OBERHAUSEN**

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

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

Versandzentrale

**LADEN (300qm)**

**KARLSRUHE**

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

Fabian Döhla

# Einhänder

***Lange Zeit stand der Name Squaresoft lediglich für Softwareperlen auf dem Super Nintendo. Egal ob Secret of Mana oder die mehr als legendäre Final Fantasy-Serie; praktisch jedes Produkt aus diesem Hause konnte getrost als „Volltreffer" bezeichnet werden.***

Allein von den zugehörigen Soundtracks wurden oft mehr Exemplare verkauft als von der Konkurrenzsoftware. Mit dem Erscheinen der PlayStation betrat Square dann aber erstmals Neuland, kurz nach dem Zerwürfnis mit Nintendo standen auch schon Spiele wie Tobal No.1 auf den Releaselisten. Eben mit diesem Titel bewies man, daß man mit dem Betreten neuer Themengebiete keine Schwierigkeiten hat. Nachdem sich der Erfolg sofort einstellte, wurde jetzt das nächste Genre in Angriff genommen, diesmal trifft es die legendären Shoot 'em Ups, die auf den Next Generation-Konsolen bei uns immer noch einen sehr schweren Stand haben. Selbstverständlich will man diese Tatsache ändern, und man hat mit Einhänder, das noch vor kurzem in unseren Softwarenews zum ersten Mal auftauchte, auch ein mehr als heißes Eisen im Feuer.

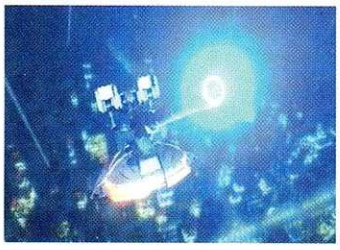
## Wie in alten Zeiten!

Auf diese Art von Spiel mußten wir lange warten. Zwar tauchte immer mal wieder ein ordentliches Ballerspiel auf, Akzente konnten leider nicht gesetzt werden, sogar das legendäre Parodius wurde vom Publikum trotz hoher Wertungen nicht angenommen. Einhänder wird aller Wahrscheinlichkeit nach nicht vom selben Schicksal heimgesucht werden, da man es bei Square verstand, den technischen Fortschritt mit den gelungenen Grundprinzipien dieses Genres zu kombinieren. Im Klartext bedeutet dies, das die allseits bekannte 2D-Engine mit rasanten Kamerafahrten aufgepeppt und verbessert wurde. Die dritte Dimension wird durch die Hintergrundgrafik also während des ganzen Spiels nur angedeutet, aber niemals wirklich „begehbar", als Vergleich könnte man mal wieder das gute alte Silpheed vom Mega-CD heranziehen. Auch sonst hat man sich bei Square schamlos bei der Konkurrenz bedient, die

### in;former

Einhänder will eindeutig frischen Wind in das von Abnutzungserscheinungen geplagte Shoot'em Up-Genre bringen. Neben der Option, den Piloten mit einem Namen zu versehen, gibt es außerdem die Möglichkeit, sich die Waffensysteme in schönster Hi-Res-Grafik auf den Bildschirm zu holen. Die Erfolgsstatistik am Levelende und nach dem „Game Over" trägt zu einer weiteren gelungenen Abrundung bei. Unüblich sind zudem auch die ausführliche Erläuterung der Hintergrundstory (Erde und Mond führen Krieg) und der stimmungsvolle Vorspann.



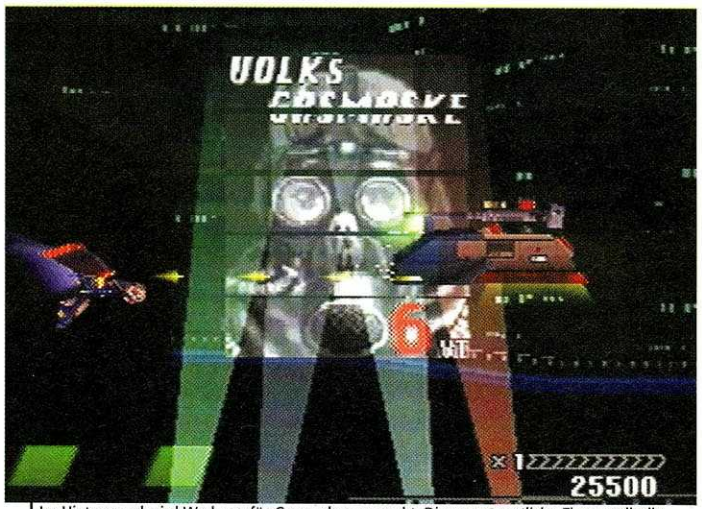




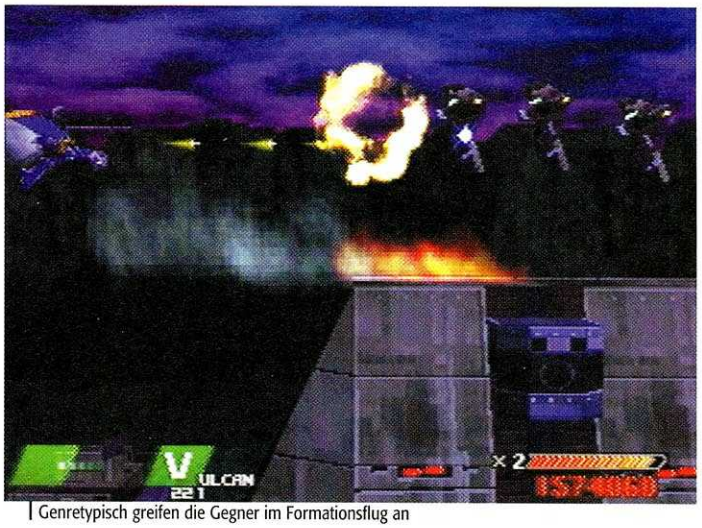




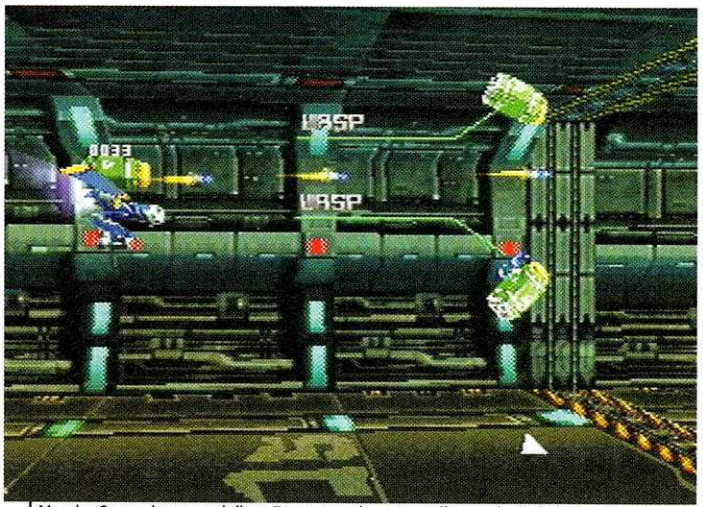
Die Farbpalette wurde von den zuständigen Grafikern komplett ausgenutzt. Laßt Euch von diesem Bild aber nicht täuschen, denn insgesamt herrscht eine düstere Atmosphäre




Im Hintergrund wird Werbung für Gasmasken gemacht. Die verantwortliche Firma stellt die dezente Frage „Leben oder Fallen?"



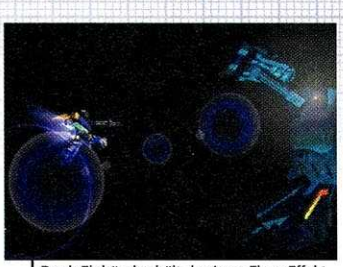

Genretypisch greifen die Gegner im Formationsflug an



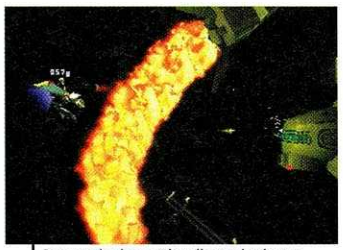

Manche Gegner lassen nach ihrer Zerstörung eine Extrawaffe zurück, die jedoch in Ihrer Anwendungsdauer limitiert ist



Zwischen den Levelabschnitten gibt es schöne Kameraschwenks zu bewundern



Dank Einhänder hält der Lens Flare-Effekt jetzt auch im Ballerspielgenre Einzug



Sogar mit einem überdimensionierten Flammenwerfer wird gegen uns vorgegangen



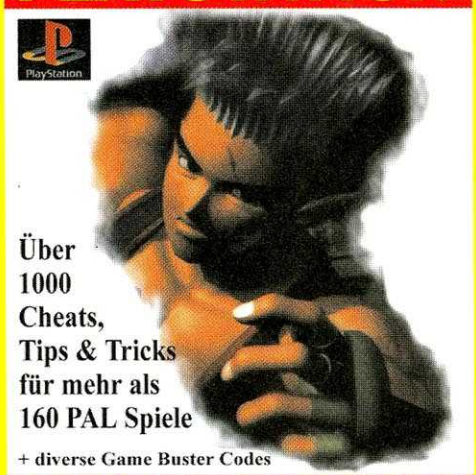
Der erste Endgegner segnet schon nach einem kurzem Augenblick das Zeitliche

Spielmechanik kennen 16-Bit-Veteranen noch von Aeroblasters, und bereits jetzt strahlt Einhänder auch eine ähnlich hohe Faszination aus. Die wichtigen Extrawaffen sind im Überfluß vorhanden und können je nach Raumgleiter (insgesamt stehen drei „Einhänder" zur Verfügung) sogar im Doppelpack genutzt werden. Planloses Geballer steht jedoch nicht auf der Tagesordnung, da die Specials nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen. Selbstverständlich fliegt man nicht alleine durchs All, an feindlichen Schiffen herrscht kein Mangel, in der Levelmitte wartet ein größerer Brocken, am Levelende die ultimative Gefechtsstation. Gerade hier wechselt die Perspektive regelmäßig zur „Von-schräg-hinten"-Darstellung, an der präzisen Steuerung ändert sich dabei glücklicherweise nichts. Akustisch kann Einhänder nur von einem Begriff treffend umschrieben werden: abgefahren! Von Operngesängen bis hin zu deutscher Sprachausgabe (bei einer japanischen Version) ist alles vertreten; Explosionen klingen so, wie sie klingen sollten. Bis jetzt leidet dieser Sidescroller nur an einem Problem: Über einen europaweiten Vertrieb wurde noch nicht entschieden, offensichtlich hat man gewisse Zweifel an der Akzeptanz dieser Art von Spiel. Doch selbst für den Fall, daß es Einhänder nicht zu uns schafft, werden wir Euch selbstverständlich einen ausführlichen Test der Importversion nachliefern, aber noch ist ja nicht aller Tage Abend.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Genre:** | **Shoot'em Up** | **Entwickler:** | **Squaresoft** |
| **Spieler:** | **1** | **Testmuster:** | **ACME (Tel.: 0221/2408800)** |
| **Hersteller:** | **Squaresoft** | **Veröffentlichung:** | **JP-Import erhältlich** |

CD ROM SHOP
47137 Duisburg * Auf dem Damm 27
Tel.: 0203 441648
Tel.: 0203 441649

PLAYSTATION



Über 1000 Cheats, Tips & Tricks für mehr als 160 PAL Spiele
+ diverse Game Buster Codes

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

Götz Schmiedehausen

# Viper exklusiv

***In Japan stehen reinrassige Shooter hoch in der Gunst der Konsolisten und Spielhallenbesucher, bei uns hingegen kamen Titel dieses Genres nach einer Hochphase auf dem Mega Drive und dem Super NES aus der Mode.***




Ein düsterer Level, eine der wenigen unfreiwilligen Reminiszenzen an Tunnel B1




Zerschießt einen der Lichtstrahler, um zu passieren

Dies liegt vor allem an der geringen Anzahl guter 3D-Shoot'em Ups. Ein Zustand, der ausgerechnet in Darmstadt geändert werden soll. Seit geraumer Zeit werkelt X-Ample (siehe auch FG10/97) an Viper, dem Hubschrauber-Shooter, der die PlayStation-Spieler begeistern soll.

Nachdem ein stimmungsvoller Renderfilm Euch in die Geschichte eines einsamen Hubschrauberpiloten eingeführt hat, der von Aliens angegriffen wird, die natürlich die Erde erobern wollen, saugt Euch Viper direkt ins Geschehen.



Obwohl viele Objekte hochaufgelöst über den Bildschirm schießen und Lichteffekte üppig eingesetzt werden, kommt Viper nicht ins Ruckeln

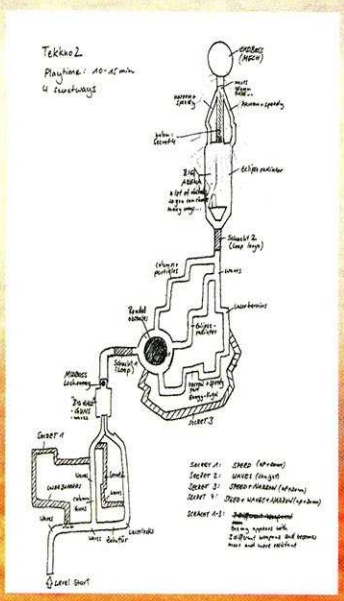


Das Fadenkreuz bewegt sich vor dem Hubschrauber

## Demokratischer Feinschliff

Um das wahre Shooterfeeling zu vermitteln, muß natürlich das eigene Schiff sichtbar auf dem Schirm dargestellt sein, wie will man sonst dem feindlichen Beschuß gezielt ausweichen? Die Kamera verfolgt den Hubschrauber, der in der Mitte des Screens zu finden ist, während ein Fadenkreuz die aktuelle Zielposition der Waffensysteme angibt. Der Hubschrauber kann sich nicht wirklich frei bewegen. Ähnlich wie bspw. bei Starfox (Lylat Wars) werdet Ihr mit gleichmäßiger Fluggeschwindigkeit durch einen der zahlreichen Level geführt, mit einer Boost/Gegenboost-Funktion beeinflußt Ihr diesen Vorgang nur geringfügig. Diverse Weggabelungen lassen Euch die Wahl, wohin die Reise gehen soll, wobei alle Wege zum Obermotz führen. Trefft Ihr auf einen dieser Zeitgenossen, ändert sich die Steuerung je nach Situation geringfügig. Entweder bleibt der Hubschrauber in der Luft stehen und Ihr müßt auf dieser Ebene eine geeignete Ausweichtaktik finden, oder Ihr habt in einem begrenzten Areal völlige Bewegungsfreiheit und folgt keinem vorgegebene Weg mehr. Die Steuerung ist exakt und benutzerfreundlich gehalten. Bewegungen nach rechts oder links können sowohl mit der Strafe-Funktion als auch mit dem Steuerkreuz vorgenommen werden.

Das größte Problem beim letzten Feinschliff ist augenblicklich die Kollisionsabfrage mit der virtuellen Umgebung. Während der eine Teil des Teams für das Abprallen von einem getroffenen Objekt plädiert, würde der Rest des Teams lieber spontane Energieverluste ohne Geschindigkeitsverlust sehen.

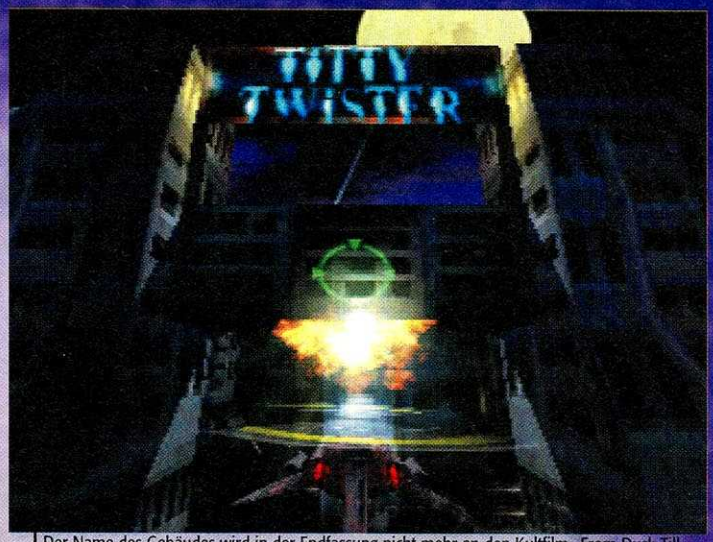


### in;former

X-Ample schlugen Anfang des Jahres ihr Quartier in Manchester auf, zogen es dann allerdings vor, doch wieder in Darmstadt weiterzuarbeiten. Kurioserweise mieteten sie das gleiche Büro an, in dem vor Jahren die ersten Neon-Produkte entstanden. Matthias Wiederwach, einer der Viper-Programmierer, hat das Team nach unserem Special im Oktober verlassen und programmiert nun PC-Werbespiele.



In puncto Lichteffekte macht X-Ample so schnell keiner etwas vor




Der Name des Gebäudes wird in der Endfassung nicht mehr an den Kultfilm „From Dusk Till Dawn" erinnern



Eine apokalyptische Großstadt ist ebenfalls ein Szenario von Viper

## Muskelspiele auf der PlayStation

Die Grafik von Viper ist schlichtweg atemberaubend. Ihre Visitenkarte als Grafikgötter vor dem Herren haben die Jungs schon bei Tunnel B1 abgeben dürfen, das war aber noch für den alten Brötchengeber Neon. Und in puncto Sound scheint X-Ample nach langem Suchen endlich eine Lösung gefunden zu haben. Allround-Genie und unser aller FG-Art Director Kai überzeugte das Team restlos mit seinen Samples und Kompositionen. Mehr über Viper und X-Ample in einer der nächsten Ausgaben.



| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Shoot'em Up | Entwickler: | X-Ample |
| Spieler: | 1 | Testmuster: | Ocean |
| Hersteller: | Ocean | Veröffentlichung: | Frühjahr 1998 |




# Von führenden Winter-sportlern empfohlen.

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

| | |
|---|---|
| Baphomets Fluch 2 | 99.90 |
| Bloody Roar | 100.00 |
| Broken Helix | 105.00 |
| Bushido Blade | 105.00 |
| Command & Conquer 2 | 105.00 |
| Crash Bandicoot 2 | 95.00 |
| Deathtrap Dungeon | 105.00 |
| Diddy Kong Racing (N64) | 95.00 |
| FIFA '98 (SAT/PSX) | 99.90 |
| FIFA '98 (N64) | 130.00 |
| Final Fantasy VII | 110.00 |
| Final Fant. VII Lösungsbuch | 35.00 |
| Game Buster (N64/PSX) | 105/100.00 |
| Goldeneye | 135.00 |

TOP HIT



One ..... 105.00

Täglich Top-Neuheiten aus:

| | |
|---|---|
| Jersey Devil | 99.90 |
| Medievil | 99.90 |

SPIEL DES MONATS



Nagano Winter Olympics '98
(N64/PSX) ..... 149,90 / 110.00

| | |
|---|---|
| Nightmare Creatures | 99.90 |
| Panzer Dragoon Saga (SAT) | 105.00 |
| Tomb Raider 2 | 105.00 |
| Tomb Raider 2 Lösungsbuch | 25.00 |
| Rascal | 100.00 |
| Resident Evil Dir. Cut | 99.90 |
| Resident Evil 2 (JAP) | 150.00 |
| Shadow Master | 99.90 |
| Skull Monkeys | 100.00 |
| Winter Heat (SAT) | 100.00 |

| | |
|---|---|
| LADEN Mo- Fr: | 10.00-18.30 |
| Sa: | 10.00-16.00 |
| VERSAND Mo- Fr: | 10.00-18.00 |
| GROßHANDEL | nur für Handler!! |
| Telefon | 07 11 - 22 29 10 - 10 |
| | 07 11 - 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.

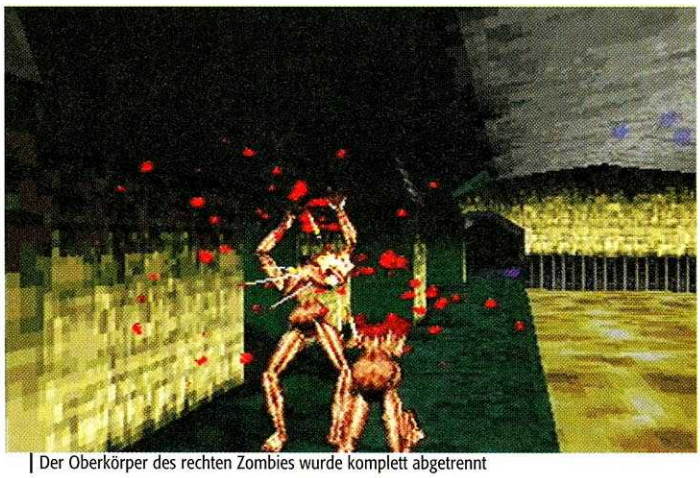
Holger Gößmann

# The House of The Dead

***Sega verläßt sich wieder einmal auf seine Arcade-Umsetzungen. So arbeiten die Japaner jetzt an einer Adaption des Lightgun-Automaten mit dem geschmackvollen Titel The House Of The Dead. Diese Model 2-Maschine wurde in der Spielhalle zwar als technisch ansprechend, aber als zu schwer empfunden.***

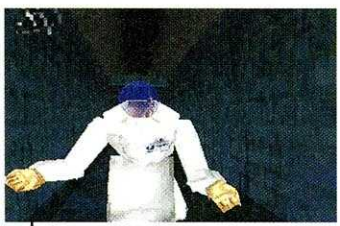


Sogar mit glattem Herzdurchschuß greift das Sumpfmonster noch weiter an



Der Oberkörper des rechten Zombies wurde komplett abgetrennt

Die Umsetzung von The House Of The Dead kann man ohne Zweifel als mutige Aktion der Hamburger Videospielproduzenten bezeichnen, hat doch eine uns nicht ganz unbekannte Prüfstelle eine besondere Vorliebe dafür, den Kindern dieses Landes das Zielen mit einer Plastikwumme auf den heimischen Fernseher zu verbieten. So wurden schon Spiele von American Laser Games, Konami und eben auch Sega Opfer der Indizierung. Aber frisch gewagt ist halb gewonnen, dachte man sich bei Sega und setzte die Gruselorgie für ihr derzeitiges Zugpferd um. Als Augenzeuge einer schrecklichen Bluttat wird man in das Geschehen eingeführt. Gerade als man mit seinem schnittigen Sportwagen driftend zum Stehen kommt, bringt ein Zombie einen unbewaffneten Zivilisten um die Ecke. Daraufhin zückt man seine Knarre und bringt den Untoten zur Strecke. Glücklicherweise noch rechtzeitig kommt man bei dem Bedauernswerten an, der noch etwas von einem Haus der Zombies stöhnt, bevor er sein Lebenslicht endgültig aushaucht. Noch einmal kurz durchgeladen, und auf geht es in das Haus der (Un)-Toten, wo die Gegner sich verschanzt haben. Ähnlich wie bei Time Crisis ist jeder Level in unterschiedliche Abschnitte unterteilt, und die Zusammenhänge werden durch eingespielte Zwischensequenzen deutlich gemacht. Am



Dieser noch kopflose Bewohner gibt unserem Heldensprite einen wichtigen Hinweis



Bei diesem Monster ist schnelles Handeln angesagt



Die düstere Atmosphäre wird grafisch hervorragend untermalt



Tödlich getroffen sackt der Untote zusammen



Die Reaktionen der Monster auf Treffer sind unterschiedlich. Hier knickt ein Untoter nach hinten um, nachdem seine Kniescheibe zertrümmert wurde

## in;former

The House Of The Dead schlägt in dieselbe Kerbe wie einst die zweiteilige Polizisten-Polygonballerei, die mittlerweile ja bekanntlich auf dem Index steht. Hohe Präzision und flüssiges Gameplay zeichnen schon die frühe Preview-Version aus. Ob allerdings der hohe Schwierigkeitsgrad der Arcade-Version etwas zurückgenommen wurde, läßt sich erst im Review sagen.



Ein Zombie macht sich über einen Zivilisten her



Bleibt nur zu hoffen, daß die BPjS den Blutstrom als für die Thematik angemessen hält



Durch das Loch im Brustraum kann man die Brückentexturen bewundern



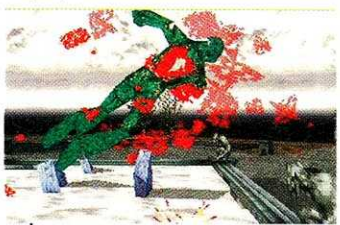
Oftmals tauchen Gegner überraschend hinter einer Ecke auf



Nachdem man beide Arme beseitigt hat, bleibt dem Zombie nicht mehr viel, womit er angreifen kann



Zunächst taucht das Monster spektakulär auf, ...



... um dann spektakulär wieder abzutauchen



Trifft man die verwundbare Stelle des ersten Endgegners oft genug...



... verwandelt er sich in einen leicht abbaubaren Fleischhaufen

Ende jedes Levels wartet natürlich wieder ein bildschirmfüllender Obermotz, der nur an einer bestimmten Stelle verwundet werden kann.

## Alte Qualität in neuem Gewand

The House Of The Dead hat sich, das kann man schon bei dieser sehr frühen Preview-Version erkennen, einige Qualitäten des hervorragenden Polizisten-Shooters herübergerettet. Als erstes wäre da die absolut unverzögerte Trefferanzeige am Bildschirm zu nennen, die zusammen mit der ausgezeichneten Genauigkeit der Sega-Lightgun für brillantes Gameplay sorgen. Zweitens muß man die verbesserte Trefferauswirkung bei den Gegnern bemerken. Je nachdem, wo der Schuß beim Bildschirmobjekt einschlägt, geht der Gegner unterschiedlich zu Boden. Schießt man ihm z.B. die Beine weg, so sackt er in sich zusammen oder fällt hintenüber. Dagegen sorgen Treffer im Brustbereich teilweise für spektakuläre Salti. Am munitionssparendsten ist allerdings der allseits bekannte Schläfenschuß, der die Polygonfigur sofort über den Jordan schickt. Anders als noch bei den berühmten indizierten Vorläufern wurde sehr auf eine düstere Atmosphäre geachtet, die vor allen Dingen durch die Grafik sowie die Bewegungsarten der Gegner erzeugt wird. So verspricht The House Of The Dead kurzweilige Shooteraction mit hohem Blutgehalt. Hoffentlich rechnet die BPjS dem Game die Atmosphäre an, sonst könnten wir bald noch einen Vertreter dieses Genres auf der Liste finden. Und das wäre ob der herausragenden Aussichten bei Segas jüngstem Gun-Shooter ein echter Jammer.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Gun-Shooter | Entwickler: | Sega |
| Spieler: | 1-2 | Testmuster: | Sega |
| Hersteller: | Sega | Veröffentlichung: | K.A. |

Fabian Döhla

# Winter Heat

***Nach langem Zögern hat sich der Winter nun doch entschlossen, endlich verstärkt in Erscheinung zu treten. Mir soll es recht sein, hat man doch endlich wieder zahlreiche Ausreden für das morgendliche Zuspätkommen.***




✘ Downhill




✘ Langlauf




✘ Shorttracks




✘ Skeleton




✘ Skispringen

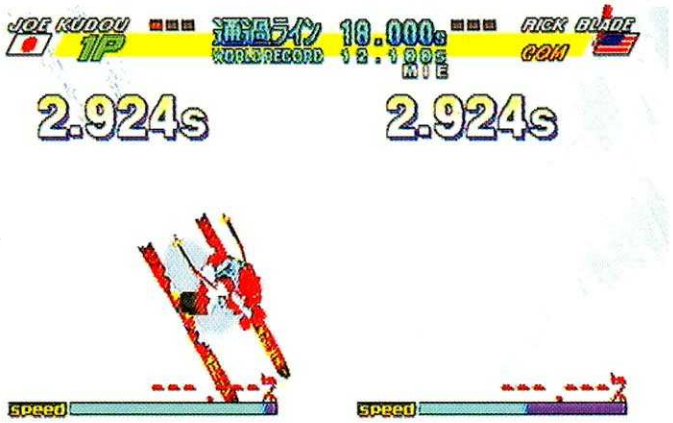
Egal ob nun das Auto nicht anspringen wollte oder ob es auf dem Weg zu Arbeit zahlreiche Unfälle gab, irgendwas fällt einem immer ein. Zudem braucht man sich auch nicht um das Frühstück zu kümmern, man klaut einfach den unvorsichtigen Schulkindern, die mit der Zunge an der Laterne festgefroren sind, das Pausenbrot aus dem Rucksack.

Für all die sensiblen Naturen, die weder Lust auf eine rote Nase noch auf rote Bäckchen haben, hat Sega ein Wintersportspektakel im Programm, das die frostige Atmosphäre glänzend ins Wohnzimmer überträgt. Winter Heat lautet der Titel des neuesten Produktes aus dem Hause des weltgrößten Automatenherstellers, und allem Anschein nach steht uns endlich wieder ein hochkarätiger Titel ins Haus. Inhaltlich orientiert sich das Spiel zum einen an dem Klassiker Winter Games, bringt aber zusätzliche Fun Sports-Disziplinen mit in das Genre ein.

## Wie Im Fernsehen

Man merkt von der ersten Sekunde an, daß man sich mit diesem Titel große Mühe gegeben hat. Der Titelbildschirm samt seinen Submenüs erstrahlt in Hi-Res-Grafik und auch das eigentliche Game gibt sich nicht mit der Standardauflösung des Saturns zufrieden. Trotz dieser Tatsache kommt die CPU aber nie in Bedrängnis, die Automatenumsetzung bleibt in jeder Situation flüssig und gut spielbar; besonders hervorheben sollte man an dieser Stelle das Ausbleiben von gröberen Grafikbugs und die saubere Animation der insgesamt acht Wintersportler. Akustisch braucht sich Winter Heat keinesfalls zu verstecken: das Scharren der Skier in den Kurven klingt sehr realistisch und auch die rasend schnelle Bobfahrt durch den Eiskanal ist von den passenden Geräuschen unterlegt.

Die dazu ertönende Hintergrundmusik ist zwar etwas synthesizerlastig, nervt aber auch nach längeren Spielsessions nicht. Wer mit Sportarten wie Speedskiing (ein Hochgeschwindigkeitsrennen mit heftigen Stürzen) oder Trickski (mit noch heftigeren Stürzen) nichts anfangen kann, der greift auf einen Klassiker zurück. Vom Slalom bis hin zum legendären Langlauf stehen genug Betätigungsfelder zur Auswahl. Bevor




Speedskiing gehört wohl eher zu den weniger populären Sportarten. Trotz simpler Steuerung macht das höllisch schnelle Abfahrtsrennen unheimlich Spaß




Die Landung ist geglückt, die Weite läßt dennoch stark zu wünschen übrig




Aus diesen acht Sportlern darf ausgewählt werden. Aufgrund unterschiedlicher Fähigkeiten eignet sich aber nicht jeder für jede Disziplin




Um bei den Short Tracks eine gute Plazierung zu erreichen, sollten die Kurven nicht zu weit außen angegangen werden

## in;former

Vor langer Zeit (in der FG 9/96) haben wir die Sommervariante von Winter Heat getestet und mit einer Wertung von 9/10 für sehr gut befunden. Athlete Kings bietet 10 Disziplinen aus dem Bereich der Leichtathletik, darunter die obligatorischen 100, 400 und 1500 Meter-Läufe und selbstverständlich auch Kugelstoßen, Speerwurf und diverse Sprungevents. Die Steuerung war ähnlich simpel gehalten, lediglich beim Hochsprung und Stabhochsprung stiegen die Ansprüche an den Zocker. Wer also an Winter Heat Gefallen findet, dem kann man nur den Kauf von Athlete Kings nahelegen, nicht zuletzt, da sich Optik und Gameplay auf ähnlich hohem Niveau befinden.






Aua! Ultrabrutale Stürze stehen auf der Tagesordnung und sind mit viel Liebe zum Detail animiert




Eine Snowboarddisziplin gehört heutzutage einfach zum guten Ton




Am oberen Bildrand erhält man Informationen zur Qualifikationsweite und zum Weltrekord, Verbesserungen lassen sich selbstverständlich speichern

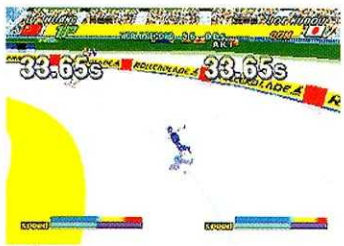
man sich aber für das eigentliche Event entscheiden kann, muß noch ein Sportler selektiert werden. Dieser unterscheidet sich aber nicht nur grafisch von den anderen, sondern alle haben ihre speziellen Eigenschaften. Neben zwei Allroundtalenten unterscheidet man zwischen einer Eignung für die nordischen Disziplinen (Langlauf & Skispringen), dem Eisschnelllauf oder den Abfahrtsevents wie etwa Downhill- oder Snowboardrennen. Daß man auf Wunsch vorher den Schwierigkeitsgrad und die Steuerungsoptionen verändern kann, versteht sich ganz von selbst. Freunde von ultrakomplizierten Tastenkombinationen oder Ausbalancieranstrengungen sind wohl schon hier enttäuscht, da im Prinzip nur zwei Knöpfe zur Verfügung stehen. Doch gerade dadurch entwickelt Winter Heat seinen fast schon unwiderstehlichen Reiz, denn aufgrund der stark vereinfachten Steuerung ist es das Partygame schlechthin. Selbst blutige Anfänger haben sofort Erfolgserlebnisse, nicht zuletzt, da die Tastenbelegung und deren Anwendung vor dem Start der Disziplin noch einmal ausführlich erklärt werden. Meistens muß mittels schnellem Tastendrücken beschleunigt werden, anschließend hält man einen Button gedrückt, beispielsweise um den Absprungwinkel einzustellen, und erfreut sich an den daraus resultierenden Erfolgen. Den feinen Unterschied macht also folglich nicht das Auswendiglernen bestimmter Tastenkombinationen aus, sondern das Timing beim Drücken selbiger. Sollte man bei dieser Gelegenheit einen neuen Weltrekord aufstellen, so läßt sich dieser gerne auch im Backup-Booster festhalten. Seine wahre Stärke spielt Winter Heat aber erst aus, wenn sich zwei oder mehr Personen vor dem Bildschirm tummeln. Solch eine gute Atmosphäre vermittelte zuletzt das hauseigene Athlete Kings und Konamis Track&Field International, das jetzt ja auch einen wintertauglichen Nachfolger bekommen hat. Zieht man schon jetzt einen Vergleich zwischen der fertigen N64-Fassung und der noch Absturzgeplagten Preview-Version von Winter Heat, so kann man bei anderen Firmen nur froh sein, daß es niemals eine Konvertierung von Winter Heat geben wird. Ich denke, daß diese Tatsache einige PlayStation- und Nintendo Besitzer traurig stimmen wird, da sie somit nicht in den Genuß der wohl besten Wintersportsimulation kommen werden. Vielleicht kann man den Saturn aber mal wieder irgendwo als Schnäppchen abgreifen (diverses Spielzeugketten locken von Zeit zu Zeit mit Sonderpreisen), da nach Steep Slope Sliders nun schon der zweite tolle Wintertitel in den Startlöchern steht. Selbstverständlich werden wir in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Test von Winter Heat nachschieben, bis dahin könnt Ihr ja mal Eure kleinen Geschwister oder Freunde ermutigen, die Zunge bei minus 10 Grad an eine Laterne zu halten, wenn Ihr wißt, was ich meine..




✘ Slalom




✘ Snoboard




✘ Speedskating




✘ Speedskiing



✘ Trickski




✘ Zweierbob

| | | | |
|---|---|---|---|
| Genre: | Sportspiel | Entwickler: | Sega Sports |
| Spieler: | 1-4 (MultiTap) | Testmuster: | Sega |
| Hersteller: | Sega | Veröffentlichung: | 5. Februar |

# Max-Planck-Str. Wir über uns

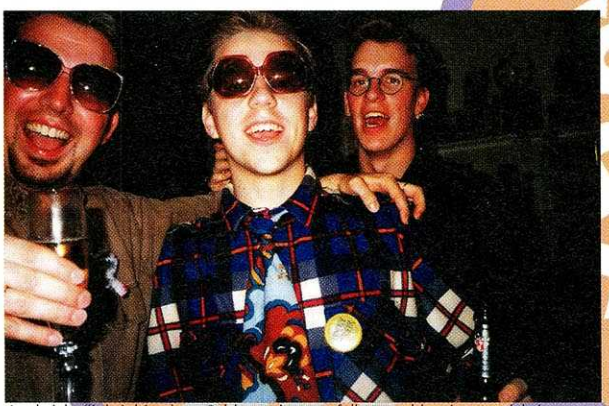
Farbauszug:schwarz



Ein Bild des Jammers! Uwe (links) spielt spontan und ohne Unterlaß „Pulp Fiction" nach, Binzi morpht unablässig in „Binzo", den durstigen Schlagermutanten und Marcus Karyoti tanzt den Suflaki ohne Brötchen



Der sympathische Blick täuscht. Neuzugang René ist ein harter Partylöwe und resistent gegen Schlager



Auch ich (links) bin dem Schlagervirus verfallen und beginne, mich in „Götzo" zu verwandeln, während „Binzos" Metamorphose schon abgeschlossen ist. Uwe rezitiert gerade den Abspann von „Pulp Fiction"



Selbstschutz durch Coolness. Bastian und Markus Appel, die Hotline-Crew bei beschaulichen Beisammensein

In den letzten Monaten dienten Euch meine hochgeschätzten Assistenten Holger und Fabian als Chronisten der Irrfahrten unserer FUN GENERATION. Doch nachdem mein Hofer FG-Azubi diese Rubrik dauerhaft in „Fabian über uns" umtaufen wollte, reiße ich die Feder wieder an mich und schicke Fabian schon einmal probehalber auf den Würzburger Weihnachtsmarkt, um Glühwein und Lebkuchen für Kai und mich zu besorgen. Wieso probehalber? Ganz einfach, der unvorsichtige Jungspund wettete mit mir um fünf Döner vom leckersten Döner-Mann Würzburgs, daß Borussia Dortmund gegen den FC Bayern in der Champions-League gewinnt. Das Gemeine an der Wette ist, daß der Verlierer dem Gewinner zu jeder Tages- und Nachtszeit als Döner-Bote zur Verfügung stehen muß. Kai designt schon an einem Autoaufkleber für Fabians Renngolf mit der Aufschrift: „Döhlas Döner-Express - 24h Lieferservice". Wie in jedem halbwegs anständigen Betrieb üblich, lud ich im Dezember meine lieben Autoren und Freunde zu einer lustigen Schlager-Weihnacht in meine Bude ein. Bei einer prickelnden Sekt/Red Bull-Bowle, etwas Hopfen/Malz-Kaltschale der Firma Becks sowie einem alkoholischen Auszug aus Agaven, den man seltsamerweise mit Zitrone und Salz (!) delektiert, wollten wir gestandenen Journalisten einen intellektuell angehauchten Abend begehen.

Das Ergebnis meines Feldversuches, also der Kombination „Redakteure/ Schlager/ Weihnachtsfeier/ Freigetränke" war ebenso niederschmetternd wie ernüchternd. Binzi morphte in wenigen Augenblicken zu einer Art Heino-Mutant, Holger sang unablässig zynische Lieder über angeblich fehlende Spirituosen („Griechischer Wein") in meinem Partysortiment, Philipp schnappte sich meinen Lieblingselch und forderte lauthals das Besitzrecht („Er gehört zu mir, wie mein Name an der Tür") während der Rest der Belegschaft mit Markus Karyoti und seiner griechischen Frau Thalia Zaziki tanzte.

Sollte ich mich so getäuscht haben? Nach meinen Berechnungen hätte der Abend eigentlich in eine interessante Diskussion über ökologische Probleme in der dritten Welt, ethische Grundsatzfragen in Europa oder gewaltfreien Widerstand im Prügelspiel münden müssen. Stattdessen war die Ausbeute nur eine Handvoll halbverdauter Pizza auf dem Balkon, ca. drei Liter Bier im Teppich, die Füllung zweier Staubsaugerbeutel und ein wirklich bemerkenswert unangenehmer Kopfschmerz am Tag danach bei allen Beteiligten. Wahrscheinlich war eine der Zutaten schlecht gewesen. Wir werden das natürlich wiederholen und aufklären, zurück zur Werbung.

Diese Seite ist gesponsort von:

IMPORT Döhla's Döner Xpress EXPORT
24 Stunden Lieferservice

## 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.



Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

# Wayne Gretzky '98 3D Hockey




Im Trainingsmodus kann man unter anderem alleine gegen den Goalie antreten oder die Offense- bzw. Defensearbeit verbessern



Trotz zahlreicher Kameraperspektiven fehlt es dem Spiel an Übersicht

**Spielerprofil:** Wer dem Erstling etwas abgewinnen konnte, hat sicher auch mit dem Nachfolger seine Freunde, der Rest nimmt lieber Abstand von diesem mißratenen Lizenzprodukt.

**Schwierigkeitsgrad:** Die Angaben im Optionsmenü sind korrekt: Auf „Easy" läßt sich der Computer gut beherrschen, auf „Hard" hingegen wird er zum würdigen Gegner

**Genrekollegen:** Wayne Gretzky's 3D-Hockey 6/10 (N64, FG 1/97), NBA Hang Time 7/10 (N64, FG 4/97), NHL 98 10/10 (PSX, 1/98)

Neben Basketball hat sich auch Eishockey mehr und mehr zu einem beliebten Thema im Funsportsgenre entwickelt. Mit Wayne Gretzky '98 verhält es sich ganz ähnlich. Statt eine ernsthafte Eishockeysimulation zu entwickeln, entschied man sich, ganz im Stile des Vorgängers, für ein rasantes, aber auch unrealistisches Actionspektakel. Zwar lassen sich im Optionsmenü einige dieser Actionkomponenten deaktivieren, reeller wirkt das Geschehen auf dem Eis aber dadurch keinesfalls, der vorgegebene Spagat zwischen den beiden Genres Funsport und Simulation wird nicht wirklich vollzogen. Der erste Teil dieses Spiels war gleichzeitig das erste Sportspiel auf dem Nintendo 64 und verkaufte sich auch aufgrund teilweise utopisch hoher Wertungen sehr gut, da ist es an der Zeit, das Update auf Herz und Nieren zu prüfen.



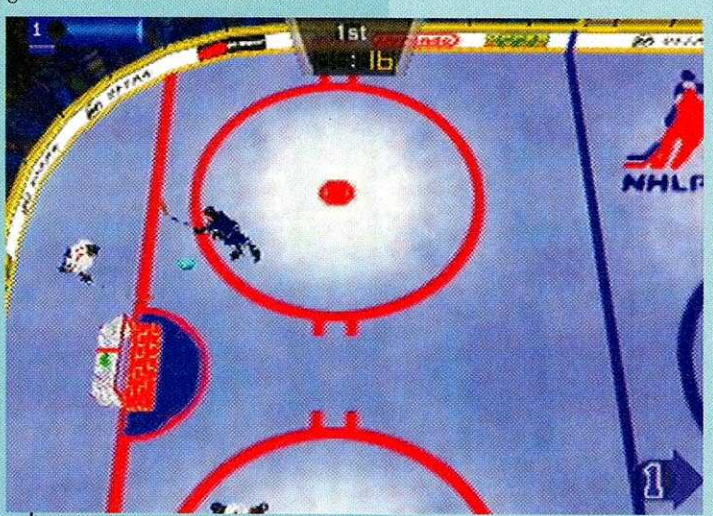

Dank NHL-Lizenz sind alle Teams enthalten, sogar an ein Paßbild der Spieler wurde gedacht




Im Replay-Modus ist die Grafik noch am Besten

## Nur nicht den Überblick verlieren

Dies ist zweifelsohne das wichtigste Moto bei diesem Eishockeyverschnitt. Alleine die Tatsache, daß der Puck ständig in den schillerndsten Farben leuchtet, macht klar, daß bei Wayne Gretzky '98 ein wichtiges Element vergessen wurde: die Übersicht. Zwar kann man mit einer höhergelegenen Kameraperspektive oder der Reduktion des Teams auf drei Spieler dieser negativen Tatsache zumindest etwas entgegenwirken, nebensächlich wird dieser grobe Patzer aber dennoch nicht. Tja, und durch dieses Manko war es um die Wertung auch leider schon ziemlich rasch geschehen, da zudem die Spielgeschwindigkeit deutlich zu hoch ausgefallen ist und sich im Optionsmenü ironischerweise lediglich steigern läßt. Da hilft auch die recht präzise Steuerung, die wahlweise analog oder digital erfolgt, nicht mehr aus der Patsche. Eigentlich schade, denn mit dem Liga-Modus und zahlreichen weiteren konfigurierbaren Features hatte dieser Titel durchaus Potential, schließlich konnte man im Hause Midway sogar noch auf die Originallizenz der NHL zurückgreifen. Wer jetzt noch fragt, wie es um die technische Seite steht, dem kann weitergeholfen werden: Grafisch kann sich das Game kaum von seinem Vorgänger absetzen, und der Sound vermittelt besonders aufgrund der mißlungenen Stöhn- und Grunzgeräusche der Sportler eine unfreiwillig komische Atmosphäre. Somit hätten wir leider ein weiteres unterdurchschnittliches Spiel, das in keiner Disziplin annähernd zu überzeugen weiß. Sogar zu viert wollte niemand freiwillig länger vor der Konsole verweilen, und das mag wirklich etwas heißen.




Unheimlich komisch: Unser Goalie hat sich in eine Mauer verwandelt

***Wayne Gretzky '98 3D Hockey ist ein weiterer Titel, den man unter der Rubrik „Da denkt bald niemand mehr dran" einordnen kann. Grafik und Sound bewegen sich im unteren Wertungsniveau, das Gameplay ist viel zu hektisch und leidet an der völligen Unübersichtlichkeit.***



**5 von 10**

**Grafik** . . . . . .5
**Sound** . . . . . .3
**Gameplay** . . . . . .4

Spieler: .....1-4
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: .....Memory Pak

Hersteller: .....Midway
Entwickler: .....Atari Games
Testmuster: .....Fun Generation

Veröffentlichung: .....Januar 98
Ca. Preis: .....149,- DM

### Informer

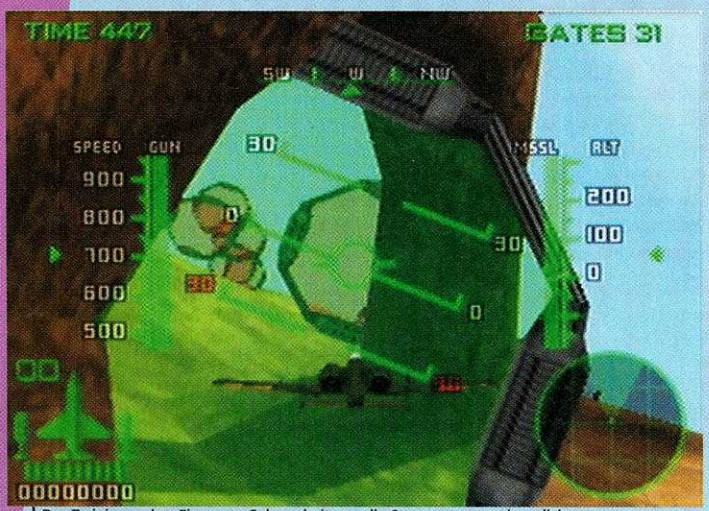
Wenn Ihr wirklich vorhaben solltet, Euch länger mit diesem Machwerk auseinanderzusetzen, so solltet Ihr Euch schon zu Beginn gut mit der Steuerung vertraut machen. Besonders Schüsse mit dem Z-Button oder One-Timer (Direktabnahmen) führen häufig zum Torerfolg. Diese Varianten lassen sich im Training mittels der Shooting-Option blendend perfektionieren.

Renè Schirmer · Stefan Hellert

# Aerofighters Assault



Zwischen solchen Häusern macht das Fliegen Spaß




Der Trainigsmodus. Eine gute Gelegenheit, um die Steuerung zu verinnerlichen

Mit Überschallgeschwindigkeit zwischen Wolkenkratzern hindurchjagen, den Feind ständig im Nacken und den Finger stets am Abzug, um im richtigen Moment den entscheidenden Treffer zu landen - so macht ein Dogfight erst richtig Spaß. Wer braucht da schon zehn verschiedene Waffensysteme, dutzende Optionen und doppelt und dreifach belegte Tasten und Kontrollen wie andere Flugsimulationen. Das werden sich auch die Jungs von Paradigm Entertainment gedacht haben, die uns bereits Pilotwings 64 bescherten. Nach dem Motto „Wir haben alles unter Kontrolle - Situation normal" kommt Aerofighters Assault mit gerade mal einer Flugoption daher. Je nachdem, ob Ihr schon Bekanntschaft mit Flugsimulationen gemacht habt, könnt Ihr zwischen einem normalen und einem vereinfachten Flugmodus wählen. Ebenso simpel ist auch die Waffenauswahl geartet. Neben der Bordkanone und einer Art Universalraketen, von denen Ihr unbegrenzt Gebrauch machen könnt, habt Ihr pro Mission zweimal die Möglichkeit, eine Spezialwaffe zum Einsatz zu bringen. Für weitere Steuerungselemente wie Afterburner, Luftbremse und diverse Außenansichten ist natürlich auch gesorgt.



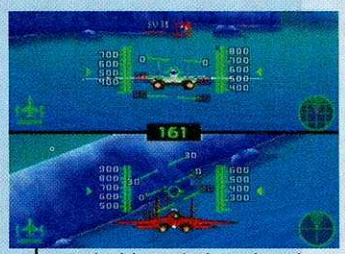
Hier seht Ihr den Hauptgegner der dritten Mission. Was für ein Größenunterschied!



Zwischen diesen vier Exemplaren könnt Ihr wählen

### In;former

Auch wenn die Zeit für die Erfüllung der Einsätze beschränkt ist und es eigentlich nur darauf ankommt, den Hauptgegner zu vernichten, solltet Ihr Euch zunächst um die feindlichen Lufteinheiten kümmern. Zur Erfüllung der Mission ist dann meist noch genug Zeit.



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Euch dann gegenseitig eins auf die Mütze geben

## Genial einfach oder einfach genial?

Grundsätzlich geht es bei Aerofighters Assault darum, in einem Team von vier Flugzeugen Missionen gegen eine Armada von feindlichen Luft- und Bodeneinheiten zu fliegen. Neben einem Übungsmodus, bei dem Ihr Euch an die Steuerung der Flugzeuge gewöhnen könnt, dem Hauptspiel und einer Variante, in der Ihr allein gegen den Hauptgegner der Missionen antreten dürft, habt Ihr noch die Möglichkeit, Euch mit Eurem besten Freund im Zwei-Spieler-Modus zu messen. Leider sind die Kampfschauplätze räumlich relativ beschränkt, und ein Verlassen der Szenerie hat zur Folge, daß der Rechner einem die Kontrolle entzieht und ins Geschehen zurückschickt. Alles in allem ist Aerofighters Assault eine vereinfachte Flugsimulation, bei der es den Entwicklern gelungen ist, sich auf das Wesentliche zu beschränken. Grafisch und soundtechnisch eher durchschnittlich, verspricht dieses Spiel jedoch schon aufgrund des Zwei-Spieler-Modus Dauermotivation.

***Durchaus motivierende „Flugsimulation", die jedoch die hohen technischen Ansprüche der Pilotwings-Macher nicht ganz befriedigt haben dürfte. Ein fesselnder Zwei-Spieler-Modus, der akzeptable Schwierigkeitsgrad und eine ausgefeilte Analog-Steuerung retten das grafisch eher durchschnittliche Spiel vor einer eventuellen Bruchlandung. Für alle N64-Piloten mit Freude und Freunden empfehlenswert!***

**Spielerprofil:** Vom Fluganfänger bis hin zum hartgesottenen Dogfighter ist das Game für all diejenigen, die sich gerne mal an einem Kampfjet versuchen möchten, durchaus eine gute Wahl. Realitätsfanatikern sei gesagt, daß Aerofighters Assault mehr in Richtung eines Arcadespiels tendiert als daß es reales Flugverhalten nachahmt.

**Schwierigkeitsgrad:** Weder banal noch unmöglich – mit etwas Übung und ein Quentchen Geduld sollte kaum jemand Grund zur Klage haben.

**Genrekollegen:** Pilotwings 64 9/10 (N64, FG 9/96), Ace Combat 2 10/10 (PSX, FG 8/97)



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 9 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Controller Pak, Rumble Pak |
| Hersteller: | Video Systems Co. |
| Entwickler: | Paradigm Ent. Inc. |
| Testmuster: | Fun Generation |
| Veröffentlichung: | JP-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |

Das Poster fehlt

# mehr power

mit game buster tm

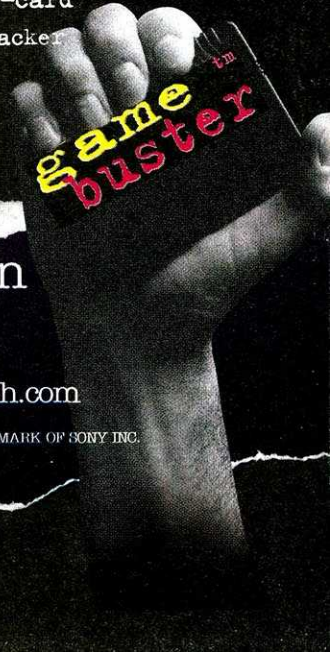
für saturn™ oder playstation™

jump higher
BIGGER
faster
punch hard
live forever
skip levels
better
more

## game buster tm legt die power in deine hände

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

preis dm 99,-




erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmailhttp://www.dataflash.com

versandkosten DM 10

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

PLAY + SAT 3

**jetzt auch für Nintendo 64 119,- DM**

Philipp Noack · Andreas Binzenhöfer

# Dual Heroes



Ohne konsequente Deckung ist bei Dual Heroes kein Blumentopf zu gewinnen

Schon auf der Shoshinkai '96 war eine (damals dachte ich noch frühe) Version von Hudsons Nintendo 64-Prügelspiel zu sehen. Es hat offensichtlich einige Zeit gedauert, bis man sich im Management zu einer Markteinführung durchringen konnte. An sich wäre es im Beat'em Up-Genre auf Nintendos Flagschiff nur wünschenswert, daß soviele Hersteller wie möglich einen (möglichst beeindruckenden) Titel produzieren würden, neben Rare's Index-Prügelei existiert schließlich noch kein vernünftiger Vertreter.

Die acht Kämpfer von Dual Heroes sind im Stile japanischer Superhelden wie Ultraman gehalten, die meisten tragen eine Gesichtsmaske und ein (teilweise recht billig anmutendes) Plastik-Kostüm. Die Vielfalt ihrer Aktionen ist recht beschränkt: die drei Kampf-Buttons Punch, Kick und Guard können beliebig kombiniert werden. Wenn man dabei bestimmte Reihenfolgen einhält, ergeben sich Schlagserien, benutzt man je zwei bzw. alle drei gemeinsam, so erhält man eine Wurftechnik und andere Special Moves. Mittels Z-Taste kann in die



Gun steht kurz vor einem Ringout



Kuma hat eine abgeschlossene Ballettausbildung

Tiefe ausgewichen und so eine Attacke in den Rücken des Gegners gestartet werden. Austragungsort der Gefechte sind quadratische Arenen wechselnder Größe, die mal von einer massiven Wand mal von einem Abgrund umgeben werden. Im VS-Modus läßt sich auch eine Begrenzung anwählen, die den Fighter bei Berührung grillt. Neben dieser Option für zwei Spieler hat Hudson einen Arcade-, einen Story-, und einen Practice-Modus intregriert. Hier kann am wehrlosen Gegenüber die Verfeinerung der eigenen Technik trainiert werden, eine Anzeige für den angerichteten Schaden und die benutzten Buttons runden die Übung ab.

## Schizophren

Man mag seinen Augen kaum glauben, was sich bei Dual Heroes auf dem Screen abspielt. PlayStation-Fans, die ihren Freunden unbedingt überzeugend dahingegen



Erfolgreiche Combos werden angezeigt



Jeder Kämpfer verfügt über eine Wurftechnik

verwirren wollen, daß das Nintendo 64 eigentlich gnadenlos unterlegen ist, sollten dieses Spiel präsentieren. An Dual Heroes ist ausnahmslos alles schlecht, fangen wir einfach mal bei der Aufmachung an: Die Grafik wurde anscheinend von einem (sowohl künstlerisch als auch technisch) wenig begabten und mit dieser Aufgabe völlig überforderten Azubi im Alleingang erstellt. Anders lassen sich die widerlichen, unsauber programmierten Texturen, die grausame Farbwahl und die groben Schwächen der gesamten 3D-Engine nicht erklären, vielleicht war besagter Azubi aber auch nur während der ganzen Produktion besoffen. Hey Hudson, dies ist ein Nintendo 64 und nicht ein C64! Bei der musikalischen Untermalung, -allein davon zu sprechen, beleidigt den Begriff und seine eigentliche Bedeutung (akustische Folter wäre in diesem speziellen Fall die angemessenere Bezeichnung) sieht's noch düsterer aus. Sicher, Musik ist immer eine Frage des Geschmacks, ich kann mir dennoch beileibe kein europäisches Ohr vorstellen, daß diese (auch technisch) schwachen „Kompositionen" länger als 20 Sekunden ohne bleibende Schäden übersteht. Was dem Titel jedoch endgültig den Rest gibt, ist die Tatsache, daß man auch bei Steuerung und Spielbarkeit unverzeihliche Fehler begangen hat. Um nur zwei Beispiele zu geben: Die Steuerung ist zu schwammig und zu träge für ein Beat'em Up, bei dem in aller Regel eine kurze Reaktionszeit eines der spielentscheidenden Elemente darstellt. Das Spiel läßt keine variable Kampftechnik zu, es läuft im wesentlichen immer wieder darauf hinaus, ein oder zwei Combos nach einem erfolgreichen Block am Gegner anzubringen. Peinlich ist auch, daß Schlagserien gezählt werden, bei denen nicht jeder Hit unmittelbar connected hat.

***Finger weg von diesem Machwerk! Die audiovisuelle Präsentation gehört zum schlechtesten, was wir bisher überhaupt auf dem Nintendo 64 zu Gesicht und „zu Ohr" bekommen haben. Da sich auch die Spielbarkeit auf einem Niveau bewegt, das weit unter die Gürtellinie geht, können wir nicht umhin, eine derartig vernichtende Wertung auszusprechen. Man kann sein Geld wirklich sinnvoller aus dem Fenster schmeissen.***

**Spielerprofil:** Masochisten und Menschen mit einer ausgeprägten Sammelleidenschaft.
**Schwierigkeitsgrad:** Einfach, egal auf welcher Einstellung (siehe auch den Informer)
**Genrekollegen:** Bloody Roar 9/10 (PSX, diese Ausgabe), Mace 7/10 (N64, FG 12/97), Dark Rift 7/10 (N64, FG 9/97)

## In;former

Ich kann mir zwar nicht ernsthaft vorstellen, daß sich irgendjemand diese Mogelpackung zugelegt hat, aber trotzdem für die ganz Hartgesottenen unter Euch: welchen Fighter Ihr wählt, ist völlig egal (alle sind gleich schlecht!). Alles was Ihr tun solltet, ist kurz in den Practice-Modus (das ist der vierte von oben!) zu gehen, dort zwei, drei Combos auszuprobieren, also möglichst wild auf Punch- und Kick-Button zu hämmern, und anschließend in Arcade nach erfolgreichem Block gegen den Computer einzusetzen.



**2 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 3 |
| Sound | 2 |
| Gameplay | 3 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 9 |
| Besonderheiten: | Controller Pak |
| Hersteller: | Hudson Soft |
| Entwickler: | Hudson Soft |
| Testmuster: | Fun Generation |
| Veröffentlichung: | JP. Import |
| Ca. Preis: | K.A. |


YOSHI'S STORY
Game of the
WarumYoshi's Story nicht "Game Of The Month" wurde!

Götz Schmiedehausen · Stefan Hellert · Andreas Binzenhöfer

# Yoshi's Story



Diesen leckeren Obermotz könnt Ihr einfach einsaugen



Von wegen saurer Regen. Dieser Regen lebt!

Nintendos Erfolg bei Kindern und Junggebliebenen ist nichts, was man dem Zufall überläßt. Das Muster, nach dem die immer neuen Titel aus dem Nintendo-Universum gestrickt sind, ist weder geheimnisvoll noch sonderlich innovativ. Im Gegenteil, die einfache Erkenntnis, um einen starken Charakter (Mario) eine komplexe Figurenwelt zu kreieren, hatte Walt Disney schon vor siebzig Jahren mit einer Hausmaus und erschuf daraus nach und nach einen der größten Unterhaltungskonzerne des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts. Und dennoch, aus dem schier unüberblickbaren, namenlosen Epigonenwust von Helden, Bösewichtern, Monstern, Fabelwesen oder sprechenden Tieren ragen nur ein paar wenige heraus, an die man sich so konsequent erfolgreich klammern kann

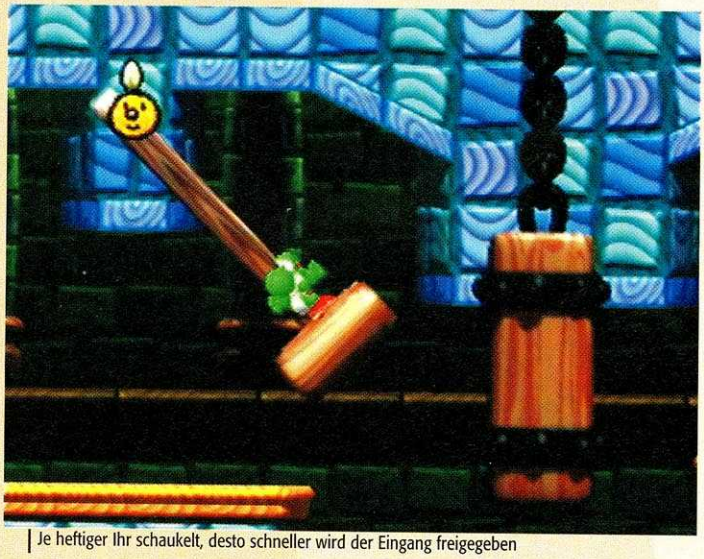


Diese Buchseite ist mit Liebe befreit worden

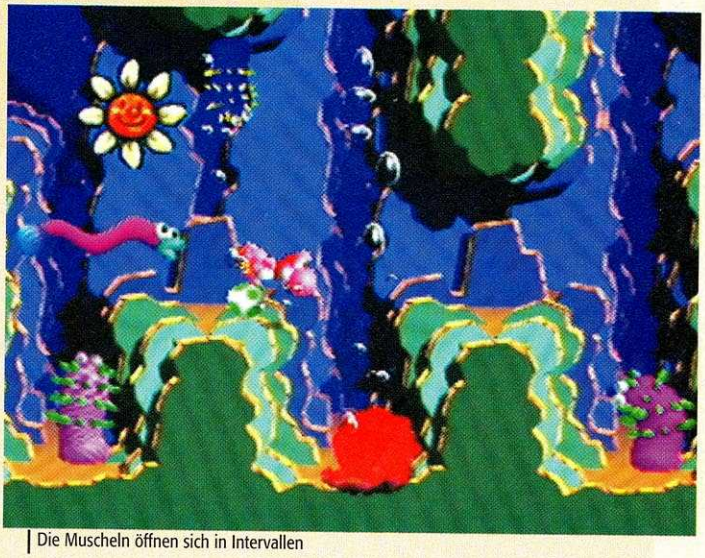


Der Ritt auf dem Renderdrachen

wie an Mario, der Yoshi nach sich zog, Donkey Kong aus dem Urwald holte, Diddy Kong hinters Steuer setzte und jeder Figur Freunde, Feinde oder Weggefährten zur Seite stellte, die dann in eigenständigen Titeln wiederum neue Figuren zugänglich machten. Eine sehr effektive Methode der Selbstbefruchtung. Das ehemalige Mario-Reittier mit dem zuckersüßen Unschuldsblick wird mittlerweile bei vielen Fans höher als der Klempner gehandelt. Und ähnlich wie sonst vielleicht nur in Filmen wie „Lassie", „Free Willy" oder „Horst, die mutige Meerqualle"



Je heftiger Ihr schaukelt, desto schneller wird der Eingang freigegeben



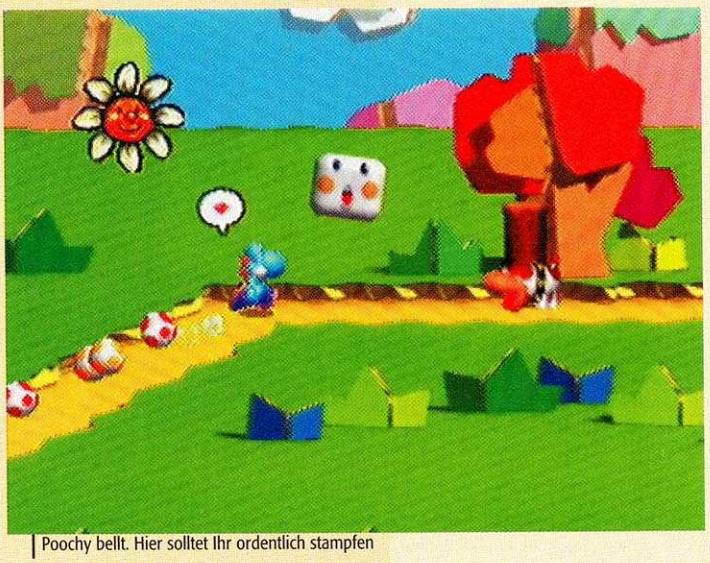
Die Muscheln öffnen sich in Intervallen

## In;former

Mario 64, Lylat Wars, Wave Race, Mario Kart 64, Yoshi's Story, Zelda 64, Mario Artist usw. -es scheint, als ob sich Nintendos Kreativkopf in letzter Zeit nicht viel Ruhe gönnen kann. Wir möchten Herrn Miyamoto den Rat geben, sich nicht so zu verzetteln und sein Genie besser in wenige Ausnahmeobjekte zu kanalisieren. Man merkt Titeln wie Starfox, Mario Kart 64 oder Yoshi's Story zu schnell an, daß die Muse, die ihn bei Mario 3 (NES), Super Mario Kart (SNES) oder Mario 64 (N64) gar heftig küßte, insgesamt fehlte. Mittlerweile hat sich Rare als Top-Entwicklerteam und Markenzeichen etabliert, andere Talente sollten folgen. Es wäre schade, wenn er seine Gabe inflationär verheizt.



Die Leiste zeigt Euch, wieviele Früchte Ihr schon habt



Poochy bellt. Hier solltet Ihr ordentlich stampfen



Genial! Ein Level aus aufgeblasenen Gummikörpern



Stampft, um den Elefanten umzuhauen



Das obligatorische Uhrwerk

muß man ganz viel Mitleid haben, wenn dank der Unachtsamkeit des Spielers ein knuddliger Baby-Yoshi von den bösen Häschern des Baby-Koopa gefangen und unter Dinotränen in einen düsteren Turm geflogen wird. Dort steht hoffentlich auch ein Pfleger mit einer Insulin-Spritze für mitgenommene erwachsene Spieler bereit, die aufgrund der süß-klebrigen Rührseligkeit inzwischen einen Zuckerschock erlitten haben.

**Spielerprofil:** Kinder und junggebliebene Erwachsene, die sich nicht am 2D-Gewand des Spieles stören. Geduld und Geschick sollten keine Fremdwörter sein, eine ausgeprägte Liebe zu Spielen wie Donkey Kong Country 1-3, Yoshi's Island oder den klassischen Mario-Jump'n Runs ist sehr von Vorteil.

**Schwierigkeitsgrad:** Auf geradem Weg zum Ende kommt jeder mittelmäßig begabte Spieler in wenigen Stunden. Viel zu einfach, möchte man meinen. Doch wer sämtliche Melonen entdecken, alle Bonus-Spiele lösen und vor allem alle Level sehen will, wird manches mal ins graue, salzige Plastik des naßgeschwitzten Joypads beißen.

**Genrekollegen:** Mischief Makers 6/10 (N64, 9/97), Donkey Kong Country 3 10/10 (SNES, 1/97), Super Mario World 2 – Yoshi's Island 10/10 (SNES, 6/95)

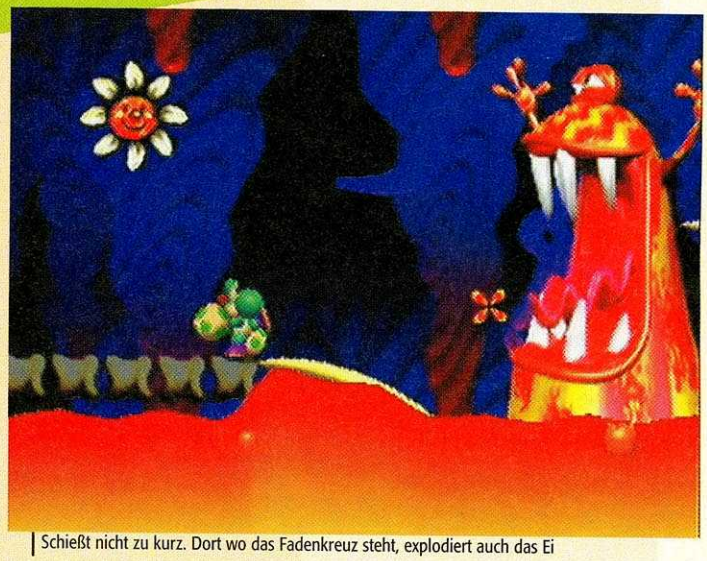
## Level zum Aufblasen

Bevor wir Euch das Spiel näher bringen, erfolgt ein kurzer Abriß der Hintergrundgeschichte zu Yoshi's Story. Die ehemals plastische Yoshi-Insel, deren Bevölkerung sich vorwiegend aus elternlosen Baby-Dinos aller Couleur zusammensetzt, wird von Baby-Koopa in eine zweidimensionale Welt zwischen den Blättern eines Aufklappbuch verwandelt, wobei jede Seite eine von sechs Welten mit vier Leveln repräsentiert. Sechs Yoshis stehen zur Auswahl, die in jeder Welt mindestens dreißig Früchte sammeln müssen, damit alles wieder so dreidimensional wird wie zuvor. Die Steuerung der bunten Gesellen wurde mittels Analogstick sehr einfach und eingängig gelöst. Yoshi kann springen, kurzzeitig in der Luft schweben, auf den Boden aufstampfen, Gegner auffressen und dadurch in Eier verwandeln, Eier punktgenau unter Zuhilfenahme eines Fadenkreuzes werfen und sich mit seiner Zunge an Steinen festhalten. Nichts Neues also in Miyamotos Jump'n Run Welt, denn der Meister weiß, daß er gut daran tut, eine schmackhafte Mixtur nicht zu verändern. Waren es in Super Mario World 2 - Yoshi's Island die Buntstifte, mit denen die Grafik scheinbar gemalt wurde, begibt man sich nun in Gefilde, die eigentlich Rare mit Donkey Kong Country vorbehalten waren. Die Landschaften sind gerenderte Bitmap-Hintergründe, während die Figuren





Imposante Spiegelung im Wasser



Schießt nicht zu kurz. Dort wo das Fadenkreuz steht, explodiert auch das Ei

ebenfalls plastisch gerechnete 2D-Sprites sind. Durch die Grafikfähigkeiten des N64 setzt Nintendo natürlich aus dem Stand einen neuen Qualitätsstandard für 2D-Jump'n Runs, jedoch sollte man nicht vergessen, daß die Inszenierung weitaus unkomplizierter ist im Vergleich zu einem Super Mario 64. Der Einfall, die Level aus den unterschiedlichsten Materialen zu bauen, läßt die exzentrische Genialität des Meisters aufblitzen. Ein Dschungel zum Aufblasen, Bauklötze oder der erste „selbstgestrickte" Level, komplett aus Stoff gefertigt, geben Anlaß zum Staunen. In puncto Design muß Miyamoto sich nichts vorwerfen lassen, verschiedenste freundliche und feindliche Kreaturen wie eklige Aale, ein Spuckfisch, der versucht, Yoshi mit einer Wasserfontäne zu treffen, feuerspeiende Drachenskelette, lebende Wasseroberflächen, ein zum Guten konvertierter Shy-Guy sowie der beste Freund des Dinos, Poochy, der Hund mit der feinen Nase für versteckte Gegenstände, tummeln sich in der künstlichen Natur. In dieser kann man auch reichlich Früchte, Münzen, Riesenherzen und andere nützliche Dinge entdecken, allerdings ist man gut beraten, nicht alles zu nehmen, was lecker aussieht. Grundsätzlich



Der weiße Shy-Guy befreit den verlorenen Yoshi

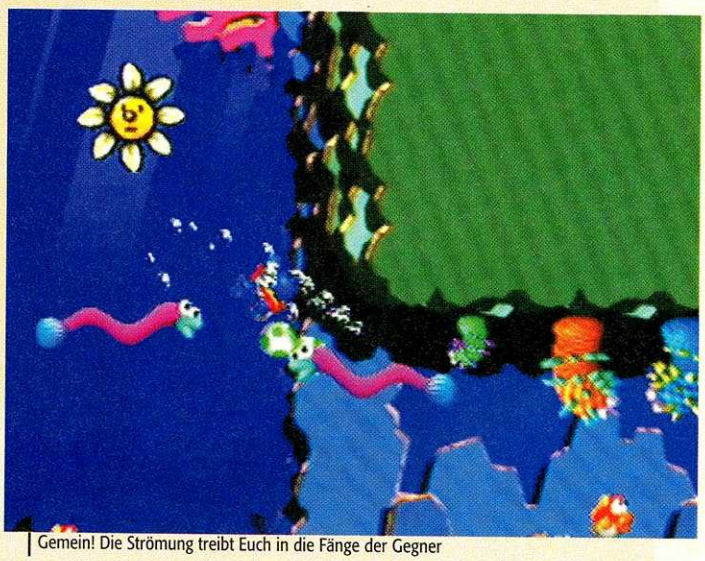


Balanciert die Melonen bis ins Ziel und eßt alle auf

reicht es völlig aus, in jedem Level dreißig Früchte zu sammeln, um sich schnell und bequem durch die sechs Welten zu bewegen. Wer fleißig sammelt, kann somit ohne große Probleme innerhalb von zwei bis drei Stunden zum Endgegner vorstoßen, das Spiel beenden und den Abspann verwundert bewundern. Cleverer ist es aber, in jedem Level nur die wohlschmeckenden und punktebringenden Melonen zu kauen, zudem hat jeder Yoshi seine Lieblingsspeise, gerade bei Shy-Guys sind die Urzeit-Gourmets etwas wählerisch. Wer einen High Score erzielen möchte, sollte sich mit einer effektiven Diät auseinandersetzen und im Optimalfall dreißig Melonen pro Abschnitt sammeln, die derart schwer versteckt wurden, daß unkontrollierte Wutausbrüche und eine seltsame Abneigung gegen Honigmelonen zwei ernstzunehmende Folgeerscheinungen darstellen können. Überhaupt mutet das Gamedesign



Schießt den Rennrichter aus Super Mario Kart ab und Ihr könnt seine Wolke benutzen



Gemein! Die Strömung treibt Euch in die Fänge der Gegner

etwas seltsam an. Gut, auch bei anderen Nintendo-Jump'n Runs kann man das Spiel beenden, ohne hundert Prozent des Spieles zu konsumieren, die Sparroute, die diesmal eingeschlagen wird, tut hingegen kaum jemandem einen Gefallen. Die Motivation sinkt schnell in den Keller, wenn man dem relativ leichten Erfolgserlebnis des „Lösens" des Spiels die unverhältnismäßig harte Erbsensucherei nach den dreißig Melonen gegenüberstellt. Zwar mangelt es nicht an hübschen Ideen wie der Schnüffelnase der Dinos, mit der sie versteckte Früchte aufspüren, Bonusgames in Form von Melonenstapel balancieren oder Endbossen, die nach

## In;former

- Euer Hund Poochy ist ein ausgezeichneter Schnüffler. Folgt ihm. Wo immer er stehenbleibt und anschlägt, müßt ihr eine Stampfattacke machen. So findet Ihr die versteckten Früchte.
- Eßt keine Chilis. Sie reduzieren Eure Lebensenergie.
- Weckt alle vier Miss Warps in den Leveln und Ihr könnt sie als Warp-Feld benutzen.
- Stampft auf den Boden, um die Farbe der Shy Guys zu verändern und um den Elefanten, der den Weg blockiert, umzuhauen.



Ihr habt nur eine begrenzte Anzahl Eier. Hier muß deshalb jeder Schuß sitzen



Weckt alle Eierfrauen auf und Ihr habt prima Warp-Felder



Der blaue Fisch versucht Euch vom Blatt zu spucken



Schießt auf den Vogel, der übrigens in dieser Form keinerlei Nährwert aufweist und erhaltet dafür ein leckeres Hähnchen mit Extra-Energie



Surfen im Kinderzimmer



Yoshi ist erleuchtet

ihrem Ableben gesuchtes Obst freigeben, -der Funke jedoch, einen Hang zum Akribischen zu entwickeln, will trotzdem nicht überspringen.

## Ja und nein

Stellt sich nun die Frage, ob wir als Tester im Alter zwischen zweiundzwanzig und neunundzwanzig Jahren überhaupt noch zielgruppengerecht bewerten können. Wir sagen, ja und nein.

Ja, da Ihr, unsere Leser, durchschnittlich ca. zwanzig Jahre alt seid und der Knuddelästhetik doch kritisch gegenübersteht. Die Empfehlung, die sich in der 9 von 10 ausdrückt, richtet sich primär an unsere „Durchschnittsleser". Wir glauben, daß Ihr an Yoshi zwar Spaß haben werdet, aber die eiserne Geduld, die gerade Kinder oft mit stoischer Gelassenheit aufbringen können, um einen solchen Titel bis zur letzten Frucht durchzuarbeiten, genau wie wir nicht mehr entwickelt. Dazu nimmt sich Yoshi's Story durch den angesprochenen Faux Pas selbst zu sehr Spannung weg.

Nein, da die Nintendo-Zielgruppe sehr jung ist, schätzungsweise zwischen sieben und fünfzehn Jahren alt. Falls Ihr Euch hier angesprochen fühlt oder einfach jung-geblieben seid, holt Euch dieses Spiel. Für Euch ist es ein klares Spiel des Monats.

Was bleibt noch, außer ein wenig Tadel auszusprechen für die insgesamt zu blassen Musikkompositionen mit SNES-Dudelcharme, den Mut zu loben, ein 2D-Jump'n Run für Nintendo 64 zu produzieren, und abzuwarten, welcher Akteur aus dem Nintendo-Universum nach Mario, Diddy und Yoshi als nächstes erfolgreich ins Rennen geschickt wird. Glücklicherweise hat man bei Nintendo ein weitaus besseres Grundverständnis für Serien als bspw. Sat1 und sein Komissar Baby Rex, der Welpe mit der Lizenz zum Jaulen. Bei soviel Hirnerweichung bin ich mir sicher, daß wir noch vor der Jahrtausendwende „Polizeimelone Monika" als Weltpremiere einschalten dürfen.

***Yoshi's Story, das 2D-Jump'n Run für N64, erfüllt die hohen Erwartungen nicht ganz. Schmerzlich wird das ausgefeilte Spieldesign von Yoshi's Island (SNES) vermißt.***

***Grafisch hochklassig und gespickt mit Gags werden vor allem Fans der Charaktere diesen Teil verschlingen.***



**9 von 10**

| | |
|---|---|
| **Grafik** | **9** |
| **Sound** | **8** |
| **Gameplay** | **10** |
| Spieler: | 1 |
| Level: | 24+ |
| Besonderheiten: | Batterie, Rumble Pak |
| Hersteller: | Nintendo |
| Entwickler: | Nintendo |
| Testmuster: | Nintendo |
| Veröffentlichung: | März 98 |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

Götz Schmiedehausen · Fabian Döhla

# WCW vs. NWO

Wrestling im Fernsehen ist für viele Zeitgenossen eine höchst abstoßende Angelegenheit. Dumpf aus den bunten Strampelanzügen blickende Anabolika-Endlager mit abnormen Schwellkörpern am ganzen Leib, die aus einem ziemlich üblen Trip nach einem exzessiven LSD-Gelage zu stammen scheinen, schlagen Löcher in die Luft und imitieren Straßenringkampf. Mittlerweile wurde aus dem handfesten Kirmesspaß der fünfziger Jahre eine milliardenschwere Unterhaltungsindustrie, deren Kapital diese wandelnden Feuchtträume geschmacksverirrter Aerobiclehrerinnen sind, die auf Namen wie Giant, Sting, Macho Man Randy Savage oder Hulk Hogan hören.

Wrestling am Nintendo 64 hingegen kann eine durchaus niveauvolle Beschäftigung sein, die dank dieses Produkts jeden Beat'em Up-Freak in den Bann ziehen wird. Vierzig Kämpfer, ein astreiner Vier-Spieler-Modus und alle Unarten des Kampfes Mann-gegen-Mann weist das erste Wrestling-Spiel für das N64 auf. Einzel- und Mehr-Spieler-Paarungen als Solo- oder Tag Team-Match sind natürlich genauso enthalten wie exotischere Fights in Form von Handicap-Matches (einer gegen zwei) und die Battle Royal (vier Mann, jeder gegen jeden). Es geht um die Ehre (WCW vs. NWO), einen Gürtel (League Matches) oder einfach um den Spaß (Exhibition).

Die Steuerung ist sehr einfach gehalten, man benutzt für die Wrestlingaktionen fast ausschließ-



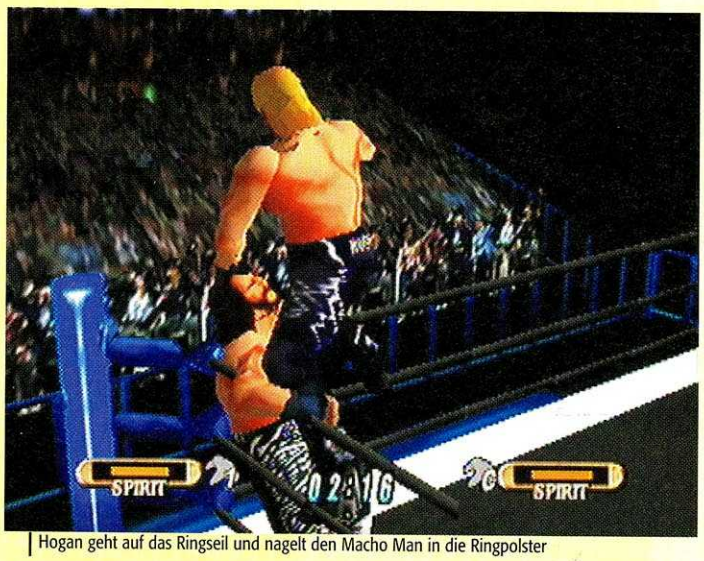
Zwei Kämpfer beim Kräftemessen. Ihr könnt durch heftiges Knopfdrücken unterstützen



Double Team-Action ist nur bedingt möglich



Savage hebelt Hogan nach einem Angriff aus und nimmt ihn in den Schwitzkasten



Hogan geht auf das Ringseil und nagelt den Macho Man in die Ringpolster



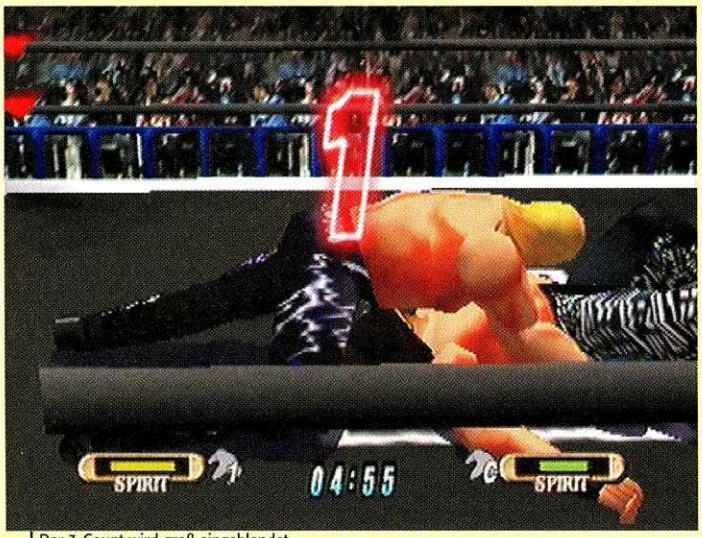
Wenn im Tag Team eine Mannschaft unfaire Aktionen anwendet, kommt sofort Hilfe anmarschiert



Die Spiritanzeige des armen Handicap-Kämpfers ist ziemlich am Ende

## In;former

Um einem Maskenkämpfer die Maske herunterzureißen, muß man einen Kämpfer anwählen, der den Griff in die Augen des Gegners beherrscht (bspw. Eric Bishoff). Setzt den Move ein paar mal an und Ihr könnt in das wahre Gesicht des Gegners blicken. Je länger man die Schlagtaste hält, desto stärker der Angriff auf den Gegner. Wenn man beim Sprung vom obersten Seil noch etwas warten will, muß man A gedrückt halten.




Der 3-Count wird groß eingeblendet




Geschmacklose Seltenheit. Dem Wrestler im Hintergrund läuft das Blut über den Anzug




Um seinem Partner einen ungestörten Pin zu erlauben, hebt Nash seinen Kontrahenten einfach in die Luft




Eure Möglichkeiten




Der kreativen Brutalität sind keine Grenzen gesetzt

**Spielerprofil:** Ein Muß für Wrestling-Fans, ebenso für Beat'em Up-Liebhaber. Ansonsten wäre ein Probespiel vielleicht ratsam. Gegner sinnloser Gewalt halten besser Abstand.
**Schwierigkeitsgrad:** Einstellbar. Auf „Hard" muß man schon sehr überlegt zu Werke gehen, sonst wird man ein ums andere Mal geschickt ausgekontert.
**Genrekollegen:** WWF Warzone (noch nicht vorgestellt), Power Move Pro Wrestling 8/10 (PSX, FG 1/97) Toukon Retsuden 2 7/10 (PSX, FG 3/97)

***WCW vs. NWO ist sowohl technisch als auch in puncto Komplexität das beste Wrestlingspiel, das jemals für eine Videospielkonsole zu haben war. Es besticht mit ausgefeilten Aktionen, einer sehr intelligent gelösten Steuerung und einer enormen Varianz an Kämpfern. Die Spielmechanik hätte etwas besser gelöst werden können, richtig störend ist das Manko jedoch nicht.***




Dieser Wrestler lernt gerade das Fliegen




Bei besonderen Aktionen zoomt die Kamera in die Großaufnahme. Wiederholungen gibt's leider nicht

lich den A- und den B-Button. Mit L oder R kann man Defensivtaktiken auslösen, außerdem sind oben-C und unten-C für Aktionen wie Rennen oder das Besteigen der Turnbuckles vorgesehen. Jeder Wrestler hat Unmassen an Moves, wobei die Auswahl je nach Charakter und Körpermasse realistisch zugeordnet wurde. Die kleinen japanischen Fighter hüpfen im allgemeinen wie bekloppt durch den Ring und legen atemberaubende Flugmanöver hin. Die Schwergewichte des US-Wrestling operieren mit den klassischen Power Moves.

## The winner and new Videogame-Wrestling-Champion is...

WCW vs. NWO beinhaltet viele Gags, bspw. kann man sich aus dem Publikum allerlei Schlagwerkzeuge reichen lassen, zudem ist es möglich, die Spirit-Leiste durch Rumgepose aufzubauen, maskierte Kämpfer zu demaskieren oder durch zu heftiges Schlagen ins Gesicht des Kontrahenten diesem böse Platzwunden zuzufügen. Diverse versteckte Kämpfer versüßen Einzelkämpfern die Aufgabe, sämtliche Modi mit allen vorhandenen Kämpfern durchzuspielen. Die bewährte Spirit-Leiste aus dem Spiel Power Move Pro Wrestling ist ebenfalls wieder enthalten. Man hat keine Energieleiste, die signalisiert, daß ein Kämpfer ausgelaugt ist. Ein völlig fertiger Wrestler hat nur noch einen kleinen häßlichen Streifen in seinem Kästchen flackern, der mittels der berühmten „zweiten Luft" plötzlich wieder groß und aggressiv rot werden kann. Dann ist es an der Zeit, das Match zu den eigenen Gunsten zu wenden, ansonsten muß man auf den körperlichen Einbruch nicht lange warten.

## ...WCW vs. NWO!!!

Mancher Kritiker mag THQs Wrestlingspiel vorhalten, daß vor allem die Grafik durchschnittlich und die Spielmechanik mit leichten Schwächen versehen ist (man haut manchmal durch den Gegner hindurch), andererseits: in welchem Beat'em Up hat man schon ca. 40 Kämpfer, die allesamt ihren individuellen Stil haben und einen Spaß im Mehr-Spieler-Modus, der schon ziemlich „königlich" ist? Der Sound ist relativ nichtssagend, die jeweiligen Erkennungsmelodien der Kämpfer sind nicht enthalten.




| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 8 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-4 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Controller Pak, Rumble Pak |
| Hersteller: | THQ |
| Entwickler: | THQ |
| Testmuster: | Fun Generation |
| Veröffentlichung: | US-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |

René Schirmer · Stefan Hellert

# Wild Choppers




Bei dieser Mission geht es darum, Radaranlagen zu zerstören




Hier sehen wir gerade das zu eskortierende Zivilflugzeug vorbeiflattern

Seit jeher versuchen Entwickler von Simulationen, die Realität möglichst perfekt nachzubilden. Mit Wild Choppers kommt nun ein Spiel auf den Markt, bei dem es gelungen ist, das Gefühl, einen Helikopter zu steuern, glaubhaft zu vermitteln, ohne daß einem dabei der Spielspaß durch eine zu komplizierte Steuerung oder viel zu viele Kontrollen genommen wird.

## Über den Wolken...

Das Spielprinzip ist einfach. Ihr seid aufgefordert, mit einem von acht Helikoptern durch Gebirgsschluchten, über Hügel und Ebenen oder zwischen Vulkanen zu fliegen und eine Reihe verschiedener Missonen zu erfüllen. Je nach Aufgabenstellung gilt es dann, technische Einrichtungen zu zerstören, Geiseln zu befreien oder z.B. ein Zivilflugzeug durch die eindrucksvoll gestaltete Landschaft zu eskortieren. Neben der treibenden Hintergrundmusik sorgt eine rasch ablaufende Benzinuhr für einige Hektik. Um der Vielzahl feindlicher Einheiten zu trotzen, könnt Ihr Euren Helikopter mit verschiedenen Raketen und Bomben ausrüsten, die vor jeder Mission käuflich erworben werden können. Daneben besitzt jeder Helikopter eine Bordkanone, die mittels Power-Ups verstärkt werden kann. Extras, wie besagte Power-Ups, Benzin oder Schildeinheiten sowie Geld, um Euren Hubschrauber für die nächste Mission auszustatten, erhaltet Ihr, wenn Ihr während Eurer Mission feindliche Gebäude zerstört. Die Maschinen, mit denen Ihr fliegt, unterscheiden sich im Wesentlichen in ihrer Beweglichkeit, Geschwindigkeit und einer unterschiedlichen Anzahl von Ladeplätzen, um die verschiedenen Waffen aufzunehmen. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber sehr effektiv ist die Steuerung konzipiert. Mit dem Analogstick dreht Ihr Euren Helikopter und senkt bzw. hebt dessen Nase, mit dem Steuerkreuz hingegen kontrolliert Ihr Bewegungen in alle Richtungen. Durch diese Trennung von Zielen und Bewegen ist es leichter, gleichzeitig feindlichen Geschossen auszuweichen und selbst seine Raketen an den Mann zu bringen. Leider sind bei Wild Choppers die Kartenausschnitte, auf denen Ihr frei umherfliegen könnt, relativ klein, und Euer Helikopter schwebt immer mit konstantem Abstand über dem Boden. Allgemein betrachtet ist Wild Choppers ein 3D-Shooter mit Simulationscharakter, der mich in einigen Passagen an den C64-Klassiker Chopper Command erinnert. Mit seinem hohen Motivationsfaktor und seinem abwechslungsreichen Gameplay dürfte dieses Spiel einige Zeit für einen erhöhten Adrenalinspiegel sorgen.




Je nach Gegner erweisen sich bestimmte Waffentypen als vorteilhaft. Der hier steht auf die ganz billige Sorte.




Der Einsatzplan

***Solide Hubschrauber-Simulation mit netter Grafik, kein Grund jedoch, sich ein Nintendo 64 zu kaufen. Action-Fans werden dank der Komplexität und des ausgewogenen Schwierigkeitsgrades lange Freude an diesem Titel haben. Insgesamt jedoch kein Meilenstein der N64-Historie.***

**Spielerprofil:** Wer schon immer mal mit einem Helikopter die Gegend unsicher machen wollte, ohne vorher eine komplette Militärausbildung zu durchlaufen, wird mit Wild Choppers seine helle Freude haben. Reinen Simulationsfetischisten hingegen sei abgeraten.

**Schwierigkeitsgrad:** Steigert sich gleichmäßig von Mission zu Mission und ist im allgemeinen als moderat zu bezeichnen. Besteht die anfängliche Schwierigkeit im Kennenlernen der Steuerung, so wird dem Spieler später mehr und mehr Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen abverlangt.

**Genrekollegen:** Black Dawn 8/10 (PSX/SAT, FG 3/97), Thunderhawk 2 8/10 (PSX/SAT, FG 3/96)

## In;former

Das A und O bei Wild Choppers ist das Beherrschen der Steuerung. Kreist man mit Seitwärtsbewegungen um den Feind, ist es sogar möglich, ankommenden Raketen solange davonzufliegen, bis diese an Spritmangel zugrundegehen. Nebenbei kann man so das Zielen üben, ohne selbst gleich abgeschossen zu werden. Da man bei Wild Choppers ständig an Treibstoffmangel leidet, ist es wichtig zu wissen, mit welcher Waffe ein Gegner am schnellsten über den Jordan geschickt werden kann, sonst geht einem selbst allzu schnell der Sprit aus.



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 7 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1 |
| Level: | 7+ |
| Besonderheiten: | Rumble Pak |
| Hersteller: | Seta Corporation |
| Entwickler: | Seta Corporation |
| Testmuster: | Fun Generation |
| Veröffentlichung: | JP-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |


ODDWORLD
ABE's ODDYSEE
GT Interactive
Expect the unexpected:
Designed for Microsoft Windows 95
PlayStation
ODDWORLD INHABITANTS
Das riecht nach Abenteuer.
pfeifen
furzen
hallo
lachen
Das erste Game mit völlig Abe'artiger Sprache. Für PC und PSX.
"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.
Büro X

Andreas Binzenhöfer · Philipp Noack

# Snowbow Kids




Beim Speedfahren kann man jede Menge Beschleuniger aufsammeln




Auf der Trick-Strecke muß man so viele Punkte wie möglich sammeln

Snobow Kids von Atlus ist eines derjenigen Spiele, bei denen sich die Protagonisten in etwa im Alter der Zielgruppe befinden dürften. Mit stolzen elf Jahren ist Linda im Vergleich zu ihren zehnjährigen Spielkameraden Slash, Nancy, Jam und Tommy geradezu überdurchschnittlich alt, dafür kann sie allerdings auch etwas schneller fahren als die anderen, obgleich sie in Sachen Kurvenlage und Kunststückchen in etwa auf gleicher Höhe liegt. Da aber selbst Linda noch zu jung für Jagertee ist, veranstaltet die Ex-Kindergartenbande Snowboard-Rennen auf heißen Pisten. Mit einem von vier Boards geht es dabei auf einen der sechs Abhänge. Um die ganze Sache interessanter und attraktiver zu gestalten, können die Kids Taschengeld auf der Piste einsammeln oder durch artistische Trickspünge verdienen und anschließend gegen fiese Extras eintauschen. Während Items wie Unverwundbarkeit oder Turbos die anderen noch relativ kalt lassen, kann man sie mit lustigen Waffen wie Bomben, Steinen oder Schneebällen ziemlich kalt machen. Gewonnen hat witzigerweise nicht etwa der erste, der im Tal angelangt ist; dort muß man vielmehr schnell in den Lift einsteigen, um den Hang erneut zu bestreiten. Der Sieger steht dabei erst nach dem dritten oder vierten Lauf fest. Da das benötigte Equipment nicht gerade billig ist, kann man sich beim Speed-Cross, beim Shoot-Cross (Schneemänner abschießen) oder beim Trickfahren das nötige Kleingeld erspielen. Die neuen Surfbretter lassen sich dann entweder im Time Trial- oder im Trainingsmodus ausprobieren. Wem die Computergegner zu langweilig sind, kann mit bis zu drei Freunden gleichzeitig spielen.

### In;former

Um einen Blitzstart aufs Eis zu legen, müßt ihr am Anfang die Sprungtaste so drücken, daß ihr exakt nachdem der Go-Schriftzug verschwunden ist, hochspringt. Es lohnt sich außerdem, auf den einzelnen Strecken nach Abkürzungen, die meistens mit einem IN-Schild gekennzeichnet sind, zu suchen.




Beim Shoot Cross müssen Schneemänner abgeschossen werden



Der Vier-Spieler-Modus kommt ohne größeren Geschwindigkeitsverlust aus




Mit diesen Tricks kann man sich Geld verdienen




Das Eis ist extrem rutschig

## Vorsicht Glatteis!

Irgendwie ist Snobow Kids ja ganz nett, aber das war's dann auch schon. Die Idee mit den Extras in einem Snowboard-Spiel ließ mein SNES-Super Mario Kart-Herz schneller schlagen, entpuppte sich aber als ziemlich nervig, da der Spielfluß doch erheblich gestört wird. Es mag aber auch daran liegen, daß Snobow Kids an einer derzeit weitverbreiteten Rennspiel-Krankheit leidet: weder kann man dem Gegner wegfahren, noch können diese einem davonfahren. Diese künstliche Art Spannung zu erzeugen führt leider nur dazu, daß sich die Rennen in den letzten Kurven entscheiden. Die hervorragende Idee mit dem Liftfahren geht leider etwas in der durchschnittlichen Grafik und dem nervtötenden Sound unter.

***Die technisch unausgereifte Pistenraserei bietet leider keinerlei Platz für Langzeitmotivation. Dank der akzeptablen Steuerung eignet sich Snobow allerdings gut für den kurzen Spaß zwischendurch. Leute mit Geduld warten aber lieber auf 1080° von Nintendo.***

**Spielerprofil:** Snobow Kids eignet sich für N64-only-Besitzer, die einen Snowboard-Spaß für zwischendurch suchen und keine allzu großen Ansprüche haben.
**Schwierigkeitsgrad:** Snobow Kids ist bestimmt nicht zu knackig. Mit etwas Extra-Glück und ein wenig Übung, sollte es mit abzählbar vielen Versuchen zu schaffen sein.
**Genrekollegen:** Coolboarders 7/10 (PSX, FG 12/96), Coolboarders 2 8/10 (PSX, FG11/97), Steep Sloop Sliders 8/10 (SAT, FG 1/98)



**6 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 3 |
| Gameplay | 6 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-4 |
| Level: | ? |
| Besonderheiten: | Memory Pak |
| Hersteller: | Atlus |
| Entwickler: | Atlus |
| Testmuster: | Fun Generation |
| Veröffentlichung: | JP-Import |
| Ca. Preis: | K.A. |

Marcus Karyoti · Götz Schmiedehausen

# Ark of Time

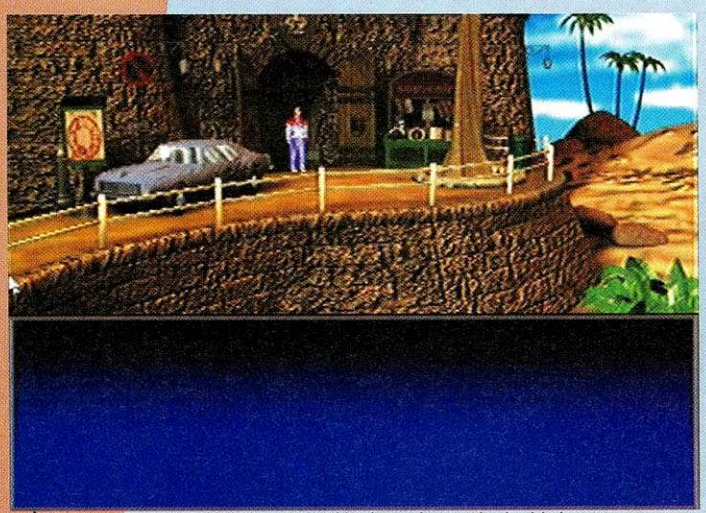
**Spielerprofil:** Geeignet für den Point-and-Click-Abenteurer, der sich sehnsüchtig auf jedes Game dieses Genres stürzt und ein passionierter Rätselknacker ist.

**Schwierigkeitsgrad:** Von Discworld Lichtjahre entfernt, jedoch wesentlich leichter als Baphomet's Fluch, siedelt es sich in etwa bei Blazing Dragons an. Somit ist das Spiel auch Einsteigern zu empfehlen.

**Genrekollegen:** Baphomet's Fluch 2 (PSX, 9/10, FG 12/97), Discworld 2 (PSX, 8/10, FG 12/97), Chronicles of the Sword (PSX, 3/10, FG 1/97)



In diesem Raum kommt die Asche in der Urne zum richtigen Einsatz



Die riesige Menü-Leiste bleibt immer eingeblendet, auch wenn Ihr sie nicht benutzt

Ark of Time schlägt thematisch in gleiche Kerbe wie everyone's Darling Baphomets Fluch. über einen Mangel an Spielen in der Point-and-Click-Tradition braucht sich zumindest der PlayStation-User in letzter Zeit nicht zu beklagen. Vergleichsweise hoch ist natürlich auch die zu erreichende Meßlatte gesteckt.

Richard Kendall, seines Zeichens Journalist bei einer in London ansässigen Zeitung, bekommt die mehr oder weniger beneidenswerte Aufgabe, einen erst kürzlich verschollenen Professor ausfindig zu machen. Dessen letzter bekannter Aufenthaltsort waren die Bahamas, in deren Nähe er aufgrund von uralten Aufzeichnungen Atlantis, eine längst untergegangene alte Zivilisation vermutete.

Wie bei solchen Spielen üblich, fangt Ihr bei null Komma null an und sammelt im Laufe der Zeit jede Menge Gegenstände, die es zu kombinieren oder einfach an der richtigen Person bzw. Stelle anzuwenden gilt. Die Interaktion mit den verschiedenen Charakteren gestaltet sich ein wenig statisch. In die komplett gerenderte Grafik werden bei besonders wichtigen Ereignissen FMV-Sequenzen eingeblendet, die, sofern sie wortlos sind, zur Steigerung der Dramaturgie beitragen. Nach und nach eröffnen sich Euch immer neue Reiseziele, die so illustre Gegenden wie die Osterinseln

## In;former

Mit nur einem Gegenstand könnt Ihr ab und zu zwei Aufgaben bewältigen. So z.B. mit der schmutzigen Tasse der Malerin. Deren Inhalt läßt sich prima auf dem Auto des Museumswärters verteilen, des weiteren jedoch wieder mit frischem Wasser auffüllen, um sie der Besitzerin zurückzugeben. Ebenfalls solltet Ihr mit jedem Charakter mehrmals sprechen, da Euch sonst wichtige Hinweise oder neue Örtlichkeiten verborgen bleiben.



Mittels Seilwinde und Tiefseetauchanzug begebt Ihr Euch ins kalte Naß



In einem mystischen Spiel gilt es natürch auch, mystische Orte zu besuchen



Auch Stonhenge ist immer für ein Rätsel gut

oder Stonehenge beinhalten. Gejettet wird per Knopfdruck auf einer Landkarte, welche die möglichen Reiseziele via Hotspot anzeigt. Im übrigen könnt Ihr jederzeit und sooft Ihr wollt die Länder besuchen. So erhaltet Ihr mit der Zeit ein enorm großes Aktionsfeld.

## „Keine Zeit für Telefonsex"

Solche und ähnliche literarische Perlen begleiten Euch das ganze Spiel hindurch, und werden hin und wieder ein Grinsen in Euer Gesicht zaubern. Gehen die textlichen Ergüsse während des Spiels noch voll in Ordnung, gefriert einem das Blut in den Adern, hört man den Protagonisten in den Video-Sequenzen beim Reden zu. Haarsträubende Dialoge, garantiert asynchron, erschallen dort aus Euren Lautsprechern. Ebenso zwiespältig verhält es sich beim Gameplay. Das eine Mal werdet Ihr bereit sein, vor lauter Langeweile ein kurzes Nickerchen zu machen, das andere Mal sitzt Ihr hingegen hochmotiviert vor dem Bildschirm. Bei Ark of Time wird alles häppchenweise serviert, ob es einem schmeckt oder nicht! Sieht die Grafik an sich zwar extrem ansprechend aus, so ist der Bildausschnitt als ziemlich winzig zu bezeichnen, und man rückt gerne ein wenig näher an den Bilschirm, um die Schrift besser lesen zu können. Interaktion während eines Events ist unmöglich und nicht vorgesehen, da sich der Cursor automatisch ausblendet. Die Benutzerführung wurde hingegen sehr anwenderfreundlich gestaltet. Ihr gebraucht nur zwei Tasten, sprich Gegenstand anschauen oder verwenden. Die Items blenden sich von selbst ein, wenn Ihr mit dem Cursor auf den Iventar-Kasten fahrt.

***Ark of Time ist nicht gerade das Adventure schlechthin. Nach einem sehr schleppenden Anfang weiß die Story aber dann doch zu begeistern und man möchte das Ende erreichen. Adventureverliebte greifen jedenfalls zu. Ein ernstzunehmender Konkurrent für Baphomets Fluch, sei es Teil eins oder zwei, ist das Spiel jedoch nicht.***




**Grafik** . . . . . .7
**Sound** . . . . . .6
**Gameplay** . . . . . .6

Spieler:.....1
Level:.....Entfällt
Besonderheiten:.....Memory Card, dt. Texte, Maus
Hersteller:.....Acclaim
Entwickler:.Projekt Two Interactive
Testmuster:.....Acclaim

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

Andreas Binzenhöfer · Stefan Hellert

# Masters of Teräs Käsi




Leia im versteckten Outfit




Im Practice-Modus werden die Tastenkombinationen unten eingeblendet












Der Gamorrean Guard bekommt eine Lektion von Darth Vader

Wer mit dem Star Wars Universum nicht so vertraut ist, hält Teräs Käsi wahrscheinlich für eine neue Geschmacksrichtung eines alpenländischen Milchprodukts. Fans des George Lucas-Imperiums wissen aber, daß es sich dabei um eine alte und beinahe vergessene Kampftechnik handelt. Nach der Zerstörung des ersten Todessterns heuert der Imperator Arden Lyn, eine Teräs Käsi-Meisterin, an. Sie soll gewisse Schlüsselfiguren der Rebellen ausschalten. Die Allianz bekommt allerdings Wind von der Sache und entscheidet sich, die Herausforderung anzunehmen.

### In;former

**Regel 1: Laß den Wookie gewinnen!**
**Regel 2: Am schnellsten erspielt man die versteckten Charaktere auf Normal, 1 Bout, 30 Sek. und der „Einmaleinschenkenund29Sekundenabhauen"-Taktik. Mit Han Solo erhält man den Stormtrooper, mit Luke Skywalker Darth Vader und mit Chewbacca den Level Select. Bezwingt man das Spiel auf Jedi mit Leia, erhält diese ein neues Outfit.**

## The Masters of Teräs Käsi

Es kommt zu einem Turnier, an dem altbekannte Star Wars-Charaktere teilnehmen. Als Vertreter der Gamorrean Guards, die z.B. in Jabbas Palast als Türsteher zu sehen sind, tritt das Muskelschwein Thok an. Die Tusken Raider schicken Hoar, bewaffnet mit einem Gaffi Stick, ins Gefecht. Der meistgefürchtetste Kopfgeldjäger Boba Fett darf natürlich auch nicht fehlen, und selbstverständlich sind auch der Schmuggler Han Solo und dessen Wookie-Freund Chewbacca mit von der Partie. Prinzessin Leia tritt in ihrer Boush-Verkleidung, die sie auch in Jabbas Palast getragen hat, an. Der letzte Teilnehmer neben Arden Lyn ist kein geringerer als Luke Skywalker, der mit seinem grünen Lichtschwert das Turnier gewinnen will.; dazu muß er allerdings den Dark Lord of the Sith Darth Vader im Lichtschwert-Duell besiegen. Fans der Bantam-Star Wars-Bücher werden sich besonders über den versteckten Charakter Mara Jade freuen, die als rechte Hand des Imperators bekannt geworden ist, später in Talon Kardees Schmugglerbande gearbeitet hat und dann als Anführerin der neuen Schmugglerallianz gelegentlich Jedi-Trainingsstunden bei Luke Skywalker auf Yavin 4 genommen hat. Das Spiel selbst ist im Grunde ein gewöhnliches Beat'em Up mit dem Unterschied, daß die Teilnehmer die Möglichkeit haben, ihre Waffen zu ziehen und wieder einzustecken. Die Lebensenergie wird mittels eines Balken in Form eines Lichtschwertes angezeigt, außerdem hat jeder Fighter einen eige-



Es lohnt sich, die versteckten Charaktere zu erspielen



Das Auswahlmenü erinnert an das Holo-Spiel im Falken



Der Stormtrooper ist mit einem Blaster ausgestattet



Der Powerbar ermöglicht besondere Moves



All too easy!



Mara Jade ist auch mit von der Partie



Die weiße Linie zeigt die Verwundbarkeit der Kämpfer an

**Spielerprofil:** Masters of Teräs Käsi richtet sich eindeutig an videospielende Star Wars-Fans, die die Zeit, bis die Prequels endlich ins Kino kommen, noch irgendwie überbrücken müssen.

**Schwierigkeitsgrad:** (Einstellbar). Während man auf Easy mit wildem Knopfgedrücke ziemlich sicher gewinnt, ist dies auf Normal und Jedi nicht mehr möglich.

**Genrekollegen:** Soulblade 10/10 in FG 3/97 (PSX), Star Gladiator 9/10 in FG 1/97 (PSX), Bloody Roar 9/10 in FG 2/98 (PSX)

nen Powerbar, der je nach Zustand Special Moves bis hin zur speziellen Teräs Käsi-Attacke zuläßt. Ein dritter weißer Balken zeigt, wie verletzlich der Kämpfer im Moment ist. Neben jeder Menge Moves und Special Moves beherrschen die Helden noch diverse Combos, die zumeist durch reine Tastenkombinationen ausgeführt werden. Neben dem Arcade-Modus gibt es noch einen Survival-Modus (Kämpfen bis zum Umfallen), einen Team-Modus und den Practice-Modus, in dem man versteckte Moves herausfinden kann. Statistiken und versteckte Gegner können per Memory Card abgespeichert werden.

## The Force is strong with this one

Masters of Teräs Käsi ist, wie beinahe jedes Lucas Arts-Produkt, absolute Pflicht für treue Fans. Originalschauplätze wie der Todesstern oder der Sumpf von Dagobah vermitteln absolutes Star Wars-Feeling. Die Figuren sind mit jeweils 1200 Polygonen schön anzusehen und John Williams Soundtrack macht den Silberling sogar als Audio-CD brauchbar. Rein steuerungstechnisch werden reine Beat'em Up-Fans eventuell stöhnen, da die Special Moves mit etwas ungewöhnlichem Timing auszuführen sind. Mit der nötigen Übung bekommt man Combos und Co allerdings mit akzeptabler Wahrscheinlichkeit hin.

***Masters of Teräs Käsi ist das Beat'em Up, auf das die Star Wars-Gemeinde gewartet hat. Seinen Höhepunkt erlebt es im Lichtschwert-Duell zwischen Luke Skywalker und seinem Vater Darth Vader. Als reines Beat'em Up steht es allerdings einer zu starken Konkurrenz gegenüber.***



**8 von 10**

**Grafik** . . . . . .8
**Sound** . . . . . .10
**Gameplay** . . . . . .7

Spieler: .....1-2
Level: .....9
Besonderheiten: .....Memory Card

Hersteller: .....Softgold
Entwickler: .....Lucas Arts
Testmuster: .....ACME
Tel.: 0221 / 240880
Veröffentlichung: .....Februar
Ca. Preis: .....99,- DM

Philipp Noack · Andreas Binzenhöfer

# Bloody Roar




Jeder Kämpfer verfügt über verschiedene Wurftechniken




Auch die Special Moves werden vom Auto-Block abgefangen

Außer den Bomberman-Teilen hat man schon lange keine überragende Qualität mehr aus dem Hause Hudson gesehen. Früher war die Firma berühmt für ihre hochgradig innovativen (PC Engine-) Spiele. Es sieht ganz so aus, als könnte man mit Bloody Roar an diese verschüttet geglaubte Tradition wieder anknüpfen.

Auf den ersten (flüchtigen) Blick scheint der neueste Hudson-Titel ein durchschnittliches 3D-Beat'em Up wie 1000 andere davor zu sein. Kein Wunder, besitzt es doch all die „Zutaten", die man auch in jedem x-beliebigen 08/15-Prügelspiel mittlerweile findet. Acht Polygonfiguren bewegen sich in einer echt dreidimensionalen Umgebung, d.h., auch außerhalb des (umzäunten) Kampfplatzes wurde eine Vektor-Landschaft generiert. Unzählige Spielvarianten sollen möglichst lange für möglichst viel Abwechslung sorgen. Neben Arcade existiert natürlich der obligatorische Versus-Mode: hat man den Computer auf allen Schwierigkeitsstufen bezwungen, bleibt nunmal als letzte Herausforderung nur noch ein ebenbürtiger (oder überlegener) menschlicher Gegner. Wer seine Kontrahenten gern unter Zeitdruck über den Jordan schickt, sollte sich Time Attack genauer ansehen. Mit nur einer Energieleiste gegen soviele Fighter wie möglich zu bestehen, ist Ziel des ebenfalls vorhandenen Survival-Modus. Für diejenigen, die lieber zusehen, als selbst ins Geschehen einzugreifen, wurde eine Watch-Option programmiert. Die PlayStation übernimmt hierbei die Kontrolle über beide Figuren. Schließlich rundet ein Practice-Modus die reichhaltige Auswahl an Spielvarianten ab. So weit, so gewöhnlich.




Kein 3D-Prügelspiel kommt ohne mehr oder minder innovative Winning Poses aus



Wenn der Kontrahent am Boden liegt, kann man ihn noch weiter malträtieren




Der Blut-Effekt läßt sich in den Options abstellen







## In;former

Wer sich für einen Charakter entschieden hat – es gibt dank der guten Balancierung keinen ausgewiesenen „Anfänger-Kämpfer" – sollte sich zunächst mit der Anleitung bewaffnet in den Practice-Modus begeben. Sind alle Combos und Specials ausreichend verinnerlicht, steht einer Herausforderung wie dem Arcade-Modus nichts mehr im Wege. Noch etwas: Das Spiel wurde um den Beast-Mode herumdesigned, also macht ausgiebig Gebrauch davon, schließlich sind die verwandelten Figuren stärker!




Wer die Aktionen des Gegenübers vorausahnt, hat den Kontervorteil auf seiner Seite




Alle Arenen sind umrandet




Im Optionsmenü kann man die Darstellung der Figuren wählen (hier seht Ihr „Kids")



**Spielerprofil:** Für alle Beat 'em Up-Fans, denen der häufig produzierte Fließband-Prügler auf die Nerven geht und die sich nach etwas Neuem sehnen.
**Schwierigkeitsgrad:** Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in acht Stufen variieren, wobei auf der höchsten die künstliche Intelligenz etwas zu wünschen übrig läßt.
**Genrekollegen:** Soulblade 10/10 (PSX, FG 3/97), Street Fighter EX plus Alpha 9/10 (PSX, FG 10/97)

## Überzeugendes Gebrüll

Wurde auch Zeit, daß endlich mal wieder jemand sich nicht mit den bestehenden (ziemlich festgefahrenen) Mustern des Prügelgenres zufriedengegeben, sondern eigene Ideen gekonnt hinzugefügt hat. Obwohl bei Bloddy Roar nur je eine Taste mit Schlag bzw. Tritt belegt ist, wird schon nach kurzer Zeit die schier unglaubliche Vielfalt der Angriffstechniken sichtbar. Durch die Verwandlung seines Kämpfers erhält man einen weiteren Button und mit ihm neue Kombinationsmöglichkeiten. Ebenfalls recht ungewöhnlich wurde die Verteidigung organisiert: Nur wenn das Steuerkreuz nicht (!) bewegt wird, deckt sich die eigene Figur (High und Medium). Um Tiefschläge zu blocken, muß es nach unten gehalten werden. Aus dieser neutralen Stellung lassen sich direkte Konter verwirklichen, die dann meist die dritte Dimension nutzen. Gerade die hohe Spielbarkeit macht also aus diesem Hudson-Produkt einen Top-Titel, aber auch die optische Komponente braucht sich nicht zu verstecken. Flüssig animierte, detailreiche Figuren, echte 3D-Backgrounds und viele Special Effects bei einem spektakulären Knock Out sorgen für einen hohen Unterhaltungswert.

***Bloody Roar gewinnt die Sympathien des Spielers besonders durch sein innovatives Verwandlungs-System und seine ausgereifte und intelligente Spielmechanik. Da auch Grafik und Sound weder zu Augen- noch zu Ohrenschmerzen führen, kann man diesen 3D-Prügler beinahe uneingeschränkt empfehlen.***




Das rote B signalisiert, daß man sich verwandeln kann



Die Spezialität von Bloody Roar ist jedoch die Möglichkeit, sich mitten im Kampf, vorausgesetzt die Beast-Leiste wurde weit genug aufgefüllt, in ein Phantasiegeschöpf zu verwandeln. Alice wird zu einem übergroßen weißen Plüschhäschen, oder Yugo mutiert zu einem blutrünstigen Werwolf. Der Beast-Charakter verfügt über mehr Kraft, neue Special Moves und Combos und kann höher springen. Dieser Zustand läßt sich mittels Rave-Button nochmals steigern. Jetzt werden richtig lange Schlagkombinationen möglich, da sich die Geschwindigkeit des eigenen Fighters deutlich erhöht hat.




Gegen ein Wildschwein zu verlieren, kann dem Ego nachhaltig schaden




| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 9 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 9 |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Virgin Interactive |
| Entwickler: | Hudson Soft |
| Testmuster: | Virgin Interactive |
| Veröffentlichung: | Januar |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

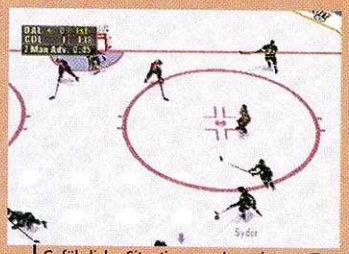
Julian Ossent · Holger Gößmann

# NHL Face Off 98

Nach den wirklich hervorragenden Neuauflagen der EA Sports-Reihe, unter denen drei von vieren bei uns die Höchstwertung 10 von 10 abräumen konnten, z.B. auch NHL 98, versucht jetzt die Konkurrenz, den Kanadiern Paroli zu bieten. Ebenfalls mit der NHL-Lizenz für die Team- und den NHLPA-Verträgen für die Spielernamen ausgestattet, steht NHL Face Off 98 seinem großen Kollegen in der Aktualität in nichts nach. Auch hier darf man zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden und Spielmodi auswählen: Practice, Exhibition, Playoff oder verschieden lange Stanley-Cup-Saisons. Während der Matches könnt Ihr Euch für eine der vielen Kameraperspektiven entscheiden; erstaunlicherweise sind hier wirklich alle auch gut spielbar, ausgefallene Winkel wie Ego-Perspektive des Pucks (oder auch völlig-unübersichtlich-dafür-gnadenlos-schnell genannt), wurden sinnvollerweise gar nicht erst integriert. Die Spielgeschwindigkeit kann sehr fein abgestimmt werden, ich empfehle eine Einstellung zwischen 35 und 40. Steuerungstechnisch hat man sich leider bei Sony nicht unbedingt ein Bein ausgerissen, trotzdem, nach einiger Eingewöhnungszeit kommt man auch hier ganz gut zurecht. Sämtliche Regeln des echten Eishockey können aus- oder eingeschaltet werden, vom Icing über Abseits bis hin zur deftigen Schlägerei auf dem Eis. Hossa, da wackeln die Gebisse! Nach jedem Spiel kann man auf die Memory Card abspeichern, mittlerweile ja bereits eine absolute Selbstverständlichkeit.

## Gute Arbeit, aber EA unterlegen

Der Geist war wohl willig, aber die Umsetzung nicht ganz so stark. NHL Face Off 98 kann zwar durchaus überzeugen und ist ein Game, das man sicherlich unter normalen Umständen auf jeden Fall empfehlen könnte, wie man ja auch an unserer Wertung erkennt, aber wir haben halt seit rund zwei Monaten keine mormalen Umstände mehr. Zu überzeugend die Klasse von NHL 98, einfach im Moment einen Schritt vor der Konkurrenz. Weder grafisch noch soundtechnisch kann Face Off 98 hier mithalten, obwohl es keineswegs schlecht ist, und auch spielerisch mangelt es an einigen Ecken. So kommen Pässe oftmals ungenau, manchmal wirkt alles etwas hektisch, das klare Konzept hinter den gegnerischen Aktionen fehlt. Trotzdem ist Sonys Produkt ein wirklich guter Ttiel, der sicherlich viele auch auf längere Zeit motivieren kann.



Gefährliche Situation vor dem eigenen Tor. Spielt Syder zum Kollegen links, kann es richtig Ärger geben




Wie bei amerikanischen Sportspielen üblich, werdet Ihr mit Statistiken überschüttet




Vor jedem Spiel seht Ihr die Stärken und Schwächen der Teams



Mit das Charakteristischste beim Eishockey: Die Bullys




Ozolinsh bekommt den Puck in der eigenen Hälfte, sofort wird der schnelle Gegenangriff eingeleitet

### In;former

Versucht vor allem im untersten Schwierigkeitsgrad nicht immer nur mit tollen Kombinationen zum Ziel zu kommen, oftmals scheitern diese durch die etwas ungenaue Steuerung ärgerlicherweise, weil man eben den einen berüchtigten Paß zuviel gegeben hat. Häufig sind schnelle Alleingänge mit einem saftigen gezielten Schuß am Ende das beste Mittel zum Erfolg.

***NHL Face Off 98 ist ein Vertreter des eher Arcade-lastigen Sportspiels, der zwar alleine der ganz großen Konkurrenz nicht das Wasser halten kann, aber in der Gruppe durchaus ein Knüller ist.***

**Spielerprofil:** Freunde von actionlastigen Games werden hier gut bedient. Fans von Simulationen werden aber oftmals mit dem etwas unrealistischen Verhalten der Gegner Probleme haben.

**Schwierigkeitsgrad:** Einstellbar in mehreren Stufen, von Einsteiger bis Profi ist für jeden etwas dabei.

**Genrekollegen:** NHL 98 10/10 (PSX, FG 11/97), NHL Breakaway 98 9/10 (PSX, FG 11/97), NHL Face Off 97 9/10 (PSX, FG 1/97)




Foul eines Spielers, und schon geht es zwei Minuten auf die Bank




| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 8 |
| Gameplay | 8 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-8 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Sony |
| Entwickler: | Sony |
| Testmuster: | Sony |
| Veröffentlichung: | März |
| Ca. Preis: | 89,- DM |

Julian Ossent · Holger Gößmann

# NBA Fastbreak

**Spielerprofil:** Vor allem Fortgeschrittene und Profis werden mit NBA Fastbreak 98 hervorragend bedient, denn schon der leichteste Schwierigkeitsgrad bietet eine echte Herausforderung.

**Schwierigkeitsgrad:** Einstellbar in drei Stufen, doch, wie gesagt, schon in der untersten keineswegs einfach.

**Genrekollegen:** NBA Live 98 10/10 (PS, FG 12/97), NBA In The Zone 97 9/10 (PS, FG 2/97), NBA Action 9/10 (Sat, FG 1/98)




Harper setzt zu einem furchterregenden Dunk an



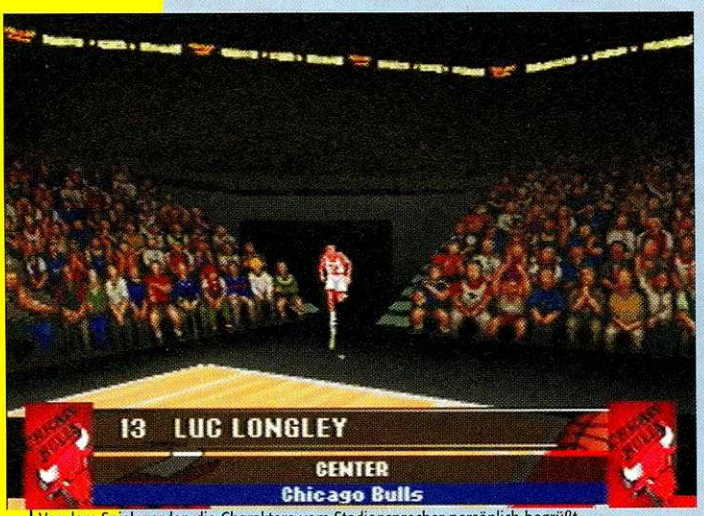

Gekonnter Sprungwurf des gegnerischen Spielers, der fast sicher zum Punktgewinn führt




Die Chicago Bulls: Der zur Zeit etwas gehandicapte NBA-Meister



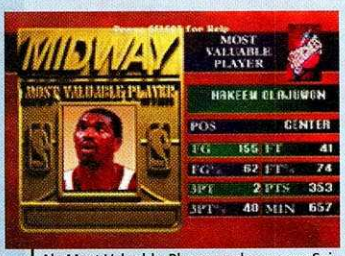

Hier seht Ihr die aktuellen Playoff-Roster der verbliebenen 16 Teams




Vor dem Spiel werden die Charaktere vom Stadionsprecher persönlich begrüßt




Playoff- Game Nummer 1 zwischen den Bulls und den Wizards




Als Most Valuable-Player nach unserer Saison gewählt: Hakeem Olajuwon von den Houston Rockets

Bereits in der letzten Ausgabe testeten wir für den Saturn das letztendlich mit einer 9 von 10 bewertete NBA Action aus dem Hause Sega Sports. Mit NBA Fastbreak 98 liegt hier nun die PlayStation-Adaption von Midway vor, die sich vom Original eigentlich sehr, sehr wenig unterscheidet. Wie bei jedem Titel des Genres stehen Euch mehrere Modi zur Verfügung, für Gelegenheitsspieler nur ein Freundschaftsspiel, wer Endspielatmosphäre schnuppern will, startet eine Playoff-Runde, eingefleischte Basketballfans hingegen greifen auf die größte Herausforderung zurück, der kompletten NBA-Saison, die allerdings auch nochmal in 28, 56 oder 82 Spiele aufgeteilt werden kann. Auf die CD wurden alle 29 Liga-Teams gebrannt, ebenso sind bis auf wenige Ausnahmen wie Michael Jordan alle Originalspieler auf der Silberscheibe vertreten. Drei Schwierigkeitsgrade und rund fünfzehn Kameraperspektiven, von denen die High Medium am besten spielbar ist, stehen zur Auswahl, bevor Ihr Euch zum Beginn des Spiels in eine der tobenden Hallen begebt. Vor dem eigentlichen Start jedes Matches stellt der Hallensprecher die zehn Protagonisten der beiden Kontrahenten einzeln vor, die Heimmannschaft läuft dabei unter besonderem Jubel in den Hexenkessel ein. Die Steuerung ist leicht eingängig, passen, dribbeln, ein bißchen Foul spielen und natürlich spektakuläre Würfe gehen schnell in Fleisch und Blut über. Nach jedem Spiel dürft Ihr abspeichern und die Saison bzw. die Playoffs später wieder fortsetzen.

### In;former

Die üblichen Tips bei Basketballspielen: Achtet auf Eure Defense, nur sie ermöglicht einen Steal und ein anschließendes Fast-Break mit Punkterfolg. Am besten doppelt Ihr die guten gegnerischen Akteure. Bei NBA Fastbreak solltet Ihr nur aus geeigneter Wurfposition einen Korb versuchen, da der Gegner sehr gut in der Verteidigung steht und seinerseits schnelle Breaks fährt.

## Solide Korbleger-Action

Ich kann mich nur wiederholen, NBA Fastbreak ist genau wie das „Original" NBA Action ein wirklich guter und durchaus auch auf lange Zeit motivierender Titel. Nette Grafik, guter Sound und eine vorbildliche Steuerung lassen Midways NBA-Simulation auch auf der PlayStation wirklich ein gutes Bild abgeben. Doch leider stehen hier im Gegensatz zur Saturn-Version einige wirklich knallharte Konkurrenten mit in den Regalen, die das gewisse Etwas haben, eben einfach noch ein bißchen mehr Feinschliff, sei es jetzt audio-optischer oder spielerischer Natur. Doch wer einen wirklich knackigen Vertreter seiner Zunft in der heimischen Sammlung haben möchte, sollte NBA Fastbreak 98 auch trotz der starken Konkurrenz eine Chance geben.

***NBA Fastbreak ist ein Basketballtitel mit sehr hohem Simulationscharakter, der für Einsteiger nicht zu empfehlen ist. Fans von hohen Schwierigkeitsgraden werden sich hier aber sicherlich äußerst wohlfühlen.***

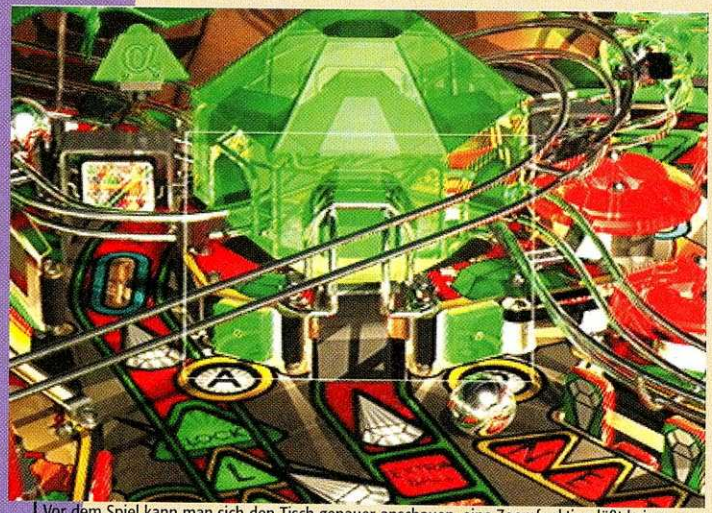



| | |
|---|---|
| Grafik | 7 |
| Sound | 7 |
| Gameplay | 8 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-8 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Midway |
| Entwickler: | Midway |
| Testmuster: | ACME Entertainment Tel.: 0221 / 2408800 |
| Veröffentlichung: | US-Import |
| Ca. Preis: | 129,- DM |

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

# Timeshock



Vor dem Spiel kann man sich den Tisch genauer anschauen, eine Zoomfunktion läßt keine Fragen offen



Auf der CD sind zahlreiche Hi-Res-Artworks enthalten, sogar das Regelwerk wird einem auf diese Art und Weise nähergebracht

Mit Timeshock schickt Empire bereits seinen zweiten PlayStation-Flipper ins Rennen um die Gunst der Spieler. Offensichtlich ist man nicht der Meinung, daß das Flippern lediglich in verrauchten Kneipen oder Spielhallen stattfinden sollte. Empires Erstling „The Web" war schon damals ein brauchbares Spiel, der Nachfolger soll aber noch deutlich mehr auf dem Kasten haben. Positiv fällt schon am Anfang die Tatsache ins Gewicht, daß das komplette Spiel in Hi-Res-Grafik dargestellt wird: sowohl der Flippertisch als auch die zahlreichen Menüs und Slideshows erstrahlen in unüblich hoher Auflösung. Gerade mit den eben erwähnten Optionen sollte man sich vor Spielbeginn umfassend beschäftigen. Die Wahl der Perspektive (insgesamt stehen vier zur Verfügung), die Steuerungskonfiguration und die nähere Erläuterung hinsichtlich Sinn und Zweck der zahlreichen Rampen, Outlanes und Bonusfeatures sind nur ein Teil der selektierbaren Features.

## In;former

Für den Laien ein kleines Lexikon der wichtigsten Flipperbegriffe:

**Bumper:** Auf dem Tisch plazierte Säulen, die die Kugel mit Wucht von sich wegkatapultieren

**Lane:** Eine Bahn, in der sich die Kugel bewegen kann

**Tilt:** Abschaltfunktion des Flipperautomaten bei zu heftigen äußeren Einwirkungen

**Magnasave:** Starkstrommagnet, der die Kugel am Verlassen des Tisches hindert

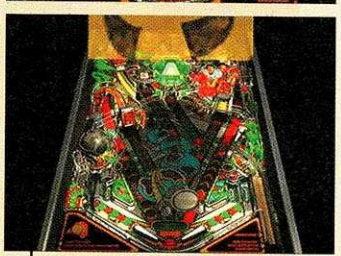
**Multiball:** Die Option, mit mehreren Kugeln gleichzeitig spielen zu können

**Quickshot:** Ein bestimmtes Ziel muß innerhalb kürzester Zeit getroffen werden







Insgesamt kann zwischen vier verschiedenen Perspektiven gewählt werden, im Optionsmenü läßt sich auf Wunsch auch die Bildschärfe verändern

## 1.000.000 Points

Empire versucht aber keineswegs, durch die gute grafische Aufmachung etwaige Schwächen zu überblenden. Das entscheidende Element, die Ballphysik, ist hervorragend umgesetzt. Jeder Weg der Kugel läßt sich nachvollziehen, selbst im Multiballspiel entstehen keine seltsamen „Bewegungsabläufe" auf dem Flippertisch. Dessen Design steht dann auch ganz im Zeichen des Titels, Zeitreisen sind ein tragendes Element und führen in Ergänzung mit den zahlreichen Bumpern, Lanes und einem Magnasave zu einem vollendeten Flipperfeeling. Jede Funktion und fast jedes Gimmick aus der Flipperbranche wurde eingebaut und machen Timeshock in dieser Form zu einem äußerst gelungenen Vertreter seines Genres. Doch trotz aller Zeitreisen, die Euch unter anderem in das alte Rom oder die Zukunft führen, und der tollen Optik, die von einem heftigen Rocksound unterlegt wird, hat auch Timeshock seine Schwächen. Zum einen fehlen schlicht und einfach weitere Tische, zum anderen geht vor allem im oberen Drittel des Screens die Übersicht völlig verloren, so daß man nie genau sagen kann, warum die Kugel gerade diesen Weg einschlägt. Apropos Kugel: Zwar verfügt dieses wichtigste Teil eines Flippers über eine hübsche Lichtreflexion, daß sich diese aber trotz der zahlreichen blinkenden Lämpchen nicht verändert, ist allerdings mehr als seltsam und fällt schon zu Beginn negativ auf. Trotzdem, die hohe Wertung ist und bleibt gerechtfertigt, da das authentische Spielgefühl gut eingefangen wurde.

***Timeshock ist die No. 1 unter den PlayStation-Flippern! Grafisch konkurrenzlos und akustisch gelungen, weckt das bonusgeladene Flipperspektakel immer wieder die Lust auf eine weitere Partie, nicht zuletzt, da an alle essentiellen Features gedacht wurde. Lediglich das Fehlen weiterer Tische verhindert eine höhere Wertung.***

**Spielerprofil:** Timeshock ist das ideale Game für den Flipperfan, der auch einmal zu Hause eine Runde mit der silbernen Kugel spielen will. Durch die authentischen Features wird er auch eine längere Zeit seine Freude mit diesem Produkt haben.

**Schwierigkeitsgrad:** Durch einen Einsteigermodus ist Timeshock für jedermann zu beherrschen, wer allerdings jeden Bonus und jedes Secret sehen will, sollte eine längere Flippererfahrung oder etwas Geduld mitbringen.

**Genrekollegen:** Extreme Pinball 5/10 (FG 6/96), Pro Pinball – The Web 8/10 (FG 8/96), True Pinball 7/10 (FG 6/96)




| | |
|---|---|
| Grafik | 8 |
| Sound | 6 |
| Gameplay | 8 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | Entfällt |
| Besonderheiten: | Memory Card, Dolby Surround, dt. Texte |
| Hersteller: | Empire |
| Entwickler: | Empire/AC Development |
| Testmuster: | Empire |
| Veröffentlichung: | Januar 98 |
| Ca. Preis: | 99,-DM |













http://www.acme.netcologne.de

# 0221-240 88 00

## NINTENDO 64

| | |
|---|---|
| Bomberman (Action) | 99,90 |
| Blast Corps (Action) | 109,90 |
| Clay Fighter (Fighting) | 129,90 |
| Diddy Kong Racing | 89,90 |
| Extreme G (Racing) | 129,90 |
| F1 Pole Position (Racing) | 119,90 |
| Fifa 98 (Fußball) | 139,90 |
| International Super Star Soccer | 129,90 |
| Lamborghini (Racing) | 129,90 |
| Lylat Wars incl. Rumble (Flight-Action) | 119,90 |
| 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) | 29,90 |
| Shaker Pack incl. Memory (6 Farben) | 49,90 |
| Memory Cards Tri-Pack (6 Farben) | 59,90 |

## PlayStation

| | |
|---|---|
| PlayStation | 289,00 |
| PlayStation + 2.Contr. + Mem.Card | 333,00 |
| EXONY Video-CD MPEG-Adapter | 249,90 |
| Action Replay (Mogel Modul) | 89,90 |
| Analog/Digital-Controller (Sony) | 59,90 |
| Analog/Digital-Controller Dual-Shock | 99,90 |
| Analog Flight Stick | 119,90 |
| Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb) | 39,90 |
| Controller (Sony - grau, schwarz, weiß | 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 |
| 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 |
| Ayrton Senna Kart Duel2 (Race) | 89,90 |
| Baby Universe jp (3d-Kaleidoskop) | 109,90 |
| Baphomets Fluch II (Adventure) | 99,90 |
| Batman & Robin (Action) | 109,90 |
| Beyond the Beyond us (Adventure) | 129,90 |
| Biohazard D.C. jp (Action Adventure) | 119,90 |
| Bleifuß 2 (Race) | 89,90 |
| Bloody Roar (3D-Fighting) | 99,90 |
| Blue Breaker jp (Rollenspiel) | 119,90 |
| Bombing Island jp (Geschicklichkeit) | 99,90 |
| Breath of Fire 3 us (Rollenspiel) | 129,90 |
| Bugriders (3D-Shooter) | 99,90 |
| Bushido Blade (3D-Fighting) | 99,90 |
| Bust a Move 3 (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 (Snowboard-Sim.) | 99,90 |
| C&C II Red Alert (War-Simulation) | 99,90 |
| Crash Bandicoot Platinum (3D-JnRun) | 49,90 |
| Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run) | 99,90 |
| Croc (3D-Jump' n run) | 99,90 |
| Deadly Skies jp (Flugsimulation/Action) | 109,90 |
| Depht jp (Music-Editor) | 119,90 |
| Destruction Derby II Platinum (Race) | 49,90 |
| Discworld II (Adventure) | 89,90 |
| Domino jp (Action) | 129,90 |
| Dodgem Arena (Action) | 99,90 |
| Dragon Ball Z jp (Fighting) | 49,90 |
| Dragon Ball Z Final Bout (3D-Fighting) | 129,90 |
| Dreams (Jump'n Run) | 99,90 |
| Dynasty Warriors (3D-Fighting) | 119,90 |
| Einhänder jp (Shooter) | 129,90 |
| 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) | 109,90 |
| 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 |
| Hermi Hopperhead jp (Jump' n Run) | 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 Fist jp (Action) | 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 |
| Nagano Olympics jp (Sports) | 119,90 |
| Namco Museum I - V (Klassiker) | je 89,90 |
| 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 Face Off '98 (Eishockey) | 89,90 |
| NHL Powerplay Hockey (Eishockey) | 99,90 |
| Nightmare Creatures (Horror) | 99,90 |
| 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 |
| Power Soccer II (Fußball) | 99,90 |
| Prisoner of Ice (Adventure) | 129,90 |
| Project Galaray jp (3D-Shooter) | 129,90 |
| Psychic Force (Fighting) | 99,90 |
| Rage Racer (Race) | 109,90 |
| Raiden DX jp (Shooter) | 129,90 |
| 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 |
| Ridge Racer Revolution Platinum (Race) | 49,90 |
| Rockman Dash (Action) | 129,90 |
| Rock'n Roll Racing 2 (Race) | 99,90 |
| Saga Frontier us (Rollenspiel) | 139,90 |
| Salamander Deluxe jp (Shooter) | 129,90 |
| Samurai Spirits Special (Fighting) | 129,90 |
| Shadow Master (Shoot'm Up) | 99,90 |
| Skull Monkeys (Jump'n Run) | 99,90 |
| Space Invaders jp (Kult) | 69,90 |

## PlayStation

| | |
|---|---|
| Spice World | 49,90 |
| 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 |
| Theme Hospital (Simulation) | 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 |
| Ubik (Action) | 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 of Alnam (Rollenspiel) | 139,90 |
| Wipe Out 2097 Platinum (Race) | 99,90 |
| 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.

Fabian Döhla · Stefan Hellert

# ONE



Der Flammenwerfer erleichtert das Spiel an manchen Stellen ungemein

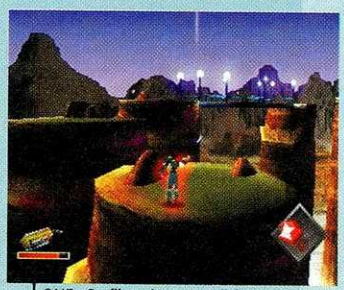


Dieser Endgegner ist gegen direkte Attacken geschützt, wie man an dem Schutzschild unschwer erkennen kann

ONE gehört zu der seltenen Sorte Spiel, bei der sich zwischen Erscheinen der Preview- und der Reviewfassung noch entscheidende Dinge getan haben. Erfahrungsgemäß sieht es normalerweise so aus: taugt das Preview nicht viel, so wird es mit dem Review meistens nicht viel besser aussehen. Ausnahmen wie etwa Porsche Challenge und Total Drivin' bestätigen die Regel, ONE stellt mit Sicherheit auch einen solchen Sonderfall dar. Zwar waren in der Vorabversion schon durchaus gute Ansätze zu erkennen, die absolute Euphorie vermochte es jedoch trotzdem nicht auszulösen.



Die umkippenden Säulen gehören zu den spektakulärsten Momenten in ONE



ONEs Grafikengine ermöglicht eine hervorragende Fernsicht



Im ersten Level ist man auf der Flucht vor einem Polizeihubschrauber, der einen durch die Scheiben des Gebäudes unter Beschuß nimmt



Boombastic!

### In;former

An manchen Stellen des Spiels solltet Ihr die Kamera auf die weiter entfernte Perspektive einstellen, um erkennen zu können, wo sich die nächste Plattform befindet. Den bösartigen Saugmutanten aus der Unterwasserstage kann man übrigens auch mit einer Smartbomb die Stimmung vermiesen.

## Klotzen statt Kleckern

Mit ONE drängt ASC ganz bewußt in eine Nische, die im PlayStation-Softwaresektor noch ziemlich spärlich besetzt ist. Verständlich, wenn man sich die enorme Anzahl an 3D-Beat'em Ups oder gar Rennspielen vor Augen führt. Statt taktischem Geplänkel oder gar Rätseleinlagen setzt ONE ganz und gar auf einen Aspekt: total destruction! Unabhängig von der Spielsituation bleibt kein Stein auf dem anderen, und nicht ein einziger Gegner wird verschont. Explosionen sind das vorherrschende Element und füllen meistens einen Großteil des Bildschirms aus. Ungewöhnlich und deshalb besonders hervorzuheben ist die variable Kameraperspektive, die zu keiner Zeit an einem Fixpunkt verharrt und das actionlastige Spielgeschehen so immer optimal auf dem Bildschirm darstellt. Die Storyline lassen wir am besten außen vor, das eigentliche Spiel verhält sich ähnlich und katapultiert den Spieler aus dem Intro direkt in den ersten Level. Auf der Flucht vor einem Polizeihubschrauber rennt man durch einen düsteren Korridor und erledigt nebenbei noch feindliche Kampfroboter, die einem das Leben zusätzlich schwer machen wollen. Herabstürzende Gebäudeteile und zerstörte Bodenelemente fordern uns von der ersten Sekunde an und gönnen nur selten Verschnaufpausen. Erwehren kann man sich der Feindesübermacht zum einen anhand einer im linken Arm integrierten Shotgun, alternativ kann man die Gegner auch mittels Fausthieb oder Karatetritt ins Nirwana befördern.

## Gute Ideen kompetent umgesetzt!

Es scheint im ersten Moment zwar nicht besonders sinnvoll, einen schwer bewaffneten Gegner zu verprügeln, wenn man doch eine handliche Wumme mit sich herumträgt, jedoch steigt das „Rage-Meter" mit jedem Fausthieb deutlich schneller als bei Distanzschüssen, womit wir bei einer weiteren neuen Komponente angekommen wären. Anstatt das bewährte „One-Hit-Dead"-Prinzip zu verfolgen, verfügt der Superhero über die eben erwähnte Skala, die je nach Ausmaß und Häufigkeit der angerichteten Zerstörung anwächst. Hat man den Maximallevel erreicht, steht zum einen eine Smartbomb oder ein Shouldertackling zur Verfügung, und zum anderen steigen die Schußfrequenz und Zielgenauigkeit deutlich an. Erst bei gegnerischen Treffern nimmt die Anzeige wieder ab und beim völligen Verschwinden schließt sich das Heldenleben sofort an. All diese Aktionen lassen sich problemlos ausführen, die Steuerung erfolgt mal wieder wahlweise analog oder digital und ist in beiden Fällen her-



Bei strömendem Regen über den Dächern einer Großstadt, keine besonders angenehme Vorstellung



Im letzten Level sieht man die Spielfigur aus einer sehr großen Distanz, wodurch eine deutlich bessere Übersicht erreicht wird



Einige Perspektiven vermitteln eine sehr räumliche Darstellung

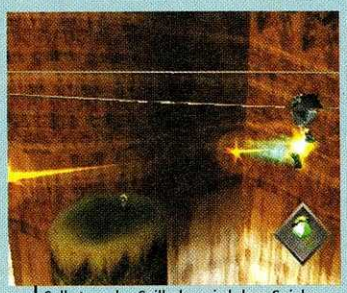


Statt des linken Armes besitzt der Held dieses nette Tötungsgerät...



Manche Endgegner verfolgen einen durch den kompletten Level, hier versuchen wir uns mit dem Raketenwerfer zur Wehr zu setzen

vorragend gelungen. Lediglich die Smartbomb sollte auf eine andere Taste gelegt werden, da man sie sonst während einer heftigen Schlägerei leicht völlig umsonst auslöst. Grafisch gehört ONE zur Spitzengruppe, vor allem der nervige Pop Up-Effekt wird erfolgreich umgangen und statt dessen die Abwechslung großgeschrieben. Jeder der fünf sehr großen Level hat ein eigenes Thema und wird mittels diverser Zwischeneinlagen merklich aufgelockert. Besonders



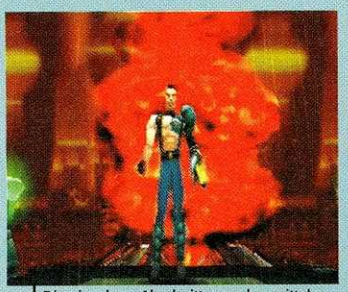
Selbst an der Seilbahn wird dem Spieler keine Verschnaufpause gegönnt



Eine der Extrawaffen erinnert in manchen Spielsituationen frappierend an „Star Wars"



An die Smartbomb wurde auch gedacht. Sie steht aber lediglich bei voll aufgefülltem „Rage-Meter" zur Verfügung



Die einzelnen Abschnitte werden mittels schön anzusehender Zwischensequenzen miteinander verknüpft und bauen jeweils direkt auf den vorausgegangenen Level auf

hervorheben möchten wir an dieser Stelle die Explosionen und den Flammenwerfer, die überzeugend auf den Bildschirm gebracht werden. Zum Glück hat man auch auf der akustischen Seite die Zügel nicht schleifen lassen und einen hektischen Soundtrack komponiert, der die stressige Atmosphäre nochmals anheizt. Zu einer Höchstwertung reicht es trotzdem nicht, da die PlayStation des öfteren merklich in die Knie geht und zeitweise sogar zur Einzelbildschaltung neigt. Zudem fehlt es ONE auch deutlich an der wichtigen Spieltiefe, das komplette Spielgeschehen ist zu simpel und hat absolut keinen Tiefgang. Leider ist auch der Versuch mit dem „Rage-Meter" leicht nach hinten losgegangen, denn die Tatsache, daß man durch das Abschießen der Gegner Energie hinzugewinnt, ist zwar nett, verkürzt die Zeit, die man zum Durchspielen benötigt, aber dennoch merklich.

**Spielerprofil:** ONE sollte jeden Actionfan ansprechen. Wer auf permanentes Dauerfeuer in Verbindung mit grafischen Höhepunkten steht, stellt sich diesen Titel ins heimische Softwareregal. Auch ruhigere Naturen können zumindest einmal probespielen.

**Schwierigkeitsgrad:** Diesmal stimmen die Herstellerangaben: Auf „Easy" wird sich jeder durch die großen Level schießen, auf „Hard" wohl nur der versierte Zocker. Notfalls kann man immer noch auf Paßwörter zurückgreifen.

**Genrekollegen:** Agent Armstrong 8/10 (PSX, FG 8/97), Contra: Legacy of War 8/10 (PSX, FG 3/97), Lone Soldier 7/10 (PSX, FG 1 /96)

***ONE gehört zu den besseren Vertretern des Actiongenres und ist unserer Meinung nach das Spiel, welches Contra für die PlayStation hätte werden sollen. Aufgrund vieler neuer Ideen zieht es einen von Anfang an in seinen Bann, verliert jedoch nach einmaligen Durchspielen deutlich an Reiz. Da sowohl Grafik und Sound auf Topniveau sind, fallen die gravierenden technischen Mängel und die fehlende Spieltiefe nicht stärker ins Gewicht.***



**7 von 10**

| | |
|---|---|
| Grafik | 9 |
| Sound | 9 |
| Gameplay | 7 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1 |
| Level: | 6 |
| Besonderheiten: | Memory Card, Paßwort |
| Hersteller: | ASC Games |
| Entwickler: | Visual Concepts |
| Testmuster: | ASC Games |
| Veröffentlichung: | Mitte Februar |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

Philipp Noack · Götz Schmiedehausen

# Kart Duel 2

**Spielerprofil:** Geeignet für Kart-Fans, die sich angesichts der Ebbe in diesem doch recht speziellen Unter-Genre nach Nachschub verzehren.
**Schwierigkeitsgrad:** Durchaus anspruchsvoll, denn schon auf Easy kennt der Computer wenig Gnade.
**Genrekollegen:** Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 2/97), Formula Karts 5/10 (SAT, FG 12/97), Formula Karts SE 6/10 (FG 01/98)



Die Computergegner ziehen gern mal auf die eigene Linie herüber



Es erweist sich als ziemlich schwer, die Kurven anständig im Drift zu nehmen

1994 wird in der Formel 1 für alle Zeiten als tragisches Jahr in Erinnerung bleiben. In diesem Jahr hat der Rennzirkus einen, wenn nicht gar den größten seiner Fahrer verloren, Ayrton Senna. Ende '96 kam zu seinen Ehren Kart Duel für die PlayStation auf den Markt. Von jedem verkauften Stück wurde ein bestimmter Betrag der Ayrton Senna-Stiftung zugeführt. Pünktlich zum Weihnachtsfest '97 hat Sunsoft jetzt einen Nachfolger fertiggestellt.

Neben dem eigentlichen Programm befindet sich jede Menge Bild- und Filmmaterial rund um den brasilianischen Ausnahmefahrer auf der CD. Im Spiel kann man zwischen drei Varianten wählen: Grand Prix-, Time Attack- und VS-Modus. Das Herzstück ist ohne Zweifel der Grand Prix-Modus. Hier gilt es, sich durch gute Plazierungen von den niedrigen, relativ einfachen in die höheren, weitaus schwierigeren Rennklassen hochzuarbeiten. Schwieriger insofern, als die zu bestreitenden Strecken wesentlich anspruchsvoller gestaltet wurden. Sie verlangen mit vielen S-Kurven und 180°-Turns höchste Konzentration vom passionierten GoKart-Crack. Außerdem erweisen sich die Computerfahrer als ziemlich fiese Brut: sie kippeln wie die Weltmeister und machen in der Regel in Kurven die Türe zu (Kampflinie pur). Als ob das noch nicht genug wäre, muß man sich nach einem gescheiterten Überholmanöver Kommentare wie „I'm the fastest" anhören, grrr. Das reine Zeitfahren eignet sich hervorragend, um den Streckenverlauf genau zu analysieren und die eigene Linie zu verbessern, den Fight mit seinen Gegner lernt man hier jedoch nicht. Da bietet sich schon eher ein spannendes Gefecht gegen einen menschlichen Kontrahenten im VS-Modus an.



So lieben wir die Drehzahl, immer schön im roten Bereich...



Es gibt Kurven, in welchen man brutal herunterbremsen muß



In Tunneln verändert sich der Motorsound

## Solide und schnell, aber unspektakulär

Kart Duel 2 ist wertungsmäßig die perfekte 6. Ein Spiel, für das man die Kategorie „gut" erfinden müßte, würde sie nicht längst existieren. Da ist nichts an dieser CD, das sie in irgendeiner Weise aus der breiten gesichtslosen Masse der leicht überdurchschnittlichen Titel herausheben würde. Die Technik kann getrost als Mittelmaß bezeichnet werden, nicht besonders aufwendige Texturen rasen in annehmbarer Geschwindigkeit relativ flüssig am Auge des Betrachters vorbei. Völlig belanglose Fahrstuhlmusik düdelt irgendwo in den Tiefen der Fernsehlautsprecher. Spielerisch erlebt man hin und wieder einen glanzvollen Augenblick, denn die Steuerung und das Streckendesign sind das beste an Kart Duel 2. Das Driften hätte jedoch einfacher und kontrollierbarer gestaltet werden können.

***Mittelmäßige Aufmachung (keine Analg-Unterstützung) und hartnäckige Computergegner machen aus Kart Duel 2 ein Rennspiel, das die große Masse nicht anspricht. Wer sich die Zeit nehmen will, tiefer in die Materie einzusteigen, wird mit Kart Duel 2 mit Sicherheit trotzdem seinen Spaß haben.***

### In;former

Wie bei jedem Rennspiel lautet auch hier die oberste aller Maximen: Lerne die Strecken auswendig und du wirst ganz oben auf dem Treppchen stehen! Im speziellen Fall von Kart Duel 2 sollte man sich außerdem seine Gegner sehr genau ansehen, da man auf diese Weise viel darüber lernen kann, wie man ihnen am besten aus dem Weg „fährt".




| | |
|---|---|
| Grafik | 6 |
| Sound | 4 |
| Gameplay | 7 |

| | |
|---|---|
| Spieler: | 1-2 |
| Level: | 9+ |
| Besonderheiten: | Memory Card |
| Hersteller: | Laguna |
| Entwickler: | Sunsoft/GASP |
| Testmuster: | Laguna |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |
| Ca. Preis: | 99,- DM |

Fabian Döhla · Götz Schmiedehausen

# Monster Rancher



Die Erschaffung eines neuen Ungetüms geschieht in einem zeremoniellen Rahmen

Zumindest bei uns neigt sich der Tamagotchi-Wahnsinn langsam dem Ende zu. Selbst die kürzlich noch überaus begehrten Bandai-Originale sind zwischenzeitlich zu humanen Preisen erhältlich, die zahlreichen Klone liegen immer noch in riesigen Stückzahlen im Verkaufsregal. In Japan und in den USA scheint aber eine andere Situation vorzuherrschen, ein Verdacht, den uns der Release von Monster Rancher bestätigt. Anfänglich konnte ich mit diesem Softwareprodukt (Spiel ist in diesem Fall kein treffender Ausdruck) nicht viel anfangen. Zwar ist es lustig, das erste Monster durch das Einlegen einer beliebigen CD (PC, PSX, SAT oder Audio) zu generieren, vom Hocker riß mich das Resultat aber keineswegs. In einer netten Zwischensequenz wurde mir mein Zögling vorgestellt: häßlich, klein und schrecklich schwach. Die Aufgabe ist nun, als Monsterzüchter dieses Wesen wachsen und gedeihen zu lassen, die nette Assistentin Holly ist hierbei jederzeit behilflich. Mit einem kleinen Startkapital ausgerüstet, geht es also zur Zuchtfarm. Nachdem das Vieh (das sich sogar mit




In der untersten Liga hat man es noch mit recht schwächlichen Gegnern zu tun

einem Namen versehen läßt) zuerst einmal für 300 Geldeinheiten Fleisch verschlungen hatte, fiel die nächste Wahl auf ein hartes vierwöchiges Training, da aus dem Minidino schließlich mal ein ganzer Kerl werden soll. Leider fruchteten die Versuche nicht so richtig, und nach der fälligen Bestrafung war die Stimmung vollends im Keller. Erst eine Mütze voll Schlaf und einige Mangos brachten „Super-Magna" wieder auf den Damm, gerade rechtzeitig zum ersten Turnier, welches aufgrund von taktischen und körperlichen Schwächen aber leider verloren wurde.

## Ultra-Tamagotchi für PlayStation-Zocker?

Monster Rancher stellt eine konsequente Weiterentwicklung des Tamagotchi-Gedankens dar. Alle Features wurden übernommen und noch weiter verfeinert. So bieten Shops diverse Heilkräuter für den Zögling, andere Institutionen haben Trainingsaufenthalte im Programm, die zum Verbessern der Fähigkeiten dienen sollen. Reicht das Geld nicht aus, muß das Kerlchen eben arbeiten, wahlweise im Bergbau oder auf der



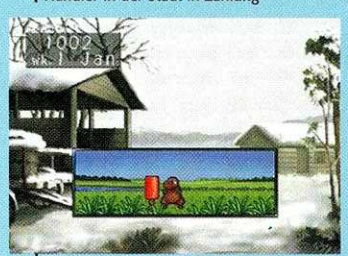

Vor dem Kampf kann man sich nochmals die Steuerung erklären lassen oder die Werte des Gegners abrufen




Im Kaufladen kann man nützliche Items zur Pflege des Monster erwerben, das nötige Kleingeld vorausgesetzt




Selbstkreierte Monster sehen nicht immer unbedingt hübsch aus, bezeichnenderweise wurde in diesem Fall eine Saturn-CD benutzt. Wer sich mit der Kreatur absolut nicht anfreunden kann, gibt sie beim Händler in der Stadt in Zahlung




Alle Aktionen (Arbeit, Ruhepause etc.) werden mittels kleiner Animationsfilmchen dargestellt

Jagd. Es ist sicherlich schwierig, diesen Titel mit Worten zu beschreiben, da es solch ein Produkt in dieser Form noch nicht gegeben hat. Allein die Tatsache, daß man als Spieler meist passiv bleibt und lediglich das Ergebnis der Bemühungen zu sehen bekommt, ist sehr gewöhnungsbedürftig. Eine hohe Wertung hat sich Monster Rancher dennoch verdient. Es wurde alles aus diesem neuen Genre herausgeholt, sei es nun der Kampf gegen ein Monster von einem Freund, die versteckten Charaktere oder die zahlreichen, erlernbaren Specials.

**Spielerprofil:** Monster Rancher ist ein Pflichtkauf für Fans von elektronischen Nervensägen. Man muß es ganz deutlich sagen: Wer sich nicht für Tamagotchis begeistern kann, sollte seine Finger tunlichst von diesem Spiel lassen, da hilft auch der Pseudo-Simulationsaspekt nicht viel.

**Schwierigkeitsgrad:** Durchaus einsteigerfreundlich. Bei guter Pflege gedeiht das Monster recht schnell und erreicht damit in kurzer Zeit einen höheren Level. Sollte es da gelegentliche, schmerzhafte Abreibungen geben, muß einfach nur lange genug trainiert werden, schon geht es weiter bergauf. Monster Ranchers bleibt auch in den oberen Leveln machbar, lediglich der Geduldsfaden wird in Mitleidenschaft gezogen.

**Genrekollegen:** Bandai Tamagotchi (getestet von unzähligen Menschen), Joust Dinkie Dino (Test in FG 7/97), 678 weitere Imitate (Test an der Media Markt-Kasse)

Die Technik gibt auch nicht viel Anlaß zur Kritik, lediglich der Sound kann einen gewissen Hang zur Monotonie nicht verbergen.

***Monster Ranchers stellt mit Sicherheit einen Ausflug in Neuland dar. Sowas hat es definitiv noch nicht gegeben. Aufgrund der zahlreichen Features ist es die ideale Aufstiegsdroge für Tamagotchifans. Da es sich auch technisch keine großartigen Schwächen erlaubt und mit der CD-Create-Funktion über ein kurzweiliges Feature verfügt, sollte jeder, der die Möglichkeit hat, einen Blick riskieren. Es ist jedoch Vorsicht geboten: Das Tamagotchi-Syndrom hat schon so manchen auf dem falschen Fuß erwischt.***




**Grafik . . . . . .7**
**Sound . . . . . .5**
**Gameplay . . .entfällt**

Spieler: .....1-2
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: .....Memory Card, Monster-Create Funktion
Hersteller: .....Tecmo
Entwickler: .....Tecmo
Testmuster: .....ACME
Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: .....US-Import
Ca. Preis: .....K.A.

## In;former

In der Ruhe liegt die Kraft! Nachdem man den Terminkalender mit den anstehenden Wettkämpfen studiert hat, sollte man seinem Schützling ausreichend Schlaf gönnen. Ein erschöpftes Monster kann nämlich weder gut arbeiten, noch vernünftig kämpfen. Sollten alle Stricke reißen, so gibt man dem guten Kerlchen einfach ein Minzblatt oder ein paar Mangos, schon geht's wieder besser. Außerdem sollte man sich regelmäßig über Sonderangebote in den Shops oder im Trainingslager informieren.

Julian Ossent · Holger Gößmann

# NHL All Star Hockey




Tor von einem der Superstars der NHL: Bret Hull, nach Vorlage von Leclair




Ein kräftiger Bodycheck des Schweizers legt unseren Ami der Länge nach auf die Nase

In der letzten Ausgabe testeten wir bereits den ersten der neuen Sega Sports-Titel für den Saturn, NBA Action, der eigentlich auf voller Linie überzeugen konnte und nur wegen des hohen Schwierigkeitsgrades auf eine 9 von 10 abgewertet wurde. Nach diesem zugegebenermaßen echten Überraschungshit flatterte uns nun der zweite Titel der Japaner-Sportspielschmiede in die Redaktion, diesmal dreht sich alles um die Kufenkünstler der nordamerikanischen NHL und der Eishockeyweltmeisterschaft. Auch hier kann man bei Sega mit den Originallizenzen sowohl der NHL als auch der NHLPA aufwarten, so daß alle echten Teams und Spieler auch auf der CD enthalten sind. Drei Schwierigkeitsgrade sowie Freundschaftsspiel, Playoff, Stanley-Cup-Saison und Weltmeisterschaft stehen zur Verfügung, wobei letzteres eher einen Bonus als eine ernst zu nehmende Option darstellt. Diverse Kameraperspektiven erlauben jedem Spieler seine persönliche Lieblingseinstellung, mir hat die diagonale Ansicht spielerisch am besten gefallen. Die Steuerung ist leicht eingängig und auch für Einsteiger ohne Fingerverknoten zu beherrschen, alle Funktionen wie Passen, Schuß, Bodycheck und schnelles Laufen sind übersichtlich untergebracht. Mittlerweile fast überflüssig zu erwähnen ist die Möglichkeit, nach jedem Match abspeichern zu können, niemand wird heutzutage dem Konsolenspieler zumuten, eine komplette Saison am Stück spielen zu müssen.

**Spielerprofil:** Sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene werden diesem Titel einiges abgewinnen können. Profis hingegen sind unterfordert und werden aufgrund der nicht ganz sauberen Steuerung schnell Frusterlebnisse haben.

**Schwierigkeitsgrad:** Einstellbar in drei Stufen, von Einsteiger bis Profi, wobei letztere unterfordert bleiben

**Genrekollegen:** NHL 98 10/10 (PSX, FG 11/97), NHL Breakaway 98 9/10 (PSX, FG 11/97), NHL 97 8/10 (PSX, FG 1/97)

## Eisiges Mittelfeld

Tja, der Höhenflug der mit NBA Action angefangen hat, geht bereits jetzt in einen leichten Sinkflug über. Grafisch und soundmäßig zwar mit Sicherheit im oberen Bereich der Saturnspiele anzuordnen, kann NHL All Star Hockey spielerisch nicht ganz diese Klasse halten. Oft ist Paß- und Schußsteuerung etwas ungenau, schön herausgespielte Aktionen verebben so kurz vor dem gegnerischen Tor, das ist eher ärgerlich. Auch kann leider nie richtige Eishockey-Atmoshäre aufkommen, zu unkoordiniert wirkt oftmals die Wuselei der Akteure auf dem Eis. Freunde der leichten Kost mit nicht allzu hohen Ansprüchen können aber hier durchaus einen Blick riskieren.

### In;former

Schnelle Pässe nach vorne in die Mitte, dann nach rechts oder links außen und mit Direktabnahme abgezogen, führen oftmals zum Torerfolg. Mindestens im zweiten Schwierigkeitsgrad anfangen, der erste ist selbst für Einsteiger fast zu einfach.



Am Hallenboden kann man erkennen in welcher Eissportarena man sich befindet




Genügend platt hingegen waren hier wohl die Übersetzer, eine der Stilblüten des neuen Jahres




Bei der Weltmeisterschaft müßt Ihr eins der zahlreichen Nationalteams zum Siege führen



Schöner Paß von Bret Hull auf die linke Außenseite

***NHL All Star Hockey ist ein Spiel für Eishockey-Freunde ohne große Ansprüche, die eher zwischendurch mal eine Partei wagen und nicht unbedingt große spielerische Tiefe erwarten.***



# Nix für Sonntagsfahrer.

GT Interactive
Expect the unexpected:



NINTENDO64

PlayStation

# SAN FRANCISCO RUSH
## EXTREME RACING

*Du brauchst Fahrkünste wie ein Racing-As. Du brauchst Ortskenntnisse wie ein Taxi-Driver. Aber vor allem brauchst Du Nerven aus Stahl – denn in San Francisco Rush kannst Du alle Verkehrsregeln vergessen: Du krachst durch Straßensperren, Schaufenster und driftest mit kreischenden Bremsen durch geheime Abkürzungen – kreuz und quer, wie Du willst. Also, steig ein! Ab November.*

MIDWAY

San Francisco Rush Extreme Racing™ © 1996 Atari Games Corporation. All rights reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission. San Fransico Rush Extreme Racing is a trademark of Atari Games Corporation. Engine sound development by David Reisner. Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Atari Games Corporation. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.

Büro X

## Neorude 2
**PlayStation/ Tecno Soft**

Wir erinnern uns an den Nippon-Corner 9/97. Dort empfahlen wir Neorude als RPG-Lichtblick mit Polygon-Grafik und Hot Spot-System. Ähnlich wie beim ersten Teil gerät eine Gruppe Kinder in eine spannende Mysteryhandlung. Auf einer Oberlandkarte, auf der man einfach die Orte anklickt, wandelt man zu den jeweiligen neuralgischen Punkten. In den Dungeons metzelt man in gewohnter Rollenspielmanier Monster nieder, zudem gilt es, diverse Rätsel durch gekonntes Teamwork der drei Partycharaktere zu knacken. Auch Nichtjapaner können die Rätsel mit etwas Geduld lösen.

***Prädikat: Spielbar***














## Parchinko 64
**N64/ Amtex**

Wem die heißen 3D-Grafikorgien zu hektisch sind und wer eigentlich doch lieber in verrauchten Kaschemen lauwarmes Bier süffelt und Geldautomaten bedient, ist hier quasi am Ziel seiner Wünsche. Die Pachinko-Automaten, japanische Slot-Maschinen, haben den Unterhaltungswert eines Waschautomaten beim Hauptwaschgang, sind grafisch unterbelichtet und was besonders klasse ist: Man kann die Dinger drehen, ranzoomen und wieder weggehen. Man könnte sogar die Bewegung simulieren, wie man seinen Kopf gegen so einen Kasten hämmert, dann im Ruckelschritt zum nächsten Glücksspiel wankt usw. Ein Spiel, das in keiner Softwaresammlung fehlen sollte, vor allem wenn man gerne mit dem Kopf auf hartem Untergrund aufschlägt.

***Prädikat: Nutzlos***












## Famista 64
**N64/ Namco**

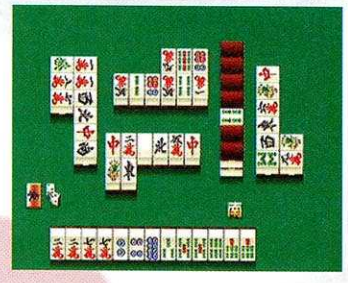
Ein Nintendo 64-Spiel von Namco, den PlayStation-Göttern? Das muß ja eigentlich ganz gut sein. Sicher, wenn man auf japanische, statistiklastige Baseballspiele steht, bei denen Spieler mit dem Körperbau verwachsener Kopffüßler versuchen, die nichtvorhandene Hüfte zu schwingen. Für Baseball-Freaks mag es einen Blick wert sein, alle anderen werden die Grafik (schlecht), der Sound (aaargh!!) und die japanischen Texte (???) etwas abstoßen. Eine bessere Alternative bietet das Konamispiel King Of Pro Baseball auch nicht, da würden wir sogar eher dieses Produkt empfehlen.

***Prädikat: Bedingt spielbar***





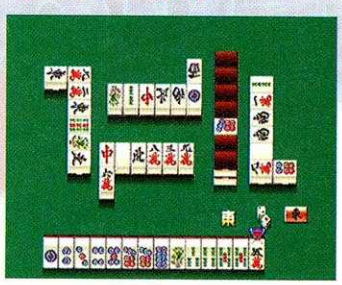


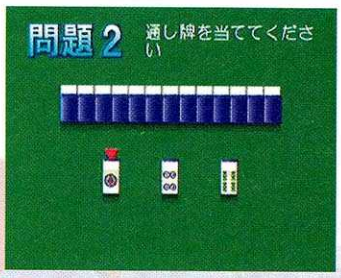



## Kiwame 64
**N64/ Athena**

Das Mahjongspielgerät sieht aus wie eine Mischung aus Memory, Domino und einer Tüte ausgeschütteter Spekulatiuskekse. Zwei bis vier Spieler haben einen Haufen bemalter Steine vor sich und versuchen, möglichst viele Symbole in eine Reihe zu kriegen. Die Spielregeln sind außerhalb Japans nur Eingeweihten bekannt, im Land der aufgehenden Sonne kann es jedes Kind. Diese Simulation reiht sich in eine ganze Reihe brauchbarer Mahjong-Titel ein, wobei bisher kaum einer begriffen hat, wozu man eine High End-Konsole für so einen Titel braucht. Zudem gibt's schon ca. ein halbes Dutzend für das N64.

***Prädikat: Bedingt spielbar***






ACME the game company

*N64-Testmuster von FUN GENERATION*

*Neorude von ACME*
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00
http: // www.acme.netcologne.de

# GAME STATION

## VIDEOSPIELE - PC-SPIELE
## ZUBEHÖR - VERSAND - SERVICE
## TECHNOLOGIE-TRANSFERS

**Jetzt bestellen unter : 02761 / 929732**

**Versandbedingungen:**

- Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Eurocheck bis DM 400,- .
- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-.
- Keine Auslandslieferung !
- Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen !

Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

### Playstation

| | |
|---|---|
| Playstation + Umbau | 349,- |
| Tomb Raider 2 | 99,- |
| Crash Bandicoot 2 | 99,- |
| Baphomets Fluch 2 | 99,- |
| Bushido Blade | 99,- |
| Shadowmaster | 99,- |
| Cool Boarders 2 | 99,- |
| Tekken 3 (JP) | 159,- |
| Fifa 98 | 99,- |
| Final Fantasy VII | 99,- |
| Fighting Force | 89,- |
| Formel 1 97 | 99,- |
| Bug Riders | 89,- |
| Jersey Devil | 99,- |
| Pax Corpus | 99,- |
| Toca Touring Car Champ. | 99,- |
| One | 99,- |
| Colony Wars | 99,- |
| Nightmare Creatures | 99,- |

### Nintendo 64

| | |
|---|---|
| Grundgerät+2Pad's | 349,- |
| Mace - The Dark Age | 139,- |
| Chameleon Twist | 139,- |
| Lamborghini | 139,- |
| Wild Chopers (JP) | 159,- |
| Rush | 139,- |
| Diddy Kong Racing | 95,- |

### PC

| | |
|---|---|
| Tomb Raider 2 | 79,- |
| MIB | 79,- |
| Blade Runner | 79,- |
| Monkey Island | 79,- |
| F1 Racing | 79,- |

**und viel mehr...**

US/Japan Importspiel kein Problem !




**Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe**

**Tel.: 02761 / 929737 — Fax: 02761 / 929732**

# BEAT 'EM UP



**SV 1100 PS PRO PAD**
**Der Klassiker für jedes Spiel**
- Für Sony PlayStation • Acht Tasten
- LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
- Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

**SV 1101 PS ARCADE**
**Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion**
- Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
- Joystick • LED Anzeige
- Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
- Zeitlupe • Mikroschalter

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**





**SV 1122 BARRACUDA**
**Duales Analog Pad**
- Für Sony PlayStation
- 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
- Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
- 14 Feuertasten in Folge programmierbar

unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**

**SV 1110 MEGA MEMORY CARD**
**SUPER für Sport- und Abenteuerspiele**
- Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
- Bis zu 360 Spielstände speicherbar
- Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
- Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
- Status-Informationen über LCD-Display

unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**



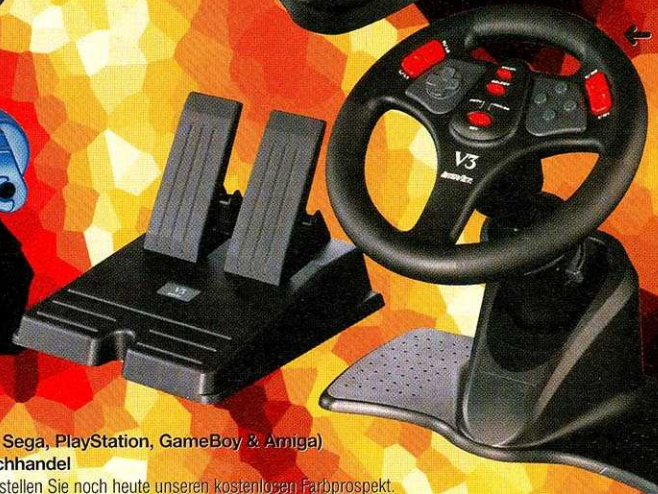
**P 102 KLEINE MEMORY CARD (o.Abb.)**
- 1 MBit (physikalisch)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



**SV 1117 PS LICHT-GUN**
**Der Treffer ins Schwarze**
- Für Sony PlayStation
- Drei Feuerfunktionen
- Fünf LED Indikatoren
- Extra langes Kabel
- Für Links- und Rechtshänder geeignet

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**




**SV 1118 V3 RACING WHEEL PS**
**Jedes Rennen ein Genuß**
- Analoge, programmierbare Lenkreaktion
- Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
- Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Beständige Speicherfunktion
- Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
- Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal

unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**


**Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH**
**Far-East-Import · Export**
**Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen**
**Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44**
**www.interact-europe.de**


**INTERACT GAME PRODUCTS**

- **Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)**
- **PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel**

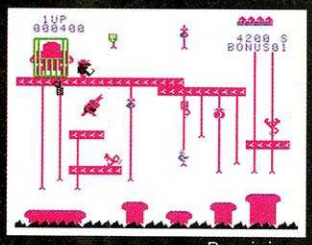
Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

## Teil 3.2b Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

# Die Geschichte der Videospiele - Teil 2

### 1981

Ein schnauzbärtiges Männchen namens Jumpman kämpft in einem Videospiel des aufstrebenden Gamedesigners Shigeru Miyamoto gegen einen King Kong-Verschnitt, der eine Prinzessin namens Pauline entführt hat. Die Spielfiguren werden später von NINTENDO of America in **Mario** und **Donkey Kong** umbenannt. Mario ist übrigens eine Reminiszens an den Hausvermieter des NINTENDO-Büros in Seattle, der Mario Segali heißt.



KONAMI veröffentlicht den ersten Shooter mit Sidescrolling. Der Automat mit dem Namen Scramble ist die Grundlage für die spätere Gradius-Serie.

SEGA veröffentlicht die amerikanische Version von KONAMIs Frogger.

### 1982

COLECO veröffentlicht das **ColecoVision**. NINTENDO lizensiert Donkey Kong und Donkey Kong Junior für das Modul-unterstützende System. Zwischen ATARI und COLECO entbrennt ein heißer Kampf um die Third Party-Entwickler. COLECO kann KONAMI, SEGA, NINTENDO und UNIVERSAL (Mr. Do!) auf seine Seite ziehen.




General Consumer Electronics (GCE) bringt ein Videospielsystem mit integriertem Monitor auf den Markt. Das System arbeitet mit Vektorengrafiken und bietet Folien zum Aufkleben auf den Monitor an. **Vectrex**, so der Name, hat ein eingebautes Spiel, den Asteroids-Clon Minesweeper. Zudem konnte man andere Titel auf Modul nachkaufen.



Nach der relativ schwachen Pac Man-Umsetzung entwickelte ATARI an einer verbesserten Version des VCS 2600, die als VCS 5200 auf den Markt kommt. Das Lineup besteht vornehmlich aus aufpolierten VCS 2600-Titeln. Der Abverkauf ist äußerst schlecht und ATARI befindet sich unvermittelt in einer Krise. Erst MIDWAYS Eigenproduktion Ms. Pac Man sorgt wieder für massive VCS 2600-Abverkäufe. Es ist schneller und die Gegner intelligenter als beim Original. Der Krisenzustand wurde dadurch allerdings so wie bis heute nicht normalisiert. Am Nachmittag des 7. Dezember gibt ATARI bekannt, daß die Verkaufszahlen des VCS 2600 die Erwartungen nicht erfüllen konnten. Die Aktien des Warner Communications-Konzerns geben an diesem Tag um 32 Prozent nach.

### 1983

Cinematronics veröffentlicht Don Bluths Dragon's Lair, das erste Laser Disc-Arcadespiel.

COLECO übernimmt sich mit dem Homecomputer-System Adam und schlittert in den Bankrott.

Commodore veröffentlicht den Homecomputer C64.

Die Videospielindustrie kollapiert in den Vereinigten Staaten, während NINTENDO in Japan erfolgreich das Famicom auf dem Markt einführt. Die ersten Spiele heißen Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Popeye, ein Baseballspiel, Mario Brothers und Go.

### 1984

Mattel und COLECO ziehen sich aus dem Videospiel-Business zurück.



NINTENDO versucht auf dem amerikanischen Markt, mit dem Famicom Fuß zu fassen, und bietet der Firma ATARI die Rechte an ihrem Videospielsystem an, das später als **NES** in jedem dritten amerikanischen Haushalt eine Heimstatt finden soll. ATARI lehnt ab und läßt sich das vielleicht größte Geschäft des ausgehenden Jahrhunderts durch die Lappen gehen.

## 1985

NINTENDO startet in New York einen Test mit dem NES. Die Verkäufer sind vorerst skeptisch. NINTENDO bietet an, sämtliche nichtverkauften Geräte mit voller Kostenerstattung zurückzunehmen. Nach diversen designtechnischen Umgestaltungen des Gerätes sieht das NES, so der Name für das Famicom in den USA, nicht mehr wie ein Spielzeug aus. Um zusätzlich keine Erinnerungen an das Konsolendebakel von ATARI und Co. aufkommen zu lassen, benutzt man für den Begriff Videospiele lieber Entertainment System, anstatt Controller sagte man Control Deck, und eine Spielekassette war von nun an ein Game Pack. Die ersten Abverkäufe waren noch relativ zögerlich, doch dies sollte sich ändern.

## 1986

Das NES findet in den USA eine Million Käufer.

SEGA veröffentlicht in den USA und Japan das Master System. Der Erfolg in Japan ist mittelmäßig bis gut. SEGA hat damals schon einen guten Namen im Arcade-Bereich und verspricht mit dem Master System die Spielhallenerfahrung für Zuhause. Jedoch sind die technischen Möglichkeiten des Gerätes beschränkt. Am geringen Interesse der Käufer in den USA können auch eine Light Gun und eine aufwendig produzierte 3D-Brille nichts ändern.




ATARI stellt das VCS 7800 vor. Das Gerät ist abwärtskompatibel zum VCS 2600, geht aber trotz einiger guter Titel wie Namcos Galaga, Dig Dug, Asteroids, Centipede oder EAs legendärem One-On-One featuring Larry Bird und Magic Johnson schnell unter.

NINTENDO verkauft zehnmal mehr Konsolen in den USA als alle Konkurrenten zusammen. In Japan kommt ein Disk Drive für das NES auf den Markt, für das **Legend of Zelda**, Famicom Soccer und Golf mitgeliefert wird. Viele ehemalige ATARI-Third Party-Entwickler wechseln zu NINTENDO.

## 1987

Das NES wird auf dem deutschen Markt eingeführt. In den USA wurden drei Millionen Geräte abgesetzt.

NINTENDO veröffentlicht Legend of Zelda in den USA, allerdings auf Cartridge. Das Disk Drive wird nicht in den USA eingeführt.




NEC zaubert überraschend das brillante 8-Bit-Gerät **PC Engine** auf den japanischen Markt. Das technisch dem NES überlegene System wird vor allem von HUDSON Soft mit Titeln wie Bomberman, Star Soldier oder Faxanadu unterstützt.

## 1988

Sieben Millionen NES sind in den USA installiert.

NINTENDO bricht mit Tetris, The Adventure of Link (Zelda 2) und Super Mario 2 weltweit alle Verkaufsrekorde.

Irem und NAMCO entwickeln für die PC Engine. Von Capcom kommt das bahnbrechende Prügelspiel Street Fighter (Fighting Street) für die technisch am weitesten entwickelte 8-Bit-Konsole.

ATARI verklagt NINTENDO und behauptet, NINTENDO würde ein illegales Videospielmonopol errichten. Grundlage war ein Sicherheitschip im NES, der dafür sorgt, daß man nur mit NINTENDO-Entwicklungssystemen Software für das NES herstellen konnte. Jack Tramiel, der exzentrische Kapitän des angeschlagenen ATARI-Schiffes veröffentlicht als Trotzreaktion VCS 7800-Versionen von Donkey Kong, Donkey Kong Jr. und Mario Bros.

NINTENDOs Hardware-Guru Gumpei Yokoi entwickelt an einem tragbaren Videospielgerät. Der Projektname Tocotronic wird später in Game Boy umgeändert.

## 1989

In jedem vierten US-amerikanischen Haushalt steht ein NES.




ATARI findet einen Weg, den Sicherheitschip im NES zu umgehen, und veröffentlicht ohne offizielle Lizenz NES-Spiele auf dem Tengen-Label. Nach einem endlosen Rechtsstreit bekommt ATARI das Recht zugesprochen, SEGAs Shinobi, Alien Syndrome und Afterburner sowie die eigenen Arcade-Titel für das NES zu veröffentlichen.

Tetris ist ein erneuter Grund zur Auseinandersetzung zwischen ATARI und NINTENDO. Das von ATARI programmierte Zwei-Spieler-Tetris muß vom Markt genommen werden. Ein Lagerhaus mit dem gesamten **Tengen Tetris**-Bestand wird unter mysteriösen Umständen zerstört.

NINTENDO veröffentlicht den Game Boy in den USA. Der Verkaufspreis beträgt $149,95. Zusammen mit Tetris übertrifft das erste Handheld die kühnsten Verkaufsprognosen. Super Mario folgt im gleichen Jahr.

NEC veröffentlicht die PC Engine in den USA als TurboGrafx-16 ($189.95). Eine erweiterte Version



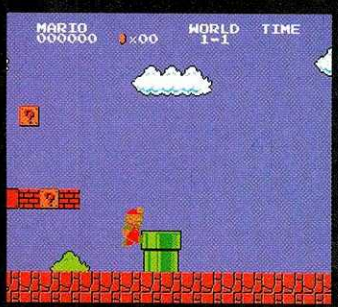

mit CD-Rom wird unter dem Namen TG-16 CD auf den Markt geworfen, floppt jedoch außerhalb Japans aufgrund fehlender Software.

SEGA führt in Japan und kurz darauf in den USA das Genesis (Mega Drive) für $249.95 ein. Das Spiel **Altered Beast** ist beigepackt. Die Erfolge sind anfangs vielversprechend.

ATARI produziert mit dem Colour-Handheld Lynx eine weitere Totgeburt, da die Firma es nicht fertigbringt, aufkeimende Gerüchte, der Softwarenachschub für das Lynx würde ausbleiben, zu entkräftigen.

## 1990

In jedem dritten US-amerikanischen Haushalt steht ein NES.




NINTENDO produziert mit **Super Mario 3** das meistverkaufteste Videospielmodul aller Zeiten.

NINTENDO bringt in Japan das 16-Bit-Gerät Super Famicom auf den Markt. Nach der ersten Vorstellung sorgt Super Mario 4: SM World für dieses System zu chaotischen Zuständen vor den Verkaufsstellen.

SNK erscheint mit dem NEO GEO, einer Arcade-Maschine für Spielhalle und Heimanwendung. Obwohl das Gerät in der Werbung als 24-Bit-Konsole angepriesen wird, handelt es sich doch um ein 16-Bit-Gerät, das dem Mega Drive und der PC-Engine haushoch überlegen ist, leider aber auch in puncto Preis, denn die Module kosten umgerechnet ca. 600 DM, die Grundkonsole wird zwischen 1000 und 1500 DM gehandelt.

## 1991

Das Super Famicom wird als Super Nintendo zusammen mit Super Mario World für $249.- auf den US-Markt gebracht.

SEGA stellt Sonic als Maskottchen und Held des ersten Sonic-Spiels vor. In den Umfragen entscheiden sich die Leser der US-Magazine für Mario als Lieblingscharakter.

SONY und NINTENDO geben bekannt, man denke über ein CD-Rom für das SNES nach. Der Name des Projektes ist PlayStation.

Capcom veröffentlicht Street Fighter II und revolutioniert das Beat'em Up-Genre mit Spielhallengrafiken und Sound für die heimische Konsole. In Japan kommt es erneut zu Tumulten vor den Fachgeschäften. Erstmals sehen sich die Schulen mit Jugendlichen konfrontiert, die anstelle den Unterricht zu besuchen, vor den Eingangstüren der Videospielhändler campieren.

ATARI kündigt die Entwicklung eines 16-Bit-Systems namens Panther an.

## 1992

SEGA prescht mit Sonic 2 bis an die vordersten Plätze der Verkaufscharts. NINTENDO handelt mit Capcom einen einjährigen Exklusiv-Vertrag für Street Fighter II aus. CAPCOM und KONAMI verhandeln mit SEGA.

SEGA begeht die erste große Dummheit und bringt überhastet das Mega CD II auf den Markt. Für$299,95 bietet es zuwenig Software, um den Massenmarkt zu erreichen. Auch die Idee, interaktive Filme zu programmieren, wird vom Konsumenten nicht angenommen.

SONY und NINTENDO lösen ihre Partnerschaft mit dem Ziel, ein SNES-CD-Rom zu entwickeln. NINTENDO kündigt an, ein CD-Rom mit Philips zu entwickeln, das zum CD-i-Gerät des holländischen Konzerns kompatibel ist. SONY beauftragt seine Entwickler, eine 32-Bit-Konsole zu konzipieren, die NINTENDO und SEGA Konkurrenz machen soll.

Rambo III für Mega Drive ist das erste Videospiel, das von der Bundesprüftstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt wird.

Das SNES wird in Deutschland veröffentlicht.

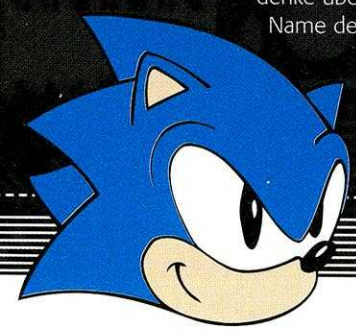
## 1993

Die Videospielwelle erreicht bei uns in diesem Jahr seinen Höhepunkt. Dank Mario Kart, Super Mario World oder Zelda ist Deutschland bald NINTENDO-Land.

Panasonic wagt sich mit dem $699 teuren 3DO erstmals in den 32-Bit-Konsolenmarkt. Fast alle Third Party-Entwickler kündigen ihre Unterstützung mit Software an. 3DO scheint der Gewinner der nächsten Generation zu sein.

ATARI launcht den Jaguar, eine 64-Bit-Maschine. Zwar war der Leistungsstandard kaum besser als 16-Bit-Niveau, jedoch fand die Raubkatze als „All American"-Maschine kurzzeitig massive Unterstützung in den USA und Europa.

NINTENDO und SEGA kündigen ihre „Next Generation"-Konsolen an. NINTENDO nennt das kommende 64-Bit-System, das zusammen mit Silicon Graphics entwickelt wird, Project Reality. SEGA, die mittlerweile knapp fünfzig Prozent des weltweiten Videospielmarktes mit dem Mega Drive halten, veröffentlichen Sonic 3 und sprechen erst-



mals über das 32-Bit-Zusatzgerät für Mega Drive, genannt 32X und über den Saturn, eine reinrassige 32-Bit-Konsole. Ursprünglich sollte das 32X unter dem Namen Neptune als eigenständige Konsole veröffentlicht werden.

## 1994

In Deutschland geraten gewaltverherrlichende Videospiele wie Mortal Kombat unter Beschuß und werden schließlich auf die Indexliste der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften gesetzt. Mit diesem Titel beginnt in Deutschland eine Indizierungswelle, wie sie weltweit beispiellos ist.

NINTENDO macht mit dem ersten Super FX-Chip-Spiel Starfox Boden im 16-Bit-Markt gut.

SEGA macht den zweiten großen Fehler und veröffentlicht das 32X ($179.95). Der erste Titel für das Mega Drive-Aufsteckmodul heißt Virtua Racing und kann qualitativ noch überzeugen. Jedoch verkommt das Gerät schnell zur Zweitverwertung des Mega Drive und floppt gnadenlos in den USA und in Europa. In Japan floppt das Gerät ebenfalls.

NINTENDO veröffentlicht den Super Game Boy, einen Adapter, der Game Boy-Spiele auf dem SNES lauffähig macht.

NINTENDO demonstriert einer staunenden Journalistenschar Donkey Kong Country. Anfangs hält das Fachpublikum die hochwertigen Rendergrafiken für Teile eines 64-Bit-Spiels, bis NINTENDO schließlich den „Schwindel" selbst aufdeckt.

SEGA Saturn und SONY PlayStation werden in Japan veröffentlicht.

In Deutschland spürt man Ende 1994 eine leichte Flaute im Videospielgeschäft, die jedoch von einem erfolgreichen Weihnachtsgeschäft kaschiert wird.

3DO-Company kündigt nach dem langsamen Niedergang der Konsole das M2, eine 64-Bit-Konsole an, die von Matsushita in Japan entwickelt werden soll.

## 1995

SEGA und SONY liefern sich eine heiße Schlacht um den US-Veröffentlichungstermin der 32-Bit-Geräte. Anstelle dem allgemein angenommen Release beider Konsolen am 2.September, liefert SEGA schon am 30. Mai den Saturn für $399.99 aus. SONY kündigt auf der E3 an, die PlayStation werde nur $299 kosten.

NINTENDO erlaubt sich mit dem Virtual Boy ($179.95) den ersten Videospiel-Hardwareflop.

NINTENDO verspätet sich mit dem für 1995 in Japan erwarteten Ultra 64. Allerdings kann man auf der Shoshinkai in Japan Ende November erste Demos von Mario 64 bestaunen.




Insgesamt stellt das Jahr 1995 das wirtschaftlich schlechteste Jahr für die junge Industrie dar. Die Verkaufszahlen der Konsolen und Spiele sinken rapide, japanische Softwarehäuser schließen ihre amerikanischen und europäischen Vertretungen, und die Verkaufszahlen der Videospielpresse sinken ins Bodenlose.

Die PlayStation und der Saturn werden in Deutschland veröffentlicht.

**FUN GENERATION** erscheint zum ersten Mal auf dem deutschen Zeitschriftenmarkt.

## 1996

SONY senkt den Verkaufspreis der PlayStation auf $199 in Deutschland kostet das Gerät 399DM.

SEGA versetzt die Arcade-Besucher mit Virtua Fighter 3 in Erstaunen.

Jaguar und 3DO verabschieden sich leider vom Markt. ATARI ließ es sich nicht nehmen, mit einem überflüssigen CD-Rom noch gigantischere Verluste zu produzieren als die, die man zuvor mit dem Jaguar eingefahren hat.

NINTENDO veröffentlicht im Juni das N64 in Japan zusammen mit Super Mario 64 und Pilotwings 64. Aufgrund der geringen Stückzahl und der gigantischen Nachfrage kommt es zu chaotischen Zuständen in den Läden.

NINTENDO veröffentlicht das N64 kurz darauf auch in den USA.

PlayStation ist weltweit die erfolgreichste Konsole. NINTENDO schafft es nicht, SONY vom Videospielthron zu stoßen.

## 1997

NINTENDO veröffentlicht das N64 auch in Deutschland.

SEGA muß weltweit schwere Einbußen hinnehmen.

SONYs PlayStation übernimmt weltweit die Spitze in den Verkaufscharts. Dank einer riesigen Softwarepalette von über 300 Spielen und einer älteren Käuferschicht wird die PlayStation zum Trendspielzeug. NINTENDO macht jedoch in Japan, den USA und Europa mit hervorragenden Modultiteln Boden gut.

SEGA kündigt eine 64-Bit-Konsole für 1998/99 an.

Die Gerüchte über eine PlayStation 2 reißen nicht ab.

NINTENDO plant angeblich einen Nachfolger zum Game Boy.

# FEEDBACK

## SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

**FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE**

Hi Fun Generation-Team! Wie schon zahlreiche Leser vor mir muß ich zunächst einmal Euer Layout loben. Auch ein dickes Lob an Kai für die Umgestaltung in Ausgabe 1/98. Zum Füllen der Seite hätte ich trotzdem noch ein paar Fragen:

1) Warum überwindet sich Sega nicht und setzt ein paar Ihrer alten Saturn-Hits für die PlayStation um? Eine Version von Sega Rally würde sich doch auf der PSX gut verkaufen, und Sega könnte so das nötige Geld verdienen, um im nächsten Jahr den Saturn-Nachfolger günstig und mit ausreichender Werbung zu präsentieren. Sicher würde das einer Todeserklärung für den Saturn gleichkommen, aber ob sich das noch lange hinausschieben läßt, ist doch mehr als fraglich.

2) Wenn der Fernseher sich beim Einschalten der Konsole (angeschlossen mittels RGB-Kabel) automatisch auf den Videokanal stellt, ist er dann RGB-tauglich? Könnte ich dann nach einem Umbau der PAL-Konsole US-Spiele ohne Probleme laufen lassen?

3) Was kommt nach der grandiosen Quo Vadis-Reihe, und wie viele Teile erscheinen von dieser noch?

4) Sind schon Spiele für das N64 angekündigt, bei denen in das Modul Zusatzchips integriert sind, ähnlich dem FX/FX2-Chip beim Super Nintendo?

5) Was war denn mit Eurem Papier in der Ausgabe 1/98 los?

Zur BPjS: Die Neuregelung verhindert natürlich bei vielen Spielen, daß man sie in der Zeit vor ihrer Indizierung kaufen kann, aber oftmals sind indizierte Spiel doch ziemlich eintönig und langweilig. Die Top-Spiele der indizierungsgefährdeten Genres, sprich der Ego-Shooter und Beat'em Ups, gibt es schließlich überall zu kaufen, so daß meiner Meinung nach das Problem etwas hochgespielt wird.

P.S.: An Fabian: Ich bin sicher, daß Dortmund nächstes Jahr wieder Erster wird und damit wieder in die erste Bundesliga aufsteigt. ***Dominik Leuker, leuker.altenberge t-online.de***

0101 Wie immer hat sich der liebe Kai über das Kompliment gefreut. Man hört es gerne, wenn eine Veränderung bzw. Neuerung von der Leserschaft angenommen wird. Selbstverständlich waren wir auf die ersten Reaktionen gespannt, da der Markt in letzter Zeit oft genug bewiesen hat, daß augenscheinliche Verbesserungen nicht unbedingt von den Lesern akzeptiert werden. Zu Deinen Fragen:

1) Eigentlich hat sich Sega schon längst überwunden, werf' doch mal einen Blick auf das Softwareangebot für den PC. Sicher, Sega Rally würde sich auf der PlayStation aller Wahrscheinlichkeit nach gut verkaufen, aber diese Blöße würde sich Sega niemals geben, einen Toptitel für ein direktes Konkurrenzsystem umzusetzen. Außerdem ist es um Sega finanziell keinesfalls so schlecht gestellt, wie Deine Fragestellung vermuten läßt. Vor allem mit ihren Automaten und den Themeparks wird noch genug Gewinn eingefahren, um die Entwicklung ihres Saturn-Nachfolgers, der voraussichtlich Katana heißen wird und noch 1998 in Japan erscheinen soll (siehe auch Backstage), auf sichere Füße zu stellen.

2) Allem Anschein nach ist Dein Fernseher RGB-tauglich. Leider hast Du weder Typ des Fernsehers, noch die Konsole, die Du daran anschließen willst, genannt. Frag' doch vorsichtshalber noch einmal bei Deinem Händler nach oder wirf' einen Blick in die Anleitung. Oftmals findest Du die gewünschte Information bei den „technischen Daten" am Heftende, da viele Hersteller das Geschick besitzen, die RGB-Tauglichkeit nicht gesondert zu erwähnen. Falls Dein Fernseher das Signal nicht verarbeiten kann, wäre die letzte Möglichkeit, ein Anschluß über Videocinch oder S-VHS, dann sollte die Flimmerkiste aber NTSC-tauglich sein (und zwar bei 3,58 Mhz, denn besonders Grundig-Geräte verarbeiten oftmals nur die sinnlose NTSC-Camcordernorm 4,43 Mhz), um ein farbiges Bild zu erhalten.

3) Hier lassen wir uns nicht mehr in die Karten schauen, da diverse andere Publikationen des öfteren dazu übergehen, plötzlich ähnliche Ideen zu „entwickeln". Stattdessen wird es auch zukünftig die eine oder andere Überraschung geben.

4) Momentan gibt es noch keine offizielle Ankündigung bezüglich eines N64-Modultels mit Zusatzchip. Die Speicherbatterie wird somit vorerst das einzige Stück Zusatzhardware auf der Platine bleiben.

5) Jedes Magazin muß zum Jahresbeginn ein Papierkontingent bestellen. Das haben selbstverständlich auch wir getan, konnten aber nicht abschätzen, daß aufgrund des Erfolges der Fun Generation (Juhu!) ein gesteigerter Bedarf entstehen würde. Somit ist uns leider zum Ende des Jahres das Papier ausgegangen und wir mußten auf das Hochglanzpapier zurückgreifen. Hoffentlich haben Dich die Hochglanzseiten für den etwas „angewellten" Rest entschädigt, denn die Druckerei hatte die Saugfähigkeit des dünneren Papiers falsch berechnet und zuviel Farbe verwendet. Beim Trockenvorgang gingen die Seiten dann zu früh über die Rolle, so daß eine leichte Wellung zu sehen ist. Unser Schwestermagazin play PlayStation hat das gleiche Papier, jedoch kann man da (und bei dieser Ausgabe, hoffentlich!!!) sehen, daß dieses Papier keinerlei Qualitätsverlust bedeutet, wenn man es nur zu bedrucken weiß.

Dein BPjS-Statement finde ich persönlich ganz gut. Bis jetzt sind die absoluten (!) Toptitel meistens verschont geblieben. Der Spielspaß ist und bleibt das Essentielle an einem Videospiel. Zugegeben, die Darstellung von Brutalität kann ihn in manchen Fällen anheben, jedoch niemals ersetzen. In Ordnung ist das Treiben der BPjS aber trotzdem nicht, besonders die Neuregelung (bei Namensgleichheit wird der Nachfolger automatisch indiziert) setzt dem Problem der Entmündigung die Krone auf.

P.S.: Danke für die aufmunternden Worte. Wie es momentan aussieht, bleibt dem BVB gar nichts anderes übrig, als erneut die Champions League zu gewinnen (Anm. d. Chefred.: Ich glaube eher, Dir bleibt nichts anderes übrig, als Dortmund zu beweinen und mir lecker Döner zu holen! (siehe auch „Wir über uns"))

Hallo Fun Generation! Erst einmal ein dickes Lob für die Cover der Ausgaben 12/97 und 1/98. Haben mir wirklich gut gefallen (aber nicht nur wegen der Möpse!). Natürlich habe ich auch ein paar Fragen an Euch:

1) Wie kommt es, daß ich, jedesmal wenn ich den Wonz-Comic sehe, das Verlangen habe, die Seite rauszureißen? Wenn Ihr glaubt, der ist in irgendeiner Weise komisch, dann solltet Ihr Euch mal 'nen Witz von meiner Oma erzählen lassen, wenn Ihr versteht, was ich meine?!
2) Warum sträubt Ihr Euch trotz mehrfacher Kritik, Euer Wertungssytem zu ändern?
3) Zum Test von „Diddy Kong Racing". Als Grafikwertung habt Ihr eine 9 gegeben. Soll das heißen, daß die Grafik schlechter ist als bei „Mario Kart 64"?
4) Testet Ihr überhaupt noch 16-Bit-Titel (z.B.: „Lufia 2" für Super Nintendo). Ich sehe ja ein, daß Ihr nicht soviel Platz zur Verfügung habt, jedoch erscheint mir der Test eines guten 16-Bit-Spiels wichtiger als zwei Seiten Nippon-Corner.

Ansonsten macht weiter so - und grüßt mir den Fabian!

***Daniel Johannes, Hof***

Wie schön, ein Brief aus Hof. Da freu' ich mich natürlich ganz besonders. Danke auch für den Gruß, er hat mich problemlos erreicht, da ich für diese Ausgabe ausnahmsweise einmal die Leserpost bearbeite. Schön, daß Dir unsere Coverartworks gefallen. Hoffentlich bist Du nicht enttäuscht, wenn es zukünftig auch mal keine hübschen Mädels gibt, aber Spiele wie Pandemonium! 2 und Frauen wie Sandra Gößmann bekommt man (leider) nicht monatlich zu sehen.

1. Deine Oma scheint mit einer gesunden Portion Humor gesegnet zu sein. Ich kann mir fast nicht vorstellen, daß sie den „Witz-pro-Wort"-Faktor unseres Comics noch übertrifft. Wie so oft gibt es fast zu jedem Thema zwei Meinungen, was auch gut so ist. Gerade in Hinsicht auf Humor ist es nahezu unmöglich, jeden Geschmack abzudecken. Trotzdem hat bis jetzt noch kaum jemand den Comic ernsthaft kritisiert, woraus ich einfach mal schließe, daß er gut bei den Lesern ankommt. Die Leserumfrage aus der Fun Generation 1/98 zeigt übrigens eine ähnliche Tendenz.
2. Jedes Wertungssystem hat seine Stärken und Schwächen. Allerdings haben wir uns nicht nach einer dreiminütigen Talkrunde für das 10 Punkte-System entschlossen. Alle Vor- und Nachteile wurden ausführlichst diskutiert und von jedem Standpunkt aus betrachtet. Für den Leser ist doch letztendlich entscheidend, daß ihm die Wertung eine klare Kaufhilfe gibt, und ich denke, gerade hier spielt das 10 Punkte-System seine Stärke aus. Deshalb verstehe ich auch die Argumentation eines Konkurrenzmagazins nicht. Dort wird behauptet, ein Prozentwertungssystem wäre „spannender". Versteh' mich nicht falsch, auch ein solches Bewertungsschema hat seine Vorteile - diese bestehen aber sicherlich nicht darin, Spannung zu erzeugen. Lies doch einfach einmal den Kasten auf der „Wir über uns"-Seite, um unsere Wertungsphilosophie verstehen zu können.
3. Keinesfalls. Obwohl Dir unser Wertungssytem nicht besonders zu gefallen scheint, hast Du Dir offenbar wirklich noch nicht die Mühe gemacht, unsere monatliche Bemerkung dazu zu lesen. Unsere Wertungen sind zeitbezogen, was wiederum bedeutet, daß Mario Kart zum jetzigen Zeitpunkt keine 10 mehr bekommen würde. Deshalb geben wir übrigens bei den Vergleichen auch immer die Nummer der Ausgabe mit an.
4. In der Fun Generation werden keine 16-Bit-Titel mehr vorgestellt. Zwar mag Dir der Test von einem guten 16-Bit-Titel näher liegen, Leserumfragen zeigen aber ein ganz anderes Bild. Hinzu kommt die Tatsache, daß viele unserer Leser (besonders die PlayStation spricht eine ältere Zielgruppe an) das 16-Bit-Zeitalter gar nicht erlebt haben, da die Next-Generation-Konsole für sie den ersten näheren Kontakt mit dem Medium Videospiele darstellt.

Ausschneiden und sammeln! (Teil 12 von 453)

Hallo Leute, herzlichen Glückwunsch zu Eurer Auszeichnung von Sony. Ein paar Fragen hätte ich aber auch:

1. Warum befinden sich in der Heftmitte ein paar Hochglanzseiten?
2. Resident Evil erscheint in Japan wahrscheinlich Ende Januar. Da ich mir die Importversion zulegen möchte, würde ich gerne wissen, ob bei der Japan-Version eventuell die Texte oder die Sprachausgabe in Englisch sind? Oder ist alles japanisch?

***Annonym***

1. Bezüglich des Papiers solltest Du einmal den ersten Brief von Dominik Leuker lesen, da findest Du dann eine ausführliche Antwort.
2. Es ist davon auszugehen, daß es sich mit Resident Evil 2 (Biohazard 2 in Japan) ähnlich verhalten wird wie mit dem ersten Teil. Die Bildschirmtexte sind japanisch, die Sprachausgabe wird jedoch auf Englisch sein. Warte also besser auf die US-Version, denn auf den zwei CDs werden mit Sicherheit einige Rätsel enthalten sein, die man ohne Kenntnisse der Hinweise nicht lösen kann. Erinnere Dich bspw. an das Bilderrätsel im ersten Teil.

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
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 150 PlayStation Spielen!
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 100 Top-Aktuelle Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 200 PlayStation Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 100 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

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 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

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 35 N64 Spielen inkl. 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 19,95 DM

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 02/98
PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafiash 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

Hi Fun Generation-Team! Seit einem Dreivierteljahr lese ich Eure Zeitschrift und bin nun seit etwa einem halben Jahr Abonnent. Überzeugt hat mich Euer Test des Spiels FIFA 97 für die PlayStation. Da hat man gesehen, daß nicht der Name EA allein zählt, sondern wirklich nur das Spiel. Es wurden alle Kritikpunkte herausgestellt, gerade solche Dinge wie Kopfbälle oder Fallrückzieher, die nicht richtig funktionieren. Ihr seid das erste Magazin, das sich damit auseinandersetzt, was ich persönlich sehr gut finde, denn gerade solche „Kleinigkeiten" können den ganzen Spielspaß zerstören. Allerdings habe ich auch noch zwei Fragen:

1. Nehmen wirklich alle Abonnenten automatisch (!) an allen (!) Gewinnspielen teil? Das kann man ja immer so schön versprechen, aber woher soll man wissen, ob es auch wirklich stimmt? Wie macht Ihr das?
2. Warum habe ich kein Fun Generation-T-Shirt bekommen, wie es mir telefonisch vom Abo-Service versprochen wurde? Einen Anhänger habe ich ebenfalls nicht erhalten!

Also, schönen Dank für Eure Aufmerksamkeit, ich möchte einfach nur darüber Bescheid wissen, ob ich auch kein Gewinnspiel verpasse.

***Alexander Ettlein, Rheine***

0101 Erst mal vielen Dank für Dein Lob. Auch wenn die FIFA 97-Geschichte zwischenzeitlich erledigt ist, freut es uns natürlich, daß gerade dieser Test für Dich ausschlaggebend war. Hoffentlich kannst Du unsere Euphorie über den Nachfolger nachvollziehen, aber in diesem Fall gab es einfach nicht viel zu kritisieren. Zu den Fragen:

1. An unserem Gewinnspielverfahren hat sich nichts geändert. Bei jedem Gewinnspiel wird auf Adressen der Abokartei zurückgegriffen, weshalb diese glücklichen Menschen auch regelmäßig bei den Gewinnern auftauchen. So wird das selbstverständlich auch in Zukunft bleiben.
2. Warum Du kein T-Shirt bekommen hast, können wir leider im Moment auch nicht aufklären. Wahrscheinlich läuft jetzt ein lieber Postbeamte mit dem begehrten Teil durch Rheine. Spaß beiseite, selbstverständlich schicken wir Dir persönlich ein Exemplar zu, egal wo der Fehler lag.

Hallo Fun Generation! Auf den Leserbriefseiten der Fun Generation 1/98 schreibt Ingo Wzintek über den Frust bei diversen Games. Grund: uncooler Schwierigkeitsgrad! Und damit spricht er mir aus der Seele (sofern ich eine habe, hehe..).

Ich mag selber auch schon schwere Games, versteht mich nicht falsch, aber sie müssen fair sein. Tomb Raider 1&2, Resident Evil, Exhumed und Black Dawn sind ein paar Games, die ich durchgespielt habe und von denen ich meine, daß sie zwar schwer, aber nicht frustierend sind. Aber solche Spiele wie Soviet Strike, Jurassic Park oder G-Police sind mir einfach irgendwie zu „herzattackennah". Nix mehr für mein Alter (32!). Was mir auffällt, ist, daß Psygnosis auch langsam in diese Richtung rutscht. Sie machen teilweise echte Göttergames, aber warum bitte so hardcoremäßig schwer? Besonders die neueren Produkte wie etwa G-Police, Colony Wars und Shadow Masters fallen mir hier ein. Ihr solltet den Psygnosis-Jungs mal Bescheid geben, daß wir keine Aliens sind. Ansonsten wäre eine Frustangabe angebracht (für Loser wie mich).

***Michael Ehrlich, München***

0101 Eine Frustangabe wirst Du in der Fun Generation nur in Ausnahmesituationen finden. In den meisten Fällen sollte unsere Angabe zum Schwierigkeitsgrad ausreichen, um Enttäuschungen zu vermeiden. Gerade bei Shadow Master kommt die Meinung des Testers klar rüber und warnt weniger begabte Videospieler vor dem Kauf. Ich sage hier bewußt nicht Neulinge, da das Zocken auch ein wenig mit Begabung zu tun hat. Selbst jene Menschen, die sich nach jahrelangem Aufenthalt vor Ihren Konsolen als „Profis" bezeichnen, werden oftmals eines Besseren belehrt. Wem das Geschick und die Begabung für das Handling eines Joypads fehlt, der kann dies zwar durch intensives Üben anfangs kompensieren, bekommt aber nach einer kurzen Einspielphase vom begabten Spieler eine Lektion erteilt. Am Beispiel des beliebten Fußballsports versuche ich das mal zu verdeutlichen: Weniger talentierte Spieler können dieses Manko durch ausgiebiges Training wettmachen, werden aber nie die Genialität der Weltstars, die schon von klein auf das gewisse Ballgefühl in ihren Füßen haben, erreichen. In Bezug auf Psygnosis gebe ich Dir voll und ganz recht. Täglich erreichen uns Anrufe von verzweifelten Lesern, die den fünften Level von G-Police nicht schaffen. Allerdings ist der gehobene Schwierigkeitsgrad im Hause Psygnosis nichts Neues: schon das legendäre „Shadow of the Beast" (Amiga, Master System, Mega Drive) und dessen Nachfolger ließen den einen oder anderen Joystick in die Ecke fliegen. Ärgerlich wird es besonders dann, wenn absolut kein vernünftiger Cheat existiert, der das Erreichen der höheren Spielstufen ermöglicht.

Um böse Briefe von Euch Lesern zu vermeiden, die jetzt der Meinung sind, wir wollen uns mit diesem Statement zwischen den Zeilen als „elitären Zirkel" hinstellen, kann ich folgendes Erlebnis erzählen: Auf der CeBit Home 1995 hatten wir unseren Stand direkt neben dem von Hasbro Interactive. Ein Pressesprecher zeigte mir Flottenmanöver auf dem PC und ich blickte absolut nicht durch, wie die Spielmechanik des Games funktionierte. Kurz darauf beobachtete ich einen kleinen Jungen von ca. 10 Jahren, der sich wie selbstverständlich vor den Rechner setzte und nach wenigen Minuten ohne jegliche Anleitung oder Erklärung Level um Level durchzockte. Die wenigstens haben eine Begabung für alle Genres, auch ich habe beim fünften Level von G-Police kapituliert, Holger hingegen spielte es eisern durch.

Übrigens: Das mit der Seele mußt Du uns genauer erklären!

Hallo und guten Tag! Ich habe am Wochende die neue Fun Generation in meinem Briefkasten gefunden und sofort aus der Packung gerissen. Und siehe da, ein neues Outfit. Innen hui, außen Wahnsinn. Was ist denn das für ein heißer Feger auf Eurem sonst so artworklastigen Cover? Kurz reingeschaut und alles wurde klarer: Sandra Gößmann! Ja, ganz schön niedlich, dieses Mädel. Kann man vielleicht ein Autogramm bekommen, wenn möglich mit diesem schmachtenden Blick? Oder noch besser wäre eine Centerfold-Einlage. Wenn schon keine zickige Rhona Mitra, dann lieber ein braunes Mädel mit spröden Lippen.

***Frank Kunzmann, Itzehoe***

0101 Stellvertretend für all die Anfragen zum Thema Sandra möchte ich an dieser Stelle diesen Brief beantworten.

Da wir selbst nicht mit einer solchen Resonanz bezüglich dieses Covers gerechnet haben, wurde es leider versäumt, ausreichend Autogrammkarten anzufordern. Mit Centerfold- Einlagen verhält es sich ähnlich: Da ein Mitbewerber bereits eine solche Idee hatte (wenn auch ohne Sandra), werden wir uns vor diesem Ideenklau hüten und lieber eigene Ideen verwirklichen. Vielleicht ziert Holgers Schwester ja zum nächsten Weihnachtsfest erneut das Titelblatt? Für all diejenigen, die das Warten bis zu diesem Tage nicht mehr aushalten, gibt's als Entschädigung die Versicherung unsererseits, daß Sandra jeden Brief, den Ihr direkt oder indirekt an sie richtet, selbst lesen wird. Zudem geben wir Euch einen Hinweis auf ihre Privatadresse: sie wohnt in Unterfranken. Mehr dürfen wir allerdings nicht verraten, sonst

gibt's Ärger von Holger und Sandra. Als Dankeschön an die Leser hat Sandra noch für unsere Abowerbung posiert. Hoffentlich gefallen Euch die Bilder.

Hallo, wo ist die Pal-Version von Resident Evil DC denn uncut? Die PAL-Version bietet zwar den Vorspann wie versprochen in Farbe, aber dafür ist schon das zweite Video (das mit den knabbernden Zombie und dem fallenden Kopf) um genau diesen geschnitten. Damit stelle ich fest, daß einzig die japanische Version wirklich uncut ist. Ich finde das sowieso ziemlich pubertär, da jeder B-Horrorfilm schon bessere Effekte hat, allerdings finde ich die Art, wie Capcom Geld machen will, nicht korrekt. Da werden blutgierige kleine Kinder um ihr Taschengeld beschissen. Da wundert sich Sony noch, daß so viele Raubkopien im Umlauf sind. Wenn sich der Spieler im Ernstfall erst drei verschiedene Versionen kaufen muß, bis er das Spiel hat, das er wollte, kann ihn wohl keiner wegen irgendwelcher Raubkopien beschimpfen.

***Greetings, Maik Watzelhan***
(Brief von der Red. gekürzt)

**Resident Evil war das zweite Thema, das die Redaktion diesen Monat auf Trapp hielt. Neben den Heiratsanträgen für Sandra meldeten sich regelmäßig enttäuschte Käufer des Pseudo-Directors Cut bei uns. Die Situation ist momentan folgende: Vom DC sind zwischenzeitlich drei Versionen auf dem Markt.**

**1. Japan: unzensiert und mit Demo von RE 2, aber leider auf Japanisch**

**2. USA: Vorspann zensiert, aber immerhin Demo von RE 2**

**3. Deutschland: Vorspann unzensiert und farbig, aber fehlende „Kopf ab"-Szene und keine RE 2-Demo**

**Schon lustig, welch seltsame Blüten die Wiedervermarktung eines Softwaretitels treibt. Zwischenzeitlich glaubt auch keiner mehr an irgendwelche vertauschten Master-CDs, denn sowas passiert, wenn überhaupt, nur einmal. Besonders traurig ist die Geschichte aber nicht nur für Euch, sondern auch für uns. Vielleicht kannst Du dir vorstellen, wie erfreut wir waren, als die deutsche Verkaufsversion bei uns eintraf. Bis zu diesem Zeitpunkt waren wir davon überzeugt, die zahlreichen Leser mit der Last-Minute-Info zur fehlenden Demo-CD vor einem Fehlkauf bewahrt zu haben. Daß jetzt trotzdem wieder irgendwo geschlafen wurde (um es dezent auszudrücken), stimmt nachdenklich, nicht zuletzt, da man sich als Redakeur eines Videospielmagazins, das sich um eine gewisse Aktualität bemüht, auch in Zukunft auf zuverlässige (!) Aussagen seitens der Firmen verlassen muß. Bezüglich deiner Befürwortung des Raubkopierens muß ich aber sehr deutlich wiedersprechen: Egal in welcher Hinsicht, man wird immer wieder die Katze im Sack kaufen müssen. Kein Mensch kommt aber deshalb auf den Gedanken, ein Auto erst mal zu klauen und zu crashen, nur um festzustellen, ob der Seitenaufprallschutz auch funktioniert. Bei einer Probefahrt läßt sich das nicht ausprobieren, ebensowenig lassen sich eklatante Schwächen einen Videospiels bei einer Proberunde im Kaufhaus aufdecken. Aber dafür gibt es dann immer noch uns, auch wenn wir im Falle von Resident Evil DC minimal machtlos waren.**

Sehr geehrte Damen und Herren, in der letzten Fun Generation (01/98) gibt es ein paar Zuschriften, denen ich vollauf zustimmen möchte. Die eine ist von Ingo Wziontek, der zurecht den manchmal absurden Schwierigkeitsgrad mancher Spiele bemängelt. Abe's Oddysee so ein Spiel, an das man mit viel Erwartung und Spaß heranging, es aber bald aufgab , da man zum hundertsten Male aufgefressen wurde oder nur ein Bruchteil der Mudokons gerettet hatte. Wenn ein Autor ein Buch schreiben würde, von dem man höchstens 20% lesen könnte, würde sich dies schnell herumsprechen und jedem schiene so ein Beispiel absurd. Bei Videospielen scheint es total normal, daß man nach mühevollem Beenden eines Viertels das Werk auf Nimmerwiedersehen weglegt. Bedrückt dies nicht die Verantwortlichen?

Das zweite Thema ist die überaus gelassene Einstellung zur weltweit einmaligen Vorgangsweise der BPjS. Sie antworten Daniel Boll so cool und schon etwas überheblich, daß er sich um die deutsche Wirtschaft keine Sorgen machen sollte, womit Sie wahrscheinlich recht haben, um ihre Branche hätte ich da mehr Sorgen, gerade aus dem Grund, daß ich mit der Fun Generation eine Zeitschrift habe, die von den zwei Spielen Quake und Duke Nukem nicht mal eine Zeile berichten darf und somit auch Tips und Cheats niemals zu erwarten sind. Wenn ich mir vorstelle, Die Hard Trilogy versäumt zu haben, nur weil die BPjS es indiziert hat, würde ich mir alle Haare ausreißen. Natürlich ist die Entscheidung der BPjS nicht die Ihre, aber seit es Zensur gibt, hätten Sie ja doch schon mal wirksam protestieren können, einen Vordruck für einen Protest beim Gesetzgeber beilegen und was weiß ich noch alles. Aber machen sie nur so weiter, dann haben Sie bald keine Spiele mehr zu berichten, wenn auf dem N64 Titel wie Unreal oder MK4 erscheinen. Leider kann ich nur sagen, machen Sie bitte nicht so gleichgültig weiter!

Ich bitte Sie meine Ausführung nicht namentlich zu veröffentlichen.

***Anonymer Leser aus Österreich***

Das Problem des zu hohen Schwierigkeitsgrads haben wir in diesem Feedback bereits abgehandelt, hinsichtlich der Indizierungsproblematik wird sich in einem absehbaren Zeitraum jedoch keine Lösung finden lassen. Wir würden auch gerne ALLE Spiele testen oder Tips dazu veröffentlichen, aber verboten ist nun einmal wirklich verboten., daß hat absolut nichts mit Gleichgültigkeit zu tun. In einer Zeit, in der bspw. die komplette Auflage von über 250.000 Exemplaren eines ca. 400 Seiten starken PC-Magazins eingestampft wurde, weil in einer Händleranzeige in winziger 5-Punkt-Schrift das Wort „Doom" zu lesen war, muß man als junges Unternehmen eine Haltung einnehmen, die von Ihnen leider als Gleichgültigkeit interpretiert wird. Erinnern Sie sich vielleicht noch an den November 1994? Damals hat das marktführende und etablierte Fachmagazin Video Games einen Artikel über das inzwischen beschlagnahmte Mortal Kombat 2 veröffentlicht. Leider schlecht getimt, den der Titel war gerade schon auf dem Index gelandet. Die gesamte Auflage wurde eingezogen und dem Verlag entstand ein finanzieller Schaden, von dem er sich nicht wieder erholte. Dieses Schicksal wollten wir der Fun Generation eigentlich ersparen. Das „Perverse" an der Sache ist nämlich, daß eine einstweilige Verfügung gegen eine Zeitschriftenpublikation schnell erwirkt ist. Diese läuft meist ein paar Wochen, eben solange, bis das Heft sowieso aus dem Kiosk verschwinden würde. Für Sie in Österreich ist es vielleicht unverständlich, denn die Titel sind ja überall frei erhältlich. In Deutschland hingegen sind diese Spiele kein großes Thema, da sie nirgendwo angeboten werden können.

Dennoch finden wir die Idee mit dem Protestschreiben nicht schlecht, allerdings müßten wir vorher wissen, wie groß die Resonanz auf eine solche Aktion ist. Schreibt uns, ob Ihr so eine Aktion gut finden würdet.

P.S. Die Antwort an Daniel Boll sollte keinesfalls überheblich wirken. Es schwingt nur bei uns eine ganze Menge Resignation mit angesichts der Politik der deutschen Sittenschützer. Falls dies bei Ihnen oder anderen Lesern in den falschen Hals gelangt ist, bitten wir um Entschuldigung.

***Riesen EA-Gewinnspiel auf Seite 34***



## 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

## TOMB RAIDER II
**PlayStation/ Alle Versionen**
**Verschiedenes**

### Alle Waffen

Lara muß folgende Moves während des Spiels ausführen: Die Taste für „Gehen" festhalten, Sidesteps nach links, rechts, links, hinten, vorne, dreimal im Kreis drehen (egal welche Richtung) nach hinten springen und dabei eine Rolle in der Luft machen.

### Level Skip

Gleicher Cheat doch anstelle nach hinten springen, hüpft Ihr nach vorne und macht dabei einen Salto in der Luft.

## DIDDY KONG RACING
**Nintendo 64/ US-, PAL-Version**
**Verschiedenes**

### Das Wizpig-Amulett gewinnen

Wenn Ihr das Wizpig-Amulett vervollständigen wollt, so müßt Ihr zweimal die Rennen gegen die vier Bosse bestreiten und gewinnen.

### Das Amulett von TT erspielen

Um den Raum von TT in der fünften Welt betreten zu dürfen, in dem Ihr auch das zweite Mal gegen Wizpig antretet, müßt Ihr alle vier Schlüssel aufsammeln, die Ihr in den vier Welten findet.

1. Schlüssel: Ancient World - auf der Rennstrecke Dino Domain.
2. Schlüssel: Snowball Valley - auf der Rennstrecke Snowflake Mountain
3. Schlüssel: Crescent Island - auf der Rennstrecke Sherbet Island
4. Schlüssel: Boulder Canyon - auf der Rennstrecke Dragon Forest (dreht Euch rum und klingelt an der Glocke)

### Zugriff auf alle Codes

Um alle Cheat-Codes freizuschalten, müßt Ihr das komplette erste Adventure durchspielen und Wizpig im ersten oder im zweiten Rennen besiegen. Seht Euch die Credits und die Credit-Videosequenzen an. Kurz bevor der Abspann zu Ende ist, sehr Ihr ein Paßwort auftauchen: „FreeFruit". Tragt diesen Code in das Magic-Menü ein, um jedes folgende Rennen schon mit zehn Bananen zu beginnen. Jedesmal, wenn Ihr jetzt Wizpig in einem Rennen schlagt, erhaltet Ihr als Belohnung eines der unzähligen Paßwörter für das Magic-Menü.

### Zweites Adventure des Spiels aktivieren

Um das zweite Adventure des Spiels im Titelbild erscheinen zu lassen (alle Strecken spiegelverkehrt noch einmal fahren), müßt Ihr Wizpig in Futureland und Overworld schlagen, die Amulette von Wizpig und TT und das Gold in allen vier Tropy-Rennen gewinnen.

### Extrem schwer zu besiegende Gegner

Um die künstliche Intelligenz der Computergegner anzuheben, solltet Ihr im Magic-Menü TIMETOLOSE als Code eingeben.

### Credits des Spiels sehen

Um die Namen derjenigen zu sehen, die an Diddy Kong Racing mitgewirkt haben, solltet Ihr im Magic-Menü WHODIDTHIS eingeben.

### Als TT spielen

Wenn Ihr den Charakter TT anwählen wollt, so solltet Ihr alle Bestzeiten im Time-Challenge-Modus einstellen. Wenn Ihr das geschafft habt, dann findet Ihr TT als anwählbaren Charakter im Auswahlmenü frei zur Anwahl.

### Beschleunigungsfelder verschwinden lassen

Wenn Ihr die Zipper von den Rennstrecken verbannen wollt, um das Rennen etwas ausgeglichener zu gestalten, gebt Ihr im Magic-Menü ZAPTHEZIPPERS ein.

### Das Musik-Menü

Auch in dieses Spiel haben die Programmierer eine Art Jukebox eingebaut, mit deren Hilfe Ihr Euch alle Melodien des Games anhören könnt. Gebt JUKEBOX im Magic-Menü ein und findet einen neuen Menü-Punkt im Audio-Menü.

### Maximale Powerups

Wenn Ihr beim Aufsammeln von Items immer die maximal Leistung erreichen wollt, so gebt Ihr FREEFORALL im Magic-Menü ein.

### Geschwindigkeit auch neben der Strecke beibehalten

Wenn es Euch nervt, daß Ihr an Geschwindigkeit verliert, wenn Ihr im Rennen von der Straße abkommt, so gebt Ihr im Magic-Menü diesen Code ein: OFFROAD

Jetzt braust Ihr auch neben der Strecke mit voller Geschwindigkeit herum.

### Putzige, kleine Spielfiguren

Wenn Ihr die Sprites der Charaktere verkleinern wollt, so gebt Ihr im Magic-Menü als Code TEENYWEENIES ein.

### Riesige Spielfiguren

Wenn Ihr die Sprites der Charaktere vergrößern wollt, so gebt Ihr im Magic-Menü als Code ARNOLD ein.

### Die gleichen Charaktere im Zwei-Spieler-Modus

Wenn beide Spieler im Mehr-Spieler-Modus den gleiche Charakter auswählen wollen, solltet Ihr zuvor im Magic-Menü folgenden Cheat eingeben: DOUBLEVISION

### Alle Ballons werden blau

Um alle Ballons, die Ihr auf den Strecken findet, blau einzufärben, gebt Ihr folgenden Cheat im Magic-Menü ein: ROCKETFUEL

### Der Zipper-Trick

Um die maximale Beschleunigung von einem Zipper zu erfahren, solltet Ihr, kurz bevor Ihr über ein solches Feld fahrt, die A-Taste loslassen und erst dann wieder drücken, wenn hinten aus Eurem Fahrzeug eine Regenbogen-Wolke herauskommt.

## TOP GEAR RALLY
**Nintendo 64/ Alle Versionen**
**Cheats**
**PlayStation-Modus**

Wenn Ihr die bilinearen Filter der Grafik-Engine ausschalten wollt, so daß die Grafik vollkommen pixelig auf dem Bildschirm erscheint, so gebt Ihr während des Spiels folgende Tastenkombination ein:
B,○,○,○,○,Z,○

### Regenbogen-Modus

Die Grafik sieht nach der Eingabe dieses Cheats aus, als hätte man sich in einen Top mit Regenbogenfarbe getunkt. Gebt während des Spiels diese Tastenfolge ein:
uC,Z,B,○,○,○

## MADDEN 98
**Nintendo64/ US-Version**

**Verstecktes Team**

Um das versteckte Team namens Tiburon in diesem Spiel zum Vorschein zu bringen, begebt Ihr Euch im Season-Mode in das Front-Office. Wählt den Menü-Punkt „Create Player" aus und gebt Eurem neuen Spieler den Namen Tiburon. Speichert diese Einstellungen und kehrt in das Hauptmenü zurück, indem Ihr mehrmals die B-Taste drückt. Selektiert den „Exhibition-Mode" und wählt das neue Team. Spielt mit ihnen und Ihr werdet sehen, das sie gigantisch sind.

## NFL QUARTERBACK CLUB '98
**Nintendo 64/ US-, PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Einen besseren Spieler kreieren**

Gebt alle Daten ein, die das Spiel von Euch verlangt, um einen Spieler zu kreieren. Drückt die A-Taste, um zum nächsten Bildschirm, in dem Ihr einstellt auf welcher Position der Spieler spielen soll, zu gelangen. Wenn die zufällig generierten Werte Euch nicht gefallen, dann drückt Ihr die B-Taste, um einen Bildschirm zurückzugehen und drückt die A-Taste, um wieder in den Bildschirm zurückzukehren, in denen die Wert des Spielers generiert werden. Wiederholt diese Aktion so lange, bis Ihr Werte über 550 erzielt.

**Das Gameplay schneller machen**

Geht in das Options-Menü und gebt „WLTRPYTN" (Walter Payton) ein. Dieser Cheat beschleunigt den Spielablauf etwas. War Euch das Gameplay vorher zu zäh, so könnte dieser Cheat Abhilfe schaffen. Eure Running-Backs laufen so schnell wie ein gedopter 100 Meter-Läufer.

**Fumble-Modus**

Gebt Ihr diesen Code im Cheat-Menü ein, verlieren die Spieler den Ball beim Laufen viel öfters: GTNHNDS (Got no Hands)

**Schlüpfriger Untergrund**

Gebt diesen Code im Cheat-Menü ein, dann wird das Spielfeld glatt und rutschig. Die Spieler und der Schiedsrichter stolpern durch die Gegend: SPRSLYD

**Gute Fänger**

Wenn Ihr diesen Cheat eingebt, fangen die Ends alle Pässe: STYCKYHNDS (Sticky Hands)

**Unendlich viele Downs**

Wenn Ihr unendlich vielen Downs für jeden Angriff zur Verfügung haben möchtet, dann gebt Ihr DWNDRV (Down drive) ein.

**Sehr schnelle Spieler**

Wenn Ihr einen sehr schnellen Spieler in Eure Mannschaft aufnehmen wollt, dann gebt Ihr MCHLJNSN (Michael Johnson) im Cheat-Menü ein. Nach der Eingabe solltet Ihr ein Geräusch hören, das Euch signalisiert, daß der Cheat aktiviert ist.

**Schmale Spieler**

Wenn Eure Spieler klein und platt aussehen sollen, dann gebt Ihr JPNSMWR (Japanese...) im Cheat-Menü ein.

**Goliath-Mode**

Wenn Ihr im Cheat-Menü „glythmd" (Golyath Mode) eingebt, werden Eure Spieler riesig. Die Stimmen im Spiel und Marvs Play-by-Play sinken um eine ganze Oktave. Der Schiedsrichter und der Ball bleiben normal.

# 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**

**Den Abspann ansehen**

Um das Ending des Spiels mit einigen wirklich sehenswerten Render-Sequenzen zu sehen, ohne Euch die Mühe gemacht zu haben, das komplette Game durchgespielt zu haben, schaltet Ihr Euer N64 an, drückt L+R+Z, wenn das EA-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Paßt auf, daß Ihr bei dieser Aktion nicht den Stick des Analogpads berührt, weil das N64 den Stick sonst nicht richtig kalibrieren kann und verrückt spielt.

## BOMBERMAN 64
**Nintendo 64/ Alle Versionen**

**Verschiedenes**

**Sound Test**

Wenn Ihr das Spiel im Adventure Mode mit normaler Spielstärke durchspielt, öffnet sich für Euch ein neues Menü, mit dem Ihr alle Musikstücke in beliebiger Reihenfolge anhören könnt.

**Versteckte Kampf-Runde**

Wenn Ihr nach mehr Abwechslung im Multi-Spieler-Modus sucht, dann geht Ihr in das Spiel-Auswahl-Menü, in dem Ihr zwischen dem Adventure - und dem Battle-Mode auswählt. Drückt die START-Taste auf Eurem Pad schnell so oft hintereinander, bis ein Geräusch ertönt. Jetzt seht Ihr im Battle-Mode vier neue Level, die hinzugekommen sind (In the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle, Lost at Sea).

**Langsame Running-Backs**

Gebt Ihr im Cheat-Menü „rnldswzngr" (Arnold Schwarzenegger) ein, werden Eure Running-Backs so langsam, daß man ihnen beim Kriechen zuschauen kann. Zum Ausgleich sind sie unheimlich stark und deshalb kaum zu Fall zu bringen.

**Kleine Zwerge-Modus**

Um die Spieler auf die Größe von Zwergen schrumpfen und ihre Stimmen sowie die von Marv Alberts so hoch klingen zu lassen, als ob sie sich einen Lungenzug aus der Heliumflasche gegönnt hätten, gebt Ihr „smlmdgt" (Small Midget) im Cheat-Menü ein. Der Schiedsrichter behält seine normale Größe bei.

**Große hagere Spieler**

Wenn Eure Spieler wie lange Latten aussehen sollen, gebt Ihr im Cheat-Menü „bbmntbl" ein.

**Verstecktes Team aktivieren**

Wenn Ihr das versteckte Team, das aus Mitarbeitern von Acclaim und Iguana besteht, sehen wollt, dann solltet Ihr STHTXTM als Cheat eingeben.

**Stärkere und schnellere Spieler**

Eure Spieler sind Euch zu schwach und zu langsam? Dann empfehle ich Euch diesen Cheat: BGBFYFF. Die Spieler sind flink wie Wiesel und stark wie Bären.

## SAN FRANCISCO RUSH

**Nintendo 64/ US- , PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Straßenkegel in Minen verwandeln**

Euch ist das Spiel zu leicht? Vielleicht kickt es mehr, wenn Ihr im Setup-Bildschirm schnell L, R, L, R, L, R drückt. Dieser Cheat verwandelt alle Straßenkegel in riesige Minen, die jeden in Fetzen reißen, der sie berührt.

**Die Tracks auf den Kopf drehen**

Gebt im Setup-Bildschirm folgende Tastenkombination ein: O,O,O,O,O,O,O,O. Dieser Cheat dreht die Strecken auf den Kopf, so daß Ihr mit dem Dach nach unten fahrt. Kleiner Tip: Es ist besser für Euch und Eure Umwelt, wenn Ihr diesen Cheat nicht nach dem Essen eingebt.

**Neblige Nacht**

Geht in das Options-Menü und ändert Fog auf die Einstellung Heavy ab. Dann drückt Ihr uC+rC+oC+lC+O gleichzeitig. Wenn Ihr es richtig gemacht habt, könnt Ihr jetzt die Strecken bei Nacht und Nebel fahren. Leider stören die eingeschränkten Sichtverhältnisse Eure Gegner kein bißchen, da sie munter an Euch ins Dunkle vorbeizischen.

**Das Taxi fahren**

Bekommt die Hälfte aller Schlüssel auf irgend einem Kurs in einem regulären Rennen und Ihr bekommt das Taxi zur Auswahl gestellt. Diese Schlüssel könnt Ihr auf einem Controller Pak speichern. Ihr findet in jedem Kurs zwischen sechs und acht Schlüssel. Die gefundenen Autos könnt Ihr nur in den Kursen fahren, in denen Ihr sie verdient habt.

**Die Größe des Autos verändern**

Geht in das Auswahl-Menü, in dem Ihr Euer Auto aussucht und drückt schnell uC,oC,oC,uC.

Wenn Ihr das Rennen startet, seht Ihr, daß Euer Auto aussieht wie ein Riese unter Zwergen.

**Ihr könnt immer nur eines der zwei folgende Autos besitzen: Den Hot Rod fahren**

Erringt alle Schlüssel auf einem regulären Kurs und Ihr erhaltet einen Hot-Rod zur Auswahl.

**Das Formel 1 Auto fahren**

Ihr müßt zuerst alle 24 Strecken im Circuit-Mode gewinnen. Dann geht Ihr zu dem Bildschirm, in dem Ihr Eure Strecke auswählt und drückt Z,Z,Z,Z. Die korrekte Eingabe sollte mit einem Geräusch quittiert werden. Jetzt könnt Ihr das F1-Auto anwählen und Eure Runden drehen.

**Versteckter Looping**

Im zweiten Level fahrt Ihr solange, bis Ihr zu einem Free Way kommt, der übersprungen werden kann. Anstatt hinunterzuspringen, versucht Ihr das Auto so einzuwinkeln, daß Ihr von rechts nach links gelangt. Wenn Ihr den FreeWay nach rechts verlaßt, gelangt Ihr automatisch auf die andere Seite, wo Ihr einen versteckten Looping und zwei Schlüssel findet.

**Pappy Land**

Hierbei handelt es sich um eine versteckte Stunt-Strecke, am Fuß einer der großen Berge auf dem sechsten Kurs findet. Folgt dem Pfad, der an einer weißen Zitadelle vorbeiführt, die auf einem dieser Berge errichtet wurde. Weiter geht es über einen dreckigen Pfad, bei dem Vorsicht geboten ist, daß Ihr nicht in den Abgrund stürzt. Pappy Land befindet sich in einer Höhle genau hinter der Bergkuppe, am Fuße des Berges, zur rechten Seite des Ozeans. Fahrt vorsichtig hinunter. In dieser Höhle werdet Ihr eine riesige Anzahl von Sprungschanzen, Loopings und Wänden finden, die es zu meistern gilt.

**Auto-Abort abschalten**

Im Setup-Bildschirm drückt Ihr uC,uC,uC,uC sehr schnell. Jetzt gibt es keine Pick-Ups mehr, die störend sind.

**Reifengröße der Hinterräder verändern**

Im Auto-Auswahlmenü drückt Ihr rC,lC,lC,rC. Jetzt könnt Ihr die Breite der Hinterreifen zwischen der Größe eines Fahrradreifens und eines Monstertrucks verstellen.

**Reifengröße der Vorderräder verändern**

Im Auto-Auswahlmenü drückt Ihr lC,rC,rC,lC. Jetzt könnt Ihr die Breite der Hinterreifen zwischen den Größen eines Fahrradreifen und eines Monstertrucks verstellen.

**Die Kameraperspektive verändern**

Haltet die L-Taste und drückt den Analog-Stick nach oben oder unten. Hiermit könnt Ihr den Abstand der Kamera hinter den Auto stufenlos verstellen.

**Kollisionen mit anderen Autos abschalten**

Im Setup-Bildschirm gebt Ihr lC,rC,oC,lC,uC,Z ein. Jetzt könnt Ihr durch andere Fahrzeuge hindurchfahren und keiner stört Euch mehr auf der Ideallinie.

**Das Auto in eine Mine verwandeln**

Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert, so verwandlet sich Euer Auto in eine Mine und explodiert bei der Kollision mit einem anderen Auto. Alle Straßenkegel verwandeln sich ebenso in Minen. Im Auto-Auswahlmenü drückt Ihr rC,rC,Z,uC,oC,Z,lC,lC.

## AERO FIGHTERS ASSAULT

**Nintendo 64/ JAP-Version**

**Verschiedenes**

**Farben verändern**

Wenn Ihr die Farbe Eures Flugzeugs nicht mögt, so drückt Ihr die R-Taste im Flugzeug-Auswahlmenü, um ein neues Menü hervorzurufen, in dem Ihr die Farben verändern könnt.

**Extra Pilot und die F-15**

Im Titelbildschirm, in dem Ihr aufgefordert werdet, die START-Taste zu drücken, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: lC, uC, rC, oC, lC, rC, uC. Wenn alles klappt, könnt Ihr jetzt eine F-15 mit einem neuen Piloten fliegen.

## AUTOMOBILI LAMBORGHINI

**Nintendo 64/ Alle Versionen**

**Verschiedenes**

**Versteckte Autos**

Um eine Vielzahl von versteckten Autos zu finden (Ferrari Testarossa, Porsche 959, Dodge Viper, Bugatti EB110), müßt Ihr die Basic-oder Pro-Serie im Arcade-Modus durchspielen. Jedesmal bekommt Ihr ein neues der genannten Autos. Um an weitere Autos zu gelangen, solltet Ihr den Championship-Modus in der Schwierigkeitsstufe Normal und Expert meistern.

**Reverse Strecken**

Spielt den Championship-Modus in der Schwierigkeitsstufe Normal und Expert durch, um die Strecken verkehrt herum fahren zu dürfen.

## TREASURES OF THE DEEP

**PlayStation/ US- , PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Schüsse, die wie Münzen aussehen**

Eigentlich bezweckt dieser Cheats nichts Nützliches, fügt jedoch der Harpune eine Zusatzfunktion hinzu. Drückt ○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, X,○,△,○

**Gegner greifen aggressiver an**

Habt Ihr Lust auf mehr Action? Dann gebt doch mal folgenden Code ein:
○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,L2,L2,L2,R1,R1,R1,R2,L1 und verwandelt Euch in potentielles Haifutter.

**Gegner werden träger**

Um Euch das Spiel zu erleichtern, drückt Ihr :
○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,R1, L1, L2, R2,X. Die Gegner sind jetzt viel langsamer und bei weitem nicht so angriffslustig.

**Kameraperspektive von oben**

Wenn Ihr die Kamera nach hinten oben positionieren möchtet, drückt Ihr :
○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, △,□,X,□. Jetzt seht Ihr Euren Taucher aus einer Perspektive, bei der man denken könnte, ein zweiter Taucher würde Euch beobachten. Wenn Ihr SELETCT+L1 oder R1 drückt, könnt Ihr diese Perspektive zoomen.

**Komplette Karte**

Um die Übersichtskarte komplett anzuzeigen, ohne zuvor jeden Winkel der Karte ausgekundschaftet zu haben gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, □,X,○,X,□

**Durch alle Objekte hindurchtauchen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, □,□,○,○

Leider könnt Ihr in diesem Modus nichts aufnehmen. Gebt den Code ein zweites Mal ein, um ihn wieder rückgängig zu machen.

**Tauchfahrzeug beschleunigen**

Um dem Unterwasserfahrzeug mehr Power zu geben, drückt Ihr:
○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,R1,R2,R1,R2,R1,R2.

**Sauerstoff und Lebensenergie auffüllen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, ○,○,○,○,X,X

**Unendlich viel Sauerstoff:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, △,○,X,□,○,○,○,○

**Unendlich Lebensenergie:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, △,△,X

**Extra Continues:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, R2,R2,R2,L2,L2,L2

**Alle Ausrüstungsgegenstände:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, L1, L1, L1,L1,R1,R1,R1,R1, L2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,R2

**Alle Waffen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○,R1, R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1,R2,R2,R2 ,R2,L2,L2,L2,L2

**Jagdlizenz (keine Geldstrafen):**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, R2,R1,L2,L1

**Alle Türen öffnen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,X, ○,△,□

**Stromkreise abschalten:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, R1, L1, L2, R2,X

**Extra Gold:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2

**Unendlich Ladekapazität:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, △,○,X,○

**Alle Stücke der Tafel bekommen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, L1, L2, L1, L2,□,○

**Momentane Mission erfolgreich beenden:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, △,△,△,○,○,○

**Alle Missionen anwählbar machen:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, ○,○,○,○,△,X

**Alle Missionen beenden:**

○,X,○,□,○,○,△,△,○,○,○,○, □,X,X,X,□,△,△,△,□,X,X,X

## RAPID RACER

**PlayStation/ PAL-Version**

**Cheat-Codes**

**Unendlich viele Turbos**

Um während des Spiels nicht die Turbos aufsammeln zu müssen, sondern von Beginn an jede Menge dieser Speed Ups zur Verfügung zu haben, gebt Ihr RUSH als Spielername ein. Jetzt dürfte es kein Problem mehr sein, alle Rennen zu gewinnen.

**Alle FMVs anschauen**

Wenn Ihr Euch alle Full Motion Videos des Spieles Euch anschauen wollt, solltet Ihr als Spielername STR eingeben.

**Radioaktives Boot**

Gewinnt die Day-, Night- und Spiegel-Meisterschaften und erhaltet als Belohnung ein radioaktives Boot, das Euch in Zukunft zur freien Verfügung steht.

**Porsche Challenge Spielstand laden**

Dieser Cheat funktioniert nur dann, wenn Ihr Rapid Racer startet und zuvor eine Memory Card in den ersten Slot Eurer PlayStation eingesteckt habt, auf dem sich ein Spielstand von Rapid Racer und von Porsche Challenge befindet. Eure Boote sehen jetzt aus wie Schlauchboote, und als Fahrer seht Ihr den Testfahrer von Porsche Challenge.

## MACHINE HUNTER

**PlayStation/ US-Version**

**Verschiedenes**

**Unverwundbarkeit**

Gebt als Paßwort INVINCIBLE ein.

**Alle Ausgänge öffnen**

Um alle Ausgänge im Spiel grundsätzlich zu öffnen, gebt Ihr als Paßwort NOΔMISSION ein..

**Unendlich vieleContinues**

Wenn Ihr URANUS als Paßwort eingebt, habt Ihr beliebig viele Continues.

**Waffen in voller Ausbaustufe**

Gebt 2UNLIMITED als Paßwort ein, um die Waffen voll aufzupowern.

**Die Endsequenz ansehen**

Wenn Ihr SATURN als Paßwort eingebt, könnt Ihr Euch das Durchspielen sparen und den Abspann gleich ansehen.

**Die Credits sehen**

Gebt SHOWCREDIT ein und Ihr seht, wer bei Machine Hunter mitgewirkt hat.

**Neues Intro**

Wenn Ihr SHOWDROIDS eingebt, seht Ihr ein neues Intro vor dem Spiel.

**Gegner mit nur einem Schuß erledigen**

Jeder Schuß ist ein tödlicher Treffer, wenn Ihr GRIMREAPER als Paßwort eingebt.

**Level-Paßwörter**

Level 02 HIABYΔEUHQ
Level 03 FQAJAXEQPR
Level 04 CYQJQIDMQQ
Level 05 BEBBQQAYRQ
Level 06 ZNBRRHAQNQ
Level 07 AQRDYOGA!B
Level 08 A!RIIYCAWQ
Level 09 AECDYDDQTB
Level 10 QMSKQMDQΔB
Level 11 AWCLIXHAMA
Level 12 A?CMQXEA○R
Level 13 IBTLIJEACB
Level 14 QMDEIVFMRR
Level 15 QQDNIDEAIQ
Level 16 I?DVK?HQWB
Level 17 ACE!KYDYLR
Abspann AMUIIFC!EQ

## G-POLICE

**PlayStation/ PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Alle Waffen und unendlich viel Munition**

Haltet L1+L2+R1+R2+○+ Δ+□,○ im Waffen-Auswahlmenü, 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.

**Der Zivilverkehr bewegt sich schneller**

Wenn Ihr die Autos, die Laster, die Busse und die Zivilisten sich schneller fortbewegen sehen wollt, gebt Ihr BNIHILL als Paßwort ein.

**Die Sirenen aufheulen lassen**

Mit dem Paßwort WOO-WOO hört Ihr im Spiel von überall her Sirenen aufheulen.

**Paßwort zu Ausprobieren: SUPACAM**

## FROGGER
**PlayStation/ PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Unendlich viele Leben**

Geht in das Pause-Menü des Spiels und drückt folgende Tastenkombination ein: ○,□,△,□,△,X. Verlaßt das Pause-Menü wieder und Ihr habt von nun an unendlich viele Leben, die Euch bei diesem schwierigen Game etwas auf die Sprünge helfen.

**Level-Anwahl**

Geht auch für die Eingabe dieses Cheats in das Pause-Menü, indem Ihr die Start-Taste drückt und gebt hier folgende Tastenkombination ein: ○,□,△,□,△,R1, L1, R1, L1, ○.

## MDK
**PlayStation/ PAL-Version**

**Waffen-Cheats**

**Air Strike**

Um das Extra Air-Strike zu erhalten, geht Ihr in das Pause-Menü und gebt folgende Tastenkombination ein: ○,○,○,○,○,○,L1. Schaut in Euer Waffenarsenal und findet ein neues Item.

**Cow-Strike**

Um einen Cow-Strike zu erhalten, solltet Ihr auch diesen Code im Pause-Menü eingeben: ○,○,○,L1,○. Jetzt sollte sich das Item in Eurem Inventar befinden.

**Super-Chain-Gun**

Pausiert das Spiel mit der START-Taste und gebt diese Tastenfolge ein: ○,L1,○,□,△,○,○. Jetzt habt Ihr eine superschnell schießende Chain-Gun zur freien Verfügung. Schießt Euch Euren Weg frei.

**Thumper-Waffe**

Geht in das Pause-Menü und gebt ○,○,○,○,△,○,○,○ ein, um Euch eine neue Waffe zu besorgen.

**Twister-Waffe**

Wenn Ihr diese Tastenfolgen im Pause-Menü eingebt, erhaltet Ihr eine Twister-Weapon, mit der Ihr Eure Gegner so richtig aufmischen könnt: ○,L1,□,△,○,○,X

**Granate**

Gebt im Pause-Menü △,○,□,□,L1,○ ein, um eine Granate zu erhalten. Wiederholt diesen Cheat beliebig hofft, um Euch ein stattliches Arsenal anzuhäufen.

**Sniper-Granate**

Wenn Ihr eine Sniper-Granate Euer eigen nennen wollt, gebt Ihr im Pause-Menü ○,□,L1,○,○,△,□ ein.

**Homing-Sniper-Granate**

Diese Granate erhaltet Ihr, wenn Ihr die START-Taste drückt und ○,○,X,△,L1,L1,○ eingebt.

**Mortar:**

Um eine Motar zu erhalten, solltet Ihr im Pause-Menü ○,L1,△,□,○,○,○,○ eingeben.

**Most Interesting-Bomb**

Die wohl eigenartigste Waffe dieses Spiels erhaltet Ihr durch die Eingabe des folgenden Codes im Pause-Menü:

○,○,○,○,○,○,○,□,△. Wenn Ihr diese Bombe irgendwo fallenlaßt, kommen alle Gegner angerannt und schauen vollkommen fasziniert auf diesen Gegenstand. In der Zwischenzeit könnt Ihr Euch unbemerkt aus dem Staub machen.

**Dummy-Decoy:**

Um Euch einen Dummy zu besorgen, der in kniffligen Situationen für Euch einspringt, solltet Ihr im Pause-Menü X,L1,○,○,X,○,□ eingeben.

## PANDEMONIUM 2
**PlayStation/ PAL-Version**

**Level-Codes**

Als Ergänzung zu den Level-Paßwörtern der letzten Ausgabe, haben wir dieses Mal für Euch eine komplette Liste zusammengestellt.

01: Ice Prison . . . . . .EMIAGCAI
02: Zorrscha's Lab . . . . . .OMACCBAI
03: Hot Pants . . . . . .FAIAGCBI
04: Stan's The Man . . . . . .FEKAGCCA
05: Oyster Desoyster . . . . . .LGBFIICE
06: Puzzle Wood . . . . . .LMBBIIEE
07: Temple Of Nori . . . . . .IEBBIIGF
08: Egg! Egg! . . . . . .KNBBIIAI
09: Huevos Libertad! . . . . . .LGBJIICI
10: Pipe Hous . . . . . .LOBJIIEI
11: Hate Tank . . . . . .IGBJIIGJ
12: Fantabulous . . . . . .FFCAGCCC
13: Mr. Schneobelen . . . . . .FHCAGCCK
14: Collide O Scope . . . . . .FJKEGCDC
15: The Zoul Train . . . . . .FLKEGCDK
16: Lick The Toad . . . . . .ADIKBIIB
17: The Bitter End . . . . . .ADMIBIID
18: Rub The Buddha . . . . . .MAECCBEJ

## NUCLEAR STRIKE
**PlayStation/ PAL-Version**

**Versteckte Waffen, Cheat-Codes**

**Versteckte Super-Waffen**

In Nuclear Strike sind zwei Mega-Guns, die Hornets-Fury und die Rail-Gun versteckt.

Wenn Ihr im Besitz einer dieser Waffen seid und sterbt, verliert Ihr sie unwiderruflich!

**Die Hornets-Fury**

Diese Waffe findet Ihr im vierten Level, im ROK Spy-Compound. Zerstört hierfür das südlichste Gebäude, nachdem Ihr den Spoin erwischt habt. Holt sie Euch einfach mit der Seilwinde an Bord.

Bei der Hornets-Fury handelt es sich um eine schnellfeuernde Raketenabschußvorrichtung.

**Die Rail-Gun**

Im fünften Level sucht Ihr in der südöstlichsten Ecke der Karte zwei Straßen, die einen kleinen Bereich abtrennen (Schaut einfach auf die Übersichtskarte). Begebt Euch zum Zentrum dieses Areals und findet hier eine kleine Tan-Pagoda mit einem Krater in der Mitte. In diesem Krater solltet Ihr die Rail-Gun finden.

**Einfach erste Mission**

Gebt AVENGER als Paßwort ein, um alle Gegner aus dem ersten Level verwinden zu lassen.

**Unendlich viele Leben**

Gebt LAZARUS ein, daß Euch die Leben nie ausgehen.

**Weiter fliegen**

Mit dem Paßwort MPG reicht Euer Sprit für eine längere Distanz.

**Schneller fliegen**

Um sich schneller fortzubewegen, gebt Ihr WARPDRIVE als Paßwort ein.

**Unendlich viel Munition**

Gebt GOPOSTAL als Paßwort ein, damit Euch die Munitionsvorräte nie ausgehen.

**Future Strike FMV Sequenz anschauen**

Wenn Ihr einen Trailer zu dem Nachfolgespiel von Nuclear Strike ansehen möchtet, gebt Ihr COMMERCIAL als Paßwort ein.

## STAR WARS: MASTERS OF TERAS KÄSI

**PlayStation/ US-Version**

**Verschiedenes**

**Versteckte Charaktere freischalten**

Um versteckte Charaktere zum Spielen zu aktivieren, solltet Ihr das Spiel auf die Schwierigkeitsstufe „Jedi" einstellen und die Option „Charaktere" während des Spiels zu wechseln, aktivieren. Um mit Darth Vader kämpfen zu können, solltet Ihr das Arcade-Game mit Luke Skywalker durchspielen. Um mit dem Storm Trooper zu spielen, schlagt Ihr das Spiel mit Han Solo. Wenn Ihr mit Leia im Sklavenkostüm spielen wollt, solltet Ihr das Spiel mit Ihr durchzocken.

Um Jodo Kast spielbar zu machen, solltet Ihr den Arcade-Modus mit Bona Fett durchspielen. Um das Outfit eines Charakters zu verändern, solltet Ihr die L1-Taste drücken, wenn er mit dem Cursor selektiert ist. Der Storm Trooper verwandelt sich dann in einen Speeder-Bike-Trooper.

Die Levelanwahl im Vs.- und Übungs-Modus aktiviert Ihr, indem Ihr das Spiel mit Chewbacca gewinnt.

**Super Deformierungs-Modus**

Gebt diesen Code ein, wenn das Charakter-Auswahlmenü geladen wird:

Drückt und haltet die SELECT-Taste und gebt ○+X ein.

**Verkleinerungs-Modus**

Gebt diesen Code ein, wenn das Charakter-Auswahlmenü geladen wird:

Drückt und haltet die SELECT-Taste und gebt ○,X+R2 ein. Dieser Code funktioniert nur im Vs.- und Übungsmodus

**Arenen freischalten**

Schaltet die Option, die Kampfarena frei auswählen zu können, indem Ihr den Arcade-Modus mit Chewbacca im Standard- oder Jedi-Schwierigkeitsgrad durchspielt. Auch dieser Cheat funktioniert nur dann, wenn Ihr die Option, den Charakter während des Spiels zu wechseln, ausschaltet.

**Jodo Kast freischalten**

Ihr erhaltet Jodo Kat, wenn Ihr im Survival-Modus gegen sieben oder mehr Gegner bestehen könnt. Auch dieser Cheat funktioniert nur dann, wenn Ihr die Option, den Charakter während des Spiels zu wechseln, ausschaltet.

**Mara Jade freischalten**

Wenn Ihr L1+L2+R1 drückt und im Team-Modus in die Schwierigkeitsstufe Jedi geht, wählt der Computer für Euch die Rebellion und für sich das Imperium aus. Eine Meldung sollte erscheinen, in der „Battle for Mara Jade" steht. Gewinnt den Kampf gegen das Imperium und bekommt als Belohnung Mara Jade. Auch dieser Cheat funktioniert nur dann, wenn Ihr die Option, den Charakter während des Spiels zu wechseln, ausschaltet.

## TEST DRIVE 4

**PlayStation/ PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Zusätzliche Strecken**

Wählt einen Kurs-Rekord und gebt als Namen KNACKED ein, um auf den Spiegelstrecken bei Nacht zu fahren.

**Drei zusätzliche Autos**

Fahrt einen Kurs-Rekord und gebt SAUSAGE als Namen ein. Als Bonus erhaltet Ihr die Viper GTSR, TVR 12/7, '69, den Dodge Daytona und den Pitbull Special zur Auswahl.

**Nitro-Boost:**

Fahrt einen Rundenrekord und gebt als Namen WHOOOOSH ein. Wenn Ihr im nächsten Rennen hupt, aktiviert Ihr einen Nitro-Boost, der Euch nach vorne katapultiert. Die Optionen „Traffic" und „Timer" müssen unbedingt angeschaltet sein.

**Kleines RC-Auto**

Fahrt einen Rundenrekord und gebt als Namen MJCIM.RC ein. Ihr erhaltet ein Rallye-Auto zur Auswahl. Die Optionen „Traffic" und „Timer" müssen auch hier unbedingt eingeschaltet sein.

## TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

**PlayStation/ PAL-Version**

**Verschiedenes**

**Die Kollisionsabfrage abschalten**

Wenn Ihr als Spielername CMNOHITS eingebt, so könnt Ihr nicht mit Euren Gegnern zusammenstoßen. Ihr habt freie Fahrt und keiner behindert Euch oder drängt Euch gar ab.

**Nacht-Modus**

Seid Ihr ein Touring Car-Rennen schon mal bei Nacht gefahren? Wenn Ihr als Spielername CMSTARS eingebt, kommt Ihr in diesen Genuß.

**Vulkan-Strecke**

Gebt CMDISCO als Spielername ein und Ihr fahrt auf einer glühendenVulkanstrecke.

**Helicopter-Ansicht**

Wenn Ihr als Spielername CMCOPTER eingebt, so könnt Ihr das Spiel aus einem sehr spitzen Winkel von hoch oben fahren.

**Cartoon-Hintergründe**

Gebt als Spielername CMTOON ein und Ihr habt phantastische neue Hintergrundgrafiken.

**Micro Machines Modus**

Der Spielername CMMICRO bewirkt, daß das Renne wie das Game Micro Machines aussieht.

## GHOST IN THE SHELL

**PlayStation/ Jap. Version**

**Verstecktes Bild**

Wenn Ihr das Spiel beendet, ohne ein Continue zu brauchen, seht Ihr nach den Credits ein großes Bild von Kusanagi.

## MARVEL SUPER HEROES

**PlayStation/ PAL-Version**

**Codes**

**Donovan's Schwester Anita spielen**

Drückt: ○,○,○,○,○,○,○,○,○. Danach drückt Ihr LP+MP+HP.

**Reality-Gems wegschalten**

Um alle gems auszuschalten müssen im Zwei-Spieler-Modus beide Spieler nach der Charakterauswahl die SELECT-Taste solange gedrückt halten, bis der Kampf beginnt.

**Die Bosse zur Auswahl haben**

Um Thanos oder Dr. Doom anwählen zu können, solltet Ihr das Spiel durchspielen und dann eine der folgenden Tastenkombinationen im grafischen Charakter-Auswahlmenü eingeben:

**Für Thanos:**

○,○,HP,HP+MP,HP+MP+LP

**Für Dr. Doom:**

○,○,LK,LK+MP,LK+MK+HK

Wenn Ihr nach dieser Aktion Euer Spiel speichert, so stehen Euch diese Charaktere im nichtgrafischen Charakter-Auswahlmenü immer wieder zur Verfügung. Für die Darstellung der Boß-Charaktere im grafischen Auswahlmenü müßt Ihr den Code leider immer wieder eingeben.

**Zufällige Charakterauswahl**

Dieser Cheat funktioniert nur im grafischen Charakter-Auswahlmenü. Drückt in diesem Bildschirm für die Dauer von drei Sekunden die ○-Taste. Jetzt sollte der Cursor sehr schnell zu bewegen sein. Drückt nun eine beliebige Taste.

**Das Outfit der Spieler verändern**

Dieser Cheat funktioniert ebenso wie die zufällige Auswahl des Charakters nur im grafischen Charakter-Auswahlmenü. Bewegt den Cursor über einen beliebigen Charakter, drückt ○ bzw. ○ für die Dauer von drei Sekunden und drückt danach einen beliebige Taste.

**Gegner verprügeln**

Wenn Ihr die letzte Runde eines Kampfes gewonnen habt und der Gegner am Boden liegt, drückt Ihr die SELECT-Taste, so daß Ihr weiter auf den Gegner einschlagen könnt.

**Gegner beschimpfen**

Drückt während des Spiels ○,○,SELECT, um Euren Gegner zu beschimpfen.

**Mit Kürbissen werfen**

Wenn Ihr einen Reality-Gem benutzt, drückt Ihr die SELECT-Taste, so daß Euer Charakter beginnt, mit Kürbisen zu werfen.

## WARCRAFT 2

**PlayStation/ PAL-Version**

**Paßwörter, Levelcodes**

Folgende Cheats werden im Spiel im Pausen-Menü eingegeben:

NSCRN - . . . . . Die komplette Karte
GLTTRNG - . . . . . 100.000 Einheiten Gold
VLDZ - . . . . . 5000 Einheiten Öl
MKTS - Gebäude haben eine kürzere Bauzeit.
DCKMT - . . . . . Alle Gebäude erreichen . . . . . ihre höchste Ausbaustufe.
VRYLTTL - . Ihr erhaltet alle Zaubersprüche.
TSGDDYTD - . Ihr sei unverwundbar (nicht gegen Magie) und Eure Schlagkraft erhöht sich.
THRCNBN - . . . . . Die Endsequenz

**Hier findet Ihr die Paßwörter für die einzelnen Full-Motion-Videos:**

DPPNNG . . . . . PRLDTN
RCGRTS . . . . . BRNNGF
HMSRFV. . . . . HWRNTH
DRNRTH . . . . . RCDPVC
HDPVCT. . . . . TDPNNG
QLTHLS . . . . . HKHZMD
RTNTZR. . . . . RCTDVC
HTDVCT. . . . . TDSFDR
NRTHLN. . . . . RCKHZM

**Menschen: Tides of Darkness -Codes**

HLLBRD -. . . . . Hillsbrad
MBSHTM - . . . . . Hinterhalt bei Tarren Mill
HSTHSH - . . . . . Southshore
TTCKNZ - . . . . . Attacke auf Zul Dare
HTLBRD - . . . . . Tol Barad
DNLGZ - . . . . . Dun Algaz
GRMBTL -. . . . . Grim Batol
TYRHND - . . . . . Tyr´s Hand
BTTLTD - . . . . . Schlacht bei Darrowmere
PRSNRS - . . . . . Die Gefangenen
BTRYLN - . . . . . Verräter
BTTLTC - . . . . . Schlacht bei Crestfall
SSLTNB - . . . . . Blackrock Spire
GRTPRT - . . . . . Das Große Portal

**Orks: Tides of Darkness -Codes**

ZLDR - . . . . . Zul Dare
RDTHLL - . . . . . Überfall auf Hillsbrad
RCSTHS - . . . . . Southshore
SSLTNH - . . . . . Angriff auf Hillsbrad
RCTLBR - . . . . . Tol Barad
BDLNDS - . . . . . Brachländer
FLLFST - . . . . . Fall von Stromgarde
RNSTNT - . . . Runenstein bei Caer Darrow
RZNGFT - . . . Vernichtung von Tyr´s Hand
DSTRCT - . . . . . Zerstörung von Stratholm
DDRSSQ - . . Die Untoten von Quel Thalas
TMBFSR - . . . . . Das Grabmal des Sargeras
SGFDLR - . . . . Die Belagerung von Dalaran
FLLFLR - . . . . . Der Fall von Lord Aeron

**Menschen: Beyond The Dark Portal - Codes**

LLRSJR - . . . . . Allerias Reise
BTTLFR - . . . . . Schlacht um Nethergarde
NCMRNT - Der Graben zwischen den Welten
BYNDTH - . . . Jenseits des Dunklen Portals
SHDWSS - . . . . . Schattenmeer
FLLFCH - . . . . . Der Fall von Auchindoun
DTHWNG - . . . . . Deathwing
CSTFBN - . . . . . Kampf an der Küste
HRTFVL - . . . . . Im Herzen des Bösen
BTTLFH - . . . . . Belagerung der Vorhut
DNCFTH - . . . . . Verrat des Laughing Skull
BTTRTS - . . . . . Der teuer erkaufte Sieg

**Orks: Beyond The Dark Portal - Codes**

SLYRFT - . . . Schlächter von Shadowmoon
SKLLFG - . . . . . Der Schädel des Gul Dan
THNDRL - . Thunderlord und Bone Chewer
RFTWKN - . . . . . Durchgang zur Finsternis
DRGNSF - . . . Drachen von Blackrock Spire
NWSTRM - . . . . . New Stormwind
SSFZRT - . . . . . Die Gewässer von Azeroth
SSLTNK - . . . . . Angriff auf Kul Tiras
DPTMBF - . . . . . Das Grabmal des Sargeras
LTRC - . . . . . Alterac
YFDLRN - . . . . . Das Auge von Dalaran
DPDRKP - . . . . . Das Dunkle Portal

## WCW VS. NWO: WORLD TOUR

**Nintendo 64/ US-Version**

**Verschiedenes**

**Spezieller Move mit einem maskierten Wrestler**

Wenn Ihr mit einem der maskierten Wrestler, wie z.B. Rey Mysterio Jr. oder Black Ninja kämpft, könnt Ihr Euren Gegner mit einem Back-Flip angreifen, indem Ihr gegen die Seile rennt und die A-Taste drückt, wenn Ihr kurz davor seid.

**Somersault Roll**

Hierbei handelt es sich um eine undokumentierte Funktion des Spiels. Beim Rennen drückt Ihr die R-Taste, um unter Eurem Gegner hindurchzurollen.

**Die Maske des Gegners herunterziehen**

Wenn einer Eurer Gegner eine Maske trägt, dann könnt Ihr sein Gesicht entblößen, indem Ihr einen Kämpfer wählt, der den Eye-Gouge-Move beherrscht (z.B. Eric Bischoff). Verprügelt den maskierten Gegner so lange, bis er seine Maske verliert.

**Top-Rope-Tricks**

Um für eine Weile auf den Seilen zu stehen und den richtigen Moment abzupassen, um Euren Gegner anzuspringen, haltet Ihr die A-Taste gedrückt. Drückt sie als erste Taste, wenn Ihr beginnt, auf die Seile zu steigen. Um von den Seilen wieder hinunterzuklettern oder herunterzuspringen, benutzt Ihr die R-Taste.

**Die Verkleidung ändern**

Im Spieler-Auswahlmenü drückt Ihr lC oder rC, um die Kleidung des Wrestlers zu verändern.

**Schlagobjekte aus der Menge erhalten**

Wrestler, die in der Gunst des Publikums stehen, bekommen von den Zuschauern Gegenstände wie Baseballschläger oder Stühle zugesteckt (Sting oder Hulk Hogan). Steigt aus dem Ring und geht zu den Zuschauern hinüber. Drückt oC und schon haltet Ihr ein Objekt in der Hand. Leider könnt Ihr diese Gegenstände nicht mit in den Ring nehmen.

**„Hollywood" Hulk Hogan's-Move**

Ihr führt einen Top-Rope-Stinky-Leg-Drop auf Euren, auf dem Boden liegenden Gegner aus, indem Ihr in die nächste Ecke geht und uC drückt.

**„Macho Man" Randy Savage's-Move**

Um Euren am Boden liegenden Gegner mit einem Flying-Elbow-Move völlig zu demoralisieren, begebt Ihr Euch in die nächstliegende Ecke und drückt die A-Taste, um einen starken Klammergriff vorzubereiten. Drückt ○+A.

**„Sting's"-Moves**

DDT: Haltet die A-Taste und drückt die B-Taste.

Face Crusher: Nähert Euch einem Gegner von hinten, drückt kurz die A-Taste und drückt A ein weiteres Mal.

**Buff Bagwell's-Moves**

Manhattan Drop: Schmeißt Euren Gegner in die Seile, drückt ○ und haltet A. Wenn der Gegner aus den Seilen zurückgeschleudert wird, laßt Ihr A wieder los.

Fisherman's-Suplex: Wartet, bis die Spirit-Anzeige zu blinken beginnt, haltet die A-Taste und drückt den Analog-Stick in die entsprechende Richtung.

**Chris Benoit's-Moves**

Diving Headbutt: Wenn Euer Gegner auf dem Boden liegt, dann geht Ihr in die Ecke und drückt uC.

Monkey Flip: Werft Euren Gegner in die Seile und wartet, bis er zurückgeschleudert wird. Drückt ○, A.

**Dean Malenko's-Moves**

Texas Cloverleaf: Wenn der Gegner am Boden, mit dem Gesicht nach unten liegt, geht Ihr zu seinem Bein, und drückt A.

Reverse Arm Bar: Drückt A, B

**Diamond Dallas-Page's-Moves**

Diamond Cutter: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, drückt A und bewegt den Analogstick kurz in die entsprechende Richtung.

Piledriver to Body Slam: A+○, A

**Eddy Guerrero's-Moves**

Frog Splash: Wenn Euer Gegner mit dem Gesicht am Boden liegt, geht Ihr in die nächste Ecke und drückt uC.

Frankensteiner: A+○+B

**Eric Bischoff's-Moves**

Headlock Punch: A, A

Face Rake: A, ○, A

**Giant's Moves**

Choke Slam: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, haltet A und bewegt den Analogstick kurz in die entsprechende Richtung.

Choke Hold: A+○+B

**Glacier's Moves**

Cryonic-Kick: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, haltet A und bewegt den Analog-Stick kurz in die entsprechende Richtung.

Northern-Light-Suplex: A+○+B

**Kevin Nash's-Moves**

Jackknife-Power-Bomb: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, haltet A und bewegt den Analogstick kurz in die entsprechende Richtung.

Choke Slam: Werft Euren Gegner in die Seile und drückt ○+A. Laßt beide Tasten wieder los, wenn er aus den Seilen zurückkommt.

**Lex Luger's Moves**

Torture Rack: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, geht hinter Euren Gegner, haltet A und bewegt den Analog-Stick kurz in die entsprechende Richtung.

Standing-Clothesline: A+B

**Rey Mysterio Jr.'s-Moves**

Hurricanrana Pin: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, geht hinter Euren Gegner, haltet A und bewegt den Analogstick kurz in die entsprechende Richtung.

Head Spin Flip: A+○, A

**Ric Flair's-Moves**

Figure Four Leg Lock: Wenn der Gegner am Boden mit dem Gesicht nach unten liegt, geht Ihr zu seinem Bein und drückt A.

Flying-Knee-Drop: Wenn Euer Gegner mit dem Gesicht am Boden liegt, geht Ihr in die nächste Ecke und drückt uC.

**Rick Steiner's-Moves**

Canadian Backbreaker: A+○,B

Steinerline: A+○+A

**Scott Hall's-Moves:**

Top-Rope-Outsider's-Edge: Schmeißt Euren Gegner in die Ecke, stellt Euch neben ihn, haltet A+○, A.

Pinning-Outsider's-Edge: Wartet, bis das Spirit-Meter zu blinken beginnt, geht hinter Euren Gegner, haltet A und bewegt den Analogstick kurz in die entsprechende Richtung.

**Scott Norton's Moves:**

Shoulder Breaker: A,○,B

Power Bomb: A+○,B

**Scott Steiner's-Moves**

Belly to Back-Suplex: A+○,B

Frankensteiner: Schmeißt Euren Gegner in die Seile, drückt ○+A, bis er wieder zurückkehrt.

**Steven Regal's-Moves**

Regal-Stretch: Wenn der Gegner am Boden mit dem Gesicht nach unten liegt, geht Ihr zu seinem Bein und drückt A.

Holding-Arm-Bar: A, ○, B

**Sting'- Moves**

Scorpion-Death-Lock: Wenn der Gegner am Boden, mit dem Gesicht nach unten liegt, geht Ihr zu seinem Bein und drückt A.

Scorpion-Death-Drop: Geht hinter Euren Gegner und drückt A, A.

**Syxx's-Moves**

Standing-Buzz-Killer: Geht hinter Euren Gegner und drückt A, A.

Flying Guillotine: A+○, A

# Tomb Raider II

## Komplettlösung Teil 2

von Stefan Hellert und Uwe Dietrich

### 10. AN DECK

Und weiter geht's! Bevor Ihr durch die Öffnung vor Euch klettert, erledigt besser erst die zwei Gegner rechts. Springt dann durch die Öffnug ins Wasser und klettert sofort wieder raus, da Euch zwei Fische angreifen. Klettert über die Felsen und holt Euch den Schlüssel. Springt erneut ins Wasser und taucht die unterirdische Höhle entlang. Steigt aus dem Wasser, wo ein Prügelknabe auf Euch wartet. Lauft rechts an der Felswand entlang, erschießt den Gangster mit dem Flammenwerfer. Geht links um die Ecke. Ihr müßt die Kisten so verschieben, wie auf Bild 1 zu sehen ist. Öffnet die freigelegte Tür mit dem Schlüssel und geht hinein. Legt den Schalter unter Wasser um und klettert wieder raus. Draußen wartet erneut ein Gangster. Klettert dort hinauf und stellt Euch rechts auf die Klappe. Sie öffnet sich und Ihr fallt hinunter. Klettert die Leiter am Ende des Ganges nach oben und betätigt den Schalter. Geht zurück in den Schiffsrumpf (wo Ihr den Unterwasserschalter gedrückt habt) und zieht die Kiste raus. Lauft durch den Gang und klettert in die Grotte mit dem Schlauchboot. Lockt die Taucher unter Wasser an und erledigt sie, wie üblich, vom Rand aus. Links vom Boot steigt Ihr aus dem Wasser und erledigt



Bild1: Verschiebt die Kisten so, daß Ihr die Tür öffnen könnt

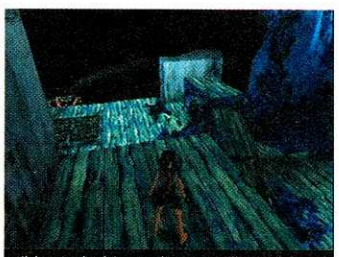


Bild2: Geht bis zu dieser Stelle und springt von dort weiter



Bild3: Öffnet diese Tür, um den Seraph zu finden

dort den Gangster. Klettert am Ufer entlang über die Felsen, bis Ihr zum nächsten Gang kommt. Lauft ihn entlang, biegt aber nicht links ab, sondern lauft bis zum Ende geradeaus. Füllt Eure Energie voll auf und laßt Euch durch das Loch auf das Schlauchboot fallen. Nehmt den Schlüssel und versucht soviele Haie wie möglich vom Boot aus zu erledigen (insgesamt drei). Klettert dann erneut über die Felsformation am Ufer in den Gang und geht dort nach links. Klettert am Ende des Ganges die Wand nach oben und lauft den dunklen Gang entlang. Ihr kommt wieder zum Schiff. Klettert an Deck und erledigt erst mal alle Gegner, die dort herumlungern. Klettert rechts zwei Decks nach unten, bis Ihr an der Stelle steht, die Ihr auf Bild 2 seht. Springt dann über den einzelnen Fels bis auf die umgekippte Schiffshälfte. Laßt Euch am Ende des Rumpfes herunterhängen. Ihr seht dort einen Spalt. Laßt kurz los und haltet Euch dann an diesem fest. Hangelt Euch nach links und zieht Euch wieder hoch auf die Plattform. Springt zu der Höhle auf der gegenüberliegenden Seite. Lauft durch den Gang und klettert bzw. springt am Ende die Schräge nach oben. Benutzt dazu die Plattformen. Ganz oben warten zwei Höhlenmenschen. Wenn Ihr den Gang weitergeht, kommt Ihr wieder zum Schiff. Springt bis auf das Dach des Aufbaus und von dort weiter auf das nächste Dach rechts neben dem Schlot. Laßt Euch durch die Luke fallen und erledigt den Schraubenschlüsselschwinger. Geht den Gang entlang bis zur Tür. Diese öffnet sich automatisch. Zieht dann die Tür aus der Wand und betätigt den Schalter dahinter. Eine weitere Tür öffnet sich. Lauft zum anderen Ende des Decks und durch die jetzt offene Tür. Dahinter könnt Ihr den Kabinenschlüssel benutzen. Lauft im nächsten Raum ganz rechts an der Wand entlang bis zur festen Plattform. Drückt den Schalter. Lauft nun über die restlichen Platten zur Tür hinaus. Geht durch die geöffnete Tür und die Treppen hoch. Lauft die Höhle entlang und klettert am Ende den Felsen hoch. Ihr könnt Euch jetzt durch das Loch im Boden auf den Schlot fallen lassen. Dort findet Ihr den Lagerschlüssel. Klettert wieder das ganze Schiff nach unten, lauft den weiten Weg zurück bis zu der Stelle, wo Ihr die Kisten verschoben habt und erledigt dort die heißen Jungs. Lauft weiter und öffnet mit dem Schlüssel die Tür im Fels (Bild 3). Geht hindurch und Ihr findet links hinten ein Objekt sowie das Ende des Levels.

### 11. DAS TIBETANISCHE HOCHLAND



Bild4: Zerschießt die Wand und versteckt Euch darin



Bild5: Geht vorsichtig um die Eiszapfen herum

Das Objekt, das Ihr gefunden habt, ist der sogenannte Seraph und führt Euren Weg weiter nach Tibet. Nachdem Ihr den Kondor erledigt habt, kommt Ihr an die nächste Schräge. Zückt Eure Pistolen und rutscht abwärts. Zerschießt die brüchige Stelle links in der Wand und rennt schnell hinein, bevor Euch die Lawine überrollt (Bild 4). Im Gang erwartet Euch ein Schneelöwe. Erledigt ihn und geht den Weg weiter nach oben. Links befindet sich eine Niesche. Geht in dieser in Deckung, da eine weitere Lawine kommt. Klettert dann nach oben und durchquert die Höhle, bis Ihr zu einem Abgrund kommt. Springt durch die brüchige Wand, aber haltet Euch soweit rechts wie möglich, da Ihr auf einer Schräge landet. Springt sofort weiter nach rechts zum Durchgang. Geht weiter, erledigt die beiden Vertreter der Spezies Aves und rutscht den Abgrund rückwärts hinunter, bis Ihr auf einer Plattform mit einem Durchgang landet. Geht in die Höhle und springt ins Wasser. Klettert dann den Eisblock nach oben, zieht Euch hoch und bleibt kurz am Rand stehen, bis die Eisspitzen von oben herab gefallen sind. Geht weiter und Ihr steht wieder in der Schlucht. Springt jetzt rechts an den Felsen nach oben und Ihr betretet eine weitere Höhle. Lauft diese nach hinten und laßt Euch durch das Loch fallen. Rutscht die Schräge hinunter und Ihr kommt in einer Eishöhle raus (Bild 5). Umgeht die Eiszapfen vorsichtig und lauft dann durch den Gang auf der anderen Seite. Wenn Ihr Euren Blick durch die Schlucht schweifen laßt, seht Ihr an der linken Wand auf einem Vorsprung ein Medi Pack liegen. Springt dorthin und klettert von der Stelle aus über die Felsen nach oben. Ihr seid jetzt auf der anderen Seite der Schlucht. Oben angelangt, erledigt Ihr die beiden Wachen vor der Blockhütte und schnappt Euch das Snowmobil. Fahrt in die Höhle. Den Wächter, den Ihr dort antrefft, übergeht bzw. überfahrt Ihr einfach. Ihr fahrt weiter, bis Ihr zu einer weiteren „Lichtung" kommt. Klettert dann durch die Öffnung auf der anderen Seite, wo zwei Schneelöwen ihr Unwesen treiben. Verschiebt die Eisblöcke so, wie auf Bild 6 zu sehen ist. Geht dann zurück zu Eurem Snowmobil. Fahrt damit über die mittlere Rampe und dann weiter über die anderen Rampen (mit gedrückter Action-Taste), bis Ihr durch den eben freigeschobenen Durchgang gelangt (Lara goes Rückenorthopädin!). Springt in der Höhle noch mal über den Abgrund und fahrt weiter. In der nächsten Höhle gabelt sich der Weg. Steigt ab und lauft den rechten Weg entlang. Am Ende klettert Ihr die Eiswand nach oben und betätigt den Schalter. Lauft zurück zum Snowmobil, erledigt die Gangster und nehmt dann den linken Weg. Fahrt durch das jetzt offene Gatter und weiter über die Eisbrücke in die nächste Höhle. Macht auf Eurem Weg die Gegner am besten einfach platt. Springt über die nächste Schanze und stellt das Snow-Mobil in der gegenüberliegenden Höhle ab. Lauft langsam auf die Kante des Abgrundes zu und die Lawine löst sich. Springt rechts auf die Schräge, laßt Euch rückwärts runterrutschen und haltet Euch fest. Klettert nach unten. Laßt Euch kurz fallen und haltet Euch am nächsten Vorsprung wieder fest. Klettert in die Höhle und sammelt den Schlüssel auf. Laßt Euch in das Loch fallen, zerschießt die brüchigen Eisplatten und erledigt den Spion, der aus der Kälte kam. Geht weiter bis zum Tor, das Ihr mit dem Schalter links öffnet (Vorsicht, Eiszapfen!). Geht hindurch und klettert wieder nach oben zu Eurem Snowmobil. Springt jetzt zu der Plattform (Bild 7). Geht weiter in die große Höhle, dann rechts bis zu dem Schlüsselkasten. Benutzt den Schlüssel, um die Zugbrücke zu betätigen. Lauft darüber. Speichert vor dem „Vorsicht, Lawinen kreuzen!"-Schild. Lauft vorsichtig an den Lawinen vorbei und in die Höhle hinein. Sie stürzt hinter Euch ein. Lauft bis zum Abgrund und springt zur Schräge links. Ihr rutscht hinunter. Haltet Euch fest und hangelt Euch auf die andere Seite. Zieht Euch hoch und betretet erneut die Höhle. Der vorher zugefrorene Teich ist jetzt abgelaufen und Ihr könnt einen weiteren Schlüssel aufsammeln. Aufgepaßt, ein motorisierter Bösewicht hält sich nicht an die StVO. Also, höchste Zeit, ihm einen Straf- bzw. Denkzettel zu verpassen. Springt am besten viel herum, denn wenn er Euch mit dem Snowmobil erwischt, seid Ihr sofort tot. Habt Ihr ihn erledigt, fahrt Ihr mit seinem Snowmobil zurück zu fahrbaren Untersatz (am Abgrund, fahrt Ihr ganz links an der Schräge entlang). Steigt dann um und fahrt mit Eurem Snowmobil bzw. lauft und klettert zurück zu der Blockhütte. Ihr könnt sie jetzt mit dem Hüttenschlüssel öffnen, ganz klar! Betätigt den Schalter und wartet auf die drei üblen Gangster, die gleich in die Hütte gestürmt kommen. Geht dann wieder hinaus und weiter durch das geöffnete Gatter links. Geht weiter, bis Ihr in eine große Höhle kommt, in der wieder ein Schurke und sein Snowmobil warten. Über den großen Abgrund auf der gegenüberliegenden Seite kommt Ihr, indem Ihr links zum Vorsprung springt und Euch dann nach links hangelt (Bild 8). Geht weiter und Ihr kommt ins Freie. Lauft ein Stück das Tal hinunter. Sobald Ihr Motorengeräusche hört, lauft zurück, klettert die Felswand hoch und erledigt die beiden Snowmobil-Piloten von oben. Lauft dann an das Ende das Tals, wo Ihr einen Block in die Wand drücken könnt. Ihr kommt in eine Höhle, in der wieder zwei maskierte Möchtegern-Terroristen herumlungern. Geht bis zum Abgrund und erledigt den Gangster, der unten rechts steht. Springt dann auf den Vorsprung links und springt von dort mit einem weiten Köpfer (!) ins Wasser. Klettert aus dem Wasser raus und geht den Gang links entlang zum Levelende.

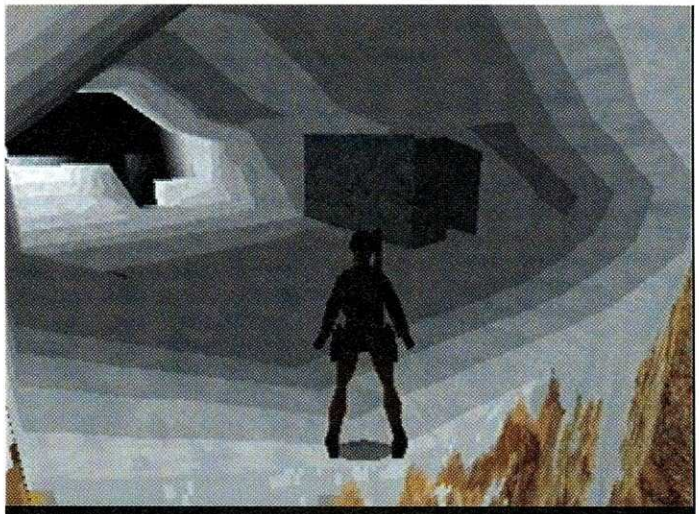
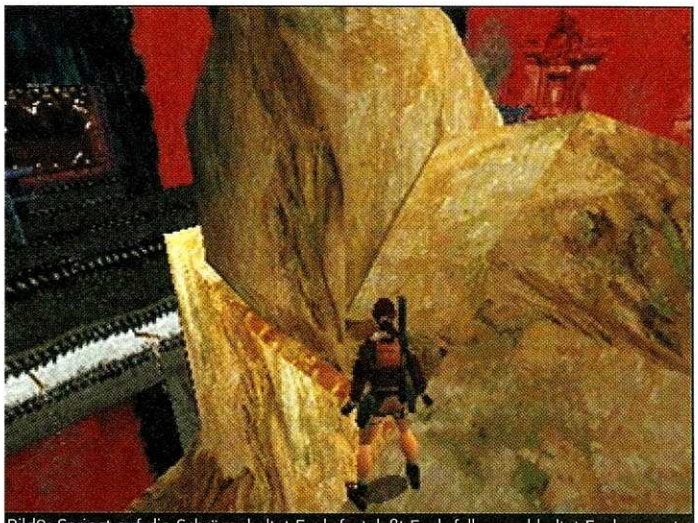

Bild6: Schiebt die Eisblöcke aus dem Weg


Bild7: Springt über den Abgrund zu der Plattform


Bild8: Springt links an den Vorsprung und hangelt Euch weiter

## 12. DAS KLOSTER VON BARKHANG

Lauft bis zu der Ecke am großen Platz und seht zu, wie Bartolis Schergen mit den Mönchen kämpfen. Sprecht dann selber mit den Waffen zu ihnen. Wenn sich keiner mehr in einer vertikalen Position befindet, könnt Ihr weitergehen. Gegenüber von der großen Treppe befindet sich eine Leiter, die Ihr nach oben klettert. Oben erwartet Euch erst mal ein böser Vogel. Klettert dann an den Plattformen weiter nach oben. Lauft oben den Steg entlang. Auf dem nächsten Absatz müßt Ihr auf die Schräge springen, Euch festhalten, kurz loslassen und wieder festhalten (Bild 9). Hangelt Euch dann nach links und zieht Euch nach oben. Zerschießt die Fenster und betretet das Innere des Klosters. In dem Gang rechts hinten vergißt ein Mönch das Zölibat sowie alle 10 Gebote und fällt über Euch her. Lauft geradeaus weiter und erledigt den Pistolero


Bild9: Springt auf die Schräge, haltet Euch fest, laßt Euch fallen und haltet Euch erneut fest

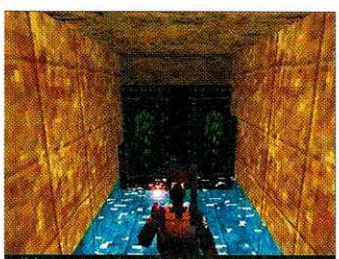

Bild10: Die sich schließenden Türen sind für Kenner des ersten Teils kein Problem


Bild11: Setzt hier einen der Edelsteine ein


Bild12: An dieser Stelle wird es sehr heikel. Laßt Euch vor dem Sandsack ins Loch fallen


Bild13: Springt von der Plattform zur Burg

auf dem Balkon. Dann zurück in den Gang und rechts abbiegen. Im linken Raum lauert Euch ein weiterer Mönch auf, und von hinten kommt ein Uzi-Fanatiker. Verlaßt den Raum durch die Tür rechts und klettert die Leiter nach oben. Auf dem Steg wartet wieder ein Mönch. Ihr befindet Euch jetzt in einer großen Halle mit einer Buddha-Figur. Sammelt den Schlüssel ein und lauft den Steg nach links entlang. Im Raum lauft Ihr einmal vor dem Gang vorbei und laßt die Steinkugel nach unten rollen. An der nächsten Abzweigung lauft Ihr kurz in den Gang und springt sofort wieder zurück, da Euch sonst eine weitere Steinkugel überrollt. Lauft dann nach links oben, bis Ihr vor dem Wasserbecken steht. Springt hinein und taucht immer am Beckenrand entlang bis zu der Öffnung. Steigt dahinter aus dem Wasser und laßt Euch in den scheinbar bodenlosen Abgrund fallen. Ihr landet im Wasser. Lauft dann den mit Wasser halbgefüllten Gang entlang und achtet dabei auf die altbekannten automatisch schließenden Türen (Bild 10). Am Ende des Ganges ist eine Leiter, die Ihr natürlich hochklettert. Oben stellt Ihr die Mönche und Bartolis Gesellen kalt und geht in den nächsten Raum. Sammelt die erste Gebetsrolle ein. Sobald Ihr sie genommen habt, gehen die Feuer an. Springt einfach zwischen diesen hindurch. Im Raum davor zieht Ihr die Kiste unter der Säule heraus. Ihr könnt dann die andere Kiste aus der Wand ziehen. Im Gang dahinter kommt Ihr zu einer Leiter. Oben angelangt seid Ihr wieder in den Gängen mit den Steinkugeln. Geht zu dem Steg und klettert die Leiter wieder hinunter. Mit dem Schlüssel könnt Ihr nun die Tür zur Halle öffnen. In der Halle warten mehrer Mönche auf Euch. Wenn Ihr auf den Buddha zulauft, kommen noch ein paar von Bartolis Schlägern herbeigeeilt. Ihr könnt Euch nun verstecken und ganz gemütlich zusehen, wie sich die beiden Parteien gegenseitig die Köpfe einschlagen. Geht dann durch die Tür links vom Eingang. Ihr kommt in einen Gang mit Schwingmessern. Nach dem ersten geht Ihr links in den Raum, erledigt den Mönch und sammelt den Schlüssel ein. Geht zurück in die Halle. Verlaßt sie durch das große Tor. Lauft den Gang bis zum Ende und biegt links in den Raum ein. Ihr könnt die Holztür öffnen und einen weiteren Schlüssel einsacken. Geht bis zu dem Raum mit den zwei rollenden Stahlrädern und schließt die Tür zum Dach auf. Geht die Treppen nach oben und geht zwischen den goldenen Statuen rechts durch. Biegt nach rechts ab und betätigt den Schalter. Lauft dann zurück zum Platz, und springt über die Feuerstellen, solange sie erloschen sind. Lauft gleich nach links und klettert sofort die Leiter hinauf, da viele Gegner Euch das Leben schwer machen wollen. Klettert wieder hinunter und betätigt den Schalter. Laßt Euch durch eine der Fallgruben nach unten fallen, zerschießt die Fenster und sammelt die beiden Edelsteine ein. Betätigt den Schalter und klettert über die Leiter wieder aufs Dach. Lauft die Treppen hoch und dann nach links. Zwischen den zwei Goldstatuen setzt Ihr einen der Edelsteine ein (Bild 11). Dreht Euch um, jetzt könnt Ihr in den Raum dahinter. Links zieht Ihr die Kiste heraus und sammelt die zweite Gebetsrolle ein. Verlaßt das Dach wieder und geht zurück in die Halle. Dort lauft Ihr rechts zur Wand und benutzt den linken Durchgang. Klettert die Leiter hoch. Lauft den Gang entlang und macht einen großen Sprung zum Buddha. Klettert erst auf die Hand und springt dann auf den Kopf. Von dort auf die rechte Hand und in den Durchgang. Setzt den zweiten Edelstein ein. Klettert den Buddha nach unten und laßt Euch durch die Luke im Raum unter dem Buddha fallen. Lauft den Gang entlang, bis Ihr in einen größeren Raum mit einer Pumpe kommt. Drückt den Schalter links von der Pumpe und Ihr könnt den nächsten Raum betreten. Schiebt die Kiste vor die Quelle und bringt sie so zum versiegen. Laßt Euch die Schräge rückwärts hinunterrutschen, haltet Euch fest und laßt Euch fallen. Schiebt unten die Kiste beiseite und sammelt die dritte Gebetsrolle ein. Verlaßt die Zisterne über die Leiter. Im nächsten Durchgang kommt ein Mönch von hinten angerannt. Also aufgepaßt. Erschießt die nächsten zwei Mönche und geht dann nach links durch den Raum. Zwei von Bartolis Männern kommen Euch nach. Geht den Gang weiter. Die heikle Stelle (Bild 12) meistert Ihr folgendermaßen: Wenn Ihr auf das Feuer zugeht, erlöscht dieses. Wartet den geeigneten Moment ab und laßt Euch vor dem Sandsack in das Loch fallen. Ihr seht die Scheibe hin und her rollen. Stellt Euch ganz an die Seite, wartet den geeigneten Moment ab, zieht Euch hoch und laßt Euch in das nächste Loch fallen. Zieht Euch erneut hoch, paßt auf das Rad auf und sammelt im nächsten Raum den Schlüssel ein. Lauft den Gang weiter entlang und laßt Euch - wie gehabt - rückwärts hinunterrutschen und haltet Euch fest. Laßt Euch fallen. Ihr seid wieder in der Zisterne. Lauft erneut zur Halle und benutzt dort den Falltürenschlüssel (an der Wand links vom Buddha). Klettert durch die Falltür, lauft den Gang entlang und erledigt im Raum die Gegner. Betätigt links

den Schalter, um die Tür zur großen Halle zu öffnen. Achtung, Gegner! Geht dann erst durch die rechte Tür in den Raum und Ihr kommt von dort in eine Schlucht. Lauft bis zum Ende und klettert links hinten im Durchgang die Leiter nach oben. Geht auf dem Felsvorsprung entlang nach rechts (Raben greifen an), und geht dann weiter über die Hängebrücke. Lauft durch den engen Durchgang, erledigt den Mönch und die beiden Raben. Klettert an der Wand nach oben und springt über die Plattform zu den Zinnen der Burg (Bild 13). Ihr gelangt durch die Öffnung ins Innere. Ihr findet dort eine weitere Gebetsrolle. Mit dem Schalter öffnet Ihr die Tür ins Freie. Draußen erwartet Euch ein Gangster mit Schrotflinte. Lauft jetzt den ganzen Weg zurück bis in die Halle (Auf Eurem Weg lauern Euch zwei Gegner auf). Lauft quer durch die Halle, die Treppen runter, in den Gang und nehmt die erste Tür rechts. Erledigt den Mönch und lauft weiter geradeaus bis zu der Fallgrube. Da sie unter Euch aufklappt, lauft Ihr langsam rückwärts auf sie zu und haltet Euch fest. Ihr kommt in einen Quergang. Geht nach rechts und lauft links die Treppen nach oben. Zerschießt dabei die Fenster und laßt Euch sofort nach unten fallen. Erledigt unten die Mönche und klettert die Leitern nach oben. Auf der Kiste findet Ihr die fünfte Gebetsrolle. Begebt Euch wieder nach unten und drückt den Schalter, um die Tür zu öffnen. Vier garstige Gangster erwarten Euch sehnsüchtig. Lauft jetzt wieder zurück in die Halle. Lauft in dem Graben vor dem Buddha entlang und dann rechts die Treppen hoch in den Gang, wo Ihr die fünf Gebetsrollen einsetzen müßt. Lauft durch die offene Tür und setzt am Siegel den Seraph ein. Den Level beendigt Ihr, indem Ihr durch die geöffnete Tür geht.

## 13. DIE KATAKOMBEN DES THALION

Ihr steht am Treppenabsatz. Geht nicht die Treppe hinunter, sondern laßt Euch links oder rechts hinunterfallen, um nicht von den Eiszapfen aufgespießt zu werden. Im nächsten Raum geht Ihr rechts

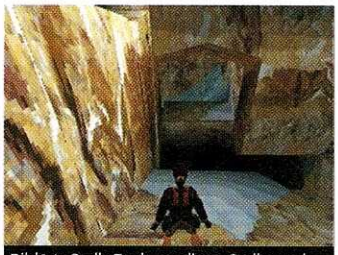


Bild14: Stellt Euch an diese Stelle und rutscht hinunter



Bild15: Rutscht hier hinunter und springt an den Felsvorsprung



Bild16: Bewegt den Block bis an diese Stelle



Bild17: Schwimmt zu dem Block, zieht Euch hoch und springt zu der Leiter

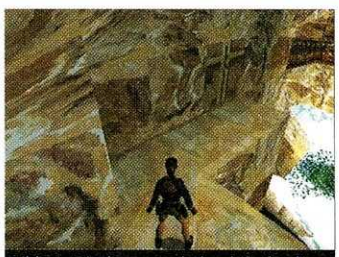
über die Holzplanken bis zum Rand. Klettert über die Leiter nach unten und erledigt den Yeti (kaum entdeckt, schon durch Euch vom Aussterben bedroht). Geht dann in den Raum darunter und betätigt den Schalter. Klettert die Leiter wieder nach oben. Stellt Euch an die Schräge (Bild 14), rutscht hinunter und springt zur anderen Seite. Zückt die Waffen und erledigt den knuddeligen Schneeleoparden. Laßt Euch wieder an der Seite der Treppe nach unten fallen (Eiszapfen-Alarm!). Ihr kommt in eine große Höhle und lauft die Treppen nach unten. Auf der Treppe hinter Euch erscheinen ein paar böse Jungs. Ihr wißt, was Ihr zu tun habt. Unten erwarten Euch noch zwei Raubkatzen. Lauft dann nochmals die erste Treppe hoch und springt auf den Block rechts. Von dort aus weiter auf das Sims links. Ihr seht, wie zwei Schneekugeln auf Euch warten. Lauft auf sie zu und springt, sobald sie sich bewegen, mit einem Seitwärts-Salto ins Wasserbecken. Das ist die einfachste Methode, diese Stelle zu überwinden. Klettert nun aus dem Wasser heraus und lauft zum Ende der Höhle. Dort klettert Ihr rechts auf die Felsformation. Geht über die schneebedeckten Felsen bis zu den brüchigen Platten. Lauft mit gedrückter X-Taste über die Platten und haltet Euch an der Leiter fest. Klettert nach oben und springt mit einem Rüchwärts-Salto auf die Plattform hinter Euch. Springt nach oben und betätigt den Schalter. Das Gitter gegenüber öffnet sich. Stellt Euch an die Schräge, rutscht hinunter und springt an die Plattform (Bild 15). Sammelt die tibetanische Maske ein. Klettert wieder nach unten und laßt Euch in das leergelaufene Becken fallen. Ganz unten lauft Ihr einen Gang entlang. Paßt auf die Fallgrube auf. Am Ende setzt Ihr die Maske ein, um das Gitter zu öffnen und in den Tempelhof zu gelangen. Klettert an der Schräge gleich links nach oben, um nicht von den Schneekugeln überrollt zu werden. Gleich links ist ein Eisblock. Klettert sofort darauf und erledigt gemütlich von oben die vier Schneeleoparden. Klettert links durch die große Felsöffnung. Neben der Tür laßt Ihr Euch auf den Felsen darunter fallen. Sucht Euch wieder einen höher gelegenen Punkt, um die insgesamt sechs Viecher zu erledigen. Lauft durch den nächsten Höhlendurchgang und klettert gleich links auf den Felsen. Dahinter entdeckt Ihr ein Wasserbecken. Taucht hinunter und holt Euch die nächste Maske. Draußen angelangt, erwarten Euch in der Höhle zwei Gangster. Klettert jetzt wieder zurück durch die große Felsöffnung in den Tempelhof. Hinten rechts kann man die zweite Maske einsetzen. Die Tür zu einem wirklich finsteren Raum öffnet sich. Laßt Euch von dem Geschrei nicht erschrecken. Die Yetis sind noch eingesperrt! Springt zu der mittleren Plattform zwischen den Gittern und drückt den Hebel. Die Gitter öffnen sich und die eben noch eingesperrten Freunde Reinhold Messners wollen Bekanntschaft mit Euch machen. Zieht dann den Block bis unter das rechte Gitter (Bild 16). Geht in den Raum dahinter und betätigt den Schalter. Jetzt könnt Ihr das Yeti-Gefängnis wieder verlassen. Draußen warten - richtig! - mehrere dunkle Gesellen aus dem Hauser Bartoli. Klettert wieder zu der großen Felsöffnung. Ihr könnt jetzt durch die Tür nach oben laufen, die Ihr geöffnet habt. Lauft über die erste Hängebrücke und vor der zweiten schnell nach links, da wieder Schneekugeln auf Euch zurollen. Dann über die Bücke weiter, und springt am Ende rechts an die Leiter. Klettert hoch und springt durch das Loch im Boden ins Wasser. Klettert schnell raus und erledigt die Fische vom Ufer aus. Taucht dann bis in die nächste Höhle und schwimmt bis zum geschlossenen Tor links hinten. Klettert auf den Block davor und springt zu der Leiter (Bild 17). Klettert nach oben und springt rückwärts auf den Steg. Mit dem Hebel öffnet Ihr das Tor unten. Geht hindurch und stellt die angreifende Raubkatze ruhig. Drückt den Schalter und geht zur rechten Halterung der brennenden Schale. Springt von dort mit einem weiten Sprung auf die Schräge unter Euch. Geht jetzt zurück in den Tempelhof und durchschreitet das offene Tor. Springt über den Abgrund. Stellt Euch genau vor die schmale Schräge. Springt vorwärts und sofort mit einem Rückwärts-Salto zurück. Springt dann mit einem Salto nach rechts auf die breite Schräge. Laßt Euch nach unten rutschen und bringt Euch mit einem weitern Salto nach rechts in Sicherheit. Die Kugeln haben ein Loch freigelegt. Geht hinein und das nächste zeitkritische Rätsel erwartet Euch. Lauft über beide Bodenplatten. Springt durch die linke offene Tür und springt sofort schräg nach rechts über die Spitzen. Rennt durch die Tür und springt an die Leiter. Klettert diese dann nach unten, lauft den Gang entlang und lehnt Euch zurück, da Ihr den Level geschafft habt.

## 14. DER EIS-PALAST

Schießt auf die Glocke. Die Tür links öffnet sich. Ihr kommt in eine große Halle. Lauft rechts um den Käfig und zur hinteren Federplattform. Jetzt wird es kompliziert. Rennt einmal von hinten auf die Plattform zu. Ihr werdet nach oben geschleudert und rutscht hinunter. Ihr steht jetzt in der richtigen Position. Zieht die Waffen und macht einen Rückwärts-Salto. Schießt bei Eurem Flug auf die Glocke. Die erste Gittertür öffnet sich. Lauft von hinten auf eine der beiden Plattformen (Bild 18). Ihr gelangt nach oben, wo Ihr einen Schalter drückt. Klettert wieder nach unten und erledigt die drei Yetis. Einer der Käfige hat sich gesenkt. Dadurch könnt Ihr in den vorher vergitterten Bereich klettern. Lauft die Treppen nach oben, verarbeitet den Yeti zu Dosenfutter und drückt den Schalter. Lauft zurück in die Halle. Ein weiterer Vorsprung nach oben ist jetzt erreichbar (Bild 19). Benutzt die Plattform davor, um ihn zu erreichen. Schießt auf die Glocke. Dann wieder über die Schräge nach unten und durch das geöffnete Gitter. Benutzt die Sprungplattform dahinter. Ihr steht vor einem geschlossenen Gitter. Hangelt Euch an der Schräge rechts entlang. Zieht Euch nach oben und haltet die Sprung-Taste gedrückt. Lara sollte jetzt immer von Schräge zu Schräge springen. Zieht die Waffen und schießt auf die Glocke. Klettert wieder nach unten und benutzt abermals die Sprungplattform. Ihr könnt jetzt durch das Gitter gehen. Klettert die Leiter nach oben. Ihr steht jetzt ganz oben im Turm. Erledigt den Yeti und klettert durch die Öffnung in die große Höhle. Geht geradeaus weiter, erledigt die Schneetiger und sammelt in der nächsten Höhle die Maske ein. Lauft zurück und springt links in den Durchgang. Die Tür hat sich geöffnet. Ihr kommt über einen vergitterten Steg (Yeti-Alarm!) zu einem Raum mit mehreren großen Schalen. Werft Fackeln in die Zwischenräume, um zu sehen, wo Ihr Euch unbeschadet herunterfallen lassen könnt. Unten erwartet Euch ein Yeti. Steigt durch die Öffnung und Ihr befindet Euch auf einem Balkon im Tempelhof. Setzt die Maske ein und eine Tür öffnet sich. Geht hindurch und über die Hängebrücke. Ihr kommt in den Raum mit der brennenden Schale. Drückt links den Schalter, um die Schale kippen zu lassen (Bild 20). Das Feuer schmilzt das Eis und Ihr könnt ins Wasser springen (zwei Tiger haben Fütterungszeit). Unter Wasser sammelt Ihr einen Gong-Hammer ein. Schwimmt in die nächste Höhle und erledigt die herumlungernden Yetis. Klettert am Ende der Höhle die Eisblöcke nach oben. Nach rechts kommt Ihr in eine große Höhle, in der mehrere Schneeballen auf Euch lauern. Lauft quer durch die Höhle und springt in die rettende Öffnung. Lauft den Gang weiter, bis Ihr an einen Abgrund kommt. Rutscht die Schräge nach unten, springt und haltet Euch an der anderen Seite fest. Hangelt Euch nach rechts, bis Ihr wieder nach oben steigen könnt. Springt über den nächsten Abgrund und haltet Euch an der Eiswand fest. Klettert nach oben durch die Öffnung. Füllt Eure Energie auf, laßt Euch die Schräge rückwärts runter rutschen, haltet Euch fest und laßt Euch zu Boden fallen. Schlagt mit dem Hammer auf den großen Gong. Klettert die Wand hinunter. Links unter dem Felsen mit dem Gong findet Ihr eine Öffnung. Geht hindurch und schnappt Euch das Thalion. Geht wieder hinaus. Springt kurz auf den Boden, um den Endgegner anzulocken und springt dann mit einem Rückwärts-Salto wieder auf die höhere Stelle und erledigt ihn von oben. Der Level ist geschafft - genießt die Rendersequenz...


Bild18: Lauft von hier auf die Katapulte


Bild19: Der Weg nach oben ist frei


Bild20: Mit diesem Schalter laßt Ihr die Schale kippen

## 15. DER TEMPEL DES XIAN

Euer Abenteuer führt Euch zurück an die Chinesische Mauer. Lauft geradeaus durch die Räume, bis Ihr zu dem Sockel mit dem Dolch kommt. Der Falle könnt Ihr nicht ausweichen. Ihr rutscht in die Tiefe. Springt dabei über das Klappmesser. Nachdem Ihr die beiden Wasserfälle hinuntergestürzt seid, verlaßt Ihr das Wasser und erledigt die beiden Fische. Taucht dann durch die Höhle rechts zum Tempeleingang. Paßt auf die beiden Tiger auf, die Euch angreifen. Links hinten befindet sich eine Sprungplattform, die Ihr benutzt, um aufs Dach zu kommen. Oben findet Ihr einen Schalter. Drückt ihn und holt den Raubvogel vom Himmel. Klettert runter und springt erneut ins Wasser. Taucht in die andere Höhle zurück und klettert durch die jetzt offene Deckenluke. Benutzt die Leiter und die Zwischenräume auf Bild 21, um nach unten zu gelangen. Hangelt Euch an der Spalte entlang nach links und klettert an der Leiter weiter nach unten. Geht nach links und springt an die Leiter. Klettert nach oben, bis Ihr zu einem Gang kommt. Lauft ihn entlang. Im nächsten Raum klettert Ihr an der Wand nach oben, hangelt Euch ganz nach rechts und springt vom Spalt aus mit einem Rückwärtssalto an die Brücke. Lauft bis zur letzten brüchigen Platte und bleibt stehen. Ihr fallt nach unten


Bild21: An dieser Stelle könnt Ihr nach unten klettern


Bild22: In diesem Raum ist hektisches Springen angesagt


Bild23: An den sich drehenden Rädern kommt Ihr leicht vorbei


Bild24: Ihr solltet bis hierhin gekommen sein


Bild25: Vom Steg aus geht es über die linke Zinne weiter

auf eine feste Plattform. Springt zum Durchgang. Ihr rutscht nach unten. Springt im letzten Moment ab. Ihr landet wieder auf einer Schräge. Springt nochmals und haltet Euch am Felsen fest. Klettert nach oben und betätigt den Schalter. Geht dann den Gang weiter. Springt mit einem eindrucksvollen Köpfer ins Wasser und schwimmt zum Tempeleingang. Betretet den Tempel und lauft in der Halle mit den steinernen Wächtern genau in der Mitte bis zur gegenüberliegenden Wand und dann durch den rechten Durchgang. Lauft und klettert weiter, bis Ihr in einer großen Höhle mit Lava seid. Eine hektische Sprungpassage wartet auf Euch (Bild 22). Springt vom Gang aus direkt auf die Schräge. Rutscht und springt. Wiederholt dies dreimal, bis Ihr Euch an einem Felsen festhalten könnt. Zieht Euch hoch und springt zum Ausgang des Raumes in der linken Ecke. Lauft in den Gang und Ihr brecht ein. Lauft schnell geradeaus weiter. Drückt den Schalter und dreht Euch um. Lauft durch die Tür und bringt Euch so vor den Wänden in Sicherheit. Lauft im nächsten Raum die Schräge nach oben. Eine Eisenkugel rollt auf Euch zu, vor der Ihr Euch aber ganz leicht in der Niesche rechts Schutz sucht. Geht dann weiter nach oben und dann nach links (Vorsicht, Kugel!). Klettert auf den Block und paßt auf der nächsten Rampe wieder auf die Kugel auf. Benutzt die Leiter, um weiter nach oben zu kommen. Ihr kommt durch einen dunklen Gang in einen noch dunkleren Raum, in dem Ihr einen Schalter drücken müßt. Der Schalter befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite in der rechten Ecke. Wenn Ihr ihn drückt, öffnet sich links von Euch eine Tür. Klettert so schnell wie möglich hinauf, da ein Tiger angreift. Springt zur Leiter. Die beiden Schwingmesser behindern Euren Weg nach unten. Ihr kommt am besten durch, wenn Ihr kurz die Leiter loslaßt und Euch dann wieder festhaltet. Im nächsten Raum lauft Ihr erst leicht schräg rechts an dem ersten Rad vorbei, dreht Euch dann um und schmuggelt Euch am zweiten vorbei (Bild 23). Ihr befindet Euch dann im Gebälk über der Halle mit den steinernen Wächtern. Springt nach links zu dem Schalter. Drückt ihn und springt schnell über die beiden Balken zur anderen Seite, um noch durch die Tür schlüpfen zu können. Die schwingenden Fässer überwindet Ihr am besten einzeln, indem Ihr Euch ganz an den Rand des Stegs stellt und im richtigen Moment nach vorne lauft. Auf der anderen Seite befinden sich zwei Schalter. Drückt zunächst den rechten, springt mit einem Salto nach links und drückt den anderen. Lauft dann so schnell wie möglich den Gang entlang. Wenn Ihr in den großen Raum mit dem Drachenkopf kommt, rollt eine Kugel hinter Euch her. Lauft den Steg entlang und springt im letzten Moment an die Plattform. Sammelt dort auch das Siegel des Drachen auf. Springt dann rechts auf die weit entfernte Steinsäule. Klettert nach oben und geht in den Gang, wo Ihr Kammerjäger spielt. Betätigt dort selbstverständlich auch den Schalter. Verlaßt den Gang nach links und klettert und rutscht ganz nach unten. Springt über die Plattformen in der Lava bis zu der Stelle auf Bild 24. Springt zu der niedrigen Schräge, springt sofort wieder ab und haltet Euch fest. Zieht Euch nach oben und springt gleich wieder auf die Plattform. Springt weiter zu der hohen Säule und von dort zu der Plattform am Boden. Benutzt die niedrigere Plattform, um an den Steg zu gelangen. Springt von dort aus zu der linken Zinne (Bild 25). Weicht den Kugeln aus, indem Ihr Euch an die Kanten hängt. Benutzt die Plattformen, um an der Schräge bis ganz nach oben zu gelangen (Vorsicht, Vogel!). Verlaßt den Raum durch die Tür links oben. Zieht im nächsten Raum die Kiste aus der Wand und drückt den Schalter dahinter. Laßt Euch durch das Gitter fallen. Lauft den Gang entlang und biegt am Ende nach links ab, um der Kugel auszuweichen. Ihr befindet Euch, nachdem Ihr die Schräge hinabgeglitten seid, wieder im Gebälk. Erledigt von oben die beiden Tiger und laßt Euch nach unten fallen. Öffnet mit dem Siegel die linke Tür. Um den Gang mit der Scheibe zu überwinden, benutzt Ihr die Öffnungen rechts und links. Am Ende rutscht Ihr die Schräge hinunter. Ihr landet in einem Raum mit drei Schaltern und einer Decke mit Spitzen, die sich auf Euch zu bewegt. Drückt also schnell die Schalter und verlaßt den Raum durch die sich öffnende Tür. Klettert am Wasserfall nach oben und springt ins Wasserbecken. Drückt den Hebel und taucht den Gang nach hinten. Rechts oben befindet sich eine Abzweigung. Taucht hinein und betätigt dort den Schalter. Schwimmt zurück und betätigt den Hebel im großen Gang, um die Strömung anzuschalten. Ihr müßt dies tun, um schnell genug an die Oberfläche zu kommen und wieder Luft zu holen. Drückt jetzt erneut den Hebel im Becken und schwimmt wieder zur Abzweigung. Hinter der geöffneten Tür wartet ein Schalter. Drückt ihn und wiederholt das Spiel von vorhin. Eine Tür im Becken ist offen. Schwimmt hinein und drückt mal wieder einen Schalter. Drückt ein weiteres Mal den Hebel im Becken und schwimmt dann nach oben und verlaßt den Raum durch die Öffnung (Bild 26). Erledigt den Fisch und schwimmt bzw. geht nach rechts in den nächsten Raum, um dort einen Schalter zu drücken. Lauft nach links und laßt Euch durch die Luke fallen. Ein starker Sog zieht Euch durch den Tunnel. Sammelt an dessen Ende den Schlüssel ein und schwimmt weiter, bis Ihr wieder vor dem Tempel rauskommt. Schwimmt zum Wasserfall und benutzt den Schlüssel, um das Gittertor zu öffnen. Taucht den breiten Tunnel entlang und schwimmt nach der ersten Biegung nach rechts, in einen Raum mit drei Säulen. Die Tür schließt sich hinter Euch. Hinter der zweiten Säule findet Ihr oben einen Schalter. Drückt ihn und verlaßt den Raum wieder. Weiter geht es geradeaus und dann durch das offene Gitter oben. Ihr kommt in eine große Höhle. Steigt aus dem Wasser und lauft durch den mit Spinnweben übersäten Tunnel. Paßt auf! Mehrere Spinnen tun Ihr Bestes, um Eure Arachnophobie aufrechtzuerhalten. Neben den kleinen, lauern Euch auch ein paar richtig große Monsterspinnen auf. Ihr kommt in einen Raum, in dem ein Riesenkokon an der Decke hängt. Lauft bis zur anderen Seite und klettert an der Wand nach oben. Springt von der Plattform oben weiter nach links. Springt von oben jetzt auf die Säule in der Mitte des Raumes, um von dort zum Ausgang zu kommen. Geht den Tunnel entlang und springt vom Ende aus auf den Felsen in der Mitte der


Bild26: Oben unter der Decke befindet sich eine Öffnung

großen Höhle. Sammelt den Schlüssel ein und springt ins Wasser. Taucht dann zurück zum Tempeleingang und setzt den Schlüssel an der kleineren Tür rechts ein. Im Raum dahinter klettert Ihr über die Plattformen nach oben und nehmt Euch dabei vor den zwei Eisenkugeln in acht. Oben angelangt, geht Ihr links weiter und überquert die Hängebrücke. Erledigt dabei den Vogel und die zwei Tiger im nächsten Raum. Klettert die Blöcke nach oben (Bild 27). Geht durch den linken Durchgang. Zieht Euch an dem Block mit dem Rad hoch und bleibt stehen. Geht erst weiter, wenn das Rad weg ist. Klettert rechts in den Raum, lauft über die Hängebrücke und weicht dem Rad nach links aus. Drückt den Schalter, schießt den Vogel ab und lauft über die Brücke zurück. Geht in den Raum von Bild 27 und benutzt die rechte Abzweigung. Benutzt so die Sprungplattformen: Stellt Euch vorwärts vor die erste Wand und springt mit einem Rückwärts-Salto auf die Plattform. Haltet die X-Taste gedrückt, während Lara von Plattform zu Plattform springt. Zückt oben die Waffen und knallt das Federvieh ab. Springt an die Schräge, und im nächsten Raum müßt Ihr zur Leiter an der gegenüberligenden Seite kommen. Aufgepaßt, eine Wand mit Spitzen macht Euch das Leben schwer. Klettert am äußersten Ende nach oben und lauft schnell durch den nächsten


Bild27: Klettert an diesen Blöcken nach oben


Bild28: Springt zwischen Drachen und Säule durch

Gang und springt an die Leiter. Oben geht es weiter durch die Tür. Drückt den Hebel und Ihr kommt durch das geöffnete Tor in den Raum mit dem Drachenkopf. Macht einen weiten Satz zu der Plattform links und dann auf die Säule. Sammelt den Schlüssel ein und laßt Euch auf die Schräge fallen. Am Ende springt Ihr auf den Block. Klettert nach unten und springt zwischen Drachen und Säule auf die Plattform (Bild 28). Benutzt dort den Schlüssel und ein Gitter wird hochgeklappt. Ihr gelangt über dieses zu der Leiter. Klettert nach oben und und zur nächsten Leiter. Oben geht Ihr durch das linke Gitter. Springt nach links zur Plattform und dann weiter zu der in der Ecke. Springt auf die Schräge und von dort gleich weiter zum Drachen. Klettert die Leiter nach oben bis kurz unter das Schwingmesser. Macht einen Salto auf die Schräge. Springt gleich zur nächsten Leiter. Klettert bis unter das nächste Messer. Macht erneut einen Salto, dreht Euch in der Luft (Kreis-Taste) und haltet Euch an der gegenüberliegenden Seite fest. Klettert ganz nach oben und dann rechts durch die Öffnung. Der Level ist zwar geschafft, aber Ihr habt dennoch keine Zeit, Euch auszuruhen...

## 16. DIE SCHWIMMENDEN INSELN

Geht geradeaus bis zur Kante und erledigt erstmal den fliegenden Krieger, der nach kurzer Zeit erscheint. Klettert links runter auf den Vorsprung, wo ein weiterer Krieger lauert. Stellt Euch an die Position auf Bild 29 und macht einen großen Sprung auf die Plattform. Springt auf die nächste „Insel" und sammelt die Mystische Plakette ein. Macht dann einen großen Sprung zur nächsten Plattform und von dort weiter zum schwebenden Tempel. Macht sofort wieder einen Rückwärts Salto und erledigt von der sicheren Insel aus den Steinwächter. Springt dann wieder hinüber und geht in die hintere rechte Ecke. Laßt Euch dort hinunterfallen und haltet Euch fest. Ihr kommt in eine Art Höhle. Drückt dort den Schalter und das Gitter öffnet sich. Springt hinüber und benutzt das Gitter als Sprungbrett. Springt jetzt zu der Plattform links und von dort aus weiter, bis Ihr zu der Stelle auf Bild 30 kommt. Springt weiter, lauft den „Weg" entlang und erledigt dabei zwei weitere Flieger. Lauft bis zu dem Metallkäfig und stellt Euch rückwärts an die dem Tempel zugewandten Seite. Geht zwei kleine Schritte nach vorne und macht einen Rückwärts Salto. Ihr landet auf einer Schräge. Springt sofort weiter und haltet Euch an der Kante fest. Zieht Euch hoch, drückt den Schalter und geht in den Gang rechts. Laßt Euch die Schräge hinter dem Gitter hinunterrutschen (Achtung! Unten noch mal springen!). Ihr landet wieder bei dem schwebenden Tempel. Ein weiterer Steinkrieger greift Euch an. Erledigt ihn und klettert durch die offene Luke in den Tempel. Sammelt die Mystische Plakette ein und springt durch die Luke. Unten ist der letzte Krieger zum Leben erwacht. Sorgt dafür, daß sich das ändert. Klettert und springt danach wieder zu der Stelle auf Bild 30. Springt zur nächsten Plattform und von dort weiter zu dem großen Steintor links. Setzt die beiden Plaketten ein und das Tor öffnet sich. Wenn Ihr ein Stück auf die Brücke lauft, kommt der nächste Steinjunge angeflogen, den Ihr vom Himmel schießt. Rechts befindet sich ein Schräge, die Ihr hinauflauft. Springt oben über die Steinkugel. Ihr rutscht eine Schräge hinab. Springt am Ende schnell über die Lücke und sofort wieder mit einem Rückwärts Salto zurück. Geht dann weiter und springt rechts zu der Plattform. Benutzt dort die Seilbahn. Laßt im richtigen Augenblick über der Brücke los. Geht in den Raum rechts und terminiert den Wächter. Drückt den Schalter. Die beiden anderen Krieger erwachen auch zum Leben!

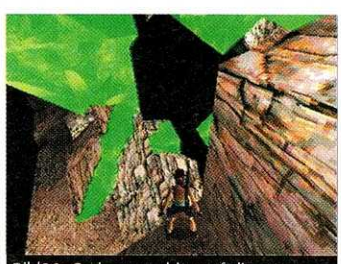

Bild29: Springt von hier auf die graugrüne Plattform


Bild30: Springt weiter, bis Ihr hier steht

Wenn Ihr sie vernichtet habt, geht durch den kleinen Durchgang und benutzt die Seilbahn. Haltet Euch am Ende an der Wand fest und klettert nach oben. Ganz oben springt Ihr mit einem Salto auf den Vorsprung. Hangelt Euch am Spalt entlang und laßt Euch am Ende hinabfallen. Klettert über den Block aus dem Dach heraus und springt erneut bis zu der ersten Seilbahn. Der Weg ins Innere ist jetzt frei. Wenn Ihr angekommen seid, dreht Ihr Euch um und springt nach rechts hinaus. Von links kommt ein Steinwächter angeflogen. Schiebt dann den Block so weit, daß Ihr über ihn nach oben auf die Empore klettern könnt (Bild 31). Drückt oben den Schalter und geht wieder nach unten. Laßt Euch vorwärts die Schräge in dem großen Spalt nach unten rutschen und Ihr bleibt genau auf dem Block in der Mitte stehen. Drückt den Schalter und klettert wieder hinaus. Klettert wieder auf die Empore und weiter auf die Mauer. Macht von dort einen weiten Sprung mit einem Köpfer in die offene Klappe. Ihr landet im Wasser. Drückt den Schalter am Ende des Raumes und taucht danach durch die kleine Öffnung links am Boden. Im nächsten Raum drückt Ihr den Schalter in der Niesche hinter Euch, um die Schwingmesser auszuschalten. Verlaßt dann den Raum über die Terrassen. Springt wieder zu dem Block, den Ihr verschieben könnt. Zieht ihn bis ganz an die Spalte und springt von ihm aus in die Öffnung. Springt geradeaus an die dunkle Wand und haltet Euch fest. Hangelt Euch am Spalt entlang, zieht Euch hoch und betätigt den Hebel. Springt dann von der Niesche aus wieder in den Raum und geht nach rechts in einen großen Raum mit einer trichterartigen Öffnung in der Mitte. Laßt Euch hindurch nach unten fallen. Ihr landet in einem Käfig. Ihr solltet hier abspeichern. Drückt den Schalter und das Gitter geht nach oben. Die vier Messerwerfer, die herumlungern greifen Euch sofort an. Klettert am besten den Vorsprung nach oben und erledigt sie von dort aus. Die vier Steinkrieger, die an den Wänden stehen, müßt Ihr anlocken, indem Ihr Euch auf sie zu

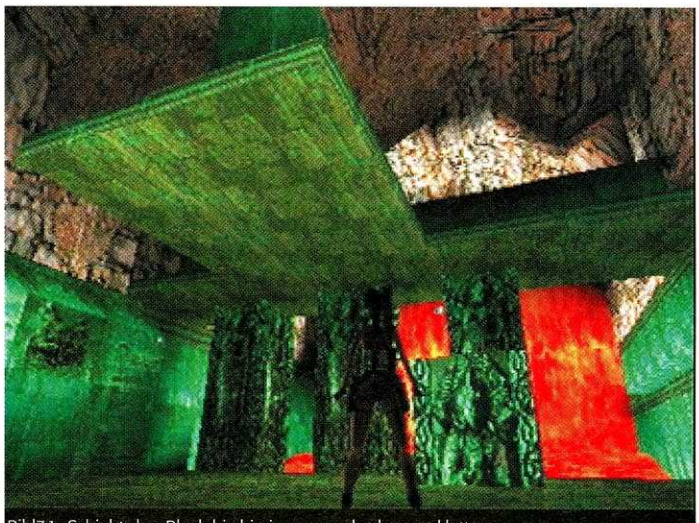


Bild31: Schiebt den Block bis hierin, um nach oben zu klettern



Bild32: Ihr müßt bis zu diesen roten Feldern kommen

bewegt. Erledigt sie ebenfalls von oben aus. In den Nieschen rechts und links findet Ihr zwei Schalter, die Ihr beide drückt. Die andere Tür im Trichterraum sowie der Weg dorthin öffnen sich. Im Dunkeln erwartet Euch noch ein Messerwerfer. Lauft den Gang weiter nach oben. Das Gitter am Ende öffnet Ihr mit dem Schalter rechts. Aufgepaßt, zwei Steinkrieger greifen an! Wenn Ihr sie erledigt habt, geht Ihr durch die andere Tür. Klettert die Wand nach oben. Oben macht Ihr einen Salto mit einer Rolle in der Luft und haltet Euch an der gegenüberliegenden Wand fest. Klettert weiter nach oben und nach links, bis Ihr zu zwei roten Feldern kommt (Bild 32). Macht erneut einen Sprung plus Wende und haltet Euch wieder fest. Klettert nach oben und ganz nach links. Zieht Euch nach oben und haltet sofort die Sprung-Taste gedrückt. Steuert Lara in der Luft so weit nach links, bis Ihr auf der Plattform landen könnt (paßt dabei unbedingt auf die Selbstschußanlage auf!). Zieht die Waffen und erledigt den Messerwerfer. Zieht dann den Block bis unter die Seilbahn und fahrt dann mit dieser in den Hort des Drachen...

## 17. DER HORT DES DRACHEN

Springt über den ersten Steinwächter einfach hinweg und erledigt denjenigen, der auf Euch zustürmt. Drückt den Schalter und erledigt den nächsten. Betätigt den Schalter links von der Niesche und vernichtet die zwei anderen Krieger. Geht durch die Öffnung in den nächsten Raum. Hier erwartet Euch ein ganzer Haufen Messerwerfer, die Ihr alle umlegen müßt. Einer von ihnen läßt eine Mystische Plakette fallen, die Ihr an dem großen Gitter benutzt. Rutscht die Schräge hinunter und Ihr landet im Hort. In der Mitte liegt Bartoli, der sich just in diesem Augenblichk in den Drachen verwandelt. Nach dem ersten Erstaunen fangt Ihr an, ihm Saures zu geben (falls Ihr von seinem Feueratem erwischt werdet, müßt Ihr in eines der Wasserlöcher hüpfen, wo Ihr auch einiges an Munition findet). Wenn Ihr ihn oft genug getroffen habt, fällt er zu Boden und regeneriert sich wieder. Rennt schnell zu seinem Bauch und zieht den Dolch aus seinem Herzen (der rote Punkt! Bild 33). Der Drache löst sich auf und das Gitter öffnet sich. Lauft den Gang dahinter entlang, ohne anzuhalten, damit Ihr nicht von den herabfallenden Steinen erschlagen wird. Genießt die



Bild33: Wenn der Drache am Boden liegt, zieht Ihr hier den Dolch heraus

Render-Sequenz und macht Euch bereit für den letzten Level.

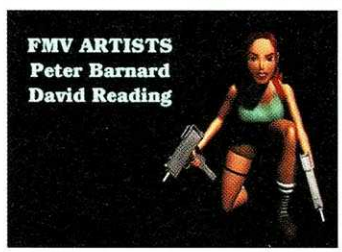
## 18. ZU HAUSE

Lauft um das Bett herum und öffnet den Waffenschrank. Sammelt die Schrotflinte und alle Munition ein und fangt mit dem lustigen Gegner-Gemetzel an. Aus der Waffenkammer geht es hinaus auf den Balkon, von dort aus durchs Schlafzimmer in die große Halle. Geht die Treppe hinunter und durch in den Ballsaal. Ist dort alles klar, verlaßt Ihr das Haus und erledigt die Jungs, die Eure Einfahrt zugeparkt haben (insgesamt fünf Scharfschützen, zwei Typen mit Baseballschlägern und drei Hunde). Wenn Ihr dann noch den fetten Obermotz schlafen gelegt habt, ist Euer Abenteuer mit Lara im wahrsten Sinne des Wortes beendet...

## The End...








**Die Grundausstattung einer PlayStation oder eines Nintendo 64 ist schon etwas mager.**
Keine Speicherkarte, nur ein Joypad – dies reicht auf lange Sicht kaum, um dem großen Software-Angebot gerecht zu werden. Die Firma VIDIS vertreibt exklusiv die Gamester-Reihe, die vor allem Zubehör für die beiden beliebtesten High End-Konsolen Deutschlands anbietet. Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Vidis eine ganze Palette an Zubehör.

Ihr müßt einfach nur Euer System (Multikonsolisten können auch beide nennen) auf eine Postkarte schreiben, an die Redaktion Fun Generation schicken und ein bißchen Hoffnung keimen lassen.

Zu gewinnen gibt's dies:

- 3 x PSX-Lenkräder mit Gas- und Bremspedal, Fingertip-Rennschaltung, Steuerkreuz und 8 Action-Buttons am Steuerrad
- 5 x PSX II-Joypads (in Farbe) mit einem „Floating"-Steuerkreuz (im Gegensatz zu den Einzeltasten beim Sony-Standard-Pad) und mit Turbofeuer und Zeitlupe
- 5 x PSX 1 MB Memory Cards (in Farbe)
- 5 x PSX Lightguns
- 3 x LX4 N64-Lenkrad mit Pedalen und integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt
- 5 x LX4 N64-Tremor (einziges Rumble Pak, das ohne Batterien funktioniert)
- 5 x LX4 N64-Memory Cards 256k (in Farbe)
- 5 x LX4 N64-Memory Cards 1 MB (in Farbe)
- 5 LX4-RF-Units zum Anschluß der Konsole an die normale Antennenbuchse

Fun Generation & VIDIS GIVE AWAY




Schickt Eure Postkarte an:

FUN GENERATION · Stichwort: „Wir haben das Spiel zum Zeug" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg · Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 02.02.1998.

# charts

## Lesercharts

1. Tomb Raider 2 (PS)
2. Final Fantasy VII (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. Formel 1 97 (PS)
5. Warcraft II (PS/SAT)
6. V-Rally (PS)
7. Croc (PS)
8. Lylat Wars (N64) ▶
9. Resident Evil (PS/SAT)
10. Crash Bandicoot 2 (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 2. Februar 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## Händlercharts Gamers Delight

N64:
1. Diddy Kong Racing
2. Goldeneye
3. Mace - the Dark Age
4. Top Gear Rally
5. Mario Kart 64

PS:
1. Tomb Raider 2 ▶
2. Final Fantasy VII
3. FIFA 98
4. Bloody Roar
4. Crash Bandicoot 2

## FUN GENERATION

1. FIFA 98 (PS/N64)
2. Yoshi's Story (N64)
3. Gex 3-D (PS)
4. Einhänder (PS)
5. Diddy Kong Racing (N64)
6. Final Fantasy VII (PS)
7. Tomb Raider 2 (PS)
8. NFL Quarterback Club (N64)
9. Fighters Destiny (N64)
10. Winter Heat (SAT)

Die Gewinner aus Fun Generation 01/98:

▶ 1. R. Schmutte, Bunte
▶ 2. H. Reinke, München
▶ 3. D. Meisner, Frankfurt

# back issues




| | | |
|---|---|---|
| FG 3/96 ☐ | FG 2/97 ☐ | FG 12/97 ☐ |
| FG 8/96 ☐ | FG 6/97 ☐ | FG 1/98 ☐ |
| FG 10/96 ☐ | FG 8/97 ☐ | |
| FG 11/96 ☐ | FG 10/97 ☐ | |
| FG 12/96 ☐ | FG 11/97 ☐ | |

**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. 26 am Kiosk ... ab dem 11.02.1998

*Sichere Bank*

### Gran Turismo

***Alles über die neue PlayStation-Renndimension***

*Blutiges Spektakel*

### Resident Evil 2

***Das Splatter-Abenteuer unter der Lupe***

*Olympische Gefühle*

### Nagano Winter Olympics

***Wir testen die Versionen für PlayStation und Nintendo 64***

*Die Fledermaus im Manne*

### Batman & Robin

***Kann Probe sich von der dunklen Vergangenheit lösen?***

*Wissen ist Macht!*

### Strategie für jedermann

***Das Einsteigerspecial für Strategie-Anfänger***

# CyPressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 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:
Nintendo, 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
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung):Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg,Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
**Bezugspreise:** Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707
**Bankverbindungen:**
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
**Lithos:** Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** T-Killa, Philipps ElchTest, Chemical Brothers-Big Beats forever, Pane è Vino, WeinNachten, Delirium tremens, GTA

**Special Thanx:** BMG, Virgin & Nintendo

***Very Special Thanx an: Euch Leser!***

Claus des Monats: Santa

© 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 E3W-Messe in Nürnberg

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| SONY PLAYSTATION | 289,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD | |
| NUR SOLANGE VORRAT REICHT: | |
| SONY PLAYST. + OFFIZ. SONY GAM. GUIDE | 299,- |
| CONTROL PAD ORIG. | 44,- |
| ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL | 59,- |
| GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL | 84,- |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN) | 119,- |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS | 29,- |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG: | 39,- |
| MEMORY CARD 120 BLOCKS | 69,- |
| MEMORY CARD 720 BLOCKS | 109,- |
| MOUSE INKL. MOUSEPAD | 59,- |
| NAMCO NEGCON PAD | 89,- |
| ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD | 89,- |
| ACE COMBAT 2 | 89,- |
| ACTUA SOCCER 2 | 89,- |
| AGENT ARMSTRONG | 84,- |
| AIR RACE | 99,- |
| ARK OF TIME | 84,- |
| AUTO DESTRUCT | 89,- |
| AYRTON SENNA KART DUEL 2(JAN) | 84,- |
| BAPHOMETS FLUCH 2 | 89,- |
| BATMAN UND ROBIN (FEB) | 84,- |
| BLEIFUß 2 (FEB) | 79,- |
| BLOODY ROAR - BEAST (JAN) | 84,- |
| BROKEN HELIX (JAN) | 99,- |
| BUSHIDO BLADE (JAN) | 89,- |
| BUST A MOVE 3 (JAN) | 59,- |
| CART INDY CAR | 89,- |
| CASTLEVANIA | 94,- |
| CLOCK TOWER (JAN) | 99,- |
| COLONY WARS | 89,- |
| COMMAND & CONQUER 2 | 99,- |
| CONSTRUCTOR (FEB) | 89,- |
| COOL BOARDERS 2 (JAN) | 89,- |
| CRASH BANDICOOT 2 | 89,- |
| CRITICAL DEPTH | 79,- |
| CROC | 89,- |
| DEATHTRAP DUNGEON (JAN) | 89,- |
| DISCWORLD 2 | 89,- |
| DREAMS (JAN) | 89,- |
| FIFA SOCCER '98 WM QUALIFIKATION | 89,- |
| FIGHTING FORCE | 99,- |
| FINAL FANTASY VII | 109,- |
| FORMEL 1 '97 | 109,- |
| FORMULA KARTS | 99,- |
| FROGGER | 79,- |
| G-POLICE | 109,- |
| GEX 2 - ENTER THE GECKO (MÄRZ) | 84,- |
| GRAND THEFT AUTO | 89,- |
| HEAVEN'S GATE | 79,- |
| HERCULES | 89,- |
| JERSEY DEVIL | 94,- |
| JOE BLOW (JAN) | 99,- |
| JUDGE DREDD | 89,- |
| KURUSHI | 79,- |
| LUCKY LUKE (JAN) | 94,- |
| MADDEN NFL '98 | 89,- |
| MAGIC THE GATHERING | 89,- |
| MARVEL SUPER HEROES | 89,- |
| MASS DESTRUCTION | 84,- |
| MDK | 84,- |
| MEDIEVAL (FEB) | 89,- |
| MEGA MAN 8 (FEB) | 89,- |
| MEGA MAN BATTLE & CHASE (FEB) | 89,- |
| MONOPOLY | 84,- |
| MOTO RACER | 89,- |
| MOTOR MASH | 89,- |
| MUSEUM PIECE VOL. 2-5 | JE79,- |
| MYST 2 - RIVEN | 94,- |
| NAGANO WINTER OLYMPICS (FEB) | 89,- |
| NASCAR '98 | 89,- |
| NBA LIVE 98 | 89,- |
| NBA HANGTIME (JAN) | 99,- |
| NBA PRO '98 (FEB) | 99,- |
| NHL 98 | 89,- |
| NHL OPEN ICE | 99,- |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 98(FEB) | 84,- |
| NIGHTMARE CREATURES (JAN) | 89,- |
| NUCLEAR STRIKE | 89,- |
| ONE (MÄRZ) | 99,- |
| OVERBOARD | 89,- |
| PANDEMONIUM 2 | 79,- |
| PARAPPA THE RAPPER | 79,- |
| PAX CORPUS | 89,- |
| PGA TOUR '98 | 89,- |
| PITFALL 3D | 89,- |
| POWERSLIDE - PEAK PERFORMANCE | 89,- |
| POWER SOCCER 2 (JAN) | 89,- |
| PRO PINBALL - TIMESHOCK (FEB) | 79,- |
| RAMPAGE WORLD TOUR | 74,- |
| RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT | 84,- |
| RISIKO | 84,- |
| RIVEN (MÄRZ) | 94,- |
| ROCK 'N' ROLL RACING 2 | 89,- |
| ROSCO MCQUEEN | 89,- |
| SHADOW MASTER (JAN) | 89,- |
| SIGN OF THE SUN (FEB) | 84,- |
| SKULL MONKEYS (JAN) | 89,- |
| SPICE WORLD (FEB) | 49,- |
| STEEL REIGN | 79,- |
| STREETFIGHTER EX PLUS | 84,- |
| SUPERSONIC RACERS 2XS | 94,- |
| SUPER PANG COLLECTION (FEB) | 94,- |
| THEME HOSPITAL (MÄRZ) | 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,- |
| UEFA CHAMPIONSLEAGUE (JAN) | 79,- |
| V-RALLY | 89,- |
| VMX RACING | 89,- |
| VS. (VERSUS) (JAN) | 99,- |
| WARCRAFT II | 89,- |
| WRECKING CREW (JAN) | 99,- |
| X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(FEB) | 84,- |
| YOUNGBLOOD (JAN) | 89,- |
| Z | 79,- |

## SATURN

| | |
|---|---|
| JETZT ZUMKNALLERPREIS | |
| SEGA SATURN MAXI SET | 299,- |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE | |
| MEGA SET | 333,- |
| WIE OBEN + STORY OF THOR 2 | |
| CONTROL PAD ORIG. | 44,- |
| 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 (FEB) | 99,- |
| BATTLE SPORT | 84,- |
| BEDLAM | 79,- |
| BOMBERMAN (1-10 SPIELER) | 89,- |
| BUST A MOVE 3 | 79,- |
| NUR SOLANGE VORRAT REICHT: | |
| COMMAND & CONQUER | 99,- |
| CROC | 89,- |
| DISCWORLD 2 | 84,- |
| DRAGON FORCE | 89,- |
| ENEMY ZERO - 4 CD'S | 109,- |
| FIFA '98-WM QUALIFIKATION | 89,- |
| FIGHTING FORCE (JAN) | 99,- |
| FORMULA KARTS | 89,- |
| JURASSIC PARK - LOST WORLD | 89,- |
| LAST BRONX | 79,- |
| MARVEL SUPER HEROES | 89,- |
| NASCAR '98 | 89,- |
| NBA LIVE '98 (JAN) | 89,- |
| NBA ACTION 98 (JAN) | 89,- |
| NEED FOR SPEED | 89,- |
| NHL '98 (JAN) | 89,- |
| NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (JAN) | 89,- |
| RESIDENT EVIL | 89,- |
| RETURN FIRE (JAN) | 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. VERS. INKL. CONTRI. PAD UND AV-/SCART-KABEL | 299,- |
| CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN | 54,- |
| MADCATZ LENKRAD NEW VERSION | 149,- |
| INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT. | |
| GAME BUSTER | 99,- |
| MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. | 34,- |
| MEMORY CARD 1 MEG | 39,- |
| HYPER PAK(RUMBLE PAK + MEM.CARD) | 49,- |
| LX4 TREMOR PAK | 29,- |
| BLAST CORPS | 114,- |
| BOMBER MAN 64 | 89,- |
| CHAMÄLEON TWIST | 119,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3 | 139,- |
| CRUISIN' USA (JAN) | 89,- |
| DARK RIFT | 129,- |
| DIDDY KONG RACING | 89,- |
| EXTREME G | 139,- |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION | 134,- |
| F1 POLE POSITION 64 | 99,- |
| HEXEN 64 | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64 | 129,- |
| LAMBORGHINI 64 | 129,- |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK | 139,- |
| MADDEN 64 | 134,- |
| 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,- |
| SNOWBOARD KIDS (FEB) | 89,- |
| SUPER MARIO 64 | 89,- |
| TOP GEAR RALLY | 139,- |
| TUROK | 99,- |
| WCW VS. NWO: WORLD TOUR | 139,- |
| YOSHI'S STORY (MÄRZ) | 109,- |

## TAMAGOTCHI

| | |
|---|---|
| BANDAI - ORIGINAL | 29,- |
| POCKET MAX - DT. (HUND) | 29,- |
| REXI - DT. (HUND) | 19,- |

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

**nur solange der Vorrat reicht!!!**

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| AIR COMBAT - PLATINUM | 49,- |
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM | 49,- |
| CARNAGE HEART | 79,- |
| CONTRA LEGACY OF WAR | 59,- |
| DESTRUCT. DERBY 2 - PLAT.(FEB) | 49,- |
| FADE TO BLACK - PLATINUM | 49,- |
| FIFA SOCCER 96 - PLATINUM | 49,- |
| FIFA 97 | 69,- |
| GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. | 44,- |
| INT. TRACK AND FIELD - PLAT. | 44,- |
| NHL 97 | 49,- |
| PGA TOUR 96 - PLATINUM | 49,- |
| RAYMAN - PLATINUM | 49,- |
| RIDGE RACER - PLATINUM | 49,- |
| ROAD RASH - PLATINUM | 49,- |
| SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN) | 49,- |
| TEKKEN - PLATINUM | 49,- |
| THUNDERHAWK 2 - PLATINUM | 49,- |
| TIGERSHARK | 69,- |
| TRUE PINBALL - PLATINUM | 49,- |
| WORMS - PLATINUM | 44,- |

### SATURN

| | |
|---|---|
| BAKU BAKU ANIMAL | 49,- |
| BATTLE STATIONS | 24,- |
| CROW - CITY OF ANGELS | 14,- |
| D | 14,- |
| DRAGONHEART FIRE AND STEEL | 24,- |
| FIFA SOCCER 97 | 24,- |
| MADDEN NFL 97 | 24,- |
| NBA JAM EXTREME | 24,- |
| NHL 97 | 24,- |
| NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD | 79,- |
| PARODIUS DELUXE | 29,- |
| PGA TOUR 97 | 39,- |
| PRIMAL RAGE | 39,- |
| SEGA RALLY | 69,- |
| SHINOBI X | 59,- |
| SHOCKWAVE ASSAULT | 24,- |
| SPACE HULK | 14,- |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD | 39,- |
| SOVIET STRIKE | 29,- |
| STORY OF THOR 2 | 39,- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO | 39,- |
| SWAGMAN | 39,- |
| TOMB RAIDER | 69,- |
| VIRTUA FIGHTER 2 | 49,- |
| WWF IN YOUR HOUSE | 24,- |







**NEU!**
- kostenlos
- liegt jeder Sendung bei
- 64 Seiten

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

**Bestell-Hotline: Tel: 0049 / 85 17 37 77**

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER 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.

FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98

## Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



*Fun Generation 01/98*
*Nintendo 64: 10 von 10*
*PlayStation: 10 von 10*

www.eassports.com

**Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95**

If it's in the game, it's in the game.™

©1997 Electronic Arts, EA SPORTS, das EA-SPORTS-Logo, "If it's in the game, it's in the game" und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Offiziell lizenziertes Produkt von FIFA World Cup France 98.Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle weiteren Warenzeichen und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. PS und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von SEGA ENTERPRISES Ltd. Das N64-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Nintedo America Inc.