KOMPLETTLÖSUNGEN: GEX: ENTER THE GECKO & RESIDENT EVIL 2 (TEIL2)
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS
"The Girl you know it's true Issue"
ISSUE 28 V2e.05/98
4 394081 005808 05
Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: .....650 ptas
zum Friedensnobelpreis von
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

6/98 NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY

NINTENDO • SATURN • PLAYSTATION



UNGLAUBLICHE 132 SEITEN

- **PLAYSTATION: TEST TOTAL**
  DIABLO, RESIDENT EVIL 2, DEATHTRAP DUNGEON, GEX: ENTER THE GECKO, LUCKY LUKE
- **SEGAS LETZTE OFFENSIVE?**
  HOUSE OF THE DEAD & PANZER DRAGOON SAGA
- **W**
  WI

2X RIESENPOSTER
- RESIDENT EVIL 2
- STAR WARS

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN

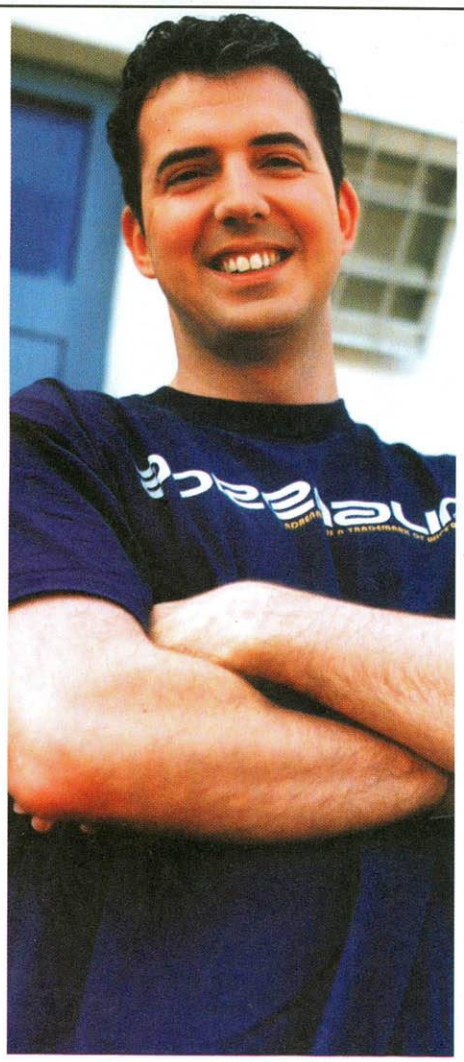
F K E N

DAS GRAFIKWUNDER VON ACCLAIM AUF DEM PRÜFSTAND


GOLDEN GOAL 98
BETTER THAN LIVE
COMING SOON
powered by
PlayStation
TAKE 2
Z-AXIS
NRJ ENERGY

d-office.com

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



Liebe Videospielfreunde,

es war nur ein April-Scherz! Die Reaktionen auf unseren Test der Schiedsrichter-Simulation Referee 98 - Whistle to World Cup waren heftig, aber glücklicherweise nahm man uns die Aktion nicht übel. Unmassen an Anrufen, Briefen, e-mails und sogar Nachfragen von den Einkaufsleitern des Media Markts oder eines österreichischen Großhändlers zeigten, daß der gefakte Test nicht von jedem Leser entlarvt wurde. Ich muß allerdings ehrlicherweise zugeben, daß die Hinweise (Lirpa = April, Fourth Month = vierter Monat oder der Spruch im Comic: „...ich hasse den ersten April...") rar gesät waren. Besonders schön war, daß uns viele Händler, aufgrund der positiven Resonanz, ans Herz gelegt haben, eine Softwarefirma davon zu überzeugen, Referee 98 zu programmieren. Daran werden wir arbeiten.

Diese Ausgabe enthält nur echte Spiele, darunter einige langerwartete Test-Highlights wie 1080° Snowboarding oder Mystical Ninja für Nintendo 64, Diablo, Deathtrap Dungeon, Forsaken, Lucky Luke und Resident Evil 2 für PlayStation und natürlich auch die beiden großen Saturn-Namen Panzer Dragoon Saga und The House Of The Dead. Nicht alle haben so gut abgeschnitten, wie man es hätte erwarten können, trotzdem machte uns die Ausgabe vor allem deshalb so viel Spaß, weil wir aufgrund der verschiedenen Systeme unsere „Mutiformat-Magazin"-Flagge wieder höher hängen konnten. Nicht zuletzt haben wir uns Eurer Bitten bezüglich eines Schreibens an die BPjS angenommen; jetzt liegt es an Euch, inwieweit Ihr unser Angebot wahrnehmt und versucht, aktiv etwas zu bewegen.

Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur

GT Interactive Release-Kalender



9. Mai
Unreal
(PC)

15. Mai
Rampage World Tour
(N64)
Robotron 64
(N64)

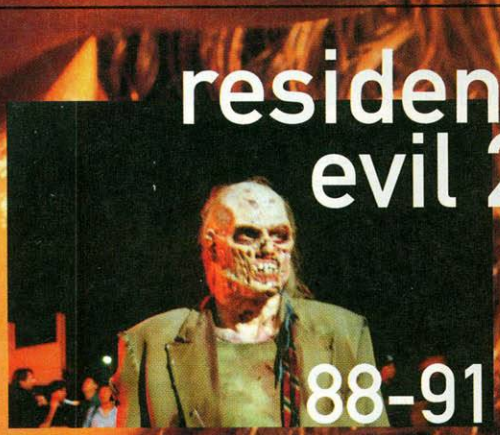
issue 28 · mai'98

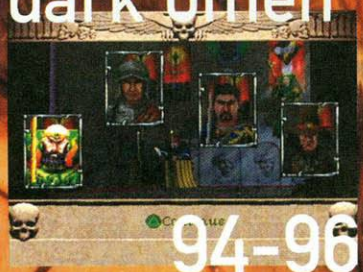
wintersport special











forsaken

98-101

SPIELE TESTS 51-110

Nintendo 64

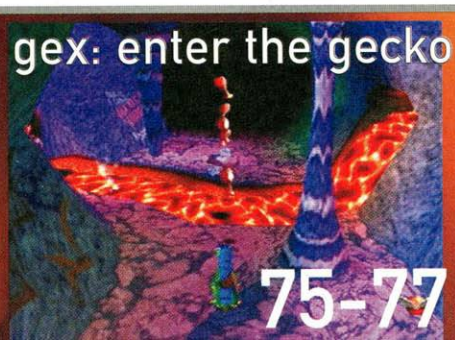
1080° 44-46
Aero Gauge 51
Mystical Ninja 52-53
Nagano Olympic Hockey 50
NBA Pro '98 54

Sony PlayStation

Beast Wars 102
Chill 48
Deathtrap Dungeon 80-82
Diablo 56-58
Forsaken 98-101
Gex: Enter the Gecko 75-77
Lucky Luke 84-85
NBA Pro '98 92
ReBoot 55
Resident Evil 2 88-91
Snowracer '98 49
V-Ball 104
Warhammer: Dark Omen 94-96
X-Men vs Streetfighter EX Edition 86

Sega Saturn

Atlantis 106
Panzer Dragoon Saga 108-109
The House of the Dead 107



ausschneiden und tätowatieren lassen!
(Teil 15 von 453)

>>inhalt

FEEDBACK

Leserbriefe 112-116

BACKSTAGE

Color Game Boy, Sony PDA, Tekken 3-Joyboard, alle Gewinner . . . 6-15

SPECIALS

Sportspiel-Special Teil 1: Wintersport 43-50
BPjS-Protestschreiben 117
3D-2D Vergleich & Gex vs Mario 64 78-79

SOFTWARE NEWS

Turok 2, Bust-A-Move, Codename: Vendetta, ... 16-20

PREVIEWS

Nintendo 64
Frankreich - Die Fußball WM 28
Mission: Impossible 24-25
Space Circus 22-23

PlayStation
B-Movie 41
Super Match Soccer 31
Tekken 3 36-40
Tombi 32
Vigilante 8 33
War Games 42
World Rally Champion Tommi Mäkinen 30
Xenocracy 34

GEWINNSPIELE

Drei Pitfall 3D Airbrush-PlayStations zu gewinnen 21

PERSONALITY

Wir über uns 26

FIRST AID

Gex: Enter the Gecko Komplettlösung Teil 1, Resident Evil 2 Komplettlösung Teil 2, FIFA 98-Moves, 1080° etc. 118-128

RUBRIKEN

Abo 35
So werten wir 26
Nippon Corner 110
Charts und Back Issues 129
What's Next 130
Impressum 130



36-40











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

NEWS

Die Snowboard-Welle rollt weiter!



Passend zum Release der zahlreichen Snowboard-Games für Sonys PlayStation hat Reiseveranstalter O.B. Session in Zusammenarbeit mit namhaften Herstellern wie Scott und Pogo ein interessantes Reiseangebot auf die Beine gestellt: Ab 539,- DM gibt es alles, was das Snowboarder-Herz begehrt. Wer Lust hat, kann das neue Board von Pogo, Scott oder Völkl intensiv testen oder sich einige Prototypen für den Winter 98/99 näher anschauen. Selbstverständlich sind auch einige Profis mit vor Ort, die für Tips und Hilfestellungen zur Verfügung stehen PlayStation-User und solche, die es erst noch werden wollen, kommen beim Cool Boarders 2 Contest auf ihre Kosten, alternativ kann man auch die eine oder andere Tasse Glühwein konsumieren oder sich in der „house"-eigenen Disco die Dröhnung geben. Noch schnell ein paar Worte zur Unterkunft und zum Skigebiet: Man wohnt in der 3-Sterne-Residenz „Kandahar" in Aminona, die aus drei Appartmenthäusern besteht. Mit Sauna, Hallenbad und Restaurant steht alles nur Erdenkliche zur Verfügung; ein Supermarkt befindet sich in der etwa 150 Meter entfernten Talstation, von der es auch per Gondel in das in 2400 Meter Höhe gelegene Skigebiet geht. Von dort aus hat man einen hervorragenden Ausblick auf das Matterhorn und den Mont Blanc; aber noch wichtiger ist wohl die Tatsache, daß bis weit in den April optimale Pistenbedingungen herrschen. Auf insgesamt 160 Pistenkilometern kann sich der Wintersportanhänger auch in der Halfpipe oder im Funpark austoben, es wird also für jeden Geschmack etwas geboten. Wer jetzt Lust bekommen hat, kann sich unter der Nummer 06123/4929 mehr Infos über den phantastischen Schweiz-Trip

Weitere Infos 06123/4929

TICKER

+++ Definitiv: Das Pippin ist endgültig tot. Nachdem sich in den Staaten nur 12. 000 Käufer für den Mac-Mutanten entschieden haben, hat man endgültig den Stecker gezogen. Bandai Digital wird nun aufgelöst und die restlichen 50.000 Exemplare der Konsole eingestampft +++ Die Rechte für den neuen Emmerich-Streifen Godzilla gingen an Electronic Arts, die bereits an einer Filmumsetzung arbeiten +++ Japan hat's mal wieder besser: Im März bekam jeder, der bei der Kaufhauskette Laox ein Nintendo 64 kaufte, einen wunderschönen durchsichtigen Kontroller gratis dazu, hoffentlich gibt es solche Aktionen auch bald in unseren Gefilden +++ extreme G 2-News: Das Spiel erscheint diesmal auf einer 128 MBit-Catridge und ist damit deutlich umfangreicher als sein Vorgänger. Auch der Nebeleffekt soll deutlich reduziert werden +++ Acclaim Entertainment gibt Spielhallen-Engagement auf: Ab sofort will man sich nur noch auf Konsolen konzentrieren +++ Chocobo-Freunde aufgepaßt: In Japan sind bereits etliche Spielfiguren aus dem Square-RPG käuflich zu erwerben +++

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation

5th Element	*	a.A.
Ace Combat 2		94,95
Alien Trilogie		49,95
Armoured Core	*	94,95
Auto Destruct	*	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	*	84,95
Baphomets Fluch 2		94,95
Batman & Robin	*	84,95
Beast Wars		84,95
Bloody Roar		84,95
Brahma Force		84,95
Breath of Fire 3	*	94,95
Bubble Bobble 2	*	84,95
Buggy	*	99,95
Bushido Blade		94,95
Bust-a-Move 3		69,95
CART World Series	*	84,95
Colony Wars		94,95
Command & Conquer 2		99,95
Constructor	*	84,95
Cool Boarders 2		94,95
Crash Bandicoot		49,95
Crash Bandicoot 2		94,95
Critical Depth	*	79,95
Croc		89,95
Dark Omen		89,95
Dead or alive	*	a.A.
Destruction Derby 2		49,95
Deathtrep Dungeon		99,95
Devils Deception		84,95
Diablo		89,95
Discworld 2		94,95
Dungeon Keeper	*	89,95
Dynasty Warriors		94,95
FIFA 98 Die WM		89,95
Fighting Force		99,95
Final Fantasy VII		109,95
Firetrap	*	89,95
Fluid (=Depth)	*	84,95
Formel 1 97		109,95
Forsaken	*	94,95
Gex - Enter the Gecko		84,95
Ghost in the Shell	*	94,95
G-police		109,95
Grand Theft Auto		84,95
Grand Turisimo	*	109,95
Grid Run	*	84,95
Heart of Darkness	*	94,95
Indy 500	*	84,95
Isnogud		99,95
Jersey Devil		94,95
Jet Rider 2	*	84,95
John Madden NFL 98		89,95
Kula World	*	94,95
Lucky Luke	*	94,95
Mace : The Dark Age	*	89,95
Magic the Gathering		84,95
Master of Teras Kasi		84,95
Maximum Force	*	89,95
MDK		94,95
Megaman 8	*	94,95
Men in Black	*	99,95
Micro Machines 3.0		49,95
Monopoly		84,95
Moto Racer		89,95
Nagano Winter Olympics		99,95
Nascar 98		89,95
NBA 98		89,95
NBA Hangtime	*	84,95
Need for Speed 3		89,95
Newmann Haas		94,95
NHL 98		89,95
NHL Breakaway 98		84,95
NHL Face Off 98	*	84,95
NHL Powerplay Hockey 98	*	84,95
Nightmare Creatures		94,95
Nuclear Strike		89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee		89,95
One		84,95
Pandemonium 2		89,95
Pax Corpus		89,95
Pet in TV	*	84,95
Pitfall 3D		89,95
Point Black	*	94,95
Populous 3	*	89,95
Porsche Challenge		49,95
Power Soccer 2		94,95
Powerboat Racing		94,95
Premier Manager 98		99,95
Pro Pinball Timeshock		94,95
Rapid Racer		84,95
Rascal		94,95
Rebel Assault 2		99,95
Reboot	*	89,95
Resident Evil 2	*	99,95
Resident Evil 2 US		139,95
Resident Evil Director's Cut		84,95
Ridge Racer Revolution		49,95
Risiko		84,95
Riven		119,95
Road Rash		49,95
Robotron "X"		84,95
San Francisco Rush	*	89,95
Shadow Master		94,95
SimCity2000		84,95
Skull Monkeys		89,95
Snow Racers		99,95
Soul Blade	*	49,95
Soviet Strike		49,95
Spawn	*	84,95
Spice World	*	49,95
Sreetfighter Collection		84,95
Steel Reign		84,95
Streetfighter ex plus alpha		84,95
Super Pang Collection	*	94,95
Tekken 2	*	49,95
Tenka		99,95
Test Drive 4		89,95
Tetris plus		79,95
Theme Hospital		89,95
Time Crisis incl. Lightgun		159,95
Time Crisis ohne Lightgun	*	94,95
TOCA		89,95
Tomb Raider 2		99,95
Tomb Raider		49,95
Total Driving		84,95
Total NBA 98	*	84,95
Treasures in the Deep	*	84,95
VMX Racing		89,95
V-Ralley		89,95
Warcraft 2		89,95
WCW		99,95
Wipe Out 2097		49,95
Worms		49,95
Z		84,95

Hardware

Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
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	49,95
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	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95

Nintendo 64

1080 Snowboarding	*	114,95
Blast Corps		114,95
Bomberman		89,95
Clayfighter 63 1/3		139,95
Cruisin USA		89,95
Dark Rift		139,95
Diddy Kong Racing		89,95
Extreme G		129,95
F1 Pole Position		149,95
FIFA98 Die WM		139,95
Fighters Destiny		129,95
Forsaken 64	*	129,95
Golden Eye PAL EV		139,95
Golden Eye US		179,95
Hexen64		139,95
Int. Superstar Soccer 64		149,95
John Madden 64		139,95
Lamborghini 64		139,95
Lylat Wars		139,95
Mission : Impossible	*	149,95
Mission : Impossible US	*	179,95
Multi Racing Championchip		129,95
Nagano Winter Olympics		149,95
NBA Hangtime		139,95
NFL Quaterback Club 98		139,95
NHL Breakaway 98		129,95
Pilotwings64		119,95
Robotron X	*	139,95
San Francisco Rush		139,95
Shadow of the Empire		139,95
Snowboard Kids		89,95
Super Mario 64		89,95
Super Mario Kart 64		89,95
Tetrisphere		89,95
Top Gear Rally		139,95
Turok		139,95
Turok EV		139,95
Waverace 64		89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey		139,95
WCW vs. NWO		149,95
Wetrix	*	149,95
Yoshis Island		89,95

Hardware

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

Wir führen auch PC-Spiele

Breath of Fire 3* 94,95

Grand Turismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Fighters Destiny N64 129,95

Forsaken 64* N64 129,95

Diablo 89,95

Lucky Luke* 94,95

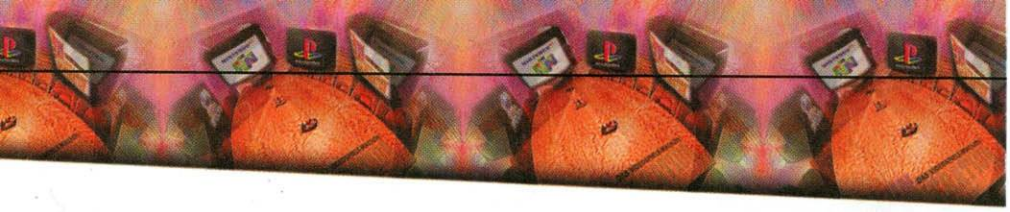
One* 84,95

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. 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.

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

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.
Händleranfragen erwünscht.

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



N64 goes RGB



Wer sich pünktlich zum Japan- oder US-Release eine Importkonsole ins Haus geholt hat, hat jetzt gut lachen. Denn nur bei dieser Variante ist ein 100%iger RGB-Umbau möglich. Für etwa 100,- DM kann man sich beispielsweise bei Wolfsoft sein Gerät umbauen lassen und erzielt damit das bestmögliche Bild. Wer sich hingegen brav für das deutsche Grundgerät entschieden hat, sollte keineswegs in Panik verfallen. Auch hier hat man in Neuwied Wege gefunden, um ein deutlich besseres Bildsignal auf die Beine zu stellen. Die Platine wird um einen D/A-Wandler ergänzt, der das digitale RGB-Signal in ein für Euren Fernseher verständliches Analogsignal umwandelt. Hierfür werden dann allerdings inklusive passenden Kabel (das aufgrund zwei überaus praktischer Cinchleitungen sehr zu empfehlen ist) 140 DM fällig. Die Vorteile liegen auf der Hand: man erhält kräftigere Farben und einen verbesserten Kontrastumfang, besonders der indizierte Ego-Shooter von iD erstrahlt nach dem Eingriff endlich im richtigen Licht. Wer keine Scartbuchse besitzt, kann alternativ auf das S-VHS-Kabel zurückgreifen, welches zum Preis von 50 DM dem Standardsignal über Cinch deutlich überlegen ist. Übrigens: Wer selbst gerne und regelmäßig den Lötkolben schwingt, kann sich einen RGB-Umbausatz ordern und muß dafür dann fairerweise nur 109 DM löhnen.

Weiter Infos: ..... *Wolfsoft, Schulstrasse 3, 56566 Neuwied*
Tel: ..... *02622 / 83517*

Pro TV-Box: Videospiele am PC-Monitor?

Mit der Pro TV-Box (Preis: 299,- DM) gibt es endlich eine Hardware, die den Anschluß an einen handelsüblichen PC-Monitor ermöglicht. Im Lieferumfang befindet sich neben dem Gerät eine Fernbedienung, ein Netzteil und das Verbindungskabel zwischen Pro TV-Box und Monitor, das allerdings eine Spur zu kurz ausgefallen ist. Auf der Rückseite des Gerätes befindet sich neben den Videocinch- und SVHS-Eingängen auch ein Antenneneingang, der den PC-Monitor zum Fernseher umfunktioniert. Der eingebaute Tuner erweist sich bei dieser Option als äußerst sinnvoll, zudem werden auch Funktionen wie Videotext oder Onscreen-Display unterstützt. Dank zahlreicher Ausgänge ist beim Betrieb von Videospielen auch das gleichzeitige Aufnehmen des Spielgeschehens möglich. Mittels der ausführlichen, wenn auch englischen Bedienungsanleitung (die mit einer Vielzahl von erklärenden Skizzen aufwartet), stellt die Installation auch für technische Laien kein größeres Problem dar. Ein Wermutstropfen zum Schluß: PSX-Importspiele kann man mit der Pro TV-Box leider nicht auf den heimischen Monitor zaubern.

Bezugsquelle: ..... *MLC - Hard & Software*
Tel.: *02841/94260*

TICKER

Terminprobleme bei Fox Interactive: Beide Alien-Titel haben sich nach hinten verschoben, Alien: Resurrection soll nun im September erscheinen und Alien vs. Predator erst Anfang 1999 +++ Japan im Tanzfieber: Mit Parappa the Rapper, Bust A Move - Dance and Rythm Action sind bereits zwei Spiele für Musik- und Tanzverrückte erschienen, mit Hello Kitty kommt nun der dritte Vertreter in diesem Genre. Übrigens, Bust A Move erscheint trotz des auf den japanischen Markt zugeschnittenen Inhalts in Kürze auch in den Staaten, angeblich sogar über Virgin +++ Die englische Entwicklerfirma Rage steigt auch in den PlayStation-Markt ein, beim ersten Spiel soll es sich um ein Shoot'em Up handeln +++ Auch Treasure geht fremd: Lange Zeit entwickelte die Firma lediglich für den Saturn, der Einstieg auf der PlayStation erfolgt über die Umsetzung des Saturntitels Silhouette Mirage +++ Nach R-Types plant Irem die Neuauflage weiterer Klassiker: Mit Image Fight und X-Multiply erschienen zwei weitere Oldies für Sonys PlayStation +++ Road Rash rocks: Für die PlayStation-Version des bekannten Motorradrennspiel werden einige bekannte Bands ihren Sound zum besten geben. Unter anderem im Gespräch: Sugar Ray, Tea Party, Kid Rock und CIV +++ Total Drivin' wird von Eutechnyx fortgesetzt +++ Street Fighter 3: Second Impact steht neben Daytona USA 2 als zweite Spielhallenumsetzung für Segas Katana an +++ Ab 1999 werden Wrestlingspiele rund um die WCW bzw, NWO von Electronic Arts entwickelt, die in den auslaufenden Vertrag von THQ eingestiegen sind +++ Saturn-Besitzer dürfen sich nochmals freuen: Das hervorragende Prügelspiel X-Men vs Streetfighter erscheint samt 4MB-Ram-Catridge auch in Deutschland +++ Mit Fatal Fury Real Bout 2 erscheint auf dem Neo Geo das erste Modul mit einem Umfang von über 500 MBit - Beat'em Up-Fans werden also entweder auf eine CD-Umsetzung warten oder tief in die Tasche greifen müssen, denn unter 600 DM dürfte nichts laufen +++ Schneller als Nintendo: Von Datel erscheint in Kürze ein Adapter, der das Spielen von Game Boy-Modulen auf dem Nintendo 64 ermöglicht, in der nächsten erscheinenden Backstage wird dieses Hardwareprodukt dann näher beleuchtet +++ Die Fun Generation-Hotline ist wie immer am Dienstag von 18.00 bis 20.00 Uhr unter der Rufnummer 0931/4043716 zu erreichen +++ V-Rally 64 wurde im März erstmals präsentiert und erscheint in Deutschland voraussichtlich über Ocean +++ Hasbro hat sich mit insgesamt fünf Millionen Dollar den Rest der Atari Cooperation gekauft und ist von nun an im Besitz der Rechte an einigen Klassikern, die nun aller Wahrscheinlichkeit nach auf Konsole ihr Comeback erleben +++ So gut wie sicher: Shadows of the Empire geht demnächst in die zweite Runde +++

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT		dt. DM299,00
Gameboy Emulator		dt. DM109,00
Steering Wheel LX 4 Rumble		dt. DM149,00
Cruis in WORLD		dt. DM 89,00
Fighter´s Destiny		dt. DM129,90
Goemon		dt. DM149,00
Golden Eye 007		dt. DM149,95
Lylat Wars	kpl.	dt. DM 89,00
NBA Courtside*		dt. DM 89,00
NBA Pro ´98		dt. DM129,90
Olympic Hockey 98	kpl.	dt. DM124,00
Quake		dt. DM129,90
San Francisko Rush		dt. DM119,90
Snowboard Kids		dt. DM 89,00
Tetrisphere		dt. DM 89,00
WCW vs. NWO		dt. DM139,00
Yoshi´s Story	kpl.	dt. DM 89,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD´s)	kpl.	dt. DM 99,00
Burning Rangers*		dt. DM 89,00
Croc		dt. DM 89,00
Dark Savior		dt. DM 49,00
Discworld 1 (wieder da)		dt. DM 49,00
Discworld 2		dt. DM 89,00
Enemy Zero - 4 CD´s		dt. DM109,00
Exhumed	kpl.	dt. DM 49,00
House of the Dead*		dt. DM 89,00
Nascar 98	kpl.	dt. DM 84,90
NBA Live ´98		dt. DM 89,00
NHL Allstar Hockey 98	kpl.	dt. DM 84,90
NHL ´98		dt. DM 89,00
Panzer Dragoon 1		dt. DM 49,00
Panzer Dragoon Saga*		dt. DM 89,00
SEGA Touring Car		dt. DM 99,00
SONIC R		dt. DM 99,00
Steep Slope Sliders		dt. DM 94,00
Streetfighter Collection		dt. DM 89,00
Winterheat		dt. DM 94,90

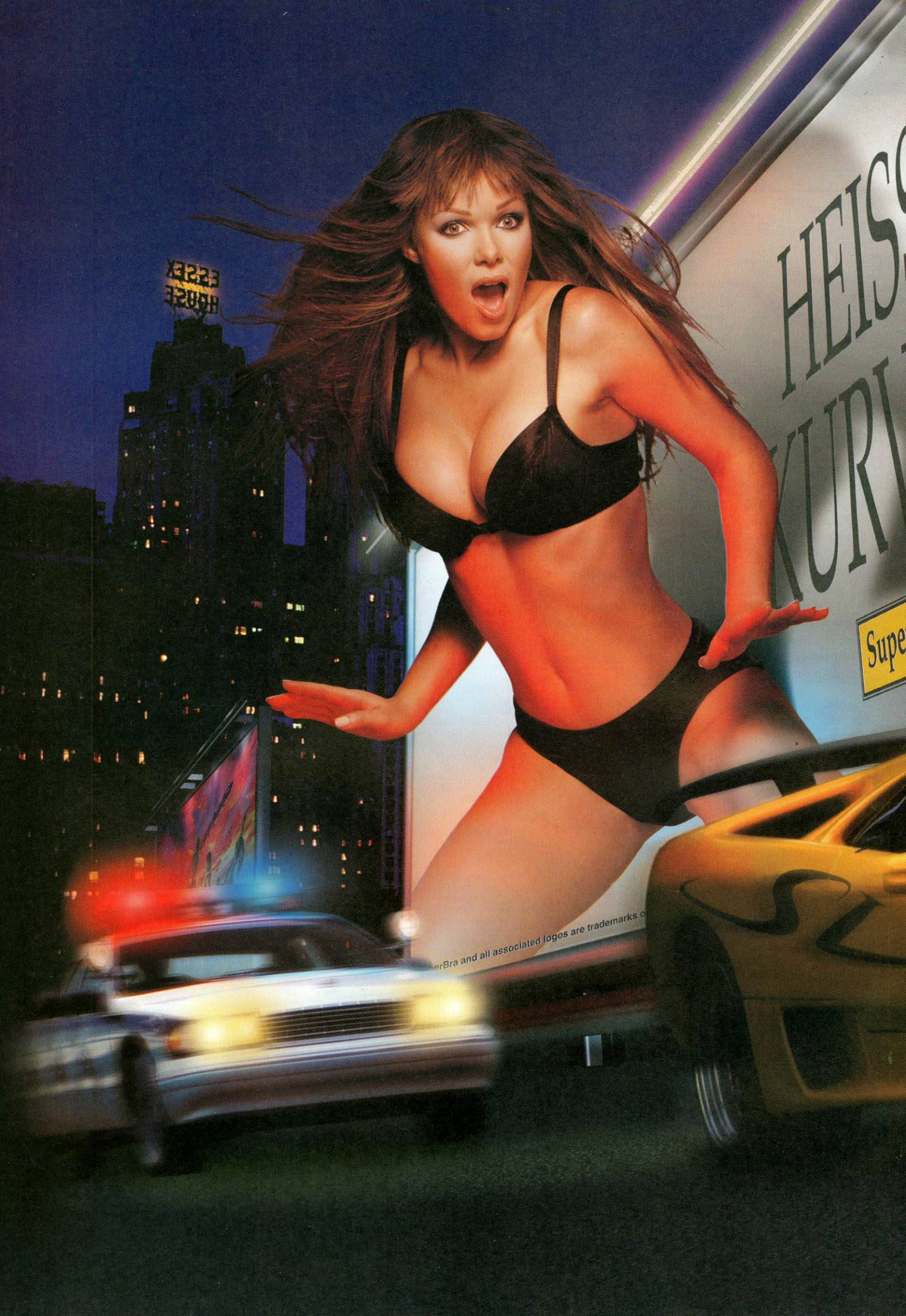
SONY PLAYSTATION

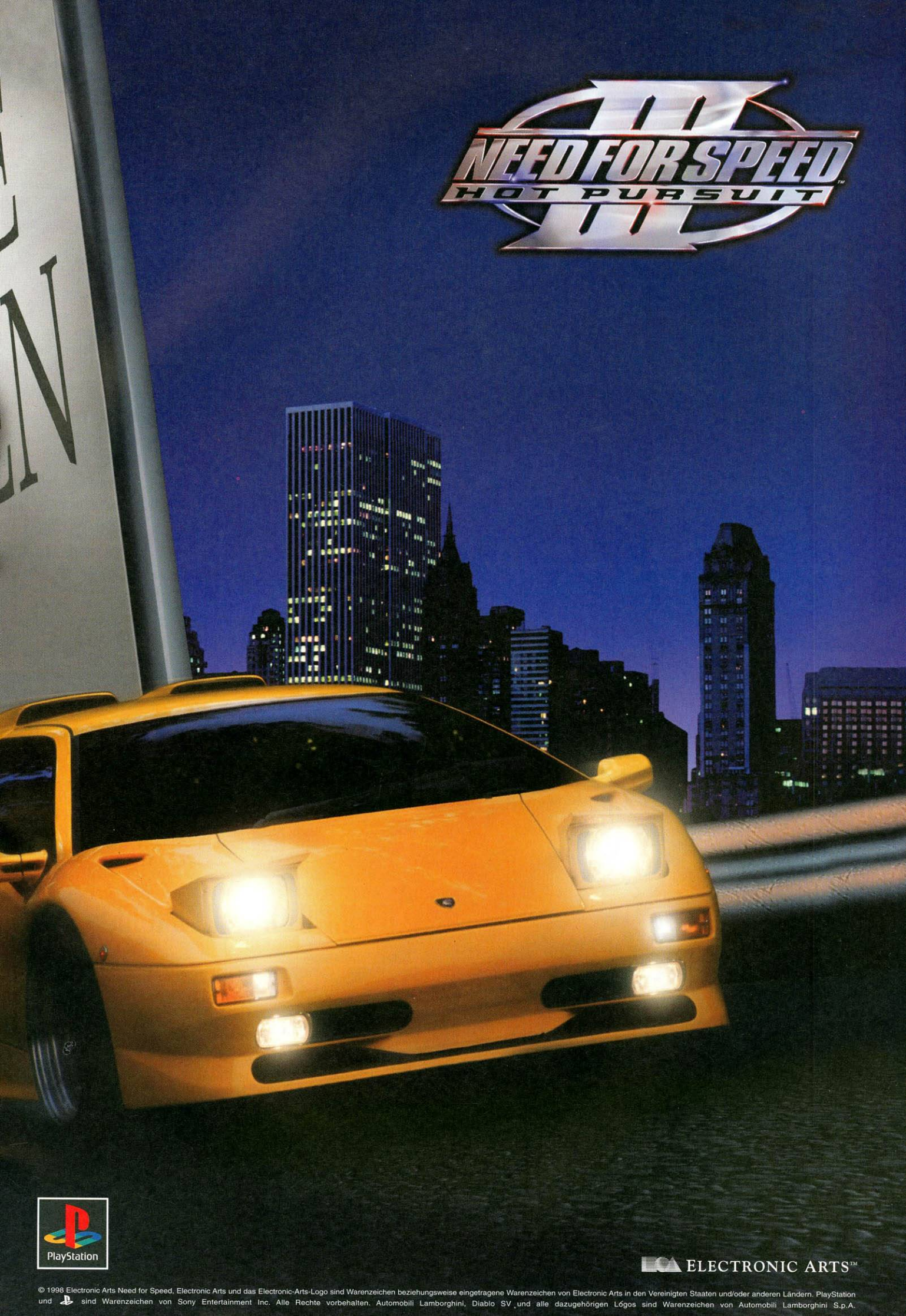
PSX Value Pack+Crash Bandicoot		dt. DM349,00
Actua Ice Hockey		dt. DM 99,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl.	dt. DM 84,00
Bloody Roar (Beast)		dt. DM 84,00
Bushido Blade		dt. DM 89,00
Constructor	kpl.	dt. DM 89,90
Dark Omen	kpl.	dt. DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.	dt. DM 89,00
Diablo	kpl.	dt. DM 89,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl.	dt. DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl.	dt. DM104,95
Gran Tourismo		dt. DM104,95
HUGO*		dt. DM 94,00
INDY 500		dt. DM 89,00
Isnogud		dt. DM 94,00
Jet Rider 2		dt. DM 79,00
Masters of Teräs Käsi		dt. DM 89,00
N^{2}O Natural Adrenalin		dt. DM 99,00
Need for Speed 3	kpl.	dt. DM 89,00
ONE		dt. DM 89,00
Populous-the 3rd Coming	kpl.	dt. DM 89,00
Porsche Challenge		dt. DM 49,00
Reboot	kpl.	dt. DM 89,00
RESIDENT EVIL 2*		dt. DM 99,90
Riven: Myst 2	kpl.	dt. DM114,00
Road Rash 3D	kpl.	dt. DM 89,00
Theme Hospital	kpl.	dt. DM 89,00
Time Crisis		dt. DM 89,00
Treasure of the Deep		dt. DM 89,00
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl.	dt. DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
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


HEIS
KURI
Supe
erBra and all associated logos are trademarks c



PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts Need for Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle dazugehörigen Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A.

NEWS

Neue Merchandising Produkte von Game Express





Die Resident Evil Produktpalette haben wir bereits vorgestellt; wer das damals verpaßt hat, dem sei gesagt, daß neben der schwarzen Bomberjacke (L, XL, für 149 DM auch ein Kapuzenpulli (L, XL) für 89 DM und zwei verschiedene T-Shirts (L, XL) für 39 DM käuflich erworben werden können. Wer sich vor der aggressiven Sonne schützen will, dem sei die Resident Evil-Cap ans Herz gelegt. für Fans der Command&Conquer-Serie gibt es ebenfalls zahlreichen Stuff, von der Bomberjacke (L, XL) für 129 DM über den Rucksack (69,- DM) ist bis hin zum Aufnäher und Sweatshirts (L, XL) für 69 DM wirklich alles zu haben. Höhepunkt ist aber eindeutig die Command&Conquer-Uhr, die zum Preis von 99 DM sogar über eine Leuchtfunktion verfügt. Ebenfalls im Programm: Panzer General IIID- und Lands of Lore-Merchandising. Prospekt anfordern oder bestellen unter:

Tel.: 040/571 93 333
Fax.: 040/890 70 109

Croc 2 als erster Cross-Plattform-Titel?

Wenn alles gut geht, erscheint mit dem Nachfolger von Croc - Legend of the Gobbos der erste Titel sowohl für Sonys PlayStation als auch für Segas Katana. Damit wird man erstmals die Möglichkeit haben, einen direkten Vergleich zwischen den beiden Systemen durchzuführen. Die bisher angekündigten Sega-Entwicklungen Sonic und Ecco lassen dies logischerweise nicht zu, und auch sonst halten sich die Third-Party-Hersteller momentan mit Ankündigungen noch sehr bedeckt. Erscheinen soll das Spiel rund um das niedliche Krokodil noch vor Weihnachten, mit diesem Termin ist selbstverständlich die PlayStation-Version gemeint. Wann die Sega-Konvertierung in den Handel kommt, hängt wohl nicht zuletzt von der Veröffentlichung der Hardware ab.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Atlantis (SAT)	110.00
Alundra	100.90
Baphomets Fluch 2	99.90
Bloody Roar	100.00
Bushido Blade	105.00
Bust-a-Move 3	100.00
Command & Conquer 2	105.00
Crash Bandicoot 2	95.00
Dead or Alive us (PSX)	140.00
Deathtrap Dungeon	105.00
Destruction Derby 2	55.00
Diddy Kong Racing (N64)	95.00
FIFA '98 (SAT/PSX)	99.90
FIFA '98 (N64)	130.00
Fighters Destiny (N64)	145.00
Fighting Force (SAT)	110.90
Final Fantasy VII	110.00
Final Fant. VII Lösungsbuch	35.00
Formel 1 '97	110.00
Game Buster (N64/PSX)	105/100.00
Goldeneye (N64)	145.00
Gex	110.00
Medievil	99.90
Micro Machines V3 (PSX)	55.00
Newman Haas Racing	100.00
Nightmare Creatures uncut	110.00
Pandemonium 2	80.00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105.00



Resident Evil 2 deutsche Version 110.00

Täglich Top-Neuheiten aus:



Tekken 3 us (ab 30.03.) 120.00

Power Boat	100.00
Pro Pinball Timeshock	100.00
One	105.00
Tomb Raider 2	105.00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25.00
Rascal	100.00
Red Asphalt	100.00
Resident Evil Dir. Cut	99.90
Resident Evil 2 us	150.00
Ridge Racer Revolution	55.00
Street Fighter Collection (PSX)	105.00
Skull Monkeys	100.00
Tetrisphere (N64)	95.00
Winter Heat (SAT)	100.00
WCW vs NWO (N64)	145.00
Yoshi's Story (N64)	95.00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche

LADEN	Mo- Fr:	10.00-18.30
	Sa:	10.00-16.00
VERSAND	Mo- Fr:	10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!	
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10	
	07 11 . 22 29 10 - 20	

Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

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

Jetzt auch in Heilbronn · Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn · (kein Versand)

Demnächst auch in Freiburg auf 500 m²

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.

Damian Kerman · Grafikdesign · 71229 Leonberg · 0 71 52 - 92 97 20



Release-Dates - April / Mai 1998

Titel	System	Veröffentlichung	Vertrieb	Ca.-Preis
Acclaim Sports Soccer	N64	Mai	Acclaim	K. A.
Apocalypse	PS	April	Activision	119,- DM
Atari Greatest Hits 2	PS	April	GT Interactive	99,- DM
Batman & Robin	PS	April	Acclaim	99,- DM
Bedlam	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Burning Rangers	SAT	April	Sega	K. A.
Constructor	PS	April	Acclaim	99,- DM
Crime Killer	PS	Mai	Acclaim	99,- DM
Gex: Enter the Gecko	PS	Mai	BMG	99,- DM
Holy Magic Century	N64	April	Konami	K. A.
Supercross feat. J. McGrath	PS	Mai	Acclaim	K. A.
Lucky Luke	PS	April	Laguna	99,- DM
Maximum Force	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Mega Man - Battle&Chase	PS	April	Laguna	99,- DM
Mega Man 8	PS	April	Laguna	99,- DM
Mike Plazza's Strike Zone	N64	April	GT Interactive	149,- DM
NBA Courtside	N64	Mai	Nintendo	K.A.
NHL Powerplay Hockey '98	PS	Mai	Virgin	99,- DM
Ninja	PS	April	Eidos	99,- DM
Panzer Dragoon Saga	SAT	April	Sega	109,- DM
Rampage World Tour	N64	April	GT Interactive	149,- DM
Reckin' Balls	N64	Mai	Acclaim	139,- DM
Resident Evil 2	PS	Mai	Virgin	119,- DM
Return Fire	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Riven	SAT	Mai	Sega	109, - DM
Robotron 64	N64	April	GT Interactive	149,- DM
Soul Blade Platinum	PS	9. April	Namco	49,- DM
Street Fighter Collection	PS/SAT	Mai	Virgin	99,- DM
Super Pang Collection	PS	April	Laguna	99,- DM
The House of the Dead	SAT	April	Sega	109,- DM
W. Gretzky 3D Hockey '98	PS/N64	April/Mai	GT Interactive	99,-/149,- DM
Wetrix	PS	Mai	Laguna	99,- DM
World League Soccer	PS	21. Mai	Eidos	99,- DM
Z	SAT	April	GT Interactive	99,- DM

Sony PDA: Sinnvolles Zubehör oder nutzloses Add-On?

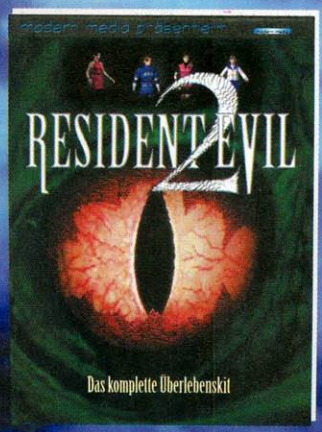


Nachdem bereits in der Fun Generation 4/98 ein erstes Bild des obskuren Gerätes zu bewundern war, sind zwischenzeitlich präzisere Informationen durchgesickert. Der PDA (Personal Digital Assistant) basiert auf einer ähnlichen Idee wie der geplante Game Boy-Adapter für das Nintendo 64. Unterwegs wird eine Spielfigur mehr oder weniger intensiv trainiert und dann über den Memory Card-Slot der PlayStation wieder geladen. Optional kann man seine Ergebnisse auch über einen Infrarot-Link mit Bekannten austauschen. Technische Daten wurden zwischenzeitlich auch bekanntgegeben: Als Hauptprozessor fungiert mit dem ARM7T ein 32-Bit-Risc-Prozessor,der auf 2KB SRAM zurückgreifen kann. Benutzt man die Memory Card, so stehen immerhin 128KB zur Verfügung. Für die Akustik sorgt ein 4-Bit PCM-Chip, großartige Klänge sind von dem kleinen Kästchen aber keinesfalls zu erwarten. Für etwaige Eingaben stehen 5 Knöpfe zur Verfügung, die von einer Reset-Taste ergänzt werden. Zusätzlich verfügt der PDA über einen eingebauten und batteriegestützten Kalender und verweigert Fremdbenutzern dank persönlicher ID-Nummer den Zugriff. Den Vergleich mit einem Game Boy anzustreben, macht wenig Sinn: Das Nintendo Handheld verfügt über eine Auflösung von 160X144 Bildpunkten und ist dem PDA (32X32) damit klar überlegen. Für Tamagotchi- und Pocketmonsters-Anhänger trotzdem ein interessantes Gerät. Über einen deutschen Erscheinungstermin ist momentan noch nichts bekannt.



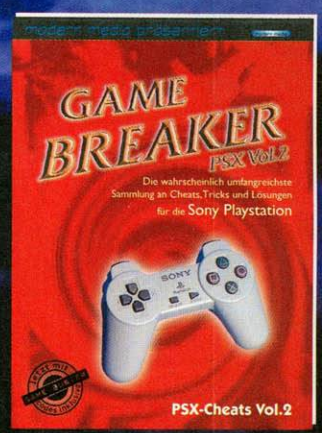
DIE LÖSUNG FÜR EURE
SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Das unentbehrliche Überlebenskit mit 5 Komplettlösungen.
Der Racoon-City Stadtführer.
Alle Geheimnisse gelüftet.
120 Seiten Letter-Format!
Vollfarbig mit über 600 farbigen Abbildungen!



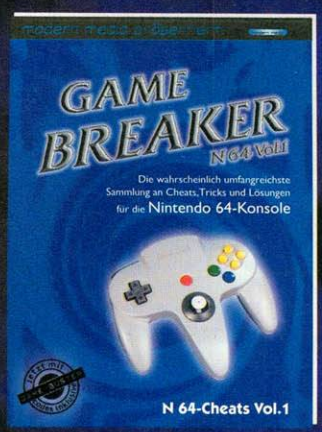
ISBN: 3-9805821-6-7
DM: 24.80

Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten Letter-Format!
Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1



ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80

Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen!
144 Seiten Letter-Format



ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80

Erhältlich im gut sortierten Handel!

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89
Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90

Österreich: Dynamic-Systems: Tel: 03614 5005-0 Fax: 03614 5005-14
Schweiz: AHA-Computer Spiele: Tel: 033 345700-1 Fax: 033 345700-4

http://www.modern-media.net

NEWS

Gewinner Acclaim Sports Soccer-Gewinnspiel FG 3/98

Je einmal NHL Breakaway 98 für PlayStation (incl. Puck):

Hans-Jürgen Hermann aus Hettenhausen, Moritz Perk aus Mannheim, Robert Schütt aus Pölitz, Markus Wegener aus Hamburg, Marius Kuntke aus München, Thomas Misorski aus Hamburg, Matthias Borowietz aus Berlin, Stephen Weiss aus Ludwigshafen, Birgit Zander aus Berlin, Nils Fuhrmann aus Dortmund

Je einmal NFL Quarterback Club 98 für Nintendo 64:

Gianni Burgener aus CH-Schwarzenbach, Claudia Bischoff aus Friedrichshafen, Matthias Bäth aus Neumünster, Horst Gayer aus Hamburg, Stefan Bedacht aus Würzburg, Emil Redich aus Nürnberg, Roberto Piccolantonio aus Schorndorf, Wolfram Meidlinger aus Neuhausen/F., Michael Schmid aus Aalen, Dieter Geissler aus Gera

Je einen Mini-American Football mit NFL-Teamemblem:

Mario Franconi aus Dresden, Petra Mainzel aus Frankfurt, Hans-Werner Subeit aus Bamberg, Martin Wolf aus München, Sebastian Klinitzki aus Jena, Dennis Wohlfahrt aus Chemnitz, Florian Graf aus Leverkusen, Oliver Schmitt aus Fürth, Michaela Winchenbach aus Soltau, Dietmar Regen aus Katzenbach

Also doch: Der Game Boy treibt's in Zukunft bunt

Der farbige Game Boy war in der Vergangenheit oftmals Anlaß für diverse Aprilscherze: Seit dem Release 1989 wurde dieses Thema immer wieder aufgegriffen, und Gerüchte bezüglich eines Farbdisplays hielten sich wacker. Am Dienstag, den 10.03.98 ließ man endlich die Katze aus dem Sack. Nintendo Chairman Howard Lincoln meinte dazu: „Seit Jahren fragen uns die Spieler, wann sie denn jetzt endlich ihre Spiele in Farbe spielen könnten, aber die Technologie und der hohe Batterieverbrauch machten es bisher unmöglich. Als die ersten, die diese technischen Schwierigkeiten gemeistert haben, sind wir nun in der Lage, eine völlig neue Generation von farbigen Spielen für all die Game Boy-Liebhaber einzuführen." Technisch hat sich beim Color Game Boy (überaus innovativer Name) einiges geändert: Die Maße sollen ähnlich kompakt wie beim Winzling Game Boy Pocket ausfallen, wichtiger ist jedoch mit Sicherheit das neue Display, das immerhin 56 aus 32.000 Farben gleichzeitig darstellen kann. Es entstand in Zusammenarbeit mit LCD-Profi Sharp und ermöglicht aufgrund eines niedrigen Energiebedarfs immerhin eine Spielzeit von zehn Stunden. Vergleicht man diese Werte mit Batteriefressern wie dem Game Gear und der legendären PC Engine GT, die beide mit sechs Batterien maximal drei Stunden Spielspaß ermöglichten, so muten diese Angaben fast schon unglaublich an. Ein weiteres geniales Feature ist die angestrebte Abwärtskompatiblität mit allen bisher erschienen Schwarz-weiß-Titeln. Ähnlich wie bei dem Super Game Boy steht eine Palette aus zehn Farben zur Verfügung, die man zum Einfärben älterer Titel benutzen kann. Erscheinen soll der Color Game Boy, der sich übrigens auch mit dem Nintendo 64 vernetzen kann, noch 1998, hinsichtlich des Preises gibt es bisher lediglich die US-Ankündigung von 70 Dollar. Mit der Vermarktung des Color Game Boys fragt man sich allerdings ernsthaft nach Sinn und Zweck des in der letzten Backstage vorgestellten Game Boy Light.



RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise







PlayStation

JIM HENSON'S CREATURE SHOP · LONDON ·

Traveller's Tales

PSYGNOSIS

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

Skeleton Saturn: Der endgültige Durchblick?



Zum Abschied gibt der Saturn noch ein letztes Lebenszeichen von sich. Die in Japan noch halbwegs populäre Konsole wird im neuen Outfit erneut aufgelegt. Ähnlich wie eine Vielzahl von Joypads gewährt die 32-Bit-Konsole dank transparentem Gehäuse bereitwillig Einblick in ihr Innerstes. Interessant dürfte diese Design-Variante, die am 4. April in Japan erscheinen wird, jedoch nur für absolute Konsolensammler sein, nicht zuletzt da der Preis mit ca. 160 Dollar im Vergleich zu den hiesigen „Everything must go"-Preisen relativ hoch angesiedelt ist. Wer trotzdem Interesse an dieser Sonderauflage hat, sollte rechtzeitig seinen Importhändler kontaktieren, da lediglich 30. 000 Exemplare des Skeleton Saturns gefertigt werden.

Tomatoes! - ToeJam & Earl kurz vor dem Comeback



Eines der coolsten Mega Drive-Spiele aller Zeiten erscheint aller Voraussicht nach für das Nintendo 64. Und wie funktioniert das? Nachdem die beiden Sega-Titel 1991 bzw. 1993 große Erfolge gefeiert haben, ging das Copyright für die beiden abgedrehten Figuren vom Planeten Funkotron zurück an deren Schöpfer Mark Voosanger, der meint: „Momentan stehen wir in Verhandlungen mit diversen Vertriebspartnern, allerdings ist es noch etwas früh, konkrete Namen zu nennen. Prinzipiell will man sich stark an den Urversionen orientieren. Im ersten Teil stürzten Toe Jam und Earl auf die Erde und mußten sich über zahlreiche isometrisch dargestellte Ebenen ihren Weg zurück gen Heimat ebnen. Auftauchende Erdlinge wurden kurzerhand in ein Marmeladenglas gesteckt. Aufgrund der Erfolge von Parappa & Co. scheint jedoch ein Feature wesentlich interessanter zu sein: Bereits vor sieben Jahren konnten die beiden schrägen Vögel mittels Tastendruck kleine Raps ausführen, im zweiten Teil war dies sogar mittels einer speziellen Option möglich. Dieses Minispiel wird definitiv auch auf Nintendos Vorzeigekonsole wieder zu finden sein.

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. Euroscheck 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,-
Tekken 3 (JP) 159,-
Fifa 98 99,-
Final Fantasy VII 99,-
Formel 1 97 99,-
Bug Riders 89,-
Jersey Devil 99,-
Pax Corpus 99,-
Toca Touring Car Champ. 99,-
One 99,-
Colony Wars 99,-
Resident Evil 2 139,-
Gran Turismo 139,-
Nagano Winter Olympics 89,-
Rascal 89,-
Pitfall 3D 99,-
Skull Monkeys 99,-
WCW Nitro 99,-
Lucky Luke 89,-
Newman Haas Racing 99,-

Nintendo 64
Grundgerät+2Pad's 349,-
Mace - The Dark Age 139,-
Chameleon Twist 139,-
Lamborghini 139,-
Wild Choppers (JP) 159,-
Rush 139,-
Diddy Kong Racing 95,-
Fighters Destiny 149,-
Nagano Winter Olympics 149,-
Mission: Impossible ..... ab Juni

PC
Tomb Raider 2 79,-
MIB 79,-
Blade Runner 79,-
Monkey Island 3 79,-
F1 Racing 79,-

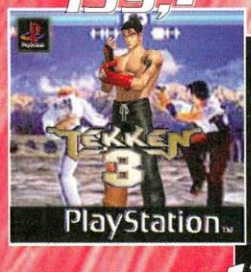
und viel mehr...

US/Japan Importspiel kein Problem !













Neueröffnung Game Station
Hermannstr.9 - 45964Gladbeck
Fax.: 02043/929189
Tel.: 02043/929193 oder 02043/929194

Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe

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

Tekken 3: Da bleibt kein Wunsch offen



Pünktlich zum Japanstart überschlagen sich die Ankündigungen an Merchandising-Produkten. Neben den leckeren Getränken, die im ausführlichen Special vorgestellt werden, haben wir noch zwei weitere interessante Gimmicks für Euch aufgestöbert. Sammler der beliebten Zippo-Feuerzeuge freuen sich über das limitierte Tekken 3-Zippo, das man in Kürze über Fachhändler beziehen können müßte. Prügelprofis freuen sich auf den speziell für Tekken 3 gefertigten Real Arcade Joystick von Hori, der in einer Auflage von nur 30.000 Exemplaren auf den Markt kommt. Leider verfügt das schmucke Gerät nicht über L1, L2, R1- und R2-Tasten, weshalb das Gerät wirklich nur für den Namco-Titel geeignet ist. In Japan erscheint das Teil am 26. März, ab diesem Termin könnt Ihr dann auch Euren Importhändler mit dem Wunsch nach dieser Steuereinheit nerven.



Flügellahm? Pilotwings 2 mit Startproblemen

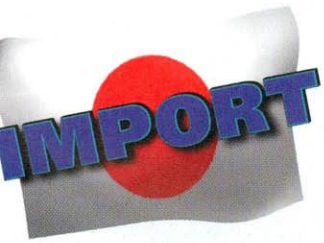
Nachdem Pilotwings 2 von vielen Releaselisten verschwunden ist, fragten sich viele Fans des Nintendo 64-Erstlings, wie es nun um den Nachfolger steht. Gary Bandy, Business Manager von Paradigm Entertainment, gab deswegen ein Statement zur momentanen Situation ab: „Wir haben Nintendo einige Experimente gezeigt, die auf einer weiterentwickelten Engine beruhen, und sie fanden unsere innovativen Ideen wirklich toll. Aber leider konnten sie keinen Zeitpunkt nennen, in dem sie für das Gamedesign essentielle Kräfte abstellen können, da diese momentan auf anderen Gebieten benötigt werden. Unter anderem sind sie momentan mit der 64DD-Entwicklung beschäftigt. Es liegt an ihnen, ob sie zu einem anderen Zeitpunkt wieder auf uns zukommen und mit uns arbeiten wollen. Es ist möglich, aber es liegt an Nintendo. Wir haben von Nintendo und anderen möglichen Vertriebspartnern des öfteren Komplimente bekommen, und unser Verhältnis zu Nintendo ist weiterhin sehr gut, vielleicht arbeiten wir irgendwann an Pilotwings 2 weiter." So ist es letztendlich auch gekommen: Nachdem Nintendo momentan nicht in der Lage ist, den Titel unter der eigenen Flagge zu veröffentlichen, hat sich Paradigm jetzt mit Japan Video System zusammengeschlossen und programmiert wieder mit aller Kraft an dem sehnlichst erwarteten Sequel.

Black is beautiful: Neues neGcon von Namco



Das bereits 1996 erschienene neGcon stellt noch immer den besten Rennspiel-Controller für die PlayStation dar und bedarf eigentlich keiner großartigen Überarbeitung. Um das Pad aber zumindest optisch aufzuwerten, erscheint in Japan am 29. April eine neue Farbvariante. Zukünftig wird man seine Rennwagen, Motorräder oder Weltraumgleiter auch mit einem schwarzen neGcon über die Strecken dirigieren können. Wer jetzt Lust auf den Analog-Controller bekommen hat, sollte Anfang Mai bei seinem Importhändler nachfragen.

Die Japan Top Ten



Wie sollte es auch anders sein, in Japan dominiert erneut die PlayStation über alle anderen Konsolen. Diesmal findet sich weder ein Nintendo- noch ein Segatitel in den Charts, und wohl auch im nächsten Monat wird sich aufgrund der anstehenden Titel (Tekken 3 etc.) nicht viel ändern.

1. Projekt V6 .....(General Entertainment)
2. Xenogears .....(Square)
3. Tenchu .....(SCEI)
4. Gran Turismo .....(SCEI)
5. Winning Post 3 .....(SCEI)
6. Bio Hazard 2 .....(Capcom)
7. NOEL: La Neige .....(Pioneer LDC)
8. X-Men vs Street Fighter ..(Capcom, siehe Test diese Ausgabe)
9. Choro Q3 .....(Takara)
10. Bust-A-Move - Dance and Rythm Action .....(Enix)

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES
Je Heft 14,80 DM
Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGSHEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM
Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Helix*
Casper
Castlevania
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Ständig Neuheiten!

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. 120 Top-Aktuelle Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 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

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

Bushido Blade 99,00
Resident Evil 2* **99,00**
Riven - Myst 2 119,00
Skull Monkeys 89,00
Game Buster **inkl. Codeheft** **99,-**

US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM: Alundra, Crash Bandicot 2, Final Fantasy Tactics, Goldeneye, Resident Evil 2 uvm.

RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-
FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

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!
PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datelflash GmbH.

www.Spieleloesungen.de 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

WCW Nitro

Beat'em Up

THQ/Nintendo 64





Obwohl wir in der Redaktion noch alle mit dem genialen WCW vs NWO beschäftigt sind, werkelt THQ schon an einem Nachfolger. Leider wird dies der letzte Wrestlingtitel aus dem Hause THQ sein, denn zwischenzeitlich hat man die bestehenden Lizenzverträge zwischen WCW und THQ aufgelöst. Nichtsdestotrotz sollte WCW Nitro einen rühmlichen Abschied darstellen, verspricht es doch alle Optionen des Vorgängers und darüber hinaus noch einige weitere, interessante Features. So bringt es die Catridge diesmal auf stattliche 24 verschiedene Schauplätze, einen beschleunigten Spielablauf und verbesserte Grafik, die deutlich weniger Fehler aufweisen soll. Einige neue Muskelberge haben ebenfalls ihren Weg ins Spiel gefunden, darunter Santa Claws (hat da jemand bei Inland Productions zu viel Nightmare before Christmas geschaut?), Superfan und Dudeman, die zusätzlich von versteckten Wrestlern ergänzt werden. Erscheinen soll das Spektakel rund um Hollywood Hulk Hogan allerdings erst Ende 1998.

BRD-Release: .....Wahrscheinlich

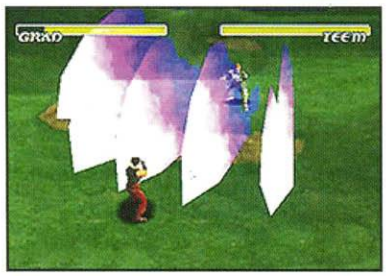
SOFTWARENEWS

Destrega

Beat'em Up

Koei/PlayStation





Der nächste Vertreter aus dem Beat'em Up-Sektor wird von denselben Jungs entwickelt, die bereits an Sangoku Musou (bei uns Dynasty Warriors) gearbeitet haben. Bei der Grafik setzt man auf die Polygon-Darstellung, die eigentlich Garant für sanfte Bewegungsabläufe sein sollte. Besonderen Wert legt man auf die Gestaltung der zahlreichen Hintergründe, so prügelt man sich mit einem der 12 Fighter wahlweise in einem Wald, auf einer Klippe oder in einem antiken Schloß. Die Schauplätze sind ungewöhnlich groß, man sollte sie deshalb geschickt zu seinen Gunsten einsetzen und sich beispielsweise hinter Bäumen oder Gesteinsbrocken verstecken. Hinsichtlich der Kampftechnik wird grob zwischen zwei Varianten unterschieden: Entweder kann man im Nahkampf mittels gewöhnlicher Schlagserien um den Sieg kämpfen oder den Gegner mit magischen Feuerbällen aus der Distanz beharken. Daß auch einige, alles vernichtende Special-Moves zur Verfügung stehen, versteht sich von selbst. In Japan dürfte Destrega im Frühjahr erscheinen.

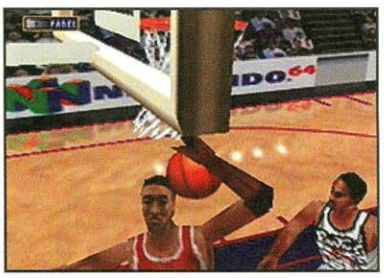
BRD-Release: .....Möglich

Kobe Bryant's NBA Courtside

Sportspiel

Nintendo/Nintendo 64





Nach der Verwisch-Orgie NBA Pro '98 (siehe Test in dieser Ausgabe) will Nintendo nun in Zusammenarbeit mit der Entwickler-Crew von Left Field beweisen, daß es auch anders geht. Statt übermäßig vom Filtering Gebrauch zu machen, setzt man auf scharfe und detaillierte Grafik. Eine 90 Prozent-Version hinterließ einen sehr guten Eindruck, endlich erhält Nintendos Vorzeigekonsole auch hinsichtlich von Sportspielen den nötigen Support. Die NBA-Lizenz scheint sich auch als Standard einzubürgern, interessanter erscheint da schon die beachtliche Soundkulisse. Jeder (!) Spieler wird namentlich genannt und wichtige Teammitglieder verfügen über eigene Sprachsamples, was für ein im Speicherplatz beschränktes Modul ein beachtliches Feature darstellt. Gesteuert wird das Geschehen mittels Analogstick, die RumblePak-Unterstützung ist selbstverständlich mit an Bord. Wenn alles so bleibt, dann wird NBA Courtside dank authentischer Spieler und Stadien, ungewöhnlich guter Grafik und simpler Steuerung ein Pflichtkauf für Basketballfans. Besitzer einer Importkonsole können ab dem 27. April auf Korbjagd gehen.

BRD-Release: .....Ja

Perfect Assassin

Action-Adventure

UBI Soft/PlayStation





Besonders der Begriff Action wird von diesem Produkt, das für den PC seit längerem erhältlich ist, aus der Softwareschmiede Grolier Interactive (vgl. auch Preview Xenocracy) großgeschrieben: In insgesamt 300 Locations löst man anfallende Probleme elegant unter Einsatz der mitgeführten Schußwaffe. Der Spieler wird zu Beginn in die Rolle eines seines Gedächtnis beraubten Charakters versetzt, der nun darauf bedacht ist, zumindest einen Teil seiner Erinnerung zurückzuerlangen. Für die Endzeitatmosphäre ist unter anderem Kev Walker zuständig, der in der Vergangenheit durch sein Mitwirken am Design des Judge Dredd-Films bekannt wurde. Erscheinen soll das umfangreiche Spiel, in dessen Verlauf man auf zwölf verschiedene, mehr oder weniger kommunikationsbereite Alienrassen trifft, im 2. Quartal.

BRD-Release: .....Ja

LÄNGER LEBEN
MORE HÄRTER SCHLAGEN
SCHNELLER RENNEN
GAME POWER
HÖHER SPRINGEN
UNENDLICH ENERGIE
UNENDLICHER SPIELSPASS

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN 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 SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64 ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,



INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-



SHOCKWAVE

• JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-



ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIEL

• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRM-GRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTER-STÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD



• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD



• SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD



• SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE • LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



• DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



• 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN"-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARDS • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHER-OPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45
FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. · Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. · PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

O.D.T.

3D-Action
Psygnosis/PlayStation





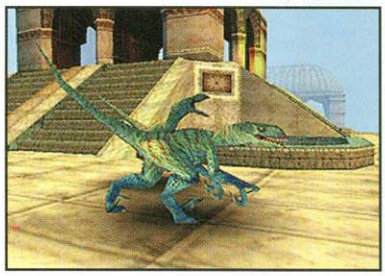
„Escape - or die trying", so lautete der Untertitel des nächsten PlayStation-Titels aus der Edelschmiede Psygnosis. Die Hintergrundgeschichte ist schon fertig: Euer Raumschiff ist leider abgestürzt und Ihr sitzt ganz ohne Werkzeug und Treibstoff vor einem ominösen Turm, den es zwangsläufig zu erforschen gilt. Anfangs hat man die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Spielfiguren, die sich, wie sollte es anders sein, alle in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Der bereits erwähnte Turm läßt sich in acht Sektoren aufgliedern, die wiederum aus mehreren Abschnitten bestehen. Ähnlich wie in Rollenspielen wird der Fortschritt der Spielfiguren festgehalten, auch das Inventory-System dürfte Abenteuer-Haudegen bekannt vorkommen. Grafisch handelt es sich bei O.D.T. um ein sehr düsteres Spiel, aufgehellt wird das Geschehen lediglich durch diverse Lightsourcing-Effekte. Besonders hervorzuheben ist an dieser Stelle die Animation sowohl der Helden als auch deren Gegner, die allesamt mittels Motion-Capture-Technik Leben eingehaucht bekamen. Erscheinen soll das in den Softwarestudios in Paris entstehende Spiel im Oktober.

BRD-Release: .....Ja

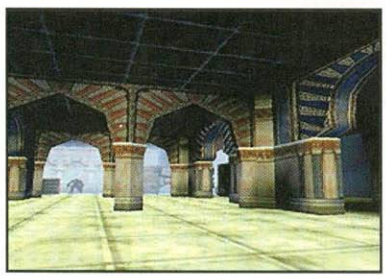
SOFTWARENEWS

Turok 2

3D-Action
Iguana/Nintendo 64







Bereits vor zwei Ausgaben konnten wir erstmals einige Skizzen vom kommenden Acclaim-Hit präsentieren. Nun gibt es auch endlich erste Screenshots zu bewundern, die wir Euch selbstverständlich nicht vorenthalten wollen. Im Vergleich zum exzellenten Vorgänger hat sich der Nebel fast völlig in die Wälder zurückgezogen, und damit wird endlich freie Sicht auf spätere Levelabschnitte und die über vierzig verschiedenen Gegner gewährt. Die von der Konkurrenz als Spekulationen bezeichneten Infos wurden zwischenzeitlich alle nochmals von Iguana bestätigt, es wird also jeder Angriff mittels RumblePak deutlich zu spüren sein. Auch der Modulumfang von 96 MBit ist nun endgültig, Liebhaber von First-Person-Shootern kommen also aller Wahrscheinlichkeit nach voll auf ihre Kosten. Bis zum Release im August versorgen wir Euch mit weiteren Infos

BRD-Release: .....Ja

Pocket Fighter

Beat'em Up
Capcom/PlayStation



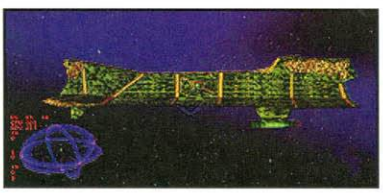


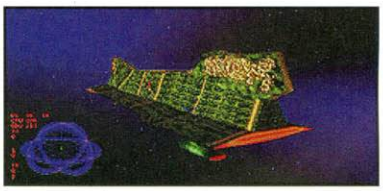
Street Fighter und kein Ende: Nachdem die Schrumpfversionen der beliebten Capcom-Helden in Super Puzzle Fighter 2 Turbo ihren ersten Auftritt hatten, lag der Gedanke an eine Prügelspielkonvertierung wohl nicht allzu fern, nicht zuletzt, da auch von der Virtua Fighter- und Toshinden-Gilde schon großköpfige Varianten im Umlauf sind. Die Steuerung gestaltet sich ähnlich wie bei den hausinternen Vorbildern, lediglich die Special-Funktion wurde von Marvel Super Heroes geklaut. Trifft man einen Kontrahenten, so verliert dieser einige Gems, die man schnellstens aufsammeln sollte, um die nötige Energie für durchschlagskräftige Kombos in petto zu haben. Für Liebhaber der Serie wird wohl auch dieser Titel wieder auf der Einkaufsliste stehen, selbst wenn momentan noch nicht exakt feststeht, welche Kämpfer den Sprung zurück in ihre Kindheit geschafft haben. In Japan erscheint Pocket Fighter am 23. April, zumindest ein US-Release ist im Bereich des Möglichen

BRD-Release: .....Unwahrscheinlich

Codename: Vendetta (Colony Wars 2)

Space-Opera
Psygnosis/PlayStation





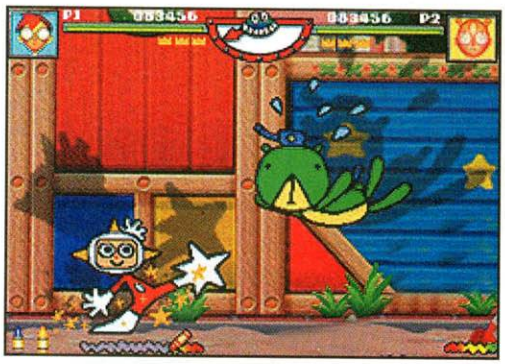
Psygnosis schickt sich an, einen weiteren Software-Hammer ins Rennen um die Gunst der Spieler zu führen. Mit Codename: Vendetta arbeitet man unter Hochdruck an einem Sequel zum erfolgreichen PlayStation-Erstling. Die Story spielt lange Zeit nach dem ersten Teil, und man kennt die Geschichte von den vergangenen Weltraumkriegen nur noch aus Erzählungen. Diesmal steht ein Bürgerkrieg im Vordergrund, verbunden mit dem Kampf gegen den Oberbösewicht und Drahtzieher Kron. Als Mertens, seines Zeichens Navy-Pilot mit Kampfausbildung, macht man sich nun daran, unter Zuhilfenahme von 22 verschiedenen Waffensystemen den Schergen des Bösen die Pläne zu durchkreuzen. Allerdings gestaltet sich dieses Unterfangen schwieriger als im Vorgänger, da die in den 19 Missionen auftauchenden Gegner zwischenzeitlich über eine deutlich verbesserte AI verfügen. Weitere Features: Bonuswaffen, die den Diebstahl von feindlichen Extras ermöglichen, und eine zusätzliche Kameraperspektive, die das Geschehen wesentlich spektakulärer erscheinen läßt. Ein Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

BRD-Release: .....Ja

Rakuga Kids

Beat'em Up

Konami/Nintendo 64



Offenbar hat man sich in der Entwicklungsabteilung von Konami intensiv mit PaRappa the Rapper beschäftigt, denn wie sonst könnte man sich den recht ungewöhnlichen Grafikstil von Rakuga Kids erklären. Besonders die Animation erinnert an den durch Sprechgesang bekannt gewordenen Welpen, und der exzessive Einsatz grellbunter Farben schreit förmlich nach einer Sonnenbrille. Die Steuerung ähnelt, wie sollte es anders sein, dem Vorbild und Urvater des 2D-Beat'em Ups Street Fighter 2. Leider ist das Spiel noch sehr weit von seiner Fertigstellung entfernt, für einen ersten Eindruck sollte der abgebildete Screenshot aber reichen. Auf der Tokyo Game Show wurde Rakuga Kids erstmals gezeigt, wann es dann letztendlich erscheinen wird, steht aber zum momentanen Zeitpunkt noch in den Sternen.

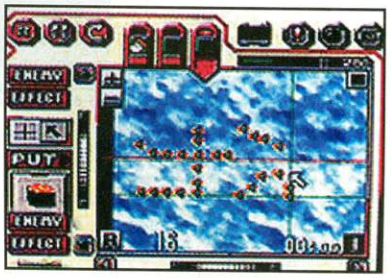
BRD-Release: .....**Nein**

Dazaemon 3D

Shoot'em Up-Constructor Kit

Athena/Nintendo 64

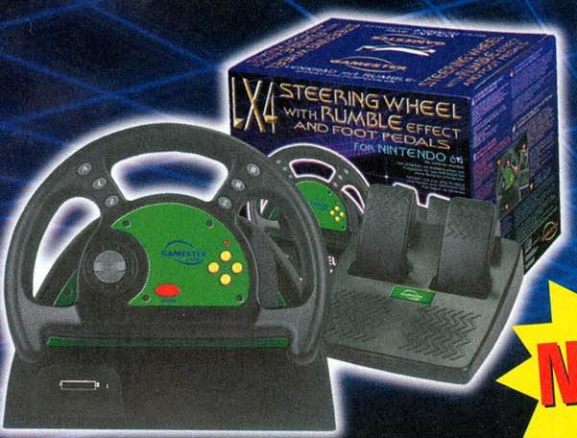




Wer von monotonen Ballerspielen genug hat, ist mit Dazaemon 3D genau an der richtigen Adresse. Statt auf vorgegebene Level zurückgreifen zu müssen, bietet dieses innovative Produkt aus dem Hause Athena die Möglichkeit, ein komplett eigenes Spiel zu entwerfen. Anfangs bastelt man sich mittels eines Pseudo-Zeichenprogramms ein Raumschiff und versieht es danach wahlweise mit selbst entworfenen oder vorgefertigten Texturen. Anschließend geht es an die feindliche Armada, die ebenfalls anhand des Constructor-Kits entworfen wird. Ist auch dieser Vorgang beendet, muß noch die Angriffsformation festgelegt und last but not least das Ganze mit einem Hintergrund versehen werden. Wer seine Kreativphase an dieser Stelle immer noch nicht ausgelebt hat, komponiert mit dem Music Editor noch schnell einen passenden Soundtrack; sollte man absolut nicht mehr weiter wissen, hilft die integrierte Help-Funktion. Dazaemon 3D erscheint in Japan Mitte des Jahres, angeblich wird eine Kompatibilität zum 64DD angestrebt.

BRD-Release: .....**Nein**

Rock 'n' Rumble



LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

Neu!



LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

Neu!



Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

☐ Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt ..... je 149,95 DM
☐ Stück N64 LX4 Tremor + 1MB..... je 49,95 DM
☐ Stück PSX Lenkrad MK II..... je 149,95 DM
☐ Stück Dual-Analog Joypad ..... je 49,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

Wir haben das Zeug zum Spielen
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Bust-A-Move

Geschicklichkeit

Acclaim/Nintendo 64



Nintendo-Besitzer hatten es schon immer schwerer: Während PlayStation-Spieler mit dem genialen Geschicklichkeitsspiel von Taito reihenweise die hübschesten Mädels in ihre Zockerbude lockten und anschließend mit ihnen heiße Nächte vor dem Bildschirm verbrachten, versuchten Nintendo-Jünger mit Mario 64 auf sich aufmerksam zu machen, meistens vergebens. Damit ist es aber nun endlich vorbei, denn Acclaim plant den Blasen-Spaß auch auf Modul zu veröffentlichen. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, noch immer gilt es, mindestens drei gleichfarbige Blasen aneinanderzureihen, nur so besteht die Möglichkeit, den Screen leerzuräumen und in die nächste Stage vorzudringen. Höhepunkt wird auch in diesem Update wieder der fulminate Zwei-Spieler-Modus sein, da nichts mehr Freude bereitet, als dabei zuzusehen, wie der gegnerische Bildschirm sich langsam aber sicher mit Blasen füllt. Erscheinen soll das Spiel Ende Mai, noch dazu zum überaus attraktiven Preis von gerade mal 99,- DM.

BRD-Release: ..... **Ja**

World League Soccer '98

Sportspiel

Eidos/PlayStation





Mit World League Soccer '98 steht der nächste Kandidat für den Titel „Bestes Fußballspiel" in den Startlöchern. Mit fast 200 Teams braucht man sich vor der Konkurrenz sicher nicht zu verstecken, da auch die restlichen Daten zumindest auf dem Papier recht ordentlich wirken. Verschiedene Kameraperspektiven, intelligent kombinierende CPU-Gegner und deutsche Bildschirmtexte - alle wichtigen Grundzutaten wurden berücksichtigt. Dazu kommt eine grandiose Soundkulisse, die mit der richtigen Hardware sogar in Dolby Surround genossen werden kann. Bezüglich der Spielbarkeit lassen sich zwar noch keine konkreten Aussagen machen, aber eine erste Preview-Version läßt Gutes erhoffen. Wie das Spiel letztendlich im Vergleich zur Konkurrenz abschneidet, wird ein Vergleichstest in der nächsten Fun Generation aufdecken, die für Fußballfans übrigens noch ein anderes Schmankerl parat haben wird.

BRD-Release: ..... **Ja**

SOFTWARENEWS

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers
02841-94260
FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 U
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-2494
http://www. mlc-moers.de
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION
Finanzierung 12 x 39.-
359.95
!!! mit voller Garantie !!!
PSX mit Multinorm Umbau* und voller Garantie!!!

PSX MULTINORM UMBAUSATZ
Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. 54.95

1 Meg Memory Card	24.95
8 Meg Memory Card	49.95
48 Meg Memory Card	99.95
Gamebuster	79.95
Scart/RGB Kabel	19.95

ORGINAL PLAYSTATION TASCHE
Orginal Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. 59.95

Ultra Racer Pad	79.95
PSX Contoller Pad	24.95
Laser Gun	29.95
Laser Gun + Redlight	89.95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen 79.95

MULTINORM* CHIP incl. Einbauanleitung
* Fragen Sie nach den Leistungen unseres Multinorm-Chip`s 39.95

V3-RACING WHEEL 129.95

ANALOG PAD: BARACUDA
17 Funktions -tasten Dauerfeuer Zeitlupe 59.95

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht jetzt endlich das Spielen von allen Games. Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. 59.95

PLAYSTATION HF-ADAPTER
Mit Auto Switch, schaltet autom. von TV auf PSX um. 29.95

VERSANDFREI ► PLAYSTATION-GAMES ◄ VERSANDFREI

RESIDENT EVIL 2	104.95
RASCAL	94.95
NEWMANN HAAS RACING	94.95
ONE	94.95
FIFA,NBA,NHL 98 JE	89.95
DARK OMEN	89.95
GRAN TURISMO	109.95
SKULL MONKEY`S	89.95
NEED FOR SPEED 3	89.95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94.95
BLOODY ROAR	89.95
COOL BOARDERS 2	89.95
RIVEN:THE SEQUEL OF MYST	109.95
LUCKY LUKE	94.95
GEX 3D	99.95

Abe`s Oddysse	94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95
Ace Combat 2	99.95
Ark of Time	89.95
Athanor	99.95
Ayrton Senna Kart Duel 2	89.95
Baphomets Fluch 1	49.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Batman & Robin	94.95
Battle Arena Toshinden	49.95
Battle Arena Toshinden 3	99.95
Beast Wars	89.95
Beyond the Beyond	99.95
Bio Freaks	84.95
Blasto	89.95
Blaze`n Blade	94.95
Bleifuß 2	99.95
Bloody Roar	89.95
Brahma Force	89.95
Broadside	84.95
Buggy	94.95
Bushido Blade	94.95
Bust a Move 3	74.95
Buzzaw	104.95
Coll Boarders 2	94.95
Colony Wars	99.95
Command & Conquer 2	99.95
Constructor	99.95
Crash Bandicoot 1	49.95
Crash Bandicoot 2	94.95
Crow: City of Angels	49.95
Dark Omen	94.95
Devil's Deception	89.95
Diablo	99.95
Dodgem Arena	94.95
Dreams	99.95
Duke Raider	99.95
Dungeon Keeper	99.95
Dynasty Warriors	99.95
Ecstatica	104.95
FIFA 98 - Die WM Quali.	89.95
Fighting Force	99.95
Final Fantasy VII	109.95
Formular 1 `97	109.95
Forsaken	99.95
Gran Turismo	109.95
Grand Theft Auto	94.95
Horned Owl	104.95
Island of Dr. Moreau	94.95
Jersey Devil	99.95
Judge Dredd	94.95
Klonoa	94.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter`s Edge	104.95
Medievil	94.95
Men in Black	94.95
Metal Gear Solid	104.95
Monopoly	94.95
Moto Racer	99.95
Motocross J. McGrath	99.95
N2O-Natural Adrenaline	94.95
NBA 98	89.95
NBA ITZ 98	104.95
NFL Quaterback Club 98	94.95
NHL 98	94.95
NHL Powerplay Hockey '98	94.95
Nagano Olympics	114.95
Nascar 98	99.95
Need for Speed 2	94.95
Need for Speed 3	94.95
Nightmare Creatures	94.95
Off Road Challenge	89.95
PGA Tour 98	99.95
Pandemonium 2	94.95
Parasite	99.95
Pax Corpus	99.95
Perihelian	94.95
Popoulous - The 3rd Coming	99.95
Power Soccer 2	94.95
Powerboat Racing	99.95
Reboot	99.95
Resident Evil 2	104.95
Resident Evil Directors Cut,	89.95
Risiko	94.95
Riven: Sthe Sequel of Myst	109.95
Road Rash 3 D	94.95
Samurai Showdown 3	84.95
Sensible Soccer 2000	94.95
Sign of The Sun	94.95
Skull Monkeys	89.95
Soviet Strike	49.95
Spice World	49.95
Spiral Saga	104.95
Steel Reign	89.95
Streetfighter Collection	94.95
Super Pang Collection	99.95
Tekken 2 dt	109.95
Tekken Platinum	49.95
Test Drive 4	99.95
The Fallen	99.95
The Note	89.95
Theme Hospital	99.95
Time Crisis inkl. Gun	159.95
Tomb Raider 2	99.95
Toshinden 3	94.95
Total Driving	99.95
Touring Car Championship	99.95
Ubik	94.95
Viva Football	94.95
WCW vs. The World	104.95
Warcraft II	94.95
Wayne Gretzky Hockey 98	89.95

PSX Cooler Umbau
Wir bauen Spezial-Lüfter in Ihre Playstation für den Dauer-Spielegenuß. 49.95

Gran Turismo (Us)
Die US Version des Mega-Knaller ca. ab dem 08.04.98 lieferbar.... 139.95





PRO TV-BOX



Endlich können Sie Ihre Playstaion od Nindendo Konsole an jedem hocha lösenden PC-Monitor betreiben und zusätzlich noch dank eingebautem Kabel-Tuner, Video oder TV schauen. 299
FINANZKAUF* 12 X

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer nach der Lektüre des Tests über Pitfall 3D in der Fun Generation 4/98 (Rating 8/10) bereits zum Händler gerannt ist, um sich dieses vorzüglich Spiel rund um Abenteurer Pitfall Harry unter den Nagel zu reißen, der bekommt jetzt bei unserem Gewinnspiel die Möglichkeit, sich eine von insgesamt drei Airbrush-PlayStations ins traute Heim zu stellen. Die von Activision freundlicherweise zur Verfügung gestellten Grundgeräte werden von unserem hausinternen Airbrush-Meister Frank Bogon angefertigt. Wer jetzt Lust auf ein kleines bißchen Exklusivität bekommen hat, beantwortet einfach die untenstehenden Fragen.

1) Über wieviele Level erstreckt sich Pitfall 3D - Beyond the Jungle?
2) Wie lange dauerte die Entwicklungsphase dieses 3D-Jump'n Runs?
3) Mit welcher Waffe erwehrt sich Pitfall Harry seiner Gegner?

Schickt die Lösungen umgehend an:

Fun Generation
Stichwort: „Pitfall Salami Schinken Champignon"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 5.Mai 1998
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



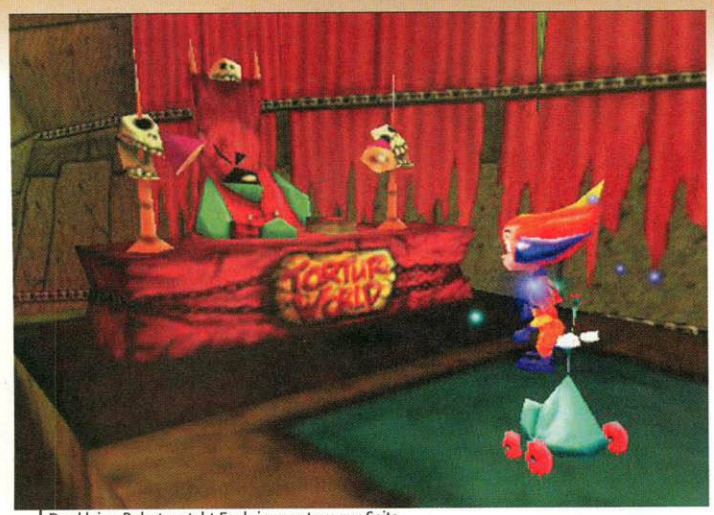


Andreas Binzenhöfer

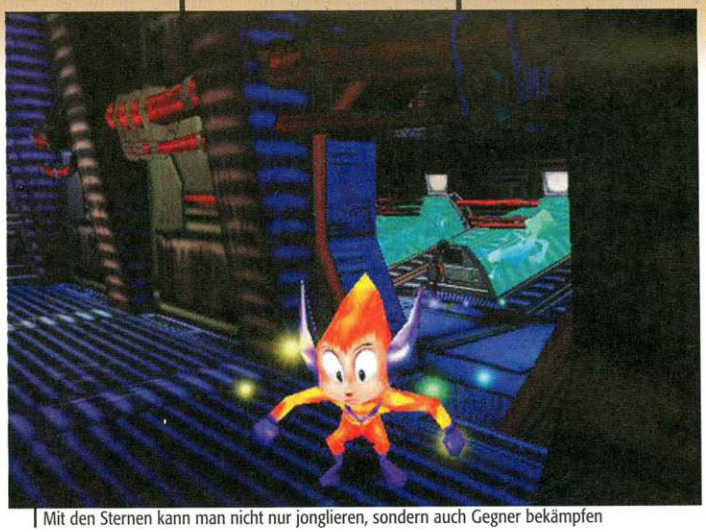
Space Circus



Infogrames steigt derzeit groß ins Nintendo-Geschäft ein, mit Mission: Impossible, Jest und jetzt Space Circus hat man gleich drei heiße Eisen im Feuer. Wer kennt sie nicht, die Faszination, die ein Zirkus auf die Bewohner einer Kleinstadt ausübt. Selbst aus dem fernen Asien und Russland kommen Clowns, Jongleuere, Artisten und Hochseilakrobaten.



Der kleine Roboter steht Euch immer treu zur Seite



Mit den Sternen kann man nicht nur jonglieren, sondern auch Gegner bekämpfen

Klar, daß es in der Zukunft interstellare Zirkusmenschen geben wird, die von einem Planeten zum anderen reisen und dort ihre Künste zur Schau stellen werden. Um genau so einen Zirkus handelt es sich auch bei Space Circus, der größten Show der Erde, die auf andere Planeten reist, um diese zu unterhalten, aber auch um diese ganz hinterhältig zu terrorisieren. Leider werden die Zuschauer, sobald der Zirkus sein Lager errichtet, von einer mysteriösen Macht heimgesucht. Letztendlich machen sich ein Jongleur und seine zwei Roboter auf den Weg, um herauszufinden, wer für all das verantwortlich ist, und um dem Ganzen dann ein Ende zu bereiten.

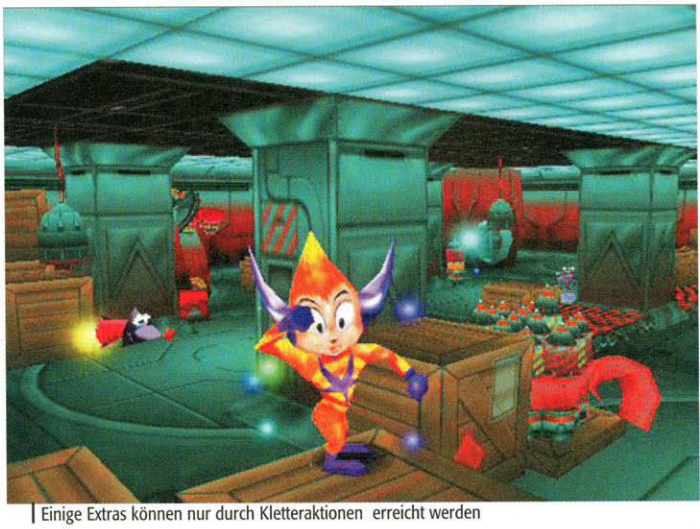
Manege frei!

Ihr seid also ein kleiner Sternen-Jongleur auf einem klitzekleinen Planet, auf dem ziemlicher Unterhaltungsnotstand herrscht, da die Bordsteine schon um neun Uhr abends hochgeklappt werden. Ihr könnt nicht auf andere Planeten fliegen, da Eure Raumschiffe nichts taugen. Kurz, das Leben stinkt Euch. Macht aber nichts, denn heute kommt der Space Circus



Der Weg zum Ziel führt unseren Helden auch durch mehrere Tunnels

auf Euren Planeten. Die Sterne sind Eure Waffe und Ihr seid heiß darauf dem Zirkus eins auszuwischen. Es gibt sieben wilde und verückte 3D-Welten zu erkundschaften. Dabei ist man keineswegs an einen vorgegebenen Weg gebunden, sondern kann sich wie schon bei Mario 64 absolut frei in den Leveln bewegen und sich nach Herzenslust austoben. Wie man schnell merkt, sind die Sterne, mit denen der Held so gerne jongliert, auch wunderbar als Waffe einsetzbar. Und das ist auch bitter nötig, da in den sieben Welten sage und schreibe 300 verschieden Gegner auf unseren kleinen Artisten warten. Die Welten sind zudem mit etlichen Spezialeffekten gespickt, spektakuläre Explosionen, Wasserfälle und besonders schöne Lichtspielereien sind da nur die Spitze des Eisbergs. Dank einer neuen Grafik-Engine ist es möglich, mehr als zehn Charaktere gleichzeitig darzustellen und das Ganze mit beinahe unglaublichen 50000 Polygonen gleichzeitig. Außerdem wird das Sool-System, das bereits bei Mission:



Einige Extras können nur durch Kletteraktionen erreicht werden



Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für eine gute Übersicht

in:former

Daß gute Grafik den Verkauf fördert, weiß auch Infogrames und arbeitet deshalb an den verschiedensten Extras für ihre Grafik-Engine (Fiat Lux, Cartoon Skin, Total Distortion...). Ein wirklich guter Titel zeichnet sich aber vor allem durch gute Spielbarkeit aus, die von Infogrames durch künstliche Intelligenz, die auf den Namen Sool hört, garantiert wird.



Space Circus kommt ohne störende Nebeleffekte aus



Im Weltall ist die Schwerkraft wesentlich geringer



Die neue Grafik-Engine ermöglicht eine spektakuläre Optik

Impossible für die künstliche Intelligenz der Gegner sorgt, zum Einsatz kommen, um dem Spieler das Leben so schwer wie möglich zu machen. Mit dem ebenfalls neuen Fiat Lux-Verfahen sollen die oben erwähnten Lichteffekte gehörig aufpoliert werden und der ganzen Welt nie dagewesene Lichtumgebungen präsentieren. Um das Cartoon-Feeling des Titels zu unterstreichen, benutzt Infogrames des weiteren die Cartoon Skin- und Total Distortion-Techniken, die dem Spiel die entsprechende Comic-Atmosphäre verleihen sollen.

So ein Zirkus

I3D, Sool, Fiat Lux, Cartoon Skin, Total Distortion... Man wird derart mit neuen Fachausdrücken bombadiert, daß man gar nicht mehr glauben würde, daß die Grafik schlecht sein könnte. Allem Fachgesimpel zum Trotz reicht ein Blick auf die Bilder und man glaubt auch ohne Kauderwelsch, daß das Spiel zumindest optisch einiges hermachen wird. Dank des geplanten Q-Sounds wird auch für die musikalische Unterstützung gesorgt sein. Rein technisch braucht man also keine Bedenken zu haben. Von der spielerischen Seite aus scheint auch vieles geboten zu werden. Absolute Bewegungsfreiheit hat noch keinem geschadet, und wenn nur annähernd die angegebenen Gegnerzahlen realisiert werden, kann man sich auf jede Menge Action gefaßt machen. Über Extrawaffen, neben der Grundausrüstung, ist noch nicht allzuviel bekannt, man darf sich allerdings auf Tune-Ups und einige witzige andere Gadgets einstellen. Wir sind auf jeden Fall schon sehr gespannt auf die fertige Version, die im Juni erscheinen soll. Spätestens dann werden wir feststellen, ob Infogrames halten kann, was sie versprechen, und ob eventuell sogar Klassiker wie Mario 64 ins Wanken geraten. Wir werden sehen.

Genre:	**Jump'n Run**	**Entwickler:**	**Ocean**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Infogrames**
Hersteller:	**Infogrames**	**Veröffentlichung:**	**Oktober**

CYBER SPACE
64 BIT POWER

SV 304 MAKO PAD
Klarer Durchblick beim Start
• Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
• Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempf. DM 59,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoge Lenkreaktion • Komplett programmierbar
• Einfache Handhabung • LED Status Indikator
• Triggersteuerung der Y-Achse
• Sichtkontrolle • Ergonomisches Design
• Slot für die Memory Card
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

SV 364 ARCADE SHARK
Den Spielekomfort aus der Halle in das Wohnzimmer holen
• Für Nintendo 64
• Digitales Steuerkreuz
• Analog-Joystick mit Metallschaft
• Neun Funktionstasten • Dauerfeuer
• Zeitlupe • Slot für die Memory-Card
unverbindl. Preisempfehlung DM 99,95

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
• Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
• Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
• 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
• Bis zu 480 Spielstände speicherbar
unverbindl. Preisempf. DM 89,95
P 375 A MEMORY CARD PLUS (o.Abb.)
• 1 MB Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 39,95
P 302 MINI MEMORY CARD (o.Abb.)
• 256 kBit Speicherkapazität (physikalisch)
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 362 3D SHARK PAD PRO
Transparenz in jeder Bewegung
• Für Nintendo 64
• Mini-Analog-Joystick
• Digitales Steuerkreuz
• Dauerfeuer und Zeitlupe
• Acht Funktionstasten
• Slot für die Memory-Card
• Z (Trigger) Taste
unverbindl. Preisempf. DM 69,95

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• 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. Preisempf. DM 149,00

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

Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
berzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

INTERACT GAME PRODUCTS

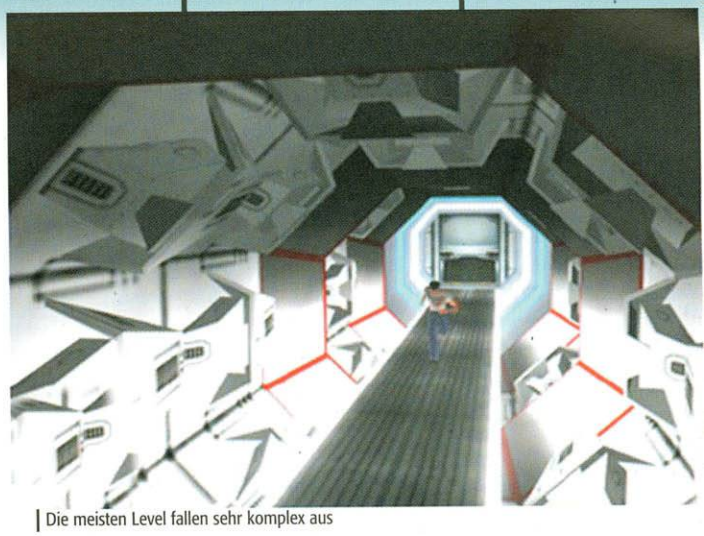
Andreas Binzenhöfer

Mission: Impossible

Guten Morgen, lieber Leser, dieser Text - solltest Du Dich entscheiden, ihn zu lesen - könnte Dein Leben verändern. Deine Aufgabe - solltest Du Dich entscheiden, sie anzunehmen - wird es sein, fünf Missionen und über 20 Level zu bestreiten. Dieses Preview wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören.



Um das Missions-Ziel zu erreichen, muß man teilweise sehr kreativ sein



Die meisten Level fallen sehr komplex aus

Mit Mission: Impossible hofft Infogrames, die Atmosphäre der zugehörigen Serie (bei uns als „Cobra, übernehmen Sie" bekannt), und des Paramount Films zu uns nach Hause ins Wohnzimmer zu bringen. Die Story wird sich dabei grundsätzlich an den Film anlehnen, man schlüpft also in die Rolle von Ethan Hawk, der Tom Cruise sogar einigermaßen ähnlich sieht, und kommt dabei ganz schön in der Welt herum. Von der russischen Botschaft, über Prag und die Waterloo Station in London bis hin zu den CIA Hauptquartieren ist einfach alles geboten.



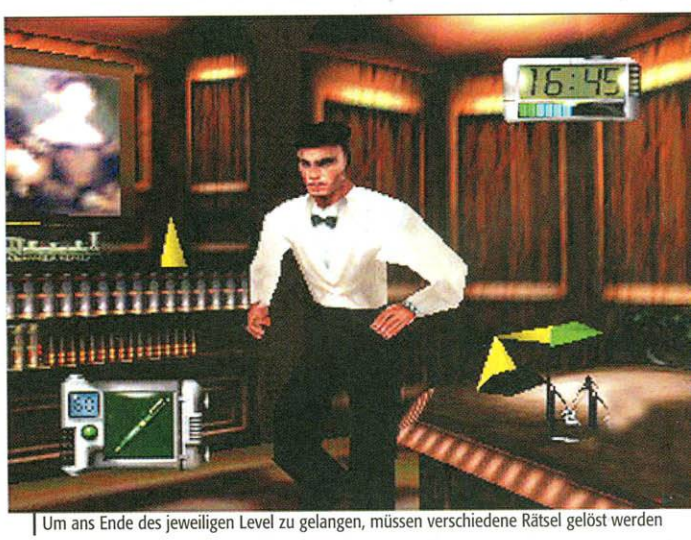
Ethan erwacht nach einer unfreiwilligen Vollnarkose

Ethan, übernehmen Sie

Ethan Hawk nimmt ähnlich wie im Film an einer Mission teil, die - welch Überraschung - schief läuft. Direkt im Anschluß wird unser Held für einen Maulwurf gehalten und hat somit seine ehemaligen Kollegen auf den Fersen. An dieser Stelle greift endlich der Spieler ins Geschehen ein. Das Spiel an sich präsentiert sich hauptsächlich aus der dritten Perspektive, wobei allerdings auch kleinere Einlagen aus der Ich-Perspektive nicht fehlen werden. Daß Mission: Impossible allerdings wesentlich mehr ist als nur ein Shooter, wird schnell klar. Schon in der ersten Mission muß Ethan jede Menge kleiner Aufgaben lösen, um seine Ziele zu erreichen. Um dies möglichst spannend und interaktiv zu gestalten, hat sich Infogrames intensiv mit künstlicher Intelligenz auseinandergesetzt. Das Ergebnis sind knackige Rätsel, die nur durch gründliches Überlegen zu lösen sind. Schon in der ersten Stage muß Ethan beispielsweise an eine Einladung gelangen, die der nette Mann auf der Couch einfach nicht herausrücken will. Ihn einfach umzulegen, würde die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen. Man muß sich also schon etwas Besseres einfallen lassen. Vielleicht wartet man ja bis der gute Mann endlich beschließt heimzufahren und fängt ihn dann am Auto ab. In der zweiten Mission muß Ethan Hawk versuchen, die Araber und einige Waffenhändler



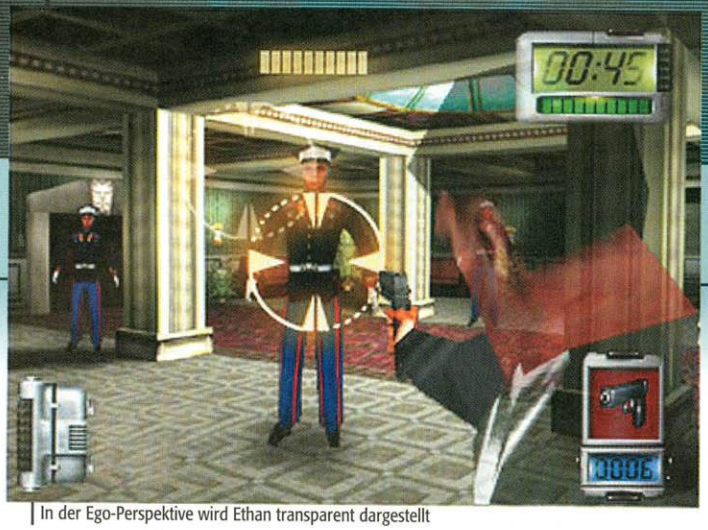
In diesem Raum sucht Ethan nach versteckten Gegenständen



Um ans Ende des jeweiligen Level zu gelangen, müssen verschiedene Rätsel gelöst werden

in:former

Mission: Impossible war der erste Film, der von Tom Cruise und Paula Wagner, unter ihrem 1992 gegründetem Label Cruise/Wagner-Productions, finanziell unterstützt wurde. Neben Tom Cruise, Jean Reno und Ving Rhames, war außerdem noch Kristin Scott Thomas zu sehen, die letztes Jahr für ihre Rolle in „Der Englische Patient" eine Oscar-Nominierung erhielt.



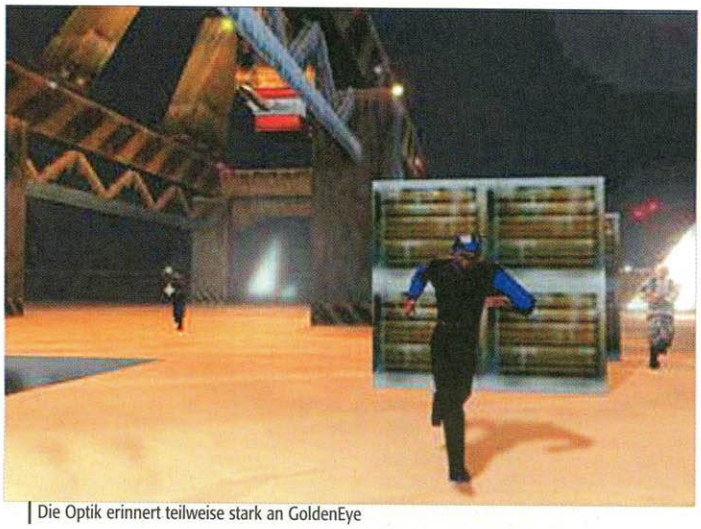
In der Ego-Perspektive wird Ethan transparent dargestellt


Diese Szene dürfte einigen von Euch bekannt vorkommen



Die meisten Missionen sind mit einem Zeitlimit versehen


Die künstliche Intelligenz der Gegner ermöglicht halbwegs sinnvolle Gespräche


Die Optik erinnert teilweise stark an GoldenEye


Durch den Metalldetektor sollt man nicht mit metallischen Waffen stolzieren

gegeneinander aufzuhetzen. Ein Vorhaben, das den Spieler ordentlich ins Grübeln bringen sollte. Die Zweikämpfe finden dabei, wie das restliche Spiel auch, in Echtzeit statt. Ethan tritt und schlägt je nach Entfernung auf den Gegner ein, und wer ihm zu nahe kommt, kriegt einfach einen Kopfstoß versetzt. Ansonsten kann sich Ethan noch ducken, rollen, krabbeln und in einigen Situationen auch springen. Den richtigen Spaß bringt aber erst das riesige Waffenarsenal: angefangen mit einigen Pistolen, wird unser Charakter nach und nach mit Sprengstoff, Bomben und dergleichen konfrontiert werden. Das Abwechslungsreiche an der Sache ist, daß man eingesammelte Gegenstände z.B. mit Sprengstoff versehen darf und dann seine Phantasie spielen lassen kann.

Mission: Impressive

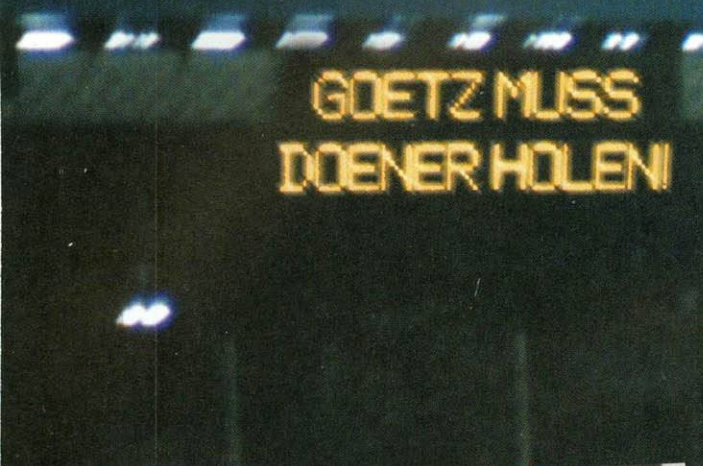
Mission: Impossible hinterläßt bereits jetzt einen sehr starken Eindruck. Das Spiel bewegt sich mit 30 Bildern pro Sekunde extrem flüssig, die Perspektive erinnert dank einer Kamera, die permanent hinter dem Helden stationiert ist, stark an GoldenEye. Gelegentlich zoomt die Kamera jedoch in den Charakter hinein, wobei die Hände und der Kopf transparent sichtbar bleiben. Die künstliche Intelligenz, die von Infogrames mit SOOL sogar einen eigenen Namen erhalten hat, soll dafür sorgen, daß man sich mit Gegnern halbwegs vernünftig unterhalten kann und daß diese wirklich auf unsere Aktionen reagieren; betritt man beispielsweise einen Raum bewaffnet, wird die Reaktion anders ausfallen, als wenn man sich nur vorbeizuschleichen versucht. Die ganze Sache hört sich also schon sehr vielversprechend an, und wenn die künstliche Intelligenz wirklich das hält, was uns von Infogrames versprochen wird, können wir uns auf ein sehr realistisches Spiel freuen, das stark an einen interaktiven Film erinnern wird. Ob und wann wir uns an der fertigen Version erfreuen dürfen, erfahrt Ihr wie immer in einer der nächsten Ausgaben.

Genre:	**Action Adventure**	**Entwickler:**	**Ocean**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Infogrames**
Hersteller:	**Infogrames**	**Veröffentlichung:**	**Juli**

Max-Planck-Str.
Teil 22: Die Wette







Das Wort Spannung hat im letzten Monat eine ganz besondere Bedeutung gewonnen. Der Anfang vom Ende von Götz' geregeltem Eheleben begann am Mittwoch, den 4. März. Ein großer Teil der Fun Generation-Mannschaft traf sich beim Chef daheim, um auf dessen Leinwand das Champions League Hinspiel zwischen Vorjahressieger Borussia Dortmund und Möchte-Gern-Herausforderer Bayern München anzuschauen. Regional bedingt waren die Fans des FC Bayern in der Überzahl, weswegen American-Sports-Spezialist Andy Puhl und ich zu Jubelzwecken in die Küche ausweichen mußten. O.K., viel haben die Dortmunder Jungs in München nicht bewegt - im Nachhinein gesehen aber nicht so schlimm, wie wir jetzt alle wissen. Während Götz in der Zeit nach dem Spiel Zweckoptimismus verbreitete („Wenn der Knoten platzt, dann aber gewaltig".) oder sich Beistand beim Geschäftsführer und Bayern-Fan Wolfgang holte („Götz, ich mach' mir wegen dem Rückspiel gar keine Sorgen."), bot sich mir kurzfristig die Möglichkeit, zum Rückspiel zu fahren. Ermöglicht wurde diese Aktion von Herrn Amann (lebenslanger Dank ist ihm gewiß), seines Zeichens PR-Manager bei Konami, der Karten von Mehmet Scholl besorgen konnte (Mehmet wer?). Leider verlief die Anreise völlig anders als geplant: mit einem ca. 8 Meter hohen Kleinbus bei Windstärke 12 auf der Autobahn - was macht man nicht alles, um ein Fußballspiel live zu erleben. 10 Minuten vor Anpfiff noch schnell die Sitzplatzkarten aus dem Bayern-Block gegen Stehplätze in der Südtribüne eingetauscht - Party on, Wayne. In der 109. Minute war es dann endlich soweit: Während die Bayern krampfhaft versuchten, auch in der Champions League keine Tore zu schießen, konnte der BVB den entscheidenden Treffer landen. Als ich per Handy bei Götz anrufen wollte, war da allerdings schon besetzt. Seine Frau versuchte gerade, den Notarzt anzurufen, da sich der Chefredakteur mit einer Joypadverlängerung strangulieren wollte. Trotzdem, bis jetzt hat er die Wett-Niederlage ganz gut verkraftet. Wie es allerdings aussieht, wenn ich zum ersten Mal um 23:46 Uhr (bei Regen, Vulkanausbruch und Alieninvasion) Döner bestelle, wird erst die Zukunft zeigen (Wir erinnern uns: Götz und ich wetteten auf unsere Lieblingsvereine, der Verlierer muß dem Gewinner fünfmal zu jeder Tages- und Nachtzeit einen Döner frei Haus liefern). Ach übrigens, wie ist das eigentlich, wenn der BVB die Champions League erneut gewinnt und damit nur der Bundesliga-Erste fürs nächste Jahr qualifiziert ist?

Euer Fabian



„Ich liefere meine Spezialität, den FC Bayern-Döner „Kebab Rot-Weiß". Schmeckt genauso furchtbar wie der Verein spielt"



Fabian und sein BVB-Bomber

Das Wertungssystem

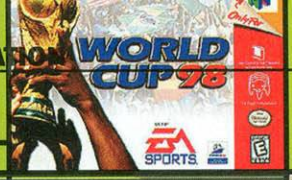
FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt.

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.




AEROFIGHTERS
ASSAULT
Adrenalin pur
Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Weltherrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampfjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.
NINTENDO 64
VIDEO SYSTEM
Distributed by
KONAMI
www.konami.com
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität



Fabian Döhla

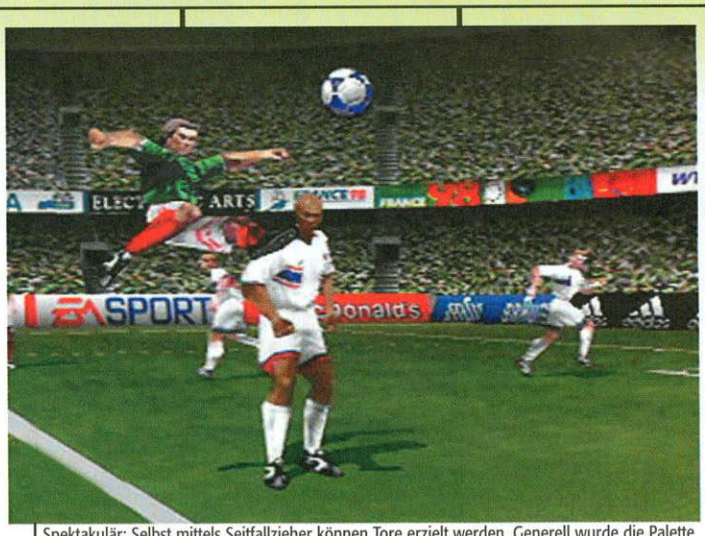
Frankreich 98
Die Fußball WM



So schnell kann es manchmal gehen: Während wir noch immer damit beschäftigt sind, uns die zahlreichen Manöver aus dem brillanten FIFA 98 - Die WM-Qualifikation anzueignen, ist man in der Entwicklungsabteilung von EA Sports schon längst über die „langweilige" Vorrunde hinaus.

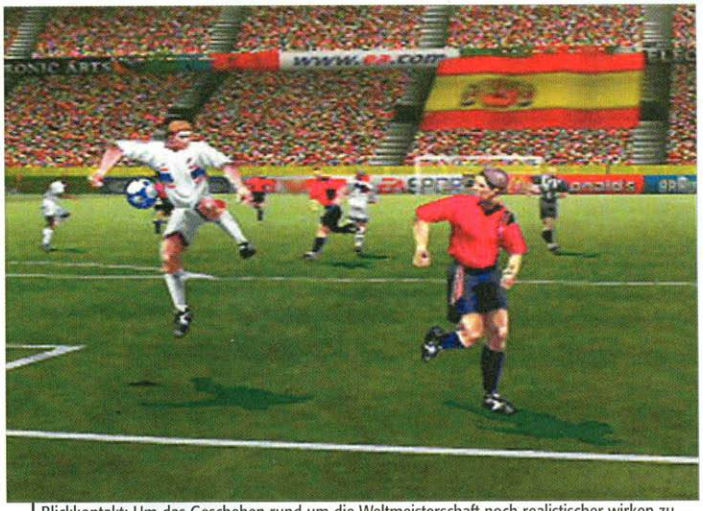


Im Replay sieht jede Aktion gleich bedeutend spektakulärer aus. Im Vergleich zum Vorgänger kann man die grafischen Fortschritte dennoch sofort erkennen



Spektakulär: Selbst mittels Seitfallzieher können Tore erzielt werden. Generell wurde die Palette an Moves erweitert, es stehen z.B. neue Tacklings und Täuschungsmanöver zur Auswahl

In Kanada wird bereits letzte Hand an Frankreich 98 - Die Fußball WM angelegt, und für den Fall, daß die Verbesserungen ähnlich gravierend wie bei dem Schritt von FIFA 64 hin zum Nachfolger ausfallen sollten, steht rechtzeitig zur WM der nächste Pflichtkauf für Fußballfans im Laden. Neben den 32 teilnehmenden Mannschaften und allen zehn Stadien steht eine Vielzahl an neuen Optionen und Gameplay-Features bereit. Besonders auffallend ist der Fakt, daß das Geschehen auf dem satten Grün deutlich flotter von statten geht; ermöglicht wird dies durch die sogenannte Compression-Touch-Technik, die auch die Umsetzung aller Joypad-Kommandos merklich beschleunigen soll. Zudem gehören wohl auch verträumt agierende Mannschaftskameraden der Vergangenheit an, eine komplett überarbeitete Computerintelligenz sorgt für wesentlich nachvollziehbares Verhalten der nicht selbst gesteuerten Balltreter - in erster Linie dem Torwart ist die extra Portion Hirn gut bekommen, denn ärgerliche Black-Outs wurden auf ein Minimum reduziert. Dabei hat man es allerdings nicht belassen, selbst die imaginären Schiedsrichter erfuhren eine Aufwertung ihrer Intelligence-Points und können nun besser mit strittigen Abseitsentscheidungen



Blickkontakt: Um das Geschehen rund um die Weltmeisterschaft noch realistischer wirken zu lassen, sind die Blicke der Spieler permanent auf Ball oder Gegner gerichtet



Gebannt verfolgt die herangeeilte Abwehr im Hintergrund die Glanzparade des Torwarts, der im Vergleich zu FIFA 98 wesentlich souveräner wirkt

umgehen. Notorische Taktierer kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn ähnlich wie beim Amiga-Klassiker Kick Off lassen sich während des Spiels vier verschiedene Marschrichtungen aktivieren, nervige Unterbrechungen mit umständlicher Menüführung werden dadurch geschickt umgangen. Darüber hinaus bietet Frankreich 98- Die Fußball WM aber noch zahlreiche weitere Gimmicks an, die es wohltuend von einem kommerziell anmutenden Update abheben. Erinnert sich noch jemand an die vorgegebenen Szenarios aus ISS Deluxe? Genau hier hat man frech von der Konkurrenz abgekupfert und bietet die Möglichkeit, im World Cup Classic-Modus acht verschiedene WM-Endspiele nachzuspielen. Ein weiteres Problem soll mit der Veröffentlichung dieses Hoffnungsträgers ebenfalls eliminiert werden: Dank zahlreicher Handicap-Optionen hat auch ein Rookie gegen erfahrene Dauerzocker eine reelle Chance, des weiteren werden erfolgreiche Spieler mit insgesamt acht Bonusteams belohnt.

in:former

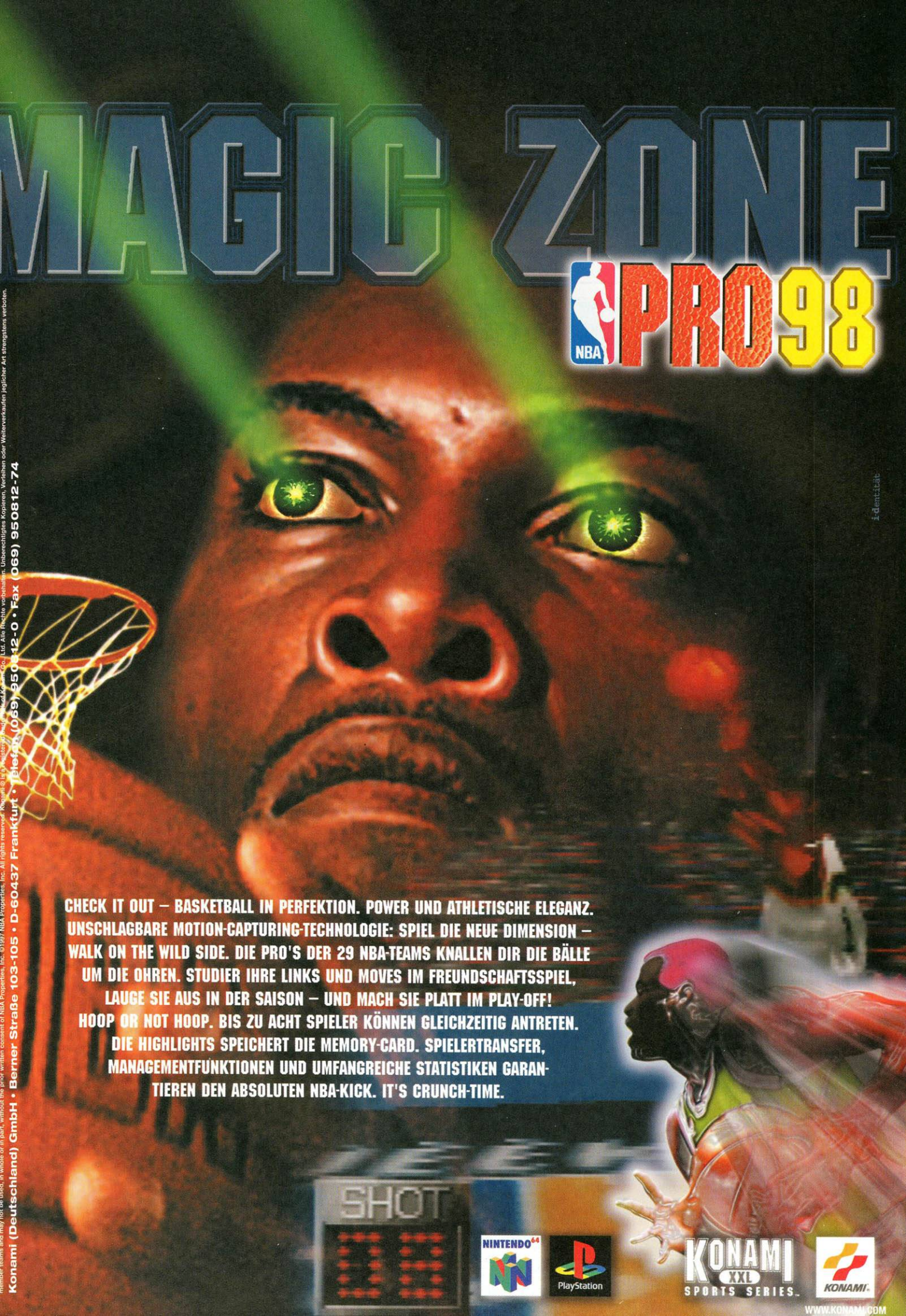
Features und kein Ende: Es ist mit Sicherheit als löblich anzusehen, daß die authentischen Trikots mittels Bit-Map-Rendering ihren Weg ins Spiel finden, etwas übertrieben scheinen aber die lustigen Ratespielchen, die einen zwischen zwei Matches mit diversen Fragen aus dem WM-Geschehen der Vergangenheit konfrontieren. Wer's braucht...

Einen Wermutstropfen gibt es leider auch noch zu vermelden: Während die Sony-Umsetzung erneut mit umfangreichen Live-Kommentar aufwartet, macht die Nintendo-Version leider keinen Gebrauch von der speicherplatzsparenden Kompressionstechnik aus dem Hause Factor 5.

Auftakt zum heißen Fußball-Sommer

Electronic Arts gibt den ersten Warnschuß in Richtung Konkurrenz ab. Führt man sich vor Augen, welche enorme Softwareschwemme pünktlich zum Sportereignis des Jahres auf den Konsumenten zukommt, so scheinen die zahlreichen Verbesserungen auch dringend benötigt zu werden. Größter Konkurrent auf dem N64 dürfte ein neues International Superstar Soccer darstellen, die PlayStation-Variante muß es sogar mit noch mehr Herausforderern aufnehmen (vgl. informer zu Super Match Day). Die endgültigen Qualitäten werden wohl erst bei einem ausführlichen Vergleichstest ans Licht kommen.

Genre:	**Sportspiel**	**Entwickler:**	**EA Sports**
Spieler:	**1-4 (N64) / 1-8 (PS)**	**Testmuster:**	**Fun Generation**
Hersteller:	**Electronic Arts**	**Veröffentlichung:**	**19. Mai (USA)**



member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Konami © Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

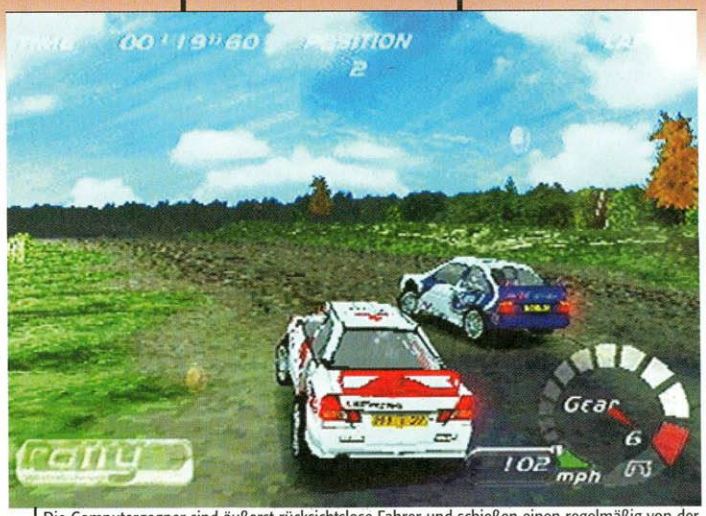
Fabian Döhla

Tommi Mäkinen World Rally Champion

Nach der Veröffentlichung von V-Rally herrschte im Genre der Rallyespiele lange Zeit Ruhe. Nachdem letzten Monat die ersten Runden mit Colin McRae gedreht wurden, zaubert jetzt auch UBI Soft einen Abkömmling des Spektakels rund um die verdreckten und verbeulten Autos aus dem Hut.



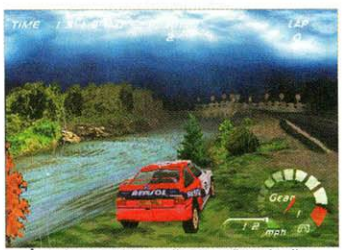
In der Dunkelheit geben die Heckleuchten der Gegner eine gute Orientierungshilfe ab



Die Computergegner sind äußerst rücksichtslose Fahrer und schießen einen regelmäßig von der Strecke

in:former

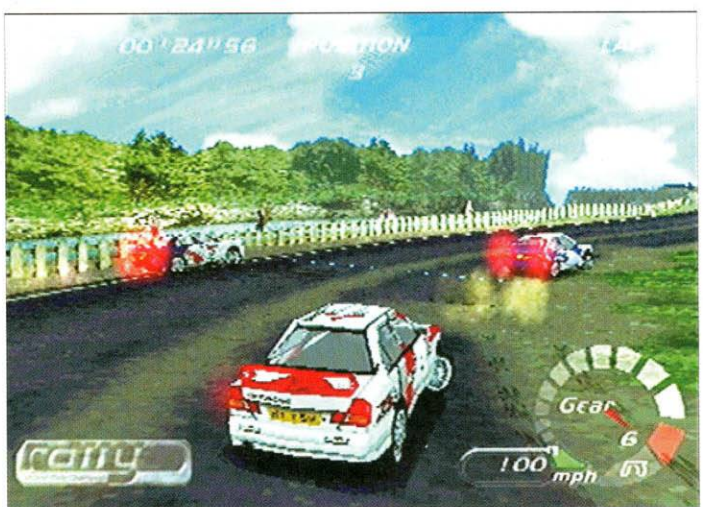
Tommi Mäkinen ist zumindest im Rallyelager eine bekannte Größe: Der gebürtige Finne wurde erst vor kurzem Seriensieger in seinem Heimatland, ein knappes Kopf-an-Kopf-Duell mit Landsmann Juha Kankkunen entschied Tommi Mäkinen letztendlich für sich. Auch die Fahrer-WM ging an den Rallyeprofi. Der eine Punkt Vorsprung, der zum Titel verhalf, ist gleichzeitig der knappste Vorsprung seit 18 Jahren. Markenweltmeister wurde zum dritten Mal hintereinander Subaru.



Im fernen China sollten Ausflüge in die Vegetation tunlichst vermieden werden



Authentisch: In Alaska schneit es während des Rennens



Drift-Orgie: Nur wer rechtzeitig einlenkt, übersteht enge Kurven ohne gravierenden Zeitverlust

Größter Unterschied und damit wohl auch größter Vorteil gegenüber der Konkurrenz stellt der Streckeneditor dar, der diesmal endgültig die Konstruktion eigener Pisten ermöglichen soll. Aus zahlreichen kleinen Teilen baut man sich ganz im Stile der Carrera-Bahnen dann Stück für Stück einen eigenen Parcours. Sollte dieses Feature tatsächlich seinen Weg in das finale Produkt finden, so wäre es neben SuperCross feat. Jeremy McGrath erst das zweite Spiel mit diesem Feature. Ansonsten findet sich in diesem Rennspiel alles, was das Zocker-Herz begehrt: Man kann hinter dem Steuer von immerhin neun Autos Platz nehmen, darunter befinden sich unter anderem die Rallye-Versionen des beliebten VW Golfs oder der Ford Escort, Spieler mit einem Hang zum Understatement steigen hingegen stilecht in einen Skoda.

Features en masse

Keine Frage, auch das Car-Setup kann individuell beeinflußt werden. Von der Federvorspannung bis hin zum passenden Reifen kann man je nach Vorlieben deutliche Eingriffe am Rennboliden vornehmen. Dies ist auch nötig, denn die Konkurrenz ist offenbar mit allen Wassern gewaschen und bringt einen auf den zahlreichen, grafisch fulminant umgesetzten Strecken regelmäßig in arge Bedrängnis. Unabhängig davon, ob man sich für den einsteigerfreundlichen Arcade-Modus oder für heiße Duelle in der Meisterschaft entscheidet, die CPU-gesteuerten Fahrer haben einiges auf dem Kasten und lassen einen in regelmäßigen Abständen ihr Heck sehen. Daß auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht wird, versteht sich fast schon von selbst, allerdings war diese Komponente des Spiels zum Preview-Zeitpunkt noch nicht integriert und konnte deshalb auch nicht angetestet werden. Bis zum Release im Mai geht aber noch einige Zeit ins Land, weshalb man sich an dieser Stelle sicherlich keine Sorgen machen muß - sobald eine Review-fähige Version von World Rally Champion Tommi Mäkinen (kürzer geht's nicht?) eintrifft, werden wir das Game intensiv auf Herz und Nieren testen.

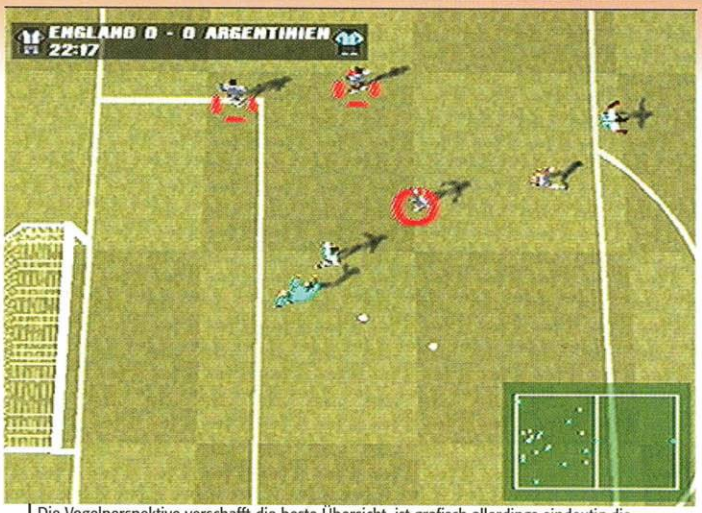


Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Europress
Spieler:	1-2	Testmuster:	UBI Soft
Hersteller:	UBI Soft	Veröffentlichung:	Mai

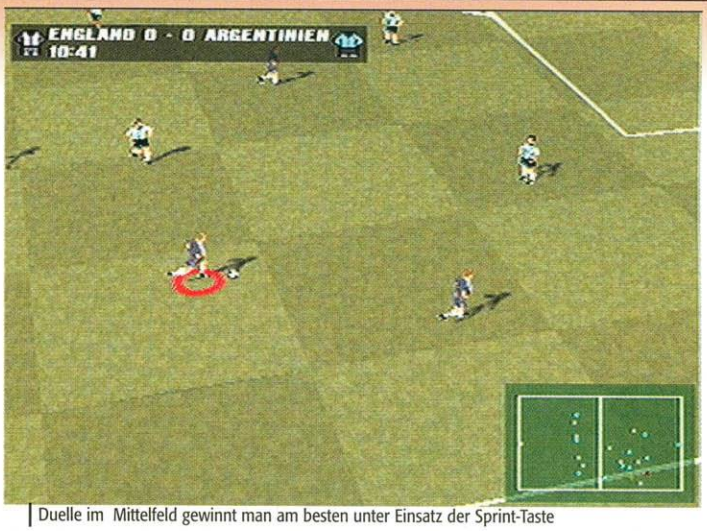
Fabian Döhla

Super Match Soccer

Manchen Softwarefirmen ist keine Herausforderung groß genug. Bedenkt man, daß mit FIFA 98 ein absolutes Spitzenprodukt auf dem Softwarethron Platz genommen hat und mit der Konami-Riege an hochwertigen Fußballspielen ausreichend Alternativen zur Verfügung stehen, so sollte Super Match Soccer doch eigentlich etwas ganz Besonderes zu bieten haben.



Die Vogelperspektive verschafft die beste Übersicht, ist grafisch allerdings eindeutig die schwächste Variante



Duelle im Mittelfeld gewinnt man am besten unter Einsatz der Sprint-Taste

In der uns vorliegenden Previewfassung ist das auch tatsächlich der Fall, besticht die Hatz nach dem Leder doch durch das völlige Fehlen einer Schußfunktion. Damit ist man momentan noch gezwungen, den gegnerischen Torwart mittels einer der insgesamt drei Passtasten zu überwinden. Leider stellt dies kein einfaches Unterfangen dar, schon nach wenigen Minuten fühlt man sich wie Jürgen Klinsmann während seiner Zeit beim FC Bayern. Beste Chancen werden permanent versiebt, und auch die hundertprozentigen Möglichkeiten landen mit Vorliebe neben dem Tor.

Ab ins Trainingslager

Im Regelfall finden sich in unseren Previews keine negativen Aussagen, aber Super Match Soccer provoziert förmlich eine Abkehr vom gewohnten Prinzip. Die Grafik ist ein Kapitel für sich: Zwar gab man der Polygondarstellung den Vorzug, warum sich die Spieler aber dennoch epileptisch zuckend über das Grün bewegen, will nicht recht klar werden, auch wenn man zumindest eine Teilschuld auf das Ruckel-Scrolling schieben kann. Die schon angesprochene Steuerung leistet sich auch noch die eine oder andere Ungereimtheit, präzise Flanken lassen sich seltsamerweise nur mit L1 oder R1 in den 16-Meter-Raum bringen. Schafft man es nach mehreren Versuchen doch einmal, einen halbwegs akzeptablen Spielzug auf die Beine zu stellen, so scheitert der erfolgreiche Abschluß letztendlich an der mehr als eigenwilligen Ballphysik. Nachdem das Spiel allerdings noch nicht komplett fertiggestellt ist, wollen wir es bei diesem Schuß vor den Bug belassen und hoffen bis zur Veröffentlichung auf einige intensive Trainingseinheiten.



Turnier unterbrochen wegen Lachkrämpfen

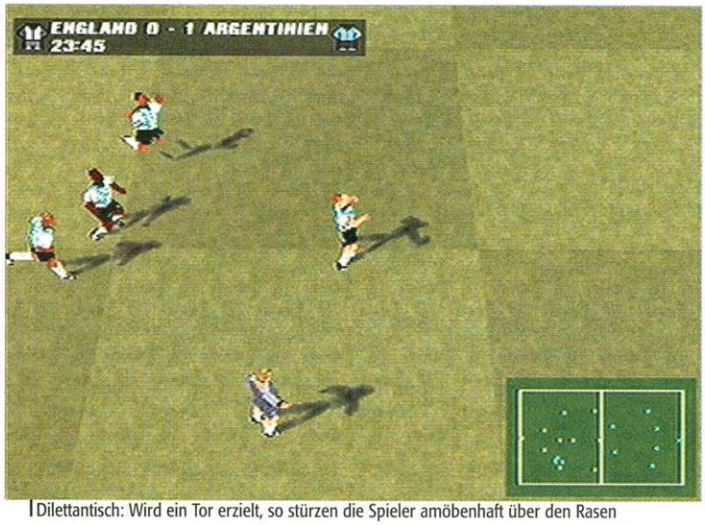
in:former

Rechtzeitig zur Fußball-WM bastelt wieder fast jedes Softwarehaus an einem Fußballspiel. Die wichtigsten Titel haben wir hier kurz aufgelistet, jedoch können sich die Namen noch kurzfristig ändern.

FIFA 98 - World Cup .....(PS, N64, Electronic Arts)
Super Match Soccer .....(PS, Acclaim)
Acclaim Sports Soccer .....(N64, Acclaim)
Golden Goal .....(PS, N64, BMG, siehe diese Ausgabe)
World League Soccer .....(PS, Eidos)
International Superstar Soccer Pro 98 .....(PS, Konami)
International Superstar Soccer 2 .....(N64, Konami)
adidas Power Soccer 98 .....(PS, Psygnosis)
Kick Off 98 .....(PS, UBI Soft)
Sensible Soccer .....(PS, GT Interactive)



An alles gedacht: Hält der Torwart den Ball zu lange, gibt es indirekten Freistoß wegen Spielverzögerung



Dilettantisch: Wird ein Tor erzielt, so stürzen die Spieler amöbenhaft über den Rasen

Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Cranberry Source
Spieler:	1-8 (Zwei MultiTaps)	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	Mai

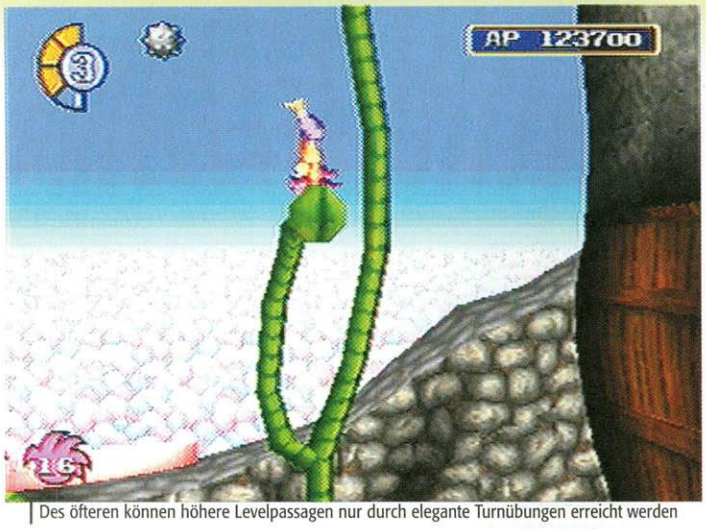
Fabian Döhla

Tombi





Zwar befindet sich das hier vorgestellte Spiel unter dem Namen Tomba! schon seit längerem auf dem japanische Markt, doch der sich wie ein roter Faden durch das Spiel ziehende Adventuretouch verhinderte aufgrund der Sprachbarierre einen kompetenten Test.



Des öfteren können höhere Levelpassagen nur durch elegante Turnübungen erreicht werden



Mit dem Morgenstern kommt man den Schweinen nur kurzzeitig bei, um sie endgültig zu beseitigen, sollten sie aus dem Screen geworfen werden

Um so besser, daß Sony jetzt eine deutsche Version angekündigt hat, die in der vorliegenden Previewfassung immerhin schon über lateinische Schriftzeichen verfügte. Betrachtet man dann zum ersten Mal näher die Bewegungen des Helden mit der schicken rosa Haarpracht, wird dem erfahrenen Videospieler sofort klar, daß der Ursprung des Spiels bei Capcom zu finden ist, denn mit solch eleganten Laufbewegungen konnte bisher nur das legendäre Ghosts'n Goblins aufwarten. Diesmal hat man es jedoch nicht mit Untoten, sondern mit überaus lebendigen Schweinen zu tun, die im ganzen Land für Ärger und Unruhe sorgen. Bei der abenteuerlichen Jagd wird auf die klassische Seitenperspektive gesetzt, die regelmäßig durch die Möglichkeit in einzelnen Fällen ein Stück ins Bild hinein zu gehen, merklich aufgelockert wird.



Die Aktionsmöglichkeiten von Tombi lassen durchaus als vielseitig bezeichnen, die komplexe Steuerung wirkt aber trotz der zahlreichen Funktionen keineswegs überladen

Ein echtes Allroundgenie

Die Fortbewegungs- und Angriffsmöglichkeiten von Tombi könnten variabler nicht sein: Laufen, Springen und Rennen gehören prinzipiell zum Standardprogramm, allerdings schwingt sich der leicht geschürzte Held auch gerne von Ast zu Ast oder greift auf Lianen zurück, um sich im Level fortzubewegen. Den Gegnern aus Tier und Pflanzenwelt ist anfangs nur mit dem in der Grundausstattung zur Verfügung stehenden Morgenstern (später kommen weitere Waffen hinzu), der sich in R-Type-Manier auch für einen Superschlag aufladen läßt, beizukommen. Ist der Feind dann angeknockt, springt man elegant auf dessen Rücken und wirft ihn endgültig Richtung Jenseits. In die Schublade der Normalo-Jump'n Runs sollte man Tombi aber nicht stecken, durch die Konversation mit der Bevölkerung und das Lösen von kleineren Rätseln wird bewußt Abwechslung ins Spiel gebracht. Auch die Tatsache, daß die umfangreichen Level keinesfalls absolut linear verlaufen, trägt zusätzlich zu einem gelungene Mix aus Alex Kidd und Wonderboy bei. So schleppt man bereits nach kurzer Spielzeit ein stattliches Inventar mit sich herum und grübelt permanent über mögliche Einsatzmöglichkeiten von Schlüsseln oder magischen Gegenständen. In einer der nächsten Ausgaben folgt ein Test, bis dahin könnt Ihr ja nochmals Super Ghouls'n Ghosts aus dem Keller holen und in Erinnerungen schwelgen.



Im Inventar findet sich vom Schlüssel bis hin zu anderen Waffen alles, was der moderne Abenteurer benötigt

in:former

Zum Vergleich: Die Animationen der Hauptfiguren gleichen sich wie ein Ei dem anderen.





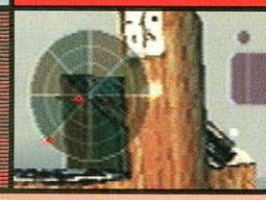
oben: Ghouls'n Ghosts (MegaDrive)



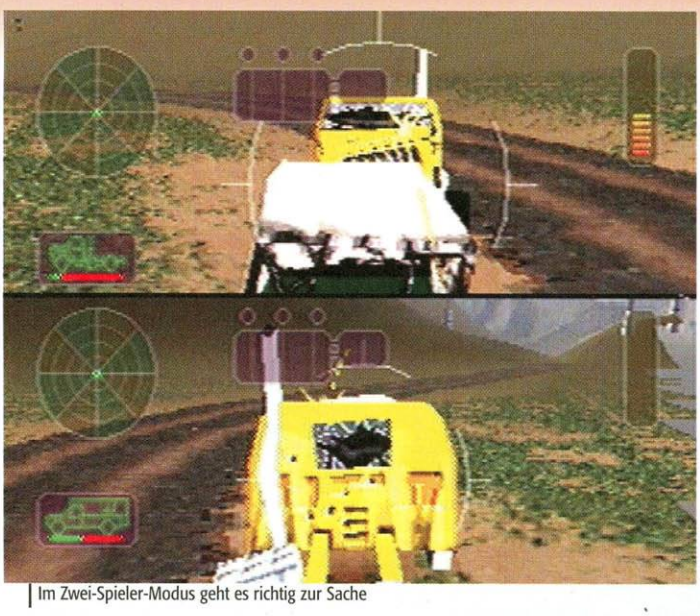
Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Hersteller:	Sony	Veröffentlichung:	Mai

Andreas Binzenhöfer

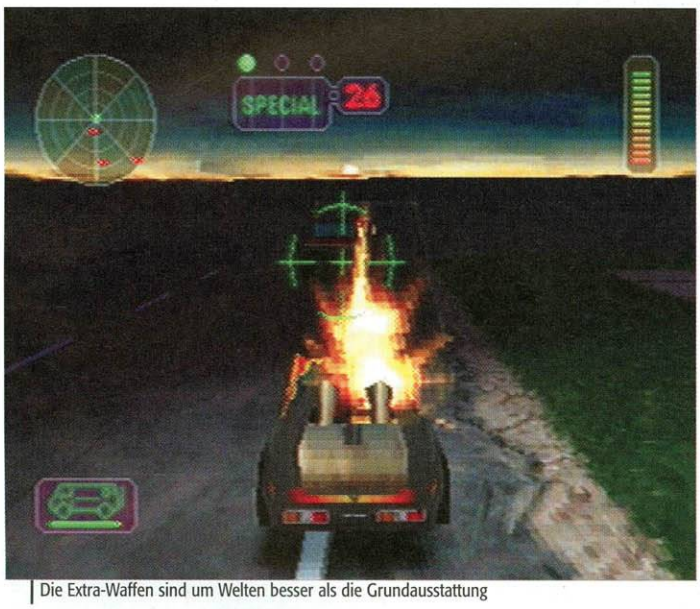
Vigilante Eight



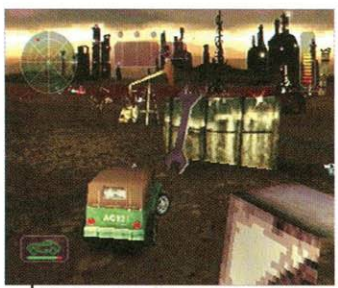
Beinahe jeder Videospieler träumt genreunabhängig von der uneingeschränkten Bewegungsfreiheit. Doch wie bitte realisiert man diesen Luxus bei einem Rennspiel? Vor etwas über einem Jahr veröffentlichte Sony in Zusammenarbeit mit Singletrace den ersten Twisted Metal-Teil, eine Art Kompromiß zwischen Rennspiel und Shooter mit Bewegungsfreiheit.



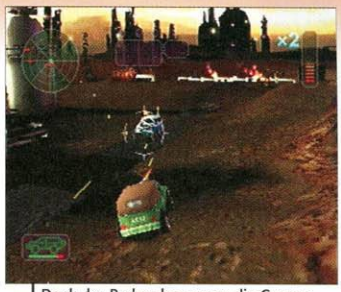
Im Zwei-Spieler-Modus geht es richtig zur Sache



Die Extra-Waffen sind um Welten besser als die Grundausstattung



Mit diesem Extra können kleinere Schäden repariert werden



Dank des Radars kann man die Gegner leichter finden



Die Damage-Anzeige links unten zeigt den Schaden der Gegner an



Mit dem Schulbus hat man zusätzlich die Möglichkeit, die Gegner effektiv zu rammen



Derartige Kollisionen sollte man möglichst vermeiden

in:former

Nach den beiden Twisted Metal Teilen von Sony und Auto Destruct von Electronic Arts ist Vigilante Eight bereits der vierte Vertreter dieses Genres. Offensichtlich scheint die Kombination aus Rennspiel und Shooter eine gewisse Faszination auf den Videospieler auszuüben.

Activision arbeitet momentan schwer daran, dieses exotische Genre um einen Titel zu bereichern. Bei Vigilante Eight heizt man nämlich ebenfalls durch ganz Amerika und schießt dabei alles ab, was einem in die Quere kommt. Im Arcade-Modus entscheidet man sich zunächst für eine der zehn Lokalitäten (Ski Resort Colorado, Secret Base Nevada, Sand Factory Utah...) und setzt sich dann hinters Steuer eines der zwölf Wagen (Van, Schulbus, Manta(!)...). Lediglich mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, versucht man sich anschließend, gegen vier Mitstreiter durchzusetzen. Damit die ganze Sache etwas spannender und gerechter wird, liegen jede Menge Extras, teilweise gut versteckt, in der Gegend verteilt und warten darauf, eingesammelt zu werden. Neben durchschlagskräftigen Granaten- und Raketenwerfern gibt es nützlicherweise auch diverse Lebensauffüller. Im ergänzenden Quest-Modus geht es dann darum, einen gewissen Locki je nach Auto durch vier verschiedene Gebiete zu begleiten. Damit Locki beispielsweise wieder in sein Ufo kommt, muß er zunächst für einen Freund ein Ölfeld zerstören und dabei aufpassen, daß er nicht selbst erwischt wird. Da der Zwei-Spieler-Modus bei Vigilante eight besonders spaßig werden dürfte, beabsichtigt Luxoflux, sowohl einen Head-to-Head-Modus als auch eine Link-Kabel-Option zu integrieren.

Wir zwei fahren irgendwo hin

Vigilante eight macht bereits einen guten Eindruck. Vor allem mit analoger Steuerung ist zeitweise ein richtiger Ansatz von Freiheit zu spüren. Die Computer-Gegner verhalten sich zwar einigermaßen intelligent, trotzdem geht aber nichts über eine lustige Partie gegen einen menschlichen Mitspieler. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades eignet sich Vigilante Eight auch mal als schnelles Spiel für zwischendurch, wenn man beispielsweise gestreßt von der Arbeit nach Hause kommt und sich mal so richtig austoben möchte. Da es auch rein technisch kaum Bedenken gibt, bleibt nur noch abzuwarten, ob Activision das vorhandene Potential zu nutzen weiß. Spätesten in einer der nächsten Ausgaben wissen wir mehr.

Genre:	**Rennspiel / Shooter**	**Entwickler:**	**Luxoflux**
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Activision**
Hersteller:	**Activision**	**Veröffentlichung:**	**Mai**

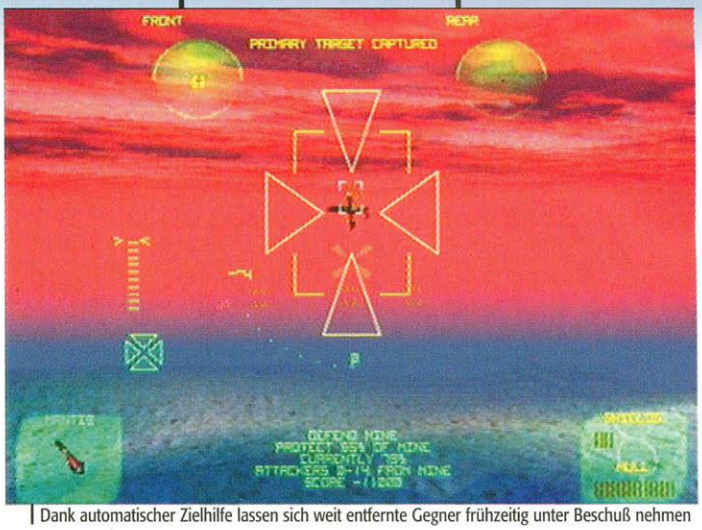
Fabian Döhla

Xenocracy

Unendliche Leere... Wing Commander zählt sicher nicht mehr zu den aktuellsten Titeln, und Fans von Weltraumaction haben wohl auch schon Hi-Res-Titel Colony Wars bis in den letzten Winkel erkundet. Nachschub gibt es in Form von Xenocracy von Ubi Soft, das einen im Cockpit diverser Weltraumgleiter Platz nehmen läßt.

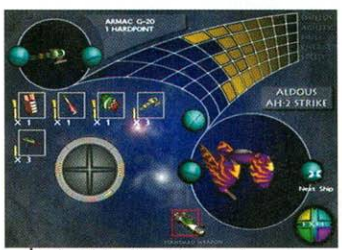


Dieses Alienschiff war zur falschen Zeit am falschen Ort: Game Over!

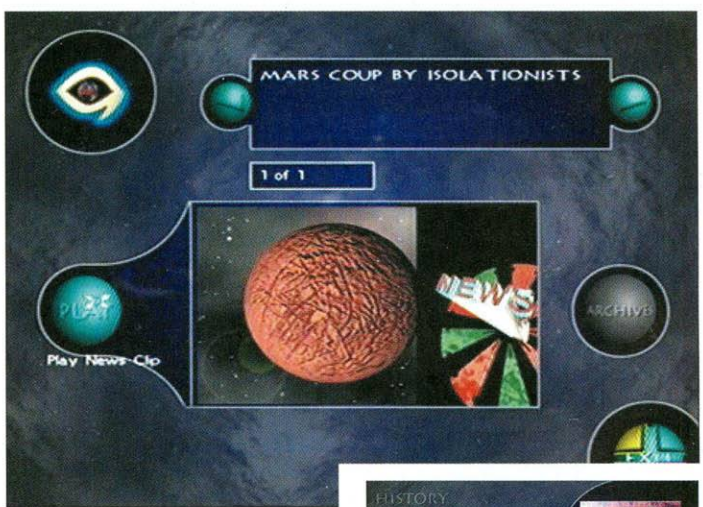


Dank automatischer Zielhilfe lassen sich weit entfernte Gegner frühzeitig unter Beschuß nehmen

Es scheint zwischenzeitlich zum guten Ton zu gehören, daß im Weltraum permanent irgendein Krieg geführt wird, Xenocracy macht hier keine Ausnahme. Vier Supermächte bekämpfen sich mit schier unglaublicher Hartnäckigkeit, und es liegt am Spieler, wieder ein interstellares Gleichgewicht herzustellen. Wahlweise im Simulationsmodus, der neben der Aktionkomponente verstärkt Wert auf das Schließen von Allianzen legt und eine geschickte Einteilung der verfügbaren Rohstoffe fordert, setzt der Arcade-Modus primär auf hitzige Laserduelle, die nur durch gewagte Flugmanöver und richtig eingesetzte Waffensysteme gewonnen werden können. Wer sich in den Weiten des Alls verloren vorkommt, organisiert mit einigen Freunden ein kurzweiliges Deathmatch. Grafisch präsentiert sich Xenocracy in einem gelungenen Mix aus Hi-Res-Darstellung in den Menüs und Briefings, das eigentliche Spielgeschehen erstrahlt in der Standard-Auflösung der PlayStation. Im Gegenzug kann man allerdings endlich dem Wunsch, vereinzelte Schlachten auch auf Planetenoberflächen austragen zu können, nachkommen. Hinsichtlich der Steuerung setzt man momentan noch ganz auf die Digital-Schiene, die jedoch trotz voller Belegung des Joypads keinerlei Schwierigkeiten bereitet, ein Analogmodus ist für die Endversion zumindest geplant. Alle essentiellen Funktionen wurden gut auf die acht Tasten verteilt; egal ob man feindliche Schiffe ins Visier nehmen will oder ein rettendes Ausweichmanöver einleitet: ein simpler Tastendruck führt ohne Umwege zum gewünschten Ergebnis.



Jeder Gleiter läßt sich mit mehreren Waffensystemen bestücken



Wer sich für den Simulationsmodus entscheidet, bekommt unter anderem aufschlußreiche „Space-News" präsentiert...

Kanonenfutter für Alienjäger

Zieht man in Betracht, daß Xenocracy noch keinesfalls fertiggestellt ist, so ist der hinterlassene Eindruck als überaus positiv zu bewerten. Auch wenn es noch an spielerischer Tiefe mangelt, erkennt man die Absicht, frischen Wind in dieses Genre zu bringen. Die Idee des Weltraumhandels erinnert frappierend an Elite, einen überaus erfolgreicher C64-Titel, der Deathmatch-Modus war in dieser Form noch in keiner Space-Opera zu finden und sorgt damit für einen weiteren Innovationspunkt. Wie das Spiel im Vergleich zu seiner starken Konkurrenz letztendlich abschneidet, wird aber erst der Test ans Licht bringen.



... oder kann sich die geschichtlichen Hintergründe der United Planet Nations in Hi-Res zu Gemüte führen



Während des Loading-Screens wird das Mission-Briefing nochmals in Kurzform präsentiert, wer der Leia-Verschnitt links-unten sein soll, ließ sich bisher noch nicht endgültig klären

in:former

Grolier Interactive ist besonders für seine Multimedia Encyclopedia bekannt. An sich stellt so ein Nachschlagewerk keine besondere Neuheit dar, allerdings fand die Wiederveröffentlichung auf DVD statt, und somit kann sich Grolier damit rühmen, als einer der ersten Anbieter überhaupt dieses Medium unterstützt zu haben. Für Audio-Freaks war die DVD durch eine Abmischung aus dem im Kino beliebten Dolby Digital (AC-3) zusätzlich interessant, hoffentlich verhält es sich mit dem ersten Konsolenauftritt der Firma ähnlich.

Genre:	Space-Opera	Entwickler:	Grolier Interactive
Spieler:	1	Testmuster:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi-Soft	Veröffentlichung:	2. Quartal



Nicht nur für Finnen!
Die Shirt-Rückseite

Gibt's was schöneres für Zocker?

Nein!

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

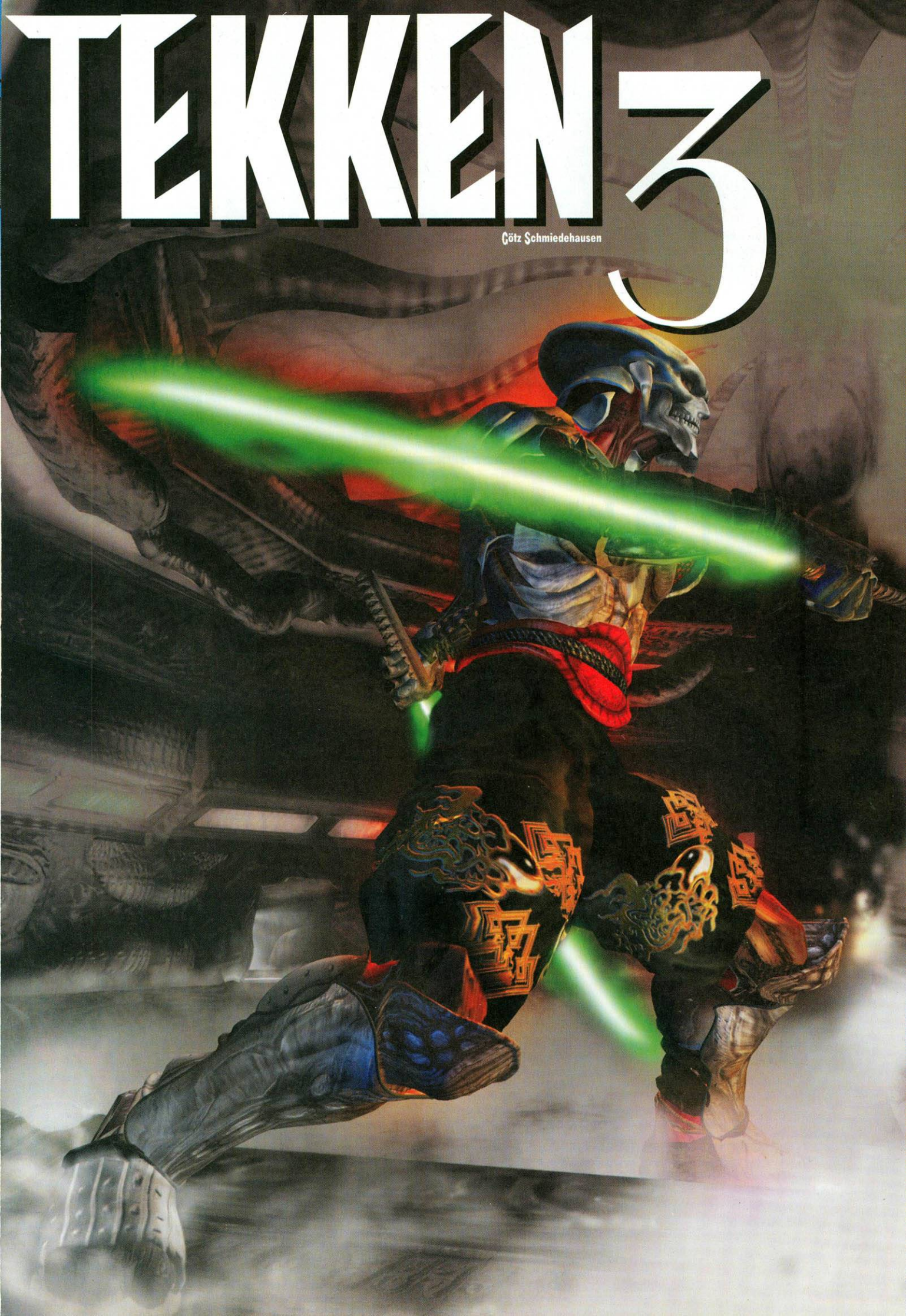


Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!

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

TEKKEN 3

Götz Schmiedehausen





Hwoarang kämpft wie Baek aus Teil 2

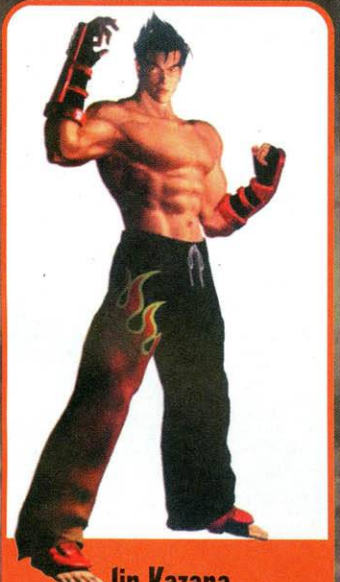


Jin und Paul beim Sparring



Heihachi Mishima

DREI GENERATIONEN Der alte Mann des Tekken-Turniers, Heihachi Mishima hat die Kontrolle über das Mishima Financial Empire durch einen Kampf gegen seinen leiblichen Sohn Kazuya zurückerobert. Mit achtundfünfzig Jahren zählt er sich nicht zum alten Eisen und setzt sich für die unterdrückten Völker dieser Erde ein. Fünfzehn Jahre nach der Auseinandersetzung mit Kazuya stößt Heihachis Spezialeinheit „Tekken Force" in den Ruinen eines südamerikanischen Tempels auf eine Kreatur, die sich als „God of Fight", als Gott des Kampfes bezeichnet. Als Heihachi im Ausgrabungsgebiet ankommt, sind von seiner Einheit nur noch schrecklich verstümmelte Leichen zu finden. Heihachi Mishima wird klar, daß sein Vorhaben, der Herrscher der Welt zu werden, nicht ohne einen Kampf gegen den Gott des Kampfes möglich sein wird.



Jin Kazana

DIE BLUTLINIE Jun Kazamas Vater Heihachi Mishima richtete vor langer Zeit das erste Tekken-Tunier aus. Bei dieser geheimen Veranstaltung kämpfen die besten Martial Arts-Kämpfer der Welt um den Titel des größten Fighters aller Zeiten. Am zweiten Tekken-Turnier nahmen auch Jun und ihr Bruder Kazuya teil, doch inzwischen wächst die dritte Generation heran. Mit fünfzehn Jahren muß Juns Sohn Jin erleben, wie seine Mutter vom Gott des Kampfes, dem Ogre entführt wird. Sein Großvater Heihachi nimmt den Waisen bei sich auf, und beseelt vom gleichen Wunsch wie sein Enkel, nämlich den Dämon zu einem Kampf zu fordern, trainiert Heihachi Mishima Jin bis zu seinem neunzehnten Lebensjahr, um dann das Tekken 3-Tunier, das sogenannte „King of the Iron Fist-Tournament" auszurufen.



Ogre

DER GOTT DES KAMPFES Die Legenden besagen, daß es sich bei Ogre um eine Art Waffe handelt, die von den Göttern, die vom Himmel fielen, auf der Erde vergessen wurde. Es versteht den Ursprung und den Aufbau aller Lebenformen und kann die Seelen der besiegten Feinde in sich aufnehmen, um seine Kraft zu stärken. Auf der Suche nach den stärksten Kämpfern der Welt zieht er durch alle Regionen der Erde und raubt ihnen ihre Seelen. Er tritt in zwei Formen auf, entweder als menschenähnlicher Krieger oder als geflügelter Dämon.



Paul Phoenix

DER HARTE HUND Paul Phoenix quälen noch immer die Zweifel an der Zufälligkeit des Unfalls, der ihn vor dem Match gegen Kazuya Mishima beim letzten Tekken-Turnier schwer verletzte. Mit seinen sechsundvierzig Jahren wurmte es ihn in den letzten Jahrzehnten gewaltig, daß er das Tekken-Turnier nie gewinnen konnte. Als eines Tages eine Einladung zum „The 3rd King of Iron Fist Tournament" im Briefkasten lag, wußte Paul, daß dies seine letzte Chance sein würde.

Als Tekken 3 vor über einem Jahr in die Spielhallen kam, grübelten die Fans in aller Welt, wie Namco das Spektakel wohl auf die PlayStation konvertieren würde. Die Gerüchteküche brodelte über, beliebtestes Spekulationsobjekt war ein Hardware-Zusatz, der die PlayStation auf Touren bringen soll. Seit Tekken 2 sind die Programmierroutinen, die Konsole auszureizen, um ein Vielfaches effektiver geworden, schon der Unterschied zwischen Tekken 2 und Soul Blade sprach Bände. Betrachtet man sich den Vorspann von Tekken 3, wird klar, daß Namco auch in puncto „Renderfilmchen" neue Maßstäbe setzt. Mit schnellen Schnitten und lebensecht gezeichneten und animierten Charakteren wird die Story von Tekken 3 erzählt, angefangen bei der Erweckung des Gottes des Krieges bis hin zur Rekrutierung der Kämpferriege.

Da wir gerade bei der Grafik sind, die aufwendigen 3D-Hintergründe der Arcade-Vorlage finden sich bis auf wenige



Jin in Siegerpose. Er hat wie alle anderen Kämpfer drei Outfits

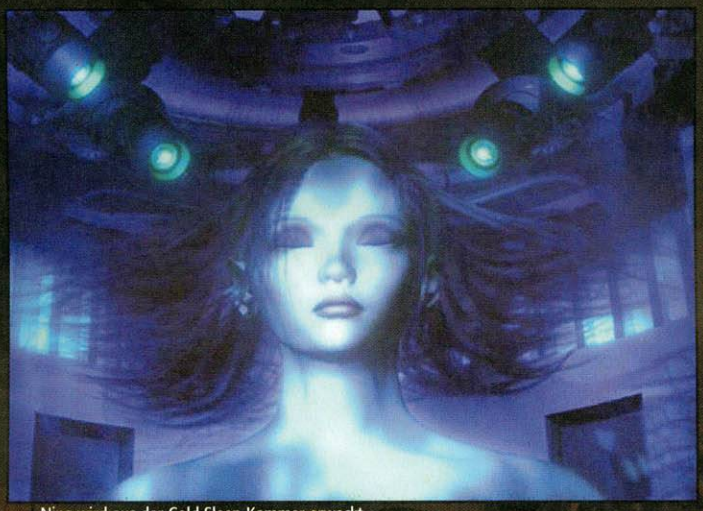
Abstriche, wie das Fehlen einiger Gegenstände und Details (dafür gibt's zwei Extra-Szenarios, nämlich „Strand" und „Laboratorium"), originalgetreu wieder, und dies trotz einer Framerate von 50 bis 60 Frames pro Sekunde.

Fight!

Im Ring wird insgesamt Altbewährtes geboten, allerdings mit vielen Verfeinerungen gegenüber den zwei Vorgängern. Die Moves der Kämpfer sind in der Ausführungstechnik nicht verändert, sondern nur um einige Manöver erweitert worden. Kämpfer wie Lei Wulong oder King The 2nd bringen es auf über 100 Moves



Dieser Doppelhandschlag war schon immer die Spezialität der Williams-Schwestern



Nina wird aus der Cold Sleep-Kammer erweckt



Forest Law

DER SOHN DES DRACHEN Wohlbehütet von seinem Vater Marshall wächst Forest Law in den USA auf. Sein Vater trainiert täglich mit ihm im hauseigenen Dojo, und mit knapp fündundzwanzig Jahren passen ihm nicht nur die Kinderschuhe nicht mehr, er wird auch den strengen Regeln des Vaters Marshall überdrüssig. Als Paul Phoenix überraschend bei den Laws vorbeischaut, trifft er Forest allein an und überzeugt ihn davon, gegen den Willen seines Vaters, der selbst ein zweifacher „King of the Iron Fist Tournament"-Teilnehmer ist, am Tekken 3-Turnier teilzunehmen.

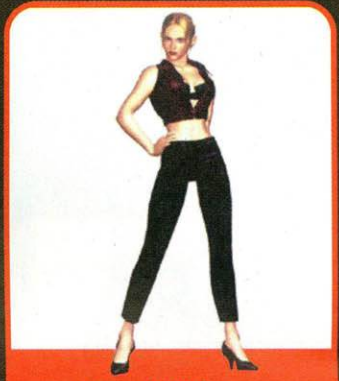
und ca. 10 Combos. Im Kämpferfeld finden sich zwar massig Neuzugänge, jedoch sind Kämpfer wie Forest Law oder Jin Kazama eng an die Vorgänger Marshall Law bzw. Kazuya Mishima angelehnt, weshalb Euch der Umstieg auf Tekken 3 nicht sonderlich schwer fallen wird. Über den Kampfstil von Gon, dem Manga-Saurier, kann nur spekuliert werden, es heißt aber, daß er ähnlich sei wie Alex und Roger aus Tekken 2, aber bevorzugt wieder seinen Kopf als Rammbock einsetzt. Echte Neuerungen im Kampfsystem sind zwar rar gesät, doch trotzdem vorhanden. Die Quick Recovery Rolls ermöglichen es einem gefallenen Gegner blitzschnell wieder auf die Beine zu



Gon wehrt sich hauptsächlich mit Kopfstößen und Schwanzschlägen



Gon gibt Jin den Rest



Nina Williams

DER LAUTLOSE TOD Im letzten Tekken-Turnier hatte Nina Williams den Auftrag, Kazuya Mishima zu töten, aber der Konflikt mit ihrer Schwester Anna hindert sie daran. Kurz nach der Veranstaltung werden Anna und Nina von Kazuyas Männern gefangengenommen und als Versuchskaninchen für das „Cold Sleep No. 2"-Experiment von Dr. Boskonovitch mißbraucht. In den fünfzehn vergangenen Jahren gelang es dem Wissenschaftler nicht, die Schwestern aus dem Schlafkoma zurück ins Leben zu holen. Als Heihachis Ausgrabungstrupp den Gott des Kampfes erweckt, erwacht auch Ninas schlafender Geist und gerät unter die Kontrolle des Kampfgottes. Mit dem Auftrag, Jin Kazama zu töten, nimmt auch sie am Tekken 3-Wettbewerb teil. Was mit ihrer Schwester geschieht, interessiert sie als gefühllose Tötungsmaschine nicht.



Xiaoyus Kampfstil erinnert stark an Wangs quirligen Kung Fu-Bewegungen aus Tekken 2



Besonders harte Treffer werden mit Lichteffekten hervorgehoben



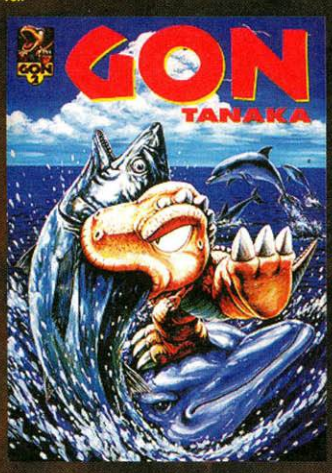
Man beachte das Graffiti an der Wand im Hintergrund

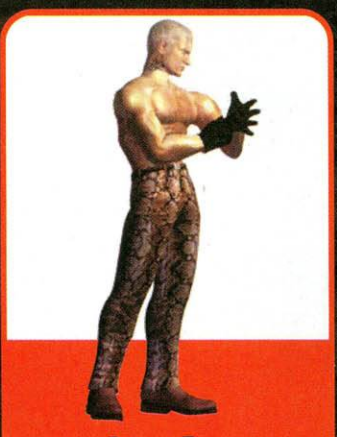


Law ist der am einfachsten zu beherrschende Kämpfer

informer

Der uns bekannte PlayStation only-Charakter GON ist eine Erfindung des japanischen Anime-Künstlers Masashi Tanaka und tauchte erstmals 1992 mit dem Taschenbuch GON in Deutschland auf. Dank des Fehlens jeglicher Sprechblasen kann man das Comic exakt so genießen, wie Tanaka es konzipiert hat. Die Story um einen ca. ein Meter großen, äußerst übellaunigen und futtergieriger T-Rex mit Riesenkräften soll nicht nur zur reinen Unterhaltung dienen. Während des Erlanger Comic-Salons 1992 hatten ich Gelegenheit, mit Tanaka zu plaudern, da der Künstler es sich nicht nehmen ließ, jedem anstehenden Fan eine filigrane GON-Zeichnung ins Poesie-Album zu malen. GON soll den Kids ein natürliches Umweltbewußtsein zurückvermitteln, das in der voll technisierten Welt des zwanzigsten Jahrhunderts immer mehr ins Abseits gedrängt wird. GON beschützt mal die Schwachen vor den Starken, er zerstört aber auch aus Eigennutz und Boshaftigkeit und ist so eine bewußt überzeichnete Parabel auf den Menschen. Für die ansonsten recht gefühlsarm und kontrolliert wirkenden Japaner steigerte sich Tanaka im Verlauf der Unterhaltung in einen temperamentvollen und leidenschaftlichen Vortrag über seine Philosophie hinein, und seinen Versuch, über das Medium GON Botschaften zu vermitteln. GON erscheint in Deutschland imVerlag Edition Kunst der Comics GmbH, bisher liegen vier Bände vor.





Bryan Fury

UNHEILIGES LEBEN Während einer Schießerei in Hong Kong kommt Polizist und Hobby-Kickboxer Bryan Fury ums Leben. Anstatt in einem Sarg zu vermodern, wird sein Körper in ein Geheimlabor gebracht, und dort von Dr. Abel, einem Wissenschaftler einer Unterweltorganisation zu neuem Leben erweckt. Obwohl die Forschungsarbeit Abels auf Dr. Boskonovitchs Erkenntnissen basiert, war Abel der erste, der Cyborgs für Armee-Zwecke herstellen konnte. Doch zur Perfektionierung der künstlichen Intelligenz der Kreaturen braucht Abel die vollkommensten Gehirnströme, nämlich die von Boskonovitch. Bryan Fury schleicht sich ins Tekken 3-Turnier ein, um an Yoshimitsu ranzukommen, der bekanntermaßen eine enge Beziehung zu Boskonovitch unterhält.



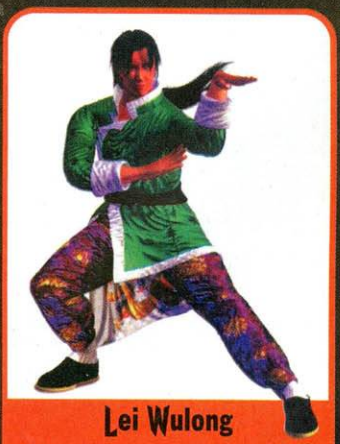
Gun Jack

TÖTUNGSMASCHINE MIT HERZ Die Physikerin Jane war acht Jahre alt, als sie vom Cyborg Jack 2 aus einem verseuchten Krisengebiet gerettet wurde. Kurz darauf mußte sie mitansehen, wie Jack 2 von einem Satellitenlaser erschossen wurde. Neunzehn Jahre später gelingt es Jane, Jack 2 mit Maschinengewehren in den Armen und Teilen seines sanften Wesens wiederherzustellen. Mit Hilfe von Mishima Financial Empire kann Gun Jack am Tekken 3-Tournament teilnehmen.





Comicsaurier Gon kann Feuer speien, eine Fähigkeit, die er in den Manga-Büchern nicht besitzt



Lei Wulong

DER SUPER-COP Als Heihachi Mishima Lei Wulong in Hong Kong aufsucht, um ihn zum „King of the Iron Fist"-Turnier einzuladen, kann sich Lei darauf keinen rechten Reim machen. Der Superbulle, wie er von seinen Kollegen genannt wird, wird vorwiegend auf halbseidene Organisationen wie das Mishima Financial Empire angesetzt, die ihn im Laufe der Jahre als Störfaktor schon oft beseitigen wollten . Doch Heihachi äußert aufrichtig seine Besorgnis über das Verschwinden vieler Martial Arts-Experten und bittet um Leis Mithilfe. Da der Fall Lei Wulong interessiert und scheinbar eng mit dem Tekken 3-Tunier verwoben zu sein scheint, nimmt er am Wettkampf teil.



King The 2nd setzt einen Überwurf an, der ca. 30 Prozent der Energieleiste abzieht

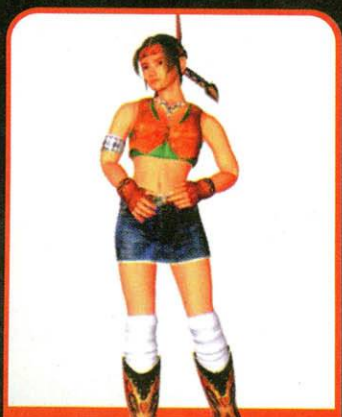


Eddy Gordo

EDDYS WEG Oft muß Eddy Gordo an die Tage im Gefängnis zurückdenken. Jeden Tag kämpfte er in der brasilianischen Haftanstalt ums Überleben. Er selbst hat diesen Ort einem Leben in Luxus und Wohlstand vorgezogen. Als sein Vater erschossen wurde, wurde auch Eddy zum Ziel der gnadenlosen Profikiller. Der letzte Wunsch seines Vaters war so erschütternd wie vernünftig: „Werde ein Krimineller und geh ins Gefängnis. Dort bist du sicher." Während einer Gefängnisrevolte lernt Eddy seinen Lehrmeister kennen, einen Capoeira-Kämpfer, der ihn in acht langen Jahren zum Experten in dieser exotischen Kampfkunst ausbildet. Als er aus der Haft entlassen wird, meldet er sich zum Tekken 3-Turnier an und hofft, Mishima Financial Empire dazu bewegen zu können, ihm bei seiner Rache zu helfen.



Großvater Heihachi erteilt Jin eine Lektion im Fach „Wie ernähre ich mich ohne Unterkiefer"



Julia Chang

DER SCHLÜSSEL ZUM URSPRUNG Julia Chang ist nicht Michelle Changs leibliche Tochter. Die indianische Vertreterin im Tekken 2-Turnier fand die heute achtzehnjährige Julia als Kleinkind in den Überbleibseln einer verlassenen Indianersiedlung. Als Michelle vom Verschwinden der besten Kämpfer der Welt hört, befürchtet ihr Stamm, daß ein heiliges Schmuckstück, welches sich im Besitz von Michelle befindet, eine Verbindung zum Gott des Krieges darstellen könnte. Um für Klarheit zu sorgen, fliegt Michelle nach Japan, um Heihachi selbst zu fragen, warum er ihr beim Tekken 2-Contest das Schmuckstück entreißen wollte und ob er etwas über einen Zusammenhang zum Gott des Kampfes weiß. Michelle kehrt nicht zurück und Julia verdächtigt Heihachi. Michelle entführt zu haben. Trotz ihrer achtzehn Jahre und der nicht beendeten Ausbildung beschließt sie, am Tekken 3-Turnier teilzunehmen.



King The 2nd

DIE RACHE DER BESTIE Die Kämpfer unter der Leopardenmaske tragen keine gewöhnlichen Namen. King The 2nd ist der legitime Nachfolger von King, dem einstigen Waisenkind, das ob seines Aussehens bzw. seines raubtierhaften Benehmens nur selten die Zuneigung anderer Menschen erringen konnte. Als erfolgreicher Tekken-Kämpfer zu Geld gekommen, gründete er ein Waisenhaus, in dem auch King The 2nd aufwächst. Als aus dem Jungen ein Mann geworden ist, verschwindet King. Sein Partner Armor King trainiert King The 2nd weiter und erzählt ihm nach vier Jahren, daß der Gott des Kampfes Kings Tod zu verantworten hat. Von nun an gibt es nur noch ein Ziel im Leben des zweiten Kings, er will Rache.

kommen und einen Konter anzubringen. Zudem können die Kämpfer durch das gleichzeitige Drücken aller vier Action-Buttons ihre Energie teilweise wieder aufladen. Dabei ist man ähnlich wie bei den Super Specials kurze Zeit bewegungs- und deckungslos.

Final Tekken Fight

Capcoms Prügelserie Final Fight hatte auf dem SNES eine große Anhängerschaft. Das simple Spielprinzip, einen Beat'em Up-Charakter durch eine Landschaft stapfen zu lassen, in der er immer wieder von Banden oder ebenbürtigen Einzelgegnern angegriffen wird, wurde in Dutzenden Sidescroller-Beat'em Ups immer wieder ausgereizt. Doch sogar bei der 3D-Variante Fighting Force mangelte es beim Move-Repertoire an Abwechslung. Daß Namco der PlayStation-Variante neben den üblichen Kampf-Modi einen solchen „Tekken



Ling Xiaoyu

DIE GÖRE Kaum sechzehn Jahre ist Ling Xiaoyu alt, und ihr Leben besteht nur aus Kampftraining mit Tekken 2-Opa Wang Jinrey und Vergnügungsparks. Ihr Traum ist die Errichtung des perfekten Parks in ihrer Heimat China. Dafür reist sie durch die ganze Welt und versucht auch, Heihachi Mishima zu kontaktieren. Bei einer Konfrontation mit Heihachis Schlägertrupp vermöbelt sie die gestandenen Martial Arts-Kämpfer und beeindruckt Mishima nachhaltig. Sollte sie das Tekken 3-Turnier gewinnen, wird Heihachi ihr den Park ihrer Träume bauen lassen.



Einmal „On Fire", gehen Gons Gegner in die Luft



Die Hintergründe sind endlich dreidimensional



Lings Kampfstil ist sehr artistisch



Durch die extreme grafische Aufwertung gegenüber dem zweiten Teil sieht Yoshimitsu noch dämonischer aus



Eddys Kampfstil setzt sich aus Martial Arts- undTanzelementen zusammen

in:former

Auf einer Tekken 3-Party in den USA präsentierte Namco den Gästen erstmals die Tekken 3-Softdrink-Reihe. Von einer Washingtoner Getränkefirma hergestellt, werden vier Geschmacksrichtungen in einer begrenzten Auflage angeboten. Ninas Soda hat den Geschmack eines völlig überzuckerten Kaugummis, Jins Getränk schmeckt nach Orange, Eddy soll mit Erdbeere asoziiert werden und Heihachis Gebräu ist einfach Sodawasser mit Sahnegeschmack (Huargh!). Angeblich soll auch ein „Hidden Boss"-Geschmack auftauchen, der nach grünen Äpfeln schmeckt. Dies klingt alles so abstrus, daß ich meine Quelle (Fabian) nicht verheimlichen will, der ganz großen Ärger bekommt, wenn sich diese Meldung als Ente herausstellt!



Force"-Modus spendierte, läßt auf einiges hoffen. Ein weiteres „PlayStation only" stellt das Tekken-Volleyball dar. Eventuell von Primal Rage inspiriert (hier gab es auch einen Volleyball-Modus, jedoch kickten da Dinosaurier Menschen übers Netz), könnt Ihr hier einen Ball mit Euren Special Moves ins Feld des Gegners befördern.

Solltet Ihr vom Kämpfen genug haben, könnt Ihr Euch ins FMV-Kino setzen, in dem Ihr sämtliche Renderfilmchen anwählen könnt. Als zusätzliches Bonbon besteht die Möglichkeit, die CD-Lade zu öffnen und die Rendersequenzen der Vorgänger-Spiele zu betrachten. Tekken 3 wird zudem als eines der ersten Spiele die europäische Variante des Dual Shock-Pads unterstützen.

Der Rest

Der Rest

Weitere Kämpfer in der Tekken 3-Riege sind der Bär Kuma, ein zum Leben erwachter Baumstumpf namens Mokujin, der den Kampfstil der Kontrahenten kopiert, Lings Panda, der die gleichen Aktionen beherrscht wie Kuma, der Disco-Kämpfer Tiger, der wie Eddy kämpft, Anna Williams, die natürlich das Pendant zu Nina Williams ist, desweiteren findet sich Dr. Boskonovitch und der Dinosaurier Gon, ein Baby-T-Rex mit unglaublichen Kräften und einem extrem harten Schädel. Laut Namco werden noch einige weitere Charaktere im Spiel zu finden sein, doch über genauere Angaben schweigt sich die Firma aus, bis jetzt sind nur die Namen Crow und Falcon bekannt.



Pauls Schläge sind etwas härter als früher



Hwoarang

DER STREET FIGHTER In Baek Doo Sans Tae Kwan Do-Schule erlernen die Schüler zwar Kampftechniken, aber keine Manieren. Hwoarang macht sich immer wieder einen Spaß daraus, halbwegs gute Kämpfer herauszufordern. Dabei täuscht er vor, ein ziemlicher Looser zu sein, um die Unglücklichen dann aufs Kreuz zu legen und abzukassieren. Doch Hwoarang, der sich für unschlagbar hält, stößt bei einem Kampf gegen Jin Kazama auf seine Grenzen. Mehr als ein Unentschieden ist für ihn nicht drin. Verbittert kehrt er zum Trainingscamp zurück, um festzustellen, daß der Gott des Krieges auch Baek geholt hat. Beim Tekken 3-Contest will er Rache nehmen und nebenbei seine Rechnung mit Jin Kazama begleichen.

Genre:	**Beat'em Up**	**Entwickler:**	**Namco**
Spieler:	**1-2**	**Testmuster:**	**Sony C.E.**
Hersteller:	**Sony C.E.**	**VÖ:**	**JP: 27.3. / US:30.4. / DT:September**

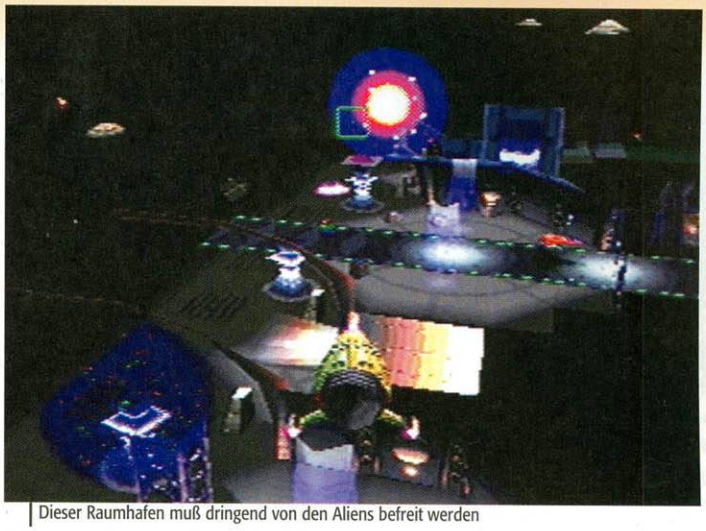
Andreas Binzenhöfer

B-Movie

Seit Wissenschaftler die ersten Spuren von Leben auf dem Mars entdeckt haben, boomt das Geschäft rund um die grünen Männchen. Filme, T-Shirts, Unterhosen und natürlich Videospiele dürfen da selbstverständlich nicht fehlen. Auch wenn der Titel zunächst anderes vermuten läßt, bei B-Movie handelt es sich um eines dieser Spiele.



Auf anderen Planeten kann man wahre Naturwunder entdecken



Dieser Raumhafen muß dringend von den Aliens befreit werden



Auf dem Radar werden sowohl die Marsianer als auch die zu rettenden Erdlinge angezeigt

Die Welt muß, aufgrund einer Attacke der Marsmännchen, mal wieder gerettet werden. Dazu gilt es, über 20 Level zu bestreiten, für die man - Angaben von GT Interactive zufolge - sage und schreibe 30-40 Stunden Spielzeit benötigen wird. Mit einem von zwölf Raumschiffen macht man sich schließlich auf den Weg, um die Marsianer entweder ins ewige Nirwana oder zu lebenslänglicher Zwangsarbeit in Space-McDonalds zu verdonnern. Damit dabei die Chancengleichheit gewährt bleibt, besitzt jedes Flugzeug ein zwanzigstufiges Waffensystem, schwere Extra-Waffen und jede Menge Power-Ups (Lenkraketen, Laser, Blasma-Bomben, Luftminen etc.). Mehrere Kameraperspektiven sollen für die optimale Übersicht sorgen, was auch bitter nötig ist, da es nicht nur darauf ankommt, gegnerische Ufos abzuschießen; man muß vielmehr planlos in der Gegend herumirrende Menschen mit einer Art Fangstrahl in sein Raumschiff ziehen, um sie so vor dem sicheren Tod zu retten. Jeder eingesammelte Erdling wird dann später auf einem Punktekonto gutgeschrieben. Um dem ganzen einen strategischen Touch zu verleihen, besteht die Möglichkeit, die militärischen Einheiten der Erde beliebig zu verteilen. Damit man dabei nie die Übersicht verliert, darf man im Pausen-Modus auf der Landkarte hin und her schwenken und sich so über die Geschehnisse in der restlichen Welt informieren.



Bei einigen Kameraperspektiven verdecken die Aliens die Sicht aufs eigene Raumschiff



Selbst die Häuser können mit gezielten Schüssen zerstört werden



Die Menschen verstecken sich teilweise recht fies hinter irgendwelchen Hecken

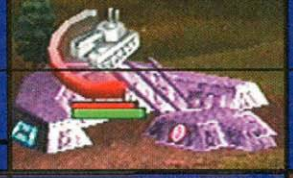
Mars Attacks

Die Marsianer greifen an, doch wir sind gerüstet. Auf den ersten Blick scheint die Überzahl an Gegnern kaum zu bewältigen, dank der zahlreichen Extras und der Tatsache, daß man für abgeschossene Ufos ebenfalls neue Schiffe und Waffen erhält, wird dies aber zumindest in den ersten Leveln zum Kinderspiel. Außerdem werden in der finalen Version weitere versteckte Stages und Flugzeuge enthalten sein, die für eine gesteigerte Langzeitmotivation sorgen sollen. Auch grafisch darf man einiges erwarten, die Grafik-Engine läuft nämlich mit beachtlichen 50 frames per second (NTSC 60) und soll extrem detaillierte Landschaften erzeugen können. Alles in allem wäre es noch zu früh, etwas über die Spielbarkeit und vor allem den tatsächlichen Umfang des Spieles zu sagen. Bereits in einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch allerdings mit mehr Informationen versorgen können.

in:former

Wer sich fragt, wie B-Movie zu seinem etwas ungewöhnlichen Titel gekommen ist, findet hier die Antwort. Das Spiel ist (wenigstens angeblich) grafisch stark an den B-Movies der glorreichen 50er Jahre orientiert, in denen die Menschheit ja bekanntlich mit der Erforschung des Weltalls begonnen hat. Zu diesen Filmen gehören Klassiker wie „The Day the Earth stood still", „War of the Worlds", „Invasion of the Bodysnatcher" oder „Forbidden Planet".

Genre:	Shooter	Entwickler:	GT Interactive
Spieler:	1	Testmuster:	GT Interactive
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	2. Quartal



Götz Schmiedehausen

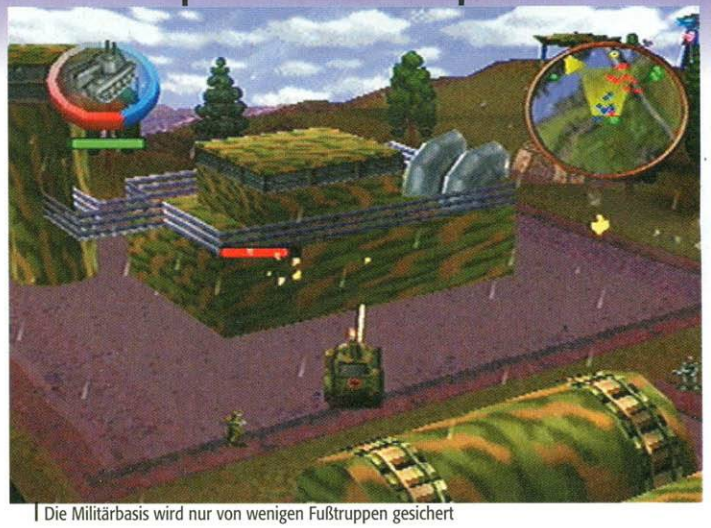
Wargames



Vielleicht kann man die Herrscher der frühen Hochkulturen Ägyptens, Mesopotamiens oder Roms als die ersten Strategiespieler bezeichnen. Die Feldzüge der frühen Zeit waren damals wie heute eine strategisch möglichst vorteilhafte Nutzung von Waffentechnologie, Soldatenstärke und Umweltgegebenheiten.

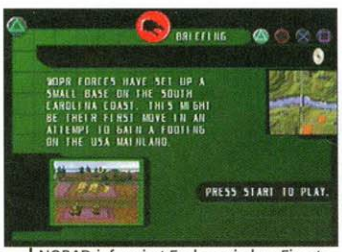


Euer Primärziel besteht unter dem Strich aus dem Zerstören sämtlicher Einrichtungen des Feindes



Die Militärbasis wird nur von wenigen Fußtruppen gesichert

Bis zum Einsatz der Atombombe im August 1945 hatte sich das Bild des Krieges in viertausend Jahren kaum gewandelt. Die Massenvernichtungswaffen jedoch sind ein Kriegsmittel, die Schlachten Mann gegen Mann geradezu lächerlich anmuten lassen. Im kalten Krieg zwischen Ost und West bissen sich Hunderte von Kriegsstrategen die Zähne an der Frage aus, wie ein Atomkrieg zu gewinnen sei. Im Film Wargames-Kriegsspiele (siehe Infokasten) verwechselt ein Computer Simulation und Realität und stürzt die Menschheit fast ins Verderben. Zwanzig Jahre nach den Ereignissen erwacht der WOPR(War Operations Planned Response)-Computer der militärische Supercomputer des amerikanischen Militärs, zu neuem Leben und plant die Vernichtung der Menschheit. Mit futuristischen Mechs, Roboter-Soldaten, Hubschraubern und vollautomatischen Versorgungsbasen schlägt er überall auf der Welt zu. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über mittelgroße Kampfeinheiten, die zumeist aus bewaffneten Aufklärungsfahrzeugen und schweren Geschützen bestehen. Die Missionen beinhalten die Befreiung und Besetzung strategisch wichtiger geographischer Punkte sowie die Zerstörung der Versorgungseinheiten des Gegners. Dies



NORAD informiert Euch vor jedem Einsatz mit einem Missionbriefing



Egal wie groß das Gebäude, der Flammenwerfer erzeugt augenblicklich eine gigantische Explosion. Ob das wohl für die Endversion geändert wird?



Spektakuläre Explosionen sind alles andere als Mangelware

passiert auf dem Landweg genauso wie in der Luft oder auf dem Wasser. Insgesamt hat der Spieler über 30 verschiedene Einheiten im Arsenal. Um an neue Einheiten zu kommen, soll auch eine wirtschaftliche Komponente im Spiel integriert sein, die in der Vorab-Version allerdings noch nicht zu erkennen war.

Gegen Mensch und Maschine

Via Split-Screen kann man anders als bei Command&Conquer oder Warcraft gegen einen Mitspieler antreten und in Gebirgen, Steppen, Städten oder auf den Ozeanen ein gnadenloses Gefecht austragen, das vom Plot her eher an die Kriege in den Terminator-Filmen erinnert. Grafisch bewegt man sich auf ähnlichem Terrain wie in dem ebenfalls von MGM Interactive kommenden Return Fire II, also 3D-Objekte auf einer aus der verstellbaren Draufsichtperspektive dargestellten, fast photorealistischen Landschaft. Man steuert jeweils ein Fahrzeug aus der Einheit, und richtet wie beim gerade erwähnten Stallkollegen, Kampfmaschinen, Infantristen und Gebäude zu Klump. Mit einer Befehlsleiste kann man Nachschub anfordern, Gebiete sichern lassen oder zum kollektiven Angriff blasen. Dabei behält man den Überblick mittels einer am oberen Bildrand eingeblendeten Karte, die jedoch offen läßt, ob es sich bei einer Ansammlung roter Punkte bspw. nur um verstreute Fußsoldaten oder aber ein Bataillon waffenstarrender Mechs handelt. Anders als bei der Echtzeit-Referenz Command&Conquer befindet sich der Finger permanent auf der Feuertaste, man steuert die Einheiten direkt und klickt nicht die gewünschte Marschrichtung auf der Karte an. Ob dabei die taktische Komponente zugunsten des Action-Parts zu kurz kommt oder aber eine gelungene Mischung aus Strategie und Action entsteht, konnte man anhand der frühen Alpha-Version nicht verläßlich klären. Insgesamt hinterläßt Wargames einen sehr guten ersten Eindruck, vor allem Grafik und Sound bewegen sich auf hohem Niveau, doch bei Strategiespielen kommt es vor allem auf die künstliche Intelligenz des Computergegners an.

informer

Im Jahr 1983 kombinierte der Film „Wargames-Kriegsspiele" geschickt Elemente der beliebten Teenager-Komödie und des Science Fiction-Films mit der Realität des kalten Krieges. Hobby-Hacker und Computer-Genie David Lightman (Matthew Broderick) loggt sich zufällig in den Computer des nordamerikanischen Atomwaffenzentrums NORAD ein und löst unabsichtlich fast einen Atomkrieg zwischen der UdSSR und den USA aus, da er glaubt, ein Computerspiel zu spielen. Kurz vor dem Abschuß der Raketen erkennt der Computer selbst die Sinnlosigkeit des Krieges und die Unmöglichkeit zu siegen und beendet sein Programm. David spielt übrigens im Spiel erneut eine Rolle als Mitarbeiter des Verteidigungsministeriums, der WOPR umprogrammieren soll. Dummerweise koppelt er sein Internet-Spiel mit dem Supercomputer, der die Bemühungen des militärischen Hobbystrategen als reale Aggressionen wertet und zum Gegenschlag ausholt.

Genre:	Echtzeit-Strategie	Entwickler:	MGM Interactive
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Juni

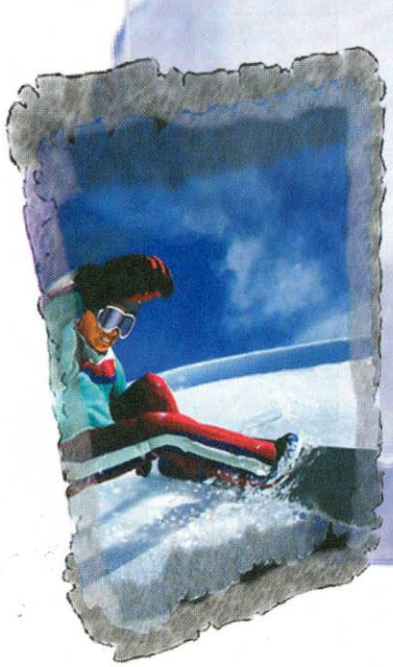
snowboarding special

snowboarding special

snowboarding special

snowboarding special









Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

1080°



Beim Sprung von der Schanze besteht die Schwierigkeit weniger im gekonnten Ausführen der Sprünge, als vielmehr im Meistern einer Landung



Auf der Videoleinwand wird der Fahrer eingeblendet. Sinnvoller wäre es allerdings gewesen, diesen Screen in Richtung der Zuschauer zu drehen

Strahlend blauer Himmel, glitzernder Schnee und eine breite, leere Piste: so sieht der feuchte Traum eines Snowboarders aus. Der Rausch der Geschwindigkeit, der Nervenkitzel bei riskanten Sprüngen und der Hüttenzauber bei Jagertee und harter Musik üben eine magische Anziehungskraft auf die neue Generation der Wintersportler aus, denen die konventionellen Skier einfach zu spießig sind. In der schneefreien Zeit macht man sich dann auf die Suche nach dem ultimativen Snowboardspiel für die hauseigene Videospielkonsole. Hier ein Überblick über die bisher erschienenen Titel:

Zap! Snowboard Trix 98
(PS FG 3/98) 7/10





Bereits der Vorgänger dieses Spiels konnte nicht so richtig überzeugen. Zwar sind durchaus gute Ansätze erkennbar, der Gesamteindruck hinterläßt aber dennoch einen schalen Nachgeschmack. Der Zwei-Spieler-Modus ist aufgrund von schlechter Sichtbedingungen kaum richtig spielbar, und die Grafik leidet an diversen technischen Mängeln. Hat man sich allerdings mit den teilweise schwierig auszuführenden Moves vertraut gemacht, so kann zumindest der Snowboard-Fan diesem Produkt einen gewissen Reiz nicht absprechen, nicht zuletzt da der hippe Soundtrack das Geschehen in der Halfpipe oder bei der Abfahrt stets treffend untermalt.

Time Trial: .....Ja
Halfpipe: .....a
Zwei-Spieler-Modus: .....Ja



Bei Zusammenstößen hat meist der Vordermann einen Vorteil

Als unabhängiges Videospielmagazin sind wir glücklicherweise nicht gezwungen, Spiele durch die System-gefärbte Brille zu betrachten. Prinzipell kann es uns als Redakteure nämlich herzlich wurscht sein, auf welcher der drei Konsolen die Software funktioniert. Geben wir uns einmal der völligen Euphorie hin, dann könnt Ihr davon ausgehen, daß wir eine besondere Spielperle ausgemacht haben. Ein Spiel, das wir heute noch für eines der genialsten Videospiele überhaupt halten, ist Wave Race 64.

in:former

Eigentlich sollte ein Spiel ja nicht „in die Knie gehen". Hier wird dies allerdings vom Spieler verlangt. Mit dem Z-Knopf und dem 3D-Stick be- und entlastet man Board und Kanten. Um Sprünge zu stehen, muß man beim Aufkommen auf die Piste ebenfalls die Knie etwas einknicken, zudem muß das Board parallel zur Piste aufkommen. Sprünge kosten wertvolle Rennzeit und sind deshalb eher etwas für die Gallerie und den Trick Contest.

Unglücklicherweise gelang die PAL-Konvertierung in puncto Grafikdarstellung bei weitem nicht so flüssig und rasant wie die japanische bzw. amerikanische Fassung. Die Wave Race-Macher melden sich nun unter der Regie von Shigero Miyamoto zurück und legen 1080° vor. Der Titel des Spiels bezieht sich auf einen hochkomplizierten Snowboard-Sprung, bei dem sich der Spieler dreimal um die eigene Achse dreht. Das „Königs"-Manöver umfaßt übrigens neun Controller-Aktionen und kann nur bei extrem hohen und langen Sprüngen durchgeführt werden.

Von nun an geht's bergab!

Nachdem die Konsole eingeschaltet wurde, reibt sich der Nintendo-Freund erst einmal verwundert die Augen. Big N gibt sich



Abkürzungen sind oftmals nur sehr schwer ohne Unfälle zu durchfahren



Durch die dichten Schneefälle hat man oftmals Orientierungsschwierigkeiten



Nur wenige Fahrer können so hoch aus der Pipe springen



Sogar das Drahtseil eines Skilifts wird zum Fahren genutzt



Boost oder nicht? Die Gegner bleiben Euch immer dicht auf den Fersen

weltoffen und bietet eine Umschaltmöglichkeit zwischen japanischer und englischer Sprache an. Deshalb ist es auch ein Leichtes zu erfahren, daß es die Modi Match Race (Rennen gegen den Computer), Time Attack, Trick Attack, Contest (Slalom und Trick-Contest gemischt) und den Zwei-Spieler-Modus gibt. Um an die insgesamt sechs Rennstrecken zu kommen, spielt man im Match Race gegen den Computer. Im Normal-Modus sind es vier Strecken, die zumeist bei bestem Wetter und Tageslicht in Angriff genommen werden. Die fünf zur Auswahl stehenden Fahrer lümmeln sich vorm Ausflug ins Skigebiet am wärmenden Kamin einer wohnlich anheimelnden Skihütte herum und sind in trendige Tommy Hilfiger-Klamotten gekleidet. An der Wand lehnen acht Boards der Marke Lamar; die Kombination von Brett und Fahrer bleibt Euch überlassen. Ricky Winterborn ist bspw. ein relativ gebremst fahrender Rennläufer, kann jedoch hervorragend springen und beherrscht ausgefallene Techniken. Dion Blaster präsentiert sich im Gegensatz dazu als Rennsau vor dem Herren, der deshalb so manche Kurve nur knapp erwischt.

Beim Match Race zeigt sich der erste Kritikpunkt des Spiels. Nur ein Gegner tummelt sich auf der Piste, ein echter Rennspiel-Minusrekord. Dies ist zwar ausreichend, denn gerade in den höheren Leveln liefern Euch die computergesteuerten Brettakrobaten einen heißen Kampf auf engstem Raum, doch leichte bis mittelschwere Slowdowns bei der Grafikdarstellung zeigen, daß mehr sowieso nicht drin gewesen wäre.

Crystal Lake ist eine klassische Piste mit einigen engen, aber kaum spektakulären Kurven. Ein Sprung in ein Flachstück und der sofort folgende Kurswechsel in eine Abkürzung sind die größten Herausforderungen, denen man sich zu stellen hat. Im Schlußteil sollte man sich auf der linken Seite halten und die Sprungschanzen umgehen, denn Springen kostet nur Zeit.

Crystal Peak enthält Tiefschnee- und Eispassagen. Im Anfangsstück kann man nur durch extremen Kanteneinsatz eine Kollision mit der Mauer vermeiden; die Abkürzung, welche eine Schlitterpartie über Eis verhindert, kann nur mittels einer kurzen Bremsung genommen werden. Der Schlußteil wird durch ein Flachstück mit Buckeln in der Piste erschwert.

Absolut idyllisch und sehenswert ist Golden Forest, der dritte Abschnitt bei 1080°. Die tiefstehende Sonne taucht die Berglandschaft in orangefarbenes Licht, während der Pulverschnee vom Board aufgewirbelt wird. Die sehr schmalen Passagen verlangen dem Läufer einiges ab, umgestürzte Bäume sowie ein eingefrorener Fluß mit Wasserfall runden den optisch gelungensten 1080°-Kurs ab.

Um an den „Paß" für die nächste Stufe zu kommen, gilt es, die vierte Strecke, Mountain Village, zu meistern. Leider gehört diese zu den „unrealistischen" Abfahrten, denn der Weg durch das ver-

spielerprofil

Geeignet für alle Sportfans und Rennspielfreunde. Wer sich für Wave Race begeistern konnte, wird 1080° vergöttern. Grafikpuristen könnten ob der leichten Unschärfen und der mittelmäßigen Auflösung etwas maulen.

schwierigkeit

Um alle Kurse im Match Race zu „erfahren", muß man sich mit einigen schweren Computergegnern extrem haarige Duelle liefern. Insgesamt kann man das Spiel trotzdem als mittelschwer einstufen.

genrekollegen

Siehe Kästen



Banzai!!! Der Sprung ins Nichts ist ein grafischer Hochgenuß



Auf engen Pisten wird klar, warum Nintendo nicht mehr Fahrer integriert hat



Auf der Drachenstrecke fahrt Ihr über recht eigenartige Streckenabschnitte

Snowboard Kids
(N64 FG 2/98) 6/10





Im Nintendo-typischen Style bewegen sich die langnasigen Protagonisten über die verschneiten Pisten und sind dabei immer darauf bedacht, möglichst viele hilfreiche Extras einzusacken. Das Spieldesign erinnert frappierend an Kult-Racer Super Mario Kart, von realistischem Fahrverhalten und korrekter Streckenphysik aber keine Spur. So jagt man mittels Turbo den Hang hinunter und ärgert sich tierisch darüber, daß man den Computergegner trotz Bestleistung nicht davonfahren kann. Dieser krampfhafte Versuch, Spannung zu erzeugen, ist auch der entscheidende Knackpunkt - lediglich zu viert kommt kurzfristig so etwas Ähnliches wie Spielspaß auf.

Time Trial: ..... Nein
Halfpipe: ..... Nein
Vier-Spieler-Modus: ..... Ja

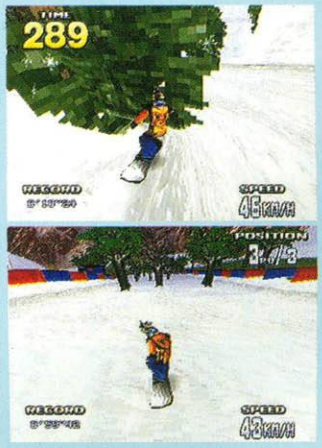


Beim Slalom kann man die herunterlaufende Zeit durch das richtige Anfahren der Tore aufstocken. Für Sprungeinlagen gibt es Extrapunkte



Fast schon zu kitschig! Bei tiefstehender Abendsonne durch den tiefen Pulverschnee wedeln

Extreme Snowbreak
(PS FG 4/98) 5/10



Durchschnitt. Damit läßt sich dieses Produkt aus dem Hause Laguna am besten umschreiben. Im Gegensatz zur reinrassigen Snowboard-Konkurrenz kann man sich alternativ auch Skier unter die Skischuhe schnallen und damit talabwärts rasen. Betrachtet man sich dieses Machwerk genauer, so wird man den Eindruck nicht los, daß es sich lediglich um ein recyceltes Coolboarders handelt, mit dem kleinen Manko, daß dabei die guten Elemente völlig verlorengegangen sind. Nur absolute Wintersportfreaks greifen zu Extreme Snowbreak.

Time Trial: .....Ja
Halfpipe: .....Nein
Zwei-Spieler-Modus: .....Ja



Um in der Halfpipe an hohe Wertungen zu kommen, sind Kombos unerläßlich



Sowohl Kurvenlage als auch Fahrlinie und Haltung sind entscheidend beim Kampf um die Führungsposition



Der Sprung ins Bergdorf ist die noralgische Stelle der vierten Strecke



Je nach Unterboden verändert sich das Fahrgefühl

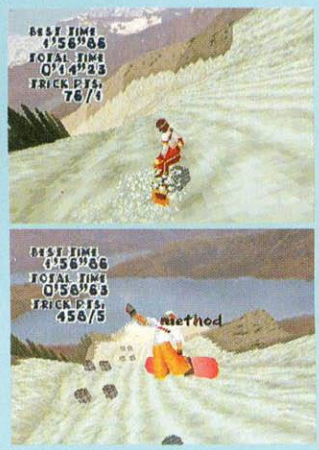


Wie man auf der Karte rechts unten sieht, ist diese Strecke eher ein Skigebiet

schneite Dorf im Tal ist durchsetzt von Asphaltstraßen, die das Board nicht bremsen, genausowenig wie kahle Stellen in der Piste. Insgesamt ein echter Haßkurs, denn die vielen Sturzmöglichkeiten werden meist auch ausgenutzt, was dank der Damage-Anzeige oftmals zum vorzeitigen Ende einer Abfahrt führt.

Bevor man die „Drachenhöhle" bewundern kann, muß man sich dem Hard-Contest stellen. Die ersten vier Strecken kennt man schon, das Wetter ist jedoch teilweise unwirtlicher, womit so mancher Blindflug vorprogrammiert ist. Dragon Cave muß man als extrem unrealistisch, geradezu als surreal bezeichnen. Man fährt durch ein bizarre Kombination aus Eisschollen, Hängebrücken (!), Drahtseilen oder Flutlichthängen. Hier kann man schon nicht mehr von Alternativrouten oder Abkürzungen sprechen, denn es finden sich dutzendweise Verzweigungen, die allesamt zum Ziel führen. Die abgefahrenste Abfahrtszeitverkürzung ist ein Sprung ins Nichts, etwa 100 Meter in die Tiefe, der auf schroffen Felsen endet, die in einen Eiskanal auslaufen. Nach dem Hard-Contest wartet die ultimative Herausforderung, der Extrem-Contest. Die ersten vier Strecken befinden sich in unwirtlichem Zustand wie Schneesturm oder Dämmerung, während die zwei folgenden Abschnitte etwas freundlichere meteorologische Bedingungen aufweisen. Deadly Fall, die letzte zu erspielende Piste, kann man nicht mehr als „Strecke" deklarieren, es handelt sich vielmehr um ein kleines Skigebiet, in dem man nach Herzenslust herumrasen und eigene Routen entdecken kann.

Steep Sloop Sliders
(SAT FG 1/98) 8/10



Saturn-Besitzer wähnen sich mit diesem Inhouse-Titel im Besitz der besten Snowboardsimulation hinter dem grandiosen 1080°. Alle Moves wurden mit viel Liebe zum Detail ins Spiel integriert und lassen sich dank simpler Steuerung immer wunschgemäß ausführen. Zwar gehört die Grafik nicht zum Besten, was der Saturn zu bieten hat -besonders Winter Heat überragt diesen Titel bei weitem-, nichtsdestotrotz muß Steep Slope Sliders auf der Einkaufsliste der Snowboard-Cracks ganz oben stehen; notfalls muß man sich den benötigten Saturn eben im Bundle dazu kaufen, allein der geniale Soundtrack rechtfertigt bereits diese Investition.

Time Trial: .....Ja
Halfpipe: .....Ja
Zwei-Spieler-Modus: .....Nein



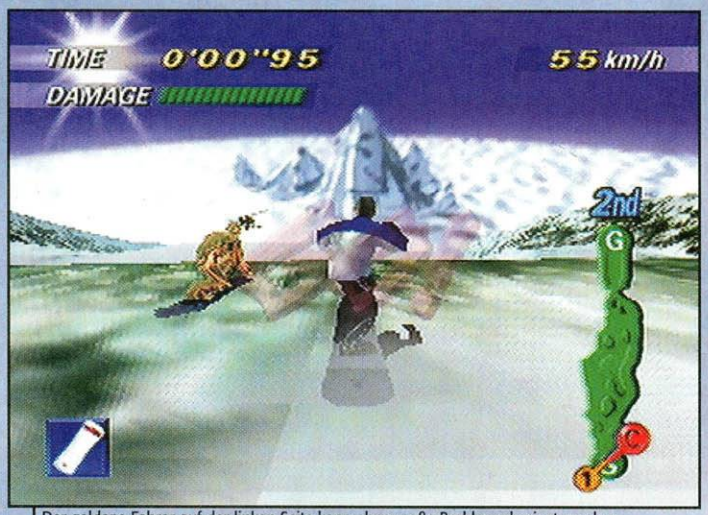
Die Hindernisse stoppen die Fahrt glücklicherweise nicht ab

Snowboarder schauen in die Röhre

Am Extrem-Contest wird man sich mit Sicherheit längere Zeit versuchen müssen, denn wie bereits angesprochen sind die Computergegner harte Nüsse. Da man als Fahrer vorzugsweise den Allrounder Rob Haywood wählt, stößt man über kurz oder lang auf Dion Blaster als gegnerischen Fahrer, der exakt zwei Kilometer pro Stunde schneller fährt als Rob. Um auf den schwereren Kursen nicht permanent zu unterliegen, sollte man sooft „Restart" anklicken, bis Dion schon auf dem ersten Kurs als Gegner am Start steht. Man tut



Auf dem gefrorenen Fluß hat man größte Schwierigkeiten, das Gleichgewicht zu halten



Der goldene Fahrer auf der linken Seite kann ohne große Probleme besiegt werden



An den Felsspitzen vorbeizumanövrieren ist bei voller Fahrt kaum möglich



Im Eiskanal seht Ihr tolle Spiegeleffekte



Solltet Ihr Euer Board zwischen die beiden Autos setzen, könnt Ihr gleich auf „Restart" drücken. Der Boarder kommt dann nämlich nicht mehr aus der Lücke heraus

zudem man gut daran, Abkürzungen nur dann zu wählen, wenn der Gegner es nicht sieht, sonst folgen die Computergegner auf den Fuß. Optischer Höhepunkt sind die silber- bzw. goldfarbenen Boarder auf der letzten Strecke, die allerdings leicht zu schlagen sind.

Rasen ist natürlich nicht alles, die Fahrer haben achtzehn verschieden Tricks und Sprungkombinationen drauf. Wie gesagt, der 1080° ist hier die Krönung. Punktbringend anwenden kann man diese beim Sprung von der Schanze oder bei der rasanten Fahrt durch die Halfpipe, die übrigens das Beste darstellt, was man in dieser Richtung jemals auf einer Konsole sah.

Die Steuerung von 1080° ist das Prunkstück des Programms. Ganz nach alter Nintendo-Manier hat man Realismus und Fun perfekt aufeinander abgestimmt, daß man trotz schwierigen Kanten- und Knieeinsatzes immer optimale Kontrolle behält. Je nach Unterbodenbeschaffenheit läuft der Fahrer Gefahr, bspw. auf Eis plötzlich wegzurutschen, oder er muß sich im Tiefschnee gegen die Schneemassen stemmen. Die Aktionen des Rumble Paks sind weitaus heftiger als bei anderen Produkten, zudem abhängig von der Aktion sehr fein differenziert.

Betrachtet man Wave Race oder die aktuellen Rare-Produkte, kann man die Grafik von 1080° nicht in die obere Spitzenklasse einordnen. Im Gegensatz zu den plastischen Wasseroberflächen beim Wellenreiten wirkt die weiße Pracht einen Tick zu unspektakulär. Leichte Schwierigkeiten beim Grafikaufbau drücken den ansonsten sehr guten optischen Eindruck zusätzlich. Ansonsten besticht die Darstellung mit tollen Lens Flare-Effekten, natürlich wirkenden Landschaftsbildern, schönen Fahreranimationen und Geschwindigkeitsrausch pur. Was sich Nintendo unter einem geeigneten Snowboarder-Soundtrack vorstellt, befindet sich ebenfalls innerhalb der Geschmacksgrenze.

1080° bietet nicht soviel Abwechslung wie Wave Race, Optionen wie einstellbares Wetter oder veränderbare Spielernamen tauchen nur am Rande auf. Insgesamt erwirbt man eine sensationell gute Snowboard-Simulation, die versucht, diesen Sport realistisch in seiner gesamten Bandbreite zu interpretieren. Sowohl Einzel- als auch Gruppenspieler werden 1080° für lange Zeit in der Nähe der Konsole lagern, da man wie von Miyamoto-Produkten gewohnt, mit Suchterscheinungen rechnen muß.

Cool Boarders 2
(PS FG 11/97) 8/10



Im Gegensatz zum leicht mißratenen Erstling konnte der Nachfolger dieses Snowboardspektakels fast auf ganzer Linie überzeugen. Die Tatsache, daß man mit wachsendem Erfolg Zugriff auf neue Fahrer erhält, motiviert immer wieder zu neuen Fahrten. Als besonders gelungen läßt sich das Streckendesign hervorheben, auch das Geschwindigkeitsgefühl wurde hervorragend umgesetzt, selbst im Zwei-Spieler-Modus gibt es praktisch keinen Geschwindigkeitsverlust. Wer lediglich seinen kreativen Drang ausleben will, kann im integrierten Paintshop eigene Boards aus der Taufe heben. Unter dem Strich bleibt ein überaus gutes Produkt, daß aber hinsichtlich der Spielbarkeit leicht hinter der Sega-Konkurrenz zurückbleibt. Dank Link-Modus und formidablem Rock-Sound kann der PlayStation-Besitzer über diese Schwäche aber getrost hinwegsehen.

Time Trial: .....Ja
Halfpipe: .....Ja
Zwei-Spieler-Modus: .....Ja
(Link- oder Splitscreen-Modus)



9 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 10

Spieler: 1-2
Level: .....8 Kurse
Besonderheiten: .....Rumble Pak, engl. Texte
Hersteller: .....Nintendo
Entwickler: .....Nintendo
Testmuster: .....Fun Generation

Veröffentlichung: .....JP-Import
Ca. Preis: .....K.A. DM

CHILL

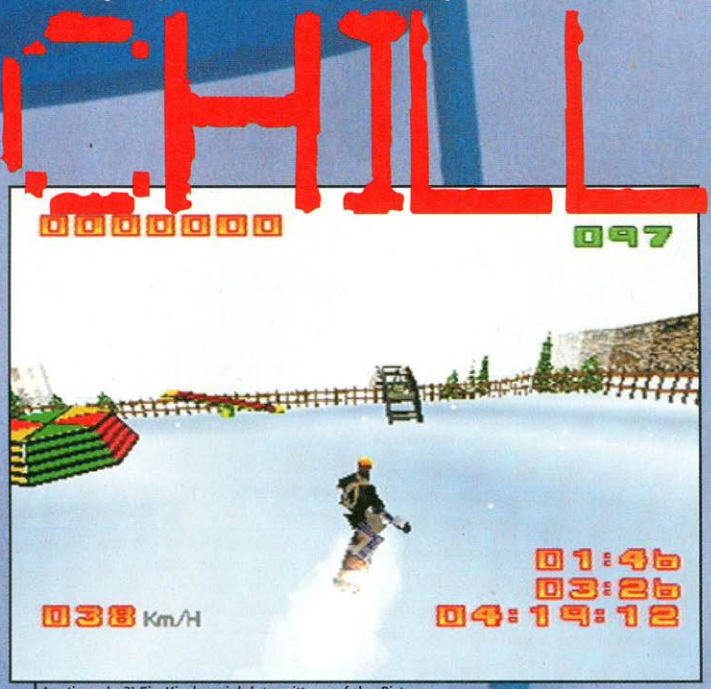
Götz Schmiedehausen - Holger Gößmann



Nebeleffekte, die die Welt nicht braucht



Bevor Ihr von diesem Hindernis wieder wegkommt bzw. der Kameramann die Perspektive wiederfindet, setzt die Schneeschmelze ein



Lustig, oder?! Ein Kinderspielplatz mitten auf der Piste

Der Zeitpunkt scheint denkbar schlecht gewählt, sowohl für dieses Special als auch für Chill, die Snowboard-Simulation. Der Winter 1997/98 erbarmte sich zwar der Freunde der gepflegten Minus-Temperatur, die Schneefälle in den Wintersportregionen blieben allerdings hinter den Erwartungen zurück, und nach Ostern kann man die Saison eigentlich ad acta legen. Trotzdem beglücken uns unverhältnismäßig viele Hersteller mit ihren Snowboard-Spielen. Chill bietet vier virtuelle Sportler mit den gewohnt unterschiedlichen Eigenschaften sowie ebensoviele Boards des renommierten Snowboard-Herstellers Burton. Damit wagt man sich auf die ersten drei von fünf Pisten, die sich vor allem durch extreme Länge auszeichnen. Eine durchschnittliche Abfahrt dauert ca. vier Minuten, und läßt eigentlich keine geheimen Snowboarder-Wünsche offen, -auf dem Papier zumindest. Denn in der ausführlichen Anleitung sind diverse Tasten-Kombinationen für Sprünge und Figuren in der Luft dokumentiert, um neben einer schnellen Abfahrtszeit auch noch Punkte zu ergattern. Anders als bei anderen Snowboardspielen gibt es nämlich keinen Computergegner, an dem man sich messen könnte, sondern man fährt ganz allein gegen die Uhr und die Bestzeiten der Programmierer. Hat man alle Bestzeiten geknackt, erhält man Zugang zu den zwei Bonusstrecken.

Daytona auf'm Snowboard

Da wollte man es sich wohl mal ganz einfach machen und geschickt auf den Snowboard-Trend aufspringen. Ein bißchen Augenwischerei dank herausragender Schneeoberfläche und -gestöber rund um das fahrende Board, ansonsten Tristesse und Sterilität; denn wer zuletzt in den einschlägigen Skigebieten war, der weiß: dermaßen leere Pisten sind nur Phantasiegebilde sehnsüchtiger Programmierern, die wochenlang in schlecht belüfteten Büros rumlungern und sich von der Neonröhre bleichen lassen müssen. Daß noch nicht einmal ein Konkurrenzfahrer die aus dem Nichts aufblockende Pistengrafik säumt, ließe sich vielleicht dann verschmerzen, wenn es keine Konkurrenzprodukte gäbe. Das einsame Pistenbügeln macht jedoch eher trübsinnig, aber keinen Spaß, da hilft auch die zuweilen katastrophale Streckenführung nicht mit seinem unfreiwilligen Unterhaltungsfaktor aus. Stößt man nämlich gegen eines der zahlreichen Hindernisse wie Absperrungen, Kinderspielplatz oder ähnliches, setzt sich der Boarder auf den knorrigen Hintern, um darauf ganz so wie eine Flipperkugel zumeist wieder gegen eine Wand oder einen Zaun zu tocken. „Hilfreich" präsentiert sich da die extrem schwammige Steuerung, die vor allem mit dem Analog-Controller eine Zumutung sondersgleichen ist. Als Freund gepflegter Snowboardspiele hatte ich an keinem anderen Produkt weniger Freude, das Pad in die Hand zu nehmen. Die Charaktere sehen zudem aus wie die zufälligen Produkte einer Legobaustelle aus dem hiesigen Kindergarten, permanente Grafikfehler wie Blitzen oder blockweises Auftauchen von Wänden töten jegliches Spielgefühl ab, abgesehen davon kann man die Spielperspektive nicht verändern und hat vor allem beim Slalom aufgrund der mittelmäßigen Kameraschwenks echte Probleme, die Tore zu finden. Liest man die Anleitung zum Spiel, könnte man meinen, es mit einem außergewöhnlich innovativen Titel zu tun zu haben. Angeblich soll man von einem Polizeiauto verfolgt werden, das allerdings nur ab und zu auf einer Straße vorbeizieht, über die man gerade hinwegspringt. Dann fallen einem Baumstämme vor die Füße, die weitestgehend keine Kollisisonsabfrage besitzen. Sogar den Flug mit dem Fallschirm hat man gnadenlos vergeigt, denn Pilotwings-erfahrene Spieler werden sich wundern, daß man sprichwörtlich wie aus heiterem Himmel plötzlich auf dem Boden aufkracht, obwohl die Perspektive noch gut zwanzig bis dreißig Meter Höhe versprach.

spielerprofil

Geeignet für einsame Wintersportler, die wirklich schon jedes Snowboard-Spiel haben. Ansonsten braucht das niemand!

schwierigkeit

Aufgrund der schlechten Steuerung, der Rekorde der Programmierer und der teilweise enorm üblen Streckenführung zu hoch.

genrekollegen

Siehe Kästen



Via Split Screen macht Chill zumindest etwas Spaß



Für jedes durchfahrene Slalomtor erhält man 200 Punkte, der Highscore der Programmierer liegt bei 75.000 Punkten

Lieblos hingeschludert, in fast allen Punkten Unterdurchschnittlich und ohne Chancen im direkten Kampf innerhalb der PlayStation-Konkurrenz, so kann man die Vorwürfe kurz umreißen, die sich Chill gefallenlassen muß. Die Programmierer haben die Fähigkeiten der Konsole noch nicht einmal zu zehn Prozent ausgereizt und dürfen sich dann auch nicht wundern, wenn die Fachmagazine sich mit Wertungspunkten deutlich zurückhaltend zeigen.



Grafik	4
Sound	5
Gameplay	3

Spieler:	1-2
Level:	5 Strecken
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Eidos
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

informer

Wählt als Charakter am besten Bone auf einem Supermodel-Board, so habt Ihr wenigstens eine theoretische Chance, die Rekorde der Programmierer zu brechen. Benutzt beim Slalom überwiegend die Turn-Taste; es lohnt sich allerdings, einige Tore zu umfahren und die Punkte bei Sprüngen in der Half Pipe oder von den Sprungschanzen, die man dank Cüpping immer wieder übersieht, gutzumachen.

SNOW RACER 98

Götz Schmiedehausen - Holger Gößmann



Die Verfolgungsjagden findet man bei keinem anderen Snowboardspiel



Abgefahrene Figuren bringen die benötigten Punkte, zu häufige Überschläge sollte man allerdings nicht riskieren

Eigentlich entspricht ein Snowboard-Spiel von seinen Basisfeatures her einem konventionellen Rennspiel. Und die besten Rennspiele sind bekanntermaßen reinrassige Simulationen oder kompromißlose Arcade-Spiele. Wie mittelmäßig die Versuche bisher waren, eine Snowboarding-Simualtion auf die PlayStation zu zaubern, zeigt sich angesichts der überragenden Qualität des Nintendospiels 1080°, das wir ebenfalls in diesem Special vorstellen. Gegen die derzeitige Board-Referenz aus dem Hause Miyamoto sieht auch Coolboarders 2 ziemlich alt aus. Deshalb wählte Infogrames den bisher unbeschrittenen Weg und programmierte ein Spiel, das den Ansprüchen eines jeden Spielhallengängers vollauf genügen dürfte. Bevor man sich auf eine der insgesamt achtzehn Pisten begibt, staunt man nicht schlecht über das riesige Angebot an Spiel-Modi. Gewählt wird zwischen Ski fahren, Wettbewerben im Freestyle-Snowboard und alpinem Snowboarden. Insgesamt werden 14 Fahrer angeboten, die sich allerdings nur für einen bestimmten Wettbewerb einsetzen lassen. Im Championship-Modus der alpinen Wettbewerbe entscheidet man sich zwischen Abfahrt und Slalom bzw. Super G beim Skifahren. Die Freestyle-Snowboarder bügeln drei komplexe Pisten herunter und können im Sprungwettbewerb Punkte für besonders abgefahrene Stunts einheimsen.

in:former

Springt während der Snowboard-Fahrt permanent Grab-Moves. Diese Figuren sind leicht zu stehen und bringen Euch immer wieder 60 Punkte. Wenn Ihr Doppel-Loops in der Luft macht, solltet Ihr die Schanze schon genau kennen, andernfalls endet das Kunststück mit einer Bruchlandung. Während der Abfahrten haltet Ihr die Hock-Taste permanent gedrückt und setzt zusätzlich die Taste für enge Kurven ein. Andernfalls habt Ihr gegen die starken Computerfahrer keine Chance



Hat man sich im Flachstück festgefahren, fehlt es oft schwer, wieder auf Geschwindigkeit zu kommen

Vor dem Start sollte man ein geeignetes Sportgerät kostenfrei erstehen, zur Auswahl stehen Skier und Boards von Rossignol, DynaStar, K2, Nidecker, Oxygen, Salomon oder Burton.

Mit Liebe zum Schnee

Bevor man grünes Licht für Abfahrtslauf oder Slalom erhält, begeben sich fünf Konkurrenzfahrer auf die Piste, die man nach bester Ridge Racer-Manier einholen muß. Ohne die geeignete Fahrtechnik erreicht man kaum die vorderen Ränge und damit die anfangs nicht anwählbaren Zusatzstrecken. Hier stört die etwas irritierende Körperhaltung der Snowboarder den geschwindigkeitssüchtigen Rennspielfanatiker, denn der Sportler steht auf dem Brett, als hätte er einen Besenstil verschluckt. In die Hocke geht er nur, wenn er sich auf einen Sprung vorbereitet, dies kostet aber eher Geschwindigkeit. Zudem bleibt man öfters ausgebremst von einem Hindernis auf flacher Strecke stehen, was die Konkurrenz natürlich gnadenlos ausnützt. Als alpiner Skifahrer kann man hingegen von Anfang an die gewohnte Abfahrtshocke einnehmen, die man tunlichst auch nicht mehr aufgeben sollte, sonst verringert sich die Endgeschwindigkeit rapide. Des weitern beschränkt sich die Pflicht beim Snowboarden nicht allein aufs rasante Abreiten des Hanges, man muß auch eine bestimmte Anzahl an Punkten erringen, was immer wieder zu haarsträubenden Stunts führt. Jeder Lauf kann mittels Replay nocheinmal studiert werden, eine Time Trial-Funktion mit Ghost Driver fehlt ebensowenig wie der Split-Screen für das Duell zweier menschlicher Kontrahenten, wobei der vertikale Screen nur mittels Cheat freigeschaltet werden kann.

Grafisch überzeugt Snow Racer 98 auf der ganzen Linie, einzig das etwas blockartige Auftauchen der Grafik und die teilweise minimal zu langsame Fahrt kann als Minuspunkt gewertet werden. Wie von den französischen Programmierern gewohnt, wurden auch die Soundeffekte mit viel Liebe zum Detail eingefügt. In puncto Gameplay fehlt die Analog-Unterstützung, ansonsten kann man die Steuerung als solide, allerdings nicht überragende Rennspielsteuerung bezeichnen. Die Kunststücke werden mittels der L- und R-Tasten ausgelöst, mit der Dreieck-Taste kombiniert man Drehungen und Überschläge.

Snow Racer setzt sich zusammen mit Coolboarders 2 an die Spitze der PlayStation-Snowboardcharts. Als zusätzliches Schmankerl besteht auch die Möglichkeit, mit alpinen Skifahrern zu spielen. Aufgrund ellenlanger Strecken, hervorragender Grafik, gutem Sound und brauchbarer Steuerung ist Snow Racer 98 trotz Frühling und Tauwetter ein zeitgemäßer Rennspielspaß.

spielerprofil

Arcade-Freunde und Wintersportfans werden Snow Racer zu schätzen wissen. Auch Besitzern von Coolboarders 2 kann man das Produkt durchaus ans Herz legen.

schwierigkeit

Einstellbar. Auf Easy gibt es kaum Probleme, während man auf Hard schon übermenschlich gut fahren muß.

genrekollegen

Siehe Kästen



8 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 7

Spieler: 1-2
Level: ..... 18 Strecken
Besonderheiten: ..... Passwort

Hersteller: ..... Laguna
Entwickler: .... P.A.M. Dev./Infogrames
Testmuster: ..... Laguna

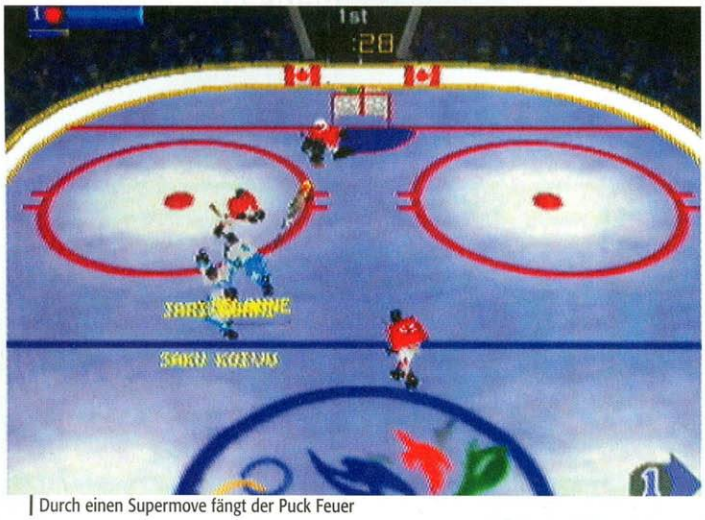
Veröffentlichung: ..... Erhältlich
Ca. Preis: ..... 99,- DM

GENRE : SPORTS

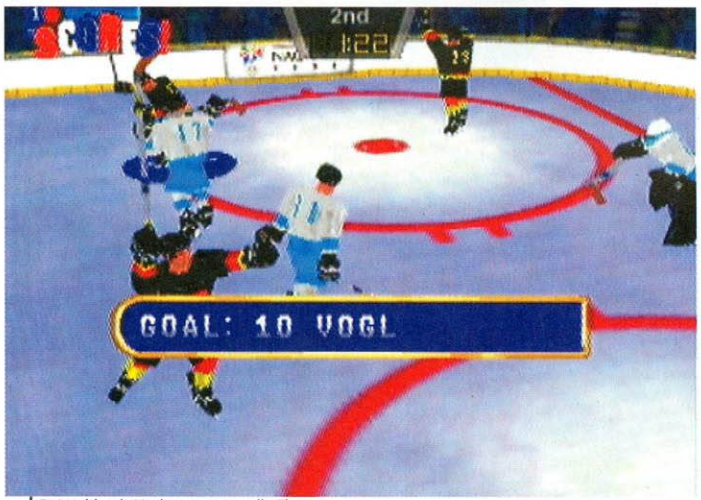
Holger Gößmann - Fabian Döhla

Nagano Olympic Hockey

Befinden Sie sich auf Seite 50?
__ JA // __ NEIN
>Falls JA: weiterblättern >> Bei NEIN: nochmal lesen



Durch einen Supermove fängt der Puck Feuer

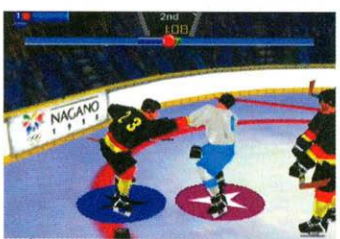


Deutschlands Vogl scort gegen die Finnen

Kaum sind die olympischen Fanfaren verstummt, so geraten die friedlichen Wettkämpfe von Nagano, obwohl sie für die deutschen Athleten außerordentlich erfolgreich waren, in Vergessenheit. Etwas verspätet erreicht uns nun Nagano Olympic Hockey und ruft uns das spektakuläre Eishockeyturnier nochmals ins Gedächtnis. Leider ist vorliegendes Machwerk weder spektakulär noch spannend. Denn schon beim ersten Einschalten erkennt das geschulte Auge Midways Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 wieder, das schon in Ausgabe 2/98 für wenig Begeisterung sorgen konnte. Wie damals so kann man auch bei diesem Spiel zwischen zwei grundlegenden Spielmodi wählen, nämlich Arcade und Simulation, wobei letzterer kaum das hält, was der Name verspricht. Im Arcade-Modus gehen je drei Kufencracks plus Torhüter auf die Jagd nach der Hartgummischeibe. Außerdem wird der Spielverlauf durch ein paar Gags aufgelockert, z.B. verwandelt sich der Goalie bei bestimmten Situationen in eine Wand oder wird von einem Superschuß samt Tor an die Bande geschmettert. Man kann entweder in Exhibition-Modus oder im olympischen Turnier die Holzschläger kreuzen. Fleißige können vorher noch ein paar Trainingsstunden für bessere Schußtechnik oder besseres Offen-



Der Goalie wird vom Superschuß samt Tor an die Bande geschmettert



Wie bei jedem Eishockey-Game: Prügeleien dürfen nicht fehlen

siv- bzw. Defensivverhalten einlegen. Sollte man sich für das Olympiaturnier entscheiden, kann man entweder eines der schwächeren Teams durch die original Nagano-Vorrunde führen oder gleich in die Endrunde oder die Play-offs einsteigen.

Der olympische Geist

Es mag ja noch einigermaßen in Ordnung sein, mit schlechten Sportspielen zu den olympischen Spielen ein wenig Kohle in die leeren Kassen zu schaufeln. Aber was sich Midway erlaubt, grenzt an eine Frechheit. Man nehme ein altes und zudem auch noch schlechtes Game, schreibe den Namen der japanischen Austragungsstätte darauf und male das olympische Symbol auf die Mitte der Eisfläche - fertig! Bei solch dreister Kommerzialisierung dreht sich Baron de Coubertin sicher im Grabe um! Doch kommen wir nach der moralischen nun zur fachlichen Kritik. Nagano Olympic Hockey mag zwar für einen kleinen Zock zwischendurch recht unterhaltsam sein, doch kann ich niemandem den Kauf dieses viel zu hektischen Eishockeys ernsthaft ans Herz legen. Wie ein aufgescheuchter Hühnerhaufen flitzen die Kufencracks ohne Ordnung - und teilweise auch ohne Orientierung- von einem Tor zum anderen und versuchen, die Hartgummischeibe irgendwie am Torwart vorbei zu bekommen; Ausspielen ist nicht möglich, auch wenn Ihr zu dritt vor dem Kasten steht. Erschwerend kommt hinzu, daß die Steuerung auch noch ziemlich schwammig geraten ist. Dementsprechend chaotisch geht es dann natürlich auch in der Verteidigung zu. Auf Strafzeiten braucht man auch keinerlei Rücksicht zu nehmen, denn Powerplay-Formationen entstehen ja auch nicht. So bleibt ein hektisches Tastengedrücke mit mittelmäßiger Grafik, nervigem Reporter und schlechtem Gameplay.

in:former

Die vielversprechendsten Aktionen sind Direktabnahmen nach einem Quer- oder Rückpaß. Manchmal sind allerdings auch Abpraller von Erfolg gekrönt. Dazu zündet man mit der Schlagschußtaste auf den gegnerischen Kasten und hämmert danach auf die Direktabnahme-Taste.

Spielerprofil

Nagano Olympic Hockey ist allerhöchstens für Eishockeyverrückte interessant, die Wayne Gretzky's 3D Hockey noch nicht ihr eigen nennen. Alle anderen machen einen weiten Bogen um dieses Modul.

schwierigkeit

Einstellbar. Die Stärke der Feldspieler nimmt bei steigendem Schwierigkeitsgrad deutlich zu. Der Goalie hingegen bleibt auf fast allen Stufen gleich gut.

genrekollegen

NHL Breakaway 9/10 (N64, FG 3/98) Wayne Gretzky 98 5/10 (N64, FG 2/98) NHL 98 10/10 (PSX, FG 11/97)

Bei nüchterner Betrachtung bleibt von Nagano Olympic Hockey nicht mehr übrig als der Name, der dieses Game interessant macht. Aber daß große Namen nicht reichen, hat das olympische Eishockeyturnier ja eindrucksvoll unter Beweis gestellt, als die Tschechen den hochbezahlten NHL-Stars ein Schnippchen schlagen konnte. Bleibt zu hoffen, daß dies ebenso für die Videospielbranche gilt; von uns jedenfalls gibt es für die Frechheit, ein Spiel unter anderem Namen nochmals zu veröffentlichen, noch einen Punkt weniger als für Wayne Gretzky 98 - wegen Mißachtung des olympischen Gedankens!



Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

>>AERO(BIG) G.A.U.<<

Aero Gauge



Danger! Sobald der futuristische Gleiter von blauen Blitzen umgeben ist, droht höchste Gefahr. Nur das Ansteuern der energiespendenden Power-Fields schafft jetzt noch Abhilfe



High-Speed-Orgie: Die roten Kondensstreifen signalisieren den Einsatz der Turbo-Funktion, die in ihrer Anwendungsdauer allerdings durch eine Temperaturanzeige begrenzt ist

extreme-G zieht weite Kreise: Mit Aero Gauge ist in Japan nun der erste richtig dreiste Klon erschienen. In der dritten Dimension jagt man mit futuristisch anmutenden Gleitern durch verwinkelte Kurse und versucht ganz nebenbei, die Pole Position inne zu behalten. Klingt langweilig? Richtig, denn dieser Rennspielverschnitt setzt wirklich in keiner Disziplin auch nur annähernd Maßstäbe. Die wichtige Steuerung wurde zwar kompetent umgesetzt, alle Befehl des Analogsticks werden direkt vermittelt und geben dem Spieler ausreichend Kontrolle über das teilweise recht hektische Geschehen. Im Gegensatz zum Vorbild von Acclaim spielt die Gravitation aber nur eine untergeordnete Rolle, Ausflüge nach oben und unten stehen also permanent auf der Tagesordnung und sind oftmals sogar dringend nötig, um enge Tunnel und energiespendende Verzweigungen ohne zeitkostende Kollision zu nehmen.

Extrem unnötig

Die Flut an gerade mal durchschnittlichen Nintendo 64-Titeln nimmt weiterhin zu. Es grenzt schon fast an eine Frechheit, angesichts solch hochwertiger Konkurrenz wie Mario Kart, Wave Race, 1080°, Diddy Kong Racing oder extreme-G ein solch minderwertiges Produkt zu veröffentlichen. Besonders die Grafik verdient eine Schelte: Obwohl der bei Programmierern beliebte Nebeleffekt exzessiv eingesetzt wird, leidet die Engine unter permanenten Pop-Ups, die regelmäßig zu unnötigem Kontakt mit den Streckenbegrenzungen führen. Komplette Bergmassive erscheinen erst Sekundenbruchteile vor einem unvermeidbaren Crash, und zahlreiche Röhrensysteme geben unfreiwillig Einblick auf spätere Streckenabschnitte. Zwar ist die Optik von Aero Gauge insgesamt relativ abwechslungsreich, jedoch ist diese Tatsache zu vernachlässigen, da es einem nach spätestens zwei Stunden egal ist, ob man jetzt durch eine lavadurchzogene Felsstrecke oder über einer Küstengegend auf Rekordhatz geht. Lediglich der Championship-Modus und ein kurzweiliges Zwei-Spieler-Match motivieren den Genrefan auch zu längeren Spielsitzungen, soweit man vorher eine Sicherheitsvorkehrung trifft, sprich den monotonen Technosoundtrack im Optionsmenü deaktiviert.

Selbst vor einem Jahr hätte Aero Gauge auf dem Nintendo 64 einen schweren Stand gehabt. Gerade das Rennspielgenre gehört wohl zu den besten Disziplinen der 64-Bit-Konsole, weshalb der Release dieses technisch veralteten Produkts einen gewagten Schritt darstellt. Gäbe es die mächtige Konkurrenz aus dem Hause Nintendo nicht, hätte das leider nur durchschnittliche Rennspiel eine Existenzberechtigung, so kann man unter dem Strich aber nur zum ausführlichen Antesten raten, nicht zuletzt da man bei Probe bereits an einem extreme-G-Nachfolger arbeitet.



Technisch leistet sich der Zwei-Spieler-Modus keine großartigen Schwächen



Der grün leuchtende Nebel signalisiert die Aufladung der Gleiterenergie



Enge Röhrensysteme sind ein Hauptelement des Streckendesigns, vor allem in der First-Person-Perspektive sorgen sie für regelrechte Schwindelanfälle

spielerprofil

Besitzer eines Nintendo 64 mit einer Vorliebe für futuristische High-Speed-Racer greifen erst nach ausführlichem Testflug zu

schwierigkeit

Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad als moderat einzustufen, da die Steuerung ohne größere Probleme von der Hand geht. Lediglich in den oberen Championship-Wettbewerben sollte man etwas Geduld mitbringen und das Turbo-Feature ausgiebig nutzen.

genrekollegen

extreme-G 10/10 (N64, FG 11/97), Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 2/97), Diddy Kong Racing 10/10 (N64, FG 12/97), 1080° 9/10 (N64, FG 5/98)

informer

Futuristische Rennspiele und kein Ende: extreme-G befindet sich seit längerem in den Läden und auch an einem Nachfolger des Erfolgstitels wird bereits eifrig gearbeitet. Mit F-Zero X steht zudem ein weiterer Genrevertreter in den Startlöchern, der bereits im Preview für staunende Gesichter sorgte. Zocker mit einem Faible für Weltraumgleiter kommen dieses Jahr also absolut nicht um das Nintendo 64 herum.



Fabian Döhla - Holger Gößmann



Mystical Ninja - starring Goemon



Leitern, Plattformen, Trampolins: Goemon ist ein flexibles Allround-Talent



Hektisch: Wollt Ihr diesen Fässern ohne Energieverlust entkommen, so sind gute Reaktionen die Grundvoraussetzung

Das eiserne Warten der Goemon-Anhänger wird doch noch belohnt: Nachdem der vorliegende Nintendo-Titel in Japan unter dem Namen Goemon 5 zu den ersten Ankündigungen für das Nintendo 64 zählte, ist zwischenzeitlich auch eine englischsprachige Fassung für den Pal-Release fertiggestellt. Hauptdarsteller Goemon hat wie viele seiner Kollegen den Sprung in die dritte Dimension gewagt (siehe auch Special) und bewegt sich nun ganz im Stile des Klempners aus Brooklyn durch seine räumlich gestaltete Umgebung. Doch nicht nur hier sollte der Vergleich zum König aller Jump'n Runs angestrengt werden, denn auch die zahlreichen Hüpf- und Kletterpassagen scheinen ihren Ursprung im Nintendo-Lager zu haben. Man setzt also auf völlige Bewegungsfreiheit, lediglich Wände und Bergmassive beschränken den Forschungsdrang der niedlichen Spielfigur. Apropos niedlich, wer mit dem stark geschmacksabhängigen Japanocharme nichts anfangen kann, wird sich mit Goemon definitiv nicht anfreunden. Alle Dörfer, Gegner und sonstige Charaktere sehen aus wie aus einem japanischen Vorschulmalbuch, Kulleraugen sind also das tragende Element. Nicht daß wir uns falsch verstehen, bei der Nachbildung der Gebäude wurde durchaus Wert auf Authentizität gelegt, allerdings mag die gebotene Grafikkost auf Europäer etwas zu kraß wirken. Hauptkritikpunkt ist jedoch nicht der Darstellungsstil sondern die überholte technische Konvertierung. An Nebelschwaden hat sich der Nintendo-Zocker mittlerweile hoffentlich gewöhnt, denn auch dieses Produkt setzt voll und ganz auf die trendige „Verschleierungstaktik". Merklich schlimmer fallen allerdings die regelmäßig auftretenden Slowdowns ins Gewicht und auch die Lichteffekte im Inneren des Vulkans (kennen wir das irgendwoher?) sind für eine 64-Bit Hardware mit diesen Grafikfähigkeiten viel zu mager.



Versteckte Items finden sich bevorzugt in luftigen Höhen



Alle vier Helden verfügen über unterschiedliche Waffen, dazu kommt noch ein Gesamtinventar, daß von allen benutzt werden kann



Haarige Jump'n Run-Passagen sind keine Seltenheit, insgesamt kann man Mystical Ninja aber dennoch als gelungenes Action-Adventure bezeichnen



Hinweisschilder geben ähnlich wichtige Auskünfte wie ihre Kollegen in Mario 64, warum die Bildschirmtexte nicht eingedeutscht wurden, bleibt ein Rätsel - schon Mystical Ninja auf dem SNES bot deutsche Texte

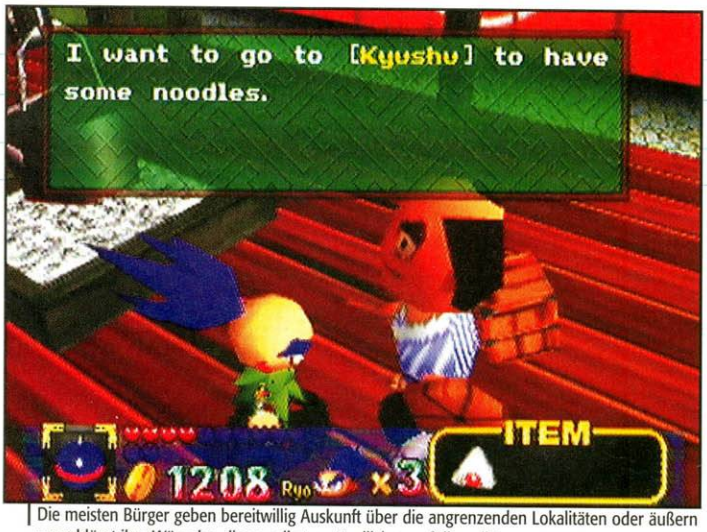
in:former

Obwohl auch in Deutschland eine relativ große Fangemeinde besteht, wurde nur der erste Teil der Serie bei uns veröffentlicht. The Legend of Mystical erschien für das Super Nintendo und bot als eines der ersten Third-Party-Produkte deutschen Bildschirmtext. Größter Unterschied zur Nintendo-64 Variante war mit Sicherheit der geniale Zwei-Spieler-Modus, der dank „Hucke-Pack-Funktion" für den ein oder anderen Lacher gut war.





Die Karte am linken Bildrand gibt Auskunft über den momentanen Standpunkt der Heldenfigur, verschiedene Ebenen werden allerdings nicht berücksichtigt



Die meisten Bürger geben bereitwillig Auskunft über die angrenzenden Lokalitäten oder äußern unverblümt ihre Wünsche, die es selbstverständlich zu erfüllen gibt



Außerhalb der Dörfer herrscht eine gewisse Tristeste, die langen Märsche werden lediglich von vereinzelt auftauchenden Gegnern gestört. Im Verlaufe des Spiels werden solche nervigen Aktionen durch einen Flugdrachen oder hilfsbereite Reisebüros unterbunden



Kleiner Tip am Rande: Um sich mittels der Chain-Pipe elegant über Abgründe zu schwingen sollte man so weit nach vorne gehen, daß die Spielfigur anfängt wie wild mit den Armen zu rudern



Danger: Durch herabfallende Gegenstände wird die Lebensenergie permanent geschmälert, leider verschafft die ungünstige Kameraperspektive keine Abhilfe



Winzig: Eine Spielfigur schrumpft auf Zwergenformat und erreicht so vorher unbegehbare Abschnitte

The story so far

Eine Hintergrundgeschichte gehört zum guten Ton, auch Mystical Ninja will da nicht außen vor bleiben und präsentiert eine Story rund um die momentan populären UFOs, die im Gegensatz zu Independence Day diesmal bei ihrer Invasion sorgsamer vorgegangen sind und ganz Japan unter Kontrolle gebracht haben. Außerhalb der Städte steht man also im direkten Feindkontakt und hat sich der Übermacht mittels diverser Waffen (Wurfkette, Hammer etc.) zu erwehren. Besiegte Gegner hinterlassen genretypisch Geld oder Lebensenergie, die sich ähnlich wie bei Zelda im Verlaufe des Spiels hinsichtlich des Umfangs ausbauen läßt. Andere essentielle Gegenstände erhält man in einer Vielzahl von Fällen nur nach ausführlichem Plausch mit der freundlich gesonnenen Bevölkerung, wer trotzdem noch auf dem Schlauch stehen sollte, erhält beim Orakel käuflichen Beistand. Wenn man sich dann eh schon in einem Dorf befindet, sollte dieser Anlaß auf jeden Fall auch für die Aufstockung der Energiereserven genutzt werden, alternativ kann man seinen Fortschritt auch auf einem Memory Pak verewigen.

spielerprofil

Nur wer das Warten auf Zelda: Ocarina of Time partout nicht mehr aushält, sollte Mystical Ninja: Starring Goemon kaufen. Fans geraten in einen Gewissenskonflikt: Trotz abnehmender Qualität die Sammlung komplettieren oder das Geld für bessere Titel sparen?

schwierigkeit

Profis haben mit Mystical Ninja keine ernsthaften Probleme, in Notfällen hilft ein Orakel (gegen Barzahlung) weiter.

genrekollegen

Bis auf das noch nicht erschienene Zelda: Ocarina of Time sieht es auf dem Nintendo 64 leider recht düster aus

Nur keine Langeweile aufkommen lassen!

So und nicht anders lautet das Motto dieser Mischung aus bewährten Jump'n Run Elementen und Adventureeinlagen. Gerade wenn man anfängt sich nach Abwechslung zu fragen, wird man ohne Umschweife in einen Battle-Mech gesetzt und kämpft gegen überdimensionierte Oberschergen. Andere Zwischenspielchen lockern den Spielablauf weiter auf, wenn auch erwähnt werden sollte, daß sie zielgruppentechnisch eher das jüngere Publikum ansprechen. Dies gilt wohl auch für den Rest des Spiels, den weder die krampfhaften Humorversuche der englischen Übersetzung noch das Styling der Endgegner lockt verwöhnte Abenteurer hinter dem Ofen hervor. Ansatzweise kann Mystical Ninja zwar in jeder Disziplin gefallen, der letzte Kick sprich innovative Elemente werden aber schmerzlich vermißt, die etwas flache Story ist hierbei nicht ganz unschuldig. Man fühlt sich in der virtuellen Welt nie richtig zu Hause, obwohl bereits die Zelda-Serie vorgemacht hat, wie man eine richtiggehende Bindung zu einem künstlichen Aufenthaltsort schaffen kann.

Mystical Ninja - Starring Goemon wirkt auch nach mehrere Stunden intensivem Spielen wie ein Produkt, das an elementaren Stellen nicht mit der letzten Konsequenz fertiggestellt wurde. Die Idee mit den vier wählbaren Spielfiguren ist zwar grundsätzlich positiv zu bewerten, jedoch hat dieses Feature zu selten Auswirkungen auf das Spielgeschehen, weshalb man es leider in die Schublade „Augenwischerei" befördern muß. Aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten sollten sich Adventurefreunde mit Jump'n Run-Sympathie den Kauf überlegen, allerdings sollten gleichzeitig auch ein paar Ohrenstöpsel mitgenommen werden, denn akustisch schlägt dieses Sequel dem Faß den sprichwörtlichen Boden aus.



Grafik	7
Sound	4
Gameplay	8

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Pak
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Ende April
Ca. Preis:	149,- DM

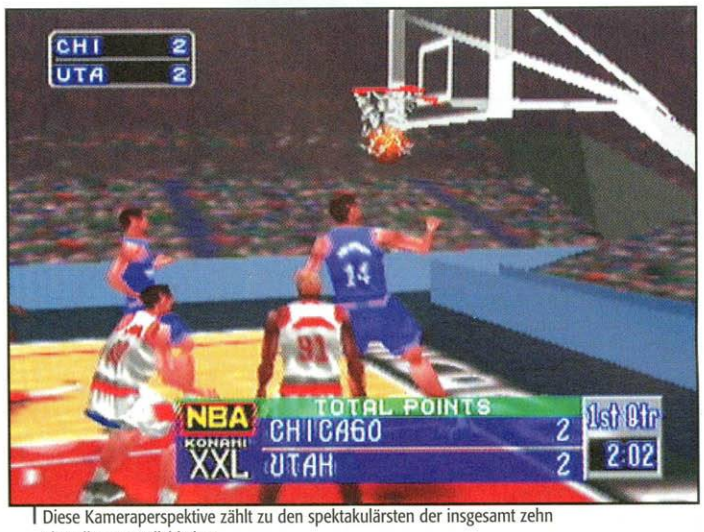
Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>>DONALD DUNK WAS HERE<<

NBA Pro '98



Wählt man eine der Seitenperspektiven, so werden die Spieler im vorderen Bereich des Bildes größer dargestellt



Diese Kameraperspektive zählt zu den spektakulärsten der insgesamt zehn Einstellungsmöglichkeiten

Die Schwemme an Basketballtiteln nimmt kein Ende: Nach langer Wartezeit kommt nun endlich auch wieder ein Vertreter für das Nintendo 64 auf den Markt. Bisher hatten die Besitzer der 64-Bit Konsole bis auf das gerade mal überdurchschnittliche NBA Hang Time nicht viel zu lachen, besonders Fans, die mehr Wert auf den Simulationsaspekt denn auf Fun-Sports legen, schauen bis zum heutigen Zeitpunkt leider in die sprichwörtliche Röhre. Eines vorneweg: Auch wenn das Spiel bei Importhändlern unter dem Namen NBA - In the Zone '98 gehandelt wird, hat es leider absolut keine Verbindung zu den mehr als guten PlayStation-Titeln. Weder die Steuerungselemente noch die Grafik sind an die hausinterne 32-Bit-Konkurrenz angelehnt, stattdessen bekommt man ein völlig neues Bild geboten. Bevor man sich jedoch auf dem Court einfindet, gilt es, sich wieder einmal durch die diversen Menüs samt deren Unterpunkte zu arbeiten. Statistikfanatiker erfreuen sich an den aktuellen Daten der Saison 97/98, die sich in zahlreichen Varianten auf den Screen bringen lassen; wer mit solchem Beiwerk nichts anzufangen weiß, stürzt sich gleich in den hektischen Kampf um möglichst viele Körbe.

in:former

Wer sich schon lange mit der Anschaffung eines weiteren MemoryPaks beschäftigt, bekommt mit NBA Pro '98 endlich einen handfesten Grund geliefert. Das Spiel benötigt zur Freude der Speicherkarten-Hersteller eine komplette Karte, solche Auswüchse war man bisher meistens nur von Rollenspielen gewöhnt.



Wer beim Freiwurf erfolgreich sein will, benötigt ein ruhiges Händchen

Nebel auf dem Basketballcourt?

Geht es dann endlich zur Sache, wischt man sich mehrmals verwundert die Äuglein. Hat da jemand vergessen, den Monitor abzustauben? Das gesamte Geschehen wirkt wie so oft unglaublich weich, man könnte meinen, die zuständigen Grafiker hätten sich intravenös mehrere Liter Lenor injiziert. Leider ist das Gameplay ebenso „soft", man sucht verzweifelt nach einer imaginären Peitsche, die den Sportlern richtig Dampf macht. Der permanente Einsatz des Turbo-Features hilft auch nicht aus der Klemme, da die Energiereserven der Spieler sonst schnell zu Neige gehen. Zumindest leidet die Steuerung nicht zu sehr an dem fehlenden Gamespeed, alle Befehle, egal ob Dunking, Pass oder Täuschmanöver, lassen sich problemlos ausführen. Jedoch sollte man versuchen, sich schleunigst die wichtigsten Grundzüge einzuprägen, da die computergesteuerten Gegner ihren Job sehr ernst nehmen. Ohne ordentlichen Spielaufbau läuft nichts, Einzelaktionen tragen auch nur unwesentlich zum Anwachsen des Punktekontos bei. Aber keine Sorge, nach einer gewissen Einspielphase bekommt man jede der 29 authentischen Mannschaften gut in den Griff und hat aufgrund der fabelhaften Court-Atmosphäre letztendlich doch noch seinen Spaß. Die Zuschauer feuern die Aktiven frenetisch an, und der englische Kommentator gibt zu jeder Zeit seinen Teil zum Geschehen auf dem Platz ab.



Der Replay-Modus läßt einen besonders tolle Dunks nochmals betrachten. Neben der Standardkonfiguration kann die Kamera auch frei auf dem Court bewegt werden



Um die gegnerische Abwehr auszuspielen, sollte verstärkt auf Täuschungsmanöver zurückgegriffen werden, gerade gegen die All-Star Teams sieht man ansonsten alt aus

Mit NBA Pro '98 haben die leidgeplagten Nintendo-Besitzer nun endlich ihre erste richtige Basketballsimulation. Allerdings krankt das Spiel am trägen Spielablauf, der zusammen mit der stark verschwommen Grafik Anlaß zur Kritik gibt. Zahlreiche Optionen, die NBA-Lizenz, eine geglückte Steuerung und die famose Atmosphäre verhindern eine schlechtere Wertung.

spielerprofil

NBA-Fans, die endlich eine reinrassige Simulation in ihr Regal stellen wollen, greifen zu.

schwierigkeit

Aufgrund der stark aufspielenden Computergegner gehört NBA Pro '98 zu den schwereren Sportspielen. Absolute Rookies sind bei diesem Titel an der falschen Adresse.

genrekollegen

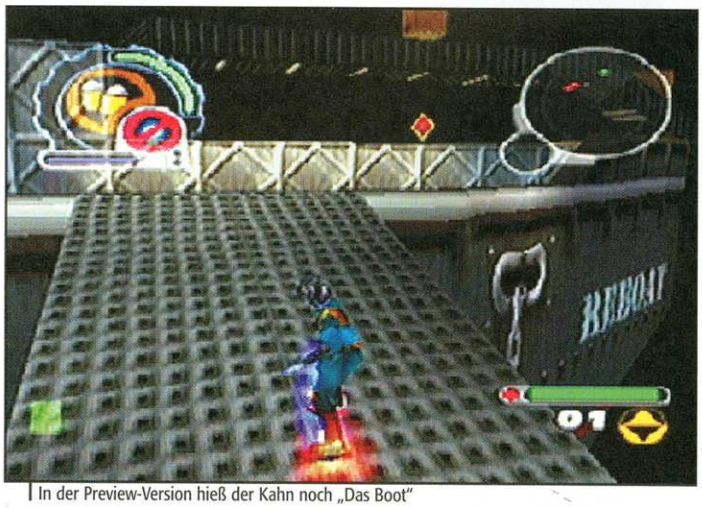
NBA Hang Time 7/10 (N64, FG 4/97), NBA In the Zone 2 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Fastbreak 8/10 (PSX, FG 2/98)



Philipp Noack - Fabian Döhla

ReBoot





In der Preview-Version hieß der Kahn noch „Das Boot"



Punktgenaue Sprünge erfordern eine Menge Übung und können recht frustrierend sein

„Bahnen Sie sich als wilder, unaufhaltsamer Held Ihren Weg durch eine dreidimensionale Cyberspace-Welt!", verspricht die Presse-Information in Bezug auf den neuesten Titel aus dem Hause Electronic Arts.

ReBoot basiert auf einer in den USA und Kanada seit 1994 erfolgreichen, komplett im Computer kreierten TV-Serie. Im Mittelpunkt steht der blauhäutige Bob und seine Abenteuer in Mainframe, einer virtuellen Metropole, die unter ständiger Bedrohung durch den Oberfiesling Megabyte steht. Auch in der PlayStation-Umsetzung geht es darum, als Spieler in Bobs Haut zu schlüpfen und die teuflischen Plänen des Cyber-Schurken kräftig zu sabotieren. In insgesamt 21 3D-Stages muß jede Menge geballert und aufgesammelt werden. Jeder Level stellt eine eigene kleine dreidimensionale Welt dar, in der wir uns als Bob völlig frei bewegen können. Das primäre Ziel ist jeweils die Vernichtung hell pulsierender Zeitbomben, die, einmal gezündet, nichts als Schutt und Asche zurücklassen. Bob besitzt zu seiner Verteidigung gegen die unzähligen kleinen Schergen von Megabyte eine vielseitig verwendbare Waffe namens Glitch. Durch Aufsammeln geeigneter Extras kann man deren Durchschlagskraft enorm verstärken, außerdem liegen jede Menge Spezialwaffen teilweise recht trickreich versteckt in den Stages herum. Innovativ sind hier „Vampire" (ziehen dem Gegner Energie ab und überträgen sie anschließend auf Bob) und der „Anti-Virus" (veranlaßt getroffene Feinde, sich gegen ihre eigenen Leute zu stellen).



Dem Flamethrower widerstehen die Gegner nicht allzu lange



Mit dem richtigen Anlauf und einer Sprungschanze erzielt man erstaunliche Weiten

in:former

Nutzt den Radar so häufig wie möglich, er ist Eure beste Orientierungshilfe. In den leichten Anfangsrunden sollte man soviele Extras und One-Ups sammeln wie möglich, alle einmal gefundenen Items bleiben für den Rest des Spiels in Eurem Besitz. Lernt die Position der Zeitbomben auswendig und verwendet dieses Wissen nach einem Fehlversuch zu Euren Gunsten.

spielerprofil

Freunde unkonventioneller Science-Fiction, die in einer hübschen dreidimensionalen Umgebung actionlastig verpackt wurde. Die Fans der Serie dürften ebenso Gefallen an der Vorstellung finden, den Held selbst steuern zu können.

schwierigkeit

Electronic Arts hat darauf geachtet, daß sich Anspruch im Laufe der 21 Level langsam aber stetig steigert. Durch die Möglichkeit, nach jeder Stage abspeichern zu können, bleibt ReBoot zu jeder Zeit „schaffbar".

genrekollegen

Indiziert!



Diese Fenster bringen Bob in den nächsten Level

3D-Action der abgefahrenen Art

Wer ReBoot das erste Mal startet, wird, überschüttet mit den vielen Features, etwas Zeit benötigen, durch das anfangs verwirrende futuristische Design hindurch den roten Faden zu erkennen. Spätestens nachdem ihm die erste Zeitbombe um die blauen Ohren geflogen ist, dürfte jedoch alles klar sein. Zwischen der Entsorgung dieser tödlichen Items hat man genügend Zeit, die Level nach verborgenen Extras zu durchkämmen. Als besonders wertvolle Hilfe hat sich dabei der Radar erwiesen, er zeigt nämlich nicht nur die Position aller Feinde und Bomben, sondern auch die der Extras in unmittelbarer Umgebung. Schade nur, daß er zweidimensional ist, die Runden aber in der dritten Dimension dargestellt werden. Bei der Optik hat sich Electronic Arts nichts vorzuwerfen, man steuert Bob auf seinem Hover-Board flüssig durch die teilweise recht umfangreichen virtuellen Welten. Apropos „Steuern": ReBoot wurde ganz offensichtlich für den Gebrauch des Analog-Controllers programmiert. Mit dem Standard-Digital-Joypad hat man an manchen Stellen seine liebe Mühe mit der schwammigen Steuerung. Wenn deswegen dann ein Sprung auf der höchsten Ebene nicht gleich gelingt und man sich anschließend auf der untersten Plattform wiederfindet, kommt schnell Frust auf. Ein weiteres Manko ist in meinen Augen der ewig gleiche Ablauf: Level auskundschaften, Bomben auf Abruf entschärfen, Schlüssel suchen und ab ins Exit-Window. Im folgenden Abschnitt beginnt das Spielchen dann von vorne. Etwas Abwechslung bringen hier zum Glück die vielen unterschiedlichen Boss-Charaktere rein.

Wer ein analoges Pad und ein Faible für 3D-Action mit einer abgefahrenen Cyber-Aufmachung und einem ungewöhnlichen Level-Design hat, sollte ReBoot in die engere Wahl ziehen. Leider vermag die faire Speicher-Option nicht die oben geschilderten spielerischen Unstimmigkeiten aufzuwiegen.



Grafik	7
Sound	7
Gameplay	6

Spieler:	1
Level:	21
Besonderheiten:	Memory Card, Analog-Support
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Julian Ossent - Stefan Hellert

Diablo



Im Dorfzentrum findet Ihr Cain und den Schmied, die beiden wichtigsten Personen für Eure Ausrüstung



Der Infravision-Spell ermöglicht Euch, die Gegner auch hinter Wänden zu entdecken

Jedes Jahr erscheinen unzählige neue Titel auf dem Markt. Viele sind kaum einen Blick wert, einige haben durchaus annehmbare Qualität, wenige sind wirklich uneingeschränkt zu empfehlen. Aber die absolute Ausnahme sind Spiele, die grandios einfach und doch innovativ sind, leicht zu verstehen und doch komplex. Eine dieser Ausnahmen ist sicherlich Blizzards Diablo, das Anfang letzten Jahres für den PC erschien und zu einem der erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten avancierte. Jetzt, knapp ein Jahr später, bedenken uns Blizzard und Electronic Arts mit einer Umsetzung für die PlayStation. Doch worum genau geht es bei diesem Action-Adventure? Nun, das Prinzip ist einfach und eben doch genial. In einem kleinen Dorf unweit der Grenze zum östlichen Imperium geschehen neuerdings merkwürdige Dinge. Der Sohn des Königs Leoric wurde vom Erzbischof der Gegend dazu verleitet, in den Katakomben unterhalb der hier stehenden Kathedrale an einem mystischen Ritual teilzunehmen. Leider fehlt von den beiden seitdem jede Spur. Nachdem keiner



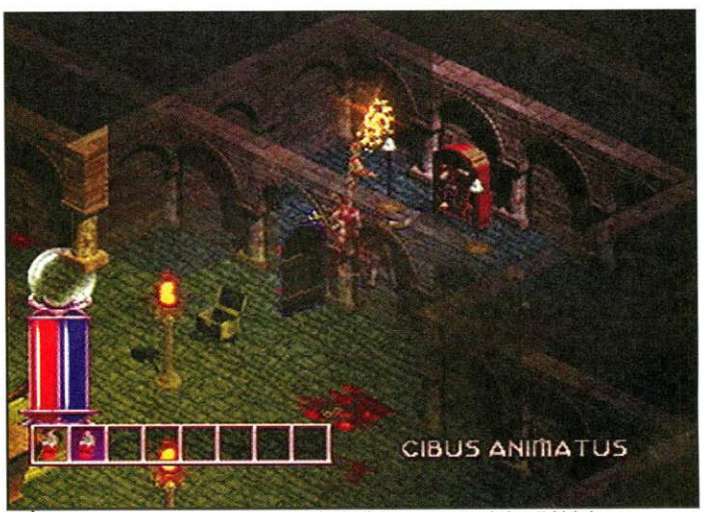
Die freien Felder im Inventory zeigen, wieviel Gegenstände Ihr noch aufnehmen könnt

der Suchtrupps, die den Prinzen und den Kirchenmann aufspüren sollen, je wieder zurückgekehrt ist, beschloß Leoric, selbst nach dem Rechten zu sehen. Eine schlechte Wahl, denn auch der Regent selber ward seitdem nicht mehr gesehen; doch seit diesem Tag dringt ein unheimliches Leuchten aus dem Gotteshaus und nachts hört man beängstigende Schreie und lautes Wehklagen aus den unteren Etagen. In dem friedlichen Dorf herrschen Angst und Schrecken, da die Bewohner befürchten, daß der Höllenfürst Diablo, der einst nach einer apokalyptischen Götterschlacht in einen Seelenstein verbannt wurde, seinen Weg zurück in das Reich der Lebenden gefunden hat, -und leider haben sie damit verdammt recht....

Neue Helden braucht das Land

Das einzige, was unserem kleinen Dorf jetzt noch helfen kann, ist ein Held, der in der Lage ist, sich mit den Mächten der Finsternis anzulegen, zu obsiegen und schließlich Diablo in sein steiniges Grab zurückzudrängen.

Ihr habt die Wahl zwischen drei Charakteren, einem Krieger, einer Diebin und einem Magier, die je eine unterschiedliche Spezialfähigkeit und vier verschiedene Charakterwerte besitzen. So ist der Krieger in der Lage, Waffen mit leichtem Qualitätsverlust zu reparieren, der Zauberer beherrscht dieses Handwerk für Zau-



In diesen Regalen findet Ihr wichtige Zauberbücher, um Eure magischen Fähigkeiten zu verbessern



Eine der ersten Quests ist normalerweise der tödlich verwundete Dorfbewohner, der Euch vom Butcher, einem mystischen Dämon, erzählt

in:former

Merkt Ihr, daß Ihr während einer Partie kein Land mehr seht, weil beispielsweise die Gegner zu schwer sind, startet einfach neu, der Charakter bleibt mit allen Werten und Gegenständen erhalten. Laßt magische Gegenstände erst identifizieren, nachdem Ihr sie habt reparieren lassen, das erspart Euch unter Umständen mehrere tausend Goldstücke. Wenn Ihr keinen Platz mehr im Inventar habt, legt wertvolle Gegenstände in der Stadt ab, dort könnt Ihr sie jederzeit wieder holen. Geht immer besonnen voran. Wenn die Gegnermassen zu groß werden, zieht Euch am besten hinter eine Tür zurück, hier kann nur einer nach dem anderen an Euch herantreten, das erhöht die eigenen Überlebenschancen beträchtlich.



Drei Charaktere mit unterschiedlichen Werten stehen zur Auswahl



Die Lavadämonen verfügen sowohl über Fernwaffen als auch über beträchtliche In-Fight-Stärke



Besonders gut gelungen sind die Lichteffekte, ob bei Fackeln, Zaubersprüchen oder Wurfgeschossen



Räume, in denen Extras zu finden sind, werden gewöhnlich besonders gut bewacht

spielerprofil

Diablo ist bedingungslos jedem Spielertyp, ob jung oder alt, Actionfreak oder Tüftler, zu empfehlen, nur die etwas Jüngeren sollten die Finger weglassen, Blizzards Meisterstück ist nämlich durchaus brutal.

schwierigkeit

In drei Stufen einstellbar und vom Level der Spielfigur abhängig, je nach Fortschreiten des Spiels langsam steigend.

genrekollegen

gibt es wirklich keine !!!!

berstäbe, wohingegen die Diebin in der Lage ist, Fallen zu entschärfen. Weiterhin unterscheiden sich die drei Protagonisten in der Wahl der Waffen: Nahkampf mit Schwert oder Axt für die harten Jungs, zielsicheres Schießen mit dem Bogen für die grazile Dame und starke Zaubersprüche von seiten des weisen Hexers. Im Dorf gibt es verschiedene Personen, die Euch bei Eurer Aufgabe unterstützen. Beim Schmied könnt Ihr Waffen kaufen und reparieren, der Heiler verkauft Tränke zur Auffrischung der Lebensenergie, und bei der Hexe erwirbt man Zaubersprüche, Mana-Tränke und magische Stäbe. Anfangs ist unser Held noch denkbar schlecht ausgerüstet, doch mit der Zeit wird er durch die Kämpfe erfahrener und findet immer mehr Gegenstände und Gold in den Dungeons, mit denen er sich besser zur Wehr setzen kann. Das Besondere an Diablo sind eben diese Dungeons. Denn anders als bei anderen Spielen des Genres sind die unterirdischen Labyrinthe nicht jedesmal gleich aufgebaut, sondern werden vor dem Betreten vom Computer per Zufallsgenerator mitsamt Insassen generiert. Dadurch habt Ihr die Garantie, selbst beim hundertsten Durchspielen nicht einmal denselben Level zweimal zu sehen, für die Langzeitmotivation mehr als perfekt. Auch das Spielprinzip ist eigentlich recht simpel. Ihr müßt alle Gegner niederstrecken, sind sie besiegt, brechen sie zusammen und hinterlassen meist Gold oder Gegenstände, zusätzlich erwirbt sich Euer Charakter dadurch wichtige Erfahrungspunkte. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Experience Points erreicht, dürft Ihr fünf Punkte auf die vier Grundcharakterwerte Stärke, Wendigkeit, Magie und Lebenskraft verteilen, unser Held steigt eine Stufe auf. Nach diesen Attributen richten sich die weiteren Fähigkeiten unseres Protagonisten, manche Waffen können nur mit einem bestimmten Stärkewert benutzt, manch mächtiger Zauberspruch nur mit viel magischem Talent erlernt werden. Je weiter man in die Tiefen der 16 Dungeons vorstößt, desto gemeiner und stärker werden die Gegner, von Skeletten über Zombies bis hin zu Gargoyles ist so ziemlich jedes denkbare Monster auf dem Silberling vertreten. Oft im Spiel erhaltet Ihr von Non-Player-Charakteren sogenannte Quests, bei deren Erfüllung Ihr meist einen besonderen magischen Gegenstand erhaltet, den Ihr zum Aufwerten Eures Helden verwenden könnt. Endziel ist natürlich die Vernichtung des Höllenfürsts Diablo, doch bis dahin ist es ein weiter und blutiger Weg. Um es Euch ein wenig leichter zu machen, dürft Ihr jederzeit entweder den gesamten Spielstand oder nur Euren Helden abspeichern.



Die Quests sind eine der besonderen Anreize bei Diablo



In den mystischen Büchern erfahrt Ihr mehr über den Krieg zwischen Gut und Böse



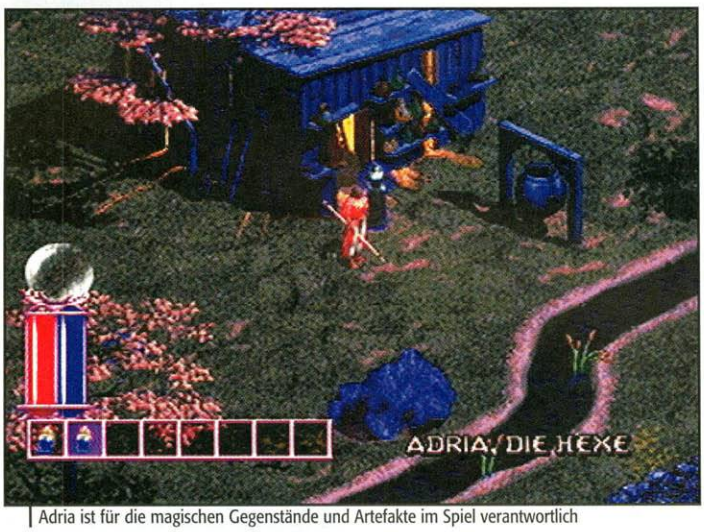
Nach jedem Levelaufstieg dürft Ihr fünf Punkte auf Eure Charakterwerte verteilen



In den Höhlen machen einem die monströsen Dämonen ordentlich zu schaffen



Die Bogenschützin ist der ausgewogenste Charakter im Spiel und kann sich vor allem auf ihre Reichweite verlassen



Adria ist für die magischen Gegenstände und Artefakte im Spiel verantwortlich



Außer den normalen Monstern gibt es auch noch spezielle Exemplare, die außerordentliche Fähigkeiten haben



Im Kurzmenü könnt Ihr den aktiven Zauberspruch anwählen



Die Automap kann jederzeit transparent über den Screen gelegt werden



Eines der wichtigsten Elemente im Spiel: Das Stadtportal

Eine wirklich geniale Idee

Das Besondere an Diablo ist seine Einfachheit und seine gleichzeitige Genialität. Bei kaum einem anderen Spiel ist man so heiß darauf, noch ein paar Monster zu schlachten, um einen weiteren Erfahrungslevel zu erreichen, und man wird von einem regelrechten Fieber der Neugierde gepackt, wenn man eine neue magische Rüstung oder Waffe gefunden hat, wer weiß, was sich bei ihr für neue Fähigkeiten verbergen. Die Grafik ist düster und passend, auch jederzeit übersichtlich; wird Eure Spielfigur von einer Wand verdeckt, wird diese transparent, auf diese Weise behält man immer den Überblick. Auch die Sounduntermalung unterstützt die bedrohliche Atmosphäre, Schritte hallen durch lange Korridore, die Waffen klirren beim Auftreffen auf gegnerischen Stahl und die Skelette fallen klappernd zusammen. Die Steuerung ist ebenfalls kinderleicht, wenn man etwas anklickt, führt die Spielfigur automatisch die richtige Handlung aus. Dadurch, daß die Dungeons jedesmal neu kreiert werden und etliche Quests auszuführen sind, die man niemals beim einmaligen Durchspielen alle erhält, bietet Diablo mehr Langzeitmotivation als jeder andere Titel auf dem Markt. Durch den in drei Stufen einstellbaren Schwierigkeitsgrad kommen hier wirklich alle auf ihre Kosten, wirkliche Schwächen hat Diablo...keine. Deshalb kann ich eine Kaufempfehlung bedingungslos an jeden PlayStation-Besitzer aussprechen; wer sich Diablo nicht kauft, ist selber schuld und versäumt einen Meilenstein der Software-Geschichte.

Diablo ist ein wahres Meisterwerk und für mich das vielleicht beste Computerspiel aller Zeiten. Atmosphärische Grafiken mit schönen Lichteffekten, tolle Soundsamples und eine gute Musikuntermalung sorgen dafür, daß man schnell in der fremden Fantasy-Welt versinkt. Durch die drei grundverschiedenen Charaktere und das niemals gleiche Leveldesign bietet Diablo mehr Langzeitmotivation als irgendein anderer Titel, Auch im Zwei-Spieler-Modus wird es interessant, wenn man zusammen mit einem Freund und seinen Lieblingsheroen zum Monsterschlachten ziehen kann. Diablo ist einfach ein Muß.



Grafik 8
Sound 8
Gameplay 10

Spieler: 1-2
Level: ..... Unendlich
Besonderheiten: ..... Memory Card, komplett deutsch
Hersteller: ..... Electronic Arts
Entwickler: ..... Blizzard Ent.
Testmuster: ..... Electronic Arts

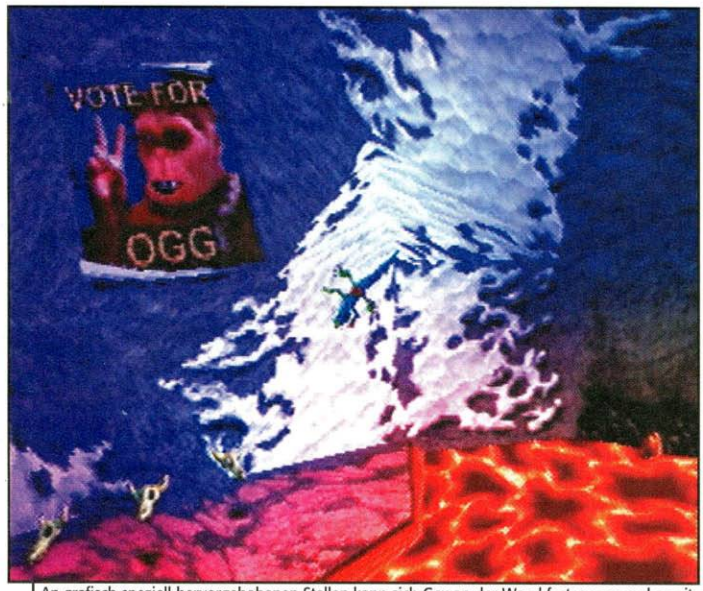
Veröffentlichung: ..... Mai
Ca. Preis: ..... 99,- DM

Das Poster fehlt

Fabian Döhla - Markus Appel

>>SHOOT<<

Gex: Enter the Gecko



An grafisch speziell hervorgehobenen Stellen kann sich Gex an der Wand festsaugen und somit an schwer erreichbare Levelpassagen gelangen



spielerprofil

Für Fans von Jump'n Runs in der dritten Dimension stellt Gex: Enter the Gecko die absolute Offenbarung dar. Selbst wenn bereits ein Nintendo 64 samt Mario vor dem Fernseher steht, sollte man nicht lange zögern und sich dieses hervorragende Produkt bedenkenlos kaufen.

schwierigkeit

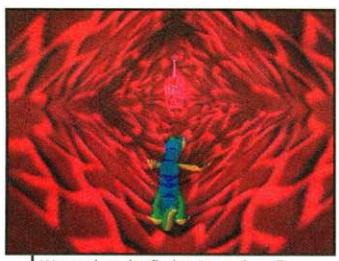
So sollte es sein: Sind die anfänglichen Welten noch problemlos zu meistern, so steigt der Anspruch in den höheren Leveln stetig an. Die zunehmende Größe und die spärlich verteilten Checkpoints machen ein schnelles Durchspielen fast unmöglich.

genrekollegen

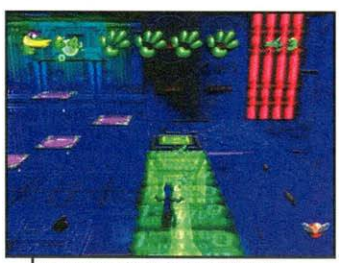
Croc - Legend of the Gobbos 9/10 (PSX,SAT FG 11/97), Bug Too! 7/10 (SAT, FG 2/97), Jersey Devil 7/10 (PSX, FG 1/97), Pandemonium! 2 10/10 (PSX, FG 12/97), Mario 64 10/10 (N64, FG 9/96) , Bubsy 3D 5/10 (PSX, FG 2/97), Crash Bandicoot 2 9/10 (PSX, FG 12/97)



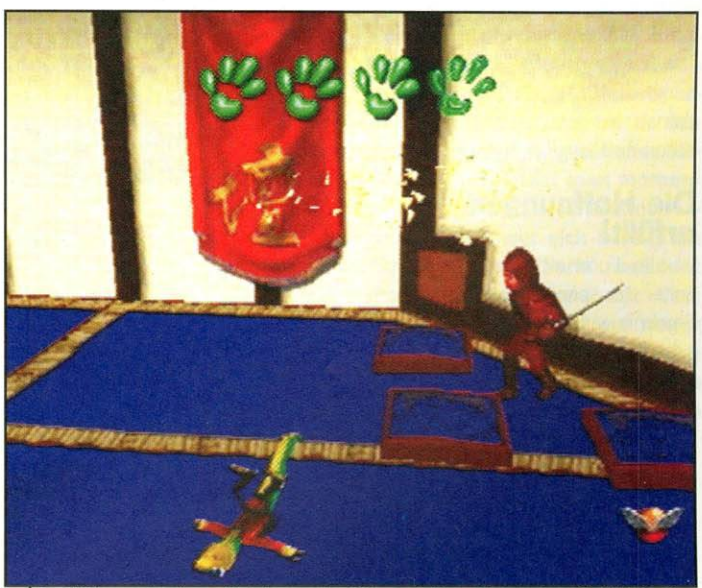
Die Spieler auf den Geschmack gebracht - und dann nichts brauchbares nachgeschoben, so könnte das Motto der Entwickler von 3D-Jump'n Runs lauten. Gierig stürzte man sich im März 1997, nachdem man brav seine 64 DM Mark „Anzahlung" geleistet hatte, auf das von allen gehypte Überspiel Mario 64. Und tatsächlich, die Erwartungen wurden in jeder Hinsicht erfüllt, sowohl technisch als auch spielerisch gab sich der enorm wichtige Modultitel keine Blöße. Wer allerdings nur eine PlayStation besaß, mußte sich auf neidische Kommentare beschränken. Zwar verfügt Sonys Konsole zwischenzeitlich über das beste Rollenspiel (Final Fantasy VII), über das beste Rennspiel (Gran Turismo) und über die besten Prügelspiele (Bloody Roar, Tekken-Serie) und selbst im Bereich 3D-Action konnte man zwischenzeitlich mit Forsaken den Referenzthron an sich reißen. Nur die 3D-Jump'n Runs bereiteten den Entwicklerteams immer wieder auf's neue Kopfzerbrechen. Beide Crash Bandicoot Episoden bereiten zwar viel Spielspaß, von Echtzeit und absoluter Bewegungsfreiheit ist man allerdings soweit entfernt wie Bayern München von der deutschen Meisterschaft. Mit Pandemonium verhält es sich ähnlich, zwar vermittelt das Spiel einen extrem räumlichen Charakter, ansonsten gilt aber das selbe wie beim Spiel rund um den Wüstenfuchs. Jersey Devil vermochte dann zwar genau wie Croc - Legend of the Gobbos endlich den erwünschten



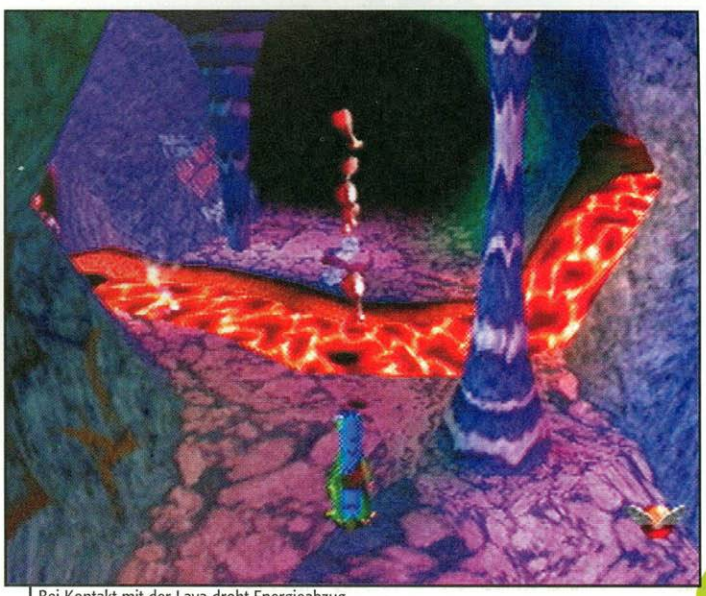
Wer suchet, der findet: Besonders die weißen Fernbedienungen sind gut versteckt



Im Inneren des Computers fällt die Orientierung aufgrund der grellen Grafik relativ schwer



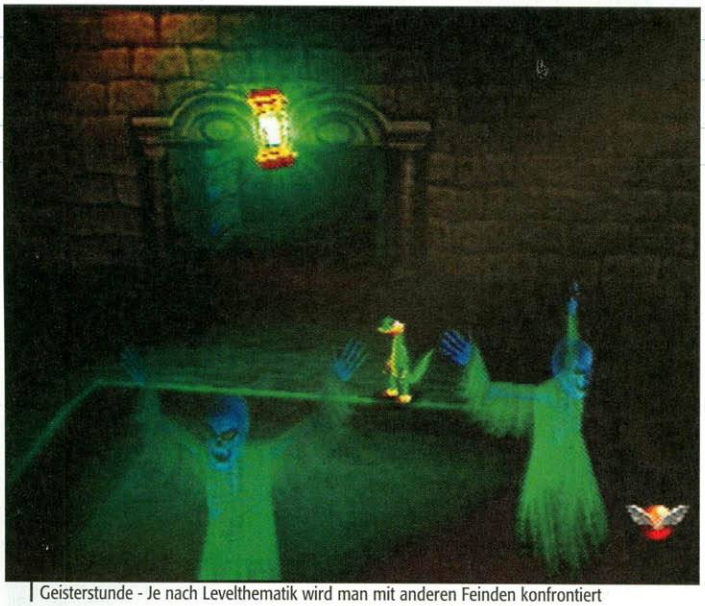
Der Ninja war schneller und hat Gex von den Beinen geholt, passiert so etwas vier Mal, ist dies mit einem Lebensverlust gleichzusetzen



Bei Kontakt mit der Lava droht Energieabzug

in:former

Crystal Dynamics ist bei Hardware-Freaks besonders durch ein Spiel bekannt geworden. So hatte das Softwarehaus aus Kalifornien die Ehre mit der futuristischen Raserei Crash'n Burn das erste Spiel für das gefloppte 3DO auf den Markt zu bringen. Nachdem dieses Gerät wieder von Markt verschwand, konnte man sich zudem damit rühmen, als einer der wenigen Softwareproduzenten damit auch wirklich Geld verdient zu haben. Nach einem Kurzausflug zu Segas Saturn besann man sich erst spät auf das Potential der PlayStation und konvertierte einige 3DO-Titel, unter anderem Gex und Total Eclipse. Der Durchbruch erfolgte dann mit dem ersten Teil von Pandemonium!, das unter dem Namen Magical Hoppers in Japan von Spielzeuggigant Bandai (Tamagotchi etc.) vermarktet wurde. Der Nachfolger des abgedrehten Jump'n Runs lief ähnlich erfolgreich - und wenn nicht alle Stricken reißen dürfte Crystal Dynamics mit Gex: Enter the Gecko erneut schwarze Zahlen schreiben, bei der Qualität des vorliegenden Produkts wäre es ihnen auch zu wünschen.



Geisterstunde - Je nach Levelthematik wird man mit anderen Feinden konfrontiert

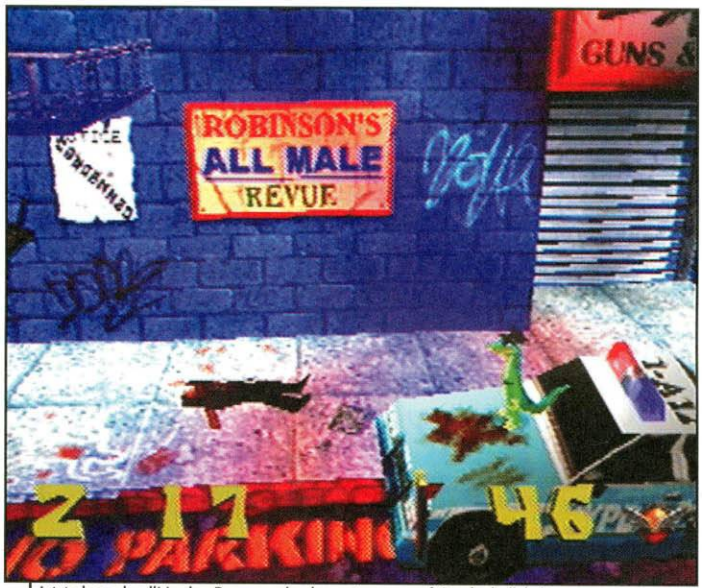


„Lightspeed to Endor" - Star Wars-Fans erfreuen sich am Weltraumlevel. Die Energieleiste gibt Auskunft über den Sauerstoffvorrat des Geckos

Bewegungsspielraum bieten, doch leider erübrigten gravierende Mängel im Spieldesign einen direkten Vergleich mit Hüpflegende Mario. Totaldesaster Bubsy näher zu erwähnen, wäre an dieser Stelle sinnlos, lest dazu das Special im Anschluß an diesen Test. Somit ruhte die ganze Hoffnung auf 3DO-Abkömmling Gex, der damals in der zweiten Dimension schon eine annehmbare Figur abgab.

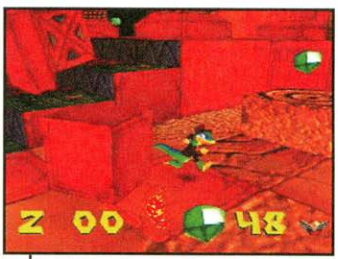
Die Hoffnungen erfüllt?

Um Euch nicht unnötig auf die Folter zu spannen wollen wir das Ergebnis an dieser Stelle unverschämterweise einfach mal vorwegnehmen. Für PlayStation-Spieler stellt dieses ausgereifte Softwareprodukt mit Sicherheit die so innig herbeigesehnte Offenbarung dar, ob es jedoch reicht, um den Nintendo 64-Usern eine lange Nase zu drehen klären wir ausführlichst im einem Specialfeature. Die sich wie ein roter Faden durch das Spiel ziehende



Jetzt aber schnell! In den Bonusrunden kommt es nur auf Geschwindigkeit an

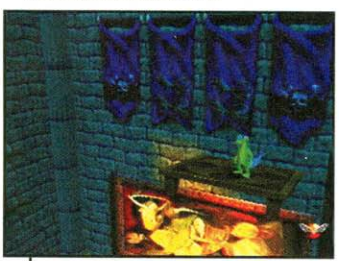
Detailverliebtheit läßt sich nach Betrachtung des überaus lustigen Render-Vorspanns spätestens im innovativ gestalteten Titelscreen bewundern. Anstatt die Optionspunkte in altbewährter und zwischenzeitlich recht abgegriffener Form zu präsentieren, scrollt eine imaginäre Kamera nach Selektierung der gewünschten Einstellung flüssig durch eine dreidimensionale Hügellandschaft um anschließend ruckartig in einem Abschnitt stehen zu bleiben und dem immer noch erstaunten Spieler vor die Qual der Wahl zu stellen. Von der Memory Card-Verwaltung bis hin zur Kontrollerkonfiguration läßt sich hier alles den Wünschen des Besitzers anpassen, bevor man mit zwischenzeitlich aller Wahrscheinlichkeit schon feuchten Fingern endlich mit dem eigentlichen Spiel beginnt. An diesem Punkt springt bereits die nächste Parallele zum Nintendo-Überflieger ins Auge. Sich in der Media Dimension Map bewegend, kann Gex zu Beginn zwischen zwei riesigen Bildschirmen wählen, die mittels beherztem Sprung in deren Mitte Zutritt in eine Stage gewähren. Hauptziel in diesen umfangreichen und ohne lange Ladezeiten zugänglichen Welten ist das Auffinden roter Fernbedienungen, die ab einer bestimmten Anzahl Zugriff auf neue Welten gewähren. Ist man nebenbei noch in der Lage zwei weiße Signalgeber aufzufinden, erhält man nach erfolgreichem Abschluß Zugriff auf einen Bonuslevel, in denen wiederum die goldene Variante auf einen neuen Besitzer wartet - wer Zugang zu den Geheimleveln haben will, sollte seine Sammelwut in dieser Richtung nicht vernachlässigen.



„And this is how we say goodbye in Germany, Dr. Jones"



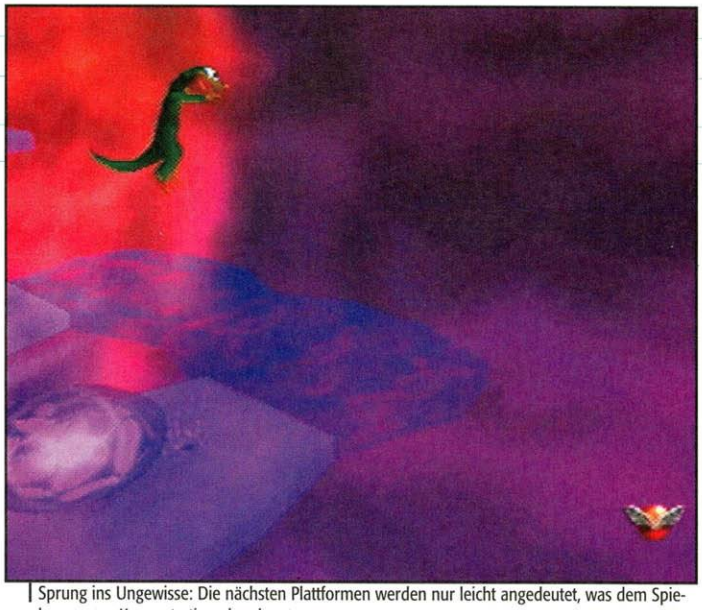
Das Outfit entspricht immer den jeweiligen Anforderungen



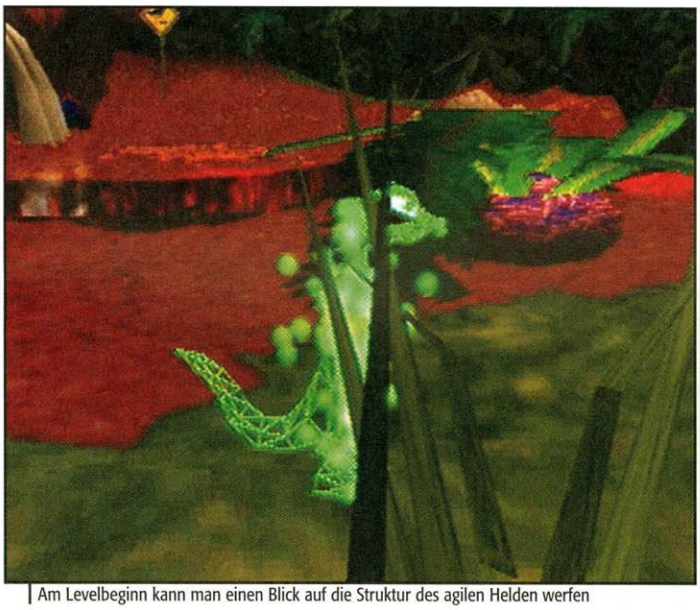
Schwebende Plattformen befördern Gex automatisch durch die riesigen Räume



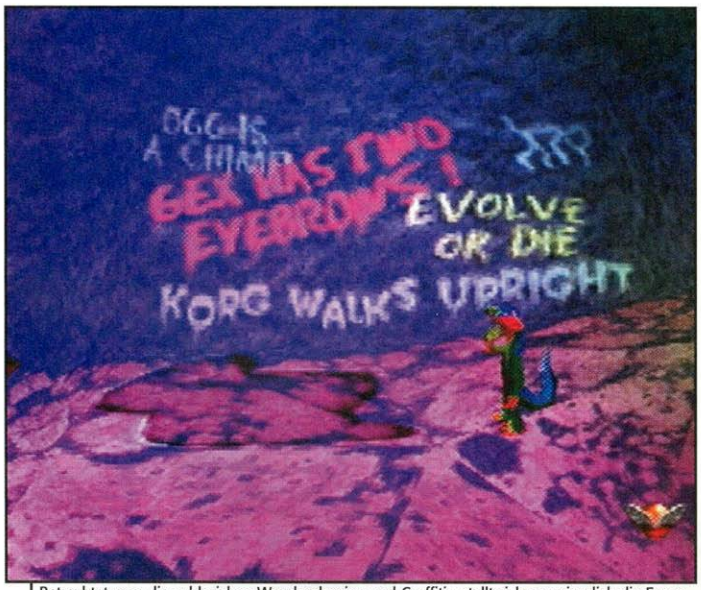
Egal ob es sich um Möhren, Taschenlampen oder Totenköpfe handelt, wer Extraleben benötigt, sollte diese Items nicht ignorieren



Sprung ins Ungewisse: Die nächsten Plattformen werden nur leicht angedeutet, was dem Spieler enorme Konzentration abverlangt



Am Levelbeginn kann man einen Blick auf die Struktur des agilen Helden werfen



Betrachtet man die zahlreichen Wandmalereien und Graffitis, stellt sich unweigerlich die Frage, ob die verantwortlichen Grafiker vielleicht zu viel Zeit hatten

Feinkost für's Auge

Hat man sich an den üppig aufgetragenen grafischen Feinheiten (unter anderem wird exzessiv von den Transparenz, Light Sourcing und Morphingfähigkeiten der Hardware Gebrauch gemacht) sattgesehen, gilt es, sich mit der vielschichtigen Steuerung des hyperaktiven Reptils vertraut zu machen. Wer sich im Besitz des Analogkontrollers befindet, ist überaus gut bedient, da es besonders mit dem Beipack-Pad immer wieder zu ärgerlichen Hakeligkeiten kommt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten bekommt man die Aktionen des quirligen Geckos trotzdem noch gut in den Griff. Doppelsprünge, akrobatische Sprungattacken und der eminent wichtige Schwanzhieb lassen sich auf Tastendruck schnell und präzise ausführen. Ist Gex gar im Besitz eines der insgesamt vier Bonusitems, die Gecko-freundlich als Fliegen dargestellt werden, besteht zudem die Möglichkeit den Gegner den virtuellen Hintern zu verkohlen oder die Feinde auf Eis zu legen, der Rest steht für Extraleben oder Bonusenergie. Finden lassen sich diese Goodies in Fernsehgeräten, auch hilfreiche Checkpoints werden in dieser Form auf dem Bildschirm dargestellt. Dies sind aber auch schon die einzigen Dinge, die in jedem Level identisch sind. Ansonsten unterscheiden sich die Stages wie Tag und Nacht. In der Lavawelt wird man mit einer nahezu perfekten Kopie des Lost World-Themas konfrontiert, um den ganzen die Krone aufzusetzen schlüpft der wechselwarme Hauptdarsteller in das Kostüm eines Urwaldkämpfers der im Gepardenlook in den Kampf gegen die Versklavung des Fernsehens zieht. Kaum mehr zu toppen ist der Auftritt im Weltraumlevel, diesmal gilt es in einer Stormtrooper-Uniform für Recht und Ordnung zu sorgen. Film- und Serienliebhaber erfreuen sich noch an weiteren, perfekt gelungenen Parodien, egal ob James Bond, Godzilla oder die gestriegelte Schickeria aus Beverly Hills 90210, jeder bekommt sein Fett ab. Ähnlich ironisch fallen die Kommentare des Geckos aus. Im Weltraum ertönt aus dem frechen Echsenmund „Has anyone seen Fox Mulders' sister?", in der Computerstage hingegen „How did I get in Bill Gates hands?". Trotz der Tatsache, das Gex sein Schandmaul niemals unter Kontrolle bekommt, werden diese Äußerungen auch nach längeren Spielsessions aber keinesfalls monoton sondern animieren immer wieder zu Schmunzeln. Weniger zum Lachen animiert der insgesamt etwas geringe Umfang dieses Spiels, im Gegensatz zu Mario 64 benötigt man wesentlich weniger Zeit um den witzig aufgemachten Abspann zu bewundern. Zu einer Abwertung führt dieses Manko aber nicht, dafür wurde Gex: Enter the Gecko mit zu viel Liebe erstellt.



Die „Oberwelt" wurde ähnlich detailverliebt gestaltet wie der Rest des Spiels



In den kleinen Fernsehgeräten befinden sich hilfreiche Extras

Mit diesem Spiel hat sich das verantwortliche Crystal Dynamics-Team mit Sicherheit ein unvergeßliches Denkmal geschaffen. Die aufgeführten Mängel der Steuerung fallen nicht übermäßig ins Gewicht und auch der durchschnittliche Umfang und die umständliche Steuerung sind im Vergleich zur sowohl technisch als designerisch überragende Grafik nur unwesentliche Kritikpunkte. Ein derart perfekt gestaltetes und bis in den letzten Winkel ausgetüfteltes 3D-Jump'n Run findet man momentan nur auf dem Nintendo 64 - doch selbst wer sich bereits im Besitz dieser Perle befindet bekommt spätestens mit Gex: Enter the Gecko Lust auf neues Jump'n Run-Futter - inklusive Lachgarantie. Selten konnte man bei einem Softwarekauf so wenig Fehler machen!



Grafik **10**
Sound **9**
Gameplay **9**

Spieler: 1
Level: 15+
Besonderheiten: Memory Card, Analog-Support
Hersteller: Crystal Dynamics/Midway
Entwickler: BMG
Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 139,- DM

PLAYSTATION

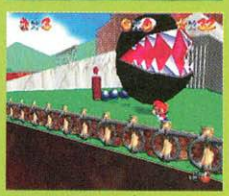
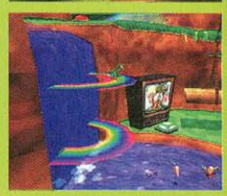
Fabian Döhla

The Clash of the Titans
Mario 64 vs. Gex: Enter the Gecko

Selbst für den Fall, daß man Gex: Enter the Gecko nur kurz anspielen sollte - der Vergleich zum ideengebenden Vorbild und Referenztitel der 3D-Jump'n Runs Mario 64 drängt sich förmlich auf. Um wirklich zu klären, wer letztendlich die Nase vorn hat und ob Mario vom Thron gestoßen werden kann, haben wir Features und Optionen tabellarisch gegenübergestellt.

	Mario 64	Gex: enter the Gecko
Spieler:	1	1
Level:	15 Welten mit jeweils sechs zu erfüllenden Aufgaben	15 +
Grafik:	Obwohl Mario 64 zwischenzeitlich nicht mehr das aktuellste Spiel für Nintendos Konsole ist, gehört es noch immer zu den Grafik Top Five. Trotz relativ weniger Texturen wurde Abwechslung groß geschrieben, besonders die hervorragende Fernsicht wirkt auch heute noch überaus beeindruckend (wer erinnert sich nicht an den ersten Ausblick vom Berg in Welt 1?). Zu den Höhepunkten gehört zweifelsohne die Unterwasserwelt und auch das grandiose Finale über den Wolken. Grafikfehler entdeckt man nur relativ selten, lediglich einige zu dünn geratene Wände gewähren bei ungünstiger Kameraeinstellung Einblick in benachbarte Räume. Bis zum Erscheinen von Banjoo-Kazzoie verharrt Mario unangefochten auf dem Grafikthron.	Gex gehört zur der Sorte Spiel, das dank phantastischer Grafik auch beim zweiten Mal immer noch beeindrucken kann. Im Vergleich zum Vorbild wird sogar mehr Abwechslung geboten, da in machen Stages gleich mehrere Mini-Szenarios zu entdecken sind. Die auf der PlayStation häufig anzutreffenden Clippings treten erstaunlicherweise nur sehr selten auf, auch sonst gibt sich Gex optisch keine großartigen Blößen. Zwar erkennt man einige Verzerrungen und Objekte im Hintergrund verstecken sich hinter der dazugehörigen Grafik. Insgesamt gesehen stellt Gex aber dennoch die grafische Jump'n Run-Referenz für den 32-Bitter dar, da die Echtzeitfähigkeiten der Hardware gnadenlos gut ausgenutzt werden.
Sound:	Die Mario-typischen Musikstücke sind mit Sicherheit nicht jedermanns Fall, jedoch passen sie immer sehr gut zur jeweiligen Levelthematik, auch hier ist erneut die Wasserwelt zu erwähnen, die über fast schon als hypnotisch zu bezeichnende Rhythmen verfügt.	Das quirlige Reptil spielt den Vorteil des Speichermediums klar aus und ist in dieser Rubrik deshalb die sprichwörtliche Geckonasenlänge voraus. Die Indiana Jones-Parodie im ersten Bonuslevel gehört zu den „Pflichtstücken", geübte Hörer entdecken noch einige weitere Anspielungen auf bekannte Soundtracks. Größter Vorteil gegenüber Mario 64 sind zweifelsohne die halbwegs lippensynchronen Sprüche, die Gex während des Spiels permanent zum besten gibt
Steuerung:	In dieser Rubrik ist Mario wieder die klare Nummer Eins. Zwar läßt sich der Klempner „nur" mittels Analogstick durch seine dreidimensionale Welt dirigieren, diese für Konsolenzocker relativ neue Methode geht jedoch bereits nach wenigen Minuten intuitiv von der Hand, so daß man jede noch so komplizierte Sequenz - egal ob Balanceakt oder millimetergenaues Springen - praktisch blind meistert. Zudem beherrscht Mario deutlich mehr Manöver als Konkurrent Gex (der wirbt zwar mit 120 Moves, offensichtlich sind hier aber fälschlicherweise die Animationsphasen gezählt worden), die in ihrer Anwendung auch wesentlich mehr Sinn machen.	Egal ob man Gex mittels Standardpad oder Analogkontroller durchs Abenteuer begleitet, in Fleisch und Blut geht will das alles nie so recht übergehen. Zwar reagiert der Gecko präzise auf alle ihm gegebenen Befehle, absolut milimetergenaue Arbeit ist dennoch nicht möglich, nicht zuletzt da man ständig zusätzlich mit der Feinjustierung der Kamera beschäftigt ist.
Gegner:	Wer Mario kennt, kennt auch dessen Gegner. Die zahlreichen Goombas nerven schon auf dem Game Boy, das Wiedersehen mit Schildkröte Koopa löst jedoch eher Glücksgefühle aus - man erinnert sich gerne an die durchzockten Nächte mit Mario Kart zurück. Besonders vielfältig ist die Feindesschaar allerdings nicht, pro Stage wird man meist nur von zwei neuen Kontrahenten attackiert.	Auch in dieser Disziplin kommt der Vorteil der CD stark zum tragen. Praktische jedes Szenario hat neue Bösewichte zu bieten, die immer dem jeweiligen Grafikstil angepaßt sind. Einen so hohen Wiedererkennungswert wie bei Mario 64 bieten sie jedoch leider nicht, dieses kleine Manko dürfte spätestens mit einem Sequel der Vergangenheit angehören.
Story:	Business as usual: Der hinterhältige Bowser hat den Löffel noch immer nicht abgegeben und erneut die zuckersüße Prinzessin Toadstool entführt. Um sie aus Bowsers Schloß zu befreien, müssen zuerst mindestens 70 von insgesamt 120 Powersternen gefunden werden. Es liegt also mal wieder an Mario, alles in die ursprüngliche Ordnung zurückzubringen	Nach seinen Erfolgen in der Vergangenheit ist Gex die Lust am exzessiven Lebensstil gründlich vergangen: Seit fast zwei Jahren sitzt er nun mit seinem besten Freund (einem Großbildfernseher) im heimischen Wohnzimmer, und wären nicht ein paar Regierungsbeamte samt neuem Auftrag hereingeschneit (es geht wieder gegen Fernsehfeind und Oberbösewicht Rez), so würde er wohl noch heute da sitzen. Wie schon bei Mario muß erst eine bestimmte Anzahl an Gegenständen eingesammelt werden, um Zugriff auf alle Level zu erlangen.
Fazit:	Als Multiformat-Magazin hat man es manchmal einfach besser: Anstatt durch die rosarote Singleformat-Brille schauen zu müssen, kann neutral verglichen werden. An der Tatsache, daß Mario konsolenübergreifend die Nummer 1 bleibt, gibt es nichts zu rütteln - Miyamoto sei dank, denn besonders das ausgewogene Leveldesign hat letztendlich den Ausschlag gegeben.	Auf der PlayStation klare Referenz - doch systemübergreifend ebenso klar die Nummer Zwei, so und nicht anders muß das Fazit für das flotte Reptil lauten. Mit Croc und Co. hat Crystal Dynamics Vorzeigeheld absolut keine Probleme, zu gut die Grafik, zu abwechslungsreich das Leveldesign, vor Jump'n Run Großmeister Nintendo muß man sich trotzdem beugen - was aber an der hervorragenden Qualität von Gex: Enter the Gecko dennoch nichts ändert.

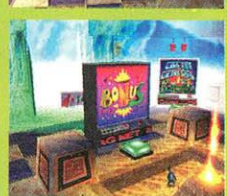


















3D-OLE?

Wachsende Hardwarepower verlockt viele Entwickler zum Schritt in die dritte Dimension. Dank RISC-Prozessor und ausreichend RAM erleben viele Videospielhelden ihr Comeback nicht nur in Zeit sondern auch im Raum. Hinsichtlich des angestrebten Ziels kann grob zwischen zwei Varianten unterschieden werden:

1) Absolute Bewegungsfreiheit:

Die Umgebung samt Spielfigur besteht meistens aus Polygonen, die mittels Texturverkleidungen und Goraud Shading den richtigen Look verpaßt bekommen. Bewegt man sich durch das Spiel oder verändert die Kameraperspektive, so muß die Konsole die andere Darstellung sofort neu berechnen

2) Pseudo-3D:

Manche Spiele setzen auf einen Mix zwischen traditionellem 2D-Gameplay und 3D-Grafik, es besteht also keine absolute Bewegungsfreiheit. Bekannte Vertreter dieser Darstellungsform sind zum Beispiel Pandemonium, das zwar zu einem großen Teil in Echtzeit berechnet wird, dem Spieler die zu begehenden Pfade aber klar vorgibt.

>Mario





Der agile Nintendo-Held fand sich auf Anhieb problemlos in seiner neuen Umgebung zurecht. Dank phänomenalem Spieldesign und grandioser Ideen bereut wohl niemand die Abkehr vom „Flachland". Warum Yoshi allerdings in seiner Tapetenwelt hängen blieb, weiß wohl nur Design-Guru Miyamoto persönlich.

>Contra





Zählen die Abenteuer der Contra-Söldner auf dem Super Nintendo zweifelsohne zu den Alltime-Top 5, so ging der Versuch, die dritte Dimension mit einzubeziehen, leider daneben, trotz guter Ansätze wird die Qualität des 16-Bit-Vorbilds nicht mal annähernd erreicht.

>Mega Man





Capcoms Dauerbrenner verbreitete in der zweiten Dimension eindeutig mehr Spaß. Auch wenn die Mega Man-Serie von Abnutzungserscheinungen geplant ist, so halten wir die zwanghafte Deformierung in Richtung Räumlichkeit für unpassend.

>Bomberman





Fans der Bomberman-Serie setzen noch immer lieber auf die HU-Card Bomberman 93. Der Adventurepart des Nintendo 64-Remakes ist mit dem Begriff „nervtötend" noch am besten umschrieben. Gegenüber dem Original definitiv nicht konkurrenzfähig!

>Gex

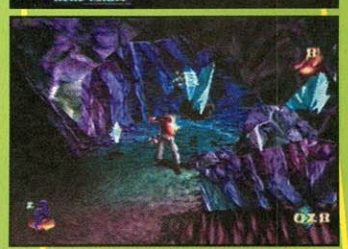




Weilte der quirlige Geselle auf dem 3DO und der PlayStation noch in der damals etablierten 2D-Umgebung, hat das nette Reptil erst beim zweiten Versuch Dimension 3 gewählt - mit grandiosem Erfolg, wie der Test in dieser Ausgabe aufzeigt.

>Pitfall





Pitfall Harry macht sowohl in 2D als auch in 3D richtig Freude. Aufgrund des hohen Alters des Originals ist ein Vergleich an dieser Stelle allerdings nicht angebracht. Liebhaber von Klassikern kommen mit dem Atari-Original auf ihre Kosten, Grafikfetischisten können damit heutzutage allerdings nicht mehr viel anfangen.

>Zelda





Zwar ist der vierte Teil der Sage rund um Spitzohr Link noch nicht erschienen, dennoch läßt sich nach intensivem Antesten vermuten, daß es bei der Anpassung auf Next Generation-Standard keine Probleme geben wird; der Sprung in Richtung Echtzeit wird also keine negativen Folgen haben. Das „platte" Zelda 2 ist wohl einer der besten NES-Titel und sollte in keiner Softwaresammlung fehlen.

>StreetFighter





Ken und Ryu verweilten lange auf der Bitmap-Ebene, erst mit Street Fighter EX plus alpha ging man zumindest einen Schritt in Richtung dritte Dimension, auch wenn die räumliche Komponente nur angedeutet wird. Insgesamt ist der Versuch als geglückt zu bewerten.

>Bubsy





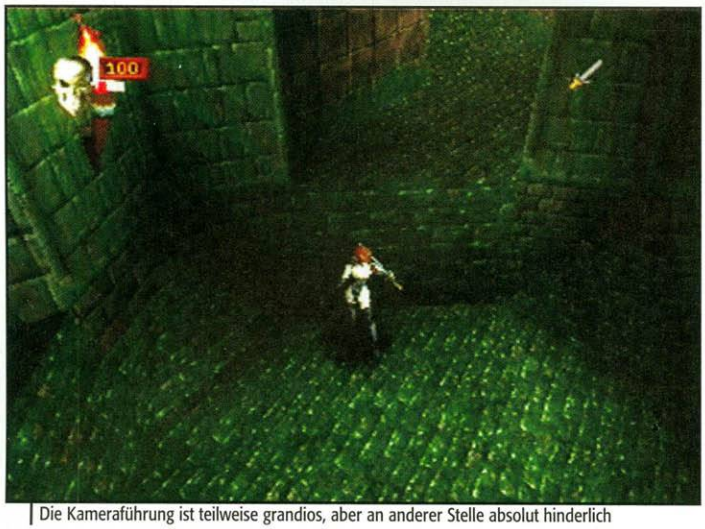
Auf dem Mega Drive noch mit dem damals riesigen 16-MBit-Umfang werbend, geriet die Neuauflage zum Totaldesaster. Weder Spielbarkeit noch Grafik rechtfertigten dieses gewagte Unterfangen.

Was bringt die Zukunft?

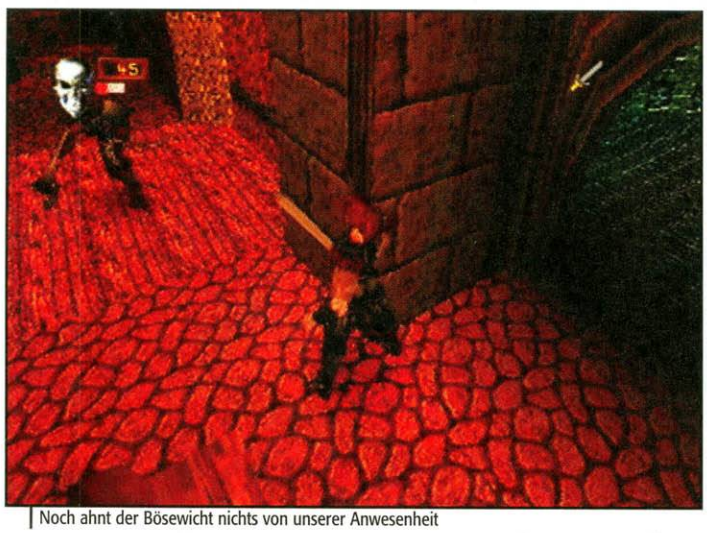
Das schon erwähnte Yoshis Story stellt die klare Ausnahme dar: Zukünftig werden sich noch mehr Videospielhelden frei über den Bildschirm bewegen lassen, technische Probleme dürften spätestens seit Gex: Enter The Gecko der Vergangenheit angehören. Daß die dritte Dimension aufgrund ihrer vielfältigen Möglichkeiten höhere Ansprüche an das Level- und Gameplaydesign stellt, sollten sich die verantwortlichen Entwickler jedoch vor Augen führen, denn ein simples Umstricken eines erfolgreichen 2D-Titels führt in den wenigsten Fällen zum Erfolg - wenn schon 3D, dann wenigstens ein von Grund auf neu entwickeltes Spiel.

Holger Gößmann - Markus Karyoti

Deathtrap Dungeon



Die Kameraführung ist teilweise grandios, aber an anderer Stelle absolut hinderlich



Noch ahnt der Bösewicht nichts von unserer Anwesenheit

In dem kleinen Städtchen Fang herrscht der Baron Sumkuvit, der alles nur Menschenmögliche getan hat, um den Ort seiner Schreckensherrschaft in der Welt bekannt zu machen. In mühevoller Kleinarbeit ließ er von seinen Untertanen ein Labyrinth von Fallen mit tödlicher Wirkung anlegen. Dann siedelte er noch die unterschiedlichste Monster in den Gängen an, die Menschen bei Sichtkontakt sofort angreifen, und nannte diesen Ort Deathtrap Dungeon - das Labyrinth des Todes. Um nun sein Primärziel verwirklichen zu können und dem kleinen Örtchen weltweit einen Namen zu machen, forderte er die stärksten und tapfersten Krieger der ganzen Erde auf, sich an seinem Labyrinth zu messen. Viele folgten dem Ruf, stiegen in die teuflischen Höhlen des Barons hinab, um den einzigen Ausgang zu finden und natürlich die Belohnung, die jenseits jeder Vorstellungskraft liegen soll, abzustauben. Doch niemandem war es bis jetzt möglich, lebend aus diesem Ort des Grauens zu entkommen. Das jährliche Spektakel von Fang steht wieder an -und diesmal seid Ihr einer der Teilnehmer.

in:former

Die weibliche Red Lotus ist bei diesem Spiel die deutlich bessere Wahl als der muskelbepackte Chain Dog. Vor allem in den ersten Leveln ist der schwerfällige Chain Dog gegen die leichtfüßigen Kobolde fast chancenlos. Auch das Lösen der Sprungrätsel gestaltet sich mit Red Lotus etwas günstiger.



Vor dem Eingang wird man über die prinzipiellen Schwierigkeiten dieses Levels informiert

Tomb Raider meets Zelda

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon vermischt die zwei Action Adventure-Arten, die vor allen Dingen durch Tomb Raider und Zelda repräsentiert werden, ersteres als Inbegriff der dritten Dimension und letzteres als gekonnte Mischung aus Schwertkampf und Puzzle. Bei Deathtrap Dungeon seht Ihr also aus der Sicht eines Dritten entweder den muskelstrotzenden Musterrecken oder die Maid im engen Latexkostüm durch die verwinkelten Gänge des Fangschen Labyrinths laufen. Die Kameraführung ist dabei genauso gelöst wie bei Cores Tomb Raider. Wenn möglich, positioniert sich die Kamera direkt hinter dem Spieler. Sollte dies bspw. wegen einer Wand einmal nicht gehen, sucht sie sich automatisch die möglichst günstigste Position im näheren Umkreis des Spielers. Zur Steuerung des Protagonisten wurden alle acht Buttons belegt. Neben Zuschlagen, Anwenden, Springen, Rennen, langsam Laufen und sich Umsehen stehen noch acht Zaubersprüche zur Verfügung die über die L1-Taste ausgelöst werden, und von denen sieben als Angriffssprüche dienen. Diese haben unterschiedliche Wirkung auf die verschiedenen Gegner. So zeigen sich die Skelette beim Rasierklingenspruch sehr schnell, wie wir sie am liebsten sehen: besiegt! Die Zauber werden, wie alle anderen Items auch, in entlegenen Ecken und



Der Schutzzauber halbiert die Wirkung jedes Treffers



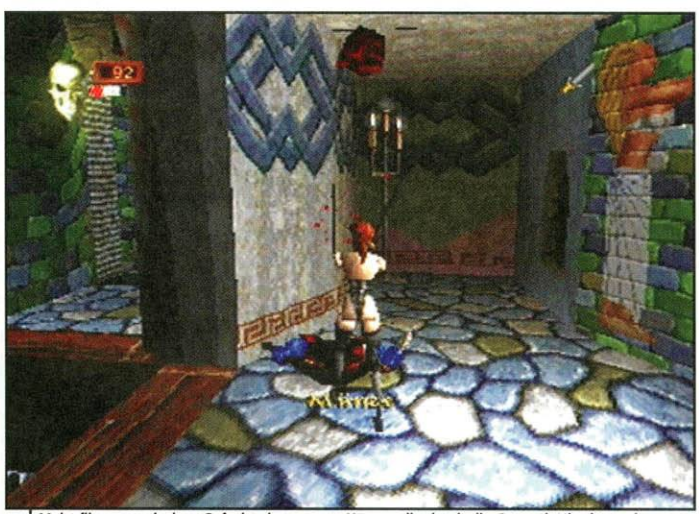
Dieses Monster versperrt den Zugang zu den vier Schaltern

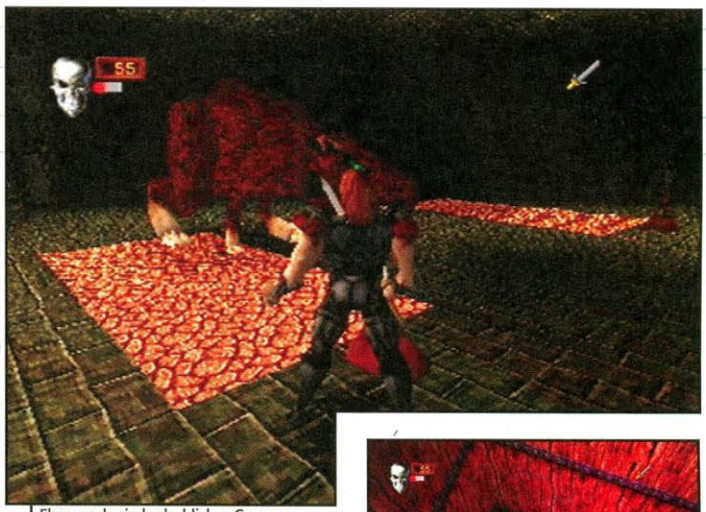


Jeder Level hat mindestens einen Geheimbereich


Oftmals verliert man die Gegner aus den Augen

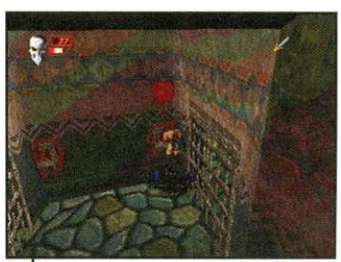

Legt man diesen Schalter um, so öffnen sich sowohl ein Eingang als auch eine Falle

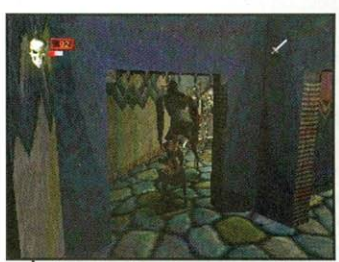

Meist fliegen nach dem Gefecht abgetrennte Körperteile durch die Gegend. Hier ist es der Koboldkopf


Eben noch ein bedrohlicher Gegner...


...und nun nur noch ein blutroter Spritzer in der Lanzenfalle

oder der Heiltrank, der verloren gegangene Health-Points wieder ersetzt. Beim Start des Games steht Euch nur das normale Schwert zur Verfügung, mit dem Ihr Euch die anderen Extras erstreiten müßt. Ziel ist es, in jedem Level den Ausgang zu finden, der aber ist fast immer durch ein mehr oder weniger kompliziertes Puzzle versiegelt. Überall in den 38 Leveln sind Schalter versteckt, deren Auswirkungen Euch entweder helfen oder eine Falle auslösen, die Euch mächtig viel Lebensenergie abzieht. Die wichtigsten Veränderungen werden, ähnlich wie bei Tomb Raider, durch einen kurzen Zwischenspann angezeigt. Ebenfalls dem eigenen Produkt nachempfunden sind die Secrets, die in jeder Stage eingebaut sind. Um es aber gleich zu sagen, sie sind lange nicht so schwer zu finden, wie bei Cores Megahit.


Wählt man den linken Gang ...


... kann man den Minotaurus von hinten angreifen


Der Drache der letzten Stage

Gemischte Gefühle

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es wunderbar aufgemacht, hat eine wirklich herausragende Atmosphäre und motiviert dadurch ständig, noch eine Runde zu spielen. Auf der anderen Seite aber haben sich einige Schönheitsfehler eingeschlichen, die so manchen Spieler verbittert das Joypad in die Ecke werfen lassen. Als erstes wäre da die Kameraperspektive, die ja, wie oben bereits erwähnt, ähnlich wie bei Tomb Raider oder Nightmare Creatures, das Spielfeld nicht verlassen kann und den Charakter von vorne oder von der Seite zeigt, wenn er mit dem Rücken zur Wand steht. Das mag für die zwei oben genannten Produkte ja noch vorteilhaft sein, denn sie spielen meist auf offenen Plätzen. Nicht so für Deathtrap Dungeon. In den wirklich sehr engen Gängen des Labyrinths bleibt die Kamera sehr selten hinter dem Spieler und wechselt ständig ihre Perspektive, was natürlich vor allem im Kampf von entscheidendem Nachteil

Geheimgängen des Dungeons gefunden. Gründliches Suchen ist also erste Spielerpflicht im Todeslabyrinth, zumal man die Waffen und Gegenstände, die man in einer Runde aufstöbert, auch in die nächsten Abschnitte mitnehmen kann und später sogar muß, denn die dickeren Gegner sind wirklich nur mit der richtigen Ausrüstung zu erlegen. Zu den wichtigsten Gegenständen gehören hier der Stärkungstrank, der den Helden härter zuschlagen läßt

spielerprofil

Fans der Games-Workshop-Serie und erfahrene Strategiespieler sollten sich diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen.

schwierigkeit

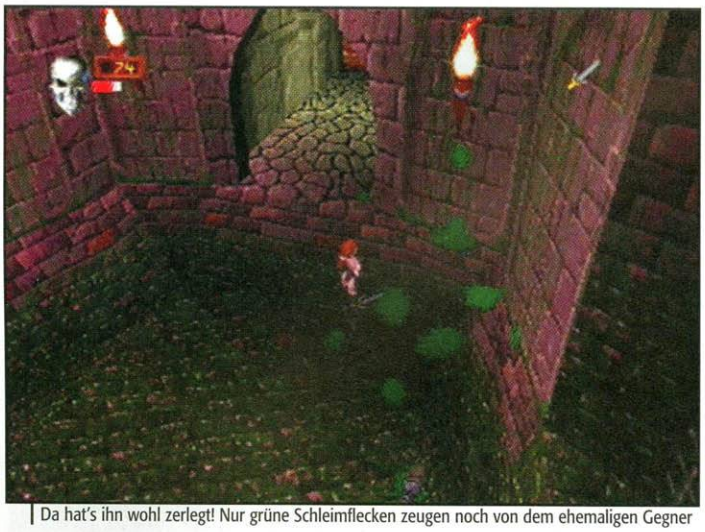
Gesalzen! Für Leute, die eine Szene zum ersten Mal spielen, bleibt selten eine Überlebenschance. Weiß man allerdings ungefähr, was einen erwartet, so kann man immer angemessen reagieren und die Situation fast ohne Energieverlust lösen.

genrekollegen

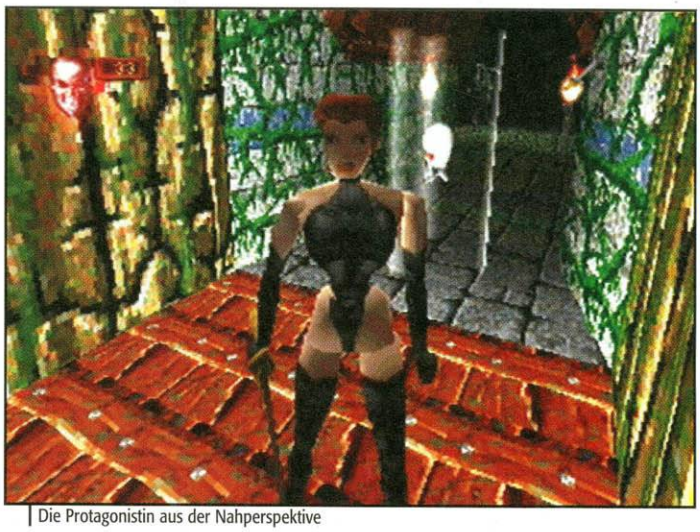
Nightmare Creatures 8/10 (PSX, FG 11/97), Tomb Raider II 10/10 (PSX, FG 12/97)

informer

Der wichtigste Tip lautet: Die Lösung ist fast immer irgendwo in der Nähe. Findet man bspw. ein Giftschwert, ist es wahrscheinlich, daß man es noch in den nächsten Räumen gebrauchen kann. Auch der Schalter für Plattformen oder verschlossene Gitter befindet sich immer im näheren Umkreis. Besonders hilfreich ist dieser Tip bei Endgegnern, in deren Nähe Ihr immer die benötigte Waffe findet.



Da hat's ihn wohl zerlegt! Nur grüne Schleimflecken zeugen noch von dem ehemaligen Gegner

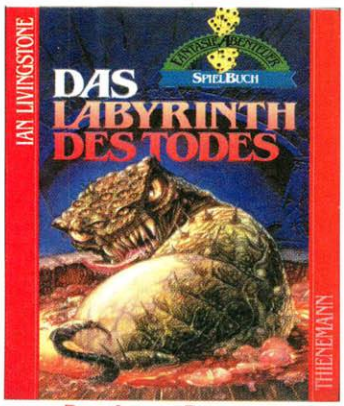


Die Protagonistin aus der Nahperspektive

in:former

Ian Livingstone

Ian Livingstone ist Executive Chairman von Eidos Interactive, also der Chef von Lara & Co. Begonnen hat alles Anfang der Siebziger Jahre, als Livingstone mit seinem Freund Steve Jackson von der Seite der Spieleliebhaber zu der der Spielemacher wechselte. 1975 entstand im dritten Stock seines Londoner Mietshauses die heute weltbekannte Firma Games Workshop, die das Fanzine The White Dwarf herausbrachte. Unter den Lesern befand sich damals ein gewisser Gary Gygax, der Livingstone und Jackson die Exclusivdistribution für sein neuestes Spiel in Europa anbot. Auch dieses Game ist heute weltbekannt: Es war Dungeons & Dragons! Schon bald verdienten die zwei genug um einen kleinen Laden eröffnen zu können. Tagsüber verkauften die Zwei Spiele, nachts schrieben sie Bücher oder produzierten eigene Titel wie Space Hulk oder Warhammer, die dem Videospieler durch zahlreiche Umsetzungen ein Begriff sein dürften. Als Games Workshop zu groß geworden war, gab Livingstone die Führung ab und konzentrierte sich aufs Spieldesign. Anfang der neunziger Jahre beteiligte er sich an Domark, die unter anderem F1 für das Mega Drive herstellten. Als Domark mit der R&D-Firma Eidos fusionierte, stieg Livingstone zu seiner heutigen Position auf.



Deathtrap Dungeon

Deathtrap Dungeon wurde von Ian Livingstone als sechstes Buch der Fighting Fantasy-Reihe geschrieben. Die Idee kam ihm 1981 auf einer Reise durch Thailand, wo er durch das kleine Örtchen Fang reiste. Das Buch wurde schließlich 1984 fertig und hat sich bis zum heutigen Tag 14 Millionen mal verkauft (in 23 verschiedenen Sprachen). 1985 erschien das Buch unter dem Namen „Das Labyrinth des Todes" in Deutschland. Zunächst wurde es in Deutschland von Thienemann Verlag herausgebracht, später dann noch mal von Goldmann in einer Taschenbuchversion verlegt. Die vorausgegangenen Titel waren:

1: Jackson/ Livingstone: Der Hexenmeister vom Flammenden Berg
2: Jackson: Die Zitadelle des Zauberers
3: Livingstone: Der Forst der Finsternis
4: Jackson: Das Universum der Unendlichkeit
5: Livingstone: Die Stadt der Diebe



Einige Gegner explodieren nach dem Kampf



Ein Flammenwerferläufer hat gerade die Oberhand behalten



Ähnlich wie Lara Croft schwingt sich Red Lotus zu höher gelegenen Plattformen

sein kann, bspw. wenn man seine(n) Gegner aus den Augen verliert. Besonders bei Widersachern mit Blitzen oder Wurfäxten verliert man dort schnell mal einige Energiepunkte. Dieser Kritikpunkt gilt übrigens auch für die zahlreichen Sprungrätsel, wo man leicht den Absprungpunkt verpassen kann. Ebenfalls negativ hat sich die etwas träge Steuerung bemerkbar gemacht, die bei den schnell und geschickt agierenden Gegnern dem Spieler nicht immer eine faire Chance läßt. Der Hauptkritikpunkt jedoch betrifft das gesamte Spieldesign, und hier werden sich auch die Spielergeister scheiden. Deathtrap Dungeon ist uns viel zu sehr auf's Sterben ausgelegt - nur mit Trial-and-Error kommt man wirklich voran. Ein Beispiel: Man kommt an eine Tür, öffnet sie und wird von einer Falle platt gemacht. Na gut, flux der Spielstand geladen, wieder zur Tür, öffnen, der Falle entgehen und weiter. Doch schon bereits hinter der nächsten Ecke wartet der Tod in Form eines Flammenwerferläufers erneut! Tja, hier hätte man eine Bombe um die Ecke werfen müssen, aber wer konnte das schon ahnen. Und das setzt sich wie ein roter Faden durch das Spiel fort: Sterben - laden - besser machen - sterben, wobei man betonen sollte, daß das Abspeichern nur an speziellen Punkten möglich ist. Bei Eidos' neuestem Game hat man sehr selten die Chance, adäquat zu reagieren. Vielmehr muß man die nächsten Fallen bzw. Gegner schon ahnen und vorher immer den kleinen Schritt voraus sein. Wem solche Spiele gefallen, der kann sich Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ohne Bedenken kaufen. Für die Testercrew gilt solch ein Spielerprofil allerdings nicht. Und doch-, irgend ein unerklärlicher Motivationsgeist hatte auch uns erfaßt und uns das Spiel trotz übelster Verwünschungen und heftigster Flüche in Richtung der Programmierer immer wieder starten lassen, um wieder ein paar Schritte vorwärts zu kommen.

So bleibt Deathtrap Dungeon ein hervorragend in Szene gesetztes Action-Adventure, das vor allen Dingen in Kreisen derjenigen Spieler Anhänger finden dürfte, die gerne im Gänseschritt durch verwinkelte Gänge schreiten und denen es nichts ausmacht, auch einmal ein paar Stunden an einer kniffligen Stage zu sitzen. Da dies aber bekanntlich nicht alle Spieler sind, kann keine uneingeschränkte Kaufempfehlung ausgesprochen werden, was eine höhere Wertung verhindert. Anspielen sollte aber ruhig jeder mal.



8 von 10

Grafik 8
Sound 6
Gameplay 7

Spieler:.....1
Level:.....38
Besonderheiten:.....Memory Card,

Hersteller:.....Eidos
Entwickler:.....Eidos
Testmuster:.....Eidos

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

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

Tamagotchi 29,90 Dinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Casper	Dt	109
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Front Mission 2	JP	149
FIFA Soccer'98	Dt	89
Harvest Moon	Dt	99
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
Lufia	Dt	109
NHL Hockey '97	Dt	99
NBA Live'97	Dt	99
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	69
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi`s Island	Dt	119

Sonstiges

Soundtracks		
z. B. Final Fantasy III		59
Final Fantasy VII		99
Resident Evil		39
Virtua Fighter 3		59
Y's 5		59
Manga Video`s		
z. B. M D Geist		39
M D Geist 2		39
Bubblegum Crisis 1-3		je 49
Devil Hunter Yoko 1+2		je 49
Cheatbuch		28
Players Guide`s		
z. B. No Name		10
Tekken 2		34
Final Fantasy VII		29
Pandemonium		34
Shadow of Empire		34
Crash Bandicoot		34
Resident Evil	ab	29
Resident Evil 2		39
Legacy of Kain		34
Mace the Dark Age		39
Diddy Kong Racing		34
Turok		34
Tomb Raider 2		19
Nightmare Creatures		34

Umbauten+Kit

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

Sega Saturn

Bomberman	Dt	99
Bomberman Fight	JP	129
Croc	Dt	89
Fatal Fury Real Bout	JP	99
Fighters Megamix	Dt	99
Fighting Force	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Grandia	JP	169
Jung Rythm	JP	129
Last Bronx	Dt	99
Manx TT	Dt	99
NBA Live '98	Dt	89
NHL '98	Dt	89
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force 3	JP	139
X-Men vs. Streetfighter	JP	169

Airbrush PSX schon ab 99,90 DM Infos auf Anfrage

Nintendo 64

Starfox Adapter: 39,90 DM

Umbauten auf Nachfrage

Bomberman 64 JP + Adapter 100,-

Nintendo 64

Konsole + Spiel	Dt	369
Lenkrad mit Vibration	Dt	139
Antennenkabel	Dt	39
Chameleon Twist	Dt	119
Clayfighter 63 1/3	Dt	99
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
F1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139
Mace the Dark Age	Dt	129
Madden Football 64	US	129
Memory Card 1Meg	Dt	39
Memory Card 4 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	89
Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championchip	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Pad		ab 49
Superstar Soccer 64	Dt	119
Star Fox incl. Vibr.	Dt	129
Shadow of Empire	Dt	139
Tetrispher	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	129
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
WCW vs NWO Worldtour	US	169
Wild Choppers	JP	149
Turok	Pal	119
Verlängerungskabel	Dt	24
Wayne Gretzky Hockey	Dt	129
Lamborghini	Dt	129
Vibration Pack	ab	34
Gamebuster	Pal	99
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	149
Yoshi's Story	Dt	89
Yoshi's Story	JP	159
Virtua No Ken	JP	179
Dual Heroes	JP	179
Fighter's Destiny	Dt	119
Fighter's Destiny	US	169
San Francisco Rush	Dt	129
Bomberman	Dt	89
Aero Fighters Assault	JP	149
Yuke Yuke mit Adapter		100

Sony Playstation

Abe's Odysee	Dt	89
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	79
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationpack		99
Baphomets Fluch	Dt	94
Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Destruction Derby 2	Dt	49
Discworld 2*	Dt	99
Disruptor	Dt	59
Excalibur	Dt	89
Exhumed	Dt	59
Fantastic Four	Dt	59
FIFA '98	Dt	89
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy VII*	Dt	109
Formel 1 '97*	Dt	119
G-Police*	Dt	109
Hercules*	Dt	94
Hexen	Dt	69
VR Baseball '99	Dt	94
Ayrton Senna 2	Dt	94
San Francisco Rush	Dt	89
Bug Riders	Dt	89
Mageslayer	Dt	89
Skull Monkeys	Dt	89
Cool Boarders 2*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Batman & Robin	Dt	89
Riven	Dt	119
Riven	US	119
Steel Reign	Dt	89
Actua Ice Hockey	Dt	94
Premier Manager '98	Dt	94
VMX Racing	Dt	94
Crash Bandicoot	Dt	49
Bloody Roar	**Dt**	**79**
Resident Evil 2	**US**	**139**
Gran Tourismo	**JP**	**149**
Brahma Force	Dt	89
Indy 500	Dt	85
Streetfighter Collection	Dt	85
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nagano Olympiade '98	Dt	95
NHL Open Ice	Dt	94
Clock Tower	Dt	94
Vs.	Dt	94
Wrecking Crew	Dt	94
Deathtrap Dungeon	US	119
Spiceworld	Dt	49
Mega Man Battle Chase	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Tekken 3	**JP**	auf Anfr.
Final Fantasy Tactics	US	119
Theme Hospital	Dt	89
K 1 Fighting Arena	Dt	95
Bushido Blade*	Dt	99
Young Blood	Dt	85

ANGEBOT DES MONATS

Game Buster-Nachbau	69
Memory Card 1Meg-Nachbau	25
RGB-Kabel	19

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

SPEZIALUMBAU PSX nur 49,90 DM

Magic the Gatering	Dt	79
Mechwarrior 2	Dt	59
Mega Man X 3	Dt	79
Micro Machines V	Dt	79
NBA Hang Time	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	59
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	**Dt**	**99**
Need for Speed 2	Dt	89
Nightmare Creatures*	Dt	99
Nuclear Strike	Dt	89
Overboard*	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	59
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	79
Player Manager	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	89
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	Dt	89
Rapid Racer*	Dt	94
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	159
Sentient*	Dt	99
Soul Blade*	Dt	99
Speedster*	Dt	89
Spider	Dt	69
Star Treck Generation's	US	119
Streetfighter Ex	Dt	89
Suikoden	Dt	94
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Tenka	Dt	99
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis	Dt	159
Xenogears	JP	179
Total NBA 97*	Dt	89
Total Driving	Dt	89
Toshinden 3	Dt	89
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	Dt	95
Tilt!	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	US	119
Touringcar Championship	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtua Pool	Dt	79
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
Zero Divide 2	US	119
Control Pad	ab	29
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card	ab	25
Negcon Pad		89
RGB Kabel		19
Sony PSX+Tasche	Dt	299

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU — Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

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

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

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

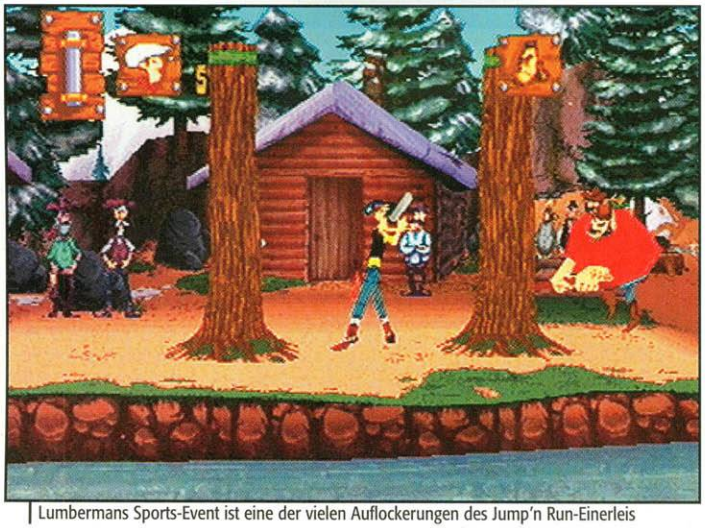
Ladenpreise können abweichen!

*** Versand kostenfrei**

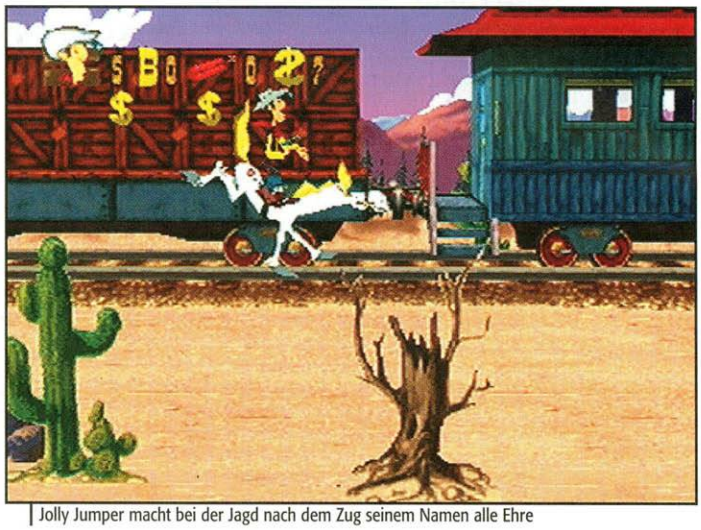
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!

Götz Schmiedehausen - Markus Appel

Lucky Luke



Lumbermans Sports-Event ist eine der vielen Auflockerungen des Jump'n Run-Einerleis



Jolly Jumper macht bei der Jagd nach dem Zug seinem Namen alle Ehre

Die französische Software-Schmiede Infogrames machte sich einen Namen mit Jump'n Runs zu bekannten französischen und belgischen Comics wie Tim & Struppi, die Schlümpfe oder Asterix, die vornehmlich auf SNES und Game Boy erschienen sind. Das Spielprinzip beschränkte sich zumeist auf Hüpfen und das Werfen diverser Gegenstände. Die 2D-Bitmapgrafiken wirkten immer ein wenig statisch, und die Gegner legten schablonenhafte Verhaltensmuster an den Tag. Insgesamt urteilte die Fachpresse über diese Produkte, daß wohl vor allem jüngere Semester mit ausgeprägter Geduld und Langmut an den prominenten Comic-Lizenzen Gefallen finden würden. Nach der hochklassigen Rallye-Simulation V-Rally besinnt sich Infogrames erneut zurück auf alte Tugenden und nimmt sich eines weiteren französischen Comic-Kultstars an, nämlich des einsamen Cowboys Lucky Luke, der ähnlich wie Asterix und Obelix mit den Römern im Dauerclinch mit den Dalton-Brüdern liegt. Die sind aus dem Gefängnis von Daisy Town ausgebrochen und sollen

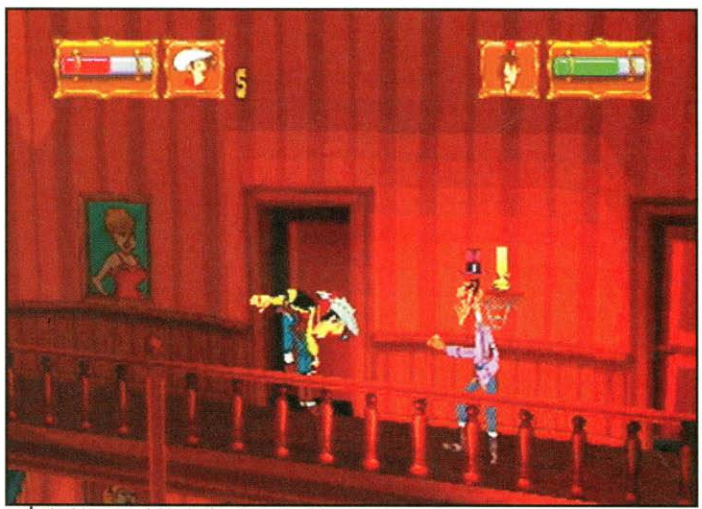


Extrem nervig! Bei der Lorenfahrt stürzt man häufig ab

nun von Lucky Luke wieder eingefangen werden. Vor dem Spielstart entscheidet man sich für die hiesige Landessprache, woraufhin ein Sprecher, der wie der schwule Bruder von Winnetou klingt, mit starkem französischen Akzent die Rahmenhandlung umreißt. Zwar wurde der Spielanfang von einer gut gemachten Rendersequenz eingeleitet, die Sequenzen zwischen den Leveln jedoch wurden mit den Polygonenhelden selbst inszeniert.

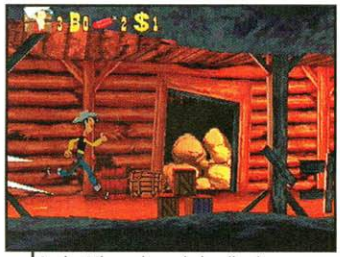
Nett und sauber

Schon die ersten Abschnitte, in denen Luke durch eine Westernstadt wandert, zeigen, daß Infogrames nicht mit den alten Traditionen brechen will. Grafisch überzeugende 2D-Sequenzen, in denen der Charakter immer wieder von einzeln und stereotyp agierenden Gegnern attackiert wird, beschwören bei mir den Gedanken an eine Geisterbahn herauf, bei der an bestimmten Stellen immer wieder exakt das Gleiche passiert. Dieses Spielprinzip kennt man vorwiegend von Jump'n Runs auf dem Game Boy oder den 8- bzw. 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo. Man betritt einen Level und quält sich



Die dritte Prügelei im Saloon hat es in sich

Gegner um Gegner bis zur nächsten fatalen Spritekollision, nur um dann erneut den gleichen Weg mit den gleichen Gegnern antreten zu dürfen. Gott weiß, ich habe im Laufe meiner „Videospielkarriere" gelernt, solche Spiele zu hassen. Vielleicht habe ich einfach die falsche Einstellung, aber ich mag einfach diese permanenten Wiederholungen nicht, zumal der Schwierigkeitsgrad bei den Infogrames-Produkten meist recht hoch angesetzt war. Denkt man da an ein Spiel wie Abe's Oddyssee, in dem die Programmierer höchsten Wert auf die künstliche Intelligenz der Gegner und deren Interaktion mit der Hauptfigur gelegt haben, kommt man schon etwas ins Grübeln, ob es sich Infogrames nicht zu leicht gemacht hat. Ebenfalls nach Schema F funktionieren Stages wie die Jagd nach dem entführten Zug, wo man einzig über ein paar Hindernisse springen und

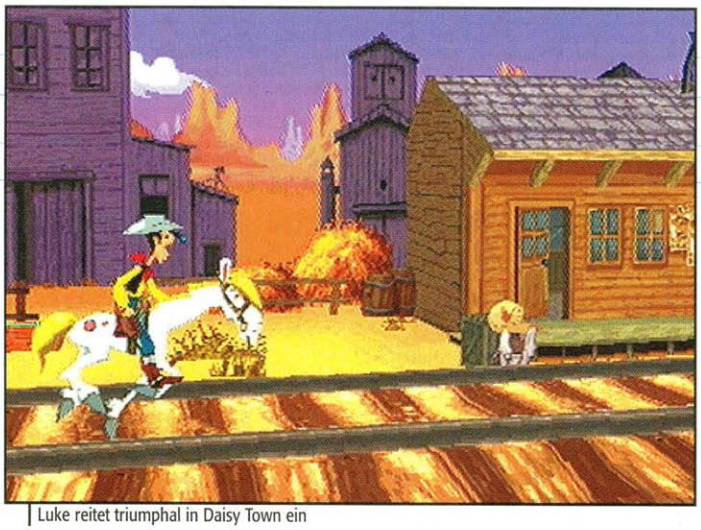


In der Mine gelten wieder die alten Infogrames-Regeln: berühre eine Fledermaus und verliere ein Leben

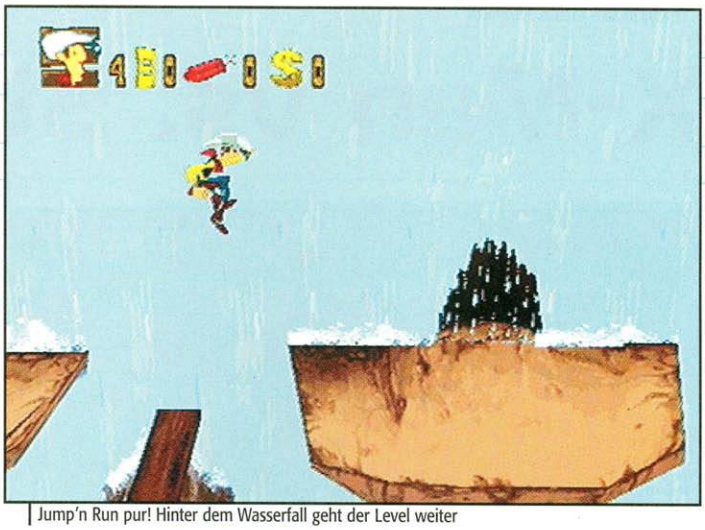
einige Bösewichte erschießen muß. Obwohl Infogrames versucht hat, durch Ego-Shooter-Sequenzen, eine 3D-Fahrt durch eine verlassene Mine oder eine kleine Beat'em Up-Sequenz die Genre-Mixtur aufzulockern und den so oft kritisierten Schwierigkeitsgrad der Infogrames-Produkte merklich zu senken, zieht sich doch der Hauch dessen durch das liebevoll gestaltete Game, was man sooft bei Fernseh-Shows am Sams-

in:former

Schon 1995 begannen bei Infogrames die Arbeiten zu Lucky Luke. Hauptknackpunkt bei der Grafikdarstellung war, daß Lucky Luke aus den Comics als höchst zweidimensionaler Charakter bekannt ist, jedoch hier als dreidimensionale Polygonfigur präsentiert wird. Deshalb mußte Infogrames lange Zeit mit den Lizenzgebern vom Gaumont Verlag verhandeln, bis man das sogenannte „Graphic Approval", die Freigabe der Grafiken, erhielt. Luke wurde aus ca. 500 Polygonen gebastelt, die anderen Figuren stehen ihm hier allerdings in nichts nach. Um die Level zu designen und das Spiel einwandfrei lauffähig zu machen, wurde sogar eine eigene Programmiersprache, genannt Sceneric Orientated Object Language (SOOL) erschaffen.



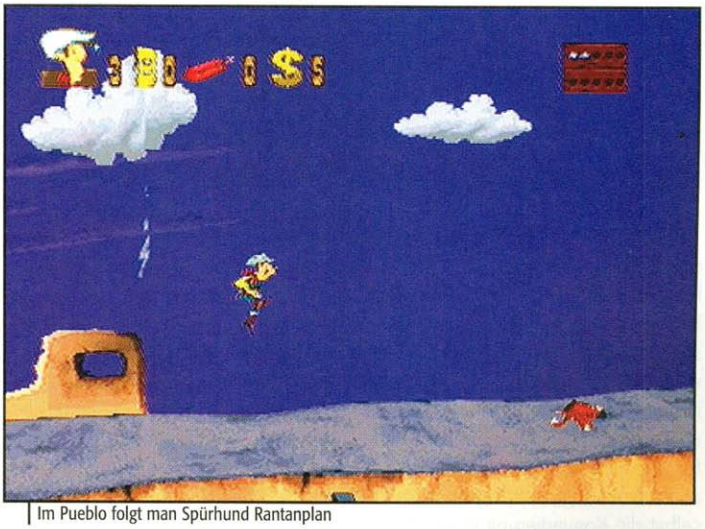
Luke reitet triumphal in Daisy Town ein



Jump'n Run pur! Hinter dem Wasserfall geht der Level weiter



Die Egoshooter-Sequenz sieht spektakulärer aus als sie es in Wirklichkeit ist



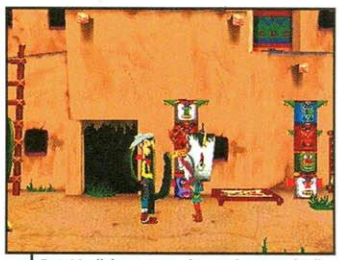
Im Pueblo folgt man Spürhund Rantanplan



Psychedelisch! Luke hat einen Sonnenstich



Sogar die Kakteenen sind aggressiv



Der Medizinmann verlangt eine Handvoll Perlen, die im Pueblo verstreut sind



Dieser Angreifer hatte sich hinter einem Faß versteckt

tag-Abend findet: gepflegte Langeweile, die den Spieler soweit einlullt, daß er bereitwillig mitspielt, aber sich doch irgendwie unbefriedigt fühlt.

Und sie spielen es doch...

Daß Geschmäcker verschieden sind, merkt man spätestens, wenn man die Einschaltquoten des Musikantenstadls sieht. Lucky Luke haut mich weder vom Hocker, noch würde ich es bereitwillig noch mal durchspielen wollen. Der Kollege von gegenüber hingegen findet die Comic-Level interessant und begeisternd. Da wir immer versuchen, möglichst auch die Kernzielgruppe eines solchen Problemtitels zu befragen, ließen wir diverse Kinder zwischen acht und dreizehn Jahren auf den Titel los. Mit wachsendem Alter konnte man ein zunehmdes Desinteresse am dauerhaften Spielen feststellen, doch gerade die Kinder im „einstelligen" Alter versuchten sich stundenlang an den Leveln und hatten scheinbar Spaß wie Bolle mit 'ner Freikarte für den Rummelplatz.

Besondere Erwähnung sollte der herrlich komponierte Western-Soundtrack finden, ebenso wie die nervtötenden Schußgeräusche und gutturalen Laute der Gegner.

Schöne Grafik, netter Westernsound und verschiedenste Spielgenres, dazu leichte bis mittelschwere Level, die in eine Lucky Luke-typische Comic-Rahmenhandlung eingepaßt wurden: das ist Lucky Luke. Die einen werden es lieben, andere völlig ablehnen, denn Lucky Luke ist in puncto Spielkultur weder innovativ noch sonderlich anspruchsvoll. Vielmehr holt man sich zwei bis vier Stunden moderate Unterhaltung für Erwachsene bzw. einen immer wieder erfrischenden Comicspaß für Comicfans, Kinder und Junggebliebene ins Haus. Nicht mehr, und nicht weniger.

spielerprofil

Lucky Luke-Fans und Väter von Zeichentrick-begeisterten Kindern unter zehn Jahren sollten ohne Umschweife zuschlagen. Jump'n Run-Freunde und Liebhaber der Infogrames-Spiele können ebenfalls gefahrlos kaufen. Wer sich nicht angesprochen fühlt, sollte bei Interesse auf alle Fälle anspielen!!!

schwierigkeit

Leicht bis moderat. Dank der vielen Extra-Leben wird es für Genrefans ein leichtes sein, innerhalb weniger Stunden auch den letzten Dalton ins Kittchen zu schicken.

genrekollegen

Abe's Oddyssee 10/10 (PS, FG 9/97). Mischief Makers 7/10 (N64, FG 9/97) Yoshi's Story 9/10 (N64, FG 2/98)



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

>>[X]-MEN [ ]-WOMEN [ ]-AMEN<<

X-Men vs. Street Fighter
[ex edition]



Alle Stages sind zwei Bildschirme „hoch"



Der massige Körper von Juggernaut füllt fast den ganzen Screen aus

Hoffentlich ist unsere ausdrückliche Warnung vor dem Kauf von X-Men (Children of the Atom) aus der letzten Fun Generation bei Euch entsprechend angekommen. Mit X-Men vs Street Fighter (EX Edition) liegt nämlich ein wesentlich aktuellerer und vor allem besserer Capcom-Titel für alle Prügelfans vor, was vielleicht auch daran liegt, daß Capcom Japan selbst die Konvertierung in die Hand genommen hat.

Die Idee hinter X-Men vs Street Fighter scheint so simpel wie genial zu sein. Warum nicht ein erprobtes Inhouse-Produkt mit einer zugkräftigen Lizenz in einem eigenständigen Titel mixen und damit für den potentiellen Käufer zwei schlagkräftige Argumente bereithalten? Stolze 17 (!) Kämpfer stehen dem passionierten Beat'em Up-Fan zur Verfügung. Acht davon wurden aus dem reichhaltigen Marvel-Angebot ausgewählt, Krallenmann Wolverine ist ebenso mit von der Partie wie Magneto oder Cyclops. Auf der Street Fighter-Seite geben sich Kultfiguren wie Ryu, Ken oder Dhalsim, aber auch „neuere" Zugänge wie Cammy oder Nash (in den Staaten und bei uns als Charlie bekannt) die Ehre. Am grundsätzlichen Spielverlauf hat man nichts verändert, immer frei nach Adenauers Wahlslogan „Keine Experimente!". Die sechsknöpfige Belegung bedarf absolut keiner Eingewöhnungsphase, alle Tasten wurden so belegt, wie wir das von hundert anderen Capcom-Spielen kennen. Alle bekannten Special Moves lassen sich ebenso leicht verwirklichen wie die beiden anderen wesentlichen Kampftechniken, Wurf und Konterattacke. Die dreistufige Powerleiste ist ebenfalls eine alte Bekannte, in unterschiedlicher Stärke können mit ihrer Hilfe Super Specials eingesetzt werden, die sich meist als 15-25 Hits lange Combos erweisen. Zum Thema Combo hat sich Capcom noch etwas anderes einfallen lassen: mittellange, komplett in der Luft ausgeführte Schlagserien werden mit dem Titel „Aerial Rave" und einer fetten Punktewertung besonders honoriert. Ebenfalls neu ist das Zusammenspiel zweier Figuren. Im Character-Select-Screen müssen zwei Fighter ausgewählt werden, die Nummer Zwei taucht dann bei Kontern und bei Super Specials auf, um den Effekt noch zu verstärken.

Ryu forever

Wow! Die Spielbarkeit in Person ist auf eindrucksvolle Weise zurückgekehrt. Ich geb's ja zu, seit ich damals in der Spielhalle an einem Street Fighter 2-Automat mein ganzes Taschengeld in einen einzelnen Charakter investiert habe, gibt es für mich keine echte Alternative zu Ryu, in keinem Beat'em Up! Seit damals hat sich natürlich viel verändert (auch in der Kampftechnik meines Lieblings-Fighters), doch diese überirdische Spielbarkeit hat Capcom nach wie vor ausgezeichnet unter Kontrolle. Und trotzdem muß man sich nach dem einhundertsten Prügelspiel dieser Machart fragen, ob es noch sinnvoll sein kann, sich ein weiteres Exemplar ins Regal zu stellen. Ich glaube, nein! Auch dann nicht, wenn die Hintergründe wirklich liebevoll erdacht und wunderschön gezeichnet wurden, die Figuren mit einer vernünftigen Animation ausgestattet und der Sound nicht hinter dem üblichen Japano-Pop zurückbleibt. Wer genau hinhört, wird sogar die Original-Themen des Urvaters erkennen. Schade, denn würde man X-Men vs Street Fighter völlig isoliert von seinen unzähligen Vorgänger betrachten, wäre eine Höchstwertung durchaus berechtigt, spielerisch in jedem Fall.

Auch auf die Gefahr hin, daß Ihr es nicht mehr hören könnt: Die traumhafte Spielbarkeit gepaart einer soliden Aufmachung und einem reichhaltigen Angebot an unterschiedlichen Charakteren läßt das Herz eines jeden echten Beat'em Up-Fans höher schlagen. Wer allerdings bereits einen Großteil der Vorgänger sein eigen nennt, muß nicht unbedingt zuschlagen.

in:former

Was soll ich sagen, spielt einfach mit Ryu und Ihr werdet merken, warum er seit einem Jahrzehnt mein Favorit ist. Springende Angreifer werden mit einem Dragon Punch auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt, ansonsten hält man seine Feinde mit Feuerbällen auf Distanz.

spielerprofil

Beat'em Up-Fans, die nicht die letzten Teile der unendlichen Street Fighter-Saga bereits im Schrank stehen haben, und Menschen, die von Ryu und Co einfach nicht genug bekommen können.

schwierigkeit

Er läßt sich in acht Stufen variieren und sorgt somit auf den höheren Stufen für eine angenehm anspruchsvolle Prügelatmosphäre.

genrekollegen

X-Men 5/10 (PSX, FG 4/98), Samurai Shodown Special 6/10 (PSX, FG 3/98), Marvel Superheroes 8/10 (SAT, FG 11/97)



Jeder Einsatz eines Super Specials kostet etwas Energie der Power-Leiste



Cammys knappes Outfit vermag die männlichen Gegner leicht abzulenken



N 64

PSX **Running Games** PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	79,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Blody Roar	89,90
Bugriders	79,90
Bushido Blade	79,90
Bust a Move 3	59,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Diablo *	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90
Discworld 2	89,90
Final Fantasy 7	99,90
Formel 1' 97	99,90
Forsaken *	89,90
Hercules	89,90
Lucky Luke *	89,90
Madden NFL' 98	89,90
Magic the Gathering	89,90
MDK	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US	129,90
Skull Monkeys	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90
Action Replay	79,90
3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
Analog Controller	59,90
Antennenadapter	39,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

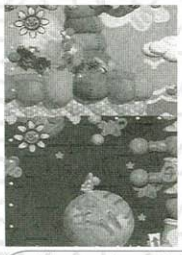
Playstation Grundgerät und ein Platinumspiel nach freier Wahl 333,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike
Crash Bandicoot	Micro Machines V3	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Blackt	Rayman	Worms

49,90

Platinum Box
3 Spiele aus der Platinumserie nach freier Wahl 129,90



89,90

Yoshi`s Story *

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Cruis´n USA	89,90
Diddy Kong Racing	89,90
Fighters Destiny	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90
Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
NBA Hang Time	129,90
Snowboard Kids	89,90
Super Mario 64	89,90
Tetrisphere	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi`s Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Rumble Pack-Verstellbar 24,90

Gameboyadapter für Nintendo 64
Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgrösse und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole ! 119,-

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tombraider 2
Exhumed	Oddworld: Abe`s Odysse	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc`s Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S.of the Night

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft - und Hardware sind jederzeit möglich.

N 64 PSX Running Games PC
New Generation of Entertainment

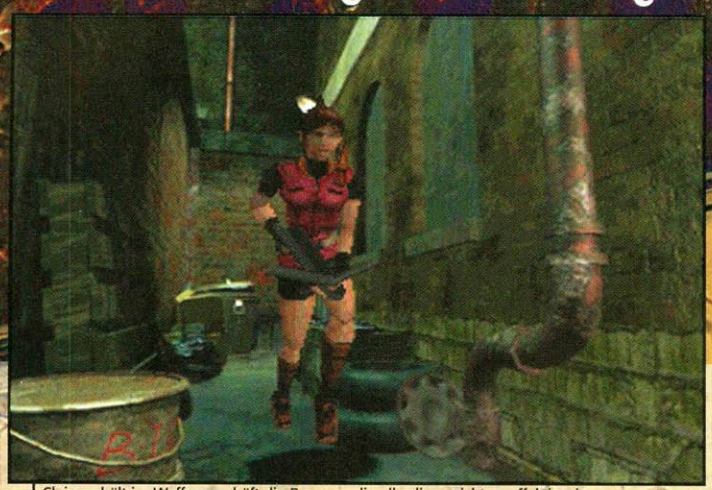
Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

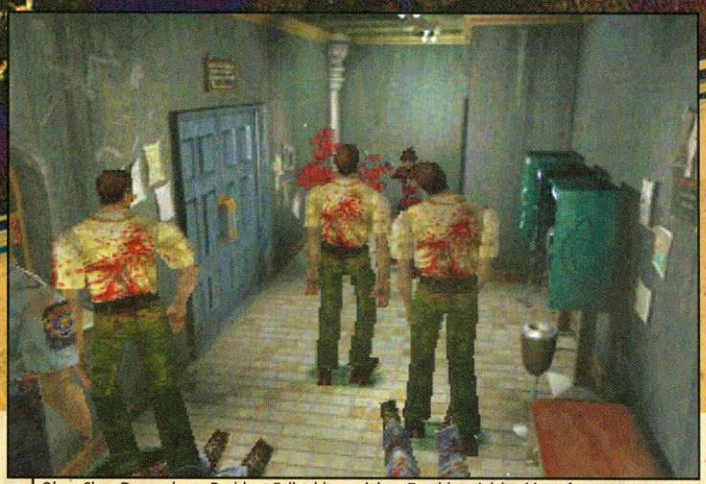
Händleranfragen erwünscht !

RESIDENT EVIL 2

Game of the month



Claire erhält im Waffengeschäft die Bowgun, die allerdings nicht so effektiv wie Leons Shotgun ist



Ohne Slow Downs kann Resident Evil 2 bis zu sieben Zombies gleichzeitig auf den Screen zaubern

Mittlerweile hat man sich daran gewöhnt, daß die Uhren in Europa anders ticken, wenn es um den Release von Videospielen geht. In den USA und Japan gehört Resident Evil 2 schon fast wieder in die Geschichtsbücher, während sich deutsche Videospieler den Wonnemonat Mai blutrot im Terminkalender anstreichen sollten. Uns liegt zwar noch nicht die PAL-Version vor, laut Virgin ist jedoch davon auszugehen, daß Resident Evil 2 in der gleichen Schnittfassung wie in Japan erscheinen wird. Im Gegensatz zur amerikanischen Fassung werden voraussichtlich die Sterbesequenzen fehlen, was im Hinblick auf eine eventuelle Indizierung sehr angebracht ist; das Dahinscheiden des Mädchens Sherry gehört mit Sicherheit für viele erwachsene Spieler mit Nachwuchs in Bereiche, die auf keiner Landkarte des guten Geschmacks verzeichnet sind. Daß Resident Evil 2 brillant ist, steht außer Frage. Für alle, die die letzten zwei Ausgaben verpaßt haben, fassen wir nochmals Inhalt und Spielprinzip kurz zusammen. Außerdem haben wir beschlossen, jeden unserer Resident Evil 2-Spieler in den Test miteinzubinden und die subjektive Meinung der Fun Generation-Crew abzufragen. Am Schluß haben wir noch eine Aufzählung der Kritikpunkte angefügt.

Resident Evil oder Biohazard, wie man es in Japan bezeichnet, erzählte im ersten Teil die Geschichte der S.T.A.R.S-Einsatz-



In der Kanalisation lauern die Riesenspinnen, deren Gift schnell und tödlich wirkt



Durch ein Kettenreaktion räuchert Ihr den Nebenraum aus



Fantastische Flammeneffekte sind das grafische Highlight von Resident Evil 2

in;former

Resident Evil 2 bricht alle Rekorde am ersten Verkaufswochenende

Capcom of America konnte mit Stolz vermelden, daß am ersten Verkaufswochenende 60% der Resident Evil 2-Gesamtauflage in den Staaten über den Ladentisch gingen. An den drei Erstverkaufstagen verkaufte man 360.000 Einheiten des Spiels. Mit $19 Millionen übertraf man die Einspielergebnisse der meisten Hollywood-Blockbuster in der aktuellen Saison (Titanic natürlich ausgenommen), und natürlich auch die Rekordmarekn der bisherigen Videospielspitzenreiter Final Fantasy VII, Tomb Raider 2 und Super Mario 64.



Wirkliche gute Spiele, die auch ohne (Film-)Lizenz beinahe den ganzen Videospiele-Markt ansprechen, sind selten. Resident Evil 2 ist eines davon. Während die meisten Sequels erfolgreicher Spiele gnadenlos im Schatten ihrer Vorgänger untergehen, ist mit Resident Evil 2 die perfekte Fortsetzung des ersten Teils gelungen. Die Story wird nahtlos fortgesetzt und ist wie gewohnt mit Überraschungen und Schockeffekten gespickt. Wenn selbst ein erfahrener Videospiel-Redakteur nachts im verdunkelten Spielezimmer das Pad erschrocken fallen läßt, weil gerade ein Licker aus dem Spiegel gesprungen kam, sollte man meinen, daß für genügend Spannung und Nervenkitzel gesorgt ist. Daß die etwas düstere Atmosphäre und die Splattereffekte nicht gerade für Minderjährige als Gute-Nacht-Bonbon zu empfehlen sind, dürfte dabei klar sein. Bleibt nur noch zu hoffen, daß die BPjS erwachsenen Menschen zutraut, eigenständig zu entscheiden, ob man einem solchen Wahnsinn nervlich gewachsen ist. Wer Resident Evil durchgespielt hat, wird dieses Spiel ebenfalls lieben; und selbst wer den ersten Teil nicht kannte, braucht sich nicht zu fürchten - Resident Evil 2 ist auch als eigenständiges Spiel uneingeschränkt empfehlenswert.

Andreas Binzenhöfer



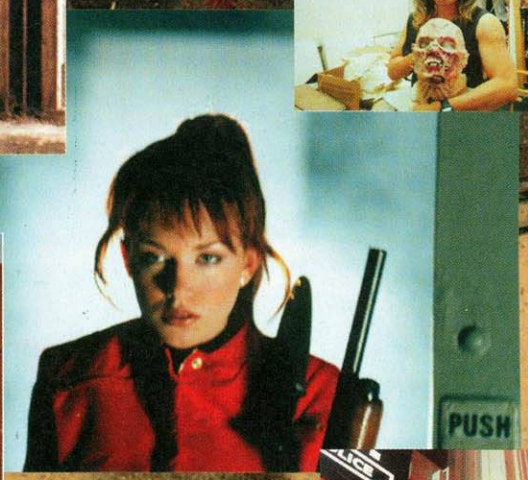
Gleich vorneweg: Resident Evil 2 kann getrost zu den besten momentan erhältlichen Spielen gezählt werden. Durch die gelungene Kombination aus nahezu perfekt anmutender Grafik und stets an das Spielgeschehen angepaßter soundtechnischer Untermalung wird eine eindrucksvolle und düstere Atmosphäre geschaffen, die den Spieler leicht zu fesseln vermag. Dazu trägt ebenfalls der Storyverlauf seinen Teil bei, denn mit der bereits aus dem ersten Teil bekannten stückchenhaften Informationsversorgung wird Neugierde am Spielverlauf ständig erhalten und ebenso neues Interesse immer wieder geweckt. Allerdings hätten die Programmierer das Tüpfelchen auf dem i noch etwas höher setzen können, indem sie doch etwas mehr Arbeit in das Spielgeschehen an sich gesteckt hätten. So ist es zwar zu begrüßen, daß inklusive der beiden versteckten Charaktere insgesamt sechs verschiedene Lösungsmöglichkleiten vorliegen, nur sind größere Unterschiede hier eher weniger vorhanden und die Lösungswege als einzelne im Vergleich zum Vorgänger viel zu kurz. So verfliegt die Motivation spätestens ab dem dritten Mal Durchspielen langsam aber sicher, und nur wirklich Hartgesottene halten das Joypad noch länger in der Hand. Alles in allem ist RE 2 aber ein gelungenes Game, das aufgrund seiner überzogenen Gewaltdarstellung vielleicht nicht jedermanns Geschmack ist, aber auf jeden Fall Lust auf einen dritten Teil macht.

Markus Appel











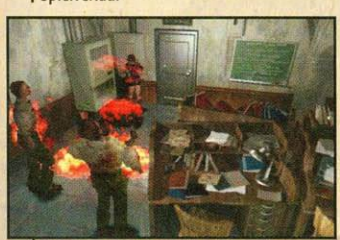
Der TV-Spot



Der extrem aufwendig gestaltete Briefing Room hat keinerlei Bedeutung für den Spielverlauf



Der gigantische Bahnhof im riesigen Laborkomplex steht in krassem Kontrast zu den verwinkelten und engen Räumen des Polizeihauptquartiers



Der Feuerzauber bleibt Claire und ihrer Bazooka vorbehalten



Nicht alle Zwischensequenzen sind Renderfilmchen



Laßt Euch vom Golem nicht in die Enge treiben

truppe, die in einem verlassenen Herrenhaus mit Zombies und Mutanten kofrontiert wurde. Die Hauptpersonen Chris Redfield und Jill Valentine überlebten eine Nacht des Horrors, die ihren Abschluß in einem Duell mit Supermonster Tyrant fand. Schuld an dem wandelnden Horrorkabinett war die Firma Umbrella, die während der Forschungsarbeiten am T-Virus-Kampfstoff die Kontrolle über die Experimente an Tier und Mensch verlor.

Im zweiten Teil, der hier vorgestellt wird, verschlägt es Chris Redfields Schwester Claire nach Racoon City, der Stadt, die an den Racoon Forest angrenzt. Während ihrer Suche nach ihrem Bruder trifft sie auf den jungen Polizisten Leon Kennedy. Kurz nach ihrer ersten Begegnung werden die beiden auch wieder getrennt und verschanzen sich im Polizeihauptquartier vor den überall herumtorkelnden Zombies. Doch ähnlich wie im ersten Teil sind sie alles andere als allein und versuchen, aus der Stadft zu

spielerprofil

Resident Evil 2 ist ein Spiel für jedermann, ausgenommen vielleicht Jugendliche unter 16 Jahren, die mit den expliziten Gewaltdarstellungen emotional etwas überfordert sein könnten. Das Phänomen Resident Evil ist ja gerade, daß aus irgendeinem abartigen Grund jeder daran Gefallen findet.

schwierigkeit

Zu leicht, allerdings ist das Spiel derart motivierend, daß man es garantiert mehrmals durchspielen wird.

genrekollegen

Resident Evil 10/10 (PSX, SAT FG 6/96) Resident Evil DC 9/10 (PSX, 12/97)



Uwe Dietrich

Uuuuhhhhh. Geehirneee! So oder ähnlich hat es geklungen, als ich beim Schreiben der Komplettlösung in den Resident Evil-Rausch verfallen bin und sämtliche Redakteure um ihre Gehirne erleichtern wollte. Als dann der eine oder andere meinte, er würde gleich die Shotgun holen, hab' ich es lieber bleiben lasen. Aber Spaß beiseite, Capcoms Splatter-Adventure ist ein Spiel mit einer unglaublich dichten Atmosphäre. Die bombastischen und hollywoodreifen Renderesequenzen sowie die Grafik, die mit unheimlich viel Liebe zum Detail realisiert wurde, haben mich schnell in den Bann und somit in die Geschichte gezogen. Ekelhafte Gegner und herzstillstandverursachende Überraschungen können hinter jeder Ecke lauern – daher lautet die Devise: ständig auf der Hut sein. Die Idee, zwei Handlungsfäden spielen zu können, die zeitgleich ablaufen, ist schlichtweg genial. Oft stellt sich der berühmte Aha-Effekt ein, wenn man z.B. im B-Plot erfährt, warum der Hubschrauber abgestürzt ist. Bei allem Lob muß ich dennoch etwas bemängeln. Gerade gegen Ende verliert RE2 viel an dem Zombie-B-Movie-Charme, da die sterile Laborumgebung nicht so recht düster erscheint, ganz im Gegensatz zur Polizeistation oder der Kanalisation. Auch sind „normale" Zombies hier Mangelware. Wer aber auch nur ein klein wenig für Untote, Action-Adventures oder Splatter-Movies übrig hat, kommt an Resident Evil 2 nicht vorbei. Oh, Moment mal, ich glaube, mein Gehirn löst sich auch gerade auf, ich... uuuuuuh...

PLAYSTATION









Diese Cutszenes erklären, warum der Hubschrauber abstürzte



Ein Bild aus besseren Tagen. Die S.T.A.R.S.-Einheit mit Chris Redfield und Jill Valentine

Resident Evil 2 ist der Stoff, aus dem die Alpträume gemacht sind. Dieses Spiel spielte ich nicht, ich durchlebte es förmlich. Die Angst saß mir ständig im Nacken, und selbst bei mir schon bekannten Szenen zuckte ich immer wieder zusammen. Beim zweiten Teil dieser Horror-Saga ist Capcom keine Kompromisse eingegangen. Es wird unbarmherzig gesplattert, was die blutverschmierten Körperteile hergeben. Der hohe Spannungslevel wird kontinuierlich gehalten, nicht zuletzt auch durch die hervorragenden Zwischensequenzen. Ich habe noch nie zuvor FMV-Sequenzen von solch hoher Qualität gesehen. Ein Innovations-Oskar gebührt Capcom für die Idee, zwei verschiedene Charaktere, zeitgleich und unabhängig voneinander, ein und dasselbe Abenteuer bestehen zu lassen. Die daraus resultierenden geschickt verbundenen Handlungsstränge und die immer wieder plötzlichen Wendungen im Plot schaffen es, noch mehr Spielfilmatmosphäre aufkommen zu lassen, als es der erste Teil ohnehin schon tat. Capcom hat verbessert und, Gott sei dank, nicht verändert. Spielerisch blieb alles beim Alten, die Animationsphasen, die Vielfalt der Kreaturen und die Spielumgebung wurden aufgepeppt. Der chronische Munitionsmangel und Farbbandschwund aus dem ersten Teil gehören der Vergangenheit an. Die Tatsache, neue Charaktere durch mehrmaliges Durchspielen erlangen zu können, ist das Sahnehäubchen auf der ohnehin schon leckeren Torte. Denn welches Adventure spielte man freiwillig sechsmal hintereinander durch?

Marcus Karyoti

fliehen. Auf ihrer Odyssee stoßen sie auf Zombies, Riesenspinnen, abstrakte Monster mit Riesenzungen, Lickers genannt oder Pflanzenwesen, die Gift versprühen. Schließlich entdecken sie ein riesiges Geheimlabor der Firma Umbrella, das unterhalb der Stadt Racoon City erbaut wurde und das als Entwicklungszentrum für die Verbesserung des T-Virus, genannt G-Virus diente. Dort kommt es zu den finalen Duellen mit der stärksten Form des Tyrants und einer extrem häßlichen Mutation, die alledings dem Argument „Raketenwerfer" recht wenig entgegensetzen können. Obwohl Resident Evil 2 keine 3D-Grafikengine bemühen muß, sondern ausschließlich von einer Szenerie zur anderen überblendet und oftmals aufgrund der wechselnden Perspektiven die Sicht auf nahende Gegner behindert, ist klar, daß der Kult um Resident Evil nicht aufgrund der technischen oder grafischen Brillanz, sondern wegen der ungeschla-

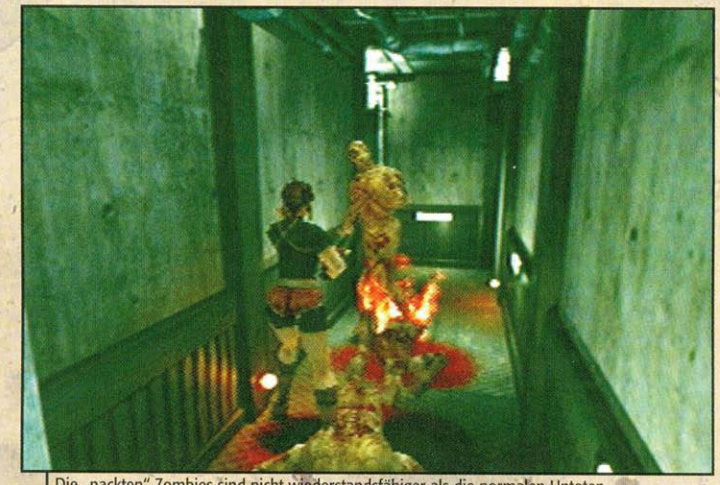


Der verblutende Polizist (sieht aus wie Will Smith) hat sich eingeschlossen, wird aber später trotz Zusammenbruch der Körperfunktion wieder höchst aktiv





Der Mini-Tyrant, auch Golem genannt, bricht sofort nachdem Ihr die Flammen entzündet habt aus der Wand



Die „nackten" Zombies sind nicht wiederstandsfähiger als die normalen Untoten



Die erste Begegnung mit den Golems hat man am Anfang des zweiten Szenarios

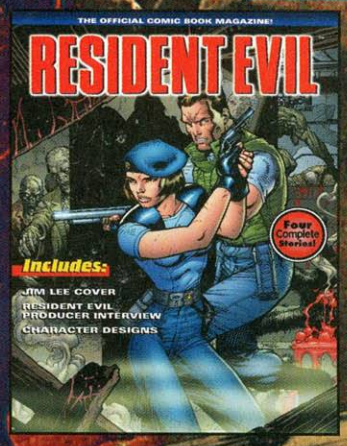
Selten habe ich den Release eines Spiels so herbeigesehnt wie im Fall von Resident Evil 2. Als die amerikanische Verkaufsversion dann endlich in der Redaktion lag, war die Enttäuschung groß. Zwei-Farb-Grafik, gepaart mit kratzigen Soundeffekten und einer hakeligen Steuerung, so hatte ich mir das nicht vorgestellt. Dazu kommen die groben Grafikpatzer (Clipping, Bipping und Hipping), die in Verbindung mit nervenden Ladezeiten für eines der schlechtesten Softwareprodukte des Jahres sorgen. Immerhin, die Idee, nicht zwischen den Memory Cards umschalten zu können, verdient geringe Beachtung. Was bleibt abschließend noch zu sagen: Aufgrund des völlig überzogenen Schwierigkeitsgrads kann man Resident Evil 2 nur an Leute ohne Nerven empfehlen. Letzter Kritikpunkt: diese absolut unnötige Gewalt! Statt Blut hätte ich lieber Blumen, und statt stöhnender Zombies wäre eine lächelnde Kindergartentante angebracht. Ähnliches gilt für den Endgegner: In der deutschen Version will ich statt dieser ekligen Genmutation lieber den alten Käptn Iglo, der hat mir schon immer besser gefallen.
Mal im Ernst: Über Resident Evil 2 wurde schon so viel geschrieben, daß ein weiterer Kommentar mehr als unnötig erscheint, deshalb bleibt nur ein Fazit: Trotz zu niedrigem Schwierigkeitsgrad unbedingt zuschlagen, weil genial!
Meine Wertung: 12 von 7 Totenschädeln

Fabian Döhla

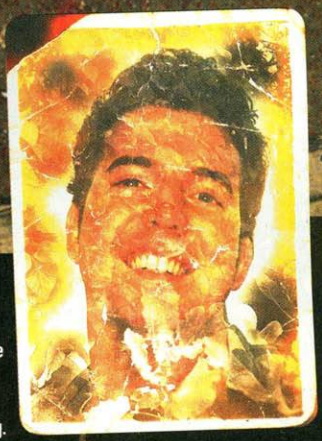




Warteschlangen vor den Videospielhändlern am Erstverkaufstag in Japan



Hoffentlich auch bald bei uns, das Resident Evil 2-Comic

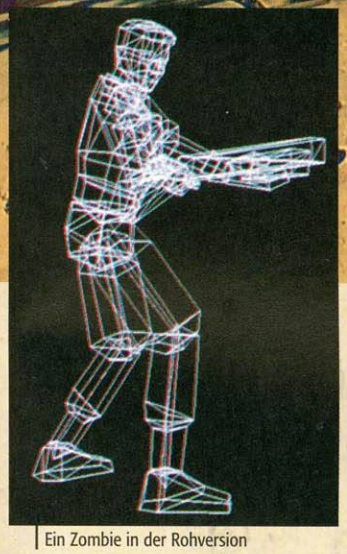


Allgemeine Kritikpunkte an Resident Evil 2:

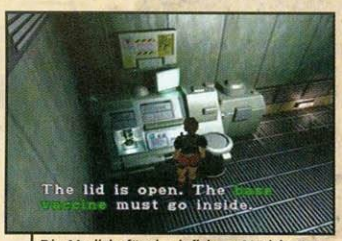
- Das Spiel ist insgesamt zu leicht. Keines der Rätsel ist nur ansatzweise anspruchsvoll zu nennen.
- Die zwei Szenarios haben nur vordergründig eine „interaktive" Verbindung. Capcom versucht, dem Spieler Teamwork zwischen Claire und Leon vorzugaukeln. Trotzdem müssen bspw. beide Figuren den Hubschrauber löschen die roten Steine finden etc.
- Die Steuerung ist ziemlich hakelig. Aufgrund der ständig wechselnden Perspektiven kann es zu Koordinationsschwierigkeiten kommen. Oftmals sieht man nicht, was sich im nächsten Bildschirm befindet.
- Resident Evil 2 ist viel zu kurz. Insgesamt kann man beide Szenarios unter vier Stunden durchspielen. Beim ersten Spielen wird man kaum länger als vier Stunden für ein Szenario brauchen.

Götz Schmiedehausen

Vielleicht bin ich schon gar nicht mehr in der Lage, Resident Evil 2 objektiv zu bewerten. Im zarten Alter von zehn Jahren sah ich meinen ersten Zombie-Film, seitdem habe ich meine „Liebe zum Morbiden", dem Ding, das in der Dunkelheit wartet, nie verloren. Als ich Resident Evil 1 als japanische Version im März 1996 erstmals spielte, war ich von der einmaligen Atmosphäre und der interessanten Story völlig begeistert. Schon damals ärgerte ich mich darüber, daß das Spiel eigentlich recht kurz ist, der zweite Teil, der immerhin kurz vor Fertigstellung nochmals komplett neu überarbeitet wurde, sollte da Abhilfe schaffen. Als Resident Evil 2 endlich greifbar war, erlebte ich die schönsten Stunden meiner Videospielzeit. Schade nur, daß es so wenige waren. Gerade einmal acht Stunden Nettospielzeit für alle vier Szenarios, das ist nicht viel, wobei sowieso die erste Tour durch Polizeistation und Laborkomplex die spannendste war. Trotzdem werde ich Resident Evil 2 in regelmäßigen Abständen immer wieder aus dem Regal holen, ähnlich wie einen gelungenen Horrorfilm, den man des öfteren wieder einlegen muß. Die Kritikpunkte interessieren mich eigentlich nicht so sehr, der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und die filmartige Aufbereitung zeugen vom Versuch Capcoms, einen interaktiven Horrorfilm für jederman zu schaffen, der straff durchkomponiert ist, und die Handlung nicht über Gebühr ausweitet. Der große Wehrmutstropfen ist, daß wir wahrscheinlich wieder mindestens ein Jahr warten müssen, bis Resident Evil 3 zu haben sein wird. Ich denke, es wird wohl ein Wiedersehen mit Chris Redfield in Europa geben.



Ein Zombie in der Rohversion



Die Medizin für das infizierte Mädchen bedarf bei der Herstellung einige Arbeitsschritte



Sobald Tyrant sich in dieses Biest verwandelt, hat man leichtes Spiel



Stefan Hellert

Als ich letztes Jahr die Demoversion von RE2 spielen durfte, stand für mich fest, daß ich das kommende Highlight 1998 vor mir hatte. Sofort als die US.-Version bei uns eintraf, ruhte ich nicht eher, bis der letzte Zombie niedergestreckt, die zwei 4th Survivor Hunk und Tofu gefunden, und alle versteckten Waffen und Outfits ausprobiert waren. Die Faszination kommt nicht von ungefähr. Die tollen Rendergrafiken, das Stöhnen der Untoten und die vielen Schockeffekte (Herzattacke gratis), schnüren RE2 zu einem kompakten Horrorpaket. Auch die verbesserte Animation der Hauptcharaktere trägt viel zur Atmosphäre bei. Man fühlt sich wie ein Darsteller in einem Romero-Film. Viele bemängeln, daß das vorliegende Teil leichter sei als das Original. Ich glaube, daß sich viele Spieler, die sich am ersten Teil wegen Munitionsmangel die Zähne ausgebissen haben, darüber freuen werden. Ich habe kein Spiel intensiver und öfter gespielt als Resident Evil 2, na ja, da wäre noch Military Commander, aber das ist eine andere Geschichte...

genen Atmosphäre und Story entstand.

Böses Spiel für böse Menschen

Den Redaktionsrekord in der Disziplin „Häufigstes Durchspielen von Resident Evil 2" hält Stefan Hellert mit zwölf Expeditionen nach Racoon City. Wenn wir uns Stefan so betrachten, der übrigens schon seit einem Jahrzehnt intensiv Videospiele konsumiert, und auch das ein oder andere laut Jugendschutz als „gewaltverherrlichend und jugendgefährdend" eingeschätzt Spiel schon intensiv spielte, muß man attestieren, daß der junge Mann noch genauso vernünftig, guterzogen und nett zu Tier und Mensch ist, wie zuvor. Einzig Uwe, der neben Stefan sitzen mußte, um die Komplettlösung mitzuschreiben, artikuliert sich manchmal mit guturalen Lauten und verlangt nach frischem Hirn. Spaß beiseite, wie schon beim ersten Teil kann der hiesige Jugendschutz keinen Anstoß an Resident Evil 2 nehmen, nicht zuletzt, da man die einzige echte Geschmacklosigkeit, nämlich die Sterbeszene von Sherry, die in der US-Version enthalten ist, gestrichen hat. Ansonsten richtet sich die Gewalt in Resident Evil 2 ausschließlich gegen Monster, Mutanten und Untote. Insgesamt bleibt objektiv zu sagen, daß die Gewaltdarstellungen aufgrund der besseren Grafiken weitaus expliziter und exzessiver sind als in Teil 1.

Resident Evil 2 markiert einen Meilenstein in der Videospielgeschichte. Kein Spiel verkaufte soviele Exemplare am Erstverkaufstag, kein Titel faszinierte mehr Spieler quer durch alle Altersschichten. Trotz marginaler Schwächen jeden Pfennig wert, ein Muß für alle PlayStation-Besitzer



10 von 10

Grafik	9
Sound	10
Gameplay	8

Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card, 2 CDs

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Testmuster: Virgin

Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 119,95 DM

PLAYSTATION

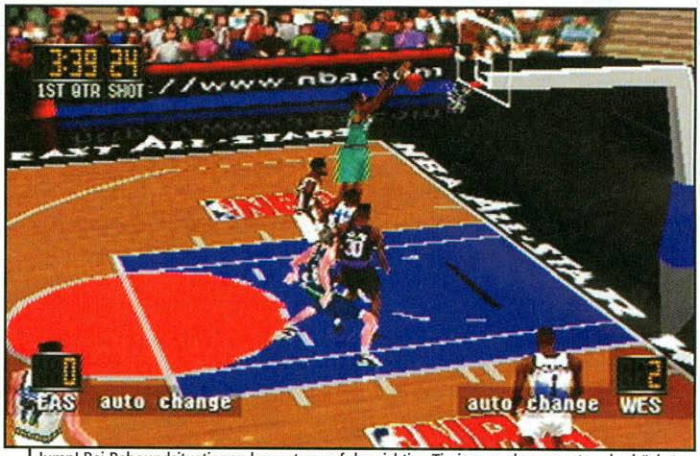
Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>>DUNKEY KONG STRIKES BACK<<

NBA Pro '98



Obligatorisch: Über eine spezielle Perspektive für den Freiwurf verfügt mittlerweile nahezu jedes Basketballspiel



Jump! Bei Reboundsituationen kommt es auf das richtige Timing an, da ansonsten der höchste Sprung nicht das gewünschte Resultat bringt

Nintendo-User mit Basketballfaible sind bei der Ankündigung von NBA Pro '98 wahrscheinlich weinend auf die Knie gefallen. Endlich eine echte Basketballsimulation für die Lieblingskonsole, das Warten hat ein Ende. PlayStation-Besitzer sehen dies mit Sicherheit aus einem gänzlich anderen Blickwinkel. Mit den drei hochkarätigen Titeln NBA In the Zone 2 (ebenfalls von Konami), NBA Live und NBA Fastbreak stehen ausreichende Alternativen bereit, die nur darauf warten, vom zahlenden Kunden in den Einkaufswagen gelegt zu werden. Mit welchen konkurrenzlosen Features kann der Konami-Vertreter also aufwarten? Über eine NBA-Lizenz verfügen alle genannten Titel, bleibt als einziges Bewertungskriterium die für ein Videospiel eminent wichtige Steuerung. Diese erlaubt sich zwar keine nennenswerte Schwächen, fordert allerdings intensive Trainigseinheiten, da ansonsten nur die Oberfläche der vielschichtigen Steuerungsmöglichkeiten angekratzt wird.



Einmal Gott sein: Mit der Player-Create-Option lassen sich individuelle Spieler erstellen und per Memory Card verewigen



Obwohl es eher unüblich ist, sollte man bei NBA Pro '98 den gegnerischen Center bereits in dessen Hälfte attackieren

Update-Mania

Löblich, daß von Konami sowohl Nintendo 64 als auch PlayStation mit einer Umsetzung bedacht werden. Weniger löblich hingegen, daß man die auf dem 32-Bit-Sektor vorhandene Konkurrenz schlicht und einfach ignoriert hat. Zwar verfügt die CD-Variante über zahlreiche FMVs und kann auch hinsichtlich der Soundeffekte leichte Pluspunkte kassieren, der gravierendste Unterschied zum Nintendo-Konterfei ist aber die deutlich detailliertere Grafik, von nervigen Verwischeffekten absolut keine Spur. Noch immer dirigiert man insgesamt 29 Teams über den polierten Court, noch immer hat Michael Jordan aufgrund lizenztechnischer Probleme einen Platzhalter. Ihr seht schon, vom Hocker hat uns dieses Basketballspiel nicht gerade gerissen, auch wenn die Gratwanderung zwischen Simulation und Aktion außerordentlich gut gelöst wurde und ein kurzweiliger Liga-Modus mit Trade-Funktion auch über längere Zeiträume bei Laune hält. Last but not least ist noch der integrierte Player-Editor hervorzuheben, der es euch problemlos ermöglicht, eigene Basketballspieler nach Lust und Laune aus der Retorte zu heben.

NBA Pro '98 für die PlayStation gefällt zwar insgesamt besser als die Umsetzung für das Nintendo 64, jedoch fragen sich vor allem Kenner der beiden Vorgänger permanent nach Sinn und Zweck des erneuten Aufgusses, denn die geringfügigen Verbesserungen der Animation allein rechtfertigt keinen Neukauf. Besonders NBA In the Zone 2 bietet eine ebenbürtige Spielbarkeit und muß sich auch sonst keinesfalls vor seinem Erben verstecken. Detailverliebte Grafik, eine überdurchschnittliche Soundkulisse und nicht zuletzt eine gut beherrschbare Steuerung ermöglichen dennoch eine höhere Wertung.



8 von 10

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

Spieler: 1-8
Level: ..... Entfällt
Besonderheiten: ..... Memory Card, MultiTap
Hersteller: ..... Konami
Entwickler: ..... Konami
Testmuster: ..... Konami

Veröffentlichung: ..... Erhältlich
Ca. Preis: ..... 89,- DM

spielerprofil

Zwar handelt es sich um einen durchaus gelungenen Basketballtitel, die geringfügigen Unterschiede zu den beiden Vorgängern machen das Spiel aber nur für absolute Sportspielfanatiker interessant.

schwierigkeit

NBA Pro '98 erfordert eine relativ lange Einspielphase, ist dann aber praktisch von jedermann zu meistern.

genrekollegen

NBA In the Zone 2 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Live '97 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Fastbreak 8/10 (PSX, FG 2/98)

informer

Erfolgreich Scoren für Anfänger:

1) Die Stamina sollte auf unendlich gestellt werden, da man auf diese Art und Weise permanent mittels Turbotaste über den Court jagen kann.
2) Bei dieser Gelegenheit sollte auch die eben angesprochene Taste anders konfiguriert werden, legt sie am besten auf den Kreis-Button.
3) Gegnerische Spieler sollten bereits in der eigenen Hälfte angegriffen werden, da sie sehr anfällig für Ballverluste sind.
4) In der Defensive schadet es nie, wenn man den Computer die Drecksarbeit verrichten läßt, da er meistens über ein gutes Stellungsspiel verfügt.

WAS ZUM SPRINGEN

JERSEY DEVIL

- 3D Jump'n'Run Spaß mit 100% Bewegungsfreiheit
- 11 trickfilmartige Missionen
- 60 intelligent agierende Charaktere



KÄMPFEN

DYNASTY WARRIORS

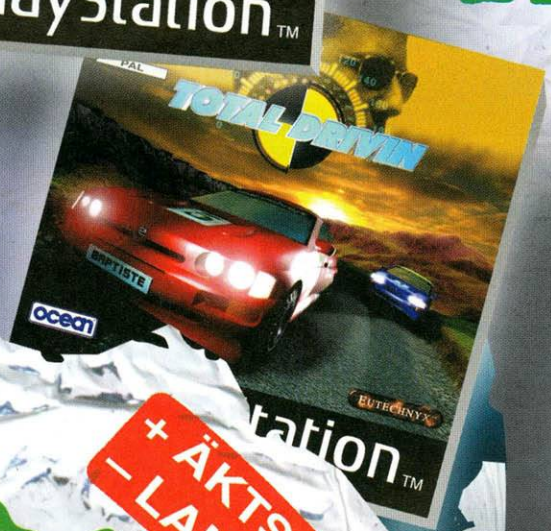
- 13 knallharte historische Kämpfer
- Realistisches Angriffs- und Verteidigungssystem
- Rasantes Gameplay mit 50 Bildern pro Sekunde



FAHREN

TOTAL DRIVIN'

- Abwechslung pur durch 5 Rennsportarten
- PS Power auf 42 internationalen Strecken
- Wetterveränderungen, Stunt-Kurse und Off-Road Spaß



Oster ÜBERRASCHUNG

+ ÄKTSCHN
– LANGEWEILE

Gefülltes Vollgas-Entertainment.
Besonders reichhaltige Spaßfüllung
mit zahlreichen spannungs-
fördernden Zutaten.

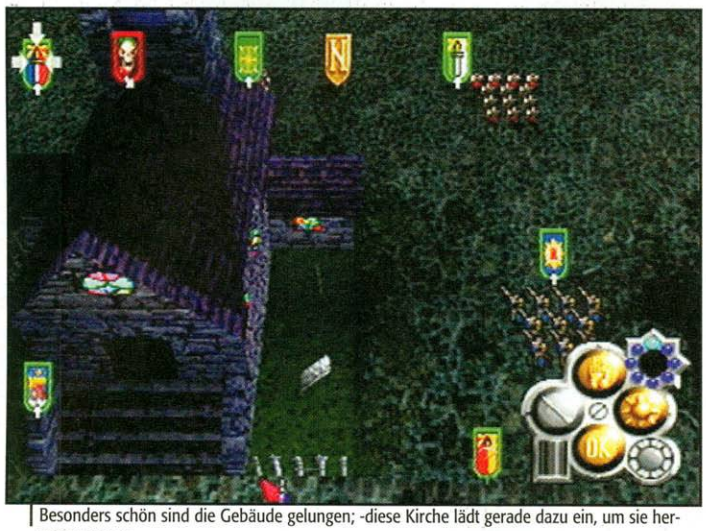
ocean

© 1997 KOEI CO Ltd.
© 1997 Malofilm Interaktive
© 1997 Ocean Software Ltd.

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

Julian Ossent - Stefan Hellert

Warhammer: Dark Omen



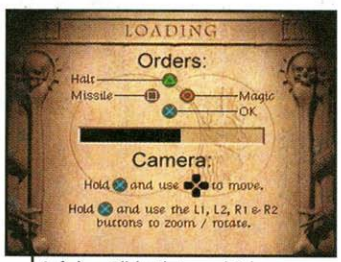
Besonders schön sind die Gebäude gelungen; -diese Kirche lädt gerade dazu ein, um sie herumzuzoomen

„Und es wird eine Zeit großer Kämpfe geben, wenn sich die Monde in Finsternis vereinen und die Toten erneut auf Erden wandeln". Düstere Zeiten sind für das Imperium angebrochen. Nach einer kurzen Zeitspanne des Friedens regieren wieder Angst und Schrecken das Land. Denn Morrslieb, der düstere Mond, hat sich vor seinen Zwillingsbruder geschoben und damit die dunkle Prophezeiung in Gang gesetzt, die den Dread King, den Herrscher und Heerführer des Bösen, aus seinem Gefängnis befreit. In der schwarzen Pyramide Arabia erwacht der König von seinem tiefen Schlaf und beginnt seine Legionen von auferstandenen Untoten und mordlüsternen Monstern um sich zu scharen. Langsam kriecht der Schatten des Todes in Richtung Imperium, und nur Morgan Bernhardt, der edle Söldnerführer, kann das Königreich jetzt noch retten.

Warhammer: Dark Omen ist der Nachfolger des vor rund einem Jahr erschienenen Shadow Of The Horned Rat, das zwar atmosphärisch durchaus dicht, aber wegen seines extrem hohen Schwierigkeitsgrads nur für eine geringe Käuferschicht interessant war. Bei Electronic Arts und Games Workshop hat man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und, soviel sei bereits gesagt, diesmal auch an den Otto-Normal-Spieler gedacht. Doch erst einmal zum Grundaufbau von Dark Omen: Ihr schlüpft in die Rolle des Söldners Morgan Bernhardt, der sich mit einem kleinen Heer umgeben hat, anfangs bestehend aus jeweils einer Abteilung Kavallerie, Infanterie, Armbrustschützen und Kanonieren. Im Laufe des Spiels bekommt Ihr natürlich immer mehr Truppentypen zur Verfügung gestellt, von Waldelfen über Zwergenkrieger bis hin zu Magiern mit ihren übernatürlichen Fähigkeiten, die Euch im Kampf gegen den bösartigen Dread King unterstützen. Bevor es jedoch in die Schlacht geht, wird die durchaus spannende Story in kleinen Zwi-



Das Buch des Bösen taucht gleich in einer der ersten Zwischensequenzen auf



Auf einen Blick: Die Joypad-Belegung



Stirbt Bernhard, nimmt er einen Ehrenplatz in der Sammlung des dunklen Lords ein



Vorsicht beim Einsatz von Magie, denn schnell fackeln auch die eigenen Truppen mit ab



Vor jeder Schlacht dürft Ihr Eure Truppen in einem begrenzten Gebiet aufstellen

informer

Wichtig ist, daß Ihr Eure Truppen auch bei leichteren Einsätzen schonend einsetzt. Die nicht ganz so schwierigen Missionen eignen sich hervorragend dazu, die eigenen Einheiten mit Erfahrung für spätere Auseinandersetzungen zu versehen; wer nicht aufpaßt, verliert aber ruck-zuck unnötig seine Elite-Einheiten. Ein weiterer wichtiger Tip: Schaut Euch vor der Schlacht genauestens die Umgebung an, das Gelände auszunutzen ist mehr als überlebensnotwendig. Versucht anfangs vor allen Dingen, Eure Fernwaffen einzusetzen, um den Gegner schon vor dem direkten Nahkampf zu demoralisieren.

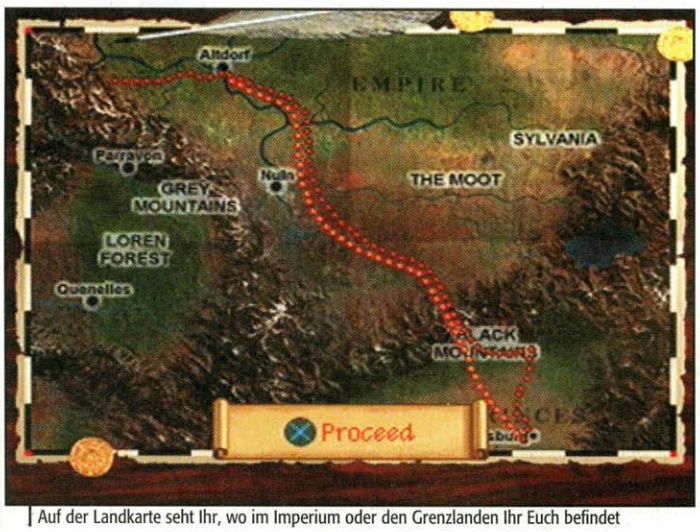




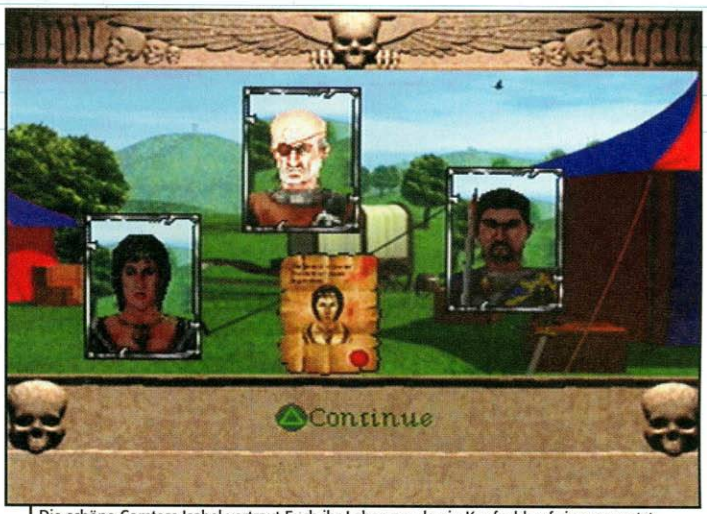
Gegnerische Zauberer sollten möglichst schnell beseitigt werden, andernfalls droht mächtig Ärger



Jetzt wird's für Bernhard mehr als eng



Auf der Landkarte seht Ihr, wo im Imperium oder den Grenzlanden Ihr Euch befindet



Die schöne Comtess Isabel vertraut Euch ihr Leben an, da ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt worden ist

spielerprofil

Fans der Games-Workshop-Serie und erfahrene Strategiespieler sollten sich diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen.

schwierigkeit

Sehr hoch, für Einsteiger völlig ungeeignet, und auch leider nicht einstellbar

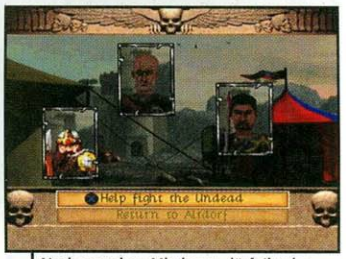
genrekollegen

Warhammer- Shadow Of The Horned Rat 6/10 (PSX, FG 1/97), Warcraft II 10/10 (PSX, SAT FG 9/97), Command & Conquer II 10/10 (PSX, FG 12/97)

schensequenzen erzählt. Die Charaktere, ob Morgan, sein Berater Klaus, der König, der Chefinquisitor usw., werden als kleine relativ eckige Polygonköpfe dargestellt; ihre Dialoge komplett gesprochen, ob auf deutsch, französisch oder englisch. Ich empfehle hierbei für diejenigen unter Euch, die gut englisch sprechen, letztere Version, da im Deutschen die Sprecher eher leicht homosexuell angehaucht wirken, ohne das irgendwie diskriminierend zu meinen, wohingegen die englischen richtig professionell wirken. Nachdem Ihr die Einsatzbefehle erhalten habt, dürft Ihr Euch entscheiden, welche Eurer Truppenteile Ihr in die bevorstehende Schlacht führen wollt. Dabei könnt Ihr nur auf jeweils acht Regimenter zurückgreifen, -ein sinnvoller Schachzug der Programmierer, da man so die Übersicht bei der Masse der anstürmenden Gegner nicht verliert. Hat man sich entschieden, gilt es, die eigenen Heroen in einer vorgegebenen Zone aufzustellen, zu diesem Zweck sollte man die Umgebung vorher gut studiert haben. Denn positioniert man seine Bogenschützen auf Anhöhen, erhöhen sich sowohl Reichweite als auch Effektivität der Pfeile, im Gegensatz dazu Kavallerie oder Infanterie sicherlich im flachen Gelände besser operieren können. Nach der Aufstellung beginnt der eigentliche Kampf in Echtzeit, wobei man jederzeit das in 3D berechnete Gelände mit den R- und L-Tasten frei rotieren lassen kann, die gute Animation der kleinen Kämpfer und die Detailverliebtheit der Gebäude und Objekte wie Bäume und Felsformationen machen das Ganze zu einer optisch ausgesprochen ansehnlichen Sache. Auch die Steuerung ist einfach und eingängig, Magie, Fernwaffen und In-Fight können leicht angewählt und ausgeführt werden, größere Hektik während des Kampfes wird auf diese Weise sicherlich nicht aufkommen. Nach der Schlacht gibt es die Möglichkeit, die angeschlagenen Truppen zu regenerieren und aufzurüsten, was sich allerdings auf Euer Geldkonto



Der König berät sich mit dem Chefinquisitor und seinem Hofzauberer



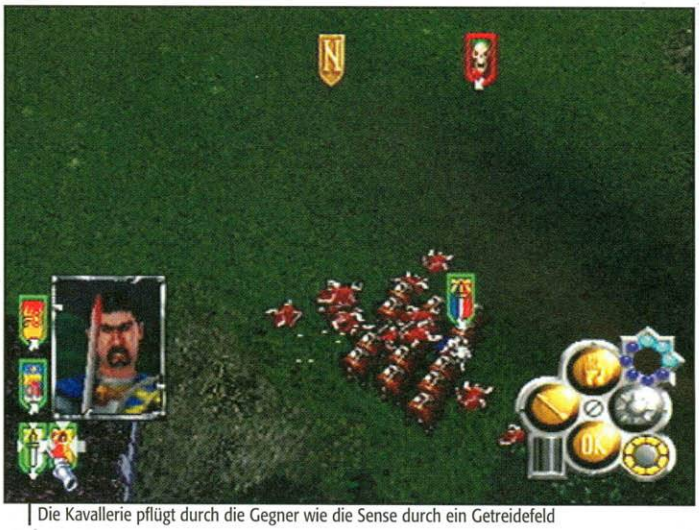
Nach manchen Missionen dürft Ihr den weiteren Verlauf der Story mitbestimmen



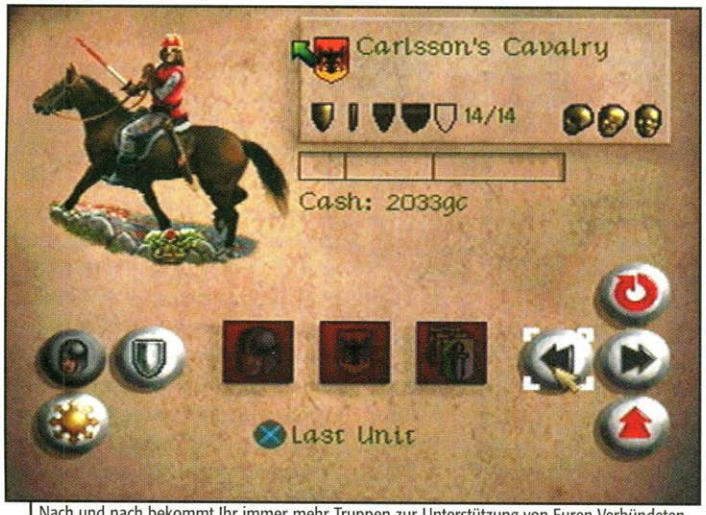
Umfangreiche Gewinn/Verlust-Statistiken sind natürlich auch vorhanden



Mit der richtigen Aufstellung ist der Gegner schon vernichtet, bevor er in den Nahkampf kommen kann



Die Kavallerie pflügt durch die Gegner wie die Sense durch ein Getreidefeld



Nach und nach bekommt Ihr immer mehr Truppen zur Unterstützung von Euren Verbündeten zugesprochen



Bogenschützen sind eine unschätzbar wichtige Waffe im Kampf gegen die Grünhäute



Stimmungsvolle Grafiken und mittelalterlicher Sound sorgen für eine extrem dichte Atmosphäre



Die Übersichtskarte bietet den besten Überblick, falls Ihr in zu große Hektik geratet

auswirkt, denn Soldaten, neue Plattenpanzer, magische Artefakte und Zaubersprüche kosten Goldstücke, überlegtes Vorgehen zahlt sich also garantiert aus. An manchen Punkten der Rahmenhandlung könnt Ihr Entscheidungen treffen wie Ihr weiter vorgehen wollt, auf die Hauptstory hat das hingegen wenig Einfluß, nur einige zusätzliche Extras können auf diese Weise erstritten werden. Nach einigen Missionen dürft Ihr äußerst opulente Zwischenspänne bewundern, die technisch mit zum Besten gehören, was je auf der PlayStation zu sehen war, abspeichern ist logischerweise nach jedem Einsatz möglich.

Es geht auch anders

Warhammer: Dark Omen vereint auf geradezu einzigartige Weise die Elemente von rundenbasierenden Strategiespielen wie Panzer General und von Echtzeittiteln à la Command & Conquer. So übernimmt man seine kampferprobten Truppen aus den vorhergehenden Schlachten mit in die nächsten Karten, mühsames Neuaufbauen am Anfang jeden Levels bleibt dem Spieler demnach erspart. Ein besondere Anreiz dabei: auch eigentlich einfache und dadurch etwas langweiligere Missionen werden so zu wichtigen Aufrüsteinsätzen. Grafisch und soundtechnisch dem Vorgänger Shadow Of The Horned Rat überlegen -die zoombare 3D-Spielwelt, die knuddeligen Animationen der kleinen Protagonisten und die tolle mittelalterliche Musik seien hier besonders hervorgehoben-, gehört Dark Omen zur oberen Klasse des Genres, was Präsentation betrifft. Leider Gottes machten die Programmierer annähernd denselben Fehler wie beim ansonsten guten Vorgänger: Der Schwierigkeitsgrad ist und bleibt zu hoch. Zwar können Fortgeschrittene mit viel Geduld schon etwas rausreißen, nur echte Profis allerdings werden an Warhammer: Dark Omen richtig Spaß haben. Abgesehen davon aber gilt: Für Gold und Ehre, für König und Vaterland... Zum Angriff!

Warhammer Dark Omen bleibt eine Wertung im Spitzenbereich eigentlich nur aufgrund des zu hohen Schwierigkeitsgrades verwehrt. Gute Grafik, feine Animationen mit 30 Frames und eine stimmungsvolle Fantasy-Musikuntermalung lassen, was die Präsentation betrifft, kaum Wünsche offen, auch die Steuerung geht locker und leicht von der Hand. Fans der Games Workshop-Serie können also bedenkenlos zugreifen, alle anderen, die sich nicht zum wirklichen Expertenkreis zählen, sollten zumindest vorher einmal hineinschnuppern, denn wie schon erwähnt, Dark Omen ist ein echtes Schwergewicht.



Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8

Spieler:	1
Level:	25+
Besonderheiten:	Memory Card, komplett deutsch
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

Doktorspiele



theme HOSPITAL™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

Ziehen Sie Bilanz und die Betten ab. Das ansteckendste Spiel seit Theme Park.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

PlayStation

www.bullfrog.co.uk



Julian Ossent - Stefan Hellert

Forsaken

Was in Gottes Namen denken sich die Programmierer und Story-Schreiber dieser Welt, wenn sie an die Zukunft unserer Erde denken? Nie leben alle Menschen friedlich vereint nebeneinander und sind glücklich und zufrieden, auch ist unser Planet nicht grün und frei von jeglichen Umweltsorgen, nein, aller Wahrscheinlichkeit nach passiert zwischen dem Jahr 2050 und 2200 ein nuklearer Holocaust oder eine Sintflut vernichtet alles Leben, oder, oder, oder. So auch bei Acclaims neuestem Werk, dem Edel-3D-Shooter Forsaken. Im Jahr 2113 läuft zunächst für die Menschheit alles nach Plan. Man beginnt den Weltraum zu kolonisieren, die Erde wird gegen eventuelle Angriffe extraterrestrischer Lebensformen abgesichert, und man ist dem Geheimnis der Kernfusion immer weiter auf die Schliche gekommen. Doch leider waren wieder einige der menschlichen Superhirne zu optimistisch, und der Hauptfusionsreaktor zerbirst mit einem ungeheueren Knall. Die unangenehmste Nebenwirkung dieses Unfalls ist die komplette Vernichtung jeglichen Lebens auf der Erdoberfläche, nur wenige mehr oder weniger glückliche Seelen überleben die Katastrophe. Schnell versucht man, zu retten was zu retten ist. Da noch große Schätze und wertvolle Gegenstände auf der zerstörten Erde lagern, wird eine Polizeistaffel aus dem Boden gestampft, die den verbrecherischen Gestal-



Einige Räume haben eine derart skurrile Architektur, daß einem der Mund offenstehen bleibt



An manchen Stellen hilft nur noch eins: Augen zu und durch



Die gegnerischen Panzer sind relativ leicht zu beseitigen und gehören klar in die Rubrik Kanonenfutter



Tschüs mein Freund, Ruhe sanft !

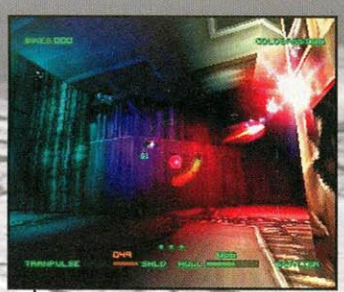
ten, die nun auf der Bildfläche auftauchen um sich zu bereichern, den Garaus machen soll. Der Spieler übernimmt die Rolle eines von 16 dieser Plünderer, deren einzigen Ziel es ist, möglichst schnell viel viel Kohle mit möglichst unanständigen Taten zu machen. Um das zu erreichen, steht Euch ein Pioncycle, eine Art fliegendes Motorrad zur Verfügung, je nach Wahl Eurer Spielfigur mit unterschiedlichen Werten für Höchstgeschwindigkeit, Handling, Schilddicke, Waffenstärke und Bikestruktur. Nachdem Ihr Euch für einen der fragwürdigen Protagonisten entschieden habt, startet Ihr nach einem kurzen Briefing schon mitten im Katastrophengebiet. Gesteuert wird Euer Pioncycle aus der Ego-Perspektive, allerdings nicht wie bei manch indiziertem Shooter nur nach vorne, hinten oder zur Seite, sondern gleich Interplays Descent in alle Richtungen des Raumes. Mit den R-Tasten steuert Ihr Gas und Bremse, die Action-Tasten lassen Euren Gleiter kraftig sliden, das Steuerkreuz dient der Steuerung der Flugbahn, und mit den L-Tasten betätigt Ihr die primären und sekundären Waffensysteme. Wem das nicht paßt, der konfiguriert das Joypad einfach nach den eigenen



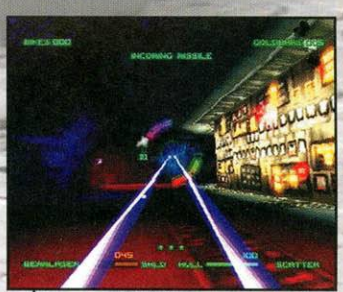
Vor jeder Mission gibt es ein kurzes Briefing



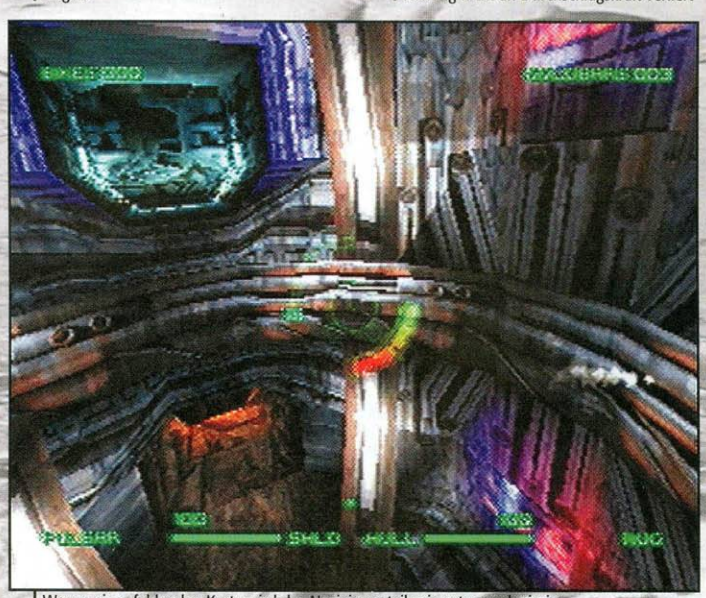
Das wohl wichtigste Extra im Spiel: der Zusatzschild



Die Transpulse-Kanone ist in der Lage, um die Ecke zu schießen -ärgerlich für Eure Gegner



Besonders fein beim Beam Laser ist die Tatsache, daß er selbst auf große Entfernung nicht an Durchschlagskraft verliert



Wegen einer fehlenden Karte wird das Navigieren teilweise etwas schwierig

in:former

Achtet bei der Auswahl Eures Bikes in erster Linie auf die Stärken von Schild, Struktur und Waffensystemen. Höchstgeschwindigkeit und Handling sind eher sekundär. Verharrt nie längere Zeit an einem Ort, wer sich nicht bewegt, wird unweigerlich zum Opfer einer der äußerst intelligenten Gegner, da diese nicht sehr lange fackeln. Wie bei fast jedem 3D-Shooter gilt auch hier: Sucht nach versteckten Türen, Räumen und zerbrechlichen Wänden, dort finden sich oft wichtige Extras und Zusatzleben, die einem das Leben wesentlich leichter machen. Was auch ganz wichtig ist: Nutzt die „natürliche" Deckung der Umgebung aus und fliegt nicht Kamikaze-mäßig in große Räume, nur so könnt Ihr Eure Gegner mit möglichst wenig Energieverlust überwältigen. Und noch ein Tip zum Schluß, benutzt bei schnellen, wendigen Feinden die zielsuchenden Solaris-Raketen, sie halten Euch eine Menge Ärger vom Hals; aber schön sparsam damit umgehen.

Bedürfnissen, die voreingestellte Bedienung gefiel mir allerdings am besten. In jedem der 15 großangelegten Level gilt es, unterschiedliche Missionsziele zu erfüllen, von der Aktivierung von Generatoren über das Umlegen von Schaltern zum Öffnen großer Komplexe bis hin zur Vernichtung zweier wirklich fieser Endgegner. Doch um diese Aufträge zu erfüllen, müßt Ihr jede Menge kleinerer und größerer Gegner über den Jordan schicken. Ob Panzer, Jagddrone, Raketenwerfer oder schwerbewaffnetes Leader-Bike, die Intelligenz Eurer Feinde ist äußerst beeindruckend, sie nutzen die Gegebenheiten des Geländes wirklich clever aus. Seid Ihr anfangs noch relativ leicht bewaffnet, könnt Ihr Euer Bike mit zusätzlichen Schilden, zielsuchenden Raketen und sechs primären Schußwaffen ausrüsten, die jeweils noch einmal mit Hilfe von Powerpods in drei Stärkeklassen unterteilt werden können. Besonderes Augenmerk sollte hierbei vor allem der Transpulse-Kanone und dem Beam-Laser gelten, die Schüsse von ersterer prallen an Wänden ab und können so zum um die Ecke Ballern verwendet werden, wohingegen die Durchschlagskraft des Lasers auch auf lange Distanz kaum an Wirkung verliert. Alle Extras sind quer in den Gängen der Labyrinthe verteilt oder in Fässern und Kisten versteckt, oftmals hinterlassen auch vernichtete Feinde das ein oder andere Goodie. Habt Ihr das Glück, einen der seltenen Kristalle zu finden, erhaltet Ihr ein Extraleben, gleiches gilt übrigens auch für das Aufspüren von zehn Goldbarren.

spielerprofil

In vier Stufen einstellbar, vom Einsteiger bis zum Vollprofi ist für jeden etwas dabei, fair bleibt Forsaken jedoch zu jeder Zeit.

schwierigkeit

Fans von 3D-Shootern, Spieler, die actionlastige Titel lieben, und Grafikfetischisten dürfen unbesehen zugreifen, alle anderen haben eine Sekunde Bedenkzeit, bis sie das Spiel kaufen.

genrekollegen

Descent 2 8/10 (PSX, FG 5/97), G-Police 10/10 (PSX, FG 11/97), Tunnel B1 9/10 (PSX, FG 4/97)

Forsaken



Die Explosionen bei Forsaken sind mehr als eine Augenweide



Die glühende Lava im unteren Bildrand sollte man besser nicht zum Baden mißbrauchen

Nach jeder Mission erhaltet Ihr ein Paßwort, während der Einsätze ist das Speichern leider jedoch nicht gestattet.

Gott verließ die Programmierer nie

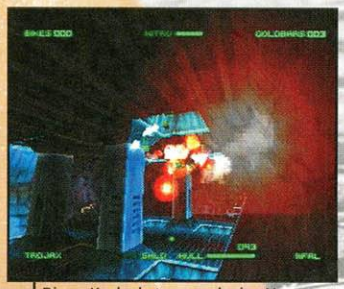
Holla, das war ein Volltreffer. Was Acclaim und Probe hier auf die Beine gestellt haben, ist definitiv ein Meilenstein im 3D-Shooter-Bereich. Selbst im 2-Spieler-Splitscreen-Modus geht die PlayStation nicht einmal in die Knie, eine derartig schnelle und flüssige Grafik bei einer solchen Detailvielfalt und komplizierten Levelarchitektur hat es bisher noch nicht gegeben. Gerade der letzte Punkt ist eine der Stärken von Forsaken, die den Titel zu dem machen, was er ist. Alle 15 Level sind grafisch teilweise extrem unterschiedlich, ob in düsteren Höhlen, auf gesunkenen Flugzeugträgern, auf der MIR oder in einem Aztekentempel, der Forsaken-Biker fühlt sich überall zu Hause. Auch der Soundtrack paßt hervorragend zum Spielgeschehen und geht einem nicht bereits nach einer halben Stunde völlig auf die Nerven. In der fertigen Version werden über 500 Sprachsamples enthalten sein, die die Protagonisten und ihre Gegner von sich geben werden; vom hochgestochenen Professor bis hin zum etwas asozialen Truckerboss, soll jeder gleich zu erkennen sein. Die Steuerung des eigenen Vehikels ist anfangs zwar etwas gewöhnungsbedürftig, nach zehn Minuten allerdings dürfte jeder felsenfest im Sattel sitzen, was bei der AI der Computerbots allerdings auch bitter nötig ist. Denn schon im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist Forsaken eine echte, wenn auch zu bewältigende Herausforderung, da die Gegner die verwinkelten Levelabschnitte so geschickt nutzen, daß reine Ballerfreunde innerhalb kürzester Zeit Ihr Pixelleben aushauchen werden; wer nicht umsichtig vorgeht, hat kaum eine Chance. Bei



Die Minen sehen den Extras ähnlich, man sollte sie aber tunlichst nicht einsammeln



Die Solaris-Rakete trifft immer ihr Ziel und vernichtet es meistens auch



Dieser Knabe hat nur noch eine Nano-Sekunde zu leben



Die Architektur vieler Level erinnert stark an Interplays Descent



Julian grinst und Fabian reitet ab zu seinen Ahnen. Auch im Split-Screen-Modus geht Forsaken nicht in die Knie



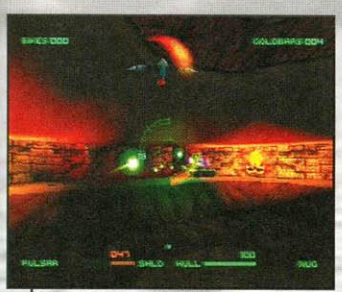
Mit dem Goldpowerpod wird das Gegnermetzeln zum echten Vergnügen



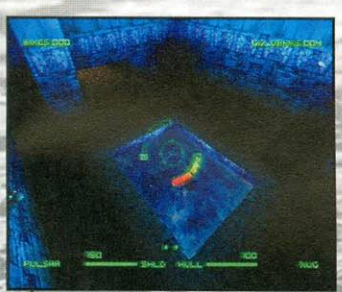
Bevor die Gegner den Abgang machen, ziehen sie dicke Rauchschwaden hinter sich her



Auch dieser feindliche Wachroboter ist nicht mehr zu gebrauchen



Der Aztekentempel ist grafisch wohl der beeindruckendste Level von Forsaken



In diesem Pool könnt Ihr im letzten Level Euren Schild komplett regenerieren



Wichtige Missionsziele werden oft während des Fluges eingeblendet

interview

FG: Wie wir alle wissen hat es lange gedauert, bis Forsaken fertiggestellt war. Jetzt, nachdem Ihr den brillanten Titel fertig habt, was waren Eurer Meinung nach die erinnerungswürdigsten Momente während der Entwicklung?

Probe: Am lustigsten war es, als wir zum ersten Mal Sprachsamples ins Spiel eingebaut haben. Wir hatten unsere eigenen Stimmen aufgenommen, wenn wir Waffen und anderes Zeug eingesammelt hatten. Es endete schließlich in einer Art Wettbewerb, wer den mit Abstand dümmsten Kommentar in der dämlichsten Stimmlage hinbringen konnte. Mittlerweile haben wir die Samples selbstverständlich von professionellen Schauspielern aufnehmen lassen. Das Übelste war die Zeit, bis wir die Kollisionsabfrage zum Laufen gebracht haben. Einige der besten Köpfe von Acclaim haben daran gearbeitet, es war wirklich eine Art technischer Kopfschmerz, wenn Ihr versteht, was wir meinen. Am aufgeregtesten waren wir, als wir zum ersten Mal die Wassereffekte ins Spiel implementierten, sie sahen so unglaublich realistisch aus.

FG: Inwieweit hat Euch Interplays Descent beeinflußt?

Probe: Wir haben hier über 100 Leute, und nach Feierabend wird das hier zu einem riesigen Multiplayer-Festival. Wir haben unheimlich viel Descent gespielt, auch den zweiten Teil, obwohl viele von uns meinten, er sei zu komplex. Auch das bei Euch indizierte Quake spielen wir verdammt oft. Mein persönlicher Favorit ist Alarmstufe Rot. Wie Ihr seht, wurden wir zwar von Descent durchaus inspiriert, aber auch von einer Menge anderer toller Games.

FG: Das Spiel ist unheimlich schnell und flüssig. Denkt Ihr, daß Forsaken die komplette Power der PlayStation ausnützt, oder meint Ihr, daß in Zukunft noch schnellere Titel erscheinen werden?

Probe: Forsaken ist die absolute Spitze. Sonys eigene Entwickler haben den Code analysiert und waren hin und weg. Sie hatten noch nie vorher so etwas Schnelles gesehen. Aber wir sind für dieses Projekt auch bis an die äußersten Grenzen gegangen. Weiter ausreizen kann man die PlayStation nicht mehr.

FG: Die Gegner im Spiel verhalten sich äußerst clever, nutzen die Umgebung geschickt aus und verstecken sich auch. Wie habt Ihr das hinbekommen?

Probe: Wir haben uns gegenseitig in Multiplayer-Matches beobachtet und das Verhalten der Spieler analysiert, dann haben wir versucht, diese Erkenntnisse ins Spiel einzubringen.

FG: Forsaken wird später in diesem Jahr für das Nintendo 64 erscheinen. Was kann der Nintendo-Besitzer von der 64-Bit-Konvertierung erwarten?

Probe: Es wurde von Iguana England im Norden Großbritanniens entwickelt. Sie haben von uns die Erlaubnis erhalten, Ihre eigenen Level zu designen, solange sie unsere Gegner, Waffen, Umgebungsgrafiken und vor allem unsere Special Effects benutzen. Meiner Meinung nach haben sie hervorragende Arbeit geleistet. Das Leveldesign ist teilweise richtig intelligent.

FG: Habt Ihr irgendwelche neuen Projekte für die Zukunft, über die Ihr schon reden dürft? Einen Nachfolger für Forsaken oder eine Version für Segas Katana?

Probe: Sorry Jungs, das ist Top Secret.



Im Options-Menü werden die 16 verschiedenen Fahrer kurz vorgestellt



Während des Spiels könnt Ihr jederzeit den Bewaffnungsgrad Eures Gleiters überprüfen

allem Enthusiasmus sollte man jedoch einen Kritikpunkt nicht vergessen, nämlich die fehlende Kartenfunktion, ab und zu hätte die sicherlich ein bißchen mehr Ruhe ins Spiel gebracht. Trotzdem hat Forsaken die Höchstwertung 10 von 10 redlich verdient und ist ein absolutes Muß für jeden PlayStation-Besitzer. Viel Spaß, und möge Gott Euch nicht verlassen!

Forsaken hat wirklich alles, was das 3D-Shooter-Herz begehrt. Brillante, weil flüssige und schnelle Grafik, wie man sie vorher auf der PlayStation nie zu Gesicht bekam, ein fetziger Soundtrack, der auch weniger geneigten Techno-Hörern sicherlich nicht die Gehörgänge verformt, und eine Steuerung vom Allerfeinsten, die sich jeder nach seinen eigenen Bedürfnissen selbst zusammenstellen kann. Besonders auffallend bei Acclaims Edel-Shooter im Descent-Stil ist die hohe Intelligenz der Computergegner, die die Architektur der einzelnen Level nahezu perfekt ausnutzen, um sich zu verstecken und anzuschleichen. Auch der Zwei-Spieler-Modus, der mit Split-Screen ausgestattet ist, hat Ausnahmecharakter und macht sehr viel Spaß. Forsaken gehört in die Sammlung jedes PlayStation-Besitzers und ist eine echte Software-Perle, die unsere 10 von 10 klar verdient hat.



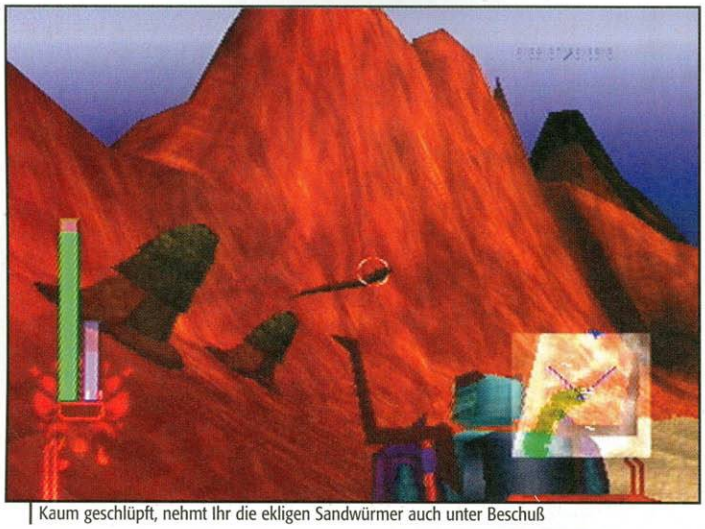
Grafik	10
Sound	8
Gameplay	9

Spieler:	1-2
Level:	15
Besonderheiten:	Memory Card, komplett deutsch
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe Ent.
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Mai
Ca. Preis:	99,- DM

PLAYSTATION

Marcus Karyoti - Götz Schmiedehausen

Beast Wars



Kaum geschlüpft, nehmt Ihr die ekligen Sandwürmer auch unter Beschuß



Die Endgegner, soweit vorhanden, sind wirklich mehr als dürftig ausgefallen und relativ einfach zu besiegen

Die Zeiten, in denen ein stolzer Indianer, ein verwegener Cowboy, Prinz Eisenherz oder ein gemeiner Feuerwehrmann Kinderherzen höher schlagen ließ, sind endgültig vorbei. Am Fließband produzierte Kinder-Trash-Serien begeistern unsere kleinen Power Rangers heute dafür um so mehr. Nicht genug damit, daß das Fernsehen zahlreiche Unterhaltungsperlen mit dem Prädikat „Besonders wertlos" liefert, veröffentlicht Frogger-Lieferant Hasbro Interactive jetzt Beast Wars für die PlayStation. Bei dem Silberling handelt es sich um eine in Amerika sehr erfolgreiche Zeichentrickserie, deren Protagonisten nicht verwandlungsfähige Kinder oder Jugendliche sind, sondern verschiedene Tierarten.

Superstarke Kneifklaue!

Unser Abenteuer spielt in ferner Zukunft, in der zwei rivalisierende biogenetische Lebensformen auf einem eigenartigen Planeten gestrandet sind. Bei den beiden Gruppen handelt es sich um Stellvertreter von Gut und Böse, den Maximals und den Predators, die beide die Fähigkeit besitzen, sich in schießwütige Roboter zu transformieren. Störend dabei ist nur die hohe Energon-Konzentration auf dem Planeten, die Euch immer wieder dazu zwingt, Eure natürliche Gestalt anzunehmen.

informer

Tastet Euch Schritt für Schritt vor und stürzt Euch nicht blindlings in das Kampfgeschehen: In Gebieten mit hoher Energon-Konzentration verwandelt Euch besser nur bei Feindkontakt in einen Roboter. Große und hohe Sprünge bewältigt Ihr am besten in der Tierform. Die schnelle Drehung um die eigene Achse muß Euch in Fleisch und Blut übergehen. Wenn Ihr auf „Easy" spielt, füllt sich automatisch der Energonschutz wieder vollständig auf. Die wichtigsten Eigenschaften sind der Energievorrat und ein großer Energonschutz. Alle anderen Eigenschaften sind eher nebensächlich.

spielerprofil

Geeignet für den Action-Süchtigen mit großem Geldbeutel und kleinen Qualitätsansprüchen.

schwierigkeit

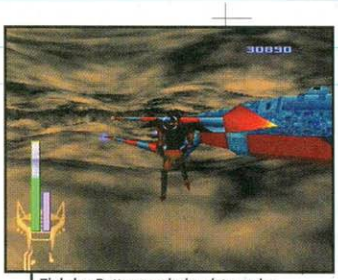
Schwer, weil unfair! Mit nur einem Leben und ohne Zwischenspeicher-Möglichkeit ist der Frust schon vorprogrammiert.

genrekollegen

MDK 9/10 (PSX, FG 9/97), One 7/10 (PSX, FG 3/98), Lone Soldier 7/10 (PSX, FG 1/96)



Dank der automatischen Zielerfassung sind solche Feindformationen für Euch ein Kinderspiel



Ziel der Rettungsmission ist es, das feindliche Raumschiff zu zerstören

Denn Energon - das weiß doch jedes Kind - ist tödlich für Roboter, macht manöverierunfähige Predator-Raumschiffe wieder flott und ist ein ausgezeichnetes Machtinstrument bei der Eroberung der Galaxie. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen den beiden oben genannten Teams und entscheidet Euch für einen der jeweils vier Charaktere. Anfangs stehen Euch zwei Zonen zur Verfügung. Nach dem kompletten Durchspielen einer Zone (jede besteht aus vier Missionen) erhaltet Ihr Zugriff auf eine weitere Zone. Sammelt Ihr ein sogenanntes Rettungsmissions-Icon auf, gelangt Ihr nach erfolgreichem Abschluß der aktuellen Mission in einen Bonuslevel. Dieser offenbart sich Euch jedoch als unterdurchschnittliche Flugsequenz àla Skeleton Warrior, mit der Aufgabe, ein feindliches Raumschiff zu vernichten. Wer hier versagt ist wahrlich ein Künstler. Abspeichern könnt Ihr erst am Ende einer Mission. Da Ihr nur ein Leben besitzt, ist es oft ärgerlich, nach dem sehr raschem Dahinscheiden, die zum Teil recht großen Level abermals von Vorne beginnen zu müssen. Dies ist hochgradig nervend und stellt die Geduld des Spielers immer wieder auf eine harte Probe. Mit einer Standardwaffe und einer wahlweisen automatischen Zielerfassung ausgerüstet, erkundet Ihr das feindliche Terrain. Nebenher terminiert Ihr eine Vielzahl an Gegnern, die Euch aus der Luft und vom Boden her angreifen. Auch die beheimateten Lebensformen sind äußerst aggressiv und wollen Euch ans Leder bzw. an die Schaltkreise. Es wurde auch an einige Adventure-Elemente wie das Aktivieren von Bodenschaltern oder das Auffinden nützlicher Items gedacht. Einer dieser Items ist, wie sollte es auch anders sein, die gute alte Smartbomb. Leider ist es fast unmöglich, sie anzuwenden, da Ihr nämlich durch Knopfdruck eine Energieleiste aufladen und dann durch erneutes Drücken die Explosion auslösen müßt. Werdet Ihr bei diesem Vorgang jedoch unter feindlichen Beschuß genommen und getroffen, entlädt sich die Anzeige wieder. Getroffen wird man dabei so sicher, wie auf Regen Sonne folgt.

Ein strahlendes Licht am Spiele-Firmament stellt dieses Machwerk mit Sicherheit nicht dar. Der Spielablauf ist eintönig, und die verschiedenen Missionen scheinen von einem Zufallsgenerator aus den ewig gleichen Versatzstücken kreiert worden zu sein. Die hakelige Steuerung, die mickrigen Endgegner und die unzeitgemäße Grafik runden das negative Gesamtbild ab. Finger weg!



Grafik	4
Sound	5
Gameplay	3

Spieler:	1
Level:	16+
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Hasbro Interactive
Entwickler:	Millenium
Testmuster:	Hasbro Interactive
Veröffentlichung:	März
Ca. Preis:	99,- DM

DER WINTER GEHT!

TROTZDEM: SCHNEE SATT UND

SPEED

WIE NOCH NIE!

PlayStation™

PC CD-ROM

Auf Board oder Skiern geht's in vier Leveln und auf 15 Pisten downhill mit Top-Speed:

Alpiner Abfahrts-lauf

Snowboard Racing

Free Ride

Nicht genug?

- Zwölf verschiedene Charaktere stehen zur Wahl
- Über 20 verschiedene Grabs und Jumps
- Ultraschnelle Grizzly-Engine-Grafik
- 2-Spieler-Split-screen



NIDECKER SNOWBOARDS

DYNASTAR SKIS

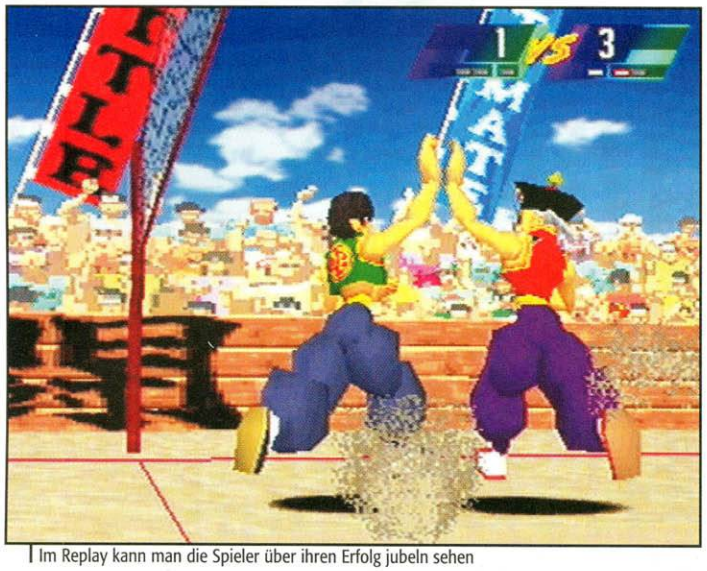
ocean

© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 PAM Development.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Andreas Binzenhöfer - Holger Gößmann

Beach Volley Heroes

>>VOLL VOLLEY_104.XPR<<



Im Replay kann man die Spieler über ihren Erfolg jubeln sehen



Die Special-Leiste gibt an, wie viele Special-Moves man noch ausführen kann

Es war einmal ein arbeitsloser Beach Volleyballer, der, wie es der Zufall so wollte, eines Tages Parappa the Rapper zu Gesicht bekam. Schon nach einigen Wochen Spielzeit dachte er sich: „Hmmm, dieses hervorragende Gameplay müßte auch auf ein Volleyball-Spiel übertragbar sein!" Er sollte Recht behalten. Da ist es nun, Beach Volley Heroes, das Spiel, das ganze Generationen in Aufruhr versetzen wird. Wie bei der Strandversion des Volleyball-Spiels üblich, stehen sich zwei Zweier-Teams gegenüber. Ein Team hat Aufschlag, bei Ballverlust wechselt das Aufschlagsrecht, ansonsten gibt's einen Punkt. Suspekterweise liegt der Schwerpunkt der Steuerung nicht etwa im Bewegen der Spieler, sondern vielmehr in gut getimetem Knöpfchendrücken. Ein Knopf für weiche, einer für harte Schläge, eine Special-Taste und der Not-Button für direktes Zurückspielen wollen möglichst zum richtigen Zeitpunkt gedrückt werden. Mit dem Steuerkreuz kann man (bedingt) die Stellung beider Spieler auf dem Feld verändern und sogar leicht über die Richtung des Balles entscheiden. Da es sich hier aber um ein Videospiel handelt, sind die Volleyballer natürlich Helden und haben Hitpoints, die man ihnen mit gezielten Schüssen in den Rücken oder den Unterleib ordentlich abziehen kann. Je weniger Hitpoints ein Teilnehmer hat, desto planloser läuft er auf dem Spielfeld herum, rennt dabei schon mal gegen die Netzbefestigung oder fliegt einfach um. Der perfekte Moment für eine von drei Auszeiten oder, und damit sind wir beim absoluten Höhepunkt, für ein paar Erfrischungsgetränke und Milchschnitten. Im Tournament-Modus erhält man nämlich für gute Schmetterbälle, exzellente Annahmen und für den Sieg ordentlich Dollars, mit denen man dann einkaufen gehen kann. Zur Auswahl stehen Ringe, die praktisch alle Eigenschaften verbessern können, jede Menge Drinks und Futter zur schnellen Genesung, ein Talisman, der das Glück anzieht, und, mein absoluter Favorit, Unterhosen, die man als Protektoren einsetzt (bis zu vier gleichzeitig!). Die Ausrüstung läßt sich auf Memory Card abspeichern und so mit zu einem Freund nehmen, gegen den man dann mit seinen eigenen Spielern antreten kann.



Tina R. ist die mit Abstand schönste Volleyballerin



Jedes Team besitzt einen individuellen Hintergrund

spielerprofil

Wem schon Parappa gefallen hat, der wird dieses Spiel lieben. Aufgrund des etwas ungewöhnlichen Gameplays ist Beach Volley Heroes sicherlich kein Kommerzspiel und eher für Freaks interessant.

schwierigkeit

(Einstellbar) Auf Easy kommt man wirklich noch durch planloses Tastendrücken zum Erfolg. Auf Mittel oder Hart ist dann schon etwas mehr Taktik angesagt, ohne Special-Moves und kurze Schmetterbälle geht gar nichts.

genrekollegen

Parappa the Rapper xx/10 (PSX, FG 10/97)

Zeitaus, Unterhosenwechsel

Unglaublich, wer Beach Volley Heroes im Free Style Modus beginnt, wird entweder sofort den Sinn des Lebens begreifen, oder, wie wir, gar nichts mehr. 90% des Gameplays bestehen aus Knöpfchendrücken, dank der Hitpoints kommt es hauptsächlich darauf an, den Gegner zu zermürben, damit er den Ball nicht mehr zurückbringen kann. Eine Powerleiste ermöglicht ebenso spektakuläre wie realistische Special-Moves und aus irgendeinem Grund kann man sogar die Ballfarbe ändern. Erst der Tournament-Modus bringt dann einen Ansatz von Spaß in die ganze Sache. Man versucht möglichst lange Ballwechsel, um möglichst viel Geld zu verdienen, um sich wiederum möglichst viele Unterhosen kaufen zu können. Hat man sich erst einmal etwas an das Gameplay gewöhnt, gelingen einem sogar effektive Blocks und Super-Schmetterbälle, die dem Gegner über 100 Hitpoints abziehen, ihn in den Sand befördern und Sterne sehen lassen. Ein Spaß für die ganze Familie.

Beach Volley Heroes ist das Spiel, auf das eigentlich keiner gewartet hat. Anspruchsvollen Spielern wird es wesentlich zu unrealistisch erscheinen, während der Rest erst nach ein- oder zweimaligem Durchspielen des Tournier-Modus aussteigt. Wenn möglich, unbedingt erst anspielen.



informer

Anfangs empfiehlt es sich, möglichst lange Bälle zu spielen, um den Gegner in die Enge zu treiben. Hat man erst einmal eine volle Special-Leiste, versucht man nah am Netz den Ball kurz ins andere Feld zu schmettern. Gewinnt man zu null, erhält man einen dicken Extra-Bonus in Form von Dollars.

ORDER NOW!

AB DM 50.- BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI!



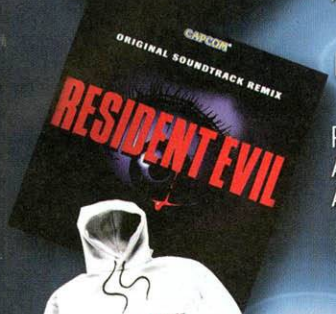
DM 149.-

RE CWU Flight Jacket
Art.Nr.: L 90101, XL 90102



DM 39.-

RE BaseballCap
Art.Nr.: 90111



DM 39.95

RESIDENT EVIL1 Soundtrack
Audio CD über 70 Min.
Art.Nr.: 90112



DM 89.-

RE KapuzenSweater
Art.Nr.: L 90103, XL 90104



DM 39.-

RE TShirt Chris 'n Jill
Art.Nr.: L 90109, XL 90110
mit V-Ausschnitt
Art.Nr.: L 90107, XL 90108



DM 39.-

RE TShirt
Art.Nr.: L 90105, XL 90106

DM 29.95

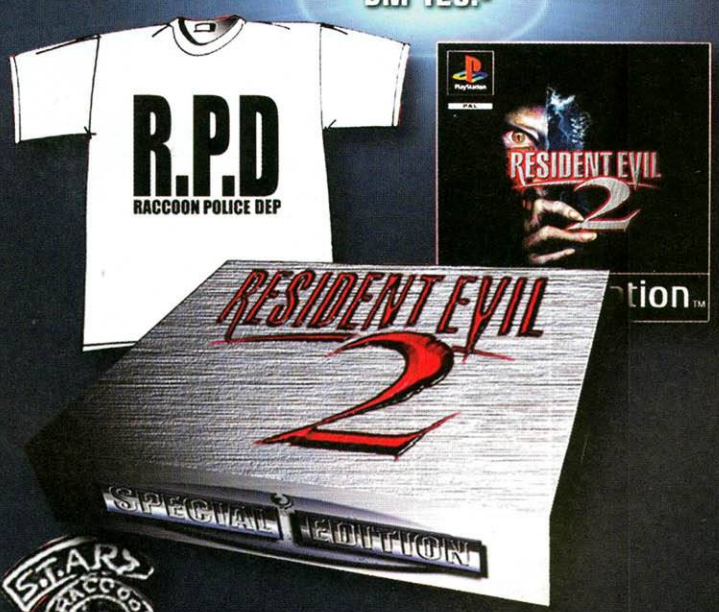


Der fette Soundtrack
für alle StreetFighter-Jünger.
Art.Nr.: 90113

RESIDENT EVIL 2, Limited Edition
Endlich! Die Fortsetzung des PSX-Knallers,
inkl. Raccoon Police Dept. Shirt, RPD-PIN und
der heißbegehrten Scheibe...

Art.Nr.: 90117

DM 129.-



ohne Abbildung: RES. EVIL 2 Lösungsbuch
112 Seiten, 4-farbig, A4.
Art.Nr.: 90116 DM 24,95

ohne Abbildung:
RESIDENT EVIL 2 Soundtrack
Art.Nr.: 90115
lieferbar ab Mitte Mai '98
DM 39.95

COMMAND & CONQUER

TShirt C&C Logo	L 90001, XL 90002, XXL 90021	DM 29,90
Sweatshirt C&C Logo	L 90003, XL 90004	DM 49,90
Bomberjacke C&C Logo	L 90005, XL 90006	DM 99,90
Strickmütze C&C Logo	90007	DM 29,90
Baseballcap C&C Logo	90008	DM 29,90
Aufnäher C&C	90009	DM 14,90
Rucksack C&C	90010	DM 69,00
Uhr mit Leuchtfunktion	90011	DM 99,00
CD Holder	90012	DM 24,90
Pin Collection (4 Pins)	90013	DM 29,90
Mousepads C&C2	90014	DM 9,90
Mousepads Soviet	90015	DM 9,90
Mousepads Allied	90016	DM 9,90

GAME EXPRESS

WWW.SETUPCS.DE/GE/DEFAULT.HTM

MERCHANDISE & MORE

Game Express
Theodorstr. 42-54, 22761 Hamburg
Tel 040 897 034 80, Fax 040 897 033 80

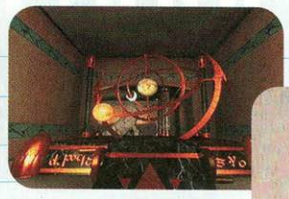
Game Express
Hochstr. 46, 45984 Gelsenkirchen-Buer
Tel 0209 30 957, Fax 0209 30 957

Versand Österreich:
Gamebuster OEG, Salzburg
Tel 0662 440 144, Fax 0662 440 144 14

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 50.- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20.-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland und Österreich

Marcus Karyoti - Holger Gößmann

Atlantis

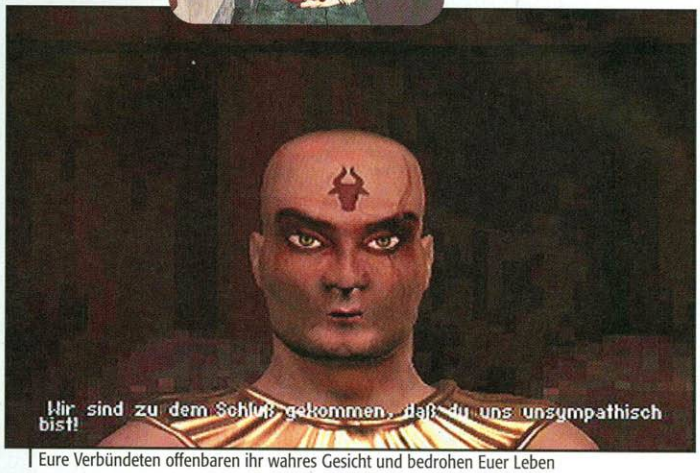








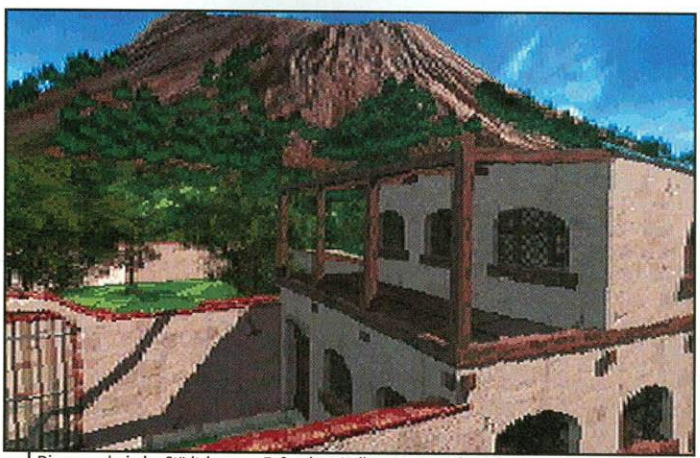
Die atlantischen Flugboote bringen Euch zu Beginn des Abenteuers auf die sagenumwobene Insel



Eure Verbündeten offenbaren ihr wahres Gesicht und bedrohen Euer Leben

Obwohl klassische Grafik-Adventure eher eine Domäne der PC-Spieler sind, findet zur Zeit immer mehr Software dieses Genres den Weg in die heimische Konsole. Da das Durchschnittsalter der Video-Spieler ständig wächst, ist es nur logisch, die Spiele-Thematik diesen neuen Umständen anzupassen. Die meisten Abenteuervertreter konnte die PlayStation auf ihr Konto verbuchen, Atlantis hingegen wird auf dem, in den letzten Zügen liegenden Saturn veröffentlicht. Die sagenumwobene Insel Atlantis liegt in der Mitte eines der größten Weltmeere. Garten Eden wäre auch eine treffende Umschreibung für dieses friedvolle Idyll. Unbeachtet und unbehelligt von anderen Völkern leben die Bewohner weitab von jeder anderen Zivilisation. Mit Flugbooten beobachten Sie zwar die fremden Länder aller Erdteile, greifen jedoch keinesfalls in deren Entwicklung ein. Sollte dennoch ein Fremder ihr Geheimnis entdecken, so wird er Gast auf Lebenszeit und vollständig in die Gesellschaft integriert.

Atlantis wird von Königin Rhea regiert. Sie und ihr Gemahl Creon leben jedoch in getrennten Gemächern und befehligen auch zwei verschieden Gefolgschaften. Rhea hält sich junge Frauen und Männer als Gefährten, währendessen



Dieses malerische Städtchen am Fuße eines Vulkanes mutet eher wie ein Dorf in Griechenland an

der König eine kleine Armee zu seinen Gefolgsleuten zählt. Da Atlantis jedoch keine Verbrechen kennt und bis jetzt unentdeckt blieb, gibt es für die Palast-Soldaten kaum Beschäftigung.

Friede, Freude,...Mord und Intrigen

Kaum im Palast angekommen ereilt Euch die Nachricht von Königin Rheas Verschwinden. In der Rolle von Seth, dem jungen Helden unserer Geschichte, macht Ihr Euch sofort auf die Socken und geratet in einen Strudel aus Verrat, Tod und Aberglaube. Auf Eurer Suche nach der verschwundenen Königin könnt Ihr so gut wie niemanden vertrauen. Wie für Spiele dieser Art üblich, lenkt Ihr Euren Protagonisten per Cursor-Taste. Atlantis präsentiert sich in einer Art Mixtur aus normaler 3D-Grafik und nahtlos ineinander übergehenden FMV-Sequenzen. So wird nicht einfach, wie bei Riven, in das nächste Szenario übergeblendet, sondern die Fortbewegung an sich grafisch dargestellt. Weiterhin werden dramaturgisch geschickt eingesetzte Spielfilm-Sequenzen bei besonderen Ereignissen eingeblendet. Wie bei Discworld könnt Ihr das Gesprächsthema mit anderen Personen selbst bestimmen und sogar Entscheidungen treffen, die Euch entweder der Wahrheit ein Stückchen näher oder in den Kerker bringen. Des weiteren könnt Ihr Gegenstände in Euer Inventar aufnehmen und an anderer Stelle benutzen. Auch in diesem Punkt unterscheidet sich Atlantis von seinem Vorbild Riven. Der Tod ist Euer ständiger Begleiter, und man stirbt sehr oft im Paradies.

Cryo Interactive Entertainment hat versucht, alles richtig zu machen, leider auf Kosten des Spielflusses. Das ewige Einladen der FMV-Daten verschlingt eine Unmenge an Zeit und stellt das Nervenkostüm des Spielers auf einen harte Zerreißprobe. Dieses „Time-Stretching" ist mit der größte Kritikpunkt. Weiterhin nervt die Vielzahl der Möglichkeiten, in Gefangenschaft zu geraten oder getötet zu werden, was natürlich ein Game Over zur Folge hat. Befindet Ihr Euch im 3D-Grafikstil wirkt das Bild oft wie hingeschmiert und ist grobpixelig, fast bis zur Unkenntlichkeit. An dem faden Gesamteindruck können auch die guten deutschen Synchronstimmen und die recht ordentliche Hintergrundmusik nichts mehr ändern.

spielerprofil

Nur für absolute Adventure-Fanatiker ist Atlantis eine Kaufüberlegung wert. Auf jeden Fall vorher probespielen.

schwierigkeit

Die Rätsel sind oft unlogisch und die Sterberate zu hoch. Unfair!

genrekollegen

Myst 4/10 (SAT. FG 6/96), Frankenstein 2/10 (SAT. FG 10/97), Riven 8/10 (PSX. FG 3/98)



5 von 10

Grafik 5
Sound 5
Gameplay 3

Spieler: 1
Level: ..... Entfällt
Besonderheiten: ..... Backup-Booster

Hersteller: ..... Cyro Interactive Ent.
Entwickler: ..... Cyro Interactive Ent.
Testmuster: ..... Sega

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

in:former

Atlantis gilt als eine der letzten großen Mythen unserer Zeit. In unzähligen Romanen und Verfilmungen wurde dieser Stoff schon erzählt. Mal genügte nur ein Tropfen Blut, der den Boden berührt, um den Untergang der Insel heraufzubeschwören, ein anderes mal ist sie schon untergegangen und liegt auf dem Meeresgrund, überdacht von einer riesigen Glaskuppel. Eine der amüsantesten Varianten findet man in den Asterix-Geschichten vor, wo alle Bewohner dank eines Verjüngungstranks zu Kindern geworden sind und so der Inselfrieden für alle Zeiten gesichert ist.

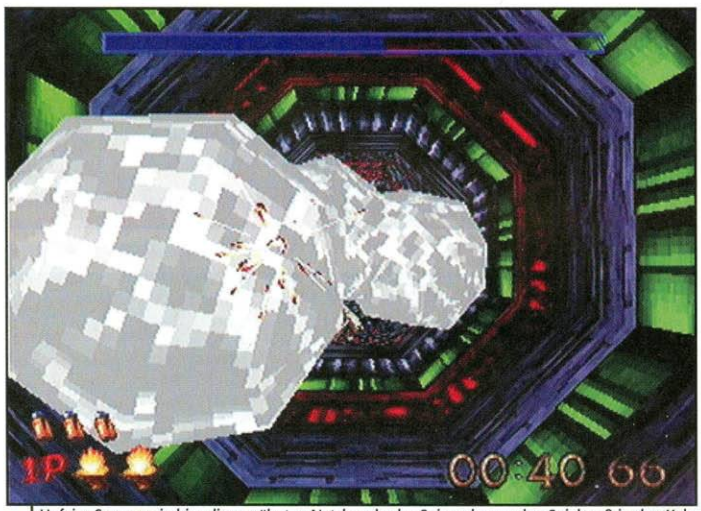
Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

>>SHOOT<<

The House Of The Dead



Grünes Blut für den Jugendschutz. Nachdem ein HOTD-Spieler einen Freund ermordete, änderte Sega die Blutfarbe in Automat und Konsolenspiel in Grün um



Unfaire Szenen wie hier die erwähnten Netzkugeln der Spinne lassen den Spielspaß in den Keller sinken

spielerprofil

Geeignet für kurzsichtige Antifarb-Ästheten, die sich dank eines massiven Alkoholproblems die Grafik schön trinken können. Empfehlenswert auch für Profi-Hysteriker, die so hektisch spielen, daß sie das Zeitkontinuum austricksen können, damit die extrem kurzen Reaktionszeiten, die der Spieler hat, um ein Vielfaches ausgedehnt werden.

schwierigkeit

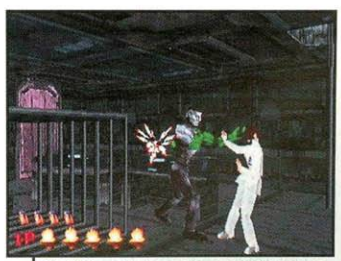
Schon auf „Easy" abnorm hoch, wahrscheinlich ist The House Of The Dead in Wirklichkeit eine verkappte Prüfung, um herauszufinden, ob gewisse Videospieler übermenschliche Kräfte entwickelt haben, die dann von Außerirdischen als Elite-Truppe im Kampf gegen fünfäugige Echsenwesen versklavt werden können.

genrekollegen

XXX1 & XXX2 (indizierte Saturn-Lightgun-Shooter) 8/10, Time Crisis 8/10 (PSX, FG 9/97)



Die Fässer müßt Ihr im Flug zerschießen



Die Hintergründe wurden wohl im Lo-Res-Modus berechnet



Ein weiterer Endgegner, der Euch mindestens drei Leben kostet

Der Automat zu dem Haus der Toten begeistert Arcade-Gänger auf der ganzen Welt schon seit über einem Jahr. Die brillanten Grafiken lassen laut Sega auch auf das schließen, was Segas neue Konsole Katana zu leisten imstande sein soll. Doch augenblicklich sollte Sega sich mit der Realität befassen und besonders mit der Tatsache, daß man mit dem Saturn eine leistungsfähige und vor allem immer noch weitverbreitete Konsole im Rennen hat. House Of The Dead scheint so etwas wie eine Aufforderung an die SEGArianer zu sein, endlich zu kapieren, daß der Saturn auch im Mutterhaus nur noch gelitten, aber nicht mehr geliebt wird. Warum sonst turnt man durch die erbärmlichsten Block-Grafiken, die mehr an einen C64 als an eine 32-Bit-Konsole erinnern. Nicht etwa, weil die 3D-Engine so hektisch rechnen muß. Der Ablauf des Horrorspiels ist immerhin vorberechnet und hätte dank CD-Rom in allerhöchster Qualität präsentiert werden können. Doch wie schon Bayern-Trainer Trapattoni es formulierte, „Programmierer sind schwach wie Flasche leer!"

Haus des toten Spielspaßes

Um dem Spieler auch ja jeden Spaß am Spiel zu nehmen, schraubte Sega den Schwierigkeitsgrad so abstrus in die Höhe, daß The House of the Dead sogar im Easy-Mode (allein schon das Wort „Easy" zu benutzen, ist eine Frechheit für sich) nur von Übermenschen lösbar ist. Bspw. trifft man auf eine Spinne, deren Netzkugeln, mit denen sie feuert, man mit mehreren Treffern zerplatzen lassen kann. Trotz allerhöchster Schußfrequenz gelang es uns nie, den Treffern zu entgehen. Gleiches gilt für plötzlich ins Bild springende Monster, die innerhalb einer Millisekunde den ersten Hieb oder Biß anbringen, jedoch mindestens drei Schuß brauchen, um draufzugehen. Scheinbar wurde auch die Testing-Crew wegrationalisiert, denn sonst hätte wohl auffallen müssen, daß man manche Gegner gar nicht treffen kann, da sich die Schußabfrage auf ein unsichtbares Feld in der Mitte des Screens beschränkt. Um die User nicht völlig vor den Kopf zu stoßen, kann man im Boss-Mode wenigstens die Endgegner bekämpfen, die man sonst wohl nie zu Gesicht bekommen würde. Seitdem bekannt ist, daß der Saturn in den USA nicht mehr ausgeliefert wird, hat Sega anscheinend intern den Stecker gezogen. Verglichen mit den zwei indizierten Lightgun-Shootern aus dem Haus Sega, die in puncto Technik immer noch der Maßstab für Konsolen-Lightgunspiele sind, ist dies in jeglicher Beziehung ein Armutszeugnis.

The House Of The Dead vermag trotz vorberechneter Spielegrafik nur allergröbste Auflösung darzustellen, was auf mangelndes Engagement während der Produktion schließen läßt. Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch, zudem ist die Lightgun-Abfrage nur mangelhaft. Lightgun-Freunde sollten sich nicht vom Prädikat „Automatenumsetzung" und dem ansonsten für brillante Lightgun-Shooter bekannten Markennamen Sega in die Irre leiten lassen, dieses Spiel ist mangelhaft.



3 von 10

Grafik	3
Sound	5
Gameplay	3

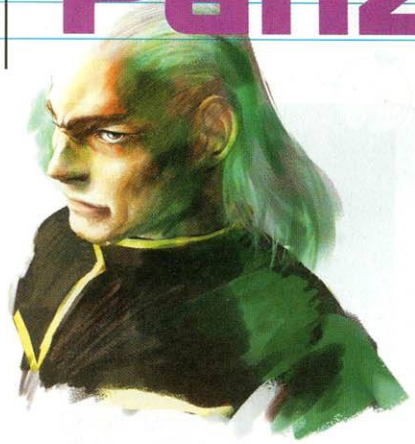
Spieler:	1-2
Level:	4
Besonderheiten:	Backup-Booster, Lightgun
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

informer

„Sega finally pulls the plug", so die Überschriften in vielen amerikanischen Zeitschriften Mitte März. Die 32-Bit-Ära der Firma Sega, die mit dem 32X, einem Hardware-Zusatz zum Mega Drive 1994 seinen Anfang nahm, geht genauso bemitleidenswert zu Ende, wie sie anfing. Ab Ende März werden in den USA keine weiteren Saturn-Grundgeräte mehr ausgeliefert. Wie das japanische Wirtschaftsmagazin Nihon Keizai Shimbum berichtete, war die Entscheidung die Konsequenz aus den starken finanziellen Verlusten von Sega of America im letzten Fiskaljahr.

Holger Gößmann - Stefan Hellert

Panzer Dragoon Saga



Lange geisterte die Nachricht vom Rollenspiel des bekannten und beliebten Shooterdrachens durch die Anhängerschaft des Saturns. So lange, daß in Anbetracht des mangelnden Softwarenachschubs die ein oder andere Konsole eines Panzer Dragoon-Fans bestimmt schon den Weg in den Second Hand-Laden angetreten hat, bzw. sich als Staubfänger in der Ecke übt. Doch nun fordern wir alle Saturn-Besitzer auf: Holt das da heraus, staubt ihn ab, oder holt die Kiste vom Gebrauchtmarkt, denn jetzt kommt Panzer Dragoon Saga.

Als jugendlicher Bewacher einer Ausgrabungsstätte in den surrealen Welten der Drachen und komisch anmutenden Fluggeräten beginnt der Spieler das RPG. Eines Tages kommt es in dem Stollen zu einem Unglück, als ein Monster aus der Vorzeit auftaucht. Die halbe Mannschaft ist schon dahingerafft, bevor Edge, so der Name des Helden, den sinnlosen Versuch startet, das Ungeheuer mit seiner Kleinkaliberpistole zu erlegen. Der Konterattacke entkommt er nur knapp, und als die Pranke des Ungetüms krachend in die Wand einschlägt, legt es dabei eine eingefrorene Schönheit mit Namen Azel frei. Die mittlerweile nur noch drei Mann große Besatzung entkommt nur knapp aus dem Stollen. Doch draußen erwartet sie schon Craymen, der mit seiner Black Fleet die Rebellion gegen das herrschende Imperium anstrebt. Er läßt nur Edge am Leben, stiehlt die tiefgekühlte Frau aus dem Stollen und flieht. Beim Versuch, die schwarze Flotte zu verfolgen, wird auch Edge schwer verwundet und stürzt in einen scheinbar endlosen Canyon. Doch unten erwartet ihn nicht etwa der Tod, sondern vielmehr der Drache, der ihn von nun an auf seinen Reisen begleiten wird. Zunächst nur auf Rache aus erkennt Edge im Verlaufe seines Abenteuers, daß er zu mehr bestimmt ist, nämlich zum Schutz der vorzeitlichen Erkenntnisse Geschütze sind die Towers, die übers ganze Land verstreut sind und zu deren Kontrolle Azel damals erschaffen wurde. Nun beginnt ein Tauziehen um die Towers, und schon bald gerät Edge zwischen die Fronten des größten Krieges, das dieses Land je gesehen hat.

Ein Rollenspiel auf Shooterbasis

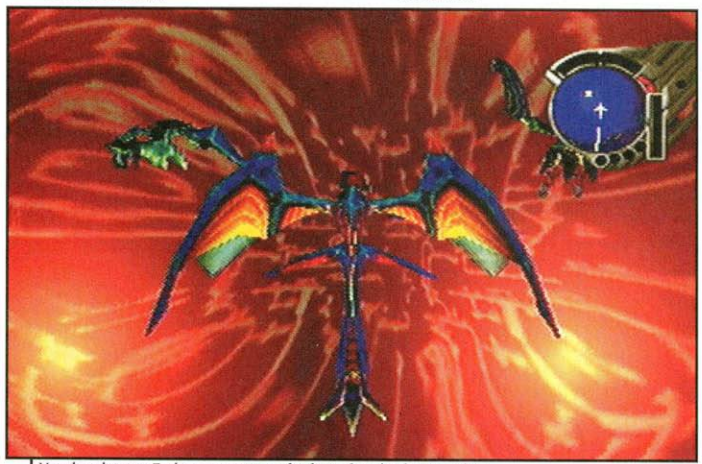
Auf Basis der zwei Shoot'em Up-Titel hat Team Andromeda ein stimmungsvolles und sehr gutes Rollenspiel errichtet. Zwei grundlegende Waffen stehen Euch zur Verfügung: Die Gun Eures Helden feuert mehrere Schüsse auf einen Gegner ab, wohingegen der Drachenlaser sich gegen alle in der Nähe befindlichen Gegner richtet, jedoch nicht ganz so



Bei der ersten Begegnung ist Azel noch wenig freundlich...



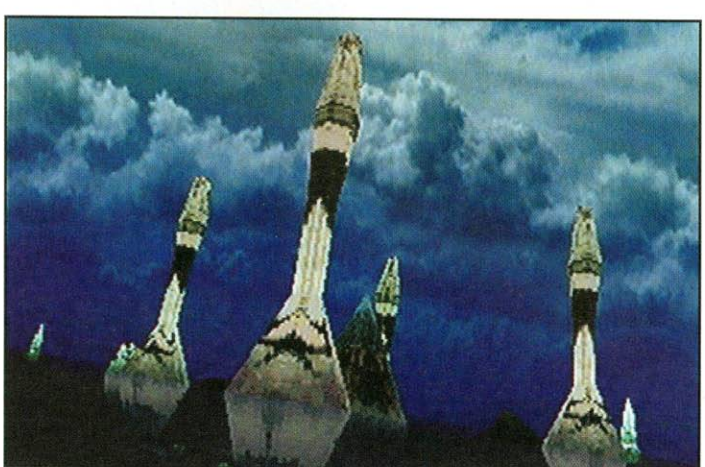
...doch schon bald arbeiten sie und Edge zusammen



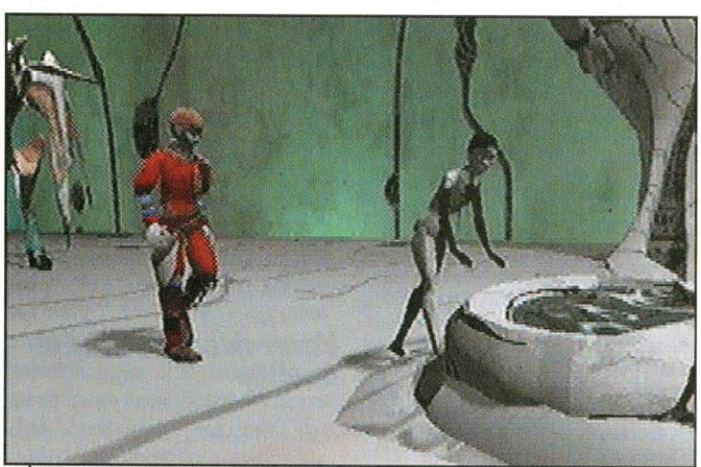
Vor dem letzten Endgegner müssen fünf Drachen besiegt werden



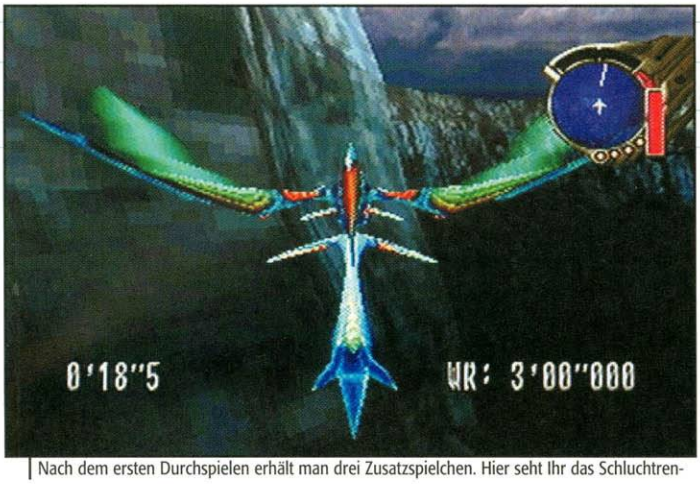
Der Endgegner beim ersten Towerbesuch ist ein harter Brocken



Zahlreiche Zwischenspänne spinnen den Handlungsfaden weiter



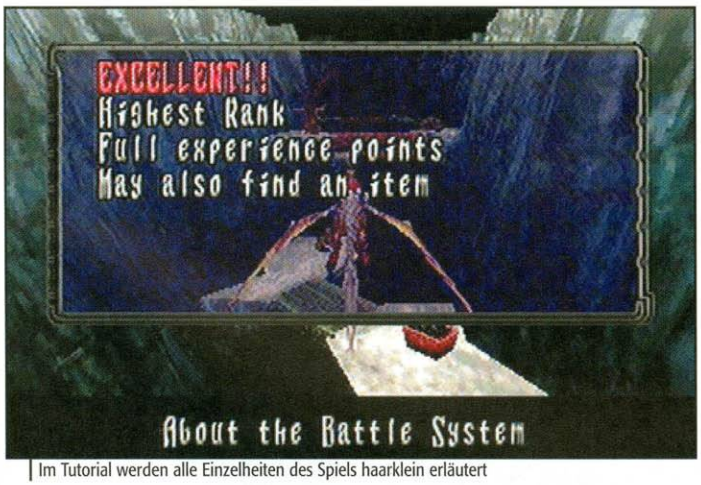
Hier trennen sich die Wege der beiden



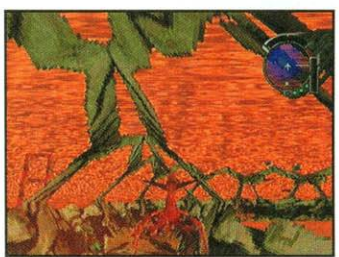
Nach dem ersten Durchspielen erhält man drei Zusatzspielchen. Hier seht Ihr das Schluchtrennen



Die Waffen kann man nur mit Extras aufpeppen



Im Tutorial werden alle Einzelheiten des Spiels haarklein erläutert



Wie bereits in Final Fantasy VII gibt es auch hier einen Unterwassertunnel



Die Monster werden unweigerlich Opfer des Zusammenbruchs der Towers

stark ist. Diese Waffen bleiben Euch durch das gesamte Game erhalten und können lediglich durch ein zusätzliches Item verstärkt werden. Zum Abfeuern ist, ähnlich wie bei FFVII, eine gefüllte Gauge nötig, von denen bei Panzer Dragoon Saga allerdings drei zur Verfügung stehen. Zaubersprüche (Berserks) stehen ebenfalls zur Auswahl. Sie brauchen ein bis drei gefüllte Gauges und verschlingen zudem BP (Berserk Points).

spielerprofil

Vor allen Dingen Einsteiger in das RPG-Genre dürfte Panzer Dragoon Saga ansprechen. Wenige Puzzles, viel Story und ein einfaches Kampfsystem ermöglichen ein problemloses Einleben.

schwierigkeit

Gemäßigt und zu jeder Zeit fair. Der Drachen muß zu keinem Zeitpunkt in aufwendigen Extraschlachten aufgepeppelt werden. Auch die Rätsel halten sich in Grenzen.

genrekollegen

Shining The Holy Ark 9/10 (SAT, FG 7/97), Albert Odyssey 7/10 (SAT, 10/97), Final Fantasy VII 10/10 (PSX, FG 11/97)

Von den sechs verschiedenen Klassen von Zaubersprüchen ist die Full-Gauge-Class mit den mächtigsten Zaubern ausgestattet. Um sie auszulösen, müssen alle drei Leisten gefüllt sein, dafür werden aber keine BP verbraucht. Der Zauber, den man aus dieser Klasse auslösen kann, hängt von der Klasse ab, in die man seinen Drachen einordnet. Hier stehen Normal, Attack, Defense, Spiritual und Agility zur Verfügung. So kann ein „normaler Drache" in der Full-Gauge-Class einen Heilzauber anwählen, die restlichen vier Zauber bleiben ihm jedoch verwehrt.

Im eigentlichen Gefecht sollte man unbedingt ein Auge auf den Radar werfen, denn dort sind die Gefahrenzonen farblich gekennzeichnet. Befindet man sich in einer roten Zone, in der der Gegner besonders hart zuschlagen kann, sollte man in eine weniger gefährliche Zone fliegen. Während des Flugs füllen sich allerdings die Leisten nicht, außerdem befinden sich die schwachen Punkte der Gegner oft in der Gefahrenzone. Bewegen kann sich übrigens auch Euer Gegner, wodurch teilweise eine Taktikschlacht um die günstigste Position beginnt. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die wie üblich die Stärke und Ausdauer des Helden wachsen lassen, hängt übrigens davon ab, wie schnell man die Gegner abgefertigt hat und wieviel Treffer man dabei einstecken mußte. Das alles mag sich jetzt mächtig kompliziert anhören, ist jedem Spieler aber nach spätestens einer Stunde in Fleisch und Blut übergegangen.



In solchen Truhen sind die wichtigsten Extras versteckt

Segas letzter Hit?

Danke Sega! Endlich mal wieder ein wirklich guter Sega only-Titel. Der letzte vernünftige Titel aus dieser Kategorie wurde mit Shining The Holy Ark bereits in Ausgabe 7/97 vorgestellt. Doch heute blickt man nicht im Zorn zurück, sondern freut sich über dieses rundum gelungene Machwerk. Die Story ist dicht und wird dem Spieler durch die ellenlangen Zwischenspänne hervorragend vermittelt. Die apokalyptische Atmosphäre dieser surrealen Welt wird durch die Grafikdarstellung und den Sound ausgezeichnet unterstrichen. Auch das Gameplay wußte rundum zu überzeugen und ist vor allen Dingen für Einsteiger optimal. Doch leider haben sich einige Schönheitsfehler eingeschlichen, die eine Höchstwertung unmöglich machen. Ein Grund, warum dieses Spiel auf vier CDs gebannt werden mußte, war sicherlich die Sprachausgabe; allerdings hätte man für meinen Geschmack das japanische Geblubber in der europäischen Version ruhig weglassen können, wenn man schon auf Untertitel umsteigt. Des weiteren muß sich Panzer Dragoon Saga den Vergleich mit FVII gefallen lassen und zieht dort in jeder Hinsicht den kürzeren. Schließlich kommt noch die geringe Durchspielzeit von ca. 15 Stunden hinzu, was aber wiederum sehr einsteigerfreundlich ist.

Trotzdem bleibt unter dem Strich ein hervorragendes RPG, das sich wirklich jeder Fan dieses Genres ohne Bedenken zulegen kann. Besonders Einsteigern können wir den Titel wärmstens empfehlen, denn er bietet einen kurzweiligen Einblick in das Rollenspielgenre. Für Profis hingegen dürfte der Titel ein wenig einfach sein, Durchspielen ist aber auch für sie Pflicht.



9 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 9

Spieler:.....1
Level: .....Entfällt
Besonderheiten:.....Backup-Booster

Hersteller: .....Sega
Entwickler:...Sega (Team Andromeda)
Testmuster: .....Sega

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

Battle Garegga
Saturn/ Electronic Arts

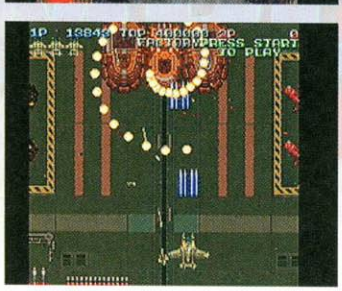
EA beglückt das Land der aufgehenden Sonne mit einem klassischen 2D-Shooter im Vertikalscrolling. Vier fliegende Kampfmaschinen mit diversen Extras stehen zur Auswahl. Um sowohl Anfängern als auch Profis eine faire Chance zu geben, alle sieben Stages von Battle Garegga zu erleben, gibt es nicht nur Schwierigkeitsgrade von „Sehr einfach" bis „Ultrahart", sondern man kann auch die Anzahl der Schiffe, Continues, Extra-Leben, Smartbombs etc. selbst editieren. Grafisch bietet der Titel eine klassische Automatenumsetzung mit marginal auftretenden Slowdowns und sehenswerter Grafik. Genretypisch ein kurzweiliges Spiel, das passionierte Shooter-Freaks in kürzester Zeit durchgespielt haben werden, das jedoch auch immer wieder ein paar Runden wert ist.

Prädikat: Spielbar









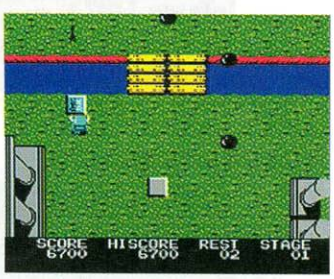


Konami Antiques MSX Collection Vol.2
PlayStation/ Konami

Ihr wollt Spiele, die richtig alt sind? Ihr habt noch nicht genug Namco-Collections, Atari-Sammlungen und Williams-Compilations? Die Zusammenstellungen zu der in Deutschland kaum beachteten MSX-Konsole sind aufgrund der schwachen technischen Leistungsfähigkeit des Gerätes ziemlich gruselig. Zehn Titel, die kaum C64-Niveau erreichen, beleidigen im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert die Sinne. Die bekanntesten Titel sind Twinbee, Gradius 2, Hyper Sports 3 und der Pitfall-Verschnitt Athletic Land. Wer sich für miese Spielbarkeit, Ruckelgrafik und Pieps-Sound begeistern kann, sollte dringend zugreifen.

Prädikat: Historisch









Ultraman Fighting Evolution
PlayStation/ Banpresto

Banpresto, hmmm, das verheißt nichts Gutes. Ultraman bewarb sich schon auf dem SNES um den Titel „Miesestes Videospiel unter der Sonne". Da erscheint es nur konsequent, diesen Titel auf der PlayStation zu verteidigen. Ultraman sieht aus wie ein durchgeknalltes Kiemenwesen aus einer fernen Galaxie, das es sich leisten kann, trotz seiner knapp vierzig Meter Körpergröße Pyjamakombinationen zu tragen, die der kranken Fantasie einer Horde Pfennigmarkt-Betreiber nach einer falsch abgemessenen Ladung Designerdrogen enstammen könnte. Die abgrundtief häßlichen Kämpfer lassen sich nicht so gut steuern, wie sie technisch in Szene gesetzt wurden. Je nachdem, wie die Jungs gerade drauf sind, reagieren sie mal auf die Joypad-Kommandos, dann wieder nicht. Oder man trifft den Gegner mit einem Move, beim nächsten Versuch verweigert die Kollisionsabfrage dann aber den Dienst. Ein Spiel zum Davonlaufen!

Prädikat: Spielbar
(nur wer will das schon?)







Nectaris
PlayStation/ Hudson

PC-Engine-Jünger schnalzen noch heute mit der Zunge, wenn von Nectaris die Rede ist. Nectaris darf sich zu den Urvätern der Strategiespiele im Hexfeld-Kleid zählen lassen. Gegenüber der Urversion lassen sich auf der Strategiekarte keine Veränderungen ausmachen. In den Kampf- bzw. technischen Vorstellungen findet man die Vehikel als Polygonobjekte dargestellt. Die vielen kleinen Unterfunktionen wie Wirtschaftskomponente, Rollenspielelemente oder aufwendige Briefings sucht man vergebens. Hier wird Wert auf knallharte Strategie gelegt. Die Missionen sind allerdings nicht mehr die aus der guten alten Zeit, von den über hundert Abschnitten stammen ca. fünfzig Level von japanischen Nectaris-Fans. Ein klassisches Strategiespiel, das zwar grafisch nicht unbedingt vom Hocker haut, -doch Freunde des Genres werden ihren Spaß haben.

Prädikat: Spielbar









Alle Testmuster von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00







Jetzt versandkostenfrei

Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

ACME the game company

VIDEO CD

NINTENDO64

PlayStation

merchandise

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Flight-Action)	149,90
Bomberman (Action)	99,90
Blast Corps (Action)	99,90
Diddy Kong Racing	89,90
Extreme G (Racing)	129,90
Fifa 98 (Fußball)	139,90
Gasp (3D-Fighting)	149,90
Fighters Destiny (3D-Fighting)	139,90
Lylat Wars (Flight-Action)	99,90
Mission Impossible (Ego-Shooter)	139,90
Nagano Winter Olympics	149,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey)	149,90
Snowboard-Kids (Sports)	99,90
Star Wars (Action)	119,90
Wayne Gretzky Hockey '98 (Eishockey)	139,90
WCW-vs. NWO (Wrestling)	149,90
Wetrex (Tüftel)	139,90
Yoshis Story (Jump'n Run)	99,90
Controller (6 Farben)	59,90
Controller-Verlängerung	9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben)	39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben)	49,90

PlayStation

PlayStation	299,00
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 (Sony)	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
Guncon	89,90
Memory Card (Sony)	39,90
Memory Card TRI-PACK (3 Stck.)	79,80
Mouse (Sony)	49,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (für beste Bildqualität)	29,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out	44,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz	39,90
Umbau - dauert ca. 20 min.	89,90
Airbrush	auf Anfrage

Mit dem PlayStation-Umbau kannst Du auch die japanischen 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 (Rollenspiel)	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race)	89,90
Baphomets Fluch II (Adventure)	99,90
Batman & Robin (Action)	109,90
Beyond the Beyond us (Adventure)	129,90
Bleifuß 2 (Race)	89,90
Bloody Roar (3D-Fighting)	99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel - 20.4.98)	129,90
Bugriders (3D-Shooter)	99,90
Bushido Blade (3D-Fighting)	99,90
Bust a Move 3 (Tüftelspiel)	89,90
Castlevania (Action Jump' n Run)	99,90
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
Dark Omen (Strategie)	99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure)	109,90
Discworld II (Adventure)	89,90
Diablo (Strategie)	99,90
Dodgem Arena (Action)	99,90
Dreams (Jump'n Run)	99,90
Dynasty Warriors (3D-Fighting)	119,90
Fifa '98 (Fußball)	109,90
Fighting Force (Fighting)	109,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's)	109,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)	129,90
Forsaken (3D-Action)	109,90
G-Police (3D-Shooter - 2CD's)	109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter)	119,90
Jet Rider (Race)	89,90
Klonoa (Jump'n Run)	99,90
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
MDK (Action)	109,90
Mega-Man Battle and Chase (Action)	99,90
Mega Man X3 (Jump' n run)	99,90
Micromachines V3 (Race)	99,90
Midway Arcade Greatest Hits	99,90
Nagano Winter Olympics	119,90
Namco Museum III- V (Klassiker)	je 89,90
Nascar Racing '98 (Race)	109,90
NBA Live '98 (Basketball)	99,90
Need for Speed 3 (Race)	99,90
Newman Haas Racing (Race)	119,90
NHL '98 (Eishockey)	99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey)	89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey)	99,90
Nightmare Creatures uncut (Horror)	109,90
Nuclear Strike (Helicopter-Action)	99,90

PlayStation

Parasite Eve (Action)	129,90
Pax Corpus (Action)	99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
Power Soccer II (Fußball)	99,90
Psychic Force (Fighting)	99,90
Rascal (Adventure)	99,90
Rapid Racer (Race)	89,90
Reboot (Action)	99,90
Resident Evil us (Horror Adventure)	139,90
Risiko (Brettspiel)	99,90
Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's)	139,90
Rockman Dash (Action)	129,90
Road Rash 3D (Bike-Race)	99,90
Rock'n Roll Racing 2 (Race)	99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Shadow Master (Shoot'm Up)	99,90
Sign of the Sun (Adventure)	99,90
Skull Monkeys (Jump 'n Run)	99,90
Snow Racer '98 (Sports)	99,90
Spawn (3D-Fighting)	89,90
Spice World	49,90
Steel Reign (Tank-Simulation)	89,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting)	99,90
Streetfighter EX plus Alpha (3D-Fighting)	99,90
Suikoden (Rollenspiel)	109,90
Super Pang Collection (Puzzle)	99,90
Super Puzzle Fighter (Tüftel)	89,90
Tekken III us (3D Fighting)	139,90
Tetris Plus (Tüftel)	89,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Time Crisis + Guncon (Ego-Shooter)	159,90
Time Shock (Flipper)	99,90
TOCA (Race)	99,90
Tomb Raider II (Adventure)	109,90
Total Driving (Race)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
Ubik (Adventure)	99,90
V-Rally (Race)	99,90
Warcraft II (Fantasy-Strategie)	109,90
Wild Arms us (Rollenspiel)	129,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up)	99,90
Crash Bandicoot (Jump 'n Run)	49,90
Destruction Derby 2 (Race)	49,90
Formel 1 (Race)	49,90
Micromachines V3 (Race)	49,90
Porsche Challange (Race)	49,90
Ridge Racer Revolution (Race)	49,90
Soulblade (3D-Fighting)	49,90
Soviet Strike (Heli-Action)	49,90
Tekken II (3D-Fighting)	49,90
Tomb Raider (Adventure)	49,90
Wipe Out 2097 (Race)	49,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)	129,90
Biohazard 2 jp (Horror Adventure)	99,90
Blue Breaker jp (Rollenspiel)	119,90
Bomberman Wars jp (Action)	129,90
Bomberman World jp (Action)	129,90
Bust A Move (Dance Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG)	119,90
Critical Blow (3D-Fighting)	129,90
Cyberbots jp (Beat'em Up)	129,90
Dead or Alive jp (3D-Fighting)	129,90
Densha De Go! (U-Bahn-Simulation)	129,90
Dragon Ball Z jp (Fighting)	49,90
Einhänder jp (Shooter)	129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon)	129,90
Enigma jp (????)	149,90
Final Fantasy 5 (Rollenspiel)	129,90
Frontmission Alternative jp (Strategie)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	139,90
Gradius Gaiden jp (Shooter)	129,90
Gran Turismo jp (Race)	139,90
Gundam Battle Master 2 jp (Fighting)	139,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	129,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
Konami Antiques 3 jp (Collection)	109,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot)	129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection)	119,90
Namco Encore jp (Collection)	119,90
Nectaris jp (Strategie)	129,90
Parasite Eve jp (Action)	139,90
Paro Wars jp (Strategie)	129,90
Police Nauts jp (Manga Adventure)	89,90
R-Types (Shooter-Collection)	129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting)	129,90
Side by Side (Race)	129,90
Soukaigi jp (Action)	139,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Tales of Destiny jp (Rollenspiel)	139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure)	139,90
Tekken III jp (3D-Fighting)	139,90
Terradiver jp (Shooter)	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)	129,90
Xenogears jp (Rollenspiel)	139,90
Zero Pilot jp (Flight-Simulation)	129,90

Außerdem führen wir:
SATURN JP VIDEO CD's
G-SHOCK's ARTBOOKS
HINTBOOKS POSTER
MERCHANDISE ANIMES

ACME the game company

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

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

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr. 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.

FAQ

-> fabian antwortet qualifiziert

Zum definitiv letzten Mal: Wieso sind PlayStation-CDs auf der Unterseite schwarz?

Unglaublich, aber wahr - immer noch erreichen uns fast täglich Zuschriften, die exakt diese Frage stellen. Dies liegt zum einen daran, daß permanent Falschmeldungen zu diesem Thema im Umlauf sind, und zum anderen, daß immer neue Käufer auf die Sony-Hardware zurückgreifen und auch deshalb zwangsläufig diese Frage auftaucht. Um es endgültig klarzustellen: Die schwarze Unterseite ist ein optischer Gag und hat weder eine Kopierschutzfunktion, noch schützt sie die CDs vor Kratzern. Eure PlayStation-Spiele solltet Ihr also ebenso sorgsam behandeln wie andere „Standard-CDs".

Woran erkenne ich, ob mein Fernseher NTSC- bzw. RGB-tauglich ist?

Das ist nicht ganz einfach, da immer mehr Fernsehgeräte ein Pseudo-PAL vertragen, sprich 60Hz Bildwechselfrequenz und PAL-Bildnorm. Normalerweise handelt es sich bei unserer Fernsehnorm um ein 50Hz-Signal, das von der europäischen PlayStation-Software auch geliefert wird. Um also die NTSC-Tauglichkeit zu prüfen, bleiben zwei Möglichkeiten: Entweder sollte man einen Blick in die Anleitung werfen (habt Ihr wahrscheinlich eh' schon getan), die auf den letzten Seiten Auskunft über die technischen Daten gibt. Wird hier als Norm auch NTSC 3,58 aufgeführt, habt Ihr ein kompatibles Gerät. Die andere Möglichkeit sieht so aus: Ihr besorgt Euch eine Import-CD für die PlayStation oder ein Import-Nintendo 64 samt Importmodul und stöpselt die Konsolen über Videocinch oder SVHS an den Fernseher. Erscheint das Bild farbig, so ist alles bestens. Erscheint das Bild hingegen in Schwarzweiß und läuft zudem wie bei schlechtem Empfang von oben nach unten durch, so verkraftet das Gerät weder NTSC noch 60Hz. Erhält man lediglich ein Schwarz-weiß-Bild, das aber nicht „durchläuft", so verträgt die Glotze lediglich den Farbträger nicht, ist aber 60Hz tauglich. Sollte die eben erwähnte 60Hz-Tauglichkeit bestehen, dürfte auch der RGB-Check positiv ausfallen. Auch hier gibt die Anleitung, wenn auch indirekt, Auskunft. Entdeckt man ein Scart-Symbol, bei dem jeder der insgesamt 21-Pins mit einer Belegung benannt ist, handelt es sich um ein vollbeschaltetes Exemplar, das mit Nintendo 64 oder PlayStation gerne Kontakt aufnimmt. Stehen Importtitel im Softwareschrank, sollte auch der schon beschriebene 60Hz-Check durchgeführt werden.

Fabian antwortete unqualifiziert (großes Sorry!)

Da ist mir doch in der Ausgabe 4/98 ein kleiner Fehler unterlaufen, den es jetzt zu berichtigen gilt. Nach Entschuldigungen will ich gar nicht erst großartig suchen (Bus verpaßt, Kakao umgefallen, von Außerirdischen entführt), Fakt ist, daß die amerikanischen Game Shark-Codes doch auf einem Gamebuster aktiviert werden können. Leser Jens Schuhmacher aus Hamburg hat diesen Fehler gleich bemerkt und nutzt den Anlaß, um auf Probleme mit der Software aufmerksam zu machen. Er empfiehlt deshalb die Version 1.94, die sich von diversen Internetseiten problemlos herunterladen läßt. Daß natürlich nur die Codes für amerikanische Spiele mit der amerikanischen Version funktionieren, dürfte den meistens Lesern zwar bekannt sein, doch zusätzliche Aufklärung schadet bekanntlich nie. Der eigentliche Fehler lag bei uns am Zeitpunkt der Aktivierung des Geräts, man sollte den Game Buster nach Möglichkeit erst nach erst nach dem Ladevorgang aktivieren und beim Erreichen des gewünschten Effekts wieder ausschalten.

Übrigens, ab der nächsten Ausgabe werden wir wieder vermehrt Codes abdrucken, in der Vergangenheit ist dies wegen fehlerhafter Quellen bewußt vernachlässigt worden.

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN





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



In der Ausgabe 3/98 bzw. 4/98 Eures vorzüglichen Magazins habe ich nun erneut etwas über Segas Katana, oder wie auch immer die Konsole letztendlich heißen wird, gelesen. Ich sehe es schon kommen, das wird wieder ein ähnlicher Hype wie bei allen Sega-Konsolen, die bis jetzt erschienen sind. Beim Mega Drive ließ ich mir das ja noch alles eingehen, besonders Spiele wie Shinobi wußten zu begeistern und sorgten für tagelange Spielsessions. Auch die „zweite Generation" mit Topspielen wie EA Hockey, Streets of Rage, Castle of Illusion und Sonic the Hedgehog bereitete Unmengen von Spaß. Selbst in der Zeit, als das Super Nintendo immer mehr an Land gewann, ließ der Softwaresupport keinesfalls irgendwelche Wünsche offen. Nach langem Hin und Her erschienen schließlich auch die ersten Konami-Titel (Turtles und Co.) für den 16-Bitter, sogar Street Fighter 2 schaffte den Sprung ins Sega-Lager. Der Anfang vom Ende kam schließlich mit dem Mega-CD: Im Gegensatz zu Nintendo, die lediglich jede Woche ihre Angaben bezüglich eines Super Famicom CD-Laufwerks änderten, brachte Sega seine Variante leider sogar auf den Markt. Mit den lächerlichen Spielen Earnest Evans, Sol-Feace und Heavy Nova, die bezeichnenderweise später auf Catridge erschienen, wurde niemandem wirklich richtig Freude bereitet, nicht zuletzt da das Gerät viel zu teuer und technisch überholt war. Lediglich die Titel Silpheed, Lunar - The Silver Star bzw. Eternal Blue und Thunderhawk waren richtig gut. Okay, Sonic CD und Final Fight CD waren auch nicht ohne, wären allerdings wohl auch auf Modul zu realisieren gewesen. Damit nicht genug: Obwohl das Gerät auch in den Staaten floppte, schob man fleißig tolle FMV-Experimente hinterher, die dem Ruf als ausgezeichneter Spielehersteller mit Sicherheit geschädigt haben. Wahrscheinlich hat sich lediglich Digital Pictures (Macher von Night Trap, Sewer Shark, Switch etc.) mit dem Sega-CD eine goldene Nase verdient. Nachdem die Kiste also endgültig für niemanden mehr interessant war, folgten fast zeitgleich die Ankündigungen für den Saturn und (!) das 32X. Laut Sega war der Saturn aufgrund des hohen Preises nicht für den Massenmarkt bestimmt, der deshalb den Recycling-Aufsatz 32X vorgesetzt bekam. Zwar war Virtua Racing Deluxe spielerisch durchaus als sehr gut zu bezeichnen, sowohl der Software-Support als auch die Grafik ließen aber stark zu wünschen übrig. Die Mehrzahl der veröffentlichten Titel waren Mega-Drive-Umsetzungen mit leicht verbesserter Grafik, aber insgesamt alles kein Grund, sich den überteuerten Aufsatz nach Hause zu holen. Wenn ich mich recht erinnere, erschienen sogar ein paar Spiele, die die Kombination Mega Drive, Mega-CD und 32X unterstützten, erneut aus dem legendären Softwarehaus Digital Pictures. Nachdem nun auch diese Hardware von niemanden gekauft wurde, mutierte der Saturn entgegen aller Ankündigen plötzlich doch zum Produkt für die breite Masse, nicht zuletzt da mit der PlayStation ein guter Konkurrent an den Start gegangen war. Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Zum einen hatte

SUNFLEX

Öffnungszeiten :
Mo. - Fr. : 10.30 - 18.30

TEKKEN III JP 135,-
inkl. 8 MEG CARD 155,-
inkl. DUAL SHOCK 229,-

Vorbestellungen jederzeit möglich

Ab 2 Spielen versenden wir portofrei !

02352-953350
02352-953285

Direktimporte aus ASIEN, USA und EUROPA bei uns erhältlich !

24h Bestellfax : 02352-953349

PlayStation

tman & Robin (April)	Dt	95
body Road	Dt	85
eath of Fire 3 (April)	Us	109
oken Helix	Dt	95
oken Sword	Us	109
shido Blade	Dt	88
shido Blade 2	Jp	129
st a Move 3	Dt	75
rdinal Syn (Mai)	Us	109
ck Tower	Dt	95
me Killer	Us	109
rk Omen	Dt	88
ad or Alive	Us	109
athtrap Dungeon	Dt	95
blo	Dt	88
dgem Arena	Dt	85
hander (Mai)	Us	109
a Soccer 98	Dt	79
al Fantasy Tactics	Us	109

PlayStation

Final Fantasy Tactics Hintbook	Us	29
Forsaken (Mai)	Dt	88
Saga Frontier	Us	109
Gex 3 D	Dt	95
Gran Turismo	Jp	129
Gran Turismo (Mai)	Us	109
Indy 500 (April)	Dt	88
Shadow Master	Dt	79
Lode Runner	Us	109
Lucky Luke	Dt	88
Masters of Teräs Käsi	Dt	88
Skull Monkeys	Dt	79
Tekken 3	Us	Call
Men in Black	Dt	88
Midnight Run	Dt	95
Nagano Olympics	Dt	95
NBA Hangtime	Dt	95
NBA Pro 98	Dt	85
NBA Shootout 98	Us	109

PlayStation

Need for Speed 3	Dt	88
NewMan Haas Racing	Dt	95
NHL Powerplay 98	Dt	79
Nightmare Creatures	Dt	88
One	Dt	88
Overboard	Dt	79
Pandemonium 2	Dt	88
Parasite Eve	Jp	139
Pax Corpus	Dt	88
Pitfall 3 D	Us	109
Tanchu	Jp	129
Power Soccer 2	Dt	88
Premier Manager 98	Dt	95
Pro Pinball - Timeshock	Dt	88
Rascal	Dt	88
Reboot	Dt	88
Resident Evil 2 Hintbook	Us	29
Resident Evil 2	Us	129
Road Rash 3 D	Dt	88

NINTENDO 64

[illegible] Soccer 98	Dt	125
G.A.S.P.	Dt	129
Diddy Kong Racing	Dt	85
Fighters Destiny	Dt	129
Bomberman	Dt	85
Nagano Winter Olympics	Dt	129
Lamborghini	Dt	119
Blast Corps	Dt	111
Tetrisphere	Dt	85
NHL Breakaway 98	Dt	129
Chameleon Twist	Dt	125
Extreme G	Dt	119
Mischief Makers	Dt	79
F1 Pole Position	Dt	119
Dark Rift	Dt	119
Top Gear Rally	Dt	119
Mace – The Dark Age	Eu	129
Yoshis Story	Dt	88
Golden Eye	Eu	Call

ZUBEHÖR

ltinorm Playstation incl. Rgb Kabel.	349
n 1 Playstick für Standard Joypad....	22
vie Card für Video Cds.....	222
tion Replay Pro.....	69
al Shock Rumble Analog Controller	99
frarot Joypads (2 Stück).....	69
N! Joypad (Turbo & Slowmotion)....	25
N! Joypad Extension Kabel.....	15
N! Joypad.....	22
ser Pointer Machine Lightgun.....	89
htgun mit Laseraufsatz.....	44
N! Link Kabel.....	18
N! Memory Card 1080 Block.....	99
N! Memory Card 120 Block.....	39
N! Memory Card 15 Block.....	22
N! Memory Card 360 Block.....	59
N! Rgb Kabel.....	18



ZUBEHÖR

2 in 1 Rumble Pak mit 1 Meg MC.....	39
2 in1 Joypad mit Rumble Pak (März)..	Call
2 in1 Rumble Pak mit 256 Kb MC.....	29
Stepdown Converter.....	33
Nintendo 64 Power Bag.....	29
Action Replay Pro (März).....	Call
Infrarot Joypad (März).....	Call
Joypad (Turbo und Slowmotion).....	39
Joypad Extension Kabel.....	15
Multioption Joypad (5 Farben).....	49
Netzteil 80-250 Volt.....	99
Memory Card 1 Meg.....	29
SUN! Memory Card 256 Kb.....	19
Multinorm Adapter Pro V1.2	33
SUN! Rgb Kabel.....	22
Rumble Pak.....	19

Weitere Artikel auf Anfrage

Händlerbetreuung

Tel.02352-953279
Fax.02352-953280

ONLY NINTENDO 64
06222-380223
SUNFLEX POINT L.O.C.

Achtung Händler

Durch Eigenproduktion in Asien bieten wir Top Preise für Zubehör wie z.B. Joypads,Memory Cards und diverse Kabel. Erkundigen Sie sich jetzt bei unserer Händlerbetreuung,die Ihnen gern ein persönliches Angebot erstellen wird.

- *Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler,Irrtümer,Preisänderung und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung erfolgt nur,solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Importprodukte sind kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM - Es gelten unser Allgemeinen Geschäftsbedingungen,die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden - Preisliste gegen 3 DM Rückporto -

man es sich mit einigen Third-Party-Herstellern verscherzt, und zum anderen waren auch nicht alle Händler bereit, noch mal einen Verlust mit einer weiteren Sega-Konsole einzufahren. Der fehlende Marketing-Support tat den Rest, bereits nach kurzer Zeit stand fest, daß sich der Saturn nicht gegen die PlayStation durchsetzen würde. Als schließlich das Nintendo 64 erschien, fungierte der 32-Bitter noch maximal als Zweitkonsole, auf der man manchmal noch eine Runde Sega Rally spielt. Und jetzt sickern die ersten Daten vom Nachfolger durch, und alle schreien schon wieder Hurra! Es ist doch anzunehmen, daß es wieder so ein Desaster geben wird wie schon mit all den Geräten zuvor. Wie seht Ihr das? Seid Ihr bereits jetzt von dem Erfolg des Saturn-Nachfolgers überzeugt, oder herrscht auch bei Euch eine gewisse Skepsis?

Viele Grüße - Volker Steffke, Braunschweig

0101 Dein Brief hat mir besonders gut gefallen, da ich selbst ein intensiver Mega Drive-User war. All die genannten Titel stehen auch bei mir im Softwareregal, wenn auch zwischenzeitlich etwas angestaubt. Bezüglich der Flops muß ich Dir recht geben. Zwar war das Mega-CD nicht ganz so schlecht, wie Du es hier darstellst, allerdings war der Zeitpunkt des Launches denkbar ungünstig gewählt. Und obwohl das Gerät dann mit gewaltiger Verspätung auch nach Deutschland kam, lag lustigerweise das brachial schlechte Road Avenger bei. Von ähnlicher Qualität waren dann auch die Verkäufe, die stark hinter den Erwartungen zurückblieben. Ungekrönter Höhepunkt war jedoch das sagenhafte CDX (Mega Drive und Mega-CD Kombination in Discman-Größe), das sich zum Preis von 899,- DM so gut wie gar nicht verkaufte. Sicher ist die Euphorie gegenüber einer neuen Konsole immer groß, besonders wenn mal wieder 1:1-Umsetzungen von Arcade-Titeln angekündigt werden. Zugegeben, es wäre das erste Mal in der Geschichte der Videospielkonsolen, daß wirkliche Spielhallenqualität erreicht werden würde. Weder die PlayStation noch das Nintendo 64 lieferten letztendlich die exakte Qualität der Vorbilder; zwar waren Ridge Racer und der mittlerweile indizierte Rare-Prügler beide sehr gut gelungen, doch hier von einer perfekten Umsetzung zu sprechen, wäre fast schon frech. Schaut man sich aktuelle Sega-Titel wie Sega Rally 2 oder The House of The Dead in einer Spielhalle näher an, wird sehr schnell klar, wie schwer das Unterfangen einer guten Konvertierung werden wird. Prinzipiell freuen wir uns hier in der Redaktion über jede neue Konsole, schließlich leben wir von der Berichterstattung über sämtliche Systeme. Du kannst also davon ausgehen, daß wir kurz nach dem Release auch Segas Katana ausführlich vorstellen. Die erhältlichen Spiele werden wie gewohnt getestet, wie immer ohne jegliche Kompromisse. Wie es um die Hardware steht und was man letztendlich aus ihr herauskitzeln kann, werden die technischen Daten zwar vermuten lassen, zeigen wird sich das Potential jedoch erst mit der Software. Bestes Beispiel ist in diesem Falle der Saturn, der auf dem Papier mit seinen zwei Prozessoren richtig gut dastand, in der Praxis ließ sich das vielgelobte Parallel-Processing allerdings nur von wenigen Programmierteams realisieren. Bevor wir also alle ein Loblied auf den Katana anstimmen, warten wir mal ab, was die Zukunft bringen wird. Auf jeden Fall sollte sich Sega bewußt sein, daß sich Ihre nächste Hardware angesichts der starken Konkurrenz keine Schwächen leisten darf, besonders softwareseitig sollte zum Start diesmal ein stärkeres Angebot zur Verfügung stehen.



Ich lese Eure Zeitschrift schon seit einer ziemlich langen Zeit, und ich muß Euch sagen, daß sie echt super ist. Doch in Eurer letzten Ausgabe 4/98 traute ich meinen Augen kaum. Das Spiel Referee 98 ist genau das, was ich will. Der Test war super, und ich telefonierte sofort mit einigen Fachhändlern, doch keiner wußte, daß es überhaupt so ein Spiel gibt, geschweige denn, wann es kommt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir sagen könntet, woher und wann ich das Game kriege. Ich würde Euch darum bitten, mir vielleicht zurück zu mailen, damit ich gleich weiß, wo ich es kriege.

Vielen Dank Jakubowicz <tomjack@compuserve.com> Tom, München



Ich hätte da ein paar Fragen, und zwar:

1. Ist der Test von Referee 98 - Whistle to World Cup nur ein Aprilscherz?
2. Was haltet Ihr von dem Produkt „ Interactor „ von Dataflash, das einen Fausthiebe, Tritte, Kollisionen etc. am eigenen Leib verspüren lassen soll, bzw. von welchen Spielen wird er unterstützt?
3. Seid Ihr noch im Internet zu erreichen?
4. Wie steht es um die Qualität der Lightgun „Real Action Lightgun" von JoyTech?

Hermann Uher Hermann.Uher@t-online.de

0101 1. Nein, wie kommst Du denn auf diese abwegige Idee? Noch immer ist die ganze Fun Generation-Crew im Referee 98-Fieber, Götz hat zwischenzeitlich seine erste Europameisterschaft gepfiffen; und auch Binzi hat endlich das richtige Timing gefunden, sein erster internationaler Auftritt läßt wohl nicht mehr lange auf sich warten. Nur Kai läßt sich vom dem Schiedsrichter-Fieber absolut nicht anstecken, wohl nicht zuletzt deshalb, da er noch immer intensiv für die Virtual Dart-Meisterschaft übt. Zu dem Thema Referee 98 kann ich an dieser Stelle auch gleich noch ein paar weitere News unter das Volk bringen. Laut Lirpa Entertainment (was heißt Lirpa eigentlich rückwärts?) erscheint mit Referee 98DD sogar eine Umsetzung für das 64DD, die dann regelmäßig über M/O-Disc regeltechnische Updates erfährt. Hoffentlich nutzen andere Hersteller dieses beschreibbare Medium ähnlich sinnvoll. Übrigens, Besitzer von 100Hz-Fernsehgeräten sollten beim Händler nach dem Virtual-Whistle Extension Kit fragen, das zum Preis von 29 DM erworben werden kann und die benötigte Frequency-Weiche beinhaltet. (HALLO, es war alles nur ein Aprilscherz!!)

2. Der Interactor ist ein Produkt für den Zocker, der vom Dual Shock Pad bis hin zum Rückprojektionsfernseher wirklich schon alles hat. Ein nettes Gimmick, nicht mehr und nicht weniger. Unterstützt wird der Interactor prinzipiell von jedem Spiel, da eine integrierte Hardware die benötigten Signale aus dem Audiosignal filtert und dann in Form von Vibrationen an den Interactor weiterleitet.
3. Im Internet erreichst Du uns nur über die altbekannte email-Adresse, die am Ende des Heftes im CyPressum zu finden ist.
4. Für Lightgun-Freaks empfehlen wir folgende zwei Produkte: zum einen die hervorragende gunCon45 aus dem Hause Namco; wer zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen will, greift zu der in Ausgabe 4/98 vorgestellten Real Action Lightgun, die als einzige sowohl den Sega Saturn als auch beide PlayStation-Normen unterstützt und zudem über eine Rückstoß-Funktion verfügt.



Hallo Ihr xxxxxxx und Lutschis der FG-Crew, (Anmerkung der Red.: Tolle Anrede!) (...) Außerdem habe ich noch ein paar Fragen, bitte antwortet mir.

1) Was ist denn jetzt offiziell mit dem Link-Anschluß? Ist er abgeschafft, oder werden doch noch Spiele entwickelt, die ihn nutzen?
2) Warum ist bei den „neueren" Rennspielen der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus so schlecht (Porsche Challenge, F1 '97...)? Wo ist der absolut geniale „Need for Speed 1"-Modus geblieben, in dem man so gut wie keinen Qualitäts-

verlust hat hinnehmen müssen, zu zweit gegen das Computerfeld antreten konnte und sich die Grafik nicht erst in einem Meter Sichtweite aufbaute? Dann lieber nur die Link-Option, wie bei wipEout und Nachfolger. Bin ich der einzige, der Spiele regelmäßig zu zweit spielt? Könnt Ihr als Fachzeitschrift nicht mal den Verantwortlichen auf die Füße treten?

3) Zu Resident Evil 2: Sehr früh (noch zu Elza Walker-Zeiten) wurde von einem Link-Modus gesprochen, und ich würde Capcom raten, diesen in Teil 3 (kommt doch noch, oder?) zu berücksichtigen, man sollte sich aufteilen, Sachen untereinander tauschen, sich gegenseitig Feuerschutz geben, sich zu Hilfe kommen können usw. Ich jedenfalls kenne genug Leute, die sich allein deswegen eine PlayStation kaufen würden. Könntet Ihr das weiterreichen oder müßte ich mich direkt an Capcom wenden?
4) Ich habe Resident Evil 2 das erste Mal in vier Stunden und 52 Minuten durchgespielt, was mit elf Mal speichern zu einem B-Ranking führte. Das zweite Szenario habe ich in vier Stunden und zwei Minuten durchgespielt (mit neun Mal speichern), ich freute mich schon auf Hunk, doch nix da, denn es gab nur ein D-Ranking. Wieso? Lohnt es sich, Resident Evil 2 zum dritten Mal durchzuspielen? Gibt's was Neues? Wird vielleicht der Auftritt des Golems erklärt?

Nicolas Schöppner

0101

1) Der Link-Anschluß ist trotz zahlreicher Ankündigungen nicht abgeschafft, auch die neueren Geräte verfügen immer noch über den notwendigen Anschluß, auch für Softwarenachschub wird weiterhin gesorgt sein. Ärgerlich ist hingegen die Wegrationalisierung der Cinchausgänge, Besitzer einer solchen PlayStation sind also auf ein spezielles Kabel oder den Umweg über den Fernseher angewiesen.
2) Dein Vergleich ist leider nicht ganz zeitgemäß. The Need for Speed hatte keine besonders detaillierte Grafikengine, deshalb gab es keine großen Probleme im Zwei-Spieler-Modus, sowohl Geschwindigkeit als auch Detailreichtum zu erhalten. Schaut man sich zum Vergleich aktuelle Highlights wie Gran Turismo oder den dritten Teil von Need for Speed 3 an, wird klar warum die Mehr-Spieler-Option oftmals nicht das Gelbe vom Ei darstellt. Diese opulenten und sich grafisch am Limit bewegenden Grafikorgien lassen keine Aufteilung der Hardwarepower zu, da sie bereits im Single-Player-Mode an ihre Grenzen stoßen. Den letzten Ausweg stellt deshalb mit Sicherheit der angesprochene Link-Modus dar, leider wird dieser oftmals vernachlässigt.
3) Da erinnert sich doch tatsächlich jemand an die Urversion von Resident Evil 2, die damals recht schnell wieder in der Versenkung verschwand. Die Idee mit der Simultan-Action ist durchaus sehr gut, eine gelungene technische Umsetzung halte ich jedoch für eher unwahrscheinlich, wahrscheinlich scheitert eine kompetente Realisierung an den immer noch nicht gerade unwesentlichen Ladezeiten. An Capcom brauchst Du dich damit allerdings nicht mehr wenden, da deine Message über unser Heft hoffentlich den Weg zu den richtigen Leuten findet.

HIT TIP
CYBER GAMES
CYBER GAMES
CYBER GAMES
HIT TIP
YOSHI'S STORY
YOSHI'S STORY
DM 89,-

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT	DM 139,-
BOMBERMAN	DM 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	DM 129,-
CRUIS'N USA	DM 89,-
CRUIS'N WORLD	DM 89,-
DIDDY KONG RACING	DM 89,-
DUAL HEROES	DM 139,-
FIFA '98	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY	DM 139,-
FRANKREICH '98 -DIE FUSSBALL-WM	DM 129,-
GOEMON-MYSTICAL NINJA	DM 139,-
GOLDEN EYE	DM 139,-
JOHN MADDEN 64	DM 139,-
LYLAT WARS	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	DM 139,-
NBA COURTSIDE	DM 89,-
NBA PRO '98	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98	DM 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98	DM 89,-
SNOWBOARD KIDS	DM 89,-
TETRISPHERE	DM 129,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	DM 139,-
WCW VS. NWO	DM 89,-
YOSHI'S STORY	DM 24,-
YOSHI'S STORY SPIELBERATER	DM

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT	DM 299,-
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU ,GELB ,GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	DM 39,-
N64 RUMBLE PACK INCL. MEMORY CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN)	DM 39,-
RF SET (ANTENNENKABEL)	DM 49,-
N64CONTROLLER PACK	DM 39,-

HARDWARE FREMDHERSTELLER

ANTENNENKABEL	DM 29,-
GAMEBUSTER	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK	DM 159,-
RGB SCARTKABEL	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL	DM 69,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG	DM 15,-
MEMORYCARD 256K	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG)	DM 49,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR
BESTELLUNG 0491-92806-31

CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR COMPUTER UND VIDEOSPIELE mbH
TELEFON :0491 - 92806-31 FAX : 0491 -92806-18
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,--.VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN).BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-.VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.ANGABEN OHNE GEWÄHR.

* Last Minute!

Die Auflösung zum Resident Evil 2 Ranking System ist in der First Aid zu finden!

4) Für das ziemlich komplexe Ranking-System gab es noch letzten Monat keine defintive Aufschlüsselung. Unsere Angaben in der Fun Generation 4/98 sind lediglich Erfahrungswerte; sollte es jedoch irgendwann einmal die ultimative Lösung geben, wirst Du sie mit Sicherheit in der Fun Generation nachlesen können. Ein drittes Mal mußt Du Resident Evil 2 übrigens nicht durchspielen, das Geheimnis des Golems wird, wenn überhaupt, erst im nächsten Teil geklärt.*

1. Bei einem Selbstumbauversuch habe ich leider meine PlayStation aus Versehen beschädigt. Gibt es vielleicht irgendeine Adresse, an die ich das Gerät zur Reparatur einschicken kann, denn ich will ohne PlayStation nicht mehr leben.
2. Warum bringt Ihr keine Poster mehr? Ich fand' das immer sehr gut.
3. Was bedeuten eigentlich diese Coupons zum Ausschneiden? In der neuesten Ausgabe ist es Teil 14 von 453. Bis man alle Teile hat, dauert es doch 28 Millionen Jahre.

So, das war's mit meinen Fragen

P.S.: Ich hab' schon einmal einen Leserbrief an Euch geschickt, aber er wurde nie beantwortet. Ist das normal, oder habt Ihr es vergessen?

Michael Kastler, Bad Wörishofen

0101 1. Es ist jetzt natürlich schwierig, eine Ferndiagnose zu stellen. Falls Du allerdings nur eine Sicherung geschossen hast, dürfte eventuell Abhilfe geschaffen werden können. Wende dich einfach an den Händler, von dem Du den Umbausatz bezogen hast, mit aller Wahrscheinlichkeit wird er Dir weiterhelfen können.

2. Mit dieser Fun Generation bekommst Du nach zweimonatiger Pause wieder einen hübschen Wandschmuck geliefert, hoffentlich treffen die Motive Deinen Geschmack. Ein monatliches Poster ist in der Praxis leider so gut wie unmöglich, denn wer hängt sich schon freiwillig irgendwelche wahllos selektierten Gurkenmotive an die Wand? Deshalb wirst Du in der Fun Generation immer nur zu gegebenen Anlässen (Gex, Grand Theft Auto, Resident Evil D.C., Resident Evil 2) diese Beilage finden. Übrigens, für die nexte Ausgabe haben wir uns bezüglich des Posters schon jetzt etwas nettes einfallen lassen...

3. Die Coupons bedeuten primär Spaß beim Ausschneiden; sollte es auf die Nummer 453 zugehen, werden wir Euch ein Ergebnis präsentieren, das Ihr in Euren kühnsten Träumen nicht erwartet hättet. Nur soviel sei jetzt schon verraten: Zwei Leser - Höchberg - und noch vieles mehr...

Leider können wir aus Zeitgründen nicht alle Leserbriefe beantworten, gerade bei Fragen zu Tips und Tricks verweisen wir an dieser Stelle auf Hotline, die gerne und bereitwillig weiterhilft. Gelesen wird aber wirklich alles; bei der Entscheidung, was seinen Weg ins Heft findet sind besonders Themen wie Aktualität und allgemeines Interesse entscheidend.

GAMERS POINT
..... Section VIDEOGAMES
Wöchentliche Angebote !

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
1080 Boarding	169,85
Aero Fighters Assault	139,85
Bomberman 64	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
Fighters Destiny	129,85
Golden Eye 007	149,85
Lamborghini 64	139,85
Mace:The Dark Age	139,85
Mischief Makers	89,85
Nagano Olympic Winter 98	149,85
NBA Pro 98	129,85
NFL QuaterbackClub 98	119,85
NHL Breakaway 98	119,85
Snowboard Kids	89,85
Tetrisphere	89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98	129,85
WCW vs. NWO	129,85
Wetrix	*
Yoshis Story 64	89,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
Street Fighter Collection	84,85
Bomberman	89,85
Bust a move 3	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
Enemy Zero	99,85
Euro 96 Soccer England	29,85
Last Bronx	94,85
Manx TT Superbike	104,85
NBA Action 98	79,85
NBA Jam Extreme	29,85
NBA Live 98	89,85
NHL All Stars Hockey 98	84,85
NHL Hockey 98	89,85
Resident Evil	109,85
Sega Touring Car	99,85
Steep Slope Sliders	79,85
Thunderforce 5	139,85
Tomb Raider	89,85
Whizz	89,85
Worldwide Soccer 98	94,85

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Alundra	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Gran Tourismo	*
Jet Rider 2	84,85
Klonoa	89,85
Lucky Luke	94,85
Masters of Teräs Käsi	84,85
MediEvil	*
Men in Black	*
NBA Pro 98	94,85
Need for Speed 3 - Hot Persuit	89,85
Newman Haas Racing	89,85
NHL Hockey 98	*
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Pitfall 3D	*
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Road Rash 3D	89,85
Snowracer	94,85
Spawn: The Eternal	84,85
Theme Hospital	89,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Monatliche MEISTERSCHAFTE
(Gutscheine zu gewinnen)

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

VERSANDZENTRALE - LADEN (300q
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/1

BPjS - zeit zum umdenken?

Damit wir uns zu Beginn des Textes nicht falsch verstehen, mit der schon länger geplanten Unterschriftenaktion bezüglich indizierter Videospiele wollen wir keinesfalls einen lächerlichen Aufstand unter dem Motto „Böse BPjS" starten. Viele der von der Bundesprüfstelle getroffenen Regelungen sind unserer Meinung nach völlig korrekt. Die meisten der Indizierungskriterien lassen sich absolut nachvollziehen, sei es nun wegen Verbreitung von rassistischem Gedankengut oder Darstellung von entwürdigenden sadistischen, sodomistischen oder gar pädophilen Praktiken. Blickt man auf Deutschlands traurige geschichtliche Vergangenheit zurück, so gehört es mit Sicherheit auch zu unserem Schicksal, eine Indizierung wegen Kriegsverharmlosung oder Kriegsverherrlichung zu akzeptieren.

Weniger passend erscheint hingegen die Neuregelung der Indizierungspraxis vom 1. August 1997, die besagt, daß in Zukunft systemübergreifend indiziert werden kann und bereits eine Demoversion als Anlaß zur Indizierung des Endprodukts ausreicht. Zwar wird immer wieder betont, daß keinesfalls nach bloßem Titel vorgegangen wird, sondern ganz klar der Inhalt im Vordergrund steht. In der Praxis sah es in der Vergangenheit dennoch in Einzelfällen etwas anders aus. So wurde mit der Saturn-Variante eines Spiels rund um die Die Hard Trilogy ein Titel indiziert, der mit der recht brutalen PlayStation-Variante bis auf den Titel nicht viel gemein hatte. Konnte man auf Sonys 32-Bitter aufgrund gewaltverherrlichender Inhalte das Urteil halbwegs verstehen, so wurde die inhaltlich deutlich abweichende Saturn-Version Opfer der Neuregelung des systemübergreifenden Prinzips. Wegen der anderen Neuregelung verzichtete Virgin bei der deutschen Version von Resident Evil D.C. auf die Zugabe einer spielbaren Vorabversion des zweiten Teils, um die erwähnten Folgen im Vorfeld zu vermeiden. Der zweite Teil des Spiels wird aller Voraussicht nach ebenfalls entschärft werden, man will schließlich nicht eine erfolgreiche Drittauflage gefährden.

In der Realität hilft in den meisten Fällen auch keine Prüfung, die eine ungerechtfertigte Indizierung aufheben soll. Hat es die Nintendo-Version von Spiel X erwischt, so wandert die namensgleiche Version von Spiel X auf der PlayStation systemübergreifend mit auf dem Index. Umständliche und langwierige Rechtsstreitigkeiten werden von vielen Firmen nicht angestrebt, weshalb am Ende der leidgeplagte und bevormundete Spieler das Nachsehen hat.

Das angefügte Schreiben ist somit keinesfalls als Haßbrief zu verstehen, sondern soll lediglich dazu dienen, den Verantwortlichen im Familienministerium die Meinung der Videospieler zu verdeutlichen. Ob es dann auch zu einem Resultat führt, sei hier einmal dahingestellt; wenn man jedoch gar nicht erst versucht, etwas zu bewegen, so braucht man sich später auch nicht zu beschweren.

An das
Familienministerium
Bonn

Sehr geehrte Damen und Herren,

auf diesem Wege möchte ich ihnen mitteilen, daß meiner Meinung nach die Gesetzesänderung der Indizierungspraxis vom 1. August 1997 nochmals überarbeitet werden sollte. Die systemübergreifenden Indizierungen von Videospielen führt in einigen Fällen zu einer unnötigen Bevormundung, die durch exaktere Prüfverfahren, die sich mit wirklich jeder Variante des Produkts auseinandersetzen, vermieden werden könnte.

Zudem stellt sich die Frage, ob eine Einrichtung wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährende Schriften nicht auf die Homologationsbestrebungen der europäischen Union reagieren sollte, da in einigen unserer Nachbarländer in Deutschland indizierte Medien beworben und verkauft werden dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl, Ort

Datum, Unterschrift

Schnippelt das Schreiben aus und schickt es dann an die angegebene Adresse, wir werden es dann umgehend an das zuständige Ministerium weiterleiten.

Fun Generation
Max-Planck-Str. 13
Stichwort: „BPjS-Schreiben"
97204 Höchberg

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

erzeugen seine Eier eine größere Explosion als die der andersfarbigen Yoshis.

Der weiße Yoshi
Auf der dritten Seite des Buchs, im dritten Level, hüpft Ihr bis zur dritten Miss Warp (Checkpoint).
An der Kreuzung, an deren Ende jeweils eine Vase steht, entscheidet Ihr Euch für den oberen Weg. Jetzt geht Ihr nach rechts und wieder in die obere Vase. Hier seht Ihr den Hund und ein orangenes Rohr, durch das Ihr in einen versteckten Abschnitt gelangt. Geht nach rechts und werft ein Ei auf die Blase. Als Belohnung erhaltet Ihr ein weißes Ei. Sammelt die restlichen Früchte auf, um den Level zu beenden und wechselt zur nächsten Buchseite. Hier steht Euch der weiße Yoshi zur freien Verfügung.

Die PopUp-Seiten rotieren lassen
Um eine bessere Übersicht auf der Level-Übersichtskarte zu erhalten, könnt Ihr diese ein wenig mit den C-Tasten drehen und mit der R- und der Z-Taste zoomen.

Baby Bowser besiegen
Der Baum auf der rechten Seite des Bildschirms ist voll von Früchten. Wenn Ihr ein Stück eßt, wächst es bis zu fünfmal nach. Hier findet Ihr auf die gleiche Weise ein Herz, das zweimal nachwächst.
Der beste Weg, Bowser zu treffen, ist, eine Muschel mit der Zunge einzufangen. Schmeißt diese und versucht ihn dreimal zu treffen, und der Geist verschwindet. Wenn Ihr verletzt seid, solltet Ihr ein paar Früchte essen. Wenn Bowser anfängt herumzuspringen, beschmeißt ihn mit Bomben. Nutzt die Fähigkeit der Bomben aus, sie von den Wänden abspringen zu lassen. Trefft Bowser weitere drei Mal, um ihn endgültig zu besiegen.

Yoshis wiederbeleben
Findet einen weißen Shy-Guy in einem der Level und fangt ihn. Beendet den Level und geht in das Auswahlmenü, in dem Ihr die Yoshis findet. Jetzt tauscht Ihr den weißen Shy-Guy gegen einen gefangenen Yoshi aus.

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

Yoshi's Story
Nintendo 64/ US-Version

Der schwarze Yoshi
Um den schwarzen Yoshi zu erhalten, geht Ihr in den Level Torrential-Maze auf der zweiten Seite des Buchs. Nach dem Start springt Ihr einige Räume nach oben, bis Ihr in einen Raum gelangt, in dem Weinreben von der Decke hängen. Springt von Rebe zu Rebe, bis Ihr zu einer Plattform kommt, auf der sich eine Blase befindet. Zerstört diese und schnappt Euch das Ei, das wie ein Fußball aussieht. Beendet den Level, indem Ihr die benötigten Früchte einsammelt, und begebt Euch auf die nächste Seite des Buchs. Jetzt steht Euch ein schwarzer Yoshi zur Verfügung. Der schwarze Yoshi mag alle Früchte gerne und gibt Euch deshalb immer drei Herzen. Des weiteren

Nagano Winter Olympics '98
Nintendo 64/ US-Version

Skiweitsprung
Wenn Ihr die Rampe hinunterfahrt, drückt Ihr so schnell wie möglich die A-Taste. Drückt diese Taste, bis kurz vor der Landung. Um eine perfekte Landung hinzulegen, drückt Ihr B.

Curling
Nachdem Euer Gegner den Curl geworfen hat, solltet Ihr Z drücken, um den Vorgang zu beschleunigen. Wenn Euer Gegner den Curl im Zentrum plaziert, solltet Ihr genau darauf zielen, um ihm einen direkten Stoß zu versetzen und Euren Curl an diese Stelle zu setzen.

Rodeln und Bobfahren
Wenn Ihr den Eiskanal schnell hinunterkommen wollt, solltet Ihr Euren Schlitten in den Kurven so weit wie möglich unten halten. Wenn Ihr zu hoch kommt, kann es vorkommen, daß Ihr aus der Eisbahn fliegt.

Auf dem Kopf Skifahren
Nun zu einem lustigeren Beitrag. Eure Wettkämpfer fahren mit Hilfe dieses Cheats mit den Ski auf dem Kopf die Piste hinunter. Geht in den Olympic-Mode und selektiert „Freestyle Ariels". Hier wählt Ihr einen beliebigen Trick aus. Fahrt den Abhang hinunter, ohne eine Taste zu drücken. Wartet solange, bis Ihr die Rampe verlassen habt, und drückt, so schnell es geht, B. Wenn Ihr landet, springen die Ski nach vorne und bleiben am Kopf hängen. Dieser Zustand bleibt die komplette Abfahrt lang bestehen.

Snowboarding
Um eine perfekte Punktzahl zu erhalten, solltet Ihr die schwierigeren Tricks anwählen. Führt den Move aus, der am rechten, oberen Bildschirm erscheint, bevor der Snowborder die Half-Pipe erreicht.

1080° Snowboarding
Nintendo 64/ Jap.-Version

Extra Optionsmenü
Im Titelbildschirm drückt Ihr schnell O,O,O,O,O,O,O. Die korrekte Eingabe des Cheats wird Euch durch ein Geräusch signalisiert.

WCW Nitro
PlayStation/ PAL-Version

Große Köpfe
Wenn Ihr diesen Code im Optionsmenü eingebt, dann haben alle Wrestler große Köpfe: L1,L1,L1,L1,L1,L1,L1,L2.

Riesige Köpfe
Wenn Ihr diesen Code im Optionsmenü eingegeben habt, dann haben alle Wrestler noch größere Köpfe: R1,R1,R1,R1,R1,R1,R1,R2.

Wrestler freischalten
Gebt R2,L2,R1,L1,L1,R1,L2,R2,SELECT im Optionsmenü. Dann geht Ihr in das Charakter-Auswahlmenü und drückt

L1,R1,L2,R2,L1,R1,L2,R2,SELECT. Alle drei Wrestler, die mit dem angewählten Wrestler in Verbindung stehen werden aktiviert und zur Auswahl freigeschaltet.

Alle Wrestler freischalten
Drückt im Charakter-Auswahlmenü R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1,R2,R2,R2,R2,L2,L2,L2,L2, SELECT ein. Ein Geräusch ertönt, das Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt. Jetzt stehen Euch alle 40 Bonus-Wrestler zur Auswahl.

Freie Auswahl des Rings
Drückt im Optionsmenü R1,R2,R1,R2. Um den nächsten Ring zu sehen, drückt Ihr auf die SELECT-Taste.

Weitere Ringe freischalten
Drückt im Optionsmenü L1,L2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT. Folgende Ringe stehen jetzt zu Eurer freien Auswahl: The Graveyard, Spaceship, Circus Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir Hall of Mirrors, Reck Room, Psychodelic, Disco, Jungle, 1984, Quark und Texas

YMCA-Dance:
Wenn Ihr den Disco-Ring auswählt und L2 drückt, seid Ihr im YMCA-Ring.

Versteckte Wrestler:
Beendet das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal oder Hard, um die Wrestler in einer Serie freizuschalten.

Erster Charakter	Zweiter Charakter	Dritter Charakter
Alex Wright	Bobby Hennan	Tony Schiavone
Booker Tjackie	Santa Clawz	Programmer
Chris Benoit	MongoGreyling	Programmer
DDP Kimberly	Frankenstein	Programmer
Dean Malenko	Sonny OnoWhitey	Programmer
Eddie Gurrerro	UltimoBuzz	Programmer
The Giant	Rey	Mysterio Jr. T-Rez
Hollywood Hogan	Bischoff	Old Hogan
Kevin Nash	Jimmy Hart	Super Fan
Lex Luger	Disco Inferno	Annia Mae
Macho Man	Liz	Old Macho Man
Ric Flair	Mean Gene	Ecto
Scott Hall	Steven Regal	Bones
Stevie Ray	Medusa	Ivan
Sting	Chris Jerrico	Old Sting
Syxx	Konnan	Dweeble Super Fan

Bust A Move: Dance and Rhythm Action
PlayStation/ Jap.-Version

Mit verschiedenen Charakteren spielen
Wenn Ihr den folgenden Cheat eingebt, könnt Ihr abwechselnd mit den verschiedenen Charakteren spielen. Begebt Euch in das Charakter-Auswahlmenü und bringt den Cursor über eine beliebige Spielfigur. Haltet die SELECT-Taste und drückt ○.

Um die Dance-Preview zu starten, müßt Ihr das Spiel in Easy durchspielen.

Um den Charakter Capoeira zu erhalten, solltet Ihr das Spiel in der Schwierigkeitsstufe Normal durchspielen.

Um mit dem Charakter Robo-Z zu spielen, ist es nötig das Game in der Einstellung Hard zu meistern.

Den Burger-Dog erhaltet Ihr zur Auswahl, wenn Ihr das Spiel mit Hamm in den Schwierigkeitsstufe Normal durchspielt, nachdem Ihr Capoeira und Robo-Z erspielt habt.

Columbo steht Euch zur Verfügung, sobald Ihr das Spiel mit Shorty in der Schwierigkeitsstufe Normal durchspielt und zuvor Capoeria und Robo-Z erspielt habt.

Ray Tracers
PlayStation/ US-Version

Mit Tsumujikaze fahren
Selektiert den Time-Attack-Mode und wählt Tsumuji als Gegner. Besiegt ihn, und Ihr könnt sein Auto fahren. Wenn Ihr das Spiel speichert, ist sein Auto in Zukunft immer anwählbar.

Als White-Vestal fahren
Spielt das Game mit allen Autos durch, ohne ein Continue zu benutzen.

Als Black-Vestal fahren
Spielt das Game mit White-Vestal durch, und Ihr erhaltet Black-Vestal zur Auswahl.

Spawn
PlayStation/ US-Version

Neue Energie erhalten
Um die Lebensenergie wieder aufzufüllen, drückt Ihr während des Spiels L1+L2. Leider funktioniert dieser Cheat nicht beliebig oft.

Folgende Codes gebt Ihr während des Spiels im Pause-Modus ein:

Unsichtbarkeit
Haltet L1+R1 und drückt
□,□,○,○,△,X

Unendlich Lebensenergie
Haltet L1+R1 und drückt
△,△,X,X,□,○

Items erhalten
Haltet L2+R2 und drückt
△,○,□,X,△,X

Komplette Ausstattung
Haltet L2+R2 und drückt
X,□,○,△,□,○

Level-Skip
Haltet R1+R2+L1+L2 und drückt
△,X,□,○,○,○

Lebensenergie auffrischen
Haltet L1+R1 und drückt
X,○,△,□,X,○

Magische Energie aufladen
Haltet L1+R1 und drückt
△,○,X,□,△,○

Magische Angriffe:
Da jede dieser Attacken magische Energie verbraucht, solltet Ihr darauf achten, daß sie Euch nicht ausgeht, da Ihr sonst ein Leben verliert.

Fire-Ball: ○,○,○,○,X
Magical-Blast: ○,○,□
Hell-Gauntlet: ○,○,△
Ice-Blast: ○,○,○,○,○

Spezielle Angriffe:
Right-Cross: ○,○,△
Ell-Bow-Smash: ○,○,□
Right Power-Kick: ○,○,○
Left Power-Kick: ○,○,X
Cape-/Chain-Attack rechts: halbe Umdrehung nach vorne + ○
Cape-/Chain-Attack links: halbe Umdrehung nach vorne + □
Arm-Rip: halbe Umdrehung nach hinten + X

Bravo Air Race/ Reciproheat 5000
PlayStation/ US, PAL-Version

Flugzeuge fliegen schneller
Während das Spiel lädt, solltet Ihr so schnell wie möglich auf X drücken. Als Bestätigung für die Aktivierung des Cheats erscheint das Wort „Good" auf dem Bildschirm. Die Endgeschwindigkeit der Flieger ist jetzt um 100 Meilen höher als zuvor.

Pandemonium 2
PlayStation/ PAL-Version

Paßwörter
Wir haben Euch hier noch einmal die komplette Liste der Paßwörter zusammengestellt. Gebt diese als Codes im dafür vorgesehenen Menü ein:

Alle Level sind anwählbar: **GETACCES,** Das Spiel wird schneller: **SKATBORD,** Extra-Energie: **MORMONES,** Ihr erhaltet für den ersten Level 31 zusätzlichen Leben: **IMMORTAL,** Ihr behaltet immer die aktuelle Waffe: **MAKMYDAY,** Die Gegner können Euch nichts anhaben: **NEVERDIE,** Größere Gegner: **GENETICS,** Die Kameraperspektive verändert sich bei Sprüngen: **GONAHURL,** Die Gegner sterben und tauchen nach einigen Sekunden wieder auf: **JUSTKIDN,** Neue Texturen: **ACIDDUE**

Shadow Master
PlayStation/ PAL-Version

Alle Waffen
Beginnt das Spiel und lauft geradeaus, bis die Wand vor Euch explodiert und zwei Aliens auf Euch losgehen. Erledigt sie und stellt Euch in den Raum, der sich geöffnet hat. Hier gebt Ihr folgende Tastenkombination ein:
L1+L2+R1+R2+○.
Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, sollte die Nische rot leuchten.

Oddworld: Abe's Oddysee
PlayStation/ PAL-Version

Die Pfeif-Rätsel einfach lösen
Während des Spiels drückt und haltet Ihr die R1-Taste und gebt △,○,○, ○ ,X,○,□,○ ein. In Zukunft müßt Ihr die Tonfolgen nicht mehr nachpfeifen, sondern nur noch einen beliebigen Ton von Euch geben, um Euer Gegenüber zufriedenzustellen.

Die Gasgranaten
Wenn Ihr die grünen Gasgranaten werfen wollt, solltet Ihr im Besitz der Gasmaske sein und während des Spiels R1 halten. Jetzt drückt Ihr ○,○,○,□,○,X

K1: The Arena Fighters
PlayStation/ PAL-Version

Gegen Master Ishii kämpfen
Wählt im Hauptmenü „Team Battle" und begebt Euch in das Charakter-Auswahlmenü. Hier drückt Ihr ○,○,○,○,○,○,○,○,START. Die Abbildung von Master Ishii erscheint am Bildschirm und kann von Euch selektiert werden.

Stärke der Spieler einstellen.
Im Spiel aktiviert Ihr den Pause-Modus und gebt L2, R1, L1, R1, L2, R1 ein.
Die Zahlen von 1-9 erscheinen am unteren rechten und linken Bildschirmrand. Verändert diese Werte, indem Ihr ○ oder ○ drückt.

Die Endsequenz aktivieren
Um den Abspann zu sehen, solltet Ihr den zweiten Controller in Eure PlayStation einstecken und anschalten. Während des Ladevorgangs drückt und haltet Ihr L1+L2+△+○+○. An der Stelle des Intros seht Ihr jetzt das Full-Motion-Video, das Ihr normalerweise zur Belohnung am Ende des Spiels bestaunen dürft.

Andere Farben
Wenn Ihr das Outfit Eurer Kämpfer verändern wollt, solltet Ihr im Hauptbildschirm L1+R1 für einige Sekunden lang gedrückt halten. Als Bestätigung für die korrekte Eingabe des Cheats hört Ihr einen Ton erklingen. Geht in das Charakter-Auswahlmenü und wählt Euren Kämpfer aus.

Auto Destruct
PlayStation/ US-, PAL-Version

Cheat-Modus
Pausiert das Spiel und drückt ○,○,○,○,○,○,L1,R1,R1, um das Cheat-Menü zu aktivieren. Folgende Extras könnt Ihr jetzt aktivieren, wenn Ihr während des Spiels in den Pause-Modus geht und die folgenden Tastenkombinationen eingebt:

Blood-Mode:	L1,○,R1,○,L1,○,R1
Unsterblich:	○,R1,○,L1,○,○,R1,○,L1
Winkel:	○,R1,○,L1,○,○,R1,○,L1
Swarmers x5:	○,○,○,○,○,R1,L1,R1,L1
Doppelter Laser:	R1,L1,R1,L1,○,○,○,○,○
Auto auswählen:	○,R1,○,R1,○,R1,○,R1
New York Time-Trial:	L1,○,○,○,○,R1
Tokyo Time-Trial:	L1,○,○,R1,○,○,L1
Subway Time-Trial:	L1,○,L1,R1,○,R1
Debug-Menu:	○,○,○,○,○,L1,R1,R1,L1,○,○,○,○,○
Mission auswählen:	○,○,○,L1,R1,L1,○,○,○
Nächste Mission:	□,○,R1,L1,○,○,L1,○
Extra Nitro-Packs:	L1,○,○,L1,○,□,○,R1
Alles Geld:	L1,R1,○,○,○,□,○,R1,L1
Eine Minute zur Zeit addieren:	○,L1,L1,○,○,R1,○,□,L1
Unverwundbarkeit:	L1,L1,L1,L1,○,○,○,□,L1
Unendlich Sprit:	L1,○,○,L1,○,R1,L1,○,R1,○
Alle Time-Trials freischalten:	R1,L1,○,○,○,○,○,L1,○
Auto Tune-Up:	L1,R1,L1,○,○,○,○,○,○,□,R1

NHL Breakaway 98
PlayStation/ PAL-Version

Die Namen der Mannschaften verändern
Um die Namen der Mannschaften zu verändern, begebt Ihr Euch in den Auswahl-Bildschirm und gebt schnell die folgenden Kombinationen ein:

New York Americans:	R1,L2,○
Cleveland Barons:	R1,R1,R1,○
Vancouver Millionaires:	R2,L2,○
Kansas City Scouts:	R2,R2,□
Toronto St. Pats:	L1,L1,○
Monteal Maroons:	L1,L1,L1,□
Hamilton Tigers:	L1,R2,□
Seattle Metropolitans:	L2,R2,□
Portland Rosebuds:	L2,R2,□
Oakland Golden Seals:	L2,L2,L2,○

Neue Outfits
Sofort, nachdem Ihr den Menüpunkt „Start Game" selektiert habt, drückt und haltet Ihr ○+□ bis das Stadium erscheint. Dieser Cheat funktioniert nur mit Besucherteams und mit den Third-Jersey Anaheim, Boston, Chicago, Tampa Bay, Rangers (Ausgabe 11/97).

Zusätzliche Teams
Diese Mannschaften stehen Euch nur im Exhibition- und im Practice-Mode zur Verfügung. Es gibt zwei verschiede Teamarten. Die erste hat ihre eigenen Spieler und erscheint am Anfang der Liste, wenn Ihr L1,L2,□ drückt (New York Sports, Salt Lake Frosties, Canton, MI Ratpack).
Die zweite Teamart übernimmt ein existierendes Team, die Spieler haben jedoch andere Jerseys an. Wenn Ihr z.B. R1,R1,○ drückt, spielt Ihr mit den Spielern von Avalanche in den Jerseys der Cleveland Baroons.

Der Computer wählt die Mannschaft aus
Wenn Ihr Euch nicht entscheiden könnt, mit welcher Mannschaft Ihr spielen möchtet, dann laßt dem Computer die Qual der Wahl. Geht dafür zu dem Bildschirm, in dem Ihr Euer Team auswählt und drückt L1+L2+R1+R2. Der Computer trifft seine Entscheidung blitzschnell.

Grand Theft Auto
PlayStation/ PAL-Version

Um alle Level anwählen zu können, im Besitz aller Waffen zu sein und unendlich viel Munition zur Verfügung zu haben, gebt Ihr folgende Codes ein:
BASTARD
THESHIT
MADEMAN
GROOVY

Keine Polizei im Dienst
Wenn Ihr Euch die Polizei vom Hals halten möchtet, gebt Ihr als Paßwort CHUFF ein.

Alle Städte freischalten
Mit dem Paßwort TURF habt Ihr Zugriff auf alle vorhandenen Städte.

Croc: Legend of the Gobbos
PlayStation/ PAL-Version

Leben retten
Wenn Ihr springt und das andere Ende nicht erreicht, dann aktiviert Ihr schnell den Pause-Modus, bevor Croc einen Schrei von sich gibt. Ihr wählt den Menüpunkt „Quit Game" an und bestätigt die Eingabe mit „No". Jetzt drückt Ihr ○, so daß keine der beiden Menüpunkte aufleuchten. Jetzt drückt Ihr X, um den Level zu beenden. Wenn Ihr diesen Spielabschnitt wieder startet, habt Ihr kein Leben verloren.

Bis an das Ende des Spiels gelangen
Um das Ende des Games zu sehen, gebt Ihr als Paßwort folgende Tastenfolge ein:
○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○,○

Fighting Force
PlayStation/ PAL-Version

Hawks Super-Combo
Wenn Ihr mit dem stämmigen Hawk einen Gegner zu greifen bekommt, dann drückt Ihr X,X,X,□,□,□,△, um ihn zu erledigen.

Klonoa: Door to Phantomile
PlayStation/ US-Version

Musik-Test
Wenn es Euch gelingt, die Gefangenen in allen Leveln zu retten, taucht ein Bonus-Spiel namens Balue's Tower auf. Kämpft Euch hindurch und seht als Belohnung die lustigsten Cut-Scenes, die im Spiel vorkommen. Im Bildschirm, in dem Ihr Euren Level auswählen könnt, seht Ihr jetzt ein Musik-Test-Programm.

Pitfall 3-D
PlayStation/ US-Version

Extra Leben
Um zusätzliche Leben zu erhalten, solltet Ihr zuerst die Demo-Version durchspielen und dann das Paßwort GIVEMELIFE eingeben. Jetzt startet Ihr das Spiel und habt unbegrenzt Leben zur Verfügung.

Gex: Enter the Gecko
PlayStation/ US-Version

Während des Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und haltet L2 oder R2. Jetzt gebt Ihr folgende Wörter ein, um den dazugehörigen Cheat auszulösen:

CODE-Schlüssel:
○ = U oder N
○ = D oder S
○ = L oder W
○ = R oder E
△ = A
○ = O
X = X

Unendlich viele Leben:....UNDEAD
Unverwundbarkeit: .....WEASEL
One Liner: .....ALOUD
(drückt hierfür SELECT, während des Spiels)
Rambling Gex: .....SENSELESS
Level-Timer:.....EARWAX
(Auf der Hauptkarte drückt Ihr SELECT, um die Statistik aufzurufen. Drückt □ für die Bestzeiten.)

Versteckte Web-Seiten-Adresse
Im Level „WWW.dotcom.com" findet Ihr einen Bonus-Würfel, auf dem Ihr eine Web-Adresse findet. Die URL lautet http://www.crystald.com/secret-gex.html. Also, wenn Ihr einen PC besitzt, der auch Internet-tauglich ist, dann solltet Ihr dieser Seite einen Besuch abstatten. Zur Belohnung findet Ihr die obigen Codes und einen Sample, den Ihr in Windows 95 integrieren könnt.

Skull Monkeys
PlayStation/ PAL-Version

Level-Paßwörter
Welt 02 (15 Leben): . . . . . .R2,R2,○,□
Welt 03 (31 Leben): . . . . . .R2,□,R2,R1,□,X,R1,X,X,R1,△
Welt 04 (35 Leben): . . . . . .○,△,□,△,○,R1,R1,L1, X,R1,□
Welt 05 (36 Leben): . . . . . .L1,L1,□,L1,□,R1,□,L1,□
Welt 06 (33 Leben): . . . . . .□,R1,L2,X,△,X,○,L1,□,X,□,X
Welt 07 (33 Leben): . . . . . .□,R1,○,L1,○,R1,○,L1,X,X,□,R2
Welt 08 (25 Leben): . . . . . .□,L2,R1,△,△,X,□,L1,□,R1
Welt 09 (31 Leben): . . . . . .R2,○,R1,R1,○,X,○,L1,□,△,□,L1
Welt 10 (40 Leben): . . . . . .X,L2,□,△,○,R1,○,L2,□,△,L1
Welt 11 (38 Leben): . . . . . .R1,X,X,L1,L1,R1,△,L1,L2,R1,L2
Welt 12 (44 Leben): . . . . . .L1,L2,○,L1,R2,R2,R1,L2,L2,R1,□,L2
Welt 13 (45 Leben): . . . . . .○,□,X,R2,○,R1,L2,L1,R2,□,△
Welt 14 (49 Leben): . . . . . .□,L1,L1,R1,R2,△,R1,L2,L1,R2,□,R2
Welt 15 (23 Leben): . . . . . .R2,X,L2,△,△,L2,R1,R2,L1,R2,L2
Welt 16 (29 Leben): . . . . . .L2,R2,R2,△,△,L2,R1,R2,L1,R2,L1
Welt 17 (16 Leben): . . . . . .X,△,R1,L1,R2,L1,R2,L2,L1,R2,△,X
Level 09: RLSGCHBB9
Level 10: X9FJZVJ21
Level 11: T3BB8N0GJ
Level 12: 17DUIKEQ7
Level 13: BUQ1ASYIY
Level 14: 9BFDSSU2G

Comand and Conquer 2 - Alarmstufe Rot
PlayStation/ PAL-Version
Level Paßwörter

Sowjets:
Level 01: 17DC0SNDF
Level 02: FEUZDOKY3
Level 03: LZRJA0FYR
Level 04: 7YYG5WMJF
Level 05: RMVQHII8L
Level 06: P1ATR8VH0
Level 07: HFZ54RNUC
Level 08: 1PMRW6JEQ
Level 09: DV7WUUY5E
Level 10: QKZNBX7ID
Level 11: W5V2HMCH0
Level 12: . . . . . .IHDUUGJGB
Level 13: 5XAE2LIIN

Alliierte:
Level 01: HFHE70T7Q
Level 02: T3T2JZ7IE
Level 03: 17VLTWLS2
Level 04: . . . . . .CVKQJSPLC
Level 05: NQ72A45T2
Level 06: XNL23MQHH
Level 07: J11KNDFZ9
Level 08: 17DCQT9V8

Pitball
PlayStation/ US-Version

FMV freischalten
Um die Full-Motion-Videos des Spiels ansehen zu können, geht Ihr in das Optionsmenü, bringt den Cursor über den Schriftzug „FMV Test" und gebt ○,○,□,○ ein. Jetzt wählt Ihr den Menüpunkt „FMV Test" an und sucht Euch eine beliebige Animation aus. Da es wichtig ist, diesen Cheat in der richtigen Geschwindigkeit einzugeben, solltet Ihr die Eingabe in verschiedenen Geschwindigkeiten tätigen.

Das Spiel im Spiel
Gebt den Cheat für die Videos ein und bringt den Cursor über einen Menüpunkt für ein Video. Jetzt drückt Ihr ○+□+X. Unterbrecht die Animation und selektiert sie ein weiteres Mal, indem Ihr ○+□ drückt. Wenn alles klappt, könnt Ihr ein kleines Extra-Game spielen.

FIFA 98
N64, alle Versionen

Hidden Moves:
360° Spin Move:
Haltet R oder Z und drückt dann C-Links
Abwehr-Fake:
Entweder ganz kurz R oder Z drücken oder gedrückt halten und dazu A
Böses Foul:
Einfach kurz C-Oben antippen
Kopfbälle:
Einfach C-Unten gedrückt halten während sich der Ball in der Luft befindet. Mit A befördert man das Leder zum Mitspieler, mit B Richtung Tor
Beinschuß:
Nach einem Paß schnell Z oder R gedrückt halten
Schwalbe:
Zweimal schnell C-Rechts drücken

Gex - Enter the Gecko
Komplett-Lösung


BILD 01


BILD 02

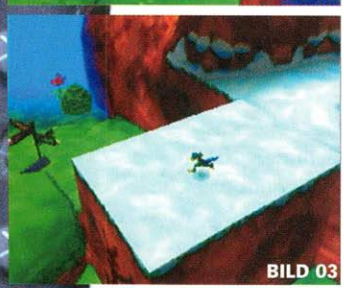

BILD 03


BILD 04

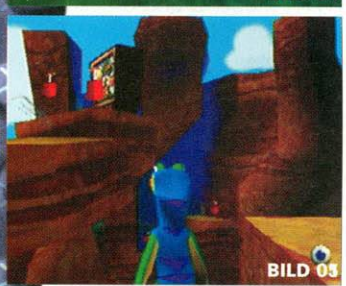

BILD 05


BILD 06

Zu Beginn dieser Komplettlösung wollen wir als erstes einige allgemeine Dinge zum Spiel erklären, um damit einen zielgerichteten und problemlosen Spielverlauf zu gewähren. Hauptziel in den einzelnen Leveln ist es, zunächst eine bestimmte Anzahl von roten Fernbedienungen zu finden, um mit Gex Zugang zu höheren Spielabschnitten zu erhalten. Da die Stages mehrmals gespielt werden müssen, um alle roten Remotes zu erhalten, sollen hier die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Zusätzlich gibt es pro Runde zwei versteckte weiße Fernbedienungen zu ergattern, wobei Ihr für je drei eingesammelte weiße Remote Controler Zutritt zu einer Bonusrunde bekommt. Grundsätzlich gibt es einen der beiden weißen RCs für das Aufsammeln von 120 Gegenständen in einer Stage, wohingegen die zweite meist gut versteckt ist. Für das erfolgreiche Absolvieren einer Bonusrunde oder eines Endgegners gibt es gar ein goldenes Schaltkästchen, quasi als Belohnung. Habt ihr derer vier erspielt, stellt Euch das Programm eine der versteckten Runden zur Verfügung. Zum Schluß sollte noch erwähnt werden, daß wir im Falle von Richtungsangaben vom ursprünglichen Standpunkt des Sprites in einem neuen Rundenabschnitt ausgehen.

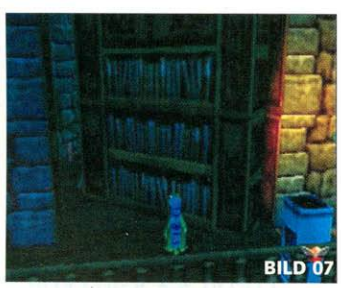

BILD 07

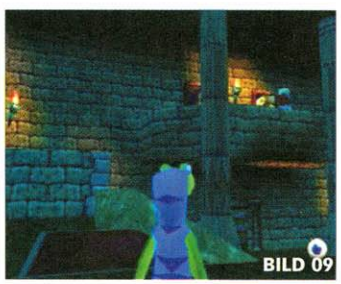

BILD 08

Toon TV: Out of toon

Zu Beginn des Games zerstört Ihr den lilafarbenen Pilz hinter Euch. Danach folgt einfach der rechten Wand, und Ihr findet den nächsten Pilz hinter dem Stein. Geht nun den Weg zurück und nehmt Euch den oberen linken Abschnitt vor. Überquert die Metallwippe (Bild 1) und zermatscht den dritten Pilz. Springt nun den Abgrund hinunter und klettert über die Regenbogenleiter eine Etage höher, der vierte ist dann bereits sichtbar. Erklimmt den Wasserfall mit Hilfe eines Doppelsprungs, und erledigt den letzten Pilz. Eines der Missionsziele ist hiermit gemeistert. Nehmt den Weg links neben dem Wasserfall (Bild 2) und überspringt die mobile Plattform (Bild 3). Die versteckte weiße Fernbedienung befindet sich nun in Eurem Besitz. Geht jetzt zurück zum Wasserfall und überquert selbigen, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Den ersten glatzköpfigen Jäger besiegt Ihr mit einem Schwanzschlag. Nehmt den Weg über den halben Baumstamm und folgt den Stümpfen, um den drohenden Jäger (Bild 4) auszuknocken. Glückwunsch, Ihr bekommt die zweite rote Fernbedienung! Hüpft in das Loch im Boden, um in die nächste Sequenz zu gelangen. Hievt Euch den Abhang hinauf. Folgt der Straße gen Norden, besteigt das Felsmassiv, und krallt Euch die dritte Remote (Bild 5).

Scream TV: Smellraiser

Begebt Euch nach oben und geht durch die Tür. Springt auf den kleinen Tisch, der Gex in die Höhe befördert (Bild 6). Zerstört den ersten der fünf Blutkühler und verlaßt die Plattform,um anschließend die Wand hochzuklettern. Schickt Euch an, den Zombie zu erledigen und nehmt den Gang der den großen Raum teilt. Überwindet die Mauer und überspringt die beiden Kronleuchter, der zweite Blutkühler wartet bereits auf seine Vernichtung. Dreht das Bücherregal zu Eurer Linken (Bild 7) und legt den Schalter in diesem Raum um, um den Aufzug zu aktivieren. Das Tor neben dem Regal bringt Euch in einen neuen Abschnitt, in welchem sich der dritte Blutkühler befindet. Der vierte ist hinter der Tür zu finden, zu welcher Euch die Treppe in der Mitte des Raumes führt. Verlaßt die öffentliche Toilettenanlage durch die nachfolgende Pforte. Passiert die Axtfalle, und Ihr gelangt über den rechten Holzvorsprung nach oben. Folgt dem Parcours bis zu der Gabelung mit den zwei Eingängen (Bild 8). Euer Ziel ist vorerst der kleinere auf der rechten Seite, der zum letzen der fünf Gefäße führt (Bild 9). Neben der roten Fernbedienung in diesem Raum erhaltet Ihr noch eine weite-


BILD 09

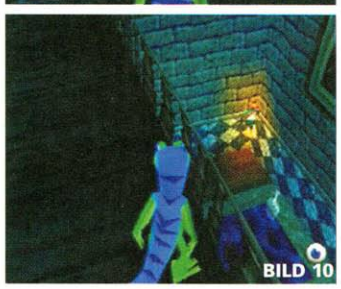
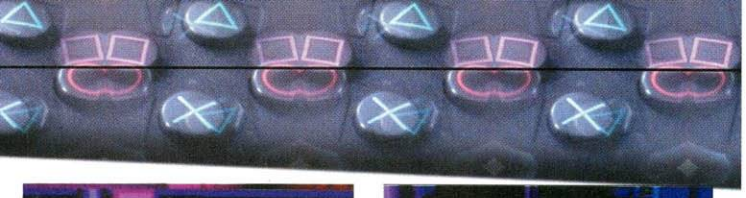

BILD 10


BILD 11


BILD 12



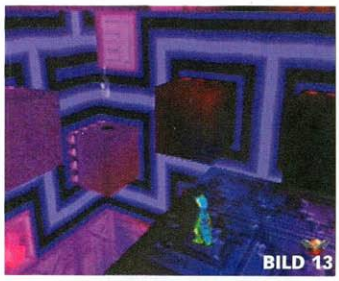

BILD 13


BILD 15


BILD 14


BILD 16

re für die Zerstörung der fünf Blutkübel. Steuert Gex nun zur anderen Tür der oben genannten Gabelung und fahrt mit dem Fahrstuhl abwärts. Bevor Ihr die letzte rote Remote aufnehmt, springt rechts der Brücke in die Tiefe, um eine weitere über dem Wassergraben befindliche weiße RC zu erhaschen. (Bild 10)

Boss TV: Gilligex Isle

Um die Tiki Brothers zu besiegen, müßt Ihr nichts anderes tun, als einen blauen der jeweils drei vom Obermotz geworfenen Feuerbälle mit einem Schwanzschlag zurückzuschleudern (Bild 11). Vergeßt dabei nicht, dem Flammenteppich auszuweichen. Habt Ihr den Endgegner bezwungen, erhaltet Ihr einen goldenen Zapper.

Circuit Central: www.Dotcom.com

Besiegt zunächst sämtliche Feinde in diesem Raum und sammelt danach gemütlich alle Items auf. Springt auf den Klotz mit der grünen Energie, nehmt selbige auf, und eilt Richtung Sprungfeder, die Euch umgehend nach oben befördert (Bild 12). Bewegt Euch zügig auf die nächste Feder, da Euer Energiemantel dabei noch vorhanden sein muß. Durchgeht jetzt den Teleporter hinter dem Gegner und folgt den Elektronenbahnen bis zum nächsten Sektor. Ladet den Gecko nun wieder mit Energie auf und macht Euch auf den langen Weg nach oben. Denkt daran, in der sechsten Etage die weiße Fernbedienung mitzunehmen (Bild 13), und ein weiteres Rundenziel ist geschafft. Zurück zum Anfang. Besteigt den Chip zu Eurer Linken (Bild 14) und nutzt die Bausteine, um nach oben zu gelangen. Tankt frische Energie und laßt Euch via Sprungfeder in die Höhe katapultieren. Laßt dabei Eile walten, denn Ihr müßt zügig über die ausfahrbare Strahlenbrücke gelangen, um anschließend in den Teleporter zu hüpfen. Folgt den Bahnen wie gehabt. Im neuen Abschnitt gilt es wieder, drei Energiebrücken zu begehen. Laßt Euch hierbei nicht allzuviel Zeit. Nun kommt, richtig, ein weiterer Teleporter und hinter selbigem eine rotierende Plattform. Mit einem getimten Schwanzschlag gelangt Ihr weiter (Bild 15). Nachdem Ihr Gex mit Energie vollgesogen habt, nehmt den Lift, um dann über die Databridge zum nächsten Aufzug zu gelangen. Der Rest ist Routine.

Kunf-Fu Theater: Mao Tse Tongue

Zerstört die Tür des Sushiladens auf der rechten Seite. Macht Euch auf einige Gefechte mit amoklaufenden Samuraikämpfern gefaßt und zerstört die Vasen, um an einige Goodies zu gelangen. Klettert an den goldenen Beschlägen entlang und weicht danach den Fallbeilen aus. Springt gegen die goldene Raute (Bild 16), um anschließend den Gong zu schlagen. Folgt nun den Pfeilern, die aus dem Boden wachsen, stellt Euch auf das Yin-Yang Emblem, springt auf die höher gelegene Ebene und geht an der Axt vorbei über die brüchigen Holzleisten. Im nächsten Raum muß Gex ein paar lästige Ninjas eliminieren, damit zwei weitere Sprungbretter zum Vorschein kommen. Nutzt diese, um an die Becken zu gelangen, die

Game It!

Titel des Monats April (PSX):
Newman Haas Racing* 89,95

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

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 5..3.98
* = noch nicht verfügbar am 5.3.
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
PSX TOP 10

C & C 2	89,95
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
Tomb Raider 2	89,95

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Eishockey*	89,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	84,95
Actua Soccer 2	84,95
Actua Tennis 2*	84,95
Adidas Power Soccer 2	87,95
Agent Armstrong	74,95
Air Combat Platinium	39,95
Air Race	89,95
Alien Triology	42,95
Alundra*	79,95 N
Ark of Time	79,95 N
Armored Core*	79,95 N
Atari Arcade Hits	69,95
Atari Arcade Hits 2	74,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 3	39,95
Battle Stations	77,95
Beast Wars	79,95
Blazing Dragons	74,95
Bleifuß 2*	79,95
Bloody Roar	79,95
Brahma Force	79,95 N
Breath of Fire*	84,95 N
Broken Helix	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy	84,95
Bushido Blade	79,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a move 3	42,95
Castlevania	79,95
Caesar's Palace	79,95
Cart World Series*	74,95 N
Cheatbuch	**24,95**
Chill *	74,95 N
Clocktower	84,95 N
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders 2	84,95 P
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crime Killer	a.A.
Critical Depth	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Deathtrap Dungeon	89,95 P
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception	74,95
Diablo*	89,95
Discworld 2	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	79,95 N
Dynasty Warriors	89,95
Extreme Games 2	69,95
Extreme Snowbreak	79,95 N
Fade to Black	39,95
Felony 11-79	89,95
Fifa 96	44,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	84,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1 '97	89,95
Formula Karts	89,95
Forsaken*	84,95
Frogger	69,95
G-Police	89,95
Gex 3D*	87,95
Ghost in the Shell*	84,95 P
Gran Tourismo*	87,95 P
Grand Theft Auto	84,95
Hard Boiled	84,95
Heart of Darkness*	87,95 N
Hercules	79,95
Herks Adventure	84,95
Hexen	84,95
Hugo 1*	84,95 N
Indy 500*	79,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
International Track & Field	39,95
Isnogud	84,95 N
Jersey Devil	89,95
Jet Moto 2*	84,95
Jet Rider 2*	79,95
John Madden NFL '98	84,95
K 1 Fighting	89,95
Klonoa*	79,95 P
Kula World*	79,95 N
Kurushi	69,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Magic the Gathering	74,95
Masters of Teras Kasi*	79,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force	84,95
MDK	79,95
Megaman X3	89,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Men in Black*	89,95 N
Micro Machines V3 Platin	39,95 N
Moto Racer	39,95
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,95 N
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Motocross*	a.A.
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nagano Winter Olympics	79,95
Namco Museum 5	79,95
Nascar 98	79,95
NBA Fast Break*	69,95 N
NBA Hangtime	84,95
NBA 98	84,95
NBA in the Zone 98*	a.A.
Need 4 Speed 2	79,95
Need 4 Speed 3*	84,95
Newman Haas Racing	89,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Faceoff 97	79,95
NHL Face Off 98	72,95 P
NHL Hockey 98	84,95 P
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nightmare Creatures	79,95
Nuclear Strike	84,95
One*	84,95
Overboard	79,95
Pandemonium Platinium*	42,95 N
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Pax Pax*	84,95
Perfect Assasin*	79,95 N
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Pitfall 3D-Beyound the J.*	79,95 N
Point Blank*	79,95 N
Porsche Challenge Plat.*	39,95 P
Powerboat Racing*	89,95
Premier Manager 98	79,95
Pro Pinball - Timeshock	84,95 P
Pulse (Depth)*	74,95 P
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rampage World Tour	74,95
Rapid Racer	79,95
Rascal	87,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	84,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Resident Evil 2*	89,95 P
Return Fire	84,95
Ridge Racer Revolution Plat.*	39,95
Risiko	79,95
Riven	99,95 P
Road Rash	44,95
Road Rash 3D*	84,95
San Francisco Rush*	84,95
Sensible Soccer 2000*	79,95 N
Shadow Master*	79,95 N
Shadow Master	87,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n'Jam	74,95
Snowracer*	84,95 N
Soul Blade Platinum*	39,95 P
Soviet Strike Platinum	39,95 P
Spawn *	56,25 N
Spice World*	44,95 N
Street Fighter Collection	74,95
Street Fighter EX Plus	74,95 P
Suikoden	84,95
Supercross 98 feat McG.*	79,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	89,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2 Platinium*	39,95 P
Tenka Life Force	84,95
Tennis Arena*	79,95 N
Test Drive 4	84,95
Tetris Plus	74,95
Time Crisis	79,95 N
Tilt	69,95
TOCA	84,95
Tomb Raider 1 Platinum*	39,95 N
Tomb Raider 2	89,95
Total Driving	79,95
Total NBA 98*	74,95
Transport Tycoon	74,95
Treasures of the Deep*	79,95 P
Tripple Play 99*	84,95
Twisted Metal World Tour	79,95
Ubik*	84,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Baseball 99	79,95
VMX Racing*	84,95 N
VR 3000*	89,95 N
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Warhammer 2:Dark Omen*	84,95 N
Wayne Gretzky 98*	74,95
WipEout 2097 Platinium	39,95 N
World Rallye Championship	79,95 N
Worms Platinium	44,95
Wreckin' Crew	89,95
X-Men	79,95
Xenogracy*	79,95 N
Zero Devide	84,95
Z	84,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	79,95
Gamebuster Modul	74,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkr. m. Ped Drivewheel	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 Multinorm	**349,95**
Umbauchip für US+Jap	**14,95**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

SEGA SATURN

Amok	79,95
Athlete Kings	74,95
Atlantis	84,95 N
Baku Baku Animal	49,95
Bug Too	69,95
Burning Rangers	74,95 N
Darius 2	54,95
Dark Savior	69,95
Daytona USA Championship	79,95
Discworld 2	69,95
Dragon Force	89,95
Enemy 0	89,95
Fighters Megamix	79,95
Formula Karts	69,95
King of Fighters 95	69,95
Last Bronx	69,95
Lost World	69,95
Manx TT	84,95
Marvel Super Heroes	69,95
Mass Destruction	69,95
Megaman X3	69,95
Mr. Bones (2 Discs)	69,95
NBA Action 98	69,95
NBA Live 98	89,95
NHL Hockey 98	69,95
NHL Powerplay Hockey 96	69,95
NIGHTS	69,95
NIGHTS 3D+Control Pad	119,95
Pandemonium	69,95
Panzer Dragoon 2	79,95
Panzer Dragoon Saga	74,95 N
Resident Evil	79,95
Saturn Bomberman	69,95
Scorcher	69,95
SEGA Rally	79,95
SEGA Touring Car	79,95
SEGA Worldwide Soccer 97	79,95
SEGA Worldwide Soccer 98	79,95
Shining The Holy Ark	69,95
Sky Target	69,95
Sonic 3D Flicky's Island	79,95
Sonic Jam	69,95
Sonic R	84,95
Steep Slope Sliders	69,95
Streetfighter Collection	69,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95
Tetris Plus	69,95
The House of the Dead incl. Gun	74,95 N 109,95 N
Three Dirty Dwarves	69,95
Tilt	69,95
Tomb Raider	79,95
Torico (Gekka Mugentan)	69,95
Virtua Cop 2 + Pistole	119,95
Virtua Fighter 2	79,95
Virtua Fighter Kids	69,95
Virtual On	79,95
Winterheat	79,95
Wipeout 2097	69,95

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	399,95
Saturn MPEG Karte	319,95
Tomb Raider Pack(Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,95
World Series Baseball 2	69,95
3D Control Pad	64,95
6-Spieler-Adapter	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
Arcade Racer (Lenkrad)	109,95
Backup Memory	39,95
Control Pad	44,95
Photo CD Betriebssystem	44,95
Cordless Pad (2 Stck)	119,95
Virtua Gun (für Virtua Cop)	79,95
Virtua Stick	79,95

LADEN
Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

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


BILD 17

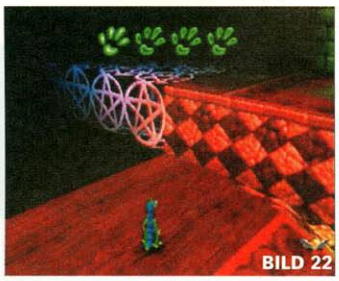

BILD 22


BILD 23


BILD 24


BILD 18


BILD 25



BILD 18a


BILD 26


BILD 19

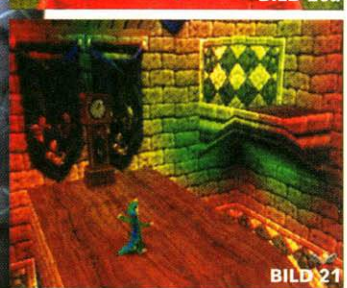

BILD 27


BILD 20


BILD 28


BILD 20a


BILD 29


BILD 21

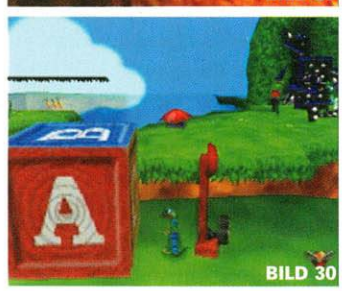


BILD 30

den Weg zum nächsten Rundenteil offerieren. Haltet Ausschau nach dem Yin-Yang-Symbol, klettert an der Mauer hoch, um dann in bester Lara Croft Manier die wankenden Blöcke zu überwinden (Bild 17). Die erste rote Fernbedienung ist gefunden. Kehrt jetzt in die Stage zurück und stattet dem Giftshop auf der linken Seite einen Besuch ab. Mittels des sich drehenden Stegs kommt Ihr an einen Gong (Bild 18), der, vorausgesetzt er wird geschlagen, eine Treppe hervorbringt. Versucht nun, auf das rechtshängende Massage-Schild via Doppelsprung zu gelangen, um an die weiße Remote zu kommen (Bild 18a). Nachdem Ihr die Fensterscheibe zertrümmert habt, bahnt Ihr Euch Euren Weg über den Dachgiebel und haut den nahenden Gegnern auf die Glocke. Sucht nach der drehbaren Kanone (Bild 19) und schießt mittels Schwanzschlag auf beide Chinas. In luftiger Höhe gilt es dann, die Außenpassage zu meistern. In der Halle mit den Skorpionen orientiert Ihr Euch links und hangelt Euch an den Seilen bis zu einer Öffnung die zu einem weiteren Strang führt. Setzt Euch gegen die Unholde durch, um gleich einen Drachen guten Tag zu sagen (Bild 20). Richtet die mobile Kanone auf den Fiesling und eröffnet das Feuer. Achtet dabei jedoch auf den Feueratem, der aufgrund der seltsamen Kameraführung oftmals erst spät zu erkennen ist.

Scream TV: Frankensteinfeld

Bei dem Rundweg bieten sich ein grünes und ein rotes Exit an. Nehmt den letztgenannten und marschiert rechts die Steige hinab.Bevor Ihr dies allerdings tut, springt auf den Teppich und hüpft in den roten Schlund (Bild 20a), um die weiße Fernbedienung zu finden. Danach folgt nun dem Steg, um in das Loch in der Wand zu kommen. Laßt Euch am Ende der Decke durch die Öffnung hinabfallen, geht dann durch die grüne Pforte, flitzt auf das schwebende Ziffernblatt und rennt unter die Standuhr. Erquickt Euch an einem Extraleben welches den dahinterliegenden Raum frei gibt. Begebt Euch auf die Empore neben der Uhr (Bild 21), geht weiter rauf, fertig ist die erste Aufgabe. Begebt Euch nun zum grünen der beiden Tore am Anfang des Levels und knöpft Euch danach den linken Aufgang vor. Schnappt Euch den Energiebug und lauft weiter, bis sich der Weg teilt. Wählt den linken und macht Euch auf einen Kampf mit einem Badass gefaßt (der rechte Pfad bietet übrigens ein Freileben). An der Stelle, an der sich die Strecke erneut gabelt, muß Gex nach links laufen (Bild 22) und nur noch den Äxsten ausweichen (Bild 23), um an einen weiteren Drücker zu gelangen. Bringt Gex zurück zu Bild 22, um jetzt den rechten Weg einzuschlagen, bis selbiger an der Decke klebt (Bild 24). Im Labyrinth folgt Ihr der Kombination: links, gerade, links. Überspringt den Graben mit einem Karatesprung, um an die letzte Remote zu kommen.

Boss TV: Mooshoo Pork

Nehmt Euch vor den Bodenlasern in acht und nähert Euch vorsichtig dem behuften Fettsack (Bild 25). Wenn er Euch nachläuft, rennt schnell an den Schalter und laßt ihn in die Blitze laufen. Habt Ihr das viermal getan, ist der Level auch schon gelaufen.

Pre-History Channel: Pangaea 90210

Schlagt den einzig möglichen Weg ein, bis sich der Lavastrom vor Euren Augen ergießt (Bild 26). Spurtet geradeaus, um daraufhin ein graues Felsstück zu erklimmen. Rauf auf den Berg (Bild 27) und Fernbedienung holen. Kehrt nun umgehend zurück zum Lavastrom und klettert nach oben. Kriecht den grauen Fels hoch und orientiert Euch links. Paßt auf die Steine auf und haltet Ausschau nach dem weißen Teil (Bild 28). Steuert den Charakter nun den rechten Weg des zuvor genannten grauen Bergmassivs entlang, folgt dem Par-


BILD 31

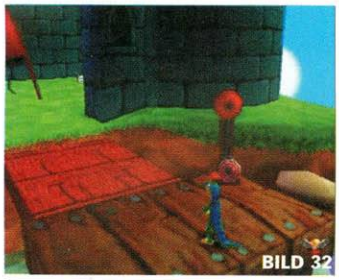
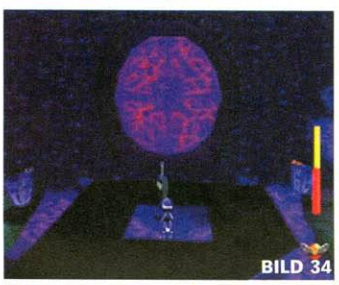

BILD 32


BILD 32a


BILD 33


BILD 34

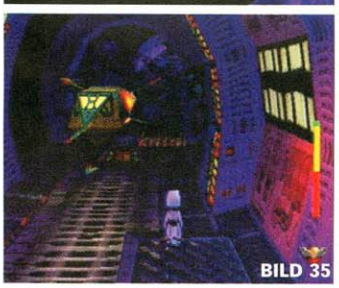

BILD 35


BILD 36

cours und macht Euch bereit für eine der größten Erkenntnis der Weltgeschichte (Bild 29). Nehmt den Weg auf dem die Steine herunterkommen, bis Ihr an ein Gerippe kommt. Sobald Ihr selbiges gefunden habt, durchbrecht es, um wenig später an die rote Fernbedienung zu gelangen.

Toon TV: Fine Tooning

Lauft am Strom den rechten Hügel rauf und sucht den Buchstabenwürfel. Hüpft über den Graben (Bild 30), um die Dominosteine zu zerstören. Oberhalb der Treppe mit den Bowlingkugeln finden sich freischwebende Grünflächen, die es zu passieren gilt. Solltet Ihr hinunterpurzeln, schlagt einfach hurtig auf alle Hau-den-Lukas-Teile und klettert auf die drei Kisten. Die anderen zwei Objekte nutzt Ihr zum Weiterkommen nach oben. Nach der Hard Head Area läutet Ihr die Glocke, damit der Fluß zu überwinden ist (Bild 31). Auf zu den Metallschienen, die Euch wippenderweise zu einer weiteren Hard Head Area führen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr versucht hinter der karierten Wiese den Gong zu läuten und somit das Schiff zu klar zu machen (Bild 31) oder aber um die rotierenden A-B-C-Truhen zu begehen. Überwindet die Kistenhindernisse, um in den Duck-Season-Sektor zu kommen. Über den Stein und den hohlen Baumstamm kommt man übrigens an richtig viele Items ran. Später muß man nur noch einen Baum rauf, damit das erste Rundenziel bestanden ist. Nach einer lustigen Schiffahrt steuert Ihr Gex um das Schloß, um die weiße Fernbedienung zu holen (Bild 32). Im Schloß muß der Gecko nur noch Feuer fangen und damit die Lunte entzünden. Klammert Euch an die Rakete, die Euch postwendend zur letzten roten Fernbedienung fliegt.

Rocket Channel: The Empire strikes out

Zu Beginn des Level offenbaren sich Euch zwei mögliche Wege: Ihr könnt wahlweise über das defekte Stahlgerüste rechts, oder über die drehenden Metallplatten losziehen. In diesem Fall entscheiden wir uns allerdings für die Platten. Der zeitlich begrenzte Luftvorrat kann mittels der Luftsäulen bzw. - Kisten aufgefrischt werden. Kraxelt auf dem Energieturm nach oben (Bild 32a) und anschließend den Rundgang entlang. Weicht den Lasern am Boden aus, geht weiter zum zweiten Energieturm, besteigt ihn, benutzt die Plattformen, und die rote RC ist in Sichtweite. Das Ziel sollte jetzt die kaputte Brücke am Anfang der Runde sein. Zur Abwechslung führt uns der Weg diesmal nach unten, bis zu einem Metallmast (Bild 33), welcher zu zerstören ist. Habt Ihr das getan, bringt Euch ein hilfsbereiter Alien mit seinem Ufo abwärts zur versteckten weißen Remote (Bild 34). Nutzt den Teleporter, um an den Anfang zurückzukehren; geht nun neben den Platz auf dem der Metallmast stand, und schlagt den einzigen neuen Weg ein, bis Ihr auf eine Rakete stoßt (Bild 35). Die Rakete bringt Euch zu einem neuen Teilabschnitt. Überquert die Absturzstelle, weicht den Lasern aus und springt durch das Loch in die Tiefe. Habt Ihr die Gegner in die Knie gezwungen, ist dieser Level Vergangenheit.

Circuit Central: Honey I Shrunk the Gecko

Schnappt Euch die Energie und aktiviert die Bumber. Folgt dem Weg, um kurz darauf den Aufzug zu bestellen. Tankt erneut Energie, um nach einer weiteren Sprungfeder die Brücke zu beschreiten. Den schwebenden Plattformen folgen absinkende, die zu einer gelben Wand führen, an der Ihr Euch rechts halten solltet (Bild 36). Der Teleporter bringt Euch über Umwege zu einem Checkpoint, von dem aus mehrere Wege zur Verfügung stehen. Als erstes powert Euch auf und hopst anschließend auf den riesigen Chip (Bild 37). Bewegt Euch zu dem Vorsprung, auf welchem der Feind lauert, und klettert über die Brücke zum Teleporter. Im nächsten Raum besteigt Ihr den großen Computerbausatz auf der rechten Seite, und Ihr gelangt über die drehenden Sechsecke zu einer weiteren gelben Wand. Wiederholt den Vorgang mit den Magneten, und zwei gezielte Schwanzschläge bringen Euch zu einem nahegelegenen Durchgang. Das jetztige Sechseck bringt Euch geradewegs zum I/O Tower. Dort angekommen, ist die erste rote RC greifbar nahe. Kehrt zum Checkpoint zurück, holt Euch frische Energie und katapultiert Euch mit dem einzig möglichen Bumber an die Mauer. Tankt auf und hastet über die Brücke, die zu einer Weggabelung nach rechts oder links führt. Entscheidet Euch für den linken, katapultiert Gex nach oben und schaut Euch um, bevor Ihr durch den Teleporter stampft (Bild 38). Mit Hilfe des Sprungbretts erreicht Ihr die abgebildete Fläche, die kurzerhand zur weißen Fernbedienung führt. Durchschreitet jetzt den erwähnten Teleporter. Nach einer anspruchsvollen Levelpassage müßt Ihr Euch nur noch mit einigen Sprüngen herumärgern (Bild 39), und Ihr seid schon fast am roten Funkkästchen. Der letztmögliche Pfad ist die bereits erwähnte rechte der beschriebenen Gabelung. An der Decke gilt es durch das Loch am „Boden" zu gehen


BILD 37


BILD 38


BILD 39

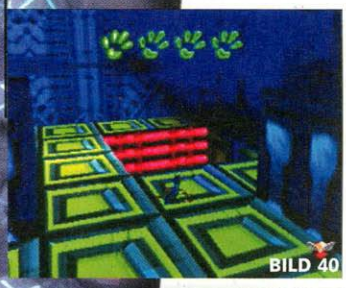

BILD 40


BILD 43

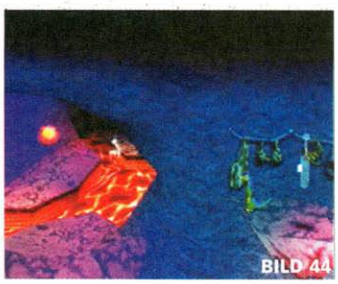

BILD 44


BILD 41


BILD 42

(Bild 40). Im folgendem Raum sollten beide Aufzüge aktiviert werden, um auf einen dritten zu stoßen, der nach einigen Hindernissen zur letzten der insgesamt drei RCs führt.

Pre-History Channel: This old Cave

Über die erste Blume gelangt Ihr an einen Eisbug. Bei der nächsten Blume gibt es zwei Alternativen: entweder rechts entlang des vereisten Felses oder links auf das Festland hinter der Lava (Bild 41). Wir gehen links und anschließend über den Abschnitt mit der herabfallenden Lava, der zur ersten roten Fernbedienung führt. Zurück zur Stelle der Weggabelung, und diesmal rechts, wo sich der Weg abermals trennt (Bild 42). Über die beiden Blumen kommt Ihr zu einem Checkpoint, wohingegen der Durchgang unter dem Felstor gleich von Bedeutung sein wird. Der Weg hinter dem Checkpoint bringt Euch zu einem Sektor mit vielen Springblumen (Bild 43), an deren Spitze eine rote Remote wartet. Nun geht es unter die angesprochene Felspforte, die Euch nach einigem „Hoffentlich falle ich nicht in die Lava"-Passagen zu diversen dampfbetriebenen Plattformen führt. Oben angekommen, springt Ihr an der Stelle vor den Flammenzungen nach rechts, um an die weiße Wellenschleuder zu gelangen (Bild 44). Noch schnell das Feuer erledigt und Ihr habt einen weiteren Level geschafft.

Fortsetzung folgt...

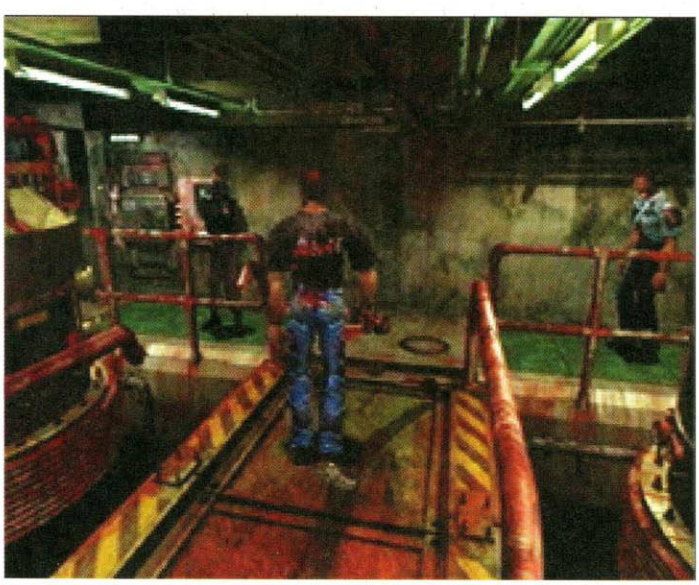
Resident Evil 2

Claire A-Plot & Leon B-Plot

Da im letzten Heft schon ein detaillierter Players Guide zum A-Plot von Leon und zum B-Plot von Claire erschienen ist, werden wir in dieser Ausgabe nur stichpunktartig auf die anderen beiden Plots eingehen, da diese sich sehr ähneln.

Claire A-Plot

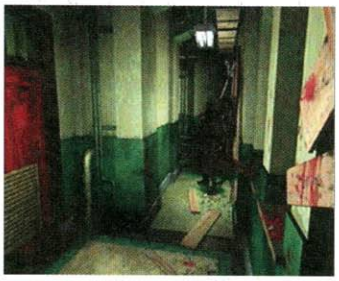
- Anstatt der Shotgun findet Ihr im „Kendo"-Waffenladen die Bowgun (auch hier gilt: hebt Euch drei Schüsse für den ersten Licker auf!).
- Holt Euch als erstes den Edelstein bei den Statuen, die Ihr verschieben müßt.
- Lauft bis zum S.T.A.R.S.-Büro und holt Euch dort die Einhorn-Medaille sowie den Raketenwerfer (im Metall-Schrank).
- Holt mit der Einhorn-Medaille den Schlüssel aus der Statue in der Eingangshalle.
- Holt Euch die Kurbel in dem Raum mit den Aktenschränken
- Besorgt Euch die erste Steinplatte (Schlange) aus der Bibliothek, indem Ihr die Regale verschiebt.
- Im Warteraum findet Ihr das Feuerzeug.
- Entzündet den Kamin im Besprechungsraum, um den ersten Edelstein zu bekommen.



- Im Geräteschuppen besorgt Ihr Euch das Ventil-Rad, mit dem Ihr den Helikopter löscht.
- Setzt die Edelsteinen wie gehabt ein und Ihr erhaltet die zweite Steinplatte (Jaguar).
- Im Raum mit den Schließfächern gelangt Ihr mittels des Dietrichs an ein wenig Plastiksprengstoff.
- Der Zünder ist in dem Raum, wo der Kerl lag, der die Codekarte für die Türen in der Eingangshalle hatte (und irgendwie schaut der doch Will Smith verdammt ähnlich).
- Setzt Zünder und Sprengstoff zusammen und plaziert die so entstandene Bombe neben dem Hubschrauber im Inneren des Gebäudes.
- Betretet die freigelegten Räume, wo Ihr das kleine Mädchen Sherry trefft.
- Begebt Euch in die Tiefgarage und klettert durch den offenen Gulli









nach unten in die Kanalisation.
- Ihr trefft Sherry - mit ihr müßt Ihr die Kisten verschieben, um an den nächsten Schlüssel zu kommen.
- Besorgt Euch im Verhörzimmer ein Bruchstück der dritten Steinplatte.
- Das Zahnrad für die Uhr findet Ihr im Presseraum.
- Im Raum mit der Uhr gelangt Ihr an die zweite Hälfte der Steinplatte.
- Im Büro des Polizeichefs setzt Ihr die drei Steinplatten ein und erledigt den ersten Boss-Gegner.
- In der Kanalisation findet Ihr die erste Medaille dank Sherry, die Ihr nochmals kurz steuert.
- Die zweite Medaille liegt im oberen Bereich der Hydraulikbrücke.
- Benutzt die Seilbahn, um zum Lastenaufzug mit der Lok zu kommen.
- Fahrt mit der Lok nach unten, wo Ihr Dr. Birkin Saures gebt
- Im Tiefkühlraum setzt Ihr die Sicherung zusammen und benutzt diese im Kontrollraum, von wo der rote und der blaue Steg abzweigen
- Begebt Euch einen Stock tiefer ins Labor, um dort die „Lab Key Card" einzusammeln.
- Ihr benötigt jetzt einen Impfstoff für Sherry.
- Geht in den V.A.M.-Room in der East Area, wo Ihr einen Serum-Behälter findet.
- Setzt ihn in die Maschine ein und füllt diesen mittels der Schalttafel neben dem OP-Tisch (vergeßt die MO-Disk nicht).
- Begebt Euch ins Labor, um dort den endgültigen Impfstoff herzustellen.
- Setzt die MO-Disk in das Terminal neben dem großen Sicherheitsschott ein, und erledigt den mutierten Dr. Birkin dahinter.

Leon B-Plot

- Im Wachhäuschen findet Ihr den Schlüssel für den Geräteschuppen.
- Begebt Euch in die Haupthalle, wo Ihr die Shotgun und die Einhorn-Medaille findet.
- Setzt diese in die Statue ein, um an den Schlüssel zu kommen.
- Im großen Büro im Ostbereich findet Ihr das schon bekannte Ventil-Rad (geht damit vor wie gehabt).
- In dem Raum mit der Statue, wo man später die Edelsteine einsetzen muß, findet Ihr die Codekarte für die Türen in der Eingangshalle.
- Besorgt Euch die zwei Edelsteine (Statuen verschieben und Kamin entzünden).
- Holt Euch den Schlüssel im S.T.A.R.S.-Büro.
- Geht zu dem kleinen Büro im Westbereich, wo im A-Plot der sterbende Polizist und M^chtegern-Will-Smith-Doppelgänger lag, um Euch dort einen weiteren Schlüssel zu schnappen.
- Begebt Euch in die Tiefgarage - Ihr trefft dort Ada und könnt den Zellenblock betreten.
- Neben Bens Zelle findet Ihr den Kanaldeckelheber, den Ihr am Gulli bei den Hundezwingern benutzt.
- In der Kanalisation trefft Ihr erneut Ada, mit der Ihr das alt-

Sony PlayStation:

Dark Omen	89,00
Nightmare Creatures	89,00
Resident Evil II DV(Mai)	99,00
Rascal	89,00
Bushido Blade	79,00
Timeshock	89,00
GranTurismo(Juni)	99,00
Armoured Core	89,00
Deathtrap Dungeon	99,00
Alundra DV	89,00
Youngblood	89,00
Batman & Robin	99,00

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Newman Haas Racing	89,00
Diablo	89,00

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät+Games Guide	289,00
Memo Card 360 Block	79,00
Memo Card 1 Meg Sony bunt	29,90
Analog Pad Barracuda	69,00
Joypadverlängerung	19,00
GameBuster	89,00
RGB Kabel	29,90
Pad farbig Sony	44,90
Pad farbig+Turbo	29,90
Lightguns	ab 39,90

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

Nintendo 64:

Diddy Kong Racing	89,00
Tetrisphere	89,90
Nagano 98 Winter Olympics	139,90
Bomberman 64	89,00
Fighters Destiny	129,90
NFL Quarterback Club 98	139,90
NHL Breakaway 98	139,90
Fifa 98	129,90
NBA Pro 98	129,90
Yoshi Story	89,90
WCW vs. NWO	139,90

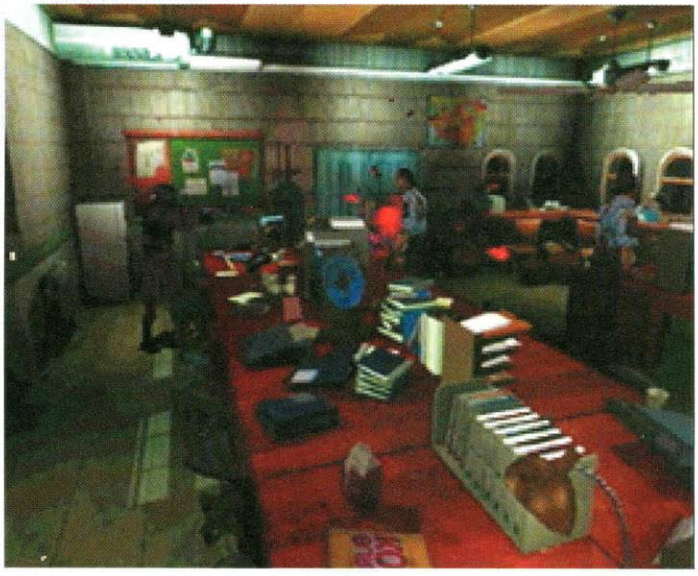
Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Bounty Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1+2	je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95

weitere Titel lieferbar ! Just call !!
Wir führen auch PC Software

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



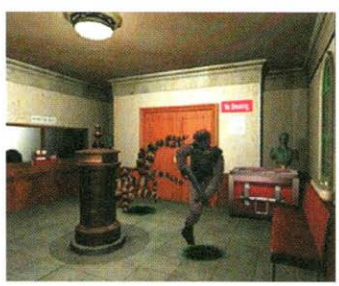
bekannte Kisten-Verschiebe-Rätsel (Resident Evil goes Sokoban?) löst, um an den nächsten Schlüssel zu kommen.

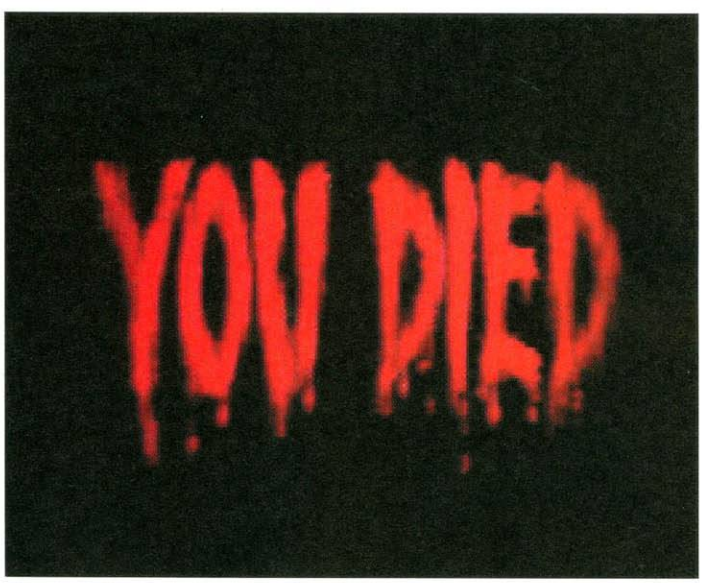
- Setzt die Edelsteine ein und Ihr erhaltet die erste Schachfigur.
- Da Claire im A-Plot die Wand beim Hubschrauber schon gesprengt hat, könnt Ihr Euch in den Räumen des Polizeichefs die Kurbel holen.
- Im Verhörzimmer liegt die nächste Schachfigur, im Pressezimmer nebenan das Zahnrad.
- In der Bibliothek verschiebt Ihr die Regale, um an die dritte Schachfigur zu kommen.
- Die vierte Schachfigur findet Ihr im Raum mit der Uhr, nachdem Ihr das Zahnrad eingesetzt habt.
- Rutscht den Lüftungsschacht nach unten.
- Klettert den Gulli nach unten, kämpft gegen Dr. Birkin und setzt die Schachfiguren ein.
- Wenn Leon angeschossen wird, erhaltet Ihr die Kontrolle über Ada, mit der Ihr Mrs. Birkin verfolgt.
- Als Leon sammelt Ihr die Wolfs-Medaille bei den toten Umbrella-Soldaten ein.
- Die Adler-Medaille findet Ihr im oberen Bereich der Hydraulik-Brücke.
- Fahrt mit der Seilbahn zu dem Lastenaufzug, der natürlich mit Claire und Sherry nach unten gefahren ist.
- Fahrt mit dem kleinen Lift zum Steg hinunter und holt Euch im Kontrollraum den Schlüssel für den Lastenaufzug.











- Fahrt mit dem Aufzug hinunter und kämpft zwischendurch gegen Dr. Birkin.
- Sobald der Aufzug hält, klettert durch den Lüftungsschacht und schaltet im Maschinenraum die Stromzufuhr für den Personenlift ein.
- Fahrt mit diesem nach unten und treibt im Tiefkühlraum das alte Spiel mit den Sicherungen.
- Geht ins Labor, um Euch dort den Schlüssel für den Generatorenraum zu holen.
- Fahrt mit dem Personenlift nach oben und betretet den Generatorenraum, nachdem Ihr die Kiste verschoben habt.
- In diesem Raum schnappt Ihr Euch den „Master Key" und holt Sherry im Sicherheitsraum ab.
- Jetzt fahrt Ihr mit dem Personenlift ganz hinunter bis zu dem Zug, mit dem Ihr fliehen könnt, nachdem Ihr die beiden Stromstecker eingesetzt habt.
- Erledigt im Zug noch den wirklich großen Gegner und hofft auf die nächste Fortsetzung...

HOW TO GET AN A-RANKING...

Jetzt noch mal in aller Ruhe. Um ein A-Ranking zu erhalten, kommt es darauf an, wie oft Ihr gespeichert habt, wieviele Heilsprays Ihr benutzt habt und wie schnell Ihr durchgekommen seid.

1. Ihr müßt auf jeden Fall einen Plot unter zweieinhalb Stunden geschafft haben.
2. Je öfter Ihr speichert, desto weniger Heilsprays dürft Ihr benutzen.

Dabei gilt:

a) wenn Ihr kein einziges Mal speichert, dürft Ihr zwei Heilsprays verbrauchen

b) wenn Ihr bis zu dreimal speichert, dürft Ihr nur ein Heilspray benutzen

c) und wenn Ihr bis zu sechsmal speichert, ist es verboten, auch nur ein Heilspray zu verwenden!

Des weiteren ist es erlaubt, so viele Kräuter zu benutzen, wie Ihr wollt.

HOW TO GET GATLING GUN, HUNK AND TOFU...

Um die Gatling-Gun zu erhalten, dürft Ihr im B-Plot auf keinen Fall speichern!!!

Um den Hunk-Plot freizuschalten, braucht Ihr ein A-Ranking in einem B-Plot.

Um mit Tofu kämpfen zu dürfen, müßt Ihr das Spiel dreimal hintereinander durchgespielt haben (z.B. Leon A, Claire B, Leon A, Claire B, Leon A, Claire B) und spätestens beim zweitenmal B den Hunk-Plot erhalten haben.

charts

Lesercharts

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Tomb Raider 2 (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. FIFA 98 (PS/N64)
5. Gran Turismo (PS)
6. Resident Evil 2 (PS)
7. Command & Conquer 2 (PS)
8. Resident Evil D.C. (PS) ▶
9. V-Rally (PS)
10. Winter Heat (SAT)

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 5. Mai 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Playground - Erlangen

1. Bushido Blade (PS)
2. Bloody Roar (PS)
3. Final Fantasy Tactics (PS)
4. Gran Turismo (PS)
5. WCW vs NWO (N64)
6. Indiziert Platinum (PS) ▶
7. Riven (PS)
8. Crash Bandicoot Plat. (PS)
9. Resident Evil 2 (PS)
10. Bust A Move 3DX (PS)

FUN GENERATION

1. 1080° (N64)
2. Gex: Enter the Gecko (PS)
3. Forsaken (PS)
4. Resident Evil 2 (PS)
5. The House of the Dead (SAT)
6. Dark Omen (PS)
7. Gran Tursimo (PS)
8. Final Fantasy Tactics (PS)
9. FIFA 98 (PS/N64)
10. Tekken 3 (PS)

Die Gewinner aus FG 04/98:

▶ Bernd Renk, Maulburg
▶ Guido Becker, Melle
▶ Christina Morbitzer, Niederweidbach

back issues



FG 3/96	☐	FG 6/97	☐	FG 12/97	☐
FG 10/96	☐	FG 8/97	☐	FG 01/98	☐
FG 11/96	☐	FG 9/97	☐	FG 02/98	☐
FG 12/96	☐	FG 10/97	☐	FG 04/98	☐
FG 2/97	☐	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. 29 am Kiosk ... ab dem 13.05.1998

Besser als Flaschen leer?

Frankreich - die Weltmeisterschaft

Das Review des FIFA 98-Nachfolgers

Arcade meets PlayStation - Die perfekte Liason?

Tekken 3

Die Polygon-Schlacht auf dem Prüfstand

Keine Macht den Drögen!

The Need for Speed 3

Mit Electronic Arts auf der Überholspur

Besser spät als nie

Batman & Robin und Forsaken 64

Die Acclaim-Hoffnungsträger stellen sich zum Test

Ein dreckiges Vergnügen

Colin McRae Rally

Besser als die Referenz?

CyPressum

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, Michael Dees, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Acclaim, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

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

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1998 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: Cybion 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: Stephane Chapuisat, VW Caravan, der gruselige Milchreis, Tito & The Tarantulas in Stuttgart, Götz 24h-Döner-Service, „Außer Oli könnt ihr alle gehen"-Bayern, 1080° Snowboarding, The Preacher Vol.4, Guildo an der Pissrinne

Special Thanx: Hans-Joachim Amann
Very Special Thanx an: Euch Leser!
Cesar des Monats: Julio

IV. Quartal 97 - 57.314 (verkaufte Ex.)
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH FUN GENERATION

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VERSANDHANDEL 1996 AUF DER E3N-MESSE SPIEL „SPEZIALVERSANDHANDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	333,-
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FUR N64, PSX, SAT)	149,-

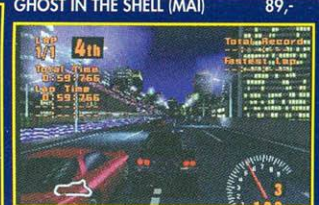

Gex 2 (Gex 3D) (PS) 89,-


Tomb Raider 2 (PS) 89,-


Final Fantasy 7 (PS) 99,-


Frankreich 98 N64 129,- PS 89,-

JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
AIRONAUTS (JUNI)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
ARMORED CORE (JUNI)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,-
BEAST WARS	89,-
BLAZE N BLADE (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BRAHMA FORCE	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BUGGY (APRIL)	89,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,-
CHILL	79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI)	89,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (JUNI)	89,-
DEATHTRAP DUNGEON	89,-
DIABLO	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIFA – FRANKREICH 98 – WM (MAI)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-


GRAN TURISMO (MAI) (PS) 99,-

GRAN TURISMO (MAI)	99,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	89,-
HUGO 1 (APRIL)	94,-
INDY 500	89,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-
KLONOA (MAI)	89,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-
LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER (MAI)	89,-
MASTERS OF TERAS KASI (APRIL)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MEDIEVAL (APRIL)	89,-
MEGA MAN 8 (APRIL)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98	99,-
NEED FOR SPEED 3	89,-
NEWMAN HAAS RACING (APRIL)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL)	79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (APRIL)	94,-
PAX CORPUS	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (APRIL)	89,-
PLANE CRAZY (JUNI)	94,-
POWERBOAT RACING	84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL)	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI)	79,-
RASCAL	89,-
REBOOT	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-
RIVEN - MYST 2	114,-


RESIDENT EVIL 2 (MAI) (PS) 99,-

ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW MASTER	84,-
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER 98	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
SPICE WORLD (MAI)	49,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL)	94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (APR)	89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,-
UBIK (APRIL)	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-
VIGILANTE (MAI)	89,-
VIPER (JUNI)	89,-
VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS) (MAI)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARGAMES (MAI)	89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR)	89,-
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,-
WORLD RALLY CHAMP.T.MAK.(MAI)	94,-
WRECKING CREW (APRIL)	99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN SPORTING SET	289,-
GRUNDGERÄT+FIFA 97+MADDEN 97	
SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	333,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,-
ATLANTIS – 2CD	89,-
BEDLAM	79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (MAI)	89,-
COMMAND & CONQUER	79,-
COURIER CRISIS (APRIL)	89,-
CROC	89,-



DARK SAVIOUR	74,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
HOUSE OF DEAD (+ GUN) (APR)	120,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAG. SAGA-4CD (APR)	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC 3D	79,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT	94,-
WORLDWIDE SOCCER '98 2	84,- 99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,-
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO (INKL. MEM. 0,25 MEG)	59,-
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,-
GAME BUSTER	99,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
HYPER PAK (RUMBLE+ MEM.CRD)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI)	129,-

TOP-SPIELE

ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,-
ALONE I.T.D 2 - JACK IS BACK	19,-
AMOK	39,-
ANDRET. RACING (ENGL.ANL)	39,-
BLAM MACHINEHEAD	24,-
BLAZING DRAGONS	19,-
BUST A MOVE 3	59,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	39,-
CRIMEWAVE	14,-
CRYPT KILLER	24,-
DARKLIGHT CONFLICT	24,-
FIFA SOCCER '97	19,-
FORMULA KARTS	39,-
JOHNNY BAZOOKATONE	14,-
MADDEN NFL '97	14,-
MASS DESTRUCTION	49,-
MR. BONES	49,-
NBA LIVE 97	24,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96	14,-
NIGHTS + 3D ANALOG PAD	79,-
OLYMPIC SOCCER	19,-
PARODIUS DELUXE	14,-
SHELLSHOCK	24,-
SOVIET STRIKE	24,-
STARFIGHTER 3000	19,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	24,-
TOMB RAIDER	59,-
TORICO	49,-
TOSHINDEN REMIX	29,-
VIRTUA HYDLIDE	29,-
VIRTUAL GOLF	24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOP.	29,-

Playstation

ADIDAS POW. SOCCER – PLAT	49,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CRASH BANDIC. - PLAT. (APR)	49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLAT	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FORMEL 1 – PLATINUM (APR)	49,-
INT. TRACK & FIELD - PLAT.	44,-
MASS DESTRUCTION	69,-
MICRO MACHINES V3	49,-
PANDEMONIUM--PLAT. (APR)	49,-
PANDEMONIUM 2	59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT.	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REVOL.-PLAT.	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOUL BLADE - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,-
TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL)	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLAT.	49,-
TIME COMMANDO	39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL)	139,-
BOMBER MAN 64	89,-
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,-
CRUISIN WORLD (JUNI)	89,-
DIDDY KONG RACING	89,-
DUAL HEROES (MAI)	129,-
EXTREME G	119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	129,-
FIFA: FRANK. 98 – WM (MAI)	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MAI)	149,-
GOEMON MYST. NINJA (APRIL)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS (OHNE RUMB) (APR)	89,-
MARIO KART 64	89,-
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (MAI)	129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA COURTSIDE (MAI)	89,-
NBA PRO 98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,-
OLYMPIC HOCKEY 98	129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI)	129,-
RECKING BALLS (MAI)	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-



SUPER MARIO 64	89,-
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TETRISPHERE	89,-
TUROK	99,-
WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
WETRIX (MAI)	129,-
WWF WARZONE (JUNI)	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

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 **drei lieferbaren Artikeln** gleichzeitig sogar **portofrei***. Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestellservice:** Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die **Nachlieferung erfolgt portofrei***. Sie können auch unser **kostenloses Preislisten-Magazin** mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. **Bestellannahme bis 20 Uhr.**

Fordern Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten!) gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; DPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr; (nur Eurocheques) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferzeitangaben können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/51902

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

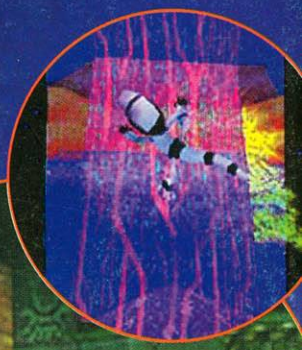
oder 0931 57 16 01

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

GEX 3D

RETURN OF THE GECKO



Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!



Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



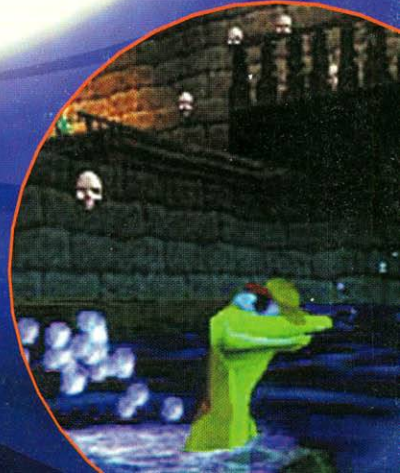
PlayTip PlayStation Magazines 5/98 1,6

10 von 10

90%

10 von 10

88%



CRYSTAL DYNAMICS

TAKE 2

PlayStation