TIPS & TRICKS: TEKKEN 3 & DEATHTRAP DUNGEON KOMPLETTLÖSUNGEN

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"Die Kuhle - Issue"

ISSUE 31 V2f.08/98

4 394081 005808 08

Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5.80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: .....650 ptas
Zum Einkaufspreis von nur
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

08/98

NINTENDO • SONY

NINTENDO • SATURN • PLAYSTATION



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

DER FIFA-KILLER IM TEST

HEART OF DARKNESS

DIE NEUE 2D-REFERENZ?

Alles über die E3 Atlanta

E3-PREVIEW SPECIAL

- **PERFECT DARK**
  DAS RARE-WUNDERWERK FÜR N64
- **KNOCK OUT KINGS**
  EAs BOX-SPECIAL AUF PLAYSTATION
- **THRILL KILL**
  DIE SCHANDE DER VIDEOSPIELZUNFT?

E3 - Die Heilige Messe

34 SEITEN MESSE-SPECIAL AUS ATLANTA

AUSGEZEICHNET ALS BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY IST MARKEN PLAYSTATION AWARD 97

Alles



02:57

eine Frage der Ehre



• Realistische Fahrzeugschäden • Überwältigende Licht- und Schmutzeffekte • Experten-erprobtes Fahrverhalten
• Rallye-Helmkamera • Über 52 unterschiedliche Strecken • Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

COLIN McRAE™

RALLY

www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!



Mit der Lizenz zum Rasen vom Rallye-Weltmeister COLIN McRAE

PlayStation

Codemasters®

PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

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



Liebe Leser,

vielen Dank für die zahlreichen positiven Reaktionen auf das Editorial des letzten Hefts zum Thema „Indizierungen in Deutschland". Mittlerweile sind Anstrengungen im Gange, alle Video- und Computerspielzeitschriftenverlage in Deutschland an einen Tisch zu bekommen, um gemeinsam mit den Behörden und dem Gesetzgeber nach Lösungsmöglichkeiten zu suchen.

Die E3 in Atlanta stellt traditionell den Saisonhöhepunkte dar. Die Messe bietet in kompakter Form die Möglichkeit, eine Prognose über die Zukunft des Marktes und einzelner Firmen zu wagen. Für die Multiformat-Magazine könnten mit Erscheinen der Sega-Konsole DreamCast wieder goldene Zeiten anbrechen. Endlich könnte der allzu übermächtigen PlayStation wieder deutlich Paroli geboten werden, und auch Nintendo muß gewisse Einstellungen in Bezug auf Third Party-Support und Zielgruppendefinition neu überdenken. Doch die große Frage bleibt: Wird DreamCast ein weiterer übereilter Flop? Nach dem Mega Drive hat Sega im Heimbereich verzweifelt nach Anschluß gesucht. Rohrkrepierer wie Mega CD, 32X oder der Saturn haben dem Image sowohl bei den Third Party-Entwicklern als auch beim Endkunden nicht gut getan. Zu viele Saturn-Besitzer ärgern sich heute über die Investition in den schwarzen Kasten, der eigentlich so gut wie nie wirklich ausgereizt wurde.

Nintendo steht auch am Scheideweg. Vor allem in Deutschland verlieren die Händler das Vertrauen in die 64-Bit-Konsole. Einer Umfrage zufolge trauen die deutschen Händler dem Nintendo 64 in den nächsten Wochen im Bereich Software nur minimale Zuwächse zu, im Hardware-Bereich gar keine. Bei der PlayStation zeigt sich ein gegensätzliches Bild. Die Software-Palette auf dem Nintendo 64 präsentiert sich zu unausgewogen: Gute Arcade-Rennspiele, ein herausragendes Prügelspiel, Rollen- und Abenteuerspiele oder Shoot'em Ups, all das ist auch noch knapp eineinhalb Jahre nach Markteinführung in Deutschland absolute Mangelware. Die E3 gibt nur bedingt Anlaß zur Hoffnung. Vor allem das vielversprechende Perfect Dark, welches dem Nintendo 64 enorme Abverkaufsimpulse geben könnte, steht jetzt schon auf der imaginären Liste der gefährdeten Spieletitel. Wir erinnern uns: der letzte Rare-Shooter rund um einen prominenten britischen Agenten wurde kurzerhand indiziert.

Doch das Nintendo-Line-Up ist stark, mit Zelda, F-Zero, Banjo-Kazooie, Twelve Tails oder Rogue Squadron stehen hochklassige In-House-Produke in den Startlöchern. Die Third Party-Hersteller hingegen können einem leid tun. Kaum Support von Nintendo läßt N64-Debütanten aus England oder Frankreich beim Versuch, Renn- oder Actionspiele herzustellen, gegenüber den Nintendo-Spielen wie Amateurproduzenten neben Hollywoodgiganten aussehen.

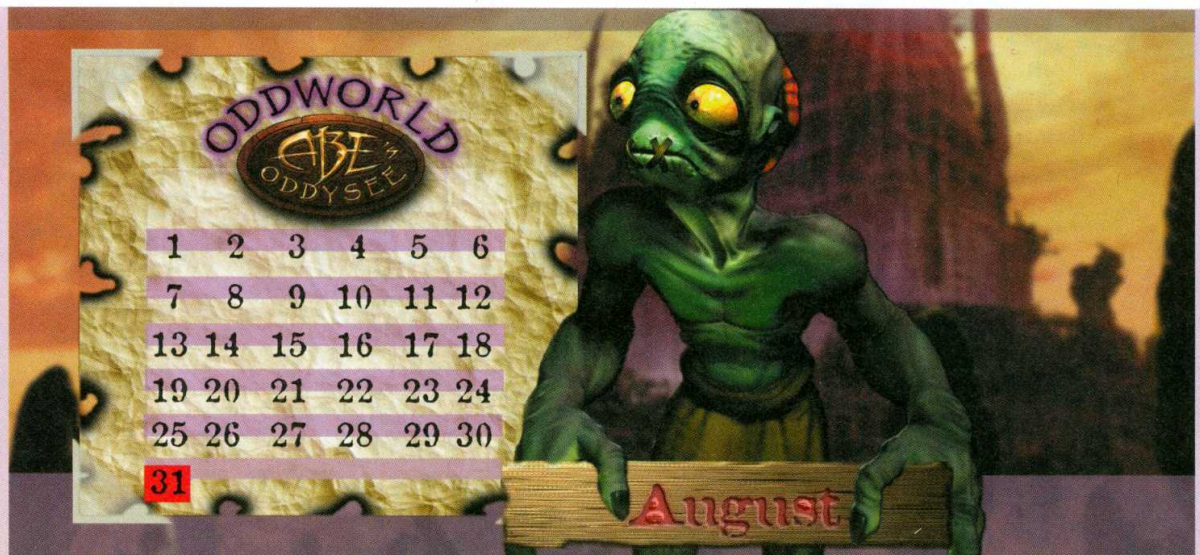
Sony überschüttet den Markt währenddessen mit Qualität und Quantität, Hauptsache, es brennt nichts an. Kaum ein abgedrehtes Genre, für das es kein PlayStation-Spiel gibt, die Releaseliste 98/99 für Sonys Videospielwunderwaffe erstreckt sich selbst mit kleiner Schrifttype über fast ein Dutzend Seiten.

Viele der kleineren Hersteller haben nun das Problem, daß sie entweder im Sumpf der PlayStation untergehen oder aufgrund fehlenden Know Hows eine Rieseninvestition für ein N64-Spiel in den Sand setzen. Noch nie war Qualität deshalb so gefragt wie heute. Nie waren unabhängige Magazine so wichtig, die ohne ein Blatt vor den Mund zu nehmen sagen, ob eine große Firma ihr Markenzeichen auf eingekauften Dreck setzt und mit riesigen Werbekampagnen an den Mann zu bringen versucht, aber auch in der Lage sind, ein brillantes No Name-Spiel zu entdecken und zu empfehlen. Um zu erfahren, daß Gran Turismo, Banjo-Kazooie oder Tomb Raider gut sind, braucht Ihr keine Fachmagazine, -das steht in jeder TV-Zeitschrift. Um zu hören, daß Eure Konsole die beste und tollste unter der Sonne ist, braucht Ihr kein Multiformat-Magazin, - die PlayStation (unser Schwestermagazin playPlayStation natürlich ausgenommen) - oder Nintendo-Publikationen halten ihrem „Brötchengeber" auch in schlechten Tagen die Treue. Wir bieten Euch einen Blick über den Tellerrand, ohne rosarote Fanbrille. Das hat schon so manche Mark gespart, wenn man sich in den Software-Dschungel wagt, und auch schon aus so manchem gelangweilten Single-Format-Besitzer einen fanatischen Multi-Konsolen-Spieler gemacht.

Götz Schmiedehausen

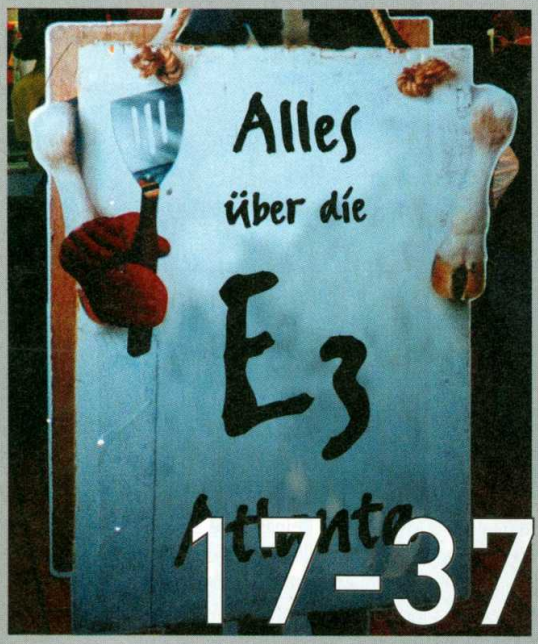
Chefredakteur

GT Interactive Release-Kalender



31. August
Chopper Attack (N64)

issue 31 · august'98



17-37

holy magic century



55

blasto



64

spice world



66

SPIELE TESTS 54-79

Nintendo 64

Bomberman Hero 58-59
Holy Magic Century (Quest 64) 54
International Superstar Soccer 98 56-57
Major League Baseball feat. Ken Griffey jr. 55

Sony PlayStation

Blasto 64
Breath of Fire 3 68-69
Circuit Breakers 75
Heart of Darkness 60-62
Kick Off World 73
Last Report 67
Men in Black 65
N2O 78-79
Sentinel Returns 76
Spice World 66
Thunder Force V 74
Wargames 70-71
Xenocracy 72

breath of fire 3



68-69

heart of darkness



60-62

wargames



70-71



ausschneiden und sammeln!
(Teil 18 von 453)

>>inhalt

80-83 FEEDBACK
Leserbriefe 80-83

BACKSTAGE
Color Game Boy, N64-Adapter, alle Gewinner etc... 6-11

SPECIALS
Der große E3-Report 17-37
Das E3 Preview-Special 38-48
Turok 2: Der Stand der Dinge 38-41
Zu Besuch bei Activision 50-53

SOFTWARE NEWS
Harrier 2000, Dead in the Water, Final Fantasy VIII etc... 12-16

42-49 PREVIEWS
PlayStation
Duke Raider: Time to Kill 44-45
Frenzy! 49
Knockout Kings 46-47
Thrill Kill 48
Nintendo 64
Perfect Dark 42-43
Turok 2: Seeds of Evil 38-39

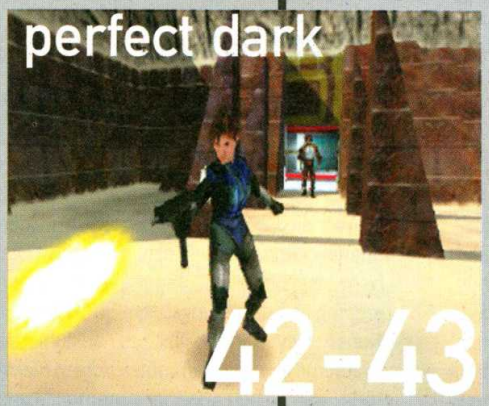
GEWINNSPIELE
Die große Viper-Verlosung & mit Sony ins Hoop-Camp 96

77 PERSONALITY
Wir über uns 77

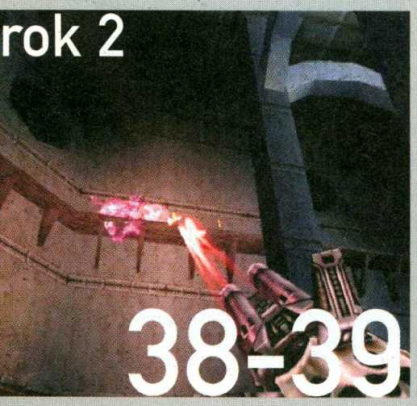
86-95 FIRST AID
Tekken 3-Moves Part 2, Deathtrap Dungeon Playersguide Teil 1, Cheats zu Motorhead, Warhammer: Dark Omen etc... 86-95

RUBRIKEN
So werten wir 77
Nippon Corner 84
Charts und Back Issues 97
What's Next 98
Impressum 98











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

NEWS

Wenn wir das gewußt hätten...



So ähnlich wie dieses Modell soll Segas Konsole „Dreamcast" aussehen

Beschleunigung pur

Spiele in noch nicht gekannter Qualität verspricht Sega Enterprises mit der neuen Spiele-Konsole „Dreamcast". Ihre 3D-Grafik-Engine zusammen mit der 128-Bit-Prozessoreinheit ermöglicht eine Darstellung von drei Polygonen pro Sekunde. Bisherige Konsolen haben maximal eine 64-Bit-Prozessorleistung. Ab 1999 zu haben; ihr Preis ist noch offen.

FOCUS 23/1998

Daß Segas Dreamcast über eine überragende Performance verfügt, war uns spätestens nach der Veröffentlichung der endgültigen Hardwaredaten bewußt. Das Nachrichtenmagazin FOCUS war uns aber ein ganzes Stück voraus und hat von technischen Fachkräften bereits jetzt einen Performance-Analyser ausarbeiten lassen. Das Resultat kam für uns alle überraschend - lest doch einfach selbst...

E3-Messevideo von Freak's Shop

Das E3-Messevideo vom Freak's Shop aus Erlangen können wir allen Hardcore-Zockern wärmstens empfehlen. Das über vier Stunden umfassende Werk präsentiert wirklich alles, was es auf der diesjährigen E3 zu sehen gab. Zu den Höhepunkten der PlayStation-Spiele gehören unter anderem Tomb Raider 3, Crash Bandicoot 3, C - The Contra Adventure, Apocalypse, Croc 2, South Park (eine in den Staaten überaus populäre Zeichentrickserie) und zahlreiche weitere Sequels, bei denen Cool Boarders 3, Test Drive 5 und NHL 99 wohl zu den bekanntesten Größen zählen dürften. Auch im Nintendo-Lager war man mit der Videokamera unterwegs und hat auch hier alle vorgestellten Spiele auf Tape gebannt. Von Loderunner 64 bis hin zu Gex 3D gab es auch für den 64-Bitter erstmals richtig viele Spiele zu sehen, wobei man allerdings zugeben muß, daß ein Großteil bei uns schon erschienen ist oder bereits ausführlich vorgestellt wurde. Neben den Spielen findet, man auch diverse Präsentationsveranstaltungen (Squaresoft, Namco) und neues von der PC-Front auf der VHS-Kassette. Fazit: Wem der Messebericht in dieser Fun Generation nicht ausreicht, der sollte sich unbedingt die bewegten Bilder der Messe besorgen - als wäre man selbst da gewesen!

Um einige unserer Leser in den kostenlosen Genuß dieses Videos kommen zu lassen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Freak's Shop 20 E3-Messevideos. Schickt eine Postkarte an:

Fun Generation - Stichwort: „Mittendrin statt nur ein Ei" - Max-Planck-Str. 13 - 97204 Höchberg - (Einsendeschluß ist der 3. August)

Bezugsquelle: .....Freak's Shop, Tel. 02504/9330-99
Preis: .....39,95 DM (3 Stunden Version)
.....49,95 DM (4 Stunden Version)

Springt dem Tod von der Schippe!!!

Wer sich schon einmal mit der Monsterjagd in Eidos' dunklen Dungeons beschäftigt hat, weiß, daß es mit einem oder zwei Lebensverlusten nicht getan ist. Permanent tappt man in eine versteckt plazierte Falle oder wird von einer Monsterschar hinterrücks seines Lebens beraubt. Dies war zweifelsohne auch der Hauptkritikpunkt in unserem Test (FG 6/98, Rating 8/10). Um diesem Manko etwas den Wind aus den Segeln zu nehmen, hat Eidos Interactive ein umfassendes Lösungsbuch veröffentlicht, das dank Step by Step-Erklärungen keine Wünsche offen läßt. Als besonderer Gimmick wurden die sehr detaillierten Karten auch als Poster in das Buch getackert. Last but not least enthält das offizielle Lösungsbuch auch Informationen zu den verschiedenen Waffen, Monstern und Zaubersprüchen.

Bezugsquelle: .....gutsortierter Buchhandel (ISBN 5032921003658)
Preis: .....19,95 DM

Forsaken 64 Players-guide von Acclaim

Wer sich auf dem Nintendo 64 in den unendlichen Weiten der Forsaken-Level nicht zurechtfindet, kann jetzt auf ein umfangreiches Lösungsbuch zurückgreifen. Neben Levelkarten gibt es ausführliche Erläuterungen zu den notwendigen Taktiken, sämtlichen Waffensystemen und Bonusitems. Um das komplett in Englisch gehaltene Buch noch abzurunden, gibt es Bewertungen zu allen Charakteren, einen ausführlichen Blick auf die Story und Interviews mit den Machern.

Bezugsquelle: .....Order in Time
Telefon: 0711/ 222 910-30
Fax: 0711/ 222 910-90
Preis: .....35,- DM

TICKER

+++ Ein Spiel rund um **Peter Parker**, den Spiderman aus dem Marvel-Imperium, wird gerüchteweise von Activision entwickelt +++ Die Firma 3DO entwickelt nun auch für die PlayStation, erstes Spiel wird eine Umsetzung von **Heat Baseball 2000**, das Anfang 1999 erscheinen soll +++ Der US-Release von **F-Zero X** wurde erneut verschoben. In den Staaten erscheint das Spiel nun erst am 26. Oktober, in Japan will man aber den 14. Juli beibehalten. In der nächsten Ausgabe liefern wir Euch den Test dieser Future-Raserei +++ **Preissenkungen** in den USA: Die PlayStation kostet ab sofort nur noch 129 $ (ca. 240 DM), und Nintendo hat mit dem Preis der N64-Hardware ebenfalls nachgezogen. Im Herbst steigt die PlayStation wieder auf 149$, dafür findet man aber ein Dual Shock-Pad im Lieferumfang +++ **Activison** veröffentlicht eine Vielzahl seiner Klassiker für die PlayStation. Geplante Titel: **Pitfall!, River Raid, Kaboom!, H.E.R.O., Chopper Command, Spider Fighting, Sea Quest, Frost Bite, Freeway, Grand Prix, Boxing, Crackpots, Fishing Derby und Sky Jinx.** Geplanter Release des Low Price-Produkts ist im Herbst +++ Atlantic hat in den Staaten den Soundtrack zu **Road Rash 3D** veröffentlicht +++ **Square** arbeitet noch immer an einem **Rennspiel** für die PlayStation. Vor zwei Jahren wurde es auf der Tokyo Game Show kurz gezeigt, verschwand dann aber in der Versenkung. Square-Präsident Tomoyuki Takechi bestätigte, daß sich das Spiel noch immer in der Entwicklung befände und nicht zuletzt wegen den großen Erfolgen von Gran Turismo verschoben wurde +++ Noch mal Activision: Man hat sich die Rechte an der Vampire-Lizenz von **White Wolf** gesichert. Vampire ist eine populäre Rollenspiel-Saga, die nach Dungeons Dragons in den Staaten auf Platz 2 rangiert. Für welche Konsole letztendlich entwickelt wird, konnte man aber noch nicht sagen +++ Gremlin werkelt an Teil 3 von **Actua Soccer 3** für die PlayStation +++ Activison arbeitet bereits an einem Nachfolger zu **Vigilante 8** +++ Die **Fun Generation-Hotline** erreicht man Dienstags von 18.00 bis 21.00 Uhr +++ **Godzilla** wird das erste Spiel für Segas Visual Memory Card +++



Don't have a cow, man!

Daß in der Fun Generation schon länger das Simpsons-Fieber grassiert, dürfte inzwischen bekannt sein. Aber nun ist uns erstmals ein Fall untergekommen, bei dem die Fun Generation in einem Simpsons-Comic auftaucht.

Übrigens, im Gegensatz zu vielen mißlungenen „Begleitcomics" fällt der Simpsons-Comic von Dino ähnlich genial aus wie die Fernsehserie - Fans sollten zumindest einmal probelesen!



Einmal Blasen, bitte!



Man soll es nicht für möglich halten, aber Taito hat in Japan den mittlerweile vierten Teil von Puzzle Bobble für die PlayStation angekündigt. Das Geschicklichkeitsspiel rund um Bub und Bob, den beiden Knuddeldinos aus Bubble Bobble, steht bereits in den Spielhallen und verfügt im Vergleich zu Bust-A-Move 3 (so heißt die Serie in den Staaten und bei uns) nicht gerade über zahlreiche Verbesserungen. Neben neuen Gameplay-Modi stehen wohl primär neue designte Level im Vordergrund. In Japan soll Puzzle Bobble 4 im Sommer erscheinen, über einen Deutschlandrelease kann man derzeit nur spekulieren.

Capcom veröffentlicht neue Version von Resident Evil D.C.

In Japan plant Capcom den Relaunch von Bestseller Resident Evil D.C.. Das Spiel wird Sonys Dual Shock-Pad unterstützen und neue Soundtracks von Kawachi Yoshimura enthalten, außerdem werden sich zahlreiche Cheats und Goodies mit auf der CD befinden, die man sich selbstverständlich auf seine Memory Card herunterladen kann. Auch ein anderer Teil der Serie kommt im neuen Gewand. Neben Dual Shock-Effekten gibt es zukünftig einen Rookie-Modus (für Anfänger), eine U.S.A.-Version (für die armen, benachteiligten Japaner) und den sogenannten Extreme Battle, der einen mit begrenzten Munitionsvorräten in einen mit Monstern vollgestopften Raum befördert.

Infogrames arbeitet mit Ronaldo zusammen

Die französische Firma Infogrames hat sich die Recht an einem Fußballspiel in Zusammenarbeit mit dem derzeit besten Fußballer der Welt, Ronaldo, und dem Sportartikelhersteller Nike gesichert.

Bruno Bonell, Infogrames-Präsident dazu: „Infogrames suchte nach der richtigen Sportlerpersönlichkeit um sein weltweites Sports-Label zu starten. Ronaldo ist die perfekte Wahl. Er ist der aufregendste Spieler und ein tolles Vorbild für junge Sportler."

Die Lizenz versteht sich für drei Jahre exklusiv und soll alle Systeme abdecken, wobei die ersten Versionen noch Ende des Jahres erscheinen.

„Ronaldo ermöglicht uns das Arbeiten mit einer weltberühmten Persönlichkeit. Unsere Designer wollen ein Spiel schaffen, das ein echtes Gefühl vermittelt und dazu eine 3D-Grafikengine bietet, die die hohe Geschwindigkeit, die Stärke und das überragende Geschick von Ronaldo einfängt. Erinnert sich jemand an den Torjubel, bei dem Ronaldo seine Arme ausbreitet und das Tor mit einem Hechtsprung feiert? Wir werden das und noch viel mehr ins Spiel integrieren".

Und was sagt der Superstar selbst zu dem Deal? „Ich bin schon aufgeregt, mich dem Infogrames-Team anzuschließen. Die Chance bei einem interaktiven Fußballspiel für Jugendliche mitzuarbeiten war ein persönliches Ziel und stellt eine aufregende Herausforderung dar."

COMPUTER KUDAK

CTK AUSGEZEICHNET

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT	dt.	DM 299,00
Banjo - Kazooie	kpl. dt.	DM 89,95
Bio Freaks	dt.	DM 124,95
Bust A Move 2	kpl. dt.	DM 89,95
Cruis in WORLD	dt.	DM 89,90
Forsaken	kpl. dt.	DM 129,90
Frankreich98:Fußball WM	kpl. dt.	DM 109,90
Goemon-Mystical Ninja	dt.	DM 139,95
GT 64 Championship Edt.	kpl. dt.	DM 124,95
G.A.S.P.	dt.	DM 139,95
Mike Piazza´s Strike Zone	dt.	DM 124,95
Mission Impossible*	kpl. dt.	DM 129,90
NBA Courtside	dt.	DM 84,00
NBA Pro ´98	dt.	DM 129,90
Virtual Chess	dt.	DM 119,90
Wetrix	dt.	DM 109,95
WCW vs. NWO	dt.	DM 129,90

SEGA SATURN

Atlantis (2CD´s)	kpl. dt.	DM 89,95
Burning Rangers	dt.	DM 89,95
Courier Crisis	dt.	DM 79,95
Croc	dt.	DM 89,90
Dark Savior	dt.	DM 49,00
Discworld 1	dt.	DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD´s	dt.	DM 99,00
Exhumed	kpl. dt.	DM 39,95
House of the Dead	dt.	DM 89,95
NBA Live ´98	dt.	DM 84,00
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 39,95
Panzer Dragoon Saga	dt.	DM 89,95
RIVEN (Myst 2) 4CD´s	dt.	DM 89,95
Shining Force 3	dt.	DM 89,90
Streetfighter Collection	dt.	DM 89,00
Winterheat	dt.	DM 89,95
World League Soccer	dt.	DM 89,95
Z	dt.	DM 99,00

Dreamcast: die erste 128- bit Konsole
Informationen und Datenblatt bei uns

SONY PLAYSTATION

PSX Value Pack "Silver"	dt.	DM 319,00
Controller Analog Dual Shock	dt.	DM 59,00
Infrarot Pads, 2 Stk.	dt.	DM 99,00
Alundra	kpl. dt.	DM 89,90
Azure Dreams	dt.	DM 89,90
Bio Freaks	dt.	DM 84,00
Breath of Fire III	kpl. dt.	DM 89,95
Colin McRae Rally	kpl. dt.	DM 89,95
Cy Ball Zone	kpl. dt.	DM 89,90
Dead or Alive	dt.	DM 89,90
Diablo	kpl. dt.	DM 89,00
Frankreich 98:Fußball WM	kpl. dt.	DM 89,00
Formel 1 ´96 m. Link Option	dt.	DM 44,00
FORSAKEN	kpl. dt.	DM 79,95
Gran Tourismo	kpl. dt.	DM 89,95
Heart of Darkness	dt.	DM 89,95
HUGO	dt.	DM 94,95
Klonoa	dt.	DM 89,90
Kula World	dt.	DM 89,00
Mageslayer	dt.	DM 89,00
Pet in TV	dt.	DM 79,95
Point Blank+Gun Gcon45	dt.	DM 154,95
Road Rash 3D	kpl. dt.	DM 89,90
San Francisco Rush	dt.	DM 89,00
Treasure of the Deep	dt.	DM 84,95
Viper	kpl. dt.	DM 89,95
War Games	kpl. dt.	DM 89,90
WCW Nitro	dt.	DM 94,95
Youngblood	dt.	DM 89,90

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

Sony PlayStation:

GranTurismo	89,00
Tommi Mäkinnen Rally	109,00
Collin McRae Rally	89,00
Dead or Alive	89,00
Heart of Darkness	89,00
Frankreich 98	89,00
Alundra	89,00
Armoured Core	89,00
Vigilante 8	89,00
Road Rash 3D	89,00
Kula World	89,00
Platinum Spiele	49,90

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät	289,00
Memo Card 360 Block	79,00
Memo Card 1 Meg bunt	29,90
Dual Shock Analog Pad	59,00
Padverlängerung (Dual Shock komp.)	19,00
GameBuster	79,00
RGB Kabel	29,90
Pad farbig Sony	39,90
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:

Adapter für alle Importe	99,00
Banjo Kazooje	89,90
Bust a Move 2	109,90
Forsaken	129,90
Mission Impossible US	169,90
Wetrix	109,90
NHL Breakaway 98	129,90
Frankreich 98	119,90
NBA Pro 98	129,90
Yoshi Story	89,90
NBA Courtside	89,90

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
Streetfighter II V Vol.3	59,95

weitere Titel lieferbar ! Just call !!
Wir führen auch PC Software

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

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

LÖSUNGS-HEFTE:
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
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
One
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 3 (US-39 DM)
The Note
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Neuheiten auf Anfrage

PLAYSTATION CHEATHEFT
Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Die zweite Ausgabe wieder mit Hunderten Cheats, Tips & Tricks für Ihre PlayStation

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.

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

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 3
Hunderte Top Aktuelle & Exklusive Game Buster Codes.
(U. a. FF7, One, Deathrap Dungeon, Forsaken, Gran Turismo, Theme Hospital, Diablo, Gex 3D usw. - Alle Codes für Deutsche Pal-Spiele!!)

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

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

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

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION BEAT EM UP 1
Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2

Memory 360	69,-	Game Buster	
Umbau Chip	19,-	inkl. Codeheft	99,-
RGB Kabel	19,-	N64 Game Buster	109,-

WEITERE LÖSUNGSBÜCHER & NEUHEITEN AUF ANFRAGE!!
Deutsche Lösungsbücher: Yoshi's Story (24,80)
US-Lösungsbücher - Je 39,00: Alundra, Crash Bandicot 2, Gex 2, Tekken 3

DEATHRAP DUNG. 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 Datel/Bash 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



NEWS

Game Boy Color



Aus Japan gibt es Neuigkeiten zum ersten Farbhandheld Nintendos, dem Game Boy Color, zu vermelden. Als Release visiert man im fernen Osten Ende September an, in den USA ist es am 23. November soweit. Der Preis von knapp 80$ ist für durchaus gut kalkuliert, kosteten die Konkurrenten Sega Game Gear, Atari Lynx oder der NEC Turbo Express doch zur Markteinführung deutlich mehr. Neben dem Preis (bei uns dürfte sich der Game Boy Color um 150 DM einpendeln) sind zwei technisches Features hervorzuheben. Zum einen lassen sich alle Game Boy-Module auf der neuen Hardware abspielen, und zum anderen wird der Game Boy Color einen Infrarot-Port zur Übertragung von Daten zwischen zwei Geräten bieten.

GAME BOY COLOR

Erste offiziell angekündigte Spiele:

- ***Deja Vu - Ace Harding***
- ***NBA Jam '99***
- ***Top Gear Pocket***
- ***Turok 2: Seeds of Evil (kein Witz!)***

Sonic 3D zum Dreamcast-Start in den USA



Eine kürzlich in den Vereinigten Staaten durchgeführte Umfrage hat gezeigt, daß sich die Videospieler Sonic als ersten Dreamcast-Titel wünschen. Kurz darauf hat Sega of America bestätigt, daß ein Abenteuer rund um den blauen Igel zum Starting Line-Up der 128-Bit Konsole gehören wird. Segas Kommunikations-Vizepräsident Lee McEnany verspricht die Fertigstellung von Sonic 3D (Arbeitstitel) rechtzeitig zum US-Launch Ende 1999. Unklar bleibt jedoch, ob das von Yuji Naka und seinem Sonic-Team entwickelte Spiel bis zum Japan-Start am 23. November verkaufsfertig sein wird. Zudem ließ man verlauten, daß gut die Hälfte der derzeit in Entwicklung befindlichen Titel von Sega selbst programmiert werden; zu einer Aussage bezüglich des Anteils an Arcade-Umsetzungen ließ man sich aber noch nicht hinreißen. Wir sind sehr gespannt, ob Sega diesmal mit einem umfangreicheren Softwareangebot aufwarten kann als zum Launch von Mega-CD, 32X und Saturn.



NBA Jam '99 bekommt prominente Unterstützung



Zum Comeback des populären Fun-Sports-Spektakel NBA Jam '99 hat Acclaim sich die Zusammenarbeit mit dem Power Forward Keith Van Horn (New Jersey Nets) gesichert. „NBA Jam war bei den NBA-Spielern immer ein sehr beliebtes Game, und ich fühle mich geehrt, ein Teil davon zu werden. Ich freue mich auf die Arbeit mit Acclaim Sports, zusammen sollten wir das beeindruckendste 5-on-5 Spiel auf die Beine stellen", so van Horn. Ähnlich wie von Andreas Möller bei FIFA 98 werden Motion Capture-Aufnahmen gemacht, zudem erscheint das Gesicht des prominenten Basketballers auf der Packung des Spiels und in den zahlreichen Werbekampagnen.

Nintendo und Hudson gründen neue Firma

Nintendo und Hudson haben in Zusammenarbeit eine neue Firma namens Manegi aus der Taufe gehoben. Das Firmenkapital beträgt stattliche 1 Million Yen, wobei Nintendo 60 Prozent investiert und Hudson die restlichen 40 Prozent beisteuert. Als Präsident von Manegi agiert Hiroshi Ikeda, ehemaliger Produktionschef von Nintendo. Primär wird man Spiele für N64, 64DD und Game Boy entwicklen, aber auch Third Party-Herstellern will man unterstützend zur Seite stehen.

Sony restruktuiert Psygnosis

Knapp eine Woche nach dem Weggang von Psygnosis Mitgründer Ian Hetherington hat Sony einige strukturelle Änderung bei Psygnosis vorgenommen. So wurde vor zwei Monaten eines der beiden Londoner Softwarestudios geschlossen. Grund für die Maßnahme war der Rekordverlust von 200 Millionen US$, den Psygnosis im letzten Finanzjahr verursacht hatte. Einen Verkauf hat Sony dementiert, und es wurde im selben Atemzug bestätigt, daß die Multiformat-Entwicklungen des englischen Softwarehauses keinesfalls gestoppt werden. Daß Sony in den kommenden Monaten aber noch weitere Änderungen vornehmen wird, steht außer Frage.

THQ bleibt dem Wrestling treu

Nachdem THQ, die Macher des genialen WCW vs NWO (bei uns über Konami erschienen), ihre WCW-Lizenz an Electronic Arts verloren haben, wurden sie nun bei der World Wrestling Federation fündig. Diesmal hat man sich gleich auf einen 10-Jahres-Vertrag mit Titan Sports geeinigt. Momentan entwickelt man noch an zwei Wrestlingspielen für das Nintendo 64 (WCW vs NWO: Revenge und ein noch unbekannter Titel), bevor man die Rechte im Juni 1999 an Sony verliert. Mit den ersten THQ WWF-Titeln können wir dann Ende 1999 rechnen.

WORLD WRESTLING FEDERATION

FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Abe´s Oddysee	79,95
AdidasPowerSoccer98*	79,95
Alundra*	79,95
ArmoredCore*	79,95
AtariGreatestHits1&2	je 69,95
BattleStations<a>	59,95
BioFreaks*	79,95
BloodyRoar	79,95
BushidoBlade<a>	69,95
ClockTower	79,95
Command&Conquer<a> <ungeschnitteneVersion>	79,95
C&C2AlarmstufeRot	89,95
ColinMcRaeRally*	89,95
CoolBoarders2	79,95
CrashBandicoot2	79,95
CriticalDepth	69,95

Über 50.000 Videospielartikel auf Lager !!!

Cyballzone	89,95
DeadorAlive*	79,95
DeathtrapDungeon	89,95
DynastyWarriors	79,95
Everybody'sGolf	79,95
ExtremeSnowbreak	79,95
FinalFantasy7	89,95
FinalFantasy7&dt.4cSpielberater <1000 Bilder>	109,95
Formel 1 ´97	89,95
Forsaken	84,95
Frankreich ´98	89,95
Gex 3D	89,95
Gran Turismo	89,95
Grand Theft Auto <a>	69,95
Heart of Darkness*	89,95
Hercules <a>	69,95
Hexen <a>	69,95
K 1 - Kickboxer	69,95
Kart Duel 2	79,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a> englisch & ungeschnitten	59,95
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Mass Destruction	69,95
MDK	89,95
Men in Black	89,95
Monopoly	79,95
Motorhead	89,95
Need for Speed 3	89,95
Newman Haas Racing	89,95
NHL Face Off ´98 <a>	69,95
NHL Powerplay Hockey 98	79,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
One	89,95
Panzer General 2	59,95
Point Blank*	79,95
Point Blank & Gun*	139,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock´n Roll Racing	69,95
SanFranciscoRush*	84,95
SentinelReturns*	79,95
Shadowmaster	69,95
StarWars-Mastersof..	69,95
StreetfighterCollection*	79,95
SuperMatchSoccer	79,95
SuperPangCollection	79,95
SyndicateWars	69,95
TombRaider2	79,95
TombRaider2&Berater	89,95
TotalNBA´98	79,95
TreasuresoftheDeep*	79,95
V-Rally	79,95
VirtualPool	59,95
Vs	89,95
WarGames*	89,95
Warcraft2	69,95
WCWNitro	89,95
WingCommander4 engl.&ungeschnitten	69,95
WingCommander4	79,95
X-Com1<a>	89,95
X-Men-ChildrenoftheAtom	89,95
YoungBlood*	84,95

.....und viele andere !!!

Sonderangebote

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy	39,95
Alien Trilogy <a/uncut>	44,95
Assault Rigs	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	49,95
BlackDawn	49,95
Blam!Machinehead	49,95
BloodOmen	49,95
BurningRoad	49,95
CarnageHeart	49,95
Cheesy	39,95
ColonyWars<a>	49,95
Contra	49,95
CrashBandicoot	39,95
Criticom	39,95
Crow,The	49,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
DarklightConflict<a>	49,95
Darkstalkers	39,95
DavidCupTennis	49,95
DestructionDerby2	44,95
EarthwormJim2	49,95
Exhumed	49,95
Fadetoblack	39,95
FantasticFour	39,95
FinalFantasy7<a>	49,95
FinalFantasy7<a>& dt. 4c Spielberater	69,95
Formel 1	49,95
Formula Karts	49,95
Galaxy Fight	49,95
Goal Storm	49,95
Grid Run	39,95
Hardcore 4x4	49,95
Herc´s Adventure <a>	49,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Int. Track & Field	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jupiter Strike	49,95
Klonoa <a>	**49,95**
Konami Open Golf	39,95
Lost Vikings	49,95
Megaman X3	49,95
Micro Machines V3	49,95
NBA In the Zone 2	49,95
NBA Jam Extreme	39,95
NBA Live ´96	39,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Parappa the Rapper	49,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	39,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge	44,95
Primal Rage	49,95
Puzzle Bobble 2	44,95
Ran Soccer / Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Raven Projekt	39,95
Rayman	44,95
Return Fire	49,95
Ridge Racer Revolution	44,95
Road Rash	39,95
Robopit	49,95
Robotron X	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam´n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
SpotGoestoHollywood	39,95
StarGladiator	39,95
Starfighter3000	39,95
StreetfighterAlpha	49,95
StrikePoint	49,95
Striker	49,95
SupersonicRacer<a>	39,95
Tekken2	44,95
Thunderhawk2	39,95
Thunderhawk2<a> ungeschnittenePAL-Version	49,95
TokyoHighwayBattle	49,95
TombRaider	49,95
TotalEclipseTurbo	49,95
Trashit	49,95
TruePinball	39,95
TunnelB1	39,95
ViewPoint	49,95
Wipeout2097	44,95
WorldCupGolf	49,95
Worms	39,95
X2	39,95
ZeroDivide	49,95

.....und viele andere !!!

Zubehör

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Shock	54,95

E3 ´98 Messe-Video
3 Std. = 39,95
über 4 Std. = 49,95

Gun "Pistole"	29,95
Gun mit Rückschlag	79,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben	je 19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale	ab 119,95
Lenkrad & V-Rally	189,95
Memory Card "Orginal"	29,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95

PLAY STATION &
Dual Shock &
2. Pad & Memory Card &
Black Dawn oder Megaman X3 oder Thunderhawk 2
344,-

PlayStationMultinorm	329,95
Spieleberater<großeAuswahl>	ab14,80
SpieleberaterFF7 <über1000Bilder>	24,80
Umbauchip&Anl.	9,95

NINTENDO64:

Clayfighter63 1/3<a>	89,95
ExtremeG	89,95
F1PolePosition	89,95
FIFA64	89,95
Frankreich	119,95
GT64*	129,95
Hexen	99,95
Mace-DarkEye	109,95
MischiefMakers	79,95
NaganoWinterOlympics	119,95
RampageWorldTour	129,95
Robotron64	129,95
W.GretzkyHockey98	109,95
Wetrix	119,95

SATURN™

AndrettiRacing	49,95
Defcon5	29,95
FIFASoccer´97	19,95
GridRun	29,95
HiOctane	19,95
HouseoftheDead	89,95
JurassicPark2	89,95
NBALive´97	19,95
NHLHockey´97	19,95
RoadRash	39,95
ShiningForce3*	89,95
SkeletonWarriors	29,95
SovietStrike	24,95
SpaceHulk	29,95
SpotgoestoHollywood	29,95
StreetfighterAlpha	29,95
ThemePark	19,95
VirtualOn	29,95

Wir führen auch:
Game Boy / S-Nes
Mega Drive / Mega CD
Mangas & LD´s

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

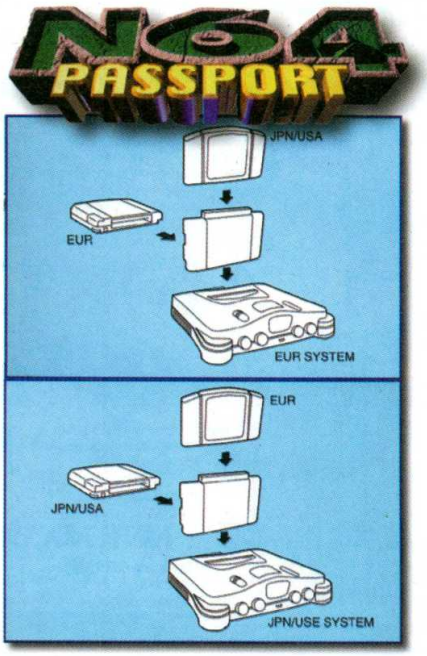
Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in Münster, Weseler Str. 54 Tel.: 0251 - 52 55 22

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen - Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto) - Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN - Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Freaks Magazine I/98: 96-seitiges DIN A4 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX und SATURN Artikel (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen), Spiele-Previews, - Reviews, Underground-Berichten aus Europa, USA und Japan und Verlosung mit 66 Gewinnen !!! - Erhältlich an jeder gutsortierten Zeitschriften- Verkaufsstelle & beim "Freak's Shop", für nur DM 1,90 +Porto

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

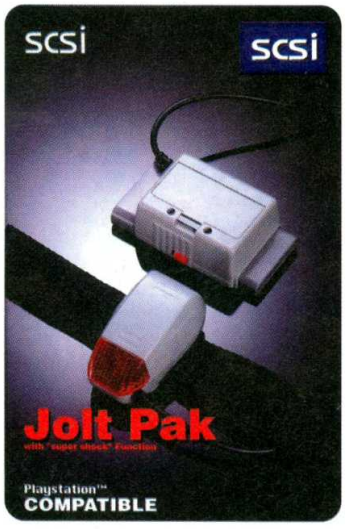


N64 Passport - Spielen ohne Paßkontrolle

Von Sunflex ist nach langer Zeit mal wieder ein Adapter für das Nintendo 64 veröffentlicht worden. Der N64 Passport ermöglicht Besitzern einer PAL-Konsole das Abspielen von NTSC-Modulen und gleiches auch umgekehrt. Dank Menüsteuerung kann man für Quertreiber spezielle Codes eingegeben, die auch diese Spiele zum Laufen bringen. An dieser Stelle gleich noch ein Tip für Besitzer eines NTCS-N64s. Steckt ihr eine 1080°-Catridge in den hinteren Slot des Adapters, so laufen alle deutschen Spiele auf Eurem Gerät. Code-Updates gibt's im Internet unter folgender Adresse: www.getmoresun.com

Preis: ..... *89,95 DM*
Bezugsquelle: ..... *Sunflex*
Telefon: *02352/ 953350*

Jolt Pack - Händchen, schüttel dich!



Wer seit der Veröffentlichung des Dual Shock-Pads von den spaßigen Vibrationen nicht mehr genug haben kann, ist mit dem Jolt Pak bestens bedient. Das futuristisch anmutende Gerät wird zwischen Joypadport und Pad eingeschliffen, die Rütteleinheit befestigt man mit einer Schlaufe am Handgelenk oder wo auch immer. Nun verstärkt das Gerät die von der Software ausgegebenen Vibrationsbefehle um ein vielfaches, dank zweier AAA-Batterien auch mit der notwendigen Kraft. Außerdem neu im Programm: ein günstiges Linkkabel (18 DM) und eine Joypad-Verlängerung (15 DM).

Preis (Jolt Pack): ..... *29,95 DM*
Bezugsquelle: ..... *Sunflex*
Telefon: *02352/ 953350*

Release-Dates - Juli / August 1998

Titel	System	Veröffentlichung	Vertrieb	Ca.-Preis
Azure Dreams	PS	August	Konami	99,- DM
Banjoo-Kazooie	N64	Juli	Nintendo	99,- DM
Blast Radius	PS	Juli	Psygnosis	99,- DM
Blasto	PS	Juli	Sony	89,- DM
Bomberman World	PS	August	Sony	99,- DM
Colin McRae Rally	PS	10. Juli	Codemasters	99,- DM
Constructor	PS	August	Acclaim	99,- DM
Cruisn World	N64	Juli	Nintendo	99,- DM
Duke Raider: Time to Kill	PS	August	GT Interactive	99,- DM
F1 World Grand Prix	N64	August	Nintendo	K.A.
Fluid	PS	August	Sony	89,- DM
G.A.S.P.	N64	August	Konami	159,- DM
Ghost in the Shell	PS	Juli	Sony	99,- DM
Iggy's Reckin' Balls	N64	August	Acclaim	139,- DM
Kula World	PS	Juli	Sony	99,- DM
Mission Impossible	N64	September	Laguna	K.A.
Pet in TV	PS	Juli	Sony	89,- DM
Point Blank & G-Con 45	PS	Juli	Sony	169,- DM
Point Blank o. G-Con 45	PS	Juli	Sony	99,- DM
Sentinel Returns	PS	Juli	Psygnosis	99,- DM
Tombi	PS	Juli	Sony	99,- DM
VIVA Fußball	PS	August	Virgin	99,- DM
Waialae...True Golf Classic	N64	August	Nintendo	K.A.
Wild Arms	PS	August	Sony	89,- DM
WWF: Warzone	PS/N64	Juli	Acclaim	99,- DM/139,- DM
X-Men vs Street Fighter EX E.	PS	August	Virgin	99,- DM
Zero Divide 2	PS	August	Sony	99,- DM

SNK veröffentlicht NEO GEO POCKET

Unverhofft kommt oft: Schon für den Oktober hat SNK ein Schwarz-Weiß-Handheld angekündigt, das dem Game Boy Konkurrenz machen soll. Wichtigste Eckdaten: Eine 16-Bit CPU sorgt auf dem mit 160x152 Bildpunkten ordentlich auflösenden Display für ausreichend Bewegung, für die grafische Darstellung darf auf acht Graustufen zurückgegriffen werden. Bis zum Frühling sollen immerhin 15 Spiele erscheinen, darunter auch King of Fighters und Sport- bzw. Rollenspiele aus dem Hause SNK.

Wesentlich spektakulärer mutet aber eine gänzlich andere Ankündigung an: Das NEO GEO POCKET wird mit Segas Dreamcast kompatibel sein und somit eine Alternative zur Visual Memory Card darstellen. Mittels Adapter lassen sich dann zukünftig beispielsweise Rollenspielcharaktere zwischen den Geräten austauschen. Leider steht der Preis des 122x74x24 mm großen Geräts derzeit noch nicht fest. In der nächsten Fun Generation werden wir ihn aber samt Bildmaterial nachliefern.

Die Japan Top Ten

1) World Cup France '98 (PS, Konami)
2) Jikkyou World Soccer - World Cup France '98 (N 64, Konami)
3) Fifa Road to the World Cup 98 (PS, EA)
4) Maria's Studio Plus (PS, Gasto)
5) The King of Fighters '97 (PS , SNK)
6) Sokaigi (PS, Square)
7) Namco Anthology 1 (PS, Namco)
8) World Stadium 2 (PS, Namco)
9) Dynamite Soccer 98 (PS, Emax Sports)
10) Lunar Silver Star Story (PS, Kadokawa)



DIE GEWINNER AUS 06/98

Golden Goal 98 (PS)
Thorsten Frömel aus Wadersloh, Florian Müller aus Kleinwallstadt, Andreas Galetzka aus Guben, Jan-Phillip Wild aus CH-8618 Oetwil am See, Thomas Engert aus Bad Rappenau

Lucky Luke (PS)
Bianca Zobert aus Gemünden, Dieter Edmond aus München

Snow Racer (PS)
Henning Ohm aus Elmshorn, Carsten Kühnle aus Altlußheim

Actua Icehockey (PS)
Stefan Trautmann aus Hirschfelde, Jan Minz aus Wildenau, Martin Pesch aus Krefeld

Actua Golf 2 (PS)
Simon Patommel aus Hockenheim, Michael Meissner aus Stuttgart, Franz Hausmann aus Sulzbach-Rosenberg

Motorhead (PS)
Jochen Kaiser aus Ludwigshafen, Karl Bents aus Emden, Fabian Carstensen aus Herford

Cyball Zone (PS)
Maikel Kaufmann aus Gotha, Steffen Christmann aus Frankenthal,
Andreas Sorn aus Mannheim

Atari Arcade Collection (PS)
Andreas Scharf aus Frankenberg, Stefan Anthes aus Rüsselsheim, Martin „StarCraft" Arnold aus Alvaschein

Rampage World Tour (S)
Florian Pettl aus Büchlberg, Jan Bartos aus Wuppertal

W. Gretzky 3D Hockey (N64)
Malte Jansen aus Freiburg, Martin Nörenberg aus Schenkenberg

Masters of Teräs Käsi (PS)
Philipp Woywood aus Kiel, Karl Freimann aus Berlin, Paul Schawinski aus Gemünden, Michael Büter aus Friesoythe, Jan Feiertag aus Mönchweiler

Psygnosis 35mm Filmspule
Paul Baier aus Hannover, Matthias Lang aus Nürnberg, Lars Ruckdeschel aus Tauberbischofsheim, Wolfgang Kronberg aus Berlin, Frank Lemke aus Grossenkneten, Stefan Förster aus Wilnsdorf

Andy Möller-Motion Capture-Ball
Michael Rödel aus Duisburg

handsig. Andy Möller-T-Shirt
Rebecca Tala-Talai aus Frankfurt/M., Bianca Hoff aus Jüchen, Jürgen Breuer aus Mainz

Frankreich 98 (N64)
Thomas Münster aus Hamburg, Guido Hinkelmann aus Freiburg

Frankreich 98 (PS)
Sebastian Meierbüchler aus Karlsruhe, Bastian Schmittner aus Weimar

The Need for Speed 3 (PS)
Peter Frey aus Gerbrunn, Dieter Knoll aus Wiesbaden

ReBoot (PS)
Lorenz Hödelt aus Bremen, Waldemar Storch aus Waldbüttelbrunn

Warhammer: Dark Omen (PS)
Andreas Warmuth aus Karbach, Uwe Löhner aus Rosenheim

Die Gewinner der Deathtrap Dungeon-Kartenspiele werden schriftlich benachrichtigt

Batman & Robin-Nachtrag



Hier der versprochene Nachtrag zu Acclaims Batman & Robin, das wir ja in der letzten Ausgabe nicht endgültig bewertet haben, da die Version noch zu viele Bugs aufwies. Jetzt erreichte uns die finale Version des Action-Adventures und man muß Acclaim loben, sie haben ihre Hausaufgaben gemacht. Die von uns kritisierte, hektische Kameraführung wurde überarbeitet, jetzt schwenkt und zoomt sie, daß es eine wahre Freude ist, Unübersichtlichkeit ade. Bei Kämpfen dreht sich unser jeweiliger Held automatisch in Feindrichtung, und auch der Bildschirmausschnitt wird so eingefangen, daß Ihr jederzeit den Angriffen Eurer Widersacher Herr werden könnt. Zu guter Letzt hat auch die teilweise etwas eckige Grafik einen minimalen Feinschliff erhalten; alles wirkt ein wenig weicher und dynamischer. Daher können wir Euch nun auch das Rating für Batman & Robin nachreichen, das Spiel erhält für Gameplay und Rating eine 8 von 10.

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers
02841-94260
FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
http://www. mlc-moers.de
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION
Finanzierung 12 x 32.-
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
8 Meg Memory Card 99.95
Gamebuster 69.95
Scart/RGB Kabel 19.95

PLAYSTATION EINSTEIGER KIT
PSX Controll Pad + RGB Kabel + 1MEG Memory Card 39.95
PSX Contoller Pad 24.95
Dual Shock Joypad Sony 59.95
Analog Pad Sony 54.95
Laser Gun + Redlight 89.95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
Jetzt auch auslesen von Animationen möglich. 69.95

MULTINORM* CHIP
Der vielfach bewährte jetzt noch besser..... 39.95

V3-RACING WHEEL
129.95

SCORPION LIGHTGUN
Einzigartig PKK Design inklusive Rückschlag
Lieferbar.. 89.95

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Der komplette Multinorm Umbau mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben) Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. 59.95

SONY DUAL SHOCK PAD
Solange Vorrat reicht 39.95

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES - VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

ALUNDRA 94.95
BREATH OF FIRE 3 99.95
PLAYER MANAGER 98 99.95
WAR GAMES 94.95
PREMIERE MANAGER 94.95
ROAD RASH 3D 89.95
GRAN TURISMO 94.95
FORSAKEN 94.95
NEED FOR SPEED 3 94.95
SUPERCROSS J.MC G. 94.95
BATMAN + ROBIN 84.95
FRANKREICH 98 DIE WM 89.95
F1 - RACING 84.95
LUCKY LUKE 94.95
MAN IN BLACK 89.95

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	84.95
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	94.95
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	94.95
Gran Turismo	109.95
Grand Theft Auto	94.95
Horned Owl	104.95
Island of Dr. Moreau	94.95
Int. Super Star Soccer Deluxe	49.95
Judge Dredd	94.95
Klonoa	94.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter`s Edge	104.95
Medievil	94.95
Men in Black	89.95
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 Platinum	49.95
Pandemonium 2	94.95
Parasite	99.95
Pax Corpus	99.95
Pitfall 3D	99.95
Popoulous - The 3rd Coming	99.95
Powerboat Racing	99.95
Reboot	99.95
Risiko	94.95
Riven: Sthe Sequel of Myst	109.95
Road Rash 3 D	94.95
Samurai Showdown 3	84.95
Sign of The Sun	94.95
Skull Monkeys	89.95
Snowracer	99.95
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
Tenchu jp	139.95
Tekken 2	109.95
Tekken 3 dt	109.95
Tekken 3 US	119.95
Tekken Platinum	49.95
Test Drive 4	99.95
The Fallen	99.95
The Note	89.95
Theme Hospital	99.95
Tomb Raider Platinum	49.95
Tomb Raider 2	99.95
Toshinden 3	94.95
Total Driving	99.95
Touring Car Championship	99.95
Viva Football	94.95
WCW vs. The World	104.95
Warcraft II	94.95
Wayne Gretzky Hockey 98	89.95

Breath of Fire 3
US Version..... 109.95

PSX-Lüfter Umbau
Jetzt ist Schluß mit dem ewigen wärmebedingten Animationsruckeln. 49.95



Gran Turismo 94.95



us 119.95

NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für 60 CD`S mit Beschriftungsindex und automatischen Auswurf der CD`s 49.95

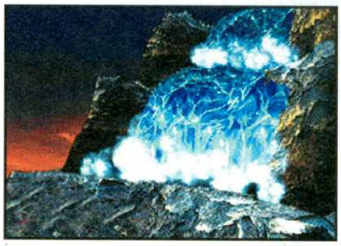
RACING-PAKET
GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... 199.95

Final Fantasy VIII

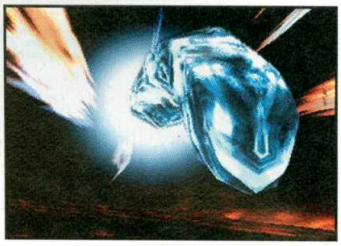
Rollenspiel
Square/PlayStation

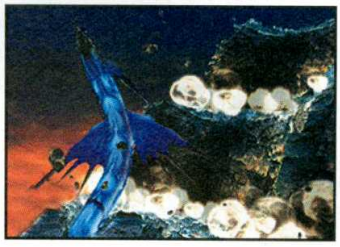
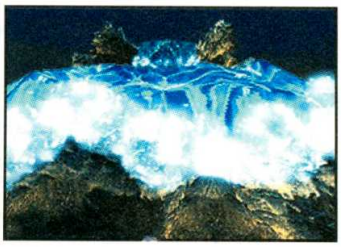
Im Normalfall berichten wir in unseren Softwarenews nur einmal über ein Spiel, Final Fantasy VIII, der Nachfolger des wohl besten Rollenspiels aller Zeiten, ist aber eine kleine Ausnahme wert. Square hat zwischenzeitlich noch etwas aus dem Nähkästchen geplaudert, und wir wollen Euch die neuesten Informationen natürlich nicht vorenthalten. Man kann sich sicher darüber streiten, ob Square mit den Änderungen der Grafik einen Stilbruch begeht, dennoch weiß Final Fantasy VIII bereits jetzt zu gefallen. Ein Teil der futuristischen Elemente wird übernommen, und rund um dieses Gerüst entsteht der voraussichtliche Dreh- und Angelpunkt des Sequels. Futuristic City sieht für ein Videospiel fast zu normal aus: Autovermietungen, stinknormale Restaurants und parkende Autos säumen die liebevoll gezeichneten Straßen, laut Square wird die Stadt aber trotz des unscheinbaren Looks mit einigen Geheimnissen aufwarten können.

Fans der populären Serie werden auf den Screenshots einen alten Bekannten wiedererkennen. Leviathan ist zurück und hat mehr auf dem Kasten als jemals zuvor. Die Bilder zeigen den Einsatz von Leviathans magischen Fähigkeiten, die in diesem Fall harmloses Wasser in eine sintflutartige Welle der Zerstörung verwandeln. Beeindruckend!



BRD-Release: .....Ja

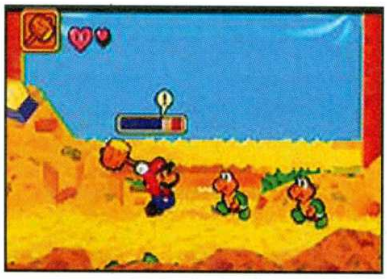



SOFTWARENEWS

Super Mario RPG 2

Rollenspiel
Nintendo/Nintendo 64




Uns ist es bis zum heutigen Tage ein Rätsel geblieben, warum Nintendo und Square-Soft den ersten Teil von Mario RPG (Super Nintendo) niemals offiziell bei uns erschienen ließen. Schade drum, aber vielleicht klappt es ja mit der Fortsetzung. Ähnlich zu Yoshis Story präsentiert sich Mario RPG 2 in einem 2D-Gewand. Laut Nintendo will man aber überaus räumliche Hintergrundgrafiken implementieren, um dem Game trotz fehlender 3D-Engine einen Bilderbuch-artigen Look zu verpassen. Sorry, aber auf den ersten Blick sieht das Spiel bis jetzt nicht viel anders aus als ein durchschnittlicher Super Nintendo-Titel - mal sehen, was sich bis zum Release noch tut. Eine Neuerung gegenüber den meisten anderen RPGs steht aber schon fest: Sämtliche Party-Mitglieder kämpfen ganz von selbst, der Spieler hat keine Möglichkeit, die Aktionen seiner Kumpanen zu steuern. Wir wünschen den Entwicklern bei HAL Laboratories (u.a. verantwortlich für das geniale Revenge of the Gator auf dem Game Boy) viel Erfolg bei der Programmierung der AI...

BRD-Release: .....Fraglich

Gex 3: Revenge of the Gecko

Jump'n Run
Crystal Dynamics/PlayStation





Während Nintendo 64-Besitzer noch immer auf die Umsetzung von Gex 3D warten, darf die PlayStation-Fangemeinde bereits auf den dritten Teil der Gecko-Abenteuer sparen. Primär setzt man bei der Entwicklung von Gex 3: Revenge of the Gecko auf völlig neue Levelarchitekturen, die dem Spieler erneut einiges an Geschick abverlangen dürften. Allzuviel Experimente werden bewußt vermieden, der quirlige Springinsfeld bekommt aber dennoch einige neue Moves und natürlich auch neue Feinde verpaßt. Viel mehr läßt sich derzeit noch nicht über den Nachfolger des genialen Hüpfspektakels sagen, da zum jetzigen Zeitpunkt das Spiel noch nicht einmal zu 20 Prozent fertiggestellt ist.

BRD-Release: .....2. Quartal 1999

LÄNGER LEBEN
MORE HÄRTER SCHLAGEN
GAME SCHNELLER RENNEN
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 GAMEBOYSPIELE



• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILD-SCHIRMGRÖSSE AUF DEEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT 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!

48 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT

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

24 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT

DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD



• 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

8 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT
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.

2 IN 1

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

10 IN 1

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



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

20 IN 1

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com

MasterCard VISA

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.

Harrier 2000

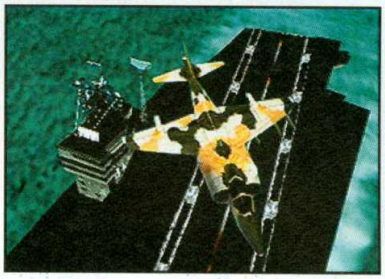
Flug-Simulation

Video System USA/Nintendo 64





Nintendo 64-Freaks dürften dieses Spiel noch unter einem anderen Namen kennen. Unter dem Titel Harrier Jets oder Fights of the UN geistert die Simulation eines Harrier AV-8B-Kampfjets schon seit Ewigkeiten durch die Szene. Nun ist man bei Paradigm Entertainment endlich einen Schritt weiter und präsentierte kürzlich die ersten aussagekräftigen Screenshots. Im Gegensatz zum actionbetonten Wild Choppers setzt Harrier 2000 in ganzer Linie auf Realismus pur, auch wenn für Einsteiger ein „Simple-Modus" integriert werden soll. So muß man besonders das Startmanöver erst verinnerlichen, was wahrlich kein leichtes Unterfangen ist. Wer sich mit Kampfflugzeugen auskennt, weiß, daß der Typ AV-8B zu einem Senkrechtstart in der Lage ist, aber nur wer die Schubkontrolle beherrscht,





startet erfolgreich gen Himmel. Insgesamt gilt es, knapp 50 Missionen zu bewältigen, von einfachen Aufklärungsflügen bis hin zum Ausbomben von feindlichen Gefechtsstationen ist alles an Bord, gleiches gilt im übrigen auch für die Waffensysteme. Von Luft-Boden-Raketen über 17 verschiedene Bomben findet der kleine Pyromane alles vorstellbare. Auch technisch läßt es Paradigm richtig knallen: Harrier 2000 verfügt über die gleiche Engine wie F1 World Grand Prix - die Erfahrung der Pilotwings-Macher macht sich mit großer Wahrscheinlichkeit erneut bezahlt. Exzessives Lightsourcing, das den Jet immer im richtigen Licht erstrahlen läßt, je nach Position zur Sonne. Wenn die Gegnerintelligenz so kompetent umgesetzt wird, wie angekündigt, und man gleichzeitig noch erfolgreich die Nebelschwaden bekämpft, steht Nintendo-Usern endlich wieder ein echter Hochkaräter ins Haus - wenn auch erst Anfang 99, in den USA...

Wir halten Euch auf dem Laufenden.

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

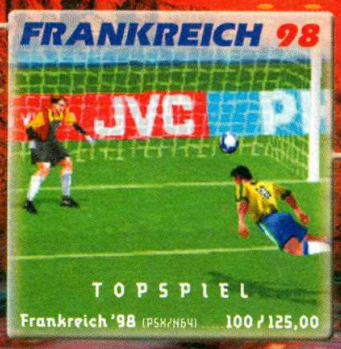
ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

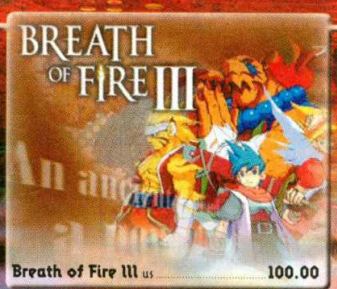
Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation Value Pack	325,00
Playstation + Dualschock	295,00
Dualschock Pad	65,00
Alundra	100,00
Azure Dreams	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (PSX/N64)	100/145,00
Cardinal Syn	90,00
Colin McRae Rally	100,00
Dark Omen	100,00
Dead or Alive	100,00
Deathtrap Dungeon	105,00
Destruction Derby 2	55,00
Diabolo	100,00
Diddy Kong Racing (N64)	95,00
Final Fantasy Tactics us	110,00
Formel Eins '96	50,00
Formel Eins '97	110,00
Forsaken (PSX/N64)	100/135,00
Game Buster (N64/PSX)	105/100,00
G.A.S.P. (N64)	135,00
Gran Turismo	90,00
Heart of Darkness	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
Mission Impossible (N64)	155,00
Mystical Ninja (N64)	145,00
NBA Courtside	100,00
Need for Speed 3	100,00
Ninja Tencu jap	120,00
Pandemonium 2	80,00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105,00
Parasite Eve jap	140,00
Point Blank	100,00
Premier Manager	100,00
Quest 64 (N64)	155,00



Täglich Top-Neuheiten aus:



Ridge Racer Revolution	55,00
Road Rash 3D	100,00
Tomb Raider 2	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier us	110,00
Shadow Gunner	100,00
Shining Force 3 (SAT)	90,00
Soukaigi jap	140,00
Street Fighter Collection (PSX)	105,00
Tactics Ogre us	110,00
Tekken 3 us	110,00
Theme Hospital	100,00
Thunder Force V jap	140,00
Tommi Mäkinens Rally	100,00
Total NBA '98	90,00
Vigilante 8	100,00
WCW vs NWO (N64)	145,00
Wild Arms	100,00
World League Soccer (SAT)	90,00
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 07 11 · 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)

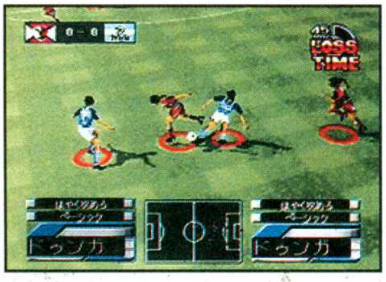
Demnächst auch in Freiburg auf 500 m²

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.

J-League Tactics Soccer

Sportspiel

ASCii/Nintendo 64



Nach der PlayStation-Fußballflut hat nun Zubehörspezialist ASCii ein Fußballspiel für den 64-Bitter angekündigt. Wer einen Blick auf das überragende ISS '98 wirft, sollte annehmen, daß man in einen nahezu aussichtslosen Kampf zieht. Nichtsdestotrotz steckt man eine ganze Menge Arbeit in Deutschlands Volkssport Nummer 1. Das 96 MBit-Modul bietet immerhin einige Features, mit denen die Konkurrenz aus dem Hause Konami oder Electronic Arts nicht mithalten kann. In einem „virtuellen Büro" muß man diverse Management-Aufgaben übernehmen und somit nicht nur den sportlichen, sondern auch den finanziellen Erfolg erreichen. Der Trainer-Part geht auch tiefer in die Materie, als man das normalerweise gewöhnt ist. Um die nötige Fitness zu erreichen, müssen sogar Trainingsspiele absolviert werden. Grafisch setzt man ganz auf Polygongrafik - mit einer vernünftigen Grafikengine sollte dies kein allzu großes Problem darstellen. Sobald J-League Tactics Soccer in Japan erschienen ist, werden wir Euch einen ausführlichen Test liefern, da leider weder eine US- noch eine PAL-Version geplant sind.

BRD-Release: .....Nein

Ogre Battle 3

Strategie

Quest/Nintendo 64



Nun dürfen sich auch Nintendo 64-Besitzer endlich auf „ihr" Ogre Battle freuen. Vom Nachfolger zu Densetsu no Ogre Battle (Super Famicom) und Tactics Ogre (PlayStation) wurden erstmals aussagekräftige Screenshots gezeigt. Noch immer präsentiert sich das Spiel als Mischung aus Taktik- und Rollenspielelementen, die Mode 7-Effekte der 16-Bit-Fassung sind allerdings zwischenzeitlich liebevoll designten Polygonlandschaften gewichen. Als Spieler dirigiert man seine Truppe über das zu durchquerende Areal, bei Sichtkontakt mit Feinden blendet die Kamera stufenlos in einen Isometrik-Look über, in dem die eigentlichen Schlachten stattfinden. Je nach Party-Zusammenstellung (vom Ritter über den Zauberer bis hin zur Hexe oder einem Drachenritter ist jeder erdenkliche Charakter mit an Bord) geht es mit Waffengewalt, Sprengkörpern oder Magie gegen den Feind. Grafisch opulent umgesetzt, begeistert Ogre Battle 3 durch die Vielschichtigkeit der Charakterdarstellungen. Jede Spielfigur ist entweder „brav", „chaotisch" oder „neutral", was sich sehr auf deren Kampfverhalten auswirkt. Die Unterteilung in Stärke, Geschick, Intelligenz und Beweglichkeit gehört heute eh' schon zum guten Ton. Ob das in Echtzeit ablaufende Spiel jemals jenseits von Japan erscheinen wird, ist allerdings äußerst fraglich. Schade, denn dieses Game hat das Potential zur Strategiereferenz.

BRD-Release: .....Nein

Game It!

Titel des Monats Juli (PSX):
Gran Tourismo 89,99

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. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.6.98
* = *noch nicht verfügbar am 10.6.*
N = *Neu!* **P** = *Preisänderung*

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

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	89,99
Nightmare Creatures	79,99
One	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

SONY PSX

Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Ace Combat 2	84,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	89,99
Actua Soccer	39,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas Soccer 2	87,99
Agent Armstrong	74,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Triology	42,99
Alundra*	79,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits	69,99
Atari Arcade Hits 2*	69,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshi 3	74,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Breath of Fire*	87,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	**24,99**
Clocktower	84,99
Colony Wars	79,99
C & C 1	84,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschl.	79,99
Colin McRae Rally	84,99N
Constructor*	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Critical Depth	72,99
Croc	84,99
Monopoly	79,99
Moto Racer	84,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Oly.	99,99
Namco Museum 5	74,99
Nascar 98	79,99
NBA Fast Break	69,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
NBA Pro 98	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Faceoff 97	79,99
NHL Face Off 98	72,99
NHL Hockey 98	84,99
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Nuclear Strike	84,99
Off Road Challenge*	69,99N
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium	42,99
Pandemonium 2	76,99
Panzer General 2	79,99
Parappa the Rapper	69,99
Pax Corpus	84,99
Perfect Assasin	79,99
Perihelian*	79,99
PGA Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
Powerboat Racing	79,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98*	89,99
Pro Pinball Timesh	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rascal	84,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revol.	79,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Pedal	
Drivewheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120	44,99
Memory Card 360	59,99
Memory Card 720	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm US+Jap	**349,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	59,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

SEGA SATURN

Athlete Kings	74,99
Atlantis	84,99
Burning Rangers	74,99
Courir Crisis	74,99
Darius 2	54,99
Daytona USA Championship	79,99
Discworld 2	89,99
Enemy 0	89,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99
Formula Karts	69,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Lost World	69,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	69,99
Mass Destruction	69,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99

NINTENDO N64

Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	89,99 P
Chameleon Twist	114,99
Clayfighter 63 1/3	129,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	114,99
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	119,99
Forsaken	109,99 P
Frankreich 98	129,99
G.A.S.	134,99
GT Racing*	119,99
Hexen	124,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 64	129,99
Lamborghini	139,99
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Multi Racing Ch.	109,99
Mystical Ninja	139,99
Nagano 98	139,99
NBA Courtside	84,99
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	114,99
NHL Breakaway 98	114,99
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	96,99P
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tetrisphere	84,99
Tonic Trouble	124,99
Top Gear Rally	129,99
Turok	94,99
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. NWO	139,99
Wetrix	99,99
Yoshis Story	84,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cy Ball Zone*	79,99
Dead of Alive*	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Plat.*	39,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98*	89,99
Frogger	69,99
G-Police	69,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Golden Goal	84,99
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Platinium	39,99P
International Track & Field	39,99
Jersey Devil	84,99
Jet Rider 2*	79,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Magetslayer*	79,99
Magic the Gathering	74,99
Marvel Sup. Heroes	79,99
Masters of Teräs Käsi	79,99
Match Day 3*	89,99
MDK	79,99
Mechwarrior 2	44,99
Medievil*	79,99
Megaman X3	74,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade Greatest Hits 2*	89,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D*	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Plat.	39,99
Spawn	74,99
Spice World*	42,99
Street Fighter Coll.*	74,99
Street Fighter EX	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat. McG *	79,99
Super Match Socc.*	74,99
Super Pang Coll.*	89,99
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tekken 2 Plat.*	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tenka Lethal Force	84,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Thrill	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Plat	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total Driving	79,99
Total NBA 98*	74,99
Transport Tycoon	74,99
Treasures o.t. Deep*	79,99
Twisted Metal World Tour	79,99
Ubik*	84,99
V-Rallye	79,99
Vandal Hearts	84,99
Vigilante*	89,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VMX Racing	84,99
VR 3000*	79,99
VR Pool	74,99
Warcraft 2	84,99
War Games*	89,99
Warhammer 2	89,99
Wayne Gretzky 98*	74,99
WipEout 2097	39,99
World Rallye Ch. T. Makinen*	79,99
World L. Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
NBA Action 98	69,99
NBA Live 98	89,99
NHL Hockey 98	69,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	119,99
Panzer Drag. Saga	74,99
Resident Evil	79,99
Riven*	74,99
Saturn Bomberman	69,99
Scorcher	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	79,99
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Shining Force*	74,95
Sky Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	84,99
Steep Slope Sliders	79,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead incl. Gun	74,99 109,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	79,99
Torico (Gekka Mugentan)	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtual Oh	79,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	69,99
World L. Soccer	74,95
World Series Baseball 2	69,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer 97, SegaRally)	399,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,99
6-Spieler-Adapter	69,99
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD Betriebssystem	44,99
Cordless Pad 2x	119,99
Virtua Stick	79,99
Spieleberater Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99

N64 HARDWARE

N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 · 08382/71255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497

Dead in the Water

3D-Action
ASC/PlayStation



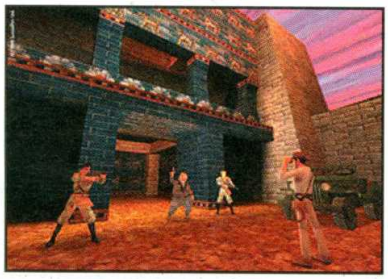
Twisted Metal auf dem Wasser - so läßt sich Dead in the Water von ASC, den One-Machern, am allerbesten beschreiben. Mit Booten jagt man sich in einer 3D-Meereslandschaft, immer darauf bedacht, möglichst viel Schaden anzurichten. David Klein, Präsident von ASC: „Mit seinen lustigen Charakteren und purer Nahkampf-Aktion ist Dead in the Water in Sachen Gameplay derart faszinierend, daß die Spieler sofort in seinen Bann gezogen werden." Aha! Zumindest sehen die ersten Bilder schon einmal sehr vielversprechend aus, dank zahlreicher Waffensysteme dürfte auch längerfristig für Spielspaß gesorgt sein. Mehr von diesem abgedrehten Spiel in einer der nächsten Ausgaben, bis dahin könnt Ihr ja noch mit Eurer Luftmatratze den örtlichen Badesee unsicher machen. Aber nicht vergessen: der Tod im Wasser kommt oftmals schneller, als einem lieb sein kann...

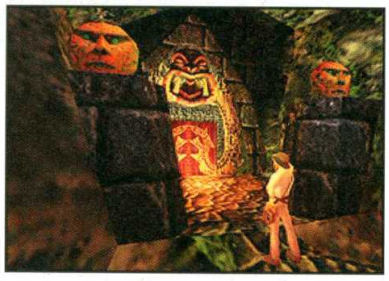
BRD-Release: .....Ja

SOFTWARENEWS

Indiana Jones and the Infernal Machine

Adventure
LucasArts/PlayStation





Gerüchteweise wird das dritte Adventure von Indiana Jones diesmal auch auf Konsole erscheinen. Für die Spieler wäre dies mit Sicherheit eine Offenbarung, bleibt also abzuwarten, ob LucasArts die konsolenfeindliche Haltung endlich ablegt und über seinen Schatten springt.

Im Gegensatz zu dem erfolgreichen Vorgängern (Indiana Jones and the last Crusade und Indiana Jones: The Fate of Atlantis) wird es sich diesmal nicht um ein Point&Click-Adventure im klassischen Stil handeln. Vielmehr schwingt Indy seine Peitsche in einem 3D-Action-Adventure. Das Spiel versetzt einen in das Jahr 1947. Die Russen suchen nach Teilen für die Infernal Machine, um damit ein Dimensionstor zu öffnen. Da man natürlich finstere Hintergedanken hegt, bleibt es mal wieder an Indy hängen, den Tag und die Welt zu retten. Das Abenteuer führt einen durch die verstrickten Machenschaften des CIAs, traditionell in jeden Winkel der Erde und sogar zu den Resten vom Turmbau zu Babel. Die Screenshots stammen noch vom PC, vielleicht können wir Euch aber schon bald erste Eindrücke der PlayStation-Fassung vermitteln. Bis dahin heißt es warten und beten...

BRD-Release: .....Schau 'mer mal!

Pac Man 3D

3D-Jump'n Run
Namco/PlayStation





Namco gönnt Paul Phoenix und Anna Williams den wohlverdienten Urlaub und holt statt dessen Good-old Pac Man wieder aus dem Ruhestand zurück. Ganz im Sinne der „Laß' uns alles noch mal in 3D machen"-Welle muß der gelbe Held neue Abenteuer in einer Echtzeit-Umgebung durchleben. Allerdings hat das Videospiel-Urgestein nicht immer absolute Bewegungsfreiheit. Je nach Level geht es einmal in einer klassischen Seitenperspektive, dann wieder in einem 3D-Labyrinth auf die Jagd nach den gelben Kugeln. Noch immer winken beim Einsammeln von Früchten Bonuspunkte, und noch immer muß man sich vor den nervigen Geistern in acht nehmen. Um die Atmosphäre zumindest akustisch beizubehalten, hat Namco für die Soundeffekte auf die klassischen Geräusche des Originals zurückgegriffen. Den besten Eindruck hinterließ bei dieser frühen Version die imaginäre Kamera: Bewegt sich Pac Man ins Bild hinein, so ändert sich die Perspektive immer ganz im Sinne der Übersicht. Trotzdem, ein Mario 64-Feeling konnte bei weitem noch nicht erreicht werden. Sobald eine neue Version vorliegt, gibt es mehr über Pac Man 3D. Übrigens, was passiert eigentlich, wenn Pac Man irgendwann mal satt ist?

BRD-Release: .....Ja

Rally de Africa

Rennspiel
Prism Arts/PlayStation





Nach Colin McRae, V-Rally und Tommi Mäkkinen steht der nächste Rallyetitel kurz vor der Veröffentlichung. In Japan legt Prism Arts gerade an die Fertigstellung von Rally de Africa letzte Hand an. Das Renngeschehen findet ausschließlich im fernen Afrika statt, wo es auf Sandpisten, in Sumpfgegenden und felsigen Gebirgspässen auf Rekordjagd geht. Im Gegensatz zur Referenz Colin McRae geht das Starterfeld gleichzeitig ins Rennen, spektakuläre Crashs und waghalsige Überholmanöver stehen also an der Tagesordnung. Der Ausflug ins Grüne erweist sich jedoch nicht immer als hinderlich, manchmal gibt es jenseits der Streckenbegrenzung hilfreiche Abkürzungen zu entdecken, die wertvolle Sekunden in der Endabrechnung ausmachen können. Das komplette Rallye-Geschehen wird in drei Klassen untergliedert, und zwar K (660cc), A (2000cc) und S, die ganz ohne Beschränkungen auskommt. In Japan erscheint das Dual-Shock-kompatible Spiel im September, ein Deutschlandrelease ist aufgrund der hochklassigen Konkurrenz eher unwahrscheinlich.

BRD-Release: .....Nein

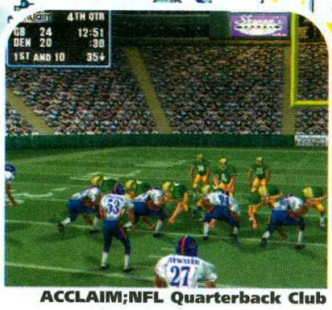


Das war er also, der Saisonhöhepunkt 1998, und eigentlich war er gar nicht so langweilig, wie man es im Vorfeld erwartet hätte. Die E3-Messe in Atlanta hatte zwar nicht allzu viele echte Überraschungen auf Lager, bot jedoch genügend neue Soft- und Hardware, um ausreichend Futter für Spekulationen über die Weiterentwicklung des Marktes zu liefern.
Die Highlights hätten eigentlich Segas Dreamcast und Nintendos 64DD sein sollen, doch, um es gleich zu sagen, diese beiden Namen spielten keine der Hauptrollen auf der E3.
Das "Fast"-Überraschungspiel von Rare, Perfect Dark, war eines der Hauptmessegespräche, gleiches galt für Thrill Kill von Virgin, das allerdings aufgrund seiner unglaublichen Brutalität von sich Reden machte. Welche Spiele sonst noch vorgestellt wurden bzw. aus der Masse hervorstachen, lest Ihr auf den nächsten Seiten.

Stop messing around!
Atlanta 98
Electronic Entertainment Expo
27.5. - 30. 5.98

Götz Schmiedehausen

acclaim


ACCLAIM;NFL Quarterback Club


ACCLAIM;NFL Quarterback Club


ACCLAIM;Shadowman

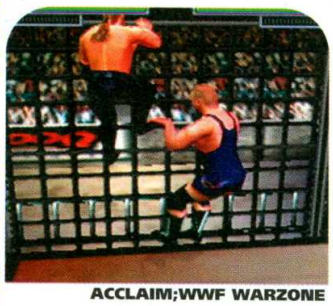

ACCLAIM;Shadowman

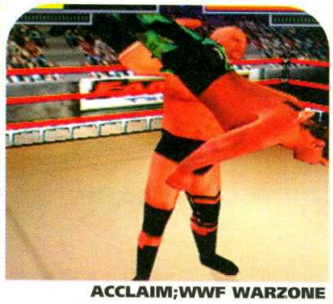
Am Acclaim-Stand gab sich wie gewohnt die Sportprominenz die Türklinke in die Hand. Motorradweltmeister Jeremy McGrath, Atlanta Braves Outfielder Ryan Klysko, WWF-Wrestler HHH bzw. die Headbanger sowie Green Bay Packers Quarterback Brett Favre waren nur einige der Persönlichkeiten, die man um ein Autogramm bitten durfte.

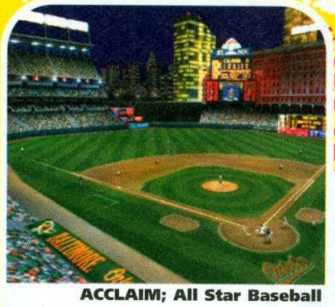
Im Hinterzimmer stellte Turok-Mastermind David Dienstbier sein Turok 2 vor, wobei er schon einige der Verbesserungen gegenüber dem ersten Teil demonstrieren konnte (mehr dazu im Turok 2-E3-Preview).

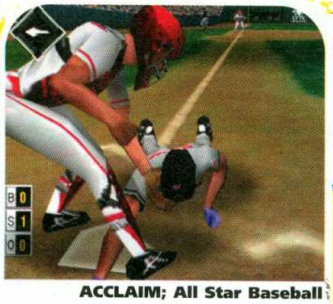
Laut Acclaim wird **SHADOWMAN** das wichtigste Produkt der Firma im kommenden Weihnachtsgeschäft werden. Auf der Messe war allerdings nur ein selbstlaufendes Filmchen zu erblicken, das der Öffentlichkeit die Engine des N64-Spiels demonstrieren sollte. Shadowman basiert auf dem gleichnamigen Acclaim Comic. Die Hauptfigur Mike LeRoi aus New Orleans, der frühere High School-Lehrer und heute passionierte Killer, wird in einen Strudel aus Voodoo und Magie gezogen. Sobald er die Maske eines Hohepriesters anzieht, wird er zum Shadowman. Das 3D-Action-Adventure wird aus der Third Person-Perspektive dargestellt und benutzt eine brandneue Grafikengine namens VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain) der Iguana Studios England, die die Darstellung großer Grafiklandschaften ohne Nebeleffekt ermöglichen soll. Unabhängig vom Videospiel soll angeblich Paramount Pictures Interesse an den Filmrechten des Stoffes angemeldet haben.

Acclaims Actionracer **EXTREME-G** geht ebenfalls in die Verlängerung. Das weltweit von der Presse bejubelte, jedoch später stark kritisierte Rennspiel enthält 35 neue Strecken, eine doppelt so schnelle Engine, schlauere Gegner und viele andere Verbesserungen. Auf der Messe war nur eine ziemlich aussagelose Spielengine zu sehen, die ein noch sehr langsames Fahrzeug über eine breite, jedoch stark vernebelte Piste führte. Laut Acclaim befindet sich extreme-G 2 noch in der Frühphase der Entwicklung.


ACCLAIM;WWF WARZONE


ACCLAIM;WWF WARZONE


ACCLAIM; All Star Baseball


ACCLAIM; All Star Baseball

Bei uns ist der Hype noch nicht ausgebrochen, in den Staaten hingegen sind die Simpsons oder Beavis & Butthead mittlerweile fast schon kalter Kaffee. **SOUTH PARK** (N64, PS) heißt eine Cartoon-Serie mit einigen glotzäugigen Kugelköpfen auf winzigen Körpern, deren extrem schwarzer Humor für gigantische Einschaltquoten sorgt. Acclaim hatte noch kein Spielprinzip vorzuweisen, ließ aber zur Belustigung der Nichtamerikaner ein South Park-Video am Messestand laufen.

Die Acclaim Sports-Reihe stützt sich auf die drei beliebtesten Sportarten der Amerikaner, American Football (**NFL QUARTERBACK CLUB '99**), Baseball (**ALL STAR BASEBALL '99**) und Basketball (**NBA JAM '99**). Alle drei Spiele laufen auf dem N64 im Hi Res-Modus (640x480) und verstehen sich als Simulation. Auch NBA Jam '99 hat sich vom relativ abgelutschten 2-On-2-Thema abgewendet und hatte in puncto Optik die Nase vor jedem anderen Basketballspiel vorn. Alle drei Spiele kommen exklusiv für das Nintendo 64.

Die inzwischen fast fertige Version von **WWF WARZONE** (PS, N64) läßt auf ein wirklich fantastisches Wrestlingspiel schließen. Neben der Spielbarkeit gefiel vor allem die Möglichkeit, eigene Wrestler nach allen Regeln der Kunst selbst zu bauen.


ACCLAIM;extreme g 2


ACCLAIM;extreme g 2

acclaim

Neben Sega und Eidos erhält Capcom die Auszeichnung „Stand mit den größten Nervensägen, die den ganzen Tag hysterische und scheinbar fachfremde Trottel durch das Werfen von T-Shirts und dem Brüllen unverständlicher Slogans zu einer undurchdringlichen Masse mitten im Weg vereinigten". Auf einer Videoleinwand wurde die neueste Prügelspielkollektion angespielt, doch neben der Software war der offizielle Deal mit Nintendo, alle erfolgreichen PlayStation-Spiele auch für Nintendo 64 umzusetzen (**RESIDENT EVIL, STREET FIGHTER MEGA MAN**) im


CAPCOM; Darkstalkers 3


CAPCOM; Darkstalkers 3

accolade



ACCOLADE;Test Drive 5



ACCOLADE;Test Drive Off-Road 2



ACCOLADE;Test Drive 5



ACCOLADE;Test Drive Off-Road 2

Die Firma Accolade vertreibt ihre Produkte in Deutschland über Electronic Arts. Man entwickelt ausschließlich für PlayStation und PC. Der Nachfolger von Test Drive 4 (7/10 in FG 1/98) heißt logischerweise **TEST DRIVE 5**. Die Anzahl der Autos wurde von 17 auf 28 aufgestockt, darunter vierzehn zeitgemäße und vierzehn „historische" Fahrzeuge. Die 3D-Engine wurde zugunsten einer höheren Auflösung überarbeitet, über die Spielbarkeit kann man noch wenig aussagen. Ein besonderes Feature ist die Möglichkeit, als Fahrer eines Polizeiwagens Verkehrsrowdys zu verfolgen. Die insgesamt 17 Strecken sind weniger Rundkurse als vielmehr zusammenhängende Landstraßen, ähnlich wie bei der Need for Speed-Reihe.



ACCOLADE;Starcon



ACCOLADE;Starcon

Eine weitere Rennspielfortsetzung ist **Test Drive Off-Road 2**, den ersten Teil stellten wir Euch im Juni 1997 mit 7/10 vor. Hier wurde ebenfalls an der vorhandenen Engine herumgeschraubt. Man besteigt hochbereifte Geländewagen und schürt durch sechs Off Road-Strecken, wobei der Unterboden die beliebten Elemente wie Sand, Schnee, Wasser auf Hügeln, in Gräben oder auf Straßen aufweist.

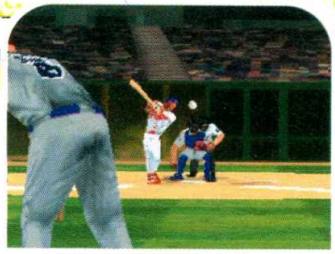
Die inzwischen wieder abflauende Snowboardwelle soll im Oktober mit **BIG AIR** in eine weitere Runde gehen. Die Entwickler der Test Drive-Reihe Pitbull Syndicate setzen auf Bewährtes und liefern ein Snowboardspiel mit Half Pipe, Slalom und Sprungschanzenwettbewerb. Via Split-Screen können auch zwei Spieler zum Pad greifen. Der erste Eindruck ließ weder auf einen totalen Flop noch auf einen potentiellen Hit schließen.



ACCOLADE; Big air



ACCOLADE; Big air



ACCOLADE; Hardball 6

Auf dem PC gibt es die Star Control-Serie schon seit Anfang der Neunziger. Der aktuelle Teil mit dem originellen Namen **STARCON** entführt auch PlayStation-Spieler in ferne Galaxien. Dort wird innerhalb einer Storyline à la Wing Commander bei Weltraummissionen gekämpft, um die ausgewählte Alienrasse zur Allmachtsherrschaft zu führen. Die Grafik wird aus der Third Person-Perspektive dargestellt, wobei man mittels Split-Screen auch gegeneinander angetreten werden kann.

Die Baseball-Simulation **Hardball 6** ist zwar für den deutschen Markt kaum interessant. Fans sei gesagt, daß hier sowohldie Lizenz der MLB als auch der MLBPA vereinigt wurden, zudem kann man historische Teams und Spieler wie Babe Ruth wiederauferstehen lassen. Hardball 5 gehört zu den absoluten Baseball-Highlights, deshalb kann man von der Fortsetzung nichts anderes als einen absoluten Knaller erwarten.

accolade

capcom

Blickpunkt des Interesses. Die vorgestellten Titel waren alle noch für die PlayStation.

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE enstammt der Spielhalle und ist ein 3D-Prügler mit vierzehn Polygonkämpfern. Die Akteure sind Schüler an sechs verschiedenen japanischen Schulen und jeder besitzt diverse Special Moves sowie Kombos. Rival School ist der heißeste Anwärter auf das Street Fighter-Erbe, obwohl mit dem Automaten Street Fighter EX 2 gezeigt wurde, daß man hier ebenfalls nichts anbrennen läßt.

Ein weiteres Beat'em Up wird **DARKSTALKERS 3** sein, das allerdings noch immer auf die klassische 2D-Engine zurückgreift. In Deutschland konnte man sich nicht sonderlich mit den Vorgängern anfreunden, in Japan jedoch dominierte Darkstalkers lange Zeit die Verkaufscharts. Achtzehn neue und bekannte Kämpfer stehen am Start, abgesehen von aktualisierten Animationen und farbenprächtigen Hintergründen sind keine Überraschungen enthalten.

Ein Cross Over der erfolgreichen Puzzle Fighter-Serie heißt **Pocket Fighter**. Die recht gestauchten Charaktere aus Street Fighter und Darkstalker können hier innerhalb eines Prügelspiels gegeneinander antreten. Die zwölf Kämpfer müssen während der Kämpfer versuchen, die Gems (Edelsteine) der Gegner an sich zu bringen, um auf diese Weise den Kampf zu



CAPCOM; Rival Schools



CAPCOM; Rival Schools



CAPCOM; Rival Schools

capcom

gewinnen.
Völlig artfremd für Capcom ist **FREESTYLE BOARDIN' 99**, ein Snowboardspiel für die PlayStation. Auf acht verschiedenen Kursen kann man lustige Abfahrten oder halsbrecherische Stunts mit dem Board unternehmen. Übliche Features wie Split Screen, Half Pipe oder Free Style sind auch enthalten.
Unter dem Label Capcom Generations bringt Capcom drei Classic-Titel auf einer CD auf den Markt. Die erste Kollektion wird jedoch aus Gründen des Jugendschutzes nicht in Deutschland erscheinen, denn die Reihe heißt Capcom **GENERATIONS: 1942** und enthält die indizierten Ballerspiele 1942, 1943 und 1943 ENHANCED.
Des weiteren gibt es Capcom **Generations: Ghouls'N Ghosts** mit Ghouls'N Goblins (Arcade), Ghouls'N Ghosts (Mega Drive, Arcade) und Super Ghouls 'N Ghosts (Arcade).



CAPCOM; Freestyle Boardin'99



CAPCOM; Freestyle Boardin'99

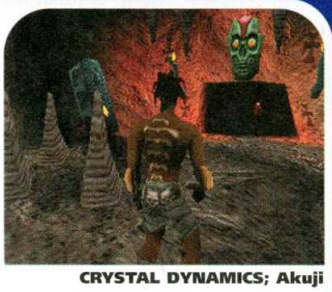

CRYSTAL DYNAMICS; Gex 64

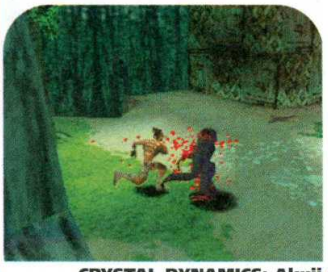


CRYSTAL DYNAMICS; Gex 64

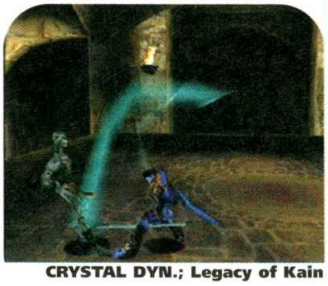
ert den Polygonen-Untoten aus der Third Person-Perspektive, wobei man sich auf den ersten Blick an Nightmare Creatures oder Tomb Raider erinnert fühlt, jedoch in allerhöchster Grafikauflösung. Die Handlung wird durch nahtlos ins Geschehen übergeblendete FMVs weitergeführt; zwanzig verschiedene Feindcharaktere, davon allein zehn unterschiedliche Vampirklassen sind enthalten. Elf Bosscharaktere erwarten Euch zum Kampf und können mit verschiedenen Aggregatszuständen wie Wolf, Fledermaus usw. sowie verschiedenen Waffen bekämpft werden.
AKUJI: THE HEARTLESS erzählt die Geschichte des Jungen Akuji, der an seinem Hochzeitstag von seinem Bruder Orad ermordet wird. Orad, ein mächtiger Voodoo-Priester, reißt Akujis Herz heraus und verbannt ihn damit in die höllischen Regionen der Unterwelt. Um zu entkommen, muß Akuji seine Ahnen beschwören, und überhaupt, die Story erinnert ja kaum an den ersten Legacy of Kain-Teil (Hallo, Crystal Dynamics???). Es handelt sich um ein Third Person-Action-Adventure mit herrlich düsterer und detailreicher Grafik, die zeigt, daß Crystal Dynamics die PlayStation sehr gut zu programmieren weiß.
Ein 3D-Strategiespiel für einen oder zwei Spiel erwartet uns mit **THE UNHOLY WAR**. Da man Strategiespiele auf Messen (ähnlich wie komplexe Adventures) nur schwer anspielen kann, muß ich trotzdem sagen, daß allein schon die vom Team demonstrierten Fähigkeiten des Spiels beeindrucken konnten. Man schickt ähnlich wie in Wargames oder Return Fire verschiedene Hi Tech-Armadas aufeinander los, jedoch scheinen die taktischen Varianten noch weitaus komplexer zu sein als bei den erwähnten Produkten.
Die Crystal Dynamics-Produkte werden in Deutschland über Take 2 vertrieben.

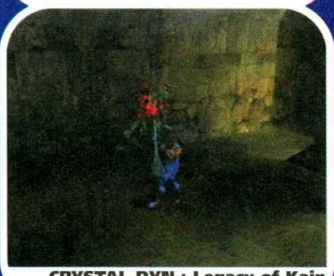
Die in San Francisco ansässige Firma Crystal Dynamics machte sich vor allem durch die Tatsache einen Namen, als einziges Softwarehaus mit dem 3DO gut Kohle gemacht zu haben. Auf der PlayStation machte man zuletzt mit Legacy of Kain, der Pandemonium-Serie und Gex 3D eine gute Figur. Erschreckend erbärmlich und ein Armutszeugnis für das Nintendo 64 scheint aber **GEX 64** zu werden. Die farbarmen Texturen auf platten Polygonenoberflächen scheinen mit jeder Bewegung des Geckos zu schreien: „Hilf mir, Herr Miyamoto, die machen hier nur Scheiß mit mir..." Die spielbare Version, die man begutachten konnte, offenbarte gewisse Schwierigkeiten und Unschönheiten, die zwangsweise auftreten, wenn man ein komplexes CD-Rom-Spiel auf Modulgröße konvertieren möchte. Selbst wenn man die Probleme in den Griff bekommt, die vielen Sprüche des Geckos sowie die hervorragenden FMV-Sequenzen werden wohl der Schere zum Opfer fallen müssen.
Optisch spektakulär und ohne Reminiszenz an den 2D-Vorgänger präsentierte sich **LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER**. Die Fortsetzung des Vampir-Epos wurde storytechnisch 1000 Jahre in der Zukunft angesiedelt. Ihr übernehmt die Rolle von Kains Vampirnachfolger Raziel, einem extrem mächtigen Blutsauger ohne Mitleid. Ihr steu-


CRYSTAL DYNAMICS; Akuji


CRYSTAL DYNAMICS; Akuji


CRYSTAL DYNAMICS; Akuji


CRYSTAL DYN.; Legacy of Kain


CRYSTAL DYN.; Legacy of Kain


CRYSTAL DYN.; Legacy of Kain



CRYSTAL DYN.; The Unholy War



CRYSTAL DYN.; The Unholy War

crystal dynamics

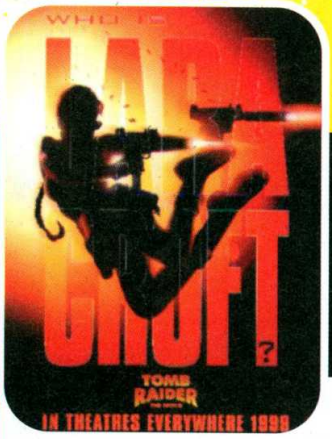
cryo



CRYO; dreams

Die französische Firma Cryo tauchte erstmals im Konsolenbusiness auf, hat allerdings gleich einen potentiellen Tophit im Programm. Ein glücklicher Umstand ergab, daß das 3D-Action-Spiel **VIRUS**, von dem auf der Messe nur eine FMV-Sequenz zu sehen war, parallel von Paramount Pictures verfilmt wird. Hintergrund ist die Comic-Lizenz von Dark Horse, die von beiden Firmen genutzt wird. Die Geschichte dreht sich um eine Polizistin, die mit Mordopfern konfrontiert wird, die bspw. anstelle von Armen Maschinenimplantate besitzen. Durch einen Virus greifen Maschinen Menschen an und versuchen, sich mit ihren Körpern zu vereinigen. Virus ist an die Resident Evil- bzw. Tomb Raider-Reihe angelehnt.

DREAMS stellt nicht die PlayStation-Umsetzung des Sega-Hits dar, obwohl man hier auch als fliegender Mensch durch die Botanik brettert. Vielmehr ist es die Konsolenkonvertierung eines PC-Spiels um einen jungen Mann mit eigenartiger Haarfrisur, der sich durch eine 3D-Landschaft bewegt, Feinde kaputtmacht und magische Fähigkeiten hat. Besonders ausgereift wirkte das Ganze noch nicht, jedoch war die Messe-Version noch im Rohstadium.



eidos

Die Überraschung war kaum zu ertragen. Lara Croft feiert ihre triumphale Rückkehr mit **TOMB RAIDER III**! Abgesehen davon, daß es ein paar neue Bewegungen und neue Level gibt, die Grafik etwas verbessert wurde und der Spieler zwischen vier Handlungssträngen auswählen kann, hat sich eigentlich nichts geändert, weshalb ich die Absenz eines ausführlichen Previews zugunsten eines brandneuen Games hiermit entschuldige.

NINJA dürfte mittlerweile auch keine unbekannte Größe mehr sein. Das 3D-Action-Adventure aus der Third Person-Perspektive sieht von Auftritt zu Auftritt überzeugender aus. Durch zahlreiche Rollenspielelemente wie z.B. magische Sprüche sowie ähnlich intelligenter Kameraführung wie bei Tomb Raider könnte Core erneut der ganz große Wurf gelingen.

Mit etwas Glück wird **OMIKRON: THE NOMAD SOUL** noch in diesem Jahr erscheinen, allerdings erst zum Weihnachtsgeschäft. Das Real Time Action Adventure ist in einem Paralleluniversum angesiedelt, in dem ein Dämonenfürst versucht, die Seelen der Einwohner der Stadt



EIDOS; Tomb Raider III



EIDOS; Tomb Raider III

Omikron zu stehlen. In der Rolle einer recht variablen Seele schlüpft Ihr immer wieder in andere Körper und versucht, das Vorhaben zu verhindern. Man kann sowohl aus der Third Person- als auch aus der First Person-Perspektive spielen, wobei man sowohl durch das komplexe Straßensystem mit jedem beliebigen Fahrzeug fahren, als auch die Gebäude erkunden kann.

Manchmal begegnen einem selbst noch im Strudel der aberhundert Spiele noch ein paar versteckte Skurrilitäten, die ob ihrer völlig kaputten Spielidee im Gedächtnis haften bleiben. **VERMIN** läßt sich grob als 3D-Dig Dug beschreiben. Der Spieler gräbt sich durch den Körper fieser Aliens, kämpft gegen dessen Abwehrkörper und schießt sich auch mal den Weg frei. Ein herrlicher Spaß, der mit Sicherheit auch aufgrund der guten Grafik und der witzigen Rahmenhandlung Käufer finden wird.

Die 3D-Engine der Programmierer von **URBAN CHAOS** konnte wirklich beeindrucken. Die Bewegung jedes herumfliegenden Blattes oder aber der realistischen Sternenkonstellationen sind nur nette Randdetails, die hier eingebaut wurden. Zudem soll hundertprozentige Bewegungsfreiheit innerhalb der 3D-Landschaft möglich sein, d.h., man kann die öffentlichen Verkehrsmittel benutzen, jedes Gebäude erkunden etc. Worum es bei Urban Chaos geht, ist noch ein wohlgehütetes Geheimnis.

Das Strategiespiel **WARZONE 2100** rutschte in letzter Minute noch ins PlayStation-Programm von Eidos. Die kurze Vorführung des Hauptprogrammieres ergab ein Spiel im Stile von Command & Conquer, welches in der Zukunft angesiedelt ist. Wie gut die 3D-Grafik vom PC zur PlayStation konvertiert werden wird, ist noch unklar.

Über **FIGHTING FORCE 64** kann man eigentlich noch gar nichts sagen. Das Spiel sieht augenblicklich genauso aus wie die PlayStation-Version, soll aber laut Eidos komplett unterschiedlich zur CD-Rom sein.



EIDOS; Urban Chaos



EIDOS; Urban Chaos



EIDOS; Ninja



EIDOS; Ninja



EIDOS; Omikron



EIDOS; Vermin

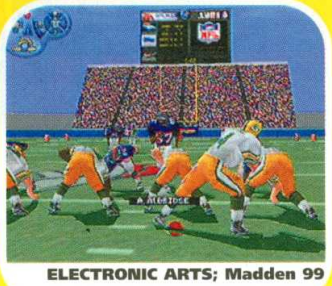
electronic arts



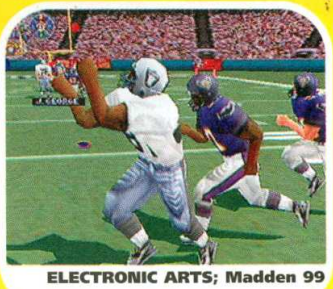
ELECTRONIC ARTS; L.A.P.D. 2100



ELECTRONIC ARTS; L.A.P.D. 2100



ELECTRONIC ARTS; Madden 99



ELECTRONIC ARTS; Madden 99



ELECTRONIC ARTS; Moto Racer 2



ELECTRONIC ARTS; Moto Racer 2



ELECTRONIC ARTS; Nascar 99



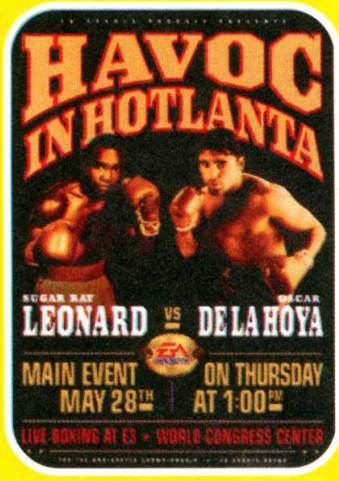
ELECTRONIC ARTS; Nascar 99



ELECTRONIC ARTS;NBA Live 99



ELECTRONIC ARTS;NBA Live 99



Am 28.5. versammelte sich fast die Gesamtheit der Messebesucher rund um den EA Sports-Stand, denn dort war ein Boxkampf zwischen WBC Weltergewicht-Champion Oscar De La Hoya und Ex-Weltmeister Sugar Ray Leonard angesetzt. Die Erwartungen auf eine harte Auseinandersetzung wurden zwar nicht enttäuscht, jedoch krabbelten die Fighter nur in den Ring, um Joypads in die Hand zu nehmen und das brandneue **KNOCKOUT KINGS** von Electronic Arts zu spielen (siehe E3-Special-Previews).
Eine nette Überraschung am Rande war **MOTO RACER 2** (PlayStation), welches kurz angespielt werden konnte. Eine butterweiche 3D-Engine kombiniert mit einer exzellenten Steuerung machten einen sehr guten positiven ersten Eindruck aus. Das Spiel enthält neben 30 neuen Kursen einen Streckeneditor und verbesserte Grafik gegenüber dem ersten Teil.

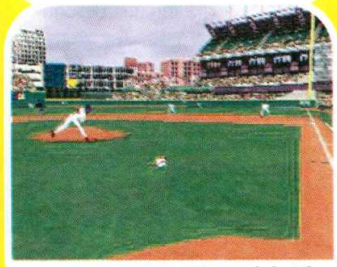
Im Jahr 2200 werden verschiedene Gebiete von Los Angeles von terroristischen Banden kontrolliert, demzufolge hat sich gegenüber heute nichts geändert. Doch in der Zukunft gibt es die **L.A.P.D. 2100**, eine Polizeieinheit, die über Luftkissenfahrzeuge, die sich in Mechs verwandeln können, Plasma-Raketen und wenig Skrupel verfügt. Eure Aufgabe besteht darin, in die Bandengebiete einzudringen und die Anführer auszuschalten. Die 3D-Engine, die das Geschehen aus der isometrischen Draufsicht darstellt, erinnert ein wenig an Bullfrogs Syndicate Wars, allerdings sind die Lightning Effekte spektakulärer und die Auflösung ist höher.
EA Sports ließ es sich ebenfalls nicht nehmen, erneut Updates zu den aktuellen Sportspielen vorzustellen. **FIFA 99** wurde allerdings noch nicht vorgestellt, das wäre auch ein bißchen viel des Guten gewesen. Da man letztes Jahr außer in den Bereichen Golf, Baseball, American Football und NASCAR alle Referenz-Titel eingeheimst hat, wird es sich bei den Neuauflagen wohl nur um marginal verbesserte Spiele handeln. Im Programm befinden sich der PGA-Nachfolger **TIGER WOODS 99** (PlayStation), die grafisch verbesserte Eishockey-Simulation **NHL 99**, das schon wieder beeindruckende **NBA LIVE 99** (N64, PlayStation), der ewig junge **MADDEN 99** (N64, PlayStation), das hierzulande leider recht unbekannte **TRIPLE PLAY 99** (PlayStation) und das ebenfalls schon im letzten Jahr verschmähte **NASCAR 99** (N64, PlayStation).



ELECTRONIC ARTS; NHL 99



ELECTRONIC ARTS; Tiger Woods



ELECTRONIC ARTS Triple Play

fox interactive



FOX INTERACTIVE; Alien R.



FOX INTERACTIVE; Alien R.



FOX INTERACTIVE; X-Files



FOX INTERACTIVE; X-Files

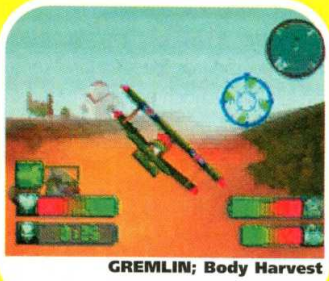
Am Stand der Fox drehte sich alles um **X-FILES** (PlayStation), immerhin besuchte Gilian Anderson, besser bekannt als Dana Scully, den Stand, um für exzessives Schlangestehen für ein Autogramm zu sorgen. Das Spiel selbst ist eine Art interaktiver Film, der extra gedreht wurde und vier Stunden lang ist. Ihr könnt die Handlungsstränge durch Eure Eingriffe verändern.

Die meisten PlayStation-Produkte von Fox Interactive bzw. Fox Sports werden in Europa über Gremlin veröffentlicht, während **ALIEN RESURRECTION: THE GAME** diesmal nicht von Acclaim, sondern von Electronic Arts in deutsche Spielerhände gelegt wird. Ähnlich wie bei der Resident Evil-Reihe verfolgt man das Geschehen aus der Third Person-Perspektive und steuert einen von fünf Protagonisten des jüngsten Alien-Films durch die verschlungenen Gänge des Raumschiffes Auriga, das von Aliens besetzt worden ist. Die englische Entwicklerfirma Argonaut wird vorraussichtlich noch bis Herbst am neuesten Alienspiel sitzen, welches insgesamt 13 Level haben wird.

gremlin



GREMLIN; Body Harvest



GREMLIN; Body Harvest



GREMLIN; Buggy



GREMLIN; Buggy



GREMLIN; N2O



GREMLIN; N2O

Nach dem einigermaßen ernüchternden Reviews der Filmlizenz Men In Black stellte Gremlin nun aktuelle Versionen der seit langer Zeit in der Entwicklung befindlichen Konsolenprodukte in den Vordergrund der Präsentation. **BODY HARVEST** wird derzeit von DMA entwickelt (die auch Silicon Valley für Take 2 produzieren) und präsentiert sich als durchgeknallte Science Fiction-Variante. Auf der Erde treiben riesige Insekten ihr Unwesen, die Menschen durch lebende grüne Schleimklumpen einspinnen lassen, damit diese unverzüglich mit den noch zuckenden Erdenbewohnern auf die weit aufgerissenen und klauenbewehrten Mäuler der Invasoren zuwandern. In der Rolle eines unerschrockenen Helden könnt Ihr präventiv ab dem Jahr 1916 gegen das Treiben der Insektoiden vorgehen, denn hundert Jahre später ist die Menschheit komplett vernichtet. Die Grafikengine von Body Harvest ist leider ziemlich vorsinflutlich, man kann kaum zwanzig virtuelle Meter weit sehen. Hier sieht man wieder einmal ganz krass, wo es bei der Know How-Unterstützung durch Nintendo fehlt, denn diese Schwächen kann man bei Pilotwings oder Mario 64 lange suchen. Vom Spielprinzip jedoch könnte Body Harvest einiges gutmachen.

Der PlayStation-Shooter **N2O** ist ein extrem durchgeknalltes Farbspektakel in einer rotierenden 3D-Welt, untermalt von exklusiv für diesen Titel komponierten Stücken der Technostars Crystal Method. Psycho-Spieler werden in abgedunkelten Räumen an diesem Spektakel ihren Spaß haben.

Das Spiel **BUGGY** (U.S.-Name: Losi RC Racers) steht kurz vor der Fertigstellung. Angelehnt an Mario Kart oder Penny Racer, übernehmt Ihr die Kontrolle über ein ferngesteuertes Auto, das durch farbige Tore fährt und gleichzeitig ein rasant inszeniertes Off Road-Rennen bestreiten muß. Die fünfzehn Kurse sehen recht ansprechend designt aus, die Grafikengine ist durchaus gelungen, obwohl es in Kurven usw. die gewohnten leichten Pop-Ups gibt. Trotzdem ein Titel, den man im Auge behalten sollte.

Zuguterletzt gab es noch die PC-Version des zukünftigen PlayStation-Strategiespiels **TANKTICS** zu sehen. Der Clou bei diesem Spiel ist, daß man seine Panzer von Grund auf selbst designen kann, um diese zu effektiven Vernichtungswaffen zu tunen.



GREMLIN; Tanktics



GREMLIN; Tanktics

gt interactive

Das aktuelle Lineup von GT Interactive stand natürlich ganz im Zeichen von **ABE'S EXODDUS**, dem neusten Oddworld-Streich. Der Kreativkopf und Gründer des Unternehmens, Lorne Laning, stellte sein Produkt höchstpersönlich der Presse vor und erklärte die neuen Features gegenüber dem Vorgänger. Grafisch hat sich nicht allzuviel verändert, jedoch wurde die im ersten Teil nur rudimentär angedachte GAMESPEAK, die verbale Interaktion der Lebewesen untereinander, extrem ausgefeilt. Die Mudikons haben Gefühle, nd zeigen diese auch. Schnell ist eine Massenschlägerei entfacht, bei der ein Artgenosse auf der Strecke bleibt. Das macht genauso depressiv wie böse Worte, was zuweilen schon einmal zum Selbstmord führen kann. Das Chanten, also die kurzzeitige Übernahme des Körper eines Feindes, wurde ebenfalls ausgefeilt, die Slugs können nun auch in den Vordergrund schießen und haben eine Ader zum Foltern ihrer Sklaven entdeckt. Der Vorfilm erzählt diesmal die Story des ersten und zweiten Teils und ist dementsprechend lang.



GT INTERACTIVE; Abe's Exodus



GT INTERACTIVE; Abe's Exodus



GT INTERACTIVE; Lorne Laning

INTERVIEW MIT LORNE LANING

(GRUNDER VON ODDWORLD / CHEFPROGRAMMIER ABE'S EXODDUS)

Während der Präsentation von Oddworld: Abe's Exoddus erklärte Lorne Laning sein neustes Machwerk jedem interessierten Journalisten detailiert. Neben seinen Erklärungen konnten wir ihm auch ein paar allgemeine Aussagen zu Oddworld und der Zukunft entlocken:

Fun Generation: Wie genau entstand die Oddworld-Saga?

Lorne Laning: Ich traf vor einigen Jahren Sherry McKenna, eine gute Freundin, die damals in der Filmbranche tätig war und heute die produzentin der Oddworld-Spiele ist. Ich habe mich mit ihr hingesetzt und Ihr eine ganze Nacht lang die Story von Oddworld erzählt. Es war wie eine Eingebung. Als ich geendet hatte, war sie völlig begeistert und wollte unbedingt, daß wir dieses Videospiel-Konzept durchziehen.

FG: Liegt nicht die Überlegung nahe, Oddworld als Film oder Fernsehserie zu produzieren.

LL: Im Augenblick konzentrieren wir uns ganz auf die Spiele, jedoch werden die FMV-Movies, die vor den Spielen laufen, vom Mal zu Mal komplexer, da wir ja die gesamte Vorgeschichte schildern wollen. Beim zweiten Teil, der Geschichte der Munchies, könnte man daraus bald einen sechzigminütigen Film machen. Eventuell produzieren wir also den Film oder die Serie als Abfallprodukt (Lacht).

FG: Oddworld macht also ausschließlich Spiele rund um die Oddworld Inhabitants?

LL: Das ist richtig. Sportspiele oder ein Beat'em Up wird man wohl von uns nicht erleben, noch nicht einmal mit Abe.

FG: Auf welcher Konsole wird der nächste (echte) Oddworld-Teil laufen?

LL: Ich glaube kaum, daß es die aktuelle PlayStation sein wird. Wir wollen technisch schon noch ein bißchen weiter hinaus.

FG: Danke für das Gespräch.



GT INTERACTIVE; Streak



GT INTERACTIVE; Streak

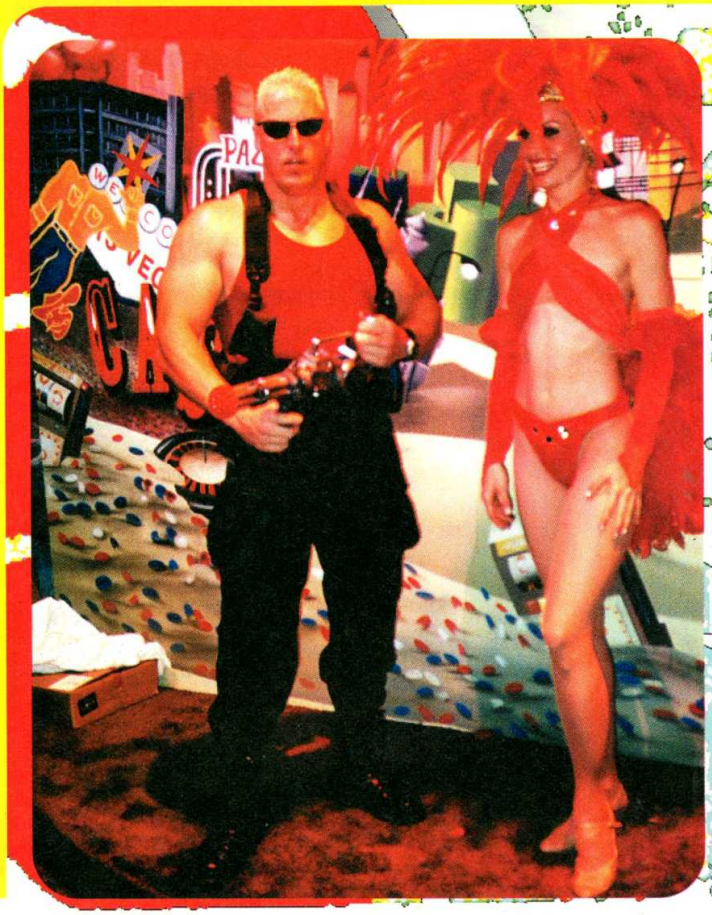
Weitere Titel am GT-Stand waren das im E3-Preview-Special vorgestellte **DUKE RAIDER**, das noch relativ roh wirkende **STREAK**, ein Rennspiel mit Hoverboards, dessen Grafikengine allerdings noch einiger Ünerarbeitung bedarf, und das sehr gut aussehende **ROGUE TRIP**. Die Entwickler SingleTrac haben sich auf der PlayStation mit Twisted Metal 1&2 einen Namen gemacht, dies sieht man Rogue Trip auch an. Wieder einmal klettert man in waffenstarende Fahrzeuge, die alle Arten von Gebäuden und Gegnern dem Erdboden gleichmachen können. Alle angekündigten Produkte sind für PlayStation only!



GT INTERACTIVE; Rouge Trip



GT INTERACTIVE; Rouge Trip



hasbro



HASBRO; Glover



HASBRO; Glover

Bei Hasbro ist man derzeit doch stark auf PC fixiert, trotzdem konnte man das erste Nintendo 64-Produkt der Firma vorstellen. **GLOVER** dreht sich um einen zum Leben erwachten weißen Handschuh, der zusammen mit seinem bunten Gummiball diverse Jump'n Run-Level durchwandern muß. Die Grafikengine sah nicht unbedingt herausragend aus, jedoch wird dies die junge N64-Zielgruppe, für die das Spiel wohl gedacht ist, weniger stören. Außerdem befand man sich noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase, mehr dazu also in naher oder mittelfristiger Zukunft.

infogrames

Die Produkte der englischen Firma Ocean kommen mittlerweile beim französischen Softwarehaus Infogrames auf den Markt, in Deutschland heißt der Vertrieb Laguna. Leider noch ohne Bildmaterial, dafür aber schon rudimentär spielbar - so konnte man sich **V-RALLY** für Nintendo 64 von den französischen Entwicklern der Eden Studios, die schon für die PlayStation-Variante verantwortlich waren, vorführen lassen. Und in puncto Grafikengine zeigen sie den meisten auf der Messe vertretenen Third Party-Herstellern, wie man das N64 ohne Nebel und Blockgrafiken zu programmieren hat. Alle Golf-Fans aufgepaßt: In V-Rally Championship Edition ist neben einem Citroen Xsara und dem Hyundai Coupe auch ein Golf IV Kit-Car enthalten.

Die Pilotwings-Macher Paradigm entwickeln derzeit **DUCK DODGERS IN THE 3RD DEMENTIA**, ein bisher noch völlig unbekanntes Looney Tunes-Spiel für Infogrames, das auf der Messe nur namentlich vorgestellt wurde. Gleiches gilt für **TASMANIAN EXPRESS**, das allerdings von den Engländern ZedTwo bearbeitet wird, und für **BUGS BUNNY LOST IN TIME** von Behaviour Intertacive (Canada). **SPACE CIRCUS** haben wir zwar an anderer Stelle schon vorgestellt, jetzt gab es eine spielbare Version zu sehen. Mit einer hervorragende 3D-Engine, ausgefeilter Comic-Grafik und viel Humor ausgestattet, konnte es sogar Gnade in den Augen der zufällig hereingeschneiten Führungsspitze von Nintendo of Japan finden. **JEST**, ein weiteres N64-Spiel das schon über die Bildschirme flimmert, erzählt die Geschichte eines Hofnarren, der sich durch 64 Level kämpfen muß. Die grandiose 3D-Grafik und eine nebelfreie Real Time 3D-Welt werden das Spiel für die Nintendo-Zielgruppe hochinteressant machen. Insgesamt kann man urteilen, daß Infogrames zu den Firmen gehört, die mit der Technik des N64 sehr gut umzugehen wissen.

Die Higlights der E3-Show

Ein subjektiver Überblick über die Spiele, die in den nächsten zwölf Ausgaben in höchste Wertungsregionen vordringen könnten:

Turok 2 // Acclaim
Fantastische Fortsetzung des 3D-Shooters mit mehr skurrilen Vorzeit-Mosntern

Apocalypse // Activision
3D-Shooter mit Bruce Willis und einer der vielleicht besten PlayStation-Grafik-Engines

Rival Schools: United by Fate // Capcom
Brandneuer 3D-Prügler von den Street Fighter-Machern

Legacy of Kain: Soul Reaver // Crystal Dynamics
Tolles Horror-Action Adventure mit Spitzengrafik

Tomb Raider III // Eidos
Gewohnt hochklassiger Auftritt von Lara Croft

Vermin // Eidos
Durchgenalltes 3D-Dig Dug mit Kultpotential

Urban Chaos // Eidos
Liebevoll programmiertes Geheimprojekt, das man im Auge behalten sollte

Knockout Kings // EA
Tolle Box-Simulation ohne komplizierte Steuerung

NHL 99 // EA
Völlig neu programmierte potentielle Eishockey-Referenz

Oddworld: Abe's Exoddus // GT Interactive
Geniale Fortsetzung des Jump'n Run-Hits

Duke Raider // GT Interactive
Tomb Raider-artige Fortsetzung des Index-Shooters

Space Circus // Infogrames
Technisch brillantes Jump'n Run

Jest // Infogrames
Witziges Jump'n Run aus Frankreich

V-Rally // Infogrames
Die hervorragend programmierte Rennspiel-Engine läßt hoffen

Metal Gear Solid // Konami
Potentielles Über-Spiel mit abnorm guter Grafik und tollem Gameplay

ISS 98 // Konami
Planmäßig gelungene Verbesserung gegenüber dem ersten Teil

Perfect Dark // Nintendo
Schier unglaublich aussehender 3D-Shooter der Macher des indizierten Golden Eye

Zelda 64 // Nintendo
Monstermäßiges Abenteuerspiel auf 256 MBit-Modul

Colony Wars 2 // Psygnosis
Hochaufgelöste Weltraumballerei mit Hirn

Spyro // Sony
Grafisch beeindruckendes 3D-Jump'n Run

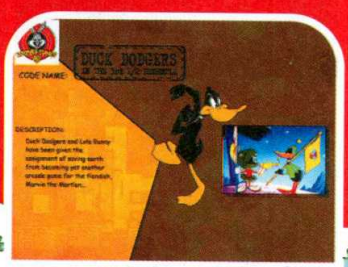
Crash Bandicoot 3 //Sony
Der dritte Teil rund um das Sony-Maskottchen

Shaolin // THQ
Innovatives Prügelspiel mit vier Spielern

Buck Bumble // UBI Soft
Grafisch mit sehr guten Ansätzen programmiertes Jump'n Fly



INFOGRAMES; Bugs Bunny



INFOGRAMES;Duffy Duck



INFOGRAMES; Jest



INFOGRAMES; Tazmanian Express

interplay



INTERPLAY; Star Trek

Interplays Lieblingskind David Perry, seines Zeichens Gründer und Kopf der Firma Shiny Entertainment, hielt wieder einmal Hof, um sein neues Produkt **MESSIAH** vorzustellen. Über die PlayStation-Version von Messiah läßt sich noch nicht allzuviel sagen. Die technischen Daten sind derzeit noch auf High End-PC ausgelegt. Der Plot dreht sich um einen Engel, der sich der Körper derjenigen Wesen bemächtigen kann, die ihm begegnen, um das Böse zu bekämpfen. Die Strategie des Spiels besteht darin, Menschen so einzusetzen, daß man bspw. im Körper eines Wachpostens Pforten öffnet oder Gegenstände unerkannt entwendet, um ans Ziel zu gelangen. Nach den technischen Unterschieden zwischen MDK-PC und MDK-PSX halte ich mich in puncto Euphorie lieber zurück, anders als David das halten würde.

Etwas handfester, dafür wohl auch etwas weniger versponnen ist Shinys **RC STUNT COPTER**. Hier lenkt man einen ferngesteuerten Hubschrauber, wobei das Joypad so belegt ist wie eine echte Fernsteuerung eines Modells. Da die Steuerung ein Zusammenspiel aus Motor, Rotorblatt, Heckrotorblatt und den Heckflügeln ist, muß man die einzelnen Kontrollelemente optimal zusammenspielen lassen. Außenstehende werden sich jetzt fragen, was



INTERPLAY; Earthworm 3D

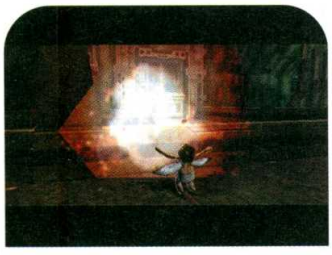


INTERPLAY; Earthworm 3D

das wohl wieder für ein Blödsinn ist, echte Modell-Heli-Piloten, wie die zwei Projektleiter Robert Shu und Charles Bloomer, der schon mal gerne einen fliegen lassen, fanden das alles so toll, daß sie es jetzt als Videospiel konzipiert haben.

Neben den Shiny-Produkten hatte Interplay noch zwei interessante Konsolenprodukte am Stand. **STAR TREK: KLINGON ACADEMY** gibt angehenden Klingonenkriegern die Möglichkeit, im Simulator und später im Kampfeinsatz ein Klingonenkampfschiff zu steuern. Natürlich gibt es auch ein Wiedersehen mit den bekannten Star Trek-Charakteren.

Schon im letzten Jahr kündigte Interplay eine 3D-Variante von **EARTHWORM JIM** an. Anstelle von Shiny Entertainment sitzen die schottischen Entwickler von Vis Interactive vor der Aufgabe, den Wurm in die dritte Dimension zu befördern. Die 3D-Welt von Earthworm Jim sieht eigentlich ganz passabel aus, wobei sich N64- und PlayStation-Variante nur marginal unterscheiden. Ob der abgedrehte Shiny-Humor, der auch in **WILD 9**, welches wir in der nächsten Ausgabe ausführlich previewen, noch enthalten sein wird, kann noch nicht genau gesagt werden. Die Idee, ein Schwein als Surfboard zu mißbrauchen, ist jedoch nicht von schlechten Eltern.



INTERPLAY; Messiah



INTERPLAY; RC Stunt Copter



INTERPLAY; Messiah



INTERPLAY; RC Stunt Copter

kemco

Auf dem NES gab es einmal ein Abenteuerspiel namens **SHADOWGATE**. Diese doch etwas in Vergessenheit geratene Lizenz wurde nun von Kemco wieder ausgegraben und für das Nintendo 64 abgestaubt. Bisher konnte erst eine zugegebenermaßen recht ansprechende 3D-Engine gezeigt werden, die aus der First Person-Perspektive darstellt, wie Ihr durch dunkle Korridore schlappt. Ebenfalls für N64 wurde **TOP GEAR OVERDRIVE** angekündigt, ein Multi-Player-Rennspiel mit einer bislang gut zu nennenden Engine. Über das Fahrverhalten kann noch nichts ausgesagt werden.

Eine weitere Ankündigung von Kemco ist der sehr bunte und vom Spielprinzip an einen selbstlaufenden Film (auf dem N64!) erinnernde First Person-Shooter **KNIFE EDGE**, also vergleichbar mit Galaxian 3 oder Starblade Alpha, nur eben in Nintendo 64-Grafik (was schon lange kein Kompliment mehr ist. Ich habe es gespielt, bäh!). Der Spieler kann nur sein Fadenkreuz steuern, das Fliegen übernimmt der Computer.

Ebenfalls für Nintendos 64-Bitter ist **CHARLIE BLAST'S CHALLENGE**, ein Puzzlespiel mit Multi Player-Mode.



KEMCO; Charlie Blast's Challenge



KEMCO; Charlie Blast's Challenge



KEMCO; Shadowgate



KEMCO; Shadowgate



KEMCO; TopGear Overdrive



KEMCO; Knife Edge

konami

Mehr Neuheiten hätten wohl kaum noch an den Stand gepaßt. Konami startet eine Konsolen-Großoffensive, und angesichts der vielen hochklassig wirkenden Produkte sollten sich viele andere Hersteller extrem warm anziehen. Das immer noch brillant aussehende und scheinbar auch ebenso genial zu spielende **METAL GEAR SOLID** bedarf wohl keiner weiteren Klärung, ebenso das hochgradig spielbare und optimal verbesserte **ISS 98**, dessen Japan-Pendant in dieser Ausgabe getestet wurde.

Vom schon seit langer Zeit angekündigten **CASTLEVANIA 64** war immer noch nicht viel mehr als ein selbstlaufendes Demo zu sehen. Die recht düster wirkenden 3D-Grafiken haben mit dem optischen Style der 2D-Version nicht mehr viel zu tun. Der Spieler hat die Wahl zwischen vier verschiedenen Charakteren, wobei nur einer der berühmten Belmont-Familie angehört. Jede Spielfigur hat seine ganz eigene Storyline; manche Figuren können sich verwandeln, andere verlassen sich auf Magie oder Muskelkraft. Die Tageszeit im Spiel hat ebenfalls Einfluß auf den Ausgang des Geschehens. Am Tag müssen sich die Kreaturen der Nacht in dunklen Ecken verstecken. Spieler, die zu oft gebissen werden, können ebenfalls zum Vampir werden.

Konamis erstes N64-Prügelspiel soll **DEADLY ARTS** werden, ein recht japanisch wirkender Prügler, der allerdings in den USA entsteht. Neben einer gelungenen 3D-Engine, schön animierten und in Szene gesetzten Polygonkämpfern kann der Spieler seinen eigenen Kämpfer kreieren und auch trainieren. Durch Aufbaukämpfe kann man neue Moves erlernen und ein immer größeres Aktions-Repertoire erlernen. **SURVIVOR** erinnert sehr stark an den letztjährigen Erfolg Broken Helix, mit der Ausnahme, daß man aus der Third Person-Perspektive spielt. Man kämpft wieder einmal gegen extraterrestrische Invasoren in mehr oder weniger düsteren Space-architekturen, die angeblich in nie gesehener Grafikpracht und laut Hersteller unter Zuhilfenahme einer Farbpalette von 24 Millionen Farben in Szene gesetzt wurden.

Soviel zum Nintendo 64, denn Konami legt sein Hauptaugenmerk, so wie viele andere Firmen weltweit, auf die PlayStation. **SILENT HILL** wirkt auf den ersten Blick wie ein Korken, der auf der Resident Evil-Welle an Land gespült wird, jedoch steckt ein bißchen mehr im Spiel als ein gutgemeintes Rip Off. Das Action-Adventure entführt uns in die Stadt Silent Hill," in der Ihr in der Gestalt einer jungen Frau Eure verschollene Tochter sucht. Zuerst präsentiert sich Silent Hill als Geisterstadt, wie in einem Traum, jedoch bekommt man desöfteren Besuch von Kreaturen, die garantiert nicht von dieser Welt stammen. Viel kann man noch nicht über die Qualität des Spiels aussagen. Ähnlich wie bei Resident Evil werden FMV-Filme und Spielgrafik ineinander übergeblendet und man steuert aus der Third Person-Perspektive.

Auf dem SNES war die Contra-Reihe (bei uns Super Probotector) ein Riesenerfolg, die 32-Bit-Variante der ungarischen Fließbandprogrammierer Appaloosa allerdings konnte zwar Kritiker mit nostalgischen Gefühlen, nicht aber die Käufer begeistern. Der zweite PlayStation-Anlauf erinnert schon weitaus mehr an das Spielgefühl von damals und hat technisch weitaus mehr Berechtigung, als Next Generation-Game durchzugehen. Ultralange Level, Geballere ohne Ende und knackige Feinde sind die Eckpfeiler des Spektakels.

Actionspiele mit einem Charakter, der aus der Third Person-Perspektive dargestellt wird, scheinen immer höher im Kurs zu stehen. **HYBRID HEAVEN** schlägt logischerweise in die gleiche Kerbe, sonst wäre diese Einleitung sinnlos gewesen. Das Spiel ist ein bewußt so konzipierter Genremix aus 3D-Action-Adventure und Rollenspiel. Die Geschichte kennt man von diversen Videothekenfilmchen, die von Versuchen, einen Supersoldaten zu erschaffen, erzählten, der dann doch irgendwie in die Hose ging und mitsamt seinen Kollegen Amok lief. Hier wurden die Mördermaschinen auf einer Weltraumstation erschaffen und schaffen es dann über Umwege auf die Erde. In der Rolle von Johnny Slader (alle Action-Helden heißen Johnny, sei es auch nur mit Zweitnamen) müßt Ihr nun das Schlachtfest der Mutanten verhindern.

Eigentlich geht jeder davon aus, daß Tekken 3 die Spitze des PlayStation-Prügelberges darstellt, mit **KENSEI - SACRED FIST** könnte sich das allerdings schlagartig (im wahrsten Sinne des Wortes) ändern. Das



KONAMI; Botteom of the 9'th


KONAMI; Castlevania 64

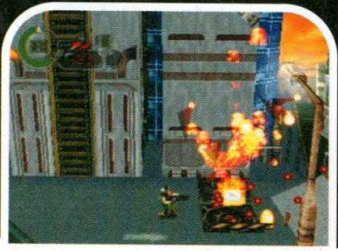

KONAMI; Castlevania 64


KONAMI; Contra



KONAMI; Deadly Arts


KONAMI; G Shock


KONAMI; Contra


KONAMI; Deadly Arts


KONAMI; G Shock

konami

ultrasmooth animierte und hundertprozentige Martial Arts-Spiel (keine Magic-Moves) ist ein echter 3D-Prügler und nicht wie Namcos Referenz nur „2,5"-D.

Scheinbar hat sich Konamis Entwicklungsabteilung Namcos Lineup der letzen Saison gut abgeschaut, denn **G SHOCK** (hat nichts mit der gleichnamigen Mode-Uhr zu tun) spielt ebenfalls unterhalb des Wasserspiegels. Die Story liest sich ähnlich: Man jagt verborgenen Schätzen nach, um sich bessere Taucherausrüstungen leisten zu können; natürlich wird man dabei mit allerlei Gefahren konfrontiert, während man immer seine Luftreserve im Auge haben sollte. Ein bißchen Mystery ist auch enthalten: die Heldin (natürlich eine sexy Heldin! Eidos, was habt Ihr uns angetan?) trifft den greisen Überlebenden einer Schiffskatastrophe, der ihr vom Wrack der Matilda, einem Schiff aus dem zweiten Weltkrieg erzählt, zu der schon zahlreiche Expeditionen aufgebrochen sind, jedoch noch keine zurückgekehrt ist. Die Grafikengine ist durchaus in der Lage, ansprechende Ergebnisse zu präsentieren, zumal verschlierte Hintergründe angesichts der Locations angebracht sind. Bei uns soll das Spiel eventuell Dolphin's Dream heißen.

Zuguterletzt konnte man noch **POY POY 2** und **BOTTOM OF THE 9TH** am Stand von Konami bewundern. Bei beiden Spielen hat sich gegenüber den Vorgängerversionen nur wenig geändert. Poy Poy 2 bekam neue Arenen, mehr Kämpfer und neue Waffen, während das Baseballspiel in puncto Statistik aktualisiert und grafisch aufpoliert wurde.



KONAMI; Hybrid Heaven



KONAMI; Hybrid Heaven



KONAMI; Kensei-Sacret Fist



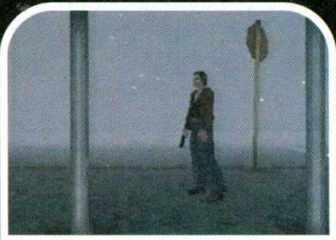
KONAMI; Kensei-Sacret Fist



KONAMI; Poy Poy 2



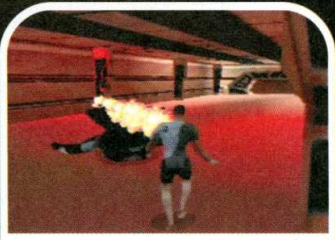
KONAMI; Poy Poy 2



KONAMI; Silent Hill



KONAMI; Silent Hill



KONAMI; Survivor

mgm interactive



MGM INTERACTIVE; Tiny Tank

Neben **TOMORROW NEVER DIES** und **RETURN FIRE II** (beide PlayStation), die wir schon in früheren Ausgaben vorgestellt haben, konnte man am Stand von MGM Interactive, die in Deutschland über Electronic Arts vertrieben werden, noch den witzigen Destruktionsspaß **TINY TANK** bewundern. Niedliche Panzer mit großen Wummen fahren über 3D-Landschaften und machen sich platt. Ein Spaß für die ganze Familie



MGM INTERACTIVE; Tiny Tank

midway



MIDWAY; Jackie Chan



MIDWAY; Jackie Chan



MIDWAY; Mortal Kombat 4



MIDWAY; Rush 2:Extreme

Am Midwaystand gab es einige interessante neue Produkte zu bestaunen, von denen wenigstens eines den Weg auf die Liste der jugendgefährdenden Titel finden wird, obwohl endlich einmal ein wirklich neues Spiel vorliegt und nicht nur das Update einer Grafikengine. Die Rede ist von **MORTAL KOMBAT 4**, dem ersten dreidimensionalen Splatterprügler, der im übrigen grafisch reizlos und spielerisch langweilig zu sein scheint. Erstaunlich war vor allem, daß die N64-Version im Gegensatz zur PlayStation-Variante noch farbärmer und regelrecht blutleer wirkte. Anscheinend setzt man doch immer noch auf den Reiz der immer gleichen Finishing Moves, anstatt sich einmal spielerisch in Tekken 3-Bereiche vorzuwagen.

Eine echte Messeneuheit war **JACKIE CHAN'S STUNTMASTER**, ein Beat'em Up-Adventure rund um den quirligen Honk Kong-Actionstar. Das Spiel wird aus der isometrischen Draufsicht dargestellt, wobei Chans Polygonen-Alter Ego natürlich unter Zuhilfenahme des Motion Capturing-Verfahrens animiert wurde.

Der Nachfolger von San Francisco Rush heißt **RUSH 2: EXTREME RACING**. Die Grafikengine sieht weitaus gefälliger aus, auch die Arcadesteuerung wurde eindeutig kompetenter auf den für die meisten Rennspiele etwas ungeeigneten N64-Analogstick übertragen. Man fährt diesmal durch Las Vegas, Los Angeles, Hawaii und über die Gefängnisinsel Alcatraz.

nintendo



NINTENDO; Loderunner 64



NINTENDO; Loderunner 64

Ähnlich wie bei Sony (und Sega, aber die laufen hier außerhalb der Konkurrenz) war der Nintendo-Stand zum Verlaufen gigantisch, und man mußte eigentlich nur die beiden angesprochenen Einrichtungen gesehen haben, um einen adäquaten Überblick über die Softwareneuerscheinungen der kommenden Saison zu bekommen. Nach mehr oder weniger langer Einarbeitungszeit filtert man sich dann die Nintendo In-House-Produkte heraus.

Aufgrund des geradezu schon pervers hohen Niedlichkeitsfaktors, der wie eine überzeichnete Karikatur auf die Knuddelspielbranche wirkt, sollte **TWELVE TAILS: CONKER 64** nicht ohne beiliegende Insulinspritze ausgeliefert werden, da man sonst den Zuckerschock kaum überleben kann. Die pfiffige Eichhörnchenbiberratte Conker ist verantwortlich für die actionbetonte Rolle im Spiel, während ihr Pendant Berri eher strategisch vorgehen muß. Man erhält also zwei Spiele in einem.



NINTENDO; Rouge Squadron



NINTENDO; Rouge Squadron



NINTENDO; Conker 64



NINTENDO; Conker 64

Man kann ebenfalls zu zweit gegen die in gewohnt hoher Rare-Qualität dargestellten Gegner, die ebenfalls noch puschelwuschelig sind, antreten.

Kennt Ihr vielleicht noch Lode Runner? Jenes herrliche 2D-Spiel aus seligen C64-Tagen, in dem ein kleines Männchen vor schwarzen Männern die Flucht ergreifen muß? Auf dem Saturn gab es davon ein Remake, doch jetzt kommt **LODE RUNNER 64**. In schönster N64-Tradition steuert Ihr ein Polygonenmännchen durch verwinkelte Konstruktionen und seid nur mit einer Art Preßlufthammer-Waffe bestückt, die kurzzeitig Gräben erzeugt, in die die Verfolger fallen. Die Grafik sah hervorragend aus, doch augenblicklich befindet man sich in der Frühphase der Entwicklung.

Die Wahl-Amis und Ex-Kölner von Factor 5 stellten ihr neuestes Star Wars-Spiel vor. Erstmals programmiert die Truppe rund um Mastermind Julian Eggebrecht auf dem Nintendo 64, **ROGUE SQUADRON** heißt das Teil. Ihr steuert ein Raumschiff der Rebellenflotte und müßt ähnlich wie im ersten Level von Shadows of the Empire allerlei imperiale Gegner abschießen. Grafisch konnte das Spiel durchaus überzeugen. Obwohl die Grafi-

nintendo

kengine auf dem Wüstenlevel nicht unbedingt bis in die entlegensten Hintergründe blicken ließ.
Das in der letzten Ausgabe im E3-Report kurz angerissene Spiel **JET FORCE GEMINI** von Rare wurde nicht vorgestellt, in einem improvisierten Kino lief allerdings ein Demo von **PERFECT DARK**. Zwar herrschte striktes Photoverbot, jedoch könnt Ihr in unserem E3-Preview schon einmal einige Impressionen und die wichtigsten Fakten zu Perfect Dark, dem neuen 3D-Shooter der Bond-Macher abchecken.
Golf-Freunde kommen bei **WAIALAE COUNTRY CLUB: TRUE GOLF CLASSICS**, dem Spiel mit dem längsten Namen der Videospielgeschichte, voll auf ihre Kosten. Wenn die Spielbarkeit nur halb so gut ist wie die Grafik, wird es ein Bombenerfolg.



NINTENDO; True Golf

INTERVIEW MIT HOWARD LINCOLN,

CHAIRMAN NINTENDO OF AMERICA


NINTENDO; Howard Lincoln

Fun Generation: Wie steht's mit dem 64DD zur Zeit? Warum ist es nicht auf der Messe zu sehen?
Howard Lincoln: Wir veröffentlichen unsere Hardware nicht ohne die entsprechend gehaltvolle Software. Es gibt noch keinen Stichtag vor 1999. Das Nintendo 64 ist noch lange nicht ausgereizt, und mit dem 256MB-Modul von Zelda wird gezeigt werden, was man mit dem Medium Modul noch alles machen kann. Die Cartridge-Kosten sinken, deshalb wird es auch den Third Party-Developern leichter fallen, diese Größenordnungen zu erreichen.
FG: Wieviel soll Zelda 64 kosten?
HL: Zwischen sechzig und siebzig Dollar.
FG: Man hat gehört, daß Zelda voraussichtlich im November (in den USA) veröffentlicht wird. Stimmt das?
HL: Dieser Tag war für Nintendo of America schon immer ein Schlüsseltag für die Veröffentlichung neuer Top-Titel. Es ist das stärkste Verkaufswochenende vor Weihnachten, da in den USA der Thanks Giving-Tag gefeiert wird.
FG: EA und Square haben ein Joint Venture gegründet. Was bedeutet dies für Nintendo?
HL: Wir hoffen, das unsere Freunde bei Square Wege finden, auch für das Nintendo 64 zu arbeiten. Wir haben allergrößten Respekt für Square und würden sie gerne wieder in der Nintendo-Familie sehen.
FG: Was wird die Einführung der Dreamcast-Konsole für Nintendo bedeuten? Könnte damit die Lebenserwartung des Nintendo 64 verkürzt werden.
HL: In der Pressekonferenz sprach ich davon, daß ich mich auf die nächsten 36 Monate mit dem Nintendo 64 freue. Und ich denke das N64 wird sogar länger beständig sein als nur über diesen Zeitraum. Wir verkaufen bspw. immer noch massenweise NES-Artikel, Soft- und Hardware, für SNES gilt das gleiche. Neue Videospiele und neue Technologie bedeuten nicht immer auch einen Eintrittskarte in den Massenmarkt. Sega weiß so gut wie wir, daß der Erfolg nur mit der entsprechenden Softwarequalität zu haben ist. Natürlich werden wir Sega im Auge behalten.
FG: Danke für das Gespräch.

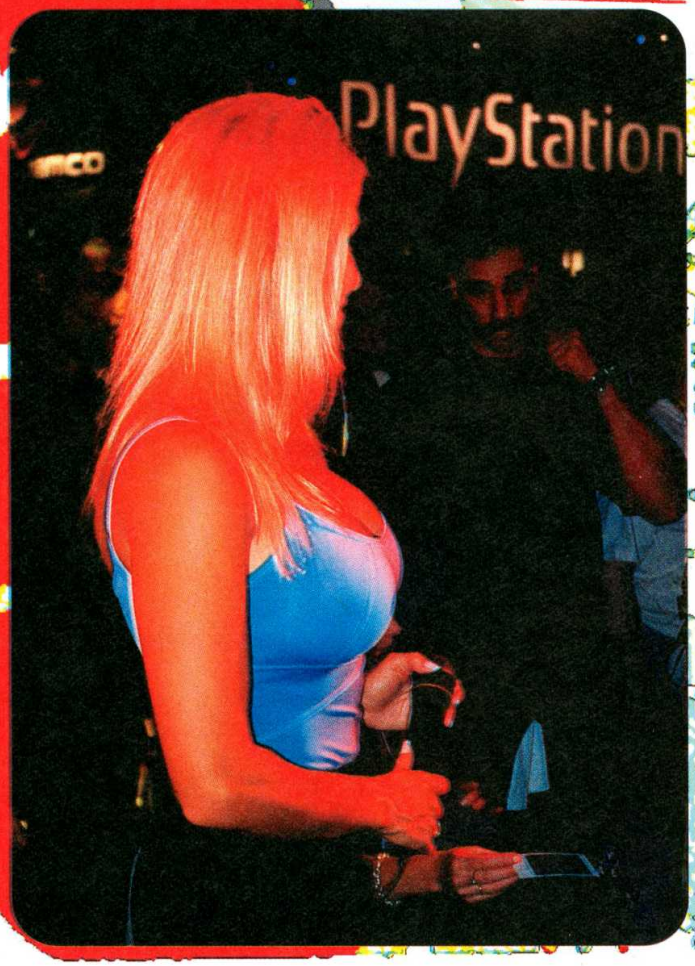
panasonic

Die Firma Panasonic hatte ihren gesamten Stand auf DVD ausgerichtet, jedoch mußten im Foyer einige bedauernswerte Mitarbeiter über die gesamte Messedistanz „These boots are made for walking" hören und pinkfarbene Blätter zum PlayStation-Spiel **SPACE BUNNIES MUST DIE** verteilen. Der 3D-Action-Shooter orientiert sich an den klassischen B-Movies und hat ansonsten den gleichen Slapstick-Faktor wie Earthworm Jim und eine ähnliche Grafikdarstellung wie Tomb Raider, also eine Third Person-Perspektive.


PANASONIC; Space Bunnies


PANASONIC; Space Bunnies

babe



psygnosis


PSYGNOSIS; Saucerman

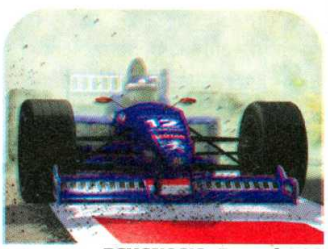

PSYGNOSIS; Saucerman

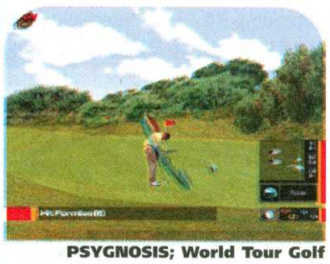
Sicherlich etwas ungewohnt, am Stand der ehemaligen Sony-Tochter Psygnosis einige Nintendo 64-Konsolen zu sehen, aber man versteht sich als internationales Softwarehaus, und als solches auch als Multiformat-Entwickler. **wipEout 64** soll eine sichere Bank werden. Die spielbare Version mit einem Level, der jedoch noch sehr unfertig wirkte, läßt kaum Rückschlüsse auf die Qualitäten der zum Weihnachtsgeschäft erhältlichen Endversion zu. Daß man sich auch gegenüber der brillanten PlayStation-Version gewaltig steigern muß, so zumindest die Meinung der Nintendo-Fans, die ihre 64-Bit auch genutzt sehen wollen, wenn man gegen F-Zero X und Extreme-G 2 anstinken will, braucht man wohl nicht mehr betonen.

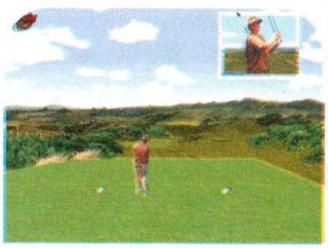
Alle weiteren Produkte von Psygnosis werden für die PlayStation entwickelt, obwohl Formel 1 gerüchtehalber auch für Nintendo 64 auf den Markt kommen soll.

Eine gute und teure Lizenz sollte auch gepflegt werden. Die rekordverdächtigen Abverkäufe bei Formel 1 und der 97er Edition sind jederzeit wiederholbar, allerdings sollte man die verflixten Detailfehler, die zumeist erst nach längeren Spielsessions richtig störend werden, endlich abstellen können. **FORMEL 1 '98** wird ein komplett neues Spiel, das bewies die hervorragende neue Spielengine und auch die Tatsache, daß man mit Visual Science eine neue Entwickler-Crew gefunden hat. Neben ausgefeilter Fahrphysik, einer Motion Capture-animierten Boxencrew und einem Vier-Spieler-Modus über Split-Screen/Link-Kombination ist natürlich die Lizenz der aktuellen Saison enthalten. Hoffentlich wird das Spiel dann nicht so einseitig wie die laufende Saison.


PSYGNOSIS; wipEout 64


PSYGNOSIS; Formel 1 98


PSYGNOSIS; World Tour Golf


PSYGNOSIS; World Tour Golf


PSYGNOSIS; Eliminator

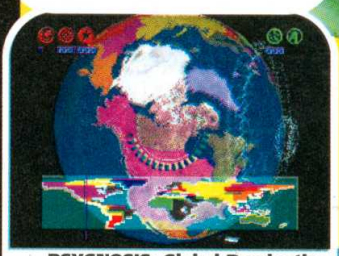

PSYGNOSIS; Eliminator

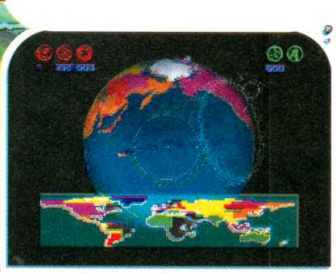

PSYGNOSIS; The Contract


PSYGNOSIS; The Contract


PSYGNOSIS; Lander


PSYGNOSIS; Lander


PSYGNOSIS; Global Domination


PSYGNOSIS; Global Domination

Nichts anderes als die Weltherrschaft, danach steht doch vielen Hobbystrategen der Sinn. **GLOBAL DOMINATION** gibt Euch das Werkzeug, eine globale Überwachungsanlage und schweres Geschütz an die Hand, damit Ihr die Krisenregionen dieser Welt unter Kontrolle halten könnt. Doch der Feind hat ebensolche Möglichkeiten und kann sowohl ein menschlicher als auch ein virtueller Gegenspieler sein. Das Produkt der Leedser Psysgnosis Inhouse-Mannschaft soll eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action-Spiel werden.

Eine Mischung aus Abenteuer-Spiel, interaktivem Spielfilm und Action-Spektakel heißt **THE CONTRACT**. Ihr seid der Sohn eines ermordeten Mafia-Paten und wollt nun Rache. 30 Missionen, 16 Locations und jede Menge schmutzige Geschäfte sind die Eckpfeiler dieses etwas ungewöhnlichen Produkts.

Mit **PRO 18: WORLD TOUR GOLF** steigt Psygnosis in die Welt der Greens, Roughs und Putts ein. Drei originalgetreue PGA-Kurse und ein Drei-Klick-System sollen PlayStation-Besitzer begeistern.

Man mußte sich als Videospieler schon mit so manchem durchgeknallten Helden identifizieren, Ed Hart, ein Alienjäger, scheint hier in der Oberliga mitzuspielen. Die wasserköpfige Jump'n Run-Figur will durch 28 Level mit variablen Missionszielen im Kampf gegen Aliens begleitet werden. **ATTACK OF THE SAUCERMAN** ist ein 3D-Gehüpfe mit Reminiszenzen an die B-Filme der fünfziger Jahre.

Der Plot von **ELIMINATOR** hört sich wie der verschwitzte Alptraum eines englischen Programmierers nach einer Überdosis Fish&Chips an: Ihr seit ein mißhandelter Kriegsgefangener, der in einem Raumschiff das Ziel für extraterrstrische Waffentests darstellt. An Bord befindet sich eine Zeitbombe, und die Gegnerzahl bei diesem 3D-Shooter ist abnorm hoch. Man rast durch verwinkelte Tunnelsysteme und wird mit riesigen Endgegnern konfrontiert.

Über das Spiel **LANDER** ist noch nicht allzu viel bekannt. Die PC-Version der opulenten Space-Opera soll das erste Psygnosis-Produkt auf DVD mit Dolby Digital-Soundtrack werden. Was letztendlich über die heimischen Fernseher flimmern wird, konnte auf der E3 auch nicht geklärt werden.

sega



Im letzten Heft habe ich noch gerätselt: Was mag wohl am Stand von Sega zu sehen sein? Überraschende Dreamcast-Konsolen mit Spielen, die genial sind? Nein, es waren Automaten, Automaten und Sega Soft-PCs! Hätten wir nicht die Einladung zu einer „Vorstellung" der neuen Konsole gehabt, auf der Messe war von **DREAMCAST** jedenfalls nichts zu sehen.

Die Präsentation lief ziemlich ernüchternd ab. Erst kasperte ein Komiker der Saturday Night News-Truppe (amerikanisches Pendant zu den RTL Samstag Nacht-Nachrichten) etwas eine halbe Stunde rum, riß Jokes über die Sega-Vergangenheit und die Mitbewerber Sony und Nintendo, dann stolperte ein Sega-Offizieller über die Bühne und hielt ein Dreamcast und die Peripherie in die Höhe, schließlich wurde noch eine Grafikdemo projeziert, die genausogut aus einer Silicon Grafics-Maschine hätte kommen können. So etwas hat man bei Nintendos „Project Reality" oder der M2-Totgeburt der 3DO-Company auch schon gesehen. Bevor man kein Joypad in die Hand nehmen kann und ein echtes Videospiel damit kontrollieren kann, weigere ich mich, aufgrund dieser erbärmlichen Show den Hype weiterzuschüren. Back to reality!



SEGA; DREAMCAST



SEGA; DREAMCAST

sony

Der gigantische Sony-Stand hat die Optik und die Lautstärke eines landenden UFOs. Ohne den erhältlichen „Stadtplan" war man völlig verloren und hatte kaum eine Chance, das richtige Spiel zu finden.

Man mußte eigentlich kein Prophet sein, um zu wissen, was (unter anderem) auf dem Sony-Stand zu finden sein wird. **CRASH BANDICOOT 3** wird ein Zeitreise-Abenteuer, in dem Crash Dr. Cortex quer durch die Jahrtausende verfolgt. Größer Levelvielfalt, ein Reittier (nein, wie originell, Jungs!) und eine neue Grafikengine werden Fans der Serie begeistern. Crash hat auch neue Fähigkeiten wie Schwimmen und Tauchen gelernt, außerdem kann Crashs Schwester Coco ebenfalls als Spielfigur angewählt werden. Die Entwickler des ausnahmsweise mal nicht indizierten 3D-Shooters Disruptor werden freiwillig handzahm und präsentieren **SPYRO**. Das beeindruckende 3D-Jump'n Run hat den knuddeligen Feuerdrachen Spyro als Hauptfigur, der sich einer Armada von Fröschen, Monstern und Mutanten erwehren muß. Grafisch bildet dieses Spiel ein absolutes Highlight und sah eigentlich noch gelungener aus als Gex 3D für PlayStation.

Mit 36 neuen Kursen und einer völlig neuen Game-Engine möchte sich **COOLBOARDERS 3** wieder an die Spitze der Snowboard-Videospiele setzen. Die Ansätze sind auf jeden Fall vorhanden, doch die Konkurrenz im Winter wird nicht schlafen.

POPCORN ist ein Action-Adventure für bis zu vier Spieler. Man befindet sich in riesigen Labyrinthen und muß mit Strategie und Köpfchen Schlüssel sammeln und Ausgänge finden.

Daß das indizierte Golden Eye für Nintendo 64 ein internationaler Erfolg ist und mit Mission: Impossible, Tomorrow Never Dies und Metal Gear Solid drei hochklassige Spionage-Action-Adventure in den Startlöchern stehen, hat Sony wohl auch bemerkt. **SYPHON FILTER** heißt die prompte Antwort und läßt Euch Euren Agenten aus der Third Person-Perspektive steuern, ansonsten ist das Spiel noch eine große Unbekannte.



SONY; Coolboarders 3



SONY; Crash 3



SONY; Coolboarders 3



SONY; Crash 3



SONY; Popcorn



SONY; Spyro



SONY; Syphon Filter



SONY; Syphon Filter

take 2



TAKE 2; Thrust, Twist & Turn

Vom PlayStation-Rennspiel **THRUST TWIST 'N TURN** war auf der Messe noch nicht allzu viel zu sehen. Es handelt sich um ein 3D-Rennspiel mit achterbahnartigen Kursen.

Das 2D-Zelda-artige **MONKEY HERO** konnte nach der letztjährigen Ankündigung angespielt werden. Es handelt sich um ein grundsolides Action-Adventure aus der isometrischen Draufsicht-Perspektive. 16 Dungeons wollen erforscht werden, wobei ein Hauch Nostalgie bei der Kaufentscheidung wohl im Spiel sein sollte, denn mit der veralteten Grafikengine kann man im 3D-Konzert der Großen keinen Blumentopf gewinnen.

thq



THQ; Dead Unity

Die einstmals als Trash-Produzent bekannte Firma THQ hat ein durchaus interessantes Lineup für N64 und PlayStation in petto. **PENNY RACERS** (N64) ist die Umsetzung des gleichnamigen PlayStation-Rennspiels. Kleine Autos flitzen im Mario Kart-Stil über witzige Rennstrecken.

Die Kinderserie **RUGRATS** ist die Vorlage für ein gleichnamiges, ziemlich chaotisches Action-Adventure für Nintendo 64 und PlayStation, in dem häßlich gezeichnete Kleinkinder Abenteuer und volle Windeln zu überstehen haben.

Bevor die WCW-Lizenz an Electronic Arts weitergereicht wird, kommt es zu einer weiteren Neuauflage auf dem N64. Nach dem immensen Erfolg von WCW vs. nWo erwartet uns nun das völlig überarbeitete,



THQ; Dead Unity



THQ; Penny Racers



THQ; Rugrats



THQ; Shaolin

aber immer noch auf dieselbe Engine zurückgreifende **WCW/NWO LIVE**. Der Resident Evil-Virus hat auch auf THQ seine Wirkung entfaltet. **DEAD UNITY** (PlayStation) ist ein Science Fiction/ Horror-Action Adventure, das 30 Monster, 500 pregerenderte Hintergründe und eine Steuerung aus der Third Person-Perspektive bietet. Ein hochinteressantes Prügelspiel für vier Spieler heißt **SHAOLIN** und konzentriert sich voll und ganz auf die Kampfkünste des fernen Ostens. Wie man es von den schlechten Kung Fu-Filmen der siebziger Jahre kennt, wird ein Kämpfer von drei Angreifern eingekreist, die er dann mit fantastischen Manövern besiegt. Die Grafik und die Animationen waren durchaus sehenswert, die Spielbarkeit schon in der frühenn Version sehr hoch.

ubi soft

Zu vorgerückter Stunde hatten Kai und ich schon einmal die Idee, unsere Cyber Bee zum Star eines Videospiels zu machen. UBI Soft scheint dieses Gespräch belauscht zu haben; warum allerdings aus der Cyber Bee eine Cyborg Bee wurde, die auch noch **BUCK BUMBLE** heißt, weiß ich nicht. Grafisch sieht das N64-Spiel allemal ziemlich gelungen aus, immerhin sitzt auch Argonaut Software an der Entwicklung. Die pummelige Biene läuft oder fliegt in jeder beliebige Richtung und pulverisiert lästige Alien-Mutanten mit ihrem Blaster. Auf einem Radar kann man sehen, wo der Feind gerade sein Unwesen treibt und erzieherisch einschreiten.

Ebenfalls strange und ebenfalls auf dem Nintendo 64 läuft **HYPE - THE TIME QUEST**, ein Zelda-artiges Action-Adventure mit Playmobil-Männchen als Protagonisten.

Vivid Image programmiert zur Zeit **S.C.A.R.S.** (Super Computer Animal Racing), ein 3D-Rennspiel mit neun Kursen. Die Buggy-ähnlichen Vehikel werfen sich gegenseitig aus der futuristisch designten Bahn, setzten Special Items ein usw. (N64/ PSX)

Ein neuer Satz Polygonen-Sportler betritt für **ALL STAR TENNIS '99** den Court. Den ersten Demos nach zu urteilen, versucht UBI Soft nun ernsthaft, Pete Sampras Tennis zu gefährden (N64/ PSX).

Unter dem Arbeitstitel **CHAOS** ensteht derzeit ein 3D-Strategie/Action-Spiel, von dem allerdings kaum mehr als der Name und das System (PlayStation) bekannt sind.



UBI-SOFT; Buck Bumble



UBI-SOFT; Buck Bumble



UBI-SOFT; Hype - The Time Quest



UBI-SOFT; S.C.A.R.S.



UBI-SOFT; All Star Tennis '99



UBI-SOFT; Chaos

wie geht's weiter?

Bis zur E3 1999 wird Segas Dreamcast erscheinen, das 64DD eventuell dann doch nicht, wir werden erleben, wieviel Spaß die deutschen Behörden mit Thrill Kill haben werden und wie wieder einmal mehr Tomb Raider III-Lösungsbücher als Spiele verkauft werden. Außerdem werden die Telefone der Importspiele-Händler wegen Perfect Dark nicht stillstehen, weil es von Nintendo in Deutschland eher nicht veröffentlich werden wird. Ein neues FIFA wird uns bis Weihnachten auch noch ins Haus stehen, Gran Turismo 2, Resident Evil 3 (für alle außer die Deutschen) und jede Menge Spiele werden durch das Fun Generation-Testlabor gereicht werden. Welche Wertung wird wohl das erste Dreamcast-Spiel Sonic bekommen? Und wie lange vor der nächsten E3 werden Eidos und Sony Tomb Raider IV bzw. Crash Bandicoot IV ankündigen? Es werden wahrscheinlich (wie jedes Jahr) knapp zwei Wochen sein. Doch wie geht es mit den Stützpfeilern der Branche weiter?

NINTENDO: DER TIEFE QUALITÄTSGRABEN

Letztes Jahr waren die Unterschiede zwischen den einzelnen Herstellern bzw. ihrem Potential noch nicht so klar zu erkennen gewesen, jetzt muß man allerdings sagen, daß es wirkliche Klassenunterschiede innerhalb der Videospielszene gibt. Kaum noch ein Nintendo 64-Programmierteam kann es mit den Nintendo In-House-Produkten aufnehmen, von den Rare-Juwelen ganz zu schweigen. Viele der kleineren Entwickler und Third Party-Lizenznehmer stöhnen, weil sie nicht die optimale Know How-Unterstützung von Nintendo genießen. 3D-Spiele, die aussehen, als hätte man einen Blickfeldradius von maximal zehn Metern, ansonsten blockt sich die Grafik auf oder eine wandernde Nebelwand begleitet den Spieler, waren immer wieder zu beklagen. Ebenfalls bedauernswert sind die Versuche vieler Firmen, ihre PlayStation-Produkte als Nintendo 64-Fassungen zu veröffentlichen. Es gab auf der Messe kaum eine dieser Doppelentwicklungen zu sehen, die eindeutig besser ausgesehen hätte als die 32-Bit-Variante. Wir hatten doch eigentlich alle gedacht, die Nintendo 64-Spiele sollten EXKLUSIV für den 64-Bitter gemacht werden? Wer soll denn guten Gewissens noch 150 DM für ein vielleicht marginal besseres Spiel ausgeben, wenn man für fünfzig bis sechzig Mark weniger eine gleichwertige PlayStation-Version mit FMV-Movies usw. erstehen kann?
Erinnern wir uns an die beiden ersten Nintendo-Spiele Mario 64 und Pilotwings, so muß man sagen, daß kaum eine Firma in der Lage ist, überhaupt dieses technische Niveau zu erreichen. Und mit den wenigen guten Nintendo-Spielen wie Banjo-Kazooie, Twelve Tails, Perfect Dark, Zelda 64 oder F-Zero X bzw. einer Handvoll Third Party-Spiele wie bspw. Turok 2 oder Space Circus kann man der Flut hervorragender PlayStation-Spiele beim Werben um die Gunst der Hardware-Käufer kaum ein effektives Mittel entgegensetzen. Viele Experten auf der E3 prognostizierten, daß das kommende Weihnachtsgeschäft in Deutschland Nintendos letzte Chance sei, die Marktführerschaft von Sony zu gefährden. Nintendo täte gut daran, sich das Know How einer Firma wie Rare für teures Geld zu sichern und es den Lizenznehmern kostenfrei zur Verfügung zu stellen. Notfalls sollten die Koryphäen von Nintendo oder Rare Lehrgänge abhalten, um die Entwicklungsteams zu schulen. Denn wenn die N64-Quantität weiter so zu nimmt und man eigentlich schon anhand des Entwicklers sagen kann, ob ein Spiel ein Flop wird oder nicht, wird das bei den hohen Vorinvestitionen, die die Firmen für Entwicklung, Rohmodule und Marketing zu tätigen haben, einigen ganz schnell das Genick brechen. Wenn Nintendo hingegen mit der Nr. 2 zufrieden ist, wird ihnen die ganze Entwicklung nicht viel ausmachen, denn, wie gesagt, die Haupteinnahmen für Hard- und (!) Software landen im eigenen Säckchen.

SONY: DIE NÄCHSTE GENERATION

Die vielen Neuvorstellungen zeigen: die Probleme, die Nintendo mit seinen Third Party-Lizenznehmern hat, wird Sony nicht mehr bekommen. Insgesamt ist die Qualität hoch, jedoch gibt es auch genug Trittbrettfahrer, die enormen Mist produzieren. Trotzdem lebt die Sony-Szene einfach mehr. Es gibt Spiele für jeden Geschmack und Highlights genug. Kaum eine Firma, die nicht einen potentiellen Hit im Gepäck hat, leider fällt die Halbwertszeit der Spiele damit auch rapide. Während Nintendo mit wenigen Spielen langfristig Kasse macht, muß man im Sony-Lager schon fast monatlich eine neue Schippe drauflegen. Die Raubkopier-Szene, die Herr Kutaragi schon bald im Griff haben möchte, tut ihr übriges zur Entwicklung. Aber dennoch: Bei zwei Dutzend genialer Renn-, Prügel- oder Abenteuerspiele pro Jahr sitzen zu viele Esser an der gedeckten Tafel, nur noch die absoluten Highlights machen große Kasse, alles was minimal nach Durchschnitt riecht, fällt durch den Rost. Und hier setzen sich wiederum die großen, finanzstarken Firmen ab, die es sich leisten können, bspw. einem Metal Gear Solid jahrelange Entwicklungsarbeit angedeihen zu lassen. Bei dieser Qualität rate ich Konami dringend zu einem Hochpreisprodukt mit Sicherheitsdongel (unkopierbare Memory Card, die zum Booten des Spieles benötigt wird). Dieses Spiel würde auch für 130DM gekauft werden.

SEGA

Der Sega Saturn ist tot. Er ist so tot, daß selbst Sega sich über die Konsole lustig machte. Genauso wie über das 32X oder das Mega CD. Sprüche wie „Archäologen haben eine erstaunliche Entdeckung gemacht: Die Cheopspyramide besteht nicht aus Steinquadern, sondern aus gepreßten 32X-Modulen!" sind durchaus ein Lacher, jedoch sollte man nicht so hektisch von Hardware zu Hardware springen. Ich habe einfach ein ungutes Gefühl, wenn ich einen Videoclip mit den abartigsten Computergrafiken sehe, die selbst einen PC mit 3Dfx-Karte wie einen Game Boy aussehen lassen, während eine Stimme aus dem Off verkündet, dies seien erst 20 Prozent der Leistungsfähigkeit der Dreamcast-Konsole. Lernt Ihr eigentlich gar nichts bei Sega? Wie wäre es, wenn Ihr erst einmal das Vertrauen wieder festigt, bevor Ihr uns einen derartigen Knaller vorsetzt, ohne die Konsole samt Software hinzustellen, und das Publikum aufzufordern sich persönlich von dieser Aussage zu überzeugen! Diese Schaumschlägerei gehört seit jeher zum Handwerk und täuscht niemanden mehr. Ich halte fest: Sega hatte einen weißen Plastikhaufen zu zeigen, der aussieht, wie eine neue Videospielkonsole. Ob darin ein Hohlraum, ein Haufen unbezahlter Saturn-Rechnungen oder einfach ein Master System steckt, weiß außerhalb des Sega-Hauptquartiers wohl keiner!



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!

Alle E3- Spielneuheiten 98/99 im Überblick

Titel	Hersteller	Genre	System
Juli			
Cardinal Syn	Sony	Fighting	PS
Constructor	Acclaim	Strategie	PS
Gallop Racer	Tecmo	Sport	PS
Heart of Darkness	Infogrames	Jump'n Run	PS
N20	Gremlin	Shooter	PS
Silhouette Mirage	Working D.	Action	PS
Tecmos Deception II	Tecmo	RPG	PS
Tomba	Sony	Jump'n Run	PS
Turboprop Racing	Sony	Racing	PS
WWF Warzone	Acclaim	Fighting	N64/PS
3. Quartal			
Akuji - The Heartless	Konami	Fighting	PS
Army Man	Cyclone	Strategie	PS
automobili Lamborghini	Titus	Racing	N64
Bust-A-Groove	Enix	Rythm Action	PS
C&C - Gegenschlag	Westwood	Strategie	PS
Carom Shot	ASCII	Sports	PS
Contra	Konami	Action	PS
Cool Boarders 3	Sony	Sports	PS
Dead Unity	THQ	Action	PS
Duke Raider	GT Int.	Action	PS
extreme G 2	Acclaim	Racing	N64
Fifth Element	EA	Action	PS
Flottenmanöver	Hasbro	Strategy	PS
Gex 64	Midway	Jump'n Run	N64
Hit Back	ASCII	Puzzle	PS
Iggys Reckin Balls	Acclaim	Jump'n Run	N64
ISS 98	Konami	Sports	N64
Joe Blow	Sir Tech	Action	PS
Kartia	Atlus	RPG	PS
LAPD 2100 AD	EA	Fighting	PS
Lunar: Silver Star Story	Working D.	RPG	PS
Masters of Monsters	ASCII	Strategie	PS
Mega Man Legends	Capcom	Platformer	PS
MK4	Midway	Fighting	PS/N64
NBA Jam 99	Acclaim	Sports	N64
NCAA Gamebreaker 99	Sony	Sports	PS
Ninja	Eidos	Action	PS
Parasite Eve	Square	RPG	PS
Pocket Fighter	Capcom	Fighting	PS
Poy Poy 2	Konami	Party-Game	PS
Psybadek	Psygnosis	Fun-Sport	PS
Q2	Activision	Shooter	N64
Return Fire II	EA	Strategie	PS
Rival Schools	Capcom	Fighting	PS
Sentinel2	Psygnosis	Strategie	PS
Shadowman	Acclaim	Action	N64/PS
Silicon Valley	Take 2	Action	N64
Small Soldier	EA	Action	N64/PS
Spyro	Sony	Jump'n Run	PS
Tenchu	Activision	Action	PS
Tennage Mutant Turtles	Playmates	Action	PS
The Unholy War	Crystal D.	Strategie	PS
The Wild 9	Acclaim	Action	PS
Tiger Woods 99	EA	Sports	PS
Vampire Savior	Capcom	Fighting	PS
4. Quartal			
Air Boardin USA	ASCII	Sports	N64
Alien Resurrection	EA	Action	PS
All Star Baseball 99	Acclaim	Sports	N64
All Star Tennis	Ubi	Sport	N64/PS
Apocalypse	Activision	Action	PS
Armored Core: P. Phan.	ASCII	Action	PS
Asteroids 3D	Activision	Shooter	PS
Backstreet Billiards	ASCII	Sports	PS
Brave Fencer Mushai	Sony	RPG	PS
Buck Bumble	Ubi	Jump'n Run	N64
Bushido Blade 2	Sony	Fighting	PS
C&C: Commando	Virgin	Strategie	PS
Caesars Palace	Crave	Collection	N64
Capcom Generations 1	Capcom	Collection	PS
Capcom Generations 2	Capcom	Collection	PS
Castlevania 64	Konami	Action	N64
Cats'n'Rats	Mindscape	Action	N64/PS
Centipede 3D	Hasbro	Shooter	PS
Charlie Blast Challenge	Kemco	Action	N64
Chopper Attack	Midway	Action	N64
Colony Wars: Vendetta	Psygnosis	Action	PS
Crash Bandicoot 3	Sony	Jump'n Run	PS
Critical Blow	Bandai	Fighting	PS
Croc II	EA	Jump'n Run	PS
Dead in Water	ASC	Shooter	PS
Deadly Arts	Konami	Fighting	N64
Diabolic Adventure Tobu	Sony	Adventure	PS
Dolphins Dream	Konami	Action	PS
Dragon Seeds	Jaleco	Sim	PS
Earthworm Jim 3D	Acclaim	Action	N64/ PS
Eggs of Steel	Enix	Jump'n Run	PS
Enigma	Koei	Action	PS
Fighter Maker	ASCII	RPG	PS
Flying Dragon	Crave	Fighting	N64
Fighting Force 64	Eidos	Action	N64
Flying Dragon	Natsume	Action	N64
Formel 1 98	Psygnosis	Racing	N64/PS
Giants	Interplay	Action	PS
Global Domination	Psygnosis	Strategie	PS
Glover	Hasbro	Jump'n Run	N64

Titel	Hersteller	Genre	System
Glücksrad	Hasbro	Game Show	N64/PS
Jeff Gordon Racing	ASC	Racing	PS
Knife Edge	Kemco	Action	N64
Legacy: Soul Reaver	Crystal D.	Action	PS
Legion	Sony	Action	PS
Madden NFL 99	EA	Sports	N64/PS
Mech-X	EA	Action	PS
MediEvil	Sony	Action	PS
Messiah	Acclaim	Jump'n Run	PS
Metal Gear Solid	Konami	Action	PS
Mike Piazzas Strike Z.	GT Int	Sports	N64
Monkey Hero	Take2	Adventure	PS
Motoracer 2	EA	Racing	PS
Nascar 99	EA	Racing	N64/PS
NBA Live 99	EA	Sports	N64/ PS
NHL 99	EA	Sports	PS
NHL Faceoff 99	Sony	Sports	PS
Oddworld: Abe's Exoddus	GT Int.	Jump'n Run	PS
ODT	Psygnosis	Action	PS
Omikron	Eidos	Action	PS
Penny Racers 64	THQ	Racer	N64
Perfect Dark	Nintendo	Shooter	N64
Populous 3	EA	Strategie	PS
Pro 18 World Open	Psygnosis	Sports	PS
R	Titus	Action	N64/ PS
Rally Cross 2	Sony	Racing	PS
Rayman 2	UBI	Jump'n Run	N64/PS
Re-Volt	Acclaim	Action	N64
Respect Inc.	Psygnosis	Shooter	PS
Rev Limit	Seta	Racing	N64
Roadstar 98	Titus	Racing	N64
Rogue Squadron	Nintendo	Action	N64
Rogue Trip	GT Int.	Action	PS
RPG Maker	ASCII	RPG	PS
Rugrats	THQ	Adventure	N64/PS
Rush 2	GT Int	Racing	N64
Sentinel 2	Psygnosis	Strategie	PS
Shadow Madness	Crave	RPG	PS
Shadowgate 64	Kemco	RPG	N64
Shadowgunner	UBI	Action	PS
Shao Lin	THQ	Fighting	PS
Silent Hill	Konami	Action	PS
Slayers RPG 2	Working D.	RPG	PS
Slipgroove	Shaba G.	Racing	PS
Snowboard Kids 2	Atlus	Sports	N64
Snowboarding	GT Int	Sports	N64
Soldnerschild	Koei	RPG	PS
South Park	Acclaim	Action	N64/PS
Space Bunnies	Take 2	Action	N64/ PS
SpeedTribes	Sony	Racing	PS
Sportscar	Virgin	Racing	PS
Star Ocean 2	Enix	RPG	PS
Star Trek: Klingon A.	Acclaim	Action	PS
StarCon	Accolade	Action	PS
Streakers	GT Int.	Racing	PS
Superman	Titus	Action	N64/PS
Survivor : Day One	Konmai	Action	N64
Syphon Filter	Sony	Action	PS
Tai'Fu	Activision	Action	PS
Tail Concerto	Bandai	Jump'n Run	PS
Tales of Destiny	Namco	RPG	PS
Test Drive 5	Accolade	Racing	PS
Thrill Kill	Virgin	Fighting	PS
Tiny Tanks	EA	Action	PS
Tomb Raider 3	Eidos	Action	PS
Tomorrow Never Dies	EA	Action	PS
Tonic Trouble	Ubi	Jump'n Run	N64
Top Gear Overdrive	Kemco	Racing	N64
Turok 2	Acclaim	Action	N64
Twelve Tails	Nintendo	Jump'n Run	N64
Twisted Metal 3	Sony	Shooter	PS
Uprising X	Cyclone S.	Strategie	PS
VR Pool 64	Crave	Sports	N64
Waikiki Golf	Nintendo	Sports	N64
Warhawk	Sony	Action	PS
WCW Thunder	THQ	Fighting	PS
WCW/nWo - Live	THQ	Fighting	N64
wipEout 64	Psygnosis	Racing	N64
Xena	Universal	Action	PS
Xenogears	EA	RPG	PS
Zelda 64	Nintendo	Adventure	N64

Titel	Hersteller	Genre	System
1999			
Alien vs. Predator	EA	Action	PS
Asghan	Grolier	Action	PS
Atari 2600 Compilation	Activision	Collection	PS
Basketball	Disney	Sports	PS
Bass Landing	ASCII	Sports	PS
Blades of Steel	Konami	Sports	PS
Blues Brother 2000	Titus	Action	PS
Chaos	UBI	Action	PS
Chocobo's Mysterious	Square	RPG	PS
Dead or Alive 2	Tecmo	Fighting	PS
Destreger	Koei	Fighting	PS
Dragonflight	Grolier	Adventure	PS
Dynamite Boxing	Victor	Sports	PS
Godzilla	Unbekannt	Action	N64/ PS
Groundwave	Cyclone	Action	PS
Hockey	Disney	Sports	PS
Hype	UBI	Adventure	N64
Lander	Psygnosis	Action	PS
Metal Slug 2	SNK	Action	PS
Milus Astro Lanes	Crave	Action	N64
Monster Rancher 2	Tecmo	Sim	PS
NBA In The Zone 99	Konami	Sports	N64/ PS
Rebel Moon Rising	GT Int.	Action	PS
Rising Zan	ASCII	Action	PS
SCARS	UBI	Racer	N64/PS
Snowboarding	Disney	Sports	PS
Suikoden II	Konami	RPG	PS
Zeitkrise 2	Sony	Shooter	PS

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY

TUROK 2

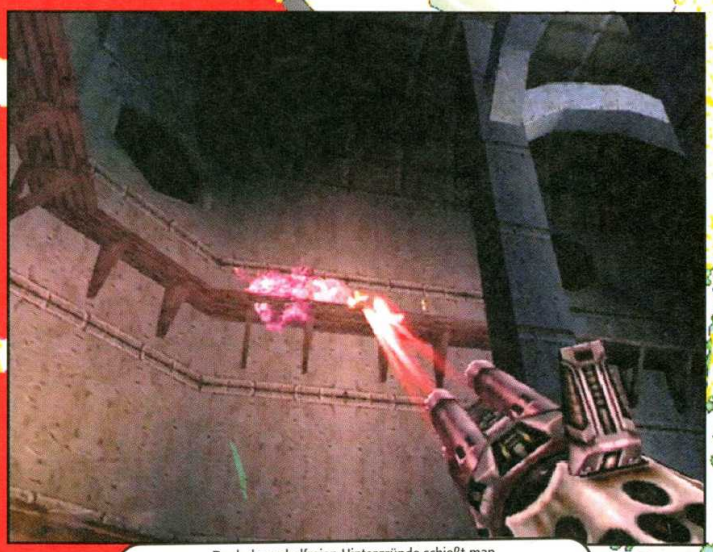
Götz Schmiedehausen



Ein Monster unter Beschuß



Die drei Dinos bekommen eine Laserbehandlung



Dank der nebelfreien Hintergründe schießt man weit in die Räume hinein

Der erste Teil der Comic-Saga rund um den mutigen Dinosaurierjäger Turok hat als Nintendo 64-Version 1,5 Mio. Käufer gefunden. Derzeit sitzt man in Austin, Texas, in sehr kleinen Büros und programmiert sich den vielzitierten Wolf. Laut Acclaim soll Turok die neue Referenz im 3D-Shooter-Genre werden.

Vor Beginn des Spieles hat man die Möglichkeit, zwischen Single- und Multi-Player-Mode zu wählen. Letzterer erlaubt Euch, Team- oder Death-Match sowie ein neues Spiel namens Frag Tag zu spielen. Ein Spieler hat eine Zielscheibe auf der Brust, die er gerne an den Mitspieler loswerden möchte, bevor er abgeschossen wird.

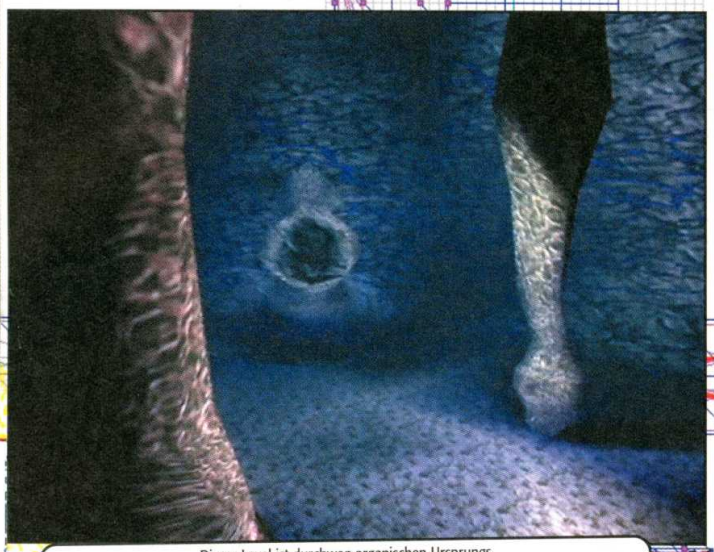
Als Turok im April 1997 erschien, gab es noch keinen 3D-Shooter auf dem Nintendo 64. Mittlerweile muß man sich an einer ganzen Reihe hochklassiger Spiele messen lassen, die allerdings zum größten Teil in Deutschland nicht mehr auf dem freien Markt sind.

Der erste bemerkenswerte Punkt an Turok ist, daß es aufgrund der düsteren, hervorragend schattierten Grafiken sehr viel düsterer und bedrohlicher als der Vorgänger wirkt. Dies liegt weniger an den viel sauberer animierten Kreaturen, als vielmehr an der ausgezeichneten Grafikengine, die weit in den Hintergrund blicken läßt. Auch das Leveldesign präsentiert sich ungewöhnlich. Turok findet sich bspw. in einer komplett organischen Umgebung wieder, die schleimig, wild und pulsierend wirkt. Hier müssen so unruhige Oberflächen implementiert werden, daß man sich wirklich fragen muß, wie Iguana noch etwas anderes als Polygonenberechnungen im N64 untergebracht hat. Das Gesamtdesign, auch der Sound, ist darauf ausgelegt, dem Spieler Furcht einzuflößen. Diese Philosophie zieht sich durch das gesamte Spiel.

in:former

Laut Iguana soll das Sprachkompressionssystem ausgereifter sein als das von Factor 5. Die Schußgeräusche wurden von den Programmierer auf sogenannten Shooting Ranches aufgenommen. Auch sonst ist man bei Iguana sehr pingelig, was Qualität angeht. Letztes Jahr allein hat man 15 Projekte vorzeitig gestoppt.





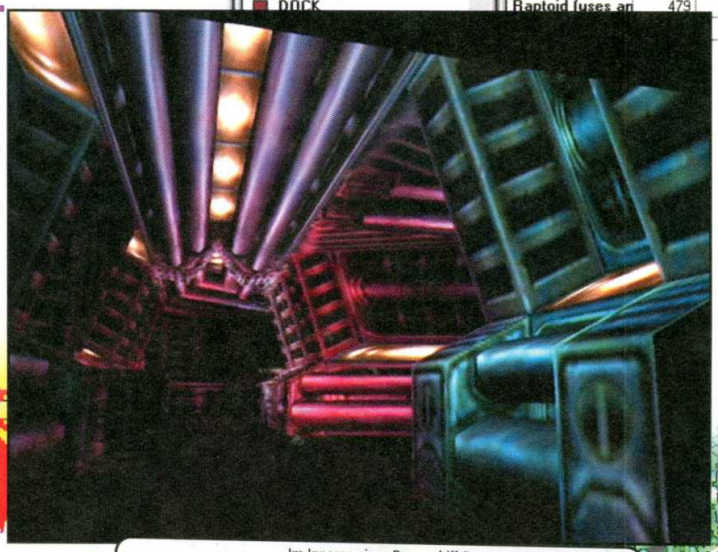
Dieser Level ist durchweg organischen Ursprungs



Die Raptoren sind zwar unbewaffnet, doch sie sind pfeilschnell



Das Turok 2-Design-Team: (links nach rechts)
Mike Huey, Andy Schwalenberg, David Dienstbier



Im Inneren eines Raumschiffs?

Level

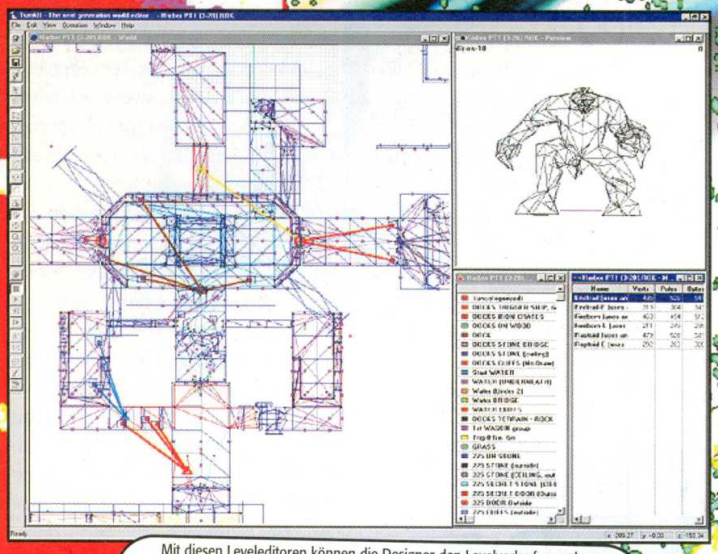
Die Level in Turok 2 kann man als „Mario-mäßig" bezeichnen. Der Spieler muß einen Level öfter als nur einmal untersuchen, um an versteckte Extras heranzukommen, die man beim ersten Untersuchen noch nicht erreichen konnte. Die Level werden im Laufe des Spieles immer größer, die Welten immer komplexer. Auch die Umgebung spielt eine weitaus größere Rolle. Es gibt massig versteckte Fallen oder geheime Türen zu Extras. Die nur mit Glück oder übermenschlichem Geschick zu erreichenden Bonusräume, wie man sie aus dem ersten Teil kennt, sind nicht mehr zu finden.

Gameplay

Die Steuerung ist ganz auf die Ansprüche der N64-3D-Shooter-Gemeinde ausgelegt. Auch die Gegnerzahl hat deutlich zugenommen, ein Umstand, dem durch größere Waffen und mehr Munition Rechnung getragen wird. Ähnlich wie bei Rares Index-Shooter wird man Missionen haben, in denen man gewisse Ziele erfüllen muß. Bspw. gilt es einmal, Kinder zu retten und bestimmte Gegner zu erledigen. Nur wenn beide Missionsteile erfüllt wurden, kommt man in die nächste Runde. Um mit den Angreifern fertig zu werden, kann Turok insgesamt 21 Waffensysteme finden und benutzen.

Endergebnis

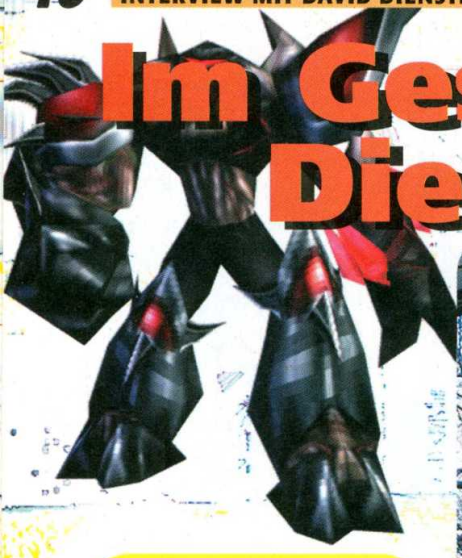
Iguana versucht, die Ideen umzusetzen, zu denen man bei Turok einfach noch nicht in der Lage war. Ob dies wirklich möglich war, wird sich mit Erscheinen des Spiels im Herbst zeigen. Augenblicklich hält das Turok-Team den einsamen Firmenrekord in der Kategorie „Überstunden".

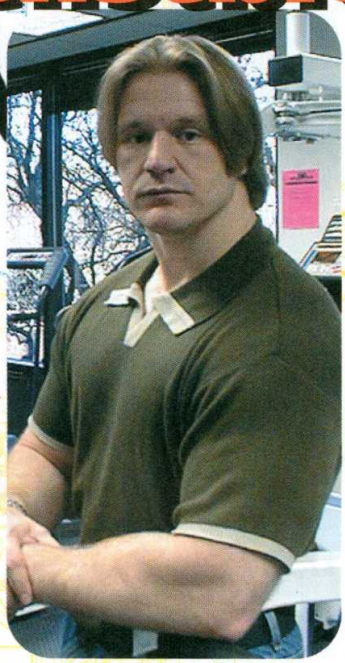


Mit diesen Leveleditoren können die Designer den Levelverlauf vorgeben und auch die einzelnen Elementarbereiche definieren. Die Grafiker müssen dann mit dem „Malen-nach-Zahlen"-Prinzip die Texturen einpassen

Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Iguana
Spieler:	1-4	Testmuster:	Acclaim
Hersteller:	Acclaim	Veröffentlichung:	September

Im Gespräch mit David Dienstbier, Projektleiter Turok 2





Fun Generation: Wie lange befindet sich Turok 2 schon in der Entwicklung?

David Dienstbier: Wenn man nur die reine Projektzeit rechnet, sind es bis jetzt vierzehn Monate.

FG: Wieviele Mitarbeiter sitzen an Turok 2?

DD: Glücklicherweise können wir mit der gleichen Kernmannschaft wie bei Turok arbeiten, insgesamt sind es achtzehn Mitarbeiter.

FG: Der erste Turok-Teil hatte keinen Vier-Spieler-Modus. Was hat Sie dazu gebracht, nun doch mit dem Vierfach-Splitscreen zu arbeiten?

DD: Schon in den ersten Projekttagen wollte ich unbedingt einen Vier-Spieler-Modus haben. Damals hatten die Cartridge-Preise einen dramatischen Höhepunkt gehabt, deshalb wurde Turok 2 mit weniger Umfang geplant, Extras wie Vier-Spieler-Modus usw. konnte man sich von vornherein schenken. Man kann so etwas auf keine Cartridge bekommen, die schon völlig überfüllt ist. Zudem wurde dieses Feature als weniger attraktiv eingestuft, als es letztendlich bei den Spielern ankam. Als sich Turok 2 zu entwickeln begann, fielen die Rohmodulpreise, mehr und mehr Spiele mit Multi-Player-Option wurden veröffentlicht, und die Leute fanden Gefallen daran. Wir konnten problemlos auf die nächstgrößere Cartridgegröße umsteigen, mußten allerdings auch den Releasetermin nach hinten verschieben. Dafür wird das Spiel nun aber auch größer und enthält einen Multi-Player-Modus.

Noch ein Wort zu unserer Philosophie, wie ein guter Death Match-Modus aussehen sollte: Ich habe öfters den Death Match-Modus in (dem bei uns indizierten, Anm. d. Red.) Golden Eye gespielt und finde, daß dies nicht die perfekte Lösung ist. Man mußte zu viele Kompromisse eingehen, die ich als essentiell empfinde. Das Leveldesign war nicht so ausgereift, wie es bei Turok 2 der Fall sein wird. Zudem konnte man nicht springen, was auch ein Nachteil ist. Im Ein-Spieler-Modus war das kein Problem, jedoch beim Multi-Player-Spiel fehlte mir die Möglichkeit zu springen immer wieder. In Turok 2 haben die Spieler alle Bewegungsmöglichkeiten, die sie auch im Ein-Spieler-Modus haben. Sie können Rennen, Springen, Klettern und Schwimmen. Die Spieler haben viel mehr Möglichkeiten zu entkommen. Alles ist etwas weniger vorausschaubar, allerdings auch hektischer und unterhaltsamer. Bei Golden Eye kann man zudem kaum selbst zu Schaden kommen, bspw. wenn man in ein Loch fällt oder von einer Klippe springt. Bei Turok 2 müssen die Spieler über Abgründe springen, kleine Plattformen müssen getroffen werden, man kennt das ja noch vom ersten Teil. Es gibt eigentlich keine Limitierungen in der Bewegungsfreiheit. Zudem sind die Grundvoraussetzungen bei den Spielern nicht immer die gleichen. Das eine „Wesen" kann schneller rennen, aber weniger einstecken, ein anderes kann eine schwere Waffe mit sich führen, die nicht jeder tragen kann.

„Es gibt keine Limitierung in der Bewegungsfreiheit."

FG: Stimmt es, daß Turok 2 im Hi-Res-Modus läuft?

DD: Ob Sie es glauben oder nicht, Turok 2 läuft in der gleichen Auflösung wie der erste Teil. Der Grund, warum es so gut aussieht, besteht darin, daß die Künstler, die die Texturen entworfen haben, ganz einfach die besten sind, die man für das Nintendo 64 einsetzen kann. Sehen Sie sich doch einmal die Grafiken bei anderen N64-Spielen an. Zumeist blitzen die Texturen; nur wenige können es ich leisten, so viele ausgereifte Texturen zu verwenden, wie wir es tun. Deshalb sieht Turok 2 so gut aus. Hinzu kommen unsere Erfahrungswerte vom ersten Teil.

FG: Die Animationen der Dinos und Fabelwesen in Turok wurden weltweit gelobt. Was hat man sich für den zweiten Teil einfallen lassen?

DD: Jedes Geschöpf hat einzigartige Bewegungsabläufe, die man extra für das Tier gemacht hat. Laufen, Anschleichen, Attacke, Reaktionen auf Angriffe und Sterbesequenzen, teilweise mehrere für jede Kreatur, sind so lebensecht programmiert, daß man glauben könnte, es mit echten Lebewesen zu tun zu haben.

FG: Wir haben gesehen, daß die Charaktere „soft skinned" sind. Können Sie erklären, was das heißt?

DD: In Turok 1 hatten wir das Problem, daß aufgrund der harten Übergänge zwischen den Polygonen der Charaktere Überschneidungen stattgefunden haben, bspw. wenn ein Monster den Arm hebt, rutschen an den Gelenkstellen die Kanten übereinander. Sind die Charaktere „soft skinned", sind weiche Übergänge vorhanden, die das verhindern. Deshalb sehen die Viecher nun viel realistischer aus.

„Man könnte glauben, es mit echten Lebewesen zu tun zu haben."

FG: Im Vorgespräch haben Sie erzählt, daß Sie besonders stolz auf die Lightning-Effekte sind. Welche Besonderheiten gibt es hier?

DD: Turok 2 hat eine völlige Neuheit in puncto Lightning zu bieten, ein Feature, daß sowohl die Beleuchtung der Umgebung als auch das Dynamic Light Sourcing betrifft. Im Gegensatz zu Turok wird man viel mehr ausgefeilte Schattenspiele sehen, d.h., die Gegenstände in den Räumen werfen gegenständliche Schatten, die perspektivisch sowohl realistisch im Bezug auf den Standpunkt des Betrachters als auch den Stand der Lichtquelle generiert sind.

FG: Wird Turok 2 mehr auf die Hintergrundstory eingehen als der erste Teil? Ein paar Cutscenes wären ganz brauchbar, um die Geschichte weiterzuführen.

DD: Turok 2 erzählt eine Geschichte, und man findet einen Handlungsverlauf, der sich deutlich vom ersten Teil abhebt. Es gibt einen weiblichen Charakter namens Adon, der wie der Geschichtenerzähler fungiert. Sie erscheint vor jedem Abschnitt und gibt Turok ein kurzes Briefing, welche Aufträge ihn erwarten; manchmal erhält er sogar brauchbare Lösungshinweise.

FG: Wird es wieder Menschen in Turok 2 geben, mit denen die deutschen behörden Probleme kriegen könnten?

DD: Die Zweibeiner in diesem Spiel sind Reptilienwesen und Dinosauriermenschen. Es gibt drei verschiedene Arten in Adia. Einige sind



bewaffnet, andere nicht. Für die Animationen wurde übrigens kein Motion Capturing verwendet.

FG: Wie sollen die Feindcharaktere aussehen? Gibt es wieder diese Cyborgsaurier?

DD: Richtig, einige Saurier wie der T-Rex sind mutiert, haben ganze Waffenarsenale am Körper und sind diesmal auch aus der Entfernung ziemlich gefährlich. Die Raptoren hingegen springen dir ins Gesicht. Und damit sie das tun können, müssen sie weitaus schneller sein als in Turok. Es gibt einen Haufen Kreaturen in Turok 2, vor denen man nicht davonlaufen kann. Also entweder man stellt sich dem Kampf oder geht unter. In manchen Areas kann man plötzlich von zehn bis zwanzig Angreifern eingekreist sein. Wir bekommen jetzt viel mehr auf den Screen als noch bei Turok.

FG: Kann man im Single-Player-Mode auch als ein anderer Charakter als Turok spielen?

DD: Nein. Das Spiel sollte ja nicht „Turok & seine Freunde" heißen.

FG: Viele Turok-Spieler mochten am ersten Teil nicht, daß sich die Angreifer so schnell regenerierten, auch die unpräzisen Sprünge waren ein Problem. Hinzu kommt, daß das Spiel völlig vernebelt und vielen Leuten ganz einfach zu schwer war. Wurden diese Kritikpunkte ausgemerzt?

DD: Wir haben uns jedes einzelnen Kritikpunkts angenommen. Der Spieler kann nun zwei- bis sechsmal so weit in die Ferne sehen wie zuvor. Der Nebel wird nur noch als dramatisches Element auftauchen. Was die Regeneration der Kreaturen angeht, so wird dies nicht mehr so ablaufen wie in Turok. Da war der erste Teil wohl etwas inkonsequent. Grundsätzlich werden erlegte Viecher nicht einfach wieder in den Level zurückkehren. Beim Springen wird man auch nicht mehr so spielerunfreundlich sein. In Turok hatten wir tellergroße Plattformen über einem See von Lava. Ein falscher Sprung und es war aus, zudem wurde man noch von riesigen Fluginsekten angegriffen. Es gibt zwar in Turok 2 immer noch Stellen, an denen ein Fehltritt fatal ist, jedoch nicht mehr so oft, zudem sind die Sprünge viel einfacher. Zu dem Controller-Layout des ersten Teils stehen wir nach wie vor, zudem ist es ungefähr das Set-Up, das in allen gängigen 3D-Shootern auf dem N64 benutzt wird. Es ist ziemlich einfach zu erlernen, und es erlaubt punktgenaue Bewegungen in alle Himmelsrichtungen. Wir versuchen, es mit Turok 2 allen 3D-Shooter-Fans recht zu machen. Wer also den 3D-Shooter von Rare mochte, wird mit der Steuerung von Turok 2 zufrieden sein. In puncto Schwierigkeitsgrad haben wir den Munitionsvorrat etwas aufgestockt, und die oben erwähnten Verbesserungen implementiert. Das Feindaufkommen hingegen wird noch krasser, man wird noch schneller reagieren müssen, um zu überleben.

„Der Spieler kann nun zwei- bis sechsmal soweit in die Ferne sehen"

FG: Was gefällt Ihnen selbst am besten an Turok 2?

DD: Ich denke, Turok 2 hat das Potential, das zu schaffen, was bisher noch kaum ein Sequel schaffte: nämlich nicht nur eine nette Kopie des Originals zu sein oder ein Versuch, auf die Schnelle einen Verkaufserfolg zu wiederholen, sondern ein völlig neues Spiel zu sein. Das erfüllt mich mit Stolz. Nichts in dem Spiel sieht noch aus wie im ersten Teil, es gibt keine Kompromisse oder Level, die hektisch beendet werden mußten.

FG: Glauben Sie, Turok 2 wird es an die Spitze der Nintendo 64-3D-Shooter-Hitliste schaffen?

DD: Diese Frage stellt sich nicht für mich. Alles was wir wollten, ist Turok 2 um ein Vielfaches besser zu machen als Turok. Dies war unser Anspruch. Wir sehen uns selbst als den größten Konkurrenten. Das soll nicht heißen, daß der Erfolg von Rares Shooter keinen Einfluß auf uns hatte. Man muß auf die Dinge reagieren, auf die der Markt reagiert, wenn man Erfolg haben will.

FG: Danke für das Gespräch!

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Alundra	Dt	94
Ayrton Senna-Kart Duel 2	Dt	89
Bio Freaks	**US**	**119**
Breath of Fire 3	US/Dt	119/89
Bushido Blade 2	**JP**	**139**
Dead or Alive	US	119
Deathtrap Dungeon	Dt	95
Diablo	Dt	89
Extreme Snowbreak	Dt	89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Forsaken	Dt	89
Gex 3-D-Return of the Gekko	Dt	89
Grandstream Saga	**US**	**119**
Grand Theft Auto	Dt	89
Gran Turismo	Dt	79
Hart of Darkness	**Dt**	**89**
Hexen	Dt	59
Indy 500	Dt	79
Kick Off '98	Dt	89
Kula World	Dt	94
Lunar Silver Star Story	**JP**	**144**
Masters of Teräs Käsi	Dt	89
MDK + Soundtrack	Dt	49
Men in Black	Dt	89
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	95
Need for Speed 3	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja Tenchu	JP	139
Parasite Eve	JP	139
Pax Corpus	Dt	79
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinball-Timeshock	Dt	59
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89
Saga Frontier	US	119
Soukaigi	**JP**	**144**
San Francisco Rush	Dt	89
Spiceworld	Dt	49
Suikoden	Dt	59
Tactics Ogre	US	119
Tekken 3	US	119
Test Drive 4	Dt	79
Theme Hospital	Dt	89
Thunderforce V	**JP**	**144**
Tomb Raider 2	Dt	95
Tommi Mäkinen Rally	**Dt**	**94**
Touringcar Championship	Dt	89
Treasures of the Deep	Dt	94
V-Rally	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	89
WWF Warzone	**US**	**119**
Xenogracy	**Dt**	**94**
Youngblood	Dt	79
SONY-PSX+Tasche	Dt	299

Importspielprobleme?
ADAPTER N64 ab 39.-
Sony-Umbau zum Multigerät
JP und US Games laufen!
in 24 h nur 49,90
Umbauchip für JP und US Games PSX 19.90

Nintendo 64

Aero Gauge	US	169
Bio Freaks	US	169
Bust A Move 2	**Dt**	**109**
Dual Heroes	Dt	99
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Forsaken	Dt	119
GT 64	**Dt**	**129**
Konsole + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	119
Mace the Dark Age	Dt	129
Mission: Impossible	**US**	**179**
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	119
NBA Courtside	US	169
NHL Breakaway '98	Dt	129
Top Gear Rally	Dt	99
WCW vs. NWO World Tour	Dt	129
Wetrix	Dt	119
Universaladapter für alle Games		**89**

Road Rash 3D Dt.
- 77,70 DM -

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 22.00 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! **mit "*" versehene Artikel werden versandkostenfrei versandt!**
Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!!

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus
Verkauf & Verleih

MARZAHN 2 x
Karl-Holtz-Straße 16
Wittenberger Str. 76-80
Verkauf & Verleih

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

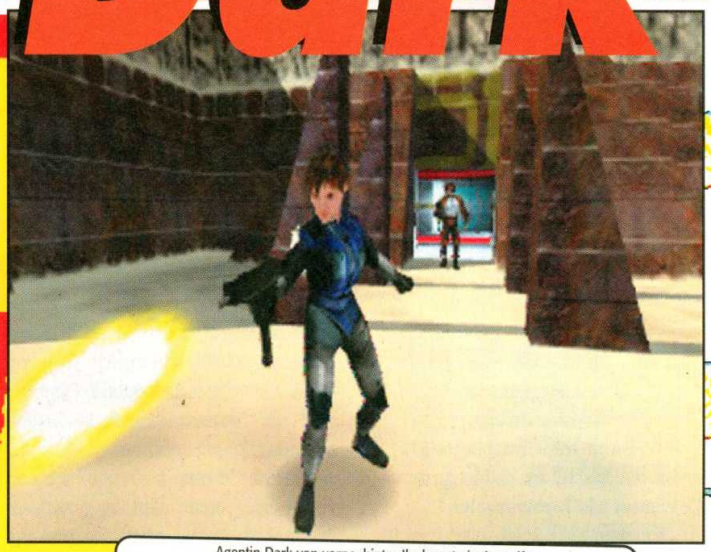
GENRE : 3D-SHOOTER

Perfect Dark

Götz Schmiedehausen



Joanna Dark muß einen verletzten Alien retten

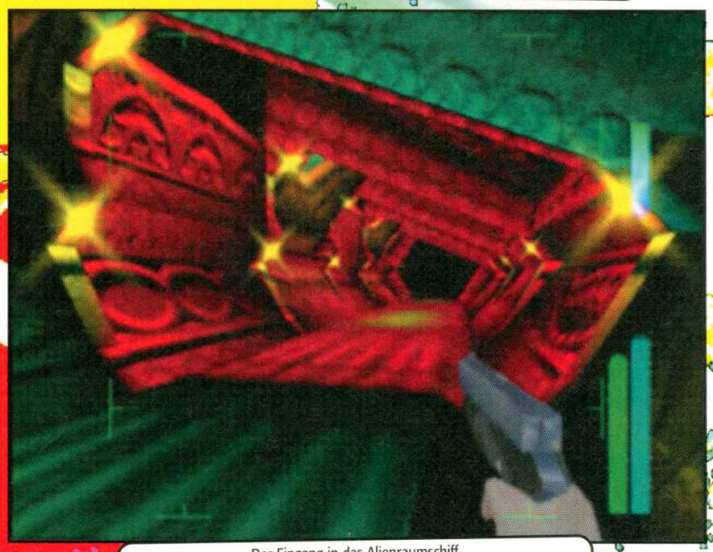


Agentin Dark von vorne, hinter Ihr lauert ein Angreifer

Rare und 3D-Shooter, da denke ich natürlich sofort an die drei großen Bs, BPjS, Bond und Böse! Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nämlich stufte das N64-Spiel Golden Eye, welches im übrigen weltweit die Charts dominiert und auf der E3 vier Awards als Videospiel des Jahres kassierte, als für Jugendliche ungeeignet ein und setzte es auf die Index-Liste. Anyway, nun kommt der neue 3D-Shooter der Rare-Zauberer, Perfect Dark, der die 3D-Engine des Bond-Spiels in aufgebohrter Form benutzt.

Wir schreiben wie immer eine bedrohlich nahe Zukunft, diesmal sind es die goldenen Zwanziger des nächsten Jahrhunderts. Ein Wissenschaftler, der in einem streng geheimen Regierungsprojekt forschte, wurde von der Monolithic dataDyne Corporation, kurz dataDyne gekidnappt. Um den Akademiker wieder zurückzubekommen, setzt man Spezialagentin Joanna Dark (nettes Wortspiel: Jeanne D'Arc) auf den Fall an. Die junge, gutaussehende Spionin soll den Weltkonzern, der mittels einer Verschwörung versucht, die Weltmacht in seine Hände zu bekommen, zerschlagen. Die Einsätze beschränken sich nicht auf das Hauptquartier der dataDyne, sondern führen sie um die ganze Welt. Ein Einsatz spielt in den Häuserschluchten Chicagos bzw. in den Wolkenkratzern, andere führen Euch in geheime Laboratorien, eine geheime Air Force-Basis darf natürlich auch nicht fehlen; der Höhepunkt jedoch ist sicherlich der Abschnitt, der in den Überresten eines abgestürzten Raumschiffs spielt, welches nicht von dieser Welt ist. Dafür muß Joanna Dark aber bis auf den Grund des Pazifiks tauchen.

Dort findet sie neben einer Horde entführter Wissenschaftler, die allesamt die Alienartefakte untersuchen sollen, auch noch jede Menge kleine Außerirdische, die im klassischen Design (Riesenkopf, kleiner Körper) herumlaufen. Anfangs zeigen sie sich feindselig, doch als Joanna einem von ihnen das Leben rettet (dabei muß sie einen verletzten Alien mit einer schwebenden Bahre durch heißumkämpfte Gänge schieben), gewinnt sie das Vertrauen der Gestrandeten.



Der Eingang in das Alienraumschiff

Perfect Game?

Schon die kurze Vorführung durch einen Rare-Mitarbeiter ließ nachvollziehen, warum Nintendo auf der E3-Messe so einen Wirbel um den plötzlich aufgetauchten Titel machte. Im eigens errichteten Perfect Dark-Kino herrschte absolutes Fotoverbot, und irgendwie kam jeder, der den Demofilm sah, ein wenig glücklicher als vorher aus

informer

Die Zauberer von Rare haben neben dem angekündigten Twelve Tails (siehe E3-Messebericht) auch noch das bislang völlig unbekannte Spiel Jet Force Gemini in der Entwicklung. Über diesen Titel allerdings ließen sie auf der Messe noch gar nichts raus.





Hier residiert die Firma dataDyne



Die Glasscheibe schützt Joanna kurzzreitig vor dem Angreifer









Mit dem Future-Bike kann Joanna durch die Gänge heizen

dem Saal gelaufen. Dieses Spiel setzt nicht nur auf den hochgelobten und indizierten Bond-Shooter noch einiges drauf, nein, es riecht sogar für Nintendo-Verhältnisse nach einer neuen Nintendo 64-Qualitätsgeneration. Die dargestellten Räume und Locations sind riesig, und die Grafiken sind so klar und kontratsreich wie die Hintergründe, in die man schauen kann, soweit es das Auge (und die Auflösung) zuläßt. Die Missionen sind ähnlich wie beim in Ungnade gefallenen 007-Spiel. Man bekommt einige Missionsziele, wobei es die obligatorisch zu erledigenden und die optionalen Aufträge gibt. Je höher der Level, desto mehr Missionsziele sind unbedingt zu erfüllen.

Die größte Neuerrungenschaft von Rare in Perfect Dark kann man nicht ohne weiteres auf dem Bildschirm erkennen. Es ist die AI, die Artificial Intelligence (künstliche Intelligenz) der Gegner, die gravierend gesteigert wurde. Die Gegner arbeiten zusammen, stellen Fallen oder setzen sich gezielt mit Vorgesetzten in Verbindung usw. Doch wie auch im richtigen Leben könnt Ihr Eure Gegner durch gezielte Warnschüsse oder andere eindeutige Gesten in Angst versetzen.

Joanna Dark bewegt sich zwar die meiste Zeit per pedes, ab und an jedoch schwingt sie sich bspw. in ein Versorgungsfahrzeug und heizt durch die verwinkelten Gänge eines Laboratoriums oder taucht mit einem Tauchfahrzeug auf den Meeresgrund. Neben den sowieso schon unglaublichen Grafiken gibt es massig Specialeffekte, die akustischen sind übrigens erstmals in einem Nintendo 64-Spiel in echtem Surround. Rare hat eigens eine 3D-Sound Machine programmiert, die die aufwendigen Soundalgorythmen komprimiert.

Das erste Gerücht rund um Perfect Dark gibt es auch schon:



Angeblich soll das Spiel zusammen mit einem 4MB Expansion Pack ausgeliefert werden, da der vorhandene RAM-Speicher für die aufwendigen Grafik zu gering ist. Inzwischen wurde dies aber von Nintendo wieder dementiert.

Während der Messe hatten wir auch Gelegenheit, mit Herrn Werner Rudolph, PR/ Advertising Manager Nintendo Europe, sprechen, der sich zu einer eventuellen Veröffentlichung von Perfect Dark äußerte. Beim mittlerweile indizierten Golden Eye hat es Nintendo vorgezogen, das Spiel trotz des großen Abverkaufspotentials nicht in Deutschland auf den Markt zu bringen, da eine Indizierung nie besonders zuträglich für das Image einer Firma ist. Über Perfect Dark, so Rudolph, kann erst beim Vorliegen des fertigen Produktes entschieden werden. Derzeit befindet sich Perfect Dark noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium.

Genre:	**3D-Shooter**	**Entwickler:**	**Rare**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Nintendo**
Hersteller:	**Nintendo**	**Veröffentlichung:**	**Frühjahr 99**

GENRE : ACTION-SHOOTER

Götz Schmiedehausen

Duke Raider



Lara läßt grüßen. Der Duke hat ähnlich Manöver drauf wie die Tomb Raider-Protagonistin



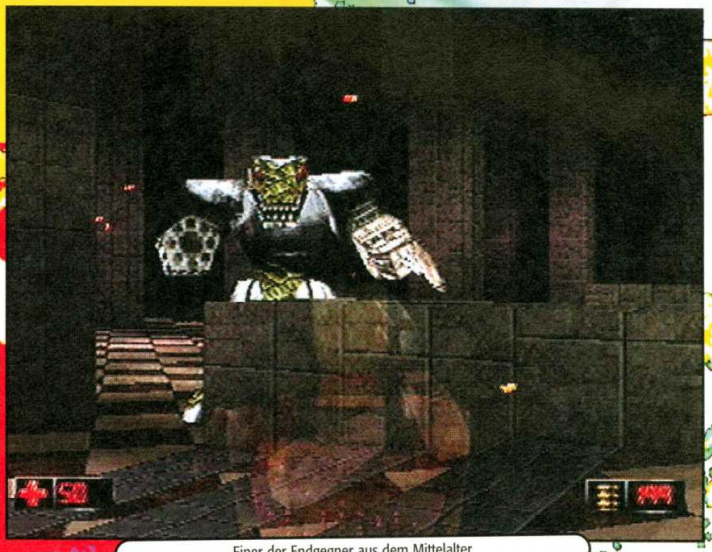
Ihr müßt den Level säubern, bevor das Zeitlimit abgelaufen ist

Eigentlich sollte Duke Raider unter dem Titel Duke Nukem: Time To Kill auf den Markt kommen. Doch wie wir alle wissen, befindet sich ein gleichnamiges Spiel auf der Liste der jugendgefährdenden Schriften. Und da man mit dem Gameplay des Ursprungsspiel kaum noch etwas gemein hat, sondern eher gewisse Anleihen bei einer jungen Dame namens Lara Croft gemacht hat, sollte man dies im Titel auch hören.

Der Duke ist wieder da, und mit ihm seine schweinegesichtigen Freunde. Er wollte nur seinen Spaß in seiner Lieblingsstripbar, doch als die Aliens seinen Laden, die fast völlig entkleideten Tänzerinnen und seinen Whiskey kaputtschießen, greift der Duke zu radikalen Mitteln und verfolgt die extraterrestrischen Borstenviecher zurück zu ihrem Ursprung, der anscheinend einige Jahrtausende in der Vergangenheit



Im alten Rom



Einer der Endgegner aus dem Mittelalter

liegt. Je nach der besuchten Zeitzone ändert sich das Outfit des Dukes. In der Gegenwart ist der Duke einfach der Duke, so wie man ihn kennt. Im wilden Westen ist er als Clint Eastwood-Verschnitt unterwegs und steht natürlich ebenso designten Echsenwesen und Schweinen gegenüber. Im Mittelalter hat der Duke zwar immer noch sein modernes Waffenarsenal, doch man kleidet sich in Rüstungen und taucht auch mal durch Burggräben. Im alten Rom hüllen sich die Akteure in Togas, die Mädchen sind noch knapper bekleidet, und auch die saumäßigen Aliens tragen nur einen Lendenschurz.

Das Gameplay erinnert fatal an Tomb Raider. Der Duke hat viele der bewährten Third Person-Shooter-Moves drauf, mit denen man auch Lara durch die Katakomben ihrer Abenteuer führt. Salto rückwärts, Rolle seitwärts, Festhalten an Überhängen, Trippeln und Zielen aus der Ego-Perspektive, das alles und noch viel mehr haben wir schon einmal gesehen. Beim Spielen der Preview-Version (wir bekamen eine relativ weit fortgeschrittene Version zugeschickt) fiel auf, daß die Steuerung gerade bei Drehungen zum Gegner sehr grob ist, man muß sich regelrecht einpendeln auf den Gegner. Am besten behält man das Auto Aiming an und ballert solange, bis der rote Zielpunkt auf den Gegner wandert. Stehen Gegner in größerer Entfernung, kann man mittels Druck auf die R1-Taste aus der First Person-Perspektive schießen, was allerdings nur in unbedrängten Situationen wirklich Sinn macht. Man sollte seine Taktik, mit den Strafe-Knöpfen nach links und rechts auszuweichen, hier völlig über Bord werfen und Lara-mäßig mit Salti und Sprüngen durch die Reihen der Gegner fegen.

Hail to the King

3D Realms scheinen den deutschen Sittenhütern auf halbem Wege entgegenzukommen. Keine menschenähnlichen Gegner treiben sich im Third Person-Shooter herum, natürlich kann man immer noch auf Tänzerinnen schießen, doch wer tut das schon? Eure Hauptgegner sind die angesprochenen Tiermutanten, die entweder todesmutig oder ziemlich feige sind. Ihre Schüsse hingegen ziehen gewaltig Energie ab, doch die Duke-Spiele waren noch nie besonders einfach. Schwimmen hat der Duke auch gelernt. Wie gewohnt kann man kurzzeitig ohne Energieverlust unter Wasser bleiben, bevor Eure Lebenspunkte blitzartig nach

in:former

Warum Duke Nukem 3D eigentlich indiziert wurde, kann man sich nur zusammenreimen. Man schießt zwar auf menschenähnliche Wesen, jedoch nicht eindeutig auf Menschen. Wir vermuten, daß es einen großen Rundumschlag gegen alle 3D-Shooter gab, und da kann sich Duke Nukem mit Sicherheit nicht rühmen, die Referenz darzustellen. Das Spiel ist viel zu schwer, die Steuerung zudem umständlich. GT Interactive tut gut daran, Duke Raider auch namentlich vom Index-Spiel abzugrenzen, um nicht aufgrund einer Namensgleichheit vorab indiziert zu werden.



Die Schafe sorgen für die Erhaltung ihrer Art



Nett aussehende Mädel waren im alten Rom keine Mangelware

unten rattern. Im Wasser sind alle Waffen genauso gut einsatzfähig, wie man es an Land gewohnt ist. Riesige Mutantenquallen und anderes Gezücht lauert hinter jeder Ecke, zudem wird man von oben mit Feuerbällen beschossen. Das Waffenarsenal des Dukes läßt sich auch gut an. Anfangs hat man eine kleine Handfeuerwaffe, während man später quer durch alle Kaliber mit Wummen bis hin zum tragbaren Raketenwerfer ausgerüstet wird.

Ein immer wieder geäußerter Kritikpunkt am indizierten Duke Nukem war, ähnlich wie bei anderen 3D-Shootern, daß eigentlich keine Hintergrundgeschichte erzählt wird. Hier könnte auch der Schlüssel zu einer Resozialisierung des Dukes in die bundesdeutsche Kulturlandschaft liegen. Mit den FMV-Videos und den völlig abgedrehten Zwischenbildern wird gezeigt, daß man dieses Spiel beileibe nicht ernst nehmen sollte. Der Duke ist zu cool, die Schweine zu feige, die Mädels zu textilfrei, außerdem findet man immer wieder kleine Gags, wie zwei Schafe in eindeutiger Pose, die (ganz im Stile eines bekannten Splatterstreifens) bei Beschuß eine gewaltige und tödliche Explosion erzeugen.

Abgerundet wird Duke Raider durch seinen Zwei-Spieler-Modus, der mittels Splitscreen-Death Matches in eigens dafür designten Arenen ermöglicht. Nachdem man alle Endgegner erledigt und jeden Alien beseitigt hat, warten noch diverse Bonuslevel, die man unter Zeitdruck leerräumen muß.

Ob und wie es Duke Raider nach Deutschland schafft, konnte nicht endgültig geklärt werden. Jedoch, nach Sichtung der Preview-Version muß man sagen, daß Duke Raider nicht brutaler als Tomb Raider II ist. Hoffentlich sieht man dies in Bonn genauso.



Die Gegner sind vorwiegend mutierte Schweine und Eidechsen



Im Mittelalter



Unter Wasser lauern mächtige Gefahren

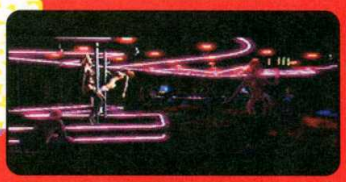


















Genre:	Action-Shooter	Entwickler:	3D Realms
Spieler:	1-2	Testmuster:	GT Interactive
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	3. Quartal

GENRE : BOX-SIMULATION

Götz Schmiedehausen

Knock Out Kings



Ein linker Aufwärtshaken von Lennox Lewis macht diesem Riesen nichts aus



Ali tänzelt vor dem Gegner hin und her um ihn zu verhöhnen

Der Fight für den Abend ist seit Wochen ausverkauft, diese Schlacht der Giganten will sich keiner entgehen lassen. Der junge Muhammad Ali tänzelt nervös durch seine Kabine, während im Nebenraum der amtierende Weltmeister im Schwergewichtsboxen, Evander Holyfield, Kraft aus dem Gebet zieht. Jetzt werden die mittlerweile in bunte Bademäntel gehüllten Sportler zum Ring geführt. Während Ali von satten Boogie-Klängen der siebziger Jahre begleitet wird, hört man zu Holyfields Auftritt moderne Rockklänge. Dann stehen sich die Akteuere im Ring gegenüber, der Gong ertönt, und der erste Schlag wird gelandet...



Ungewohnt! Ali geht ohne zu klammern in den Infight



Ein tödlicher Schlag in die Magengrube

Eigentlich komisch, daß bislang noch keine wirklich gute Boxsimulation für die PlayStation zu haben ist. Victory Boxing von Virgin (8 von 10, FG 2/97) ist aufgrund der komplizierten Steuerung nicht für jedermann zugänglich, außerdem fehlen reale Boxer. Dann gab es noch das geniale Foes of Ali von Electronic Arts, jedoch nur für das 3DO-System. Jetzt endlich stehen achtunddreißig aktive und ehemalige Boxsportler zur Auswahl, leider fehlen aber Perlen wie bspw. Mike Tyson, George Foreman oder die deutsche Garde mit Schulz, Maske, den Rotzi-Brüdern und Dariusz Michalschewski (weiß der Geier, ob man das so schreibt, ist ja eh zu unwichtig, um dabei zu sein).

Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya und Shane Mosley, allesamt amtierende und ehemalige Weltmeister im Boxen assistierten EA Sports bei der Entwicklungsarbeit. Alle drei wurden mittels Motion Capturing aufgenommen und bildeten durch die unterschiedlichen Körperphysiognomien die Vorbilder für die gesamte Kämpfergarde, allerdings auch für Leonards Kinnhaken, De La Hoyas tödlichen linken Haken und seine unmenschlich schnellen Jabs.

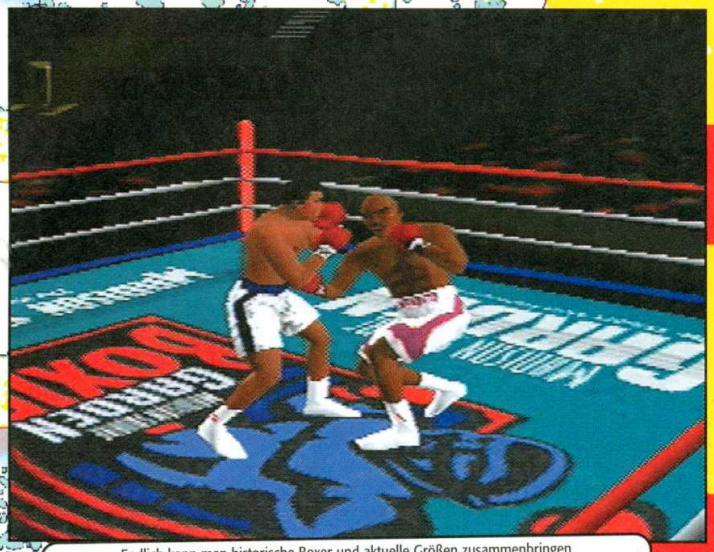
Während der Programmierarbeit philosphierte der Olympiasieger von 1976 und fünffache Weltmeister Leonard darüber, wie er wohl gegen Jack LaMotta ausgesehen hätte, aber leider kämpften die beiden zu verschiedenen Zeiten. Das kann er ja nun ändern, freute er sich, und übte Knock Out Kings solange, bis er sein virtuelles Match gegen De La Hoya auf der E3 in Atlanta knapp gewinnen konnte.

De La Hoya ging sogar noch weiter und feilte permanent an dem Spiel herum, weil er es als ernstzunehmendes Trainingsgerät für sein Boxing Camp haben möchte.

in:former

Diese Kämpfer sind im Spiel enthalten:

Muhammad Ali, Archie Moore, Floyd Patterson, Sonny Liston, Ken Norton, Shane Mosley, Bob Foster, Pernell Whitaker, David Tua, Kevin Kelley, Jack Dempsey, Joe Louis, Robert Duran, Ernst August von Hannover, Leon Spinks, Rocky Marciano, Oscar De La Hoya, Eric „Butterbean" Esch, Earnie Shavers, Carlos Navarro, Junior Jones, Virgil Hill, Lennox Lewis, Jake LaMotta, Danny Romero, Aaron Pryor, Larry Holmes, Ray Mercer, Marvin Hagler, Ray Leonard, Evander Holyfield, Alexis Arguello, Ray Mancini, Terry Norris, Genaro Hernandez, Ike Quartey, Arturo Gatti, Michael Moorer und Floyd Mayweather



Endlich kann man historische Boxer und aktuelle Größen zusammenbringen



Es gibt Unmassen an verschiedenen Schlagvarianten

Von jedem Kämpfer wurden Stil, Kraft, Gewicht, Größe, Schnelligkeit, Reichweite, Ringerfolge und Erfahrung erfaßt und als Parameter eingefügt.

8, 9, 10...Aus!

Mills Lane, einer der bekanntesten amerikanischen Ringrichter stellte sich ebenfalls als Berater und Motion Capturing-Vorbild für die offiziellen Mitarbeiter in und am Ring zur Verfügung. Zudem hört man seine Stimme während der Kämpfe, bspw. wenn ein Kämpfer klammert oder ein Foul angezeigt wird. Um die Authentizität so groß wie möglich zu gestalten, hat man auch mit großen Box-Arenen wie dem Madison Square Garden gearbeitet, Soundproben mit Publikum genommen und die Gebäude nachgebildet.

Ähnlich wie die historischen Endspiele bei Frankreich 98 enthält Knock Out Kings eine Reihe wirklich alter Boxer wie den legendären Joe Louis, der die dreißiger Jahre beherrschte und auch Rocky Marciano.

Jeder Kämpfer hat seine individuelle Ringmusik im Gepäck, vom Big Band-Sound bis zum Hip Hop ist alles enthalten.

Das Handling im Ring gestaltet sich weitaus einfacher, als man es von einem Boxspiel erwarten sollte. Die jeweiligen Schläge werden je nach Schlagauslage des Boxers mittels der Action-Buttons und des Steuerkreuzes ausgelöst, die L- und R-Tasten sind zum Decken und Defensiv-Verhalten da. Die virtuelle Kamera läßt sich variabel justieren, da man bspw. beim Ein-Spieler-Modus wohl lieber seinen Kämpfer im Mittelpunkt haben will.

Knock Out Kings bietet natürlich auch Realismus pur. Läßt sich ein besonders standfester Boxer zwölf Runden lang mit harten Schlägen massieren, sieht das Gesicht eben aus wie eine Pizza Margarita mit Extra Tomatensauce. Trotzdem ist wohl nicht zu erwarten, daß man hier mit dem Jugendschutz Probleme bekommen wird. Es handelt sich schließlich um eine Sportsimulation, und wie man auf der Messe sehen konnte, offenbar um eine sehr gute.



Das Ali-typische Pendeln läßt den Gegner Löcher in die Luft schlagen



Die Gesichtszüge sind sehr gut getroffen. Hier sieht man den jungen Muhammad Ali



Wie man an Alis Auge erkennen kann, hinterlassen harte Schläge blutige Spuren

Genre:	Box-Simulation	Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Herbst 98

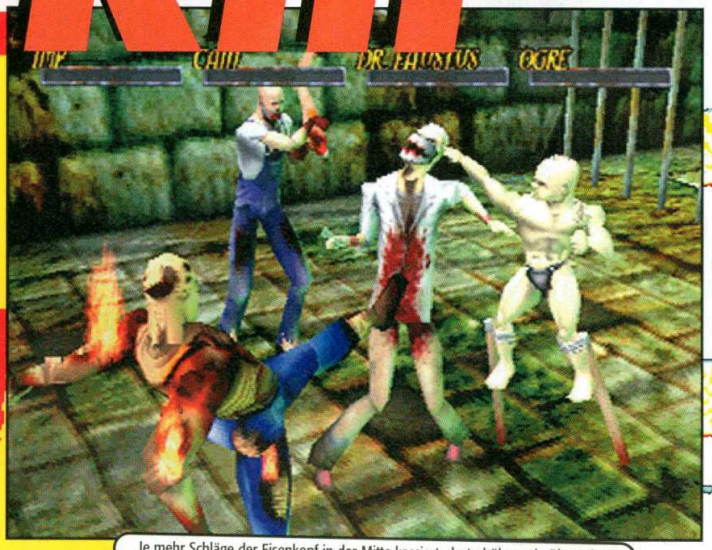
GENRE : KILL THRILL

Thrill Kill

Götz Schmiedehausen



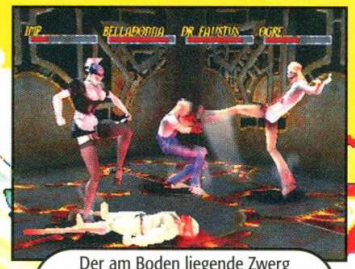
Während ein Kämpfer seinen Gegner festhält, drischt ein anderer auf das wehrlose Opfer ein



Je mehr Schläge der Eisenkopf in der Mitte kassiert, desto höher sein Blutverlust

Als ich während der E3-Messe am Joypad von Thrill Kill stand, dachte ich mir, dies ist wohl eine der größten Sauereien, die ich jemals gesehen habe. Es sieht gerade so aus, als hätten ein paar durchgeknallte Programmierer überlegt, mit welchem Spielkonzept man am schnellsten eine bundesweite Beschlagnahmung für ein Videospiel erreichen könnte, und dann Thrill Kill ersonnen. Dieses Spiel ist ein Schlag ins Gesicht für all die Menschen in Deutschland, die versuchen, die Videospielindustrie aus der Schmuddelecke herauszuführen.

Thrill Kill gibt bis zu vier Spielern die Möglichkeit, einen von elf Psycho-Killern auszuwählen, um mit diesen dann in einer düsteren Höllenarena das mit Sicherheit abartigste, bizarrste und blutigste Metzelspektakel zu veranstalten, das jemals über heimische Bildschirme flimmerte. Da wäre zum Beispiel ein Massenmörder namens Imp, der seinen Gegnern Beine ausreißt, diese kurz abnagt und dann als Schlaginstrument einsetzt. Oder der Zwerg auf Stelzen, der seine Gegner mit den spitz zulaufenden Gehhilfen aufspießt. Die Schlangenfrau Belladonna bricht ihre Gegner in der Mitte auseinander, und der Gigant Tormenator reißt Euch jeden Arm und jedes Bein nacheinander aus, prügelt Euch dann noch einmal zusammen und schändet dann den Leichnam. Jede beliebige Abartigkeit wurde bei Thrill Kill integriert, sogar ein Irrer in der Zwangsjacke kommt zum Einsatz.



Der am Boden liegende Zwerg bekommt noch ein paar Tritte in die leblosen Weichteile



Der vordere Kämpfer benutzt das ausgerissene Bein als Schlaginstrument

„Hell hath no fury...like thrill kill"

So der Werbespruch zum Killergame. Das Kampfsystem ist ebenfalls ungewohnt. Man zieht seinen Gegnern keine Energie ab, sondern steigert bei jedem Treffer mit Rasiermessern und anderen Kampfwerkzeug sowohl die Blutungen beim Gegner, die ein blitzsauberes Hemd schnell in eine rote, zerfetzte Masse verwandeln, als auch den eigenen Kill-Meter. Blinkt dieser, sollten die drei Kontrahenten Reißaus nehmen, denn Ihr könnt nun bspw. mit einem Schlag den Kopf oder die Gliedmaßen eines ausgewählten Kandidaten vom Körper trennen. Der Kopf fliegt dann in Großaufnahme durchs Bild und hinterläßt lange Blutspuren in der Luft.

Abgesehen vom Überschreiten sämtlicher gänger Geschmacksgrenzen muß man Thrill Kill hohe technische Qualität zugestehen. Die Animationen und die Grafik sind sehr gut gelungen, auch der Vier-Spieler-Modus zeigte keinerlei Schwächen.

Man kann sich nur wünschen, daß eine Veröffentlichung in Deutschland nicht stattfindet, da würde uns doch einiger Trubel erspart bleiben; außerdem muß ich sagen, wenn es jemals ein Spiel gab, daß niemals in Kinderhände gelangen sollte, dann dieses!!

in:former

Zwar sind die Parallelen zum Genrekollegen, dem indizierten Mortal Kombat, unverkennbar, doch obwohl MK mit blutspritzenden Fatalitys nur so gespickt ist, hat man doch eine gewisse Abartigkeitsgrenze nie überschritten. Bei Thrill Kill hat man eigentlich nie das Gefühl, in irgendeiner Weise virtuellen Kampfsport zu betreiben, das Geschehen dreht sich ausschließlich um das möglichst abartige Schlachten des Gegners.

Genre:	Beat'em Ab	Entwickler:	Paradox Dev.
Spieler:	1-4	Testmuster:	Virgin
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	Oktober

Fabian Döhla

FRENZY!



Tollkühn wie wir sind, wird die Warntafel von uns ignoriert...



...und schon kurz darauf finden wir uns in einem harten Gefecht mit einer Kreuzung aus Barney und einem T-Rex wieder

Bei Frenzy! aus dem Hause Funsoft paßt wirklich alles zusammen. Ein schräges Renderintro rund um einen verrückten Professor stimmt einen auf ein ebenso schräges Spiel ein. Der Spieler übernimmt die Steuerung eines kleinen Flugzeugs, das mit anfangs zwei Waffensystemen versucht, der in Scharen auftretenden Feindesmacht Paroli zu bieten.



Ein Teil der Bäume ist mit Düsenantrieb ausgestattet



Energieverlust! Der grüne Laserbeam eines Zwischengegners hat uns voll erwischt



Hallo Hirn! Manche Levelpassagen müssen erst entdeckt werden, da die Flugroute nicht zu 100 Prozent linear verläuft

Der hektische Ballerexzess findet in einer in Echtzeit berechneten Umgebung statt, deren Polygongerüst von farbenfrohen Texturen überzogen ist. Um diesem Aufwand auch den notwendigen Tribut zu zollen, beherrscht der kleine Doppeldecker erstaunliche Wendemanöver, die einen nochmals in schon durchflogene Levelpassagen zurückkehren lassen. Obwohl dieses Unterfangen auf den ersten Blick etwas sinnlos wirkt, hat es doch seine Existenzberechtigung. Zum einen ist man dank einer 180° Wendung in der Lage, verpaßte Bonusgegenstände (Herzen für neue Energie, Benzinkanister für mehr Sprit, Aufstockung des Raketenvorrats, Reparatur des kompletten Fliegers, Dreifach-Schuß, etc.) im erneuten Anlauf zu ergattern, und zum zweiten verläuft die Levelarchitektur nicht streng linear, in schöner Regelmäßigkeit kann man sich zwischen zwei Routen entscheiden und kommt erst nach diversen Exkursionen wieder zurück auf den eigentlichen Weg.

Liebe auf den zweiten Blick

Ehrlich gesagt war der erste Eindruck von Frenzy! war nicht besonders überzeugend, da dieser Shooter seine Qualitäten wirklich erst nach längeren Testflügen gänzlich offenbart. Sinnloses Geballer führt zu keinerlei Erfolgserlebnissen. Nur wenn man sich auf das Sammeln der Extras konzentriert, hat man bei den größeren Zwischengegnern noch ausreichend Sprit, um diese zu umkreisen und dabei gleichzeitig mit Salven aus dem festinstallierten Maschinengewehr einzudecken. Begleitet werden solche Aktionen von wummernden Soundeffekten, die lediglich von der extrem abgefahrenen Musik (könnte direkt aus „The three Stooges" stammen) übertrumpft werden.

Die uns vorliegende Preview-Version machte schon einen sehr finalen Eindruck, selbst deutsche Texte und die passende Sprachausgabe waren bereits in das Spiel integriert. Mal sehen, was sich bis zum Test noch ändern wird; wir sind der Meinung, daß vor allem eine Überarbeitung der Grafikengine nicht schaden würde, baut sich doch das zu erforschende Areal im Vergleich zu anderen Spielen (z.B. Viper) erst verhältnismäßig spät auf.

in:former

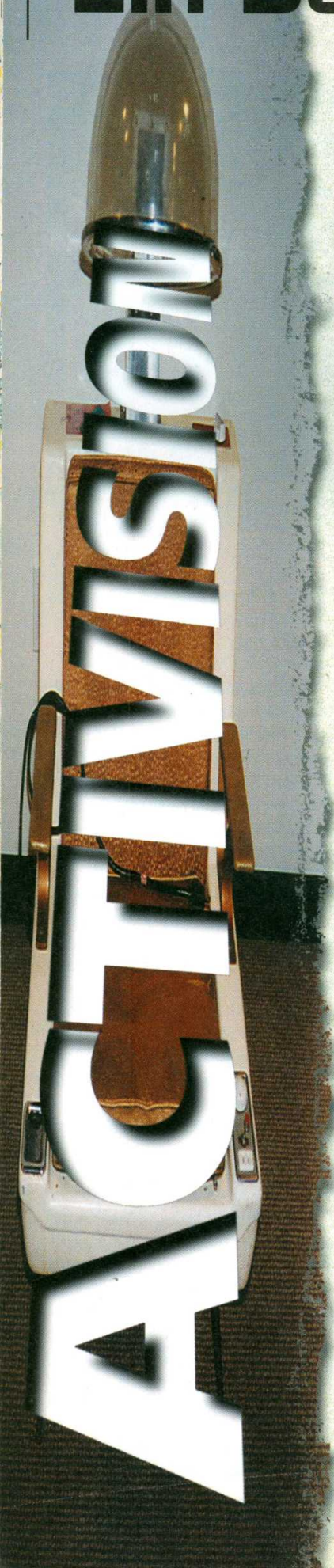
Aufgrund fehlender Informationen von seitens des Herstellers (glaubt uns, wir haben es probiert!!) gibt es von uns nun Tips zu etwas ganz anderem.

Rezept für Mozzarella Cheese Sticks
(Mozzarella Milanese)

Zutaten:
3 Packungen Mozzarella (z.B. von Galbani)
2 Eier (z.B. vom Huhn)
1/2 Tasse Mehl (z.B. vom Supermarkt)
1 Tasse Semmelbrösel (z.B. aus Eigenproduktion)
1/2 Zitrone (z.B. aus Süditalien)
zum Braten empfehlen wir Sonnenblumenöl

Zubereitung
Schneidet den Mozzarella in flache Scheiben und durchtrennt diese der Länge nach, so daß Ihr Pommes-ähnliche Gebilde erhaltet. Nehmt nun drei Tassen und füllt diese mit dem Mehl, den Eiern (die Ihr natürlich vorher verquirlt habt) und den Semmelbröseln. Taucht nun die Mozzarellastreifen erst ins Mehl, dann in die Eier und anschließend in die Semmelbrösel. Jetzt sofort ab damit in die Pfanne zum heißen Öl. Nach ein bis zwei Minuten (zwischendurch wenden!) sollten die Sticks goldgelb und der Käse geschmolzen sein. Um ein Auslaufen des Mozzarella zu verhindern, sollte das Öl nicht ultraheiß sein! Beträufelt die Cheese Sticks mit etwas Zitrone und serviert sie dann.
Guten Appetit!

Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	SCI
Spieler:	1	Testmuster:	FunSoft
Hersteller:	FunSoft	Veröffentlichung:	K.A.



Götz Schmiedehausen

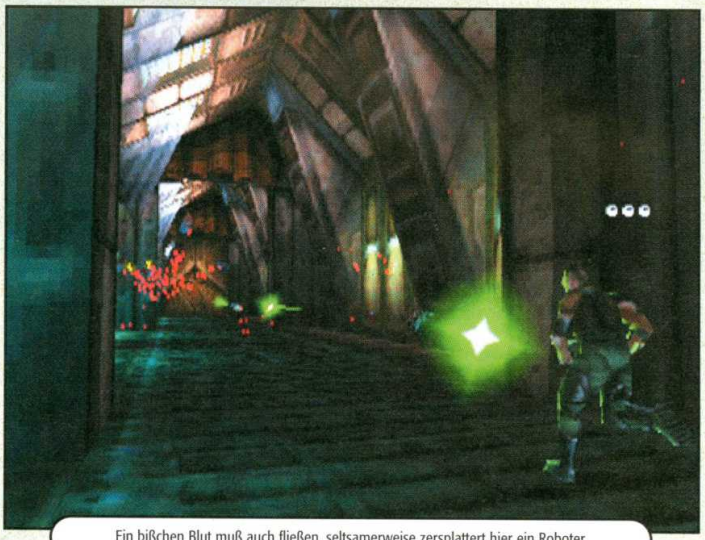
Ein Besuch bei Activision



Einer der apokalyptischen Reiter zeigt sein wahres Ich und liefert Bruce eine heiße Schlacht

Im WM-Jahr 1998 gibt es erstaunliche Erkenntnisse, die man ohne dieses Fest der Völkerverständigung wohl einfach nie gehabt hätte. Wo man sich normalerweise übellaunig zu nachtschlafener Zeit in den Fond eines amerikanischen Taxis lümmelt und mißtrauisch das Taxameter im Auge behält, während Neu-US-Bürger aus Weißrussland, Lybien oder Nigeria den Wagen durch die Straßen der Metropolen lenken, bleibt außer der genuschelten Adressenangabe keine Motivation für Multi-Kulti-Konversation. Doch ob des deutschen Akzentes dreht sich in diesem Jahr sofort der zu einem Dialog mutierende Monolog der Chauffeure um die Weltmeisterschaft. Und jeder Taxifahrer hat mindestens einmal in der Fußballnationalmannschaft seines Landes gespielt bzw. kennt einen aktuellen Nationalspieler gut, und jeder dieser Taxifahrer, die ich zwischen Flughafen, Hotel und Activision-Hauptquartier in Los Angeles kennenlernte, hatte Karten für irgendein WM-Spiel. Ich weiß, ich würde das selber nicht glauben, hätte ich es nicht erlebt.

Noch völlig überwältigt von der Zufälligkeit der Ereignisse taumelte ich ins Herzstück der Firma Activision, um deren neustee Produkte etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Man konnte mir auf der E3 nämlich nicht zur Seite stehen, denn der bedauernswerte Marketing-Manager der Firma lag mit vereiterten Mandeln in der Notaufnahme, außerdem hatte Activision mir ein prachtvolles Hotel in Bel Air gebucht, um mich in die Stadt der Sünde, Los Angeles, zu locken.



Ein bißchen Blut muß auch fließen, seltsamerweise zersplattert hier ein Roboter

APOCALYPSE

Entwickler: Neversoft

Als ich Apocalypse auf der E3 kurz im Vorübergehen sah (ich hatte meinen Besuch bei Activision noch vor mir), fragte ich mich, warum es keinen Sinn macht, daß One von ASC am Stand von Activision läuft. Später, im Büro des Producers Dave Stohl, hatte ich Gelegenheit, mich von der außergewöhnlichen Qualität des Produktes zu überzeugen. Abgesehen davon, daß man innerhalb von einer halben Stunde Spielzeit keine kompetente Aussage über die Produktqualität treffen kann, konnte man doch nach wenigen Augenblicken notieren, daß die Grafikengine von Apocalypse eine der ausgereiftesten und stimmigsten ist, die man bisher auf der PlayStation gesehen hat. Weniger ist mehr, dachten sich die Programmierer und bauten eine Beschränkung ins Spiel ein, die die Grafik immer exakt auf 30 Frames pro Sekunde (PAL: 25 Frames) hält. Bei One wurde die Grafikengine abhängig vom Gegneraufkommen und Spezialeffekteinsatz immer wieder beschleunigt und abgebremst, was teilweise zu wüsten Ruckelorgien führte.

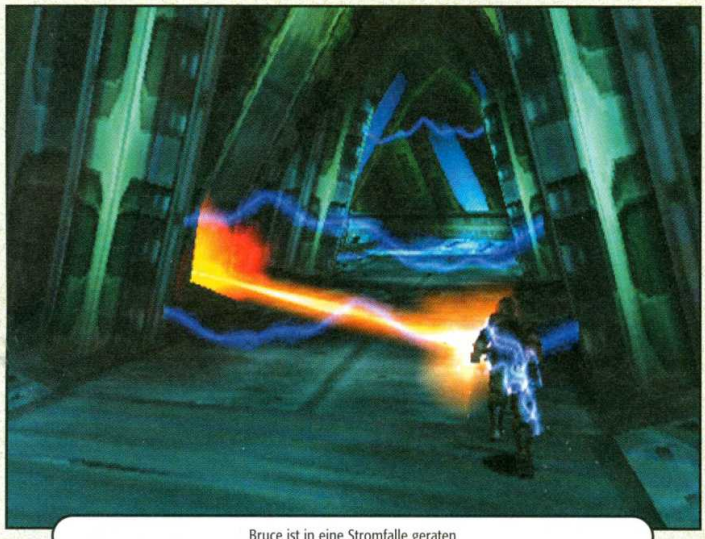
Der zweite bemerkenswerte Punkt war die Darstellung des Feuers



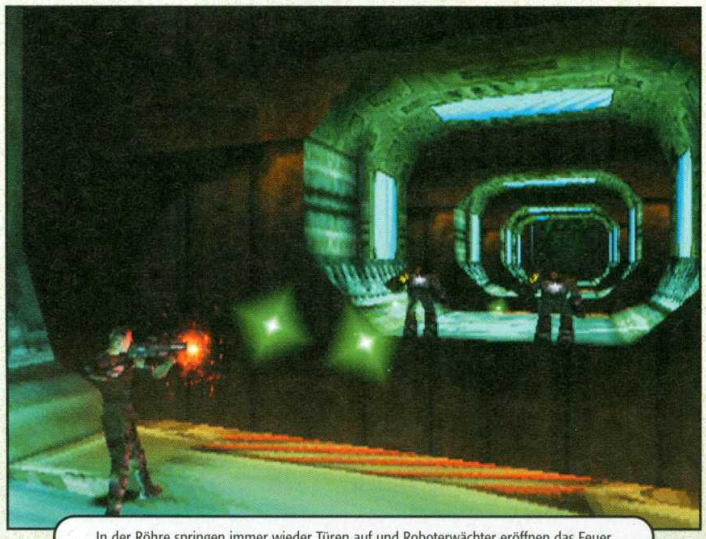
Die Lightning-Effekte sind phänomenal



Mit der großen Wumme kann man auch die Gebäude demolieren



Bruce ist in eine Stromfalle geraten



In der Röhre springen immer wieder Türen auf und Roboterwächter eröffnen das Feuer

bspw. beim Flammenwerfer. So real und plastisch fackelt noch kein hochaufgelöster Brand virtuell über die TV-Geräte. Auch insgesamt macht das Grafikdesign einen sehr soliden Eindruck.

Yipplee-Kai-Eee, Motherf*****

Bei Apocalypse handelt es sich um einen Third Person-Shooter. Ihr rennt in der Gestalt des Ex-Wissenschaftlers und Amateur-Action-Heldes Trey Kincade (Bruce Willis) durch verschachtelte Gänge und erledigt Horden von Angreifern. Die Kameraperspektive wechselt zwar immer wieder, jedoch nicht so gravierend, daß man aus dem Spielfluß kommt. Die drei anspielbaren Level hießen „Prison", „Tube" und „Roof", in der Endversion werden 12 Abschnitte enthalten sein, am Ende jedes Abschnittes wartet ein Endgegner.

Der Gefängnislevel zeigt Kincade vornehmlich auf plattformartigen Gebilden. Er wird von allen Seiten angegriffen, teilweise sind es Wachroboter, aber auch festinstallierte Fallen ziehen ihm Lebensenergie ab.

Im Röhrenlevel rennt man durch große, hallenartige Röhrensysteme, wobei ähnlich wie bei One Türen aufspringen, hinter denen Angreiferscharen warten. Manchmal muß man nur ein bestimmtes Stück des Inventars zerschießen, um eine Explosion auszulösen, die dann den Abschnitt leert.

Roof ist grafisch der interessanteste Level gewesen. Unter freiem Himmel auf den Dächern verschiedener Gebäude muß die Engine weiträumige Abschnitte darstellen. Auch hier waren keine Schwächen zu erkennen, obwohl das Feindaufkommen nicht merklich gesenkt wurde. Man kann sich sogar Spielereien erlauben, und während der Action Real Time-Videos an die Wände projezieren.

Apocalypse könnte das ultimative Actionspiel der Saison werden, vorausgesetzt der Schwierigkeitsgrad wird nicht zu harsch, die Level sind abwechslungsreich und komplex, die Story wird konsequent vom Spiel weitererzählt und die Komplexität ist nicht zu gering. Selten hatte ein Spiel bessere Ansätze gehabt, der Name Bruce Willis ist eigentlich nur das Sah-

INTERVIEW

DAVE STOHL

PRODUCER APOCALYPSE

FG: Als ich Apocalypse auf der E3-Show sah, fühlte ich mich stark an One erinnert. Könnte die große Ähnlichkeit im Look und im Gameplay ein Grund gewesen sein, Apocalypse zurückzuhalten?

DS: Nein, wir arbeiteten bis jetzt ohne gravierende Unterbrechungen an Apocalypse. Es gibt Ähnlichkeiten oder besser gesagt Parallelen zu One. Es sind beides Third Person-Shooter, die Größe des Charakters ist bei beiden Spielen etwa gleich, obwohl Bruce doch insgesamt massiger wirkt und nicht so oft winzig wird, wenn die Kameraperspektive wechselt. Es gab uns jedoch den nötigen Rückhalt, weiterzumachen. Als One auf den Markt kam, sahen wir sofort, daß es einige Schwierigkeiten mit dem Controlling gab. Wir wollten das Handling für den Spieler so einfach wie möglich machen, ähnlich wie in Klassikern wie Robotron X, man bewegt sich in jede Richtung und steuert separat die Schußrichtung. Mit der neuen Engine bekommen wir acht bis zehn große Gegner gleichzeitig auf den Screen bzw. 15 bis 20 kleine Angreifer. Es gab mit Sicherheit keinen Zusammenhang zwischen One und der Verzögerung bei Apocalypse, da waren andere Faktoren im Spiel. Letztendlich sind wir sehr froh, daß Apocalypse so lange in der Entwicklung war, denn nun ist das fertige Produkt zehnmal besser als das, was wir eigentlich im Sinn hatten.

FG: Letztes Jahr auf der E3, als Bruce Willis im Planet Hollywood sich und sein Spiel vorstellte, gab es da dieses „Buddy-Konzept". Bruce Willis war nicht als die Figur vorgesehen, die der Spieler steuert, sondern daß man die Rolle eines Jungen übernimmt, dessen Kumpel Bruce ist. Das hat sich ja nun völlig verändert. Warum?

DS: Wir hatten zuerst gedacht, jeder wäre glücklich, der Kumpel von Bruce Willis zu sein, nun kann jeder Bruce selbst sein. Es gab zwei Hauptgründe für die neue Sichtweise. Erstens war man im Leveldesign sehr eingeschränkt, wenn eigentlich ein anderer als die Hauptfigur der Hauptakteur ist, denn diese Figur kann nur durch die AI (künstliche Intelligenz) der PlayStation gesteuert werden. Außerdem bekamen wir jede Menge Feedback von den Kids, die wir zu dem Spiel befragten, und jeder wollte als Bruce Willis spielen.

FG: Wie kam es eigentlich zu der Zusammenarbeit mit Bruce Willis?

DS: Wir haben uns einige der A-Klasse-Superstars angesehen und festgestellt, daß Bruce wirklich die Nummer 1 der ersten Hollywood-Garde ist. Wir haben auch andere Darsteller getestet. Gleichzeitig kamen wir auf die Idee, diese postnukleare Cyberpunk-Geschichte aus Apocalypse zu machen, ein Konzept, welches Bruce Willis sehr gut gefallen hat.

FG: Ich hoffe die Information ist nicht zu vertraulich, doch viele Leute wollen jetzt natürlich wissen, wieviel Activision für Bruce Willis' Intermezzo bezahlen mußte?

DS: Um ehrlich zu sein, das weiß ich selber nicht genau, aber es war ein gehöriger Haufen Geld. Aber man muß sagen, schon seine Präsenz, seine Mitarbeit allein läßt die Menschen aufhorchen. Aber es ist glücklicherweise nicht alles was das Spiel zu bieten hat. Mittlerweile muß man sogar sagen, daß wir sicher sind, das Apocalypse auch ohne Superstar-Unterstützung ein Riesenerfolg werden könnte. Man kann kein Spiel verkaufen, nur weil Bruce Willis darin auftaucht.

FG: Eine Menge Leute denken so...

DS: ...ja, eine Menge Leute versuchen dies, und normalerweise fallen sie damit auf den Hintern. Wir sehen Bruce schon fast als Bürde. Das Spiel muß besonders gut sein, die Engine ausgefeilt usw., weil die Erwartungen so hoch sind und die Kritiker nur darauf warten, sagen zu können, es handle sich um ein weiteres Produkt mit einem großen Branding aber nichts dahinter. Wir sind schon seit einiger Zeit in der Entwicklung, knapp drei Jahre um genau zu sein, wobei in den ersten fünfzehn Monaten 20 Mitarbeiter an Apocalypse programmierten, dananch wurde das Team auf zwölf runtergeschraubt.

FG: Selbst wenn es jetzt veröffentlicht werden wird, glauben Sie, es wird auch als Erfolgsprodukt die hohen Aufwandskosten wieder einspielen können?

DS: Ich bin sehr stolz auf Activision, daß die Firma am Projekt festgehalten hat. Es war ein Sorgenkind gewesen, es hat jede Menge Konzeptveränderungen und Neuanfänge gegeben. Wir wollten es so gut und so groß wie möglich machen.

FG: Was ist die Story hinter Apocalypse?

DS: Apocalypse spielt in einem Untergangsszenario, einer apokalyptischen Dimension. Hier gibt es einen dämonischen Minister, der die mit Hilfe von Wissenschaftlern die vier Reiter der Apokalypse, die in der Bibel beschrieben werden, beschwört. Die vier Reiter treten auf wie ganz normale Menschen und besetzen Schlüsselstellen in der Politik, dem Lifestyle und der Wirtschaft. Einer ist der Präsident, der nächste eine Rockdiva (Sängerin Poe, die auch den Soundtrack für Apocalypse einspielte), der die Jugendlichen folgen, einer ist Chef der Rüstungsindustrie, und der letzte heißt Larry und ist ein lustiger Typ, der genauen Einblick in die Nano-Technologie hat. Bruce arbeitet in seinem Labor als Wissenschaftler und findet heraus, was der Minister vorhat. Deshalb wird er ins Gefängnis geworfen. Bruce bricht aus und kämpft gegen die vier Reiter.

FG: Da trifft es sich gut, daß gerade Armageddon mit Bruce Willis ins Kino kommt.

DS: Ja, aber da steckt wirklich keine Absicht dahinter. Wir hatten die Idee schon vor über drei Jahren.

FG: Wird Apocalypse es bis zum Weihnachtsgeschäft schaffen?

DS: Ziemlich sicher! Aber eines muß ich noch anfügen. Viele Filmfirmen haben sich das Spiel mit großem Interesse angesehen, jedoch kurioserweise nicht wegen Bruce Willis, sondern wegen der Story. Es kann also durchaus passieren, daß es Apocalypse auf die große Leinwand schafft.

FG: Danke für das Gespräch!

die geschichte von Activision

1979: Activision startet als erster unabhängiger Entwickler und Distributor für Unterhaltungssoftware.

1980: Activision veröffentlicht eine Serie millionenfach verkaufter Atari-2600-Titel, darunter die Pitfall!-Reihe, gefolgt von Kaboom! (1981) und River Raid (1982).

1982: Die erste offiziell veröffentlichte Version des Textabenteuers Zork von Infocom erscheint. Ihr folgen vier Fortsetzungen des Textabenteuers sowie die zwei Ableger Enchanter und Sorcerer.

1983: Activision wird zur Aktiengesellschaft. Der Umsatz übersteigt 150 Millionen Dollar.

1987: Activision unterzeichnet eine Lizenzvereinbarung mit Nintendo America.

1987: Activision kauft Infocom, einen führenden Entwickler und Publisher von Adventure-Titeln.

1988: Activision heißt von nun an Mediagenic und erweitert seine Aktivitäten auch auf Anwendersoftware für Unternehmen.

1988: Mediagenic unterzeichnet eine Lizenzvereinbarung mit Sega Amerika.

1989: Mediagenic eröffnet eine Niederlassung in Japan.

1989: Mediagenic veröffentlicht den ersten interaktiven Unterhaltungstitel auf CD-ROM, The Manhole.

1992: The Disc Company, ein Unternehmen im Bereich Creative Services, wird Teil der Mediagenic-Familie und sorgt so für mehr Umsatz und Kapital. Mediagenic wird wieder in Activision umbenannt und neu strukturiert.

1992: Activision eröffnet eine Niederlassung in Australien.

1992: Activision zieht von Nordkalifornien nach Los Angeles.

1993: Activision eröffnet eine Niederlassung in Großbritannien.

1994: Activision investiert 42,5 Millionen Dollar, um die Produktion und Distribution neuer Titel anzukurbeln.

1994: Activision veröffentlicht mit Return to Zork das erste komplett interaktive MPEG-Adventure.

1994: Marktanalysen und Spielemagazine plazieren Pitfall: The Mayan Adventure, die Fortsetzung der Bestseller-Serie für Atari, Intellivision und Commodore, unter den Top 10 der Videospiele des Jahres 1994.

1996: Activision veröffentlicht das Action-Rollenspiel-Adventure Blood Omen: Legacy of Kain von Crystal Dynamics in den Vereinigten Staaten und Kanada für PlayStation.

1997: Activision erwirbt die weltweiten interaktiven Rechte am Roboter-Rollenspiel-Universum Heavy Gear, Activisions Nachfolger-Universum zu MechWarrior 2.

1997: Superstar Bruce Willis wird in Activisions PlayStation-Titel Apocalypse mitspielen. Zum ersten Mal wird ein PlayStation-Titel speziell auf einen Schauspieler zugeschnitten.



INTERVIEW

LARRY GALKA

PRODUCER TENCHU

Fun Generation: Tenchu wurde ursprünglich in Japan programmiert, wo es auch schon erschienen ist. Warum wurde das Spiel für den außerjapanischen Markt komplett überarbeitet?

Larry Galka: Sony of Japan hatte das Spiel auf seiner Release-Liste, es mußte fertig werden, deshalb kam Sony Music Entertainment (Japan), der Entwickler, ziemlich unter Druck. Wir haben allerdings gemerkt, daß es bei uns noch einige Zeit dauern wird, bis Tenchu in den Regalen liegen muß. Das gleiche Team arbeitet jetzt an Tenchu weiter, denn für uns wäre es sehr schwierig geworden, uns in den Code der japanischen Programmierer einzuarbeiten. Vor allem die AI wurde stark verbessert, natürlich auch die Grafik und einige andere Details.

FG: Sie sprachen über die AI (Artificial Intelligence), die künstliche Intelligenz in Tenchu.

LG: Wir haben versucht, den Kämpfern mehr Sinn für die Situation, die um sie herum passiert, zu geben. Bei der alten Version bspw. konnte man mit Wurfsternen von einem Dach aus auf einen Wächter werfen. Hat man ihn verfehlt, hat der Wächter trotzdem nicht den Angreifer bemerkt. Jetzt haben die Jungs bspw. einen Bogen dabei und schießen auf dich. Die Soldaten werden auch aufmerksam, wenn eine Leiche herumliegt oder wenn ein lauter Kampf im Nebenzimmer ausbricht. Alles ist ein bißchen realistischer geworden, die Wächter tun das, was ein echter Wächter auch tun würde.

FG: Gewalt in Videospielen ist ein heißes Diskussionsfeld in Deutschland. Resident Evil 2 oder Golden Eye wurden in Deutschland indiziert. Würden Sie sagen, daß die Gewalt gegen andere Menschen bei Tenchu im Vordergrund steht?

LG: Das wichtigste Element im Scoring System ist möglichst effektiv und unauffällig zu arbeiten. Bei dem letzten Spiel (zeigt auf den Bildschirm, auf dem eine Scorekarte von Tenchu zu sehen ist) war ich gewalttätiger als ich sein mußte. Das gibt Punktabzug. Während der Missionen muß auf jeden Fall Gewalt angewandt werden, es ist also Gewalt im Spiel, aber mit Sicherheit nicht der Hauptaspekt.

FG: Danke für das Gespräch!



Nicht nur konventionelle Gegner stellen sich zum Kampf



Die Kämpfer sind aus über 600 Polygonen zusammengesetzt



An der Kamerajustierung wird augenblicklich gearbeitet

nehäubchen auf einem ansonsten schon sehr delikat aussehenden Gala-Diner.

TENCHU "ACTIVISION CUT"

Entwickler: Acquire (Sony Music Entertainment)



Nachdem Ihr Euch von hinten an den Wächter herangeschlichen habt, verpaßt Ihr ihm eine spontane Totalrasur



Die Untertitel werden zwar eingedeutscht sein, die Sprachausgabe jedoch ist japanisch, um das Flair zu erhalten

In der Rolle der beiden Ninja-Kämpfer Rikimaru und Ayame kämpft Ihr Euch durch sieben ellenlange Level, um am Schluß dem geheimnisvollen Prince of Darkness zu begegnen. Es handelt sich um eine Mischung aus Action-Adventure und Prügelspiel, hier wird in einer Kampfsituation aber nicht in eine Art Gefechtsbildschirm umgeblendet, wie man das von Spielen wie Spawn kennt. Gespielt wird aus der Third Person-Perspektive. Ihr könnt auf sechzehn verschiedene Waffen wie Wurfsterne, Ninja-Schwert und andere Utensilien aus Kung Fu-Filmen zurückgreifen. Im Gegensatz zur japanischen Version kann man sich nicht mehr, wie in unserem Test in der Juni-Ausgabe bemängelt, unbemerkt auf die Wächter stürzen, sondern muß taktischer vorgehen. Da Ninjas eigentlich hinterhältige Meuchelmörder sind, ist unauffälliges Bewegen oberstes Gebot bei Tenchu. Hier lagen die Schwächen der Erstveröffentlichung. Habt Ihr einen Wächter am Wickel, kann dieser, während Ihr ihn ins Jenseits befördert, noch so laut schreien und gestikulieren, die in unmittelbarer Nähe befindlichen Wachen interessiert das überhaupt nicht.

X-MEN

Entwickler: Activision

X-Men befindet sich derzeit noch in einem sehr frühen Stadium. Bisher kann man noch kaum mehr sagen, als daß es sich um ein 3D-Prügelspiel mit den bekannten Comic-Charakteren aus dem Marvel-Universum handelt. In den USA stehen die X-Men bei den Kindern und Jugendlichen extrem hoch im Kurs, so ist auch die beachtliche Menge an Videospielen rund um die sympathischen Mutanten zu erklären, die von Firmen wie Acclaim, Capcom oder eben Activison auf den Markt geworfen wird.



Nie sahen die X-Men realistischer aus als hier



Wie im historischen Vorbild kann man die Asteroiden mit jedem Schuß nur teilweise zu Klump schießen

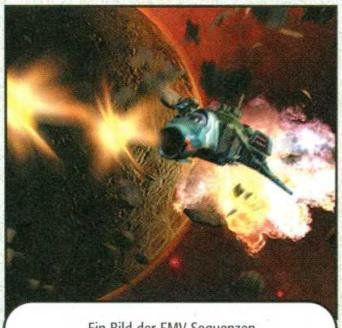


In die schwarzen Löcher kann man hineingesaugt werden

ASTEROIDS

Entwickler: Quickdraw Dev.

1979 kam der erste Asteroids-Automat in die Spielhallen, 1982 feierte das Spiel auf dem VCS 2600 vor allem in den USA enorme Verkaufserfolge. Das banal-geniale Spielprinzip, durch große Ansammlungen von Asteroiden, gegnerischen Raumschiffen usw. hindruchzufliegen und sich den Weg frei zu ballern, fesselte Shooter-Fans auf der ganzen Welt. Die Neuauflage gibt zwar aufgrund ausgefeilter Special-Effekte vor, ein 3D-Spiel zu sein, die Bewegungen im „Raum" sind jedoch die des klassischen 2D-Shooters. Die Version, die ich im Activision Hauptquartier anspielen konnten, war zwar erst zu 12 Prozent fertiggestellt (unglaublich, was man in 12 Wochen programmieren kann), ließ jedoch erahnen, wohin die Programmierer (und der hoffnungslos nostalgische Producer) wollen.



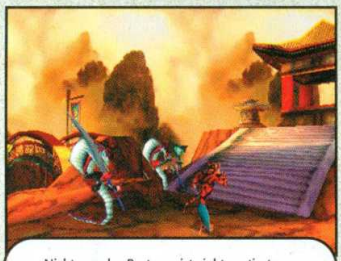
Ein Bild der FMV-Sequenzen

T'AI FU

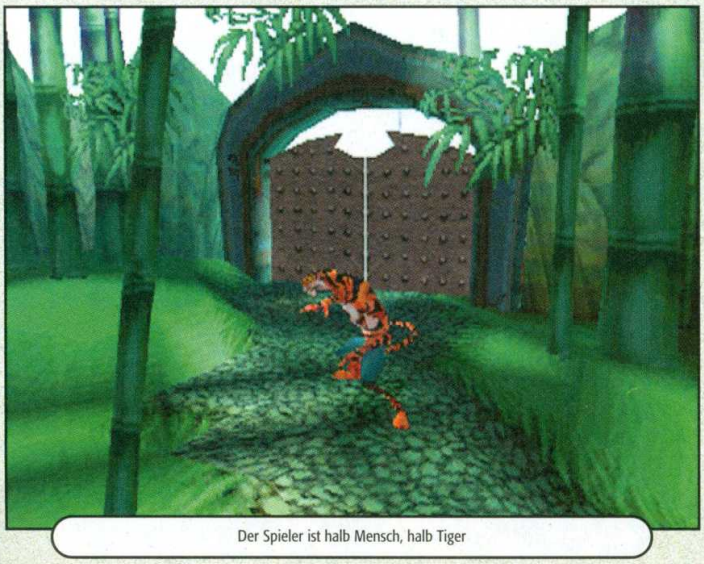
Entwickler: DreamWorks Int.

Eigentlich verwunderlich, daß es Activision ist, und nicht Electronic Arts, die diesen DreamWorks-Titel veröffentlichen. Das Geschehen versetzt Euch zurück ins ferne China, wo Ihr in der Rolle des T'ai, dem einzigen Überlebenden des Tiger Clans. Er befindet sich auf der Flucht, denn man beschuldigt ihn, für die grausamen Morde der Panda Monks verantwortlich zu sein. Also macht er sich auf, seinen Ruf zu retten, und stellt sich dem Dragon Master zum Kampf.

T'ai Fu soll DreamWorks' erster auf einem Charakter basierender Titel sein. Um nahtlose Animationen zu garantieren, benutzt man die Eigenentwicklung Morph-X. Die Figuren können so problemloser animiert werden, und da es sich bei T'ai Fu auch um einen Genremix mit dem Beat'em Up-Genre handelt, brauchen die Akteure besonders viele Animationsphasen, allein T'ai beherrscht 100 Kampftechniken. Insgesamt wird T'ai Fu 20 Level umfassen, die allesamt von Kampfaction und Abenteuerelementen geprägt sein werden.



Nicht nur der Protagonist sieht mutiert aus



Der Spieler ist halb Mensch, halb Tiger

INTERVIEW SETH GERSON

Producer X-Men & Asteroids

Fun Generation: Warum sollte irgendjemand Ende der neunziger Jahre ein Spiel wie Asteroids spielen, auch wenn es technisch auf einem hohen Level sein sollte?

Seth Gerson: (lacht) Ja, diese Frage stellen viele Leute. Ich denke, die Antwort ist das Spielprinzip. Egal ob die alte Version ein Vektorenspiel ist oder die neue Version mit aufwendigen Grafiken ausgestattet ist, das Spielprinzip wird jeden begeistern, vor allem die natürlich, die das Spiel noch von damals kennen. Wir wollen wirklich eng am klassischen Spielprinzip bleiben, welches ein Meilenstein war. Ich spiele eine Menge Spiele, und höre eigentlich nie auf, zu spielen. Asteroids gehört zu den Spielen, die ich immer wieder aus dem Regal hole und spiele.

FG: Gut, Oldies wie Du und ich werden sich noch an Asteroids erinnern, jedoch gibt es eine neue Generation von Videospielern, teilweise erst durch den Massenmarkt erschlossene ältere Spieler oder aber junge Zocker, die vielleicht von ihren Großeltern Geschichten von Asteroids erzählt bekommen haben. Wie wollt Ihr auf diese Zielgruppe abzielen.

SG: Es steckt eine Menge drin in dem Spiel, die Power Ups, die Spielgeschwindigkeit, die schwarzen Löcher, die den Spieler in eine andere Dimension ziehen usw. Ich denke, viele Videospielfans werden sich für ein gelungenes Spiel begeistern können. Wir haben Asteroids auf einen neuen Level gebracht. Wir haben das eingefügt, von dem wir gewünscht haben, daß wir es im klassischen Spiel hätten spielen können.

FG: Wie lange sitzt das Team schon an Asteroids, das Spiel sieht ja schon recht aufwendig aus?

SG: Danke, aber wir sind erst seit knapp 12 Wochen dabei und 12 Prozent weit. Das Spiel wird im PlayStation-Hi Res-Modus programmiert und soll zu Weihnachten fertig sein. Wir konzentrieren uns sehr stark auf die technologischen Möglichkeiten, die uns die PlayStation bietet, um diesen Oldie auf die Höhe der Zeit zu bringen.

FG: Wird das alte Spiel als Bonusspiel enthalten sein.

SG: Ja. Das klassische Asteroids ist gut versteckt enthalten.

FG: Wie sieht dein Einfluß auf das Spiel aus?

SG: Meine Hauptaufgabe ist sicherzustellen, daß die klassischen Elemente wirklich enthalten sind. Ich habe das Ur-Asteroids geliebt. Des weiteren sorge ich dafür, daß wirklich neue Elemente im Spiel auftauchen. Jeder soll dieses Spiel kaufen, ob er nun Asteroids kennt oder nicht. Wir wollen das Spiel auf einen neuen Level bringen.

FG: Was sind Deine fünf Lieblingsspiele?

SG: Es gab da einen Space-Shooter für Aplle IIe, der hieß Elite.

FG: Hey, den habe ich auch Hunderte von Stunden gespielt.

SG: Ich habe wirklich einen ernstzunehmenden Bruchteil meiner Lebenszeit in dieses Spiel investiert. Dann natürlich Asteroids, das erste Street Fighter II, Resident Evil hat mich wirklich gepackt, Ultima 4 für PC war ebenfalls ein Killer.

FG: Was hältst Du von Segas Dreamcast? Wird Activision Spiele für Dreamcast entwickeln?

SG: Wir haben in der Vergangenheit für Sega gearbeitet, warum nicht auch für Dreamcast? Ich mag die Sega-Leute, die sind ziemlich nett. Wenn alles gut und sinnvoll abläuft, werden wir dafür programmieren.

FG: Wie ich gehört habe, produzierst Du auch X-Men, ein 3D-Prügelspiel. Ich dachte eigentlich, Capcom hätte hier die Rechte.

SG: Das ist eine nette Geschichte. Irgendwann kamen wir auf die Idee, ein X-Men-Spiel zu machen. Ich bin ein großer Comicfan, meine ganze Wohnung ist vollgestopft mit Heften. Bei Activison meinte jeder, das es wegen Capcom unmöglich sei, an Marvel-Lizenzen ranzukommen. Doch wir haben einfach einen Animationsteaser entwickelt und ihn den Leuten bei Marvel vorgeführt. Die waren so begeistert, daß sie uns sofort grünes Licht gaben. Ich habe erst einmal ordentlich gefeiert an dem Abend.



Dieser süße Affe sieht nicht so feindselig aus

APOCALYPSE

NEVERSOFT ENTERTAINMENT

GENRE : RPG

Holger Gößmann - Stefan Hellert

Holy Magic Century



Selten werden die Gegner grafisch gruseliger als hier



Sieht man ein Fragezeichen über dem Heldenkopf, so weiß man, daß man einen Spirit gefunden hat



Dieses hübsche Wesen begleitet Euch auf Euren Reisen



Die Oberlandkarte ist, gelinde gesagt, äußerst dürftig

Eine weitere Lücke im Softwareangebot des N64 ist geschlossen! Diese positive Meldung sei dem Testbericht einmal vorweggeschickt. Nintendo hatte nach der Abwanderung von Squaresoft zu Sony sichtbar Probleme, einen Fremdhersteller für die Entwicklung eines Rollenspiels zu gewinnen. Nun hat THQ den Reigen eröffnet und die Hoffnung aller Rollenspieler auf gute Games dieses Genres auf dem N64 genährt.

Als kleiner, unerfahrener Zauberazubi lebt Ihr friedlich in einem Kloster, bis eines Tages eines der wertvollsten Bücher, das sogenannte Eletale Book, gestohlen wird. Euer Vater macht sich sogleich auf, um den dreisten Dieb dingfest zu machen, doch kommt er auch nach mehrtägigem Warten nicht in die heimischen Gemäuer zurück. Weil Eure Sorge um den über alles geliebten Vater zu groß wird, brecht Ihr trotz eindringlicher Warnung des Klosteroberen auf, um ihn zu suchen. Auf Eurer Reise durch die angrenzenden Dörfer erfahrt Ihr mehr über den Aufenthaltsort Eures Vaters und lernt auch die vier Zauberarten kennen, die sich in ständigem gegenseitigen Ausgleich befinden, und daß eine Störung des Gleichgewichts den Untergang des Planeten zur Folge hat. Die vier Magiearten tragt Ihr in Euch und könnt sie nach gewisser Kampfzeit oder nach dem Auffinden eines versteckten Items um einen Level erhöhen. Je nachdem, ob Ihr Feuer, Wasser, Wind oder Erde erhöht, ergänzt sich Eure Zauberliste um den ein oder anderen Spruch. Auch die anderen Werte steigen unabhängig voneinander. Bei besonders häufigem Zauberspruchseinsatz gehen die Magiepunkte bspw. sehr schnell in die Höhe, wohingegen die Lebensleiste von der Kampferfahrung abhängt. Auch auf Geld oder zusätzliche Waffen hat man verzichtet. Jedes wichtige Item bekommt man entweder geschenkt oder findet es irgendwo, und der anfängliche Holzstab bleibt durch das gesamte Spiel hindurch im Einsatz. Das Kampfsystem ist etwas ungewöhnlich. Man sieht am Anfang zwei kleinere Kreise, von denen der kleinere den eigenen Bewegungsradius beschreibt und der größere die Kampffläche. Beim Verlassen der letztgenannten ist der Fight vorüber. Um sich nun mit dem Gegner auseinanderzusetzen, muß man entweder nahe genug am Widersacher stehen oder mit weitreichenden Zaubersprüchen attackieren.

in;former

Die wichtigste Zauberart ist Wasser. Mit ihrer Hilfe kann man seine Lebensleiste wieder auffüllen. Da sich die Magiepunkte sehr rasch von selbst wieder regenerieren, kommt dieser Zauberspruch fast einer Unverwundbarkeit gleich, denn wenn man einen Kampf beendet hat, heilt man sich einfach selbst und läuft ein paar Schritte, schon ist das Konto wieder voll. Ganz nebenbei erhöht sich dadurch auch die Magieerfahrung beträchtlich.
Übrigens, in den USA ist das Spiel unter dem Namen Quest 64 erschienen, fragt Euren Importhändler also nicht nach Holy Magic Century

spielerprofil

Der jugendliche Einsteiger wird mit dem Produkt Freude haben. Erfahrene Rollenspieler stellen mit dem Produkt einen neuen Modulweitwurfrekord auf.

schwierigkeit

Sehr leicht! Man muß sich weder um Ausrüstung noch um die Lebensleiste allzu große Sorgen machen.

genrekollegen

Final Fantasy VII 10/10 (PSX, FG 11/97), Breath of Fire III 8/10 (PSX, FG 8/98), Wild Arms 9/10 (PSX, FG 8/97)

Just for Kids

Bei der Betrachtung dieses Spoels muß man sich vor Augen führen, welche Zielgruppe angesprochen werden soll, und das sind hier eindeutig die jüngeren Semester. Für erfahrene Rollenspieler bedeutet Holy Magic Century gepflegte Langeweile am Bildschirm. Es gibt so gut wie keine Rätsel, die Items sind immer an denselben Stellen versteckt, man kann nicht sterben (wenn man umgehauen wird, startet man mit einem Lebenspunkt beim letzten Speicherort, hat aber noch alle wichtigen Items und Level) und dazu kommt ein relativ niedriges Gegnerniveau. Wahrlich keine Herausforderung! Hinzu kommt eine kindgerechte Grafik und einige Soundversuche, die zu nerven wußten, ganz besonders die leicht modifizierte preußische (M)arschmusik auf der Oberlandkarte.



Grafische Leckerbissen wie hier sind leider nur wenige zu finden

Dieses Game ist nichts für jemanden mit Rollenspielerfahrung, weil es einfach keine Herausforderung darstellt. Für junge Einsteiger kann man das Produkt jedoch nur empfehlen, denn es führt mit passender Darstellung und sehr niedrig angesetztem Schwierigkeitsgrad behutsam in die Thematik ein. Sollte also irgendein rollenspielbegeisterter Papa seinem Sprößling sein Genre nahebringen wollen, liegt er mit Holy Magic Century richtig. Wie gesagt: Just for Kids! Alle anderen machen einen Bogen um das Modul.



6 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	6

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Pak
Hersteller:	Imagineer
Entwickler:	THQ
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	149,- DM

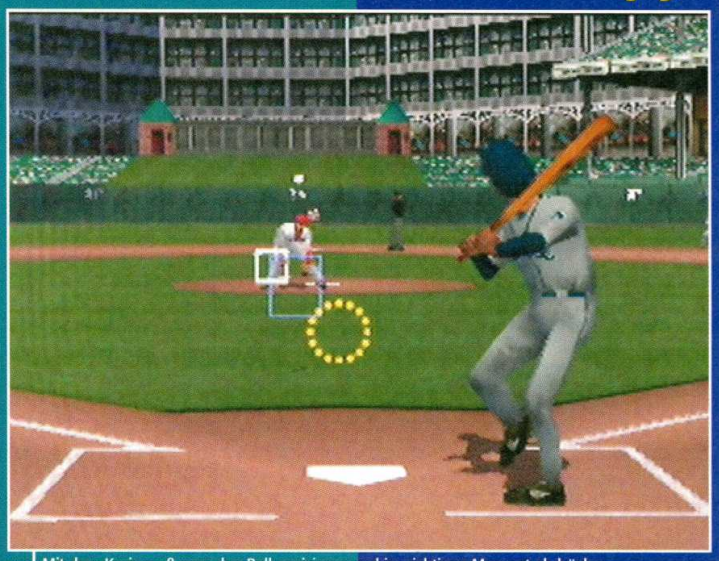
Holger Gößmann - Götz Schmiedehausen

Major League Baseball

feat. Ken Griffey jr.



Beim Homerunderby versucht man, den Ball aus dem Stadion zu schlagen



Mit dem Kreis muß man den Ball anvisieren und im richtigen Moment abdrücken

in;former

Wer sich am Anfang schwer tun sollte, kann den Batting Style auch umstellen. Man schlägt dann nach der klassischen Methode und trifft den Ball so gut wie immer. Am Anfang sollte man aber auf jeden Fall das Auto Fielding einschalten, da man Schwierigkeiten hat, den Ball richtig einzuschätzen. Erst wenn man das Game richtig kennt, macht man beide Optionen aus.



Strikeout! Der Spieler will die Entscheidung des Schiedsrichters nicht wahrhaben



Manchmal kommt der Ball direkt aus der Sonne. Dann wird es schwer für den Verteidiger



Nach einem Home-Run springen die Kollegen von der Spielerbank

So bleibt bei Ken Griffey jr. der Spaß den Baseballfreunden vorbehalten, die mit diesem Produkt sicherlich ihre Freude haben werden. Baseballunerfahrene warten lieber ab, was das neue Acclaimprodukt All Star Baseball zu bieten hat, das kurz vor Redaktionsschluß eintrudelte und Ken Griffey auf technischer Seite eindeutig ausstechen konnte. Außerdem hätten es ruhig ein paar Optionen mehr sein können.

spielerprofil

Für den baseballbegeisterten N64-Besitzer ist Ken Griffey jr. ein lohnender Kauf. Alle anderen sollten Abstand nehmen.

schwierigkeit

In jeder Beziehung einstellbar. Auf Easy besiegt man den Computer jedoch recht schnell.

genrekollegen

King of Pro Baseball 6/10 (N64, FG 3/97), All Star Baseball 97 3/10 (PSX/Sat, FG 7/97), Bottom of the 9th 8/10 (PSX, FG 6/96)

Wer zur Hölle ist Ken Griffey jr, werden sich nun die meisten von Euch fragen. Nun, der berühmte Center-Fielder der Seattle Mariners ist einer der bekanntesten Sportler überhaupt in den Vereinigten Staaten. Der Sohn des früheren Major League Spielers Ken Griffey entwickelte sich schon in jungen Jahren zum Zuschauerliebling, da er, trotz schlaksiger Figur, ein ums andere Mal den Ball aus dem Stadion dreschen konnte. Letztes Jahr führte er die American League mit 56 Home Runs an. Zum legendären Home Run Rekord von Roger Marris reichte es aber wieder nicht.

Ken Griffey jr. Baseball versucht die klassische Darstellung eines Baseballgames mit den neuen Möglichkeiten des N64 zu verbinden, was durchaus gelungen ist. Die Darstellung des Abschlags ist in der guten alten Catcherperspektive gehalten, und ähnlich wie bei World Series Baseball von Sega wird ein kleiner Ring eingeblendet, der die Trefferfläche des Schlägers symbolisiert. Je nach Qualität des Schlagmannes wird dieser entsprechend größer oder kleiner. Ist der Ball getroffen, wird sofort in die Vogelperspektive über dem Spielfeld geblendet, damit man die Defensivaufstellung überblicken kann. Hat sich nun ein Spieler den Ball geschnappt und wirft ihn zu einer Base, wird auf das Close-Up umgeblendet, und man kann genau sehen, ob der Läufer einen Wimpernschlag zu spät kam, oder ob er das Base doch sicher anlaufen konnte. Natürlich sind auch wieder einige Feinheiten mit von der Partie, wie z.B. die leichte Veränderung der Aufstellung auf dem Feld. Alles in allem muß aber gesagt werden, daß das Modul ein ziemlich geradliniges Action-Baseball ohne viele Schnörkel ist. Neben dem Exhibition Match stehen Euch die Optionen World Series, Season und Home Run Derby offen.

Für Baseballfans ein Klassiker

Was uns an Ken Griffey jr. Baseball so gefällt, ist, daß das eigentlich Interessante an diesem Spiel, nämlich das Duell zwischen Werfer und Schlagmann, nicht auf einen simplen Knopfdruck reduziert wurde. Den Ball gut zu treffen ist ein ziemlich schweres Unterfangen, wie im richtigen Baseball eben auch. Auch das Verhältnis zwischen Wurfgeschwindigkeit und Geschwindigkeit der Läufer ist sehr gut eingefangen worden, und so sind knappe Spielzüge an der Tagesordnung. Trotzdem gilt auch für dieses Spiel: Wer mit Baseball nichts anfangen kann, und das sind in Deutschland nun mal die meisten, dem wird der Spaß dieser Cartridge entgehen.



8 von 10

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	8

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Pak
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Angel Studios
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	149,- DM

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

International Superstar Soccer 98



Neue Perspektive von Konami- alte Abwehrschwächen unsererseits: Trotz gutem Einsatz kann der Rumäne seinen Pass noch spielen



Detailverliebt - die „weiße Feder" Ravanelli kann man problemlos wiedererkennen

Mit J-League Perfekt Striker erhörte Konami Anfang 1997 zumindest in Japan das Flehen nach einem hochkarätigen Fußballspiel. Und da die Simulation dieses, in Europa überaus populären Mannschaftssports für jeden Sportspiel-begeisterten Konsolenzocker ein echtes Kaufargument darstellt, brachte man das Spiel unter dem Namen International Superstar Soccer auch recht zügig auf den deutschen Markt. Leider nicht zügig genug, denn Electronic Arts hatte nicht geschlafen und konnte das durchweg mäßige FIFA 64 so schnell in die Händlerregale stellen, daß sich sowohl die Käufer als auch die Fachpresse verwundert die Augen rieben. Bis jedoch die ersten Reviews für den Leser greifbar waren, hatten viele schon auf gut Glück danebengelangt. Pech für Konami, denn wer gerade knapp 150 DM in ein schlechtes Fußballspiel investiert hatte, griff entwe-



Selbst im dichtgestaffeltsten Mittelfeld verliert man niemals den Überblick. Pässe auf engstem Raum stellen keinerlei Problem dar

der nur zögerlich oder gar nicht zum damaligen Referenzprodukt. Somit blieben dem Spiel damals die nötige Anerkennung als auch die gewünschten Verkaufszahlen vorenthalten. Dennoch, von dieser Tatsache ließ man sich bei Konami nicht abschrecken und bastelte fleißig an einem Nachfolger, der sich in Japan bereits im Handel befindet und bei uns im September offiziell käuflich zu erwerben sein wird. Und wie bei jedem Sequel stellt sich schon anfangs die bange Frage nach dem Sinn einer erneuten Investition.

Jeden Pfennig wert...

Ganz ehrlich, wir sind hier alle mit einer gewissen Skepsis an den Test dieses Spiels gegangen. Zum einen gab es am Vorgänger bis auf die Torhüterleistungen eigentlich nicht viel auszusetzen, und zum anderen befindet sich die Redaktion seit der Veröffentlichung von Frankreich 98 im endgültigen Fußballwahn. In der



Im Flutlicht wirkt das Geschehen auf dem Rasen eine ganze Ecke geschmeidiger

Halbzeit einer Live-Übertragung ein schnelles Spielchen - bis zum Release von ISS 98 konnten wir uns beileibe nichts Schöneres vorstellen. Zwar landet das EA-Produkt noch immer mit schöner Regelmäßigkeit in der PlayStation (Hallo? Arbeitsmoral?), dennoch, mit dem Eintreffen der N64-Catridge stand plötzlich ein anderer Titel in unserer Gunst genau so weit oben - so schnell kann's gehen, ganz so wie in der harten Fußballrealität. Die Gründe für diesen Sturmlauf an die Spitze der Fußballspiele hat gleich mehrere Gründe. Fangen wir bei der Grafik an, die zwar bei einem Sportspiel nicht zwingend oberste Priorität besitzt, aber dennoch oftmals das Zünglein an der Waage darstellt. Die Akteure auf Konamis Fußballwiese haben im Vergleich zum Vorgänger nochmals zugelegt, eigentlich kein Wunder, gilt doch selbes auch für den Modulumfang. Man möchte fast sagen, daß

in;former

Für unseren Test haben wir auf die japanische Version Perfect Striker - World Cup France 98 zurückgegriffen. Spielerisch gibt es absolut keine Unterschiede, lediglich die japanischen Menüs und die Sprachausgabe unterscheiden sich von der anstehenden PAL-Version. Wer aber den Vorgänger kennt, hat mit der Optionsvielfalt keinerlei Probleme. Notfalls helfen immer noch Symbole bei der Bedienung. Die offizielle WM-Lizenz fällt für Europa allerdings flach, mal sehen was uns dafür erwartet, angeblich arbeitet man bei Konami gerade an einer Überraschung. Wir werden uns die deutsche Version natürlich auch noch einmal anschauen und dann mit großer Wahrscheinlichkeit die Soundwertung korrigieren. Dem japanischen Kommentar kann der durchschnittliche Europäer leider nicht viel abgewinnen.

spielerprofil

Wer nach der Weltmeisterschaft das Fußball-Fieber wieder neu entfachen will, sollte sich ISS 98 unverzüglich ins Haus holen.

schwierigkeit

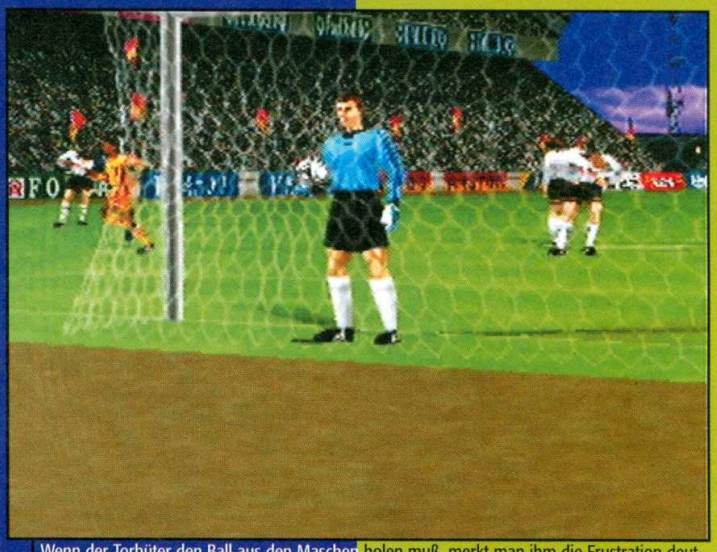
So sollte es sein: Da sich sowohl der Gesamtschwierigkeitsgrad als auch die Stärke des Torhüters in fünf Stufen einstellen lassen, findet jeder die gewünschte Anforderung.

genrekollegen

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation 10/10 (N64, PSX FG 1/98), Frankreich 98 - Die Fußball-WM 10/10 (N64,PSX FG 5/98), ISS 64 10/10 (N64, FG 6/97)



Das Replay bringt sämtliche Tore noch mal aus verschiedenen Blickwinkeln auf den Bildschirm



Wenn der Torhüter den Ball aus den Maschen holen muß, merkt man ihm die Frustration deutlich an



Gewohntes Bild: Bei Ecken und Freistößen helfen Anzeige und Radar bei der Orientierung



Der wohlüberlegte Pass bringt oft mehr als ein verzweifelter Gewaltschuß



Haarscharf! Der Linienrichter hat immer ein waches Auge



Nur mit viel Übung lassen sich solche Freistöße im Tor versenken

man mit der Animationsvielfalt schon fast über das Ziel hinausgeschossen ist. Daß Dribblings, Volleyabnahmen und Kopfbälle hervorragend aussehen, überrascht keinen, die Details machen den Unterschied! Sämtliche Manöver wirken eine Spur plastischer, man gewinnt den Eindruck, als hätten sich die Sportler diesmal gewissenhafter aufgewärmt. Erstaunliches gibt es buchstäblich am Rande zu bewundern. Selbst die Linienrichter wirken unwahrscheinlich real, jeder Wink mit der Fahne erinnert an die Vorbilder aus Fleisch und Blut. Höhepunkt bleibt aber weiterhin der Torhüter. Egal ob sich der letzte Mann nach einer Parade wieder elegant aufrappelt oder sich nach einem knapp gehaltenen Schlenzer noch einen Moment an der Latte festhält: absolute Spitzenklasse! Die Aufmachung wurde hingegen nur leicht überarbeitet, dennoch wirken die Stadien und der wolkendurchzogene Himmel noch attraktiver. Gefreut haben wir uns auch über die pixelgenaue Nachbildung der realen Superstars. Von Ravanelli bis zum kleinen Icke Häßler erkennt man die meisten Spieler auf den ersten Blick, mit englischer Sprachausgabe dürfte dies noch leichter fallen.

Der Ronaldo unter den Sportspielen

Neben der optischen Frischzellenkur hat Konami noch an weiteren Komponenten gefeilt. Die wohl gravierendste Neuerung stellt eine vertikale Kameraperspektive dar, die einen von oben nach unten bzw. umgekehrt agieren läßt. Ebenso wie in der gewohnten Seitenansicht kann man auch hier Neigung und Entfernung der imaginären Kamera je nach Geschmack justieren; nach intensivem Vergleich konnten wir der Neuerung aber nicht allzuviel abgewinnen, besonders die Übersicht leidet unter der neuen Darstellungsform.

Doch genug zur Grafik, sind doch andere Verbesserungen wesentlich gravierender. Der Kritik am Vorgänger hat man Gehör geschenkt, weshalb der Torhüter wesentlich souveräner agiert. Wählt man die höchste Fähigkeitsstufe, fällt es schwer, den Schlußmann zu überlisten. Den nervige Fehler aus dem ersten ISS hat man dadurch gleich mit entschärft: Sprints parallel zur Torlinie mit anschließendem Schuß aufs Gehäuse pflückt der CPU-gesteuerte Torsteher meist problemlos herunter, der Ball findet in dieser Situation den Weg bei weitem nicht mehr so oft ins Tor, wie dies in der Vergangenheit der Fall war.

Wir haben einen neuen Champion! Fußballfanatiker werden endgültig die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, aber es muß einfach sein: Auch wenn man Frankreich 98 und ISS 64 sein eigen nennt, sollte man noch mal zuschlagen. Verbesserte Grafik, geschickter agierende Computergegner, erweiterte Mannschaftstaktiken, neue Kameraperspektiven und eine noch immer sehr direkte und unglaublich präzise Steuerung - noch nie gab es ein derart ausgefeiltes Fußballspiel für die heimischen vier Wände. Mit dieser Aussage wollen wir aber Frankreich 98 keineswegs nach drei Ausgaben plötzlich schlecht reden: auf der PlayStation bleibt es an der Spitze, lediglich auf dem Nintendo 64 muß man sich von nun an mit Platz 2 zufriedengeben - kein Beinbruch, wie wir finden.



Grafik 10
Sound 8
Gameplay 10

Spieler: 1-4
Level: .....98 Teams
Besonderheiten: .....Memory Pak

Hersteller: .....Konami
Entwickler: .....Konami
Testmuster: .....Fun Generation

Veröffentlichung: .....JP-Import
Ca. Preis: .....149,- DM

NINTENDO 64

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Bomberman Hero



Klassisch! Zwei Bombenleger beharken sich am Ende einer Welt



Auch Bomberman Hero verfügt über eine Bonusrunde

Ausflüge in andere Genres stehen für fast alle, halbwegs bekannten Videospielfiguren auf der Tagesordnung. Übervater Mario setzte sich schon zu Super Nintendo-Zeiten in kleine Gokarts oder kämpfte sich in Super Mario RPG durch abenteuerliche Fantasy-Welten. Ken und Ryu, die beiden Strahlemänner aus der Street Fighter 2-Serie, knobelten sich mit Super Puzzle Fighter auf der PlayStation einen Wolf, und Mega Man fand ebenfalls Gefallen an wilden Autorennspielen. Sequel-König Nummer 1, der zierliche Bomberman aus dem Hause Hudson, blieb seiner Linie lange Zeit treu und betrat erst mit Bomberman 64 so etwas ähnliches wie Neuland. Im letzten Monat wurde dann aber endgültig klar, in welche Richtung sich die Entwicklung derzeit bewegt. Mit Bomberman Fantasy Race (vgl. Softwarenews FG 7/98) kündigte Hudson ein reinrassiges Rennspiel an, und mit der Japan-Veröffentlichung von Bomberman Hero darf sich Bomberman ab sofort zu den reinrassigen Jump'n Run-Größen zählen - ohne wenn und aber.



Ob mit Raketenantrieb...



...unter Wasser...



...oder mit Rotorblättern auf der Mütze - Bomberman beweist eine ungewohnte Vielseitigkeit

Bombastisch!!!

Wer sich natürlich nur die ersten beiden Level intensiver zu Gemüte führt, wird dem Versuch, ein vorschnelles Urteil zu fällen, nur schwerlich widerstehen. Eigentlich sollte man die Anfangswelt generell nur als reinen Übungslevel verstehen, denn sowohl Reiz als auch Anspruch entstehen erst auf dem zweiten der insgesamt fünf Planeten. Im Gegensatz zu Mario 64 und Gex 3D versteht sich Bomberman Hero aber nicht als hunderprozentiges 3D-Jump'n Run. Zwar berechnet das Nintendo 64 alle Objekte auf dem Bildschirm in Echtzeit, eine gewisse Linearität läßt sich in einigen Leveln aber dennoch nicht verbergen. Meist bekommt man das Geschehen in einer Seitenperspektive präsentiert, die nach oben und unten jeweils knapp einen Bildschirm Spielraum läßt. In speziellen Situationen ändert sich die gewohnte Ansicht, der kleine Bombenleger kann zwischen verschiedenen Wegrouten wählen oder sich in andere Abschnitte der Stage beamen. Für den Fall, daß man mit der automatisch gewählten Perspektive nicht konform gehen will, läßt sich mittels der C-Tasten noch in einem geringen Radius nachjustieren - auch wenn wir absolut keine Situation gefunden haben, die nach dieser manuellen Variante verlangt hätte. Die restliche Joypadbelegung ist schnell erklärt: eine Taste dient zum Springen, mit C-unten legt man eine Bombe auf den Boden, der Z-Trigger dient zum Zünden von fernsteuerbaren Bomben, und mit dem B-Button wirft man das explosive Präsent Richtung Gegner. Hält man die Taste länger gedrückt, so ist Bomberman gar in der Lage, bis zu fünf dieser Wurfgeschosse auf die Reise zu schicken. Die Wirkung dieser Attacken hängt aber nicht unbedingt

spielerprofil

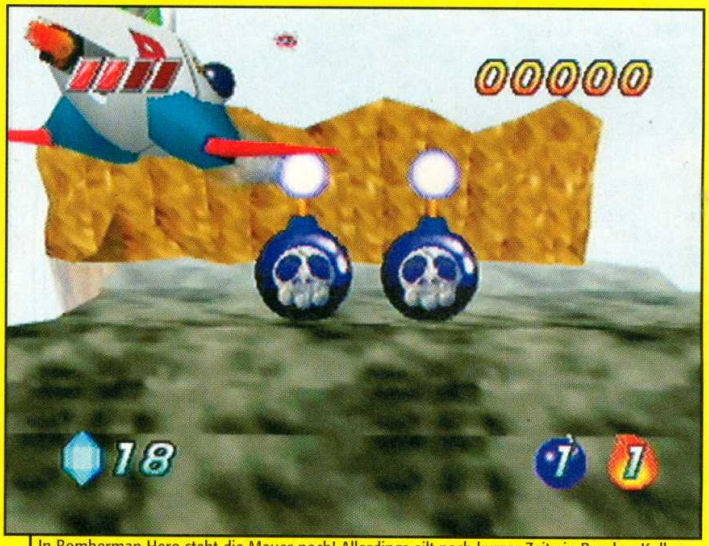
Keine Frage - wer Mario 64 mochte, wird sich auch mit Bomberman Hero anfreunden. Jump'n Run-Fans kaufen diesen Titel nahezu bedenkenlos.

schwierigkeit

Leider zu niedrig. Mit etwas Geduld kann man in einer ausgedehnten Session die ersten drei Welten in einem Durchgang erledigen, erst dann wird's happiger.

genrekollegen

Mario 64 10/10 (N64, FG 9/96), Banjo-Kazooie 10/10 (N64, FG 7/98)



In Bomberman Hero steht die Mauer noch! Allerdings eilt nach kurzer Zeit ein Bomber-Kollege zur Hilfe und sprengt das störende Bauwerk in tausend Stücke. Übrigens, der Nebeleffekt in diesem Level ist so gewollt...

in;former

Die ersten Schritte im Jump'n Run-Genre konnte der Bomberman-Fan bereits Ende des letzten Jahres tätigen. Das durchschnittliche Bomberman 64 dehnte den simplen Story-Modus nahezu auf Jump'n Run-Niveau aus, wenn auch ohne den nötigen Spielspaß.



Der Tag, an dem der Nebel ging. Die Fernsicht in Bomberman Hero hat Referenz-Qualität



Nur mit ausreichend solcher Remotes sind höhere Level anwählbar



Auf der Flucht! Rennend bringt sich der bemützte Held in Sicherheit, ähnliche Sequenzen kennen wir z.B. aus Mystical Ninja oder Crash Bandicoot 2



Die Kisten im Hintergrund enthalten hilfreiche Extras

von der bloßen Anzahl ab, auch die vorher eingesammelten Symbole für Menge und Sprengkraft spielen eine ganz entscheidende Rolle. Nur wer ausreichend Flammensymbole (verstecken sich meist in Kisten oder liegen einfach so in der Polygonlandschaft) im Rucksack hat, richtet bereits mit einem Wurf richtig viel Schaden an.

Simpel, aber gut!

Die Kollegen Mario, Gex, Crash und Banjo-Kazooie mögen vielseitiger agieren, dafür versucht Bomberman Hero die fehlenden Fähigkeiten mit abwechslungsreichen Bonusspielen zu kompensieren. Anfangs macht Hudsons Vorzeigeheld die Unterwasserwelt unsicher - es geht unter anderem gegen Riesenrochen, raketenbestückte Muscheln und ähnliches Getier - , anschließend geht es mittels Jetpack in die Lüfte, wo man es erneut mit allerlei lustigen Kreaturen zu tun bekommt, bevor sich der Pyrotechniker als Sahnehäubchen einen Rotor auf dem Kopf installiert und damit lustig über U-Boot verseuchtes Gewässer schwebt. Die Besonderheit an diesen Stages besteht in der Option, wahlweise auch rückwärts zu fliegen, was auch bitter nötig ist, da zum Erreichen des Levelziels erst eine versteckte Fernbedienung gefunden oder ein bestimmter Gegner vernichtet werden muß. Die angesprochenen Fernbedienungen entsprechen im weitesten Sinne den Sternen aus Mario 64. Nur wer sie gewissenhaft und gründlich aufspürt und einsammelt bekommt im Verlaufe des Spiels Zugriff auf alle Stages bzw. die Möglichkeit, in Bonusrunden auf Diamantenjagd zu gehen, für 100 eingesammelte Edelsteine gibt es übrigens innovativerweise ein Bonusleben - sieh' mal einer an.

Ein Sonderlob hat sich die technische Seite von Bomberman Hero verdient. Sieht man von den vereinzelt auftretenden Slowdowns einmal ab, begeistert die Abteilung Optik gleich in mehreren Kategorien. Man findet so gut wie keine flackernden Texturen und erfreut sich an der enormen Abwechslung eben dieser Polygonverkleidungen. Nahezu jeder Unterlevel konfrontiert den Spieler mit neuen Thematiken, was für einen im Speicher begrenzten Modultitel keineswegs als üblich angesehen werden sollte, auch wenn sich Hudson den Luxus erlaubt, mit einer Kapazität von 128 Mbit erstmals mit Umfängen á la Yoshis Story gleichzuziehen. Die Heldenfigur ist ansprechend animiert und sorgt vor allem durch sein zuckersüßes Ableben für den einen oder anderen Lacher. Apropos Ableben, diesen weniger schönen Momente erlebt man öfter als einem lieb sein kann. Besonders durch unkontrolliertes Bombenwerfen verliert man schnell einen der vier Lebenspunkte, da noch immer das alte Bombermangesetz „Jede Bombe ist tödlich - auch die eigene" gilt.

Mit Bomberman Hero landet Hudson zweifelsohne einen echten Volltreffer. Kein Nebel, lediglich in bewußt diesig gehaltenen Locations trefft Ihr auf den Alptraum aller N64-User. Eine damit verbundene enorme Fernsicht und eine ordentliche, wenn auch Nippon-angehauchte Mucke setzen endlich mal wieder Akzente bei den verstört wirkenden Third-Party-Herstellern, die in letzter Zeit so gut wie jeden Titel in den Sand gesetzt haben. Mehr als eine 8 war aber dennoch nicht im Bereich des Möglichen. Zum einen trübt der zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad im Zusammenspiel mit unendlich Continues den tollen Gesamteindruck, und zum anderen ärgert man sich hauptsächlich in höheren Welten über die durch gesteigerte Gegnerdichte bedingten Slowdowns. Last but not least hat Hudson den klassischen Bomberman-Fehler natürlich wiederholt. Gebt Ihr bei einem der Endgegner den Löffel ab, so geht es in Runde Zwei mit nur noch einer Bombe in den Kampf gegen den jeweiligen Oberbösewicht - Frusterlebnis inklusive. Dennoch, Bomberman Hero stellt einen Lichtblick in der N64-Produktpalette dar und gibt dem geduldig wartenden Zocker wieder Grund zur Hoffnung auf mehr solcher großartigen Spiele.



8 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 8

Spieler: 1
Level: ..... 5 Planeten
Besonderheiten: ..... Memory Pak

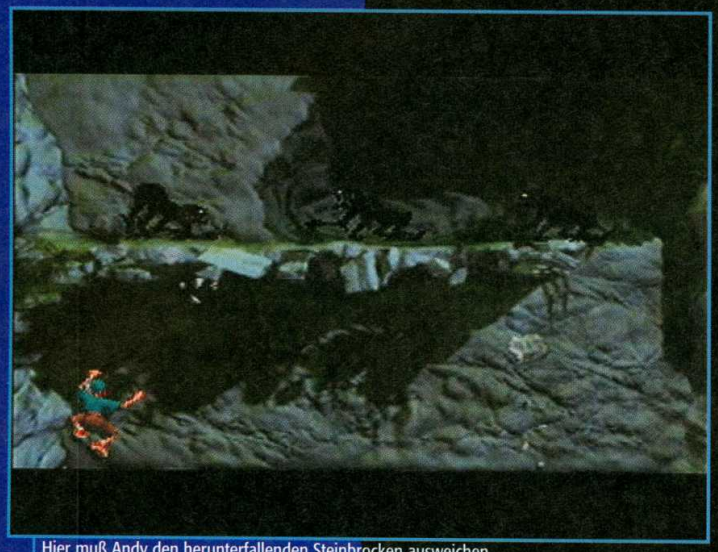
Hersteller: ..... Hudson Soft
Entwickler: ..... Hudson Soft
Testmuster: ..... Fun Generation

Veröffentlichung: ..... JP-Import
Ca. Preis: ..... 149,- DM

NINTENDO 64

Heart of

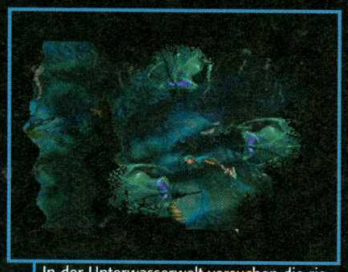
Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack



Hier muß Andy den herunterfallenden Steinbrocken ausweichen



Mit derartigen Lianen kann Andy große Entfernungen überbrücken



In der Unterwasserwelt versuchen die riesigen Pflanzen Andy an sich ran zu ziehen



Bei diesen beiden Burschen bleibt einem nichts anderes übrig, als sich zu verdrücken



Andy legt eine kleine Pause ein und genießt den Ausblick

Seit dem Preview von Heart of Darkness in der letzten Ausgabe gab es keinen Tag, an dem die gesamte Redaktion nicht jeden Morgen geschlossen zum Briefkasten gestürmt wäre, um nach der finalen Testversion der so vielversprechenden Renderorgie aus dem Hause Infogrames zu suchen. Mittlerweile kennen wir, nach mehreren Tagen pausenloser Tests, beinahe jeden Pixel des unglaublich detailreichen Titels und müssen Kollege Fabian eindeutig recht geben: „Das Warten hat sich gelohnt". Ähnlich wie bei Abe's Oddysse von GT handelt es sich auch bei Heart of Darkness um ein Jump'n Run, das nicht wie üblich scrollt, sondern Bildschirm für Bildschirm bestritten wird. Neben den teilweise sehr anspruchsvollen Hüpfeinlagen gibt es jede Menge kleinerer und größerer Rätsel zu lösen, die teilweise über mehrere Bildschirme verteilt sind. Die eigentliche Magie des Spieles entsteht aber durch die einmalige Atmosphäre, die mit Hilfe der zahlreichen gerenderten Filme erzeugt wird. Um den Handlungsfluß hierbei möglichst wenig zu stören, fließen Spiel- und Filmsequenzen beinahe nahtlos ineinander über, so daß der Videospieler das Gefühl hat, interaktiv am Geschehen mitzuwirken.

Die Story

Wie jeden Morgen träumt der kleine Andy im Schulunterricht von entfernten Galaxien, statt den ihm verborgenen Weisheiten des Mathematikunterrichts zu lauschen. Da Andy's Lehrer aber nun einmal nicht viel von Tagträumern hält, greift er zu einer der üblich sinnvollen pädagogischen Maßnahmen und steckt den Jungen in sein dunkles Lehrerpult. Etwa zwei Nano-Sekunden nach dem Schlußgong liegt Andy allerdings schon wieder mit seinem Hund Whisky auf einer malerischen Wiese und phantasiert vor sich hin, als plötzlich der kleine Vierbeiner wie von Zauberhand in den Himmel gezogen wird. Logisch, daß unser Held da nicht lange zögert und sich nach einem kurzen Ausrüstungscheck im selbstgezimmerten Baumhaus mit seinem High-Tech-Equipment auf die Suche begibt. Hier greift erstmals der Zuschauer in die Handlung ein und begleitet den kleinen Mützenträger auf seiner Reise durch Höhlen, Täler und Sumpfgebiete. Unterwegs trifft man nicht nur auf freundliche Wesen, wie den Flattermann Amigo, sondern auch auf üble Gestalten wie Servant, den inoffiziellen Helden des Spiels. Wie die anderen Figuren entwickelt auch er im Verlauf der Geschichte ein ausgeprägtes Eigenleben. Es ist einfach extrem amüsant, wenn er sich beispielsweise über kleine Gemeinheiten seinerseits derartig freut, als hätte er im Lotto gewonnen. Die einzelnen Zwischensequenzen erreichen dabei beinahe Toy Story-Niveau und sind so umfangreich, daß Heart of Darkness insgesamt zwei 650 MB CDs benötigt.

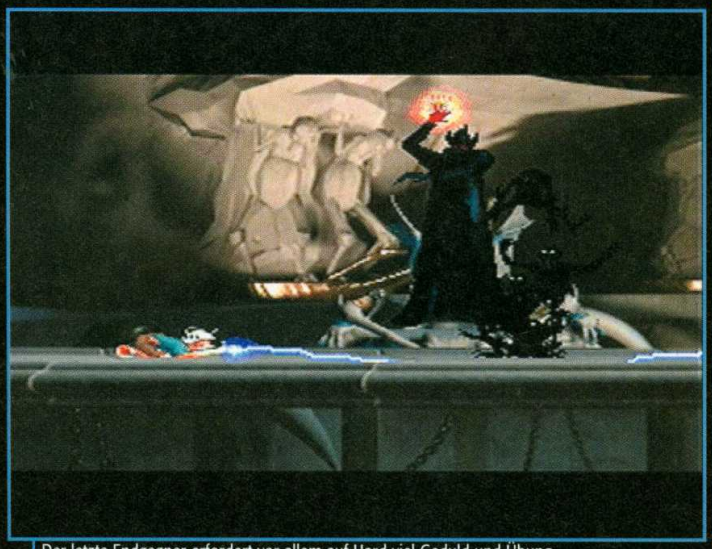
Hast du Angst vor der Dunkelheit?

Dann bist Du hier fehl am Platze. Die feuerstarke Laserkanone, die Andy von zu Hause mitgebracht hat, verliert er nämlich bereits nach wenigen Bildschirmen und muß sich zunächst mit bloßen Händen durch die dunklen Gewölbe schlagen, bis er

in;former

Schämt Euch auf keinen Fall, die Online-Hilfe auch wirklich zu lesen. Besonders am Anfang erhaltet Ihr auf diesem Wege nützliche Tips für die Steuerung und wertvolle Informationen für spätere Rätsel. Zum Lösen einiger Denkaufgaben müßt Ihr ein oder zwei Bildschirme zurückgehen, um etwa ein Samenkorn ein zweites Mal zu benutzen oder einen Gegner zu erledigen. Um an das letzte Felsstück zu gelangen, müssen alle (!) Gegner auf der Brücke erledigt werden. (Wenn die Aufforderung erscheint, die CD zu wechseln, sollte man dabei die PlayStation übrigens, im Gegensatz zu einem anonymen Leser, anlassen.)

Darkness



Der letzte Endgegner erfordert vor allem auf Hard viel Geduld und Übung

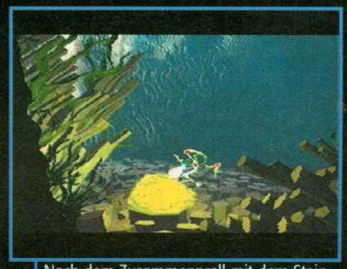


Die Hintergründe sehen einfach phantastisch aus

schließlich Kontakt mit einem gelb schimmernden Felsbrocken hat. Nach dem spektakulären Zwischenfall hat er jederzeit die Möglichkeit, gelbe Leuchtkugeln durch die Gegend zu ballern. Damit wären wir auch schon bei der eigentlichen Steuerung. Neben den üblichen Fähigkeiten wie Springen, Klettern und Rennen, kann Andy noch Saltos schlagen und Gegner mit besagten Feuerbälle in verschiedenen Stärken abschießen. Die eigentliche Komplexität entsteht jedoch erst im Zusammenspiel mit diversen Gegenständen, wie etwa den Samenkörnern, die durch den Level geschoben werden können und sich dann nach Beschuß in einen kräftigen Baumstamm verwandeln, der den Zugang zu sonst unerreichbaren Stellen freigibt. Auf diese Weise lassen sich z.B. die ersten Rätsel lösen. Später werden die grauen Zellen allerdings wesentlich stärker beansprucht, etwa wenn Andy erst eine Art fleischfressende Pflanze in einer unterirdischen Höhle an der Wurzel packen und nach unten ziehen muß, um daraufhin oberirdisch an ihr vorbeizugelangen, nur um dann einige Glühwürmchen aufzuschrecken, damit diese die restlichen Pflanzen beschäftigen, während man sich klammheimlich an ihnen vorbeischleicht. In den optisch beeindruckenden Unterwasserwelten muß Andy riesigen saugenden Quallen ausweichen und einzelne Schalter betätigen, um in zunächst verschlossene Gebiete zu gelangen. Doch auch reine Jump'n Run Freaks



Die Plattformen sinken nach einer gewissen Zeit ab



Nach dem Zusammenprall mit dem Stein hat Andy magische Fähigkeiten



Um aus den Samenkörnern große Bäume zu zaubern, muß Andy diese mit Leuchtkugeln beschießen

kommen voll auf Ihre Kosten. Manche Abschnitte verlangen vom Joypad-Artisten einiges an Koordination und Reaktion. In der Unterwelt gelangt man beispielsweise nur über bewegliche Plattformen an das andere Ende eines Lavasees und muß gleichzeitig noch Gegnern und Feuerfontänen ausweichen. Apropos Gegner: Es lohnt sich durchaus absichtlich mindestens einmal gegen jeden der zahlreichen Schurken zu verlieren, um alle verschiedenen Endsequenzen bewundern zu können. Am spektakulärsten sind sicherlich die Abstürze aus schwindeligen Höhen, andere Abgänge sind dafür recht witzig gehalten. Einmal bleiben nur noch die Schuhe des Helden übrig, ein anderes Mal wird er von den fiesen Mauerwürmern in eines ihrer Löcher gezogen, bis lediglich noch seine Beine schlapp heraushängen. Besonders in den letzten Welten werden sich die Lebensverluste nicht mehr so leicht verhindern lassen. Einige trickreiche Gegner spalten sich z.B. nach einem Treffer in zwei kleinere Klumpen, die man schnell ins Nirvana befördern sollte, da diese sonst zu zwei neuen Gegnern mutieren. Eine Anzahl von Widersachern frißt sich übrigens gegenseitig auf, sprich mit etwas Geschick kann man sich viel Mühe und Munition sparen. Sämtliche Videosequenzen, die man bereits im Spiel gesehen hat, kann man sich jederzeit in aller Ruhe nochmals in Andy's Baumhaus zu Gemüte führen. Besonders zu empfehlen ist natürlich der 3D-Abspann, der mit der extra mitgelieferten 3D-Brille und einer Surround-Anlage zum absoluten Genuß wird.

Hab Sonne im Herzen!

Ich glaube, man kann ohne weiteres behaupten, daß Heart of Darkness die wohl packendste Hintergrundstory der Videospielgeschichte besitzt. Alleine die Filmsequenzen könnte man aneinandergereiht als „Bester animierter Kurzfilm" für die nächste Oscar-Verleihung vorschlagen. Spätestens nach der Hälfte des Spiels hat man selbst die dunklen Burschen liebgewonnen und hofft auf jede Menge Gimmicks zum Spiel, vor allem von Servant, dem rosaro-



Achtung! Wenn Ihr nicht schnell genug verschwindet, schnappt das Skelett zu



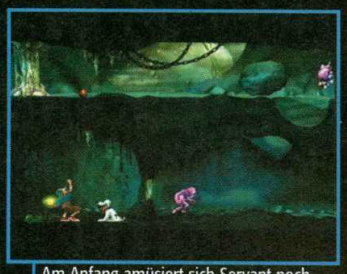
Wenn der schwarze Vogel in den Lichtkegel gerät, hat ihn die helle Seite wieder











Am Anfang amüsiert sich Servant noch, ...



... doch kaum sind die Gitterstäbe entfernt, ist Schluß mit lustig



Ein falscher Schritt und unser Held braucht nie wieder duschen

ten Tolpatsch. Ein weiterer Favorit ist natürlich Amigo, der fliegende Neandertaler, der nach und nach das Sprechen erlernt und kurzerhand seinen kompletten Stamm mobilisiert, um Andy auf seiner Suche nach Whisky zu unterstützen. Die Tatsache, daß unendlich viele Leben zur Verfügung stehen und man immer nach ca. drei Bildschirmen abspeichern darf, ermöglicht nicht nur Anfängern den Einstieg ins Spiel, sondern erlaubt es auch, entsprechende Fallen und Schockelemente einzubauen, die beim ersten Mal bestimmt für eine Überraschung sorgen werden. Und davon gibt es nicht gerade wenige. Selbst erfahrene Spieler werden in den ein oder anderen Hinterhalt geraten und an gewissen Stellen leicht mit dem linken Augenlied zucken. Damit man nicht allzu lange frustriert an einzelnen Rätseln festhängt, wurde eine Art Online-Hilfe integriert, die nach ca. zehn Versuchen aufploppt und dem Spieler einen meist sehr hilfreichen Tip zur Lösung des Problems gibt. Rein technisch eignet sich Heart of Darkness als absolutes Vorzeigespiel; die einzelnen Bildschirme sind nicht nur wunderschön gerendert, sondern auch liebevoll in Szene gesetzt und überzeugen vor allem durch die zahlreichen Details. Die Soundkulisse dient hervorragend als Test für jede Surround-Anlage und gibt dem Spiel den letzten Feinschliff.

Heart of Darkness ist das perfekte Spiel für alle, die schon immer einmal in einem Film mitspielen wollten. Die einmalige Atmosphäre und die brillante Aufmachung fesseln selbst reine Zuschauer stundenlang an den Fernseher. Dank der verschiedenen Schwierigkeitsstufen und der Online-Hilfe sollten auch Einsteiger einen Weg ins Spiel finden. Der einzige Schwachpunkt besteht eventuell darin, daß auf den beiden CD's mehr Filmsequenzen als Spiel versteckt sind und geübte Spieler nach einigen Stunden dem Endgegner gegenüberstehen. Aber keine Angst, Ihr werdet es wieder und wieder spielen.

spielerprofil

Heart of Darkness eignet sich für alle, die sich halbwegs mit der Idee anfreunden können, ein Jump'n Run bildschirmweise zu spielen und nichts gegen das „Trial-and-Error"-Verfahren haben.

schwierigkeit

(Einstellbar) Dank der Online-Hilfe sollte an und für sich jeder die Möglichkeit haben, sämtliche Filmsequenzen zu Gesicht bekommen, zumal man ca. alle drei Bildschirme abspeichern darf. Auf Hard werden aber selbst Profis gegen Schluß einige Zeit benötigen, um Licht in die dunkle Welt zu bringen.

genrekollegen

Abe's Oddysse 10/10 (PSX, FG 9/97)



9 von 10

Grafik	10
Sound	10
Gameplay	8

Spieler:	1
Level:	8 Welten
Besonderheiten:	Memory Card, komplett dt., Dolby Surround
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Amazing Studios
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

PLAYSTATION

preise von gestern - spiele von morgen
gamers delight präsentiert den:

Freimacher

nackte Haut · kleine Preise · Japanimports und vieles mehr



psx jp

b.l.u.e. Legend of Water	109,95 DM
Blaze & Blade (RPG)	109,95 DM
Bomberman Wars	109,95 DM
Bounty Sword 2 (RPG)	109,95 DM
Brave Prove (RPG)	129,95 DM
Bushido Blade 2	109,95 DM
Capcom Generations	109,95 DM
Crisis Beat	109,95 DM
Fatal Fury Real Bout	109,95 DM
Final Fantasy 5 (RPG)	109,95 DM
G-Darius	109,95 DM
Guilty Gear	109,95 DM
King of Fighters 97	109,95 DM
Legend of the Heroes (RPG)	109,95 DM
Lunar (RPG)	129,95 DM
Namco Anthology	109,95 DM
Neo Rude 1 oder 2 (RPG)	109,95 DM
Neon Genesis Evangelion	129,95 DM
Overblood 2	109,95 DM
Pocket Fighters	109,95 DM
Princess of Darkness	109,95 DM
Rebus (RPG)	109,95 DM
Samurai Spirits 1&2	109,95 DM
Shadow Tower (RPG)	109,95 DM
Shiluette Mirage	109,95 DM
Slayers (RPG)	109,95 DM
Soukaigi (Square)	129,95 DM
Star Ocean 2 (RPG)	129,95 DM
Super Adventure Rockman	109,95 DM
Tenchu	109,95 DM
Thunderforce 5	109,95 DM
Xenogears	129,95 DM

psx us

Azure Dreams (RPG)	109,95 DM
Einhänder (Square)	109,95 DM
Final Fantasy Tactics	109,95 DM
Road Rash 3D	109,95 DM
Saga Frontier (RPG)	109,95 DM
Supercross 98	109,95 DM
Tactics Ogre	109,95 DM
Tekken 3	109,95 DM

sat jp

Castlevania X
Grandia Extra CD (RPG)
Langrisser 5
Lengend of the Heroes (RPG)
Lunar 2 Eternal Blue (RPG)
Sega Ages: Galaxy Force 2

soundtracks

Chocoboís Dungeon Arr.
Chocoboís Dungeon Orig.
Chrontrigger Arrange
Chrontrigger Original (3 CDs)
Dracula Perfect Battle
Dracula X Original
Final Fantasy 1&2
Final Fantasy 3
Final Fantasy 4 Original
Final Fantasy 5 Original
Final Fantasy 6 Original
Final Fantasy Mix
Final Fantasy: Love Will Grow
Final Fantasy: Pray
Ghost in the Shell
Grandia
Langrisser 3
Rudraís Treasure
Secret of Mana 2
Xenogears

hintbooks

Breath of Fire 3
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Gran Turismo
Saga Frontier
SteWe´s Revange
Tactics Ogre
Tekken 3

News:

Tactical Espionage
Metal Gear Solid
jp-release 03.09.98

Brave Fencer
incl. spielbarem
Final Fantasy VIII
Demo!
jp-release **16.07.98**

Angebote nur gültig bis 10.08.98 · Änderungen und Irrtümer vorbehalten · Versandkosten 10,- DM, ab 300,- DM frei.
Nicht angegebene Preise bitte telefonisch erfragen.

GAMERS DELIGHT
Marktstr. 8
80802 München
Tel.: 089 / 340 186 49



Dreamcast.

Die neue Konsole von SEGA
20.November Japanrelease!
Jetzt vorbestellen!

Fabian Döhla – Götz Schmiedehausen

BLASTO



Mit Analog-Controller läßt sich Blasto stufenlos aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachten



„Die Wahrheit ist irgendwo da draußen...". Captain Blasto ist Mulder und Scully weit voraus und hat schon längst Kontakt zu den kleinen grünen Männchen aufgenommen



Extrawaffen sind im Munitionsvorrat leider begrenzt

Zu Beginn dieses Tests eine Frage an alle Background-story-Designer: Ist es möglich, daß firmenintern ein Wettbewerb unter dem Motto „Hintergrundgeschichten ohne Hirn" veranstaltet wird? Wie sonst würde sich die Story rund um den übergewichtigen Captain Blasto erklären, der zu Hilfe eilen muß, da Fiesling und Grüngesicht Bosc tatsächlich den Weltraum angebohrt hat, um seinen satanischen Schergen Zugriff auf Mutter Erde zu ermöglichen.

Im Gegensatz zu seiner Konkurrenz in Form von Reptil Gex oder dem Jersey Devil setzt Blasto von Beginn an auf einen zweifelhaften Simple-Charme. Die Polygonwelten sind nur spärlich mit Texturen überzogen, die meiste Zeit bewegt sich das freche Kerlchen durch karge Felsschluchten oder ausladende Weltraumfestungen. B-Movie-Vorbild hin, B-Movie-Vorbild her, grafisch können einen die Rettungseskapaden des Superhelden nicht im geringsten faszinieren. Wesentlich besser gefielen uns hingegen die Komponenten Leveldesign, Animation, Steuerung und Sound. Die komplexen Landschaften ermuntern zu ausgedehnten Forschungstouren, besteht die Hauptaufgabe von Captain Blasto doch im Aufinden der mitunter sehr gut bewachten und geschickt versteckten Levelausgänge. Da man dem Spieler jedoch keine monotonen Suchorgien zumuten will, sollten zum einen Anna Nicole Smith-verwandte Babes gerettet werden, und zum anderen ist es unvermeidlich sich mit den zahlreichen Bösewichtern per Lasergefecht auseinanderzusetzen. Doch anstatt in den tödlichen Strahlen zu verglühen, weichen die Nervtöter aus und verstecken sich hinter Kisten, um anschließend aus der vermeintlich sicheren Deckung das Feuer zu eröffnen. Trotz automatischer Zielvorrichtung tut sich der Mann mit dem Kinn von Michael Schumacher recht schwer, der Übermacht Einhalt zu gebieten. Erst der Einsatz einer der zahlreich in den Stages verteilten Power-Ups schafft Abhilfe - unverwundbar, unsichtbar oder mit schicken Homing-Missiles geht es den Invasoren wesentlich schneller an den außerirdischen Kragen, mit dem ulkigen Reithuhn Kay Ef Cee geht es im Gegenzug schneller über zu groß und tief geratene Abgründe.

spielerprofil

Daß auf der aktuellen Einkaufsliste andere Titel bevorzugt behandelt werden sollten, dürfte nach diesem Test feststehen. Erst wenn ein Gex 3D und Jersey Devil schon in der PlayStation rotieren, sollte Blasto als Nachschub in Erwägung gezogen werden.

schwierigkeit

Moderat. Captain Blasto kommt dank durchschlagkräftigem Waffenarsenal gut mit seiner feindlichen gesonnenen Umwelt zurecht, lediglich zu winzige Plattformen führen zu ärgerlichen Neustarts.

genrekollegen

Gex 3D - Return of the Gecko 10/10 (PSX, FG 5/98). Jersey Devil 7/10 (PSX, FG 2/98). Croc - Legend of the Gobbos 9/10 (PSX, FG 11/97)

in;former

Im Gegensatz zu anderen Jump'n Runs wird bei Blasto mehr Wert auf die Auseinandersetzungen mit den Gegner gelegt, denn auf knuffigen Jump'n Run-Passagen. Aus diesem Grund sollte zu Beginn des Spiels das Ausweichen mittels der L- bzw. R-Buttons perfektioniert werden, denn nur so hat man gegen die aus dem Hinterhalt attackierenden Gegner echte Überlebenschancen. Zudem steht der sparsame Einsatz sämtlicher Waffen in der Prioritätenliste an oberster Stelle - hirnloses Ballern bringt einen nur selten weiter.

Im Weltraum nichts Neues

Bis auf vereinzelt auftretende Slowdowns zeigt Blasto keine auffallenden Schwächen. Die für ein Jump'n Run immens wichtige Steuerung reagiert wunschgemäß und läßt den mit erstaunlicher Geschmeidigkeit animierten Helden elegant durch die Level pirschen. Aufgelockert wird das in den höheren Stages oftmals leicht ins stressige abtriftende Geschehen durch einen feinen Soundtrack, der ebenso gut in das B-Movie-Ambiente paßt wie das Design der obligatorischen Endbosse. Um dem Spiel den letzten Schliff zu verpassen, gibt Captain Blasto zudem permanent alberne Kommentare zum besten, die jedoch nur mit ausreichend Englischkenntnissen für wiederholte Lacher sorgen.

Ein weiteres 3D-Jump'n Run, mehr bleibt als Fazit für die Abenteuer von Superkinn Blasto nicht übrig. Das lange Warten auf den Auftritt des Pseudohelden hat sich nicht ganz gelohnt. Langweiliger Grafik und fehlenden Innovationen stehen lediglich ausgewogenes Leveldesign und kurzweilige Tauch- bzw. Flugeinlagen gegenüber - unserer Meinung nach unter dem Strich eine Nuance zu wenig; Genrefanatiker finden wohl dennoch ihr Glück, sprich die nötige Portion Spielspaß.



7 von 10

Grafik	6
Sound	8
Gameplay	7

Spieler:	1
Level:	5 Welten
Besonderheiten:	Memory Card, Analog-Support
Hersteller:	SCEE
Entwickler:	SCEA
Testmuster:	SCED
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	89,- DM

Marcus Karyoti - Fabian Döhla

••MIB••



Sehr vertrauenswürdig sieht diese Zufluchtsstätte nicht gerade aus, und leider ist sie es auch nicht



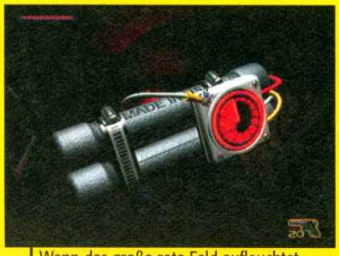
Viele Szenarien präsentieren sich im RE-Look und vermitteln eine recht gruftige Atmosphäre



Wie Ihr seht, verbirgt sich in so mancher Wand eine Geheimtür

in;former

Kauft besser die original MIB-Sonnenbrille zum Spiel! Hier die komplette Modellbezeichnung: Ray Ban Predator W1847. Kai hat schon zwei!



Wenn das große rote Feld aufleuchtet, müßt Ihr den Zündmechanismus unterbrechen



MIBs vor und hinter der Glasscheibe. Natürlich kommt für den letztgenannten Kollegen jede Hilfe zu spät

Mitte der fünfziger Jahre gründete die amerikanische Regierung eine kleine Sondereinheit, deren Aufgabe es war, außerirdische Lebensformen zu kontaktieren. Wie wir alle wissen, nennt sich diese Organisation „Men in Black".

MIB hält sich nicht an die original Filmvorlage. Zwar jagt James Edwards, alias Will Smith, im ersten Szenario einen Außerirdischen durch die Straßen und über die Dächer von New York City, der weitere Spielverlauf ist jedoch ein völlig neuer Plot. Habt Ihr Euch nach garantiert hoher Game Over-Quote als zukünftiges MIB-Mitglied bewiesen, erhaltet Ihr im Hauptquartier der Sonnenbrillenträger ohne Vergangenheit Euren ersten Auftrag. Um Eure Mission zu erfüllen, könnt Ihr aus einer der drei Euch zur Verfügung stehenden Personen auswählen. Anschließend deckt Ihr Euch in der Waffenkammer mit allerlei Jagdutensilien ein oder wagt vorher noch eine Trainingsrunde auf dem Schießstand. Die verschiedenen Missionen führen Euch an so illustre Orte wie den Amazonas oder die Arktis. Natürlich tragt Ihr dabei immer Eure Sonnenbrille und den maßgeschneiderten schwarzen Edelzwirn, egal ob Tag oder Nacht, bei glühend heißer Sonne oder klirrender Kälte, frei nach dem Motto, „Ich friere mir den Arsch ab und sehe cool dabei aus".

Doch zurück zum Spiel. Man bewegt sich durch ein gerendertes Szenario, wobei das Spielgeschehen immer wieder aus verschiedenen Blickwinkeln dargestellt wird. Eure Widersacher erledigt Ihr aus sicherer Entfernung per Handfeuerwaffe und Fadenkreuz, wobei Nahkämpfe mit den Fäusten und gezielten Tritten ausgefochten werden. Hierbei entpuppt sich die Vertreterin des weiblichen Geschlechts, Laurel Weaver, als der bessere Kickboxer. Eine weitere Möglichkeit, feindliche Aggressoren friedlich zu stimmen, liegt im Neutralisator. Wer dieses gleißende Licht auf die Pupille bekommt, vergißt alles und fragt auch nicht mehr nach Details. MIB präsentiert sich im selben Gewand wie der Capcom-Klassiker Resident Evil. Trotzdem liegen zwischen beiden Titeln Galaxien. Die Räumlichkeiten, in denen Ihr Euch bewegt, sind meistens Zimmer mit den Ausmaßen eines Katzenklos, ebensoviel gibt es in ihnen auch zu entdecken. Der Protagonist läßt sich nur sehr schwerfällig steuern. Das oft nur für einen Bruchteil einer Sekunde aufblitzende Fadenkreuz verhindert eine hohe Trefferquote und verbraucht massenweise der ohnehin sehr knapp bemessenen Munition. Steht Ihr mit dem Gesicht und der Gegner mit dem Rücken zum Bildschirm, blendet sich überhaupt kein Zielkreuz mehr ein, wodurch sich die Schußwaffe nicht mehr benutzen läßt.

Galaxy Defender

Habt Ihr ein Missionsobjekt aufgesammelt oder gar eine komplette Mission gemeistert, dürft Ihr Euren Erfolg auf der Memory Card abspeichern. Aber Vorsicht! Spielt auf jeden Fall mit mehreren Spielständen, denn MIB bietet Euch die Todsünde schlechthin in einem Adventure. Habt Ihr zum Beispiel ein bestimmtes Item im arktischem Eis vergessen aufzusammeln, so sitzt Ihr später fest, kommt nicht mehr weiter und vor allen Dingen auch nicht mehr zurück. In gasverseuchten Räumen ohne Atemschutz eine Reihe von Aktionen durchführen zu müssen und dabei zwei volle Energieleisten zu verlieren, zeugt ebenfalls nicht von einem ausgereiftem Gameplay. Besonders in Anbetracht dessen, daß Medi-Paks hier noch seltener sind als Hitzefrei bei den Eskimos, frustet diese gemachte Erfahrung doch sehr. Ebenfalls lassen sich viele Hotspots dank der recht düsteren grafischen Präsentation nur sehr schwer erkennen. Wir können uns nicht erinnern, jemals in einem anderen Spiel dieses Genres so oft und unvermittelt in die Luft geflogen zu sein wie bei diesem Machwerk.

Dem leidigen Prinzip „guter Film, schlechtes Spiel" trägt Gremlin auch in diesem Falle Rechnung. Ein dermaßen verhunztes Gameplay kann leider auch die teils ansehnliche Spieleumgebung nicht wettmachen. Auch wenn MIB wohl eins der ehrgeizigeren Projekte gewesen sein muß, verhinderten ein unlogischer Handlungsverlauf, massenweise unfaire Stellen, Frust und gähnende Langeweile inklusive einer Todsünde die Wertung ins Mittelmaß oder sogar in höhere Sphären. Aber, die nächste Alien-Invasion kommt bestimmt und dann wird hoffentlich alles wieder gut.



4 von 10

Grafik 6
Sound 4
Gameplay 2

Spieler:.....1
Level:.....Entfällt
Besonderheiten:.....Memory Card

Hersteller:.....Gremlin Interactive
Entwickler:.....Gigawatt Studios
Testmuster:.....Gremlin Interactive

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

spielerprofil

Geeignet für beinharte MIB-Fans oder Hardcore-Zocker mit einem Faible für Game Over Screens.

schwierigkeit

Hoch. Zum einen aufgrund der dämlichen Rätsel und zum anderen wegen gravierender Fehler im Spieldesign.

genrekollegen

Overblood 7/10 (PSX FG 7/97). Perfect Weapon 5/10 (PSX FG 2/97). Resident Evil 10/10 (PSX/SAT FG 9/97)

Spice World

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen



Zusammen mit dem Afro-Tanzlehrer geht es an das Einstudieren der wichtigsten Grundelemte des stilvollen Herumgehopses



Aller Anfang ist schwer! Zu Beginn des Spiels muß ein Song neu zusammengestellt werden



Die Spice Girls und Prinz Charles - Schönheit meets Intelligenz



Fettabsaugen! Da hilft nur Fettabsaugen!

Die Spice Girls haben das geschafft, was ihre männlichen Kollegen von Caught in the Act, Boyzone, Bed & Breakfast und tausend andere Plagiate niemals schaffen werden. Sie sind, von der Seite des Erfolgs aus betrachtet, zweifelsohne in die Fußstapfen von Take That getreten. Bereits ihr erster Song „Wannabe" startete derart erfolgreich durch, daß die fünf, größtenteils sogar recht ansehnlichen Mädels, nicht mehr aus der Musikszene wegzudenken sind. Der Erfolg zog weite Kreise: Neben wunderschönen Spice-Barbies gibt es alles, was sich der Merchandisehandel nur wünschen kann. Zu den obligatorischen T-Shirts, Postern, Mützen und Büchern gesellen sich auch Parfüm oder gar diverse Lebensmittel. Höhepunkt der Spice-Mania war unbestritten der Kinofilm „Spice World", der jedoch trotz massiver PR-Arbeit die gesteckten Ziele nicht ganz erreichte.

Ungeachtet dieser Tatsache und mit einer schlagkräftigen Lizenz in der Tasche wird nun auch der Videospieler mit einem Spice-Produkt bedacht.

PaRappa meets Spice Girls?

Nicht ganz, aber zumindest ansatzweise sind gewisse Parallelen zu dem Produkt rund um den Welpenhelden zu erkennen. Die Hauptaufgabe von Spice World besteht darin, eine der fünf Music-Babes durch die vielen Aufgabenfelder einer Songproduktion zu steuern. Nach Auswahl der Spielfigur begibt man sich ins Mixing-Studio, um dort einen potentiellen Hit aus der Taufe zu heben. Zur Auswahl stehen fünf bekannte Songs der feschen Engländerinnen, die durch das Hüpfen über neun quadratisch angeordnete Felder in einzelnen Fragmenten abgespielt werden können. Hat man die Belegung der Teilstücke verinnerlicht, sollte vom Endprodukt eine Aufnahme gemacht werden. Dummerweise haben wir auch nach dem zwanzigsten Song nicht feststellen können, nach welchen Bewertungskriterien das Programm unsere Bemühungen beurteilt. Selbst bei klanglich unzumutbaren Kombinationen spuckte die PlayStation mit schöner Regelmäßigkeit ein „Cool Track" aus - für sehr junge Spieler vielleicht von Vorteil, auf Dauer jedoch nicht gerade besonders motivierend. Nach der Aufnahme geht es postwendend ab zum Tanzunterricht, wo man durch das rechtzeitige Drücken bestimmter Tastenfolgen lustig über das Parkett hüpft. Wer hier zu oft das falsche Timing an den Tag legt, muß die Übungen wohl oder übel wiederholen. Leider ist dies die einzige Spielkomponente, die zumindest eine gewisse Fingerfertigkeit erfordert. Diese Hürde genommen, stellt die Zuordnung der Schritte dank der Assistenz eines lässigen Tanzlehrer kein allzu großes Problem dar. Leider haben die Entwickler hier den Fehler aus dem Mixing-Studio wiederholt, denn erneut spielt das Timing der Joypadbefehle nur eine stark untergeordnete Rolle. Zuguterletzt geht es dann mit den restlichen Bräuten auf die Bühne und man schwingt synchron das hoffentlich rasierte Tanzbein - nicht mehr und nicht weniger.

Sony weiß ganz gut, warum man Spice World zum Preis von knapp 50 DM anbietet. Die Dauermotivation sinkt nach dem ersten Durchspielen (dauert ca. 30 Minuten) rapide ab, und auch die durchschnittliche Grafik kann zusammen mit dem unglücklich verstümmelten Sound die Kastanien nicht mehr aus dem Feuer holen.

in;former

Spice Girls-Fans aufgepaßt! Neben dem eigentlichen „Spiel" enthält die CD noch ein ganze Menge schmückendes Beiwerk. Aufschlußreiche Interviews und tolle Erlebnisse der Spice Girls lassen einen gebannt auf den Bildschirm starren - so spannend kann ein Promi-Leben also sein! Die beiden bisher unveröffentlichen Songs (warum bloß?) stellen den Höhepunkt der netten Add-on-Gimmicks dar.

spielerprofil

Bust-a-Move: Dance & Rythm Action und PaRappa the Rapper stehen schon im Regal? Nur dann ist man der richtige Typ für Spice World. Selbst Hardcore-Merchandise-Sammler überdenken den Kauf zweimal.

schwierigkeit

Ultraleicht. Lediglich das Einstudieren der Tanzschritte fordert den Spieler für eine kurze Zeit heraus.

genrekollegen

PaRappa the Rapper - kein Rating (PSX. FG 10/97), Bust-a-Move: Dance & Rythm Action - kein Rating (FG 2/98)



1 von 10

Grafik 5
Sound 7
Gameplay 5

Spieler:.....1
Level:.....Entfällt
Besonderheiten:.....Memory Card

Hersteller:.....SCED
Entwickler:.....Sony CE
Testmuster:.....SCED

Veröffentlichung:.....Juli
Ca. Preis:.....49,- DM

Markus Häberlein - Götz Schmiedehausen

The Last Report



Mit der Zeit schalten sich auf der Karte neue Locations frei

Seit einiger Zeit herrscht Ebbe auf dem Adventure Markt. Spielehits wie Baphomets Fluch, Discworld oder Riven vermißt sicherlich jeder Rätselfan. Mit The Last Report versucht nun Microids wieder Schwung ins Genre zu bringen.

Ort des Geschehens ist irgendeine amerikanische Großstadt. Ihr schlüpft in die Rolle des Starreporters Daniel Singer, der für den großen Fernsehsender Canal Z arbeitet. Eines Nachts erhält „Dan" einen Anruf von seiner Kollegin und Ex-Freundin Sarah Hopkins. Aufgeregt erzählt sie ihm, daß sie einen Skandal aufgedeckt hat und sich deshalb in beträchtlicher Gefahr befindet. Doch als Dan bei ihr eintrifft, um die brisanten Neuigkeiten zu erfahren, ist es schon zu spät. Sarah wurde unter mysteriösen Umständen ermordet. Kaum hat er den Schock überwunden, macht sich der Reporter auf, um das Verbrechen selbst aufzudecken. Unterstützt wird er dabei von dem Polizisten Peter Rugler und seinem Arbeitskollegen Michael Haywood, die ihn immer wieder mit wichtigen Hinweisen und Informationen versorgen. Nach zahlreichen Verhören und der Aufnahme von Beweisstücken stellt sich heraus, daß ein hochrangiger Politiker in Drogengeschäfte verwickelt ist.

Bereits nach kurzer Zeit trachtet die halbe Stadt Dan nach dem Leben.

in;former

Durch eine Unachtsamkeit der Programmierer findet man im fertigen Spiel ein Debug-Menü. Wählt man in Dan's Wohnung den Item für „Unterhaltung" und klickt damit auf die Ausgangstür, kann man sich über ein Menü alle Locations bequem ansehen.

spielerprofil

Bei The Last Report kommt es hauptsächlich auf das Sammeln von Gegenständen und das Lösen von Rätseln an. Jedoch spielen auch die Dialoge eine wichtige Rolle. Weigert man sich beispielsweise, der Polizei die richtigen Antworten zu liefern, wandert man ohne große Umschweife ins Gefängnis.

schwierigkeit

Superschwer!! Es fehlen jegliche Hinweise, die einem behilflich sein könnten. Oft wird das Fehlen eines passenden Codes mit dem Tod oder Gefängnis bestraft, was zum frühzeitigen Ende des Spieles führt.

genrekollegen

Discworld 2 8/10 (SAT. FG 9/97); Baphomets Fluch 2 9/10 (PSX FG 12/97); Riven – The Sequel to Myst 8/10 (PSX. FG 3/98)

Monkey Island für Arme?

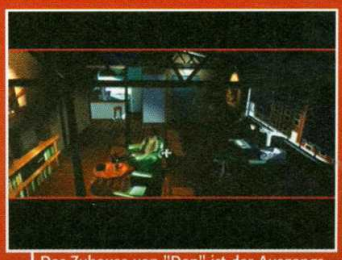
Bei The Last Report handelt es sich um ein klassisches Grafik-Adventure. Man steuert seine Hauptperson nicht direkt, sondern schickt sie mittels Mauspfeil von einer Location zur nächsten. Die vorgerenderten Hintergründe, die übergangslos in Videosequenzen übergehen, grast man mittels eines Point&Click-Systems nach Hinweisen und Rätseln ab. Hat man etwas gefunden, verändert sich der Cursor in Form und Farbe. Verwandelt sich der Pfeil beispielsweise in einen Mund, so ist es möglich, sich mit einer Person zu unterhalten. Hat man eine Hand als Cursor, kann man Gegenstände aufnehmen, und mit einem Schraubenschlüssel sind meistens Geräte und Codeschlösser zu bedienen. Über ein Item-Menü sieht man sich dann die gefundenen Gegenstände an oder versucht, durch sie an neue Informationen, die zur Lösung des Falles beitragen können, heranzukommen.



Am Bahnhof sucht man in Schließfächern nach neuen Hinweisen



Hat man den falschen Weg gewählt - landet man in Gefängnis



Das Zuhause von "Dan" ist der Ausgangspunkt jeder Unternehmung



Beim Verhör ist weise Wortwahl gefragt



In der Wohnung von Sarah Hopkins sucht man nach Beweismitteln

Der letzte Schrott!!

Leider bietet The Last Report viele Kritikpunkte. Die Qualität der Videosequenzen erinnert einen an längst vergangene Zeiten, steht einem doch nur ein gutes Drittel des Fernsehbildes als Spielfläche zur Verfügung. Details wie Gesichtszüge sind auch aus kurzer Distanz nur schwer wahrzunehmen und wirken etwas verschwommen. Auch gehen sie nicht exakt in die Standbilder über, und so findet man seine Spielfigur urplötzlich an der anderen Seite des Zimmers oder in einem Stuhl wieder. Sucht man einen Ort mehrmals auf, muß man sich immer wieder durch nervige Dialoge durchzappen. Wobei wir schon beim nächsten Kritikpunkt wären. Die langeweiligen und amateurhaften Synchronsprecher könnten ohne weiteres aus dem neuesten italienischen B-Movie stammen. Letztendlich gibt einem der hohe Schwierigkeitsgrad den Rest! Nur selten ergeben die Rätsel einen Sinn, und man kommt oft nur durch nerviges und zeitraubendes Ausprobieren weiter.

Bei diesem Spiel will so recht keine Freude aufkommen, denn der hohe Schwierigkeitsgrad und die schlechte technische Aufmachung machen rasches Vorankommen fast unmöglich. Die langweilige Story bietet auch keine Höhepunkte und wirkt schon nach kurzer Zeit sehr einschläfernd. Einziges Lob gebührt dem übersichtlichen Optionsmenü. Leider kann man dieses Spiel nur Grafik-Adventure-Fetischisten mit eisernem Willen empfehlen, die vor Softwaremangel schon an Entzugserscheinungen leiden.



3 von 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	6

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Sprache & Texte
Hersteller:	Microids
Entwickler:	Microids
Testmuster:	Theo Kranz Games Tel.: 0931 / 3545222
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Breath of Fire III

Holger Gößmann - Stefan Hellert



Beim Duell in der Feuerhalle kann man auch den Träger angreifen, um den Gegner zu vernichten



Nach der Rückkehr von Prinzessin Nina wird ein großes Festbankett gegeben

Lange genug hat's ja gedauert, bis rollenspielsüchtige Konami-Fans endlich das Sequel zu Breath of Fire in den Regalen wähnen können. Zweieinhalb Jahre sind seit dem Super NES-Modul Breath of Fire II ins Land gezogen. Zweieinhalb Jahre, die Hits wie FF VII und Wild Arms gesehen haben. Und genau wegen diesen Weiterentwicklungen kommt Breath of Fire III lange nicht mehr so gut rüber wie noch seine Vorgänger, um den Ausgang dieses Tests einmal vorwegzunehmen.

Alles beginnt in einer Ausgrabungsstätte tief in einem Berg, wo zwei Forscher einen gläsernen Fels freilegen, in dem ein scheinbar totes Drachenbaby eingeschlossen ist. Doch nachdem das Kleine freigesprengt wurde, packt es den Feueratem aus und macht kurzen Prozeß mit allem, was ihm so in die Quere kommt, bis es schließlich doch gestoppt werden kann. Beim Eisenbahntransport im handelsüblichen Drachenkäfig gelingt es dem Monsterazubi aber, sich mitsamt dem Käfig vom fahrenden Zug zu stürzen. Was allerdings neben der Absturzstelle von den zwei Tagedieben Teepo und Rei gefunden wird, ist ein kleiner Junge namens Ryu (wie originell), der offenbar die Möglichkeit hat, die Gestalt eines Drachen anzunehmen. Gemeinsam erleben die drei das ein oder andere Abenteuer, bevor sie in einem Kampf getrennt werden. Auf der Suche nach den beiden Freunden trifft Ryu die Prinzessin Nina und die Forschertochter Momo, die mächtig gut mit einer Bazooka umgehen kann. Während seiner langen Reise wird der junge Held immer von zwei seltsamen Gestalten namens Balio & Sunder verfolgt, denen es schließlich gelingt, die junge Truppe dingfest zu machen und in das Turnier der Champions, einem Kampfturnier, an dem die stärksten Krieger des Landes teilnehmen, einzuschleusen. Der Finalkampf endet jedoch in einem Eklat. Anstatt die junge Truppe über den Jordan zu schicken, wünscht sich der gefürchtete Garr nichts lieber, als mit den Dreikäsehochs gemeinsame Sache zu machen. Er ist es auch, der Licht in Ryus dunkle Vergangenheit bringt und ihn mit seiner heiligen Aufgabe betraut.



Je nachdem, welchem Meister man sich verschrieben hat, verbessern sich die Werte beim Levelaufstieg

Keine Überraschungen

Wer sich von Breath of Fire III wegweisende Entwicklungen in Sachen RPG-Gameplay erwartet, der wird enttäuscht. Vielmehr hat das Game zwar einige gute Ansätze, wirklich Neues ist hingegen nichtzu entdecken. Nachdem man sich in Städten die notwendige Ausrüstung sowie Informationen geholt hat, geht es auf eine Oberlandkarte, auf der der Held sich bewegen kann, ohne die Angst haben zu müssen, ständig angriffen zu werden. Möchte man allerdings durch Zusatzkämpfe den eigenen Geldbeutel bzw. das eigene Erfahrungspunktekonto etwas aufbessern, so sollte man auf ein Ausrufezeichen achten, das ab und zu über dem Heldenkopf erscheint. Nun kann der Spieler per Knopfdruck in die Zusatzkämpfe einsteigen. Auf der Oberlandkarte kann man auch jederzeit ein Nachtlager aufschlagen, wo man die Hit-Points wieder auffüllen und den Spielstand speichern kann. Während des Kampfes fällt dem geschulten Auge sofort der Extrabefehl Examine auf, der bewirkt, daß man die Angrif-



Der Status-Screen

in;former

Wenn Ihr Euer Item-Konto aufbessern wollt, so schaut in die Extrakämpfe auf der Oberlandkarte. Neben den Gegnern findet Ihr dort nämlich immer auch ein kleines Säckchen mit einem Gegenstand. Auch die Büsche solltet Ihr dort mit Ryus Schwert zerschlagen. Hinter zweien befindet sich ein mehr oder weniger großer Geldbetrag.



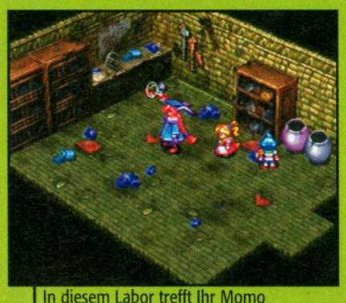
Hier erkennnen wir unseren alten Freund Bow wieder, der uns im zweiten Teil zur Seite stand



Beim Waffenhändler bekommt man gleich mitgeteilt, wie die Werte nach dem Ausrüsten mit der neuen Waffe aussehen



Nach dem Kampf werden die Erfahrungspunkte gutgeschrieben und angegeben, wieviele noch zum nächsten Level fehlen



In diesem Labor trefft Ihr Momo

spielerprofil

Einsteiger und Fans des zweiten Teils können sich Breath of Fire III holen. Allerdings sollte nicht allzu viel Wert auf die technischen Aspekte gelegt werden.

schwierigkeit

Einfach. Verlaufen ist nicht möglich, die Gegner sind dem jeweiligen Stand des Spieles fair angepaßt. Mit einigen Zusatzkämpfen kann man locker den nötigen Vorsprung in puncto Level erreichen.

genrekollegen

Breath of Fire II 9/10 (SN, FG 3/96), Wild Arms 9/10 (PSX, FG 8/97), Final Fantasy VII 10/10 (PSX, FG 11/97)

fe des Gegners übernehmen kann, wenn man von ihnen getroffen wird, während diese Option angewählt ist. Und noch eine Besonderheit gibt es zu vermelden: Ryu kann sich während des Kampfes in einen Drachen verwandeln, wobei die Kombination der Edelsteine, die er vorher gesammelt hat, sein Ausehen und seine Kraft bestimmen. Daneben kann man die genreüblichen Optionen Attack, Magic, Item und Escape anwählen. Nachdem man genügend Erfahrung gesammelt hat, um einen Level aufzusteigen, entscheidet der Meister, unter dem man gerade steht, welche Werte vorrangig verbessert werden. Auch das altbekannte Fischen wurde wieder ins Game integriert. Hat man einen anständigen Köder, so kann man an ausgesuchten Stellen auf Fischjagd gehen und die Beute anschließend entweder als Item benutzen oder verhökern. Verlaufen ist übrigens bei Breath of Fire III nicht drin. Der Weg ist so eindeutig vorgegeben, daß man gar keine falschen Wege beschreiten kann.

Grundsolide, aber eben nicht mehr

Fans von Breath of Fire wird dieses Produkt genau das geben, was sie haben wollen. Die Handlung um den kleinen Drachenjungen ist konsequent weitergesponnen, und alle wichtigen Features der Vorgänger sind im Spiel enthalten. Wer jedoch vom heutigen Entwicklungsstandpunkt aus auf Breath of Fire III blickt wird angesichts solcher Produkte wie Panzer Dragoon Saga und Final Fantasy VII die Stirn runzeln. Überraschungsmomente fehlen gänzlich, was man schon an der Angriffsstrategie der Gegner merkt. Nach spätestens drei Spielstunden hat man ein Gefühl dafür entwickelt, wann die Party angegriffen wird, weil dies immer im gleichen zeitlichen Rhythmus passiert. So wird der Gang durch ein Labyrinth schnell zur Routine: Laufen-Kämpfen-Laufen-Kämpfen, immer im gleichen Takt. Grafische Meisterleistungen sucht man vergeblich, und Zwischenspänne sind in der Spielgrafik gehalten, wobei die Konversationen äußerst langatmig anmuten, selbst wenn man die Textgeschwindigkeit auf schnell gestellt hat. Auch die gewählte Perspektive ist manchmal sehr unglücklich, was über die Perspektiventaste (R1) auch nicht immer ausgeglichen werden kann. Das will heißen, daß man an manchen Stellen beim besten Willen nichts sehen kann. Wer mit solchen puritanischen Verhältnissen zurechtkommt, wird den Spielspaß in Breath of Fire III entdecken, ganz besonders die alt eingesessenen RPG-Fans, denn in puncto Gameplay und Gegnervielfalt kann Breath of Fire III durchaus mithalten, nicht aber auf technischer Seite.

Breath of Fire III ist ein leicht langatmiges, aber dennoch klassisch gutes RPG ohne große Überraschungsmomente. Die Grafik ist karg, der Sound fällt nicht weiter ins Gewicht, aber das Gameplay ist in Ordnung, - und das ist schließlich die Hauptsache. Wer mit Abstrichen auf der technischen Seite leben kann, der holt sich das Game, das übrigens wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sehr einsteigerfreundlich ist. Wer allerdings auch das grafische Erlebnis sucht, wird eindeutig enttäuscht. So siedelt sich Breath of Fire III im oberen Bereich der Rollenspiele an, ein absolutes Highlight stellt es allerdings nicht dar.



8 von 10

Grafik 6
Sound 7
Gameplay 8

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

Hersteller: .....Laguna
Entwickler: .....Capcom
Testmuster: .....ACME
Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: .....September
Ca. Preis: .....99,- DM

Julian Ossent - Stefan Hellert

Wargames



Die Hellfire-Raketen sind äußerst schlagfertige Komparsen



Die Third Person-Perspektive ist grafisch spektakulär

Filmumsetzungen sind in der Videospielbranche schon seit Jahren äußerst beliebt. Ob Space Jam, Independence Day oder Batman & Robin, nahezu jeder Mega-Kino Hit erhielt auch eine Adaption auf einer der zu der Zeit aktuellen Konsolen. Mit Wargames geht Electronic Arts einen ähnlichen, wenn auch leicht differenzierten Weg. Denn erstens spielt man bei dem neuen Action-Strategie-Titel nicht den Blockbuster aus den Achtzigern nach, sondern knüpft fünf Jahre später an die Handlung an, und zweitens darf man die Filmvorlage wohl kaum als brandneu bezeichnen. Doch erst einmal kurz etwas zur Rahmenhandlung. Nachdem es David Lightman erfolgreich geglückt ist, den Verteidigungscomputer WOPR (War Operation Programmed Response) im Tic-Tac-Toe-Spiel zu schlagen und auf diese Weise wieder unter Kontrolle zu bringen, wird das technologische Schreckgespenst vom Netz genommen und unter der Führung von Lightman persönlich neu programmiert. Nach der „geglückten" Update-Kur wird die Maschine erneut mit einer Kriegssimulation gespeist, um ihre volle Leistungskraft unter Beweis zu stellen. Doch schnell merkt WOPR auch diesmal, wie fehlbar der Mensch an sich ist, und läuft zum zweiten Mal Amok. Mit Hilfe des Internets und Schweizer Bankkonten erwirbt er sich schnell eine schlagkräftige, eigens von ihm entwickelte Roboter-Armee und setzt nun zum finalen Schlag gegen die humane Allianz an. Hier betretet Ihr die Bildfläche, auf der Seite der Menschen, NORAD, oder von WOPR ist es jetzt Eure Aufgabe, den Krieg zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Vor jedem Szenario wird Euch ein bestimmtes Arsenal an verschiedenen Waffensystemen zur Verfügung gestellt, mit dem Ihr die Mission zu bewältigen habt; neue Einheiten kaufen ist nicht, nur wer vorsichtig mit den Mordinstrumenten umgeht, hat eine echte Chance. Die Waffengattungen sind hierbei sehr unterschiedlich, vom simplen Jeep über den schlagkräftigen 50 Tonnen-Panzer bis hin zu Kampfflugzeugen und schweren Kriegsschiffen ist alles vertreten, auf WOPR-Seite ist das Kriegsgerät jedoch ein wenig futuristischer. Gesteuert werden die Einheiten aus einer 3D-Perspektive direkt, knapp oder weit hinter dem eigenen Heck, hierbei sollte jeder Spieler auf seine Kosten kommen, denn alle drei Ansichten lassen sich hervorragend übersehen. Obwohl Ihr nur jeweils eines der Vehikel aktiv lenkt, könnt Ihr doch den anderen befehlen, Eurem Führungsfahrzeug zu folgen, im Falle eines Gefechts unterstützt man Euch dann von Seiten der Gefährten automatisch. Die Aufträge der rund 30 Missionen reichen vom simplen Alles-Niedermachen bis zum filigranen Aufspüren eigener gefangener Einheiten. Abwechslung ist hierbei wirklich geboten, vor allem die gut erzählte Rahmenhandlung ohne FMV-Sequenzen tragen hier ihren Teil bei. Vernichtet Ihr während der Missionen feindliche Truppen und Gebäude, bleiben oftmals Extras



Der Slayer Tank ist nahezu die ultimative Waffe



Dieses Extra erhöht die Energie Eurer Schüsse beträchtlich



Diese Verteidigungsanlage hat keine Chance



Hiermit repariert Ihr Eure Einheiten

in:former

Wer nicht vorsichtig zu vorgeht, kann am besten gleich einpacken, ein wenig mehr Taktik als bei Return Fire ist schon angesagt, simples Ballern führt zum Ableben. Achtet auf jeden Fall darauf, bei massievem Gegnerauftreten alle Einheiten in den Kampf zu schicken, alleine werdet Ihr schnell aufgerieben. Besonders wichtig ist das Spezialmunitions-Extra, es macht jede Einheit zum gefährlichen Gegner.



Der Hubschrauber bringt Euch neue Secondary Weapons und Reparaturwerkzeuge



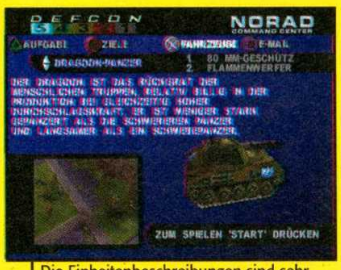
Eure Armada vor der Schlacht um die Erde



Eine Explosion deutet das Ende des gegnerischen Mechano-Bots auf



Die wichtigste Option: Alle Einheiten rufen



Die Einheitenbeschreibungen sind sehr genau und wirklich informativ



Die Mission-Briefings sind hervorragend übersetzt

zurück, mit denen Ihr Eure eigenen Soldaten wieder auffrischen könnt: Munition für die sekundären Waffensysteme, Panzerung und eine Spezial-Munition, die die Wirkung Eurer Salven für einige Zeit um das Vierfache erhöht. Nach dem erfolgreichen Abschluß eines Auftrags erhaltet Ihr ein Paßwort in Tic-Tac-Toe-Form, damit Ihr jederzeit neu einsteigen könnt.

Tolle Spielbarkeit ohne technische Mängel

Wargames erinnert von der Aufmachung her sehr an den Genrekollegen Return Fire. Zwar ist Electronic Arts' Titel strategielastiger, aber die Grundidee ist dieselbe, was insbesondere im Zwei-Spieler-Spiel „Capture The Flag" zum Tragen kommt, bei dem Ihr die gegnerische Flagge erobern und in Euer Lager bringen müßt - woher kennen wir das bloß?

spielerprofil

Wer gerne gepflegt alles dem Erdboden gleichmacht und auch vor Gewaltdarstellungen nicht gleich zurückschreckt, wird mit Wargames ein geeignetes Spiel erhalten.

schwierigkeit

Schon anfangs nicht unbedingt leicht, später durchaus happig, für Einsteiger eher nicht zu empfehlen.

genrekollegen

Warhammer – Dark Omen 8/10 (PSX, RG 5/98), Mass Destruction 8/10 (PSX, RG 10/97)

Grafisch und soundtechnisch äußerst opulent ausgestattet überzeugt Wargames allerdings in erster Linie bei der Spielgeschwindigkeit, die Grafik ruckt nicht ein einziges Mal, hinzu kommt eine tolle Steuerung. Schon nach wenigen Minuten läuft alles ohne großes Fingerverrenken ab, und man fühlt sich jederzeit wie der Engländer sagt „in command". Durch die gut erzählte Story ohne unnütze FMV-Sequenzen, die für beide Seiten total unterschiedlich ausfällt, ist die Atmosphäre auch äußerst dicht und man wird schnell in den Bann des Spiels gezogen, ruck-zuck sind so zwei, drei Stunden vorbei. Wer auf gute Action steht und gerne mal alles zum Einsturz bringt, wird mit Wargames sicherlich einen Titel finden, der seinen Ansprüchen voll entgegenkommt.

Wargames richtet sich vor allem an den action-orientierten Spieler ohne tiefste spielerische Wünsche, der gerne, ohne erst eine umfangreiche Joypad-Belegung auswendig lernen zu müssen, ein paar Stunden Spaß haben möchte. Auf grund des mitreißenden Spielprinzips sollten jedoch auch alle anderen einen intensiveren Blick riskieren.



8 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 9

Spieler: 1-2
Level: 30
Besonderheiten: ..... Paßwort, komplett dt.
Hersteller: ..... Electronic Arts
Entwickler: ..... Interactive Studios
Testmuster: ..... Electronic Arts

Veröffentlichung: ..... Juli
Ca. Preis: ..... 109,- DM

Markus Häberlein - Götz Schmiedehausen

Xenocracy



Hat man ein Schiff zerstört, so bleibt nicht mehr viel davon übrig



Ist ein feindliches Raumschiff erst einmal anvisiert, kann man es aus großer Distanz bequem mit einer Homing-Missile erledigen



Es besteht die Möglichkeit, zwischen fünf technisch verschiedenen Raumschiffen auszuwählen



Die Explosionen der großen Transporter sehen nicht besonders spektakulär aus

Im Weltraum tobt wieder einmal der Krieg. In der neuen Space Opera von UBI Soft ist das Gleichgewicht der Mächte wieder einmal gehörig ins Wanken geraten. Wir schreiben das Jahr 10.600 der Gemeinschaftlichen Ära. Die Menschheit hat in den letzten Jahrtausenden die ganze Galaxie kolonisiert. Möglich wurde dies jedoch nur durch die Existenz des Minerals Lykosit, welches sich als unentbehrliche Energiequelle herausstellte. Doch der Kampf um den heißbegehrten Rohstoff beginnt schon nach wenigen Jahrhunderten, und so kommt es, daß sich die Galaxie in vier Supermächte aufspaltet. Die verfeindeten Staaten von Erde, Mars, Venus und Merkur liefern sich in den folgenden Jahren erbitterte Kämpfe um die wertvollen Lykositminen. Doch die Organisation der Vereinten Planetennationen (UPN), eine Art Weltraumpolizei, versucht, einen interga-

in:former

Bei Xenocracy verfügt man über umfangreiche Datenbänke, in denen man sich über die verschiedenen Planeten informieren kann. Auch Nachrichten sollte man des öfteren studieren, denn dort werden neu entwickelte Waffensysteme präsentiert, die zum Erfolg in höheren Missionen unbedingt erforderlich sind.

spielerprofil

Xenocracy ist eine beinahe gelungene Mischung aus Weltraum Action und strategischen Einlagen. Mit politischem Geschick sollte man seine Einsätze auswählen, um keinen der Supermächte die Oberhand gewinnen zu lassen.

schwierigkeit

Jederzeit fair! Hat man seine Waffensysteme gründlichst studiert, ist es kein großes Problem, die Gegner vom Himmel zu pusten. Lediglich manche Besatzungsmissionen sind zeitlich etwas knapp bemessen und können nur durch schnelles Vorgehen erfolgreich abgeschlossen werden.

genrekollegen

G-Police 10/10 (PSX, FG 11/97), Colony Wars 8/10 (PSX, FG 12/97), Wing Commander 3 10/10 (PSX, FG 5/96)

laktischen Krieg zu verhindern. Als Wing Taucher, Kommandant, eines RAI-Geschwaders der UPN, wird man beauftragt, die verstrittenen Parteien vor Auseinandersetzungen zu bewahren und das Lykositvorkommen zu beschützen.

Goin' Crazy...

Bei Xenocracy stehen einem zwei verschiedene Spielmodi zur Auswahl. Der Arcade-Modus gestaltet sich lange nicht so umfangreich wie die Simulation. So bietet dieser jedem Spieler reine Action bei Lasergefechten. Nach dem Briefing steigt man in den vom Computer ausgesuchten Kampfjet ein und versucht, die gestellten Missionsparameter so gut wie möglich zu erfüllen. Die Einsätze spielen sich im Weltall oder im Orbit der verschiedenen Planeten ab. Hierbei hilft einem der nützliche Radar, die Gegner vom eigenen Wingman zu unterscheiden. Bei der Verfolgung von feindlichen Raumschiffen erweist es sich als sehr nützlich, den Gegner ins „Lock" zu nehmen, denn so kann man jederzeit seine genaue Position bestimmen. Hat man sich schließlich an seine Fersen geheftet, bleibt es einem selbst überlassen, ob man ihn mit einigen Lasersalven oder bequem mit einer Homingmissile erledigt.

Der Simulations-Modus bietet außer den Actioneinsätzen noch



Beim Video-Briefing schildern Vertreter beider Parteien die aktuelle Lage

etwas mehr. So ist vor allem bei der Auswahl von Einsätzen diplomatisches Geschick gefordert (es sollte keiner der Supermächte die Oberhand gewinnen). Hat man sich eines der fünf zur Verfügung stehenden Raumschiffe ausgesucht, kann man noch verschiedene Forschungsaufträge verteilen, bei denen Wissenschaftler neue Waffensysteme, Schilde und sonstiges nützliches Zubehör entwickeln.

Xenocracy ist eine recht ordentliche Mischung aus Action und Strategie-Elementen. Doch leider nerven einen die sich ständig wiederholenden Missionen schon nach kurzer Zeit, und auch die Möglichkeit Diplomatisch vorzugehen läßt keine fesselnde Atmosphäre aufkommen. Die superschlechte Digitalsteuerung macht genaues Zielen fast unmöglich. Zudem erinnern einen die Explosionen der Sternenkreuzer akustisch an einen Haufen alter Zeitungen, die vom Wind weggeblasen werden! Der kratzige Sound bricht leider oft unvermittelt ab, und könnte zudem wesentlich klarer ertönen. Auch die ultralangen Ladezeiten animieren immer wieder zum Einschlafen. Immerhin, die Möglichkeit der Forschung und kleine politische Intermezzos wissen durchaus zu gefallen. So hoffen wir auf einen etwas besser durchdachten Nachfolger, bei dem all diese Mängel beseitigt sind, dann klappt`s auch mit demRating!

Trotz der guten Ansätze bleibt letztendlich doch nur ein durchschnittliches Spiel, das keinesfalls mit aktuellen Weltraum-Shootern konkurrieren kann. Doch die Entwicklung neuer Waffensysteme und die Einbringung von politischem Geschick wissen durchaus, wenn auch nicht lange, zu faszinieren. Nur wer alle Space-Operas - von der Milchstraße bis hin zum feindlichen Transportschiff - auswendig kennt, riskiert einen genaueren Blick



5 von 10

Grafik	4
Sound	4
Gameplay	5

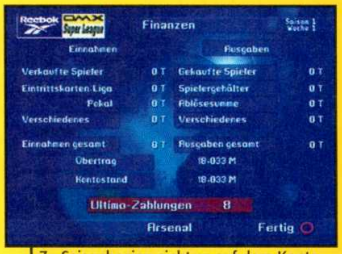
Spieler:	1
Level:	30+
Besonderheiten:	Memory Card, Analog Controller
Hersteller:	UBI Soft
Entwickler:	Grolier Interactive
Testmuster:	UBI Soft
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	99,- DM

Fabian Döla - Mepp Saier

Kick Off World



Mittels des gelben Punktes wird die Schußrichtung des Balls bei Freistößen im Mittelfeld festgelegt. Im Bild sieht man die Vogelperspektive, die optisch sehr mager ausfällt, dafür aber im Gegenzug eine tolle Übersicht vermittelt



Zu Saisonbeginn sieht es auf dem Konto des Vereins noch sehr rosig aus



„FIFA" läßt grüßen: Freistößen wird mit einem Pfeil auf den richtigen Weg geholfen



Die Gruppenzuteilung entspricht nicht unbedingt der Wirklichkeit...



... dafür gibt es als kleine Entschädigung aber Originalnamen

Auf dem Amiga 500 zählte das Ur-Kick Off zu den umstrittensten Spielen überhaupt. Während der Inbegriff von Simpel-Gekicke von manchen in den Fussball-Himmel gelobt wurde, fanden andere das hektische Geschehen auf dem riesigen Spielfeld schlicht und ergreifend nervtötend. Trotzdem, insgesamt gefiel dem Publikum die Torejagd aus der Vogelperspektive, weshalb von der Extension-Disk bis hin zum Nachfolger Kick Off 2 auch permanent zumindest ein Vertreter aus dem Hause Anco in den Charts zu finden war. Nach unglücklichen Wiederbelebungsversuchen auf Mega Drive und Master System war das Spiel in der Versenkung verschwunden und tauchte erst jetzt wieder auf. Viel getan hat sich in der langen Pause allerdings nicht, ganz im Gegenteil, den reinen Spielspaß betrachtet, rangiert die aktuellste Variante ganz klar hinter seinen berühmtem Vorgängern.

Kick Doof!!!

Die Mängelliste dieses Spiels erscheint uns nach mehrmaligem Hinschauen länger als die eines 82er Trabants. Das verhunzte Gameplay hinterließ den schlechtesten Eindruck: anstatt ordentlich zu kombinieren oder mit klugen Pässen den Raum zu öffnen, treten sich die Kicker von Spielbeginn an derart fulminant in die Beine, daß sich jede Invaliditätsversicherung mit Grausen abwenden würde. Man tankt sich also bis zum gegnerischen Strafraum durch und hofft bei dem folgenden Torschuß auf einen der regelmäßig auftretenden Totalaussetzer des Torhüters, der einem - um den Vergleich nochmals zu verdeutlichen - auf dem Amiga wesentlich stärkeres Kopfzerbrechen bereitet hat. Die Präsentation von Kick Off World geht mit dem Gameplay absolut konform: Sowohl in der klassischen Vogelperspektive als auch in der zeitgemäßeren Iso-Ansicht wirken die Fußballer marionettenhaft und können einen Hang zur Trägheit nicht verbergen, was im übrigen auch für das demotivierte Publikum gilt, das selbst in torreichen Partien nur wenig Gefühlsregungen zeigt.

Schade, daß auch der in der sogenannten Super-League zur Verfügung stehende Managermodus nicht das halten kann, was man sich im Normalfall davon verspricht. Der Aktionsradius beschränkt sich auf ein oberflächliches Team-Management und die Möglichkeit, Spieler zwischen den Vereinen zu transferieren. Leider war's das auch schon, umfangreichere Optionen wie etwa beim Player Manager von Gremlin bekommt der Spieler nicht geboten, ebenso düster sieht es mit Originalligen und dem todlangweiligen Kommentator aus.

Statt sich auf ein Element zu besinnen und dies mit dem nötigen Feinschliff zu versehen, hat sich Anco sowohl beim Gameplay als auch bei der Pseudo-Manager-Option gewaltig in die Nesseln gesetzt. Grafisch an ein Relikt aus vergangenen Zeiten erinnernd, fragen wir uns ernsthaft, welche Käuferschichten man mit diesem Produkt hinter dem oft zitierten Ofen hervorlocken möchte.

spielerprofil

Mit dem hervorragenden Frankreich 98 und den überdurchschnittlichen World League Soccer bzw. Golden Goal 98 dürfte sich die Zielgruppe für Käufer von Kick Off World an einer Hand abzählen lassen

schwierigkeit

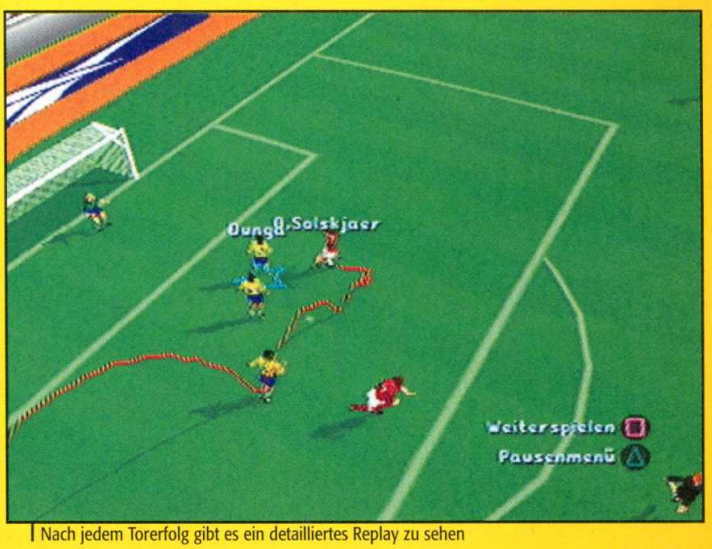
Klarer Durchschnitt. Hat man sich erst an die Steuerung gewöhnt, so fallen die Tore im schnellen Takt. Nur anfangs zieht man gegen die Computergegner ab und an den kürzeren.

genrekollegen

Frankreich 98 - Die Fußball-WM 10/10 (PSX, N64 FG 6/98), Super Match Soccer 3/10, Golden Goal 7/10, World League Soccer 7/10 (alle PSX, FG 7/98)

in;former

Dino Dini, der Vater von Kick Off, war an dieser Verunstaltung des einstmals genialen Fußballspiels nicht mehr beteiligt, zwischenzeitlich arbeitet er als Lead Manager bei Z-Axis in San Mateo, Kalifornien.
Seit nunmehr 17 Jahren programmiert Dini aktiv auf den verschiedensten Plattformen, seine ersten beide Spiele Kick Off (1989, Amiga/ Atari ST) und Kick Off 2 (1990, Amiga/ Atari ST) wurden unter anderem mit dem goldenen Joystick und dem Til 'dor Award ausgezeichnet.



Nach jedem Torerfolg gibt es ein detailliertes Replay zu sehen



Grafik	5
Sound	5
Gameplay	4

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Sprache & Texte
Hersteller:	Funsoft
Entwickler:	Anco
Testmuster:	Funsoft
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	99,- DM

Holger Gößmann - Stefan Hellert

Thunder Force V
Perfect System



Ohne entsprechende Bewaffnung ist man gegen diesen Herrn hier chancenlos


Im fünften Level steigt man in ein größeres Gefährt um


Der zielsuchende Laser hat große Durchschlagskraft


Der Vorspann erzählt die Hintergrundgeschichte


Eine grafische Augenweide: der Wächter der sechsten Stage

Wow, waren das Zeiten! Die Finger schweißgenaß, saß man zitternd mit dem Mega Drive-Joypad direkt vor dem Fernseher, um nur ja keinen Schuß des letzten Endgegners zu übersehen. Dazu dröhnten knackige Gitarrenriffs aus dem völlig überlasteten Lautsprecher, und wenn man noch die Zeit gehabt hätte, auf die Grafik zu achten, hätte man vor Freude wahrscheinlich geweint. Na, welcher Tecnosoft-Shooter brachte wohl die Adrenalin-Konzentration auf ein derart gefährliches Niveau? Richtig: Thunder Force!

Besonders der dritte und vierte Teil des Ballerspiels wußten zu Beginn der neunziger Jahre zu überzeugen. Die Mega Drive-Compilation ist ja mittlerweile unter dem Namen Thunder Force Gold Pack 1 und 2 für Saturnbesitzer zu erstehen. Wie eigentlich immer bei Shootern, kann man sich die Hintergrundgeschichte komplett schenken - irgendwas mit Welt vor dem Untergang bewahren, war's glaub' ich. Steigen wir also gleich ins Game ein. Thunder Force V ist, wie seine zwei jüngeren Vorgänger auch, ein horizontal scrollendes Ballerspiel. Am Anfang startet man mit zwei verschiedenen Waffenarten, einem frontalen Laser und einem, der auch im Rücken liegende Ziele abschießt. Im Verlauf des Spiels kann man sich drei weitere Waffenarten durch Aufsammeln „dazuverdienen". Der Wave Schuß geht durch Gegner und Gegenstände hindurch, ist aber ziemlich schwach. Free Range feuert mit Hilfe von zielsuchenden Lasern auch aufs Ziel, solange es sich in einem gewissen Winkel befindet, und Hunter sucht sich sein Ziel selbst. Zwischen diesen Waffen kann während des Spiels frei hin und her geschaltet werden. Zusätzliche Feuerkraft bieten die Craws, von denen maximal drei um das Raumschiff herumschwirren und auch defensive Aufgaben wie das Blocken von Schüssen übernehmen. Zusätzlich können die Crafts noch einen Hyperschuß abgeben, der besonders bei Endgegnern gut zu gebrauchen ist. Ab und zu findet man in den sieben Leveln auch noch einen Schutzschild, der aber nach gewissem Beschuß seine Wirkung verliert.

in;former

Besitzer des schon etwas länger erschienenen Saturn Silberlings von Thunder Force V brauchen sich die PSX-Version übrigens nicht zuzulegen. Neu sind lediglich ein Vorspann sowie eine Galerie, in der man sich Artworks vom Game reinziehen kann. Spielerisch und grafisch hat sich nichts Wesentliches verändert.

Spielbarkeit herübergerettet

Thunder Force V ist ein vorzüglich spielbarer und grafisch vorzeigenswerter Shooter alter Schule. Die gute Steuerung hat sich, Gott sei Dank aus guten alten Mega Drive-Zeiten nicht verändert. Man kann sein Schiff sicher durch Lawinen gegnerischer Schüsse steuern, ohne dabei je die Übersicht zu verlieren. Nur selten, wenn sich mal wieder ein gewichtiger Gegner pompös von seinem Bildschirmleben verabschiedet, wird es ob der riesigen Explosion schwer, die Übersicht zu bewahren. Doch leider ist auch Thunder Force V nicht perfekt. Nur sieben Level, das ist nicht gerade viel. Auch gelegentliche Slowdowns trüben den Spielspaß etwas. Doch das hindert den ambitionierten 2D-Shooterfan nicht, sich das Teil ins Regal zu stellen, denn ein spielerischer Hochgenuß ist das Game allemal. Zum Must-Buy reicht es bei Thunder Force V allerdings nicht ganz, dazu ist das Game zu schnell durchgespielt.

Wenn jemand gerne Anschauungsunterricht in Sachen gutes Gameplay hätte, er findet in Thunder Force V das perfekte Material. Hervorragende Steuerung und fast perfekte Übersichtlichkeit beweisen, daß auch heutzutage das Genre der 2D-Shooter noch interessante Vertreter hervorbringen kann. Zu Höchstwertungen reicht es jedoch nicht ganz, weil der Umfang des Spiels leider zu gering und an manchen Stellen die Reaktionszeit auf bestimmte Schüsse übermenschlich kurz ist. Trotzdem ist Thunder Force V allemal einen Gang zum Importhändler wert. Zumindest Probespielen ist für Fans Pflicht.

spielerprofil

Wer die alten Mega Drive-Teile kennt, wird dieses Spiel vergöttern. Aber auch alle anderen 2D-Shooterfans kommen auf ihre Kosten.

schwierigkeit

Einstellbar. Von einfach bis hart ist alles dabei.

genrekollegen

Gradius Gaiden 8/10 (PSX, FG 8/97), G-Darius 7/10 (PSX, FG 7/98)



8 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	9

Spieler:	1
Level:	?
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Tecnosoft
Entwickler:	Tecnosoft
Testmuster:	ACME
	Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	129,- DM

Uwe Dietrich - Fabian Döhla

Circuit Breakers

Ist Euch Gran Turismo zu komplex und Colin McRae Rally zu anspruchsvoll? Wollt Ihr Euch lieber mit ein paar Freunden ein heißes Rennen liefern und sie manchmal in den Abgrund schupsen? Dann dürftet Ihr mit Circuit Breakers gut bedient sein. Bei dem Fun-Racer aus dem Hause Mindscape geht es mit Sicherheit hoch her. Es stehen Euch vier verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, um in Micro Machines-Manier über die Pisten zu fegen, die in unterschiedliche Themen untergliedert sind. Von der Autobahn über den Dschungel bis hin zur Arktis reicht die Palette. Besondere Schmankerl sind des weiteren die Kurse in Venedig oder im Sumpfgebiet, auf denen Ihr mit Booten unterwegs seid. Um Euer Bemühen, Erster zu werden, zu erleichtern, liegen auf der Strecke Extras bereit, die Ihr nach dem einsammeln mittels der R1-Taste aktivieren könnt. So könnt Ihr z.B. Euer Auto für kurze Zeit verkleinern, um schneller um die Kurven zu kommen, oder einfach mit einer Rakete die Gegner rösten. Auch das schon angesprochene Abdrängen ist erlaubt und oftmals für einen Sieg existentiell wichtig.



Je nach Situation kann die Ansicht schon mal in die Vogelperspektive wechseln



Unten rechts seht Ihr Radar und Zwischenzeit eingeblendet

in;former

Um Eure Chancen auf einen Sieg zu steigern, müßt Ihr die Strecken genau kennen. Fahrt also zunächst im Zeit-Modus die Runden ab. Scheut Euch nicht, Eure Gegner von der Bahn zu drängen. Glaubt mir, die machen das auch nicht anders! Wenn Ihr genau bei „LOS!" aufs Gas drückt, legt Ihr einen Blitzstart hin.



Überblick adieu. Was erwartet uns wohl nach dieser Kurve..?

Zu zweit ein himmlisches Mahl...

Wenn Ihr allein spielt, könnt Ihr zwischen den Modi „World Series" und „Zeitfahren" wählen. Während Ihr bei „World Series" nach und nach die Runden gegen sieben Computerfahrer gewinnen müßt, fahrt Ihr beim „Zeitfahren" - wie könnte es anders sein - nur gegen die Uhr.

Doch seinen wahren Reiz entwickelt Circuit Breakers erst, wenn Ihr gegen Eure Freunde antretet. Bis zu vier Spielern gleichzeitig können die Straßen unsicher machen. Ziel ist es dabei, dem anderen soweit davon zu fahren, daß er nicht mehr hinterherkommt - Referenztitel Micro Machines V3 läßt grüßen. Auch die Kameraführung erinnert frappierend an den Racer von Codemasters.

spielerprofil

Am besten geeignet für Leute, die oft Besuch haben, an dem man seine Schadenfreude so richtig ausleben kann. Wer Micro Machines V3 mochte, sollte probespielen.

schwierigkeit

Anfänglich niedrig. Steigert sich jedoch durch rüpelloses Verhalten der Gegner manchmal in den Frustbereich.

genrekollegen

Micro Machines V3 10/10 (FG 4/97)

...allein die reinste Qual

Cicuit Breakers ist ein kurzweiliges Spiel, das, wenn man allein spielt, jedoch schnell Frust aufkommen läßt. Zu unübersichtlich sind die Strecken und zu rücksichtslos die Computergegner. Gerade in den höheren Runden rempeln sie fast Harakiri-verdächtig, was das Zeug hält. Auch in den engen Kanälen von Venedig, die dazu noch sehr kantig designed sind, bleibt man zu oft hängen. Grundsätzlich gilt, daß es absolut notwendig ist, die Strecken genau zu kennen, wenn man eine Chance haben will. Die Grafik hingegen läßt kaum zu wünschen übrig. Die verschiedenen Strecken sind abwechslungsreich gestaltet und Pop-Ups sind praktisch nicht vorhanden. Das liegt unter anderem daran, daß bei Circuit Breakers ein Nintendo-ähnlicher Nebel verwendet wird, in dem weiter entfernte Objekte verschwinden. Einen weiterer Leckbissen stellt die Musik dar, ganz nach dem Motto „Huch-ich-tipp'-ja-mit-dem Fuß-mit".



Selbst im alten Ägypten geht es heiß her



Auf den schmalen Stegen ist präzises Lenken gefragt

Ein netter und grundsolider Fun-Racer, der jedoch seine wahre Stärke erst ausspielt, wenn man zu mehreren vor seiner Konsole sitzt - wer mehr erwartet, wird mit Sicherheit enttäuscht. Dennoch, man freut sich einfach diebisch über jeden Fahrfehler des Konkurrenten, der damit endet, daß er tief in den Abgrund stürzt. Ist man allein, kann schnell Frust aufkommen, nicht zuletzt aufgrund der teils unübersichtlichen Streckführung und der Hartnäckigkeit der Computergegner. Wer wenig Besuch zum Zocken hat, sollte von der Wertung einen Punkt abziehen.



7 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	7

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Analog-Controller, Multi-Tap
Hersteller:	Mindscape
Entwickler:	Supersonic
Testmuster:	Mindscape
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	109,- DM

Sentinel Returns

Julian Ossent - Fabian Döhla



Der Sentinel thront über der Landschaft und hat uns im Schußfeld



Mit der L1-Taste könnt Ihr Energie absorbieren



Diese abstrakten Gebilde stellen Bäume dar, die Ihr ebenfalls absorbieren könnt



In diesen Roboter könnt Ihr Eure Seele teleportieren

Wir schreiben das Jahr 1985. Die Computerbranche steckt noch in den Kinderschuhen, der C 64 beherrscht die Industrie; langsam keimen aber die ersten Sprossen einer neuen Generation heran, der Commodore Amiga und der Atari ST. Just in dieser schönen Pionierzeit rüttelt ein Programmierer die Fans in aller Welt auf. Geoff Crommand, später zuständig für das geniale Formula One Grand Prix 2, brachte sein abstraktes Denkspiel Sentinel auf den Markt, das mit über 10.000 Leveln und einer völlig neuen Spielidee aufwarten konnte. Jetzt, 13 Jahre später, wollen Psygnosis und Hookstone an den Erfolg des Klassikers anknüpfen und veröffentlichen eine aufgepeppte Version mit dem Namen Sentinel Returns.

Das Spielprinzip ist nicht unbedingt alltäglich zu nennen. Am Anfang jedes Levels befindet Ihr Euch am Boden einer surrealen Gebirgslandschaft und habt ein gewisses Maß an Energie zur Verfügung. Durch sogenanntes Absorbieren von grauen, starren Bäumen mit der L1-Taste könnt Ihr diese Reserve auffüllen und dann per PSI Felsblöcke aufeinanderstapeln, auf die Ihr Euch wiederum mit Hilfe eines Roboters, den Ihr zum Schluß dem Türmchen aufsetzt, teleportieren könnt. Ziel dieser Aktionen ist es, höher gelegene Plateaus zu erreichen, um schließlich am höchsten Punkt der Landschaft den sogenannten Sentinel zu absorbieren, eine Statue, die die Bewohner der Region unterdrückt. Doch natürlich schauen Euch der Sentinel und seine Unter-Guardians dabei nicht tatenlos zu, sondern entziehen Euch, wenn Ihr in Ihr 28° gefächertes Sichtfeld kommt im Gegenzug selber Energie; ist diese am Ende seid Ihr leider tot. Der größte Haken an der Sache ist allerdings, daß Ihr nur die Gebilde absorbieren dürft, die in einer Ebene mit oder unter Euch stehen, deswegen sollte man immer darauf achten, auch die richtige Höhe beim Turmbauen zu erreichen. Nach jedem bereinigten Level dürft Ihr abspeichern, was bei der stolzen Zahl von 666 sicherlich auch notwendig ist.

in;former

Versucht, wenn Ihr in die Nähe des Sentinels kommt, noch eine Felswand zwischen Euch und die Mörderstatue zu bekommen, anderenfalls saugt Euch der Bösewicht gnadenlos die Energie aus dem virtuellen Körper. Geht mit Bedacht vor. Ihr steht nicht unter Zeitdruck, Herumhaspeln bringt gar nichts.

spielerprofil

Sentinel Returns spricht eindeutig nur Fans des Ur-Spiels an, die wehmütig an vergangene Zeiten denken. alle anderen werden der surrealen Knobel-Action-Mischung nicht viel Gutes abgewinnen können.

schwierigkeit

Mit Ansteigen der Levelzahl ebenfalls happiger, für Einsteiger sicherlich ungeeignet.

genrekollegen

Keine

Er kommt zurück...aber warum?

An dieser Stelle blutet mir wirklich das altgediente Spielerherz. Auch ich gehörte zu denen, die anno 1985 nicht mehr vom Bildschirm zu trennen waren und sich die Nächte mit Geoff Crommand's ambitionierten Kultspiel um die Ohren schlug. Doch wie sooft in letzter Zeit: Was damals reichte, lockt heute niemand mehr hinter dem Ofen hervor. Zwar wurden Grafik und Sound gegenüber dem Original gehörig aufpoliert, hinken aber trotzdem der Zeit noch einige Jahre hinter her. Und auch spielerisch gibt es keine Verbesserungen, alles wurde 1:1 übernommen, was nach dem heutigen Gewohnheitsstandard einfach viel zu wenig ist. 95% der jetzigen Käuferschicht wird sich beim Anblick von Sentinel Returns sicherlich nur gelangweilt abdrehen. So bleibt mir nur, ein trauriges „Ruhe sanft, großer Klassiker" zu murmeln, die CD für immer in die Hülle zurückzulegen und Psygnosis zu raten, von Umsetzungen veralteter Kultspiele auf die PlayStation in Zukunft Abstand zu nehmen.

Sentinel Returns ist das Remake eines Klassikers, der den heutigen Ansprüchen einfach nicht mehr genügt und deshalb eine viel zu geringe User-Schicht anspricht. Trotzdem sollten Fans des Originals einen Kauf ins Auge fassen, sie können dann vielleicht in Erinnerungen an die gute alte Zeit schwelgen.



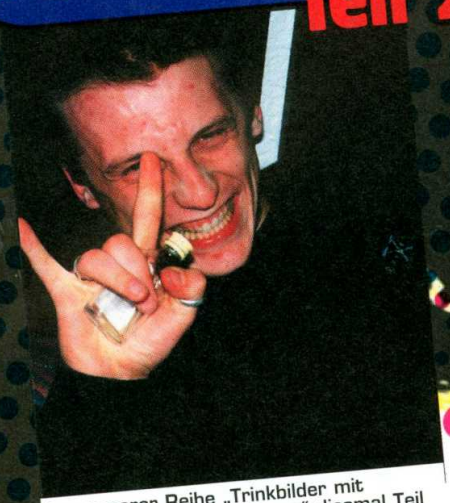
3 h 10

Grafik	3
Sound	6
Gameplay	4

Spieler:	1
Level:	666
Besonderheiten:	Memory Card, komplett dt, Mouse
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Hookstone
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	99,- DM

Max-Planck-Str.

Teil 25: The Summer of Love



Aus unserer Reihe „Trinkbilder mit befreundeten Redakteueren“ diesmal Teil 3: Sven Liebold (play PlayStation)



Aus unserer Reihe „Beine auf Inseln“ diesmal Teil 4: Atlanta

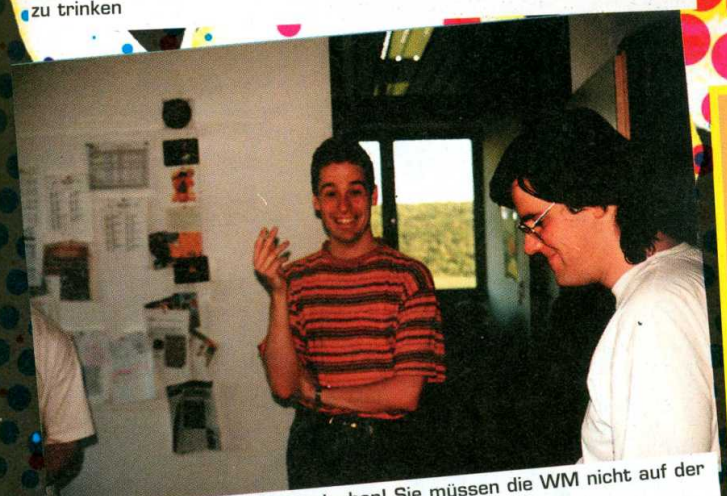
Nichts ist unangenehmer als die E3-Ausgabe. Erst hängt man eine Woche in den USA ab, und dann muß man in Rekordzeit das Heft fertigstellen, ob man nun einen Jet Lag oder eine WM hat oder nicht. Dieses Jahr hatte es Götz besonders böse erwischt, als passionierter Fußballfan beschloß er deshalb, einfach im Morgengrauen schon in Richtung Büro zu schlurfen, damit er jedes WM-Spiel mitbekommt. Nachdem er jedoch einige Male aufgrund akuter Übermüdung unsanft mit dem Kopf auf die Tastatur geknallt ist, muß er die Matches auf seinem briefmarkengroßen Winz-Fernseher (das beste Werbegeschenk, das jemals verteilt wurde) in der Redaktion genießen.

Layout-Assistent Frankie fungierte bisher als das große Vorbild unseres Nachwuchsbikers Fabian. Der hünenhafte Hardrock-Biker versinnbildlichte alles, was sich Fabian unter einem harten Motorrad-Rocker vorstellte, eben ein Leben auf der Überholspur. Bis uns ebenfalls ein ernüchternder Schnappschuß gelang, der Fabian völligst desillusionierte.

Ansonsten passiert derzeit nicht allzuviel in der Max Planck Str. 13. Diverse WM-Tippgemeinschaften wurden gegründet, wobei Fabian hier eindeutig die Nase vorne hat. Sehr lustig war die Geschichte eines befreundeten Marketing Managers aus Hamburg. Er klinkte sich in eine englische Tippgemeinschaft ein, in der neben einiger englischer Amateur-Hooligans auch eine Frau, die nichts von Fußball versteht, und ein dressierter Affe mitspielen. Augenblicklich liegt er auf dem vorletzten Platz, hinter ihm nur noch ein Kollege aus Deutschland.



Da bricht eine Welt zusammen: Hardcore-Biker Frankie holt sich was zu trinken



Julian und Stefan haben gut lachen! Sie müssen die WM nicht auf der 8cm-Diagonale verfolgen



Götz im Fußball-Fieber! Der weiße Pixel ist der Ball

Das Wertungssystem

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

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

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



Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

N20



I'm a loser, baby! Im Trainingsmodus wird einem alles anhand von speziellen Beispielen ausführlichst erklärt



Die Lightsourcing-Effekte sorgen für ein wahres Effektfeuerwerk

in;former







I guess you didn't know...

Die Jungs von The Crystal Method sind nicht zum ersten Mal in der Videospielszene aktiv. Auch ein Teil der Soundtracks von FIFA 98 – Die WM-Qualifikation und Frankreich '98 – Die Fußball-WM stammen von Ken Jordan und Scott Kirkland. Selbst die aktuelle Campari-Werbung greift auf Samples der Ex-DJs aus Las Vegas zurück. Nachdem sie mit „Now is the Time" zur Underground-Sensation wurden, spielten sie u.a. als Vorgruppe der Chemical Brothers, bevor sie im August 1997 ihr erstes Album „Vegas" veröffentlichten.



Im Splitscreen-Modus bekommt die Grafikengine ab und an so ihre Probleme



Aufgepaßt! Hinter Unebenheiten im Röhrensystem verstecken sich häufig Feinde

Scharfer Shooter, scharfe Story: Bösartige, insektenähnliche Kreaturen haben auf Neptun gemeingefährliche Superkrieger entwickelt, die nun die Erde erobern sollen. Doch auch beim mittlerweile 1000. Versuch der Aliens sehen wir nicht tatenlos zu. Kurzerhand wird ein Raumschiff Richtung Neptun geschickt. Hierbei bekommt der Titel des Spiels, N20, seine Existenzberichtigung ausgestellt. Im Nitrooxid entwickelt sich die Invasorenbrut zwar optimal, aber im Gegenzug fungiert die chemische Verbindung auch als Treibstoff für unseren Weltraumgleiter.

In insgesamt 30 Leveln liegt es mal wieder am Spieler, die Menschheit vor dem vorzeitigen Aus zu bewahren.

Im Gegensatz zu klassischen Shootern im Thunderforce-Stil läßt man die Seitenperspektive links liegen und schickt den Shooter-Fan statt dessen ins Bild hinein. Wer jetzt auf schicke Echtzeitgrafik mit unbegrenztem Bewegungsspielraum tippt, liegt ganz daneben. Selten war man derart in seinem Aktionsradius eingeschränkt, aber ähnlich selten hat einen diese Tatsache derart wenig gestört. Zum Manövrieren des Raumschiffs benötigt man grundsätzlich nur den linken bzw. den rechten Abschnitt des Steuerkreuzes - nicht mehr und nicht weniger. Damit steuert man seinen Gleiter an der Tunnelwand entlang, wahlweise kann man noch in einem begrenzten Umfang bremsen und beschleunigen. Last



Der Marienkäfer-Boss ist zwar noch ein Stück entfernt...



...dennoch können wir kein Ausweichmanöver mehr einleiten...



...und attackieren ihn deshalb beim nächsten Mal gleich mit einer Feuerwand

PLAYSTATION



Zerschießt man einen Kokon, so entschlüpfen in Windeseile neue Gegner



Nach uns die Sintflut! Solange das Schutzschild aktiviert ist, kann man rücksichtslos durch die Röhre rasen



Das Gebilde im Hintergrund muß man rechtzeitig zerstörten, da man ansonsten mit dem Gleiter daran hängen bleiben kann



Wahlweise kann man auch zu zweit in einem Screen auf Insektenjagd gehen

but not least, quasi als letzte Alternative; ist die R1-Taste mit einer Sprungfunktion belegt. Wird's eng, so kann man sich mit diesem gewagten Manöver aus brenzligen Situationen retten. Um es erst gar nicht so weit kommen zu lassen, hat man Zugriff auf die unterschiedlichsten Waffensysteme. Zu dem Standardlaser gesellen sich acht Sekundärwaffen, die allerdings erst nach dem Einsammeln des entsprechenden Symbols zur Verfügung stehen. Von der Homing-Missile bis zur Mine, sämtliche Genrelieblinge fanden ihren Weg in die farbenfrohen Röhren von N20. Das dritte Waffensystem, die alles vernichtende Feuerwand, steht erst nach dem Absolvieren einer Stage zur Verfügung. Hat man unter den Insektoiden ausreichend Schaden angerichtet und gleichzeitig punktespendende Extras eingesammelt, so macht einem die PlayStation ein verlockendes Angebot: Punkte gegen Feuerwände. Entscheidet man sich gegen die Offerte, summiert sich die Score so lange, bis es zumindest ein Extraleben gibt, gerade in den höheren Leveln meist die bessere Entscheidung.

Epilepsie-Warnung!

Wer bis jetzt immer über diese Hinweise im Booklet geschmunzelt hat, wird mit N20 eines Besseren gelehrt. Offenbar sind die verantwortlichen Grafiker halluzinierend durch die Farbpalette gerauscht - anders läßt sich das Resultat nur schwerlich erklären. Die sowieso schon knallbunten Tunnelwände werden zusätzlich noch von Spotlights angestrahlt und ändern kaleidoskopartig ihre Farbverläufe - eine blühende Wiese erscheint im Vergleich nahezu schwarz-weiß. Das oftmals irrwitzige Tempo trägt seinen Teil zur rasanten Höllenfahrt bei; ohne regelmäßige Pause gibt selbst der abgebrühteste Techno-Freak nach zwei Stunden Dauerthrill das Joypad verstört aus der Hand. Der peitschende Soundtrack gibt einem dann den endgültigen Rest. Was sanft beginnt, endet in einer chartverdächtigen Beatorgie. Die Lizenzgebühren an Crystal Method hat Gremlin ohne Zweifel hervorragend angelegt. Auch die Anleihen beim Klassiker Tempest gefallen gut: Wer die zahlreichen Gegner immer und immer wieder entfleuchen läßt, bekommt es nach und nach mit einem stärkeren Areal an Fieslingen zu tun. Anstatt planlos zu ballern, sollten die Feindfomationen lieber genauer betrachtet werden, da sowohl Ameisen, Termiten, Läuse oder Moskitos alle über ihre ganz eigene Angriffstaktik verfügen. Erst wenn auch der letzte Schädling den Chitinrücken gegerbt bekommen hat, geht es ab in die nächste Stage oder aber zum Endgegnerduell, das sich gerade in höheren Leveln ohne die richtige Bewaffnung als recht nervig erweisen kann.

N20 vereint die Spielbarkeit eines Klassikers mit dem Look der Next Generation. Superflüßige Grafik, die lediglich im Zwei-Spieler-Splitscreen gelegentlich ausgebremst wird, gepaart mit einem durch die Bank genialen Soundtrack - genau diese Features erwartet man sich von einem 32-Bit-Shooter. Am Gameplay scheiden sich jedoch die Geister. Was die einen als aufregend anders empfinden, verteufelt der Rest als anspruchsloses Hektik-Geballer. N20 ist einer dieser Titel, bei dem wirklich nur ein Testspiel beim Händler Ab- oder Zuneigung offenbart. Besitzer einer Stereo- oder Surroundanlage mit gutem Bassfundament kommen im Zusammenspiel mit einem ausreichend großen Fernseher aber auf jeden Fall zumindest akustisch und visuell auf ihre Kosten.

spielerprofil

Wer Tempest auch nur den geringsten Spielspaß abgewinnen konnte, sollte es ebenfalls mit N20 versuchen. Techno-Jünger und artverwandte Konsorten haben ihren Fun.

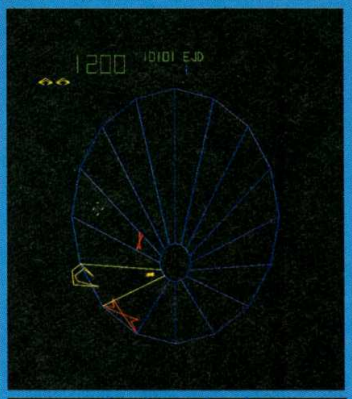
schwierigkeit

In den höheren Leveln wird die Schwierigkeit durch gesteigerte Gegnerdichte angehoben - nicht ganz fair, aber machbar.

genrekollegen

Tempest X3 7/10 (PSX, FG 2/97), Tempest 2000 (Atari Jaguar, nicht getestet)

in;former





Tempest war Ataris erstes, farbiges Vektorspiel und vielleicht sogar eines der besten Spiele dieser Art aller Zeiten. Der Automat erschien 1981, später folgten natürlich zahlreiche Umsetzungen für Konsolen aller Art. Besonders gute Kritiken heimste Tempest 2000 für den gefloppten 64-Bit Atari Jaguar ein.
Die Jagd am Rand einer Röhre verschwand niemals ganz von der Bildfläche, auch auf der PlayStation erlebte Jeff Minters Klassiker unter dem Titel Tempest X3 noch ein Revival.



8 von 10

Grafik	9
Sound	10
Gameplay	7

Spieler:	1-2
Level:	30
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Gremlin
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Gremlin
Veröffentlichung:	Juli
Ca. Preis:	99,- DM

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

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

Hi, Ihr Leute von der MaxPlanck-Straße (weiß der Teufel, wo die ist..!) Ich spar' mir die Lobeshymnen auf Euer Blatt, da Ihr (vielleicht aber auch nur Eure Finanzchefs ;-)) und wir Leser wissen, was wir an Euch und Ihr an uns habt! „Das ist der Anfang einer wunderbaren Freundschaft..." In letzter Zeit ist bei Euch ein regelrechter Glaubenskrieg um Raubkopien entstanden. Ich finde es lobenswert, daß Ihr mit Eurer Meinung gegenüber Raubkopien klar Stellung bezieht und Ihnen keinen Fuß breit gönnt. Ich unterstütze Euch voll in Eurer Einstellung. Vorab meine Gedanken zur Raubkopierszene im allgemeinen. Ich habe zu meinem jetzigen Bedauern aktiv am Grab des Amigas mitgeschaufelt, als ich Raubkopien anhäufte, bis mein Zimmer überquoll. Zum Schluß hatte ich Software für ca. 100 000 DM in meinen Diskettenboxen, wovon vielleicht 10 bis 20 Spiele auch aktiv genutzt wurden. Und heute gehört dieses innovative System (zwar noch nicht ganz, aber fast) dem Nirvana an. Ich gehörte zu den Möchtegerncracks (auch Lamer und Loser genannt, obwohl es zum Schluß diese User waren, die dem System noch am längsten Auftrieb gaben, da sie sich ab und zu doch ein oder zwei Originale kauften. Also: mehr Respekt den Losers und Lamers gegenüber), die nicht ein Programm selber crackten. Ich schaute zu den unnahbaren Szenegrößen auf und staunte immer wieder über die abartig geilen Demos und Intros (auf dem PC hab' ich bis heute noch nichts Vergleichbares gesehen!). Ich muß zugeben, ich hatte und habe gehörigen Respekt vor diesen innovativen Leuten. Denn um ein Programm zu cracken oder ein Intro zu coden braucht es einiges an Wissen über die Materie und nicht zu vergessen Phantasie. Vor solchen Leuten ziehe ich auch heute noch den Hut. Wo aus meiner Sicht das Problem anfängt, ist, wenn die Szeneleute das Ganze vermarkten und so die große Kohle machen wollen. Hey, Ihr Szeneleute: Crackt und coded, soviel Ihr wollt, und erfreut Euch in kleinem Kreise an Euren Erfolgen, aber beschert nicht einigen einzelnen Nutznießern die ganze dreckige Kohle! Denkt mal darüber nach. Ihr wollt doch den großen Firmen eins auswischen, ihnen zeigen, daß es Leute gibt, die das Coden noch besser im Griff haben, aber alles was Ihr macht, ist das ganze Geld einigen neuen „Großen" zuzuspielen... Viel effektiver, um den großen Firmen paroli zu bieten, wäre, wenn Ihr ein eigenes Projekt lancieren würdet. Ein Szeneprojekt, das alles andere in den Schatten stellt. Ihr werdet sehen, daß das nicht so einfach ist wie Ideenklau, was für mich kommerzielle Raubkopien sind. Und nun zur PlayStation-Szene. Also, es gehört herzlich wenig dazu, eine PlayStation-CD auf Harddisk zu bannen und von da zu duplizieren. Wer sich nach einem solchen Treiben der Szene zugehörig fühlt, ist im falschen Film. Das kann jedes Kind mit einer Anleitung. Rund um die PlayStation gibt es keine Szene, also nicht in dem Sinn, wie ich es verstehe, nämlich innovative, phantasievolle Köpfe, die den Großen eins auswischen wollen. Kopieren auf der PlayStation ist einfach und deshalb birgt es keinen Reiz, außer dem finanziellen. Mirko aus Oberhausen ist auch dazu imstande, und das will etwas heißen.

Näher will ich nicht auf diesen Brief eingehen, da es ihm an allen Ecken und Enden an Argumenten fehlt. Nur schon wie er sich über den Profit der Hersteller aufregt: kindisch. Hör mal zu: Leute, die programmieren, haben keinen leichten Job. Tag ein Tag aus am gleichen Stück Code herumzuwerkeln, damit diese und jene Routine noch schneller läuft, ist kein dankbarer Job. Damit wir Käufer uns nicht über ellenlange Ladepausen aufregen müssen, brüten sie über noch besseren und noch intelligenteren Datenverwaltungsroutinen. Also Mirko, falls Du diese Arbeit nicht gebührend respektieren kannst, dann schreib' Dir Deine eigenen Spiele, die Du dann nach Herzenslust kopieren kannst, oder geh' in die Natur spielen, wie alle Nichtzocker (ja, die gibt es auch noch!). Ich hoffe, diese Zeilen haben einige zum Nachdenken bewegt.

Nun habe ich noch etwas, was mich schon lange beschäftigt. Der Adventure-Sektor kommt irgendwie nicht so zum Laufen auf den Konsolen, obwohl ich denke, daß der Absatzmarkt genügend groß wäre. Daß z.B. LucasArts Spiele wie Rebel Assault auf der PlayStation herausbringt, aber eine Umsetzung solcher Softwareperlen wie die Monkey Island Trilogie nicht mal in Betracht zieht, verstehe ich nicht. Wäre es nicht wunderbar, wenn wir Zak McCracken oder Loom auf ihren Abenteuern auch auf der PlayStation begleiten könnten? Mich würde interessieren, was Ihr dazu meint. ***Sascha Kaestle, <sascha.kaestle@village.ch>***

0101 Zu Deiner ersten Frage: Die Max-Planck-Straße liegt im sonnigen Höchberg, einem Vorort vom ebenfalls sonnigen Würzburg. In Höchberg angekommen, orientierst Du Dich Richtung Toom Getränkemarkt, biegst dann links zum Motorradhaus Ebert ab und folgst der abknickenden Vorfahrtstraße. Am oberen Ende der Max-Planck-Straße findest Du die Nummer 13, wo wir im ersten Stock unser täglich Brot verdienen.

Zum Thema Raubkopien ist zwischenzeitlich so gut wie alles gesagt. Etwas bedenklich stimmt jedoch die Haltung der Konkurrenz zu diesem Thema. So findet man Specials zu Themen wie „Wie brenne ich mir eine CD?", die Schritt für Schritt auch dem technisch unbegabtesten Leser erklären, wie man sich eine eigene CD erstellt. Zwar steht in dem Artikel nicht, wie man eine PSX-CD vervielfältigt, aber da sich dieser Vorgang nur hinsichtlich der benötigten Brenner-Software unterscheidet, kann man 1 und 1 schneller zusammenzählen, als einem lieb sein kann. Andere Zeitschriften gehen deutlich gewissenhafter vor und nennen das benötigte Programm gleich noch beim Namen, so daß es sich der kriminell veranlagte Leser zwei Minuten später aus dem Netz gezogen hat. Bravo! Sony tüftelt noch immer an Wegen, die lästige und geschäftsschädigende Kopiererei einzudämmen, doch vor Erscheinen der nächsten PlayStation-Generation wird es schwierig sein, dauerhaft funktionierende Lösungen zu finden. Der starke Konkurrenz- und Preiskampf auf dem Hardwaresektor verbietet eine Ummantelung der PlayStation-Platine wohl schon aus Kostengründen.

LucasArts seltsame Einstellung zu Videospielkonsolen läßt sich für jedermann nur schwer nachvollziehen. Aber offenbar verdient man auf der Skywalker-Ranch mit der Vergabe von THX-Lizenzen und dem Merchandisehandel genug. Vielleicht verkauft sich die zehnte Auflage einer Han Solo-Spielfigur noch immer besser

als Monkey Island 3 für die PlayStation dies jemals könnte. Immerhin, zumindest von inoffizieller Seite bekam man zu hören, daß Indiana Jones and the Infernal Machine für Sonys 32-Bitter erscheint, schade nur, daß es sich zwischenzeitlich nicht mehr um ein Point&Click-Adventure, sondern vielmehr um ein Spiel im Tomb Raider-Stil handelt. Die von Dir angesprochenen Titel Loom und Zak McCracken bzw. Maniac Mansion 1&2 haben fast jeden in unserer Redaktion einen Großteil seiner Jugend beraubt, und ich bin mir sicher, daß eine Wiederveröffentlichung auf Konsole viele Zocker zum Kauf dieser Klassiker animieren würde. Sich noch mal mit Guybrush Threepwood mit Topf als Helm aus der Zirkuskanone schießen zu lassen oder ein Wiedersehen mit dem dreiköpfigen Affen, was gäbe es Schöneres? Okay, da war noch die Sache mit dem Benzin für die Kettensäge, aber das ist eine ganz andere Geschichte.

Guten Tag, erschüttert lese sich jedesmal die Rubrik „Wir über uns". Folgendes fiel mir auf:

1. Die Arbeitsplätze sind ein einziges Chaos.
2. Die Redaktuere trinken zuviel Alkohol.
3. Einige Mitarbeiter sind verrückt.
4. Götz setzt seine Ideen oft mit Gewalt durch.
5. Ihr haltet Euch nicht an die Verkehrsregeln.
6. In den Redaktionsräumen wird Fußball gespielt.

Monat für Monat erscheint diese Zeitschrift. Wie, das ist mir schleierhaft.

Sebastian Rudolf, Wünneberg

0101 Uns auch!

Hallo Fun Generation-Team, Ich schreibe Euch eigentlich nur, weil mir ein kleiner Fehler aufgefallen ist. Oder ist der Sound von Banjo-Kazooie für das N64 wirklich so gut, daß er eine 19 von 10 verdient? Ansonsten finde ich Eure Zeitung wirklich klasse, und ich freue mich auch schon auf die nächste Ausgabe. Weiter so!!! Gruß, ***Tobias Dippel <tdippel@gmx.net>***

0101 Bei der Soundwertung von Banjo-Kazooie ist uns tatsächlich ein kleiner, unscheinbarer Fehler unterlaufen. Denkt Euch einfach die 1 vor der 9 weg, und schon erhaltet Ihr das gewünschte Resultat, eine 9 von 10, was im übrigen immer noch sehr gut ist. Die 19 von 10 vergeben wir erst dann, wenn ein Spiel in der Lage ist, einen mittels mitgelieferten Adapters direkt in die Konsole zu transferien, um dort leibhaftig am Geschèhen teilzunehmen. Empfohlene Produkte für diese Option: Frankreich 98, ISS '98, Wave Race und Diddy Kong Racing. Weniger empfehlenswert: Trill Kill, GTA und Resident Evil.

Sehr geehrte Damen und Herren! Als ich Ihre Zeitschrift kaufen wollte, sagte man mir: Indiziert! Kaufverbot! Index! Weshalb? Warum? Aber trösten sie sich, anderen (Maniac, Video Games) geht es genauso. J. Loesch

0101 Mit unserer Ausgabe 6/98 (Tekken 3) verhielt es sich folgendermaßen: Zum Druckunterlagenschluß war Resident Evil 2 noch nicht indiziert, weshalb es auch in zahlreichen Inseraten oder eben als Poster im Heft zu finden war. Diese Tatsache fand ein Grossist weniger schön und begann deshalb, gegen die betroffenen Magazine mobil zu machen. So verschwand die Ausgabe 6/98 in der letzten Verkaufswoche recht schnell aus den





Regalen, eine sehr ärgerliche Tatsache, da man auch in diesem Zeitraum erfahrungsgemäß noch einige Exemplare verkauft. Mit dem Ärger der Konkurrenz trösten wir uns keineswegs. Besonders für die Video Games fiel der Verkaufsstop wesentlich drastischer aus, war die aktuelle Ausgabe doch gerade mal ein paar Tage auf dem Markt. Da uns ähnliches um ein Haar mit der Ausgabe 3/98 passiert wäre, können wir durchaus nachvollziehen, wie man sich in einem solchen Moment fühlt - gelinde gesagt besch.... Zum einen war ca. ein Monat Arbeit absolut für die Katz', und zum anderen ensteht für die folgenden Ausgaben ein Informationsloch, da sogar wichtige Tests meist aus Platzgründen nicht noch mal wiederholt werden können. Von den finanziellen Verlusten wollen wir erst gar nicht anfangen, ein solches Ärgernis wünscht man absolut niemandem.

Tach Funny Guys, Tach Post! Ich fange mit dem an, was ich eigentlich schreiben will:

1) Warum tauscht Ihr das uralte (und übrigens auch völlig mißlungene) Foto von Götz nicht mal durch ein noch aus diesem Jahrtausend stammendes Foto aus?

2) Ich habe voller Entzücken das Spiel North&South (Amiga) in Eurer letzten Ausgabe in den Charts entdeckt. Ich selbst habe mir das Spiel vor Jahren gekauft und laß' es noch heute manchmal über den Bildschirm flimmern und ärgere mich grün und blau, wenn wieder mal ein blöder Mexikaner mein treu gespartes Geld klaut oder ich beim über den Zug rennen nicht schnell genug war. Wie kamt Ihr denn auf das Spiel? Und wieso erscheint es heute in Euren Charts?

3) Ich hab' ein Problem bei Tekken 3: Wenn ich auf Eddy gehe und „Start" drücke, bekomme ich keinen Tiger und gar nichts. Muß man Tekken 3 vielleicht erst mit allen Kämpfern durchgespielt haben oder so was in der Richtung?

4) Findet Ihr nicht auch, daß die Lizenzprüfungen von Gran Turismo ein wenig happig sind? Ich für meinen Teil habe Stunden damit verbracht, diese beim 73. Versuch immer noch nicht zu schaffen. Vielleicht sollte ich einfach mehr üben.

5) Denkt Ihr nicht auch, daß durch die Indizierung von Titeln wie Resident Evil der Verkauf von Raubkopien unnötig angheizt wird? Denn wenn sich Jugendliche diese Spiele nicht mehr im Handel besorgen können, so lassen sie ihre PlayStation umbauen, leihen das Spiel bei einem Freund und lassen es sich brennen. In einem solchen Fall ist es doch deutlich verlockender, sich ein Spiel zu kopieren, als es gar nicht zu besitzen. Was meint Ihr dazu? Schönen Gruß und Fabian viel Glück bei seinem Nußschalen-Handel.

0101

1) Zwar ist das Foto nicht unbedingt mißlungen, aber dennoch zugegenbenermaßen nicht mehr das neueste. Aber ab der nächsten Ausgabe präsentieren wir ein Update.

2) In den Charts tauchen immer die momentanen Redaktionsfavoriten auf. Nach einem Besuch bei Laguna fiel mir im Zusammenhang mit dem Infogrames-Logo schlagartig wieder der Vorspann von North&South ein, wo zu dem lustigen Trompetentönen ein Pferd zumindest akustisch durchs Bild reitet. Und da North & South bis heute in meinen All Time-Top Ten verweilt, hab ich es schließlich wieder ans Tageslicht befördert und mit einem Bekannten viele spaßige Duelle ausgetragen. Übrigens, ich finde das Gewitter noch nerviger als den Mexikaner...

3) Wie Du schon selbst festgestellt hast, muß Du erst sämtliche Bonuskämpfer erspielen, um an Tiger zu gelangen.

4) Das stimmt wohl, besonders die letzen Prüfungen bei Lizenz A und A International sind vielleicht eine Spur zu hart ausgefallen. Was den Spieler ärgert, dürfte Sony freuen. Bei einem USA-Trip war in ganz New York kein offizieller Players Guide zu Gran Turismo mehr zu bekommen - ausverkauft!

5) Wir schließen uns Deiner Meinung an. Tatsächlich fördert die Indizierung oder Beschlagnahmung eines Spiels dessen Nachfrage in der Raubkopiererszene. Allerdings geht es nicht unbedingt um das Problem, daß man den Titel regulär nicht mehr bekommt, vielmehr will man sich einen furchtbar erwachsenen, weil indizierten Titel, in die zusammenkopierte Trophäensammlung stellen.

Hi VG, Hallo Götz, schon beim Anblick des Editorials von Ausgabe 30 war mir, ohne daß ich einen Satz gelesen hatte, klar, daß irgendwas Geniales kommen muß, weil dem Stammleser sofort auffällt, wenn die Schrift kleiner als sonst ist. Und richtig! Dieses Vorwort stellt für mich eines der bislang besten dar, die ich jemals gelesen habe! Journalismus pur, so wie er sein sollte, ohne Maulkorb und Scheuklappen. Ohne irgendwelche Ängste vor Beschlagnahmung oder sonstigen Kasperle-Theater-Aktionen durch selbsternannte Sittenwächter oder andere Idioten! Glückwunsch!

Das leidige Thema BPjS nimmt ja mittlerweile schon groteske Züge an bzw. gleicht einer Realsatire! Und wenn der Leser zwischen den Zeilen liest, ist glasklar erkennbar, daß die Fun Generation (und wahrscheinlich auch die anderen Magazine) die Indizierungswut dieser Sesselpfurzer mittlerweile als Zensur betrachtet. Und eine Zensur findet ja, so steht es im Grundgesetz geschrieben, nicht statt. Habt Ihr vielleicht schon einmal daran gedacht, evtl. über Euren Dachverband (Journalistenverband o.ä.?) in Zusammenarbeit mit anderen Blättern gegen diese Art der Zensur zu klagen? Wie weit ist es in diesem unserem Lande gekommen, daß die journalistische Meinungsfreiheit derartig eingeschränkt wird? Ich denke, daß eine solche Klage evtl. doch gute Aussichten auf Erfolg hätte, oder?

Oder was haltet Ihr davon, wenn Ihr Eure Leserschaft einmal dazu aufruft, einen Verein oder eine IG zu gründen, um evtl. gegen die BPjS zu klagen? Denn Einingkeit macht bekanntlich stark. Der Indizierungswut dieser Institution gehört endlich einmal, sowohl im Sinne der Pressefreiheit und der Schreiberlinge als auch der Spieler, die nicht länger bevormundet werden wollen, ein Riegel vorgeschoben! Demnächst werden wohl selbst diejenigen, die indizierte Spiele erwerben, als kriminiell eingestuft und entsprechend behandelt.

Doch der Worte sind genug gewechselt. Noch mehr über die BPjS zu schreiben, ist doch zu schade. Deutschland wird wohl künftig das Friede-Freude-Eierkuchen-Land sein, in dem nur Spiele mit dem Niedlichkeitsfaktor 10 (Ihr solltet dieses Bewertungskriterium in Euren Wertungskasten aufnehmen) zu erwerben sind.

In diesem Sinne an Fun Generation und Götz: Macht weiter so! J. Brooks, Kürnach

0101

Hi VG? Hallo Video Games? Wir haben schon immer gewußt, daß ein gutes Verhältnis zu den VG-Jungs besteht, aber daß Götz hinter dem Rücken der restlichen Redaktion schon unter dem VG-Psyeudonym durch die Szene geistert, hat doch ein gewisses Erstaunen ausgelöst. Was soll's, Schwamm drüber. Die Idee, gemeinsam gegen die BPjS vorzugehen, wurde erst kürzlich von einem Kollegen aufgebracht, doch leider entpuppte sich bei genauer Betrachtung der Sachlage als recht schwierig, konkrekt gegen eine Institution vorzugehen. Mit dem Protestschreiben in der Ausgabe 4/98 haben wir immerhin einen ersten Schritt in die (hoffentlich) richtige Richtung getätigt. Was uns aber am unangenehmsten aufstößt, ist die Tatsache, daß hinsichtlich des Presserechts mit zweierlei Maß gemessen wird. Während Magazine wie der Spiegel lustig über Hitlers Machenschaften und verbotene Literatur berichten, muß ein vergleichsweise winzig kleines Magazin höllisch auf den Heftinhalt achten, da man sonst inner-

halb kürzester Zeit sein Heft vom Markt nehmen darf. Sicher, wir haben eine jüngere Zielgruppe, aber dennoch sollten alle Parteien gleich behandelt werden. Den Spiegel und die Fun Generation gibt es an jedem Bahnhofskiosk und jeder kann für sich selbst entscheiden, was er kaufen will. Da sollte man doch annehmen, daß auch jede Redaktion selbst entscheiden kann, was ins Heft kommt. Tja, Deutschland eben!

Hallo Fun Generation-Team! (...) Und schließlich habe ich auch noch ein paar Fragen an Euch.

1) Ist durch die Indizierung von Resident Evil 2 jetzt auch der erste Teil indiziert, und wie steht es um den dritten Part der Horror-Orgie?

2) Was ist eigentlich aus dem 64DD geworden, man hört nur noch recht wenig von diesem Hardware-Zusatz? Kommt es überhaupt noch?

3) Was wird Segas Dreamcast bei uns ungefähr kosten?

Macht's gut, ***Sebastian Fuhrmann, Eschwege***

0101

1) Der erste Teil von Resident Evil und auch der Directors Cut sind weiterhin ganz regulär über den Handel zu beziehen, lediglich für den Kauf von Resident Evil 2 muß man volljährig sein. Was sich Capcom für Teil 3 einfallen läßt, ist derzeit noch unklar. Sobald das Spiel inhaltsgleich sein sollte, wandert es umgehend auf den Index. Daß man für Deutschland vom erfolgreichen Spielprinzip abweicht, erscheint leider eher unwahrscheinlich.

2) Das 64DD erfreut sich noch immer bester Gesundheit. Allerdings scheint besonders in Japan die Vorfreude für dieses System nicht gerade sehr hoch zu sein. Eine kürzlich durchgeführte Umfrage ergab folgendes Resultat:

66,1% stehen einem Kauf dieser Hardware sehr skeptisch gegenüber, falls es denn veröffenltlicht werden sollte
28,2% wollen das 64DD unter keinen Umständen kaufen
23,4% machen den Kauf von der Software abhängig
14,5% machen den Kauf von einem vernünftigen Preis abhängig
10,8% spielen mit dem Gedanken, sich ein 64DD zu kaufen
7,1% wollen sich mit Sicherheit ein 64DD kaufen
(Quelle: Famitsu)

Traurig, aber gerade in Japan scheint Nintendo immer noch nicht richtig Fuß fassen zu können.
Nintendo hält aber dennoch am 64DD fest, F-Zero X (Test in der nächsten Fun Generation) wird sogar erstmals eine Option für das 64DD bieten. Damit steht späteren Kurs-Updates über MO-Discs nichts mehr im Weg.

4) Auch hier kann man zur Zeit eigentlich nur spekulieren. Unser Szenario sieht so aus: Segas Dreamcast kommt für 1.799 DM mit einem Spiel (Alterde Beast Remix) in den Handel, keiner kauft das Gerät, und kurz darauf bringt Sony die abwärtskompatible PlayStation 2 für 399 DM. Sega gerät in Panik und veröffentlicht einen Adapter, der Dreamcast-Spiele auf dem Master System ermöglicht. Zwei Wochen später kündigt man mit Pluto die erste 1024-Bit-Konsole der Welt an, die zum Kampfpreis von knapp 20 DM zwar umgehend erscheint, letztendlich aber am Datenträger (eingebaute Double Speed-Datasette) scheitert.

Im Ernst: Ein Anfangspreis zwischen 600 und 700 DM erscheint durchaus realistisch, mit der Zeit dürfte dieser dann erfahrungsgemäß fallen.

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!



Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller
399,00 DM



Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und 2 Controller
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta'98 29,85

Extreme - Top Ten - Extreme

PSX

1.	Gran Turismo	89,85
2.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
3.	Tekken 3 US	99,85
4.	Breath of Fire 3 US	99,85
5.	Forsaken	84,85
6.	WCW Nitro	89,85
7.	Bushido Blade	94,85
8.	Tomb Raider 2	89,85
9.	Need for Speed 3	79,85
10.	Bloody Roar	79,85

N64

1.	Forsaken	104,85
2.	NBA Courtside Kobe Bryant	84,85
3.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
4.	Bio Freaks US	154,85
5.	Rampage World Tour	119,85
6.	Wetrix	104,85
7.	Aerofighters Assault	134,85
8.	Quest 64 US	154,85
9.	Tetrisphere	84,85
10.	Bust-a-Move 2	94,85

Neuheiten

N64

All Star Baseball 99	94,85
Banjo-Kazooie	84,85
Bio Freaks	119,85
Cruisn World	84,85
Holy Magic C.Eltale	*
Iggys Recking Balls	*
Jest	*
K. Griffey Jr.Baseb. US	*
Mike Piazzas S. Z.	119,85
Miss.:Impo. 64 US	149,85
NFL Quat. Club 99	*
Space Circus	*
S. Sp. Race 64 JP	129,85
Tennis Arena 2	124,85
WWF - Warzone	94,85

PSX

Aironauts	*
Alundra	89,85
Armoured Core	89,85
Atari Arc. Gr. Hits	74,85
Azure Dreams	84,85
Baby Universe	84,85
Batman & Robin	84,85
Bio Freaks	69,85
Blast Radius	*
Blasto	84,85
Bomberman	84,85
Breath of Fire 3	84,85
Bubble Bobble 2	79,85
Cardinal Syn	74,85
CART World Serie	84,85
Cirquit Brakers	84,85
Colin McRae Rally	84,85
Constructor	89,85
Crime Killer	89,85
Dead or Alive	89,85
Dreams	89,85
Dynam. Boxing JP	*
Fluid (Depth)	*
Ghost in the Shell	89,85
Hard Edge	*
Hardball 6	*
Heart of Darkness	89,85
Hugo	89,85
J. MG Supercross	84,85
Kula World	89,85
MageSlayer	84,85
MegaMan 8	84,85
Pet in TV	*
Pinball Ballistic	*
Plane Crazy	89,85
Point Blank	89,85
Premier Manager 98	89,85
Pulse	84,85
Puma Street-Soccer	*
Road Rash 3D	89,85
S. Francisco Rush	84,85
Sentinel 2 - S's R.	89,85
Shadow Gunner	79,85
Streetf. Collection	79,85
Tennis Arena 2	79,85
Thunder Force 5 JP	*
Time Crisis	89,85
Tombi	*
T. Mäkinen Rally	79,85
Treasures o.t. Deep	84,85
V-Ball	79,85
Vigilante 8	89,85
Viper	79,85
Viva Football	84,85
VR Baseball 99	79,85
War Games	89,85
Wild Arms	*
W. Leag. Basketb.	84,85
WWF - Warzone	79,85
Xenocracy	79,85
Youngblood	84,85
Zero Divide 2	*

SAT

Shining Force 3	84,85
S. Fighter Coll.	79,85

PlayStation · Zubehör ohne Ende · NINTENDO64 · Microsoft Windows Compatible · SEGA · GAME BOY · Nintendo

Angebote — Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PSX

Revolution X	29,85
The Hive	29,85
Beast Wars	29,85
X2	34,85
Grid Run	39,85
Konami Open Golf	39,85
Robo Pit	39,85
Bedlam	39,85
Bug Riders	39,85
Slamscape	39,85
Casper	44,85
Crow - C. of Angels	44,85
Vandal Hearts	44,85
Bubsy 3D	49,85
Mischief Makers	79,85
Fighters Destiny US	89,85
Mace: Dark Age US	89,85

N64

Heroes JP	79,85
NBA l. t. Zone 98 JP	79,85
W. G. Hockey 98 US	79,85
W. G. Hockey	79,85
NBA Hang Time	79,85

SAT

NHL All Stars US	19,85
Striker 96 US	29,85
Hebereke 2	39,85
NBA Jam T.E.	39,85
NFL Quar. Club '97	39,85
Virtua Fighter Kids	39,85

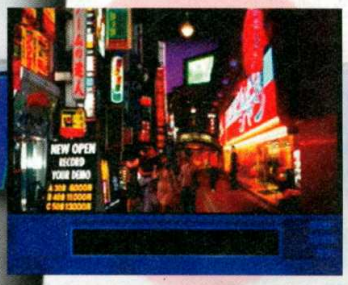
Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

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

BESTELL - HOTLINE
Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22



Stolen Song
PlayStation/ SCE

Während die V-Pick-Welle auf dem PC längst wieder abgeflacht ist, erlebt mit Stolen Song in Japan gerade ein Spiel, das eben diesen Hardwarezusatz unterstützt, einen Ausflug in die oberen Regionen der Nippon-Charts. Prinzipiell läßt sich das Gameplay mit Sonys PaRappa the Rapper vergleichen. Zu einem sehr japanisch angehauchten FMV muß man einfach im richtigen Moment mit dem mitgelieferten V-Pick über einen Tennisschläger oder ein ähnliches Instrument schrubben. Korrektes Timing vorausgesetzt, ertönen die Riffs dann auch im richtigen Moment - viel mehr wird dem Spieler nicht abverlangt. Im Studio muß man blind spielen, mit einer japanischen Rockgröße geht's im Duett so richtig rund, und schließlich findet man sich auf den Brettern, die die Welt bedeuten, wieder. Wer öfter mal 'ne Party feiert, findet in Stolen Song die optimale Ergänzung zu Spielen wie „Blinde Kuh", „Die Reise nach Jerusalem" oder „Partnertausch".

Prädikat: Spielbar



Cooking Fighter
PlayStation/ Nippon Ichi Software

Abgefahrener geht's wohl nur schwer: In Cooking Fighter bewegt man sich durch eine 2D-Landschaft und jagt diversen Tieren hinterher, um diese ohne große Umschweife in den hauseigenen Kochtopf zu befördern. Um dem Spiel die nötige Würze (ha, was für ein Wortspiel!) zu verleihen, trifft man in dem ca. vier Bildschirme-großen Areal natürlich auf einem Gegner, der ganz im Stile des Kochduells (jeden Werktag auf Vox) versucht, das bessere Gericht auf den Tisch zu zaubern. Die Palette reicht von einfachen Reisgerichten bis zur üppigen Freßplatte, die notfalls auch eine mehrköpfige Familie wochenlang ernähren könnte. Die Qualität der Gerichte ist abhängig vom Einsatz des „Zutaten-Buttons", der je nach Anwendungsdauer feinere Speisen kreiert. Um Cooking Fighter geschmacklich noch abzurunden, verfügt das Spiel über Dual Shock-Support und verwöhnt das Spielerauge mit netten Standbildern im Anime-Stil.

Prädikat: Angebrannt, aber dennoch spielbar



Cowboy Bepop
PlayStation/ Bandai

Die Ultraman-Verbrecher Bandai haben erneut zugeschlagen! Diesmal mußte das Shoot'em Up-Genre dran glauben - Cowboy Bepop heißt der nächste Fehlschuß des japanischen Spielwarenkonzerns. In einer technisch mäßig umgesetzten 3D-Landschaft darf man einen langweilig designten Raumgleiter in den Screen hineinfliegen lassen. Leider fallen gleich mehrere Merkmale negativ auf: die Bewegungsfreiheit läßt zu wünschen übrig, gleiches gilt für die Gegnerintelligenz und die mißratene Steuerung. So beschränkt man sich nach kurzer Spielzeit lediglich aufs Ausweichen und ärgert sich beim Endgegnerduell über die viel zu klein geratene Kampfarena, die energieraubende Kollisionen zu einem unvermeidbaren Nervfaktor ansteigen läßt. Trotz netter Dual Shock-Effekte wohl nur was für Hardcore-Sammler.

Prädikat: Spielbar

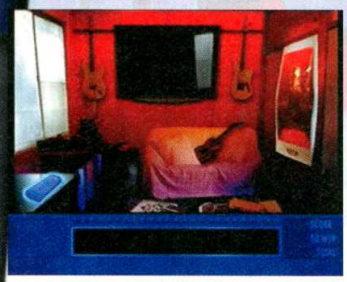


Fox Junction
PlayStation/ Trips

Ein Action-Adventure im 3D-Gewand - auf den ersten Blick sicher gar keine schlechte Wahl für den notorischen Importfan. Doch selbst bei einem Faible für diese Art von Spielen kann Fox Junction niemanden hinter dem Heizlüfter hervorlocken. Nicht-Japaner können mit dem Spiel aus dem recht unbekannten Hause Trips aber so gut wie gar nichts abgewinnen. So sammelt man wahlweise in düsteren Dungeons oder auf sonnigen Wiesen blaue Pyramiden, die einem den Weg in den nächst höheren Spielabschnitt ermöglichen. Um das Abenteuer nicht in Langeweile versinken zu lassen, bekommt man es mit der obligatorischen Gegnerschar zu tun, die man aufgrund der Sprachbarriere besser schon im Vorfeld meiden sollte - dank weitläufiger Terrains stellt dies auch kein allzu großes Problem dar. Zum dritten Mal kann das Fazit wiederum nur wie folgt lauten: Selbst mit Dual Shock-Pad wohl für niemanden wirklich geeignet.

Prädikat: Bedingt spielbar





















ACME the game company

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









Jetzt Versandkostenfrei

Immer dabei: 20 Sticker für die Memory-Cards Deiner PlayStation
Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Aero Fighters Assault (Flight-Action).....139,90
Bomberman (Action).....89,90
Blast Corps (Action).....89,90
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.....139,90
NHL Breakaway '98 (Eishockey).....139,90
Snowboard-Kids (Sports).....89,90
Star Wars (Action).....119,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....109,90
WCW vs. NWO (Wrestling).....139,90
Weltrex (Tüftel).....139,90
Yoshis Story (Jump'n Run).....89,90

Controller-Verlängerung.....9,90
Shaker Pack incl. Memory (6 Farben).....39,90
Memory Cards Tri-Pack (6 Farben).....49,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller.....299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....333,00
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....249,90
Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony).....59,90
Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Contolle (alt)).....19,90
Analog Flight Stick.....119,90
Arcade Joyboard (Namco).....109,90
Controller (EXONY) 6 Farben.....29,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....44,90
Controller NeGcon.....89,90
Controller Resident Evil 2.....69,90
Game Buster (Mogel Modul).....89,90
Guncon.....89,90
Memory Card (Sony).....39,90
Memory Card (EXONY).....29,80
Mouse (Sony).....49,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....69,90
Antennenadapter.....39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90
RGB-Kabel (EXONY).....29,90
...B-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....44,90
...mschaltbox (4-Fach).....99,90
...Verlängerungskabel.....19,90
.....39,90
...min) mit Lifetime-Garantie.....89,90

...bau kannst Du auch die ...rnischen Import-Spiele ...s) auf Deiner Play- ...der PlayStation ...sonsten die ...') nur in ...

umbau chips

Umbau-Chips nur noch bis 31.8.98 kostenlos!*
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!
Zum Abspielen von Importspielen benötigst Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!
*Nur solange Vorrat reicht!

Abe's Odyssee (Action Jump' n run).....99,90
Alundra (Rollenspiel).....99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....89,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
Baphomets Fluch II (Adventure).....99,90
Batman & Robin (Action).....109,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....99,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel).....129,90



Colin McRae Rally (Race).....99,90
C.McRae Rally + A.Senna Kart Duell 2.....149,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....99,90
Crime Killer (Action).....99,90
Dark Omen (Strategie).....99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....109,90
Diablo (Strategie).....99,90
Dodgem Arena (Action).....99,90
Dreams (Jump'n Run).....99,90
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
Frankreich '98 (Fußball).....99,90
Gex 3D (Jump'N'Run).....109,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....119,90
Gran Turismo (3D Race).....99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90
Heart of Darkness (Adventure).....99,90
Klonoa (Jump'n Run).....99,90
Jeremy McGrath Supercross '98(Race).....99,90
Lucky Luke (Jump'N'Run).....109,90
Mega Man X3 (Jump' n run).....99,90
Midway Arcade Greatest Hits.1/2.....99,90
Namco Museum V (Klassiker).....89,90
NBA Live '98 (Basketball).....99,90
Need for Speed 3 (Race).....99,90
Newman Haas Racing (Race).....99,90
NHL '98 (Eishockey).....99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....99,90

SOUNDTRACKS

Final Fantasy 1+2/3.....je 69,90
Final Fantasy 4/5/6.....je79,90
Final Fantasy VII (4 CD's).....109,90
Final Fantasy Tactics (2 CD's & Poster).....79,90
Ghost in the Shell.....59,90
Ray Earth.....59,90
Sailermoon.....59,90

PlayStation

One (Action).....99,90
Ogre Tactics us (Strategy).....139,90
Pax Corpus (Action).....99,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....99,90
Power Soccer II (Fußball).....99,90
Rapid Racer (Race).....89,90
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
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
Spice World.....49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....99,90
Streetfighter EX plus Alpha us (3D-Fighting)..99,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Time Shock (Flipper).....99,90
TOCA (Race).....99,90
Tomb Raider II (Adventure).....109,90
Total NBA '98 (Basketball).....99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
V-Rally (Race).....79,90
Versus (3D Fighting).....109,90
Viper (3D-Heli-Shooter).....99,90
War Games (Strategy).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....99,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up).....99,90

SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up).....139,90
Dracula X (Action).....119,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM.139,90/159,90
Shining Wisdom us (RPG).....69,90
Dragon Force us (Strategy).....69,90
Vampire Saviour /mit 4Mbit RAM.....139,90/159,90

ANIME

Battle Angle Alita (dt).....29,90
Big Wars (OmU).....39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU).....je 49,90
Countdown Stories Vol.1 (Omu).....59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....je 49,90
Ghost in the Shell (dt).....39,90
Green Legend Ran (OmU).....49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-2 (OmU).....je 29,90
Imma Yojo (OmU).....59,90
Lily Cat (OmU).....39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU).....je 39,90
Moldiver Vol.1-2 (dt.).....je 39,90
Phantom Quest Corp. Vol.1-2.....je 39,90
Plastic Little (OmU).....39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3.....je 49,90
Streetfighter II TV Box 1-3.....je 59,90
The Hakkenden Vol.1-4.....je 49,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....129,90
Armoered Troopers jp (3D Shooter).....129,90
Biohazard 2 jp (Adventure).....99,90
B.L.U.E. - Legend of Waters jp (Adventure)....129,90
Bomberman Wars jp (Action).....129,90
Bomberman World jp (Action).....129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VIII (RPG).....149,90
Bust A Move (Dance Action).....129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
Capcom Generations (Collection).....129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square)...99,90
Crises Beat jp (Fighting).....129,90
Crises City jp (Action).....129,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90
Dark Messiah jp (Adventure).....129,90
Einhänder jp (Shooter).....129,90
Frontmission Alternative jp (Strategie).....139,90
G-Darius (Shooter).....129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter).....129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....119,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....129,90
All Japan Grand Touring Car CC. jp (Race).129,90
King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
Kitchen Panic jp (Action).....119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.)....129,90
Nectaris jp (Strategie).....129,90
Paranoia Scape (3D-Shooter).....129,90
Parasite Eve jp (Action).....139,90
Paro Wars jp (Strategie).....119,90
Pocket Fighter jp (SFII Fighting).....129,90
Rama jp (Adventure).....129,90
R-Types (Shooter-Collection).....129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up).....139,90
Soukaigi jp (Action-Adventure).....139,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run).....139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
Tekken III jp (3D-Fighting) + T3 Key Ring.....119,90
Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
Twinbee RPG.....139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....129,90
Xenogears jp (Rollenspiel).....139,90
Xi jp (Puzzle).....109,90

Infos ... ...tergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 05 33 - anrufen und gewünschte Preislis... ...xt!) oder per frankierten DIN A5-Rückumschlag!

Ab sofort lie... ...-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweig... ...ndenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es... ...rnommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defek... ...ten unsere AGB.

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

Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

1080°
N64 / Alle Versionen

Extra Punkte

Wenn Ihr einen Board-Grab oder einen One-Foot-Hold macht und den letzten Button gedrückt haltet, bekommt Ihr dafür extra Punkte

Mountain-Village-Tip

Habt Ihr Euch beim Mountain-Village-Kurs in der Nähe der Ziellinie mal die Straße auf der linken Seite genauer angeschaut? Fahrt auf den Hügel auf den die Straße hinaufführt, mit voller Geschwindigkeit an und haltet den Analog-Stick nach oben gedrückt, um nicht an Geschwindigkeit zu verlieren. Wenn Ihr den Hügel richtig anfahrt, springt euer Boarder extrem hoch und Ihr habt genügend Zeit eine ganze Palette von Tricks zu absolvieren und dementsprechend Punkte zu sammeln.

Dragon-Cave-Abkürzung

Am Anfang der Strecke seht Ihr zwei Schilder, die eine Kurve anzeigen. Wenn Ihr hier geradeaus fahrt und über die Klippe springt, habt Ihr schon so gut wie gewonnen.

Schwere Sprünge leicht gemacht

Habt Ihr immer noch nicht das Penguin-Board? Dann geht mal in den Trainingsmodus, wählt einen Move, den Ihr auf jeden Fall schafft, springt und absolviert den Move. Während Ihr noch in der Luft seid, geht Ihr in die Trickliste und wählt einen Move, den Ihr nicht schafft. Wenn Ihr landet, nimmt das Spiel an, daß Ihr den Move absolviert habt, den Ihr zuletzt gewählt habt. Jetzt erscheint der Move in der Cheatliste rot.

Bust-A-Move 2: Arcade Edition
N64 / Alle Versionen

Level-Skip

Drückt während des Spiels Z, L, R und A gleichzeitig und Ihr kommt in den nächsten Level.

Mit dem blauen Dinosaurier spielen

Um mit dem blauen Dinosaurier zu Spielen müßt Ihr in der Spieleauswahl Z, L, R und A gleichzeitig drücken.

Another World

Wenn Ihr im Titelbildschirm hintereinander die Tasten L, ○, R und ○ drückt, sollte in der rechten unteren Ecke des Bildschirms ein grüner Typ auftauchen. Wenn Ihr dann in den Puzzle-Modus geht sollte dort die Another World-Option erscheinen.

Forsaken
N64 / PAL-Version

Unbegrenzte Nitro-Boosts

Um das Spiel mit unbegrenzten Nitro-Boosts zu spielen müßt Ihr im Anfangsbildschirm (in dem „Press Start" steht) die Tasten B, B, R, ○, ○, UC und LC hintereinander drücken.

Wechselnde Farben

Damit während des Spiels ständig die Farben wechseln, müßt Ihr im Anfangsbildschirm die Tasten A, R, ○, ○, ○, UC, LC, DC hintereinander drücken.

Gore-Modus

Um Forsaken im Gore-Modus (Yes!) zu spielen, müßt Ihr im Anfangsbildschirm die Tastenfolge Z, ○, UC, LC, LC, LC, DC eingeben.

Wire-Frame-Modus

In den Wire-Frame-Modus kommt Ihr, wenn Ihr im Anfangsbildschirm die Tastenfolge L, L, R, Z, ○, ○, UC, RC eingebt.

Anderes Schiff im Ein-Spieler-Modus

Um das Schiff, mit dem Ihr im Ein-Spieler-Modus spielt, zu wechseln, müßt Ihr zwischen zwei Missionen in den Mehr-Spieler-Modus wechseln. Hier wählt Ihr dann das Schiff aus, mit dem Ihr gerne spielen möchtet. Verlaßt mit B den Mehr-Spieler-Modus dann wieder (oder startet ein Mehr-Spieler-Game und beendet das Spiel sofort). Paßt dabei auf, daß Ihr nicht wieder in die Schiffsauswahl kommt, sonst bekommt Ihr immer wieder Lokesanna. Im Hauptmenü wählt Ihr dann den Einzelspieler-Modus und verneint die Frage, ob Ihr ein neues Spiel anfangen wollt. Jetzt solltet Ihr das Spiel mit dem neuen Schiff fortsetzen können.

NBA Courtside
N64 / US-Version

Discoboden

Fangt ein neues Spiel an, drückt Pause und dann die Tastenfolge A, UC, ○, R, R, B, RC, RC und Z und Ihr kommt in den Genuß einer Light-Show.

X-Men Vs. Street Fighter
PSX / US-Version

Power-Meter auf Maximum

Drückt △, △, ○, ○ und L1 im Hauptmenü schnell hintereinander, um das EX-Options-Menü zu aktivieren. Hier könnt Ihr dann einstellen, daß Euer Power-Meter immer wieder aufgeladen wird.

Warhammer: Dark Omen
PSX / PAL-Version

Kapitel überspringen

Um direkt in das nächste Kapitel zu gelangen, müßt Ihr im Hauptmenü R2, R1, L2, R2, R1 und R2 drücken und dann aus den Optionen „Resume" wählen.

Gefecht überspringen

Um ein Gefecht zu überspringen müßt Ihr im Deployment-Bildschirm (in dem Ihr Eure Truppen bewegt), Select, R1, R1, L2, L2, R1 und R2 drücken und dann die Option „Resume" wählen.

Verschiedenes

Die folgenden Tastenfolgen müßt Ihr im Deployment-Bildschirm eingeben und anschließend die Option 'Resume' wählen, um den gewünschten Effekt zu erhalten.

Geld: .....Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2
Sofortiger Tod: Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1
Nachladen: ..Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1
Gegner wählen: Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1
Kleine Köpfe: .Select, L2, L2, L2, L2, R1, R2

FMV-Sequenzen

Um Euch die jeweilige Sequenz anschauen zu können müßt Ihr die folgenden Tastenfolgen im Hauptmenü eingeben.

The Black Grail: .....○, L1, ○, L2, △, R2
Carnstein and Jewel: R1, △, R2, R2, □, R1
The Hand of Nagash: .R2, ○, R2, ○, ○, ○
Liber Mortis: .....○, △, □, ○, R1, R2
Victory: .....L2, ○, □, ○, R1, R2
Long March: .....R1, L2, △, □, ○, R2
Credits: .....○, ○, □, ○, R1, R2

VIGILANTE 8
PSX / Alle Versionen

Fahrzeuge und Strecken Freischalten

Wenn Ihr das Spiel mit allen Charakteren durchspielt, erhaltet Ihr vier weitere Charaktere (Dave, Convoy, Molo und Sid Burn).

Spielt Ihr mit diesen vier Charakteren das Spiel durch, erhaltet Ihr zwei neue Stages und einen weiteren Charakter ('Y' das Alien).

Wem das zu aufwendig ist, muß im Optionsmenü zum Punkt 'Game-Status' gehen und den Code WMNNWLHTSCUCLH eingeben.

Verschiedenes

Geht zu den Optionen und gebt die folgenden Codes im Punkt „Game-Status" ein um den beschriebenen Effekt zu erhalten.

monster_wheels: große Reifen.

deadly_missile: Homing-Missiles mit größerer Sprengkraft.

Tetris Plus
PSX

Levelauswahl

Gebt als Paßwort die Folge hellblau, rosa, grün, hellblau, rosa, grün ein, um zwischen den Leveln frei wählen zu können.

Total NBA 98
PSX / Alle Versionen

All Star Games

Gebt im Bildschirm „Exhibition-Game" die folgenden Tastenkombinationen ein, um in die Spiele zu gelangen.

ALL STAR game 1: R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2, L2

ALL STAR game 2: R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2

Der perfekte Spieler

Was im realen Leben eine Unmenge an Trainingsstunden bedeutet, könnt Ihr auf Eurer PlayStation in wenigen Minuten kreieren - den perfekten Basketballspieler. Kreiert dazu einen neuen Spieler und gebt ihm den Vornamen 'NOTHING CAN' mit dem Nachnamen 'SAVE' und als Kollege „YOU". Euer Spieler sollte die Position eines 'SHOOTING GUARD' mit der Nummer 23 haben. Außerdem soll er 6'6" groß sein, 217 Pfund wiegen, und seine Hautfarbe sollte 'DARK' sein. Wenn Ihr ihn jetzt noch den Bart rasiert und ihm eine Glatze verpaßt und Ihr mit □ Eure Eingaben bestätigt sollte Euer Spieler sämtliche Attribute auf Maximum stehen haben.

Dead or Alive
PSX / Alle Versionen

Versteckter Audio-Track:

Legt doch mal das Game in Euren CD-Player und spielt den zweiten Titel.

Versteckte Grafiken:

Wenn Ihr einen PC besitzt, legt die CD einfach in Euer CD-ROM Laufwerk und öffnet das Verzeichnis „Omake". In dem Verzeichnis findet Ihr verschiedene Grafiken im Bitmap-Format.

Shining Force III
SAT / Alle Versionen

Freie Sicht

Wenn Ihr mit Waffen oder durch einen Zauber angegriffen werdet und dabei die START-Taste drückt, verschwinden der Levelkasten und der Kasten für die Lebensenergie.

Bomberman World
PSX / Alle Versionen

Bestes Equipment

Um mit dem jeweils besten Equipment in ein Areal zu starten, benutzt Ihr folgende Paßwörter:

Area 1: 7327
Area 2: 9717
Area 3: 5211
Area 4: 1814
Area 5: 1029

Bonus Modi

Die Bonusmodi könnt Ihr mit folgenden Paßwörtern spielen.

Special VS Mode: 5656
Special Battle Mode: 4989
Battle Royal Mode: 1616
Maniac Mode: 4622

Level-Paßwörter

Stage 1:
Area 1: 8010
Area 2: 1180
Area 3: 8086
Area 4: 2919
Area 5: 1021

Stage 2:
Area 1: 0127
Area 2: 1220
Area 3: 1018
Area 4: 0804
Area 5: 0714

Stage 3:
Area 1: 1027
Area 2: 2413
Area 3: 3009
Area 4: 6502
Area 5: 6809

Stage 4:
Area 1: 0627
Area 2: 8808
Area 3: 3674
Area 4: 4891
Area 5: 0605

Stage 5:
Area 1: 0730
Area 2: 2151
Area 3: 3562
Area 4: 3812
Area 5: 2203

Biofreaks
PSX / Alle Versionen

First-Person Kamera

Haltet Ihr während des Kampfes L2 und R2 und drückt auf dem Steuerkreuz die Eurem Gegner entgegengesetzte Richtungstaste, erhaltet Ihr die Meldung 'First Person Fight Camera On'. Um wieder die normale Kamera einzuschalten, haltet Ihr wieder L2 und R2 und drückt auf dem Steuerkreuz ○.

Training mit Klon-Gegner

Wenn Ihr Euch im Trainingsmodus für einen Gegner entscheiden sollt, haltet Ihr SELECT gedrückt und wählt Euren Gegner. Der Gegner gegen den Ihr jetzt antretet, ist die Klon-Version des gewählten Charakters.

Beast Wars
PSX / Alle Versionen

Versteckte Charaktere

Aktiviert zunächst das Pausenmenü. Dann gebt Ihr die Tastenfolge R1, L1, R2, L2, SELECT im Optionsbildschirm ein.

Skullmonkeys
PSX / PAL-Version

Level Skip

Wenn Ihr partout in einem Level nicht weiterkommt, versucht doch mal die Tastenfolge △, L1, L1, □, ○, ○, △, ○ im Pause-Menü aus, und siehe da, Ihr seid einen Level weiter.

1970s auffüllen

Euch fehlt noch ein 1970 oder Ihr kommt an eins nicht ran? Dann geht in das Pause-Menü und drückt die Tasten SELECT, ○, ○, ○, ○, ○ und ○. Danach habt Ihr alle drei 1970s.

San Francisco Rush
N64 / PAL-Version

Auto verändern

Um die Cheats zu aktivieren, müßt Ihr Euch in der Fahrzeug-Auswahl befinden.

Größe der Hinterräder ändern:

Drückt und haltet dort RC und drückt dann LC. Dann laßt Ihr die Tasten wieder los und drückt und haltet LC und drückt dann RC.

informer

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

FIRST AID
ALLE TIPS & ALLE TRICKS

**DIENSTAGS,
0931 / 40 69 170
18-21 UHR**

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 21.00 UHR FÜR EUCH DA

Größe des Autos ändern:
Der Cheat funktioniert ähnlich wie der Erste. Haltet DC gedrückt und drückt dann UC. Dann laßt Ihr die Tasten wieder los, haltet UC und drückt dann DC.

Größe der Vorderräder verändern:
Haltet LC gedrückt und drückt dann RC.
Dann laßt Ihr die Tasten wieder los und drückt und haltet RC und drückt dann noch mal LC.

Burning Hulk Fahren:
Haltet UC gedrückt und drückt viermal Z hintereinander.

Auto in eine Mine verwandeln:
Hierzu gebt Ihr die Tastenfolge RC, RC, Z, DC, UC, Z, LC und LC ein.

NHL Breakaway 98
N64

Extra Teams
Wie auch schon bei der PlayStation-Variante enthält das Spiel drei versteckte Teams. Um die Mannschaften freizuschalten, müßt Ihr, wenn Ihr Euer Team auswählt, die Tasten UC, L und LC hintereinander drücken. Wenn Ihr den Schlag hört, habt Ihr den Cheat aktiviert und Zugang zu den drei Mannschaften.

Zufällige Auswahl
Um es dem Zufall zu überlassen, mit welchem Team Ihr spielt, drückt Ihr einfach L und R im Exhibition-Modus.

Perfekte Spieler
Erstellt einen neuen Spieler und gebt ihm den Vornamen Jim und den Nachnamen Jung. Danach sollten die Fähigkeiten aller Eurer Spieler auf 100 stehen.

Gegner ohne Torwart
Wenn Euch der gegnerische Torwart immer im Weg steht, hilft Euch vielleicht dieser Cheat weiter. Nachdem Ihr das Spiel begonnen habt, drückt Ihr Start, um ins Pause-Menü zu gelangen und wählt dann die Controllerauswahl-Option. Wählt nun Euer gegnerisches Team und geht in die Mannschafts-Optionen. Dort dirigiert Ihr den Torwart auf die Bank. Jetzt wählt Ihr in der Controllerauswahl wieder Euer ursprüngliches Team und fahrt mit dem Spiel fort. Nun sollte es ein Leichtes sein, das Spiel zu gewinnen.

Snow Racer 98
PSX

Level Codes
Ski
Abfahrt-Vertigo Run: . . .CLASSIC
Abfahrt-Last Downhill: . .SESSION
Super C-Bitter Clid SL: . . . .DAHU
Super C-French Castle: .JAMLINE
Free Ride
Schanze-Back Flip SP: . .STORMY
Schanze-Combo Jump: .MONDO
Alpin
Abfahrt-Winter Cold JH: . .URBAN
Abfahrt-French Castle: . . .XTREM
Super C- Cold SL: . . . .LAIDBACK
Super C-French Castle: . .VALLEY

Motorhead
PSX

Verschiedenes
Die folgenden Namen gebt Ihr im Optionsmenü unter dem Punkt Code ein. Leider sind damit aber auch die Highscores, die Ihr mit den aktivierten Cheats erzielt habt ungültig.

softhead:
Mit diesem Code schaltet Ihr den Motion Blurr ein. Dadurch erscheint die Fahrt wesentlich schneller, obwohl die Frame-Rate sich nicht ändert.

supercar:
Dieser Code aktiviert einen Modus, in dem Ihr die Strecken während der Fahrt von oben seht, ganz so wie bei Gremlins Amiga-Klassiker Super Cars.

insanaty:
Mit diesem Code könnt Ihr die Zeit für den Attract-Modus auf drei Minuten verlängern, und nebenbei werden bei acht unterschiedlichen Autos spezielle Kameraeffekte aktiviert. Wenn Ihr den Code eingegeben habt, geht Ihr in das Hauptmenü zurück und wartet, bis das Intro beginnt.

cowrules:
Diesen Code benutzt Ihr, um die Kurse der ersten Division freizuschalten. Außerdem erhaltet Ihr zwei neue Fahrzeuge.

fragtime:
Mit diesem Code erhaltet Ihr Zugang zu den Kursen und Fahrzeugen der zweiten Division, und gleichzeitig fahrt Ihr Eure Rennen in der ersten Division.

turbomos:
Der Code 'turbomos' schaltet eine weitere Strecke frei, die sich Nolby Hills nennt. Darüber hinaus hat er die gleiche Wirkung wie die beiden Codes 'cowrules' und 'fragtime'.

lastcode:
Wie der Code schon vermuten läßt, erhaltet Ihr mit ihm das letzte versteckte Fahrzeug, den Serpent, und die letzte versteckte Strecke, den Okkunspeedway.

nocheats:
Um euch wieder der Jagd auf die Highscores widmen zu können, ohne bei Eurer PlayStation den Reset-Button zu bemühen, gebt Ihr im Optionsmenü den Code 'nocheats' ein.

Dichterer Nebel
Euch ist das Spiel noch zu einfach? Wenn Ihr in Gold Bridge zur Tankstelle fahrt und innerhalb von 20 Sekunden viermal rückwärts um die Zapfsäulen fahrt, verdichtet sich der Nebel. Damit der Cheat funktioniert, müßt Ihr darauf achten, daß Ihr in die Tankstelle mit exakt 40 km/h hineinfahrt.

Turbo-Auto
In Red Rock gibt es auf der linken Seite der Strecke eine Einbahnstraße. Fahrt in die Einbahnstraße hinein und dann mit mehr als 20 km/h rückwärts wieder hinaus, um den Cheat zu aktivieren.

Springende Autos
Neben dem Bahnhof von Atlantika befindet sich auf der linken Seite eine Allee. Fahrt innerhalb von 20 Sekunden bis an die linke Ecke des Gebäudes und dann auf der rechten Seite entlang.

Der Geländewagen
Wenn Ihr für ca. 15 Sekunden neben dem Eingang des Black Lotus Clubs haltet, bekommt Ihr einen Geländewagen.

Weitere Kameraperspektiven
Haltet für ca. 10 Sekunden auf dem Hubschrauberlandeplatz und Ihr habt andere Kameraperspektiven zu Verfügung.

Leichtere Autos
In Nolby Hills gibt es eine Leuchtreklame von Digital Illusions. Wenn Ihr dort mit mehr als 75 km/h in das linke Garagentor fahrt, wird Euer Auto leichter.

Credits verändern
Wenn Ihr Euch im Credits-Bildschirm befindet solltet Ihr mal die Tasten L1+L2+R1+R2+□+○ gedrückt halten.

Bonusmeldung
Tragt Euch beim nächsten Mal, wenn Ihr wieder eine Highscore erreicht habt und Euch eintragen dürft, mit den Initialen SH4 ein, dann erscheint eine Meldung im Credits-Bildschirm.

VMX Racing
PSX

Bonusstrecken
Um die Bonusstrecken fahren zu können, müßt Ihr im Season-Modus während des Rennens so viele Tricks wie möglich absolvieren. Ihr erhaltet dadurch Zugang zu den Strecken Moon, Desert, Moon2, und Figure-8 Supercross.

Koordinaten sichtbar
Verliert Ihr manchmal die Orientierung? Mit der Tastenfolge ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○ könnt Ihr Euch Eure aktuellen Koordinaten anzeigen lassen.

Bunte Strecken
Gebt die Tastenfolge △, CROSS, △, □, □, △, ○, CROSS, SELECT ein und die Strecken sehen aus, als ob sie in einen Farbtopf gefallen wären.

Bunter Bildschirm

Wenn es Euch immer noch nicht zu bunt geworden ist, probiert doch mal die Tastenfolge X, O, □, X, X, △, △, SELECT aus.

Gouraud Shading

Mit der Tastenfolge △, X, △, □, □, △, O, X und SELECT werden die Motorräder vom Spiel mit einer anderen Grafikroutine bearbeitet.

Musik verändern

Mit der Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O und SELECT läßt sich die Hintergrundmusik während des Rennens ändern.

Videosequenzen abspielen

Damit Ihr das Spiel nicht durchspielen müßt, um Euch alle Videosequenzen anschauen zu können, haben sich die Programmierer die Tastenfolge O, X, □, O, □, △, △, O, SELECT einfallen lassen. Wenn alles geklappt hat, bricht das Spiel ab und das Intro erscheint. Drückt X, um die laufende Sequenz abzubrechen und O bzw. O um zwischen den Sequenzen hin und her zu schalten.

Bewegter Untergrund

Wenn Ihr Euch seetauglich fühlt, dann probiert doch mal die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, SELECT, dann fängt der Boden an zu schwimmen.

GameBuster Codes PlayStation

Diese Codes funktionieren ausschließlich in Verbindung mit dem Gamebuster.
Bezugsquelle: gutsortierter Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel.: 02822/68545).

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon

Unendlich Antidote D00C6D30 0000
.....800C6D30 FFFF
Unendlich Strength D00C6D34 0000
.....800C6D34 FFFF
Unendlich Speed D00C6D34 0000
.....800C6D38 FFFF
Unendlich Charm of Icy Pool D00C6D3C 0000
.....800C6D3C FFFF
Unendlich Warding D00C6D40 0000
.....800C6D40 FFFF
Unendlich Anti Magic Charm D00C6D44 0000
.....800C6D44 FFFF
Unendlich Invisibility D00C6D48 0000
.....800C6D48 FFFF
Red Sword 800C6CC0 0106
Black Spirit Sword 800C6CC4 0106
Silver Sword 800C6CC8 0106
Venom Sword 800C6CCC 0106
Magic Warhammer 800C6CD0 0106
Unendlich Energie Potion ...800C6D2C FFFF
Unendlich Flamelance .....800C6CE4 FFFF
Unendlich Firethrower .....800C6CE0 FFFF
Unendlich Bombs .....800C6CE8 FFFF
Unendlich Grenade Launcher .800C6CEC FFFF
Unendlich Blunderbuss .....800C6CF0 FFFF
Unendlich Infernal Device ....800C6CF4 FFFF
Unendlich Fireballs .....800C6D08 FFFF
Unendlich Razorspell .....800C6D0C FFFF
Unendlich Jetspell .....800C6D10 FFFF
Unendlich Greater Razorspell .800C6D14 FFFF
Unendlich Arc of Power .....800C6D18 FFFF
Unendlich War Pigs .....800C6D1C FFFF
Unendlich Star Spell .....800C6D04 FFFF
Unendlich Fire Fly .....800C6D00 FFFF
Silver Key 800C6D2C 018E
Red Key 800C6D5C 018E
Gold Key 800C6D54 018E

GTA - Grund Theft Auto

Unendlich Waffen, Munition, 99 Leben & Koordinaten 80025F90 00FF
Alle Städte 80025F2C 0001
.....80025F30 0001
.....80025F34 0001
.....80025F38 0001
.....80025F3C 0001
Maximaler Schutz* 800A92F0 7FFF
Polizei ausgeschaltet 8002B488 0000
Unendlich Leben 8002B5F2 0063
-"- Pistole und Munition ..8002B5FC FF00
Unendlich Machine Gun und Raketenwerfer
.....8002B5FE FFFF
Unendlich Flammenwerfer ...8002B600 00FF
Schlüssel, um aus dem Gefängnis zu kommen
.....8002B606 1000
Automatisches Gehen und Fahren
.....8002B5F4 0300
Punkte x 20** 8002B5EE 0014
9 Millionen Punkte** 8002B49E 0090

* Schutz muß zuerst aufgesammelt werden.

** nur einen von beiden Codes verwenden!

Bushido Blade

Alle Moves .....800A14D0 FFFF
Continue-Zeit aufhalten 800A14B4 011F
Extra Charakter 80030BE6 1062
Nicht im POV- oder im Story-Modus verwenden.

Gex 3D Return Of The Gecko

Unverwundbarer Gex 800A3B1C 001D
Unendlich Leben 80098A90 0009
Unendlich Energie 80098A94 0005
Alle aufzusammelnden Dinge .80098A98 0063
.....80098A9C 0062
.....80098AA0 0062

Rote Fernbedienungen für:
Out of Toon und SmellRaiser 8009ACDC 0707
Frankensteinfield und www.dotcom.com
.....8009ACDE 0707
Mao Tse Tongue und The Umpire Strikes
.....8009ACEO 0707
Pangaea und Fine Tooning ..8009ACE2 0707
This Old Cave und Honey I Shrunk the Gecko
.....8009ACE4 0707
Poltergex und Pain in the Asteroids
.....8009ACE6 0707
Samuri Night Fever und No Weddings und a Funeral 8009ACE8 0707
Lava Daba Doo 8009ACF2 0300
Texas Chainsaw Mainicure ...8009ACF4 0707
Silberne Fernbedienungen ...8009AD00 FFFF
.....8009AD02 0FFF
Goldene Fernbedienungen ...8009AD04 FFFF
.....8009AD02 1F00
Unendlich Zeit Aztec 2 .....D01443C8 1500
.....801443C8 1520
Unendlich Zeit Thursday 12th D0139BCC 1500
.....80139BCC 1520
Unendlich Zeit Spy Who Loved Himself
.....D01514F0 1500
.....801514F0 1520
Unendlich Zeit Drag Net D013A2A0 1500
.....8013A2A0 1520
Feather Gex* 800A3ACA 0391
Mega Cheat ** 8009AD5C 00FF

* Haltet die X-Taste gedrückt, um höher zu klettern. Dann schwebt Ihr sanft und lundet weich. Verwendet die Steuerkreuztasten, um Euch zu bewegen.

** Dieser Code beinhaltet Unverwundbarkeit, unendlich Leben, unendlich Zeit und den Zugang in ein Debug-Menü. Um alle Wege anzuwählen, geht Ihr in das Debug-Menü, indem Ihr die Select-Taste drückt, und wählt dann im Gegenstände-Menü die Fernbedienungen aus.

Tekken 3 Tutorial

Legende:

LP = Schlag mit der linken Faust
RP = Schlag mit der rechten Faust
LK = Tritt mit dem linken Fuß
RK = Tritt mit dem rechten Fuß
+ = gleichzeitig
, = nacheinander
_ = unmittelbar nacheinander



BRYAN FURY

Allgemeine Kampftechnik:

Sein Mach Breaker (O , O +RP) erweist sich als tödlicher Allround-Move. Er ist schnell, schwer zu decken und verursacht großen Schaden. Gegen einen duckenden Widersacher oder einen Fighter, der über ein Reversal verfügt, sollte man den Mach Breaker jedoch nur als Konterattacke verwenden. Ebenfalls wichtig für eine ausgewogene Technik ist der Snake Edge (+LK). Da er tief trifft und relativ schnell von Bryan ausgeführt wird, sollte man ihn unbedingt in seinem aktiven Repertoire haben.

Stärken:

+ Einer der stärksten Charaktere in Tekken 3
+ Beide Unblockables gehören zu den schnellsten im ganzen Spiel
+ Gute Sidestepping-Moves

Schwächen:

- Zu wenig Attacken, die den Gegner tief treffen
- Nutzlose 10-String Chains, da sie ausschließlich mittel und hoch treffen
- Schlechte Reichweite zwingt ihn zum Infight

Härtestes Special:

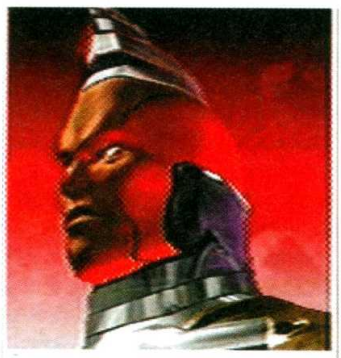
Meteor Smash: . . . . . .O +LP+RK

Die wichtigsten Specials:

Bruce Rush: . . . . . .LP, RP, LP, RP
Burn to Death: . . . . . .LP_RK, RP, LP, RK
Hands of Doom: . . . . . .O +RP, LP, RP
Flying Kneel Kick: . . . . . .O , O +RK
Vulcan Body Blow: . . . +LP, LP, LP, LP, RP
Gravity Blow: . . . . . .O +LP+RK

Combos:

1: O , LK, RK, LP, RP, LP, RK, RP, LP, RK, RP
2: . . . . . .O , LK, RK, LP, RP, LP, RK, RP, RK



GUN JACK

Allgemeine Kampftechnik:

Decken, Decken, Decken. Mit keinem anderen Charakter in Tekken 3 ist es so wichtig, die Moves und Taktiken der Gegenspieler zu kennen und zu blocken, wie mit Gun Jack. Nur dann kann man seine immense Stärke gezielt ausspielen. Seine Windmill Punches (O , +LP, RP, LP, LP) sollten gleich nach einem erfolgreichen Block angebracht und auch komplett durchgezogen werden. Beste Wurftechnik, wenn man seinem Gegner in die Augen schaut, ist der Pile Driver (O , , O +LP). Er kann leicht ausgeführt werden und verursacht, da man im Anschluß einen weiteren Treffer landen kann, großen Schaden.

Stärken:

+ Seine schiere Kraft kann einen Kontrahenten innerhalb von 5 Sekunden völlig zerstören
+ Viele seiner Techniken schicken den Gegner zu Boden
+ Hohe Reichweite bei Wurfattacken

Schwächen:

- Sein Schneckentempo ist sein größtes Manko
- Verfügt über keinerlei Reversals

Härtestes Special:

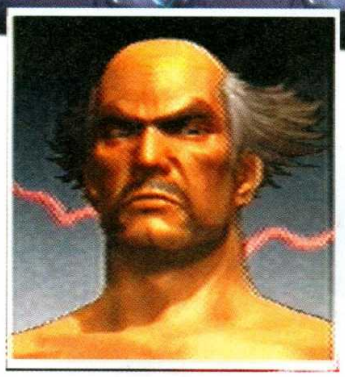
Dark Greeting . . . . . .O +RK_LP

Die wichtigsten Specials:

Double Hammer: . . . . . .LP+RP, LP+RP
Megaton Blast: . . . . . .O , « , O , +RP
Pancake Punches: ® +LK+RK, LP, RP, LP, RP
Wind Up Punch: .O , « , O , , O (bis zu fünfmal nacheinander!), LP
Machine Gun Blast:« +LP, LP, LP, LP, LP, RP

Combos:

1: O , RP, LP, LP, LP, RP, LP, RP, LP, LP+RP, LP+RP
2: . .® , LP, LP, RK, LK, RK, LP, RP, LP, O , LP+RP, LP+RP



HEIHACHI MISHIMA

Allgemeine Kampftechnik:

Sein Crouching Dash (○ , ○ ,) sollte die Basis für Eure Angriffstechnik bilden. Er kompensiert Heihachis schwindende Schnelligkeit und man geht jeglicher High-Level-Attack aus dem Weg. Es wird aber noch besser, denn direkt im Anschluß an einen Crouching Dash lassen sich vielfältige und vom Gegner unmöglich vorherzusehende Moves anbringen, kleine Auswahl gefällig? . .Dragon Uppercut (siehe unten), Jumping Mid Kick (Crouching Dash +LK) oder ein Spinning Demon (siehe unten). Wenn man diese Technik eine Weile angewendet hat, beginnt der Gegner einen Crouching Dash zu blocken. Kein Problem: Statt einem Angriff geht Ihr am Ende des Dashes einfach in eine Wurftechnik über...

Stärken:

+ Einer der stärksten Charaktere in Tekken 3
+ Mächtige, leicht auszuführende Moves
+ Hervorragende Sidestepping-Möglichkeiten

Schwächen:

- Er ist kein junger Mann mehr und das merkt man seiner Geschwindigkeit an
- Lange Combos können von schnellen Charakteren relativ leicht gekontert werden
- Außer dem Charging Hard (○) verfügt er über keine Reversals

Härtestes Special:

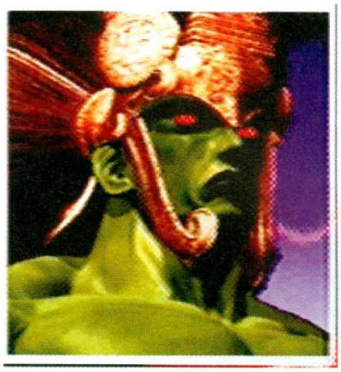
Demon Breath: . . . . . .LP+RP

Die wichtigsten Specials:

Demon Executer: . . . . . .LP, RP, RP_LP+RP
Demon Massacre: . . . . . ○ +LP, ○ +RP, LP
Hell Axle: . . . . . .® +LK, RK
Dragon Uppercut: . . . . . ○ , ○ , +LP
Spinning Demon: ○ , ○ , +RK, RK, RK, LP (oder RP oder RK, RK)
Lighting Hammer: . . . . . ○ +LP+RK

Combos:

1: ○ , ○ , RP, LP, RP, RP, LK, RK, RK, LP, RP, LP
2: , LK, RP, RP, RK, RK, LP, RK, LP, RP, RK



OGRE (TRUE OGRE)

Allgemeine Kampftechnik:

Der finale Gegner wurde als eine Mischung aus sämtlichen Sub-Bosses von Tekken 2 kreiert, was ihn, wer hätte es gedacht, zum stärksten Fighter des dritten Teils macht. Man sollte mit ihm zum Kontern häufig die Sidestepping-Technik anwenden. Er macht derartig große Schritte, daß man sich innerhalb kürzester Zeit hinter seinem Gegner befindet und ungedeckt angreifen kann. Seine Allzweckwaffe, die man jedoch nicht bis zum Exzess benutzen sollte, da sie gekontert werden kann, ist sicherlich der von Lee aus Tekken 2 übernommene Infinity Kick Combo (siehe unten).

Stärken:

+ Der „God of Fighting" kann es kräftemäßig mit jedem Gegner aufnehmen
+ Sehr variabler Stil
+ Trotz Größe und Kraft relativ beweglich

Schwächen:

- Keine 10-String Chains
- Gegen richtig flinke Kämpfer (Ling, Nina, Jin) zu langsam für die kurze Distanz
- Als True Ogre zu groß und zu ungelenk, um echte Profis zu gefährden

Härtestes Special:

Dragon Power Punch: . . . . ○ , ○ +LP+RP

Die wichtigsten Specials:

Medium Power Punch: . . . . ○ , ○ +LP+RP
Hunting Hawk: . . . . . .® +LK, RK, LK
Infinity Kick Combo: . . . . . .(während des Aufstehens) LK, LK, ○ +LK, LK, ○ (oder oder ○) +LK, beliebig verlängerbar
Killing Blow: . . . . . ○ +RP+LK
Hell's Flame (True Ogre): . . . . . .LP+RP
Owl's Hunt (True Ogre): . . . . . .(wenn zu Boden gegangen) LK+RK

ANNA WILLIAMS

Die wichtigsten Specials:

Creeping Snake: . . . . . , LK, RP, LP, RK
Double Slap: . . . . . ○ , RP, RP
Sommersault Kick: . . . . . ○ , ™ , RK
Cross Cut Saw: . . . . . ○ , LP, LP, LP
Bloody Scissors: . . . . . ○ , LP+RP
Bloody Chaos: . . . . . .sidestep, LP+RP
Executioner: . . . . . ○ , ○ , RP
Twisting Round Combo: . , LK, LP, RK, RP, LK
BHS to FWS: . . . . ○ , , ○ , LP+RP, LP, LK, RP, LP, RP, LK, LP+RP, LK+RK, LP+RP
Power Blonde Bomb: . . . . . ○ , ○ , RP+LP

DR. BOSKONOVITCH

Die wichtigsten Specials:

Gene Bank Combo: ○ , ○ +LP, RK, LK, RP, LP
S/W Fist: . . . . . .® +LP (oder RP)
Oops!: . . . . . ○ , ○ +LK+RK
Base Stealer: . . . . . ○ , ○ +LP+RP
Shadow Back P: ○ +LK+RK, ○ , LK (oder RK)
Back Off!: (mit dem Rücken zum Gegner) LP+RP
Brain Drain: . . . . . ○ , LP+RP
Meditation: ○ , LK+RK (bewegen mit LK oder RK)
Lower Dodge: . . . . . ○ , LP+RP
Dancin' Doc: .« +LK, RK, LK, RK, LK, RK, LK

GON

Die wichtigsten Specials:

Woodpecker: . . . ○ +LP+RP, LP+RP, LP+RP
Armadillo Attack: . . . ○ , ○ +LP+RP, LP+RP
Oopsie Daisy: . . . . . .(geduckt) « +LK+RK
Low Blow: . . . . . ○ +LK+RK
Dino Drill: . . . . . ○ +LK+RK
Spin Cycle: . . . . . ○ +RP+LK
Helicopter: .(während des Sprungs) LK+RK
1-2 Crush: . . . . . .® +LK+RK
Tail Spin: . . . . . .RK, RK, RK, RK, RK
Clean Sweep: . . . . . ○ +LK, LK

Deathtrap Dungeon

Komplettlösung

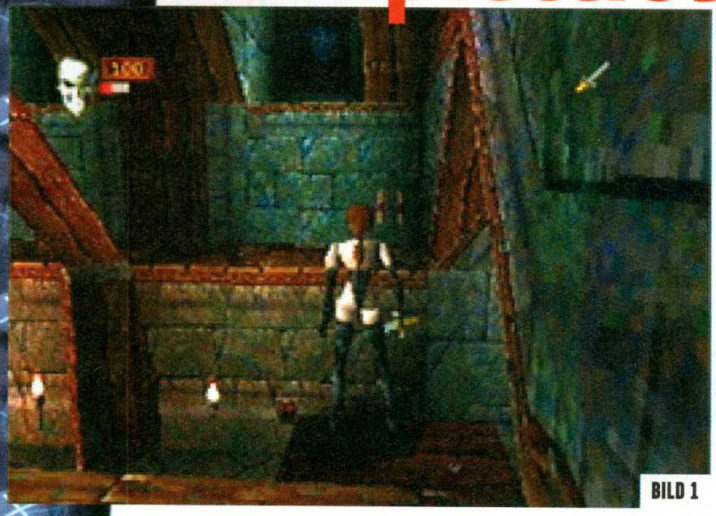

BILD 1


BILD 2

Wenn es tatsächlich jemanden da draußen geben sollte, der es allen Ernstes beabsichtigt Deathtrap Dungeon komplett durchzuspielen, dem seien hier ein paar Hinweise mit auf dem Weg gegeben. Die bessere Wahl stellt eindeutig Red Lotus dar: die Heldin ist zwar etwas schwächer, dafür aber um einiges agiler im Spielgeschehen. Ansonsten gilt: oft speichern, genügend Zeit lassen und diverse Abschnitte erst einmal kennenlernen, so daß diese bei weiteren Anläufen ohne größere Verluste absolviert werden können. Daneben solltet Ihr beim meist urplötzlichen Auftauchen eines Gegners darauf achten, sofort abzublocken, und erst bei dessen Angriffspause gezielt zu parieren.


BILD 3

Turmspitze 1

Das Ziel des Übungslevel ist es, zunächst einmal mit der Steuerung der Spielfigur und somit den grundlegenden Bewegungsmöglichkeiten vertraut zu werden. Lauft einfach vom Beginn des Abschnitts an schnurgeradeaus, durchquert die Türen und weicht anschließend den Feuerbällen aus. Danach klettert Ihr rechts den kleinen Steinquader nach oben, folgt dem hölzernen Weg nach hinten und legt dort den ersten Schalter um. Begebt Euch wieder an die Stelle, von der Ihr gekommen seid, und springt mit möglichst langem Anlauf über den darunter liegenden Gang auf die gegenüberliegende Seite (Bild 1). Dort angekommen benutzt Ihr den mittels des Schalters aktivierten Teleporter, um in eine kleine Nische mit drei Feuerzaubern zu gelangen. Geht zurück, springt vorsichtig über den Steinquader nach unten und öffnet das große Portal durch den Schalter rechts davon. Geradeaus weiter gelangt Ihr über die hinabfallenden Steinplatten in die nächste Runde.

Turmspitze 2

Erledigt als allererstes die drei Orks, damit Ihr vom letzten der drei einen silbernen Schlüssel erhaltet. Schreitet dann den Raum ab, um ein paar nützliche Items zu erlangen. Jetzt passiert Ihr die vom Eingang aus links liegende Eisentür und tötet die zwei kleinen Kobolde dahinter. Geht die Schräge nach unten und haltet Euch beim folgenden Rundweg links, tötet zwei weitere Orks und benutzt den Hebel an der linken Wand. Betätigt auf kei-


BILD 4


BILD 5


BILD 6

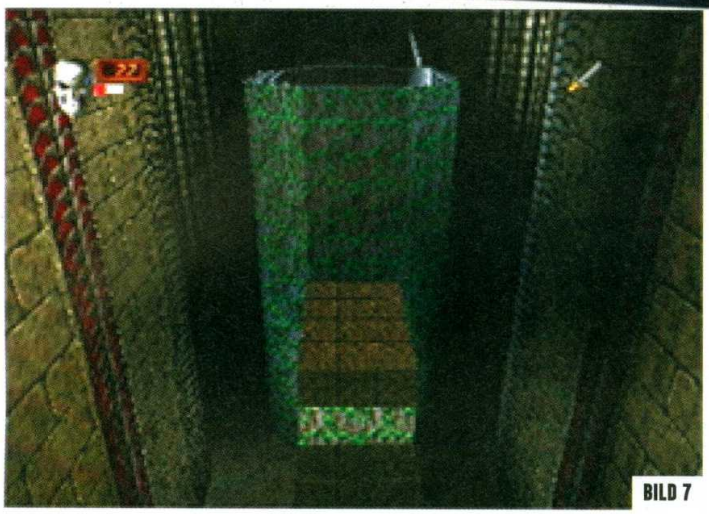
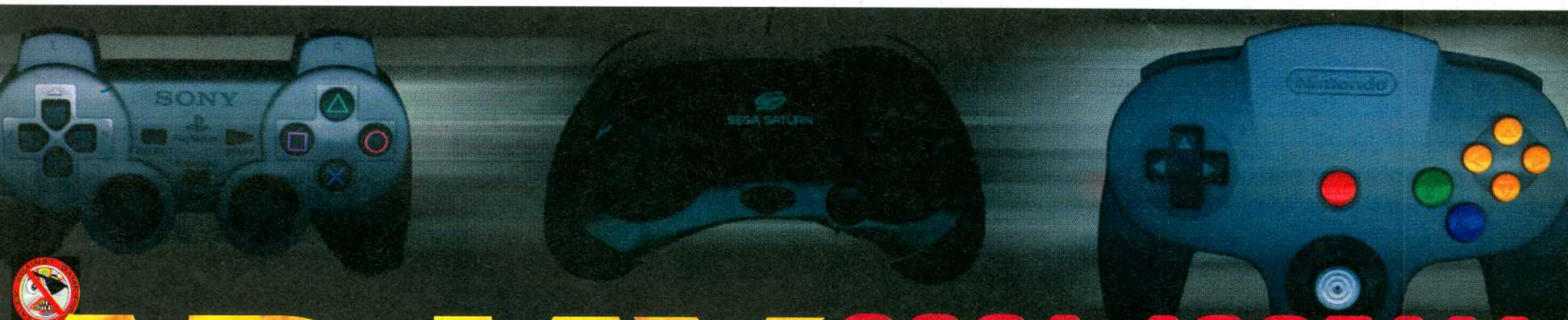

BILD 7


BILD 8


BILD 9

nen Fall den Schalter im kleinen Kämmerchen, da hierdurch eine gefährliche Feuerfalle ausgelöst wird. Der nun hinter Euch auftauchende Bodenschalter aktiviert den Aufzug in der kleinen Halle vor dem Rundweg (Bild 2). Fahrt jetzt auf die Empore, sammelt den Blitzschlag ein und legt den silbernen Hebel um, der die erste Entriegelung des Käfigs bewirkt. Zurück in der großen Anfangshalle erwartet Euch auch gleich ein Ork, der aber kein größeres Problem darstellen sollte. Hier bringt Euch die zweite Metalltür in einen Gang, von dem aus Ihr per Aufzug eine Etage höher gelangt. Hinter das Gitter zur Schatztruhe gelangen wir erst später. Nehmt Euch nun vor den beiden Kobolden in acht und nutzt die Möglichkeit, Euren Spielstand zu sichern. Die vom Eingang aus in der rechten Ecke plazierte Steinplatte bringt Euch hoch zu einer gewagten Sprungpassage, an deren Ende Ihr mit zwei Feuerzaubern belohnt werdet. Klettert nun die an der Wand stehenden Säulen empor, um es gleich darauf mit zwei weiteren Gnomen aufzunehmen. Legt nun den Wandhebel um und schaut zu, wie der Ork bombardiert wird. Die fahrbare Plattform bringt Euch nach unten in ein verwinkeltes Kellergewölbe. Haltet Euch beim einzig zur Verfügung stehendem Weg unbedingt links, um den Feuerbällen auszuweichen, und erledigt den angreifenden Ork. Betätigt den Hebel in der Nische zu Eurer Linken, damit ein weiterer Schalter freigelegt wird. Dieser wiederum führt Euch letztlich zum zweiten silbernen Bodenhebel sowie einigen Heiltränken. Der Metallkäfig in der großen Anfangshalle ist jetzt weg und ein weiterer silberner Schalter zugänglich. Auf dem Weg dorthin tauchen aber noch zwei Orkkrieger auf, also solltet Ihr stets wachsam bleiben. Besagter Hebel verschiebt die große Steinsäule und bildet so eine Treppe. Hinter dem neu erschienenen Speicherpunkt ist jetzt ein Geheimbereich freigelegt, in welchem neben der Flammenlanze auch noch ein Gnom-Quartett aus der Halle zu Euch stößt (Bild 3). Ein Druck an die Wand des Geheimraums gibt einen Schalter frei, nach dessen Betätigung das Gitter in dem bereits passierten kleinen Gang

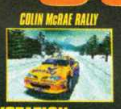
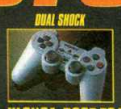


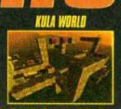
ARJAY 0221-16071111

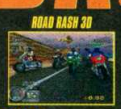
DER HAMMER!

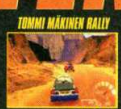
FÜR DICH IM INTERNET: WWW.ARJAY-GAMES.DE

AB SOFORT VERSANDKOSTENFREI!







SONY PLAYSTATION			
ALUNDRA DT	99.95	KLONOA-DOOR TO PHANTOMILE	99.95
AZURE DREAMS DT	129.95	KULA WORLD DT	99.95
BOMBERMANS WORLD DT	89.95	MOTORHEAD DT	99.95
BREATH OF FIRE 3 DT	109.95	NEED FOR SPEED 3 DT	99.95
BUSHIDO BLADE 2 US	119.95	PARASITE EVE JP	149.95
COLIN McRAE RALLY DT	99.95	PITFALL 3D DT	99.95
DEATHTRAP DUNGEON DT	99.95	POINT BLANK DT	AB 99.95
DIABLO DT	99.95	ROAD RASH 3D DT	99.95
FORSAKEN DT	99.95	SAGA FRONTIER US	139.95
FRANKREICH 98 - DIE WM	99.95	SWORD & BLOOD DT	99.95
G-DARIUS JP	139.95	TACTICS OGRE US	129.95
GEX 3D DT	99.95	TEKKEN 3 US	119.95
GOLDEN GOAL DT	99.95	THEME HOSPITAL DT	109.95
GRAN TURISMO DT	99.95	THUNDERFORCE 5 JP	139.95
HEART OF DARKNESS DT	99.95	TOMMI MÄKINEN RALLY DT	99.95
		VIGILANTE 8 DT	99.95

WARHAMMER (DARK OMEN) DT	99.95
WILD ARMS DT	99.95
WORLD LEAGUE SOCCER 98 DT	99.95
X-MEN VS. STREETFIGHTER US	119.95
PLAYSTATION GRUNDGERÄT	299.00
RGB-KABEL	29.95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19.95
LINK-KABEL	34.95
VERSCH. MEMORY CARDS	AB 29.95
ACTION REPLAY DT	89.95
GUNCON (NAMCO)	89.95
V3 LENKRAD DT	139.95
STANDARD CONTROLLER (SONY)	39.95
DUAL SHOCK (SONY)	59.95
X-PLODER DT	99.95

NINTENDO 64	
1080 SNOWBOARDING	159.95
BOMBERMAN HERO	159.95
BANJO KAZOOIE	99.95
BUST A MOVE 2	129.95
CASTLEVANIA 3D	149.95
DUAL HEROES	139.95
FIGHTERS DESTINY	139.95
FORSAKEN	139.95
FIFA - FRANKREICH 98	149.95
GASP	149.95
QUEST - HOLY MAGIC CENTURY	149.95
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE	139.95
NBA COURTSIDE	99.95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	149.95
RECKING BALLS	139.95

VIRTUAL CHESS 64	129.95
WCW VS. NWO	149.95
WETRIX	139.95
WWF WARZONE	139.95
YOSHIS STORY	99.95
GRUNDGERÄT DT	299.00

SEGA SATURN	
BOMBERMAN WARS JP	124.95
BURNING RANGERS DT	99.95
GUN GRIFFON 2 JP	129.95
KING OF FIGHTERS 97 JAP	139.95
PANZER DRAGOON SAGA DT	99.95
SHINING FORCE 3 DT	99.95
STREET FIGHTER COLLECTION DT	99.95
Z DT	99.95

ALLGEMEINES

WIR VERSENDEN ALLE SPIELE PER NN IN DER SICHERHEITSBOX ZZGL DM 3.- GEBÜHR. BEI EINEM BESTELLWERT UNTER DM 50.- BERECHNEN WIR DM 10.- PORTO. ANNAHMEVERWEIGERERN BERECHNEN WIR DIE UNS ENTSTANDENEN LIEFERKOSTEN MIT DM 20.- UNSER RECHT AUF ERFÜLLUNG DES KAUFVERTRAGES BLEIBT HIERVON UNBERÜHRT.

ARJAY GAMES
EBERTPLATZ 2 - 50668 KÖLN
FON: 0221 - 160 71 11
FAX: 0221 - 160 71 79
E-MAIL: INFO@ARJAY-GAMES.DE
WIR BELIEFERN AUCH HÄNDLER!

DRUCKFEHLER, IRRTÜMER, PREISÄNDERUNGEN UND LIEFERUNG VORBEHALTEN. WIR HAFTEN NICHT FÜR KOMPATIBILITÄTSPROBLEME DER EINZELNEN SYSTEME UND/ODER LANDESVERSIONEN. UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. DER UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN. DEFEKTE WARE WIRD NACH UNSEREM ERMESSEN VON UNS REPARIERT ODER ERSETZT.


BILD 10



BILD 15


BILD 11


BILD 12

hochgehoben wird und den Weg zur Schatztruhe mit vielen Extras freigibt. Nachdem Ihr jetzt die Steintreppe nach oben geklettert seid, beseitigt Ihr die beiden Spinnen und benutzt den Aufzug. Oben angelangt müßt Ihr die heikle Plattformpassage absolvieren (Bild 4) und an deren Ende zwei Orks besiegen, um den Level erfolgreich zu beenden.

Turmspitze 3

Im Anfangsraum haltet Ihr die Spielfigur grundsätzlich am äußersten Rand, um dadurch bei den Maschinenwalzen den nötigen Abstand beizubehalten. Die in der Mitte des Gewölbes stehende Säule birgt auf der rückwärtigen Seite ein silberfarbenes Metallgitter. Beim folgenden Abschnitt solltet Ihr eilig voranschreiten und schnell das Gitter nach dem Aufzug öffnen, so daß Euer Sprite von der Feuerfalle nicht verbrutzelt wird (Bild 5). Folgt dem Weg nun nach unten. Sammelt die drei Bomben ein und setzt diese gegen den Flammenkrabbler ein. Danach folgt eine Weggabelung (Bild 6). Nehmt den linken Gang und begebt Euch ganz nach unten,


BILD 13


BILD 14

auch wenn Ihr dabei ein wenig Lebensenergie verliert. An der Rückseite der bewachsenen Steinsäule befinden sich zwei Wandhebel, die beide je einen Steinklotz auf die darunterliegenden Feuerstellen hinablassen. Ihr könnt jetzt an der Säule hinauf und dort den silbernen Bodenschalter umlegen, um so an das Giftschwert zu kommen (Bild 7). Am Boden wartet jetzt noch ein Geheimbereich unter einem der Blöcke darauf, von Euch entdeckt zu werden. Zurück bei der Weggabelung beschreiten wir den anderen Weg vorbei am Speicherpunkt. Die kleine Mauereinbuchtung rechts führt zu dem zweiten Geheimbereich. Folgt dem Weg über einen Aufzug nach oben, legt hier die beiden Bodenhebel um und grillt so die beiden Gnome, auf daß diese die Feuerfalle nicht weiter auslösen können (Bild 8). Der Levelausgang steht jetzt offen.

Turmspitze 4

Durchschreitet die Tür vor Eurer Nase und erledigt alle Amazonenkriegerinnen auf der Brücke, sofern diese nicht schon von den Fallbeilen zerhackt werden. Im darauffolgenden Gewölbe müßt Ihr versuchen, die Schlangenfrauen auf die markierten Felder zu locken. Blockt anschließend alle ihre Angriffe ab und wartet darauf, daß sie zermatscht werden (Bild 9). Nachdem Ihr diese Aufgabe erledigt habt, wird ein neuer Weg samt Savepoint frei. Öffnet die Pforte


BILD 16


BILD 17

und begebt Euch in Sicherheit, denn zwei Kriegspriesterinnen wollen sich mit Euch anlegen. Ihr gelangt in eine moosüberwucherte Halle mit drei zur Verfügung stehenden Durchgängen (Bild 10). Nehmt zunächst den vom Eingang aus rechts gelegenen Weg und tötet zwei weitere Amazonen. Sammelt nun die beiden Schatztruhen mit diversen Zaubersprüchen sowie dem Kriegshammer ein. Laßt jetzt die Schatzkammer hinter Euch und beschreitet den Gang vom Eingang aus gelegen links. Der Wandhebel links schickt den Fahrstuhl nach oben und legt so einen Weg frei. Selbst oben angelangt müßt Ihr gegen eine Horde von Kriegspriesterinnen antreten, sowohl schwertschwingende als auch messerwerfende, um am Ende des langen Ganges einem Schalter entgegen zu treten (Bild 11). Dieser öffnet die verschlossene Eisentür bei Bild 10. Der goldene Schalter dort beendet diese Runde.

Labyrinth 1

Dieser Level stellt in puncto Metzelei wohl die Feuerprobe für Eueren Helden dar, daher sollte unbedingt gleich zu Beginn der Spielstand gespeichert werden. Außerdem müssen alle Aktionen so schnell wie möglich erledigt werden, da nach fünf Glockenschlägen die Minotauren freigelassen werden. Na ja, Ihr könnt es wenigstens mal versuchen. In dem großen Raum ist rechts hinter der Feuerfalle eine Tür, die


BILD 18

geöffnet werden muß. Wartet, bis das Feuer erlischt, öffnet die Pforte und rennt schnell rückwärts aus dem Gefahrenbereich. Wenn der Feuerstrahl wieder weg ist, könnt Ihr die Passage durchqueren. Zu Bild 12: Aus dem Gang links erscheinen auch sofort zwei Gnome, und weitere zwei hinter der Tür links vom Eingang. Öffnet das Gitter rechts und dreht am Zahnrad, welches die Feuerfallen deaktiviert. Geradeaus hinter dem Eisenportal warten zwei weitere Kobolde und eine Schatztruhe mit vielen nützlichen Extras auf Euch. Die zweite große Pforte im Anfangsgewölbe kann dank der bewältigten Feuerfallen nun geöffnet werden. Zu Bild 13: Gleich um die Ecke rechts an der Wand werft Ihr eine Bombe hinab, um den mittlerweile aufgetauchten Minotaurus zu erledigen. Springt hinunter und betätigt den Wandhebel hinter dem kleinen Pfosten, damit die Plattform in der großen Halle emporgehoben wird. Der andere Schalter teleportiert Euch wieder nach oben. Die beiden Hebel links an der Wand führen Euch zur Raketenwerfermunition, einer Bombe sowie zu zwei Minotauren. Als nächstes schreitet Ihr zu Bild 14


BILD 19

und klettert die Plattform nach oben. Haltet Euch links und paßt auf die losen Bodenplatten in den Ecken des Rundwegs auf. Ihr gelangt so zu einer kleinen Kammer mit einem Schalter, der eine Wand verschwinden läßt und auf diese Weise Munition für die Donnerbüchse freilegt. Von dieser Stelle aus überspringt Ihr den wohl mittlerweile vorliegenden Abgrund entgegen der aus der Wand sprühenden Feuerflammen. Passiert diese und öffnet die Holztüre. Schlachtet zuallererst die nun erscheinenden fünf Kobolde und die beiden Minotauren, um anschließend auf einem hölzernen Aufzug einen Abschnitt höher zu gelangen. Fahrt sofort wieder eine Etage nach oben und sammelt die drei Heiltränke ein, indem Ihr rückwärts lauft, so daß die beiden Gnome leichter besiegt werden können. Zu Bild 16: Benutzt die geradeaus liegende Plattform, um zu dem goldenen Schalter zu gelangen. Nachdem dieser umgelegt wurde, überfallen Euch zwei Kobolde, die aus dem Nichts erschienen sind. Begebt Euch mittels Aufzug wieder nach unten, achtet aber auf den gähnenden Abgrund vor Euern Augen. Überquert die Holzbrücke und stattet dem dritten Stock einen Besuch ab. Hier befindet sich nach der hellen Wand rechts der magische Kriegshammer. Handelt schnell und verlaßt die Kammer wieder, ansonsten müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und ein ganzes Stück erneut ablaufen. Passiert jetzt den schmalen Steg äußerst vorsichtig (Bild 17) und springt zum goldenen Wandhebel, um die Plattform neu auszurichten und so die Donnerbüchse zu erhaschen. Vom goldenen Schalter aus links gelangt Ihr nun zurück in den zweiten Stock. Nehmt hier den einzig verbleibenden Weg (Bild 16 links), laßt den Hebel unbedingt links liegen und folgt dem Gang, aus dem einige Minotauren hervorstoßen. In dem Raum links findet Ihr einen versteckten goldenen Hebel (Bild 18), welcher die losen Bodenplatten hinter der Metallwand außer Kraft setzt und so den Weg zu einem weiteren goldenen Schalter ebnet. Dieser ermöglicht es nun, den goldenen Schlüssel aufzusammeln (Bild 19), mit dessen Hilfe endlich das erste Labyrinth ein Ende findet.

...to be continued

FUN GENERATION & LAGUNA PRÄSENTIEREN
DIE GROßE VIPER-VERLOSUNG

VIPER

Viper - Qualität aus deutschen Landen! Rechtzeitig zum Launch des 3D-Shooters aus dem Hause Laguna wurden uns einige schöne Preise zur Verfügung gestellt, die wir an dieser Stelle verlosen möchten.

DER HAUPTPREIS BESTEHT AUS EINER PLAYSTATION SAMT VIPER UND PASSEND DAZU EINER VIPER-JACKE.

Die PLÄTZE 2-5 bekommen je ein Viper samt schicker Jacke.

Für die GEWINNER 6-10 gibt es immerhin noch eine Viper-Jacke zu gewinnen.

Beantwortet einfach die folgende Frage:

Welches Team hat Viper programmiert?

Die Postkarte mit der hoffentlich richtigen Lösung schickt Ihr an:

Fun Generation • Stichwort: „Viper, Viper, Viper" •
Max-Planck-Straße 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 3. August 1998
Rechtsweg: Nein Danke!



TOTAL NBA 98

FUN GENERATION & SONY COMPUTER ENTERTAINMENT PRÄSENTIEREN

DIE GROßE HOOP CAMP-VERLOSUNG

Ihr habt mit großer Aufmerksamkeit die NBA-Finals verfolgt? Ihr findet Michael Jordan bewundernswert? Ihr wollt auch mehrere Millionen Dollar im Jahr verdienen? Dann heißt es mitgemacht bei der Hoop Camp-Verlosung!

Der **Hauptpreis** hat es wahrlich in sich: Sony schickt Euch eine Woche in ein Hoop Camp, wo Ihr Eure Basketballfähigkeiten unter professioneller Hilfe deutlich steigern könnt. Von sämtlichen Grundlagen bis hin zu speziellen Wurftechniken, wird alles abgehandelt was mit Baketball zu tun hat. Wer sich fit fühlt und eine spaßige Woche verbringen will, sollte sich diese Chance nicht entgehen lassen. Zudem bekommt der Hauptgewinner noch eine PlayStation mit dem Spiel Total NBA 98.

Der **zweite Preis** sieht auch nicht schlechter aus: Es geht ebenfalls eine Woche ins Hoop Camp, dazu gibt es noch ein Total NBA 98.

Der **Drittplazierte** erhält ein Total NBA 98 für seine PlayStation, Platz 4 und 5 dürfen sich über ein PlayStation T-Shirt freuen

Beantwortet folgende Fragen:

> WER WAR DIESE JAHR DER WERTVOLLSTE SPIELER (MVP) DER NBA-FINALS?
> WIE OFT GEWANN CHICAGO INSGESAMT DEN NBA-TITEL?
> WIE HEIßT DER TRAINER DER CHICAGO BULLS?

Die Postkarte mit den Lösungen geht an: Fun Generation • Stichwort: „Vielen Dunk" • Max-Planck-Straße 13 • 97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 3. August 1998 Rechtsweg ausgeschlossen!

charts

Lesercharts

1. Indiziertes Spiel (PS)
2. Gran Tursimo (PS)
3. The Need for Speed 3 (PS)
4. Tekken 3 (PS)
5. Frankreich '98 (PS)
6. Final Fantasy VII (PS) ▶
7. Warhammer: Dark Omen (PS)
8. Tomb Raider 2 (PS)
9. Mystical Ninja - Starring... (N64)
10. Forsaken (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 3. August 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Order in Time

1. Gran Turismo (PS)
2. Frankreich '98 (PS)
3. Forsaken (N64)
4. Deathtrap Dungeon (PS)
5. Tekken 3 (PS)
6. Breath of Fire 3 (PS) ▶
7. Tenchu (PS)
8. NBA Courtside (N64)
9. The Need for Speed 3 (PS)
10. Men in Black (PS)

FUN GENERATION

1. Frankreich '98 (PS/N64)
2. ISS 98 (N64)
3. Banjo-Kazooie (N64)
4. Road Rash 3D (PS)
5. Heart of Darkness (PS)
6. Banjo-Kazooie (N64)
7. N20 (PS)
8. Bomberman Hero (N64)
9. Thrill Kill (PS)
10. Quest 64 (N64)

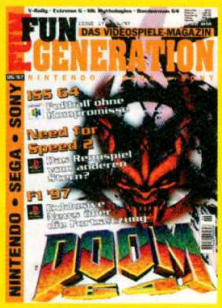
Die Gewinner aus FG 07/98:

- ▶ P. Kachewitz, Hannover
- ▶ Ch. Sonnen, Bitburg
- ▶ S. Förster, Wilnsdorf

back issues

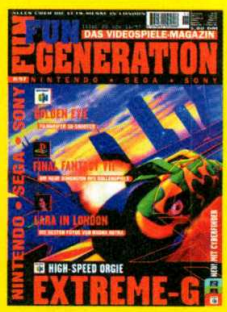


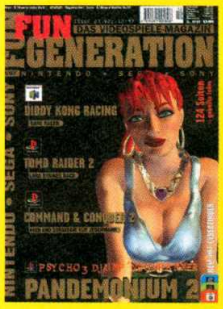


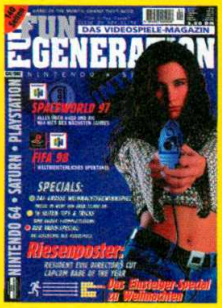


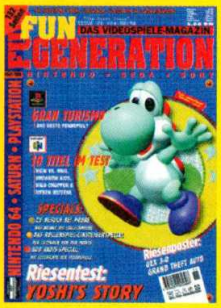


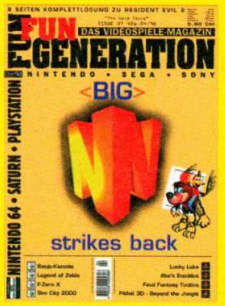
















FG 10/96 ☐	FG 8/97 ☐	FG 01/97 ☐
FG 11/96 ☐	FG 9/97 ☐	FG 02/98 ☐
FG 12/96 ☐	FG 10/97 ☐	FG 04/98 ☐
FG 2/97 ☐	FG 11/97 ☐	FG 05/98 ☐
FG 6/97 ☐	FG 12/97 ☐	FG 07/98 ☐

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. 32 am Kiosk ... ab dem 12.08.1998

Alle guten Dinge sind acht
Final Fantasy VIII
Das Preview des nächsten Square-Epos

Sturm auf die Spitze
International Superstar Soccer 98
Was leistet das PlayStation-Update?

Race in the Key of X
F-Zero X
N64-Optik mit Super Nintendo-Gameplay?

Die WM-Nachlese
VIVA Soccer & Premier Manager 98
Kicken mit Aleksandra Bechtel?

Im Ring mit dem Undertaker
WWF Warzone
Catchen mit/ohne Hirn?

Just cruisn'
Cruisn' World
Mit dem N64 im Straßengraben?

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Rabea Schmiedehausen, Markus Häberlein, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

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: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Godzilla, Wassereis, Hitze, Die leeren Biergärten während eines WM-Spiels, FSUK2, Logical Progression Level 3 & Beastie Boys

Special Thanx: Klaus Reiss

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Drink des Monats: Martini - „Gerüttelt nicht geschürt"

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

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSAND-HÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK .287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION .287,-
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
SONY PLAYSTATION VALUE PACK .323,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG . . .19,95
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE . . .89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) .119,95



COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95

LENKRAD TOP GEAR WHEEL . . . .149,95 (INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JULI) 89,95
ARMORED CORE 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BLASTO 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARDINAL SYN 79,95
CART INDY CAR - WORLD SERIES .79,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT)89,95



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) . .59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) . . .79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) .99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.



SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREIS-LISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



GRAN TURISMO (PSX) 89,95

CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JULI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95
DEAD OR ALIVE 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. .19,95
DIABLO 89,95
DREAMS 89,95
EVERYBODY'S GOLF 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95



FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION . . .89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM . .89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 74,95
GEX 2 (GEX 3D) 74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95



GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 (AUG) 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL 89,95



MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 99,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95
NHL FACE OFF '98 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV 79,95
PHAT AIR SNOWBOARD RACING . .89,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JULI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) . .154,95

POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) . . .79,95
RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT . . .84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 89,95



FRANKREICH'98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) . .84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95



THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION. . .89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 . .19,95
TOMBI (JULI) 89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 79,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (AUG) 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
XENOGRACY 94,95
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95



Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL . . . . . .
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95 (INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB .129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD)49,95

LX4 TREMOR PAK 29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
AERO GAUGE 144,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95



BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

BIO FREAKS (JULI) 129,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 79,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM .119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
G.A.S.P. (JULI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION . .124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) .89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE(JULI)129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG) 134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP . . .89,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG) 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SCARS (SEPT) 134,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR . . .139,95
WETRIX 109,95

WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY . . .24,80

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET .333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS . .74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 79,95
DARK SAVIOUR 74,95
DRAGON FORCE 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) . . .119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '98 39,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S .89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 (JULI) 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95



YOSHI'S STORY (N64) 89,95



SHINING FORCE 3 (JULI) (SAT) 89,95



BURNING RANGERS (SAT) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING(ENGL.A) 24,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
CRIMEWAVE 14,95
DARKLIGHT CONFLICT 24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE 14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NBA LIVE '98 49,95
NHL '98 49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 24,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
MULTI RACING CHAMP. 89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SONY PLAYSTATION

MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NOTE 59,95
OLYMPIC GAMES 39,95
POWERBOAT RACING 49,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ADIDAS POWER SOCCER 49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 (JUNI) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
INT. TRACK AND FIELD 44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE (JULI) 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

SOMMERAKTION
BEI BESTELLUNGEN BIS 15. AUGUST AB 2 ARTIKEL PORTOFREI*!
(BITTE BEI BESTELLUNG ANGEBEN!)

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

© 1998, Ubi Soft Entertainment GmbH / Gestaltung: Rene' Wingerath - Monheim am Rhein

Europress

tommi mäkinen rally

Spürt die Hand des Meisters





















Ein einzigartiger 3D-Streckeneditor
Vier verschiedene Spielmodi
Geniale Umweltsimulation
130 Strecken



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PlayStation