DAS GROSSE DREAMCAST-SPECIAL: WAS KANN SEGAS WUNDERKONSOLE WIRKLICH?

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"Rastaman-Vibration-Issue"

ISSUE 33 V2g.10/98

4 394081 005808 10

Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....8300 Lit
Spanien: .....650 ptas
キトカハハ.....6トオ
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

10/98

NINTENDO • SEGA • SONY

NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION

RIVAL SCHOOLS

DER STREET FIGHTER-NACHFOLGER AUF DER PLAYSTATION

SENSATIONELLER HARDWARE-COUP VON NINTENDO

WARUM DAS NINTENDO 64 BISHER NUR AUF SPARFLAMME LAUFEN DURFTE

MEDIEVIL

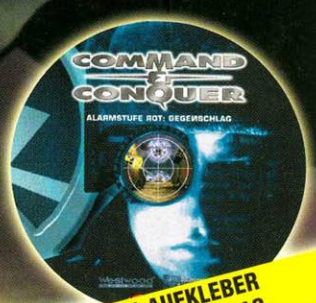
IST SONYS ÜBERRASCHUNGSHIT BESSER ALS ZELDA?

EXKLUSIVE REPORTAGEN & UNGLAUBLICHE FAKTEN

NUR BEI UNS!
TUROK 2 VOR UND NACH DER N64-GRAFIKREVOLUTION

WILD 9
TEST & INTERVIEW MIT DEM MACHER DAVID PERRY

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
NEUE KRIEGSSPIELE AUF DER PLAYSTATION



EXKLUSIVER PLAYSTATION-AUFKLEBER COMMAND & CONQUER - GEGENSCHLAG

ABE'S EXODDUS

8 SEITEN SPECIAL: ZU BESUCH BEI DEN ODDWORLD INHABITANTS

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD '97

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

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



• LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER" • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW. • FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

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

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,

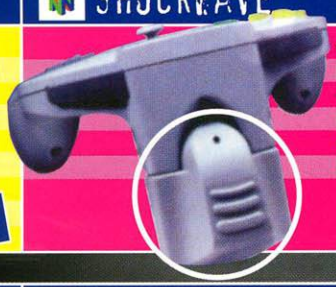
INTERACTOR



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

DM 89,-

SHOCKWAVE



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

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



• ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE 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!

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

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

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.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



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

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



•20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-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

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

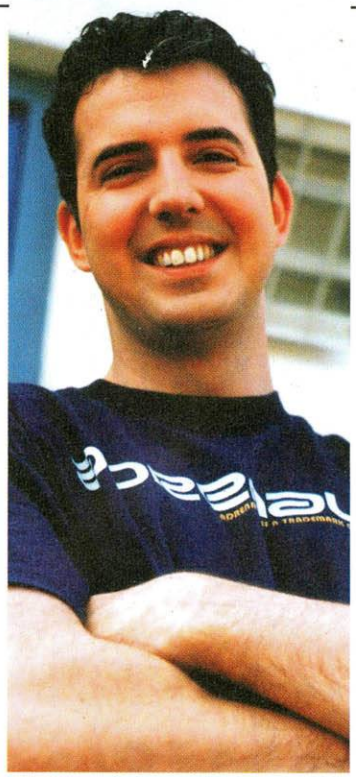
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

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

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

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



Liebe Videospielfreunde,

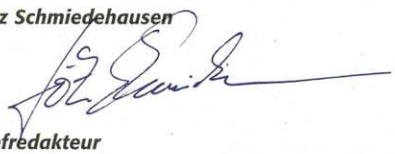
wer träumt nicht auch von dem Tag, an dem der namhafte Autohersteller, dessen fahrbaren Untersatz man erworben hat, unerwartet der Weltöffentlichkeit erklärt, daß sich unter der Motorhaube ein versteckter Zusatzturbo befindet, der die Leistung des Vehikels um ein Vielfaches steigern kann. Natürlich braucht man sich solchen Illusionen nicht hinzugeben, zumindest nicht, was das eigene Auto betrifft. Was Videospielkonsolen und im Besonderen das Nintendo 64 angeht, scheint genau so etwas gerade zu passieren. Wir staunten wirklich nicht schlecht, als im Rahmen einer hausinternen Turok 2-Präsentation plötzlich ein unscheinbarer Plastikblock in den Memory Expansion-Schacht eingeführt wurde, im Menü des Spiels der Punkt "Resolution" auftauchte und Turok 2 plötzlich relativ flüssig in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten lief. Dank intensiver Überredungskunst gelang es uns, Vergleichsbilder zu machen, die zeigen, wie Turok 2 mit bzw. ohne das von uns liebevoll RAM-Stein getaufte 4 MB-Modul läuft. Die Gerüchte verhärten sich derzeit, daß dieser Baustein erstmalig Ende des Jahres zusammen mit Zelda 64 in den Handel kommen soll, welches dann wahrscheinlich auch in der höchsten Auflösung laufen wird. Von Nintendo gab es hierzu allerdings noch keine offizielle Bestätigung. Bemerkenswert war nur die Reaktion einiger zufällig anwesender PlayStation-Fans, die sich dahingehend äußerten, daß man angesichts dieser Qualität um die Anschaffung eines Nintendo 64 wohl nicht herumkäme. Ein weiteres Gerücht besagt, daß einige erhältliche Titel schon so ausgelegt wurden, daß sie mit dem RAM-Stein im Hi Res-Modus laufen könnten. Immerhin gehörte das Teilchen von Anfang an zur Basisausrüstung des Nintendo 64-Entwicklungskits.

Unsere Haltung zu Segas Dreamcast bedarf ebenfalls kurzer Erklärung. Bisher haben wir uns zu diesem Thema relativ bedeckt gehalten. Außer der blanken Hardware und einiger Demovideos konnte man von Segas Dreamcast noch nichts Greifbares sehen. Nun endlich hatten wir Gelegenheit, das Demo von Godzilla und einige andere Grafikdemos mit Bildquelle Dreamcast zu bestaunen, die zudem interaktiv beeinflußt werden konnten. Aus diesem Grund bieten wir Euch erst mit dieser Ausgabe das erste Dreamcast-Special an, wobei wir ausschließlich Quellen verwendet haben, die von Sega genannt bzw. von uns selbst auf ihre Glaubwürdigkeit hin verifiziert werden konnten.

Um die Fun Generation dieser neuen Marktsituation und den vielen neuen Bewegungen anzupassen, haben wir unsere Mannschaft um einen Redakteur erweitert, der Vollzeit bei uns arbeitet. Dadurch haben wir die Möglichkeit, noch bessere Reportagen, Specials, Tests usw. zu produzieren. Desweiteren bietet der daraus entstandene neue Arbeitsrhythmus Art Director Kai die Möglichkeit, das Heft weitaus aufwendiger zu gestalten. Endlich konnten wir uns verstärkt um Exklusivmaterial wie Nightmare Creatures 64, die Turok 2-Vergleichsbilder, das Lorne Lanning-Interview und unsere ab Ende Oktober anlaufende TV-Sendung (siehe Backstage) kümmern. Doch mehr dazu in dieser Ausgabe!

Viel Spaß mit der "neuen" Fun Generation,

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur



issue 33 · oktober'98









SPIELE TESTS 64-96

Nintendo 64

F1 World Grand Prix 64-65
Gex 2 (+ Interview) 66-68
Mission: Impossible 70-72
Star Soldier - Vanishing Earth 69
WWF Warzone 74-75

Sony PlayStation

Abe's Oddysee PLATINUM 24
Assault 92-93
Azure Dreams 76-77
Command & Conquer - Alarmstufe Rot: Gegenschlag 78-79
Command & Conquer - Der Tiberiumkonflikt PLATINUM 80
Das fünfte Element 82-83
Granstream Saga 84-85
International Superstar Soccer Pro '98 81
Medievil 86-87
Tekken 3 90-91
Wild 9 (+Interview) 94-96







>>inhalt

99-101 FEEDBACK
Leserbriefe 99-101

BACKSTAGE
EA kauft Westwood Studios, Ridge Racer 4 angekündigt, Neues Dual Shock-Pad, alle Gewinner etc. 6-11

SPECIALS
Zu Gast bei den Oddworld Inhabitants 22-29
Dreamcast: Was geht ab? 12-16
RAM-Stein meets Turok 2: Eine Konsole brennt 30-33
Zu Gast bei Kalisto: Nightmare Creatures 64 44-45
Im Gespräch mit David Perry 96

SOFTWARE NEWS
Suikoden 2, V-Rally 64, Rushdown 17-21

22-62 PREVIEWS

PlayStation
Abe's Exoddus (+Interview) 22-29
Allstar Tennis '99 40
Brave Fencer Musashiden 58-59
Coolboarders 3 55
Future Cop 51
Jackie Chan 54
Ninja 60-61
Rival Schools 56-57
Shaolin 52
Test Drive 4x4 62
Test Drive 5 62
Tribal 53
Victory Boxing 2 50

Nintendo 64
Buck Bumble 42-43
Castlevania 64 49
Nightmare Creatures 64 44-45
Penny Racers 64 41
Turok 2 - Seeds Of Evil 30-33
WCW vs nWo Revenge 46-48
wipEout 64 36-38

GEWINNSPIELE
Die große JoyTech Verlosung 11
Mit Konami gewinnen 34

30 PERSONALITY
Wir über uns 63

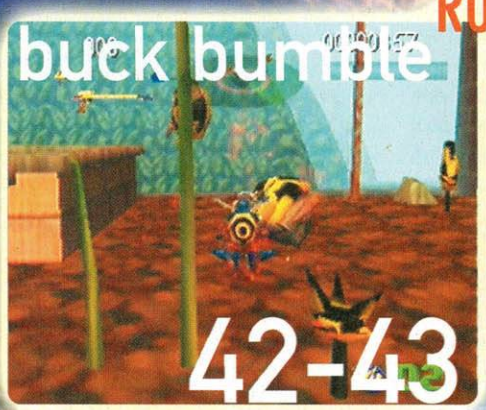
102-112 FIRST AID
Banjo-Kazooie, Forsaken, F-Zero X, Mission: Impossible Deathtrap Dungeon Player's guide Teil 3/3, etc... 102-112

RUBRIKEN
So werten wir 63
Nippon Corner 97-98
Charts und Back Issues 113
What's Next 114
Impressum 114









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

NEWS

Fun Generation + play PlayStation go TV!

Bisher konnten wir uns nur in unseren Magazinen Fun Generation & play PlayStation über Videospiele äußern, jetzt könnt Ihr Euch auch via Fernsehen von uns informieren lassen.

Ab Mitte Oktober geht unsere kleine Videospielecke auf Sendung. Immer Samstags, gegen 9.00 Uhr morgens (Änderung vorbehalten) berichtet SAT.1 aus den Redaktionen in der Max-Planck-Str. 13 in Höchberg.

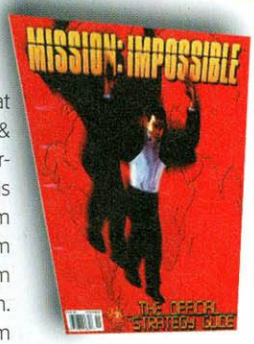
Die Sendung heißt PlayZone, und Götz wird jeden vierten Samstag im Monat über Nintendo 64-Neuheiten berichten, während play PlayStation-Chefredakteur Stephan Girlich jeden ersten und dritten Samstag zu den PlayStation-Freunden spricht. Die PC-Fans kommen jeden zweiten Samstag auf ihre Kosten.

Sunflex-Zubehör für PlayStation

Zwei neue Goodies für die PlayStation hat Sunflex auf den Markt gebracht. Für Command & Conquer-Anhänger können wir die Zubehör-Mouse wärmstens empfehlen. Zum einen ist das graue Teil billiger als die Sony-Variante und zum anderen sehr robust verarbeitet - was beim Schwierigkeitsgrad des Strategiespiels aus dem Hause Virgin durchaus von Vorteil sein kann. Freunde von Dual Shock-Pads sollen mit dem Sun! Analog Controller angesprochen werden. Auf den ersten Blick weiß der vibrierende Controller auch zu gefallen; wer sich allerdings länger damit beschäftigt, stößt auf einige ärgerliche Mängel. Das Steuerkreuz ist unpräzise und die oberen Tasten lassen einen richtigen Druckpunkt vermissen. Aufgrund des Preises zumindest als Zweitpad empfehlenswert. Selten hat man ein durchsichtiges Pad derart interessiert beobachtet - Stichwort „Wie schockt's eigentlich?"

Preis: .....29,- DM (Mouse)
..... 40,- DM (Pad)
Bezugsquelle: .....Sunflex
Tel.: 02352/ 953350
Fax.: 02352/ 953349

Mission: Impossible?



Zwei neue Lösungsbücher aus den USA haben wir von Order in Time zur Verfügung gestellt bekommen. Das erste beschäftigt sich intensiv mit Mission: Impossible für das N64, dessen Test Ihr in dieser Fun Generation nachlesen könnt. Auf 140 Seiten werden jeweils alle 20 Level sowohl im Schwierigkeitsgrad „Possible" als auch „Impossible" ausführlichst beschrieben - Bild für Bild. Mehr gibt's jedoch nicht - nach Gamebuster Codes sucht ihr vergeblich. Beim zweiten Lösungsbuch handelt es sich um den offiziellen Strategy Guide zum Square-Rollenspiel Saga Frontier. Auf 225 Seiten wird keine Frage offengelassen; detaillierte Karten und eine Beschreibung aller (!) Gegner tun ein übriges, um dieses gewaltige Lösungsbuch für Fans von Saga Frontier zum Pflichtkauf werden zu lassen.

Preis: je ca. .....30 DM
Bezugsquelle: .....Order in Time
Tel.: 0711/ 22 29 10-30/50

1080° wird fortgesetzt!

In Deutschland gerade mal erschienen, wurde inzwischen bekannt, daß man bereits an einer Fortsetzung zum Snowboardspiel 1080° arbeitet. Projektleiter Giles Goddard: „Ich möchte ein weiteres Spiel machen, in einem ähnlichem Stil, aber dennoch mit einigen Unterschieden. Diesmal wird's für uns leichter, da wir einige coole Tools entworfen haben, die bei der Verbesserung der Fahrphysik helfen. Für die Grafik benutzten wir aber noch dieselbe Engine." Auch Miyamoto äußerte sich zum Sequel: „Für den Fall, daß wir diesen Herbst eine größere Veranstaltung haben, könnten wir vielleicht schon ein paar kleine Dinge zeigen, wenn auch nur auf Video. Es könnte allerdings ein Problem sein, das Spiel zur nächsten Snowboard-Saison fertigzustellen."



TICKER

CyberStuff arbeitet an einem speziellen **PlayStation-Controller**, der den Neigungswinkel des Pads berücksichtigen soll +++ Konami hat für International **Superstar Soccer 98** einen Vertrag mit Carlos Valderama abgeschlossen, der das Spiel präsentieren wird +++ Im September erscheinen in den USA die ersten Teile der geplanten **Resident Evil-Buchserie** mit den Titeln Resident Evil: The Umbrella Conspiracy und Resident Evil: Caliban Love +++ Angeblich erscheint Capcoms Sequel zu **Star Gladiator 1999** auch auf der PlayStation +++ **Game Tek** hat offenbar finanzielle Schwierigkeiten: das Büro in Kalifornien wurde bereits geschlossen und auch die Entwicklung von Robotech: Crystal Dreams ist gestoppt worden +++ Gerüchte: Das **Sequel zu Forsaken** soll Hybrid heißen und Ende '99 erscheinen. **Zelda** hat sich in Japan auf Anfang Dezember verschoben. Epic Megagames sucht ein Programmierteam für die N64-Version von **Unreal**. Ein **GTA**-Sequel soll für das N64 erscheinen +++ Wahnsinn: Mit **Dragon Quest** erscheint für den Game Boy das erste 16-Mbit-Modul. Über eine Color Game Boy-Unterstützung ist noch nichts bekannt +++ **Activision** und **Disney** haben eine Lizenzvereinbarung getroffen, die sechs Spiele umfassen soll. Die Spiele sollen auf zukünftigen Disneyfilmen basieren: Unter anderem im Gespräch: **Toy Story 2** und **A Bug's Life** +++ **Reflections** (Destruction Derby) arbeitet an Driver, einem neuen Rennspiel für die PlayStation +++ Von **Lunar Silver Star Story** erscheint zum US-Release eine aufwendige Special Edition: das Doppel Jewelcase enthält vier CDs (zwei für das Spiel, eine für den Soundtrack und eine Video-CD mit zahlreichen Interviews. Des weiteren im Lieferumfang: eine Stoffmappe, eine Hardcover-Anleitung und ungefähr 20 Prozent des Lösungswegs, als Einstiegshilfe sozusagen. Der genaue US-Release steht aber leider noch nicht fest +++ Nyko werkelt an einem **Trackball** für die PlayStation +++ **Paper Boy** erlebt über Midway ein Comeback: 1999 soll das von High Voltage-Software entwickelte Spiel erscheinen +++ Konami bringt eine **Pferdezucht-Simulation** für das N64. Von der Aufzucht bis hin zum Rennpferd kann der Spieler alles beeinflussen. Die Chancen für einen Deutschland-Release sind unserer Meinung nach kleiner als 0,0005 Prozent. +++ Vivid Image veröffentlicht den Amiga-Klassiker **Second Samurai** für das Nintendo 64 +++ Konamis **Goemon** kommt auch für die PlayStation +++ **Prince of Persia** wird angeblich für Sonys 32-Bitter umgesetzt +++ US-Releases: **Guilty Gear** (Arc System Works / Beat'em Up), **Bomberman Phantasy Race** (Hudsonsoft / Rennspiel) und **Eggs of Steel** (Enix, Adventure) kommen noch dieses Jahr in den Staaten auf den Markt +++ Die deutsche Version von **ISS Pro '98** wird voraussichtlich mit einer Metal Gear Solid Demo-CD ausgeliefert +++



Nachtrag: F-Zero X

In der letzten Ausgabe war ein ausführlicher Test zum Nintendo-Racer F-Zero X zu finden. Offenbar nicht ausführlich genug, haben wir doch ein kleines Detail übersehen. Wie bereits erwähnt, gibt es drei Standard-Cups, und zwar Jack, Queen und King. Wenn man diese alle auf der Einstellung Standard geschafft hat, wird der Joker-Cup aktiviert, der wiederum sechs Strecken beinhaltet. Jetzt kommt der schwierige Teil der Übung: Spielt alle vier Cups auf Expert (Unglaublich schwer!!!) und Ihr erhaltet Zugriff auf den sogenannten X-Cup. Dieser ist allerdings nicht mit den vorherigen Cups zu vergleichen. Jedesmal wenn Ihr spielt, werden vorher per Zufallsgenerator sechs Strecken kreiert. Diese fallen jedoch nicht immer ganz fair aus - probiert's doch einfach selbst. Netter Nebeneffekt: Wer sich den X-Cup erspielt, darf zukünftig auch in der Einstellung „Master" über die Kurse heizen.

ECTS '98

Vom 6. bis 8. September findet in London traditionsgemäß die ECTS statt - und diesmal in einem größeren Rahmen als jemals zuvor. Konsolentechnisch sind allerdings keine allzu großen Überraschungen zu erwarten, jedoch wird eine Vielzahl der kommenden Blockbuster-Titel, die auf der E3 lediglich auf Video oder in Bildform existierten, diesmal auch spielbar sein. In der Fun Generation 11/98 berichten wir ausführlich aus England und versuchen die Spreu vom Weizen zu trennen.





Zelda: Neuer Charakter vorgestellt

Nachdem es länger ruhig um Zelda: Ocarina geblieben war, gibt's nun endlich wieder News-Nachschub. Nicht nur, daß man über eine Deutschland-Auslieferung samt 4MB-Extension nachdenkt, auch ein neuer Charakter wurde näher vorgestellt. Während seines Abenteuers trifft der erwachsene Link regelmäßig auf den mysteriösen Sheik, der ihm auf seiner goldenen Harfe Melodien vorspielt. Link muß sich diese merken und auf seiner kleinen Tonpfeife (Ocarina) nachspielen. Diese Melodien dienen dann im Verlauf des Spiels dem Öffnen von Türen oder dem Lösen kleiner Rätsel.

F1 World Grand Prix für Sony PlayStation?

Das F1 World Grand Prix-Team von Video System hat verlauten lassen, daß sie über eine PlayStation-Version ihres N64-Rennspiels (vergl. Test diese Ausgabe) nachdenken. Daß Paradigm, die an der Nintendo-Entwicklung beteiligt waren, auch diesmal mit Hand anlegt, erscheint jedoch sehr unwahrscheinlich.

Wrestling by THQ

THQ hat verlauten lassen, wie es hinsichtlich kommender Wrestlingspiele weitergehen wird. Derzeit beschäftigt man sich mit zwei Konsolentiteln: Zum Ende dieses Jahres sollen sowohl WCW vs nWo Thunder für die PlayStation als auch WCW Nitro für das Nintendo 64 ausgeliefert werden. Nebenbei entsteht bei Asmik WCW vs nWo Revenge. Fraglich ist jedoch, was aus WCW vs nWo Live wird. Da die Lizenz des von Tomy entwickelten Spiels im Juni 1999 ausläuft, überlegt man derzeit, ob man abwarten sollte, bis man die WWF-Lizenz erhält, um das Spiel dann unter diesem Banner zu veröffentlichen.

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT		dt. DM 289,00
Banjo - Kazooie	kpl.	dt. DM 89,95
Bio Freaks		dt. DM 124,95
Bomberman II Hero		dt. DM 89,95
Chopper Attack		dt. DM 129,95
F1 World Grand Prix	kpl.	dt. DM 89,95
Goemon-Mystical Ninja		dt. DM 119,95
G.A.S.P.		dt. DM 139,95
Mike Piazza´s Strike Zone		dt. DM 124,95
Mission Impossible*	kpl.	dt. DM 99,95
Nascar ´99	kpl.	dt. DM 114,95
NFL Blitz*		dt. DM 129,95
Off Road Challenge	kpl.	dt. DM 124,95
Waialae Country Club Golf		dt. DM 109,95
WWF: Warzone		dt. DM 109,95

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 49,95
Deep Fear		dt. DM 89,95
Discworld 1		dt. DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD´s		dt. DM 99,95
Exhumed	kpl.	dt. DM 39,95
Fifa 98-WM Qualifikation	kpl.	dt. DM 89,95
House of the Dead		dt. DM 89,95
NHL Hockey ´97	kpl.	dt. DM 19,95
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 89,95
Streetfighter Collection		dt. DM 84,95
Winterheat		dt. DM 89,95
Z		dt. DM 99,95

Dreamcast: Informationen bei uns!

SONY PLAYSTATION

Playstation Dual Shock		dt. DM 287,00
Lenkrad [illegible]m		dt. DM 129,95
X-Ploder Schummelmodul		dt. DM 89,00
Azure Drea	kpl.	dt. DM 89,95
Big Air	kpl.	dt. DM 89,95
Bomberman World		dt. DM 79,95
Breath of Fire III	kpl.	dt. DM 89,95
Breath of Fire III Spezial Edt.	kpl.	dt. DM 109,95
C&C2: Gegenschlag	kpl.	dt. DM 89,95
Constructor	kpl.	dt. DM 89,95
Dreams	kpl.	dt. DM 89,95
Formel 1 ´98*	kpl.	dt. DM 89,95
Future Cop LAPD 2100	kpl.	dt. DM 89,95
Global Domination*		dt. DM 89,95
Gran Tourismo	kpl.	dt. DM 89,95
Heart of Darkness		dt. DM 89,95
Hugo		dt. DM 89,95
Int.SuperStarSoccer98	kpl.	dt. DM 89,95
O.D.T.*		dt. DM 89,95
Point Blank+Gun Gcon45		dt. DM 149,95
Populous-the Beginning	kpl.	dt. DM 89,95
Resident Evil Platin.	kpl.	dt. DM 49,95
(Toca) Touring Car	kpl.	dt. DM 49,95
V-Rally (mit Rumble)	kpl.	dt. DM 49,95
Victory Boxing 2		dt. DM 84,95
Youngblood		dt. DM 89,95

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

NEWS

Command & Conquer: Electronic Arts kauft Westwood Studios

Unverhofft kommt oft: Electronic Arts hat sich überraschend die Westwood Studios einverleibt. Nachdem man vorher schon Origin, Bullfrog, Maxis, Jane's und einige kleinere Häuser aufgekauft hatte, traf es diesmal Westwood Studios, die vorher Virgin angehörten. Ganz billig war der Spaß aber nicht: immerhin 122,5 Millionen US-$ (ca. 220 Millionen DM) ließ sich EA den Deal kosten.

Die Westwood Studios wurden 1985 von Brett Sperry und Louis Castle gegründet. Besonders berühmt wurde das Softwarehaus aus Las Vegas durch seine überaus erfolgreiche Command & Conquer-Serie (vgl. auch Test in dieser Ausgabe). Auch die Spieleserien Lands of Lore (PC) und Dune (ebenfalls PC) konnten große Erfolge verbuchen.

Mit dem Kauf kam EA GT Interactive zuvor, die bereits während der E3 mit Virgin verhandelt hatten.

Brett Sperry zur Partnerschaft: „Wir sind sehr froh darüber, mit EA zusammenzuarbeiten, einem der besten und prominentesten Publisher weltweit. Wir wurden von einigen Firmen umworben, aber letztendlich war uns klar, daß EA uns mit der besten Infrastruktur versorgen kann, damit wir auch zukünftig großartige Spiele entwickeln können".

Sowohl Sperry als auch Castle unterzeichneten einen Fünf-Jahres-Vertrag.

Ganz nebenbei hat EA noch ein neues Entwicklungsstudio eröffnet, das auf den schönen Namen Tiburon Entertainment hört. Tiburon selbst wurde eigentlich schon 1994 gegründet und entwickelte unter anderem John Madden Football für die PlayStation und das Nintendo 64, bevor sie im April von Electronic Arts geschluckt wurden.

Außerdem hat man „ganz nebenbei" noch die Rechte der F.A. (Football Association) Premier League erworben. Damit hat man das weltweite Exklusivrecht auf Spiele mit der Premier League-Lizenz.

Die Entwickler der geplanten WCW-Spiele sind auch benannt worden: Kodiak (Ex-Programmierer von Sculptured Software / Iguana West), deren Jungs schon an WWF Wrestling, Super Star Wars, Red Baron und einigen indizierten Titeln gearbeitet haben, entwickeln in Salt Lake City die ersten Wrestlingspiele für EA.

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 Uh
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 !!!

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU
Finanzierung** 12 x 32.- 329.95
!! mit voller Garantie !!

PSX mit Multinorm Umbau*	359.95
+ PSX Cheat Catridge	369.95
PSX mit Umbau* + Cooler	399.95
+ PSX Cheat Catridge	409.95
1M Memcard + Pad + RGB	+39.95

1 Meg Memory Card	19.95
8 Meg Memory Card	39.95
72 Meg Memory Card	89.95
XPLODER Cheat Catridge	79.95
RGB + Audio + Gcon Kabel	39.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Link Kabel	19.95
Antennen Adapterkabel	29.95
Pad-Verlängerungskabel	19.95
PSX Multi Tap	64.95

Standard Controll Pad	24.95
Sony Dual Shock Analog Pad	54.95
Arcade Stick Interact	79.95
Programm Pad Interact	69.95
Tasche + Pad + Memory Card	89.95
NeGcon Pad	79.95
Spezialized Joystick	99.95
Scorpion Light Gun	79.95
LaserGun with Redlight	89.95
Sony Maus incl. Pad	54.95

PSX CHEAT CATRIDGE 29.95
Die CD-Version mit aktuellen Cheats für deine Playstation.

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

XPLODER CHEAT CATRIDGE 79.95
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Speichert bis zu 10.000 Cheat`s, mit neuester Software Version

SCORPION LIGHT GUN 79.95
Walter-PPK Nachbau, liegt Super in der Hand, mit Rückschlag, Gcon kompatibel.....

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

V3-RACING WHEEL 129.95

REAL ARCADE GUN
G-Con45 kompatibel
Lieferbar.. 99.95

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

DUAL SHOCK ANALOG PAD
Solange Vorrat reicht 39.95

BIO FREAKS	84.95
FORMEL1 98	109.95
POINT BLANK	94.95
AZUR DREAMS (US)	119.95
WING OVER 2	94.95
WWF WARZONE	74.95
WILD 9`S	94.95
BATMAN & ROBIN	84.95
ARMORED CORE	94.95
DAS FÜNFTE ELEMENT	99.95
MR. DOMINO	99.95
XMEN VS. STREET FIGHTER	104.95
HUGO	99.95
BREATH OF FIRE 3	99.95
DODGEM ARENA	84.95
METAL GEAR SOLID (jpn)	129.95
WAR GAMES	94.95
MOTO RACER 2	94.95

Alundra	94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95
Addidas Power Soccer 98	89.95
Baphomets Fluch 1	49.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Batman & Robin	94.95
Beyond the Beyond	99.95
Bio Freaks	84.95
Blast Radius	94.95
Bleifuß 2	99.95
Circuit Breakers	94.95
Colin McRae Rally	109.95
Crash Bandicoot 1	49.95
Crash Bandicoot 2	94.95
Dreams	99.95
Dungeon Keeper 2	99.95
Flottenmanöver	94.95
Forsaken	49.95
Frankreich 98 Die WM	89.95
Gran Turismo	94.95
Ghost in the Shell	94.95
Jerry McGrath Supercross 98	109.95

Man in Black	89.95
Metal Gear Solid	104.95
Motocross J. McGrath	99.95
Lucky Luke	94.95
N2O-Natural Adrenaline	94.95
NHL Powerplay Hockey 98	94.95
Need for Speed 3	94.95
Parasite Eve	99.95
Parasite Eve (jp)	139.95
Popoulous - The 3rd Coming	99.95
Premiere Manager 98	94.95
Resident Evil Platinum	49.95
Road Rash 3 D	94.95
Sentinel Returns	94.95
Streetfighter Collection	89.95
Tenchu jp	139.95
Tekken Platinum	49.95
Tekken 3 US	119.95
Tomb Raider Platinum	49.95
Tomb Raider 2	99.95
Treasers of the Deep	94.95
Victory Boxing 2	94.95









Alle vorherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. * für US + Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 12,9



PlayStation Championship `98

Am 3. und 4. Oktober geht in der Bochumer Konzerthalle Zeche richtig die Post ab! Die Konzertagentur Mindbase veranstaltet ein PlayStation-Turnier mit den Games Tekken 3, Gran Turismo und FIFA '98. Auf riesigen Projektionsbildschirmen werden die Duelle ausgetragen - sowohl für Zuschauer als auch für die aktiv Beteiligten sicherlich eine tolle Sache. Preise gibt's natürlich auch, unter anderem Soft- und Hardware im Wert von knapp 1500 DM. Wer gar den FIFA-Wettbewerb gewinnt, wird zu EA nach Aachen eingeladen um dort vorab FIFA '99 antesten zu dürfen. Der Tekken-Sieger fliegt zum Namco Arcade Wonderpark nach London. Da geht was!

Einlaß für das Turnier ist um 12 00 Uhr, begonnen wird eine Stunde später. Der Eintritt kostet 15 DM für die Teilnahme an einem Spiel, 20 DM für zwei Spiele und 25 DM für alle drei Turniere. Zuschauer zahlen für beide Tage 5 DM. Am Samstag, dem 3. Oktober, geht es mit GT los, Tekken 3 und FIFA 98 werden am 4. Oktober gespielt.

Mehr Infos .....gibt's für 3 DM in Briefmarken bei:
.....Mindbase, Postfach 200631 in 45841 Gelsenkirchen

Turok-Actionfiguren von Playmates



Good old America: Acclaim und der Spielwarenhersteller Playmates (nicht zu verwechseln mit den Playmates, die wir uns hier in der Redaktion zur Belustigung halten) haben ihre in Zusammenarbeit entstandenen Action-Figuren offiziell vorgestellt. Die meisten Charaktere stammen schon aus dem zweiten Teil: Adon, Turoks weibliche Begleiterin, Primagen, der Alienbösewicht, und der Ur-Turok (mit langen Haaren) können käuflich erworben werden. Ob es die Figuren auch in Deutschland geben wird, steht leider noch nicht fest.

Mal wieder: Neues von Capcom

CAPCOM

In einem Interview mit einer japanischen Fachzeitschrift hat Yoshiki Okamoto von Capcom die Existenz von Ghouls 'n' Ghosts 64 so gut wie bestätigt. Als er nach Entwicklungen für den 64-Bitter gefragt wurde, nannte er den Titel des Spiels, der allerdings im Nachhinein auf Drängen eines PR-Sprechers wieder aus dem Interview entfernt werden mußte. Schließlich beließ es Okamoto dabei, von einem Zombiespiel zu reden - und summte dabei permanent die Melodie von Makaimura (Ghosts 'n' Goblins). Hmmm!

Ohne das Summen jeglicher Melodien verlief die Ankündigung von Mickey Tetris, einem Geschicklichkeitsspiel im - na! - Tetris-Stil.

FREAK'S SHOP

Zubehör

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Force Feedback je 49,95 grau, rot, schwarz oder weiß	
E3 '98 Messe-Video 3 Std. = 29,95 über 4 Std. = 39,95	
Gun "Pistole"	29,95
Gun mit Rückschlag	69,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad "Orginal"	29,95
Joypad versch.Farben je	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad mit Pedale ab	99,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	84,95
Memory Card 24 MB	59,95
PLAY STATION a Dual Shock & Joypad & Memory Card & Grid Run oder Nanotek Warrior oder Thunderhawk 2 344,-	
Play Station Multinorm	299,95
Schummeladapter X-Plorer	89,95
Berater Resident Evil1 & DC	19,80
Spieleberater FF7 <über 1000 Bilder>	19,80
Umbauchip <US & JAP.>	8,95

PSX-Spiele:

Alundra	79,95
Armored Core	79,95
Baby Universe*	74,95
Batman & Robin	84,95
Bio Freaks*	79,95
Breath of Fire 3*	84,95
Breath of Fire 3* & T-Shirt & Figur & Pin DM 109,95	
Cardinal Syn	69,95
Colin McRae Rally	84,95
C & C 2 Gegenschlag*	79,95
Constructor*	84,95
Crime Killer	79,95
Cyball Zone	79,95
Dead or Alive	79,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	104,95
Frankreich '98	79,95
Ghost in the Shell	79,95
Gran Turismo	79,95
Grand Theft Auto	79,95
Heart of Darkness	89,95
J.McGrath Supercross	79,95
Little Big Adventure	59,95
Mega Man 8	79,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
Oddworld-Abe´s Odyssee	59,95
Resident Evil D.C.	69,95
Road Rash 3D	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95
Streetfighter Collection	79,95
Tekken 3*	89,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tommy Mäkinen Rally	84,95
Virtual Baseball98	79,95
VMX Racing	69,95
War Games	84,95
Warcraft 2 <gebraucht>	59,95
Wing Commander 4 engl. & ungeschnitten	69,95
World League Soccer	79,95
WWF Warzone	79,95
X-Com 1 <a>	89,95
.....und viele andere !!!	

Sonderangebote

4-4-2 Soccer	39,95
Actua Soccer Club Edition	39,95
Alien Trilogy a-uncut / dt. je	39,95
Ark of Time	49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	49,95
Blam! Machinehead	39,95
Blood Omen	49,95
Broken Helix	44,95
Burning Road	49,95
Bust-A-Move 2	39,95
Carnage Heart	49,95
Casper	39,95
Command & Conquer	39,95
Contra	49,95
Courier Crises	49,95
D	39,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Excalibur	49,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Gex 3D	49,95
Golden Games 98	39,95
Grid Run	39,95
Herc´s Adventure <a>	49,95
Hexen <a>	49,95
Int. Superstar Soccer D.	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Lost Vikings 2	44,95
Magic the Gathering	39,95
Mass Destruction	49,95
MDK	44,95
Mechwarrior	44,95
Megaman X3	49,95
Micro Machines V3	39,95
Midnight Run	44,95
Nagano Winter Olympics	44,95
Nanotek Warrior	49,95
Nascar Racing	49,95
NBA in the Zone 2	39,95
NBA Live '96	39,95
NHL Breakaway '98	49,95
Olympic Games	49,95
One	49,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	44,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Pro Pinball - Timeshock	49,95
Ran Soccer / Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Raven Project	39,95
Rayman	39,95
Resident Evil*	39,95
Road Rage	49,95
Rock´n Roll Racing	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam´n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Space Jam	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Striker	39,95
Suikoden	44,95
Tekken 2	39,95
Test Drive 4	49,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a> ungeschnittene PAL-Version	49,95
Tombraider	44,95
Total Drivin	49,95
Trash It	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	49,95
Vandal Hearts	44,95
View Point	39,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	44,95
World Cup Golf	39,95
Worms	39,95
Zero Divide	49,95

NINTENDO 64:

Aerofighter Assault	109,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks*	119,95
Bust-A-Move 2	89,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	69,95
Cruis´n USA	79,95
Cruis´n World	79,95
Extreme G	89,95
F1 Pole Position	69,95
F1 World Grand Prix*	79,95
FIFA64	49,95
Fighters Destiny	119,95
Forsaken	99,95
GT64	99,95
Hexen	79,95
Lamborghini Challenge	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	89,95
Mischief Makers	69,95
Multi Racing Champions.	99,95
Mystical Ninja	129,95
Nagano Winter Olympics	119,95
NBA Pro 98	119,95
NHL Breakaway	69,95
San Francisko Rush	89,95
Snowboard Kids	84,95
Tetrisphere	79,95
Top Gear Rally	89,95
Turok dt. / a-"uncut" je	89,95
W. Gretzky Hockey 98	89,95
WCW vs NWO	109,95

SATURN™

Action Replay	69,95
Antennenkabel	19,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Andretti Racing	49,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Blam Machinehead	19,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	49,95
Daytona USA	29,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hexen	39,95
Hi Octane	19,95
House of the Dead	79,95
Jurassic Park 2	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Road Rash	29,95
Shining Force 3	84,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Streetfighter Collection	79,95
Theme Park	19,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtual On	29,95

Wir führen auch:
Game Boy / S-Nes
Mega Drive / Mega CD
Mangas & CD-Rom

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

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

Bald ist es da - Das neue *"FREAKs MAGAZINE"*:
Das 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX, Saturn, PC-Artikel & andere Videospiel-Systeme (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen). Sehr viele *PREISREDUZIERUNGEN !!!*
< Saturn-Spiele ab *9,95* / PSX-Spiele ab *29,95* / N64-Spiele ab *49,95* >
Exclusiv beim "Freak's Shop" erhältlich, für nur 1,90 + 3,- DM Rückporto

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

Nippon-News! PlayStation noch deutlicher in Front

Die CESA (Computer Entertainment Software Association) hat in Japan neue Zahlen veröffentlicht: Softwareseitig ging besonders der Umsatz von Gebrauchtspielen von 25,3% auf 19,3% zurück. Zukünftig müßte dies gar noch deutlicher ausfallen - die zahlreichen „No Resale"-Hinweise auf neuer Software lassen vermuten, daß der Second Hand-Handel bald ganz trockengelegt werden soll.

Die Hardwarezahlen sehen folgendermaßen aus:

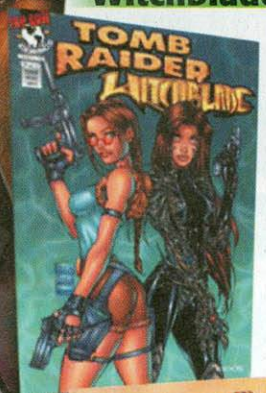
Sonys PlayStation hat das N64 in einem Verhältnis von fast 5:1 ausgestochen. Während es 5,4 Millionen 32-Bitter gibt, kommt das Nintendo 64 gerade mal auf 1,2 Millionen verkaufte Konsolen. Der Saturn bleibt mit 970.000 Grundgeräten nur knapp hinter Nintendo zurück. Dennoch ist für Nintendo eine positive Tendenz zu erkennen: Die Verkaufszahlen sollen vor allem mit der nächsten Softwarewelle im Herbst/Winter kräftig steigen.

Austausch-Laufwerk für PlayStation

Galaxy Mega Play vertreibt das Laufwerk für die PlayStation auch einzeln: Wer also seine liebgewonnene PlayStation behalten will, kann sich für gerade mal 79,- DM eine Austauscheinheit bestellen, selbstverständlich für jeden erdenklichen PlayStation-Typ. Der Austausch an sich ist kein großartiger Akt und kann auch von Laien relativ problemlos bewältigt werden.

Preis: ..... 79,- DM
Bezugsquelle: ..... Galaxy Mega Play
..... Tel.: 02323/ 451885

Witchblade: Der neue Tomb Raider?







Eidos und Top Cow Comics grübeln derzeit über einen neuen PlayStation-Helden nach. Offenbar hat man vom „Hübsches Mädel" mit ausgeprägten Geschlechtsmerkmalen-Phänomen noch nicht genug und will deshalb rechtzeitig für Nachschub sorgen. Ein erster Teil von Witchblade, einem noch relativ jungen Comic, soll schon Mitte 1999 für die PlayStation erscheinen.

Geschaffen wurde der Charakter von Marc Silvestri, David Wohl, Brian Haberlin und Michael Turner. Witchblade heißt eigentlich Sara und arbeitet als Cop in New York. Da sie aber zufälligerweise in den Besitz eines Alien-Amuletts gekommen ist, verfügt sie über übermenschliche Fähigkeiten.

Eidos hat die Arbeit an dem Titel bestätigt, das Spiel befindet sich aber noch in einem sehr frühen Zustand.

Witchblade bekommt eine völlig neue Engine verpaßt, das Adventure-Topik übernimmt man jedoch von der Erfolgsserie Tomb Raider, die bekanntermaßen bald in Runde Drei gehen wird. Weitere Eidos-News: Fighting Force 2 kommt definitiv, diesmal sogar mit Elementen aus einem indizierten Rare-Shooter und noch mehr Waffen.

Chocobos auch in Final Fantasy VIII



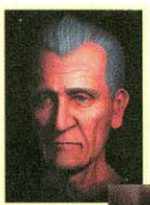
Da sind wir aber alle froh! Die Hotline-Favoriten („Wie bekomme ich bitteschön einen goldenen Chocobo?) sind auch im achten Teil wieder zu finden. Aufgrund der grafischen Umstrukturierung hat sich das Erscheinungsbild der Viecher aber leicht verändert, sie sehen inzwischen deutlich erwachsener und realistischer aus; wie auch der Rest des heißersehnten Rollenspiels.

Nie mehr Hitzestau!

Von der Firma Sound & Design bekamen wir netterweise nützliche Accessoires für die vom Hitzetod bedrohte PlayStation. Die Zellkautschukpads werden einfach von unten an die Konsole geklebt und ermöglichen damit eine wesentlich bessere Luftzirkulation. Außerdem wird die PlayStation durch den gleichzeitigen Anti-Rutsch-Effekt wesentlich standhafter. Übrigens, laut Verpackung sind die „Cool Foot" nicht zum Verzehr geeignet! An dieser Stelle verlosen wir 10 Sets der kleinen Helfer! Schickt eine Postkarte an: Redaktion Fun Generation // Stichwort: „Standfest ohne Viagra" // Max-Planck-Str. 13 // 97204 Höchberg // Einsendeschluß ist der 01.10.98

Preis: ..... 9,85 DM
Bezugsquelle: ..... Sound & Design
..... Tel./Fax.: 0208/ 68 62 83

Erste Artworks vom Final Fantasy-Film gezeigt



Squares geplanter Final Fantasy-Film war nicht unbedingt ein großes Geheimnis, dafür aber die Qualität der Render-Charaktere. Dennoch, sehr aussagekräftig sind die ersten Shots nicht unbedingt. Lassen wir uns überraschen, was wir in den nächsten Monaten noch zu sehen bekommen...

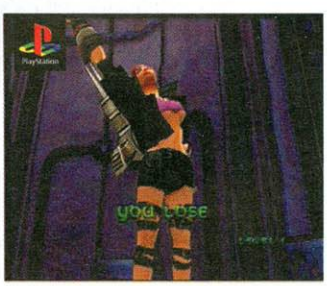




Korrektur!

Wer sich in der letzten Ausgabe über das etwas sehr seltsame und völlig sinnlose Informerbild beim Test der PlayStation-Fassung von Bio Freaks gewundert haben sollte, bekommt nun die Korrektur geliefert.





Im Vergleich: Die N64-Fassung hält sich eher bedeckt

DIE GEWINNER AUS 08/98

Die PlayStation mit Viper und passender Jacke geht an:
Tobias Zeitler aus Lohhof

Je einmal Viper samt schicker Jacke:
Peter Richter aus Dortmund, Daniel Lang aus Eschwege, Michaela Pscherer aus Essen, Michael Oldendorf aus Brensbach, Paul Keck aus Würzburg

Je eine Viper-Jacke gewinnt:
Marcel Trott aus Rosenheim, Arno Winarske aus Schwerin, Ingeborg Gayer aus Hamburg, Gregor Jehmlich aus Görlsdorf, Ralf Bremer aus Homburg

Gran Turismo 2 offiziell?

Seltsamer Weg, an News zu kommen - aber immerhin: Eine Music-Newsseite im Internet verbreitete die Meldung, daß Sony an Gran Turismo 2 arbeitet. Zu diesem Ergebnis kam man recht fix, nachdem publik wurde, daß Feeder, eine englische Band schon an exklusiver Musik für den zweiten Teil arbeitet. „Ich wurde konkret danach gefragt, Musik für den nächsten Teil zu schreiben", sagt Grant Nicolas, ein Bandmitglied von Feeder.

Neues aus Japan: Ridge Racer 4 und Contra Spirits 64 in der Pipeline

Namco hat den vierten Teil der beliebten Ridge Racer-Serie für die PlayStation angekündigt, womit man eine Rave Racer-Konvertierung wohl endgültig ad acta legen kann. Laut Aussagen der Entwickler legt man besonders auf die Geschwindigkeitskomponente großen Wert. Weitere Features: optisch geniale Replays in GT-Qualität, 300 verschiedene Texturevarianten für die Autos, acht Strecken und ein neuartiger Team-Modus, der einem das Durchlaufen einer kompletten Rennserie ermöglicht. Erscheinen soll R4, so die offizielle Bezeichnung, noch im Dezember.



Der erste Teil der Contra-Serie entsteht diesmal nicht in Ungarn bei Appaloosa, sondern direkt in Osaka. Unter dem Arbeitstitel Contra Spirits 64 arbeitet man an einer Adaption des Super Nintendo-Vorbilds Contra II. Die Perspektive setzt dabei auf klassische 2D-Elemente aus 16-Bit-Zeiten, jedoch soll das Geschehen ab und an durch einige 3D-Kameraschwenks aufgelockert werden. Über einen Releasetermin schweigt man sich derzeit noch aus.



ZUBEHÖR FÜR INDIVIDUALISTEN DAS JOYTECH-GEWINNSPIEL

In England ist man im Third Party-Zubehörbereich schon die Nummer 1, in Deutschland macht man sich gerade daran, diesen Erfolg zu wiederholen. Joytech stellt Zubehör für Nintendo 64, PlayStation, Saturn und Game Boy her, darunter auch ein paar wirklich innovative Produkt-Ideen.

Neben diversen Dual Shock-Pads und anderen Standardprodukten für PlayStation möchten wir Euch vor allem die Real Arcade Light Gun mit Rückschlagfunktion, Dauerfeuer und Reload-Funktion ans Herz legen. Sie ist technisch hervorragend gelungen und eine Bereicherung für jede PlayStation. Gleiches gilt für das Jordan-Lenkrad, welches mit dem gleichnamigen Formel 1-Rennstall entwickelt wurde. Das robuste Teil läßt viele herkömmliche Lenkräder sehr alt aussehen.

Für Nintendo 64 möchten wir das wiederaufladbare Jolt Pack in den Vordergrund stellen. Dank eingebautem Akku kann man jederzeit die volle Rüttelpower nutzen, ohne sich über Batterien Gedanken machen zu müssen.

Hier alle Preise im Überblick

1. 3x Rechargable Jolt Pack (Nintendo 64)
2. 3x Controller-Plus 64 (Nintendo 64)
3. 3x Real Arcade Light Gun (PlayStation)
4. 3x Bio-Grip-Joystick (Analog-Stick für Flugsim. etc./ PlayStation)
5. 2x Jordan GP-Lenkrad (PlayStation)
6. 3x Die ergonomisch geformte PlayStation-Mouse
7. 3x Dual Shock-Pad (PlayStation)

Fragen haben wir keine, schickt uns einfach eine Postkarte. (Bitte gebt unbedingt Euer Wunschsystem an!)

Redaktion Fun Generation • Stichwort: „JoyTech" • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg • Einsendeschluß: 1.10.1998

Dreamcast™









Götz Schmiedehausen

Den Letzten beißen bekanntlich die sprichwörtlichen Hunde. Vor der 32-Bit-Revolution hatte Sega damit weniger Probleme. Trotz hartem Kampf mit Nintendo konnte man sich vor allem in den USA ein festes Standbein schaffen, in unseren Breitengraden hingegen erwarb sich Sega den Ruf des zweiten Siegers. Mit Erscheinen der 32-Bit-Plattform PlayStation aus dem Hause Sony sah man sich plötzlich mit einem neuen „Mitbewerber", wie es Sega damals in einem Schreiben kommentierte, konfrontiert, der sich eigentlich von Anfang an gegen den Sega Saturn durchsetzte. Mit Erscheinen des Nintendo 64 machten Sony und Nintendo den Markt unter sich aus, und der Saturn bekam die tiefe Wahrheit des eingangs erwähnten Sprichworts zu spüren.

Sega mußte sich unangenehme Worte der Kritik gefallen lassen. Es wurde den Marketingstrategen vorgeworfen, eine bauernschlaue Cleverle-Taktik angewandt zu haben, die unter dem Motto „Wer zuerst kommt, malt zuerst" ihr gesamtes Pulver verschossen hatte. Denn so lautete die Devise im Frühjahr 1995, als Sega in den USA und später auch in Deutschland unter allen Umständen vor der PlayStation auf dem Markt sein wollte. Die damals viel zu hohen Hardware-Preise und die zu wenig attraktiven Software-Titel ließen den Zeitvorteil verpuffen; mit zunehmender Effizienz der Sony-Marketingmaschine, die den Namen PlayStation konsequent in die Köpfe und das Lebensgefühl der Menschen einbrachte, schrumpfte Sega im Videospielmarkt zu einem Anachronismus, der allenfalls von den Freaks der ersten Stunden noch kultisch verehrt, von der großen Käufermasse aber schlechtweg ignoriert wurde. Bringen wir es auf den Punkt, der Sega Saturn war ein Flop. Dieses Kapitel schlägt Sega nun zu, und zeigt Würde in der Niederlage. Gemachte Fehler werden eingestanden und statt den Rückzug anzutreten, die Wunden zu lecken, sich vielleicht erst einmal an den Arcade-Divisions, den Theme Parks und anderen erfolgreichen Geschäftsbereichen zu erfreuen, präsentiert Sega eine neue Videospielkonsole: das Dreamcast.

Was heißt eigentlich Dreamcast?

PlayStation und Nintendo 64 erklären sich irgendwie von selbst, doch Dreamcast? Zunächst könnte man vermuten, Sega spiele auf die hochkarätige Zusammenstellung (Dreamcast: engl. 'Traumbesetzung') der an dem Projekt beteiligten Firmen an (siehe Kasten). Sega

Die Dreamcast-Partner

Hitachi

Anders als bei den Spielautomaten wird das Dreamcast mit „Chips von der Stange" bestückt, die Bausteine werden nicht eigens für die Konsole designt. Dies ist aus Kostengründen allgemein so üblich. Der SH-4 (SuperH) wird erstmals im Dreamcast auftauchen, bevor man auch im PC- oder einem anderen Sektor wie Digitalkameras o.a. mit dem Baustein arbeiten wird. Der SH-4 zeichnet sich durch multiple Fließkomma-Operationen aus, die essentiell für aufwendige 3D-Spiele sind. Hier erreicht er die rekordverdächtige Marke von 1,4 Mio. Fließpunktoperationen pro Sekunde.

Microsoft

Microsoft liefert das Windows CE-Betriebssystem. Damit kann man den Entwicklern vertraute Entwicklersoftware vorsetzen.

NEC

Die High End-Grafikengine des Dreamcast ist eine maßgeschneiderte Version des NEC Power VR Second Generation Chip. Mit seiner Leistungsfähigkeit einer Grafikdarstellung von 3 Millionen Polygonen pro Sekunde und angepaßtem Anti Aliasing läßt er selbst Hochleistungsgrafikkarten für den PC recht alt aussehen.

VideoLogic

Als Partner von NEC ist VideoLogics Second Generation PowerVR Technologie für das 3D-Grafikdisplay-System verantwortlich, das ebenfalls exklusiv für das Dreamcast hergestellt wurde. Der Chip ist maßgeblich für die Cross Plattform-Philosophie der Konsole verantwortlich. Damit ist es PC-Spielern, Arcade-Fans und Dreamcast-Zockern möglich, die Spiele in der gleichen Qualität zu spielen.

Yamaha

Die Soundspezialisten von Yamaha bestücken auch diesmal wieder die Sega-Konsole. Ein ebenfalls maßgeschneiderter Echtzeit-3D-Audio-Chip und ein extra für Sound vorgesehener 2 MB-Speicherchip sorgen dafür, daß die Entwickler hervorragende Sounds programmieren können, ohne Speicherressourcen ankratzen zu müssen, die auch für Grafik etc. genutzt werden. Features wie Surround-Sound, Reverb, Delay usw. sind vorbereitet.

Visual Memory System

Das Dreamcast arbeitet nicht mit einer herkömmlichen Memory Card, sondern vereint Speicherkarte und Peripheriegerät zu einem Visual Memory System (VMS). Es bietet die Optionen, als Memory Card, Zweitmonitor oder persönlicher Datenspeicher genutzt zu werden. Am Dreamcast-Controller angeschlossen, sichert und lädt man auf das VMS. Als Zweitmonitor kann man sich während des Spiels auf dem TV-Gerät bestimmte Informationen anzeigen lassen, die vielleicht nicht für das Auge des Mitspielers bestimmt sind.



Abgekoppelt vom Controller fungiert das VMS als separates Handheld-System. Hier sind eigenständige Spiele für VMS möglich, wahrscheinlicher ist aber, daß die Hauptspiele kleine Nebenspiele anbieten, die man sich vom Dreamcast in das VMS lädt. Man kann auch zwei VMS linken und so bspw. zwei Rollenspielfiguren gegeneinander kämpfen lassen. Eine Kalender- und eine Uhrzeitfunktion sind ebenfalls eingebaut. Das VMS befindet sich nicht im Lieferumfang des Dreamcast, sondern muß separat gekauft werden.

Technische Daten VMS

CPU:	8-Bit
System Memory:	128 Kbyte
Datenspeicherkapazität:	4MB
Display (LCD):	48x32 Bildpunkte
Displaygröße:	37x32 Millimeter
Größe:	47 x 80 x 16 Millimeter
Energieversorgung:	2 Knopfzellen, automatische Abschaltfunktion
Sound:	PWM 1 Kanal Sound Source
Gewicht:	45 Gramm

selbst versteht den Namen als Wortspiel aus „Dream" und „Broadcast", also die Vermittlung bzw. Übertragung von Träumen. Betrachtet man die technischen Eckdaten der Konsole (siehe Technik-Kasten), so können die Zahlenspiele schon schwindlig machen. 200 MHz RISC-CPU, über 3 Mio. Polygone pro Sekunde, 16 MB Hauptspeicher und ein 12xSpeed CD-ROM-Laufwerk und viele andere Nettigkeiten. Am 21. Mai 1998 gab Microsoft bekannt, daß man Segas Dreamcast mit seinem Betriebssystem Windows CE unterstützen wird. Durch das integrierte DirectX-System ist es den Entwicklern von Videospielen erstmals möglich, ein Entwicklungssystem zu nutzen, welches auf der Windows-Oberfläche basiert. Das Anfertigen von Cross-Plattform-Titeln (PC/Dreamcast/Arcade) gestaltet sich zukünftig völlig problemlos, da der Quellcode der Spiele dank Windows CE mit dem Windows Betriebssystem auf dem PC kompatibel ist. Die Entwickler müssen sich nicht schon wieder in eine völlig neue Hardwaresituation einarbeiten und sich, wie man es an der steigenden Produktqualität bei PlayStation und Nintendo 64 beobachten konnte, über mehrere Spielegenerationen zur Höchstform steigern, sondern können gleich richtig loslegen. Eine direkte Programmierung der Hardware ist allerdings auch möglich. Der Sinn hinter der Cross-Plattform-Kalkulation liegt klar auf der Hand: die Entwicklerfirmen müssen für ein Dreamcast- und ein PC-Spiel nicht mehr doppelt investieren.

Um dem Dreamcast einen klassischen Fehlstart zu ersparen, muß Sega hohe Investitionen für die Markteinführung tätigen. $500 Mio. werden für die Markteinführung in Japan (20.11.1998) und den Rest der Welt (USA & Europa Herbst 1999) bereitgestellt. Dies ist eine ungewöhnlich hohe Summe für die Markteinführung einer Videospielkonsole und deutet darauf hin, daß man eine längerfristige Strategie plant, um den Markennamen und die Produktphilosophie zu pushen.

Die Leistungsfähigkeit einer neuen Konsole definiert sich nicht allein auf dem Papier. Nach diversen „Leistungsschauen", die wir bspw. vor dem Nintendo 64-Start oder der Totgeburt M2 miterleben mußten, hielten wir uns nach einer Präsentation der Dreamcast-Power mittels Videomaterial im Rahmen der E3-Show bedeckt und kündigten an, die Euphorietrommel nicht ertönen zu lassen, bevor wir das Dreamcast nicht mit eigenen Augen in Aktion gesehen haben. Mittlerweile konnten wir Godzilla und Sonic Adventure begutachten und hatten als ersten Kommentar ein „Oh, mein Gott" auf den Lippen liegen. Grafisch kickt das zu bestaunende Material alles in den Acker, was man bisher auf Heimkonsole oder PC sah. Wenn Sega es nun schafft, eine breite Softwarepalette mit moderater Preispolitik und hoher Qualität zu erstellen, werden die Karten im Konsolenmarkt völlig neu gemischt.

Verwunderlich ist übrigens, daß Sega den Firmennamen nicht an der Konsole anbringt. Sega Enterprises Präsident Irimajiri sagte dazu, daß man seit achtzehn Monaten an der Namensfindung gearbeitet habe. Marktuntersuchungen hätten ergeben, daß der Name Sega sehr bekannt unter den Hardcore-Spielern sei, bei der Allgemeinheit jedoch nicht allzu sehr, außerdem löse er in manchen Fällen negative Gefühle aus. Deshalb habe man bei Sega entschieden, daß der Markenname des Gerätes der Hauptvermarktungsname des Produktes sein werde. Dreamcast ist der Name der Plattform, auf diesen Namen werde man sich konzentrieren. In bezug auf Softwaretitel bleibt der Markenname Sega aber ein wichtiger Begriff.

Der technische Vergleich

	Dreamcast	PlayStation	Nintendo 64
CPU:	Hitachi SH-4	MIPS 3000A	MIPS R4300(SGI)
Architektur:	64-Bit-RISC (200MHz)	32-Bit-RISC (33,8MHz)	64-Bit-RISC (93,75 MHz)
Benchmarks:	360 MIPS	30 MIPS (CPU)66 MIPS (GTE)	125 MIPS
Grafikchip:	Power VR2 (VideoLogic, NEC)	GPU (Sony)	DPSP (MIPS (SGI))
Architektur:	128-Bit-RISC	Blitter	64-Bit RISC
Auflösung (maximal):	Noch unbekannt	640x480	640x480
Farben:	16,7 Mio.	16,7 Mio.	16,7 Mio.
Soundchip:	32 Bit-RISC (Yamaha)	16-Bit (Sony)	DSPS (MIPS (SGI))
Speicher:	16MByte	3,5MByte	4 Mbyte
Laufwerk:	12fach CD-ROM	2fach CD-ROM	Kein Laufwerk

Dreamcast™ PlayStation NINTENDO64

Die Software

In den letzten Tagen wurden Spiele en masse für das Dreamcast angekündigt. Wir haben die interessantesten für Euch ausgewählt. Demonstriert wurden bisher erst Sonic Adventure, Godzilla Generations und D2. Alle anderen Spiele konnten bisher erst in Form von Screenshots und dazugehörigen Pressemeldungen begutachtet werden.

Die Spiele für das Dreamcast werden zwar auf CD-ROM ausgeliefert, jedoch wird aufgrund eines neuartigen Kompressionsverfahrens bis zu 1 Gigabyte Daten auf eine CD passen, Raubkopierer und ihre 640MByte-Brenner werden hier wenig Spaß haben.

Sonic Adventure

Entwickler: Sega
Jp. Start: 20.11.1998



Keine Sega-Konsole ohne Sonic-Spiel. Ähnlich wie Nintendo nicht ohne Mario auskommt, verzichtet man auch beim Release des Dreamcast nicht auf ein Spiel mit dem offiziellen Sega-Maskottchen. Der blaue Igel hat sogar noch seine Standard-Moves auf Lager, hinzu kommen fünf weitere Spielcharaktere, darunter Knuckles, Tails, Amy Rose, Big The Cat, E-102 'Ganma' und Dr. Eggman, der allerdings nicht als Spielfigur angewählt werden kann. Von der Story kann auch schon ein wenig berichtet werden. Die Chaos Emeralds sind wieder aufgetaucht, und jeder will diese Spender der Macht in seinen Besitz bringen. In der Eröffnungssequenz sieht man einen Schatten durch die Nacht huschen, und irgend etwas rennt mit abartiger Geschwindigkeit über die Straße, knapp an einem Auto vorbei und an einem riesigen Gebäude hoch. Dann steht die Figur auf dem Flaggenmast des Hochhauses und gibt sich zu erkennen...Sonic. Er erblickt Chaos, eine Art flüssiges Gebilde, und dessen Meister, den durchgeknallten Wissenschaftler Dr. Eggman. Chaos frißt an den Emeralds und wird von Sekunde zu Sekunde stärker. Eggman droht, mit Chaos' Hilfe die Stadt zu zerstören. Sonic muß sechs Abenteuer bestehen, um dies zu verhindern. Das Spiel soll übrigens in Deutschland nicht zum Start des Dreamcast veröffentlicht werden, da man befürchtet, in die Kinderschublade gesteckt zu werden.

Godzilla Generations

Entwickler: Sega
Jp. Start: 20.11.1998



Ein gigantischer Hardware-Launch verlangt auch nach einem gigantischen Spiel. Godzilla Generations soll sich angeblich so spielen wie Midways Rampage World Tour, nur eben sehr viel realistischer. Die Grafiken dieses Spiels waren die ersten, die rund um das Dreamcast herumgeisterten. Vor allem die Texturierung der Echse offenbart die superbe Grafikqualität, die das Dreamcast darzustellen in der Lage ist. Das zum Godzilla-Filmstart in Japan veröffentlichte VMS mit dem LCD-Spiel Godzilla soll angeblich kompatibel mit dem Dreamcast-Spiel sein. Die darauf herangezüchteten Godzillas können direkt ins Spiel geladen werden.

Virtua Fighter 3

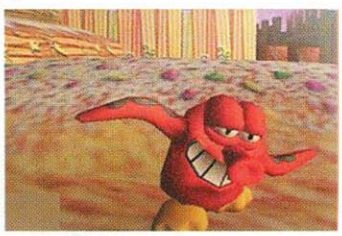
Entwickler: Sega
Jp. Start: 20.11.1998



In den Spielhallen wird Virtua Fighter 3 nach wie vor als Grafiksensation gefeiert. Das auf Segas Model 3-Board laufende Game benötigt eine Grafikperformance von 1 Mio. Polygonen/Sek., ein Leichtes für das Dreamcast, das bis zu 3 Mio. Vielecke in der Sekunde in Wallung bringt. Alles andere als eine 1:1-Umsetzung wäre eine Enttäuschung. Wir rechnen mit mehr Hintergrunddetails oder noch detaillierten Kämpfern. Angeblich soll VF3 auch das erste Spiel sein, das Segas Modem nutzt.

Pen Pen Triathlon

Entwickler: Unbekannt
Jp. Start: 20.11.1998



Mario Kart-Fans werden sich bei diesem Titel angesprochen fühlen. Alles dreht sich um ein Pinguin-Rennen. Man kann unter sieben Pinguinen wählen, es gibt verschiedene Kurse und Szenarien, Es gibt ausschließlich einen ersten Platz, alle anderen sind einfach „Loser". Das Spiel soll ebenfalls Online-Multiplayer-fähig sein.

Seventh Cross

Entwickler: NEC
Jp.Start: 20.11.1998



Wer schon einmal daran gedacht hat, das mächtigste Geschöpf der Welt zu werden, ist bei Seventh Cross gut aufgehoben. Man startet als Mikrobe, macht ein bißchen Evolution durch und entwickelt sich hoffentlich prächtig. Eines der 810.000 Ergebnisse, die dabei herauskommen, sollte sich wohl gegen den Rest durchsetzen können. Die Freiheiten für den Spieler sollen unermeßlich sein, die Grafik ist ebenfalls auf allerhöchstem Niveau. Mehr dazu in Kürze.

Daytona 2: Battle On The Edge

Entwickler: Sega
Jp. Start: Ende 1998



Ebenfalls ein alter Bekannter aus der Spielhalle und Benutzer des Model 3-Boards ist das Rennspiel Daytona 2. Die Grafik des Automaten ist atemberaubend, das Spielgefühl dank Lenkrad und Force Feedback ebenfalls (ein guter Titel, um ein Lenkrad zu veröffentlichen). Als erstes Dreamcast-Rennspiel aus der Spielhalle mit Sicherheit ein Kaufgrund für viele Videospieler.

Senngoku TURB

Entwickler: NEC
Jp. Start: Ende 1998



Short-News

Capcom veröffentlicht **Street Fighter: 2nd Impact** für Dreamcast +++ Kalisto hat derzeit Ultimate **Race Rally** in der Entwicklung +++ **Resident Evil 4** (!) kommt zur Jahrtausendwende für Segas 128-Bitter, zudem entwickelt man an einigen Mini-RPGs, die die Storyline weiterführen sollen +++ AM3 arbeitet an einem Sequel zum Arcade-Hit **Gun Blade**, der nach seinem Spielhalleneinsatz auch für das Dreamcast erscheinen wird +++ **Star Wars Arcade** wird ebenfalls für Model 3 Step 2 entwickelt, ein Dreamcast-Einsatz ist wahrscheinlich +++ Silicon Dreams kündigt das Fußballspiel **World Soccer 2000** an +++ Die Fortsetzung von Virtual On, **Virtual On 2** befindet sich in der Mache +++

Release Liste

Titel	Entwickler	Genre	Release
ADV	Illusion Softwork	First Person-Adventure	N/A
Age of Empires 2	Microsoft	Strategie/RPG	1999
Akolyte	Revenant	3D-Adventure	1999
Alone In The Dark 4	Infogrames	3D-Action-Adventure	N/A
Amen: The Awakening	Cavedog	First Person-Shooter	N/A
Black & White	Lionhead	First Person-Shooter	1999
Blood 2: The Chosen	Monolith	First Person-Shooter	N/A
D2	Warp	3D Action-Adventure	Winter '98
Daytona 2: Battle On The Edge	Sega	Rennspiel	20.11.
Drakan	Surreal Software	3D-Action-Adventure	N/A
Drones	Nigma	3D-Action	1999
Expendable	Rage	3D-Action	1999
Godzilla Generations	Sega	3D-Action	20.11
Hidden and Dangerous	Illusion Softwork	3D-Action	N/A
Incoming	Rage	3D-Shooter	1999
Ultimate Rally Racing	Kalisto	Rennspiel	Winter 1998
Mercurius Pretty	NEC IC	2D-Simulation	1999
Messiah	Shiny	3D-Action	N/A
Metropols	Bizzare	Rennspiel	1999
Monster Breeder	NEC IC	Simulation	1999
Munch's Oddysse	Oddworld Inhabitants	3D-Jump'n Run	1999
New Horizons 2	Koei	RPG	N/A
NFL Blitz '99	Midway	Sportspiel	1999
Nights 2	Sega	3D-Platform	N/A
No Rules	Illusion Softwork	Rennspiel	N/A
Outcast	Ocean	3D-Action	1999
Pen Pen Triathlon	General Entertainment	Rennspiel	20.11.
Rayman 2	Ubi Soft	3D-Jump'n Run	N/A
Red Dog	Argonaut	3D-Shooter	Anfang '99
Resident Evil 4	Capcom	3D-Action-Adventure	2000
Romance Of The Three Kingdoms 6	Koei	RPG	N/A
Sacrifice	Shiny	3D-Action-On-Line Multiplayer	1999
Senngoku TURB	NEC HE	Action-RPG	Herbst '98
Seventh Cross	NEC HE	Simulation/RPG	20.11.
Shiken Takeshi	Dreamstone Entertainment	Action-RPG	1999
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith	First Person-Shooter	N/A
Sonic Adventures	Sega	3D-Jump'n Run	20.11.
SpikeOut	Sega	3D-Side Scroller	1999
Street Fighter III: Second Impact	Capcom	2D-Beat'em Up	Frühjahr 1999
Super Bike	Milestone	Rennspiel	N/A
Super GT	Sega	Rennspiel	20.11.
Title Defense	Climax	Sportspiel	N/A
To The North	Hudson Soft	Simulation	Februar 1999
Tonic Trouble	UBI Soft	3D-Jump'n Run	N/A
Unreal	Epic Megagames	First Person-Shooter	1999
Virtua Fighter 3	Sega	3D-Beat'em Up	20.11.

Als weibliche Heldin rettet Ihr die Welt. Mit jedem Kriegsherren, den Ihr besiegt, wird dessen Land zu Eurem Herrschaftsbereich hinzugezählt. Das Spiel versteht sich als Mixtur aus Rollenspiel und Strategie-Titel, die Schlachten werden in der 3D-Draufsicht dargestellt. Der Rollenspiel-Teil findet in der klassischen Iso-Perspektive statt.

D2
Entwickler: Warp
Jp. Start: Ende 1998



D2 ist das Sequel zu Warps Horroradventure D, das auf 3DO, PlayStation und Saturn erschien. Im Original war es ein Point&Click-Adventure innerhalb eines interaktiven Films. Die Protagonistin ist wieder Laura, die zu Weihnachten 1999 in Canada mit ihrem Sportflugzeug abstürzt. Die anderen Passagiere der Maschine haben sich in Monster verwandelt, und aufgrund des Schneesturms hat Laura keine wirklich gute Zeit.

Obwohl D2 nur 1 Mio. Polygone nutzt (allein 5.000 für Laura, davon 2.000 für ihr Gesicht), sieht die Grafik schon ziemlich atemberaubend aus. Der exzentrische Spieleguru Kenji Eno legt derzeit letzte Hand an das Spiel, welches mit Real Time-Shadows und Real Time-Lightning Effects aufwarten kann.

Incoming
Entwickler: Rage
Jp. Start: 1999



Shooter sind nicht unbedingt das Genre, welches sich in Deutschland großer Verkaufserfolge erfreut. Das gute alte Spielkonzept „Ich fliege mit einem Raumschiff durch die Gegend und mache Horden von Gegnern platt" halten viele für verstaubt. Grafisch gesehen ist Incoming (wie zu erwarten) eine Offenbarung. Man kämpft gegen Alieninvasoren, mit AT-AT-Guns, Panzern, Sand Crawlern, Hover-Panzern, Stealth Seacrafts, Hubschraubern, F 22-Jets und vielen anderen Kampfmaschinen, um die Erde zu retten. Man kann wie bei allen Dreamcast-Spielen ohne Nebel oder Pop-Ups in die Ferne blicken und sieht quasi schon mittags, wer einen abends angreifen wird. Incoming wird einen Splitscreen-Vier-Spieler-Modus haben, zudem wird es die Online-Fähigkeiten des Dreamcast unterstützen.

Expendable
Entwickler: Rage
Jp. Start: 1999



Expendable bedient sich des von Contra altbekannten Spielprinzips, nur daß es eben um Lichtjahre besser aussieht. Man spielt als ein Space Marine, der in einer Welt voller Aliens und Monster heftigst unter Beschuß genommen wird. Das ganze findet sowohl in komplexen Alien-Brutstätten, als auch unter freiem Himmel statt.

SpikeOut
Entwickler: Sega
Jp. Start: 1999



Streets of Rage für Mega Drive war damals eines der beliebtesten Prügelspiele unter der Sonne. Man latscht durch halbbeleuchtete Gassen, und es wird von Gangs aufgelauert, die man dann stilecht zusammenschlägt. Ein Freizeitvergnügen für die ganze Familie, das Sega wieder aufleben läßt. SpikeOut wird zuerst in den Spielhallen auf Model 3 herauskommen, später dann für das Dreamcast erscheinen. Die Umgebungen sehen atemberaubend realistisch aus, zudem sind Charaktere und Animationen vom Allerfeinsten.

Akolyte
Entwickler: Revenant
Jp. Start: 1999



Dieses 3D-Adventure entführt Euch in eine Fantasiewelt, wie man sie aus der einschlägigen Literatur kennt. Die Darstellungen werden aus der Third Person-Perspektive gezeigt, über 50 Monster treiben ihr Unwesen, und 26 Level wollen durchgespielt werden. Mittels eines Zauberspruchkombinationssystems (Modular Spell System) kann man seine Sprüche verknüpfen.

Shogo: Mobile Armor Division

Entwickler: Monolith
Jp. Start: 1999-2000



Ja, endlich der erste Ego-Shooter. Im Anime-Stil gebt Ihr Euren Feinden mit Euren Riesenmechs Saures. Dabei muß man taktisch vorgehen und via Funk Kontakt zu seinen Truppen halten. Man kann seinen Mech auch verlassen, und zu Fuß sein Glück versuchen. Die Story basiert auf einer Anime-Serie, zudem soll das Spiel einer Storyline folgen und nicht einfach nur ein Abspielen von Leveln sein.

Title Defense

Entwickler: Climax Sports
Jp. Start: K.A.



Eine Boxarena und die zugehörigen Akteure dürften auf dem Dreamcast besonders gut aussehen. Diese Boxsimulation wird auch eine Create-A-Boxer-Option haben, angeblich soll man seine Akteure via VMS trainieren können. Ob eine offizielle Boxlizenz erworben werden kann, steht noch in den Sternen, die optischen Eindrücke vom Spiel sind jedoch durchschlagend.

Tonic Trouble

Entwickler: UBI Soft
Jp. Start: K.A.

Das auch für N64 angekündigte Jump'n Run befördert uns in eine kunterbunte Grafiklandschaft. Hauptfigur Ed hat sich mit einem intergalaktischen Softdrink etwas übernommen und so die Erde ins Chaos gestürzt. Ed muß vielfältige Abenteuer in diverse 3D Jump'n Run-Level bestehen. UBIs Tonic Trouble sah auf PC mit 3Dfx schon fantastisch aus, auf dem Dreamcast erwarten wir nichts anderes.



Frequently asked questions

Ist das Dreamcast eine reinrassige 128-Bit-Konsole?

Ja und nein. Der Hauptprozessor, die SH4 RISC-CPU, ist im Grunde ein 64-Bit-Prozessor, die Grafikengine von NEC/Videologic läuft mit 128-Bit. Natürlich wird das Dreamcast aber als 128-Bit-Konsole vermarktet. Beim Atari Jaguar wurden ähnliche Zahlenspiele angestellt. Der Hauptprozessor hier war ein 16-Bit-Chip (68000), es befanden sich allerdings vier 16-Bit-Chips im Gerät, deshalb kam man bei Atari damals auf 64-Bit.

Was wurde aus dem Namen Katana?

Katana war genauso wie Dural ein Sega-interner Arbeitstitel für die Konsole und sollte niemals als eigentlicher Produktname verwendet werden.

Welche Auflösung kann Dreamcast darstellen?

Die Standardauflösung wird 640 x 480 Pixel bei einer Farbpalette von 16,7 Mio. Farben sein. Der PowerVR Chip rendert zuerst in Super Hi Res, rechnet dann aber auf TV-Format um. Dies soll angeblich abhängig vom Fernseher sein, den man benutzt. Je besser der Fernseher, desto höher die Auflösung. Dies würde allerdings voraussetzen, daß das Dreamcast erkennt, mit was für einem Gerät es es zu tun hat.

Was wird Dreamcast kosten?

Zur Markteinführung in Japan wird man ca. 20.000 bis 30.000 Yen auf den Tisch des Hauses legen müssen, dies sind umgerechnet etwa 350 bis 400 DM, je nach Tageskurs des Yen. Hinzu werden noch Aufschläge der Händler für Fracht und Zoll kommen sowie eine teilweise saftige Gewinnspanne, je nach Verfügbarkeit der Konsole.

Wenn ich mir ein japanisches Gerät kaufe, kann ich auch Spiele aus anderen Ländern spielen?

So wie bei allen Videospielsystemen wird es wahrscheinlich auch beim Dreamcast so sein, daß es eine Ländercode-Abfrage geben wird. Genauso wahrscheinlich ist anzunehmen, daß es findige Bastler geben wird, die diese Abfrage austricksen können.

Wieviele Buttons hat der Controller, und wird es ein Force Feedback (Rumble, Dual Shock) geben?

Der Standard-Controller hat sechs Action-Buttons. Im Augenblick ist noch kein Rumble-Pak geplant, jedoch gibt es noch einen zweiten Cartridge Slot am Controller, der für solche Features genutzt werden könnte.

Warum benutzt das Dreamcast kein DVD-Format?

Sega baut lieber auf ein schnelles CD-Laufwerk. Ein DVD-Laufwerk hätte den Basispreis in die Höhe schnellen lassen.

Wird Dreamcast abwärtskompatibel zum Saturn sein?

Das ist ziemlich unwahrscheinlich. Es gibt noch keine offiziellen Bestätigungen oder Dementierungen in diese Richtung. Es gibt keinen Cartridge Slot, um bspw. Spielstände vom Saturn auf das Dreamcast zu übertragen. Allerdings möchte Sega Enterprises Präsident Irimajiri 2D-Spiele lieber auf dem Saturn veröffentlicht, 3D-Spiele sind dem Dreamcast vorbehalten.

Hat das Dreamcast eine Modem-Funktion?

Das Dreamcast ist von Anfang an Internet-tauglich. Ein V34 Modem mit einem Datendurchsatz von 33,6Kb pro Sekunde befinden sich im Gerät. In Deutschland wäre ein ISDN-Modem denkbar. Bisher von Sega unbestätigt, aber höchstwahrscheinlich ist der eingebaute Internet Explorer 4.0 zum Netzsurfen. Es ist auch anzunehmen, daß über kurz oder lang ein Keyboard und eine Maus für das Dreamcast verfügbar sein werden.

Welches werden die ersten Spiele für das Dreamcast sein?

Voraussichtlich werden ab dem 20.11.1998 folgende Titel zu haben sein: *Sonic Adventure, Pen Pen Triathlon, Godzilla Generations, Seventh Cross, Virtua Fighter 3, D2*

Wieso kann der 200 MHz-Chip einen 400 MHz-Chip eines Pentium II-Rechners übertreffen?

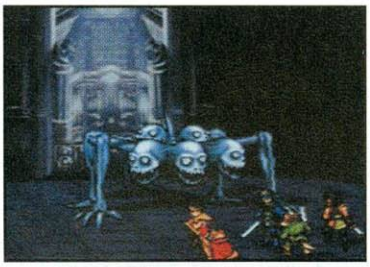
Die Hardware-Architektur des Dreamcast ist auf aufwendige 3D-Grafiken ausgelegt, der Chip wurde extra für intensive 3D-Berechnungen gemacht. Richtig zum Einsatz gebracht, kann Dreamcast einen High End-Pentium übertreffen. Laut Sega soll Dreamcast selbst das Model 3-Arcade Board ausstechen.

Dreamcast™

Suikoden II

RPG

Konami/PlayStation





Der erste Teil dieses Rollenspiels gehörte zweifelsohne zu den letztjährigen Highlights: Besonders in Deutschland erlangte das Spiel wohl auch aufgrund fehlender Konkurrenz einen gewissen Ruhm. Inzwischen werkelt man in Japan bereits fleißig an einem Nachfolger. Anhand erster Screenshots läßt sich schon erkennen, in welche Richtung es zumindest technisch gehen wird: Die Kombination aus computergenerierten Hintergründen erzeugt im Zusammenspiel mit zahlreichen handgezeichneten Elementen eine unvergleichliche Bombast-Optik. Besonders gut sind die zahlreichen Feindeskreaturen gelungen: derart filigran herausgearbeitete Gegner bekommt man nur selten zu Gesicht. Japaner dürfen Ende dieses Jahres neue Konami-Abenteuer erleben, hinsichtlich eines US- oder Europareleases gibt es noch keine Statements.

BRD-Release: .....Wahrscheinlich

NHL '99

Sports

Electronic Arts/ Nintendo 64





Na endlich! Nach langem Zögern gibt es auch für die vernachlässigte 64-Bit-Eishockeygemeinde eine Adaption der erfolgreichsten Eishockey-Serie der Videospielgeschichte. NHL '99 knüpft nahtlos an die Tradition der Next Generation-Vorgänger an: eine geniale Spielbarkeit gepaart mit brillanter Optik - Eishockeyfan, was willst Du mehr? Dank Original-Lizenz darf man mit den echten NHL-Größen über polierte Eisoberflächen gleiten und auf Torejagd gehen, wahlweise allein oder mit bis zu drei Freunden.

Welche Spielmodi letztendlich ihren Weg auf das Modul finden werden, wurde noch nicht offiziell bestätigt, wir gehen allerdings davon aus, daß man neben der Exhibition auch eine ganze Saison bzw. nur die Play Offs nachspielen werden kann. Ob NHL Breakaway 98 auf dem N64-Eishockeythron bleibt, werdet Ihr spätestens beim Test dieses vielversprechenden Titels erfahren.

BRD-Release: .....Ja

SOFTWARENEWS

CYBER SPACE
INTERACT
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
• Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
• Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale
unverbindl. Preisempf. DM 149,95

SV 393 A TREMOR PAK
Vibration unit
• Vibrations-Einheit mit
• Eingebauter Memory Card Slot
• Real Vibration
• Ultimative Realitätsnähe
• Intensität in zwei Stufen regelbar
• Stromsparmodus
unverbindl. Preisempf. DM 49,95

SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK
Mit dem GameBoy unterwegs
• Stabile gepolsterte Gürteltasche • Passend für GameBoy und Zubehör • Reißverschlüsse
• Sicherheitsschnallen • Modisches Design
unverbindl. Preisempf. DM 29,95

SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
• Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion • LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf. DM 79,95

INTERACT
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

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

C 3 Racing

Rennspiel

Infogrames/ PlayStation

Eutechnyx meldet sich nach längerer Abstinenz eindrucksvoll zurück. Ihr C3 Racing - Car Constructors Championship (so der vollständige Name) ist nach Total Drivin' das nächste Rennspiel für den 32-Bitter. Der harten und vor allem zahlreichen Konkurrenz ist man sich aber bewußt: C3 Racing hat schon in der vorliegenden Preview-Version allerhand zu bieten. Fangen wir bei der Grafik an: Auch wenn manche Texturen noch ab und an aufblitzen, weiß die hohe Framerate zu gefallen - auch nervige Pop-Ups sind schon jetzt beinahe vollständig verschwunden - und dies alles bei einer Hi Res-Optik von 368x256 Bildpunkten. Dank zahlreicher Originallizenzen (Fina, Yokohama, Esso, Bosch, Jacksons Mercedes Benz etc.) findet man nicht nur authentische Werbung am Streckenrand, sondern gleichzeitig auch 24 sportliche Autos auf der CD. Wer sich also den Wunsch erfüllen will, mit einem Ford Puma oder Lotus Elise über weiträumige Rallyestrecken oder durch enge römische Gassen zu brettern, kommt mit C 3 Racing auf seine Kosten. Mehr über das auf 30 Strecken verteilte Spiel gibt's in einer der nächsten Ausgaben

BRD-Release: ..... Herbst



CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
COMPUTER- UND VIDEOSPIELE MBH
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER
TELEFON 0491/92806-0
TELEFAX 0491/92806-18

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT

CYBER GAMES

ALL STAR BASEBALL '99	DM 99,99	BANJO & KAZOOIE	DM 89,99
BOMBERMAN HERO	DM 89,99	CHOPPER ATTACK	DM 129,99
IGGY´S RECKING BALLS	DM 109,99	OFF ROAD CHALLANGE	DM 119,99
STRIKE ZONE	DM 129,99	WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF	DM 89,99

CYBER - STORE
IN IHRER NÄHE

26789 LEER
OSTERSTEG 66

26789 LEER
FRIESENSTR. 62

26721 EMDEN
NEUTORSTR. 36

45468 MÜLHEIM / R.
DICKSWALL 20

26607 AURICH
EMDER STR. 205

BALD AUCH IN
IHRER NÄHE

WERDEN SIE
PARTNER!

1080 SNOWBOARDING	DM 89,99
F-1 WORLD GRAND PRIX	DM 89,99
MISSION IMPOSSIBLE	DM 109,99
WWF WARZONE	DM 99,99

TELEFONISCHE BESTELLANNAHME: TELEFON: 0491/92 80 6 31
MO - FR VON 9.00 UHR BIS 19.00 UHR, SA VON 10.00 UHR BIS 15.00 UHR

* DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,--. BEI ZAHLUNG PER LASTSCHRIFT UND KREDITKARTE ERFOLGT DIE LIEFERUNG FREI HAUS. DIE VERSANDKOSTEN BEI LIEFERUNG PER BAR-NACHNAHME BETRAGEB DM 9,20. BEI ANNAHMEVERWEIGERUNGEN BERECHNEN WIR PAUSCHAL DM 20,--. UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN. PREISEIN DEN LÄDEN KÖNNEN ABWEICHEN.







V-Rally 64

Rennspiel

Infogrames/ Nintendo 64

Vor knapp einem Jahr wurde die Ankündigung von V-Rally 64 milde belächelt, inzwischen haben auch einige Third Party-Entwickler aufgeholt und bekommen die N64-Hardware besser in den Griff. Und wenn man den ersten Screenshots Glauben schenken darf, so kann man sich auf ein gelungenes Rallye-Feeling freuen, bisher hatte man in dieser Richtung zudem auch noch nicht soviel zu lachen. Mit 40 verschiedenen Strecken in acht Ländern läßt V-Rally 64 die Konkurrenz zumindest auf dem Papier recht alt aussehen. Über die spielerischen Qualitäten läßt sich im Moment nur mutmaßen, fest steht allerdings schon, daß sowohl Rumble Pak als auch Lenkräder unterstützt werden sollen. Wie gut sich die 12 Autos (u.a. Peugeot 306 Maxi, Skoda Octavia, Subaru Impreza WRC und Nissan Almera) über die allem Anschein nach nebelfreien Strecken jagen lassen, können wir erst nach einem Preview verraten. Eines wissen wir aber schon jetzt: einen Vier-Spieler-Modus wird's wohl nicht geben, ob dies jedoch ein Verlust ist, muß jeder für sich selbst entscheiden.

BRD-Release: .....4. Quartal 98

Milo's Astro Lanes

Sports

Crave/ Nintendo 64





Da ist Vorsicht geboten: Das Robotron 64-Team wird auf dem Nintendo 64 erneut aktiv und versucht sich diesmal am Bowling. Um sich gleich mal im Vorfeld von der noch nicht vorhandenen Konkurrenz abzuheben, ist der Kegel-Spaß im Weltraum angesiedelt. Als reinrassiges Bowling-Spiel im eigentlich Sinn sollte man Milo's Astro Lanes aber nicht auffassen, vielmehr handelt es sich um eine Mischung aus Minigolf und Kegeln. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über den Analog-Stick. Nur wer ein gutes Timing und Gefühl für 'ne ruhige Kugel im Blut hat, scort erfolgreich in den Spielmodi League Elimination, Puzzle und Multiplayer. Das Ganze läßt sich zudem in unterschiedliche Ligen aufteilen, die alle mit den verrücktesten Charakteren, Bahnen und Hintergrundgrafiken aufwarten. Mehr über dieses im Jetson-Style gehaltene Spiel gibt's zum US-Release im Herbst.

BRD-Release: .....Unbekannt

Updatefähig über PC-Link
komfortable Bedienerführung
XPLODER
PSX Xploder DM 99.95
die ultimative Cheat-Cartridge
Kompatibel mit Gamebuster™-Codes
Mehr als 1000 Cheats vorab gespeichert
Turbo- und Slow Motion
N64 Hyper Sixty Four DM 59.95
Slot für Memory Card oder Jolt Pack
Z-Trigger
mit analogem Mini-Lenkrad
in diversen Farben
Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen
PSX Scorpion Light Gun DM 89.95
bekannt als JamesBond Waffe
kompatibel zu PSX (auch Guncon™)
mit zuschaltbarer Rumble Funktion
Kompatibel zu allen Light Gun Spielen!
Auto Reload & Auto Fire
zielgenau
in diversen Farben
Special Button
N64 Jolt Pack inkl. 1 MB Memory Card DM 49.95
megastarker „Rumble"-Effekt
mit eingebauter 1 MB Memory Card
Flashlight bei jedem Rumble
4x soviel Speicher wie eine Standard 1 MB Memory Card
mit LED Digital Display
PSX Memory Card 4 MB
Neu ab September
„echte" 4 MB Memory Card, es wird kein Kompressionsverfahren benutzt
Platz für bis zu 60 Speicherstände
in verschiedenen Farben
Internet: http://www.blaze.de
BLAZE
e-mail: highcom@blaze.de
Copyrights: Alle aufgeführten TM's und PSX sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Beavis and Butthead

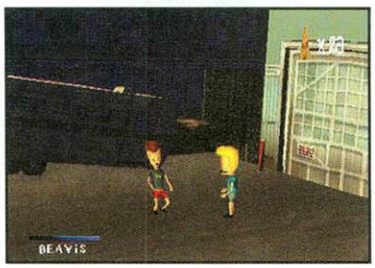
(Arbeitstitel)

Alberne 3D-Action

GT Interactive/ PlayStation







Die beiden MTV-Holzköpfe Beavis und Butthead kommen zurück. Nachdem die Auftritte in 16-Bit-Zeiten eher peinlich verliefen, setzt sich Schöpfer Mike Judge diesmal mit den Entwicklern zusammen, um ein ähnliches Desaster zu vermeiden. Die Story ist schon so gut wie fertiggestellt: Nachdem der zweite Film im Kasten ist, schickt die Produktionsfirma die Gagen dummerweise direkt an die Heimanschrift. Beavis und Butthead sitzen ohne Geld in L.A. und treffen dort auf einen etwas befremdlichen Agenten, der ihnen für das Erledigen einiger kleiner „Jobs" kostenlose Flugtickets nach Hause in Aussicht stellt. Natürlich sagen die beiden ja und rutschen somit direkt in ihr nächstes Abenteuer. Das eigentliche Spielgeschehen entpuppt sich als Mischung aus Rätseleinlagen und Jump'n Run-Action. Grafisch betreten die zweifelhaften Jugendidole Neuland: Erstmals darf man Beavis oder Butthead in gerenderter Form durch Straßen, Schulen oder Umkleidekabinen steuern - immer auf der Suche nach willigen „Chicks". Yeah, cool! I'm finally gonna score! Der Spieler hat aber nicht nur Kontrolle über die Bewegungen, sondern auch über den begrenzten Wortschatz der Doofmänner was mit Sicherheit ungeahnte Möglichkeiten eröffnen wird. „Huh, huh, huh, thatz cool!"

BRD-Release: .....Wahrscheinlich

Rushdown

Extreme Sports

Infogrames/ PlayStation





Extreme Games bekommt Konkurrenz! Mit „ultimatives Abenteuer" betitelt Infogrames seine Downhill-, Kajak- und Snowboardmixtur. In schönster 3D-Umgebung darf man sich lustig die virtuellen Knochen brechen - und dies auf 15 verschiedenen Strecken in immerhin fünf Kontinenten. Für den Fall, daß man über Freunde verfügt, kann man auch zu zweit gleichzeitig an den Start gehen, entweder im vertikal oder horizontal geteilten Bildschirm. Laut Hersteller soll die Grafikengine dabei niemals unter 60 (!) fps rutschen. Da sind wir echt mal gespannt. Auch die restlichen Ankündigungen hören sich ähnlich wild wie das Spielgeschehen an: So soll der Soundtrack von bekannten französischen und internationalen Bands beigesteuert werden. Namen gab's bis jetzt aber noch nicht zu hören...

BRD-Release: .....Oktober

Fighting Force 64

Beat'em Up

Eidos/ Nintendo 64





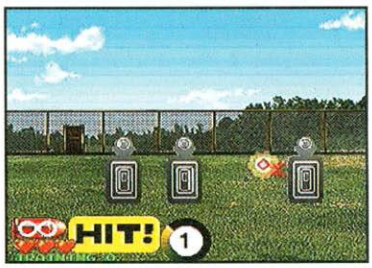
Auf der E3 konnte man Fighting Force 64 erstmals näher betrachten, jetzt gibt's endlich neue Bilder. Zwar ist die N64-Version noch immer nicht ganz fertiggestellt, dennoch läßt sich bereits erkennen, daß es sich allem Anschein nach um eine kompetente Umsetzung handeln wird. Die Story hat man unverändert übernommen: Der durch und durch böse Dr. Zeng dreht noch immer am Rad und will weiterhin die Welt zerstören. Dieser Gedanke stößt allgemein auf wenig Gegenliebe, weshalb der Spieler einen von vier zur Auswahl stehenden Rettern in die Schlacht gegen die Schergen des Bösen schicken darf. Egal ob Ben „Ich hab' mehr Muskeln als Hirn" Jackson oder Mace „Lara Croft ist meine Schwester" Daniels, jeder Charakter hat seine ganz eigenen Stärken und Schwächen, das war schon zu Final Fight-Zeiten nicht anders und wird auch immer so bleiben. Exklusive N64-Level oder -Gegner gibt es aber nicht: Weiterhin prügelt man sich durch sieben Level, die sich aus 25 Abschnitten zusammensetzen. Wer den Bösewichten mit den Fäusten nicht beikommt, kann gerne auch auf Messer, Pistolen oder Raketenwerfer zurückgreifen. Bleibt abschließend zu hoffen, daß man die ärgerlichen Probleme mit der Kameraführung diesmal vermeiden kann, denn dann steht uns endlich mal wieder (oder überhaupt zum ersten Mal?) ein richtig gutes Beat'em Up ins Haus.

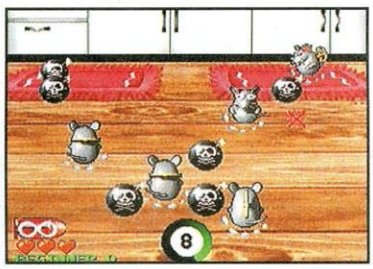
BRD-Release: ..... Ja

Gunbarl

Shoot'em Up

Namco/ PlayStation





Deutschland hängt hinsichtlich der Umsetzungsgeschwindigkeit wieder mal „leicht" hinterher: Bei uns ist gerade mal Point Blank (japanischer Titel: Gun Bullet) samt G-Con 45 erschienen, da dürfen die Japaner auch schon den Nachfolger spielen. Da das Spiel kurz vor Heftabgabe bei uns eintrudelte, haben wir auf einen hektischen Test verzichtet, den ausführlichen, mit Muße gefertigten findet Ihr aber mit Sicherheit in der nächsten Fun Generation. Hauptaugenmerk gilt mit Sicherheit dem neuen Kanonenfutter in Form zahlreicher Mini-Spiele. Wahlweise entledigt man Schafe mittels plazierter Schüsse ihrer Wolle oder jagt Spielzeugmäuse in die Luft - immer darauf bedacht, keine energieraubenden Bomben abzuschießen. Zu den lustigen Spielen für zwischendurch gesellt sich ein weiterer Modus, in dem es gilt, nach und nach einen Turm zu erklimmen. Nur wer präzise schießt, darf ein weiteres Stockwerk in Angriff nehmen. Mehr ließ sich in der sehr kurzen Zeit leider nicht in Erfahrung bringen - für einen ersten Eindruck dürfte es aber hoffentlich reichen.

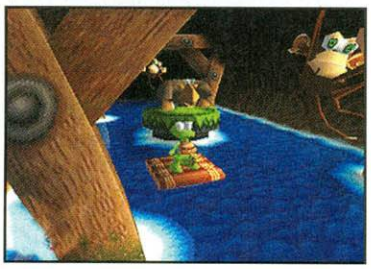
BRD-Release: ..... Ja

Croc 2

3D Jump'n Run

Electronic Arts/ PlayStation





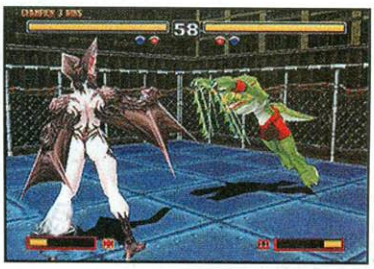
Nachdem bisher nur sehr lausiges Bildmaterial zum nächsten Argonaut-Hüpfabenteuer zur Verfügung stand, gibt es jetzt endlich „echte" Shots und keine Fakes aus Teil 1. Wie es sich für ein waschechtes Jump'n Run gehört, gibt's eine furchtbar gruselige Hintergrundstory: Der böse Baron Dante ist zurück und hat kurzerhand wieder alle Gobbos eingesperrt (lernen die eigentlich nie was dazu?). Da Croc über ein gutes Herz verfügt, macht er sich eben erneut auf, um die süßen Pelztiere wieder in die Freiheit zu entlassen. Neuheiten gibt's en masse, neben mehr Leveln und neuen Gegnern hat sich noch einiges getan: Das Mini-Krokodil beherrscht inzwischen einen Flipkick und eine Purzelbaumattacke. Wer einen Geheimlevel freischaltet, wird darüber hinaus mit einem kurzweiligen Bonusspiel belohnt. Wir hoffen auf ein kurzweiliges Sequel - immerhin will man laut Argonaut wirklich alle Fehler des Vorgängers ausmerzen.

BRD-Release: .....Winter

Bloody Roar 2

Beat'em Up

Hudson/ PlayStation





Erste News zum Nachfolger des Bloody Roar-Nachfolgers: Zwar stammen die Bilder vom Automaten, dennoch wurde bereits bekanntgegeben, daß schon kurz nach der Arcade-Premiere eine Umsetzung für die PlayStation folgen wird. Keine große Überraschung, entsteht das Spiel doch auf dem PlayStation-verwandten System 12-Board. Im Gegensatz zu Capcoms Street Fighter will man nur einen kleinen Teil der Kämpferriege wieder in die blutige Schlacht schicken. Long (Tiger), Yuko (Wolf) und Alice (Hase) kehren zurück - wie Ihr dem Bild entnehmen könnt diesmal zusammen mit einer Fledermaus und einer Gottesanbeterin. An den Verwandlungen hat man zusätzlich gefeilt: Zukünftig hat jede Figur zwei Kampfstile, einmal den menschlichen und dazu die Version aus dem Tierreich. Der Automat wird Ende dieses Jahres seinen Weg in die Spielhallen finden, mit der PSX-Variante rechnen wir im Frühjahr '99.

BRD-Release: .....Ja

SOFTWARENEWS

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation Value Pack	325,00
Playstation + Dualschock	295,00
Dualschock Pad	65,00
Alundra	100,00
Azure Dreams us	110,00
Batman Robin	100,00
Bio-Freaks (PSX/N64)	100/145,00
Brave Fencer jap	145,00
Breath of Fire III (N64)	100,00
Cardinal Syn	90,00
Colin McRae Rally	100,00
Common Conquer 1	50,00
Dead or Alive	100,00
Deathtrap Dungeon	105,00
Destruction Derby 2	55,00
Dream	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
Final Fantasy Tactics us	110,00
Forsaken (PSX/N64)	100/135,00
Game Buster (N64/PSX)	105/100,00
Gcon 45 Gun	90,00
Ghost in Shell	95,00
Gran Turisimo	90,00
Heart of Darkness	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
NBA Courtside	100,00
Need for Speed 3	100,00
Ninja Tencu jap	120,00
Metal Gear Solid jap (ab September)	145,00
Pandemonium 2	80,00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105,00
Parasite Eve jap	140,00
Point Blank	90,00
Premier Manager	100,00
Quest 64 (N64)	155,00
Ridge Racer Revolution	55,00
Road Rash 3D	100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Mission Impossible (N64) 155,00

Täglich Top-Neuheiten aus:

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES



Banjo-Kazooie (N64) 95.00

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
Tactics Ogre us	110,00
Tekken 3 us	110,00
Thunder Force V jap	140,00
Total NBA '98	90,00
WCW vs NWO (N64)	145,00
Wild Arms	100,00
WWF: Warzone (PSX/N64)	100/100,00

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

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

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

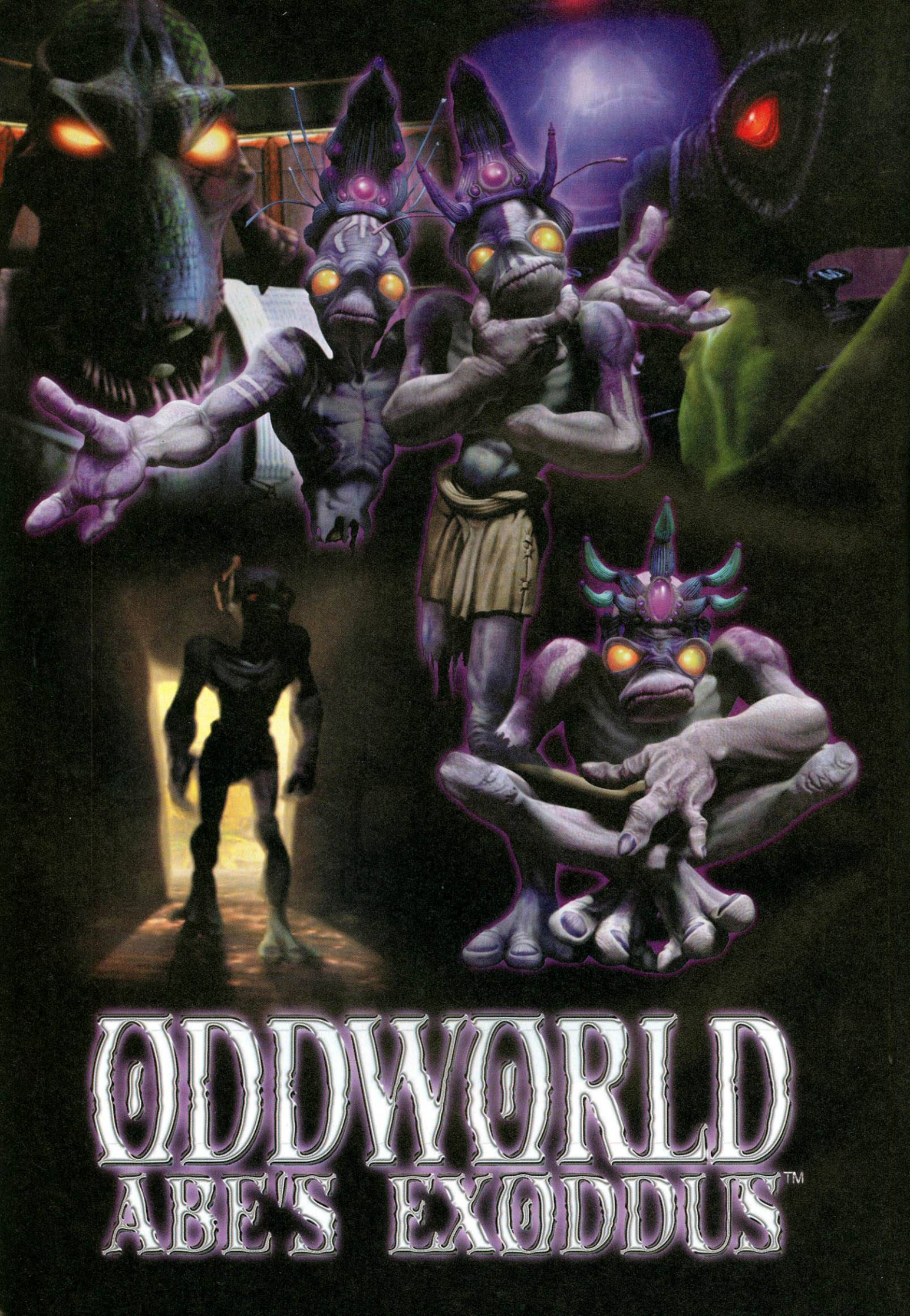
Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

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

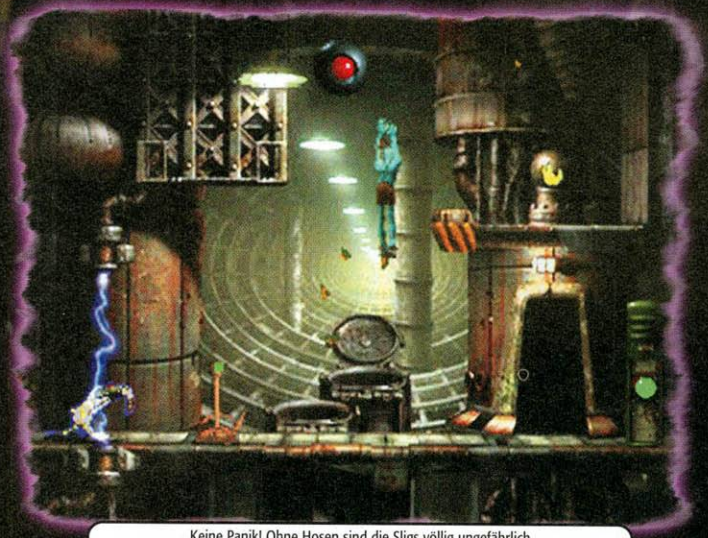
Jetzt auch in Heilbronn · Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn · (kein Versand)

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.

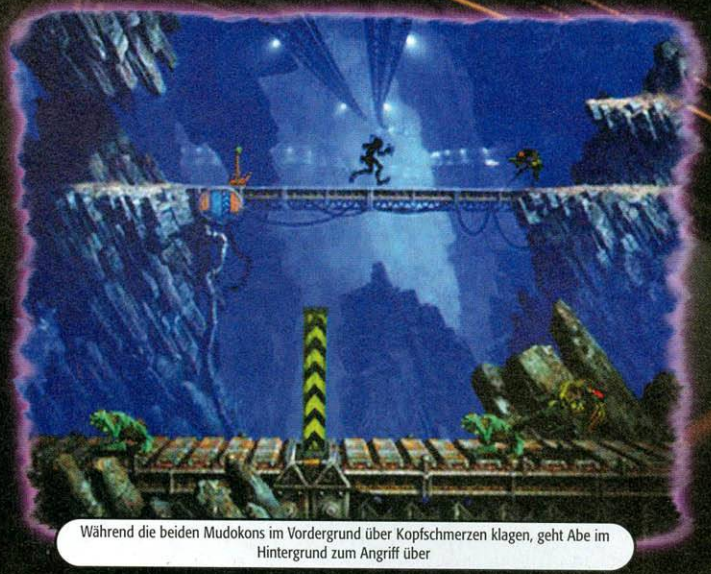
Damien Kernan - Grafikdesign - 71229 Leonberg - 0 71 52 - 92 97 20



ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™



Keine Panik! Ohne Hosen sind die Sligs völlig ungefährlich



Während die beiden Mudokons im Vordergrund über Kopfschmerzen klagen, geht Abe im Hintergrund zum Angriff über



Gutes Timing ist bei haarigen Sprungpassagen am wichtigsten. Wer dennoch abstürzt, darf dank unendlicher Leben einen erneuten Versuch wagen

Mit Abe's Oddysee gingen die Newcomer Oddworld Inhabitants ein nicht zu unterschätzendes Risiko ein: Während ein Großteil der PlayStation-Gemeinde nur durch innovative 3D-Konzepte zufriedengestellt werden konnte, realisierte man im sonnigen Kalifornien schnell, daß die 32-Bit-Hardware nicht das zu leisten im Stande ist, was man sich für die kompetente Umsetzung des Oddworld-Gedankens vorstellte.



Tod und Verderben: Durch eine unüberlegte Handlung wurde eine ganze Gruppe Mudokons ausgelöscht

Und obwohl anfangs jeder skeptisch war, überzeugte man notorische Schwarzseher spätestens in der zweiten Stage, der Flucht durch den Wald, von den Qualitäten des Spiels. Derartig detailverliebt herausgearbeitete Hintergründe konnte man noch auf keiner Konsole bewundern. Dazu kam eine sich stimmungsvoll eingliedernde Akustik und der erstmals in dieser Qualität umgesetzte, nahtlose Übergang in aufwendige FMVs, die entweder als reiner Effekt oder zur Fortführung des Handlungsfadens dienten.

Wie in diesem Special schon erwähnt, war Abe's Exoddus eigentlich gar nicht mehr geplant. Warum das Sequel aber allem Anschein nach dennoch wesentlich mehr als einen langweiligen Neuaufguß darstellt, erfahrt Ihr in diesem Preview.



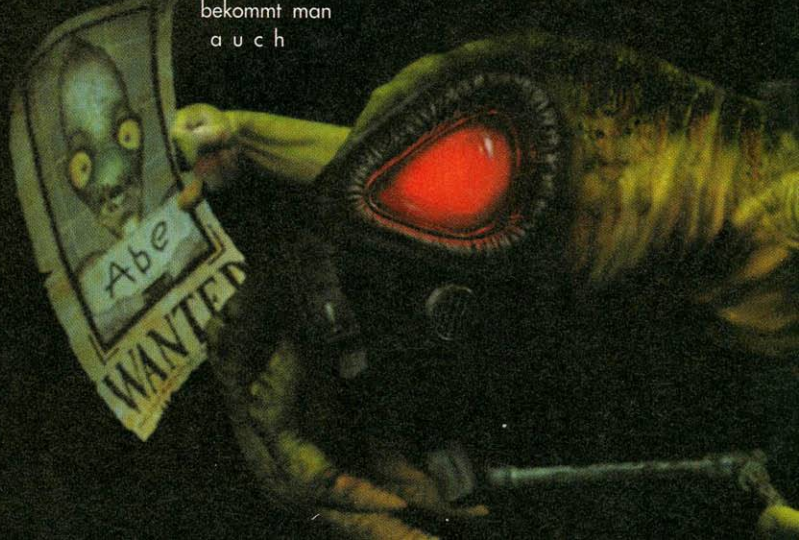
Während des Spiels geben Statistiken Auskunft über die derzeitige Erfolgsquote

Odd to the last drop

Storytechnisch gehen die beiden PlayStation-Abe's direkt ineinander über: Wer in Teil 1 über 50 Mudokons gerettet hat und somit in den Genuß des Good Endings kam (oder es verbotenerweise per Cheat-Code betrachtete), wird Zeuge eines fatalen Schulterklopfers: die gutgemeinte Danksagung befördert den Mudokon schwungvoll vom Partyfelsen und hat arge Kopfschmerzen zur Folge. Abe fällt ins Koma und schiebt postwendend einen seltsamen Film. Nach kurzer Zeit wird klar, daß seine Rettungsversuche, die eigentlich gut gemeint waren, ein noch größeres Übel hervorgerufen haben.

Inzwischen sind gar noch mehr Mudokons versklavt und müssen in dunklen Minen nach Knochen ihrer verstorbenen Artgenossen buddeln. Damit die bemitleidenswerten Wesen nicht begreifen, was ihnen widerfährt, wurden die Augen kurzerhand und ohne jegliche Widerrede zugenäht. Sinn und Zweck der ganzen Aktion bekommt man auch geschildert: Die Knochen sind ein wesentlicher Bestandteil für das neue In-Produkt der Soulstorm-Brauerei. Damit nicht genug: um dem Gesöff die richtige Würze zu verpassen, muß noch eine weitere Zutat gewonnen werden: Mudokon-Tränen. Unvorsichtige und hilflose Mudokons hat der korrupte Brauereibesitzer Dripek kurzerhand mit den klobigen Füßen voran über Auffangbehältern plaziert, die Tränenproduktion wird durch schmerzhafte Stromstöße entscheidend angekurbelt.

Mit dieser Tatsache kann sich Abe nun aber überhaupt nicht anfreunden und schreitet deshalb mit einem halben Dutzend seiner Freunde zur Rettung. Mutig ignoriert man zahlreiche Warnschilder und klettert frech in die ausbeuterische Brauerei. Endlich angekommen, schafft es Abe mit unnachahmlichem Geschick, seinen Tolpatschigkeit erneut unter Beweis zu stellen: Als sich die Freunde gerade einen Blick über die Lage verschaffen wollen, rutscht Abe vom Rande einer Felsplattform und purzelt unsanft in den ersten Level des 900 Screens umfassenden Spiels - wie immer durch eine nahtlos ins





So schön kann es sein! Die Hi Res-Optiken werden für die PlayStation heruntergerechnet


Kurz bevor einen die Laserschranke erfaßt, sollte man ruhig stehenbleiben

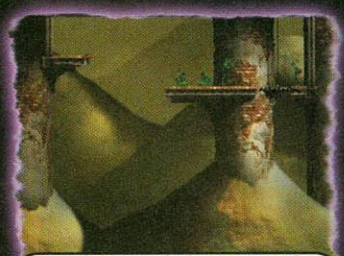
Spielgeschehen übergehende Zwischensequenz dargestellt, oder muß man das gar nicht mehr extra erwähnen?

INTERAKTION wird groß geschrieben

In Stage 1 angekommen muß man sich hinsichtlich des Gameplays keinerlei Gedanken machen. Abe war keinesfalls faul auf seiner rauhen Haut gelegen, sondern hat die Schaffenspause genutzt, um sein Aktionsrepertoire entscheidend zu verbessern. Vor allem die Kommunikation mit Artgenossen ist diesmal wesentlich vielschichtiger ausgefallen. Abe kann inzwischen mit mehreren Mudokons gleichzeitig kommunizieren, was er auch seiner stark erweiterten Sprachpalette zu verdanken hat. „Hallo" und „Folge mir" kennt man zur Genüge, „Entschuldigung" oder „Arbeitet" ist hingegen neu. Besonders der Bitte um Verzeihung kommt große Bedeutung zu, da die emotionale Ebene diesmal eine wesentlich bedeutendere Rolle spielt. Wer seine Kumpanen unnötig verprügelt oder befehlshaberisch herumkommandiert, sollte die richtigen Worte finden, um wieder für freundschaftliche Verhältnisse zu sorgen. Wer es jedoch mit üblen Späßchen übertreibt, dem helfen auch die besten Entschuldigungen nicht mehr aus der Klemme. Die Mudokons zetteln eine spektakuläre Massenschlägerei an, die im Ernstfall


Bombenalarm! Die Gegner attackieren erstmals auch aus der Luft


Die wurmähnlichen Kreaturen attackieren mit ihrer klebrigen Zunge


Je nach Situation wird das Geschehen aus unterschiedlichen Perspektiven gezeigt

für die Beteiligten sogar tödlich enden kann, woraufhin der überlebende Rest in starke Depressionen verfällt und sich nur mit viel gutem Zureden wieder aufrichten läßt.

Nicht depressiv, dafür aber ziemlich phlegmatisch werden die possierlichen Kerlchen bei übermäßigem Genuß des offenbar wohlschmeckenden Soulstorm-Bieres. Kopfschmerzen sind noch das kleinste Übel, erst mit dem passenden Gegenmittel lassen sich die glubschäugigen Alkoholleichen wieder aufpäppeln. Daß die gesuchte Tinktur natürlich nicht gleich im nächsten Bildschirm zu finden ist, versteht sich von selbst.

Wer suchet, der findet

Neben diversen Gegenmitteln setzt auch Abe's Exoddus noch auf die alte Erfolgsformel „Finde Objekt X und benutze es mit Objekt Y!", natürlich in zahllosen Varianten. Während man das Schalter- oder Röhrentransportsystem schnell durchschaut, bedürfen andere Rätsel einer größeren Portion Gehirnschmalz. Mit dem Possess-Zauber schlüpft man kurzerhand und ohne lange Diskussion in den Körper anderer Kreaturen und übernimmt damit die Kontrolle über deren Körper. Was im ersten Teil schon ansatzweise lustig war, wurde seitdem enorm erweitert. So hat man erstmals die Möglichkeit, die Herrschaft über einen Glukkon (der grimmige Zigarrenraucher) oder einen Paramite zu übernehmen (Paramite Pie!). Im Zusammenspiel mit Abe's erweiterten Fähigkeiten bringt dies ungeahnte Tiefe ins auf den ersten Blick beschränkte Spielgeschehen. Besonders abgefahren gerät die Steuerung des bösartigen Glukkons. Da der gute Mann leider über keinerlei Arme verfügt, muß man Helfer in der verwinkelten Brauerei Handlangerdienste verrichten lassen - wehe dem, der sich zwischen zwei Sligs befindet und aus Versehen einen „Kill"-Befehl über die Lippen kommen läßt. Auch spaßig: Der erstmals auftretende Propeller-Slig steuert sich ähnlich präzise wie ein Heißluftballon im Wirbelsturm. Von ulkigen Flüchen begleitet schrammt das alberne Gespann von Felswand zu Felswand, immer darauf bedacht, nicht ein Opfer von todbringenden Steinbohrern zu werden.

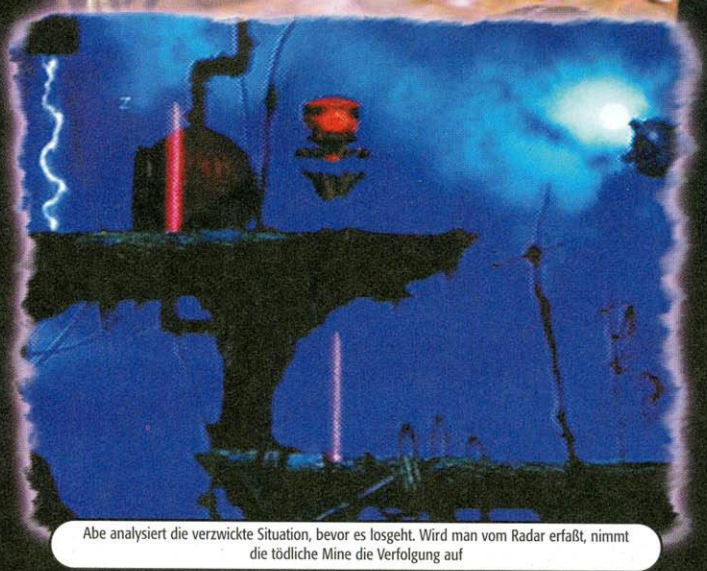
Doch damit nicht genug: Das Team rund um Abe-Vater Lorne Lanning hat noch weit mehr Neuheiten auf das diesmal zwei CDs umfassende Abenteuer gepackt. Hauptaugenmerk liegt auf dem frusthemmenden Save-Feature. Zeiten, in denen man sich über seltsame Speicherpunkte ärgern mußte, gehören der Vergangenheit an: neuerdings verfügt die Speicheroption über die Fähigkeit, die ganze Brauerei pixelgenau einzufrieren, um sie bis zu Eurem nächsten Ausflug zu konservieren. Dennoch lassen sich immer noch ärgerliche Dead-Games fabrizieren. Wer von Anfang an schludert und die Artgenossen nicht mit der nötigen Disziplin durch die Bildschirme scheucht, hat in der Endabrechnung schlechte Karten. Auf dem finalen Zentralventil der Brauerei ist nur bei ausreichender Vorarbeit genügend Druck, um der Sklavenarbeit ein explosives Ende zu bereiten.

Übrigens, der Übergang zu Munch's Oddysee steht bereits fest: Am Schluß von Abe's Exoddus tritt mit Alf ein neuer Charakter in den Vordergrund. Alf und dessen Rehab-Tea sind der Schlüssel zum Untergang des Mudokon-Imperiums - was uns noch vor dem Release des zweiten Teils schon gespannt auf die dritte

Genre:	Jump'n Explodd	Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Spieler:	1-2 (Abewechselnd)	Testmuster:	GT Interabetive
Hersteller:	GT Interabetive	Veroddlichung:	Oddvember 98

Oddworld Platinum
Abe's Oddysee

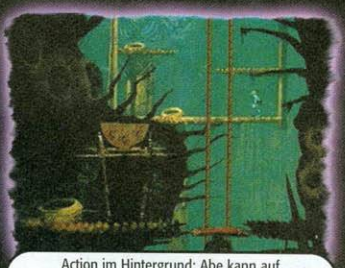
Fab „i lous" Döhla - Markus Appel



Abe analysiert die verzwickte Situation, bevor es losgeht. Wird man vom Radar erfaßt, nimmt die tödliche Mine die Verfolgung auf



Tempo! Die Slogs schießen Abe auch aus dem Hintergrund die runzlige Rübe runter



Action im Hintergrund: Abe kann auf mehreren Ebenen agieren

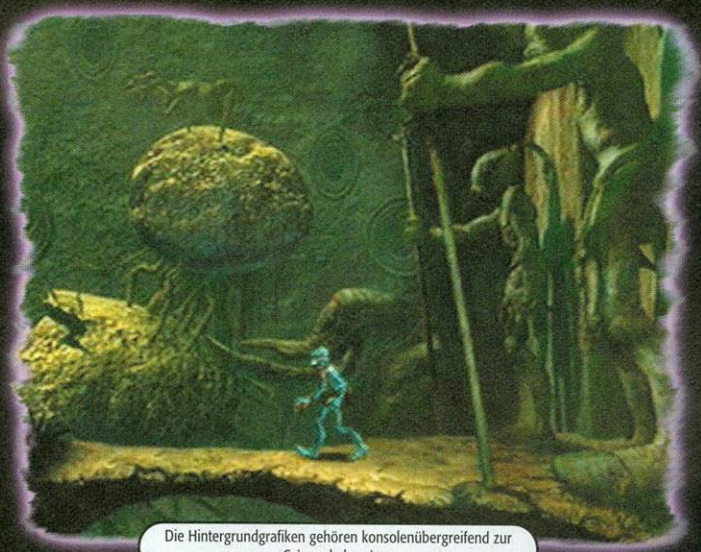
Spielerherz, was willst du mehr? Während man anderen Produkten ihr Alter oft schon nach kurzer Zeit ansieht, gibt sich Abe's Oddysee keinerlei Blöße. Erst wenn der letzte Mudokon gerettet wurde und endlich das Good Ending auf dem Bildschirm erscheint, läßt man von diesem Highlight wieder ab - aber nur um es kurz darauf wieder aus dem Regal zu holen und sich von der bezaubernden Atmosphäre erneut in den Bann ziehen zu lassen.

Knapp ein Jahr ist es jetzt schon wieder her, seit sich der PlayStation-Besitzer erstmals mit Mudokon Abe durch phantastische Welten bewegen durfte. Doch auch jetzt, da bereits der nächste Part der geplanten Serie vor der Tür steht, hat Abe's Oddysee nichts von seinem ganz eigenen Reiz verloren - und schon gar nicht beim Nice-Price von gerade mal 50 DM.

Die Hintergrundgeschichte ist schnell in Erinnerung gerufen: Fabrikarbeiter Abe, dem man zur Vorbeugung gegen etwaige Proteste gleich mal den Mund zugenäht hat, wird durch einen unglücklichen Zufall Zeuge einer teuflischen Firmenentscheidung. Zukünftig soll Abe's Rasse zu netten Snacks verarbeitet und damit die Firmenbilanz aufpoliert werden. Zu Tode erschrocken flüchtet Abe in einer halsbrecherischen Aktion aus seiner Arbeitsstätte. Da er nun der einzige ist, der über die bösen Machenschaften Bescheid weiß, liegt das Schicksal um die Zukunft seines Stammes ganz allein in seinen Händen.

Sieht gut aus...

Abe's Oddysee beginnt anfänglich noch dezent, zieht den Spieler dann aber in jeglicher Hinsicht in seinen Bann und läßt ihn mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit nahtlos in eine gerenderte 3D-Zwischensequenz über. Wer unerwartet mit der ersten Cutscene konfrontiert wird, staunt nicht schlecht. Dies ist jedoch nicht die einzige Stelle, die aufgrund der phantastischen Optik für offene Münder sorgt. Egal ob hervorragende Hintergründe, supersanfte Animation oder abgedreht designte Gegner: Selbst der Epos Heart of Darkness, der 6 Jahre an Entwicklung bedurfte, kann mit dem Optik-Feuerwerk der Oddworld Inhabitants nicht konkurrieren.



Die Hintergrundgrafiken gehören konsolenübergreifend zur Crème de la crème

nicht mehr so schnell los. Dies liegt zweifelsohne primär an der perfekten Synthese zwischen opulenter Grafik und stimmungsvoller Atmosphäre. Anstatt den Spieler in eine befremdlich wirkende 3D-Welt zu versetzen, erlebt man seine Abenteuer in einer zweidimensionalen Kulisse. Diese ist jedoch so aufwendig in Szene gesetzt, daß man das Fehlen der Räumlichkeit niemals auch nur ansatzweise vermißt. Technik-Fanatiker kommen dennoch auf ihre Kosten: An manchen Stellen in Abe's umfangreicher Reise geht die Grafik

...macht was her!

Zum Glück hat man es nicht bei der abgedrehten Präsentation belassen, sondern auch dem Gameplay ausreichend Aufmerksamkeit gewidmet. Den Spieler erwarten keine monotonen Jump'n Run-Passagen sondern ein durchdachtes Spiel mit zahlreichen Wendungen und verzwickten Rätseln. Durch die Kommunikationsfähigkeiten des Mudokons („Hello!") und der Möglichkeit der Übernahme gegnerischer Körper durch Telepathie kommt zusätzlich Tiefgang ins Spiel.

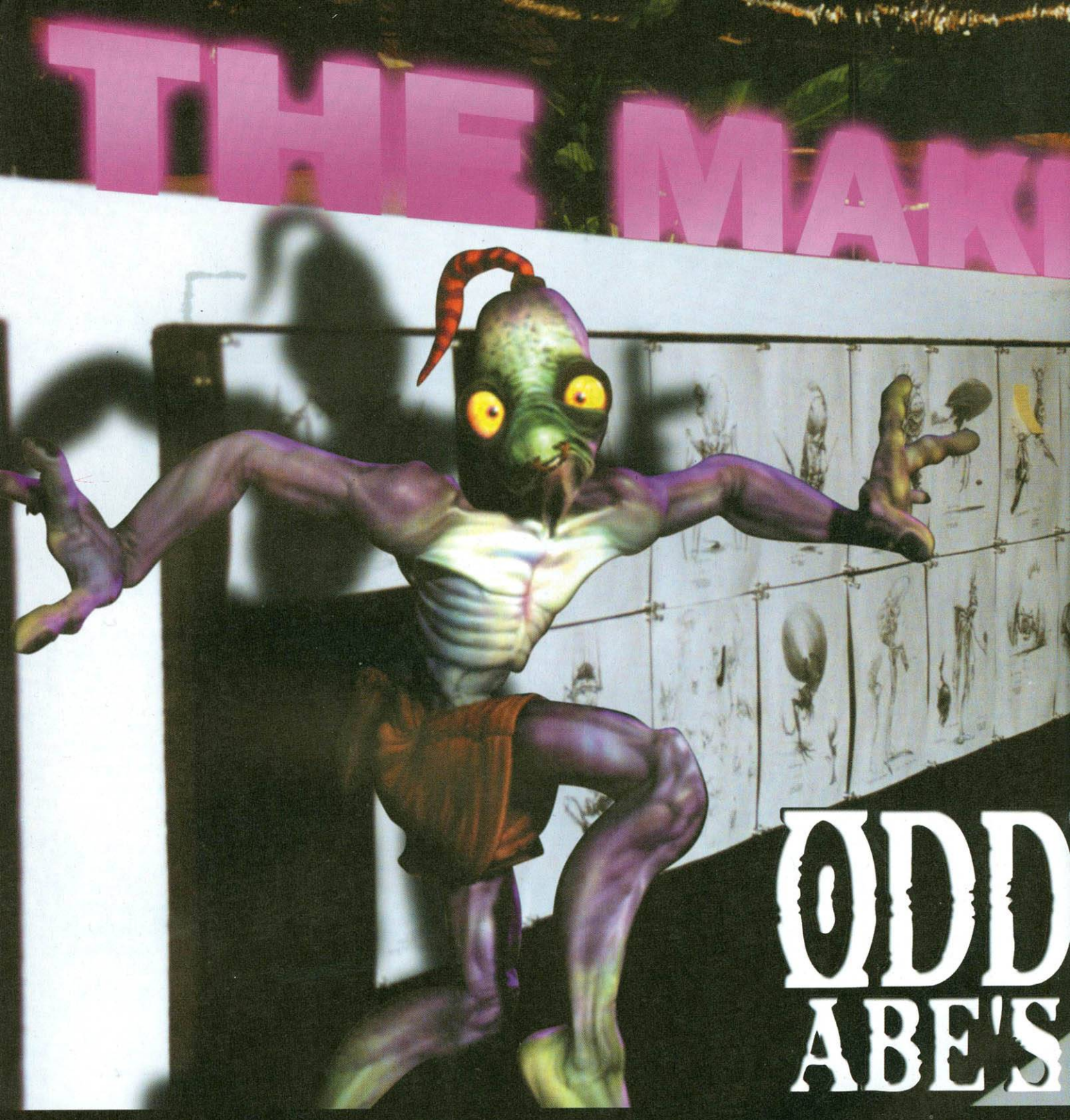


10 von 10

PLATINUM-RATING

Spieler:	1
Level:	6 Abschnitte
Besonderheiten:	Memory Card, kmplt. deutsch
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	49,- DM

THE MAXI



ODD
ABE'S

Fab „i lous" Döhla

Auf den ersten Blick könnte man sich schnell eine übereilte Meinung bilden: Wer sich nur oberflächlich mit den beiden Titeln auseinandersetzt, kann zu dem Ergebnis kommen, daß man hier einfach noch mal abkassieren will. Denn eigentlich war Abe's Exoddus nicht von Anfang an geplant, erst auf das Drängen von GT besann man sich auf eine inoffizielle Fortsetzung. Man war der Meinung, daß der zeitliche Abstand zwischen Abe's Oddysee und Munch's Oddysee zu groß wäre.

Langer Rede kurzer Sinn, die Oddworld Inhabitants willigten ein und begannen mit der Produktion. Allerdings verlief diese Entscheidung nicht ganz ohne Folgen. Damit der straffe Zeitplan nicht völlig durcheinandergewirbelt wird, hat man das Personal nahezu verdoppeln müssen: statt bisher 30 Angestellten tüfteln nunmehr 60 Denker und Lenker an neuen Ideen und deren Umsetzung. Die immens hohen Kosten für Personal und Entwicklung trägt GT ohne jegliche Beschwerden. Wer sich mit der Philosophie der Oddworld Inhabitants auseinandersetzt, müßte wissen, warum - schließlich investiert man gewissermaßen direkt in die Zukunft.

Die Story

Das wohl größte Problem bei der Entwicklung von Abe's Exoddus war die Tatsache, daß man eine schon bestehende Geschichte erweitern mußte. Dies ist auf den Story-Hintergrund zurückzuführen: Derzeit hat man die Pläne für die Quintology schon komplett in der Schublade liegen, und eigentlich sollte Munch's

Lorne erklärt ausführlichst das Konzept von Abe's Oddysee über Abe's Exoddus bis hin zu Munch's Oddysee. Anhand der Zeichnungen und Bilder kann man sich ein gutes Bild von den Plänen machen: Während Abe's Exoddus eine sehr aufwendige Erweiterung des Erstlings darstellt, wird Munch's Oddysee absolutes Neuland betreten. Wir sind gespannt, ob es den Oddworld Inhabitants gelingen wird, eine solch immense Anzahl an Genres in einem Spiel zu vereinen.





Hardcore-Zocker: Sämtliche Level werden bis zum Exzess getestet. Während das Programmiererteam zehn Meter weiter gerade neue Abschnitte fertigstellt, analysiert man die schon erledigte Arbeit sogar auf Videobändern - erst in Slow-Motion fallen auch die kleinsten Unregelmäßigkeiten auf.

Oddysee da weitermachen, wo Abe's Oddysee aufhörte. Ein Problem, das bei der Entwicklung vom ersten Teil auftrat, machte man sich deshalb kurzerhand zu nutze. Man war beim Erstlingswerk nicht in der Lage, alles wie gewollt ins Spiel zu packen, und somit bildet Abe's Exoddus gewissermaßen die Brücke zwischen den zwei ursprünglich geplanten Spielen.

Die Technik

Von Seiten der Technik war das Unterfangen wesentlich unkomplizierter anzugehen. Man griff auf die bestehende Engine zurück und mußte somit „lediglich" neue Grafiken und Gegner ins Spiel implementieren. Um eine hohe Qualität zu wahren, entsteht jeder Oddworld-Teil zuerst auf einer Silicon Graphics-Workstation und wird anschließend maßgenau auf die Hardwareperformance der PlayStation heruntergerechnet. Eine Vorgehensweise, die sich bezahlt macht, denn besonders die überragende Grafik machte das erste Abe zu einem Highlight, das man auf dem Nintendo 64 in dieser Form vergeblich sucht.

Für das Design neuer Kreaturen ist Lorne noch immer zu einem großen Teil selbst verantwortlich. Nachdem man erste Skizzen gefertigt hat, wird ein plastisches Modell erstellt, mit Gitternetzlinien versehen und anschließend Punkt für Punkt digitalisiert. Anschließend liegt es an den Grafikern, dem nun auch im Computer dreidimensionalen Objekt einen realistischen Look zu verpassen. Nur mit der passenden Farb- und Texturauswahl wirkt ein Charakter letztendlich so, wie sich das der Designer ursprünglich vorgestellt hat. Sollte das Objekt beim Weg vom Modell zur Computergrafik auch nur einen Teil seines optischen Images verlieren, so heißt dies bei den Oddworld Inhabitants: zurück zum Zeichenbrett. Das jedoch eigentlich Verwunderliche an dieser Tatsache ist aber der Fakt, daß man für ein zweidimensionales Spiel wie Abe's Exoddus eigentlich keine solch aufwendigen Verfahren anwenden müßte. Von Seiten der Entwickler wird aber sehr großer Wert darauf gelegt, daß jede Spielfigur erst in mühevoller Handarbeit erstellt wird, um auch sicherzugehen, daß jeder Muskel und jede noch so kleine Besonderheit des Körpers optimal eingefangen wird. Was man hinsichtlich der Umgebung an Plastizität noch nicht realisieren kann, soll zumindest bei sämtlichen Charakteren verwirklicht werden.

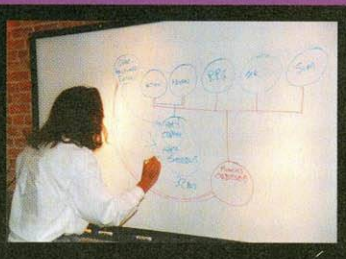
In Bezug auf die Akustik unterscheiden sich die deutsche und die amerikanische Version in einem Aspekt gravierend: Während sich GT für die Synchronisation der deutschen Version gleich vier Tage ins Tonstudio einschloß (glücklicherweise bekommt Abe eine neue Stimme verpaßt, war diese doch im ersten Teil etwas „bescheiden" ausgefallen), beweist Lorne mal wieder sein vielseitiges Talent. Er spricht von Abe bis hin zum Glukkon oder Slig jede Figur selber, auch wenn sich das Sprechen manchmal nur auf ein Grunzen oder hämisches Lachen beschränkt.



Die Charaktere werden zuerst als Modell erstellt, erst dann erfolgt mittels Digitalisierung die Umsetzung auf die Computerebene.







Aha! Während Abe's Exoddus eine Erweiterung von Abe's Oddysee darstellt und die Genres Action und Adventure abdeckt, hat man für Munch's Oddysee andere Pläne. Im Jahr 2000 wollen die Oddworld Inhabitants sowohl Action-, Adventure-, Rollenspiel-, Strategie- und Simulationselemente vereinen - mit einem guten Schuß Hollywood-Flair!



ODDWORLD
INHABITANTS™

Im Gespräch mit Lorne Lanning

Präsident der Oddworld Inhabitants und Abe-Schöpfer

FG: Ich bin jetzt schon etwas überrascht, ganz ehrlich. Ich hätte mir von Abe's Exoddus nicht so viel erwartet, zumindest nicht so viele Verbesserungen. Ist es nicht unheimlich schwer, nach dem sehr erfolgreichen Abschneiden von Abe's Oddysee wieder von vorne anzufangen, da es eigentlich schon ein verdammt gutes Spiel ist? An welchem Punkt beginnt man da eigentlich?

Lorne: Erst mal danke für das Kompliment, man hört natürlich immer gern Lob, besonders nach all den Anstrengungen, die in dieses Projekt geflossen sind. Zum Neubeginn möchte ich folgendes sagen: Man muß wissen, wo das Ziel ist. Unser Traum vom Spiel, das wir erschaffen wollen, ist derzeit völlig unerreichbar und wohl gut zehn Jahre entfernt. Wenn man zurückschaut, sagt man: Whoa, das ging damals - man ist sehr stolz auf das Erreichte, und trotzdem ist das eigentlich so wenig. Man fragt sich zurecht: Was machen wir mit Abe's Exoddus, und was ist eigentlich möglich und wurde mit Abe's Oddysee noch nicht verwirklicht, immer mit einem Auge auf die Zukunft fixiert. Man leuchtet die Technologie aus und überlegt, was man mit ihr noch anfangen kann. Ein paar mehr Emotionen für die Figuren, etwas mehr Interaktion zwischen den Charakteren, ein paar Neulinge, die dies und das tun. Da sammelt sich einiges an - und glaub' mir, wir haben jetzt noch lange nicht alles gezeigt.

Wichtig ist doch eigentlich, daß man vorher weiß, wo es hingeht, denn dann ist es auch viel einfacher, herauszufinden, was man noch zu machen hat - Schritt für Schritt.

FG: Ursprünglich war nie die Rede von Abe's Exoddus. Wenn Ihr also gemerkt hättet, daß auf der PlayStation-Hardware keine Steigerung mehr möglich ist, hättet Ihr das Spiel dennoch in Angriff genommen, oder hättet Ihr zu GT gesagt: No way - das können wir nicht machen?

Lorne: Keine Chance, wir hätten auf jeden Fall Nein gesagt. Wir denken, daß dies nicht fair gegenüber dem Spieler wäre.

FG: Aber es hätte sich doch mit Sicherheit dennoch gut verkauft. Denkt man da nicht an das Geld, das man verdienen könnte?

Lorne: Klar, aber letztendlich hängt doch alles davon ab, in welchen Dimensionen man denkt. Und wir denken in sehr großen Dimensionen. Vielleicht hätte es in der nahen Zukunft etwas Geld eingebracht. Doch schau Dir einfach mal Tomb Raider 3 an - wer fühlt sich nach diesem Spiel noch wirklich gut und hat ein reines Gewissen? Man verdient kurzzeitig mehr Geld, die Quittung gibt es aber mit Sicherheit auf lange Sicht hinaus. Wir sind einfach mehr daran interessiert, wie wir dauerhaft dastehen, was bedeutet, daß es keine Kompromisse zugunsten eines schnellen Profits geben wird. Schau' dir doch mal das Team an, das derzeit an Abe's Exoddus arbeitet, davon macht das niemand umsonst. Je länger das Ganze dauert, desto teurer wird es. Wir hätten natürlich schneller ein neues Spiel fertigstellen können, auf kurz oder lang schneidest Du dir mit solchen Kompromissen aber ins eigene Fleisch.

FG: Sherry hat den Vergleich mit Akte X gebracht, und erklärt daß diese Serie wohl in erster Linie so erfolgreich ist, da sich Chris Carter (Anm. d. Red.: Producer) die Geschichten komplett ausdenkt und dann alles sozusagen von hinten aufrollt, ohne sich während der Produktion Gedanken über die Zukunft machen zu müssen. Mit der Oddworld-Quintology soll es sich ja genauso verhalten. Bedeutet das, daß man heute schon erzählen könnte, was am Ende des letzten Teils passieren wird oder warum Abe's Mund zugenäht ist? Entwickelt Ihr die Spiele wirklich rund um die schon bestehende Geschichte?

Lorne: Ich könnte jetzt schon jedes Detail genau beschreiben. Die Sache mit Abe's Mund wird sich in Munch's Oddysee aufklären.

FG: Und auf welchem System werden wir das erfahren?

Lorne: Das kann ich wirklich noch nicht sagen. Der Dreamcast sieht auf jeden Fall sehr leistungsstark aus.

FG: Ich schließe daraus mal, daß Ihr schon ein Entwicklungssystem bekommen habt?

Lorne: Ja, wir haben eines da und analysieren es gerade auf seine Fähigkeiten. Das Teil wird von uns jetzt völlig zerlegt, schließlich muß man sich ein Bild von der Hardware machen können.

FG: Habt Ihr schon ein konkretes Feedback? Was kann das Gerät wirklich?

Lorne: Es ist zweifelsohne die beste Hardware, die es derzeit gibt, keine Frage.

FG: Entspricht der Dreamcast denn Eurer Traumhardware, die Ihr zur Verwirklichung des nächsten Projekts benötigt?

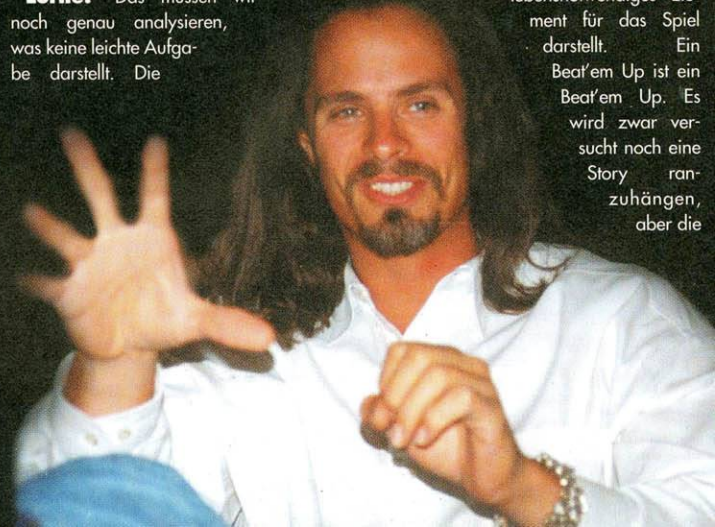
Lorne: Das müssen wir noch genau analysieren, was keine leichte Aufgabe darstellt. Die PlayStation hat man anfangs hinsichtlich der Hardware-Power doch auch unterschätzt. Und jetzt, Jahre später, laufen auf ihr einige Spiele, die man sich niemals in dieser Form vorstellen konnte. Da gibt es diesen Bereich zwischen den Faktoren „Was könnte es leisten" und „Was wird es wirklich leisten".

FG: Munch's Oddysee wird folglich in einer 3D-Umgebung spielen. Könnt Ihr Euch dennoch vorstellen, daß es mal wieder eine 2D-Episode gibt? Oder bedeutet gestiegene Performance automatisch „3D"?

Lorne: Vielleicht gibt es mal wieder ein 2D-Abe, aber unter dem Strich halte ich das für sehr unwahrscheinlich. Der Grund ist schnell erklärt: In einer flachen Umgebung gibt es einfach sehr viele Einschränkungen - was natürlich auch zur Folge haben kann, daß wir uns in einer 3D-Welt völlig verfahren könnten. Gerade wenn so ein aufwendiges Unterfangen nicht richtig angefaßt wird, ist es keinen Deut besser als 2D. Das ist eine schwierige Gratwanderung im Design der nachfolgenden Spiele. Ich möchte das klarstellen: Wir entwickeln kein 3D-Spiel, das den anderen Spielen dieser Gattung ähnelt. Es wird völlig neu und eigenständig und die Optik wird weit besser als alles, was wir im Moment zu sehen bekommen - egal auf welcher Plattform. Viele halten das jetzt mit Sicherheit für unglaubwürdig, aber vieles davon wird eine Art Zaubershow werden. Wir denken darüber nach, die Spieler in eine Welt zu entführen, die sie oftmals ganz simpel täuschen wird. Ein Zauberer macht auch nichts anders, und dennoch funktioniert das Konzept.

FG: Okay, dann gehen wir jetzt einfach davon aus, daß Eure Idee hoffentlich weiterhin erfolgreich läuft. Kommen dann auch solche Ableger wie „Abe Or Alive" oder „Abe Turismo"?

Lorne: Für den Fall, daß wir so etwas jemals machen sollten, wird es sicher nichts mit Abe zu tun haben. Wenn, dann heißt es vielleicht „Mudokon Turismo" oder „Glukon Fighter" oder einfach irgend etwas mit einem der anderen existierenden Charaktere. Wenn man ein Rennspiel oder ein Beat'em Up entwickelt, steht der Hauptcharakter nicht so im Vordergrund, wie das bei Abe's Oddysee oder Abe's Exoddus der Fall ist. Die Story rückt in den Hintergrund; es ist eine einfache Action-Geschichte, kein Projekt, bei dem die Story ein lebensnotwendiges Element für das Spiel darstellt. Ein Beat'em Up ist ein Beat'em Up. Es wird zwar versucht noch eine Story ranzuhängen, aber die



MUNCH'S ODDYSEE



Im Normalfall hätte der Spieler nach Abe's Oddysee erst mal eine längere Pause einlegen müssen - Munch's Oddysee sollte die Nachfolge antreten. Aber wie es im Leben nun mal so ist - erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. Zum Zeitpunkt unseres Besuches wurde parallel gearbeitet: ein Teil des Teams fertigte Entwürfe und Levelstrukturen für die Next Generation-Folge, während man im selben Gebäude letzte Hand an den PlayStation-Abschied von Mudokon Abe anlegte. Wer Abe's Exoddus durchspielt, bekommt eine nette Meldung präsentiert. Zur Ankündigung „Munch's Oddysee - coming 2000" ertönt eine Stimme und teilt uns mit, daß wir nicht mal im Traum daran denken sollen, Munch auf unserem popligen 32-Bit System zu spielen.

Ein großes Geheimnis macht man aus der Sache also nicht, überall waren Gegnerentwürfe, Designvorgaben und Spielinhalte zu finden. Umfangreiche Tabellen lassen den Schluß zu, daß man wirklich in jeder Hinsicht auf gewaltige Steigerungen setzt. Mehr Gegner, größere Level, abwechslungsreichere Grafik - und das alles in einem zeitgemäßen 3D-Gewand. Wie Ihr auch dem Interview entnehmen könnt, favorisiert man derzeit den Dreamcast - kein Wunder, gibt es doch von der PlayStation 2 auch noch keine Entwicklungssysteme. Wir gehen aber schwer davon aus, daß die nächste Sony-Konsole hinsichtlich eines Oddworld-Abenteuers auf jeden Fall berücksichtigt wird.

Die Verwendung der Grafik-Engine von Epic Mega Games (wird derzeit vom PC-Titel Unreal genutzt) wurde übrigens bestätigt: Allerdings plant man die Verwendung nur im Sinne einer Basic-Engine. Das bedeutet, daß man zwar die guten Ansätze übernimmt und somit Zeit spart, den notwendigen Feinschliff und etwaige Verbesserungen aber selbst vornimmt.

Obwohl Gegner, Umgebung und Story schon relativ weit fortgeschrittene Designstudien aufweisen, hüllt man sich hinsichtlich des Hauptdarstellers noch in Schweigen. Munch ist laut Lorne Lanning zumindest in seinem Kopf zu 85 Prozent fertiggestellt, allerdings weist er im gleichen Atemzug darauf hin, daß er damals ähnliches von Abe dachte, um das Design des Hauptdarstellers letztendlich nochmals völlig auf den Kopf zu stellen.



Während der Präsentation trafen wir rein zufällig auf diesen netten Herrn, der tatsächlich schon an Munch's Oddysee arbeitete

FG: Was ist Deine Aufgabe bei den Oddworld Inhabitants?
Odd: Ich arbeite derzeit an einer Lösungsmöglichkeit, die Leveleditoren von Abe's Exoddus für Munch's Oddysee umzuschreiben.
FG: Ist das überhaupt möglich? Zwischen 2D und 3D besteht doch ein gravierender Unterschied?
Odd: Hier liegt auch das eigentliche Problem: Zum einen habe ich derzeit noch keine feste Hardware, auf die ich mich konzentrieren kann, und zum anderen weiß noch niemand zu 100 Prozent, wie Munch's Oddysee einmal aussehen soll. Aufgrund des Terminplans arbeiten wir aber schon einmal so weit vor wie möglich, schließlich haben wir uns für das nächste Spiel einiges vorgenommen.

Wahrheit ist doch, daß es trotzdem ein Beat'em Up bleibt.

FG: Wenn man sich Eure Spiele so anschaut, fällt die Vielzahl an abgefahrenen Gegnern und skurrilen Details auf. Da draußen hängt diese Skizze von dem Typ mit Juckreiz, dem man gemeinerweise Arme und Beine entfernt hat. Woher nehmt Ihr Eure Inspiration?

Lorne: Ich denke, da muß man zwischen zwei verschiedenen Topics unterscheiden. Zum einen gibt es die Inspiration für die Story. Diese ergibt sich aus all den Problemen, mit denen sich die Menschheit heutzutage und in der Vergangenheit auseinandersetzen mußte. Was unternehmen wir gegen Luftverschmutzung? Was gegen die Überbevölkerung? Oder was unternimmt man gegen Rassismus? Das sind so viele Sachen: Ungerechtigkeit, Lügen, Habsucht oder Neid. Das sind all die Dinge, die mich inspirieren, zusammen mit der Frage wie man diese negativen Punkte ausmerzen kann. Die Menschheit ist unvorstellbar groß und hat eine so umfassende Geschichte, daß man sich wirklich fragt, wie man aus diesem Wirrwarr herausfindet, um wieder „Licht" zu sehen. Wenn ich mich länger mit solchen Gedanken beschäftige, kommt die Story-Inspiration ganz von selbst.

Die Ideen für Charaktere kommen meistens aus der Natur. Ich bin von jeder, auf den ersten Blick noch so unbedeutenden Kreatur, wirklich fasziniert. Ich schaue mir immer wieder Videos von Ameisen, Käfern, Vögeln, Elefanten oder auch Dinosauriern an.

Ich gehe auch unheimlich gern angeln. Ich mag diese Interaktion zwischen mir und den Fischen, sie mit Ködern auszutricksen und einzufangen. Von dieser Interaktion zwischen unterschiedlichen Arten hole ich mir 'ne Menge an Inspiration. Wenn ich sehe, wie ein Vogel über die Wasseroberfläche gleitet und die Fische darauf reagieren - ganz ehrlich, das ist echt inspirierend.

FG: Das ist außergewöhnlich interessant, im Normalfall gibt's oft nur diese Statements a la „Unser Spiel wird echt gut, mehr Level und bessere Grafik". Es fällt auf, daß Ihr Euch sehr intensiv mit der Materie beschäftigt.

Lorne: Richard Garriot hat uns ein großes Kompliment gemacht - was für mich sehr viel bedeutet, da ich die Art, wie er ganze Welten erschafft, mag. Mir gefiel schon immer Origins Motto „We built worlds". Er wurde kürzlich gefragt, was seiner Meinung nach in den Spielen fehlt. Er hat gesagt, daß fast alle Spiele keine Seele haben und keine innovative und ausgereifte Erfahrung mehr darstellen - bis auf Oddworld! Ich hab' gesagt: „Toll, aber so ein Kompliment hätte es doch nicht gebraucht", auch wenn man sich innerlich unheimlich freut, da die Sache mit der Seele und der neuartigen Erfahrung genau unser Ziel ist.

Und um dies zu verwirklichen, muß man das Projekt als ernsthafte Kunstform betrachten - nicht nur als etwas, das Spaß macht oder mit dem man sich mal nebenbei beschäftigt. Man soll nicht lediglich irgendwas in die Luft jagen - es ist eine Kunstform, und dies hat wiederum zur Folge, daß man über Kunst Bescheid wissen sollte. Da gehört alles Mögliche dazu: Filmproduktion, Zeichnen, Poesie - was ist der Unterschied zwischen Pink Floyd und den Monkeys? Es gibt leider in der jetzigen Zeit nicht mehr viele Leute im Business, die sich wirklich ernsthaft mit Kunst beschäftigen, in einer kritischen Art und Weise. Ich finde es faszinierend, wie kindlich die Videospielindustrie ist, wobei ich das nicht unbedingt negativ meine, es ist eben einfach noch ein sehr junger Industriezweig. Man hat immer noch dieses „Hey, das ist ja alles nur Spielzeug"-Banner über den Projekten schweben. Wenn man 50 Jahre in die Zukunft schauen könnte, würde man sehen, daß es kein Spielzeug ist - sondern die eigentliche Zukunft. Und da viele Leute und Designer das noch lange nicht realisieren, wird die ganze Geschichte für uns wesentlich interessanter, da wir zu den Vorreitern einer neuen Generation gehören. Wir denken schon jetzt nicht mehr an Spielzeug. Und wenn dann endlich die benötigte Technik zur Verfügung steht, werden wir am meisten glänzen. Mit dem Release von Munch's Oddysee werden wir alle Leute auf uns aufmerksam machen, und jeder wird sich denken: Whooa - das ist ein Spiel, das es eigentlich erst in 10 Jahren hätte geben dürfen. Das muß aus einer Zeitmaschine kommen, sowas haben wir noch nicht gesehen. Und es funktioniert, es ist großartig. Mama, schau' Dir das an, Grandpa das solltest Du sehen!

Es wird einen Riesenunterschied zwischen Spielzeug und Kunst geben. Um ehrlich zu sein, auch viele unserer Gamedesigner denken darüber nach, welchen Trick man als nächstes anwenden könnte. Natürlich muß das während des Entwicklungsprozesses auch so sein, aber um daraus Kunst zu machen, bedarf es einiger Dinge mehr. Man muß den ganzen Denkprozeß umstellen. Wo geht's hin? Was wird der faszinierende Part an dem Ganzen? Und, besonders wichtig: warum sollte ich dafür 70 Dollar ausgeben? Wenn man schon eine solche Summe investiert, sollte man im Gegenzug auch etwas lernen und etwas empfinden. Wir wollen eine Disney-ähnliche Bindung zu den Figuren aufbauen, denn bisher gibt es nur das eine Gefühlsspektrum zu den Videospielhelden, meist steht einem das Joypad näher als der Held. Versteh das nicht falsch, aber man sollte auch lachen oder weinen können - und Munch's Oddysee wird einige Leute zum weinen bringen. Auch wenn unsere Helden albern und somit unterhaltsam sind, ist dennoch 'ne Menge Emotion mit drin.

Auch wenn wir generell sehr locker wirken, wir sind knallhart bei der Sache - Spaß hin, Spaß her. Das muß aber auch so sein, denn spätestens mit den nächsten Spielen gehen die Leute mit einer gestiegenen Erwartungshaltung an die Sache heran und dürfen keinesfalls enttäuscht werden.

Viele Firmen schaffen irgendwann keine Steigerung mehr und versuchen dann krampfhaft, einem Spiel ein cooles Image zu verpassen, ganz nach dem Motto „Schau mal, Du kannst jetzt Köpfe abhacken, das macht das Spiel viel cooler". Aber eigentlich sollte das ganz anders aussehen, eher wie „Oh, ich kann echt nicht glauben, daß sowas mit dieser Spielfigur passiert!" Okay, Disney würde das in diesem Fall nicht so machen, - aber so spielt nun mal das Leben.

FG: Ihr habt uns erzählt, daß Ihr von der zeitlichen Limitierung eines Kinofilms eigentlich nichts haltet. Heißt das, daß für den Fall einer Filmproduktion automatisch auch ein Sequel kommen muß?

Lorne: Ganz genau. Derzeit haben wir für jedes Oddworld-Spiel auch einen Film geplant. Für den ersten Teil spiele ich mit folgendem Gedanken: Abe's Oddysee und Abe's Exoddus kombiniert und zusätzlich simultan - klingt jetzt kompliziert, wird aber durchaus seinen Reiz haben. Wir haben alles schon wesentlich weiter ausgearbeitet, die Welten, die Arbeitsbedingungen, die Verbindungen zwischen den Rassen, die Familien - das kann man in keinem Spiel verwirklichen. Das wäre ungefähr so, als wenn Tolkiens Herr der Ringe als Spiel angefangen hätte - obwohl er schon die ganze Story im Kopf hatte.

FG: Vielen Dank für das aufschlußreiche Gespräch und viel Erfolg mit den kommenden Projekten!

„Virtual Reality stelle ich mir so vor: Man kann nicht nur in ein Restaurant gehen und aus verschiedenen Gerichten auswählen, sondern alternativ auch die Gabel nehmen und dem Kellner in den Kopf stecken"

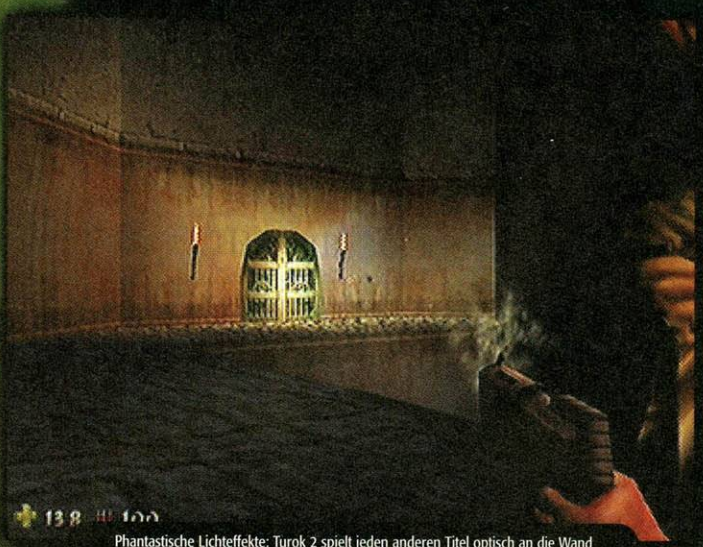


Fabian Döhla

Zeit zum Umdenken: Dachte man kürzlich noch, daß der Sprung von Mario 64 zu Banjo-Kazooie oder von V-Rally zu Gran Turismo groß war, so muß man diese These spätestens mit dem Release von Turok 2: Seeds Of Evil ad acta legen. Unser Fazit: Turok 2 könnte für das Nintendo 64 von größerer Bedeutung sein als die Abenteuer des bemützten Klempners.



Düstere Atmosphäre: Im Kellergewölbe herrscht schaurige Stimmung



Phantastische Lichteffekte: Turok 2 spielt jeden anderen Titel optisch an die Wand

Doch fangen wir von vorne an. Nach dem riesigen Erfolg von Turok: Dinosaur Hunter (meistverkauftes Third Party-Produkt) war ein Nachfolger schon so gut wie sicher. An Verbesserungen hat man sich wohl sehnlichst weniger Nebel und entschärfte Sprungpassagen gewünscht - beides wurde vom Entwicklerteam Iguana erhört und kompetent umgesetzt. An diesem Punkt mögen sich andere Firmen bereits entspannt zurücklehnen, aber nicht so das Team rund um David Dienstbier. Sie wollten sich nicht mit einer simplen Fortsetzung begnügen, sondern ein Spiel auf die Beine stellen, das nicht nur das Prequel toppt, sondern gleichzeitig auch die gesamte Konkurrenz - und dies sowohl in spielerischer als auch in technischer Hinsicht.



Mit Kanonen auf Spatzen! Der kleine Dino hat ausgespielt



Die helle Textur an der rechten Wand deutet einen Geheimgang an

4 MB für ein Halleluja

Um den angestrebten, technischen Quantensprung zu verwirklichen, mußte Iguana völlig neue Wege gehen. Fakt ist: Turok 2 läuft auf dem Nintendo 64 in der unglaublich hohen Auflösung von 640x480 Bildpunkten, das entspricht der doppelten Auflösung eines gewöhnlichen Titels! Fakt ist auch: Dieser Modus steht nur bei eingesteckter 4 MB-Expansion (vgl. auch Infokasten) zur Verfügung. Letzter Fakt: Niemand, wirklich niemand hätte dem oftmals aufgrund von Nebelbänken und Schmiergrafik belächelten 64-Bitter eine derartige Leistungsfähigkeit zugetraut - der Flaschenhals in der Hardware war also wie vermutet der mangelnde Arbeitsspeicher. Das zweite Vorzeigeproblem der Konsole umgeht man im großen Stil: Turok 2 wird das erste 256 MBit-Modul (32 MB) eines Third Party-Herstellers und entspricht damit in seiner Größe Zelda: Ocarina Of Time. Wer jetzt aufgrund des zu erwartenden Preises entsetzt die Hände über dem Kopf zusammenschlägt, darf aufatmen: Da Nintendo sich durchaus der Bedeutung dieses Titels bewußt ist, muß man gerade mal 99,- DM investieren, um Joshua Fireseed als Turok in die Schlacht gegen die Bedrohung der Welt ziehen zu lassen. Und eben diese Welt sieht aufgrund dieses klei-

EXKLUSIVER VERGLEICH IN DER FUN GENERATION

TUROK 2: HIGH RES VS LOW RES

Zum Deutschland-Release von Turok 2: Seeds Of Evil im Oktober wird es mit großer Wahrscheinlichkeit noch keine 4 MB-Extension zu kaufen geben. Ähnlich verhielt es sich damals auch mit Turok: Dinosaur Hunter. Zwar konnte man sich das Spiel kaufen, den dringend benötigten Controller Pak gab's aber leider erst zwei Wochen später.

Der Vergleich macht deutlich, was der deutsche N64-Besitzer anfangs zu sehen bekommen wird. Startet man das Spiel ohne die Speichererweiterung, so läuft es in der selben Auflösung wie Teil 1, nämlich 320x240. Spielt man hingegen mit 4 MB-Extension, so wird ein Hi Res-Modus aktiviert, der auf die SVGA-Auflösung von 640x480 Bildpunkten zurückgreift, was einer Verdopplung gleichkommt.

Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Turok 2 macht in der Standardauflösung genau so viel Spaß, da sich am Gameplay kein Deut ändert. Wenn man allerdings erst einmal gegen hochauflösende Dinos gekämpft hat, möchte man diese Option nicht mehr missen. Kein Wunder, denn eine derartig geniale Grafik hat man bis zum heutigen Tag auf noch keiner Konsole gesehen.




Der Tod in den Flammen ist ein herrlich anzusehendes Schauspiel

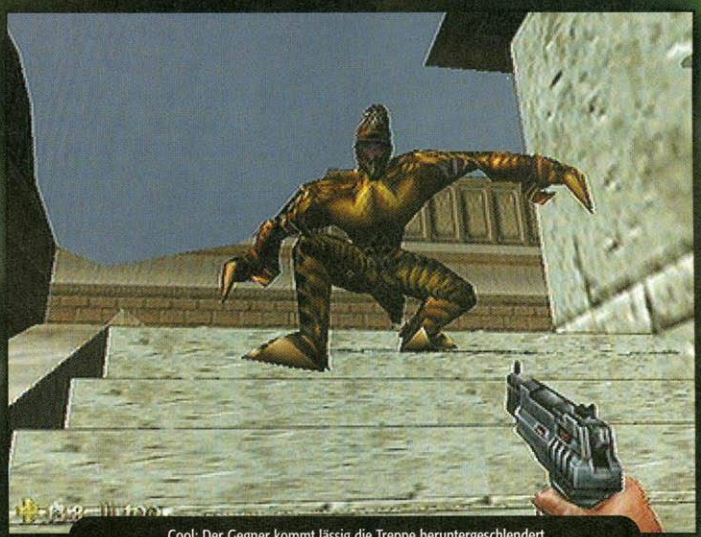

Turoks weiblicher Sidekick Adon ist ein wichtiger Bestandteil der Storyline


Auge in Auge mit dem Feind: Mit dieser kleinen Pistole sollte Turok lieber die Flucht ergreifen


Dank verbesserter künstlicher Intelligenz gehen die Gegner bei Beschuß in Deckung...


Akustisch zählt dieser Level zu den Höhepunkten, man fühlt sich wirklich ins Geschehen hineinversetzt


...was ihnen aber auch nicht immer hilft


Cool: Der Gegner kommt lässig die Treppe heruntergeschlendert


Schon tot? Turok geht auf Nummer sicher...

nen, unscheinbaren Einsteckmoduls derart schön aus, daß man sich gar nicht mehr von ihr trennen will - was auch der zur Präsentation angereiste Pressesprecher mehr oder weniger schmerzhaft erfahren mußte. Nachdem man sich irgendwann wieder halbwegs einbekommen und den entstandenen Grafikflash verdaut hat, kann man auch einen kurzen Blick auf die Story riskieren. Nachdem Turok im ersten Teil brav das Chronoscepter eingesammelt und zusammengeleimt hatte, warf er die hochgefährliche Waffe kurzerhand in einen Vulkan, um drohendes Unheil diesmal schon im Vorfeld abzuwenden. Was er nicht wußte: Die Teile der Waffe stammen von einem Raumschiff, das vor Millionen Jahren in den Lost Lands notlandete und seinen gemeingefährlichen Piloten Primagen in einen Tiefschlaf versetzte - zumindest bis jetzt. Das Chronoscepter explodiert und weckt eben jenes unangenehme Wesen wieder auf. Die Ruhepause hat der Außerirdische allerdings genutzt. Mit seinen übernatürlich starken Gedankenströmen hat er die Gegend nach speziellen Wesen abgesucht, die stark genug sind, um bei der Umsetzung seiner Herrschaftspläne zu helfen. Da man für eigene Fehler bekanntlich auch gerade stehen muß, nimmt sich Turok des Problems an.

DIE 4MB ERWEITERUNG



Die 4 MB-Erweiterung war ursprünglich für das 64DD vorgesehen, um den Spielen auf M/O-Disk eine bessere Performance zu verpassen oder Ladezeiten zu reduzieren. Da das Zusatzlaufwerk aber wohl niemals außerhalb Japans erscheinen wird, wurde kurzfristig umdisponiert. Die Gründe hierfür sind offensichtlich: Besonders Third Party-Hersteller bekommen die 64 Bit-Hardware noch immer nicht in den Griff und klagen über zuwenig Speicher für Texturen und andere wichtige Grafikkomponenten.

Pikantes Detail am Rande: Mit jedem Entwicklungssystem wird eine Extension mitgeliefert - die Spiele entstehen also ursprünglich mit dem Plus an Speicher. Erst am Schluß der Produktion wird wieder heruntergerechnet.

Wer sich fragt, warum man jetzt aufgrund niedriger Speicherpreise im PC-Markt nicht gleich eine 8 MB- oder 16 MB-Erweiterung veröffentlicht, der sollte sich vor Augen führen, daß die Extension nichts mit den Massenmarkt-SIMM-Bausteinen zu tun hat.

Den Preis will man also bewußt niedrig halten, denn nur so ist gewährleistet, daß sich der Hardwarezusatz auch etabliert und von zahlreichen Entwicklern unterstützt wird. Ein krasses Beispiel für falsche Preispolitik war die 32X-Erweiterung für das Mega Drive. Der Gedanke war gut, allerdings verkaufte sich das System aufgrund falscher Preispolitik nicht - und somit machte sich auch niemand die Mühe, dafür weiterhin zu entwickeln.

Für Deutschland strebt Nintendo einen zeitgleichen Release mit Zelda: Ocarina Of Time an - unserer Meinung nach eine kluge Wahl, denn auf diese Art und Weise nutzt man die zu erwartenden Abverkäufe eines Blockbusters zur Etablierung der so wichtigen Erweiterung. Preislich soll sich das Ganze in einem Rahmen zwischen 49,- und 69,- DM bewegen. Ärgerlich hingegen ist die Tatsache, daß Zelda erst im November erscheint. So wird man Turok anfangs nur in Lo Res spielen können. Ob und wann ein Third Party-Hersteller in die Presche springt oder ob es vorher schon importierte Erweiterungen geben wird, stand zu Redaktionsschluß nicht fest. Was auch noch nicht hundertprozentig geklärt ist: Besteht die Möglichkeit, daß einige schon erschienene Module mit der Speichererweiterung plötzlich ungeahnte, sprich hochauflösende Qualitäten entwickeln? Banjo-Kazooie in 640x480? Wir bleiben dran...



Warum die Dinos ausgestorben sind...

Die gravierendsten Änderungen betreffen das Leveldesign. Die sieben riesigen Stages erinnern nicht nur entfernt an eine Mischung aus Mario und Zelda. Bestimmte Abschnitte müssen mehrmals betreten werden, da nur so alle Teilaufgaben gelöst werden können. Generell versucht man, das Design in die Richtung zu bewegen, daß man Gebiete nicht nur einfach so durchforsten muß, sondern auch immer ein Ziel vor Augen hat, also einen speziellen Grund für den ausgedehnten Ausflug. Auch die Interaktion mit der Umgebung soll steigen. Es gibt deutlich mehr versteckte Abschnitte, gemeine Fallen und ähnliche Dinge, die für mehr Abwechslung im Spielgeschehen sorgen. Großer Wert wird laut Iguana auf einfache Ausführbarkeit sämtlicher Handlungen gelegt. Man ist sich darüber im klaren, daß gerade einige der ärgerlichen Designpatzer im Leveldesign bei manchen Spielern weniger gut ankamen.

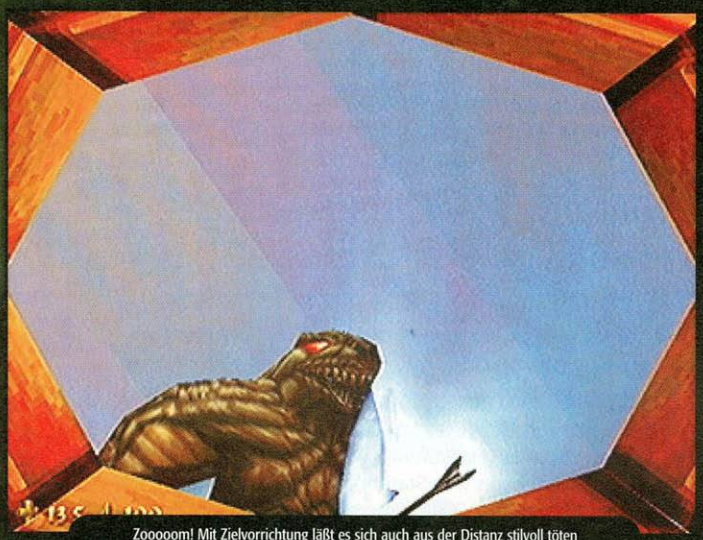
Grafisch setzt man auf ungewohnte Abwechslung: Turok schleicht durch malerische Tempel, krabbelt in dunkle Abwasserschächte oder pirscht durch insektenverseuchte Raumschiffe. Dies wird soweit getrieben, daß selbst inner-



Volltreffer! Der linke Raptor wird von der Wucht des Treffers zurückgeschleudert



Die rot funkelnden Augen symbolisieren nicht unbedingt Zuneigung - ohne durchschlagskräftige Waffen sieht es an dieser Stelle düster aus



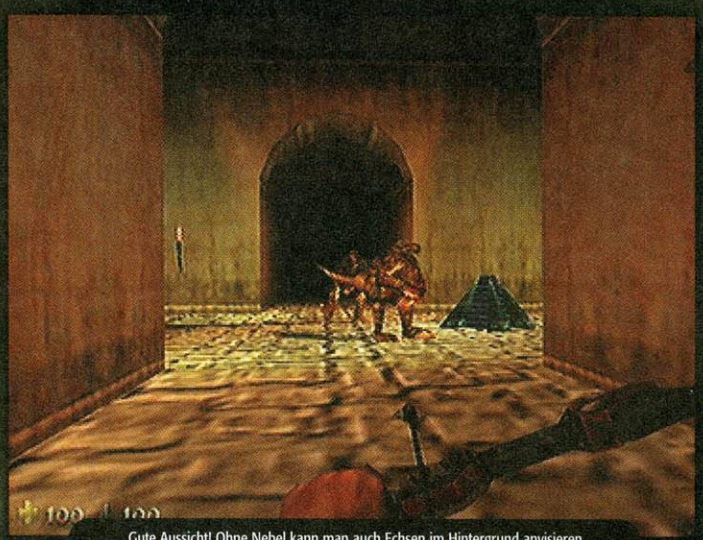
Zoooooom! Mit Zielvorrichtung läßt es sich auch aus der Distanz stilvoll töten



Quadratisch, eklig, tot! Turok im Nahkampf!



Schräge Grafik: Die Hi Res-Optik erlaubt wilde Farbspiele



Gute Aussicht! Ohne Nebel kann man auch Echsen im Hintergrund anvisieren



Nichts für Sensibelchen: Mit dem Elektroschocker kann man die Gegner festhalten und wunderschön quälen

halb eines Sektors gleich mehrere Thematiken zu finden sind. So geht es in der ersten Stage durch ein brennendes Inferno über düstere Gänge zu einem erfrischenden Wasserfall - wer die Bilder in keinerlei Zusammenhang sieht, könnte glatt denken, es würde sich um mehrere Level handeln. Aber was wäre all die optische Vielfalt ohne das Salz in der Suppe, den zahlreichen fiesen Gegnern. Wie immer aufwendig designt, überzeugen die Raptoren, Echsenwesen oder Riesenkäfer gerade in Hi Res. Besonders sehenswert: Turok betritt eine lange Gasse und kann dank ungewohnter Fernsicht erkennen, daß zwei Raptoren auf ihn zustürmen. Von der grafischen Umsetzung gefesselt, macht es einem beim ersten Kontakt gar nichts aus, daß man das Zusammentreffen mit gewaltigem Energieverlust quittiert - Hauptsache, man bekommt die schuppigen Wesen möglichst groß auf den Monitor.

Da man so auf Dauer aber kein Land sieht, kommt ein stark erweitertes Waffenarsenal zum Einsatz. So nutzt man bspw. das Betäubungsgewehr zum Lösen von Rätseln. Manche Schalter funktionieren nur, wenn man selbst oder ein Gegner auf ihnen plaziert ist. Also wartet man ab, bis sich das Monster genau an der richtigen Stelle befindet und schickt ihn dann ins Reich der Träume. Äußerst beeindruckend gerät der Einsatz des Flammenwerfers, der zum ersten Mal in einem 3D-Shooter zum Einsatz kommt. Wer den Drang verspürt, kann wirklich alles in Flammen aufgehen lassen; primär sollte man sich jedoch auf das Rösten von unvorsichtigen Dinos konzentrieren. Insgesamt kann man im Verlauf des Spiels bis zu 23 verschiedene Waffen aufsammeln, die je nach Gegner und Level mehr oder weniger nützlich sind. Mit dem Sunfire Pod, einer Granate, die einen grellen Blitz erzeugt, lassen sich in dunklen Räumen die Gegner hervorragend blenden, um sie anschließend mit der Firestorm Cannon wegzublasen - ein durchschlagskräftiger und gleichzeitig spektakulärer Effekt. Nichts geschenkt hat sich Iguana bei der Umsetzung der Folgen des Waffeneinsatzes. Die Dinos röbben brennend durchs Bild, sacken röchelnd zusammen oder wirken je nach Treffer recht kopflos. Ob die deutsche Version an dieser Stelle modifiziert wird, steht noch nicht offiziell fest, man kann aber davon ausgehen. Turok 2: Seeds Of Evil ist ein zu wichtiger Titel, als daß man das Risiko einer Indizierung in Kauf nehmen könnte.

Den Test liefern wir Euch in der nächsten Fun Generation - zusammen mit wirklich allen Details und in einer Form und Aufmachung, die es in sich haben wird!

(Alle Screenshots stammen direkt vom N64, lediglich für einige spätere Level griffen wir auf Material der Firma Acclaim zurück. Allerdings haben wir auch diese Stages anläßlich einer Präsentation in Bewegung gesehen.)

Genre:	**3D-Action**	**Entwickler:**	**Iguana**
Spieler:	**1-4 (Deathmatch)**	**Testmuster:**	**Acclaim**
Hersteller:	**Acclaim**	**Veröffentlichung:**	**Oktober**

KONAMI

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

NINTENDO ▪ SEGA ▪ SONY



Gewinnspiel

Sowohl für Nintendo 64 als auch für PlayStation hat Konami zur Zeit ein hervorragendes Sortiment in den Läden stehen. Mit **ISS 98 (Nintendo 64) & ISS Pro 98 (PlayStation)** spielt man in der virtuellen Fußball-Liga ganz oben mit. Die Nintendo-Variante wurde bei uns sogar zur neuen Fußball-Referenz gekürt. Im Showsport Wrestling findet man auf Platz 1 der Hitlisten **WCW vs. nWo**, das N64-Wrestling der Sonderklasse. Wer es noch nicht hat, kann es hier mit ein bißchen Glück abgreifen. O.k., für Schachpartien braucht man sicherlich keine hochwertige Videospielkonsole. Vielmehr reicht ein hübsch geschnitztes Brett mit den entsprechenden Figuren. Das Konami-Spiel **Virtual Chess** glänzt mit hervorragender Spielstärke und einigen netten Animationen. In dieser Ausgabe stellen wir den brillanten Shooter **Assault** vor, der von Experten auf eine Stufe mit dem legendären Contra für SNES gestellt wird, eben nur im PlayStation-Gewand. **Azure Dreams** ist ein gelungenes Rollenspiel, daß trotz Designschwächen eine echte Bereicherung für RPG-Fans darstellt. Das Shoot'em Up **G-Darius** setzt die erfolgreiche Darius-Reihe fort. Balleraction vom Feinsten wird Eure Daumen zum Glühen bringen. Wer noch keine passende Konsole hat, dem stiften wir von der Redaktion auch noch die nötige Hardware!

1.PREIS: Nintendo 64-Grundkonsole + ISS 98

2. Preis: PlayStation-Grundkonsole + ISS Pro 98

3. Preis: ISS 98 (Nintendo 64) + Fun Generation T-Shirt

4-5. Preis: WCW vs. nWo (Nintendo 64) + Fun Generation T-Shirt

6. Preis: ISS Pro 98 (PlayStation) + Fun Generation T-Shirt

7.-8. Preis: Virtual Chess (Nintendo 64) + Fun Generation T-Shirt

9.-13. Preis: Assault (PlayStation) + Fun Generation T-Shirt

14.-18. Preis: G-Darius (PlayStation) + Fun Generation T-Shirt

19.-23. Preis: Azure Dreams (PlayStation) + Fun Generation T-Shirt

24.- 30 Preis: Fun Generation-T-Shirt + ein T-Shirt unseres Schwestermagazins play PlayStation

Und hier die Frage, die es zu beantworten gilt:

„Wie heißt die Fortsetzung von WCW VS. nWo, die wir in dieser Ausgabe vorstellen?"

Schickt Eure Postkarte an:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Komakino"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen
Einsendeschluß ist der 1.10.1998



Nicht nur für Finnen!
Die Shirt-Rückseite

Gibt's was schöneres für Zocker?

Nein!

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



Auch Sie hat jetzt unser Shirt!!

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

wipEout™ 64

Fabian Döhla

Mal ganz ehrlich: Eigentlich hätten wir uns ein Spiel wie wipEout 64 schon vor knapp drei Jahren für das Nintendo 64 gewünscht. Doch leider kommen Umsetzungen wie Nightmare Creatures 64, Gex 2 oder der angesprochene Future-Racer erst jetzt. Die Schuld für diesen Umstand ist zum Großteil bei Nintendo selbst zu suchen: Lange Zeit hielt man aufschluß- und hilfreiche Entwicklerinfos zurück - nur um dann doch einzusehen, daß es wenig Sinn macht, wenn im Endeffekt nur Rare und Acclaim wirklich Spiele in Spitzenqualität veröffentlichen können.

RACING BY PSYGNOSIS



Destruction Derby 2
(PSX)

Entwickler: Reflections

Der Nachfolger wurde in fast allen Bereichen deutlich verbessert. So war man erstmals in der Lage, die Autos auch zu kippen oder ganz aufs Dach zu legen. Eine verbesserte Grafikengine ließ das Versicherungs-schädliche Renngeschehen diesmal noch besser aussehen. Kritiker störten sich lediglich am etwas zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad; dennoch ist Destruction Derby 2 immer noch ein empfehlenswertes, wenn auch stark actionbetontes Rennspektakel.

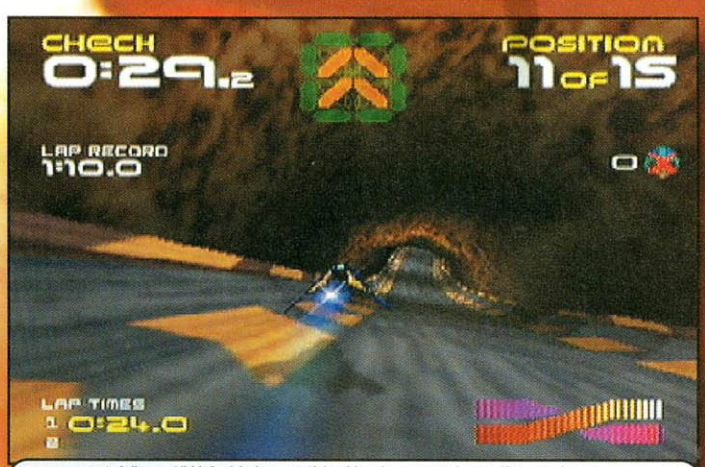
RACING BY PSYGNOSIS



Destruction Derby
(PSX/SAT)

Entwickler: Reflections/ Sega

Das Zerstörungsspektakel gehört zum deutschen Starting-Lineup der 32 Bit-Konsole und konnte seine leichten Schwächen bezüglich des Gameplays damals noch gekonnt hinter einer sehr guten Grafik verstecken. Der Spieler übernahm die Aufgabe, ein Stock Car-ähnliches Auto wahlweise über Rundkurse oder durch eine mit Kontrahenten überfüllte Arena zu jagen - wobei der meiste Spaß nicht durch einen Sieg, sondern die völlige Zerstörung zu erlangen war.



Auf diesem Bild läßt sich der vom Gleiter hinterlassene Kondensstreifen gut erkennen



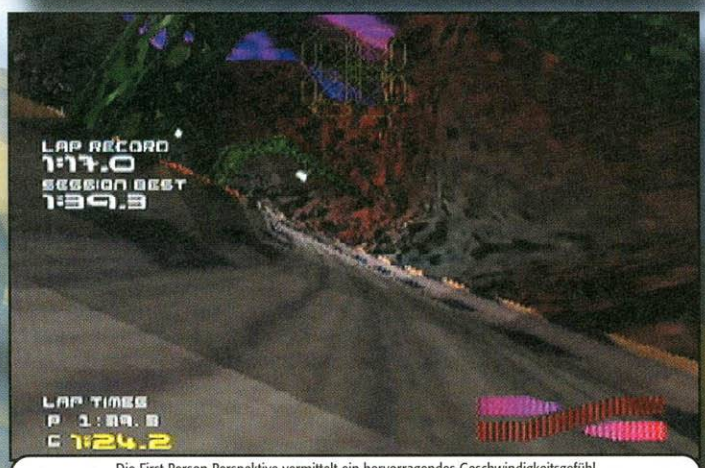
Gefahr? wipEout-Zocker haben dieses Wort schon lange aus ihrem Vokabular gestrichen



Dieses Duell sollte man unbedingt noch vor der Kurve für sich entscheiden



Wenn es hinsichtlich der Energie knapp wird, sollte man den Refill-Streckenabschnitt ansteuern



Die First Person-Perspektive vermittelt ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl

Ob die geänderte Marschroute die Kastanien noch aus dem Feuer holen kann, sei an dieser Stelle einmal dahingestellt, für Psygnosis spielt das Nintendo 64 wohl auch zukünftig keine so große Rolle wie die wesentlich erfolgreichere PlayStation. Die Erfolge der englischen Firma auf dem 32-Bitter waren wohl auch der Hauptgrund, warum man sich bislang nicht sonderlich um das N64 scherte, schließlich war man mit den CD-Spielen meist ganz oben mit dabei.

So schnell kann's gehen!

Nach langem hin und her hat man sich schließlich doch zu einen Nintendo-Engagement hinreißen lassen, und man muß anerkennen, daß wipEout 64 für den ersten Gehversuch auf der neuen Plattform einen erstaunlich guten Eindruck macht. Vor allem die immens wichtige Spielbarkeit hat keinesfalls gelitten: noch immer steuern sich die abgespacten Gleiter trotz äußerst hoher Geschwindigkeiten sehr genau und auf jeden Fall besser als mit dem PlayStation-Standardpad - lediglich dem neGcon-Feeling kann man nicht ganz das Wasser reichen. Generell fällt auf, daß die Air-Brakes nicht mehr ganz so häufig zum Einsatz kommen müssen, dies ist primär auf eine direkter reagierende Steuerung zurückzuführen. Wenn man bedenkt, daß dieses Spiel sich gerade mal sechs Monate (!) lang in der Entwicklung befand, so ist das Resultat mehr als verwunderlich. Verwirklicht werden konnte der immens kurze Produktionsprozeß durch mehrere Entscheidungen: Zum einen entsteht das Spiel vor Ort in Liverpool, was zur Folge hat, daß man sich jederzeit ein genaues Bild über den Stand der Entwicklungen machen kann. Zum anderen zog Psygnosis die besten Kräfte von anderen Projekten mit in die Entwicklung ein; praktischerweise hatte sich ein Großteil des Teams schon vorher einmal mit den Hardwarespezifikationen des 64-Bitters auseinandergesetzt. Besonders auffallend: Obwohl Third



Da bleibt einem glatt der Mund offen stehen: grafisch bietet wipEout 64 ungewohnte Abwechslung



Enge Passagen fordern dem Spieler besonders viel Geschick im Umgang mit der Steuerung ab

RACING BY PSYGNOSIS



Monster Trucks
(PSX)
Entwickler: Reflections

Car Crushing - das reihenweise Plattfahren von ausrangierten Autos (Hallo Daniel!) erfreut sich vor allem in den vereinigten Staaten großer Beliebtheit. Da bei uns solche Events eher selten stattfinden, gibt einem Psygnosis die Möglichkeit, dies zumindest auf der PlayStation zu erleben. Wer auf die überbereiften Monster Trucks steht und sich von dem späten Grafikaufbau nicht stören läßt, kann sich das Spiel durchaus mal näher betrachten.

RACING BY PSYGNOSIS



Speedster
(PSX)
Entwickler: Clockwork Games

Mit einem waschechten 911er oder einem Mercedes kann man bei Speedster an den Start gehen, allerdings nur aus einer auf den ersten Blick etwas unspektakulären Vogelperspektive. Dennoch entwickelt das Micro Machines-orientierte Spiel schon nach kurzer Zeit seinen ganz eigenen Reiz. Dank detailverliebter Grafik und präziser Steuerung hat man besonders im Zwei-Spieler-Modus einen Heidenspaß. Um die Mini-Raserei akustisch abzurunden, gibt's gar noch Surroundsound obendrauf.

RACING BY PSYGNOSIS



Formel 1
(PSX)
Entwickler: Bizarre Creations

Die erste vernünftige Formel 1-Simulation wirbelte mächtig Staub auf - leider im negativen Sinn. So lag zum Test leider eine Version vor, die in dieser Form niemals in den Handel kam. Aufgrund fehlender Alternativen greift der PlayStation-Besitzer dennoch zu - und kann sich an gelungener Grafik und ansprechender Präsentation erfreuen. Was aus der lange angekündigten Saturn-Umsetzung geworden ist, weiß wohl nur der liebe Gott persönlich...

RACING BY PSYGNOSIS



Formel 1 '97
(PSX)
Entwickler: Bizarre Creations

Da es am ersten Teil einiges zu verbessern gab, lag ein Sequel auf der Hand. Neben aktualisierten Fahrerdaten hat man an der Grafik gefeilt, die PS-Monster rasen inzwischen in schmucker Hi Res-Optik über die Originalkurse. Dazu kommt ein besseres Gegnerverhalten, variableres Wetter, mehrere Unfallvarianten, kürzere Ladezeiten, etc., etc.. Zumindest bis zum Release von Formel 1 '98 (vgl. W.I.P. FG 9/98) noch immer der konsolenübergreifend beste Formel 1-Titel.

RACING BY PSYGNOSIS



wipEout
(PSX/SAT)
Entwickler: Psygnosis/Perfect Ent.

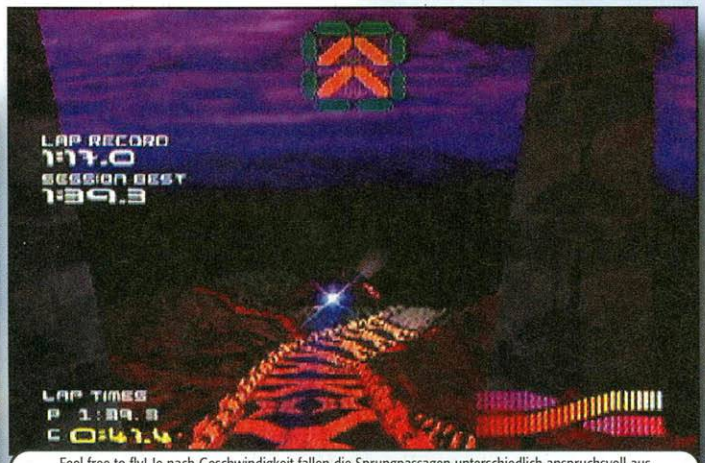
Was gingen uns damals die Glubschäuglein über! wipEout war mit Sicherheit einer der Quantensprünge für die PlayStation. Superflüssige Grafik, knallende Beats und eine präzise Steuerung. Der erste wipEout-Teil erschien auch noch für den Saturn, konnte aber grafisch nicht ganz mithalten, hinsichtlich des Gameplays mußten Sega-Anhänger aber keinerlei Einbußen in Kauf nehmen. Wer sich zu den PlayStation-Freaks zählen will, darf wipEout nicht verpaßt haben!

RACING BY PSYGNOSIS



wipEout 2097
(PSX)
Entwickler: Psygnosis

Sackschwer, aber dennoch immer eines der besten PlayStation-Rennspiele! Grafik-und Sound befinden sich durch die Bank auf Topniveau, kein Wunder, haben doch Bands wie The Prodigy oder Future Sound Of London ihre harten Beats zur Verfügung gestellt. Wer nach einem abgedrehten Rennspiel im Techno-Look sucht, sollte sich wipEout 2097, das es mittlerweile auch zum Platinum-Preis gibt, unbedingt in die Softwaresammlung stellen. Derart schnelle und flüssige Grafik gibt es auf der PlayStation nämlich nicht oft zu bestaunen.



Feel free to fly! Je nach Geschwindigkeit fallen die Sprungpassagen unterschiedlich anspruchsvoll aus



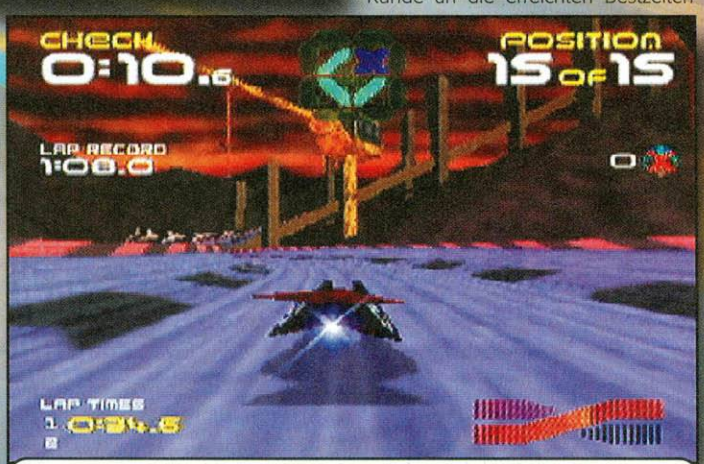
Rennspiel-typisch: Man hat es immer mit den gleichen Konkurrenten zu tun, der Rest vom Feld ist eher träge

Party-Titel gerade grafisch kein hohes Ansehen genießen, hat man es geschafft, den nervenden Nebel völlig verschwinden zu lassen. Zwar behilft man sich ab und an mit einer geschickten, weil verwinkelten Streckenführung - dem positiven Gesamteindruck tut dies aber keinen Abbruch. Generell scheint die Grafikengine mit unglaublichen Reserven ausgestattet zu sein: Selbst bei mehreren Gleitern auf dem Bildschirm oder dem Einsatz von aufwendig dargestellten Spezialwaffen gerät der Spielablauf nicht ins Stocken. Selbst das Erdbeben-Extra, das eine Welle der Zerstörung Richtung Spitzengruppe schickt, sorgt für keinerlei Slowdowns.

wipEout vs XG 2!

Auch wenn man bei Psygnosis betont, daß sich die beiden Spiele überhaupt nicht ähneln, so muß der Vergleich dennoch gestattet sein, schließlich handelt es sich in diesem Fall doch um direkte Genrekollegen. Die von uns ausführlich angespielte Version von wipEout 64 wurde uns ins Liverpool direkt vom Entwicklungsteam auf Modul kopiert und war zu knapp 90 Prozent fertiggestellt - somit kann man durchaus erste konkrete Schlüsse über die Qualität des Produktes ziehen. XG 2 hingegen befindet sich noch in einer Rohphase. Dennoch interessant: Während man bei Acclaim auf die 4MByte-Speichererweiterung zurückgreift, kommt der Psygnosis Überflieger ohne diese Zusatzhardware aus, was zweifelsohne für die Fähigkeiten der Programmierer spricht. Laut deren Aussage konnte man übrigens nicht gerade viel von den 32-Bit-Vorgängern übernehmen: Insbesondere hinsichtlich der Streckenumgebung mußte man wieder bei Null anfangen, da das Nintendo 64 hier hardwareseitig deutliche Defizite aufweist. Der Aufwand hat sich aber mit Sicherheit gelohnt: auch nach längerem, kritischen Blick kann man keine gravierenden Unterschiede ausmachen. Und weil wir gerade beim Aufwand sind: Für einen Modultitel floß verblüffend viel Arbeit und Speicherplatz in den Sound - eine kluge Entscheidung, verdienten sich wipEout und der Nachfolger wipEout 2097 die hohen Ratings nicht zuletzt auch aufgrund akustischen Qualitäten. Insgesamt 32 Mbit (entspricht 4Mbyte) wurden für knallende Beats geopfert - bei einem Gesamtumfang von 96 Mbit nicht gerade wenig.

Der restliche Speicher wurde fast ausnahmslos für die zahlreichen Spielmodi verwendet. Der Arcade-Modus läßt die Wahl zwischen Single- und Mulitplayergame, dazu kommt für Bestzeitfanatiker auch die obligatorische Time Trial-Option. Dabei fällt der verbesserte Ghost-Mode angenehm auf: das „Gespensterschiff" wird nicht pro Rennen, sondern pro Runde an die erreichten Bestzeiten angepaßt. Wer also bereits in der ersten Runde eine neue Bestzeit aufstellt, fliegt keineswegs bis zum Rennende vorneweg, sondern darf sich schon in Runde 2 der eben verbesserten Zeit erneut stellen.



Nie mehr Nebel? Die meisten Strecken bieten eine überdurchschnittliche Fernsicht

Hauptaugenmerk gilt dem Challenge-Modus, der den Championship-Modus der Vorgänger ersetzt: Nur wer alle Aufgaben, die vom Zeitfahren bis hin zu einem action-betonten Elimination-Modus reichen, besteht, bekommt Zugriff auf die Super-Comco-Challenge, die alle Herausforderungen vereint und dem Spieler damit das Letzte abverlangt.

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1-4	Testmuster:	Psygnosis
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	November

Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

N 64 Adapter + Action Replay nur 99,90DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Manga Videos




z. B. Countdown Stories 1 + 2	je 59
M D Geist 1+2	je 39
Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Bounty Hunter	39
Streetfighter Serie Vol. 2-4	59
Moldiver Vol. 1+2	39
El Hazard Vol. 1	39

Sonstiges



Players Guide`s

z. B. Diverse	ab 10
Tekken 3	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Saga Frontier	39
Turok	34
Tomb Raider 2	19
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	89
Yoshi's Story	29
Gran Tourismo	39
Breath of Fire 3	29
Laufwerk PSX	99
Einbau auf Anfrage	

Sega Saturn

Deep Fear	JP	149
Grandia	JP	169
Last Bronx	Dt	99
Magic Knight Rayearth	US	119
SEGA Touring Car	Dt	109
Panzer Dragoon Saga	Dt	89
Vampire Savior	JP	129
X-Men vs. Streetfighter	JP	159
Shining Force III	Dt	89

Game Boy

Drucker	Dt	119
Kamera	Dt	89
Turok	Dt	55
Game Boy		99
Final Fantasy Leg. I-III je	US	69

Dreamcast

Dreamcast	JP	699
Scud Race		auf Anfr.
Streetfighter 3		auf Anfr.
Virtua Fighter 3		auf Anfr.
RGB-Umbau		auf Anfr.
Memory Card - Godzilla	JP	89

Jetzt vorbestellen: **SEGA-Dreamcast JP 699,90 DM**
ISS '98 incl. spielb. Metal Gear Solid Demo
Dt 99,00 DM limitierte Auflage

Nintendo 64

1080° Snowboard	US	169
Aero Fighters Assault	Dt	129
Banjo Kazooie	Dt 89/US	169
Bio Freaks	US/Dt 169 /	119
Chamewleon Twist	Dt	99
Clayfighter 63 1/3	PV	59
Diddy Kong Racing	Dt	89
Dual Heroes	Dt	79
Extreme G	PV	99
F 1 Grand Prix	**US**	**169**
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Fighter's Destiny	Dt	119
Forsaken	Dt	129
Gamebuster Mogelmodul	Dt	99
G.A.S.P.	US	169
GT 64 Championship	Dt	99
Konsole + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	99
Mace the Dark Age	Dt	99
Madden Football 64	Dt	99
Multi Racing Championship	Dt	99
Mystical Ninja	Dt	129
NBA Courtside	Dt	95
NBA In the Zone '98	US	59
NFL Quarterback Club '98	Dt	99
NHL Breakaway '98	Dt	99
Quest 64	US	169
Olympic Hockey	Dt	99
San Francisco Rush	Dt	99
Shadow of the Empire	Dt	129
Superstar Soccer 64	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	99
Turok	PV	109
Vibrationspack		ab 29
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	99
WCW Vs. NWO World Tour	Dt	129
WWF Warzone	US	169
Yoshi`s Story	JP/Dt	99
F-Zero	JP	169
Off Road	US	169
Star Soldier	JP	179
Virtual Chess 64	Dt	109
Infrarot Pads	Dt	109
Mission Impossible	US	169

Sony Playstation

Abe´s Odysee 2	Dt	89
Alundra	Dt	89
Armored Core	Dt	89
Ayrton Senna 2	Dt	89
Azure Dreams	US/Dt	119/89
Batman & Robin	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Brave Fencer Musashiden	JP	139
Breath of Fire 3	Dt/US	89/119
Bushido Blade 2	JP	119
Bushido Blade*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Cardinal Syn	Dt	89
C-Contra The Adventure	US	119
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	99
Crash Bandicoot 2*	Dt	89
Dead or Alive	Dt	89
Deathtrap Dungeon	PV	89
Diablo	Dt	79
Colony Wars	PV	79
Disruptor	Dt	59
Everybody's Golf	Dt	89
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	79
Fighting Force	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Final Fantasy VII*	Dt	99
Franzy	Dt	89
Kartia	**US**	**119**
Tomba	US	109
Forsaken	**Dt**	**89**
G-Police*	Dt	89
Gex 3 D-Return of the Gecko	Dt	89
Master of Teräs Käsi	Dt	79
Mega Man 8	Dt	89
Men in Black	**PV**	**79**
Micro Machines V 3	Dt	45
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	79
Point Blank	Dt	89
NASCAR '99	US/Dt	119/79
NBA live '98	Dt	79
NBA Pro '98	**Dt**	**95**
Need for Speed 3	Dt	79
NHL '99	US/Dt	119/79
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja	US	119
Tenchu	US	119
One	Dt	69
Parasite Eve	JP	139
Pax Corpus	Dt	79
Power Rangers Pinball	Dt	59
Premier Manager '98	Dt	89
Return Fire	Dt	59



PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 19,90

Neu in Marzahn
Karl-Holz-Str. 16
Ecke Blumberger Damm
1000 Spiele im Verleih ab 1,50 DM

Grand Theft Auto + Musik	PV	89
Gran Turismo	Dt	89
Heart of Darknes	Dt	89
Future Cop LAPD 2100	US	119
Jeremy McGrath Supercross '98	**Dt**	**89**
Kick Off '98	Dt	89
Lucky Luke	Dt	89
Lunar	US	119
Riven	Dt	89
Road Rash 3D	**US/Dt**	**119/79**
Saga Frontier	US	119
San Francisco Rush	Dt	89
Moto Racer 2	US/Dt	119/79
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX	Dt	79
Syndicate Wars	PV	69
Tactics Ogre	**US**	**119**
Tail Concerto	JP	144
Tekken 3	US	119
V-Ball	Dt	89
Theme Hospital	Dt	89
Tomb Raider 2 incl. Memocard	PV	109
Tommi Mäkinen Rally	Dt	89
Test Drive 5	US	119
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	Dt	89
Thunderforce V	US	119
Versus -Vs.-	Dt	59
Viglante 8	Dt	89
VR Baseball '99	Dt	89
Warcraft 2	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
Wrecking Crew	Dt	69
WWF Warzone	Dt	89
Star Ocean 2nd Story	JP	159
X-Men vs Streetfighter	US	99
Young Blood	Dt	89
Control Pad	ab	25
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme		139
Rumble für den Arm		39
Sony + Dual Shock		299
WCW Nitro	Dt	89
Ogre Battle	US	119
Point Blank	Dt	85
Colin Mc Rea Rally	Dt	89
N_2O	US	99
War Games	Dt	79
Kula World	Dt	89
Medievil	Dt	89
Ghost in the Shell	Dt	89
Sim City 2000	Dt	89
Wild 9	US	119
WWF Cheat Card	US	a. Anf.

Sony Playstation unter 50 DM

Pro Pinball Timeshock	49
Command + Conquer	49
Suikoden	49
V-Rally	49
Virtual Pool	49
Test Drive 4	49
Mega Man X 3	49
Warhammer	49
Tennis Arena	49
diverse Platinum	45
NHL Powerplay	49
MDK + Soundtrack	39
Skull Monkeys	49
Nascar '98	49
Touringcar Championship	49

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU — Verkauf & Verleih
Seegefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN — 2 x Verkauf & Verleih
Karl-Holz-Str. 16
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

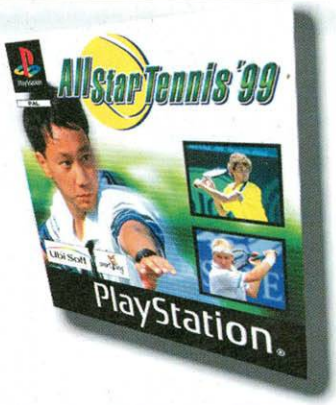
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch • PV-Pal

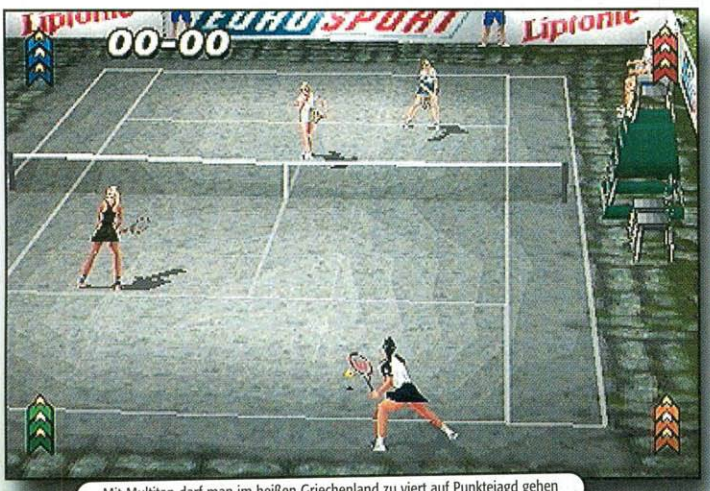
Ladenpreise können abweichen!
*** Versand kostenfrei**

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

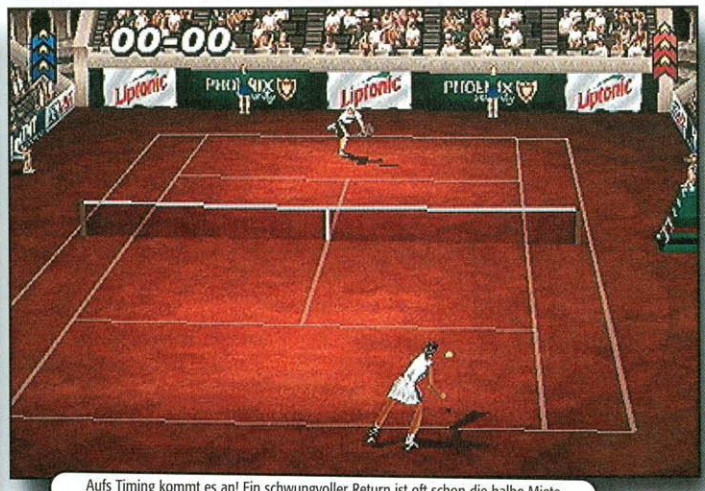
Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!

All Star Tennis '99





Mit Multitap darf man im heißen Griechenland zu viert auf Punktejagd gehen



Aufs Timing kommt es an! Ein schwungvoller Return ist oft schon die halbe Miete



Bombige Stimmung auf dem satten Grün. Der Bomb-Mode ist eher als nette Dreingabe zu verstehen und steht nach erfolgreichem Durchspielen zur Verfügung

Fabian Döhla

Es geht wohl vielen so: Wer an Videospiel-Tennis denkt, erinnert sich umgehend an das grafisch zwangsläufig bescheidene, aber spielerisch überragende Tennis auf Nintendos Game Boy. Auf den Next-Generation Konsolen sieht es hinsichtlich einer empfehlenswerten Filzball-Simulation eher düster aus: Der Überflieger Pete Sampras Tennis ließ die Konkurrenz in Ehrfurcht erstarren.

So gab es lange Zeit keinen vernünftigen Nachschub und erst mit dem in Ausgabe 1/98 vorgestellten Tennis Arena stand eine halbwegs brauchbare Alternative in den Regalen, die aber den Thron von „20 Asse pro Match"-Pete nicht ansatzweise erschüttern konnte. Da man aus Fehlern jedoch bekanntlich klug wird, liegt mit All Star Tennis '99 inzwischen ein verbesserter Nachfolger vor.

Prinzipiell unterscheidet man zwischen den Spielmodi Arcade und Simulation. Während es im Arcade-Modus eher lustig zugeht und man nach längeren Ballwechseln auf acht verschiedene Special Moves (Ultra-Spin, Roundhouse-Kick, Racket Breaker, etc.) zurückgreifen kann, setzt der Simulation-Mode auf Realismus pur, was durch die präzise und jederzeit gut dosierbare Analogsteuerung auch eindrucksvoll unterstrichen wird. Zwar läßt sich All Star Tennis '99 auch mit dem Digital-Pad gut beherrschen, für besonders raffinierte Schlenzer und punktbringende Manöver sollte man sich aber unbedingt für die analoge Methode entscheiden. Um dem Realismus das Sahnehäubchen zu verpassen, kann man zukünftig auch mit einigen echten Vorbildern aus dem realen Tenniszirkus antreten. Fans von Jonas Björkman, Richard Krajicek, Mark Philippoussis, Gustavo Kuerten, Michael Chang, Conchita Martinez, Amanda Coetzer und Wimbledongewinnerin Jana Novotna können also ihre Vorbilder über acht verschiedene Plätze jagen. Wer dann noch die nötigen Erfolge erringt, freut sich über die Belohnung in Form eines Bonusspielers, der die Gesamtsumme auf 13 erhöht. Alternativ gilt es noch einen versteckten Court und den inzwischen obligatorischen Big Head- oder Big Racket-Mode freizuschalten.

Zweiter Aufschlag

All Star Tennis '99 sieht zum Glück nicht wie ein müdes Sequel aus: realistische Animationen und eine sensible Steuerung, die zweifelsohne wichtigsten Elemente eines Sportspiels, sind up to date und lassen endlich auf brauchbaren Tennis-Nachschub hoffen - N64-Besitzer freuen sich gleich doppelt, da sie bislang noch mit keiner Tennis-Simulation bedacht wurden. ***(Alle Bilder stammen von der PlayStation-Fassung)***



Nette Perspektiven: Die weiblichen Spielerinnen sind liebevoll in Szene gesetzt worden

in:former

Smart Dog wurde vor knapp drei Jahren von Dave Thompson ins Leben gerufen, der es sich zum Ziel gesetzt hat, arcademäßige Spiele für Konsolen zu entwickeln. Vor seinem Engagement arbeitete er bei Codemasters und war unter anderem an Brian Lara Cricket, Micro Machines, Ernie Els Golf und Pete Sampras Tennis beteiligt. Da es ihm und seinen Kollegen Ash und Dave in Warwickshire (Sitz von Codemasters) sehr gut gefiel, ist der Smart Dog-Firmensitz in derselben englischen Ortschaft zu finden. Entwickelt wird vom 20köpfigen Team derzeit für UBI Soft und den französischen Publisher Cryo. Neben dem über UBI Soft veröffentlichten Tennis Arena für die PlayStation hat man für die gleiche Konsole auch ein Echtzeit-Z-Buffering entwickelt.

Genre:	Sports	Entwickler:	Smart Dog
Spieler:	1-4	Testmuster:	UBI Soft
Hersteller:	UBI Soft	Veröffentlichung:	PSX: Sept. / N64: Nov.

Daniel Johannes

PENNY RACERS 64

Die Zeiten, in denen es keine ordentlichen Rennspiele für das Nintendo 64 gab, sind spätestens seit Diddy Kong Racing, extreme G oder F-Zero X vorbei. Nun beschert uns Takara einen neuen Racing-Titel, der sich thematisch irgendwo zwischen ernster Straßenaction und humoristischem Fun-Rennen à la Mario Kart ansiedelt.



Auf den einzelnen Strecken trefft Ihr teilweise auch auf Hindernisse

Jedoch übernehmt Ihr nicht etwa die Kontrolle über ein Kart, sondern könnt aus mehreren realen, aber etwas zu klein geratenen Boliden Euren Favoriten auswählen. Die Auswahl reicht dabei von einem A-Klasse-Verschnitt bis zu einem gestauchten Ferrari. Darf man den Entwicklern Glauben schenken, so sollen in der Endversion 100 Fahrzeuge enthalten sein. Selbstverständlich unterscheiden sich die Autos in ihren Fahreigenschaften wie Endgeschwindigkeit, Beschleunigung oder Kurvenlage. Vor allem letzteres spielt eine entscheidende Rolle, da Ihr bei der Wahl eines in diesem Punkt schlecht abschneidenden Wagens in scharfen Kurven kaum eine Chance habt und deshalb ein Überschlag oft nicht zu vermeiden ist. Hat man sich schließlich für ein Gefährt entschieden, kann man sich auf über 20 Kursen austoben. Diese öffnen sich jedoch erst nach und nach und müssen zunächst erspielt werden. Das Spiel beginnt in Klasse C - schafft man es, eine Runde mindestens als dritter zu beenden, erhält man, wie auch bei Mario Kart, eine Bepunktung, die über das Vorankommen entscheidet. Mit den erreichten Punkten lassen sich jedoch nicht nur die nächsthöheren Klassen und somit neue Strecken öffnen, sie dienen auch dem Kauf von neuen Waffen oder anderen Upgrades. Im Multi-Player-Mode hingegen stehen einige Aufrüstteile bereits von Beginn an zur Verfügung. Somit werden spannende Duelle für bis zu vier Spieler unter Zuhilfenahme von Minen, Boosts, Raketen, etc. garantiert. Zudem ist es dem Sieger nach einem Match möglich, den anderen Fahrern deren Ausrüstung zu stehlen.

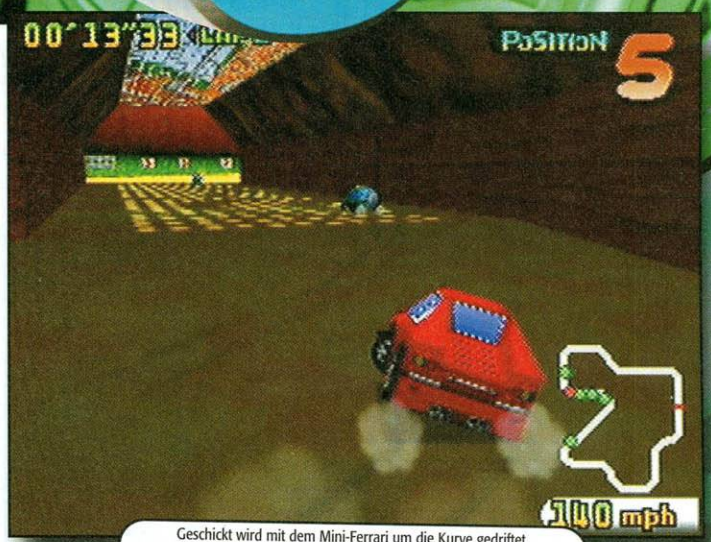
Als besonderes Schmankerl befindet sich auf dem Modul zudem noch ein Streckeneditor. Hier lassen sich eigene Kurse ganz nach Belieben entwerfen und auf dem Controller Pak abspeichern.



Im Streckeneditor könnt Ihr Eure eigenen Kurse entwerfen



Im Zwei-Spieler-Modus geht es oft heiß her. Hier hat sich der obere Fahrer gerade überschlagen



Geschickt wird mit dem Mini-Ferrari um die Kurve gedriftet. Man beachte auch die imposante Geschwindigkeit!



Die lahme, rote Gurke wird aus dem Weg gerammt. Da helfen auch die Landminen auf dem Dach nichts mehr!

Bitte weiterfahren!

Obwohl Penny Racers mit „richtigen" Autos aufwartet, erinnert es doch mehr an Mario Kart als an „erwachsene" Racer wie extreme G. Das mag nicht zuletzt auch an der Spielgeschwindigkeit liegen, die sich nicht gerade auf dem Niveau des letztgenannten Titels befindet. Dafür ist das Spiel aber größtenteils nebelfrei, was man von anderen N64-Titeln bekanntermaßen nicht behaupten kann. Nur in Abschnitten, in denen der Nebel die Atmosphäre unterstützen soll, wie z.B. im Schneelevel, kommt der Effekt zum Einsatz. Unter dem Strich bleibt ein interessantes Produkt, über dessen endgültige Qualität derzeitig allerdings noch kein Urteil abgegeben werden kann. Eines sei jedoch schon im Vorfeld über die Steuerung verraten: Sollte sich bis zum Erscheinungstermin Ende 1998 auf diesem Gebiet nichts mehr ändern, könnte das Penny Racers einige kostbare Wertungspunkte kosten!

in:former

In Japan erscheint Penny Racers unter dem Titel Choro Q 64 und stellt den direkten Nachfolger von Choro Q dar, das 1996 auf der PlayStation herauskam. In Deutschland hieß das Spiel auch schon damals Penny Racers.

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	THQ/Takara
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	4. Quartal

Buck Bumble



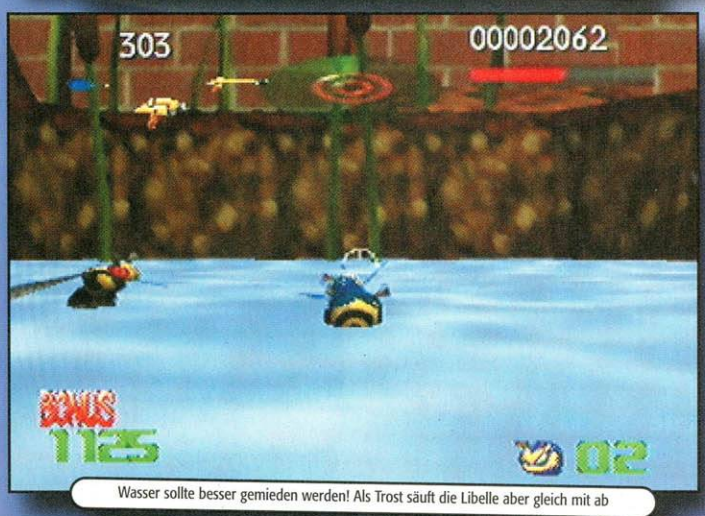
Voll die Suppe! Von Fernsicht kann in Buck Bumble nicht gerade gesprochen werden



Wahlweise läßt sich die Kamera auch direkt hinter Buck positionieren



Mit dem Kopf am Explosionsherd: Buck geht bei der Erfüllung seines Auftrags gründlich vor



Wasser sollte besser gemieden werden! Als Trost säuft die Libelle aber gleich mit ab



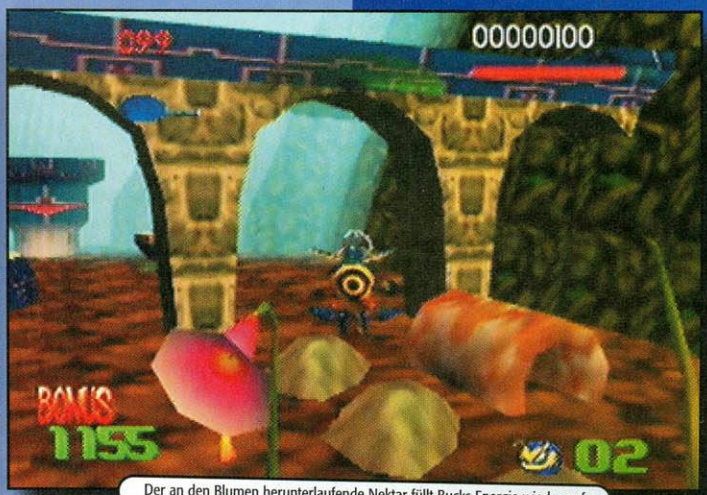
Daniel Johannes

Shoot 'em Ups gibt es wie Sand am Meer. Meistens steuert man einen futuristischen Raumschifftyp durch endlose Galaxien oder feindübersäte Planetenoberflächen und ballert aus allen Rohren, um das Überleben der Menschheit oder was auch immer zu sichern. Buck Bumble stellt jedoch eine klare Ausnahme dar.

Hier darf nämlich erfrischenderweise mit einer Biene durchs (irdische) Terrain geflogen werden. Bei der Biene Buck handelt es sich aber nicht um eine stinknormale Drohne, die man auf ihren alltäglichen Arbeitsflügen begleiten muß, sondern um eine speziell gezüchtete Cyborg-Biene (nicht zu verwechseln mit der Cyber-Bee, die unseren Wertungskasten ziert). Buck wurde jedoch nicht, wie es vielleicht der Realität entsprechen könnte, von Menschen gezüchtet, um sie dann zu Kampfzwecken einzusetzen. Nein, das Insektenmilitär selbst hat die Initiative ergriffen und das Projekt BUCK ins Leben gerufen. Hier bedarf es einer ausführlicheren Beschreibung der äußerst interessanten Hintergrundstory: Man schreibt das Jahr 2010. Vor vielen Jahren gab es einen schwerwiegenden Unfall in einer Chemiefabrik, der zu schlimmen Mutationen unter den in der Nähe lebenden Insekten geführt hat. Aus den Sechsbeinern wurden auf diese Weise schnell intelligente und aggressive Wesen mit der Fähigkeit, Waffen und Festungen zu bauen. Diese verseuchte Rasse von Bienen, besser bekannt unter dem Namen „Die Herde", versucht nun, Herrschaft über andere Insektenvölker zu erlangen und diese zu versklaven. Und eben aus



Zu Fuß erkundet die tapfere Biene einen Geheimgang



Der an den Blumen herunterlaufende Nektar füllt Bucks Energie wieder auf

dieser Bedrohung heraus entstand das streng geheime BUCK-Projekt zur Erschaffung eines insektoiden Super-Soldaten. Damit wären wir wieder bei der mutigen Biene Buck, die sich freiwillig zur Verfügung gestellt hat und dazu bereit ist, die verlorenen Ländereien ihres Volkes zurückzuerobern und die feindlichen Insekten zu vernichten.

In einem unbekannten Land...

Vor dem eigentlichen Spielbeginn empfiehlt es sich, zunächst das Training zu absolvieren. Hier lernt man, die Biene sicher und effektiv durch die Landschaft zu dirigieren, und wird mit verschiedenen Aufgabenstellungen, die auch später im Spiel auf einen zukommen, vertraut gemacht. Die Missionsziele der regulären Level sind genauso unterschiedlich wie abwechslungsreich. So wollen innerhalb der Spielstufen entweder Schlüssel gefunden, sämtliche Feinde besiegt oder versteckte Schalter betätigt werden. Primär geht es natürlich darum, den Krisenherd am Ende wieder lebendig zu verlassen, was sich teilweise jedoch als ziemlich schwierig entpuppt. Zur Auswahl stehen dem sympathischen Insektenhelden dabei in ihrer Durchschlagskraft zum Teil stark variierende Waffen, mit deren Hilfe die Umgebung von gegnerischen Einheiten gesäubert werden will. Während den nervigen Libellen mit der Standard-Nektar-Spritze noch recht schnell und einfach der Spaß am Fliegen verdorben werden kann, muß man bei den am Boden herumkriechenden Riesenameisen schon schwerere Geschütze auffahren. Dazu empfehlen sich diverse Sonderwaffen wie Raketenwerfer oder Mini-Maschinengewehre, die zuerst gefunden werden müssen und dann mit begrenzter Munition zur Verfügung stehen. In den 20 Missionen, die es in Buck Bumble zu erfüllen gilt, stellt sich Euch des weiteren so ziemlich alles in den Weg, was die Insektenwelt zu bieten hat: Auch säureschießende Käfer, dynamitwerfende Schnaken und übelgelaunte Wespen gehören zur „Herde".



Interessante Erfahrung: aus der Sicht einer Biene sieht alles gleich viel größer aus



Um neue Wege zu öffnen, müssen wabenförmige Schalterterminals beschossen werden

Everybody bee cool!

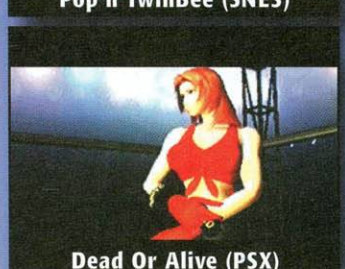
Zwar waren in der uns vorliegenden Preview-Version erst zwei Level plus Training spielbar, jedoch wußte das Spiel trotzdem bereits zu begeistern. Dank einfach zu handhabender Steuerung fliegt man schon nach kurzer Zeit intuitiv mit Buck durch das Gelände und ballert lustig auf herumschwirrende Feinde. Das Erfreuliche daran ist aber vor allem die thematische Abwechslung, die Buck Bumble gegenüber anderen, „ernsten" Shoot'em Ups bietet. Abgesehen von Konamis Parodius gibt es eigentlich kein Spiel des Genres, in dem man mit einem Tier durch die Gegend fliegt. Zwar ist UBI-Softs Titel keine direkte Parodie und spielt auch in einer realistischen Umgebung (im Vergleich zu dem Waschhaus in Parodius, in dem man duschende Schweine abschießt), läßt sich aber dennoch nicht in die Ecke eines Gradius oder Thunder Force stellen. Was bei Buck Bumble hingegen sofort negativ auffällt, ist der unglaublich dichte Nebel, der sich wohl auch bis zum Erscheinen der endgültigen Version nicht verzogen haben wird. Da die eingeschränkte Sichtweite aber keinen spielerischen Nachteil mit sich bringt, wirkt sich diese Tatsache nur geringfügig auf den Spielspaß aus.

in:former

Tiere werden in Videospielen immer wieder gern gesehen, tauchen aber meistens nur im Hintergrund oder als Nebencharaktere auf (z.B. Yoshi in Super Mario 64). Spiele, in denen Tiere die Hauptrolle spielen, gibt es da schon weitaus weniger (z.B. Yoshi's Story, Banjo-Kazooie). Wie sieht es aber speziell mit Bienen aus? Hier nun ein Kurzüberblick über BIENEN IN VIDEOSPIELEN:


Banjo-Kazooie (N 64)


Pop 'n TwinBee (SNES)


Dead Or Alive (PSX)



Gegen die Riesenameise hilft nur eine durchschlagskräftige Waffe...



...mit der man das mutierte Insekt seines Kopfes entledigen kann!

Genre:	3D-Shoot'em Up	Entwickler:	UBI Soft
Spieler:	1	Testmuster:	UBI Soft
Hersteller:	UBI Soft	Veröffentlichung:	Ende September

NIGHTMARE CREATURES 64

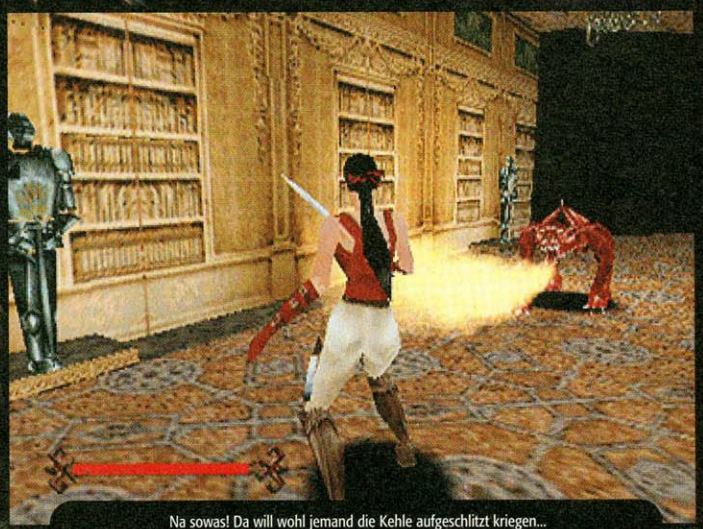


Götz Schmiedehausen

Ein Messer durchtrennt ohne große Mühe das leblose Fleisch. Die Knochen knirschen mürbe, als der modrige Arm harsch aus dem Gelenk gedreht wird. Adam Crowley grinst verschmitzt, als er seiner aktuellen Schöpfung die vierte Gliedmaße an den Körper näht und in guter alter Frankenstein-Manier zum Leben erweckt. Dies sind keineswegs die neuesten Gedankengänge eines Clive Barker, sondern die wesentliche Thematik des Grusel-Beat'em Ups Nightmare Creatures. Der dämonische Crowley bastelt in seinem Labor ein Horror-Wesen nach dem anderen zusammen, um die Straßen und Gassen Londons mit seiner Brotherhood of Hecate in Angst und Schrecken zu versetzen.

Nichts für schwache Gemüter

Die PlayStation-Variante der Nightmare Creatures versetzte die Spielergemeinde bereits vor einem Jahr in Angst und Schrecken. Todesmutig wagten wir uns in die Höhle der Entwickler des Dämonengemetzels, um einen exklusiven Blick auf die bevorstehende N64-Version des Prügelspektakels zu werfen. Die in dem schönen Bordeaux ansässigen Entwickler von Kalisto Entertainment zeigten uns einen bereits spielbaren Beta-Build, der auf den ersten Blick eher an die erstklassige PC-Fassung (übrigens mit gnadenlos gutem 3DFX-Support) der Nightmare Creatures erinnert, als an den gewohnten Kunterbunt-Grafikstil. Die Aufgabe des Spielers ist jedoch gleichgeblieben. In der Rolle von wahlweise Ignatius oder Nadia bahnt man sich seinen Weg durch 19 Spielabschnitte, die vor Gefahren nur so strotzen. Ähnlich dem bekannten Prügler Fighting Force bewegt sich der Charakter durch eine frei begehbare 3D-Umgebung und trifft dabei auf allerhand monströse Gebilde, denen mit Hilfe von verschiedensten Schlagva-



Na sowas! Da will wohl jemand die Kehle aufgeschlitzt kriegen...



Kein Wunder! Wer so aussieht, kann ja nur schlechte Laune haben



In Nightmare Creatures begegnet man den abscheulichsten Kreaturen

Interview with a vampire

Fun Generation: Was hat Euch zu einem Spiel wie Nightmare Creatures bewegt?

Cyrille: Wir wollten ein Action-Game schaffen, welches unseren düsteren Vorstellungen eines schaurig-skurrilen Universums gerecht wird. Wir lieben einfach alles Düstere, Morbide und vor allem Blutige!

FG: Werden die N64-Creatures von demselben Team betreut, das auch für die PlayStation Variante verantwortlich ist?

Cyrille: Im Prinzip ja. Zu dem Team gesellte sich nur noch ein zusätzlicher Programmierer, der auch an der PC-Version mitarbeitete.

FG: Was konntet Ihr aus der ursprünglichen Version für die N64-Konvertierung verwenden?

Cyrille: Fast alle Level und Objekte konnten praktisch recycelt werden, auch wenn sich die eigentliche Technik ein wenig unterscheidet. Die Texturen mußten jedoch fast alle geändert werden, um sie den Charakteristiken der 64 Bit-Konsole anzupassen.

FG: Wo liegen die Hauptprobleme, wenn man ein CD orientiertes Spiel auf eine Modulmaschine umsetzt. Müssen wir mit etwaigen Einbussen an Gegnern, Texturen oder gar Levelumfang rechnen?

Cyrille: Uns gelang es, jedes kleine Detail der PlayStation-Fassung in das Modul zu stecken. Bis auf die FMV-Sequenzen natürlich. Das war unsere größte Herausforderung, die wir, denk' ich, sehr gut gemeistert haben. Natürlich stellte aber auch der Soundtrack ein großes Problem dar. Die Musik der PlayStation kam als pure Audio-Tracks direkt von der CD. Jedoch bin ich auch hier sehr stolz auf die gleichermaßen atmosphärische Nintendoanpassung.

FG: Bis jetzt hörte man nicht den kleinsten Ton von einer Nintendo Version Eurer Creatures. Habt Ihr das absichtlich geheimgehalten?

Cyrille: Haben wir das? Tut uns leid, wir waren eben zu sehr mit unserer Arbeit beschäftigt.

FG: Kannst Du uns ein super geheimes Secret verraten, das du noch nie irgend jemand anderem gesagt hast?

Cyrille: ICH BIN Adam Crowley! Welche Blutgruppe hast Du?

FG: Auf welchen Teil der N64-Fassung seid Ihr besonders stolz?

Cyrille: Die Grafiken sind verbessert worden, als auch das gesamte Gameplay. Hauptsächlich sind wir aber stolz, ein Spiel dieser Art überhaupt auf dem N64 präsentieren zu können. Ich denke, daß es ein sehr rarer Genrevertreter der Nintendo-Softwarepalette ist, der hoffentlich dementsprechend aufgenommen wird.

FG: Nightmare Creatures ist sehr blutig. Seid Ihr alle Fans von Horrorfilmen und diesem Zombie-Zeugs?

Cyrille: Wir lieben eben brutale und blutige Spiele und Filme. Abgesehen davon sind wir aber eigentlich alle ganz normale Menschen mit Frauen und Kindern, die brav ihre Steuern zahlen.

FG: Nightmare Creatures wird nicht in Deutschland veröffentlicht werden. Kennst Du die Gründe dafür?

Cyrille: Zum jetzigen Zeitpunkt wird es nicht mal in Europa erhältlich sein. Die genauen Gründe kenne ich leider auch nicht. Als Import wird es jedoch auf jeden Fall erhältlich sein.

FG: Existieren bereits Pläne für eine Rückkehr der Nightmare Creatures? Vielleicht sogar auf Segas Dreamcast?

Cyrille: Sie werden zurückkehren. Wahrscheinlich auf allen bis dato vorhandenen Konsolen.

FG: Danke für das Gespräch.



Der Zombie ist wohl etwas unsicher geworden... Von seinen beiden Freunden ist nicht mehr viel übrig



Für N64-Verhältnisse fällt die Grafik erstaunlich scharf aus

in;former

Im Oktober vergangenen Jahres erschien die PlayStation-Version von Nightmare Creatures. Während diese über Sony auch ihren Weg nach Deutschland fand, wird auf Nightmare Creatures 64 voraussichtlich ganz Europa verzichten müssen, was wohl nicht zuletzt auf den expliziten Inhalt des Spiels zurückzuführen ist.

rianten das frisch eingehauchte Leben aus dem Leib geprügelt wird. Der fromme Ignatius bevorzugt als primäre Waffe seinen Stab, während die agile und sehr attraktive Nadia auf ihr tödliches Schwert gepaart mit harten Kicks schwört. Die Unterschiede zwischen beiden Kämpfern fallen dabei nur sehr marginal aus. Beide Charaktere sammeln im Laufe des Spiels ebenfalls noch einige nützliche Extra-Items in Form von Pistolen, Brandbomben, Health oder Waffenupgrades, um im Kampf gegen die anstürmenden Corwley-Kreationen standzuhalten.

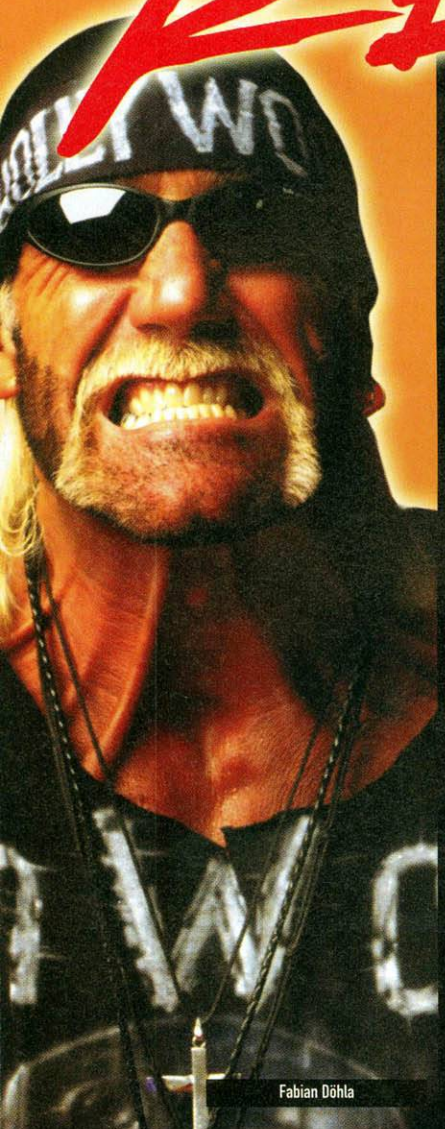
Das Spielprinzip ist im Grunde genommen äußerst simpel gestrickt, da die einzelnen Levels teils sehr linear aufgebaut sind. Langatmige Erkundungsreisen und Forschungen fallen somit aus und beschränken sich lediglich auf einige Sprungeinlagen und das lustige „Wo ist der Schalter?"-Spiel. Die Action steht hier klar im Vordergrund. Ohne Gnade fallen Werwölfe, Zombies, Thames Monsters und andere Geschöpfe über den Akteur her, der wirklich alle Hände voll zu tun hat, sich die Plage vom Hals zu halten. Mit gekonnten Combos, harten Hieben und Punches verliert der eine oder andere Gegner auch schon mal einige Körperteile, deren Verlust mit ordentlich viel roter Flüssigkeit begleitet wird. Obligatorische Zwischen- und Endgegner runden den brutalen Monstermix ab. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an und verlangt dem handfesten Exorzisten einiges an Geduld ab. Erschwerend kommt hinzu, daß der Spielstand nur jeweils nach einem abgeschlossenen Level gesichert werden kann. Es ist also einiges an Übung gefragt, bevor sich der finstere Adam Crowley dem Spieler zeigen wird.

Technisch anspruchsvoll

Ohne zu viele Vorschußlorbeeren zu verteilen, kann man durchaus von einer rundum gelungenen Adaption des ursprünglichen PlayStation-Beat'em Ups sprechen. Die Entwickler von Kalisto packten jeden einzelnen Gegner, jedes Level, Special oder sonstige Feature in die sehr beschränkte Speicherfähigkeit einer Cartridge. In einem eigentlich für Nintendo völlig untypischen düsteren Grafikstil kämpft sich der Spieler durch ein eindrucksvolles Universum, das der Atmosphäre seiner Konvertierungs-Kollegen in nichts nachsteht. Alle Charaktere bewegen sich in anmutigen Animationen und verwöhnen das Auge mit abwechslungsreichen Manövern. Die Kontrolle erfolgt wahlweise per Analog- oder Digitaleingabe, die bezüglich der Präzision keine Wünsche offen läßt. Auch die Grafikengine läuft sehr stabil und stellt sich bis auf einige Ausnahmen sehr „nebelfreundlich" dar. Trotz des bekannten Texture-Filtering wirkt die gesamte Optik überraschenderweise erstaunlich sauber und scharf. Einziger Wehmutstropfen ist, daß europäische N64-Besitzer wohl nicht in den Genuß der Alptraum-Kreaturen kommen werden, da das Game aus „unbekannten" Gründen nur in den USA und Japan erscheinen wird. Mag es an dem derben Gewaltfaktor oder einfach an der fragwürdigen Nintendo-Politik liegen - der leidtragende wird wohl immer der Endkonsument bleiben. Wer sich dennoch in die Schlacht stürzen will, wird sich sicherlich bei einem der bekannteren Import-Händler ein Modul sichern können.

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Kalisto Entertainment
Testmuster:	Kalisto Entertainment
Veröffentlichung:	4. Quartal

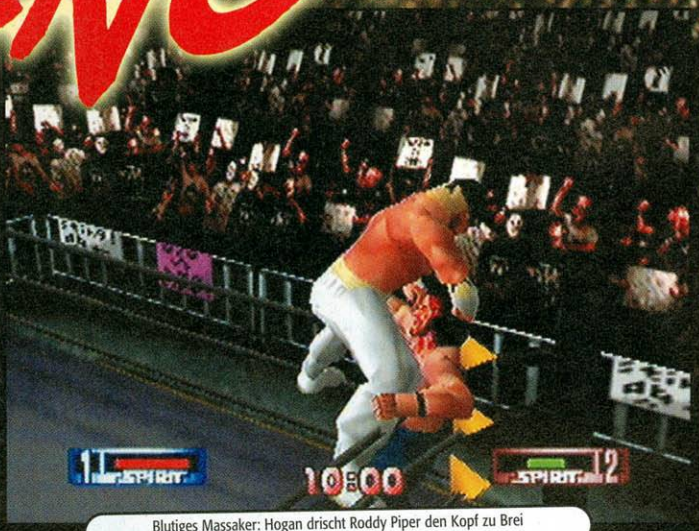
WCW nWo REVENGE



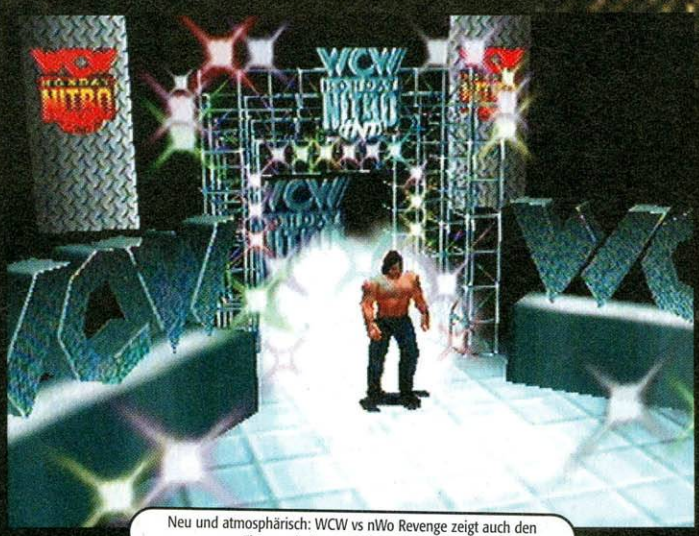
Fabian Döhla

Seit man zum ersten Mal mit den WWF Superstars (Game Boy) oder WWF Wrestlemania in den Ring gestiegen ist (Super Nintendo), hat man Joypad um Joypad ruiniert, nur um den entscheidenden Bodyslam anzusetzen. Zwei-Phasen-Animation und monotone Manöver wurden gerne in Kauf genommen - Hauptsache man konnte mit der Legion of Doom gegen Earthquake und Tugboat in die Ringschlacht ziehen.

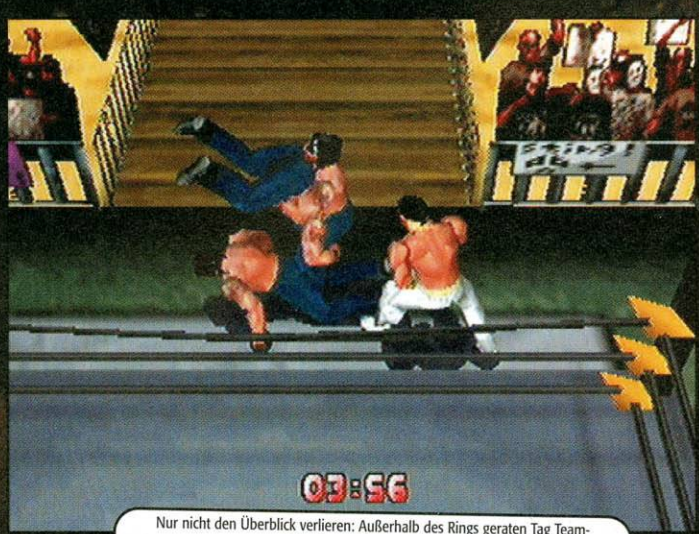
Und da sich sämtliche Wrestlingtitel durch die Bank gut verkauften, sah man lange Zeit keinen Anlaß, am beschränkten Gameplay irgendwelche Updates zu unternehmen, lediglich einige neue Gamemodi fanden ihren Weg auf die 16-Bit-Cartridges. Mit dem beginnenden Siegeszug der Next Generation-Konsolen Nintendo 64 und PlayStation konnte man auf tiefschürfende Änderungen hoffen. Leider vergeblich, denn anstatt die neue Hardwarepower gebührend zu unterstützen, bekam man einfach einen Neuaufguß mit arcadelastigem Gameplay serviert. Nach jahrelangen Sequels war es aber nicht Acclaim, das sich ein Herz faßte und das von Abnutzungserscheinungen geplagte Genre mit neuen Innovationen versah. Die zu Mega Drive und Super Nintendo-Zeiten als Thrash-Firma verschrienen Entwickler erhoben sich mit WCW vs nWo wie ein Phoenix aus der Asche. Das Spiel bot fast alle Features, die sich der Wrestlingfan schon immer gewünscht hatte. Dennoch gelang die schwierige Gradwanderung, auch Fans von klassischen Beat'em Ups vor den Bildschirm zu locken. WCW vs nWo erinnert hinsichtlich der Spielmechanik stark an die Tekken-Serie von Namco: Einsteiger schaffen also ohne große Erfahrung atemberaubende Manöver, während die wirklich komplexen High Risk-Manöver erst nach intensiver Einspielphase perfekt gelingen.



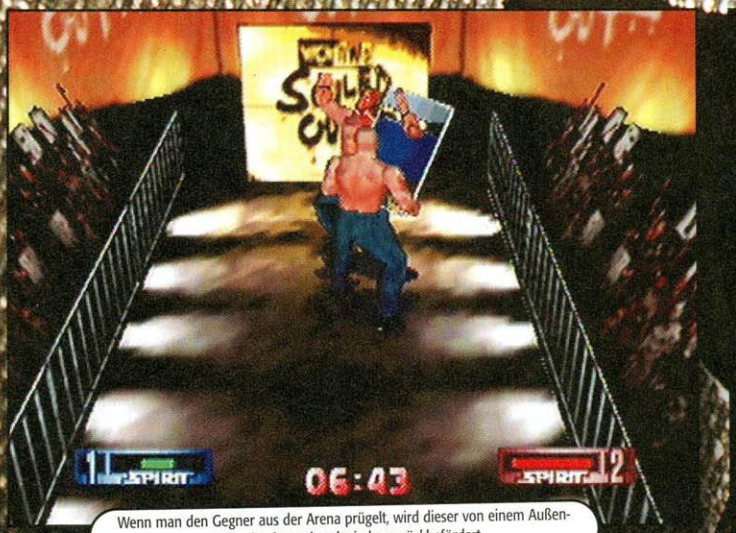
Blutiges Massaker: Hogan drischt Roddy Piper den Kopf zu Brei



Neu und atmosphärisch: WCW vs nWo Revenge zeigt auch den Einmarsch der Anabolika-Gladiatoren



Nur nicht den Überblick verlieren: Außerhalb des Rings geraten Tag Team-Kämpfe zur Massenschlägerei



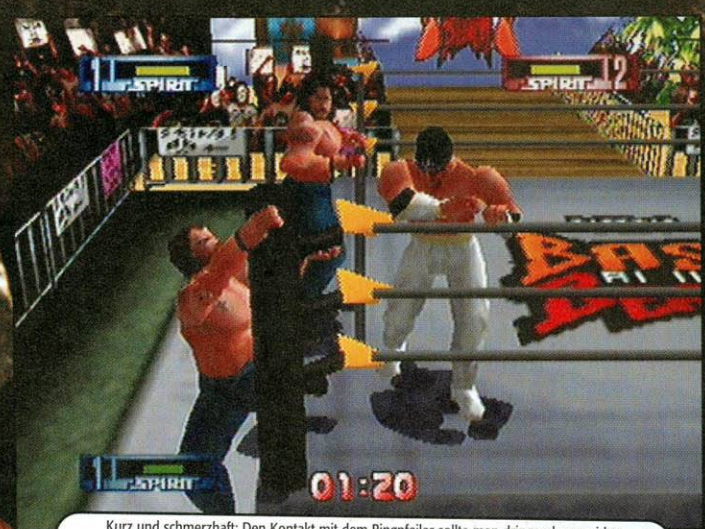
Wenn man den Gegner aus der Arena prügelt, wird dieser von einem Außenstehenden kurzerhand wieder zurückbefördert



Nur keine Langeweile aufkommen lassen! Im Player Editor kann nach Lust und Laune an den Wrestlern herumgeschraubt werden



Catchen bis der Arzt kommt: Selbst blutüberströmt gönnen sich die Superstars keine Verschnaufpause



Kurz und schmerzhaft: Den Kontakt mit dem Ringpfeiler sollte man dringend vermeiden



Gleich ist's vorbei: Goldberg setzt zu einem High Risk-Manöver an

Schneller, bunter, besser

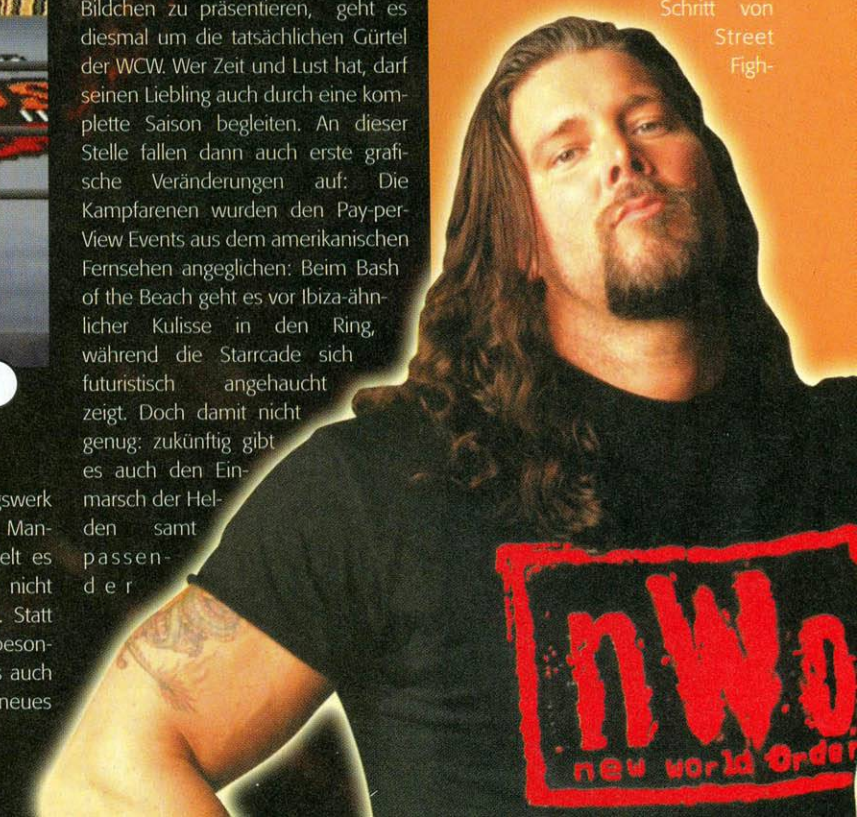
Da man dem Erstlingswerk eigentlich keine gravierenden Mankos unterstellen konnte, handelt es sich beim Nachfolger folglich nicht um ein komplett neues Spiel. Statt dessen hat man sich darauf besonnen, sowohl die technische als auch die spielerische Seite auf ein neues Qualitätsniveau zu bringen. Schon in den Optionsmenüs wird einem schnell verdeutlicht, aus welcher Richtung zukünftig der Wind weht. Die Spielmodi hat man allerdings nur geringfügig erweitert: Zu den Standards Single-Match, Tag-Team und Handicap hat sich der 40-Mann Battle Royal gesellt. Wer hier überleben will, bekommt es mit einer nicht enden wollenden Gegnerflut zu tun: hat man einen Ringer besiegt, rückt umgehend ein unverbrauchter Wrestler nach. Der Championship-Mode wird nun endlich seinem Namen gerecht: anstatt ein mickriges Bildchen zu präsentieren, geht es diesmal um die tatsächlichen Gürtel der WCW. Wer Zeit und Lust hat, darf seinen Liebling auch durch eine komplette Saison begleiten. An dieser Stelle fallen dann auch erste grafische Veränderungen auf: Die Kampfarenen wurden den Pay-per-View Events aus dem amerikanischen Fernsehen angeglichen: Beim Bash of the Beach geht es vor Ibiza-ähnlicher Kulisse in den Ring, während die Starrcade sich futuristisch angehaucht zeigt. Doch damit nicht genug: zukünftig gibt es auch den Einmarsch der Helden samt passender Begleitmusik zu bewundern. Im Ring setzt sich der Optik-Feinschliff fort: Das Texturen-Flackern wurde verringert und sämtliche Kämpfer optisch verfeinert. Die Protagonisten bewegen sich geschmeidiger und sehen zugleich detaillierter aus, an manchen Kämpfern lassen sich sogar Tatoos erkennen. Kriecht man blutend über den Ringboden, so bedeckt nach und nach mehr der roten Körperflüssigkeit den angeknockten Kämpfer.

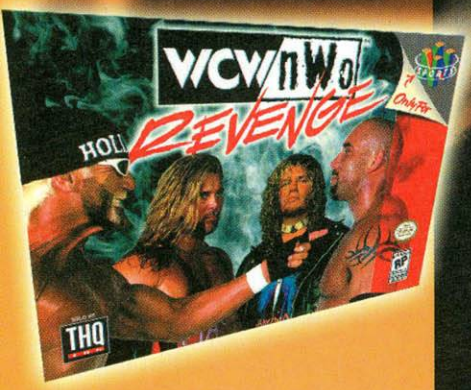
in;former

Der Player-Editor in WCW vs nWo Revenge ist nicht unbedingt neu. Wer sich die japanische Version gekauft hat, durfte bereits beim ersten Teil auf dieses Feature zurückgreifen. Außerdem hat man auf dem 32 Mbit größeren Modul (die US- und PAL-Version haben 96 Mbit, die japanische Version hat 128 Mbit) Zugriff auf eine weitere Liga japanischer Spargelwrestler.

Speed up!

Bot die NTSC-Version von WCW vs nWo noch ein gutes Geschwindigkeitsgefühl, so konnte man das von der PAL-Konvertierung nicht unbedingt behaupten. Viele bemängelten den etwas trägen Spielablauf. Die Kritik ist offenbar bis zu THQ durchgedrungen, denn mit dem Gamespeed des Nachfolgers verhält es sich ähnlich wie beim Schritt von Street Figh-

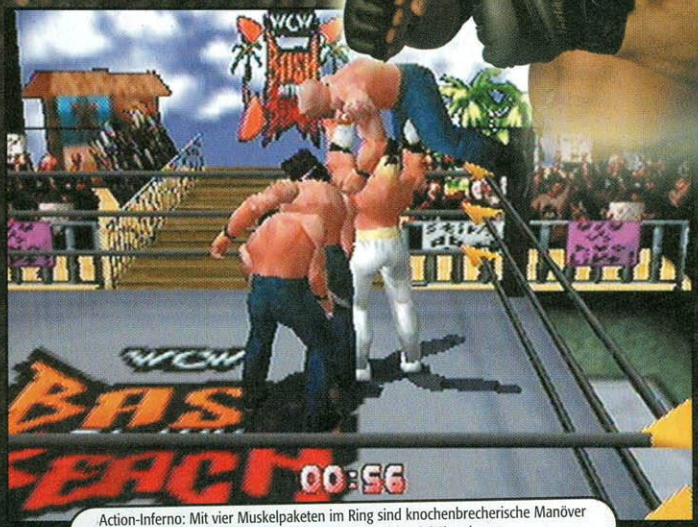




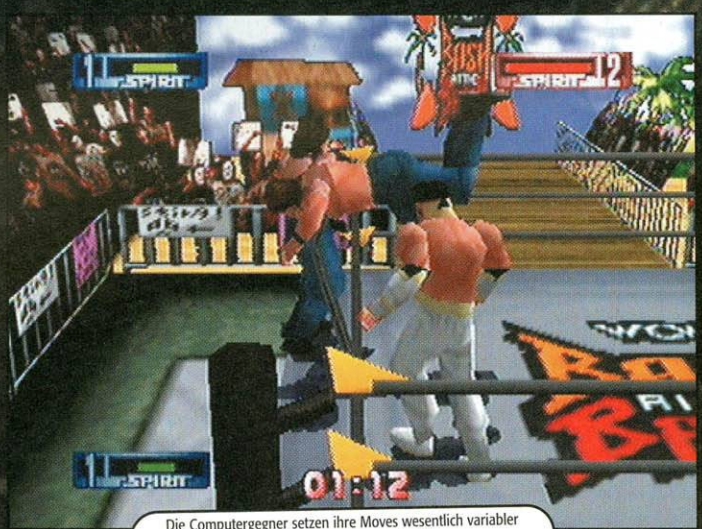
ter 2 zu Street Fighter 2 Turbo: Insgesamt wird ein deutlich höheres Tempo an den Tag gelegt, dennoch kommt in keiner Situation Hektik auf. Schönes Detail am Rande: Rennt man von draußen auf den Ring zu, so springt der Wrestler mit Schwung in selbigen - nervige Verzögerungen gibt's nicht mehr. Dies liegt auch zu einem großen Teil an der verbesserten Computerintelligenz: Statt sich willenlos von Ringecke zu Ringecke prügeln zu lassen, agieren die CPU-Kontrahenten ungewohnt variantenreich. So fängt man sich öfter einen Konter ein, als einem lieb sein kann. Auch hinsichtlich der High Risk-Manöver geben sich die Wrestler lange nicht mehr so zugeknöpft wie früher: egal ob Tag-Team-Partner oder Handicap-Gegner, es wird ohne jegliche Vorbehalte zum Sprung über die Seile oder vom Eckpfosten angesetzt. Damit man aber weiterhin eine reelle Chance besitzt, darf man sich wie gewohnt mit allen nur erdenklichen Mitteln zur Wehr setzen. Das Repertoire an Moves unterscheidet sich hierbei jedoch von Wrestler zu Wrestler. Neben einigen halbwegs identischen Grundmanövern gibt es unzählige Spezialattacken und neuerdings sogar eine Art Finishing-Move, der dem Gegner ohne lange Diskussion jeglichen Siegeswillen raubt. Damit es aber überhaupt erst soweit kommt, muß man durch geschicktes und erfolgreiches agieren die eigene Spirit-Anzeige (eine Energieleiste gibt es nicht) auf „Special" bringen oder die des Gegners in den „Danger"-Bereich. Die richtige Tastenkombination vorausgesetzt, folgt ein vernichtender Move, der selbst beim bloßen Zuschauen richtig weh tut. Wer auf diese Art und Weise nicht auf die Siegerstraße gelangt, darf alternativ noch zu illegalen Tricks und Kniffen greifen: Außerhalb des Rings kann man sich Schlagwerkzeuge aus dem tobenden und optisch aufgebohrten Publikum angeln und damit den Gesundheitszustand umstehender Muskelberge verändern. Zwei große Mankos des Vorgängers hat man endlich ausgemerzt: Ab sofort darf man mit dem Baseballschläger in der Hand auch rennen und die Schlaginstrumente gerne mit in den Ring nehmen und dort weiter mit letzter Konsequenz auf alles einschlagen, was sich auch nur halbwegs im Aktionsradius befindet.

Und sonst?

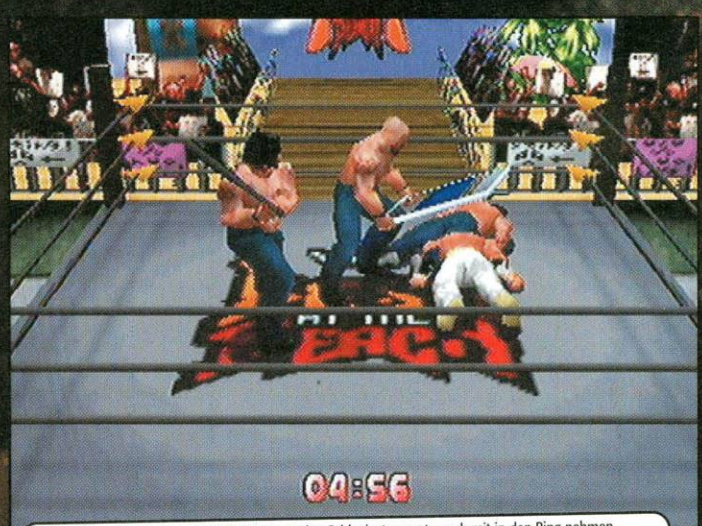
Neben den gravierenden Verbesserungen des optischen Erscheinungsbildes hat man sich auch der Akustik nochmals angenommen. Schlaggeräusche klingen kerniger und in der Endversion wird WCW Ringrichter Mike Curtis zumindest durch seine Stimme vertreten sein. Laut THQ plant man sogar noch mehr neue Features, die derzeit allerdings noch nicht vollständig integriert sind. Der Kämpferstamm wird es alles in allem auf über 80 Wrestler bringen, selbstverständlich gibt es die obligatorischen Bonuskämpfer, die man sich jedoch erst mehr oder weniger mühsam erspielen muß. Die Testversion soll es zudem ermöglichen, einen weiteren Wrestler zur kurzfristigen Unterstützung in den Ring zu rufen, damit man den hilflosen Gegner gemeinsam in die Welt der Träume schicken kann. Obwohl dies alles noch Zukunftsmusik ist, darf man WCW vs nWo Revenge schon zum jetzigen Zeitpunkt zum heißesten Favoriten auf den Videospiel-Wrestling-Titel zählen, da man es konsequent verstanden hat, ein bereits überragendes Produkt nochmals entscheidend zu verbessern, ohne dabei jedoch das Flair auch nur im geringsten zu verändern. WCW vs nWo wird definitiv der wahr gewordene Traum eines jeden Fans dieses Sports. Und selbst wenn man die schwitzenden Riesen nicht abhaben kann, sollte man aufgrund des überragenden Gameplays und der überzeugenden Spielmechanik schon mal die eine oder andere Mark ins Sparschwein stecken, und Freaks werden sich notfalls eben noch ein Nintendo 64 dazukaufen müssen!



Action-Inferno: Mit vier Muskelpaketen im Ring sind knochenbrecherische Manöver vorprogrammiert - dennoch gibt's keinerlei Slowdowns



Die Computergegner setzen ihre Moves wesentlich variabler ein, als dies beim Vorgänger der Fall war



Keine Gnade: Neuerdings kann man seine Schlaginstrumente auch mit in den Ring nehmen

Genre:	**Sports**	**Entwickler:**	**THQ/Asmik**
Spieler:	**1-4**	**Testmuster:**	**Konami**
Hersteller:	**Konami**	**Veröffentlichung:**	**November**

Fabian Döhla

Castlevania 64

Schon mit der Ankündigung des Nintendo 64 rankten sich die wildesten Gerüchte um einen bevorstehenden Release der ältesten Videospiel-Serie aus dem Hause Konami. Nachdem die Veröffentlichung angeblich schon vor knapp einem Jahr einmal bevorstand, wurde das Spiel mit den erfolgreichen 8- und 16-Bit-Vorgängern mit schöner Regelmäßigkeit verschoben. Erst jetzt gibt es neue Informationen und aktuelle Screenshots, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen. In der langen Entwicklungszeit ist immerhin schon einiges passiert.



Voller Zoom auf die Plomben! Die Untoten sind detailverliebt in Szene gesetzt

in;former

Mittlerweile gibt es schon 13 Versionen der Castlevania-Serie, unter anderem erschienen die Spiele für NES, Game Boy, Super Nintendo und Turbo Duo. Die PlayStation-Fassung Castlevania – Symphony of the Night machte noch nicht von den Next Generation-Fähigkeiten Gebrauch, sondern präsentierte sich lediglich im grafisch verbesserten 2D-Gewand. Mit Castlevania 64 geht es erstmals in einer 3D-Kulisse gegen die nimmermüden Blutsauger.



Derzeit kann man aus vier verschiedenen Charakteren auswählen



Wo geht's lang? Das alte Herrenhaus erinnert uns entfernt an Resident Evil

Die phantastischen Vier

Das Grundgerüst bilden vier verschiedene Spielfiguren.

Schneider Belmont erfuhr während einer intensiven Trainingseinheit im Wald seiner Heimatstadt Valakia von der Wiedergeburt Draculas. Ohne lange zu fackeln entschloß sich der Gerechtigkeitsfanatiker, dem Fürsten der Dunkelheit den Kampf anzusagen. Unterstützt wird er dabei von Cornel Reinhardt, einem Meister des Nahkampfes mit der außergewöhnlichen Fähigkeit, sich in einen Wolfsmenschen zu verwandeln. Über Collen, den dritten männlichen Kämpfer weiß man nicht viel, da er sich hinsichtlich seiner Vergangenheit in Schweigen hüllt. Was jedoch jedes Kind weiß, ist der Fakt, daß die von ihm mitgeführte Kettensäge (Yes!) in der Armada der Untoten große Schneisen hinterlassen wird. Um dem Team die richtige Abrundung zu verpassen, nimmt mit Carrie Eastfield auch eine junge Frau das Duell mit den Höllenkreaturen auf. Carrie verfügt zwar über keinerlei In-Fight-Power, kann mit ihren magischen Kräften aber mühelos aus der Distanz ins Kampfgeschehen eingreifen.



Mit der Peitsche kann man die Gegnerschar auch aus der Distanz attackieren



Fire! Das Drachenmonster heizt Belmont mit seinem Feueratem gehörig ein

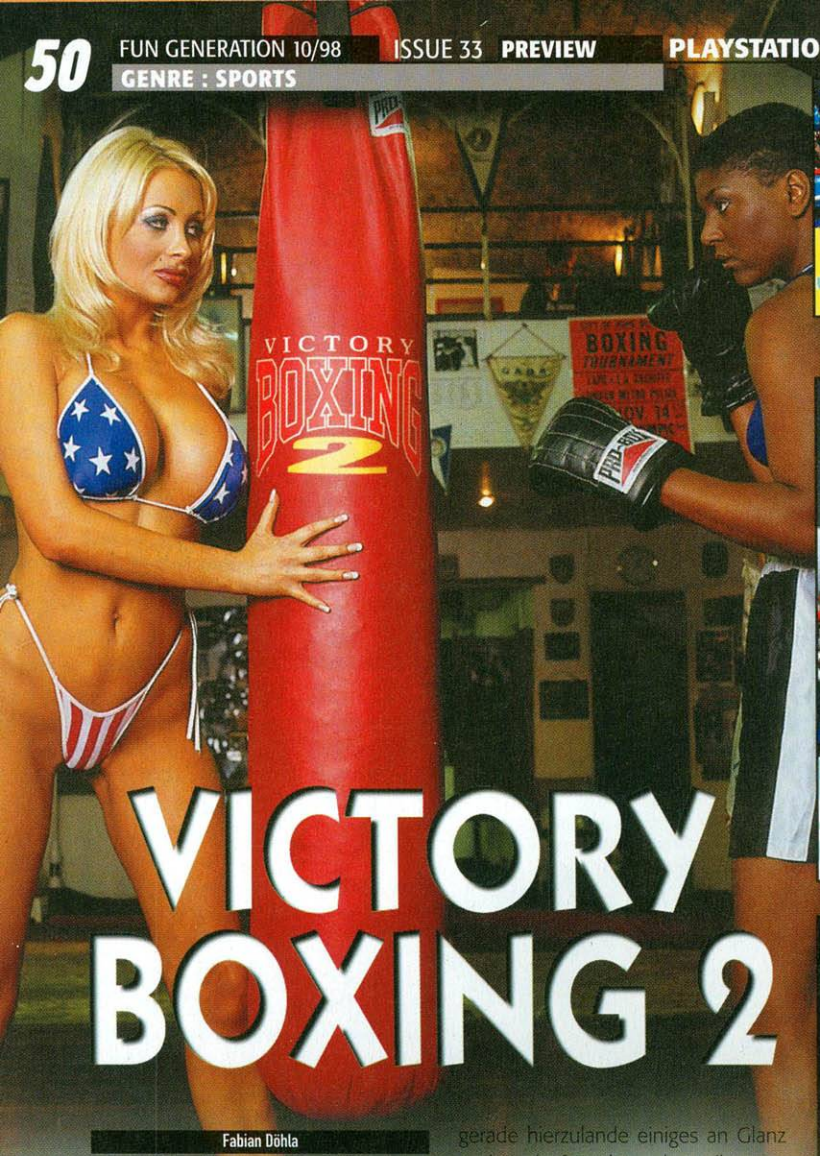
Wenn die Nacht zum Tag wird

Castlevania 64, das in Japan unter dem Dracula X-Banner erscheinen wird, macht vor allem intensiv von der Zeitkomponente Gebrauch. Nicht nur daß man im Laufe des Spiels auf Dracula in unterschiedlichen Lebensabschnitten trifft, eine Rolle spielt auch, ob man im gleißenden Sonnenlicht oder in der düsteren Nacht durch das weitverzweigte Schloß des Grafen stapft. Wie immer legt man dabei großen Wert auf eine gelungene Präsentation. Insbesondere die Musik fällt angenehm auf: gruselige Gänsehautmelodien und zahlreiche Schockeffekte sorgen für akustische Brillanz, besonders das gesungene Castlevania-Theme überzeugt und stellt sogar den Vorspann von Goemon in den Schatten. Optisch sorgt die 30fps-Grafikengine im Zusammenspiel mit abwechslungsreich texturierten Levelabschnitten für die nötige Abwechslung. Besonders viel Aufwand hat man in den Entwurf der Schergen des Bösen gesteckt: egal ob Schlangenmensch, giftspeiende Riesenspinne, Werwolf oder wandelndes Skelett, selten bekam man auf Modul eine derart umfangreiche Gegnervielfalt präsentiert.

Mit Castlevania 64 entsteht derzeit wohl genau jener Titel, den sich die ältere Benutzerschicht der N64-Besitzer so sehnlichst wünscht: Anstatt mit Knuddelfiguren von Blume zu Blume zu hüpfen, ist der nächste Teil rund um Richter und Co. ein Horrorspektakel der klassischen Art.

Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEK
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	4. Quartal

VICTORY BOXING 2





Neu! Nach einem Niederschlag kann man nicht mehr nachsetzen



Die Vogelperspektive läßt manche Treffer doppelt spektakulär erscheinen



Kieferbruch! Eine derartig durchgezogene Gerade hat oft ein vorzeitiges Kampfende zur Folge



Die First Person-Perspektive ist erst nach langer Eingewöhnungsphase wirklich spielbar

Fabian Döhla

Boxen auf der PlayStation - eigentlich können wir davon nur abraten, da wuchtige Lautsprecher das Gehäuse beschädigen und somit jeglichen Garantieanspruch erlöschen lassen. Mit der gleichnamigen Sportart sollte man auf dem 32-Bitter ähnlich vorsichtig umgehen, gibt es doch bis jetzt in Deutschland mit Victory Boxing erst ein annehmbares Spiel, das sich zudem wohl nur aufgrund fehlender Konkurrenz recht gut verkaufte.

Da sich zwischenzeitlich aber auf der PlayStation vor allem technisch einiges getan hat, ist der Gedanke an ein Sequel nicht sonderlich verwunderlich. Weil der Boxsport nach dem Abgang von Gentleman Henry Maske gerade hierzulande einiges an Glanz und Zugkraft verloren hat, gibt man somit dem Spieler die Möglichkeit, selbst die klobigen Handschuhe überzustreifen. Apropos klobig: Wirkten sämtliche Muskelpakete des Vorgängers noch unförmig und übertrieben kantig, hat man dieses Manko zumindest ansatzweise ausgebügelt. Zwar ist man von der Perfektion noch ein gutes Stück entfernt, dennoch fallen die Verbesserungen sofort auf, besonders die Proportionen sind diesmal eine Spur realistischer ausgefallen.

Ring frei zur zweiten Runde!

Hauptaugenmerk bei Victory Boxing 2 liegt wie schon beim Vorgänger auf dem Erklimmen des Box-Throns. Erst wenn man Holyfield-Verschnitt Sonny Lister auf die Bretter geschickt hat, darf man das Pad auf die Seite legen und sich entspannt zurücklegen - bis dorthin ist es aber ein harter und steiniger Weg, der nicht nur Schweiß, sondern auch den ein oder anderen Schneidezahn kostet. Als Newcomer rollt man die Rangliste von hinten auf: Im Regelfall kann die jeweils zwei höherplazierten Boxer zum Duell fordern und nimmt im Falle eines Sieges auch deren Platz ein - umgekehrt gilt natürlich das gleiche. Wer sich zu früh an schwere Brocken wagt, verliert umgehend seine blütenweiße Kampfstatistik - ein Game Over im eigentlichen Sinne gibt es jedoch nicht.

Das Geschehen im Boxring hat JVC nur unwesentlich verändert, gerade seitens der Steuerung findet man sich erstaunlich schnell wieder zurecht. Zwei Tasten dienen für hohe und niedrige Standardschläge, mit dem Steuerkreuz können diese Attacken noch variiert werden. Nach erfolgreichem Auftaktkampf gibt es von Lehrmeister Snake erste Spezial-Attacken, die man entweder mit den oberen Tastern am vibrierenden Sony-Pad oder als Tastenkombination aktiviert. Für die Defensive stehen ebenfalls zwei Standard-Manöver (hoch und tief) zur Verfügung. Der Verteidigung muß man allerdings nur bei Kämpfen gegen den jeweiligen Klassen-Champion erhöhte Aufmerksamkeit zukommen lassen, im Normalfall reicht eine gnadenlose Offensive für einen technischen K.O.. Sollte man selbst einmal zu Boden gehen, kann man sich nur durch schnelles Tastendrücken nochmals aufrappeln - soweit die Gesamtenergie-Anzeige einen weiteren Schlagabtausch erlaubt. Was Victory Boxing 2 wirklich leistet und ob das ausreicht, um sich in obere Wertungsregionen zu boxen, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

in:former

Noch lange nicht fertig - die Review-Fassung von Victory Boxing wird noch um wesentliche Bestandteile ergänzt. So fehlt noch ein aufwendiger Tournament-Mode und ein Großteil der Musik- bzw. Soundeffekte. In der japanischen Version Dynamite Boxing war zudem ein interessanter Management-Modus zu finden, der jedoch aufgrund unverständlicher Texte für Europäer eher nutzlos erscheint.

Genre:	3D-Action	Entwickler:	JVC
Spieler:	1-2	Testmuster:	Virgin
Hersteller:	Virgin	Veröffentlichung:	November

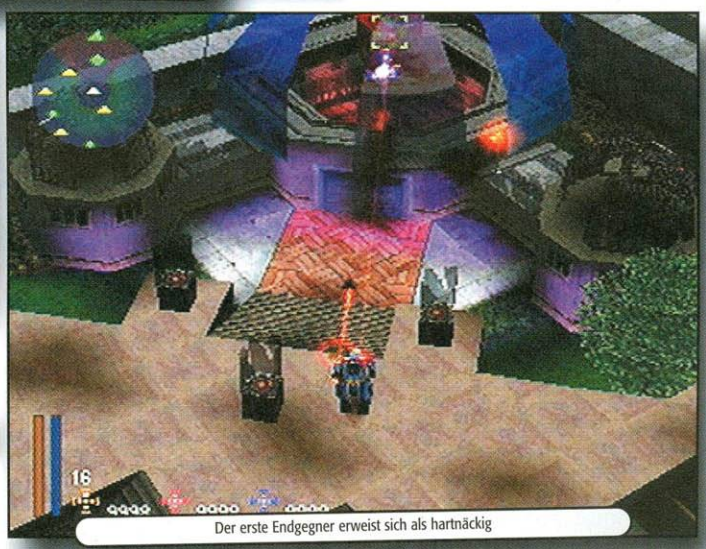
Future Cop - L.A.P.D. 2100 AD



Wer die Strafe-Funktion des Walkers geschickt nutzt, kann diesen Schüssen ausweichen



Nicht ganz fair, gegen Infanterie mit einem Flammenwerfer vorzugehen



Der erste Endgegner erweist sich als hartnäckig

Philipp Noack

Los Angeles. Das Leben im 22sten Jahrhundert ist nicht gerade einfach. Straßenbanden haben die Kontrolle über die Straßen und das gesamte U-Bahn-Netz übernommen. Faktisch befindet sich sogar das Rathaus in ihren Händen, und die Bevölkerung wird als eine riesige Masse von Geiseln betrachtet. Mittels fortgeschrittener Waffentechnologie fällt es den Gesetzlosen relativ leicht, ihre Vormachtstellung zu behaupten: thermonukleare Sprengkörper und biologische Kampfstoffe stellen lediglich die Spitze des Eisbergs dar.

Kein Wunder, daß die Überlebensdauer eines durchschnittlichen Cops bei gerade mal 2 Monaten liegt...

Als Protagonist übernimmt der Spieler die (anspruchsvolle) Aufgabe, Los Angeles von dieser futuristischen Plage zu befreien. Zum Glück hat die Regierung gerade das modernste Angriffsvehikel der Geschichte fertiggestellt: Dank raffinierter Technik verwandelt sich der technologische Geniestreich innerhalb weniger Sekunden von einem vielseitigen Walker in ein superschnelles Hovercraft-ähnliches Gefährt. Durch seine massive Panzerung und seine überlegenen Waffensysteme scheint es besonders geeignet für den Kampf gegen die zahlenmäßig überlegenen Kriminellen.

The future is now...

Die wichtigsten Features: Electronic Arts hat Future Cop über 12 prall mit Gegnern und Hindernissen gefüllten Leveln verteilt, in jedem müssen andere Zielsetzungen erreicht werden. Neben dem gewöhnlichen Single-Player-Mode wurden zwei verschiedene Two-Player-Szenarios implementiert, „cooperative" oder „head-to-head". Das futuristische Los Angeles hat man mit viel Liebe zu Details gerendert: massiver Einsatz von Echtzeit-Lichteffekten und Vertex-Farbgebung tragen ebenso wie die mittels Motion Capture-Technologie berechneten Bewegungen zu einer realistischen 3D-Umgebung bei. Über 30 zukunftsorientierte Waffensysteme (Infernos, Plasma Missiles und Volcano Mines) können teilweise in mehreren Stufen ausgebaut und so in ihrer Durchschlagskraft deutlich gesteigert werden. Der erste spielerische Eindruck läßt auf ein weiteres Qualitätsprodukt aus dem Hause EA hoffen. Die Grafik wurde sauber und flüssig, wenn auch nicht übermäßig spektakulär in Szene gesetzt. Die Level sind konsequent durchstrukturiert und intelligent aufgebaut, man muß in der Regel wichtige Ziele vernichtet haben, ehe man zu einer weiteren Region Zutritt erhält, d.h. ein blindes „Durchstürmen" wurde schon im Ansatz unterbunden. Die unzähligen, selbst auf Easy aus allen Rohren feuernden Widersacher können manchmal die Übersicht und, damit direkt verbunden, das Leben kosten - ärgerlich. Bei einem letzten Feinschliff am Produkt können solche Schwächen aber noch ohne weiteres ausgemerzt werden.

in:former

Die verwendete Grafikengine wurde von großen Teilen des Shockwave-Teams entwickelt und sollte eigentlich für einen neuen Strike-Teil eingesetzt werden (Arbeitstitel Ground Strike, Future Strike). Nach ausgiebigen Tests kam man jedoch zu dem Schluß, daß es zwar gut aussieht und sich ausgezeichnet spielt, jedoch nicht in die doch recht klar gezeichnete Strike-Reihe paßt. Also wurden aus den Strike.net-Anweisungen Polizeifunk und aus den politischen Gegnern LA-Ganglords.



Auf der Map sind alle wichtigen Items eingezeichnet



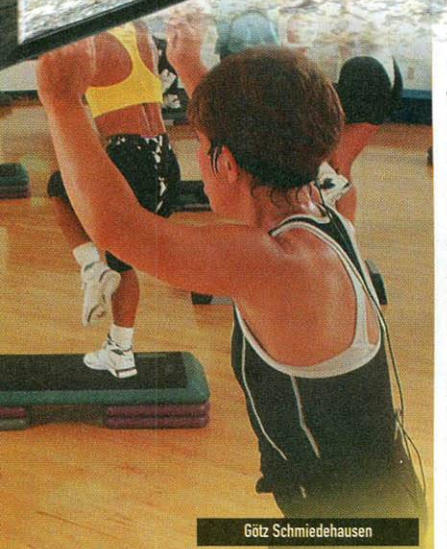
Kaum zu glauben, hinter diesen friedlichen Mauern lauert das Verbrechen

Genre:	3D-Shoot'em Up	Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Oktober

SHAOLIN



Der Chun Li-Verschnitt läßt sich von gebräunter Brust nicht beeindrucken



Götz Schmiedehausen

Ich konnte mir ein selbstvergessenes Grinsen nicht verkneifen, als ich mich mit Shao Lin anfreundete. Ja, so war das damals eben, als der Eastern noch Konjunktur im Kino hatte. Eine Handvoll Schreihälse kreisten den zumeist extrem schmächtigen Helden ein, wirbelten wie irre mit den Händen in der Luft herum und starteten zumeist brav nacheinander ein heftiges Kung Fu-Gefecht, um schließlich en Gros mit fantastischen Tritten und Schlägen des Superhänflings ausgeknockt zu werden.

Wir klatschten mit ungewaschenen Händen Applaus, leider konnten wir nicht richtig „mitklatschen" -bis heute. Klar, Kampfsportspiele gibt es inzwischen in bedenklich großer Masse, doch Shao Lin lädt gleich vier Mitspieler ein, sich auf dem Screen zu messen. Damit nicht genug, tritt man allein gegen die CPU an, so befinden sich bis zu sieben Kämpfer im Bild und agieren in der 3D-Arena.

Die Location ist zumeist ein erhöhter, runder Kampfplatz, dessen Ränder nicht begrenzt sind. Hier treffen die anwählbaren Kämpfer, zwölf an der Zahl, und das gesichtslose Kanonenfutter auf. Die zwölf Charaktere repräsentieren sechs Martial Arts-Stile, leider konnte uns die Herstellerfirma nicht mitteilen, um welche Kampfkünste es sich im Einzelnen handelt. Wir vermuten, daß bspw. klassisches Kung Fu und diverse Unterformen wie Shao Lin Kung Fu enthalten sein werden.

Neben den herausragenden Mehr-Spieler-Modi wurde noch ein Quest-Modus eingefügt. Laut THQ orientierte man sich grob am Vorbild Tobal. Man muß durch diverse gefährliche Gebiete reisen, wird immer wieder von Horden aggressiver Kämpfer attackiert und sucht hilfreiche Gegenstände, die natürlich auch an möglichst lebensgefährlichen Örtlichkeiten verwahrt werden. Ziel der Quests sind die chinesischen Martial Arts-Geister Butoku, die den Kämpfer zu wahrer Größe bringen können.



Mit einem Überschlag springt man vom besiegten Gegner in den Pulk der wartenden Angreifer

Pure Kampfkunst

Die Entwickler von Shao Lin haben ihre Auffassung von einem Kampfsportspiel mit großer Konsequenz verwirklicht. Die Animation der sehr lebensecht anmutenden Kämpfer zeigt, daß die Macher sich genau mit der Körperbeherrschung der asiatischen Kampfkünstler auseinandergesetzt haben. Zudem sucht man vergebens nach fantastischen Monstermutanten mit Feuerbällen oder anderen Fabelwesen, die die meisten anderen Prügelspiele in den Ring schicken. Doch auch Tekken hat mit diesem puristischen Prinzip angefangen, und der Erfolg war alles andere als bescheiden. Die Spielbarkeit war schon in der noch relativ frühen Version, die THQ uns präsentierte, hervorragend. Mittels Druck auf die R-Taste dreht sich der Hauptkämpfer den jeweils angreifenden Gegnern zu, Roundhouse-Kicks und andere ausladende Versionen führen dazu, daß mehrere Angreifer auf einmal ausgeknockt werden. Das Kampfrepertoire besteht vorwiegend aus blitzschnellen Punch/Kick-Kombos, aber auch Griffe und Würfe sind durch einfache Tastenkombos auszulösen.

Der erste Eindruck von Shao Lin ist im höchsten Maße vielversprechend, ich denke, der Titel wird Anfang des Jahres dafür sorgen, daß man THQ zukünftig als etablierte Edelschmiede ansehen muß und der Schmuddelruf aus SNES-Zeiten endgültig passé ist.



Im Mehr-Spieler-Modus können vier Mitspieler via Multitap ins Geschehen eingreifen



Die vier Symbole stehen für die jeweiligen Kampftechniken

in:former

Kung Fu hat seinen Ursprung bei den Shaolin-Mönchen. Genaue zeitliche Angaben, wann genau Kung Fu entstand, sind nicht überliefert. Im Lauf der 5000 Jahre, in denen die chinesische Geschichte aufgezeichnet wurde, kann man das Kloster Bodhidharma ausmachen, in dem die religiöse Philosophie der Zen-Lehre entwickelt wurde. Daraus entstand das Shaolin Kung Fu. Zen ist so beruhigend wie ein stilles Gewässer, während Kampfsport so verheerend wie Feuer ist. Wie kann man Feuer und Wasser in Harmonie vereinigen? Dies ist ein ewiges Rätsel, das die Bodhidharma hinterließen.

Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	THQ/Polygon Magic
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami
Hersteller:	Konami	Veröffentlichung:	November

Holger Gößmann

tribal

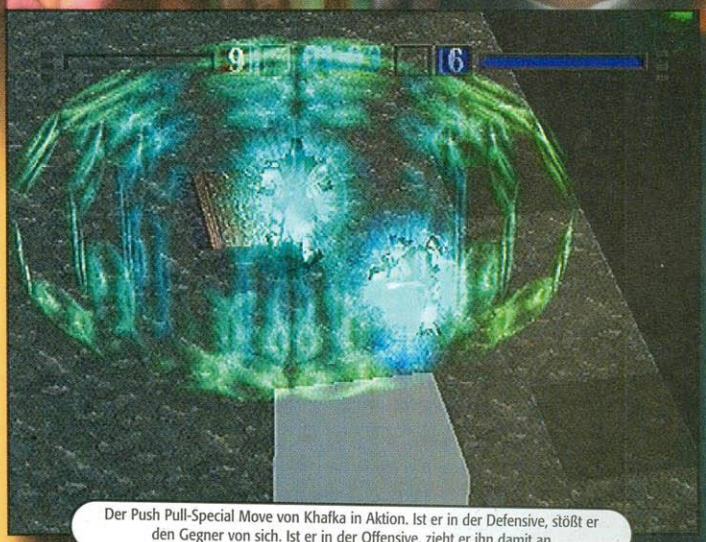
Mit einem Mix aus Prügel- und Sportspiel ist bei Radical Entertainment momentan ein Titel in der Mache, der auf lange Sicht Suchtpotential beim Spieler entwickeln könnte. Tribal mutet wie ein typisches Endzeitsportspiel an, in dem neben der sportlichen Betätigung auch die Gewalt in Form von jeder Menge Prügelei zum Zuge kommt.

in;former

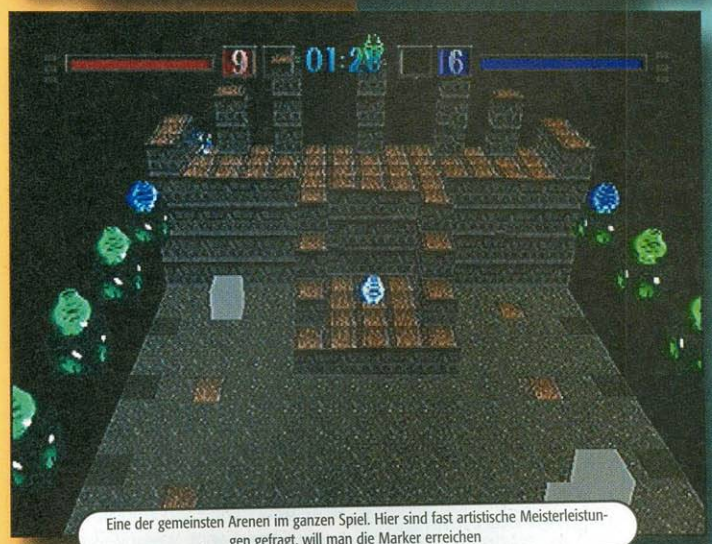
Die Idee, ein Endzeitsportspiel anzubieten, ist nicht ganz so neu. Als Blast Chamber (F61/97) vorgestellt, brachte Activision letztes Jahr ein, vom Prinzip her, ähnliches Spiel. Auch bei diesem Titel mußten sich Kämpfer in einer Arena messen. Im Unterschied zu Tribal ging es bei Blast Chamber hauptsächlich darum, den Gegner zu eliminieren. Hierzu mußte man farbige Bälle auf Energiefelder befördern.

Das Spielprinzip gestaltet sich nicht allzu kompliziert, man muß in verschiedenen Arenen gegen einen Gegner kämpfen und eine bestimte Anzahl von Markern (leuchtende Markierungspunkte) für sich beanspruchen. Dabei ist immer einer der Kämpfer in der Defensive, das bedeutet, er kann markieren und muß dem Widersacher ausweichen, um das Markierungsrecht zu behalten. Der andere muß wiederum den Gegner erwischen, um selbst zum Zug zu kommen. Sobald drei von fünf Runden gewonnen wurden, geht es in die nächste Arena und damit zu einem stärkeren Gegner.

„Hasch mich, ich mach' die Marker an", mit so einfachen und sinnentleerten Worten könnte man Tribal kurz umreißen. Die Story liest sich folgendermaßen: In einer wilden Zukunft treffen sich jugendliche Rebellen in den Ödländern, um ihren Tribal-Champion zu bestimmen. Von der totalitären Regierung werden sie weitestgehend ignoriert, da sie größtenteils ein Leben als Außenseiter führen und den „normalen" Menschen nicht gefährlich werden können. Gefährlich deshalb, weil die Regierung peinlich darum bemüht ist, die „normalen" Menschen gleichzuschalten, und irgendwelche Spinner, die ihre Individualität behalten haben, könnten innerhalb der Gesellschaft bei diesem Vorhaben schließlich störend wirken. Ähnlich wie die Surferboys unserer Tage reisen die Renegaten rund um den Globus, um in den Arenen ihre Kämpfe auszutragen. Ist der Champion gekürt, ist es mit der Ignoranz seitens der Obrigkeit vorbei. Aus Angst, daß die restliche Bevölkerung auf diese Außenseiter aufmerksam werden könnte, schicken sie ihrerseits einen Kämpfer los, der den Champion umbringen soll.



Der Push Pull-Special Move von Khafka in Aktion. Ist er in der Defensive, stößt er den Gegner von sich. Ist er in der Offensive, zieht er ihn damit an



Eine der gemeinsten Arenen im ganzen Spiel. Hier sind fast artistische Meisterleistungen gefragt, will man die Marker erreichen

Nix für Weicheier

In den 3D-Arenen zu kämpfen, macht Laune auf mehr. Wenn Euch der Gegner auf der letzten Plattform erwischt und so das Spiel wieder für kurze Zeit an sich reißen kann, dann werden selbst dem coolsten Zocker unter Euch die Gesichtszüge entgleisen. Die Kämpfer selbst lassen dann und wann, z.B. wenn sie mal wieder einen Gegner erwischen konnten, einen höhnischen Spruch los, mit dem sie sich über den Widersacher lustig machen. Tribal wartet mit einer Menge Features auf: 33 Arenen, jede mit verschiedenen Hindernissen wie Säulen, Plattformen und Falltüren, die zusätzlich für unterschiedliche Schwierigkeitsstufen sorgen; hinzu kommen zehn verschiedene Kämpfer, die ihre eigenen Special Moves vorzuweisen haben und sich auch in puncto Geschwindigkeit voneinander unterscheiden, und vier Kampfmodi: Arcade, Battle, vs. Battle gegen einen menschlichen Mitspieler und der Four-Player-Mode, - das alles (und noch viel mehr) hat Tribal zu bieten.

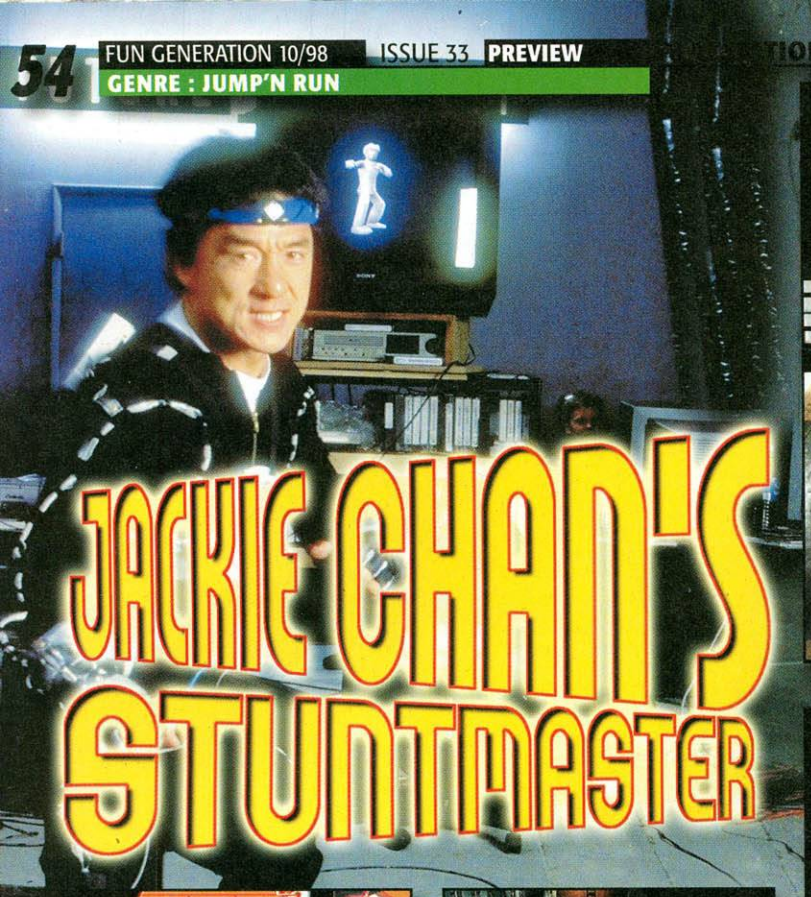
Die automatische Kameraführung, die sich immer so einstellt, daß möglichst beide Kämpfer zu sehen sind, muß noch optimiert werden, augenblicklich ergeben sich öfter Probleme mit dem Abschätzen von Sprüngen. Fehlsprünge oder zu spät erkannte Hindernisse sind deshalb an der Tagesordnung.

Aber es ist ja noch einige Zeit hin, bis die endgültige Fassung von Tribal auf den Markt kommt. Ob es ein Kult-Hit oder einfach ein weiterer netter PlayStation-Titel wird, zeigt der Test in einer der kommenden Ausgaben.



Irgendwann erwischt man die Gegner, da können sie noch so lange rennen

Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Radical Entertainment
Spieler:	1-4	Testmuster:	Sony C.E.
Hersteller:	Sony C.E.	Veröffentlichung:	1. Quartal 99



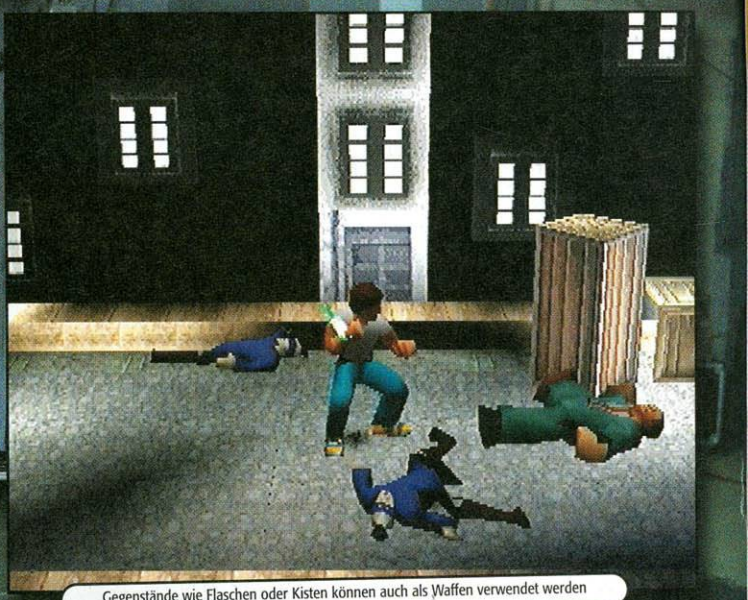
JACKIE CHAN'S STUNTMASTER



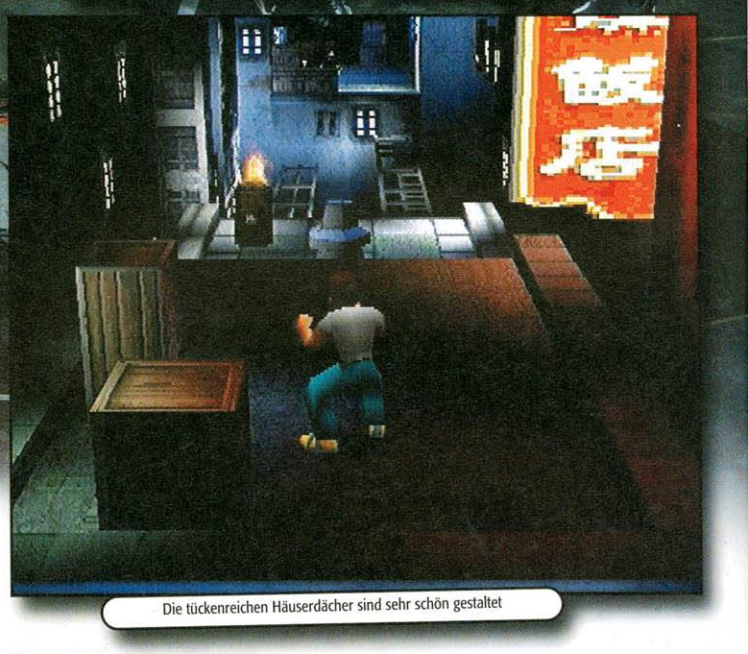
Diese fiesen Seilbahnen versuchen einen in den tiefen Abgrund zu drängen.



Solch schwierige Passagen sind keine Seltenheit



Gegenstände wie Flaschen oder Kisten können auch als Waffen verwendet werden



Die tückenreichen Häuserdächer sind sehr schön gestaltet

Markus Häberlein

Für Martial Arts-Fans ist dieser Name schon lange ein Begriff. Jackie Chan ist im fernen Asien schon viele Jahre ein Garant für spannungsgeladene Action und gnadenlose Stunts. Nur im westlichen Unterhaltungssektor war er bis vor kurzem völlig unbekannt. Höchstens Leuten mit chronischen Einschlafstörungen oder knallharten Koffeinjunkies dürfte dieser kleinwüchsige Bruce Lee-Verschnitt schon einmal im Spätprogramm einiger Privatsender begegnet sein.

Doch all das änderte sich schlagartig, als sein letzter Film mit großem technischen Aufwand gedreht wurde und somit auch in den USA als Kinoversion in den Verleih kam. Mit Rumble in the Bronx feierte Jackie Chan seinen ersten großen weltweiten Erfolg und erfreut sich allmählich auch im westlichen Sektor wachsender Beliebtheit. Das erkannte auch Midway und programmiert momentan in Zusammenarbeit mit Radical Entertainment ein Videospiel, wie es sich der Jackie Chan-Fan schon immer gewünscht hat.

Bei Jackie Chan's Stuntmaster handelt es sich um eine Mischung aus Action, Jump'n Run, Beat'em Up und Stunteinlagen. Dank Motion Capturing-Technik sehen die Bewegungen der Spielfigur dem Vorbild aus Fleisch und Blut sehr ähnlich. Allerdings kann man diese nicht als natürlich bezeichnen, denn wer seine Filme kennt ,weiß, daß bei diesen akrobatischen Einlagen jeder normale Mensch schon beim bloßen Zusehen vor Schmerz zusammenzuckt. Die verschiedenen Level bestehen aus dreidimensional dargestellten Häusern, Fabrikhallen oder Rohrleitungssystemen, über die man sich völlig frei bewegen kann. Allerdings ist der Weg vorherbestimmt und wird beim Verlassen mit einem Absturz bestraft, den sogar ein Jackie Chan nicht überleben dürfte.

Rumble in the bronx

Zwischen den Jump'n Run-Elementen trifft man immer wieder auf jähzornige Feinde, die einem nach dem Leben trachten. Mittels verschiedener Combos, bestehend aus einer Reihe von Punch- oder Kick-Schlägen (Parappa the Rapper läßt grüßen!), ist diesem Problem aber schnell abzuhelfen. Auch herumliegende Gegenstände wie Kisten oder Flaschen können auf die Widersacher geschleudert werden, um sie ins Land der Träume zu schicken. Die Geschicklichkeit wird in diesem Spiel auch ganz groß geschrieben, so muß man nicht gerade selten überdimensionalen Ventilationsanlagen, herabfallenden Kisten oder umherfahrenden Seilbahnen (Mitten in der Stadt?! Hallo, Logik?) geschickt ausweichen können. Daß von Midway einmal ein Action-Spiel kommen würde, bei dem nicht eimerweise Blut fließt, hätte wohl keiner gedacht. Nachdem die letzten Prügler dieser Spieleschmiede auf dem Index landeten (oder im Falle von Bio Fre-

„Dont try to be like Jackie. There is only one Jackie... Study computers instead"
(Jackie Chan)

aks sicher noch landen werden), tut es wieder einmal richtig gut, sportlich fair gegen vermutliche Bösewichte die Hand zu erheben. Dieser gelungene Genre-Mix könnte sich durchaus zu einem interessanten Titel entwickeln. Leider war aber unsere Preview-Version noch in einem zu frühen Stadium, um schon konkrete Schlüsse zuzulassen, und so warten wir gespannt den Test in einer der nächsten Ausgaben ab.

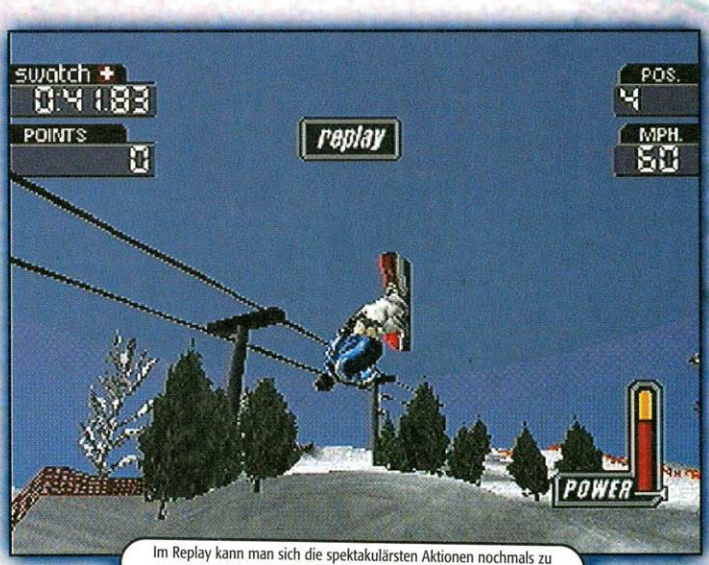
Genre:	**Jump'n Run**	**Entwickler:**	**Radical Entertainment**
Spieler:	**1**	**Testmuster:**	**Sony**
Hersteller:	**Midway**	**Veröffentlichung:**	**Frühjahr 99**

Coolboarders 3

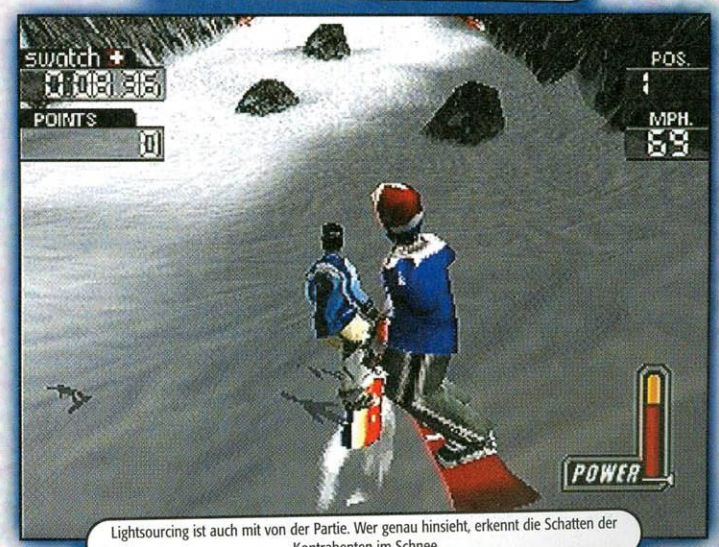
Holger Gößmann

Auch wenn es uns allen nicht gefällt, langsam aber sicher dürfen wir uns wieder auf die kalte Jahreszeit einstellen. Während die Daheimgebliebenen die Konsumlawine der weihnachtlichen Einkäufe über sich hereinbrechen sehen, sich fröstelnd in dicke Jacken hüllen und täglich Nachrichten über die Renaissance des Oberschenkelhalsbruchs wegen überfrierender Nässe hören, schnallen sich die Pistenliebhaber ein oder zwei Bretter unter die Füße und lassen die (Pisten-)Sau raus.

Vom Image des Extremsports ist das Snowboarding in der letzten Zeit ein wenig weggekommen, nicht zuletzt, da auch in Nagano olympisches Edelmetall in dieser Sportart verliehen wurde. Die Wandlung zum Breitensport läßt sich auch an der Anzahl der neuerschienenen Videogames festmachen, denn nur wo eine breite Abnehmerschaft ist, werden solche Spiele wie Chill oder eben Coolboarders auch angeboten. Rechtzeitig zum Start in die neue Schneesaison kommt nun die dritte Runde der coolen Boarder in die Läden, sozusagen der Urvater der Snowboardspiele. Und bei ihm hat sich im Vergleich zum Vorgänger einiges getan. Zunächst einmal wurde die Anzahl der Disziplinen deutlich erweitert. Neben Half-Pipe, Big Air (Springen von einer Schanze) und Down Hill (Abfahrt) kommen Boarder X (eine Art Slalom im Viererpulk), Slope Style (eine buckelreiche Piste mit zahlreichen Sprungschanzen, auf denen Kunststücke vollführt werden müssen) und ein One-on-one-Slalom hinzu. Jeder Berg, von denen bis jetzt sechs den Eingang in die uns vorliegende Previewversion gefunden haben, hat somit sechs verschiedene Strecken, deren Schwierigkeit natürlich sukzessive steigt.



Im Replay kann man sich die spektakulärsten Aktionen nochmals zu Gemüte führen



Lightsourcing ist auch mit von der Partie. Wer genau hinsieht, erkennt die Schatten der Kontrahenten im Schnee

in:former

Ebenso wie seine Sportart, so präsentierte sich auch Coolboarders im Wandel der Zeit. Während der erste Teil noch ein völlig abgedrehtes Extremsportspektakel war, in dem halsbrecherischer Mut gefragt war, präsentierte sich der Nachfolger schon wesentlich einsteigerfreundlicher. Hier wurde schon wesentlich mehr Wert auf gekonnte Fahrmanöver gelegt. Der dritte Teil unterstreicht nun die sportliche Note noch deutlich stärker. Die ersten beiden Teile (erschienen in Deutschland im Oktober 96 (FG-Rating 7 von 10) und im September 97 (FG-Rating 8 von 10)) wurden übrigens noch von UEP-Systems programmiert, während der dritte Teil nun von Idol Minds in Szene gesetzt wird.

Zahlreiche Verbesserungen

Coolboarders 3 scheint der bisher beste Teil zu werden, das läßt sich bereits nach dem ersten Anspielen sagen. Eine bessere Steuerung mit schon jetzt mehr Möglichkeiten als die beiden Vorgänger, lassen diesen Schluß zu. So kann man nun z.B. mit der R1 und L1-Taste gegnerische Fahrer vom Board prügeln oder mit der Quadrattaste punktgenauer wedeln als noch vor einem Jahr. Besonders gut überarbeitet wurde die Sprungsteuerung. Man muß nicht mehr die Sprungtaste elend lang drücken, um eine optimale Höhe zu erwischen, sondern hat eine Anzeige rechts unten zu beachten, die den optimalen Absprungzeitpunkt anzeigt. Da dieser mit der Schanzenkante übereinstimmen sollte, erfordert es einiges an Übung, bevor man die ersten Kunststücke punktgenau in den digitalen Schnee setzen kann. Die Flugeinlagen selbst sind hingegen einfacher geworden. Weil sich der Fahrer schneller dreht, ist es einfacher abzuschätzen, ob er sicher wieder mit der Unterkante des Brettes Schneekontakt bekommt. Alles in allem unterscheidet sich das Idol Minds-Produkt also wesentlich von seinen Vorgängern. Die Fun Generation-Crew freut sich schon auf einen ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.



Besonders coole Aktionen kann man in der Half-Pipe hinlegen



Auch die spektakulärste Aktion bringt Null Punkte, wenn man den Sprung nicht steht



Der Zwei-Spieler-Modus

Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Idol Minds
Spieler:	1-2	Testmuster:	SCEE
Hersteller:	SCEA	Veröffentlichung:	November

RIVAL



Kein 3D-Beat'em Up ohne anprechende Winning Poses



Manche Teams verfügen über die Fähigkeit, Energie zurückzugewinnen



Bei den gewöhnlichen Specials ziehen die Figuren mehrere Abbilder nach sich

Philipp Noack

Capcom experimentierte im 3D-Bereich zunächst mit Star Gladiators, dann folgte Street Fighter EX, und jetzt hat man sich zu einem dritten Titel, Rival Schools, entschlossen. Wie bei den anderen Projekten zuvor auch, wurde Rival Schools zunächst für die Spielhalle konzipiert (auf einem System 11-Board) und anschließend für den Heimbereich umgesetzt.

Die Story ist für einen normal gebildeten Mitteleuropäer zwar schwer nachzuvollziehbar, aber der Kern der Sache lautet etwa folgendermaßen: Die Verantwortlichen einer großen Universität versuchen die Kontrolle über weite Teile des Landes und anschließend über die ganze Welt an sich zu reißen. Zwanzig aufrechte Studenten und Teile des Lehrkörpers schließen sich zusammen, um eine Katastrophe zu verhindern.

Capcom Feeling

Rival Schools sieht ein bißchen wie Street Fighter EX aus und spielt sich auch ähnlich. Kein Wunder, sind doch beide (wie bereits oben erwähnt) für ein System 11-Board entwickelt worden. Das erleichtert Capcom auf der einen Seite die Umsetzung auf die PlayStation (die Hardware ist nahezu identisch), und auf der anderen Seite kann man sich so ohne großen Entwicklungsaufwand für die Endverbrauchervariante zusätzliche Features überlegen. Anders als beim Polygon-Street Fighter benutzte man für Rival Schools lediglich ein Vier-Button-Layout, aufgeteilt in jeweils zwei unterschiedlich starke Schläge und Tritte. Die wichtigste Kampfstrategie bleibt auch bei Rival Schools der Combo. Durch geschicktes Kombinieren mehrerer Buttons lassen sich so rasch kleine Schlagserien erzeugen, die zum einen schwer zu blocken sind (wenn ein Hit einmal „connected" hat, ist eine späteres Decken völlig unmöglich) und zum anderen den Spielspaß merklich in die Höhe treiben. Schließlich gibt es bei einem Prügelspiel keine schöneren Momente, als die, in denen ein gelungener Combo beim Gegner einschlägt. Aus den VS-Titeln von Capcom wurde das Tag Team-Fea-

SCHOOLS



Die 70er leben. Auch in Capcoms neuestem Prügler finden sich überzeugte Kotelettenträger



Die meisten Specials sind direkt über die L-Tasten erreichbar



Nur wenn ein OK über der Leiste erscheint, kann ein Team Super angewendet werden


Die Hintergründe sind reine 2D-Grafik

ture entliehen, so läßt sich mittels spezieller Tastenkombination rasch der Partner auf den Screen zitieren und zu einem Team Super nutzen. Diese Special Moves dienen in der Regel dazu, dem Gegner größere Menge seiner Lebensenergie abzuziehen, es gibt jedoch auch Teams, bei denen der Einsatz des Specials verlorene eigene Energie wieder auffüllt. Ein Partnertausch ist übrigens nur zwischen den Runden möglich, nicht während des Matches. Die vorliegende japanische Version enthielt neben der reinen Arcade-Fassung auch noch eine zweite CD, Evolution genannt. Hier stößt der nicht japanischsprachige Videospielredakteur jedoch an seine Grenzen. In einer Art Textadventure lassen sich eigene Fighter heranzüchten.

Motion Blur

Für die Bewertung eines ersten Eindrucks muß also allein die Arcade-CD herhalten. Rival Schools geizt zwar im Vergleich zu einem Tekken 3 mit optischen Reizen, dennoch kann man Capcom saubere 3D-Routinen bescheinigen. Wie schon bei Street Fighter EX zuvor sind die Charakter-Modelle eher kantig und recht grob geraten, dafür wurde mehr Wert auf eine saubere Animation gelegt. Die vergleichsweise große Kämpferschar (20!) sorgt für genügend Langzeitmotivation und bietet eine ausgewogene Mischung an Stilrichtungen. Das Gameplay bewegt sich auf gewohnt hohem Capcom-Niveau, alle Specials gehen locker von der Hand und ermöglichen einen flüssigen, teilweise sehr variablen Spielverlauf. Für meinen Geschmack kommt der witzigen Tag Team-Option zu wenig Bedeutung zu, hier hätte man deutlichere Innovationssprünge machen müssen. Um das Gesamtprodukt fair bewerten zu können, muß man allerdings eine US-Variante abwarten; ob die dann jedoch noch die zweite CD enthält, bleibt fraglich.

in;former

Capcoms 3D-Gehversuche konnten die weltweite Spielergemeinde bisher nur begrenzt beglücken. Das optisch eindrucksvolle, aber spielerisch nicht ganz ausgereifte Star Gladiators war eigentlich ein sauberer Einstieg in die Welt des dreidimensionalen Kampfsports, trotzdem blieb der ganz große kommerzielle Erfolg aus. Den hatte man dafür in einer anderen Disziplin, die beiden Horror-Adventure Resident Evil bzw. Resident Evil-Directors Cut bzw und das indizierte Resident Evil 2 sorgten ja bekanntermaßen für klingelnde Kassen.

Genre:	Beat'em Up	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1-8	Testmuster:	ACME
Hersteller:	Capcom	Veröffentlichung:	JP-Import

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN™



Gegner können auch aufgehoben und geworfen werden



Mario läßt grüßen: Auch Musashi kann auf Bäume klettern - ein Extraleben wird er dort jedoch nicht finden

Daniel Johannes

Wer Square sagt, meint Final Fantasy. In der Tat wird die japanische Softwarefirma meistens mit Rollenspielen in Verbindung gebracht, da eben dieses Genre den größten Teil der veröffentlichten Spiele darstellt. Dennoch sind auch einige Action-Adventures erschienen, die sich vor der bekannten RPG-Reihe keineswegs verstecken müssen (man denke nur an das geniale Secret Of Mana). Seit knapp zwei Monaten ist nun Brave Fencer Musashiden erhältlich, das sich in genau dieselbe Sparte einordnen läßt wie der eben genannte SNES-Titel.

Bereits beim Betrachten des Intros fällt der größte Unterschied zu Squares PlayStation-Einstand Final Fantasy VII auf. Sämtliche Dialoge zwischen den Hauptfiguren werden dem Spieler in sauberster (japanischer) Sprachausgabe präsentiert, und das über das ganze Spiel hinweg. Viele Fans wunderten sich bereits damals, warum auf den 3 CDs des Rollenspielkollegen derartige Schmankerln nicht zu finden waren bzw. keinen Platz fanden. Auch grafisch wurde mit Brave Fencer ein anderer Weg beschritten. Während Final Fantasy mit einem Hochgenuß an gerenderten Hintergründen aufwarten konnte, entschlossen sich die Programmierer diesmal für die in Mode gekommene 3D-Grafik. Der Held läßt sich dabei zwar nicht in einer solchen Freiheit durch die Landschaft steuern, wie man sie von Mario oder Banjo gewöhnt ist, immerhin läßt sich die Kamera aber mittels L2 und R2 beliebig nach links und rechts verstellen und gelegentlich sogar zoomen. Ein passenderes Vergleichsobjekt wäre hier wahrscheinlich



Das Vorankommen wird oft durch Hindernisse erschwert


Dieser Endgegner muß über drei Bildschirme bekämpft werden...


...ehe man ihn schließlich von der Klippe werfen darf



Was Nintendo für Zelda 64 verspricht, findet bereits in Brave Fencer Anwendung: eine „innere" Uhr sorgt für verschiedene Tageszeiten



Die japanischen Texte machen das Einkaufen nicht gerade leichter



Der Pilz hat den Helden betäubt...



...und wird dafür in der Mitte zerteilt



Das hinterlassene Herz frischt Musashis Energie wieder auf

Azure Dreams, wobei die Grafik bei Brave Fencer jedoch wesentlich besser ausfällt.

Man spricht Japanisch

Da sich in der Redaktion bis jetzt noch keiner dazu durchringen konnte, endlich einen Japanischkurs zu belegen, blieb uns auch die Hintergrundstory dieses Spiels verborgen. Anhand der Geschehnisse im Vorspann kann man sich jedoch ein vages Bild der Geschichte machen: Eine junge Frau (etwa eine Prinzessin?) findet sich mit mehreren Herren weit fortgeschrittenen Alters in einem Kellergewölbe zusammen, um dort den Helden des Spiels aus einem grün schimmernden Kristall zu zaubern bzw. zu rufen. Eben dieser vermeintliche Retter namens Musashi muß auch gleich losziehen, um die überall herumkrebsenden Feinde ins Jenseits zu befördern und seiner Heimatstadt den Frieden zurückzubringen. Das hört sich zwar nicht gerade sehr spannend an, ist es aber. Von Anfang an weiß das Spiel sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht zu überzeugen. So ist die Grafik insgesamt als ziemlich japanisch zu bezeichnen und insofern mit Goemon vergleichbar. Natürlich trägt zu diesem Eindruck auch das Design des Helden mit seiner gewohnt abgefahrenen, zerzausten Haarpracht bei, die wohl nach Meinung der Programmierer in keinem Square-Spiel fehlen darf. Obwohl das Repertoire an Bewegungsmöglichkeiten nicht gerade umfangreich ist, beschränkt es sich dennoch nicht nur auf Springen und Schlagen, wie man vielleicht voreilig meinen möchte. Bei genauerer Betrachtung fällt nämlich auf, daß Musashi noch weitaus mehr auf dem Kasten hat, als es sein Erscheinungsbild vermuten läßt. Ein interessantes Feature stellt hierbei sicher die Fähigkeit dar, den Gegnern die Waffen zu klauen und diese dann im Kampf zu verwenden. An der Stelle sollte vielleicht für Genre-Nichtkundige erwähnt werden, daß bei einem Action-Adventure die Kämpfe direkt und in Echtzeit ablaufen, also nicht in einen speziellen Battle-Screen umgeblendet wird, in dem dann rundenweise per Menüsteuerung aufeinander eingekloppt wird. Aber zurück zu den gestohlenen Waffen: Leider dürfen diese nicht unbegrenzt benutzt, sondern jedesmal muß eine gewisse Anzahl der kostbaren BP-Points dafür berappt werden. Diese spiegeln - neben den gewohnten Hit Points - gleichzeitig auch in Verbindung mit einem Gesicht am unteren Bildschirmrand wieder, wie fit Eure Spielfigur noch ist. Sinkt die Vitalität des Helden, empfiehlt es sich, umgehend ein Bett aufzusuchen, um frische Kraft zu tanken. Eine echte Innovation stellt auch das ständige Voranschreiten der Zeit dar. Unten rechts wird eine Uhr eingeblendet, auf der Ihr den Tag und die aktuelle Uhr- und somit Tageszeit der fiktiven Fantasywelt ablesen könnt, die natürlich auch Auswirkungen auf das Vorankommen des Helden hat. So sind in einem Dorf nachts z.B. die meisten Häuser verschlossen und die Anwohner verständlicherweise nicht zum Small Talk bereit. Ansonsten gestaltet sich das Spieldesign - abgesehen von der Unterteilung des Spiels in verschiedene Kapitel, sprich Level, die nacheinander gemeistert werden müssen, und dem Fehlen einer Oberlandkarte- wie bei den meisten anderen Action-Adventures auch. Jede Menge Feinde wollen zusammengeknüppelt und so der Erfahrungslevel erhöht werden, große Endbosse stellen sich Euch in den Weg, und Schatztruhen sind mit schöner Regelmäßigkeit über die einzelnen Spielabschnitte hinweg verteilt. Abgesehen von der erheblichen Sprachbarriere dürften daher keine großen Probleme auftauchen und der Einstieg schnell gefunden sein.

Do you want to know more?

Bekanntermaßen lag Brave Fencer Musashiden in Japan ja eine Demo-CD bei, auf der man unter anderem Final Fantasy VIII probespielen konnte. Viele Fans vermuteten daher bereits im Vorfeld, Square hätte diese nur beigepackt, um die Abverkäufe des neuen, bescheidenen Action-Adventures zu sichern. Nun läßt sich aber mit Sicherheit sagen, daß es sich bei Brave Fencer keineswegs um ein mißlungenes Spiel oder einen Schnellschuß handelt. Im Gegenteil - es macht von Anfang an großen Spaß, mit Musashi durch die Lande zu ziehen und die Feindesscharen zu erledigen. Die abwechslungsreichen Aufgaben, die zu erfüllen sind, tun ihr übriges. Schade nur, daß die japanischen Texte jegliches Verständnis der Geschehnisse verhindern und die Story so gewissermaßen auf der Strecke bleibt. Ein US-Release ist zwar geplant, jedoch gibt es dafür noch kein genaues Datum. Wir halten Euch aber auf dem Laufenden.

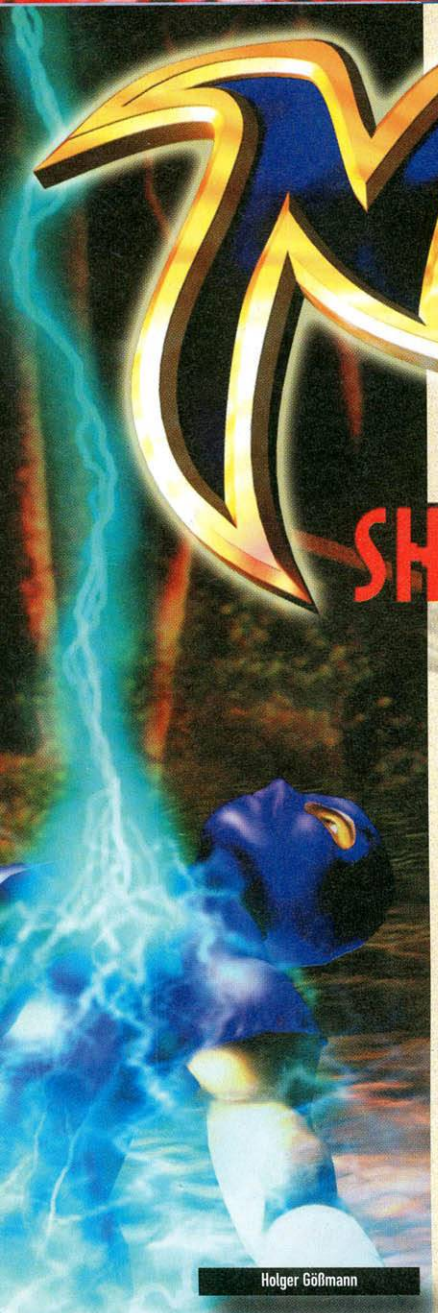
in:former

Wie die meisten Rollenspiele und Action-Adventures japanischer Herkunft ist auch Brave Fencer Musashiden teilweise an reale Ereignisse oder bereits bestehende Sagen angelehnt. So existierte in Japan früher tatsächlich einmal ein Samurai namens Musashi, der allgemein als Volksheld galt.

Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	Square
Spieler:	1	Testmuster:	Fun Generation
Hersteller:	Square	Veröffentlichung:	JP-Import

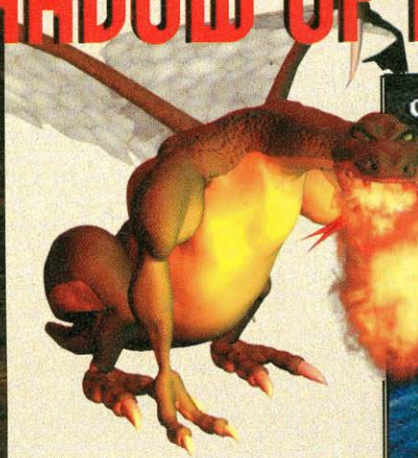
NINJA

SHADOW OF DARKNESS



Holger Gößmann

Früher waren einmal die Schreckensfiguren der asiatischen Geschichtsbücher eine der beliebtesten Figuren, wenn es darum ging, Hauptrollen in Videogames zu vergeben, ganz besonders in Nippon selbstverständlich. Langsam, aber sicher gerieten die Schattenkrieger dann wieder aus dem Mittelpunkt des Protagonisteninteresses, wurden aber in der letzten Zeit wieder verstärkt in solchen Rollen eingesetzt (siehe Tenchu FG 6/98). Daß sich jetzt ausgerechnet ein europäisches Entwicklerteam mit der Ninjathematik befaßt, erscheint ungewöhnlich. Soviel scheint aber schon nach der Vorabversion sicher, dem Spielspaß tut es keinen Abbruch.



Ninja - Shadow of Darkness präsentiert sich als Genremix aus den immer beliebter werdenden 3D-Action-Adventures und dem alten Prügelspielprinzip von Streets of Rage oder Final Fight. Als schmucker Schattenkämpfer wird der Spieler in einer Waldgegend zum ersten Mal Ziel von zahllosen Angreifern und Fallen, derer er nun versucht Herr zu werden. Dazu stehen dem Spieler drei grundsätzliche Angriffsformen zur Verfügung. Das Schlagen ist ebenso wie das punktgenaue Treten der Schlüssel zum Nahkampferfolg, wobei Tritte in der Ausführung minimal langsamer anmuten, aber vor allen in der Sprungkick-Kombination den Gegner sehr schnell auf die polygonalen Bildschirmbretter schicken können. Die dritte Möglichkeit sind die weltbekannten Wurfmesser der Ninjas, die als Distanzwaffe nicht zu verachten sind. Der Blickwinkel des Betrachters ist meist diagonal von oben, kann sich aber unter gewissen Umständen verändern, wenn die Spielsituation dies verlangt. Die Kamera ist dabei fest justiert und kann vom Spieler nicht beeinflußt werden, was sich in dem ziemlich hektischen Treiben als sehr

in:former

Schonmal vorab ein Tip, um Euch die Gegner von Anfang an vom Hals zu halten. Wer sich langsam an ein Gebiet heranpirscht, wird von den Gegnern nicht gesehen. Nun kann man durch gezielte Shurikenwürfe den Nahkampfärger von vorne herein umgehen.



Im Wasser muß man genau auf dem Pfad bleiben, um kein Leben zu verlieren



Der silberne Schlüssel wird benötigt, um die verschlossenen Tore aufzusperren



Der Fächer dient als Zwischenspeicherpunkt



Die Holzfäller sind mit Äxten bewaffnet



Allerlei skurrile Elemente verleihen Ninja eine passende Stimmung



Mit dem Schwert könnt Ihr Eure Gegner noch schneller über den Jordan schicken



Am Ende jeder Runde darf man in einem Laden einkaufen und abspeichern



Das Powerup verstärkt Eure Wurfmesser


Der erste Endgegner



Mit Schmackes auf den Unterkiefer: Der Aufwärtshaken sitzt punktgenau



Den Skelettüberresten muß man auf den Kopf springen, damit sie kaputtgehen



In den Schatztruhen finden sich die wichtigsten Extras dieses Games

vorteilhaft herausgestellt hat. Jeder Level ist in verschiedene Abschnitte unterteilt, die durch abgeschlossene Gittertüren voneinander getrennt sind. Den Schlüssel erhält der Mann im dunklen Anzug meist dann, wenn ein Bereich vollständig von Gegnern befreit wurde. Diese versuchen mit Kung Fu-Kenntnissen, aber auch Schwertern, Äxten und Wurfmessern dem Tod zu entrinnen. Manchmal erreichen sie eine solche numerische Überlegenheit, daß dem braven Ninja nichts weiteres übrigbleibt, als einem seiner drei Special Moves zu verwenden, die alles in unmittelbarer Umgebung der Heldenfigur mit einem Messerhagel bedeckt. Diese Special Moves kann die Hauptfigur aber wieder auffüllen, wenn sie am Wegesrand in einer der zahlreichen Schatztruhen das entsprechende Extra findet. Übrigens spielt auch die Knete, die man zwischendurch auffindet eine gewichtige Rolle, da es am Ende jedes Levels in einen Shop mit sündhaft teuren Extras geht.

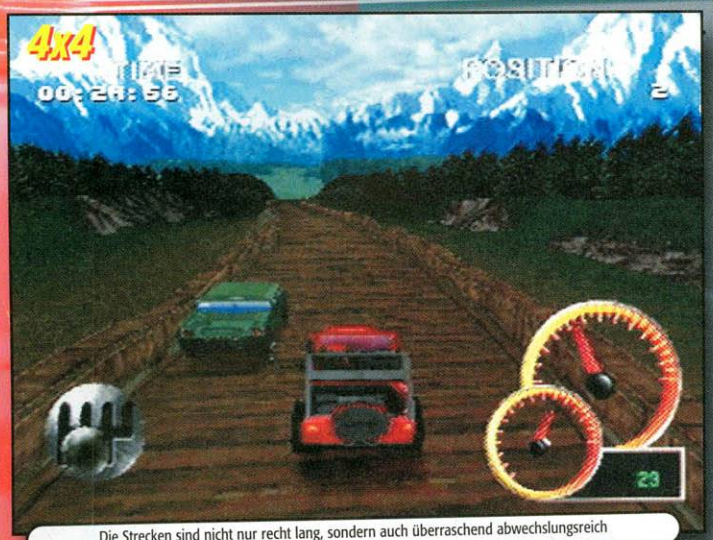
Wir sind gespannt!

Die Preview-Version von Ninja - Shadow of Darkness ist sehr vielversprechend. Das Game hat schon jetzt eine präzise, äußerst eingängige Steuerung, die dem Spieler jederzeit die Möglichkeit gibt, angemessen zu reagieren. Aufgelockert wird das Ganze durch anspruchsvolle Geschicklichkeitspassagen und zahlreiche Fallen. Nur wer ganz genau hinsieht, erkennt die laubbedeckten Bärenfallen bzw. Spannseile, die die Fallen auslösen. Somit gesellt sich zur gesunden Prügelspielkomponente ein ganzer Schuß Taktik. Ideenreichtum ist ein weiteres Plus dieses Games, das sich auch grafisch nicht zu verstecken braucht. Somit wären alle wichtigen Komponenten für einen Bestseller gegeben. Wenn jetzt auch noch die kleinen Unschönheiten, die diese Version noch hat ausgemerzt würden, haben wir keinen Zweifel am Erfolg des neuesten Core-Produkt. Fans von Spielen wie Nightmare Creatures und Fighting Force können schon mal den Blauen für Ninja auf Seite legen. Allen anderen können wir nur raten, den Test in einer der nächsten Ausgaben abzuwarten.



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

TEST DRIVE 5 / 4x4



Die Strecken sind nicht nur recht lang, sondern auch überraschend abwechslungsreich



Die Zahl oben in der Mitte gibt die verbleibende Spielzeit an

Andreas Binzenhöfer

Mit diesem Preview bestätigt sich einmal mehr die vierte „Rocky-Regel": „Hast du mit etwas Erfolg, mach es noch einmal und noch einmal und noch einmal...". Da uns allerdings sowohl Test Drive 5, als auch Test Drive 4x4 in einer noch sehr frühen Version vorliegen, haben wir beschlossen die beiden Spiele als Doppel-Preview zusammenzufassen.

Test Drive 5 erinnert zunächst stark an den unmittelbaren Vorgänger, es hat sogar teilweise den Anschein, als habe man den vierten Teil grafisch neu überarbeitet und die Strecken leicht verändert. Dafür werden sich treue Fans sofort wie zu Hause fühlen. Neben den bekannten Checkpoints, dem Gegenverkehr und den Polizeisperren kann man diesmal sogar optional 3D-Kollisionen und High Res-Replay auswählen. Auch die Anzahl der Spielmodi läßt sich durchaus sehen. Der Quick Race-Modus eignet sich für das schnelle Spiel zwischendurch, während man im Full Race-Modus nochmals zwischen Single Race, Time Trial, Cup Race, Drag Race und Cop Race wählen darf. Im Weltmeisterschafts-Modus gibt es wie gewohnt verschiedene Ligen zu bestreiten. Bisher sind zwar nur sechs Strecken anwählbar, dafür stehen allerdings 29 verschiedene Traumwagen zur Verfügung. Vom 1969er Oldtimer bis hin zum 1999er Aston Martin bleibt dabei kein Traum unerfüllt. Wer bspw. mit seinem Vater ein Rennen mit Autos der entsprechenden Generation austragen möchte, kann dies problemlos im Zwei-Spieler-Splitscreen Modus realisieren. Test Drive 4x4 orientiert sich hingegen eher an der jungen, schnellebigen Gesellschaft. Mit aufgemotzten Geländewagen wühlt man sich buchstäblich durch Schlamm und Matsch, um am Ende als erster über die Ziellinie zu rutschen. Spektakuläre Sprünge und extrem steile bergauf- und bergab-Passagen sorgen dabei für die nötige Action. Sehr positiv zu bewerten sind auch die verschiedenen Fahrbahnbeläge, die sich extrem auf das Fahrverhalten auswirken. In tiefen Pfützen wird einfaches Lenken dank des Aqua-Planing-Effekts zum Ding der Unmöglichkeit und wer in eines der zahlreichen Schlammlöcher gerät, kann seinen Gegnern nur noch neidisch hinterherschauen. Die teilweise recht spektakulären Überschläge hinterlassen leider noch keine Spuren oder Kratzer am Auto. Die drei bisher fertiggestellten Strecken (Santa Cruz, Hawaii und Schweiz) wirken selbst für ein Spiel der Test-Drive-Serie äußerst lang, und die drei momentan anwählbaren Jeeps (Dodge Ram, Hummer und Jeep Wrangler) weisen erfreulicherweise auch deutliche Unterschiede in der Steuerung auf.



Am Strand gerät der Wagen leicht ins Schleudern



Bei Remplern mit dem Gegner entsteht leider kein Schaden an den Jeeps



Im Zwei-Spieler-Modus werdem selbstverständlich auch Computergegner vorhanden sein

Einmal Test Drive, immer Test Drive?

Im Endeffekt wird es sich bei Test Drive 5 und Test Drive 4x4 um verschiedene Evolutionsstufen der entsprechenden Vorgänger handeln. Rein grafisch wurden sicherlich Fortschritte erzielt, und der leicht nervige Pop-Up-Effekt dürfte bis zur Fertigstellung hoffentlich auf ein Minimum reduziert sein. Beide Spiele lassen sich vor allem mit analogen Controllern etwas besser steuern als gewohnt und werden voraussichtlich beide Sonys Dual Shock Pad unterstützen. Test Drive 5 befindet sich derzeit in einem etwas fortgeschritteneren Zustand und dürfte dank Arcade- und Simulation-Modus ein relativ breit gefächertes Publikum ansprechen. Besonders gespannt darf man dabei auf das Cop-Race, bei dem man in einem Polizeiwagen mit Blaulicht über die Highways brettert, und das geplante Drag-Race sein. Test Drive 4x4 wird eher den actionorientierten Rennspieler ansprechen, der auf spektakuläre Rennszenen und Überschläge hofft und das schnelle Spiel für zwischendurch sucht. Inwiefern die beiden fertigen Titel ihr Potential auszunutzen wissen, erfahren wir in einer der nächsten Ausgaben.

in;former

Alle Test Drive Spiele im Überblick

1987 ..... Test Drive (C64,Amiga)
1989 TD: The Duel (Amiga, Mega Drive, Super Nintendo)
1991 ..... TD: The Passion (PC)
1997 ..... TD: Offroad (PlqayStation)
1998 ..... Test Drive 4 (PlayStation)
1998 ..... Test Drive 4x4 (PLayStation)
1998 ..... Test Drive 5 (PlayStation)

Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Accolade
Spieler:	1-2	Testmuster:	Electronic Arts
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	Winter 98

Max-Planck-Str.

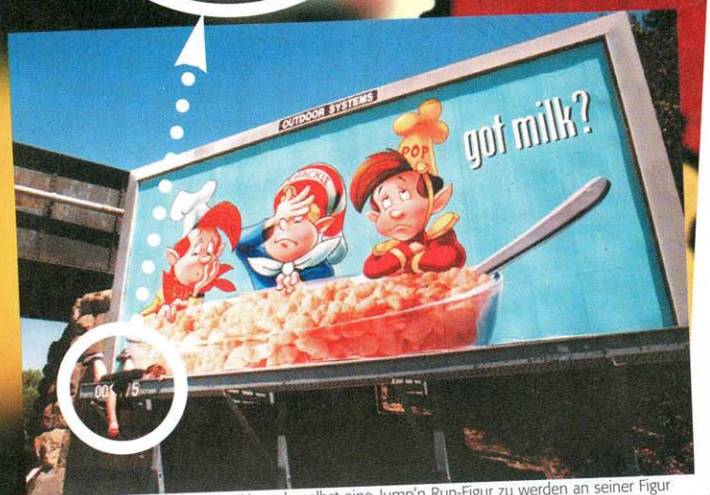
Teil 27: Kai und der Sideshow Bob





Aus unserer Reihe „Beine auf Inseln" diesmal Teil 6: Redakteure bei Psygnosis in England

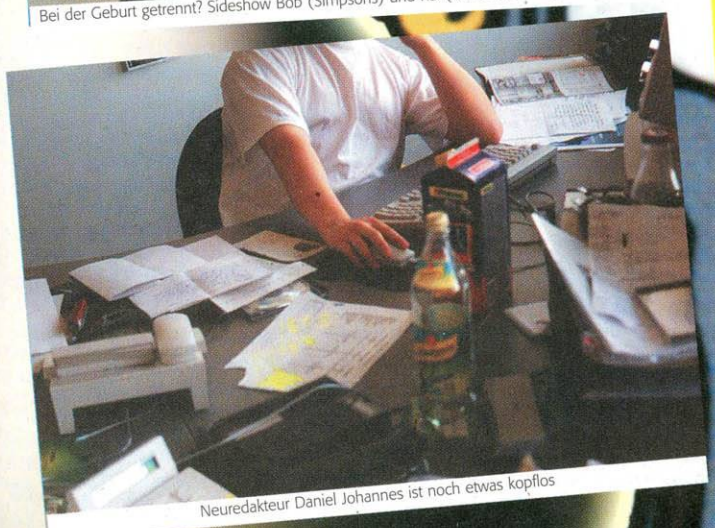
Der August hatte es wahrlich in sich: 116 Seiten, ein neuer Redakteur und zahlreiche Einladungen ließen die Ausgabe zum Info-Inferno verkommen. Fabian besuchte die Oddworld Inhabitants und stellte fest, daß Interviews mit Lorne Lanning zwar sehr interessant sind, aber leider den Platz eines jeden Aufnahmemediums sprengen. Erst mit der zwölften Mini Disc konnte dem geballten Oddworld-Prinzip Einhalt geboten werden. Kaum wieder da, lud Acclaim zum Turok 2-Paintball Event. In Österreich durfte sich die Fachpresse mit Farbkugeln beschießen - Fun Generation vs. Video Games vs. MAN!AC vs Mega Fun, endlich konnte man Wertungen mal in aller Ruhe ausdiskutieren. Nach dem eigentlichen Event nahm der Abend noch einige seltsame Wendungen: Acclaim karrte alle Überlebenden in die einzige Bar Dornbirns (absolute Weltstadt!), um dort aufzuzeigen, welche Reize das Nachbarland zu bieten hat. Fabian wollte besonders viel mitbekommen und versuchte deshalb, mit neun Dosen Red Bull seine Pupillen auf Tellergröße zu erweitern - was ihm auch fast gelungen wäre. Währenddessen trieben die daheimgebliebenen Jungs seltsame Dinge: Kai schüttete sich sämtliche Reste aus seinem Kühlschrank (Ketchup, Leberwurst, Bier) ins Haar und knetete die zähe Masse so lange, bis vom einstmals gepflegten Haupthaar nur noch ein klebriger Klumpen übrig war - Simpsons-Fans kennen die Frisur aus dem Fernsehen. Daniel (der Neue!) bewies sein Talent anderweitig: täglich zauberte er neue Konzepte für die Fun Generation aus dem Hut. Ob wir die Vorschläge (Screenshots selbst zeichnen, Heftumfang verdreifachen, kompetent Testen, etc.) auch wirklich umsetzen, werdet Ihr allerdings erst nächsten Monat erfahren.



Fabian scheitert bei seinem Versuch, selbst eine Jump'n Run-Figur zu werden an seiner Figur



Bei der Geburt getrennt? Sideshow Bob (Simpsons) und Kai (Fun Generation) mit Rastafari-Look



Neuredakteur Daniel Johannes ist noch etwas kopflos

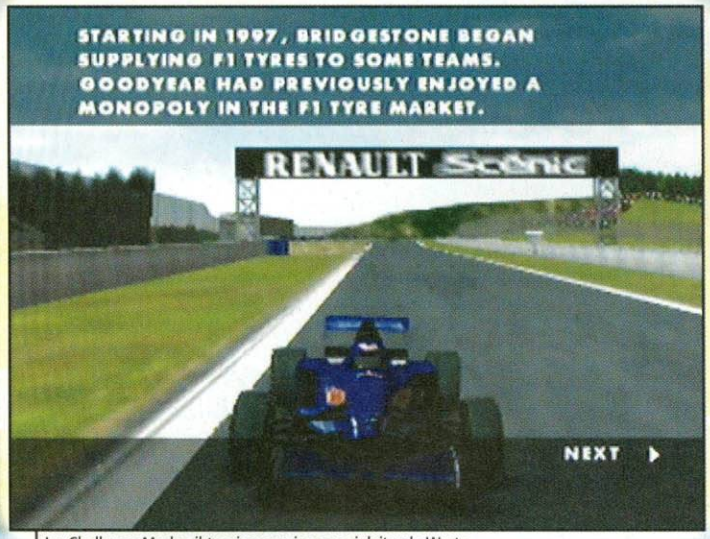
Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste 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.





Im Challenge-Mode gibt es immer ein paar einleitende Worte



Typisch Nürburgring: es schüttet wie aus Eimern



Wie 1997 auch steht Berger kurz vor einem Sieg auf dem Hockenheimring



Die bis dato unbestritten beste Cockpit-Sicht



1997 sah seine Statistik noch nicht so rosig aus



Die Krönung jeder Formel 1-Simulation: der Parcours von Monte Carlo

Philipp Noack - Stefan Hellert

F1 WORLD GRA

Vorab eine Warnung an alle McLaren Mercedes-Fans: Die hier simulierte Saison fand im Jahr 1997 statt. Die in der aktuellen Saison beeindruckende Dominanz der Silberpfeile kommt also nicht zum Tragen, Mika Häkkinen kann sich folglich fahrerisch nicht mit einem Michael Schumacher messen (ob ihm das in diesem Jahr möglich ist, steht freilich auf einem anderen Blatt), und gegen den 97er Williams hat der 97er McLaren wenig zu melden. Dem reinen Spielspaß an der immerhin erst zweiten Formel 1-Simulation für das Nintendo 64 tut das wenig Abbruch.

Bevor jedoch das Erlöschen der roten Startlampen das nervöse Zucken im Gasfuß beendet, muß man sich durch eine Reihe von Menüs quälen. Neben dem Grand Prix-Mode, sicherlich dem Herzstück des Moduls, hat sich Paradigm vier weitere meist obligatorische Spielvarianten „einfallen" lassen. Exhibition bietet dem User die Möglichkeit, auf alle Trainingssitzungen und das Qualifying zu verzichten und sich direkt auf eine der 17 implementierten Strecken zu begeben. Im Time Trial-Modus lassen sich die eigenen Rundenzeiten mit der Hilfe eines Ghosts, also der Darstellung der bisher schnellsten Runde durch ein transparentes Fahrzeug, in ungeahnte Höhen schrauben. Wichtig für eine Mehrspielerkonsole wie das Nintendo 64 ist natürlich das Bereitstellen einer Zwei-Spieler-Option. Ob jetzt mit horizontalem oder vertikalem Split-Screen, die Herausforderung gegen einen zweiten menschlichen Spieler im direkten Vergleich zu bestehen, führt zu deutlich größeren Erfolgserlebnissen, als es bei einem Sieg über einen CPU-gelenkten Boliden jemals der Fall sein kann. Als besonderes Schmankerl und wohl um sich von der auf dem Nintendo 64 bisher nicht allzu großen Konkurrenz abzuheben, hat man einen Challenge-Mode spendiert. Der Spieler wird in unterschiedliche Situationen gebracht, in denen sich 1997 auch die realen Fahrer befunden haben. Grundsätzlich lassen sich drei Szenarios unterscheiden: „Offense" zwingt uns, innerhalb kürzester Zeit im Klassement möglichst viele Plätze gutzumachen. Die aktuelle Position mit allen Haken und Ösen zu verteidigen, dazu nötigt ein „Defense"-Szenario. Wenn man nur noch mit einem Gang fahren kann, der Frontflügel beschädigt ist oder plötzlich der Himmel aufreißt und sich eine Wand aus Wasser vor unserem Rennwagen bildet, dann befinden wir uns unzweifelhaft in einer mit „Trouble" recht treffend betitelten Situation.

Mit dem Hubschrauber durchs Wohnzimmer

Wer sich eine Formel 1-Simulation nach Hause geholt hat, der will eher früher als später eine komplette Saison bestreiten. Nachdem man sich also für den Grand Prix-Mode entschieden hat, folgt als nächstes die nicht ganz einfache Wahl des Fahrers. Da alle elf Teams des letzten Jahres umgesetzt wurden, bedeutet das ein Feld von 22 Ausnahmekönnern zu beackern. Witziges Detail: Wie in allem anderen Formel 1-Spielen auch, darf Williams-Pilot Jacques Villeneuve nicht beim Namen genannt werden. Das hat zur Folge, daß sein Bild ein schwarzer Scherenschnitt und sein Name „Driver Williams" ist, was man aber recht schnell und komfortabel mittels (übrigens nur hier möglichen) Editieren des Namens korrigiert hat. Zusammen mit der Selektion des Fahrers lassen sich weitere Einstellungen konfigurieren. Das eigene Können kann dem Nintendo 64 anhand Einteilung in drei Stufen mitgeteilt werden, Rookie („Ich hab schon mal was von einem gewissen Michael Schumacher gehört, aber ich kann mich nicht mehr erinnern in welchen Zusammenhang..."), Professional („Natürlich kann ich die Pace des Rennens gehen...") und Champion („Wir müssen die Heckflügel etwas flacher einstellen, damit das Untersteuern in annehmbaren Grenzen bleibt..."). Außerdem darf die Art des Getriebes modifiziert (Manuell oder Automatik) und (nur bei Rookie) Beschleunigungs- und Bremshilfen aktiviert werden. Bevor wir nun auf dem ersten Kurs das erste freie Training bestreiten dürfen, gelangen wir noch in den Paddock Screen. Hier

in:former

Mittels Rennoptionen kann man vor dem Start einer kompletten Saison die wichtigsten Grundeinstellungen modifizieren und damit den Realitätsgrad der Simulation nachhaltig beeinflussen.

Wer (bis auf die eigene Teilnahme) die 97er Saison genau nachspielen will, sollte die „97 Events" auf ON stellen. Alle Startaufstellungen, alle Wetterbedingungen und alle technischen Defekte werden nun korrekt nachempfunden.

Wer sich zu einer hundertprozentig sauberen Fahrweise zwingen will, sollte unbedingt Beschädigungen über das Aktivieren von „Damage" ermöglichen. Um mehr Taktik in den Grand Prix-Alltag zu bringen, lassen sich Reifenverschleiß und Spritverbrauch hinzunehmen.

Wer sich mit den verschiedenen Flaggen des Formel 1-Reglements auskennt, kann auch diese Option nutzen, um noch mehr Realismus zu erzeugen (nichts macht mehr Spaß, als eine schwarze Flagge zu ignorieren). Das Wetter darf schließlich ebenfalls per Hand verändert werden, wer hier „Random" selektiert, sollte darauf vorbeitet sein, daß auch während eines Rennens die Wetterbedingungen umschlagen können.



Die rot-blau gestreiften Curbs weisen unmißverständlich auf den Albert Park hin



Der A1 Ring stellt eine klare Bereicherung des Rennzirkuses dar



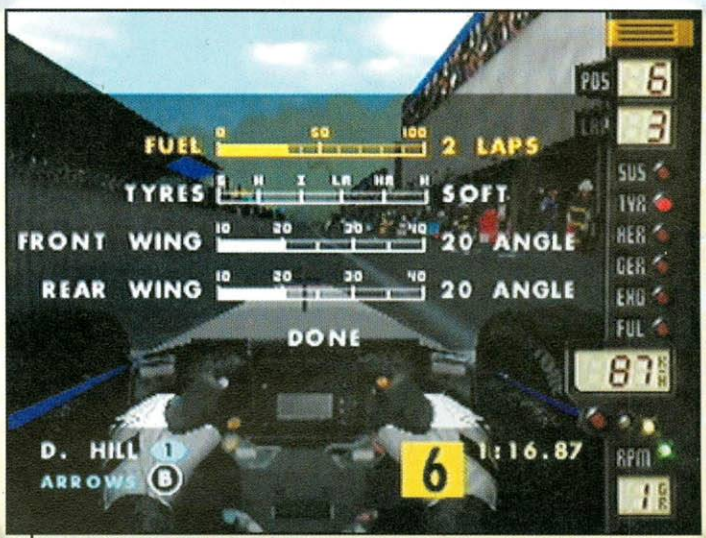
Man kann zwischen einem vertikalen und einem horizontalen Split-Screen wählen



Mittels Paddock-Computer lassen sich alle Setup-Einstellungen schnell und übersichtlich erledigen

In dieser Saison wohl mehr als unrealistisch: wir kleben am Heck des McLaren (mit einem Arrows!)

ND PRIX



Auf dem Weg in die Box müssen schnell wichtige Entscheidungen getroffen werden

kann das komplette Setup des Wagens verändert und an die jeweiligen Kurse optimal angepaßt werden. Von der Spritmenge bis zu den Telemetrie-Daten lassen sich hier alle relevanten Details über das eigene Gefährt abfragen und gegebenenfalls verändern. Bis zu sieben unterschiedliche Setups können abgespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt restauriert werden. Nun ist es endlich soweit: wir werden auf die Piste gelassen. Das Renngeschehen läßt sich aus fünf verschiedenen Perspektiven erleben, die alle gewohnten Winkel abdecken. Je nachdem wieviele Runden vorher eingestellt (4/8/16/half/full) und ob man Spritverbrauch und Reifenverschleiß aktiviert hatte, muß man entsprechende Boxenstops einlegen. Hier können andere Reifen aufgezogen werden (wenn es z.B. zu regnen begonnen hat) und die Menge an nachzutankendem Treibstoff reguliert werden.

Nintendo 64 Referenz

Keine Frage, F1 World Grand Prix will eine vollwertige Simulation des beliebten Formel 1-Zirkuses sein. Wer auf der Suche nach einem Arcade-Racer dieses Spiel bei seinem Händler ersteht, wird maßlos enttäuscht sein. Sobald man allerdings die Bereitschaft mitbringt, sich mit etwas Geduld in die (sicherlich nicht ganz einfache) Materie Rennsport einzuarbeiten, wird man mit einem supereinsteigerfreundlichen Rookie-Mode belohnt. Die echten Cracks wählen an dieser Stelle natürlich Professional bzw. Champion, hauptsächlich auch deswegen, weil hier die gegnerische KI deutlich anspruchsvoller ist. Nun muß man den Entwicklern schon einigen Respekt zollen, denn eine Rennsimulation in dieser Komplexität für das Nintendo 64 umzusetzen, war sicherlich keine leichte Aufgabe: neben der Simulation sämtlicher relevanter physikalischer Gegebenheiten, mußten alle 17 Strecken mit ihren unterschiedlichen Charakteristika auf dem Rechner kreiert werden. Außerdem wollen 22 Autos mit teilweise aufwendigen Texturen über den Kurs bewegt werden. Logisch, daß man bei dieser Mammutaufgabe Kompromisse eingehen muß, die sich leider teilweise in einem Ruckeln bemerkbar machen. Ansonsten sticht die Optik den einzigen direkten Konkurrenten F1 Pole Position um Längen aus. Selbst im renderintensiven Monaco kann man erstaunlich „weit" vorrausschauen, ohne einen unschönen Popup-Effekt zu erspähen. Daß die Motorensounds nicht immer nach einem Formel 1-Boliden klingen, ist schade, aber verschmerzbar. Daß F1 WGP nicht in die höchsten Wertungsregionen vorstößt, liegt an der extrem gewöhnungsbedürftigen Joypad-Steuerung, -wohl denen, die ein Lenkrad ihr eigen nennen! Damit spielt sich die Simulation gleich deutlich besser.

spielerprofil

Eigentlich müßte sich jeder Nintendo 64-User, der nicht gerade eine ausgeprägte Antipathie für das Rennspielgenre empfindet, mit dieser im Moment konkurrenzlosen Formel 1-Simulation anfreunden können. Einzige Hürde für einen ungetrübten Spielspaß ist der bereits erwähnte Besitz eines Lenkrads.

schwierigkeit

Wer auf Rookie mit der Unterstützung von Beschleunigungs- und Bremshilfe nicht reihenweise erste Plätze einfährt sollte sich nach einem anderen Genre umsehen. Auf Champion dagegen fährt man gegen 21 Eddie Irvines, will heißen, von einem kampflosen Platzmachen kann hier keine Rede mehr sein (wir haben es aber auch gar nicht anders gewollt).

genrekollegen

F1 Pole Position 8/10 (N64, FG 10/97)

Wer nach einer ernsthaften Formel 1-Simulation für sein Nintendo 64 sucht, ist bei F1 World Grand Prix bestens aufgehoben. Die direkte (und einzige) Konkurrenz in diesem Genre, F1 Pole Position, wird gerade optisch deklassiert, doch auch spielerisch weiß die Paradigm Produktion besser zu gefallen. Mankos sind die nicht immer ganz flüssige Darstellung und die gewöhnungsbedürftige Joypad-Steuerung.



8 von 10

Grafik 8
Sound 7
Gameplay 6/7
(ohne Lenkrad/mit Lenkrad)

Spieler: 1-2
Level: 17
Besonderheiten: ..... Batterie, Lenkrad
Hersteller: ..... Nintendo
Entwickler: ..... Video Sys. / Paradigm
Testmuster: ..... Nintendo

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

Gex 2

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen



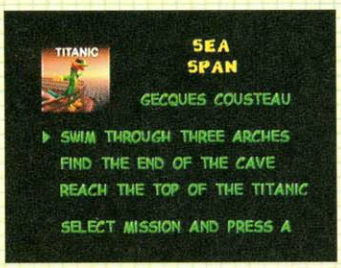
Vom Winde verweht: An dieser Stelle sollte man erst das Ende des Orkans abwarten

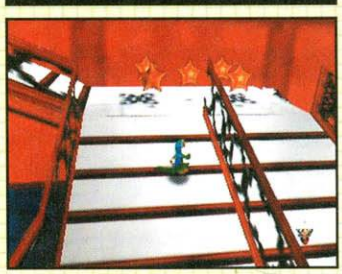


Der erste Endgegner stellt einen vor keine allzu großen Probleme

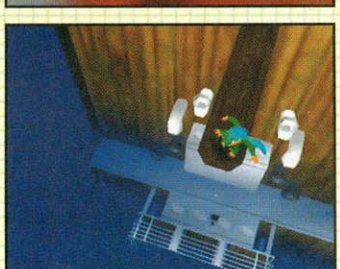
Während Gex auf der PlayStation keine ernsthafte Konkurrenz zu fürchten hatte, sieht es für die endlich fertiggestellte Nintendo 64-Version doch gleich ganz anders aus. Neben dem Klassiker Mario 64, der von Herrn Miyamoto persönlich ins Leben gerufen worden war, gibt es noch das überragende Banjo-Kazooie aus dem Hause Rare. Beides Spiele, die konsolenübergreifend unerreicht bleiben. Keine leichte Aufgabe also für Crystal Dynamics, da zudem auch der Vergleich zur sehr gut gelungenen PlayStation-Version ansteht.

Von den vielseitigen Qualitäten des CD-Gex hat man sich aber nicht abschrecken lassen. Anstatt den einfacheren Weg zu gehen und eine spezielle Version für den 64-Bitter maßzuschneidern, ging man an die undankbare Aufgabe, das Spiel möglichst authentisch umzusetzen. Kein leichtes Unterfangen, griff der 32-Bit-Gecko doch auf der PlayStation auf alle Vorteile des CD-Trägermediums zurück. Zum genial lustigen Intro kamen speicherhungrige Features wie Kommentare von Dana Gould, einem US-Komiker, großzügig angelegte Level und ein stilistisch passender Soundtrack. Daß all dies auf dem N64 in solcher Form nicht möglich sein würde, schien überdeutlich. Dennoch hat man bei Gex 2 einen Großteil des Spiels auf Cartridge herüberretten können. Der Vorspann ist leider der Schere zum Opfer gefallen, was aber eigentlich niemanden

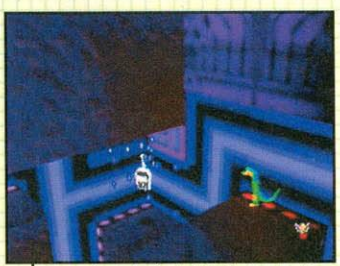








Exclusiv auf dem N64: Der Titanic-Level läßt einen in die Fußstapfen von Leonardo di Caprio treten



Wer suchet, der findet! Weiße Fernbedienungen sind besonders gut versteckt



Hallo Hai! Trotz seiner gewaltigen Größe ist der liebliche Meeresbewohner eher ungefährlich

verwundern dürfte. Dafür überrascht der Rest im Gegenzug um so mehr. Die Level sind zu 90 Prozent identisch, im Zuge der Titanic-Mania hat man lediglich noch eine an diese Thematik angelehnte Stage mit integriert. In Bezug auf die Storyline gibt es keine Neuheiten zu vermelden, auch wenn man sie leider nur noch in der Anleitung präsentiert bekommt. Bösewicht Rez, der mit Gex schon zu seligen 3DO-Zeiten im Clinch lag, steht kurz vor der Vollendung seiner teuflischen Pläne. Da das FBI aber nicht in der Lage ist, den schlimmen Finger selbständig in seine Schranken zu weisen, wendet man sich an den zwischenzeitlich zurückgezogen lebenden Reptil-Helden, um ihm den Job zu übergeben. Dieser ist aber von einem Comeback-Gedanken nicht sonderlich angetan und besinnt sich erst nach einer schallenden Ohrfeige und einer nicht zu unterschätzenden Finanzspritze.

Gex am laufenden Band

Das Spielprinzip von Gex 2 orientiert sich sehr stark an Mario 64. Zur völligen Bewegungsfreiheit gesellen sich einige auffallende Parallelen. So müssen in jeder Stage diverse Aufgaben erfüllt werden, um an die begehrten Fernbedienungen (Warum eigentlich keine Sterne...?) zu kommen, die im Gegenzug den Zugriff auf weitere Abschnitte ermöglichen. Die Reihenfolge spielt dabei keinerlei Rolle, man kann auch durchaus gewollt oder ganz aus Versehen andere Aufgaben lösen, wird dann aber wieder an den Levelanfang zurückgesetzt. Bonusfernbedienungen gibt's natürlich auch, allerdings sind diese entweder gut versteckt oder erscheinen erst nach dem Einsammeln zahlreicher an die Levelthematik angepaßten Goodies. Sind die ersten Stages noch eher zum Vertrautwerden mit der leicht zu erlernenden und präzisen Steuerung zu gebrauchen, steigt mit zunehmender Spieldauer aber sowohl Anspruch als auch Umfang. Ähnliches gilt für die

Im Vergleich: Gex 3D Return of the Gecko (PlayStation) gegen Gex 2 (Nintendo 64)

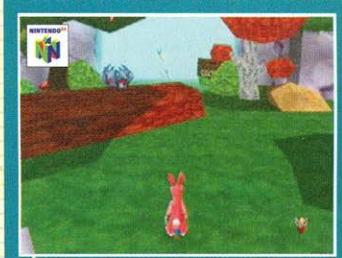
Bisher fiel es trotz einiger Cross-Plattform-Titel recht schwer, PlayStation und Nintendo 64 miteinander zu vergleichen. So entstand die N64-Version von Forsaken bei Iguana, während Probe für die PlayStation-Variante verantwortlich war. Auch mit Frankreich '98 verhält es sich ähnlich: Zwar sind beide Fassungen überaus brillant, haben aber sowohl hinsichtlich des Grafikstils als auch des Gameplays keine hundertprozentigen Gemeinsamkeiten. Andere Vergleichskandidaten fanden aufgrund der BPjS-Entscheidungen nie den Weg auf den Fun Generation-Prüfstand. Umso erfreulicher, daß mit Gex, dem 3D-Nachfolger zum erfolgreichen 3DO-Vorgänger, endlich ein Spiel erschienen ist, das einen wirklich hieb- und stichfesten Vergleichstest ermöglicht.




Gemischte Gefühle: Zwar hat die PlayStation-Fassung auf diesem Shot die geringere Fernsicht, dafür wird dies aber grafisch aufwendiger kaschiert. Dem N64-Gex hat man übrigens die Statuen vorenthalten




Im ersten Level hat man auf beiden Konsolen die gleiche Fernsicht, auf der PlayStation ist dies aber mit Wolken und Farbverläufen deutlich besser dargestellt




Gewohntes Bild: Die PlayStation bietet diesmal sogar die bessere Fernsicht (achtet auf den Jäger im Hintergrund) und kann zudem durch eine höhere Bildschärfe überzeugen

Grafik:
Gäbe es kein Banjo-Kazooie, so hätte niemand einen Anlaß, sich zu beschweren. So fällt aber der nervige Nebel negativ auf, und trotz einer für Modul umfassenden Texturenvielfalt wirkt Gex 2 blasser als sein 32-Bit Gegenspieler

Sound:
Man kann durchaus erkennen, daß sich das Entwicklerteam auch mit dem Sound große Mühe gegeben hat. Die Grundthemen sind alle gleichgeblieben, klingen aber nicht ganz so spritzig wie auf der PlayStation. Die unterhaltsamen Kommentare des Geckos sind leider nicht mehr ganz so umfangreich, für einen Modultitel aber dennoch sehr erstaunlich

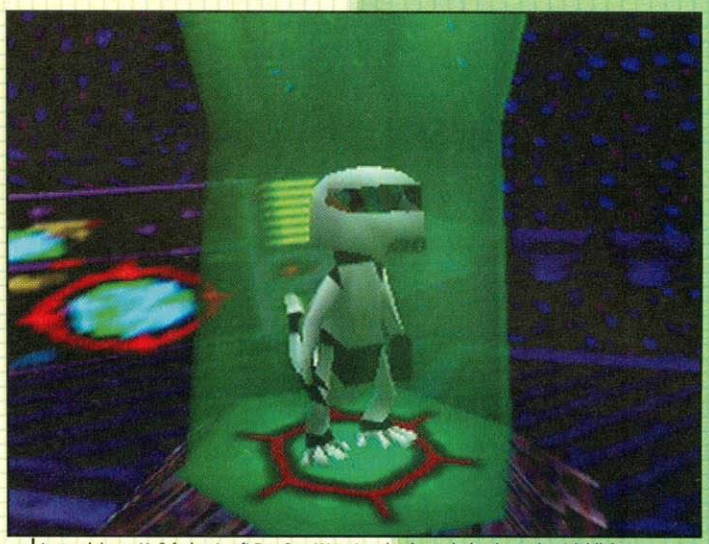
Steuerung:
Hier kann die N64-Fassung ihren ersten großen Vorteil ausspielen. Da der Controller quasi für Mario 64 geschaffen wurde, steuert sich das Reptil auf dem 64-Bitter wesentlich präziser. Wer partout nicht auf den Analogstick zurückgreifen will, kann auch das digitale D-Pad benutzen

Grafik:
Knackige Farben und scharfe Kanten – der PlayStation-Gex kommt optisch besser zur Geltung. Zwar liegt man hinsichtlich der Fernsicht nur auf N64-Niveau, dafür wird der trübe Hintergrund aber aufwendiger retuschiert, als dies auf Modul der Fall ist

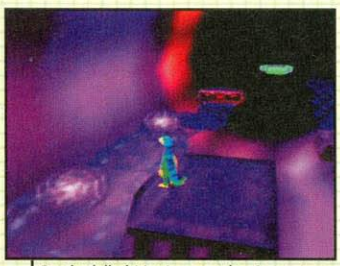
Sound:
Den Vorteil der CD hat man von Seiten der Akustik voll genutzt. Eine höhere Samplingrate kommt sowohl der knackigeren Musik als auch der präziseren Sprachausgabe zugute. Gerade bei den Sprüchen von US-Komiker Dana Gould kommt das größere Angebot an Speicherplatz voll zum Tragen

Steuerung:
Während man mit dem Digitalpad sofort gut zurechtkommt, fordern die „Knubbel" eines Analogpads eine lange Eingewöhnungsphase. Und selbst danach verliert man mit schöner Regelmäßigkeit aufgrund der indirekt wirkenden Steuerung das ein oder andere Leben

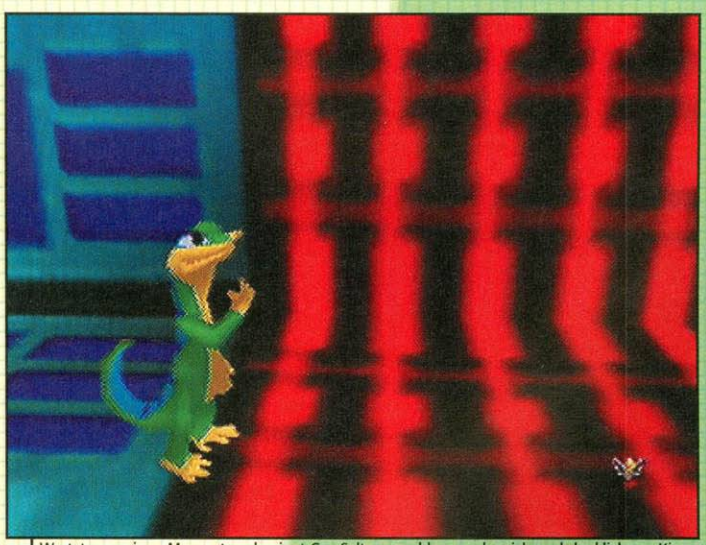
Fazit:
Gex 64 ist zweifelsohne ein hervorragendes Spiel, zieht aber gegen den CD-Gegenspieler fast in jeder Kategorie den kürzeren, wenn auch meist nur knapp. Lediglich die Steuerung weiß auf dem Nintendo 64 besser zu gefallen. Keine Frage, wer neben Mario 64 und Banjo-Kazooie noch ein 3D-Jump'n Run sucht, der darf bedenkenlos zu Gex 2 greifen. Wer allerdings eine PlayStation sein eigen nennt, kauft wohl schon allein aufgrund des enormen Preisunterschieds die CD.



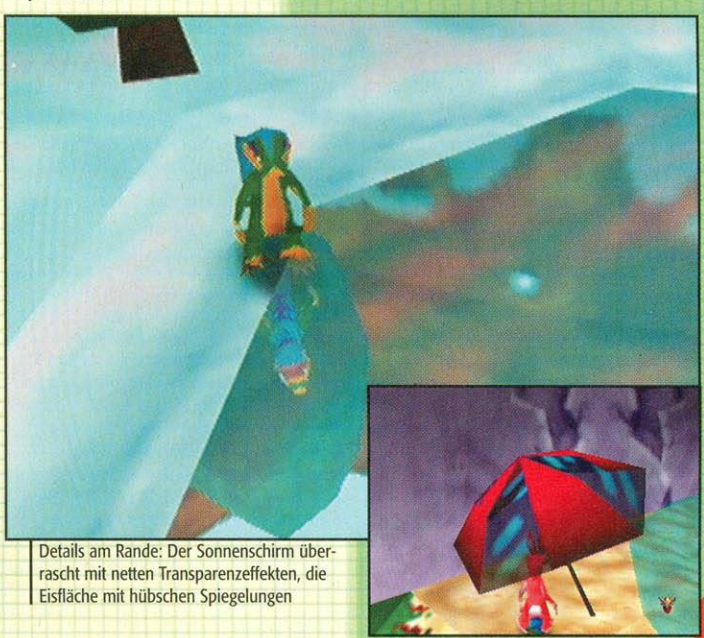
Lasse deinem Haß freien Lauf! Der Star Wars-Level gehört eindeutig zu den Highlights



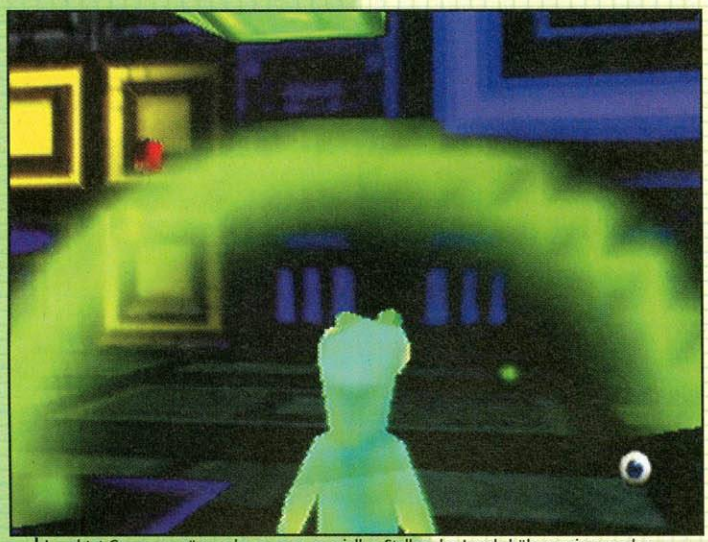

Psychedelisch! Im Inneren des Computers wird man mit wilden Farbenspielen konfrontiert



Wartet man einen Moment, so beginnt Gex Saltos zu schlagen oder sich nachdenklich am Kinn zu kratzen



Details am Rande: Der Sonnenschirm überrascht mit netten Transparenzeffekten, die Eisfläche mit hübschen Spiegelungen



Leuchtet Gex neongrün, so kann er an speziellen Stellen des Levels höher springen oder Energiebrücken aktivieren



Nur unter Einsatz dieser Kanone geht es im China-Level weiter



Sportlich, elegant! Geheimagent Gex segelt durchs Bild!

Grafik: Was anfänglich teilweise etwas lieblos wirkt, steigert sich spätestens im Weltraumlevel zu einer ansehnlichen Kulisse. Überhaupt fällt die thematische Abwechslung sehr positiv auf: egal ob in der Steinzeit, im Inneren eines Computers oder in einem Spukschloß, die strapazierten Zockeräuglein werden stets bei Laune gehalten. Und aller Unkenrufe, das N64 hätte immense Probleme mit dem zu geringen Texture-RAM, zum Trotz, zeigt Gex 2 eindrucksvoll auf, wie man dieses Manko akzeptabel und ohne nervige Flackerorgien lösen kann. Zwar verschwimmen weiter entfernte Hintergründe in einem unschönen Nebelgeschmiere, aber hinsichtlich dieses Punktes hatte die PlayStation-Version ähnliche Probleme, weshalb dieses Manko nicht unbedingt nur auf die Hardware-Performance zurückzuführen wäre. Akustisch konnte uns das Modul angenehm überraschen. Wer dachte, die witzigen, wenn auch immer noch englischen, Kommentare wären ersatzlos verschwunden, sieht sich getäuscht. Zwar wurde das Geplapper („I thought these experiments where over", „Has anyone seen Fox Mulders sister?", etc.) im Umfang beschnitten und klingt zudem nicht mehr ganz so klar, es trägt aber noch immer seinen Teil zum hohen Unterhaltungsfaktor des Spiels bei. Die Musik hat die Konvertierung auch halbwegs schadlos überstanden: Sämtliche Grundthemen wurden übernommen und lassen die Frage aufkommen, ob jetzt eigentlich das N64 so gute oder die PlayStation so schlechte Audiofähigkeiten aufzuweisen hat.

Zweifelsohne - Gex 2 ist ein ausgegorenes Jump'n Run ohne gravierende Schwächen. Farbenfrohe Grafik und hipper Sound sorgen für lang anhaltenden Spielspaß. Dumm nur, daß auf dem Nintendo 64 im Jump'n Run-Genre spätestens nach Banjo-Kazooie gänzlich neue Maßstäbe gesetzt wurden. So leid es uns tut, aber gegen den Bär von Rare oder auch Klempner Mario kann Gex nicht bestehen. Aufgrund der gelungenen Steuerung und dem durchdachten Leveldesign bleibt es aber dennoch eines der wenigen Highlights unter den Third-Party-Entwicklungen.

spielerprofil

Jump'n Run-Liebhaber, die alle 120 Sterne eines Mario 64 eingesammelt haben und auch bei Banjo-Kazooie der Hexe Saures gegeben haben, dürfen sich auch an Gex 2 versuchen

schwierigkeit

Moderat. Mit etwas Geduld läßt sich jeder Level meistern, lediglich die Suche nach den weißen Fernbedienungen zehrt an den Nerven des Spielers

genrekollegen

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

Interview mit Chip Blundel,

Product Marketing Manager



FG: Wie seid Ihr eigentlich auf den Namen „Gex" gekommen?

Chip Blundell: Wir wollten zwei Elemente aus dem frühen Titel des Spiels - es hieß damals noch „Gecko X" - miteinander verknüpfen. Wir haben verschiedene Kombinationen ausprobiert und fanden, daß „GEX" am besten paßt.

FG: Befinden sich noch einige Mitarbeiter des Original-Entwicklungsteams in Eurem jetzigen Team?

CB: An drei verschiedenen Versionen des Spiels gleichzeitig zu arbeiten, wäre ein bißchen viel verlangt. Viele im Team sind noch bei Crystal, arbeiten aber an unterschiedlichen Projekten.

FG: Welcher Teil von GEX entpuppte sich als am schwierigsten realisierbar?

CB: Kameras in einem dreidimensionalen Raum sind der schwerste Teil in einem Jump'n Run. Als oberstes Ziel haben wir uns gesetzt, unsere Kamera fein abzustimmen, um sowohl flüssige Bewegungen als auch gute Spielbarkeit zu ermöglichen.

FG: Wenn Ihr den Entwicklungsprozeß von GEX: Enter The Gecko für die PlayStation mit seinem Counterpart auf Cartridge vergleicht, auf welchem System fiel euch die Arbeit dann leichter?

CB: Die PlayStation-Version war zuerst da, deshalb ist dieser Vergleich eigentlich nicht fair. Das Team, das GEX 2 kreierte, hat gute Arbeit geleistet und sichergestellt, daß unser hoher Grafikstandard erreicht wurde und GEX' Persönlichkeit und seine Stimme erhalten blieben.

FG: Gibt es irgendwelche offensichtlichen Unterschiede zwischen den beiden Versionen?

CB: In GEX 2 gibt es einen einzigartigen Level, der unter Wasser spielt. Dafür bietet die PlayStation-Version mehr Sprachausgabe, was ja bekanntermaßen auf den höheren Speicherplatz einer CD zurückzuführen ist.

FG: Auf welchen Teil des Spiels seid Ihr besonders stolz?

CB: Es ist schwer, sich für einen bestimmten Teil unseres „Babys" zu entscheiden, den wir für besonders gut halten. Ich denke, das Spiel betritt auf mehreren Gebieten Neuland, wie z.B. in der Größe der Level, der 3D-Grafik, der Persönlichkeit des Charakters und dem Design.

FG: Nach der E3 gab es einige Gerüchte über ein Sequel von GEX auf der PlayStation. Könnt Ihr uns schon ein paar supergeheime Informationen geben? Und wird das Spiel Fatalities beinhalten?

CB: Eine Fortsetzung ist definitiv in Arbeit. Wir wollen das Spiel erstmals im September auf der ECTS zeigen. Es wird ein besseres Gameplay haben, und das Kameraproblem wird eleganter gelöst sein. Es wird sogar besser als der letzte Teil!

FG: Wird GEX auch auf Segas Dreamcast erscheinen?

CB: Gute Frage. Mal sehen...

FG: Vielen Dank.



9 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 9

Spieler:.....1
Level:.....15+
Besonderheiten:.....Memory Pak

Hersteller:.....GT Interactive
Entwickler:Midway/Crystal Dynamics
Testmuster:.....GT Interactive

Veröffentlichung:.....September
Ca. Preis:.....149,- DM

Star Soldier Vanishing Earth

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen



Kinderleicht! Selbst ein solcher Kugelhagel stellt den Spieler auf keine allzu harte Probe

in;former

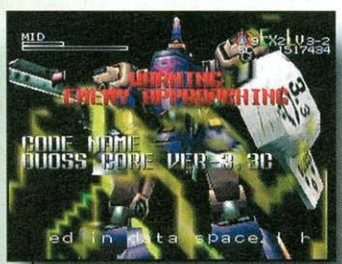
Shoot'em Ups aus dem Hause Hudson stellen lediglich auf dem Nintendo 64 eine Neuheit dar. Auf der 8-Bit PC-Engine brachte man die hektischen Ballerspiele gleich dutzendweise auf den Markt. Peinlicherweise überbieten Super Star Soldier (1990) und Soldier Blade (1992) ihren N64-"Nachfolger" sowohl hinsichtlich des Gameplays und der Grafik.

Mit Star Soldier - Vanishing Earth landete mal wieder eine echte Rarität im Modulschacht des Nintendo 64. Neben den noch immer sträflich vernachläßigten RPGs hat man im Shoot'em Up-Sektor genausowenig zu lachen. Bis jetzt gibt es neben dem 3D-Spektakel Lylat Wars und dem Pseudo-Geballer aus Robotron 64 keinen reinrassigen 2D-Shooter, und dies, obwohl man zwischenzeitlich eigentlich wissen müßte, daß gerade in Japan die Nachfrage nach Thunderforce und Co. ungebrochen stark ist. So hat sich letztendlich Pionier Hudson der Sache angenommen - keine schlechten Vorzeichen also, war doch jeder Titel der Gunhead-Saga auf der PC-Engine ein echter Kracher.

Und siehe da, der erste Eindruck läßt Gutes erhoffen: In einem Hi Res-Titelscreen hat man die Qual der Wahl. Neben dem eigentlichen Spiel kann man auch in einen zwei- oder fünfminütiges High Score-Jagd-Event abtauchen. Da dies aber nicht unbedingt der Weisheit letzer Schluß ist, findet man sich schnell in einem vielversprechenden Auswahlmenü wieder, das einem drei unterschiedliche Raumgleiter präsentiert. Hat man seine Entscheidung getroffen, geht's ab in den feindverseuchten Weltraum.



Dieser Endgegner gibt erst nach zahlreichen Metamorphosen den Geist auf



Leider sind nur die Pseudo-Zwischensequenzen grafisch einigermaßen oppulent

Hallowach 2000

Kaum hat man sich im vertikal scrollenden Future-Szenario zurechtgefunden, stürzen die Feinde schon im Sekundentakt auf uns ein, um den geplanten Rettungsversuch im Keim zu ersticken. Damit aber keine Einseitigkeit aufkommt, kann unser Raumschiff auf drei verschiedene Angiffsvarianten zurückgreifen. Neben zwei ausbaubaren Standardlasern gibt es noch den allesvernichtenden Beamlaser, der aufgrund seiner begrenzten Anwendungsdauer allerdings nur bei End- oder Zwischengegnern zum Einsatz kommen sollte. Im Mündungsfeuer verglühtes Kanonenfutter hinterläßt nach seinem Ableben netterweise nützliche Bonus-Accessoires, die den Grad unserer Bewaffnung mehrfach steigern können. Doch irgendwie ist es einem nach kurzer Spielzeit bereits egal, in welcher Ausbaustufe sich die Waffensysteme befinden. 95 Prozent der heranschwebenden Gesocks verpufft beim ersten Treffer, und der robustere Teil des Feldes kostet einem lediglich aufgrund der schwammingen Analogsteuerung, die bei einem Spiel dieser Art absolut fehl am Platz ist, ein Leben. Aber auch dies ist nicht weiter schlimm, da das Scoring-System die Punkte gleich in Millionenhöhe verteilt und somit für Extraleben ohne Ende sorgt. Bereits nach dem ersten düster gehaltenen Level hat man somit eine ausreichend große Reserve, die auch Anfängern ein ansehnliches Kontingent der wichtigen 1 Ups beschert. So ballert man sich stupide von Stage zu Stage und hat es nur der recht kurzen Spielzeit zu verdanken, daß man nicht unter den Fernseher rutscht und in einen seligen Schlaf verfällt.



Ist mir doch egal! Dank zahlreicher Leben stört der Treffer des Feuerstrahls eigentlich niemanden

spielerprofil

Shoot'em Up-Fans ohne PlayStation können aufgrund mangelnder Alternativen einen Blick auf Star Soldier riskieren, sollten aber keinesfalls die Qualitäten eines Thunderforce 5 oder Parodius erwarten.

schwierigkeit

Im Beginner-Modus wäre selbst der Begriff „Kinderleicht" noch übertrieben. Auch Greenhorns zerstören die feindliche Raumschiff-Armada binnen einer halben Stunde komplett.

genrekollegen

Keine

Star Soldier - Vanishing Earth setzt in keiner Kategorie Maßstäbe. Langweiliges Leveldesign, gepaart mit einer unspektakulären, wenn auch Slowdown-freien Grafik, dazu ein monotoner Techno-Soundtrack. Warum gerade Hudson ein solches Produkt abliefert, erscheint mehr als schleierhaft. Selbst beim für ein Shoot'em Up immens wichtigen Bonuswaffensystem-System wurde geschludert: Nur wer mit einem anderen Kampfjäger in die interstellare Schlacht zieht, bekommt neue Goodies spendiert. Aber vielleicht erleben die N64-Besitzer in ferner Zukunft doch noch ein Gradius 64...



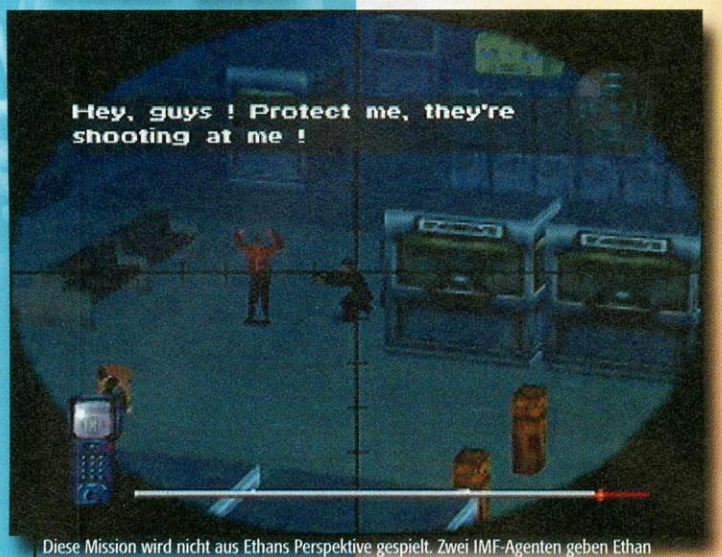
5 von 10

Grafik	4
Sound	6
Gameplay	5

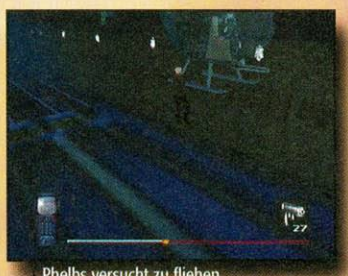
Spieler:	1
Level:	10
Besonderheiten:	Keine
Hersteller:	Hudson
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	149,- DM

MISSION: IMPO

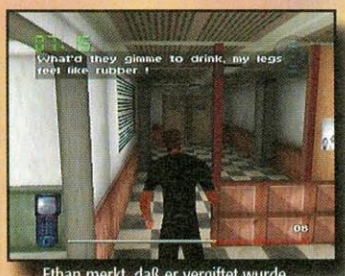
Götz Schmiedehausen - Markus Häberlein



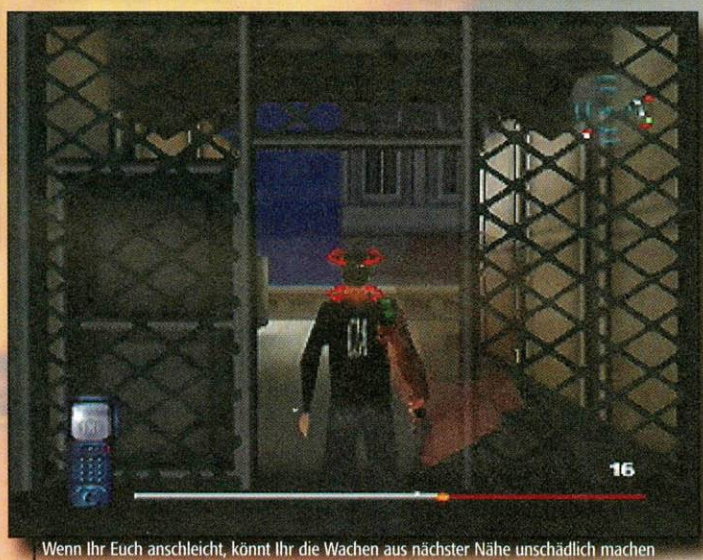
Diese Mission wird nicht aus Ethans Perspektive gespielt. Zwei IMF-Agenten geben Ethan Feuerschutz



Phelbs versucht zu fliehen



Ethan merkt, daß er vergiftet wurde



Wenn Ihr Euch anschleicht, könnt Ihr die Wachen aus nächster Nähe unschädlich machen

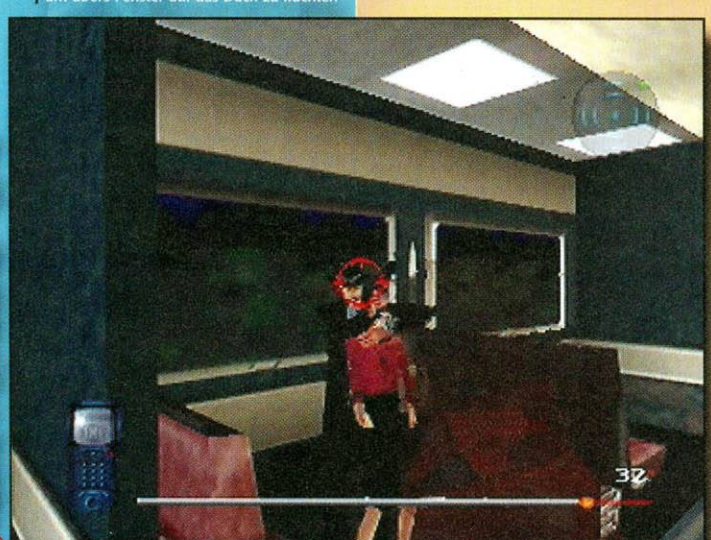
Seit man über Nintendo 64-Software spricht, geistert auch der Titel Mission: Impossible durch die Medien. Es sollte ein wirklich großartiges Spielkonzept werden. In der Fun Generation 7/97 berichteten wir in einem ersten Preview von einer ominösen „Real Consequences"-Gameengine, die dafür sorgt, daß „...jeder Fehltritt, jedes unüberlegt ausgesprochene Wort gegenüber einer Person Auswirkungen auf den gesamten Spielverlauf hat. (...) Ein Hilferuf spricht sich schnell herum, Zielpersonen können über mehrere Informanten gewarnt und Ethan in die Falle gelockt werden." (Fun Generation 7/97) Auch die Screenshots wirkten doch eher wie das Produkt eines High End-PCs mit Voodoo-Grafikkarte. Nun endlich liegt das unwiderruflich fertige Spiel vor. Es mag wenig überraschen, wenn wir schon anfangs feststellen, daß von dem ehrgeizigen Anliegen, ein grafisch und in puncto künstliche Spielintelligenz überragendes Spiel zu programmieren, letztendlich nur das Grundgerüst übrig geblieben ist. Die Ansprüche der Filmfirma Paramount waren immens, Ergebnis: die erste interne Demoversion mit vielen der verlangten Features lief mit stolzen 2 Bildern pro Sekunde und hätte eine astreine Diashow werden können. Nach zähen Verhandlungen war den Kinomachern, die leider von den technischen Fähigkeiten eines Nintendo 64 soviel Ahnung hatten wie die berühmte Kuh vom Autofahren, klarzumachen, daß das Wort „Kompromiß" durchaus im aktiven Sprachschatz verwendet und laut ausgesprochen werden darf.



Mit einer Finte lenkt Ihr das Personal ab, um übers Fenster auf das Dach zu flüchten



Wer sich dumm anstellt, wird abserviert



Maxs Schergen schrecken nicht davor zurück, unschuldige Passagiere als Geiseln zu nehmen

Sorry, no violence

Das vorliegende Spiel von vornherein argwöhnisch zu beäugen, weil es den erhobenen Ansprüchen nicht gerecht werden kann, wäre ziemlich unfair. Man sieht von der ersten der zwanzig Missionen an, daß man sich wirklich Mühe gegeben hat, eine ansprechende Agentenstory zu erzählen und zudem viel Abwechslung anzubieten. Besonders lobenswert muß man in unseren Breitengraden den hier gezeigten Umgang mit der vielzitierten „Gewalt in Videospielen" hervorheben. Töten wird nicht zum Selbstzweck erhoben, vielmehr versucht der Protagonist Ethan Hunt, Agent der Impossible Mission Force (IMF), einer Spezialeinheit, die dann aktiv wird, wenn totale Aussichtslosigkeit herrscht, ihr aus dem Weg zu gehen. Schlüsselelemente sind der sogenannte Face Masker und die Dart Gun. Mit dem Masker kann Ethan die Identität anderer Personen annehmen und so bspw. in

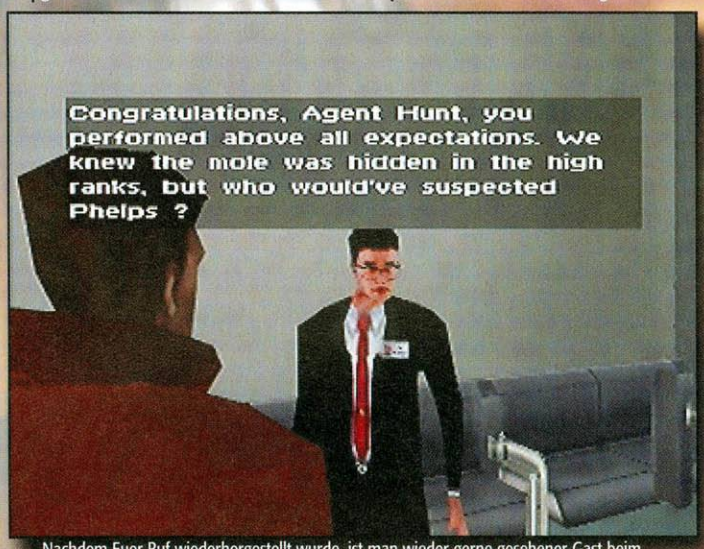
MISSION: IMPOSSIBLE



Im Film wäre dies wohl das „Bad Ending" gewesen



Hunt sitzt in der Falle. Das CIA hatv ihn als vermeintlichen Maulwurf festgesetzt



Nachdem Euer Ruf wiederhergestellt wurde, ist man wieder gerne gesehener Gast beim Geheimdienst

einen Hochsicherheitstrakt einmarschieren, ohne ein wildes Shoot Out mit den Wachposten auszulösen. Als er als Gefangener des CIA aus dem Hauptquartier ausbrechen muß, geht er sogar soweit, komplett auf tödliche Waffen zu verzichten und seine ehemaligen Kollegen ausschließlich mit seiner Dart Gun, einer Betäubungswaffe, außer Gefecht zu setzen. Erschießt man in einer anderen Mission Zivilpersonen, wird der Einsatz augenblicklich als gescheitert betrachtet und beendet.

Mehr Gehalt, kein Tom Cruise

Mission: Impossible wurde als Geschichte in fünf Akten geschrieben, wobei der erste und der letzte Akt mit dem Film nicht allzu viel zu tun haben; vielmehr kommt das Gefühl auf, daß nach Vollendung des Plots auffiel, daß das Spiel nicht groß genug sein könnte, um den N64-Spielern ca. 120 DM aus der Tasche zu argumentieren.

Ethan Hunt, der nicht für fünf Pfennig aussieht wie Tom Cruise (und diese Ähnlichkeit rechtlich gesehen auch nicht aufweisen darf), findet sich in Skandinavien bei eisigen Temperaturen wieder, um skrupellose Waffenschieber daran zu hindern, Mittelstreckenraketen in den mittleren Osten zu verschieben. Diese zwei Mini-Missionen dienen zum Warmmachen, um die Steuerung aus der Third Person-View und das Umschalten auf die First Person-Perspektive zu verinnerlichen. Das Inventar-Menü, welches ebenfalls nicht ganz einfach zu bedienen ist, bietet dem

spielerprofil

Geeignet für alle Action-Adventure-Freunde mit großem Geldbeutel, die bereit sind, für eine limitierte Zahl schöner Spielstunden über hundert Mark auf den Tisch des Hauses zu legen.

schwierigkeit

Auf Possible relativ einfach, auf Impossible zum Schluß hin krachschwer.

genrekollegen

Metal Gear Solid (noch nicht getestet), Golden Eye (in Deutschland indiziert).



Mit dem Facemasker kann Ethan die Gestalt bewußtloser Gegner annehmen

Spieler eine Auswahlleiste für aktive Gebrauchsgegenstände wie Farbspraydosen, Pistolen, Elektro-Schocker oder Flammenwerfer an. Eine andere Leiste verwaltet die Special Objects, die zumeist nach einmaligen Gebrauch wieder verschwinden.

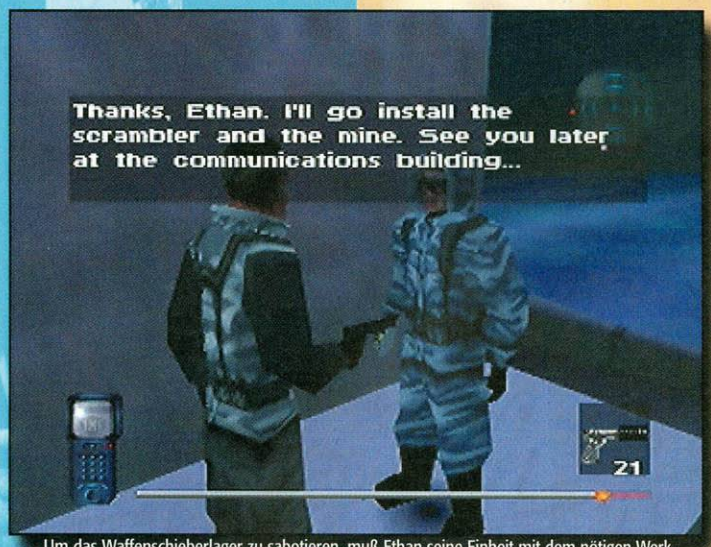
Der zweite Auftrag, der in Prag spielt, läßt Ethan gegenüber seinem Pendant mit der Doppelnull sehr gut aussehen. Es geht darum, den Botschafter während einer Gesellschaft in der Botschaft auszuschalten, seine Identität anzunehmen und auf diese Weise in den Hochsicherheitstrakt vorzustoßen, in dem sich sowohl die von internationalen Terroristen als auch vom IMF heiß begehrte NOC-Liste aller undercover arbeitenden Agenten dieser Welt befindet. Nebenbei muß man noch die gefangene Agentin Candice befreien und sicher aus dem Gebäudekomplex geleiten. Fordern die ersten Schritte noch das kombinatorische Denken des Spielers, steigert sich der Auftrag zum Schluß hin doch eher zu einem Shoot Out mit dem Botschaftswachpersonal. Doch auch Geschicklichkeit ist gefragt: wenn Ethan über Elektrofelder springen muß, sollte man das Analogpad schon präzise zu steuern wissen. Alle Liebesmühen, seinem Brötchengeber ein guter Agent zu sein, erweisen sich für Ethan als vergebens. Er wird verdächtigt, der „Maulwurf" in Reihen des IMF zu sein, und festgenommen. Hier beginnt die dritte Mission, die Flucht aus dem CIA-Gebäude, die eine schwere, aber absolut erlebenswerte Aufeinanderfolge von Kombinations- und Shooter-Missionen bietet, deren Höhepunkt das Abseilen zum Supercomputer der CIA bildet, das jeder mit dem Film in Verbindung bringen wird. Die Jagd nach dem Maulwurf und damit die Wiederherstellung von Ethans Reputation bildet die vierte Mission. Erstmals spielt Ihr nicht in der Rolle des smarten Agenten, sondern müßt mit zwei Rifle-Guns jeden Attentäter nierderstrecken, der Ethan auf dem Londoner Hauptbahnhof ans Leder will. Das Finale auf dem Dach des Zuges, das man vom Film her kennt, ist ziemlich einfach in Szene gesetzt, dafür wird man aber mit der knackschweren fünften Mission belohnt. Ihr befindet Euch wieder in Skandinavien, müßt unter schwerem Beschuß das Waffenschieberlager sabotieren und zuguterletzt mit einem Panzer alles zu Klump schießen.

in;former

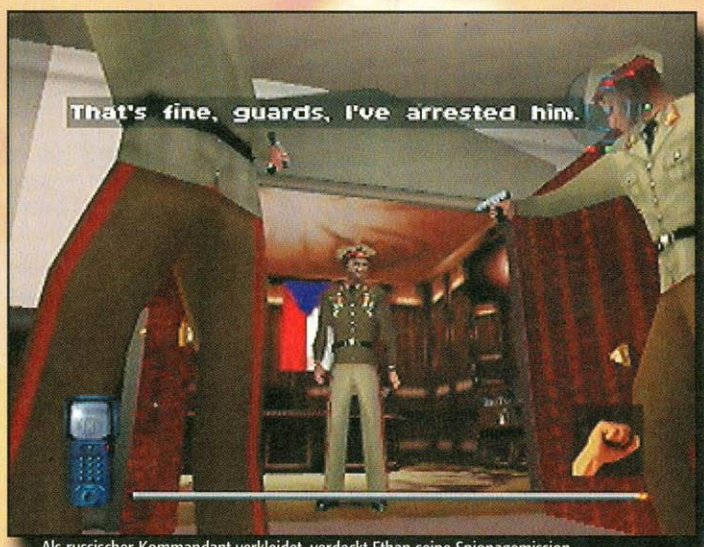
Eine Kleinigkeit verschweigt die Anleitung, zumindest die der US-Version. Wenn Ihr am Seil hängend zum Computer schaukeln müßt und auch nach dem x-ten Versuch noch keinen Erfolg habt, liegt das nicht an Euch, sondern daran, daß man vergessen hat zu erwähnen, daß der Z-Button gedrückt gehalten werden muß, um genügend Schwung zu haben.

Fast unmöglich möglich

An dieser Stelle findet man mit Sicherheit in aller Herren Länder den Vergleich mit dem Nintendo 64-Shooter Golden Eye, dummerweise aber nicht bei uns. Denn in Deutschland befindet sich das Spiel bekanntermaßen auf dem Index. In diesem Zusammenhang wäre ein Vergleich allerdings sowieso irrelevant, denn Mission: Impossible und der erwähnte Index-Shooter haben trotz anders lautender Gerüchte nicht viel gemein. Mission: Impossible ist eine ziemlich lineare Angelegenheit, Auftrag für Auftrag wird abgehandelt, der Verlauf ist ziemlich stereotyp. Selbst Einsätze, denen man jede Menge Interaktivität hätte angedeihen lassen können, laufen nach Schema F ab. Ein Beispiel: Im fahrenden Zug jagt Ihr Max, die Terroristen-Chefin. Waggon für Waggon muß von den schießwütigen Schergen der Killerdame gereinigt werden. Jeder von ihnen befindet sich bei jedem Neustart exakt an seinem Platz und wartet auf seinen Ein-



Um das Waffenschieberlager zu sabotieren, muß Ethan seine Einheit mit dem nötigen Werkzeug versorgen



Als russischer Kommandant verkleidet, verdeckt Ethan seine Spionagemission

satz. Auch werdet Ihr von den Angreifern nicht verfolgt oder in die Mangel genommen. Diese Sterilität muß sich Mission: Impossible ganz klar zum Vorwurf machen lassen. Das Prinzip lautet wie so oft: Probieren, Draufgehen, Lernen, Weitergehen, Probieren, Draufgehen usw. Wer Mission: Impossible auf dem Schwierigkeitsgrad „Possible" durchgespielt hat, wird das Modul wohl nur in den seltensten Fällen auch noch für eine Runde „Impossible" in den Schacht stecken wollen. Die Rätsel sind die gleichen, die Gegenstände sind schwerer versteckt, zudem verträgt Ethan nun weitaus weniger Feindbeschuß als zuvor. Infogrames erklärt dies damit, daß Ethan auf „Possible" eine Art kugelsichere Weste trägt, während er auf „Impossible" nur im Hemdchen durch die Gegend rennt. Hoffentlich hat man in der Testabteilung auch die letzten zwei Akte auf „Impossible" durchspielen lassen. Man muß nämlich übermenschliche Fähigkeiten mitbringen, um lebendig die kaum zu vermeidenden Laserstrahlberührungen im Terminal Room bzw. den Maschinengewehrbeschuß im Subpen-Level zu überstehen. Doch, wie gesagt, großartige Neuerungen erwarten einen kaum im höchsten Schwierigkeitsgrad. Auf einen zusätzlichen Level braucht Ihr nicht zu hoffen, selbst die Endsequenz ist die gleiche geblieben.

Soll und Haben

Auf der positiven Seite kann Mission: Impossible die vielen unterschiedlichen Level verbuchen. Es wird ausreichend Abwechslung geboten, doch die hatte Lucky Luke auch, trotzdem konnte man aufgrund der wenig ausgegorenen Einzelspiele nicht gerade in Lobeshymnen ausbre-



Vom Dach des fahrenden Zugs schießt Ihr Autos und Hubschrauber ab


Der Computerspezialist bemerkt nicht den über ihm schwebenden Ethan

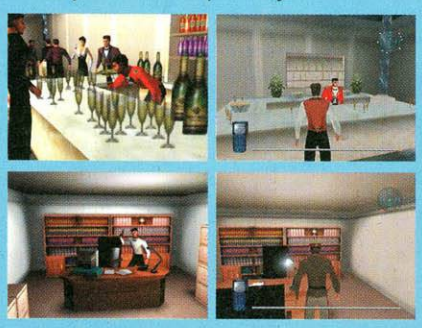
chen. Dieses Manko hat Mission: Impossible nicht. Bis auf wenige Ausnahmen (Fire Alarm, Terminal Room) machen die Aufträge großen Spaß, manche sind sogar so hochklassig, daß man sie öfter anspielen wird (Subpen, Station, CIA Rooftop, KGB HQ). Das Rätselniveau wurde aufgrund der teilweise wenig logischen Zusammenhänge (wieder eine Parallele zum Film) stark heruntergeschraubt. Dank der eingeblendeten Symbole, die verschiedenfarbig darauf hinweisen, daß man an einer bestimmten Stelle aktiv werden kann, fällt es wirklich nicht schwer, die Agentenspielzeuge effektiv einzusetzen. Die Grafik befindet sich ebenfalls auf akzeptablem Niveau, etwas weniger diffus hätte es im Hintergrund manches Mal aber schon sein können. Doch wie Ihr in dieser Ausgabe lesen werdet, werden sich die Beurteilungskriterien mit der Markteinführung des 4MB-RAM-Bausteins grundlegend ändern müssen. Nächstes Jahr hätte die vorliegende Grafik kaum noch eine Chance, mehr Punkte zu erhalten als ein kanadischer Holzfäller Finger an seiner Hand zählt. Die Musik orientiert sich nah am Soundtrack des Films, die bekannte Titelmelodie ist natürlich auch enthalten. Die Geräuschkulisse ist leider etwas fad geraten, man hört oftmals immer die gleichen Hintergrundgeräusche, was vor allem beim Abschalten der Musik stark auffällt. Das Spiel wurde übrigens komplett eingedeutscht, Ethan Hunt wird vom gleichen Sprecher gesprochen, der auch Tom Cruise synchronisiert. Ein Feature sollte auf jeden Fall nicht unerwähnt bleiben. Besitzer von 16:9-Fernsehern bzw. -Projektoren werden sich über die Option freuen, Mission: Impossible im Anamorph-Modus spielen zu können. Es entsteht dadurch ein echtes Breitbild ohne Bildzeilenverlust, was zugunsten der Bildbrillanz geht.

Auf der negativen Seite findet man eine etwas ungeschickte In Game-Menüführung, eine viel zu geringe Haltbarkeit nach einmaligem Durchspielen und die Tatsache, daß von der Idee, ein interaktives Agentenspektakel auf die Beine zu stellen, nur noch ein paar euphorische Previews in alten Videospielmagazinen und wenige blasse Ansätze im Spiel zu finden sind.

Mission: Impossible bietet einige Stunden gute Unterhaltung mit leichtem bis mittelschwerem Schwierigkeitsgrad. Die Atmosphäre und Handlung des gleichnamigen Kinofilms konnte überraschend gut eingefangen werden, das angestrebte Ziel der totalen Interaktion mit der Umgebung bleibt jedoch weiterhin ein Traum, den man im Agentensektor wohl eher auf der PlayStation bei Metal Gear Solid ausleben können wird. Wer sich kein Spiel für die Ewigkeit kaufen will, sondern einfach ein gutes Stück Software konsumieren möchte, kann bedenkenlos zugreifen.

informer

Hier sieht man im Vergleich zu den Bildern, die man seit über einem Jahr von Mission: Impossible kennt, wieviele Kompromisse man letztendlich eingehen mußte, um das Spiel lauffähig zu bekommen





8 von 10

Grafik	7
Sound	8
Gameplay	7

Spieler:	1
Level:	20
Besonderheiten:	Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Ocean
Testmuster:	Infogrames
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	129,90 DM

Neue PlayStation-Memory-Card-Sticker! Bei jeder Bestellung dabei !!!







* Alle Sendungen ab DM 50 VERSANDKOSTENFREI*
Bestellungen bis 17Uhr gehen am gleichen Tag zur POST





0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64 AUSVERKAUF !!!

Banjo & Kazooie (Jump 'n run).....99,90
Blast Corps (Action).....79,90
Forsaken (Shooter).....99,90
GT64 (Race).....79,90
Mario Kart (Race).....79,90
Nagano Olympics (Sports).....89,90
NBA Hangtime (Basketball).....69,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....69,90
Shaker Pack incl. Memory 19,90
Memory Card.....9,90
1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu

Dreamcast

Dreamcast (lieferbar ab Ende November)...799,00
Personal Data Assistant (PDA - Sega).....59,90
Personal Data Assistant (PDA - SNK).....59,90
D2 (Adventure).....179,90
Scut Race (Race).....179,90
Street Fighter III (3D-Fighting).....179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

SATURN JP

Deep Fear jp (Horror-Adventure).....129,90
Dracula X (Action).....119,90
King of Fighters '97 /mit 1Mbit RAM.139,90/159,90
Langrisser V jp (Strategy).....129,90
Shining Wisdom us (RPG).....69,90
Radiant Silvergun jp (Shooter).....129,90

ANIME VHS-VIDEO

Angel of Darkness Vol. 1 (OmU).....79,90
Armitage III Vol. 1-2.....je 39,90
Battle Angle Alita (dt).....29,90
Big Wars (OmU).....39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU).....je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu).....je 59,90
El Hazard (dt).....39,90
Ghost in the Shell (dt).....39,90
Green Legend Ran (OmU).....49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....je 29,90
Lily Cat (OmU).....39,90
M.D.Geist Vol.1-2 (OmU).....je 39,90
Moldiver Vol.1-3 (dt).....je 39,90
Patlabor 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 (1ausverkauft) 2-3.....je 59,90
The Hakkenden Vol.1-4.....je 49,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller.....299,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....333,00
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....249,90
Shaker-Upgrade-Kit (für A/D-Contoller (alt)).....19,90
Arcade Joyboard (Namco).....109,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß.....44,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....69,90
Controller NeGcon (grau, schwarz).....89,90
Guncon.....89,90
Memory Card 1MEG (EXONY).....29,90
Memory Card 2MEG (EXONY).....39,80
Memory Card 4MEG (EXONY).....49,90
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
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....39,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
Controller-Verlängerungskabel.....19,90
Umbausatz.....39,90
Umbau (ca. 20 min) mit Lifetime-Garantie.....89,90

Abe's Odyssee (Action Jump' n run).....99,90
Alundra (Rollenspiel).....99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....99,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
Baby Universe (Kaleidoskop).....89,90
Baphomets Fluch II (Adventure).....99,90
Batman & Robin us (Action-Adventure).....139,90
Blaze & Blade us (Rollenspiel).....139,90
Bio Freaks (3D-Fighting).....99,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..).149,90
Circuit Breakers (Race).....99,90
Colin McRae Rally (Race).....99,90
Crime Killer (Action).....99,90
Cyball Zone (Action).....99,90
C&C II + Mission CD (Strategy).....89,90
Dreams (Jump'n Run).....99,90
Everybody's Golf.....89,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure).....89,90
Formel 1 '98 (Race).....109,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....99,90
Gran Turismo (3D Race).....99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90

Noch einmal
1000
Multinorm-Chips kostenlos !!!
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt bis Ende September 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!!!

PlayStation

Heart of Darkness (Adventure).....99,90
Kartia us (Rollenspiel).....139,90
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
One (Action).....99,90
Parasite Eve us (Adventure - Sept.).....129,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....99,90
Rockman Legends (Action).....129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
Small Soldiers us (Action).....129,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....99,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring).....109,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
War Games (Strategie).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....99,90
WWF Warzone (Wrestling).....99,90
X-Men Children o.t. Atom (Beat'em Up).....99,90

SOUNDTRACK FINAL FANTASY 7 (4CD's).....109,90

SvensSpieleVersand

*Sven arbeitet im Lager

Ayton Senna Cart Duell 2, 4-4-2-Fußball, Agent Armstrong, Beast War Transformers, Bloody Roar, Bug Riders, Cool Boarders, Croc, Dragon Heart, Indy 500, Isnogud, Jersy Devil, Jet Rider 2, Kick off World, Jurassic Parc 2 + Spieleberater, Magic the Gathering, Nagano, NHL Powerplay Hockey, Nightmare Creatures, Pax Corpus, Power Boat Racing, Psychic Force, Rascal, Ray Traces, Reboot, Road Rage, Snow Racers '98, Spawn, Spot goes to Hollywood, Star Gladiator, Super Match Soccer, Swagman, The Note, Tokyo Highway Battle, Vandel Hearts, Versus, Xenocracy

A.N.K.H., Arc the Lad II, Armored Core,Beavis & Butthead, Bokan Deshyo, Boundary Gate, Bounty Sword First, Cat the Ripper, Clock Tower 2, Dare Devil Derby, Deadly Skies, DX Jinsei 2, Farelan d Story, Gadget, Grand Racing, Greatest 70's, Gritz, Linda 3 Again, Lost Sword, Lulu, Magical Hoppers, Masters of Monsters, Megaseed, Melty Runcer, Michinoku Hito, Midnight Run, Monster Farm, Monster Paradise, Domino, Ole! Tomba!, Parlor Pro, Pulirula, Rama, Reciproheat 5000, Riot Stars, Skyline Memorial, Snow Break, Star Sweep, Ta Hit Treasure Gear, Vangale, Will the Starship, Yukyu Gensokyu, Zero Divide 2

Jedes SSV-Spiel
+Memory Card
oder
+ RGB-KABEL(incl. AV-out)
99,90

プレイステーション

3D-Fighting School (3D-Fighting).....129,90
Alive jp (Roadshow - ab18 - 3CD's).....139,90)
All Japan Grand Touring Car CC. jp (Race).129,90
Beat Mania jp (Fighting).....129,90
Blue Breaker Burst jp (Action-RPG).....129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race).....129,90
Bomberman Wars jp (Strategie).....129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VIII (RPG).....139,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
Capcom Generations 1/2 (Collection).....je 129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square).....99,90
Crises City jp (Action).....129,90
Dancing Blade jp(...).....139,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90
Dark Messiah jp (Horror-Adventure).....129,90
Eco-Night jp (Adventure).....129,90
Epica Stella jp (Rollenspiel).....129,90
Frontmission 2 jp (Strategie).....129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....99,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG).....149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....109,90
Kagero jp (Horror-Strategy-Adventure).....129,90
King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
King of Fighters Kyo (Adventure).....129,90
Luciferd jp (Psychological Adventure).....139,90
Legend of Heroes 1&2/3 jp (RPG).....je 139,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep).139,90
Metal Gear Solid jp Premium Pack.....199,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....109,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv).....119,90
Nectaris jp (Strategie).....129,90
Overblood 2 jp (Horror-Adventure).....139,90
Parasite Eve jp (Action).....139,90
Paro Wars jp (Strategie).....119,90
Pocket Fighter jp (SFII Fighting).....129,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel).....99,90
Rama jp (Adventure).....129,90
Rival School (Legion of Heroes)jp (3D-Fighting..139,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up).....139,90
Silhouette Mirage jp (Shooter).....129,90
Sokoban Basic 2 jp (Tüftelspiel).....89,90
Soukaigi jp (Action-Adventure).....139,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
Super Adventure Rockman jp (Adventure).....129,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
Twinbee RPG.....139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....129,90

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

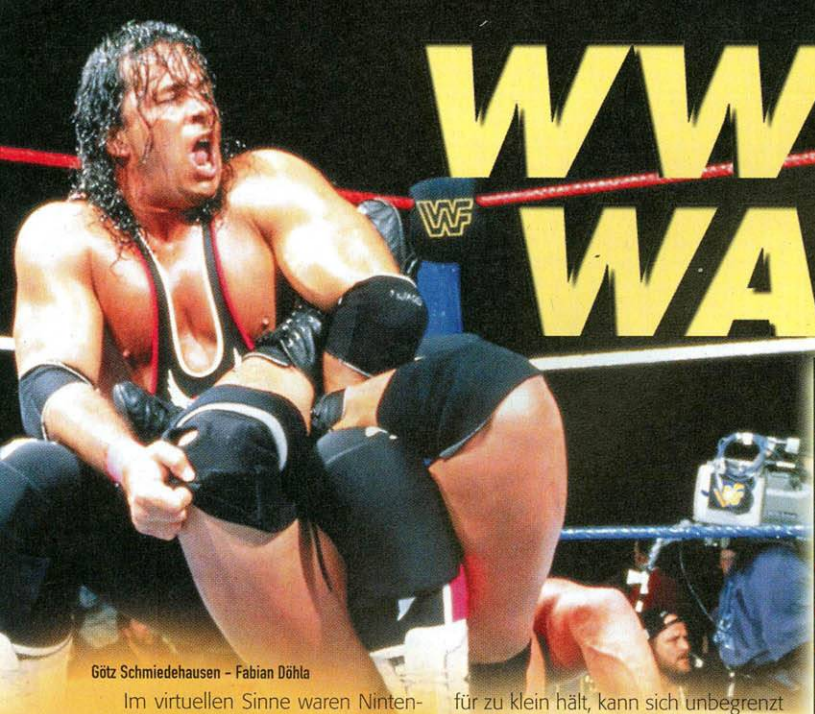
Mo-Fr.:10.00-19.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome

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

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

WWF WARZONE



Götz Schmiedehausen – Fabian Döhla

Im virtuellen Sinne waren Nintendo 64-Besitzer schon seit längerer Zeit begünstigt, denn mit WCW vs nWo steht ein Wrestling-Produkt zur Verfügung, das im gesamten Konsolensektor seinen Meister sucht. Vielleicht hat es mit WWF Warzone diesen gefunden, wir wollen gleich vorausschicken, daß es bis zum Ende dieses Test bei einem „vielleicht" unsererseits bleiben wird. Denn die Entscheidung zwischen der WCW- und der WWF-Variante bleibt Geschmackssache. WWF Warzone hat in den Bereichen „Präsentation" und „Features" seine Nase eindeutig vorn. Das Nintendo 64 stellt die unglaublich plastisch wirkenden Kämpfer zwar nur in Mid Res dar (der eigentlich geplante Hi Res-Modus konnte nicht realisiert werden), die Animationen sind dafür hervorragend, Grafikflackern oder Polygonüberlappungen wird man auch mit der Lupe nicht finden.

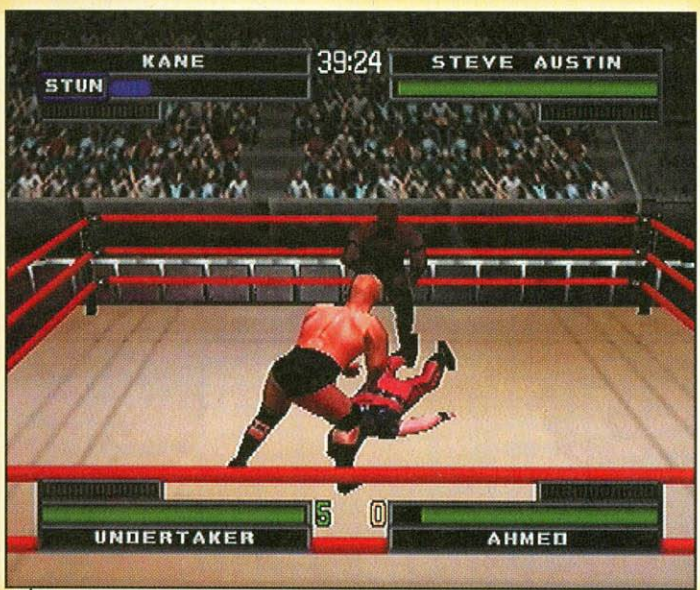
Krieg der Wrestlingspiele

Wer die Riege von insgesamt sechzehn Wrestlern, darunter bekannte Namen wie Undertaker, Shawn Michaels, Brett Hart oder Steve Austin für zu klein hält, kann sich unbegrenzt neue Kämpfer im Custom-Modus erschaffen. Mit einem schier unüberschaubaren Fundus an Körpern, Kleidungsstücken etc. kann man jeden beliebigen existierenden oder der Phantasie entsprungenen Zeitgenossen als Prügelknabe auferstehen lassen. Die Kampfmodi zeugen ebenfalls von Ideenreichtum, leider fehlen essentielle Dinge wie ein Vier-Mann-Brawl mit nur einem menschlichen Mitspieler, ein Zwei gegen Eins-Handicap-Match oder die vorhandenen Spielvariationen im Käfig bzw. mit Waffen. Dafür findet man als Solospieler einen echten Rumble, d.h., es befinden sich maximal vier Kämpfer im Ring, wird einer hinaus geschleudert, rückt ein neuer nach. Mit Gauntlet kann man einen Ausdauer-Modus anwählen und sich nach und nach durch die gesamte WWF prügeln. Hinzu kommen Championship-Modi im Single- und im Tag Team-Modus, ein Käfigmatch und das Grudge Match, welches den Einsatz harter Schlagwerkzeuge zuläßt.

Auch in puncto Move-Repertoire muß man sich bei weitem nicht verstecken. Unzählige Moves, Schläge, Würfe und Haltegriffe stehen zur Verfügung, natürlich individuell auf jeden Kämpfer zugeschnitten. Kombos sind leider nicht enthalten. Die Ausführung wird wie bei den meisten Beat'em Ups vorgenommen. Abhängig von der aktuellen Stellung zum Gegner bzw. dessen Position kann man mehr oder weniger durchschlagende Moves durchführen. Aktionen mit geringer Durchschlagskraft sind schnell eingetippt, während die mit großer Zerstörungskraft etwas mehr Geschick



Slow-Downs im Vier-Spieler-Modus gehören nicht zum Repertoire von WWF Warzone, ein klarer Vorteil gegenüber der PlayStation-Version



Double Team-Action wäre hier angebracht, doch sobald sich zwei streiten, muß der dritte warten



Wer sich über Tastenkombinationen im Unklaren ist, schaut während des Kampfes in die (leider unvollständige) Moveliste



Der beliebte Plastikstuhl sorgt für Abwechslung im Grudge Match

WRESTLING-HIGHLIGHTS IM VERGLEICH

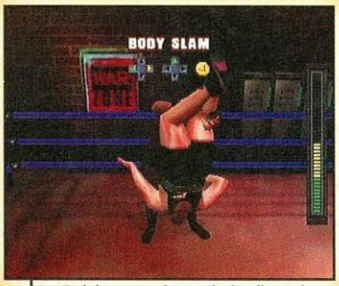
	WWF WARZONE	WCW VS NWO LIVE	WCW VS NWO REVENGE
Meg Size	96	96	128
Spieler gleichzeitig	4	4	4
Kämpfer (inkl. Bonus-Charaktere)	Unendlich (18 vorgegebene)	43	50
Handicap-Matches	Nein	Ja	Ja
Royal Rumble	Ja	Nein	Nein
Vier-Mann Rumble	Ja (nur Mehr-Spieler)	Ja	Ja
Cage Match	Ja	Nein	Nein
Gauntlet	Ja	Nein	Nein
Vs.-Match	Ja (ohne freie Kämpferwahl)	Ja	Ja
Grudge Match	Ja	Nein	Nein
Double Team-Moves	Nein	Ja	Ja
Gegenstände	Ja (nur innerhalb des Rings)	Ja (nur außerhalb des Rings)	Ja (überall)
Blut	Nein	Ja	Ja
Finishing Moves	Ja	Nein	Ja
Grafik	Mid Res	Low Res	Mid Res
Kommentar	Ja	Nein	Ja
Player-Editor	Ja	Nein	Ja (eingeschränkt)
Anleitung	Mies	Annehmbar	?
Move Liste im Spiel:	Ja	Nein	Nein
Ring-Location:	1	6	8
Original-Musiken:	Ja	Nein	Ja
Steuerung	Analog/Digital	Digital	Digital
Battery Back-Up	Nein	Nein	Ja
Rumble Pak-Support	Ja	Ja	Ja



Nur wer aus dem Käfig klettern kann, wird am Ende gewinnen. Pin oder stundenlanges Gegnerbearbeiten bringen keinen Sieg



Aus der Head-Perspektive kann man die Kämpfer im Käfigmatch ohne Behinderung beobachten



Im Trainingsraum könnt Ihr in aller Ruhe Eure Technik perfektionieren



Während eines Tag Teams steigen oftmals alle Kämpfer in den Ring



Im Create-Modus wird einem Gelegenheit gegeben, Phantasiekämpfer nach Lust und Laune zu erschaffen

spielerprofil

Beat'em Up-Fans müssen eigentlich genauso bedingungslos zugreifen wie alle Wrestling-Fanatiker. Trotz der angesprochenen Schwächen gehört WWF Warzone zum Besten, was es im Bereich der 3D-Prügler gibt.

schwierigkeit

Leicht bis ziemlich schwer. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad habt Ihr als Anfänger bis hin zum Profi anspruchsvolle Unterhaltung.

genrekollegen

WCW vs. nWo 9 von 10 (N64, FG 2/98), WCW Revenge noch nicht getestet (N64)

verlangen. Im Lock kommt der zum Zuge, der zum einen schneller tippt und zum zweiten die höhere Zerstörungskraft in den Move legt. Die Manöver sind stärketechnisch in Ziffern von 1 (schwach) bis 9 (superstark) aufgeteilt (eine vollständige Move-Liste mit allen Kennziffern folgt in der nächsten Ausgabe). Zudem gibt es noch Finishing Moves, die man allerdings erst ansetzen kann, wenn die Energieleiste des Gegners eine graurote Färbung angenommen hat. Das Energiebalkensystem ist sehr ausgefallen gestaltet. In tiefblauer Färbung wird signalisiert, daß der Kämpfer kampfunfähig gemacht wurde, tiefrote Farbe sagt aus, daß man sich entweder im Haltegriff oder einem Aufgabegriff (Pain Meter) befindet.

Leider nicht ganz der perfekte Wurf

WWF Warzone wirkt oberflächlich betrachtet unglaublich ausgereift. Man möchte meinen, daß unzählige Programmier- und Teststunden in das Produkt eingeflossen sind. Trotzdem finden sich eine Handvoll Anfängerfehler im Spiel und vor allem dem Handbuch, die sauer aufstoßen. Wie schon in der PlayStation-Version ist es nicht möglich, im Exhibition-Modus gegen einen selbstgewählten Gegner anzutreten. Per Zufallsgenerator wird über den Kopf des Spielers hinweg entschieden, das ist peinlich! Noch weitaus peinlicher ist das Handbuch von WWF Warzone. Süffisant werden drei der sechzehn Finishing Moves abgedruckt, den Rest muß man selbst herausfinden. In der US-Version findet man eine Seite weiter hinten einen Hinweis auf den ca. 40 DM teuren Player's Guide aus dem Hause Acclaim. Da wir schon vor einigen Ausgaben im Editorial darauf hingewiesen haben, daß wir diese Art der Player's Guide-Vermarktung mittels schlechter Handbücher nicht mehr unerwähnt lassen und zudem in die Wertung einfließen lassen, findet sich im Wertungskasten ein symbolischer Punktabzug. Diesen würden wir normalerweise in diesem Fall nicht aussprechen, da man eine vorbildliche Move Liste ins Spiel eingebaut hat, die man sich jederzeit auf den Bildschirm zaubern kann. Jedoch ist auch diese unvollständig und es fehlt jegliche Information darüber, wie man im Cage Match den Ring verläßt bzw. Gegner im Rumble aus dem Ring wirft (die im Handbuch befindliche Aussage, man setzt einen Whip-In in die Seile an, ist falsch!).

WWF Warzone ist ein fantastisches Wrestling-Spiel mit einigen Mängeln. Die Nintendo 64-Version ist in puncto Steuerung und Grafik deutlich gelungener als die PlayStation-Variante. Im Vier-Spieler-Modus hält man vergeblich nach Slow-Downs Ausschau, die Kameraperspektiven lassen keine Wünsche offen und die Vielzahl an Kommentaren der zwei Sprecher bzw. des Publikums sind sensationell.



9-1 von 10

Grafik	**10**
Sound	**10**
Gameplay	**8**

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Pak
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	129,- DM

Azure Dreams



Daniel Johannes - Holger Gößmann

Lange Zeit sah es auf der PlayStation in Bezug auf gute Rollenspiele - zumindest in Deutschland - recht düster aus, bis Konami das brillante Suikoden auf den Markt brachte. Nach einem Abstecher ins Strategie-Genre mit Vandal Hearts präsentiert die altbekannte Softwareschmiede nun ihr neuestes Werk.

Azure Dreams ist jedoch weder ein RPG noch ein reinrassiges Strategiespiel. Vielmehr handelt es sich um einen interessanten Mix aus den beiden genannten Spieletypen mit einer Prise Action-Adventure. Die Story ist schnell erklärt: Nicht weit entfernt von dem Wüstendorf Monsbaiya steht der sagenumwobene Monsterturm, Pilgerstätte für Monsterjäger von nah und fern. Der Grund für die allerorts vorherrschende Begeisterung für jenes düstere Bauwerk liegt darin begründet, daß sich gefangene Monster oder gefundene Gegenstände im Dorf für gutes Geld verkaufen lassen. Wie es der Zufall so will, war auch der Vater von Koh, dem späteren Helden



Die Hintergrundgeschichte wird sehr stimmungsvoll erzählt



Von der Wahrsagerin erhält man wertvolle Tips

in:former

Azure Dreams (in Japan hieß es übrigens Other Life Azure Dreams) erinnert in seinen Grundelementen stark an die beiden Spiele Vandal Hearts (PSX) und Lufia 2 - Rise Of The Sinistrals (SNES) und stellt eine Mischung der beiden Genres Strategie und Rollenspiel dar.





der Geschichte, einst ein großer Jäger und besessen von dem Gedanken, den Turm bis zur Spitze zu erklimmen. Leider konnte er diesen Wunsch nicht mehr zu Lebzeiten in die Tat umsetzen und verstarb bei dem Versuch, ganz nach oben zu gelangen. 15 Jahre später tritt nun Koh in die Fußstapfen seines Vaters und wird ebenfalls ein Monsterjäger. Wie gewohnt greift ab hier der Spieler ins Spielgeschehen ein.

Lufia Hearts?

Bei einer ausgiebigen Erkundung des Heimatdorfes fällt schnell auf, daß die Bewohner allerlei Wünsche auf dem Herzen haben, zu deren Erfüllung Ihr maßgeblich beitragen könnt und auch solltet. So ist der Poolbesitzer z.B. auf der Suche nach der Wassermedaille, die es natürlich in dem bereits erwähnten Turm zu finden gilt. Die Spielumgebung wird, wie in diesem Genre üblich, aus der Vogelperspektive betrachtet. Neu hingegen ist die Möglichkeit, die Kameraperspektive beliebig nach links oder rechts zu verstellen. Oft benötigt man diese Funktion allerdings nicht, da sie eher (vor allem im Turm) zur Desorientierung beiträgt. Beim Verlassen des Dorfes stößt man schließlich zum ersten Mal auf ein Monster, das dem Helden jedoch freundlich gesinnt ist und auch gleich seine Dienste anbietet. Zusammen mit dem neuen Helfer wollen nun die 90

In höheren Etagen bleibt oft nur noch die rettende Flucht zurück ins Dorf



Am Eingang des Turms schließt sich dem Held das erste Monster an



Im Dorf führt man die obligatorischen Unterhaltungen. Allerdings wird der Held nicht von jedem ernst genommen



Hauptsächlich geht es darum, die Wünsche der Dorfbewohner zu erfüllen



Je nachdem, welche Gebäude man ausbaut oder errichtet, ändert sich das Ansehen des Helden in der Stadt

spielerprofil

Wer sich mit dem Gedanken abfinden kann, einen Turm immer und immer wieder von vorne zu erklimmen und dabei Gegenstände zu sammeln und Monster zu besiegen, findet in Azure Dreams sicherlich etwas Ablenkung. Ausgebuffte Strategieexperten und Kenner sämtlicher Alternativen sollten ebenfalls keinen Blick riskieren.

schwierigkeit

Während die ersten Stockwerke des Turmes noch relativ einfach zu meistern sind, wird es spätestens ab der 8. Etage richtig schwer. Hier passiert es nämlich nicht selten, daß die Gegner einen Zauberspruch auf den Helden loslassen, der ihn um einen Level heruntersetzt, was wiederum schnell zum Tod und dem Neubeginn im Dorf führen kann.

genrekollegen

Vandal Hearts 9/10 (PSX, FG 6/97), Final Fantasy Tactics 8/10 (PSX, FG 4/98), Alundra 7/10 (PSX, FG 3/98)

Stockwerke des Turmes erforscht werden, die sich vor jedem Neubesuch auch noch zufallsgenerieren. Der eine oder andere erinnert sich vielleicht noch an Lufia 2 (SNES) und die Ahnenhöhle, die in diesem Zusammenhang einen guten Vergleich darstellt. Neben den bereits angesprochenen Sonder-Items, die Ihr zu wichtigen Personen im Dorf bringen müßt, finden sich hier außerdem etliche zufällig verteilte Waffen, Rüstungsgegenstände, Heilmittel und die äußerst wichtigen Monstereier.



Leider kann der Held maximal nur 20 Items mit sich führen...



...weshalb man gezwungen ist, im Dorf des öfteren etwas zu verkaufen

Letztgenannte können in Kohs Haus ausgebrütet und auf diese Weise neue Monster geboren werden, die Euch anschließend, vorausgesetzt Ihr besitzt die entsprechenden Halsbänder, auf Eurer Reise hilfreich zur Seite stehen. Um jedoch vom Turm überhaupt erst einmal ins Dorf zurückkehren zu können, muß vorher der Windkristall eingesammelt werden. Daß die Reise zur Spitze kein Honigschlecken ist und sich dem Helden jede Menge Monster der feindseligen Sorte in den Weg stellen, war wohl zu erwarten. Die Gegner sind bereits aus der Ferne zu sehen (also keine Random Encounters) und bewegen sich nur dann, wenn Ihr Euch bewegt. Auch hier drängt sich wieder der Vergleich mit Lufia auf. Das Kampfsystem ist strategieorientiert und funktioniert rundenweise.

Schlecht geträumt...

Unsere Vorfreude auf ein weiteres potentielles Konami-Highlight verwandelte sich leider schnell in herbe Enttäuschung. Schon die ersten Schritte, die man mit dem Helden tätigt, stoßen einem sauer auf. Man steuert die Spielfigur durch eine langweilig gestaltete Pseudo-3D-Landschaft und hört sich bei den Dorfbewohnern nach zu erfüllenden Aufgaben um, die wiederum im benachbarten Turm erledigt werden müssen.



Die Kameraperspektive läßt sich beliebig verstellen



Dort wird man zwar von den bereits erwähnten, befreundeten Monstern tatkräftig unterstützt, jedoch verbrauchen diese ihre Magiepunkte selbst bei bloßem Herumstehen, was sich schnell als enormer Nachteil herausstellt und oft zu Wehrlosigkeit führt. Obwohl auf den Helden ständig neue Quests zukommen, bleibt bei den wiederholten Versuchen, weiter nach oben vorzudringen, trotzdem irgendwie die Motivation auf der Strecke. Dies ist vor allem dadurch bedingt, daß der Held nach jedem Ableben im Turm, was besonders in höheren Etagen relativ schnell passieren kann, wieder mit Level 1 im Dorf beginnen muß.

Unterstützt von der teils wirklich nervigen, orientalisch angehauchten Musik bleibt unter dem Strich ein knapp überdurchschnittlicher Titel, der einen einfach nicht so fesselt wie ein Suikoden oder Alundra. Auch die Tatsache, daß sich später z.B. noch ein Krankenhaus oder ein Bowling-Center errichten lassen, zieht die Wurst nicht vom Tisch. Wirklich löblich hingegen ist aber die Tatsache, daß es Konami diesmal sogar schaffte, deutsche Bildschirmtexte zu integrieren.



6 von 10

Grafik 6
Sound 6
Gameplay 6

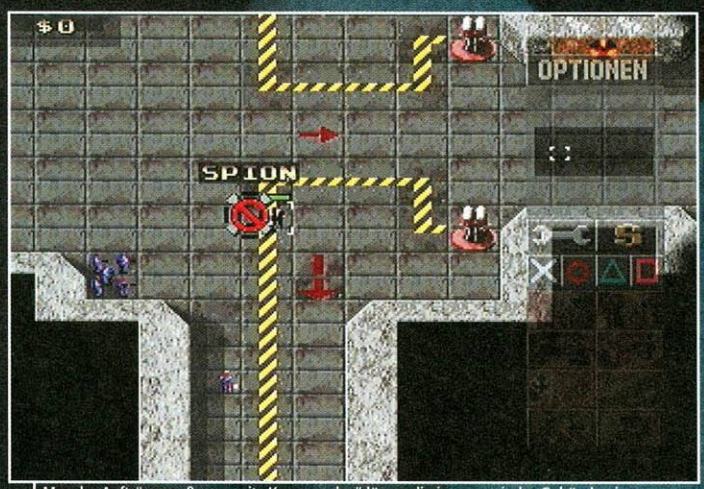
Spieler:.....1
Level:.....Entfällt
Besonderheiten:.....Memory Card, dt. Texte
Hersteller:.....Konami
Entwickler:.....Konami
Testmuster:.....Konami

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

COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

Götz Schmiedehausen – Fabian Döhla



Manche Aufträge muß man mit „Kommandos" lösen, die in gegnerische Gebäude eingeschleust werden.



Bevor es zum Gegner geht, müssen erst einmal die Panzer repariert werden.



Erkundung ist wichtig, auch wenn sie zuerst mit den Fußtruppen stattfindet.

Frisches Futter für Command and Conquer-Spieler. Mit Alarmstufe Rot: Gegenschlag bringt Westwood dieser Tage die Missiondisk zu Alarmstufe Rot heraus. Die Rahmenhandlung wurde - wie sollte es anders sein - von Alarmstufe Rot übernommen. Hitler bekam nie die Chance, den zweiten Weltkrieg zu beginnen. Dafür ist Stalin in die Bresche gesprungen und strebt nun seinerseits nach der Weltherrschaft. Während der Krieg den Kontinent überzieht, arbeiten alliierte und sowjetische Wissenschaftler an neuen Waffen, die den Sieg über den Gegner bringen sollen. Die 34 neuen Einzelspielermissionen aus den ursprünglichen PC-Missiondisks „Gegenangriff" und „Vergeltungsschlag" wurden in acht Kampagnen - vier für jede Seite - aufgeteilt, die man, je nach Rang, der Reihe nach spielen kann. Erfreulich ist, daß es erneut nicht nur darum geht, einfach alles zu zerstören, was sich bewegt und nicht unter der eigenen Flagge kämpft, sondern daß auch Missionen gespielt werden, die einiges an Fingerspitzengefühl und Taktik erfordern. So müssen in einer der ersten Missionen Dorfbewohner rechtzeitig aus dem Kampfgebiet evakuiert werden, in einer anderen muß ein Überläufer sicher auf die eigene Seite eskortiert werden. Der Zwei-Spieler-Modus ermöglicht es, auch mit Freunden riesige Schlachten im heimischen Wohnzimmer auszutragen, Link-Ausrüstung vorausgesetzt. Über 100 verschiedene Karten und einstellbare Startbedingungen sorgen für die nötige Abwechslung. Ein nettes Gimmick ist, daß man sich die Karten vorher im Miniformat in Ruhe ansehen kann, um sich dann in Ruhe für ein Schlachtfeld zu entscheiden. Allerdings gibt es in den Multi-Player-Schlachten nur ein einziges Ziel. Zerstöre alles, was eine andere Farbe



Ein Flottenverband auf dem Weg in eine Seeschlacht.

in;former

Die Basis sollte an einem gut zu verteidigenden Ort aufgebaut werden. Sehr gut geeignet sind Täler oder Hochplateaus, die nur ein oder zwei Eingänge haben. Während man die ersten Gebäude der Basis baut, sollte ein schnelles Fahrzeug oder Boot losgeschickt werden, um die Umgebung der Basis zu erkunden und evtl. sogar, um den Standort der gegnerischen Basis auszukundschaften.



Das erfreut jeden Strategen. Sämtliche Bauoptionen stehen zur Verfügung. Jetzt muß nur noch die Kohle stimmen.



Im Mehrspieler Menü kann man Einstellungen vornehmen, um das Spiel „interessanter" zu machen.



Der Erzsammler ist wichtig ... Wenn er angegriffen wird, sollte man ihn wegziehen...



...und den Gegner mit den eigenen Einheiten ablenken.



Die ertsen Gebäude einer neuen Basis stehen.

trägt. Aber gegen einen menschlichen Gegner ist selbst dieses simple Ziel eines der härtesten, das es zu erreichen gibt.

Nett und keimfrei: Der Hi Tech-Krieg im Wohnzimmer

Am Spielkonzept ist, gegenüber den Vorgängern, nichts geändert worden. Nach einem Briefing, welches allerdings nur zu Anfang einer Kampagne mit einer FMV eingeleitet wird, erreicht man den Kriegsschauplatz und muß zuerst einmal eine Basis errichten. Truppen und Gebäude kann man bauen, sobald man genug Erz in seine Raffinerie gebracht und entsprechend viel Kohle geschaffelt hat. Sobald neue Gebäude in die Basis integriert sind, stehen neue Bauoptionen sowie neue Einheiten oder Gebäudearten zur Verfügung. Sieben brandneue Einheiten, wie der Chronopanzer (sozusagen eine Chronossphäre auf Rädern), und der Demolition Truck, der mit einer Atombombe im Handschuhfach durch die Gegend eiert und per Fernsteuerung an sein Ziel gebracht wird, stehen im späteren Verlauf des Spiels in den Arsenalen bereit und machen es zuweilen ein wenig einfacher, die Missionsziele zu erreichen. Ansonsten erkundet man die Gegend, eliminiert feindliche Einheiten und wehrt sich seiner Haut, wenn es dem Gegner gelegen kommt, die eigene Basis anzugreifen.

Auch die Grafik hat sich gegenüber dem Vorgänger - Alarmstufe Rot - nicht verändert. Geblieben sind Schnee- und Grünlandschaften sowie Gebäudedungeons, in denen gekämpft wird. Lediglich mit den Einheiten kamen ein paar neue Grafiken hinzu. Auch die Menüleiste und die Steuerung wurden komplett von Alarmstufe Rot übernommen. Sie ist zwar zweckdienlich, allerdings noch immer nicht das Gelbe vom Ei.

Der Soundtrack von Frank Klepacki, dem Musikmagier des Hauses Westwood, wurde für die PlayStation neu komponiert. Keines der Stücke von C&C: Alarmstufe Rot oder den PC-Missiondisks wurde übernommen. Von rockigen Tracks bis zu Techno ist alles da, was sich der Musikfreak von einem PlayStation-Soundtrack erträumen kann.

Gegenschlag bietet mit den beiden Kampagnen und der Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, wieder einige Stunden Beschäftigung vor der geliebten Videospielkonsole. Bis alle Missionen der Alliierten und der Sowjets durchgespielt sind, kann man sich viele Tage und Nächte um die Ohren schlagen. Frustrierend kann einzig der hohe Schwierigkeitsgrad werden. Ein winziger Fehler führt oftmals kurz vor dem Ziel dazu, daß man die Mission noch einmal von vorne beginnen darf, denn eine Speichermöglichkeit während einer Schlacht ist nach wie vor nicht vorhanden. Die einzige Möglichkeit, sein Spiel zu sichern, besteht zwischen zwei Missionen.

Wer kann, sollte die Investition in eine Maus nicht scheuen. Alarmstufe Rot: Gegenschlag ist zwar auch mit dem Joypad gut zu bedienen, allerdings ist man mit der Maus um einiges beweglicher, und manchmal entscheiden eben diese Sekunden über Sieg oder Niederlage.

Wer sich davon aber nicht abschrecken läßt, zudem (positiven) Stress und Hektik und wildes Gefluche zu seiner Lebensmaxime erhoben hat und wieder einmal ein „Für Königin und Vaterland" vom Spion hören will, der sollte bei Gegenschlag unbedingt zugreifen. Denn ein würdiger Vertreter der Command & Conquer-Reihe ist das Spiel allemal!

Wer Alarmstufe Rot durchgespielt hat und nach mehr Schlachten giert, der sollte bei Alarmstufe Rot: Gegenschlag auf jeden Fall zugreifen. 34 neue Missionen, über 100 Multi-Player-Karten und insgesamt sieben neue Einheiten sorgen für frisches Futter für den Echtzeitstrategiefan.



spielerprofil

Geeignet für den Strategiefan, der sorgfältiges, rundenbasiertes Planen nicht braucht und den Adrenalinstoß und die Hektik der Echtzeit braucht wie manch anderer Kaffee.

schwierigkeit

Die Missionen beginnen alle recht einfach. Man hat eine gewisse Schonzeit, um wenigstens das Grundgerüst einer Basis aufbauen zu können, aber je weiter die Mission fortschreitet, desto stärker zieht der Schwierigkeitsgrad an. Ärgerlich ist, daß im späteren Verlauf einer Mission selbst der kleinste Fehler hart bestraft wird und man eine komplette Mission eines falschen Befehls wegen von vorne beginnen darf.

genrekollegen

Command & Conquer 10/10 (PSX, FG 1/97), Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot 10/10 (PSX/ FG 12/97), Warcraft II 10/10 (PSX, FG9/97)

9 von 10

Grafik	8
Sound	9
Gameplay	9

Spieler:	1-2
Level:	34 (17 für jede Seite)
Besonderheiten:	Memory Card, Maus
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Westwood Studios
Testmuster:	Virgin Interactive
Veröffentlichung:	K.A.
Ca. Preis:	99,- DM

COMMAND & CONQUER

DER TIBERIUM-KONFLIKT





Julian Ossent - Stefan Hellert



Truppenaufmarsch in der eigenen Basis



Auf diese Meldung kann man sich nach stundenlangen Schlachten freuen



Angriff von zwei Seiten auf eine Basis. Einmal von Norden ...



... einmal von Osten

1994 wurde eine neue Ära im Strategiespiel-Bereich eingeleitet. Kaum ein anderes Spiel wurde so oft verkauft -und vor allem so oft kopiert- wie Westwoods Echtzeitstrategieknaller Command & Conquer. Anfangs erschien es ausschließlich auf dem PC. Hier brach es alle Rekorde und wurde einer der erfolgreichsten Titel aller Zeiten. Dann wurde es für den Sega Saturn und schließlich, 1996, für die PlayStation veröffentlicht. Inzwischen wurde es in der Platinum-Serie von Sony neu aufgelegt.

Die Handlung findet in einer möglichen nahen Zukunft statt, in der die gesamte Energieversorgung auf ein Mineral namens Tiberium umgestellt wurde. Natürlich ist der durch einen Asteroiden zur Erde gelangte Rohstoff knapp, denn er wächst nur in wenigen Bereichen unseres Planeten. Um diese Tiberiumvorräte prügeln sich zwei Parteien: Die Global Defense Initiative (GDI) und die Bruderschaft von NOD (NOD). Denn wer das Tiberium kontrolliert, kontrolliert die Erde.

Der Spieler schlüpft in Command & Conquer in die Rolle eines Befehlshabers von GDI oder NOD und muß versuchen, seine Seite zum finalen Sieg zu führen. Wichtigstes Mittel zum Erreichen dieses Ziels ist das Tiberium. Man muß genug von diesem Mineral „ernten", um eine wehrhafte Basis und eine schlagkräftige Armee aufstellen zu können.

Freund oder Feind?

Mittels längerer FMV-Sequenzen wird jede neue Mission eingeleitet. Reale Schauspieler - ein weiteres Novum für das Strategie - Genre übernehmen die Rolle der höchsten Generäle, bzw. des Anführers von NOD und erklären Euch die Ziele der Missionen. Aber genau diese Missionsziele waren eines der größten Mankos des Spiels. Denn egal, ob es nun eine Fabrik, ein Außenposten oder eine ausgewachsene Basis ist, die das Ziel des Auftrages darstellt, das Prinzip bleibt von Mission zu Mission das gleiche: baue eine Basis, baue eine Armee und zerstöre den Gegner bis auf seine letzte Einheit. Abwechslung erfährt man nur durch immer neue und bessere Einheiten, auf die man im Laufe des Spiels zurückgreifen kann. Auch die Grafik ist kaum noch zeitgemäß, allzu klobig wirken vor allem die kleineren Einheiten, wenn sie über den Bildschirm hetzen, zudem ist die Steuerung mit dem Pad ziemlich ungenau, sobald die Einheiten erst einmal in Bewegung sind.

Beide Kampagnen durchzuspielen ist aber dennoch ein Muß für jeden Spieler, denn allein die Zwischensequenzen, hauptsächlich in der NOD-Kampagne, sind immer noch eine Augenweide. Aber auch die direkten Konsequenzen auf eine Entscheidung und das Herumschieben und -bewegen der Einheiten in Echtzeit machen das Suchtpotential des Spiels aus.

Die Missonen sind der jeweiligen Seite angepaßt. Während man als GDI-ler die Dörfer und ihre Bevölkerung in Ruhe lassen muß, kann man bei NOD seine vandalistische Ader (wenn vorhanden) austoben.

Nicht zuletzt sorgt die Musik, die zur einmaligen Atmosphäre des Spiels beitrug, dafür, daß Millionen von Spielern an den Bildschirm gefesselt wurden und die Spielstunden wie Minuten vergingen, in denen man verzweifelt versucht, die Mission zu einem rühmlichen Ende zu bringen.

Als Nachfolger von Dune 2, ebenfalls ein Echtzeitstrategiespiel aus dem Hause Westwood, war Command & Conquer vielleicht nicht das erste seiner Art, aber ganz gewiß hat es einen Boom für dieses Genre ausgelöst, der bis heute nicht abgeklungen ist. Davon zeugen die Verkaufszahlen und die Klone, die sich auch heute noch größtenteils an C&C messen lassen müssen.

Wer als Strategiefan diese Mutter aller Echtzeitschlachten nicht im Schrank stehen hat, sollte dank Platinum-Edition dringend fünfzig Mark loseisen und umgehend den Videospielhändler aufsuchen. Das Spielkonzept ist nach wie vor fesselnd, auch wenn die mittlerweile zwei erschienen Nachfolger klarmachen, daß C&C nicht mehr taufrisch ist.

in;former

Als Command & Conquer das erste Mal in der Fun Generation 1/97 getestet wurde, erhielt es die höchste Bewertung (10 von 10) und wurde Spiel des Monats. Seit kurzem wird es in der Platinumreihe von Sony noch einmal vermarktet. Inzwischen ist viel Zeit vergangen und die Nachfolgeprodukte haben inzwischen, sowohl bei der Grafik, wie auch im Gameplay, einige Verbesserungen erfahren. Trotzdem muß man beim Platinum- Preis/ Leistungsverhältnis sagen, daß eventuelle Mängel durch diesen Faktor stark aufgehoben werden. Nichtsdestotrotz müssen wir minimal abwerten, da der Zahn der Zeit auch nicht an C&C vorübergegangen ist.

spielerprofil

Command & Conquer ist die Einstiegsdroge ins Genre und sollte von jedem aufgeschlossenen Spieler angetestet werden.

schwierigkeit

Aufgrund der unglücklichen Speicherfunktion manchmal frustrierend, jedoch jederzeit schaffbar. Das etwas stereotype Reagieren des Computers macht es Profis leicht, den virtuellen Gegner in seine Schranken zu weisen.

genrekollegen

C&C: Alarmstufe Rot 10/10 (PSX, FG 12/97), C&C Gegenschlag 9/10 (PSX, FG 10/98)



9 von 10

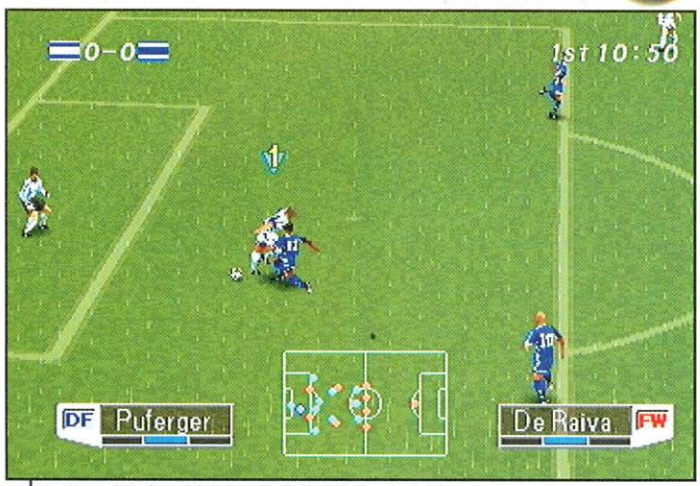
Grafik	8
Sound	9
Gameplay	8

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Passwort, Memory Card
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Westwood
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	49,95 DM

PLAYSTATION

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 PRO

Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla



Der Regen hat eigentlich keinen Einfluß auf Ball- oder Spielerverhalten

in:former

Alle Nationalteams mit den authentischen Spielernamen, Original-Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch sowie das WM-Turnier zum selberspielen, dies sind die Eckdaten von Frankreich 98. Die vielen Spieleraktoen, die mittels geeigneter Tastenkombinationen eingeübt werden müssen und das actionlastige Gameplay machen zwar unglaublich viel Spaß, die „realistischere" Variante (damit aber auch für manch einen die langweiligere), ist ISS Pro 98.

Mit reichlich Verspätung gegenüber den vielen Fußball-Simulationen, die im Zuge der Fußball-WM das Licht der Welt erblicken durften/mußten, präsentiert nun auch Konami das neueste Produkt aus der ISS Pro-Reihe für die PlayStation. Schon nach wenigen Matches kristallisiert sich ein direktes, schön durchdachtes Gameplay heraus, Spielbarkeit wird groß geschrieben. Die Funktionen der Tasten beschränken sich auf das Wesentliche, also Pass, Kurzpass, Schuß sowie langer Flachpass in den freien Raum. In der Verteidigung kann man Grätschen und Tacklen, ansonsten gilt es, die Turbo-Taste zu bearbeiten, um Schritt zu halten. Wer Flugkopfbälle oder gar Fallrückzieher vollführen will, muß mit seinem Pad und dem Mitspieler arbeiten. Perfektes Timing und die richtige Stellung zum Ball führen zum Erfolg. Das Umschalten zwischen den Spielern erfolgt ebenfalls per Tatstendruck, allerdings muß man hierzu sagen, daß es ab und an passiert, daß man eben nicht auf den gewünschten, nah am Ball stehenden Spieler umschaltet, sondern vielmehr einen weiter entfernt postierten Akteur erwischt. ISS Pro 98 bietet anders als Frankreich 98 nicht die abgefahrene Action mit einem Feuerwerk an spektakulären Pässen und grandiosen Abschüssen, die man im realen Leben nur alle Jubeljahre geboten bekommt. Nein, die Spiele können eher unter dem Überbegriff „Gepflegtes Rasenschach" abgeheftet werden. Gegen den Computer sollte man sich ab Spielstufe 3 von 5 schon genau überlegen, ob bedingungslose Offensive das einzig Wahre ist. Schnell und gnadenlos wird man ausgekontert, unfaire Mittel bestraft der unsichtbare Schiri mit farbigem Karton. Wie hektisch das Spiel wird, kann man neuerdings dank einstellbarer Spielgeschwindigkeit selbst bestimmen. Um die tollen Animationen und Bewegungsabläufe der Spieler wirklich genau mitzubekommen, lohnt sich, ab und an eine Wiederholung in Zeitlupe zu bemühen. Da selbst mit der höchstmöglichen Kameraperspektive wie bei den meisten Fußballspielen nur ein Ausschnitt des Spielfelds zu sehen ist, sollte man seinen Radar einstellen. Die Mitspieler sind äußerst intelligent, suchen den freien Raum und erwarten hoffnungsvoll den tödlichen Pass. Da können die auf den ersten Blick recht konfus wirkenden Punkte auf dem Radarschirm sehr hilfreich sein.

spielerprofil

Fuball-Fans müssen zugreifen, Frankreich 98-Besitzer sollten zugreifen, alle anderen könnten zumindest ein Probespiel wagen.

schwierigkeit

Stufe 1 ist relativ schnell geschlagen, auf Stufe 5 sieht man auch als Profi nur selten Land.

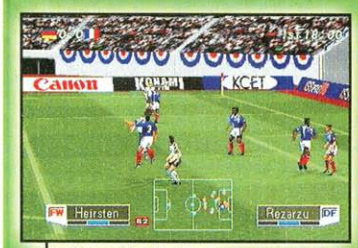
genrekollegen

Frankreich 98 10/10 (PS, N64, FG 6/98) ISS 98 10/10 (N64, FG 8/98)

Kein Präsentationswunder

Die Auswahlmöglichkeiten bei ISS Pro 98 sind recht beschränkt. Ein Liga- und ein Tournament-Modus gehören zum Standard, ebenso der Trainings-Modus oder ein schnelles Elfmeterschießen für zwischendurch. Die mehrsprachig einstellbaren Kommentatoren wirken eher deplaziert und lustlos, zudem haben sie keine Spielernamen parat, die sie uns nennen könnten, denn die Namen der Akteure klingen zwar vertraut, jedoch machte man mangels Lizenz bspw. aus einem Torwart namens Kahn einen Goalie genannt Bahn. Optisch hat man sich ebenfalls an den realen Vorbildern orientiert, bei einer Szene glaubte ich sogar, Andy Möller nach einem Foul weinen zu sehen. Die Grafikpräsentation geht insgesamt in Ordnung, nur beim Regeneffekt hätte man sich mehr Mühe geben können.

ISS Pro 98 stellt die einzige ernstzunehmende Alternative zu Frankreich 98 dar. Wer auf ultra-realistisches Gekicke mit Abwehrschlachten und Mittelfeldgeplänkel steht, sollte auf jeden Fall ein Spiel wagen.



Luftkampf im Strafraum



Der jamaikanische Stürmer kann den Ball gerade noch ins Aus schieben



9 von 10

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 9

Spieler: 1-2
Level: ..... 5 Spielstufen
Besonderheiten: ..... Memory Card

Hersteller: ..... Konami
Entwickler: ..... Konami
Testmuster: ..... Konami

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



Wie immer muß man warten, bis der Torwart fällt, bevor man ihn umläuft

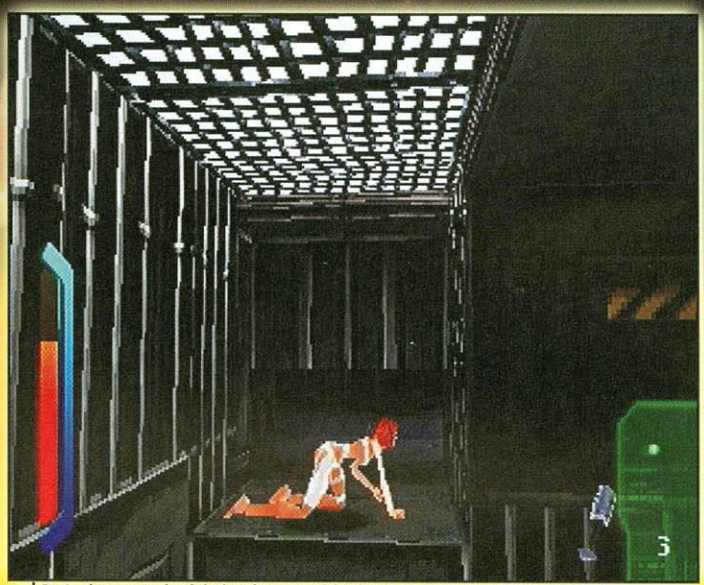


DAS FÜNFTE ELEMENT

Markus Appel - Daniel Johannes



Um weiterzukommen, benötigt Ihr stets die passenden Keycards



Da Leeloo am Boden kriechen kann, erreicht sie ganz andere Passagen als Korben

Der gleichnamige Film von Luc Besson wußte nicht nur Science Fiction- oder Bruce Willis-Fans in die Kinos zu locken. Ungleich mehr Zuschauer erfreuten sich an dem Fantasy-Märchen mit den beiden Weltenrettern, der wunderschönen Leeloo (Milla Jovovich) und dem muskelbepackten Korben Dallas (Bruce Willis). Sollte es wirklich noch jemanden geben, der über die Hintergrundstory des Films beziehungsweise die des Spiels noch nicht Bescheid weiß, hier noch einmal die Geschichte in groben Zügen: Alle 5000 Jahre hat das absolut Böse im Universum genug an seiner teuflischen Energie gesammelt, um Gestalt anzunehmen. In Form eines riesigen Feuerballs hat es dann nichts anderes im Sinn, als sämtliches Leben auf der Erde zu vernichten und ewige Dunkelheit über sie hereinbrechen zu lassen. Schauplatz des Geschehens ist die Erde des 23. Jahrhunderts. Mittlerweile tummeln sich 200 Milliarden Bewohner in kilometerhohen Gebäudekomplexen der Megametropolen, Urlaubsflüge zu weit entfernten Sternensystemen gehören ebenso zur Realität wie Terraforming oder außerirdische Völkerverständigung. Ein Komet mit dem Durchmesser von 2000 Kilometern rast auf unseren Heimatplaneten zu, und nichts außer einer mystischen Waffe der Mondoshawan, eine alte Zivilisation des Universums, kann das drohende Unheil abwenden. Die Vier Elemente - Feuer, Wasser, Luft, Erde - erschaffen zusammen mit einem fünften Element das Licht der Schöpfung und stellen gleichzeitig die einzige Waffe im Kampf gegen den Weltuntergang dar.

„Big ba da Boom"

Im Großen und Ganzen folgt das Spiel dem Storyverlauf des Leinwandvorbilds, jedoch kommt den beiden Protagonisten jetzt größere Bedeutung bei dem Zusammenfügen der Filmabschnitte zu. Der Großteil der 15 Stages wird sowohl mit Leeloo als auch mit Korben in Angriff genommen. Dabei eröffnen sich jeweils unterschiedliche Wege und Vorgehensweisen. Leeloo beispielsweise ist in der Lage, durch schmale Nischen zu kriechen oder einige Wände mit Granaten in die Luft zu jagen, wohingegen Korben als einziger verschiedenartige Waffen benutzt und daher in der Regel mit mehr Gegnern beschäftigt ist. Das weibliche Gegenstück verfügt dafür über ein kleines, aber wirkungsvolles Schlag- und Trittrepertoire, das ihr die Feinde vom Hals hält. Im Zusammenspiel der beiden Charaktere gilt es dann, neben gegenseitigen Hilfsaktionen, ein gemeinsames Rundenziel zu erreichen. Beispielsweise das Zusammentragen von unterschiedlichen „Element-Aktivatoren" (etwa Streichhölzer für das Element Feuer oder



DJ Ruby Rod begleitet Euch durch das Spiel und erklärt die einzelnen Missionsziele



Leeloos Psionic zerstört alle Gegner in Sichtweite



Teleporter transportieren Euer Sprite zu entlegenen Plätzen

spielerprofil

Neben Genrefans die Joypad-Akrobaten oder solche, die es noch werden wollen

schwierigkeit

Aufgrund der verbesserungsbedürftigen Steuerung stellenweise recht happig. Der Spieler kann sich dem steigenden Schwierigkeitsgrad jedoch recht gut anpassen und nach jeder Runde speichern. Trotzdem wird nicht nur eine Runde zweimal gespielt.

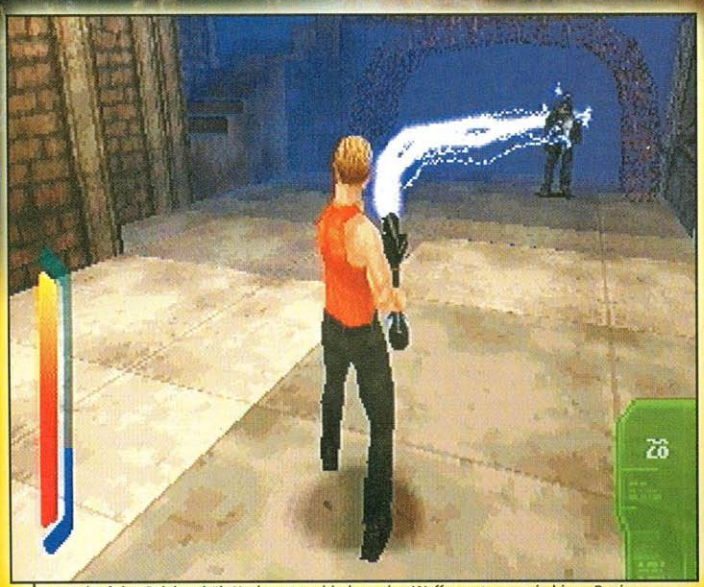
genrekollegen

Tomb Raider 2 10/10 (PSX, FG 12/97), Deathtrap Dungeon 8/10 (PSX, FG 5/98)

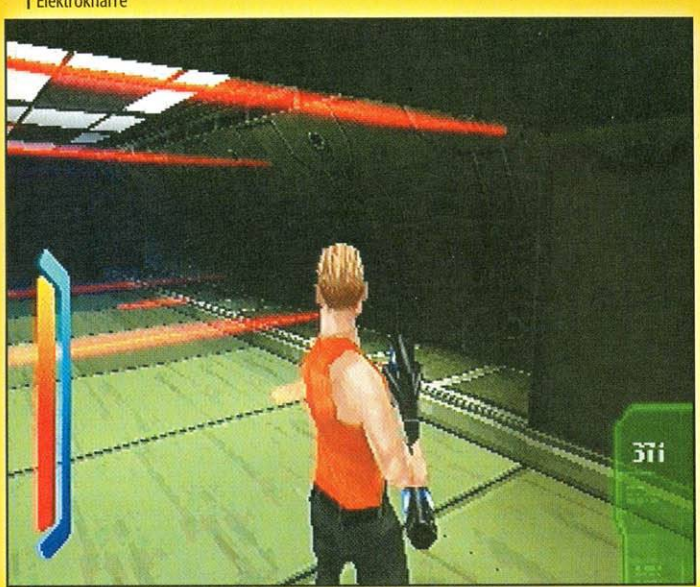




Auf den schmalen Gleisschienen müßt Ihr schnell voranschreiten, da ein Zug hier auf- und abfährt. Kein leichtes Unterfangen!



Im Verlauf des Spiels erhält Korben verschiedenartige Waffensysteme, wie hier z.B. eine Elektroknarre



An manchen Stellen ist Geschicklichkeit und gutes Timing gefordert

eine Topfpflanze für das Element Erde) oder die Befreiung von Pfarrer Vito Cornelius aus den Klauen des Psychopathen Zorg sind Teil des gemeinsamen Handelns. Innerhalb der separaten Runden müssen dann im einzelnen diverse Keycards gefunden, haarige Sprungpassagen gemeistert oder übelgelaunte Kontrahenten beseitigt werden, um in den nächsten Spielabschnitt vorzustoßen. Um die verschiedenen Runden zu lösen, steht unseren Helden ein umfangreicher Bewegungsapparat zur Verfügung, dessen vollendete Beherrschung im Spiel sicherlich einige Stunden verschlingt. Vor allem die Analogsteuerung bereitet da so manche Sorgen, ist sie doch insgesamt zu träge und ungenau und somit kaum besser als die digitale Variante.

in:former

The Fifth Element von Kalisto unterscheidet sich deutlich von dem ursprünglichen Filmverlauf. Zwar wurde der grobe Handlungsstrang beibehalten, jedoch wird die Story nicht einfach stupide nachgespielt. Gleich zu Beginn beispielsweise übernimmt Korben die Aufgabe, Leeloos Regeneration im Nucleo Lab einzuleiten. Daraufhin wird Korben gefangengenommen, und die Schöne muß ihn aus der Polizeistation befreien. Auf der Leinwand hingegen führen Wissenschaftler des Nucleo Lab den Klonierungsvorgang durch, und die Polizei spielt insgesamt eher eine untergeordnete Rolle; Korben wird nicht von den Vertretern des Gesetzes in Gewahrsam genommen, und die zwei Hauptdarsteller treffen sich erst ein Stückchen später bei Leeloos waghalsigem Sprung in Korbens Taxi. Diese Art der Filmanlehnung zieht sich durch das gesamte Spiel: nicht der Bösewicht Zorg selbst entschärft die Bombe auf Fhloston Paradise, nein, Korben übernimmt diesen Part und sucht nach der dafür notwendigen Codekarte. Auch sind die vier Elementsteine nicht alle geschlossen im Bauch der Diva Plavalaguna, sondern über die verschiedenen Stages hinweg verteilt. Auf diese Weise wurde das Universum des Fünften Elements ein wenig vergrößert und neue Abschnitte geschaffen, die dem Spieler sicherlich vertraut, aber nicht detailgenau bekannt sind.

„Ba da big Boom?"

So schön die Filmvorgabe auch anzusehen war, haben die Programmierer von Kalisto sicherlich nicht das Bestmögliche aus dem Titel gemacht. Daß Produkte aus diesem Softwarehaus stets einen hohen Schwierigkeitsgrad haben, beweisen Titel wie Nightmare Creatures oder Deathtrap Dungeon. Die Engine wurde im Vergleich zu Nightmare Creatures zwar deutlich gebessert, doch was nützt diese bei einer derart ungenauen Steuerung, die nur schwer in Griff zu kriegen ist. So gehen unzählige virtuelle Tode auf das Konto des Analogsticks, dem manchmal fast schon ein Eigenleben zugesprochen werden kann.

Wer sich aber im Bändigen der Steuerung versucht, daneben einige Grafikschwächen verschmerzt und erst einmal eine Zeit lang gespielt hat, wird mit einem soliden Titel positiv überrascht. Nicht zuletzt sorgt auch eine eigens komponierte Sounduntermalung (der die Filmmusik aber zugrundeliegt) gepaart mit den qualitativ lobenswerten Filmauszügen für das richtige Filmflair. Das Fünfte Element ist für all diejenigen interessant, die nicht gleich das Joypad in die Ecke knallen und die Geduld aufbringen können, eine verzwickte Stelle auch beim zehnten Versuch wohlwollend auszuprobieren. Alle anderen sollten den Titel wenigstens einmal anspielen.



7 von 10

Grafik 7
Sound 9
Gameplay 6

Spieler:.....1
Level:.....26
Besonderheiten:.....Memory Card, Dual Shock, dt. Texte
Hersteller:.....SCEE
Entwickler:.....Kalisto
Testmuster:.....Sony

Veröffentlichung:....Ende September
Ca. Preis:.....99,- DM

GRANSTREAM SAGA

Holger Gößmann - Stefan Hellert



Jeder hat in Granstream eine böse Seite



Auch einige Special Moves wurden eingebaut



Geschafft! Aquas ist gerettet

spielerprofil

Für Einsteiger und Fans von interaktiven Spielen ist Granstream Saga bestens geeignet. Eine besonders große Herausforderung stellt das Game aber nicht dar.

schwierigkeit

Sehr niedrig. Durch die häufigen Speicherpunkte, die zahlreichen Extras und die einfach zu besiegenden Gegner dürften nur wenige Spieler mit diesem Game Probleme bekommen.

genrekollegen

Alundra 7/10 (PSX, PS 3/96), Quest 64 8/10 (N64, PS 8/98)



Wenn die Ritter Ihr Schild verloren haben sind sie Fischfutter



Auf dem Luftschiff muß man möglichst schnell das Weite suchen, um nicht mit in die Luft zu gehen

Es begab sich also auf dem ach so friedlichen Planeten Granstream, daß zwei gigantische Armeen sich Auge in Auge gegenüberstanden. Und weil der Imperial Wizardry den Allied Spirit Forces auf gar keinen Fall den Sieg überlassen wollte, setzte er eine Waffe ein, die im großen Granstreamkonvent auf die Liste der verbotenen Waffen gesetzt war. Eine verheerende Explosion erschütterte den Planeten und löste eine solche Hitzewelle aus, daß die arktischen Eisfelder zu schmelzen begannen und den ganzen Planeten unter Wasser setzten. Vier Weise hatten diese Entwicklung in ihrer unendlichen Klugheit natürlich vorausgesehen und konnten ihren jeweiligen Kontinent mit Hilfe eines Kristalls retten. Diese Kristalle sind in der Lage, einen Kontinent schweben zu lassen, doch muß ihre Kraft in gewissen Abständen mittels eines Zauberspruchs erneuert werden, damit man auch weiterhin dem Atlantis-Schicksal entgehen kann. Diese Zaubersprüche können nur von den Nachkommen der vier Weisen gesprochen werden, was sich spätestens in dem Moment als schwierig erweist, als die vier Nachkommen vom Imperium entführt und hingerichtet werden. Auf einem der vier Kontinente leben Eon und Valos. Sie versuchen den Fall in den Ozean abzubremsen, indem sie ganze Landstriche vom Kontinent abtrennen und ihn somit leichter machen. Dazu wird Valos' Wissen um die Magie von Valos eingesetzt. Seine Zauberfähigkeiten sind auch dann wieder gefragt, als ein kleiner Junge aus dem Dorf verschwindet. Valos kann mit Hilfe eines Suchzaubers in die direkte Nähe des Kindes gelangen. Eon kann nicht umhin, ihm zu folgen und findet sich prompt in einem verlassenen Tempel wieder, wo er von einer Geisterstimme von seiner Aufgabe erfährt , alle vier Kontinente vor dem buchstäblichen Absturz zu bewahren. Da er aber einen direkten Nachkommen zum Sprechen der Regenerationssprüche braucht, sucht er sich zuerst Laramee und Arcia als Wegbegleiter. Nun beginnt auch das Scepter Sinn zu machen, das Eon schon bei sich trug, als er als ausgesetztes Baby gefunden wurde. Es kann Gegenstände speichern und rematerialisieren und ist somit für die Erfüllung von Eons Lebensaufgabe unerläßlich. Auch zerbrochene Gegenstände können in ihrer ursprünglichen Form wiederhergestellt werden.

Interaktiv

Wer nach der Hintergrundstory denken mag „das Übliche halt" sieht sich im Spiel aber mächtig getäuscht, denn in Sachen Gameplay hat man bei THQ einige neue Ideen einfließen lassen. Das ganze Game mutet nämlich besonders im mittleren Drittel mehr wie ein interaktiver Film an, bei dem der Spieler nur bestimmte Passagen wirklich gestalten kann. Während des Spiels findet man immer wieder ellenlange Zwischenspänne in denen die Hintergrundstory überraschende Wendungen erfährt. Der Anteil des gespielten Parts beträgt ca. 60%. Auch die Waffen bekommt man nicht wie üblich durch das Metzeln überdimensionier-

TREAM GA



In solchen Truhen finden sich Schätze, manchmal aber auch Monster



Der Wechsel der Ausrüstung ist auch an der Optik zu erkennen



Arcia ist die einzige Überlebende der Weisen

DIE ENDGEGNER:

SHILF-SHRINE
Haltet die R1-Taste gedrückt und hüpft so lange um den Gegner, bis dieser mit den Händen nach euch schlägt. Zerstört die Hände und nehmt Euch dann den Körper vor.

AQUAS-CAVERN
Blockt seine Zaubersprüche und fahrt dann einen Konter. Levante kann man am besten besiegen, wenn man ihn in eine Ecke drängt.

VOLCOS CASTLE
Die Ultimate Life Form wird Euch zunächst etwas Energie abnehmen, dagegen könnt Ihr nichts tun. Sobald sein Schutzschirm entfernt ist, sollte man auf seinen Körper zurennen und anschließend, so gut es geht, draufhauen. Wenn er seine Krallen als Schutzschild verwendet, geht Ihr ein bißchen zurück.

DIE DRACHEN
Alle Drachen sind im Prinzip nach dem gleichen Strickmuster zu töten. Wenn Sie mit dem Atem nach Euch schlagen, hüpft um sie herum und schaut, daß Ihr in ihren Rücken kommt. Die Axt ist hier als Waffe nicht zu verachten, da der Drache sich einige Zeit nicht bewegen kann und damit Geschwindigkeit nicht unbedingt die entscheidende Rolle spielt. Nur der letzte Drache besitzt keinen Atemmove. Hier müßt Ihr einfach versuchen, so hinter ihn zu kommen.

ZEPHERE-BASE
Der Boß ist mit Hilfe der R1-Taktik zu bezwingen. Lauft hinein und versucht ihn sechsmal zu erwischen. Danach blinken seine Krallen, und Ihr solltet so schnell wie möglich das Weite suchen. Wenn sein Mund blinkt, zieht Ihr schnell das Schild.

DEMAAR
Er kann nur getroffen werden, wenn er am Boden ist. Rennt schnell zu ihm hin und versucht ihm so oft wie möglich eine einzuschenken. Seine Skydiving-Attacke ist mit dem Schild zu blocken, vor dem abgeschmissenen Diamanten solltet Ihr weglaufen. Gebt auf seine mächtigen Zauber acht, die ihr am besten mit dem Schild blockt.



ter Monster oder beim nächsten Waffenladen, sondern man erhält bei günstiger Gelegenheit die Möglichkeit, eine Waffe in Scepter zu speichern und dann zu rematerialisieren. Man rüstet sich also aus und geht schnurstracks in eines der ziemlich rar gesäten Dungeons, wo man die Gegner auf der Überblicksgrafik erkennen und somit auch umgehen kann. Stößt man dennoch auf sie, wird in eine Kampfgrafik umgeblendet. Dort versucht man die Deckung des Gegners durch Seitensprünge und eigenes Blocken zu umgehen. Auch Magie kann angewendet werden, was sich aber in unseren Testsessions als nicht erstrebenswert herausstellte. Nach dem Kampf sackt der Held die Besitztümer des dahingeschiedenen Gegners ein. Ein Level-Up bekommt man allerdings nicht durch niedergestreckte Widersacher, sondern vielmehr an gewissen Punkten des Spiels automatisch zugesprochen. An sehr vielen Stellen im Game sind grüne Diamanten angebracht, die als Speicherstelle dienen.

Gute Ansätze, aber noch nicht ganz ausgereift

Endlich mal eine neue Entwicklung auf dem ansonsten so starren Action-Adventure Markt. Der Schritt von THQ, ein halb interaktives Game herauszubringen, ist als mutige Neurung besonders hervorzuheben. Allerdings haben sich noch einige Unschönheiten eingeschlichen, die eine noch höhere Wertung verhindern. Zum einen wird die Datenmenge, die durch die zahlreichen und noch dazu sehr schönen Zwischenspänne verschlungen wird, so groß, daß nur noch eine minimale Anzahl von Dungeons auf den Silberling gepaßt hat. Zum anderen waren die Zeiten zwischen zwei Spielsequenzen manchmal eindeutig zu lang, so daß Langeweile vor dem Joypad aufkommen mußte. Nichtsdestotrotz konnte Granstream Saga mit seinem interessanten Kampfsystem überzeugen und wird Fans dieses Genres sicherlich für zwei Tage Freude machen, länger allerdings auch nicht, denn das THQ-Produkt ist relativ schnell durchgespielt. Nach knapp 12 Stunden streckt auch der letzte Gegner die Waffen.

Granstream Saga ist vor allen Dingen für Einsteiger zu empfehlen. Durch die Interaktivität kann man nicht viel falsch machen. Aber auch den alten Action-Adventure-Hasen wird dieses erfrischend neue Spielprinzip kurzfristigen Spaß liefern. Die technische Seite ist in Ordnung, auch wenn man auf Gesichter in der Spielgrafik gänzlich verzichten muß. Wenn man auf Seiten von THQ noch ein wenig am Feinschliff arbeitet, könnte ein Nachfolger einen Platz in der Rollenspielruhmeshalle erhalten.



8 von 10

Grafik 7
Sound 6
Gameplay 8

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

Hersteller:.....THQ
Entwickler:.....THQ
Testmuster:.....OIT
Tel.: 0711 / 222 910 35
Veröffentlichung:.....US-Version
Ca. Preis:.....129,- DM

MEDIEVIL

Markus Appel - Götz Schmiedehausen

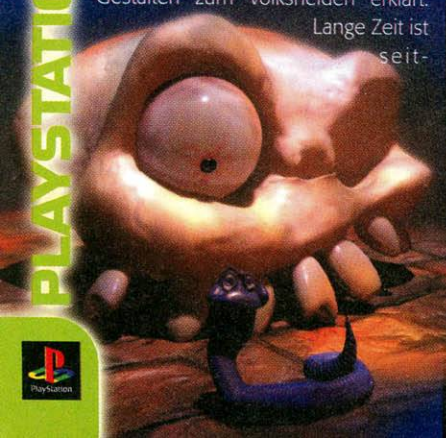


Die in den Wänden eingelassenen Gargoyles versorgen Euch mit Informationen und Extras, wie zum Beispiel Reparaturen und Waffen-Upgrades



Sobald der Seelenkelch gefüllt und eingesammelt ist, steht dem Betreten der Hall of Heroes praktisch nichts mehr im Weg

Bereits im Vorfeld seiner Entwicklung machte das Spiel mit den beeindruckenden Grafiken und der ausgeklügelten Story rund um den Untoten Sir Daniel Fortesque von sich reden. Angesiedelt in einer Zeit voller Magie und schwertschwingender Rittersleut, präsentiert sich die wohldurchdachte Story des Spiels wie folgt: Das allgegenwärtige Böse, diesmal in Form des finsteren Hexers Zarok und dessen Handlangern, breitete sich in dem sonst so friedlichen Land Gallowmere aus. Als fast schon jede Hoffnung auf einen Sieg des Guten langsam, aber sicher schwand, schaffte es eine der letzten Truppen des Königs Peregrin, angeführt vom tapferen Sir Daniel Fortesque, dem Fiesling ein Ende zu bereiten. Bei seiner Auseinandersetzung mit dem Hexer starb Fortesque in Folge seiner schweren Verletzungen und wurde daraufhin wie auch andere heroische Gestalten zum Volkshelden erklärt. Lange Zeit ist seither vergangen, als Zarok schließlich zurückkehrt und mit seiner schwarzen Magie erneut einen dunklen Schleier über das Land Gallowmere legt. Dadurch schafft er es, den Bewohnern die in Träumen gebundene Energie zu entziehen, und macht diese so zu willenlosen Kampfmaschinen. Zusammen mit seinem Gefolge, den Schattendämonen, formiert er auf diese Weise ein Heer und droht dem Land mit Untergang. Als kleinen Nebeneffekt, ob gewollt oder auch nicht, versprüht Zarok riesige Energiemassen im ganzen Land und erweckt so Tote wieder zum Leben. Unter ihnen auch den Helden längst vergangener Tage, Sir Daniel Fortesque.



Gut kombiniert

Der Versuch, Medievil einem gängigen Spielgenre zuzuordnen, birgt ein paar Stolperfallen; man kann es jedoch als actionlastiges 3D-Jump'n Run mit einer großen Portion an Adventure-typischen Rätseleinlagen in etwa beschreiben. Ihr bewegt den



Wahlweise mit Kriegshammer oder Holzknüppel können Hindernisse am Boden zerstört werden und dabei wie hier manchmal auch Gegenstände entdeckt werden



Wesentlicher Bestandteil der Runden ist es, die passenden Schlüssel für die verschlossenen Türen und Tore zu finden

in;former

Die Programmierarbeit an Medievil startete bereits 1996 in dem Sony Computer Entertainment Cambridge Studio. Dieses Softwarehaus entstand aus dem damaligen Programmierteam Millenium, das unter anderem auch im PC-Bereich tätig war; daher waren erste Entwicklungen des Spiels auf Windows 95-Plattformen zu finden. Der typisch britische schwarze Humor zieht sich wie ein langer Faden durch das gesamte Spiel, sei es nun in Form der unterschiedlichen Charaktere oder der düsteren Spielumgebung.



Hinweise zum aktuellen Spielgeschehen oder dem Storyverlauf erhaltet Ihr bei den vielen aufgeschlagenen Büchern, die an mehreren Levelpunkten plaziert wurden



Einige Waffen, wie beispielsweise die Schwerter, können aufgeladen und in ihrer Durchschlagskraft gestärkt werden



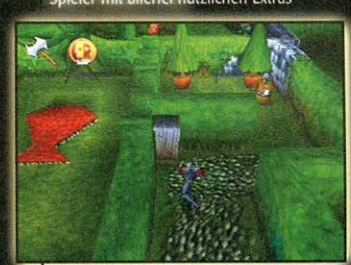
In der Hall of Heroes huldigt Fortesque längst verblichenen Heldenfiguren, um von diesen neue Waffen abzustauben



Versteckte Bonusräume belohnen den Spieler mit allerlei nützlichen Extras



Schritt für Schritt entdeckt Ihr auf der Oberweltkarte neues Terrain



Viele kleine Rätsel schmücken den Weg bis zum Levelende

gepanzerten Knochenmann aus der Sicht der Third Person durch die dreidimensional dargestellten Spielabschnitte, eine obligatorische Oberwelt-Karte verbindet die einzelnen Runden. Fortesque verfügt von Beginn an über einige unabdingbare Bewegungsarten, wie etwa Laufen, Rennen, Springen, Sidesteps oder den wichtigen Block. Wenn Ihr mit einem Analog- oder Dual Shock-Pad spielt, wechselt das Sprite übrigens beim Betätigen der L3-Taste zwischen Laufen und Rennen, wohingegen bei der digitalen Steuerung zum Rennen ein Doppelklick in die gewünschte Richtung notwendig ist. Im Laufe des Spiels erlernt die Figur zusätzliche Bewegungsmöglichkeiten, je nachdem welche Aufgaben oder Punkte im Spiel Ihr gerade absolviert habt. Außerdem erhaltet Ihr nach und nach Zugriff auf ein großes Waffenarsenal, entweder innerhalb einer Stage durch das Öffnen der verschiedenen Schatztruhen oder am Ende eines Levels im Saal der Helden. Dorthin gelangt Ihr aber nur, wenn Ihr in der Stage zuvor zahlreich die feindlichen Kreaturen besiegt und so den Seelenkelch gefüllt und schließlich aufgesammelt habt. Dies entpuppt sich mit zunehmender Rundenzahl nicht immer als einfach, da Medievil mit zahlreichen Rätseln und versteckten Spielabschnitten ausgestattet wurde. Zum Beispiel müßt Ihr an der richtigen Stelle, auch in bereits absolvierten Runden, das passende Extra oder eine Waffe einsetzen, um im Spielgeschehen voranzuschreiten.

Schummrig-schöne Atmosphäre

Insgesamt präsentiert sich Medievil von einer hervorragenden Seite, da sämtliche Spielelemente gut ausgewogen und überschaubar vorliegen. Technisch ohne Zweifel eines der besten PlayStation-Spiele weiß Medievil den Spieler nahezu ohne Abstriche zu begeistern. Die stimmungsvolle Atmosphäre kommt gar erst richtig zur Geltung, wenn das Zimmer ordentlich abgedunkelt wurde und mithin Grafik und Sound ihre volle Wirkung entfalten.

Es ist nur ein paar Kleinigkeiten zu verdanken, daß Medievil keine Höchstwertung erhalten hat: so ist zum Beispiel die automatische Kameraführung zwar manuell beeinflußbar und die analoge Steuerung sehr gut umgesetzt worden, allerdings entstehen im Spielgeschehen hier und da mal Situationen, bei denen beide nicht zur vollsten Zufriedenheit arbeiten. Es kommt gelegentlich wegen ruckartiger Lenkbewegungen zum Umschalten von Lauf- und Rennmodus, aber nicht in jeder Situation hat dies fatale Auswirkungen. Da auch nicht innerhalb einer Runde, sondern „nur" zwischen den einzelnen gespeichert werden kann, ist es ärgerlich, wenn der Spieler nach zeitaufwendiger Rundeninspektion plötzlich den Game Over-Bildschirm vor sich hat. Dieses Manko ist aber auch nicht weiter schlimm, da die Motivation, eine Runde erneut in Angriff zu nehmen, ungebrochen vorhanden ist. Also schlagt zu, Medievil ist sein Geld wirklich wert.

spielerprofil

Zunächst einmal wirklich jeder, der die Thematik des Spiels auch nur ein bißchen interessant findet. Daneben werden auch Technikfreaks an einem Kauf nicht vorbeikommen.

schwierigkeit

Langsam aber sicher steigend. Medievil bleibt dabei aber stets fair, auch wenn ein paar Levels mehr als nur einmal gespielt und erst einmal inspiziert werden müssen.

genrekollegen

Mystical Ninja 7/10 (N 64, FG 5/98), The Fifth Element 7/10 (PSX, FG 10/98)



9 von 10

Grafik 9
Sound 10
Gameplay 9

Spieler: 1
Level: 22
Besonderheiten: ..... Memory Card, Dual Shock, kmplt. deutsch
Hersteller: ..... SCEE
Entwickler: ..... SCEE
Testmuster: ..... Sony

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

PLAYSTATION

Tel: 02352/953350
Tel: 02352/953285

SUNFLEX

SOFTWARE

PlayStation

Atlantis	Dt	84
Azure Dreams	Dt	88
Batman & Robin	Dt	88
Biofreaks	Dt	79
Breath of Fire 3	Dt	88
C & C Gegenschlag	**Dt**	**88**
Capcom Generations	Dt	88
Clock Tower 2	Us	109
Colin McRae Rally	Dt	84
Constructor	Dt	88
Darkstalkers 3	Us	109
Deception 2	Us	109
Dodgem Arena	Dt	88

PlayStation

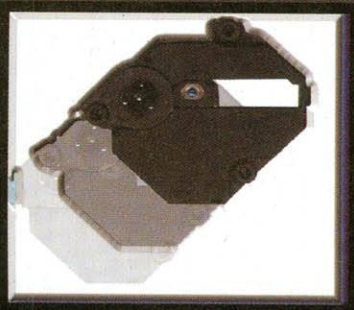
Forsaken	Dt	59
Frankreich ´98	Dt	84
Future Cop LAPD 2000	Dt	88
G Darius	Us	109
Heart of Darkness	Dt	88
ISS Pro ´98	Dt	88
Metal Gear Solid	Jp	129
Moto Racer 2	Dt	84
Nascar ´99	Dt	88
Ninja	Us	109
NHL ´99	**Dt**	**88**
Parasite Eve	Us	119
Rival Schools	Us	109

PlayStation

S.C.A.R.S.	Dt	88
Spyro the Dragon	Us	109
San Francisco Rush	**Dt**	**88**
Tales of Destiny	Us	109
Tekken 3	**Dt**	**88**
The Fifth Element	Us	109
Thunderforce 5	Us	109
Thrill Kill	Us	109
Ubik	Dt	84
Unholy War	Us	109
WarGames	Dt	84
Wild 9	**Dt**	**88**
WWF Warzone	Dt	88

ACCESSORIES

KEIN RUCKELN MEHR !



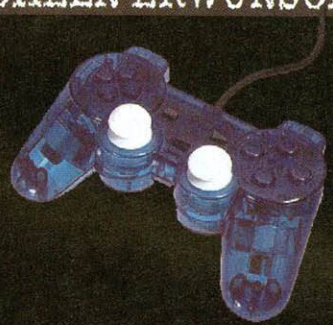
- Kein Ruckelproblem mehr !
- Austauschlaser für euere Playstation
- Kompatibel mit allen Modellen
- Einfacher Selbsteinbau

Unverbind. Preisempf.
89,00 DM

PlayStation Multinorm
incl. Umbau + Rgb Kabel + Memory Card

Unverbind. Preisempf.
349,00 DM

RUCKELN ERWÜNSCHT ?!



- Ein Ruckelproblem mehr !
- Austauschpad für euere Playstation
- Kompatibel mit allen Modellen
- Einfacher Selbsteinbau

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

PlayStation Scorpion Light Gun
GunCon kompatibel

Unverbind. Preisempf.
69,00 DM

SOFTWARE

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	Dt	88
All Star Baseball	Dt	109
Biofreaks	Dt	119
Bomberman Hero	Dt	88
Bust a Move 2	Dt	88
Chameleon Twist	Dt	88
Chopper Attack	**Dt**	**119**
Clayfighter	Dt	88
Cruis´n World	Dt	88
Extreme G	Dt	88
F1 Grand Prix	Dt	88
F1 Pole Position	Dt	88
Fighters Destiny	Dt	119

NINTENDO 64

Forsaken	Dt	119
Frankreich ´98	Dt	119
Gex 2	**Dt**	**129**
Gt 64	Dt	99
Iggy´s Recking Balls	Dt	99
Mission Impossible	**Dt**	**119**
NBA Courtside	Dt	88
NHL Breakaway ´98	Dt	88
Off Road Challenge	Dt	129
Turok	Dt	88
Turok 2	**Dt**	**99**
Twisted Edge Snowboard	Dt	119
WWF Warzone	Dt	99

NINTENDO 64

Extension Kabel	Dt	11
Joypad (transparent)	Dt	39
Joypad-Turbo & Slow	Dt	39
Memory Card 4 x !	Dt	29
Nintendo 64 Multi	**Dt**	**349**
Nintendo 64 System	Dt	279
Passport Adapter	Dt	59
Passport Adapter +	**Dt**	**89**
Rf-Unit	Dt	29
Rgb Kabel	Dt	22
Rumble + 1 Meg	**Dt**	**39**
Rumble Pak	Dt	19
Schlüsselanhänger	Dt	9

KOSTENLOS



Auf Wunsch packen wir euch einen Keychain (Schlüsselanhänger) zu Eurer Bestellung gratis dazu.

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

Fax: 02352/953349
(24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler **Tel: 02352/953279**

Händler **Fax: 02352/953280**
(Händlernachweis erforderlich)

Dreamcast

Lieferbar ab Ende November



- Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NN
-Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen Ihrer Hersteller.

06222-380223

LOC VIDEOGAMES

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	**Dt**	**88**
All Star Baseball	Dt	109
Biofreaks	Dt	119
Bomberman Hero	Dt	88
Bust a Move 2	Dt	88
Chameleon Twist	Dt	88
Chopper Attack	**Dt**	**119**
Clayfighter	Dt	88
Cruis´n World	Dt	88
Extreme G	Dt	88
F1 Grand Prix	**Dt**	**88**
F1 Pole Position	Dt	88
Nfl Blitz	Us	155

NINTENDO 64

Nascar 99	Us	155
Frankreich ´98	Dt	119
Gex 2	**Dt**	**129**
Gt 64	Dt	99
Iggy´s Recking Balls	Dt	99
Mission Impossible	**Dt**	**119**
NBA Courtside	Dt	88
NHL Breakaway ´98	Dt	88
Off Road Challenge	Dt	129
Knife Edge	Ust	155
Turok 2	**Dt**	**99**
Twisted Edge Snowboard	Dt	119
WWF Warzone	Dt	99

NINTENDO 64

Extension Kabel	Dt	11
Joypad (transparent)	Dt	39
Joypad-Turbo & Slow	Dt	39
Memory Card 4 x !	Dt	29
Nintendo 64 System	Dt	279
Passport Adapter	Dt	59
Passport Adapter +	**Dt**	**89**
Rf-Unit	Dt	29
Rgb Kabel	Dt	22
Rumble + 1 Meg	**Dt**	**39**
Rumble Pak	Dt	19
N64 Schlüsselanhänger	Dt	9

Psx

HAMMERPREISE:

Rgb Kabel - 8,95 DM

Boot Chip - 5,95 DM

Memory Card - 14,95 DM

Weitere Produkte auf Anfrage

IMPORT

PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

JP 135 DM

24H Bestellfax:
06222-380273

Öffnungszeiten
Mo-Fr 13-18.30 UHR

IMPORT

Dreamcast.

+ Godzilla Jp 99,-

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwST. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kursabhängig - Es wir keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 6,40 DM + N Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden. Verwendete Logos und Namen sin eingetragenen Warenzeichen Ihrer Hersteller.

e-JOY

100

Tel: 02352/953350

Http:// www.GetMoreSun.com

SUN! Hardware

CARDS

120 Block Memory Card



Memory Card
mit 120 Blocks
(8 Seiten a´15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

360 Block Memory Card



Memory Card
mit 360 Blocks
(24 Seiten a´15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
59,95 DM

1080 Block Memory Card



Memory Card
mit 1080 Blocks
(72 Seiten a´15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
89,95 DM

Double Shock Analog Controller

NEU!



Double Shock Controller
2 Motoren Technik
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben
Transparent Look

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

Jolting Pack



Vibration am Handgelenk
Verstärkt den realistischen
Spielspass
Beliebig erweiterbar
Kompatibel zu Digital sowie Standard
Analogpads

Unverbind. Preisempf.
29,95 DM

Classic Controller



Digitaler Controller
im bewährten
Classic - Design
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

CARDS

Rgb Kabel Pro Plus Audio



Rgb Kabel mit
zusätzlichem Audio - und Video
Ausgang
Exzellente Bild - & Tonqualität

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

CONTACT

Sämtliche Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Exklusiv- Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D-58762 Altena

Tel: 02352/953350

15 Block Memory Cards



15 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Design (FHS) Rebenweg 5 - 69168 Wiesloch



Markus Häberlein – Götz Schmiedehausen

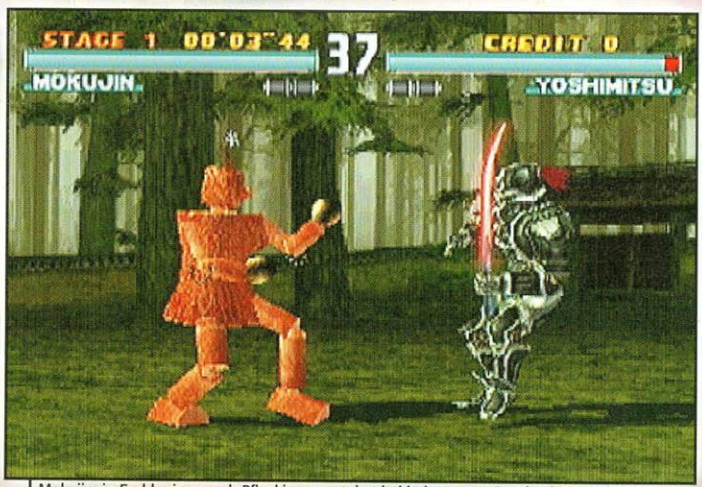
Endlich ist die deutsche Version von Tekken 3 da! Lange hat der Videospieler hierzulande auf dieses Sequel warten müssen, fast etwas zu lange. Schon als das sensationelle Tekken 1 erschien, ist so manchem beim Bestaunen der Special Moves die Kinnlade heruntergeklappt. Knapp ein Jahr später folgte dann die Fortsetzung des ersten Teils. Tekken 2 bot einige Neuerungen, wie man sie bisher von herkömmlichen Beat'em Ups nicht gewöhnt war. Nicht nur Grafik und Gameplay wurden überarbeitet, auch einige neue Spielvarianten wie der Practice, Time Attack oder Survival Mode wurden hinzugefügt. Auch wenn die Kämpfer etwas kantiger aussahen als dies beim ersten Teil der Fall gewesen war, mußten sich fortan doch alle anderen Prügelspiele an Tekken 2 messen. Als dann der dritte Teil der Tekken-Serie in den Spielhallen stand, war die Skepsis groß. Sollte dieses grafisch wie spielerisch geniale Game jemals auf der PlayStation erscheinen? Viele Fachleute glaubten nicht an eine mögliche Umsetzung auf Sonys Wunderkiste, denn die Grafik des Automaten war zu sensationell, um sie auf einer herkömmlichen Spielekonsole darzustellen. Doch Namco gelang sogar dieses Kunststück, deshalb fanden vor wenigen Monaten die ersten heißbegehrten Import-Versionen ihren Weg nach Deutschland.



Nina beherrscht einen sehr wirkungsvollen Schlag unter die Gürtellinie



Auch an Heihachi ist die Zeit nicht spurlos vorübergegangen



Mokujin, in Fachkreisen auch Pflocki genannt, hat bei jeder neuen Runde einen anderen Kampfstil parat



Als Endgegner der ersten Etappe des Force Modes steht einem Paul gegenüber



Ogre ist im Gegensatz zu True Ogre recht leicht zu bezwingen



Im Tekken Force Mode findet Ihr neben Gegnern auch Goodies, mit denen man seinen Energiehaushalt aufbessern kann

The King of Iron Fist Tournament

Seit Heihachi Mishima in Tekken 2 den Thron des Imperiums erfolgreich von seinem Sohn Kazuya zurückerobert hat, sind einige Jahre ins Land gezogen. Bei der Untersuchung mysteriöser Geschehnisse in einer Ruine der Alten Mayas stößt Heihachi auf einen uralten, vergessenen Gott des Kampfes namens Ogre. Zu seinen Ehren ruft Heihachi zu einem neuen Turnier auf, bei dem der beste Kämpfer ermittelt werden soll und bei dem er sich gleichzeitig überdrüssiger Feinde entledigen kann. Nur wenige altbekannte Fighter der ersten beiden Teile haben sich in die neueste Auflage der Tekken-Saga retten können. Wenn sie sich nicht gerade haben einfrieren lassen wie Nina Williams, so sind sie doch zusehends gealtert. Heihachi, Paul Phoenix und Lei Wulong gehen schon stark aufs Rentenalter zu, sind aber dank Doppelherz noch erstaunlich fit. Die Kampfdrohne Yoshimitsu hat sich lediglich ein völlig neues, fast schon dämonisch anmutendes Outfit zugelegt mit dem sie ein Paar völlig neue Säbelreittechniken beherrscht. Die meisten der neuen Recken sind aber direkte Nachfahren älterer Semester oder wenigstens von ihnen ausgebildet worden. So darf es einen nicht wundern, wenn einem der ein oder andere Kampfstil etwas bekannt vorkommt. Neu ist auch noch die Möglichkeit, bei einer Gegnerattacke



Bryan Fury hat einige Gewaltschläge drauf, mit denen er seine Gegner in die andere Ecke des Rings pustet



Yoshimitsu kann sich sogar in zwei transparente Teile aufspalten, und den Gegner von zwei Seiten bearbeiten



Hwoarang und Eddy haben den geschmeidigsten Kampfstil im ganzen Turnier



Im Movie Theater kann man sich die freigespielten Abspänne in aller Ruhe ansehen

in:former

Wer alle Charaktere schnellstmöglich herausspielen will, sollte in den Optionen auf Easy und 1 Bout umstellen. Hat man es mit sämtlichen vorhandenen Kämpfern durchgespielt, besitzt man fast jeden Fighter. Ausschließlich den kleinen Drachen Gon erhält man, indem man gegen ihn im Tekken Ball Mode gewinnt, und den Doktor Boskonovitch bekommt man nach viermaligem Durchspielen des Tekken Force Modes.

in die dritte Dimension auszuweichen. Kombiniert mit dem passenden Schlag kann man den verdutzten Gegner von hinten radikal umhauen. Die Special Moves sind immer noch spektakulär und wirken durch eine neuartige Kameraeinstellung noch atemberaubender als je zuvor. Im Großen und Ganzen wurde aber sehr darauf geachtet, daß sich die verschiedenen Fighter vom Kampfstil her nicht zu sehr ähneln.

Things never seen!

Technisch präsentiert sich Tekken 3 von der allerfeinsten Seite und läßt die PlayStation zu nicht geahnten Meisterleistungen auflaufen. Die hochauflösenden Hintergrundbilder lassen die dreidimensionalen Bauten der Automaten-Version nicht im geringsten vermissen. Die Kämpfer besitzen wunderschöne Texturen und wirken dank der realen Gesichtszüge fast schon menschlich. Man hat sogar einige Polygone verschwendet, um Halsmuskeln und Schlüsselbeine perfekt nachzubilden, was in der anfänglichen Grafikstudie sehr gut zu erkennen ist. Dank Motion Capturing bewegen sich die Kampfsportler geschmeidiger und realistischer denn je, so daß man meinen möchte, es handle sich um echte Menschen, die vor einem auf dem Bildschirm um Leben und Tod kämpfen. Unterstützt wird dieses geniale Grafikbrett noch von kleinen Sprite-Explosionen, die je nach Wucht des Schlages in verschiedenen Farben zerbersten und die ganze Arena kurzzeitig erhellen.

spielerprofil

Wer die ersten beiden Teile der Tekken-Trilogie sein eigen nennt, kann ohne zögern abermals zugreifen. Viele gekonnt eingebrachte Neuheiten werten Tekken 3 auf und machen es zu einem Muß für alle PlayStation-Besitzer.

schwierigkeit

Wer Tekken 2 bis zum Exodus gespielt hat, dürfte mit der neuesten Auflage auch keine großen Schwierigkeiten haben. Die Kampfstile ähneln sich und sind, dank eines gut durchdachten Practice Modes, einfach zu erlernen. Nur in der höchsten Schwierigkeitsstufe sind perfekte Reaktion und absolute Kontrolle des Kämpfers gefragt.

genrekollegen

Soulblade 10/10(PSX;FG3/97); Fighters Megamix 10/10(SAT;FG4/97); Streetfighter Ex plus Alpha 9/10(PSX;FG10/97)

Fett!!

Auch am Umfang des Spiels hat Namco in keinster Weise gespart. Neben dem altbekannten Suvival, Time Attack, Team Battle, Practice, Arcade und VS Modes haben sich noch einige neue dazugesellt. Im Tekken Force-Mode müßt Ihr wie in Final Fight sidescrollend durch verschiedene Level laufen und Euch gegen die bösen Schergen Heihachis zur Wehr setzen. Dabei könnt Ihr Eure Energie ab und zu mit leckerem Schweinebraten oder knusprigen Hähnchen, die die besiegten Gegner hinterlassen, auffrischen. Der Tekken Ball Mode entpuppt sich als eine Art Beachvolleyball für Kampfsportfanatiker. Hierbei muß man den Ball mit großer Wucht auf die Seite des Gegners schmettern, welcher verhindern sollte, daß der Ball den Boden berührt, will er nicht mit Energieabzug bestraft werden. Im Tekken 3 Movie Theater kann man sich die wirklich genialen Abspänne der Kämpfer nochmals ansehen, mit denen man das Spiel erfolgreich beendet hat.

NTSC vs. PAL

Weder spielerisch noch grafisch unterscheidet sich Tekken 3 PAL von der NTSC Version. Allerdings fällt dem Spielerprofi im direkten Vergleich doch so mancher Unterschied auf. Vor allem die nicht ganz gelungene PAL-Anpassung, welche sich durch schwarze PAL Balken am oberen und unteren Bildschirmrand und einen nicht nennenswerten Geschwindigkeitsverlust bemerkbar macht, wären zu bemängeln. Jedoch wirkt sich keiner der beiden Faktoren auf die spielerische Brillanz dieses Geniesteichs aus.

Was soll man dazu noch sagen? Wenn ein solch geniales Stück Software in den Händlerregalen steht, kann man bedenkenlos zugreifen! Geniale Grafik und sensationelle Spielbarkeit degradieren jedes andere Beat'em Up auf die hinteren Ränge. Namco hat wieder einmal wahre Größe bewiesen und verteidigt gekonnt seine Spitzenposition im Genre. So bleibt nur noch eines zu sagen: Wer Tekken 3 nicht besitzt, ist selber schuld!



10 von 10

Grafik 10
Sound 10
Gameplay 9

Spieler: 1-2
Level: .....21 Kämpfer
Besonderheiten: .....Memory Card, Dual Shock Support
Hersteller: .....Sony
Entwickler: .....Namco
Testmuster: .....Sony

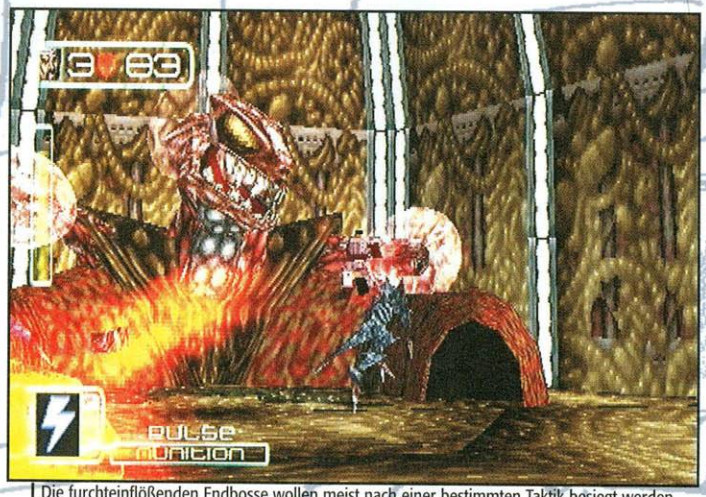
Veröffentlichung: .....Erhältlich
Ca. Preis: .....99,- DM

ASSAULT

Daniel Johannes - Fabian „Superfly" Döhla



Was sich bewegt, wird erschossen: Die Professoren sind in Wirklichkeit getarnte Aliens



Die furchteinflößenden Endbosse wollen meist nach einer bestimmten Taktik besiegt werden

Der Kampf zwischen Mensch und Insekt ist wohl so alt wie die Menschheit selbst. Schon in der Bibel ist von einer Heuschreckenplage in Ägypten zu lesen und erst jüngst wußte Paul Verhoevens Science-Fiction-Werk Starship Troopers die Zuschauer zu begeistern. Jedoch handelte es sich in dem Film nicht um gewöhnliche Hausinsekten von der Größe einer Stubenfliege, sondern um gewaltige, mordlüsterne Bestien. Genau dieselbe Thematik hat die englische Softwarefirma Telstar mit Assault aufgegriffen.

Da auf der Erde bekanntermaßen keine Rieseninsekten leben, blieb den Entwicklern nichts anderes übrig, als die feindselige Rasse auf einem fernen Planeten anzusiedeln.



Während man mit dem Hoverbike durch den Wald reitet, muß das Libellenraumschiff zerstört werden

Unglücklicherweise schien es den Aliens dort aber schon bald zu langweilig zu werden, weshalb sie sich entschlossen, auf der Erde ein wenig Unruhe zu stiften. Wie üblich werden just in diesem Moment der bevorstehenden Katastrophe und der drohenden Vernichtung der Menschheit zwei Elitesöldner auf ihren Einsatz zur Vernichtung der außerirdischen Bedrohung vorbereitet. Diesmal sind es Reno Washington, ein muskelbepacktes Protagonisten-Paradebeispiel, und Kelly Doyle mit den üblichen wohlgeformten Rundungen, die sich bereiterklärt haben, sich in Cyber-Rüstungen stecken zu lassen und mit schweren Waffen der gefährlichen Brut den Garaus zu machen.



Blitzgewitter und Explosionen sehen in Assault phänomenal aus

Assault contra Contra?

Zu Beginn des Spiels darf daher zwischen dem männlichen Mr. Universum 2050 und der weiblichen, jedoch nicht minder toughen Heldin ausgewählt bzw. zu zweit an den Start gegangen werden. Im Gegensatz zu den meisten Shoot 'em Ups eröffnen sich im Zwei-Spieler-Modus hingegen teilweise vollkommen andere Levelabschnitte, die man allein nicht zu Gesicht bekommen würde. So geht man zu zweit dann auch eine gänzlich andere Route bis zum Ende, wodurch zusätzlich Abwechslung garantiert wird. Anfangs befindet man sich noch auf der guten alten Mutter Erde und muß die Straßen einer Großstadt von dem Alienabschaum säubern. Die in Verbindung mit dem technomäßigen, deutlich actionorientierten Soundtrack



Eine starke Truppe: Die beiden Elitesoldaten Reno Washington und Kelly Doyle sagen den Aliens den Kampf an



Des öfteren stellen sich dem Heldenduo mehr oder minder große Zwischengegner in den Weg

spielerprofil

Ideal für alle, die sich nach der Schule oder Arbeit gerne etwas abreagieren möchten und keine Skrupel haben, auf „unschuldige" Alien-Insekten zu ballern. Actionfans und Anhänger der Contra-Reihe sollten sowieso zugreifen.

schwierigkeit

In 4 Stufen einstellbar. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad („Grünschnabel") hat man die 6 Level in etwa 2 - 2 1/2 Stunden hinter sich gebracht. Profis sollten daher von vorneherein auf „Elite-Truppe" oder „Verrückter" zurückgreifen.

genrekollegen

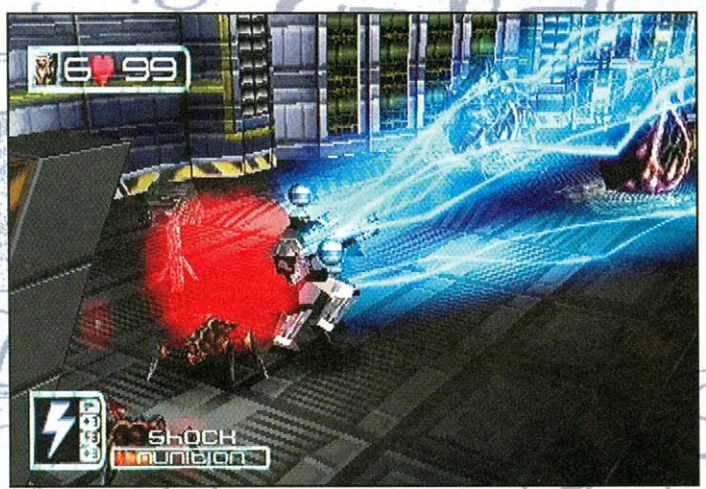
Contra: Legacy Of War 8/10 (PSX, FG 3/97), Contra III - The Alien Wars (dt.: Super Probotector) (SNES, nicht getestet)



Gleich wird's heiß: der Held auf der Flucht vor einer sich nähernden Feuerwand



Bei solchen Explosionen wird das Schutzschild der Spielfigur schnell geschwächt



Jetzt reicht's! Mit der Shock-Kanone wird mit der Feindesschar kurzer Prozeß gemacht



Das Ende naht: Gleich hat der finale Endboss nichts mehr zu glotzen



Jetzt aber vorsichtig: Der Kontakt mit der Laserbarriere führt zu starken Energieverlusten

in:former

In Assault geht es wieder einmal darum, feindliche Außerirdische, die die Menschheit bedrohen, auszulöschen. Dieser Stoff ist zwar nicht neu in Videospielen, jedoch ursprünglich dem Kino entnommen. Während Filme wie Alien oder Alien: Ressurection, die ebenfalls als Spiele umgesetzt wurden, noch größtenteils eine bedrohliche Atmosphäre und beklemmende Stimmung boten, setzte Regisseuer Paul Verhoeven in seinem Film Starship Troopers hauptsächlich auf Action. Zu Massen werden hier die außerirdischen Insekten abgeschlachtet, weshalb unweigerlich eine Parallele zu Assault gesehen werden muß, wo „Action" und „Aliens abballern" ebenfalls sehr groß geschrieben wird.

aufkommende Endzeitstimmung erinnert von Beginn an an die guten alten Contra-Spiele (in Deutschland Probotector) und sorgt für eine dichte, dunkle Atmosphäre. Überhaupt scheint einiges an Konamis Vorzeigereihe angelehnt zu sein, was sich nicht nur im Leveldesign, sondern auch in den zur Verfügung stehenden Waffen äußert. So stehen dem Söldner-Duo in Assault von der Standard-Pulse-Kanone bis zum Shock-Laser allerhand überzeugende Argumente im Kampf gegen die außerirdischen Invasoren zur Auswahl. Die einzelnen, recht langen Level erstrecken sich dabei über mehrere Teilabschnitte und können thematisch in Orte wie Großstadt, Dschungel, Raumschiff, Alienplanet, etc. aufgegliedert werden. Damit keine Langeweile aufkommt, darf man zwischendurch auch mal mit einem Future-Bike über die Bildfläche düsen und sich nebenbei den Weg freischießen. Zwischen den Sektionen werden einem jeweils ansehnliche FMVs gezeigt, die die Story (bildlich) weitererzählen. Zusätzlich erhaltet Ihr vom irdischen Hauptquartier ab und zu per Funk nützliche Hinweise oder eine kurze Erläuterung des Missionsziels in Textform. Diese Briefings präsentieren sich in einer der fünf anfangs selektierbaren Sprachen, wobei die deutschen Bildschirmtexte durchaus als gelungen zu bezeichnen sind. Um das Spielgefühl bei der Alienhatz noch etwas intensiver zu gestalten, unterstützt Assault zudem das Dual Shock-Pad und gibt somit mehr oder minder starke Rüttler an die verschwitzten Hände des Spielers ab.



Typische Soldatensprache: Die Texte wurden angemessen übersetzt



In solchen Kisten findet man Waffen-Upgrades oder Erste Hilfe-Päckchen

Alles plattmachen!!

Trotz der starken Ähnlichkeit zu Contra handelt es sich bei dem vorliegenden Produkt keinesfalls um einen müden Abklatsch. Assault besitzt genug Eigenständigkeit, um aus dem Schatten des offensichtlichen Vorbildes hervorzutreten. Selten ging es derartig actionreich auf der heimischen Spielkonsole ab. Nicht nur die Hundertschaften an verschiedensten außerirdischen Insekten, die - in Form schwerer Waffen mit der Wirklichkeit konfrontiert - quietschend zerrissen werden, oder das ständige Auftauchen widerspenstiger Zwischenbosse, die bis zum letzten Atemzug mit Blei bzw. vielmehr Laserstrahlen und Plasma vollgepumpt werden, sondern auch zahlreiche Explosionen, die durch feindlichen Beschuß verursacht werden, lassen einem zum Luftholen kaum Zeit. (Anm. d. Red.: Genauso wie dieser Satz).

Telstar ist es gelungen, ein Spiel zu kreieren, auf das man schon lange gewartet hat. Wer auf heiße Action und Dauerballern steht, findet in Assault ein willkommenes Fressen. Aufgrund des etwas geringen Spielumfangs muß dem Spiel die Höchstwertung von 10 Punkten aber leider verwehrt bleiben, da man die 6 Level relativ schnell durchgespielt hat. Dennoch wird man dank des unkomplizierten Spielsystems immer wieder Lust haben, das Teil in seine PlayStation einzulegen und eine Runde zu zocken.



8 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 8

Spieler: 1-2
Level: .....6+
Besonderheiten: .....Memory Card, Dual Shock, dt. Texte
Hersteller: .....Konami
Entwickler: .....Telstar Elec. Studios
Testmuster: .....Konami

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

WILD 9



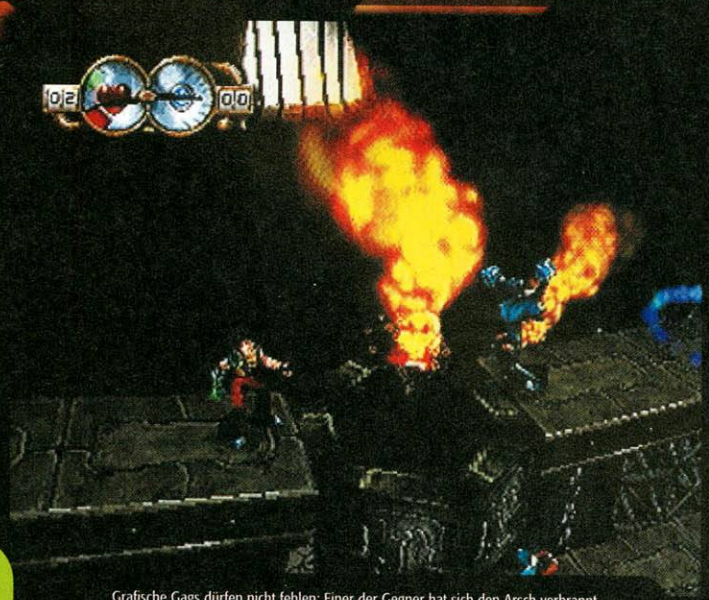
Daniel Johannes - Götz Schmiedehausen

Humor besitzt bekanntermaßen viele Facetten. Der eine mag es behutsam und findet in leichter Ironie seine Erfüllung, während anderen nur durch derben, schwarzen Humor ein Lächeln aufs Gesicht getrieben werden kann. Mastermind David Perry und seine Softwarefirma Shiny Entertainment schlagen mit Wild 9 genau in letztgenannte Kerbe.

Ähnlich verrückt wie der Humor ist auch die in der Zukunft angesiedelte Hintergrundstory: Die Hauptfigur des Spiels, der jugendliche Wex Major, war mit seinem Vater und dessen Raumschiff auf einem Erkundungsflug durch die Galaxie und auf der Suche nach extra-terrestrischem Leben. Wie es der Zufall so will, stößt die Familie tatsächlich auf außerirdische Intelligenzen, die jedoch alles andere als friedlich gesonnen sind. Trotz des unverhofften Angriffs der Aliens kann Wex von seinem Vater in eine Notkapsel gesteckt und in Sicherheit gebracht werden, während Major Senior in der Ungewißheit zurückbleibt. Nach einer ungemütlichen Bruchlandung auf einem fremden Planeten trifft der Junge auf eine Gruppe außerirdischer Teenager, die sich selbst gerade von den bösen Aliens, die schon das Raumschiff angegriffen haben, bedroht sieht. Nach einer heldenhaften Rettungsaktion von Wex stellen sich die Jugendlichen unter dessen Führung und formieren sich mit ihm zusammen auf diese Weise zu den titelgebenden Wilden 9, deren erklärtes Ziel es ist, Wex' Vater wieder zu finden. Leider gerät die Gruppe aber schon bald in einen Hinterhalt, aus dem sich nur Wex und sein kleiner Helfer B'Angus (eine Art Flughund) befreien können, während der Rest der Bande entführt wird. Zu allem Überfluß muß der gestrandete Teenager nun also auch noch seine neuen Freunde retten, wohingegen der Spieler endlich zum Joypad greifen darf. Denn ab hier übernimmt man selbst die Verantwortung über Erfolg oder Mißerfolg der bevorstehenden Suche.

Durchgeknallt!

Um sich der über 13 Level (sprich Planeten) erstreckenden Gegnerschar zu erwehren, steht einem von Beginn an ein elektrisch geladener Energiestrahl, genannt Rig, zur Verfügung, mit dem man Feinde greifen und herumwirbeln kann. Hat man einen Gegner zu packen bekommen, läßt er sich per Druck auf die Tasten links/rechts auf dem Steuerkreuz oder dem Analog-Knüppel mehrmals auf den Boden knallen, was nach spätestens vier Aufschlägen zu starken Kopfschmerzen und dem daraus resultierenden Explosionstod führt. Zwar reicht es anfangs noch aus, sich den Weg durch verzweigte Labyrinthe oder andere Locations auf diese Art und Weise zu bahnen, jedoch tauchen später einige Hindernisse auf, über deren Bewältigung zuerst nachgedacht werden sollte. So können z.B. rotierende Propeller und andere lebensgefährliche Maschinerien nur



Grafische Gags dürfen nicht fehlen: Einer der Gegner hat sich den Arsch verbrannt

in;former

Wild 9 erinnert teilweise stark an Earthworm Jim 1 + 2, die damals auf dem Super Nintendo und Mega Drive erschienen. Kurz darauf folgte Earthworm Jim Special Edition für das Mega-CD. Derzeitig wird an Earthworm Jim 3D für PlayStation und Nintendo 64 gearbeitet; in der letzten Ausgabe gab es auch ein Preview dazu.

Wer nicht hören will, muß fühlen! Der Gegner wird von dem Fangstrahl erfaßt...



...und in den Ventilator geworfen...



...oder in den Reißwolf...



...oder in die Stacheln...



...um anschließend als Brücke mißbraucht zu werden

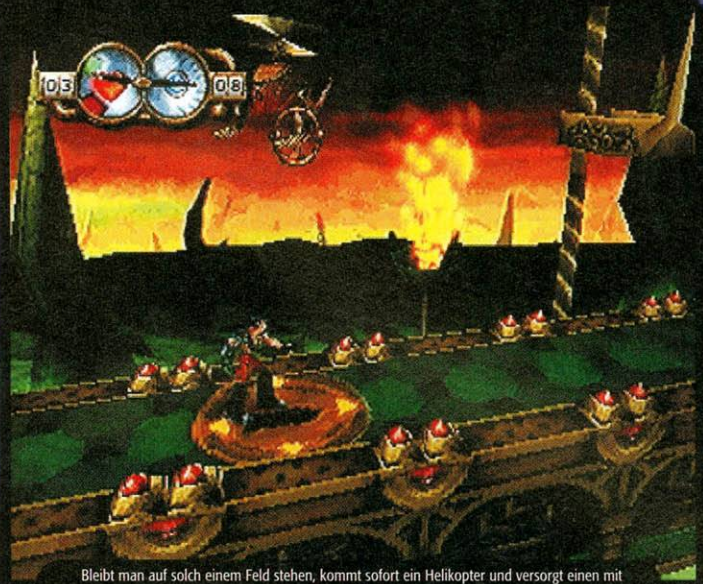
PLAYSTATION



Hoppla! Wer der Konservierungsmaschine in den Weg kommt, hat nichts mehr zu lachen



Mit einem Jet-Bike düst man über bizarre Planeten und versucht, Hindernissen auszuweichen...



Bleibt man auf solch einem Feld stehen, kommt sofort ein Helikopter und versorgt einen mit neuen Missiles



Die Kameraperspektive ist oftmals sehr interessant gewählt

zum Stillstand gebracht werden, indem man mehrere Aliens mit Hilfe des Rig kurzerhand hineinwirft. Dies ist zwar nicht die allersanfteste Methode, stellt aber die einzige Möglichkeit dar, im Spiel weiterzukommen, und macht schließlich den derben Humor David Perry's und seines Teams aus. In erster Linie geht es also nicht nur um schlichtes Herumgehüpfe und Eliminieren von Feinden durch „Hosenbodenattacken", wie sie so mancher Klempner zu seinem Bewegungsrepertoire zählt, sondern auch um das Lösen verschiedener Rätsel. Teilweise versperren Türen einen weiteren Durchgang, der nur durch das Aktivieren eines Schalters oder das Verschieben von „Schlüsselboxen" in das entsprechende Loch geöffnet werden kann. Wie man es von einem Perry-Spiel gewöhnt ist, tauchen auch immer wieder die schrägsten Charaktere in Form von Zwischen-/Endgegnern oder neuen Verbündeten auf, die nur selten als normal bezeichnet werden können - weder, was das Aussehen betrifft, noch bezüglich des Charakters. So ist der arme Nitro z.B. das Resultat eines Genexperiments und allergisch auf Katzenhaare, Baumwolle, Regenwasser, Salzwasser, Vollmilch, fettarme Milch, fettlose Milch, rohes Gemüse, gekochtes Gemüse und eigentlich alles. Nitros Allergie äußert sich, wie sein Name bereits vermuten läßt, in ständigen Explosionen, was sich der Spieler wiederum zunutze machen kann. Trotz der abgefahrenen Figuren ist Wild 9 aber kein reines Funspiel und mit Gags auch bei weitem nicht so übersät wie Earthworm Jim, sondern baut im ganzen Spiel eine eher düstere Atmosphäre auf. Die zu spielenden Planeten unterscheiden sich thematisch teilweise stark voneinander und unterstreichen diesen Eindruck in grafischer Hinsicht noch. Um Langeweile von vorneherein nicht aufkommen zu lassen, dürfen in schöner Regelmäßigkeit diverse Zwischenspielchen wie Bunjee-Springen ohne Seil, Monster-Reiten oder ein Jet-Bike-Rennen absolviert werden. Zur Auflockerung tragen auch die ab und zu auftauchenden Kommentare von Wax Major („That's cool!") bei.



...was jedoch nicht immer gelingt

Erfrischend anders

Wild 9 ist endlich mal wieder ein Spiel, das halbwegs frischen Wind in die ausgetretenen Pfade des Jump'n Run-Genres bringt. Durch die Standard-Bewaffnung des Helden in Form eines „Greif-Strahls" werden dem Spieler Aktionsmöglichkeiten gegeben, die man bei Spielen der Sorte „Auf-die-Gegner-springen,-um-sie-zu-erledigen" vergeblich sucht. Neben den vielen Variationen, sich eines Gegners nach dem Ergreifen zu entledigen (da gibt es z.B. Wasser, Dornen, Rotorblätter, Hechsler usw.), muß der Energiestrahl auch ab und zu benutzt werden, um Gegenstände oder andere Personen zu transportieren. Dennoch hätte sich aus diesem Feature aber noch mehr machen lassen, um für mehr Tiefgang zu sorgen. Abe's Oddysee hat ja bereits eindrucksvoll demonstriert, wie so etwas aussehen kann.

Aufgrund rar gesäter Innovationen im Jump'n Run-Sektor sollten interessierte Spieler aber wirklich einen Blick auf Shiny's neues Werk riskieren. Wer Abwechslung sucht, wird sie in Wild 9 auf jeden Fall finden, und David Perry-Fans werden sowieso zugreifen.

spielerprofil

Wer es nicht fertig bringt, Lebewesen in Shredder zu werfen, sollte lieber Abstand nehmen. Fans von David Perry und deftigem Humor werden an Wild 9 aber ihre Freude haben.

schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad ist in 2 Stufen einstellbar (Easy und Hard), wobei zunächst auf den einfacheren zurückgegriffen werden sollte, da dem Spieler schon hier einiges abverlangt wird.

genrekollegen

Skull Monkeys 9/10 (PSX, FG 3/98), Earthworm Jim 1 + 2 (SNES, MD, nicht getestet), Pandemonium 2 10/10 (PSX, FG 12/97)



8 von 10

Grafik 9
Sound 7
Gameplay 8

Spieler:.....1
Level:.....13
Besonderheiten:.....Memory Card, Dual Shock
Hersteller:.....Interplay
Entwickler:.....Shiny Entertainment
Testmuster:.....Acclaim

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

Ein Interview mit David Perry (Shiny Entertainment)

David Perry persönlich hatte nach München geladen, um sein neuestes Spiel Wild 9 vorzustellen. Eine Demoversion von RC Stunt Copter hatte er auch im Gepäck, das wir allerdings erst in der nächsten Ausgabe vorstellen. Es handelt sich bei diesem Projekt um eine Fernsteuer-Hubschrauber-Simulation.

(Götz packt sein Super-Mini-Diktiergerät aus, Perry lacht)

David Perry: Hey, cool, ich steh' auf dieses James Bond-Spielzeug!

Fun Generation: Verdammt kleine Knöpfe...David, vor ca. einem Jahr traf ich auf der ECTS den Kreativ-Director von Shiny Entertainment...

David: Kevin Munroe.

Fun Generation: ...genau. Er zeigte mir ein gewaltiges Buch, vollgestopft mit wirklich abgefahrenen Zeichnungen aus der Welt von Wild 9.

David: Wir nennen diese Kladde die Bibel.

Fun Generation: Wie wollt Ihr es schaffen, dieses komplexe Universum mit Hilfe des PlayStation-Spiels zu vermitteln?

David: Wir machen dies Schritt für Schritt. Zuerst einmal haben wir eine Webseite eingerichtet, WWW.WILD9.COM. Hier hat man Zugang zu den Charakteren und dem ganzen Zeugs. Währenddessen erweitert Kevin permanent seine „Bibel" und damit das Wild 9-Universum. Wir haben zudem Autoren engagiert, die an dem Skript für die TV-Serie arbeiten. Die haben die Möglichkeit, sich zu überlegen, was würde dieser Charakter zu jenem sagen, usw.; sie tauchen tiefer in die Charaktere ein. Zudem gibt es ja auch noch das Handbuch zum Film. Hier findet man die gesamte Geschichte zusammengefaßt, allerdings in einem etwas simpleren Kontext. Parallel arbeiten wir an einem Film, welcher vor dem Beginn des Spiels ablaufen wird.

Fun Generation: Ihr hattet also von Anfang an vorgehabt, nicht nur ein Spiel zu machen, sondern auch parallel eine TV-Serie?

David: Ja, so ist der Plan.

Fun Generation: Die Zielgruppe dieser doch sehr wüsten Story ist wirklich das Wochenendkinderfernsehen-Publikum?

David: Typische Kinder. Was wir von der TV-Serie zu Earthworm Jim gelernt haben, ist, daß niemand ein Wurm sein möchte. Es macht den Kids keinen Spaß, sich mit einem Wurm zu identifizieren. Normalerweise will man der Charakter sein, den man im Fernsehen sieht. Die Kinder wollen Batman, sein, sie würden gerne einmal in Supermans Haut schlüpfen. Normalerweise sind diese Charaktere hart, stark, bzw. es gibt etwas, das sie stark macht. Earthworm Jim war ein bißchen zu dämlich, um ein überzeugender Held zu sein. Wir haben das bei den Kids getestet. Wir haben Earthworm Jim-Kostüme angefertigt, die sich jedoch nicht verkauft haben. Die Idee hinter der Wild 9-Hauptfigur Wex ist ein gutaussehender, gesund wirkender, starker junger Charakter, der diese unglaubliche Waffe an seinem Arm trägt. Es wäre also für die Kids eine tolle Sache, so wie er zu sein. Wenn du ein Kind wärst, und du wärst Wex, wäre das eine tolle Sache.

Fun Generation: Man konnte lesen, daß in Messiah, Shinys nächstem großen Titel, eine Revolution in puncto Gamedesign stattfinden soll, deren Vorstufen auch schon in Wild 9 spürbar sein sollen. Erklär' uns doch einmal kurz, worum es da geht.

David: Die Grundidee besteht darin, daß die Spiele dem Benutzer mehr und mehr Freiheiten einräumen. Ich meine Freiheit in dem Sinne, daß man nicht nur eine Figur darstellt, die durch alle möglichen Räume latschen muß, Gegenstände einsammelt, alle umbringt und dann gewinnt. Ich denke eher daran, daß der Spieler selbst entscheiden kann, wie er das Spiel spielen möchte. Auf diesem Grundprinzip ist Messiah aufgebaut. Der Spieler entscheidet, wie er das Spiel spielen möchte. Wenn man sich die Shooter von heute wie (Indiziert), (Indiziert) oder (Holla! Verboten!!!) anschaut, geht es darum, zu schießen oder erschossen zu werden. In Messiah beobachte ich die Figuren bei ihren Handlungen und den daraus resultierenden Ereignissen und entscheide darüber, wann ich ihren Körper übernehme und in ihrer Rolle weiterspiele. Ich kann vorgeben, du zu sein. Ich kann in deinem Körper herumlaufen und mit deinen Freunden abhängen.

Fun Generation: Wird es auf der PlayStation veröffentlicht werden?

David: Ja.

Fun Generation: Und wie sieht es mit dem Dreamcast aus?

David: Wir haben ein Dreamcast-Entwicklungssystem. Ich bin ein großer Sega-Fan, ehm, belassen wir es einfach dabei, daß ich sage, daß ich mich letzte Woche mit dem Präsidenten von Sega of Japan getroffen habe.

Fun Generation: Ah, ja! Gut, wir haben jetzt gehört, daß man in Messiah in den Körper eines jeden Lebewesen schlüpfen und jegliche Freiheiten genießen kann. Welche Elemente dieses Freiheitskonzepts finde ich in Wild 9?

David: Wild 9 ist nur die Spitze des Eisbergs. Es gibt Wege, Gegner in Wild 9 umzubringen, die man nicht unbedingt wählen muß. Man hat die Freiheit, sie in einer Rauchwolke zu vergasen, sie in den Mixer zu stecken oder seine Phantasie anderweitig spielen zu lassen. Ich habe so etwas in noch keinem anderen Spiel gesehen. Grundsätzlich haben wir das Gameplay aber relativ einfach gehalten, denn es sind doch eher die jüngeren Spieler, die wir ansprechen. Ich mag eigentlich dieses ultrabrutale Hardcore-Zeug. Doch wir leben eben in einem Banjo-Kazooie-Markt. Wild 9 könnte die Alterszielgruppen mehr zuusammenführen als bspw. ein Spiel wie Croc, das ich für mich persönlich nicht spielen wollte. Ich bin eher ein Fan von Spielen wie (Indiziert), zudem bin ich auch ein (Indiziert)-Freak.

Fun Generation: Hey, wir sind hier bei Acclaim. Vielleicht hören die mit. (Ruft) Er hat natürlich Turok gemeint, er liebt es!

David: Wir haben versucht, die Zielgruppe jung zu halten und trotzdem den Bogen zu spannen.

Fun Generation: Betrachtet man sich Wild 9, so hat es doch mehr von Earthworm Jim als von MDK. Schon allein aufgrund der verschiedenen Game-Engines. Warum hat man sich entschieden, nicht durchgehend mit einer Engine zu arbeiten?

David: Wenn man die Leute ansprechen will, muß man ihnen auch Abwechslung bieten. Läßt man sie Level 1, Level 2, Level 3 usw. spielen und ändert nichts außer den Grafiken, funktioniert dies mit 3D-Actionspielen vielleicht ganz gut, weil es immer wieder neue Monster gibt, doch bei 2D-Jump'n Runs kann es schwierig werden. Zudem ist es schön für die Spieler, wenn sie wie bei Earthworm Jim den Level spielen und gespannt sind, was sie als nächstes erwarten wird. Wir setzen darauf, den Spieler bei der Stange zu halten, Spannung zu erzeugen und natürlich durch die Abwechslung auch besser zu unterhalten.

Fun Generation: Noch eine Frage zu RC Stunt Copter. Auf der E3 war zu hören, daß das Spiel entstand, weil Du ein großer Hubschrauberfan bist. Das Genre ist sehr ungewöhnlich. Hast Du nicht angst, daß das Spiel aufgrund der hochkomplizierten Steuerung rundweg abgelehnt wird?

David: Ich habe Stunt Copter gemacht, weil ich es machen wollte. Es geht mir nicht ums Geld. Die Leute, die es kaufen, werden es lieben oder hassen. Es ist eher eine Arbeit, die ich als Passion sehe.

Fun Generation: Bringt Dich Deine Einstellung, Spiele weniger nach kommerziellen als nach künstlerischen Gesichtspunkten zu programmieren manchmal in Schwierigkeiten?

David: Oh ja, das tut sie. Die Publisher sagen oft 'Hey, mach das nicht, programmier' lieber einen neuen Earthworm Jim-Teil!'.

Fun Generation: Der wird ja gerade in Schottland produziert

David: Genau. Wenn Du ein Produzent wärst und könntest dich zwischen einem Spiel mit ferngesteuerten Hubschraubern und einem Earthworm Jim-Teil entscheiden, was würdest Du tun? (Acclaim-Pressesprecher Lulu gestikuliert wild im Hintergrund, daß er Earthworm Jim nehmen würde) Diese Leute wollen ein weiteres MDK oder was auch immer, Hauptsache, der Rubel rollt. Wir machen, was wir wollen. Nicht zuletzt, weil dadurch viele Freidenker aus der Entwicklerszene zu Shiny kommen, um etwas Cooles zu machen, wie Messiah. Wir könnten den ganzen Tag Banjo-Kazooie-Spiele programmieren, doch wir wollen etwas Erfrischendes machen. Unser nächstes Spiel nach Messiah wird Sacrifice heißen. Es wird ein komplett neues Genre sein. Du hast niemals zuvor so etwas wie Sacrifice gespielt. Und nach Sacrifice machen wir ein Spiel für Kinder.

Fun Generation: Um noch einmal auf Earthworm Jim zu sprechen zu kommen. Hast Du die Kontrolle über das Spiel komplett aus der Hand gegeben?

David: Ja, ich habe keinerlei Aufsicht mehr über den Verlauf der Arbeiten. Wenn sie fertig sind und der Meinung sind, ein Earthworm Jim-Spiel gemacht zu haben, schicken sie es mir zu. Ich werde es dann testen und hoffentlich für gut genug halten, daß es unter dem Namen Earthworm Jim erscheinen darf. Übrigens, das erste Demo, das man mir von dem Spiel sandte, zeigte Earthworm Jim, der auf einem Schwein Snowboard fährt. Ich halte das für eine großartige Idee. Ich hätte das auch so gemacht. Wäre früher jemand zu mir gekommen und hätte gesagt, laßt uns Earthworm Jim auf einem Schwein Snowboard fahren lassen, ich hätte sofort Ja gesagt. Ich denke, es wird ein schönes Spiel.

Fun Generation: Woher bekommst Du all die eigenartigen Ideen wie eben Earthworm Jim, oder das schwarze Schaf bzw. Darwin aus Wild 9?

David: Bei Darwin bspw. wollte ich zwei Charaktere in einem haben. Sie sollten irgendwie zusammenarbeiten, obwohl es ein guter und ein böser Charakter sind, die hier vereint wurden. Das Problem ist, ich kann nicht gut zeichnen. Also sag' ich Kevin, daß eine bestimmte Vorstellung ziemlich cool wäre. Wir diskutierten dann lange darüber. Heraus kam eine Figur, die eine Mischung aus Vogel und Krokodil ist. Während der Vogel ein Wild 9-Fan ist, möchte das Krokodil sie fressen. Grundsätzlich gibt es keine Zauberformel, wie man einen Charakter erfindet. Die Geschichte vom schwarzen Schaf übrigens ist äußerst bemerkenswert. Eines Tages bekamen wir einen Brief von einem jungen Mädchen, in dem sie dieses schwarze Schaf beschreibt, das all diese Waffensysteme unter seiner Wolle versteckt. Ich bekomme eine Menge Charaktere zugeschickt und normalerweise gefallen sie mir nicht. Aber als das Schaf kam, fanden wir es total cool. Das Mädchen konnte es kaum glauben, daß ihr Charakter ins Spiel kommt. Natürlich bekommt sie auch ein nettes Honorar für ihre Figur.

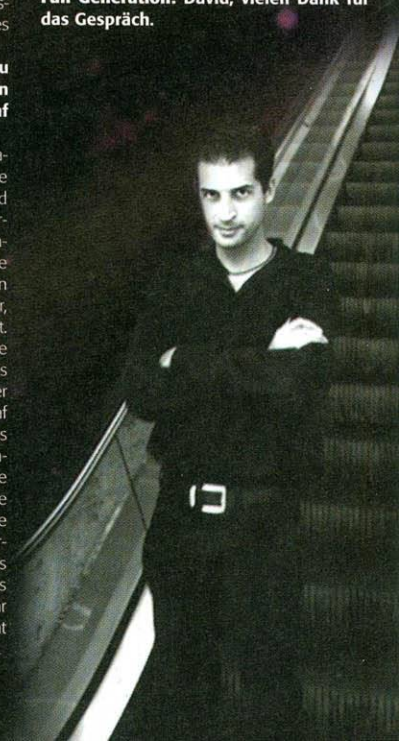
Fun Generation: Angenommen, Shiny wäre mal nicht mehr ganz so erfolgreich und man käme in die Situation, daß man eine kommerzielle Auftragsarbeit machen müßte, um ein weiteres echtes Shiny-Game produzieren zu können. Was würdest Du tun?

David: Ich würde das unter keinen Umständen tun. Ich habe 'Spiele für Geld' schon einmal gemacht, vor vielen Jahren. Teenage Mutant Turtles und so etwas. Damals mußten mir die Spieler egal sein, ich machte das, was mein Auftraggeber wollte. Augenblicklich ist mein größtes Ziel, talentierte Leute zu finden. Leute, die die vielen Ideen, die ich habe, ausführen können. Es ist ziemlich hart, wirklich talentierte Leute zu finden. Du siehst ein gutes Spiel wie bspw. (Indiziert) auf dem Nintendo 64. Glaube mir, es sitzen soviele ausgezeichnete Leute daran, ein solches Spiel zu machen. Nimm einen davon weg, es hätte das Projekt komplett umschmeißen können. So läuft das Business heutzutage. Ich war auf der Game Developers Conference, und ich stand auf der Bühne mit dem Mann, der Messiah maßgeblich gestaltet hat. Er ist ungelogen der Mann mit dem meisten technischen Sachverstand in der gesamten Programmiererlandschaft. Als wir den ca. sechshundert Zuschauern, alles Programmierer, Designer usw., die Messiah-Engine zeigten, gab es eine einhellige Reaktion (läßt symbolisch den Unterkiefer runterklappen). Ich habe diesen Jungen entdeckt, jetzt muß ich noch mehr solche Menschen finden.

Fun Generation: Wie findest Du Deine Mitarbeiter?

David: Ich mache es normalerweise so, daß ich mir anschaue, was sie vorher getan haben. Ich suche bspw. einen Experten für 3D-Grafiken. Also schaue ich mir Leute an, die Forschungsberichte in dieser Richtung verfaßt haben. Diese Leute sind Genies. Sie sind in der Forschung tätig, sie bereiten uns den Weg. Das Dumme ist nur, sie hassen meistens Videospiele. Ich hatte diese Leute an der Hand, die allerdings irgendwann alle anfingen, zu meinen anderen Teammitgliedern zu sagen 'Ihr arbeitet an diesen dämlichen Videospielen, Ihr seid doch nur Kinder'. Da liegt mein Problem, je höher die Leute qualifiziert sind, desto ernster nehmen sie sich.

Fun Generation: David, vielen Dank für das Gespräch.





Radiant Silvergun
Saturn/ Treasure

Man nehme folgende Zutaten: die McDonalds Treasure Island-Verbrecher (Mega Drive), einige Polygone, schöne Hintergründe und veröffentliche diese Automatenumsetzung mit leichten optischen Änderungen auf dem in Japan immer noch überaus populären Saturn. Um das Action-Inferno richtig abzuschmecken, gibt es noch einen Saturn-Modus obendrauf (mit sehr japanischen Anime-Sequenzen), der den Shooter ansprechend abrundet. Trotz starker Slowdowns bleibt das Spiel dank ausgewogenem Gameplay für jeden Ballerfan interessant. Allein die Grafik motiviert immer wieder zu einem Rundflug durch die futuristisch designten Level.

Prädikat: Spielbar

★★★★



Langrisser V
Saturn/ NCS

Wer noch keinen der Langrisser-Teile angespielt hat, darf sich unserer Meinung nach nicht zu den Strategiespiel-Freaks zählen! Während bei uns lediglich Warsong (Mega Drive, US) auch bei den breiten Massen auf viel Gegenliebe stieß, blieb den Nachfolgern dieser Ruhm schon aufgrund der ärgerlichen Sprachbarriere vorenthalten. Was hat sich in der Zwischenzeit geändert? Neben den opulenten FMVs zieht man noch immer rundenweise seine kümmerlich animierten Sprites übers Schlachtfeld und ärgert sich parallel dazu über japanische Schriftzeichen en masse. Genrefans schlagen aufgrund der packenden Atmosphäre dennoch zu.

Prädikat: Bedingt spielbar

★★★★





Eternal Wings
PlayStation/ Jaleco

Ach wie süß: Kiddies lassen ihre ferngesteuerten Autos gegeneinander antreten. Der Spieler übernimmt die dankbare Aufgabe, diese „Boliden" über verwinkelte Kurse zu jagen. Da dies nach ca. 30 Sekunden langweilig werden würde, kann man die Mini-Cars exzessiv tunen (neue Motoren, neue Batterien, neue Aufhängung etc.) oder alternativ einen neuen Kurs am Streckeneditor entwerfen. Ein Zwei-Spieler-Modus ist auch mit an Bord, allerdings ganz ohne Computergegner. Dazu gibt's einen Story-Mode, allerdings ganz ohne Durchblick...

Wer keine 500 Mark für ein vernünftiges ferngesteuertes Auto hat, kann sich mit Eternal Wings zumindest eine mäßige Alternative ins traute Heim holen.

Prädikat: Spielbar

★★★

Hanabi
PlayStation/ Magical Company

Es mag ja Leute geben, die diesen albernen Clowns mit den lächerlichen roten Nasen etwas abgewinnen können - eben dieser Personenkreis wird auch mit Hanabi auf seine Kosten kommen. In einer schlichten 3D-Umgebung dirigiert man den krachlustigen Hauptdarsteller von einem Ort zum anderen, immer auf der Suche nach Diamanten, die im Gegenzug ein nettes Feuerwerk ermöglichen. Warum, weshalb und wieso konnten wir nicht endgültig klären - der tiefere Sinn ging offenbar beim langen Postweg aus dem fernen Japan verloren.

Prädikat: Bedingt spielbar

★★





























Silhouette Mirage
PlayStation/ Treasure

Nochmal Treasure: Die Gunstar Heroes-Macher sind auch auf der PlayStation aktiv und wagen mit der Saturn-Umsetzung Silhouette Mirage einen erneuten Sprung ins Jump'n Shoot-Genre. Optisch ansprechend in Szene gesetzt, setzt das Spiel voll und ganz auf 2D-Darstellung. Treasure-typisch artet das Geschehen blitzschnell in pure Hektik aus: Zahlreiche Gegner, zahlreiche Waffen und zahlreiche Explosionen lassen einen zwar schnell den Überblick verlieren, der Spielspaß bleibt aber nicht unbedingt auf der Strecke. Zumindest kurzfristig kommt man auf seine Kosten, aber über 100 Mark ist das Teil mit Sicherheit nicht wert. Dual Shock-Support allein macht eben noch kein gutes Spiel.

Prädikat: Spielbar

★★★



Ghost Story Obakeyashiki
PlayStation/ Visit

Eine Insel mit zwei Bergen und 'nem bösen Monster drauf! Wer mit diesem seltsamen Produkt ohne ausreichende Japanisch-Kenntnisse etwas anfangen kann, soll sich bitte telefonisch bei der speziellen Japan-Hotline melden (0171/ 3716117, rund um die Uhr, auch länger klingeln lassen). Selbst nach intensiven Testsessions konnten wir auf nichts Verwertbares stoßen, abgesehen vom Intro und einigen Rendersequenzen gibt's wenig Erquickendes. Hardcore-Importfans klicken sich demotiviert durch japanische Textexzesse und gehen blindlings in Multiple-Choice-Menüs verloren. Ein kleiner Trost zum Schluß: Die immerhin achtseitige Anleitung bringt auch niemanden weiter.

Prädikat: Unspielbar

-★



Kagero
PlayStation/ Tecmo

Die japanische Warnung auf der Vorderseite des Spiels weist auf Mord und Totschlag hin. Da sind wir natürlich neugierig geworden und haben uns den Devil's Deception-Nachfolger näher angesehen. In detailverliebt dargestellten Dungeons bestückt man sein Schloß mit hinterhältigen Fallen und hofft auf fette Beute. Höhepunkt ist zweifelsohne die Spielfigur: Eine leicht bekleidete, gefesselte ******* (hallo Zensur!) schleicht nett animiert durch die düsteren Gänge und ist ganz allein auf blutrünstige Aktionen fixiert. Der genaue Tathergang bleibt uns aber aufgrund der Sprachbarriere mal wieder vorenthalten. Nur Liebhaber des Vorgängers können einen Blick auf Kagero riskieren - wer Devil's Deception nicht kennt, verliert sich blitzschnell in den Tiefen des Labyrinths.

Prädikat: Bedingt spielbar

★★★



Overblood 2
PlayStation/ Riverhillsoft

Da lacht das Spielerherz: Noch ein Sequel, das den Vorläufer sowohl grafisch als auch spielerisch überbietet. Die gelungene Mischung aus Render- und Echtzeitgrafik baut eine leinwandverdächtige Atmosphäre auf - die leider von der obligatorischen Sprachbarriere im Gegenzug wieder abgebaut wird. Spielerisch ist Overblood am ehesten zwischen Resident Evil und Final Fantasy anzuordnen: In Läden kann man neue Gimmicks erstehen oder Gespräche mit Stadtbewohnern suchen, bei Feindkontakt kommt die Actionseite des Spiels ans Tageslicht: das Kampfgeschehen erinnert nicht nur entfernt an indizierte Zombieschocker. Da die Story aber im Vordergrund bleibt, sollte man besser auf eine US-Version warten, die wir dann auch ausführlichst testen werden.

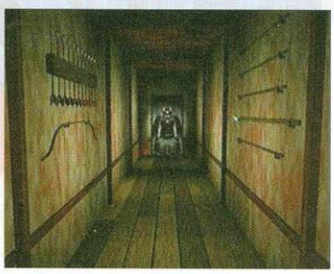
Prädikat: Bedingt spielbar

★★★★★





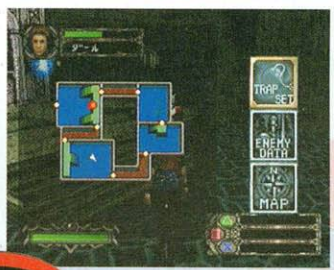
















ACME the game company
Testmuster teilweise von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00

★ NEU ★

Um die Qualität der japanischen Spiele etwas deutlicher zu machen, findet Ihr unter dem Prädikat, welches die eventuellen Probleme mit der Sprachbarriere verdeutlichen soll, nun auch ein die Qualitätssterne.

★	=	Schlecht
★★	=	Unterdurchschnittlich
★★★	=	Guter Durchschnitt
★★★★	=	Sehr Gut
★★★★★	=	Hervorragend

Ich möchte Euch meine Meinung über den Kampf PlayStation - Nintendo 64 mitteilen. Zuerst einmal muß gesagt werden, daß es auf beiden Systemen möglich ist, hervorragende Spiele zu produzieren und dies ja auch schon oft genug bewiesen wurde. Dennoch scheint mir die PlayStation im Moment die Nase vorn zu haben. Wenn man nämlich die Toptitel der letzten Monate zusammenzählt, schneidet das Nintendo 64 ungleich schlechter ab. Man nehme z.B. die Hits der letzten Zeit für das N 64: Forsaken, Banjo-Kazooie, ISS '98 und im Vergleich die PlayStation-Perlen: Tekken 3, Gran Turismo (!!!), Forsaken, Need For Speed 3, Resident Evil, Colin Mc Rae Rally, usw....

Ich finde, das N64 zieht hier eindeutig den kürzeren. Man fragt sich zurecht, ob die Entwickler ewig die Zweiten sein wollen! Sicher, die Möglichkeiten des Nintendo 64 sind bestimmt noch lange nicht ausgereizt, aber im Augenblick bestimmt nun mal Sony die Richtung. Ich möchte das N64 bei Gott nicht verteufeln, aber eine Sache regt mich wirklich auf: Neulich schaute ich durch Zufall einmal in ein reines N64-Magazin. Dort wird z.B. GT 64 als Offenbarung (mit offizieller Gran Turismo-Lizenz!!) angepriesen, nach der sich PlayStation-Besitzer die Finger lecken werden. Nein, danke! Ich ergötze mich lieber am Original, das den Titel "Bestes Game des Universums" bekommen sollte. Bis dann und Gruß an die ganze Verwandtschaft. ***Ka(r)sten Bier***

Wir wollen den Kampf der Systeme bei den Lesern nicht künstlich anheizen. Fakt ist, für die PlayStation kommen derzeit massenhaft hochklasige Titel auf den Markt bzw. sind erhältlich, während für Nintendo 64 immer mal wieder eine Software-Perle erscheint, die aber zuweilen auch die konsolenübergreifende Referenz darstellt (ISS 98, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Indizierter Shooter). Trotzdem wäre es auch angesichts der Marktaufteilung (75% Sony, 25% Nintendo) hirnrissig, von gleichen Voraussetzungen zu sprechen. Nintendo hat mit dem 4MB-RAM-Baustein einen Trumpf in der Hinterhand, der für Bewegung sorgen könnte, Dreamcast ist ebenfalls eine unbekannte Größe. Das Nintendo 64 muß langsam "aus dem Quark kommen", Mittelmaß wie GT64 und viele andere Titel darf man sich bei einer so kleinen Software-Palette zukünftig nicht mehr erlauben, dazu ist auch der Preisunterschied zwischen Gran Turismo (89,-DM) und GT 64 (129,- DM - 149,- DM) viel zu hoch.

Hallo Fun Generation Team!!
(...)

1. Ich möchte mir in nächster Zeit die japanische Version von Parasite Eve kaufen. Aus diesem Grund wollte ich Euch fragen, ob Ihr mir sagen könnt, woher ich eine deutsch- oder englischsprachige Komplettlösung für dieses Spiel bekommen kann und ob ich das Spiel auch ohne jegliche Japanischkenntnisse durchspielen könnte.
2. Vor einiger Zeit wurde geschrieben, daß Turok für die PlayStation umgesetzt wird. Das ist wohl nicht mehr zu erwarten, oder?
3. Gibt es schon Figuren oder Schlüsselanhänger der Haupt- und Nebendarsteller aus dem 2. Teil eines äußerst bekannten Horrorschockers aus dem Hause Capcom?
4. Stimmt es, daß Tenchu 2 erscheinen wird? Wenn ja, wann?
5. Könnt Ihr mit bitte sagen, welche Spiele das neue Dual Shock-Pad unterstützen??
6. Wißt Ihr schon, wann Suikoden 2 erscheint und in welchem Grafikgewand es sich präsentieren wird?
7. Wird Final Fantasy VIII das Dual Shock Pad unterstützen?

So, das war's, ansonsten noch angenehmes Schaffen! ***Steffen Schönwälder, Langen***

Zu deinen Fragen:

1. Hier möchten wir dir am ehesten zum Internet raten. Mit Hilfe eines der renommierten Suchprogramme könntest du unter den Stichwörtern "Parasite Eve" und "Walkthrough" fündig werden. Trotz japanischer Texte ist es jedoch auch ohne Lösung möglich, das Spiel durchzuspielen.
2. **Turok (und erst recht Turok 2) ist in der Form, wie man es vom Nintendo 64 kennt, technisch nicht auf der PlayStation realisierbar. Deshalb wird es also auch keine Umsetzung geben.**
3. **Diese gibt es in der Tat. Beziehen kannst du sie u.a. von Star Toys in Hamburg, Tel.: 040/ 3571381. Preislich sind die Figuren zwischen 19,- und 49,- DM angesiedelt. In der nächsten Ausgabe werden wir auch einen Satz der Stuttgarter Firma Maro vorstellen.**
4. **Tenchu 2 ist zwar derzeitig nicht in Planung, jedoch wird ein Director's Cut von Tenchu 1 unter dem Titel Tenchu Stealth Assassins sowohl in Japan als auch in den USA und Europa erscheinen. Gegenüber der Urversion wird das Spiel zwei neue Level, neue Power Ups, überarbeitete Kameraperspektiven, weitere Gegner (mit verbesserter künstlicher Intelligenz) und einen neuen Abspann enthalten und soll im November bei uns erscheinen.**
5. **Zu den neueren Spielen, die das Dual Shock Pad unterstützen, zählen u. a. Assault, Dead Or Alive, Tekken 3, Tommi Mäkkinen, Colin Mc Rae Rally, Gran Turismo etc.. Übrigens findest du bei unseren Tests und auf den Spielepackungen stets eine entsprechende Erwähnung, falls ein Spiel das Pad unterstützt!**
6. **Hinsichtlich des Erscheinungstermins gibt es leider noch keine zuverlässigen Angaben. Zur Beantwortung deiner zweiten Frage wirf doch einfach einen Blick auf die Software-News in dieser Ausgabe.**
7. **Ja.**

Hallo Fun Generation-Crew!
(...)

Natürlich habe ich auch ein paar Fragen an Euch:

1. Wäre es möglich, mehr über Messen (Unterhaltungselektronik) in Deutschland zu bringen? Eine Übersicht wäre nicht schlecht, da ich irgendwie die Orientierung verliere.
2. Wäre es für Sega nicht besser, ein DVD-Laufwerk in das Dreamcast einzubauen? Die Entwicklung geht doch eindeutig in diese Richtung. Es wäre doch wirklich bes-

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN

FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG--ELEKTROPOST:REDAKTION@FUNGENERATION.COM

ser, um nicht wieder in Rückstand zu geraten. (...) Ich werde erst mal den Markt ein Jahr beobachten und dann entscheiden, ob ich zuschlage oder nicht. Der Saturn war immerhin schon ein finanzieller Verlust für mich.

3. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Lemmings auch auf dem Nintendo 64 erscheinen werden?

4. Gibt es etwas Neues in Sachen BPjS (Unterschriftenaktion)?

Das war es auch schon! ***Andreas Scharf, Frankenberg***

0101 **1. Ab einer der nächsten Ausgaben werden wir Dir und allen anderen Lesern in dieser Hinsicht einen Service anbieten. Genaueres dazu allerdings erst demnächst.**

2. Ein DVD-Laufwerk ist eine ziemlich teure Angelegenheit. Der Grundkonsolenpreis von ca. 300 DM, den man in Deutschland erreichen muß, um konkurrenzfähig zu sein, wäre so kaum zu realisieren. Vielleicht kann der Elektronikriese Sony mit einem Nachfolgegerät zur PlayStation die DVD-Technik nutzen.

3. Ein Lemmings-Spiel für Nintendo 64 befindet sich derzeit nicht in der Planung.

4. Augenblicklich versuchen wir, Zeitschriftenverlage und Herstellerfirmen von Soft- und Hardware zu einem Forum zusammenzuschließen, um mit den zuständigen Behörden bzw. dem Gesetzgeber über Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren. Vorschläge, bis vor das Bundesverfassungsgericht zu gehen, um Spiele vom Index zu klagen, halten wir für ein bißchen übertrieben.

Sehr geehrte Fun Generation Crew! Da Sie sicher selbst wissen, daß Ihre Zeitschrift genial ist, spare ich mir jedliches Lob! Dafür habe ich gleich 'ne Menge Fragen, die Sie hoffentlich beantworten können!

1. Stimmt es, daß es sich bei dem Dreamcast nur um eine 32 Bit-Konsole handelt?

2. Wie kommt es eigentlich, daß Shigeru Miyamoto keine so guten Spiele mehr auf die Beine stellt (siehe Yoshi's Story)?

3. Wird Turok 2 besser als der Vorgänger und wird es wieder eine spezielle deutsche Version geben?

4. Ist Extreme G 2 genauso schnell wie der erste Teil oder langsamer oder sogar schneller?

5. Wieviele Leute nehmen eigentlich an Ihren Gewinnspielen teil, da ich nämlich noch nie etwas gewonnen hab'?

6. Was sollte das Heimkino-Special in der letzten Ausgabe? Ich finde, ein Videospiel-Magazin sollte nur über Videospiele berichten. Obwohl: ein Handy-Special fände ich interessant!

7. Wann und auf welchem System erscheint Final Fantasy X?

Ich hoffe, Sie finden für meinen Brief etwas Platz. Bis bald,

Rico Klein, Bautzen

0101 **1. Nein! Die genauen technischen Spezifikationen und eine präzise Antwort auf Deine Frage findest Du im Dreamcast-Special in dieser Ausgabe.**

2. Zunächst einmal war Shigeru Miyamoto für Yoshi's Story nicht hauptverantwortlich, sondern fungierte nur als Producer. Desweiteren muß berücksichtigt werden, daß Miyamoto meistens an vielen verschiedenen Projekten gleichzeitig arbeitet, wobei sein Hauptaugenmerk derzeitig wohl auf Zelda - Ocarina of Time liegt. So bleibt natürlich nicht immer viel Zeit, sich mit den anderen in Arbeit befindlichen Spielen besonders intensiv zu beschäftigen. Trotzdem sind wir aber nicht der Meinung, daß Miyamoto schlechte Titel "auf die Beine stellt". Auch Yoshi's Story ist kein schlechtes Spiel, sondern nur auf eine sehr junge Zielgruppe zugeschnitten.

3. Zumindest grafisch übertrifft Turok 2 seinen Vorgänger um Längen. Was sich in spielerischer Hinsicht getan hat, wird der Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Eine spezielle deutsche, entschärfte Version wird es leider auch diesmal geben. Ob einige Gegner wieder durch Cyborgs ersetzt werden, läßt sich derzeitig aber noch nicht sagen.

4. Auch hierüber läßt sich noch nichts Konkretes sagen!

5. Das ist sehr unterschiedlich. An unserem Heimkino-Gewinnspiel der letzten Ausgabe beteiligten sich ca. 3.500 Leser, auf unsere Verlosung der lustigen Staubschutzkappen für Nintendo 64 erhielten wir sagenhafte 53 Karten.

6. Es ist sehr schwer, es jedermann recht zu machen. Ein Handy-Special wäre auch nach intensivem Grübeln, wo denn nun die Verbindung zwischen Mobiltelefonen und Videospielen zu finden sei, nicht zu vertreten. Als Heimkino-Freaks haben wir im täglichen Gebrauch Erfahrung im Verbinden von Projektoren, Digital-Anlagen und Videospielsystemen erworben, und hofften, einigen interessierten Lesern ein paar Anregungen zu geben, wie man sein Vergnügen am Hobby noch steigern kann.

7. Gute Frage! Warten wir doch vielleicht erst einmal auf den achten Teil, o.k.?

Hallo Fun Generation Team, da ich Eure Zeitschrift abonniert habe, schenke ich mir das übliche Geschleime. Ich möchte mal einen Punkt ansprechen, der mir sauer aufstößt, aber über den ich nie etwas lese: Die Tastenbelegung bei einigen Spielen. Mit meinen knapp 36 Jahren (schluchz) gehöre ich sicher nicht mehr zur Hauptzielgruppe von Sony, trotzdem spiele ich immer noch gerne (hauptsächlich Rennspiele). Es nervt aber extrem, daß sich einige Hersteller bei ihren Games über die Tastenbelegung - z.B. bei der Verwendung des neGcons - offensichtlich nicht die geringsten Gedanken machen. Wenn das Gas z.B. auf Taste 1 (die untere von den beiden roten) gelegt wird, kommt es nach spätestens 30 Minuten bei mir zu heftigen Schmerzen im Daumen. Das liegt wahrscheinlich daran, daß kein normaler Mensch seinen Daumen über einen längeren Zeitraum so abartig gebogen hält. Absolute Negativbeispiele: Test Drive 4, Colin McRae Rally. Daß es auch anders geht, beweisen doch Spiele wie Need For Speed 1-3 und Gran Turismo. In Zukunft werde ich Spiele erst kaufen, nachdem ich sie aus der Videothek geliehen und probiert habe.

Mit freundlichem Gruß, ***Andreas Schlüter, Braunschweig***

0101 **Viele Hersteller halten die Belegung der Analog-Knöpfe beim necGon für sinnvoll, auch wir verknoten uns dabei oft und gerne die Finger. Sofern keine Option zum Selbstbelegen der Buttons vorhanden ist, prangern auch wir den von Dir angesprochenen Mißstand an. Trotzdem gilt aber wie überall die Weisheit: No pain, no game!**

Servus, Ihr von der Fun Generation, die beiden letzten Leserbriefe von Sebastian Heckert und Jakob Wetzel fand ich sehr amüsant und erschreckend zugleich. Es ist schon richtig, daß für das N64 relativ wenige Spiele herauskommen, doch was bringt es mir, wenn für mein System im Monat 20 Games herauskommen und keines wirklich der Überhammer ist? Meiner Meinung nach nichts! Es ist halt nun das Problem, daß einfach zu wenige Entwickler dem N64 mal richtig die Sporen geben und anständige Spiele verschiedener Genres auf den Markt schmeißen. Bis auf Nintendo, Rare, Acclaim (Iguana), Konami, EA usw. können das verdammt wenige. Wenn man dem N64 ein CD-Laufwerk spendiert hätte, würde die Sache schon ganz anders aussehen. Doch daran kann man einfach nichts mehr ändern. Ich persönlich störe mich gar nicht daran, denn ich finde, daß Cartridges um ein vielfaches praktischer sind. Hauptvorteil: keine Ladezeiten. Bestes Beispiel: FIFA '98. Während man auf der PlayStation ewig warten muß, bis man sich auf dem Platz befindet und loszocken kann, bolzt man auf dem N64 schon nach wenigen Sekunden los; ohne lästige Ladezeiten. Zweites Beispiel: Renderintros und Abspänne. Stichwort: Banjo-Kazooie. Tolles Intro und toller Abspann - und das alles in Echtzeit. Man sieht, es geht auch ohne CD und Renderfilmchen. Doch worauf ich eigentlich hinaus wollte, waren die Leserbriefe. Die Meinung von Jakob Wetzel vertrete ich auch. Wenn man sich vor Augen hält, was bis Weihnachten noch so alles erscheinen soll, braucht man sich doch wirklich keine Sorgen zu machen. Da wären z.B. F1 World Grand Prix, Mission: Impossible, WWF Warzone, 1080° Snowboarding, ISS '98, Space Circus (Anm. d. Red.: der neue Titel lautet übrigens Starshot - Panik im Space Circus), Jest, NFL Quarterback Club '99, Turok 2, XG 2, F-Zero X, WipEout 64, Zelda, Conker 64. Das sind alles hoffentlich echte Knaller und sollen angeblich noch dieses Jahr erscheinen - vorausgesetzt, sie werden nicht wieder verschoben. Für mich sind das eindeutig genug für dieses Jahr, selbst wenn nur 50 % davon herauskommen. Mehr kann und will ich mir gar nicht kaufen. Natürlich könnten es immer mehr sein, doch was bringt mir das? Wenn ich mir so monatlich Euer Heft und andere Magazine anschaue: die erste Hälfte ist immer sehr interessant. Da gibt es News, Previews usw.. Doch dann kommen die Tests. Vor allem auf der PSX ist es besonders schlimm. Die meisten Games sind echt schlecht, da lohnt es sich nicht einmal, die Texte durchzulesen. Natürlich sind manchmal auch echte Hochkaräter dabei, doch so viele sind das auch nicht. Also noch einmal: Was bringen mir viele Games, wenn 60-70 % davon nicht besonders gut sind? Nichts - ganz einfach. Ich finde, man sollte die Situation nicht so schwarz sehen und einfach einmal warten, wie sich die Situation so entwickelt. Meiner Meinung nach wird uns das N64 noch lange erhalten bleiben, auch, wenn Big N nicht mehr Marktführer wird. ***Patrick Kebschull, Bühlertal***

ausschneiden und sammeln! (Teil 20 von 453)

Achtung neue
ElektroPost-Adressen!

Leserbriefe: . . . .redaktion@fungeneration.com
Lob für Redaktion: . .goetz@fungeneration.com
Lob für Redaktion: . .daniel@fungeneration.com
Lob für Grafik: . . . . .kai@fungeneration.com
Beschwerden: . . . .fabian@fungeneration.com
Anzeigenabteilung: .anzeigen@fungeneration.com

Die nexte
FUN GENERATION
gibts ab dem
9.9.98
ueberall da
wo es Zeitschriften
gibt!



Diablo
PSX

200.000 Goldstücke

Ihr wolltet schon immer diese ganz spezielle Superwaffe kaufen, Euch fehlt aber die nötige Kohle? Nun, mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euer Konto in relativ kurzer Zeit auf 200.000 Goldstücke aufstocken. Dazu müßt Ihr ein neues Spiel mit zwei Spielern beginnen und das Gold beider Charaktere einem der beiden geben. Jetzt müßt Ihr den Charakter speichern, dem Ihr gerade das ganze Gold gegeben habt. Beendet nun das Spiel und startet ein neues Zwei-Spieler-Spiel. Im Charakterauswahl-Menü nehmt Ihr bei beiden Spielern den Charakter, den Ihr gerade gespeichert habt und startet das Spiel. Wenn Ihr anschließend in das Inventar der Charaktere schaut, haben beide 200 Goldstücke statt wie üblich 100 Goldstücke. Jetzt gebt Ihr einem der beiden wieder das Gold vom anderen und speichert ihn erneut.

Dann beendet Ihr wieder das Spiel usw. Wiederholt die ganze Prozedur mehrmals hintereinander, bis Ihr alle Felder in Eurem Inventar mit jeweils 5000 Goldstücken gefüllt habt oder Ihr keine Lust mehr habt.

Theoretisch könntet Ihr auch bei zwei Charakteren parallel durch Austauschen des Goldes deren Konto füllen, das dauert aber länger. Der Nachteil bei diesem Trick ist, daß Ihr die so erstellten Charaktere nur in einem neuen Spiel einsetzen (Laden) könnt und nicht in einem bereits gespeicherten. Bleibt noch zu erwähnen, daß Ihr im Dorf nur 200.000 Goldstücke ablegen könnt, sonst verschwinden die zuerst abgelegten Haufen.

N20: Nitrious Oxide
PSX

Level-Paßwörter

Level 3: O, X, O, O, □, △, X, △
Level 4: O, O, △, O, △, O, □, □
Level 5: □, △, □, △, □, △, △, O
Level 6: □, □, O, □, △, X, △, X
Level 7: X, △, O, □, X, △, O, △
Level 8: □, O, O, △, △, □, △, □
Level 9: □, O, X, △, □, □, X, O
Level 10: X, △, □, O, △, X, X, X
Level 11: O, □, △, □, O, △, □, △
Level 12: O, X, X, X, △, X, X, □
Level 13: □, △, △, O, O, X, O, O
Level 14: □, □, △, O, O, △, O, X
Level 15: O, △, X, □, O, △, △, △
Level 16: O, □, △, X, O, O, O, □
Level 17: X, O, △, X, □, □, □, O
Level 18: O, △, O, O, △, □, □, X

Wassereffekt

In den Genuß dieses Effekts kommt Ihr, wenn Ihr in der Paßwort-Option O, X, □, △, △, O, △ und O eingebt.

Forsaken
PSX

Cheat-Menü

Wenn Ihr bei Forsaken im Hauptmenü (wo Ihr zwischen Einzelspieler, Optionen usw. wählen könnt) die Tastenkombination O, O, O, O eingebt und dann ins Optionsmenü geht, solltet Ihr, wenn die Eingabe korrekt war, den Menüpunkt 'Cheat Menu' finden.

Kula World
PSX

Bonuslevel

Wenn Ihr bei Kula World alle 150 Level durchgespielt habt und Ihr im Hauptmenü das Ein-Spieler-Spiel wählt, taucht eine Option auf, die sich 'The Final' nennt. Wählt Ihr diese, dann könnt Ihr genüßlich die ganzen Bonuslevel spielen.

Lucky Luke
PSX

Level-Paßwörter

Die Symbole müßt Ihr von links oben nach rechts unten eingeben.

Train 1: . . . . . .Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Train 2: . . . . . .Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantanplan.
Pueblos: . . . . . .Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan.
Mine: . . . . . .Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan.
Indianerwüste: . . . . .Rantanplan, Rantanplan, Dalton, Jolly Jumper.
Saloon: . . . . . .Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantanplan.
Wasserfall 1: . . . . . .Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper.
Wasserfall 2: . . . . . .Rantanplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke.
Wagenrennen: . . . . . .Rantanplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper.
Buschblödel: . . . . . .Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan, Rantanplan.
Dalton City: . . . .Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan.

Everybody's Golf
PSX / Japan und US

Alle Golfer und Kurse

Damit der Cheat funktioniert, müßt Ihr Eure Memory Cards aus der PlayStation entfernen. Dann müßt Ihr, wenn der Bildschirm aufleuchtet, kurz bevor das Hot Shots Logo in der Eröffnungssequenz erscheint, die Tasten L1, L2, R1, R2 am zweiten Controller gleichzeitig drücken. Haltet die Tasten gedrückt und gebt die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O ein, während sich das Logo bewegt. Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, sollte der Klang eines Holzschlägers zu hören sein.

Rechts- oder Linkshänder

Wie auch im realen Leben gibt es bei Everybody's Golf sowohl rechts- als auch linkshändige Golfspieler. Wenn Ihr bei der Auswahl Eures Spielers L1 gedrückt haltet und X (US) bzw. O (Jap.) drückt, könnt Ihr diese Eigenschaft ändern.

Kurse rückwärts

Wenn Ihr bei der Auswahl des Kurses L1 und L2 gedrückt haltet und dann X (US) bzw. O (Jap.) drückt, könnt Ihr den Kurs rückwärts spielen.

Soundcheck

Wenn Ihr in einem Mehr-Spieler-Spiel auf dem nicht genutzten Controller X, O, □ oder △ drückt, könnt Ihr verschiedene Sounds abspielen.

Reset-Funktion

Ihr könnt ein laufendes Spiel neu beginnen, wenn Ihr die Tasten L1, R1, L2, R2, START und SELECT gleichzeitig drückt.

Andere Outfits

Bei der japanischen Version dieses Spiels könnt Ihr das Outfit der Golfspieler ändern, wenn Ihr in der Eröffnungssequenz, bevor das Hot Shots-Logo erscheint, die Tastenkombination △, □, X, △, □, X, △, □, X drückt.

Crime Killer
PSX

Level-Paßwörter

Level 2: O,□,X,△,X,△,□,△,□
Level 3: O,O,□,X,△,O,O,O,O,O
Level 4: O,O,□,△,O,O,□,△,□,X
Level 5: △,O,O,O,O,O,O,O,□,△
Level 6: □,△,□,△,O,□,X,X,X,△
Level 7: O,O,O,O,□,X,△,O,O,O
Level 8: □,△,□,X,△,□,X,△,□,X
Level 9: X,X,△,O,□,X,△,□,△,O
Level 10: O,△,O,O,□,X,△,O,O,O
Level 11: □,△,□,△,O,O,□,△,□,△
Level 12: □,△,□,△,□,△,O,□,△,□
Level 13: X,X,X,△,O,O,O,□,X,X
Level 14: X,X,X,X,△,O,□,X,X,X
Level 15: X,△,□,X,X,△,O,□,X,X,X
Ende: X,△,O,□,△,□,X,△,□,△

Colin McRae Rally
PSX

Die folgenden Paßwörter gebt Ihr bei der Eingabe des Fahrernamens ein. Daraufhin verschwindet das Eingabefeld kurz und erscheint dann wieder. Um die Cheats rückgängig zu machen, müßt Ihr sie einfach nochmal eingeben. Die korrekte Eingabe der Paßwörter wird Euch akustisch bestätigt.

Nebel
Um die Rennen im Nebel zu bestreiten, gebt Ihr das Paßwort 'PEASOUPER' anstelle des Fahrernamens ein.

Vierradlenkung
Das Paßwort 'TROLLEY' schaltet die Vierradlenkung ein.

Spezial-Fahrzeug
Wenn Ihr das Paßwort 'BLANCMANGE' eingebt, fahrt Ihr mit einem grünen, gallertartigen Auto.

Beschleunigung
Mit dem Paßwort 'BUTTONBASH' schaltet Ihr einen weiteren Modus ein, in dem Ihr durch abwechselndes Drücken der Tasten X und O beschleunigt.



Cyball Zone
PSX

Alle Stadien und Teams
Um bei Cyball Zone alle Stadien und Teams freizuschalten, müßt Ihr in der Sprachauswahl 'Italian' selektieren (nicht anwählen) und die Tasten L2, R1, O und □ für ca. zehn Sekunden gedrückt halten.

Xi [sai]
PSX / Import

Eigene Musik
Bei diesem Spiel könnt Ihr, wenn das Spiel geladen hat (wartet, bis das Hauptmenü erscheint) die PlayStation öffnen und das Spiel gegen Eure eigenen Musik-CDs austauschen. Um den Titel zu wählen, drückt Ihr START, ändert den Titel und wählt 'RESTART'.

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , " die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken. Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

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

Hinterradlenkung
Ihr lenkt lieber mit den Hinterrädern? Mit dem Paßwort 'FORKLIFT' wird auch das möglich.

Turbo-Modus
Mit dem Paßwort 'MOREOOMPH' schaltet Ihr den Turbo-Modus ein.

Editierbares Replay
Gebt das Paßwort 'DIRECTORCUT' ein und Ihr könnt auf die Replay-Funktion Einfluß nehmen.

Nick Grist fahren lassen
Wenn Ihr Euch mal anschauen wollt, wie Nick Grist eine Strecke fährt, müßt Ihr das Paßwort 'BACKSEAT' eingeben.

Custom Rally Edition Car
Für dieses Auto müßt Ihr das Paßwort 'KITCAR' eingeben.

Kommentar ändern
Wenn Ihr die Stimme von Nick Grist nicht mehr hören könnt, gebt doch mal das Paßwort 'HELIUMNICK' ein. Danach hört er sich an wie ein Eunuch.

Circuit Breakers
PSX

Nachtfahrt
Haltet L1, L2, R1 und R2 gedrückt, während Ihr Euch eine Strecke aussucht. Zur Bestätigung der korrekten Eingabe erscheint ein neues Symbol auf der Strecke. Das anschließende Rennen auf dieser Strecke findet bei Nacht statt.

Victory Boxing II
PSX / Import

Trainermodus
Wenn Ihr im Eröffnungsbildschirm (in dem 'Press Start' steht) die Tastenfolge O, X, O, O, O, X, O drückt, erhaltet Ihr im Menü 'Main Event' unter 'New Boxer' die Option 'Trainer-Mode'. Selektiert Ihr diese Option, könnt Ihr den Kampf aus der Perspektive des Trainers bestreiten. Wenn Ihr das Geräusch einer großen Menschenmenge vernehmt, dann habt Ihr die Tastenfolge richtig eingegeben.

Bomberman Wars
PSX

Bomber-Prinz
Wenn Ihr den Bomber-Prinz sehen wollt, müßt Ihr zehn Runden im Quest-Modus absolvieren und dann in den Übungsraum gehen. Plaziert nun alle Charaktere in der Eingangshalle und kehrt in den Übungsraum zurück. Nach der Hälfte der Zeit sollte dann der Bomber-Prinz auftauchen.

Schneller zum Spiel
Um die Spezialeffekt-Sequenz zu überspringen, müßt Ihr im Titelbildschirm O und START drücken.

Bonus Level
Um die beiden Level 'Honey' und 'Cotetsu' anwählen zu können, müßt Ihr den Quest-Modus durchspielen.

Aero Gauge
N64

China Town Jam-Strecke
Um diese Strecke spielen zu können, müßt Ihr mit dem Schwierigkeitsgrad 'Expert' auf allen Strecken des Grand Prix-Modus Erster werden.

Neo Speedway Strecke
Damit Ihr auf dieser Strecke fahren dürft, müßt Ihr mit dem Schwierigkeitsgrad 'Intermediate' im Grand Prix-Modus auf allen Strecken gewinnen.

Vengeance-Modus
Den Vengeance erhaltet Ihr, wenn Ihr mit dem Avenger das Spiel durchspielt und Erster werdet. Der Schwierigkeitsgrad muß auf 'Expert' eingestellt sein.

Reaper
Um den Reaper zu erhalten, müßt Ihr das Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 'Expert' und dem Shedder durchspielen und Erster werden.

Prowler
Um an den Prowler zu gelangen, müßt Ihr das Spiel mit dem Hornet Auto und im Schwierigkeitsgrad 'Expert' durchspielen und Erster werden.

Dominator
Den Dominator könnt Ihr wählen, wenn Ihr im Schwierigkeitsgrad 'Expert' und dem Black Lightning das Spiel durchspielt und Erster werdet.

N64 Controller Car
Um an dieses Fahrzeug zu gelangen, bedarf es etwas Geduld. Ihr müßt dazu im Time Attack-Modus fahren. Versucht eine Zeit zu fahren, bei der die letzten drei Stellen '064' sind.

Turbo-Start
Einen Turbo-Start könnt Ihr hinlegen, wenn Ihr beim Start A und B gedrückt haltet und in dem Moment, in dem der Ansager 'GO' sagt, B loslaßt.

Kurventrick
Einer der besten Tricks um ein Rennen zu gewinnen, ist, wenn Ihr während des Rennens A gedrückt haltet, und während Ihr mit Z durch eine Kurve schlittert, beide Tasten loslaßt. In dem Moment, in dem Ihr die Tasten loslaßt, bekommt Ihr mehr Schub und könnt die Kurven schneller nehmen.

Farbe ändern
Wußtet Ihr, daß Ihr mit R in der Fahrzeugauswahl die Farbe des Fahrzeugs ändern könnt?

Bonusstrecke und Bonusfahrzeuge
Für diesen Cheat benötigt Ihr zwei Controller. Im Titelbildschirm drückt Ihr die Tasten R, L, Z, uC und ○ auf dem Steuerkreuz (Digital-Pad) gleichzeitig. Dann laßt Ihr alle gleichzeitig los. Danach drückt Ihr auf dem ersten Controller START. Jetzt sollten die Bonusstrecke und die Bonusfahrzeuge anwählbar sein. Es ist möglich, daß Ihr mehrmals probieren müßt, bis der Cheat funktioniert.

Banjo-Kazooie
N64

Extra-Startanimationen
Wenn Ihr ein Spiel zum Laden auswählt, drückt gleichzeitig START, R, A. Wenn Euer Timing richtig war, werdet Ihr mit einer lustigen Animation belohnt.

Spieleauswahl-Animationen
Beobachtet den Fisch im Fischglas, während Ihr den ersten oder zweiten Slot selektiert habt. Nach einer kurzen Zeit stößt er sich den Kopf auf der einen Seite des Glases. Wenn er das zum dritten Mal macht und Ihr im richtigen Moment A drückt, bekommt Ihr weitere Animationen zu sehen. Hattet Ihr den ersten Slot selektiert, wird Banjo durch das Fenster fliegen, beim zweiten Slot dreht sich das Zimmer. Wenn Ihr den dritten Slot selektiert habt, müßt Ihr auf das dritte 'Boing' vom Gameboy hören. Drückt Ihr im richtigen Moment A, dann wird Banjo aus dem Stuhl und aus dem Haus katapultiert.

Bust-A-Move 2
N64

Bildschirmschoner
Den Bildschirmschoner aktiviert Ihr, wenn Ihr während eines Spiels in den Pausenmodus geht und ca. 30-45 Sekunden wartet.

Versteckte Charaktere (Puzzle-Modus)
Bei der Auswahl des Puzzle-Modus, bei dem Ihr zwischen A und B wählen könnt, müßt Ihr ○, ○, ○, ○, L, R, L, R, und dann L und R gleichzeitig drücken, um in die Charakterauswahl zu gelangen. Hier könnt Ihr zwischen einem farbigen Dino und den Endgegnern wählen.

F1-Pole Position
N64

Bonus-Auto
Geht in das Menü 'System', nachdem Ihr den Grand Prix gewonnen habt und haltet A und B gedrückt, wenn am Bildschirm die Meldung über das Laden vom Controller Pak erscheint. Wenn Ihr anschließend in die Fahrerauswahl geht, haben die 96er Forti-Fahrer das Original Ubi Soft H-RA V-12.

Unbegrenztes Benzin
Um ein gesamtes Rennen ohne Nachtanken zu bestreiten, stellt Ihr Euer Benzin auf 10%, um die maximale Beschleunigung zu erreichen, dann werdet Ihr während des Rennens kein Benzin verbrauchen.

F-Zero X
N64

X Cup
Wenn Ihr alle vier Cups mit dem Schwierigkeitsgrad 'Expert' durchspielt, erhaltet Ihr zusätzlich den X Cup, einen Cup mit Zufallsstrecken.

Kleine, deformierte Autos
Wenn Ihr in der Fahrzeugauswahl L, R, oC, uC, LC und RC gleichzeitig drückt, sollte Euer Auto anfangen zu schrumpfen.



Mission: Impossible
N64

Zoom ohne das Sniper Gewehr
Um auch ohne das Scharfschützengewehr die Gegner vergrößert zu sehen, müßt Ihr zunächst ein Gewehr wählen. Während Ihr die Taste R gedrückt haltet, könnt Ihr mit oC und uC zoomen. Zwar ist das mit dem Scharfschützengewehr auch möglich, jedoch könnt Ihr auf die se Weise die Schußkraft der anderen Gewehre nutzen.

Cheat-Menü
In der Levelauswahl (Missionsauswahl) habt Ihr die Möglichkeit mit der Tastenfolge rC, lC, uC, R, L und rC das Cheatmenü einzuschalten.

Große Füße
Um Euren Spielfiguren große Füße zu verpassen, müßt Ihr in der Levelauswahl die Tastenfolge uC, R, Z, rC und lC drücken.

Große Köpfe
Einen Modus, in dem die Spielfiguren große Köpfe haben, schaltet Ihr mit der Tastenfolge uC, R, oC, L und lC ein. Die Tastenfolge müßt Ihr in der Levelauswahl drücken.

Kinder-Modus
Damit die Spielfiguren bei Mission Impossible auf Kindergröße schrumpfen, gebt Ihr in der Levelauswahl die Tastenfolge uC, oC, R, L und Z ein.

Turbo-Modus
Wenn Ihr in der Levelauswahl die Tastenfolge oC, Z, oC, Z und oC solange drückt, bis Ethan „Ah, that´s better!" sagt, habt Ihr den Turbo Modus eingeschaltet.

Infogrames Team
Spielt das Spiel mit dem Schwierigkeitsgrad 'Possible' durch. Wenn Ihr anschließend wartet, bis der Abspann (Credits) vorüber ist, habt Ihr die Möglichkeit, zurück in die Botschaft zu gehen, um das Mission: Impossible-Design Team zu treffen. Sprecht mit den Spielfiguren, bis Eure Lebensenergie voll ist, um eine Bonusanimation von Ethan zu sehen.

Extra Waffen
Die folgenden Tastenfolgen müßt Ihr wieder in der Levelauswahl drücken. Die Waffen, die Ihr dadurch bekommt, gibt es in den Missionen nicht. Außerdem erhaltet Ihr die Waffen nur, wenn Ihr die Missionen bereits absolviert habt.
7.65 mm Pistole mit Schalldämpfer und 30 Schuß Munition: oC, L, rC, lC, oC.
9mm HI POWER mit 30 Schuß Munition: R, L, uC, oC, oC.
Uzi mit 30 Magazinen: rC, lC, rC, uC, R.
Mini-Raketenwerfer mit 30 Raketen: R, L, lC, rC, uC.
Verhörraum



Am Ende der Mission müßt Ihr vor dem Agenten, der den Gang entlang sprintet, laufen. Er wird versuchen den Aufzug zu betreten. Hier müßt Ihr in seiner Nähe sein, um in den nächsten Level zu gelangen.

Bahnstation

In der Bahnstation müßt Ihr mit dem Scharfschützen die Undercover-Agenten erschießen. Zoomt dazu auf Ethan. Paßt auf, daß Ihr nicht auf die falschen Personen schießt. Der Typ, der Ethan eine Zigarette anbietet, ist beispielsweise ein Zivilist.

Den Safe öffnen

Im Zug findet Ihr im letzten Güterwagen einen versiegelten Safe. Sucht das Schweißgerät und den Stickstofftank und friert damit die beiden Stahlstreben ein. Auf diese Weise solltet Ihr den Safe knacken können.

Terminalraum

Im Terminalraum ist es wichtig, die Kamera im richtigen Winkel einzustellen. Dreht die Kamera, bis Ihr den Laser besser seht. Ihr solltet auch auf den Agenten achten, der ca. alle 30 Sekunden den Raum betritt, um die Computer zu benutzen. Vergeßt beim Schwingen am Seil nicht, den Z-Button zu drücken, sonst erreicht Ihr den Kartenleser bzw. den Computer nicht.

CIA Dachgeschoß

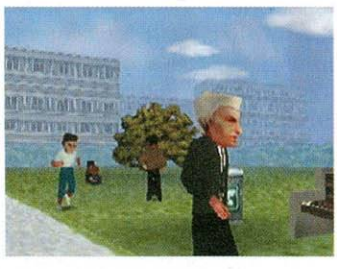
Schaltet im Dachgeschoß der CIA das Licht aus (haltet nach den Kisten Ausschau, um draufzuspringen). Wenn Ihr die Tasche gefunden habt, die Candice für Euch dort hingelegt hat, klickt Ihr sie im Menü an. Daraufhin verkleidet Ihr Euch als Servicearbeiter und steckt die Waffe weg. Jetzt geht Ihr zum Hubschrauberlandeplatz und repariert die Beleuchtung (der Schalter befindet sich unten, neben der linken Treppe, an der Wand). Eliminiert die Wache in der Nähe des Schalters und schnappt Euch seinen Ausweis.

KGB Lagerhalle

Hier ist der Scanner Euer wichtigstes Werkzeug, speziell im Labyrinth unter dem KGB-Gebäude. Euer erstes Ziel sind die beiden Wachen, die Euch für Golystine halten. Schaltet die beiden aus und findet den Schutzanzug in der Kiste. Denkt daran, daß keiner Euch als Golystine erkennt, wenn Ihr den Schutzanzug tragt und jeder auf Euch schießen wird.

Verkleidungen

Wenn Ihr Euch verkleidet habt, solltet Ihr aufpassen, daß Ihr Euch nicht auffällig verhaltet. Insbesondere solltet Ihr nicht mit einer Kanone rumfuchteln. Das Spiel wurde von Ocean so programmiert, daß jeder Hinweis auf eine Verkleidung tödlich endet. Ein gutes Beispiel ist die Verkleidung als Feuerwehrmann. Wenn Ihr mit der Verkleidung durch die Gänge rennt und eine Waffe zieht, fällt das den Wachen auf und sie werden versuchen, Euch zu erschießen.



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

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

GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

N64 Race-Set
Konsole incl. Controler, Orig. Rumble Pack und F-1 World Grand Prix
399,00 DM

PSX Race-Set
Konsole incl. Analog Controller, 2. Contr. Memory Card und Gran Turismo
399,00 DM

E3-Messe-Video Atlanta'98 19,95

Extreme - Top Ten - Extreme

PSX

1.	Gran Turismo	89,85
2.	Colin McRae Rally	84,85
3.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
4.	Tekken 3 US	99,85
5.	Heart of Darkness	89,85
6.	Dead or Alive	89,85
7.	Theme Hospital	79,85
8.	Point Blank	89,85
9.	Alundra	89,85
10.	WWF - Warzone	79,85

N64

1.	Banjo-Kazooie	84,85
2.	Mission: Imposible US	149,95
3.	F1 World Grand Prix 64 US	159,95
4.	Cruisn World	84,85
5.	All Star Baseball 99	94,95
6.	F-Zero X JP	149,95
7.	Forsaken	104,85
8.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
9.	NBA Courtside - K. Bryant	84,85
10.	Rampage World Tour	119,85

Neuheiten

N64

1080° Snowboard.	84,85
Acc. Sports Soccer	*
Bio Freaks	119,85
Bomberman Hero	84,85
Buck Bumble	*
Chopper Attack	124,95
F1 World G.P. 64	84,85
Gex 2	119,95
Iggys Recking Balls	94,95
Jest	*
Madden NFL 99	109,95
Mission:Imp. 64	99,95
Nascar 99	109,95
NBA Jam 99	*
NFL Quat. Club 99	94,95
Off Road Challenge	119,95
Space Circus	*
Turok 2	79,95
Wailalae Country C.	104,85
WWF - Warzone	99,95

PSX

5th Element	*
ACM 1918	79,95
Atlantis	79,95
Azure Dreams	84,85
Baby Universe	84,85
Batman & Robin	84,85
Big Air	*
Bio Freaks	69,85
Bomberman	84,85
Box Champions	*
Breath of Fire 3	84,85
Breath of Fire 3 S.E.	104,95
C&C 2 - Gegenschl.	79,85
Constructor	89,85
Dodgem Arena	89,85
Dreams	89,85
Flottenmanöver	84,85
Fluid (Pulse/Depth)	84,85
Frenzy	79,95
Future Cop - LAPD	79,95
Hard Edge	*
Hardball 6	84,85
Int. S.S. Soccer P98	89,85
Madden NFL F. 99	84,95
MageSlayer	84,85
Megaman B & C	84,85
Moto Racer 2	84,85
Mr. Domino	79,85
Nascar Racing 99	79,95
NHL 99	79,95
Pet in TV	79,95
Pinball Ballistic	*
Puma Street-Soccer	*
Resident Evil	39,85
San Fran. Rush	84,85
Shadow Gunner	79,85
Small Soldiers	79,95
Tekken 3	99,85
Test Drive 5	*
TOCA Touring C.C.	39,95
Tombi	79,95
Ubik	89,85
V2000	*
Victory Boxing 2	79,95
Viva Fußball	84,85
V-Rally	44,95
Wild Arms	79,95
Wild Nines	84,95
Wing Over 2	79,95
X-Men vs. Streetf.	89,85
Youngblood	84,85
Zero Divide 2	79,95

SAT

Deep Fear	*

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

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

N64

W. G. Hockey 98 US	49,95
NBA l.t.Zone 98 JP	49,95
Dual Heroes	49,95
W.G. Hockey	49,95
Clayfighter 63 1/3	59,95
Madden 64	59,95
Extreme-G - S.E.	64,85
Bust a Move 2	74,95
NBA Hang Time	79,85
Mischief Makers	79,85
Dark Rift	79,85
Multi Racing Ch.	79,95

PSX

Bug Riders US	39,85
Slamscape	39,85
Devils Deception	49,95
Dynasty Warriors	49,95
Extreme Snowbr.	49,95
Felony 11-79	49,95
Heavens Gate	49,95
PowerBoat Racing	49,95
Warhawk	49,95
WCW vs. The World	49,95
Xevius 3D	49,95
X-Men: Child. Atom	49,95

SAT

NBA Jam T.E.	29,85
Striker 96 US	29,85
Virtua Fighter Kids	29,85
Bust a Move 2	49,85
NBA Live 98	49,85
NHL Hockey 98	49,85
Puzzle Fighter 2 T.	49,85
Bust a Move 3	49,85
Mega Man X3	49,85
Worldw. Soccer 98	59,85
Resident Evil	74,85
House of Dead JP	79,85

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, keinProblem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - 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 !!!

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46- 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

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

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

NBA Courtside
N64

Dunkings verbessern
Wenn Ihr bei NBA Courtside während des Spiels die Spezial Dribble-Taste zweimal hintereinander drückt, verbessert sich die Fähigkeit zum Dunken (Korbleger) des selektierten Spielers enorm. Drückt Ihr die Taste, während Ihr zu einem Jam ansetzt, macht der Spieler verschiedene Dunks.

Versteckte Teams
Haltet die Taste L gedrückt, wählt mit A den 'Preseason-Modus' und geht zur letzten Teamsektion auf der rechten Seite. Jetzt solltet Ihr in der Lage sein, die Teams Nintendo, Nintendo2 (N64) und Left Field anwählen zu können.

Mike Piazza's Strikezone
N64

Himmel ändern
Gebt beim „Today's Game"-Screen die Tastenfolge rC, A, Z, oC, L, R und Z ein, um den Himmel zu ändern.

Aluminiumschläger
Geht wieder zum „Today's Game"-Screen und gebt die Tastenfolge L, R, L, R ein gefolgt von R, A, Z, B, A, L, L, damit Ihr mit Aluminiumschlägern spielen könnt.

Farbige Schläger
Ihr könnt die Baseballschläger rot oder blau färben, wenn Ihr die Tastenfolgen L, R, L, R, ○ (Steuerkreuz/Digital Pad), B und A für rote Schläger bzw. L, R, L, R, B, L, B und A für blaue Schläger im „Today's Game"-Screen eingebt.

Verrückter Ball
Geht für diesen Cheat in den „Today's Game"-Screen und gebt die Tastenfolge L, R, L, R, rC, A, Z, B, A, L und L ein.

Verrückter Wurf
Ruft wieder den „Today's Game"-Screen auf und gebt die Tastenfolge L, R, L, R, rC, A, Z, oC, R und B ein.

Spielgeschwindigkeit
Ihr könnt bei Mike Piazza´s Strikezone die Spielgeschwindigkeit ändern. Indem Ihr im „Today's Game"-Screen die Tastenfolge L, R, L, R, L, A, Z, R, B, A, L und L eingebt, erhöht Ihr das Spieltempo und mit der Tastenfolge L, R, L, R, ○ (Steuerkreuz/Digital Pad), L, L, B, A, L und L verlangsamt Ihr das Spiel.

Devil's Thumb Stadion
Geht wieder in den „Today's Game"-Screen und gebt die Tastenfolge L, R, L, R, ○ (Steuerkreuz/Digital Pad), A, oC, L und A ein, um im Devil's Thumb Stadion spielen zu können.

Bases leicht stehlen
Wiederum im „Today's Game"-Screen gebt Ihr die Tastenfolge L, R, L, R, LC, A, ○ (Steuerkreuz/Digital Pad), oC und Z ein, um das Stehlen der Bases zu vereinfachen.

Variierende Würfe
Geht dazu wieder in den „Today's Game Screen" und gebt die Tastenfolge L, R, L, R, rC, A, Z, oC, R und L ein.

Schwerkraftoptionen
Um die Schwerkraft zu erhöhen geht Ihr in den „Today's Game"-Screen und gebt die Tastenfolge L, R, L, R, R, A und L ein. Erhöhen könnt Ihr die Schwerkraft mit der Tastenfolge L, R, L, R, ○, ○, L, ○ und R (Die Richtungsangaben beziehen sich auch auf das Steuerkreuz bzw. Digital Pad).

Psycho Schläger
Gebt hierzu die Tastenfolge L, R, L, R, Z, B, R und A im „Today's Game"- Screen ein.

Homeruns erleichtern
Um bei jedem Schlag einen Homerun zu erzielen, gebt Ihr im „Today's Game Screen" die Tastenfolge L, R, L, R, L, A, ○ (Digital Pad) und R ein.

Credits
Um Euch die Credits anschauen zu können, gebt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge R, A, Z, R, rC, A und B ein.

Versteckte Meldungen
Die versteckten Meldungen (oder Nachrichten) könnt Ihr Euch anschauen, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge oC, R, B und B eingebt.

Power-Schlag
Besonders kraftvoll sollten Eure Schläge werden, wenn Ihr den Joystick nach unten drückt und den Ball schlagt. Dadurch solltet Ihr einen Homerun schlagen bzw. der Schlag sollte nahe daran sein. Besonders nützlich ist der Trick in einem Homerun Derby.

Holy Magic Century - Quest 64
N64

Verschiedene Tips
Wenn Ihr in der Wüste, hinter der Mine, in südwestlicher Richtung weitergeht , kommt Ihr zu einer Festung. Geht weiter und Ihr kommt in eine Wüste, die fast die gesamte Landkarte einnimmt. Geht weiter in südöstlicher Richtung, bis Ihr an eine Pyramide kommt. Von dort aus gelangt Ihr in die verlorene Stadt. Hier findet Ihr zehn Spirit-Gems, einige Schätze und den Magier, der die vier Spirit-Steine gehalten hat.

Geht, wenn Ihr Nepty geschlagen habt, zurück zu dem Schiff, mit dem Ihr nach Larapool gekommen seid und reist mit ihm drei Mal. Wenn Ihr Euch anschließend in den Raum im Schiff begebt, findet Ihr in einer Ecke ein Fragezeichen, durch das Ihr einen unsichtbaren Geist erhaltet.

Nachdem Ihr Fargo besiegt habt, könnt Ihr in die letzte Stadt zurückkehren. Geht in die Bibliothek im Schloß zum Aufgang. Wenn Ihr auf die Wand dort zulauft, erhaltet Ihr ein Spirit-Gem.

Volle Lebensenergie
Um die volle Lebensenergie zu erhalten, ohne irgendeinen Gegenstand zu benutzen, müßt Ihr in eine Kneipe gehen, oder Euch an einen anderen, vergleichbaren Platz begeben um dort die Nacht zu verbringen. Wenn Ihr dann zum speichern aufgefordert werdet, drückt Ihr B und verlaßt die Speicheroption, ohne zu speichern. Danach solltet Ihr wieder die volle Lebensenergie besitzen.

All Star Baseball '99
N64

Kaputte Schläger
Wenn Ihr gerne viele Schläger zerbrechen wollt, dann gebt in der Paßworteingabe den Code 'BRKNBAT' ein.

Manuelle Kamera im Homerun Derby
Um die manuelle Kamera auch im Homerun Derby zu aktivieren, startet Ihr zunächst ein neues Spiel (kein Homerun Derby) und schaltet die manuelle Kamera ein. Jetzt verlaßt Ihr das Spiel wieder und startet ein Homerun Derby. Mit dem zweiten Controller (evtl. auch ein anderer unbenutzter) könnt Ihr nun die Kameraperspektive selbst bestimmen wie in den anderen Spielen auch.

Zeitlupe und Standbild
Geht während des Spiels in das Optionsmenü und wählt die manuelle Kamera. Ihr braucht dafür einen Controller, der nicht für eines der beiden Teams verwendet wird. Wenn Ihr bei diesem Controller auf dem digitalen Pad ○ drückt, erhaltet Ihr ein Standbild. Mit ○ läuft das Spiel in Zeitlupe ab.

Große Hände, Füße und Schläger
Gebt im Cheatmenü 'gothelium' ein, um den Spielern überdimensional große Hände, Füße und Schläger zu geben.

Deathtrap Dungeon

Komplettlösung Teil 3

Abwasserkanal 4

Viele versteinerte Krieger schmücken die Gemächer der Medusa. Speichert auf jeden Fall zu Beginn dieser Runde, denn es ist sehr wahrscheinlich, daß Ihr das eine oder andere Leben verliert. Ihr betretet dieses große Areal, in dem insgesamt drei solcher Schlangenkreaturen ihr Unwesen treiben. Durchforstet das Gebiet nach den drei Frauen, von denen Euch jede mit einer anderen Waffe attackiert. Die erste besitzt ein Giftschwert, die zweite eine vergiftete Axt und die letzte schließlich den altbekannten Blick der Medusa, der alles lebendige unwiederbringlich in Stein verwandelt. Die beste Gegenwaffe stellt eindeutig die Feuerklinge dar, hoffentlich habt Ihr sie noch in Reserve. Sind die drei Schwestern vom Erdboden verschwunden, öffnet sich die einzige Tür in diesen Gemächern, daneben aber auch links und rechts an der Wand zwei Gitter, die wertvolle Bonusräume offenbaren. Im rechten der beiden findet Ihr sogar einen Geheimbereich. Weiter geht es nun durch die zuvor verschlossene Holztür gegenüber dem Eingang zu den Gemächern. Mit der Holzplattform oben angelangt stürmen auch gleich zwei Orks auf Euch ein, die mittlerweile keine großen Probleme mehr darstellen sollten. Wenn Ihr dem weiteren Weg folgt, bereitet Ihr Euch auf zwei messerwerfende Monster vor; nachdem auch diese verabschiedet wurden, lauft Ihr den einzig möglichen Weg entlang. Durchquert die kleine Kammer und springt an deren Ende rechts die Grube hinab und aktiviert dort den Wandschalter, um in diesem Raum ein silbernes Totenkopfgitter aufzuschließen. Danach bekriegt Ihr Euch mit mehreren Orks, einem Orkfeldwebel und zuguterletzt mit Ugluk Sturmgrunz, dem Ork-Schamanen (Bild 67). Beim Oberclown der Orks kann man aufgrund seines Namens eigentlich gar nicht glauben, daß dieser laut Spielanleitung intelligent sein soll. Beste Waffe, die Ihr hier einsetzten solltet, ist kalter Stahl, zusätzlich könnt Ihr frei nach Belieben Euren Helden mit diversen Potions aufpowern. Legt nun den goldenen Hebel nach unten und beendet auch diesen Dungeon.

Graben 1

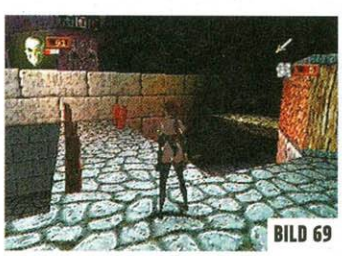
Sobald Ihr das Gatter zum Graben entriegelt habt, stürmen hier wie sooft gleich zwei Orks von links und rechts auf Euch ein. Klettert die Steinmauer an einer Wandseite empor und bewegt Euch am Rand des Minenfeldes vor bis zum nächsten Graben, in welchem bereits mehrere Rattenmenschen auf Euch warten. Als nächstes beseitigt Ihr die beiden Kanoniere, um die zwei wild ballernden Kanonen zu entschärfen. Wenn Ihr weiter hochgeklettert seid, macht Euch ein neues Minenfeld das Leben schwer. Achtet also grundsätzlich auf die schwererkennbaren kleinen gelben Sprengsätze am Boden, wenn Ihr wieder am äußersten Rand schnell über den nächsten Graben huscht, um die zwei Grenadiere ein für alle Mal zu erlegen. Stürzt Euch nun in die vorerst letzte Grube und tötet sämtliches Fußvolk, bevor Ihr Euch mit dem linken Aufzug nach unten befördert (Bild 68). Bereitet Euch auf den großen Rattenoger vor sobald sich das Gitter vor Euren Augen erhebt. Holt Euch unter anderem den roten Schlüssel und begebt Euch zum zweiten Fahrstuhl auf Bild 68. Eine Etage tiefer findet Ihr gleich gegenüber des Eingangs ein Geheimnis. Wenn Ihr dem Weg folgt, solltet Ihr jederzeit auf weitere zwei Rattenoger gefaßt sein, die Euch links in versteckten Nischen auflauern. Ihr erreicht jetzt zwei Metallgitter, von denen jedes eine tödliche Falle darstellt. Steigt in den linken Aufzug, aktiviert diesen und lauft unentwegt gegen die rechte Wandseite, um nicht an der Decke aufgespießt zu werden. Ihr gelangt so sicher zu einem weiteren Fahrstuhl. Oben angekommen wartet Ihr kurz am Mauervorsprung, so daß sich der Rattenmensch mit seinem kläglichen Versuch, Euch zu bombardieren, selbst in die Luft sprengt. Von diesem Ausgangspunkt gesehen in der linken hinteren Ecke des Areals findet Ihr einen Speicherpunkt und auf der rechten Seite einen neuen Graben, den Ihr aber noch nicht gleich aufsuchen solltet. Holt den silbernen Schlüssel, marschiert in dem vorliegenden großen Gebiet von Turm zu Turm und tötet dort die Grenadiere. Paßt aber bei dieser Aktion auf die Feuerfallen an den Turmseiten auf; deutlich einfacheres Spiel habt Ihr jedoch mit dem Granatenwerfer von einer höheren Position aus. Begebt Euch als nächstes zu der Grube (Bild 69) und springt auf der Brücke nach unten. Habt Ihr dort den goldenen Schlüssel aufgesammelt, geht Ihr an der linken oder rechten Seite des Grabens die Stufen nach oben, entriegelt mit den drei Schlüsseln die Metallpforte und verlaßt diesen Level.

Graben 2

Vom Start aus geht Ihr geradeaus und stellt Euer Sprite in die Mitte der viereckigen Versenkung auf dem Sandhügel. Kurz darauf werdet Ihr zu einem Geheimbereich teleportiert, wo Ihr einen Schutzzauber aufnehmen könnt. Es gilt nun, auf dem großen Flächenabschnitt alle verbunkerten Rattenkrieger mittels Fernwaffen zu eliminieren. Jedoch könnt Ihr Euch nirgendwo in Sicherheit wiegen, da das ganze Gebiet mit schwer ersichtlichen Sprengkörpern vermint ist. Am Mauerrand seid Ihr wenigstens halbwegs sicher, da Ihr die gelben Minen früh genug, vor allem an den Bunkern, erkennen könnt. Haltet nun vorsichtig Ausschau nach dem Aufzug in der Mitte des verminten Gebietes und aktiviert diesen mittels des nebenstehenden Bodenschalters (Bild 70). Oben angelangt folgt Ihr den Schrägen nach unten, achtet dabei auf die hinterrücks angreifenden Schurken und besiegt einen Rattenoger, um kurz darauf die TNT-Fässer durch Fernbeschuß in die Luft zu jagen, sofern weitere Feinde anwesend sind. Lauft schnurstracks den Tunnel entlang, bis sich zu Eurer Lin-


BILD 67


BILD 68


BILD 69

ken eine Speicherstelle zeigt. Ihr nehmt jetzt den Gang gegenüber des Speicherpunkts, geht immer geradeaus und ignoriert sämtliche Abzweigungen, bis Ihr bei Bild 71 eine fahrbare Plattform auffindet. Ein Stockwerk höher legt Ihr den goldenen Schalter nach unten, um beim Anfangspunkt den Hauptbunker der Rattenmenschen freizulegen. Begebt Euch also zurück und passiert die herabgelassene Mauer, um an der rückwärtigen Seite des größeren Gebäudes über eine Holzkiste hinaufzuklettern. Achtet auch hier wieder auf die im Boden versteckten Minen. Springt hinab in die Höhle der Ratten, erledigt einige Gegner und schnappt Euch die wichtigen Schatztruhen. Steigt auf die grüne Metallplatte und fahrt hinunter in die nächste Stage.

Graben 3

Gleich nach der Tür erwartet Euch ein Rattenoger. Habt Ihr diesen besiegt, legt Ihr alle vier Bodenhebel um und klettert durch die geöffnete Wand zum Speicherpunkt. Nach diesem haltet Ihr Euch bei der Wegteilung rechts und betretet den Mauervorsprung, um diesen im Boden zu versenken. Fahrt hinab und begebt Euch in das labyrinthartige Gewölbe, in welchem Ihr immer stur rechts an der Wand entlang ein gutes Stück voranschreitet, bis Ihr rechts im erstmöglichen Raum zu Bild 72 gelangt. Hier erscheinen zwei gefräßige und bedrohliche Riesenratten. Um diese zu vernichten, lockt Ihr sie auf die lockeren Bodenplatten und lößt diese im richtigen Moment mit Hilfe der daneben plazierten Hebel. Alternative Vorgehensweise: Lößt eine Platte und wartet die Ratten ab. Sobald sie da sind, braucht Ihr nur ein wenig um das Loch herumlaufen und die dummen Viecher fallen schon irgendwann rein. Sind beide Kreaturen Geschichte, erheben sich die zwei roten Totenkopfgitter. Durchschreitet diese und rennt anschließend schnurgeradeaus durch den folgenden Raum, da Ihr von oben her beschossen werdet. Geht nach dem aufgetauchten Speicherpunkt eine der beiden Rampen nach oben und erledigt dort den Wächter hinter der Eisentür, um den roten Schlüssel zu erhalten. Jetzt kann die bereits gesichtete rote Totenkopftür aufgeschlossen werden. Dahinter stürmt eine Horde schießwütiger Rattenwachen auf Euch ein, nach deren ableben sich die Tür zum Gemach des Rattenkönigs öffnet. Sobald Ihr die Schwelle zu dessen Räumlichkeiten übertretet, springt er Euch samt eines Untergebenen entgegen. Nehmt hier am besten die Höllenmaschine und stellt Euch schießend in die Tür. Kurze Zeit später ist auch dieser Zwischengegner nicht mehr da und Ihr einem weiteren Rundenende näher.

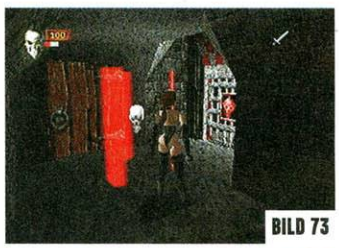
Umkehrung 1

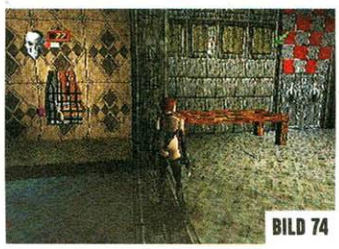
Nachdem Ihr gleich zu Beginn den Rundweg erkundet habt und dabei neben einigen Gegnern noch mehrere nützliche Gegenstände gefunden habt, benutzt Ihr den Fahrstuhl, um eine Etage tiefer zu gelangen. Dort speichert Ihr und geht links durch das Metallgitter, hinter welchem Euch bereits zwei Rattenkrieger und ein Rattenoger erwarten. Als Ausgang aus diesem Raum bietet sich zunächst eine Holztüre an. Passiert diese nicht, sondern hebt links davon die helle Steinwand empor und folgt dem schmalen Tunnel. Hinter der zweiten Steinmauer findet Ihr den roten Schlüssel. Wenn Ihr nun den weiteren Weg entlangschreitet, habt Ihr den Überraschungsmoment auf Eurer Seite: die vor Euch verharrenden Monster kehren Euch alle den Rücken zu. Am Ende des Ganges seht Ihr eine verschlossene Holztüre. Nehmt Euch beim Öffnen derselbigen in acht, denn dahinter werdet Ihr sofort unter Granatbeschuß genommen. Nachdem Ihr also schleunigst den Verursacher dieses Übels beseitigt habt, durchquert Ihr das rote Totenkopfgitter (Bild 73). Ihr findet Euch wieder auf einem schmalen


BILD 70


BILD 71


BILD 72


BILD 73


BILD 74

Steg, auf dem Euch weitere Granaten um die Ohren fliegen. Fallt besser nicht hinunter und tötet den Ratenmenschen möglichst schnell. Legt jetzt den hölzernen Wandhebel nach unten und beschreitet den hinter der linken Wand aus dem Verborgenen aufgetauchten Gang. Geht unter keinen Umständen durch das silberne Gitter auf die schwarz-weiß karrierte Bodenplatte. In dem Gang erscheinen, wie sollte es auch anders sein, mehrere Widersacher, die Ihr schleunigst loswerden solltet. Am Ende des kurzen Weges betätigt Ihr den Wandschalter, der die lose Bodenplatte sichert, geht durch das blaue Gitter und sammelt dort das Extra auf, um anschließend durch das silberne Totenkopfgitter diese Runde zu verlassen.

Umkehrung 2

Den schmalen Steg mit den drei Feuerfallen am Boden überquert Ihr sicher, indem Ihr Euch langsam an diese herantastet und beim Erlöschen der Flammen schnell hinüberschreitet. In der Passage links finden sich unter anderem zwei Rattenoger. Überschreitet die Schwelle der folgenden Holzpforte und seid auf weitere Angriffe gefaßt. Nachdem Ihr also irgendwie die böse Horde gemetzelt habt, lauft Ihr den Pfad entlang zur nächsten Holztür, versenkt im Raum dahinter die auffallende Steinwand (Bild 74) und sammelt so den silbernen Schlüssel ein. Weiter geht es durch das Metallportal über einen Aufzug in einen engen Korridor. Benutzt zwecks besserer Übersicht ein Glühwürmchen und öffnet die Steinwand gegenüber des Gitterfensters, um Münzen und Bomben zu erbeuten. Auch hier greifen Euch wieder mehrere Widersacher unerwartet an. Ihr gelangt schließlich zu einer Weggabelung. Betretet als erstes die Kammer mit den Särgen und versucht diese zu öffnen, so daß urplötzlich viele Gespenster den Raum füllen. Sind auch diese durch Eure gewaltigen Argumente vom Erdboden verschwunden, schnappt Ihr die Gegenstände in den Särgen und entriegelt die Pforte mit den grünen Augen. Anschließend sprintet Ihr schnurstracks über das Silberschwert zur Schatztruhe, da Euch so die tödlichen Pfeilgeschosse verfehlen. Geht nun zurück zur Weggabelung und lauft durch die rot-weiß karrierte Pforte zur schmalen Brücke. Hier werdet Ihr ausnahmsweise mal nicht attackiert, sondern erst wenn Ihr die folgende Türe entriegelt. Sobald also die Musketiere Geschichte sind, nehmt Ihr den Fahrstuhl vom Eingang aus links. Unten angelangt bieten sich drei Wege an. Links die Feuerlanze (Bild 75) ist nur mit äußerster Vorsicht zu ergattern, und die verschiedenfarbigen Totenkopfgitter dort sind nur Irritation. Der Boden ist brüchig und fällt, sobald Ihr diesen betretet, in sich zusammen. Einzige Möglichkeit: springt nach vorne auf die Feuerlanze und sofort wieder zurück. Laßt dies aber besser sein, Ihr habt höchstwahrscheinlich schon länger nicht mehr den Spielstand gesichert. Passiert also die Tür gegenüber dem Fahrstuhl (Bild 75 rechts), bekämpft erfolgreich beide Rattenoger und verlaßt dieses Zimmer durch die nächste Holztür, um diverse Items zu erhaschen und gleich darauf diesen Level zu beenden.

Umkehrung 3

Nach der Brücke werdet Ihr von zwei Musketieren scharf unter Beschuß genommen. Von dieser Sorte warten auch gleich noch meh-





BILD 75

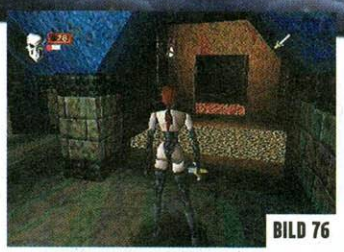


BILD 76



BILD 77



BILD 78

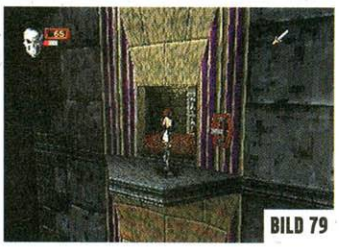


BILD 79

rere im darauffolgenden Raum. Sucht alle vier Wände in der richtigen Reihenfolge ab und öffnet drei der vier, um zuguterletzt in der vom Eingang aus hinten rechts gelegenen Nische den Schalter für die einzig verschlossen gebliebene Mauer zu betätigen. Seid aber bei dieser Aktion auf ständige Angriffe gefaßt. In der vierten Wandnische findet Ihr schließlich den Hebel, der die Metalltür gegenüber dem Eingang entriegelt. Fahrt mit der hölzernen Plattform hinauf und nehmt vorerst den Weg zu Eurer linken. Folgt der Passage bis zum Ende und ignoriert das silberne Totenkopfgitter. Hier kann die helle Wand an der rechten Seite von Euch emporgehoben werden. Die folgenden Schritte sollten schnell über die Bühne gehen: öffnet die zweite Wand, sammelt den goldenen Schlüssel auf dem Vorsprung links ein und kehrt zurück in das kurze Tunnelstück, da Ihr ansonsten von einem gestiefelten Kobold in die Tiefe gestürzt werdet. Dieser kann Euch nicht unbegrenzt folgen und wird zurückteleportiert, sobald er Euch in das Tunnelstück folgen will. Jetzt könnt Ihr auch noch die Schatztruhe plündern. Erledigt auf dem Weg zum Fahrstuhl zurück mehrere Rattenkrieger und beschreitet jetzt den übriggebliebenen Korridor geradeaus. Sobald Ihr um die Ecke biegt, überspringt Ihr die lockere Bodenplatte (Bild 76) und nutzt den Lift, um eine Etage höher den letzten Raum zu betreten. Der Angriff der Feindesschar beginnt, sobald Ihr die Gegenstände in der größeren Mauernische aufsammelt. Hinter dem goldenen Totenkopfgitter findet sich ein Geheimbereich mit zusätzlichen Geistern und Extras. Durchquert im großen Raum die übriggebliebene Holztür und lauft immer geradeaus in den nächsten Turm der Umkehrung.

Bild 77: Wer hätte das gedacht, bei unserer Komplettlösung ist tatsächlich alles möglich!

Umkehrung 4

Vom Anfang aus links findet Ihr neben mehreren wildgewordenen Kreaturen haufenweise nützliche Gegenstände. Einzig möglicher Weg ist also vorerst die Passage vom Startpunkt aus rechts. Im Verlauf dieses Tunnels werdet Ihr wieder einmal von allen Seiten gleichzeitig attackiert; fahrt nach der Metzelei mit dem Aufzug nach unten und begebt Euch über die Brücke in ein Gewölbe mit mehreren möglichen Wegen. Der Gang zu Eurer Linken führt, nachdem Ihr gegen zahlreiche Bösewichte angetreten seid, letzlich zu einer Schatztruhe mit wertvollen Items. Danach widmet Ihr Euch dem vom Anfang des Gewölbes aus geradeaus gelegenen Abschnitt. Folgt diesem bis zu Bild 78 und laßt hier das helle Wandstück in der Decke verschwinden. Mit dem dahintergelegenen Fahrstuhl erreicht Ihr eine Etage höher einen Korridor, an dessen Ende Ihr rechts den kleinen Vorsprung betretet und dort den Wandschalter nach unten legt (Bild 79). Durchquert nun das Metallgitter vor Eurer Nase und aktiviert den Hebel auf der rechten Seite, damit sich die Holzpforte öffnet. In dem Raum, wo Ihr nun gelandet seid, gilt es, ein kleines Rätsel zu lösen: die drei zur Verfügung stehenden Holzportale müssen nur in der richtigen Reihenfolge geöffnet werden, so daß Ihr nicht

Game It!

Titel des Monats September (PSX):
Breath of Fire 3
87,99

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! · D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

5th Element*	79,99
Alundra	89,99
C & C 1	39,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Global Domination*	89,99
Gran Tourismo	89,99
Resident Evil 1	39,99
Tekken 3*	79,99
WWF Warzone	74,99

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 10.8.98
* = noch nicht verfügbar am 10.8.
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

SONY PSX

5th Element*	79,99 N
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918*	84,99 N
Actua Eishockey	84,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas P. Soccer 2	87,99
Air Combat Plat.	79,99
Alien Triology	42,99
Alundra	89,99 P
Armored Core*	79,99
Asterix*	89,99 N
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99 N
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99 N
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Stations	77,99
Beach Volley Heroes	89,99 N
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99 N
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bomberman*	79,99
Breath of Fire 3*	87,99
dto. Special Ed.	104,99
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	69,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	79,99
Centipede*	89,99 N
Cheatbuch	**24,99**
Circuit Breaker	79,99 N
Colony Wars	79,99
C & C 1 Platinium	39,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae	
World Rally	84,99
Constructor*	89,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	84,99
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive	79,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99 N
Everybody's Golf	77,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
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 Pl.	39,99
International Track & Field	39,99
Jet Rider 2*	79,99
John Madden NFL 99*	89,99 N
KKND*	79,99 N
Klonoa	79,99
Knockout Kings*	89,99 N
Kula World	79,99
Kurushi	69,99
Lost World	77,99
Lucky Luke	89,99
Magic Slayer*	79,99
Match Day 3*	89,99
Maximum Force	84,99
Mechwarrior 2	44,99
Medievil*	79,99
Megaman 8*	79,99
Megaman X4	79,99
Battle & Chase*	79,99
Men in Black	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2*	89,99
Mr. Domino*	79,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Olympics	79,99
Nascar 99*	89,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
Need 4 Speed 2	79,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL Powerplay Hockey 98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium*	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99
Perihelian*	79,99
Pet in TV	77,99
PGA Tour Tiger Woods*	89,99
Phat Air Snowball	89,99 N
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	79,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98	89,99
Pro Pinball Timeshock	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Puma Street Soccer*	79,99 N
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
Red Stunt Copter*	74,99 N
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	
Directors Cut	79,99
Teil 1 Platinium*	39,99
Ridge Racer Revolution	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rushdown*	79,99 N
San Francisco Rush*	79,99 P
Shadow 2	79,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Small Soldiers*	89,99 N
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	89,99
Space World	49,99
Street Fighter Coll.*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat. McG.*	79,99
Super Match Soccer* P	89,99
Super Pang Coll.*	89,99
Tekken 2 Platinium	39,99
Tekken 3*	79,99 N
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 5*	89,99 N
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tombi*	79,99 N
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Tunguska*	84,99 N
Ubik*	84,99
V 2000*	79,99
V-Rallye	a.A.
Victory Boxing 2*	79,99 N
Vigilante 8	84,99
Viper*	89,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99
Wild 9's*	79,99 N
Wild Arms*	79,99
Wing Over 2*	79,99 N
WipEout 2097	39,99
World Rallye Makinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter*	89,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99 N
Zero Devide 2*	79,99 N

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	69,99 P
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkrad mit Pedal - Drivewheel	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards Sony 15 Slot	34,99
15 Slot	19,99
120 Slot	44,99
360 Slot	69,99
720 Slot	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	289,99
Playstation Value Pack	329,99
Playstation Muftinorm	**359,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony	79,99
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	69,99 N
Verlängerungskabel für Pads	19,99
X-Plorer	79,99 N

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Burning Rangers	84,99
Courir Crisis	74,95
Darius 2	54,99
Daytona USA Championship	79,99
Deep Fear*	79,99 N
Enemy 0	94,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Lost World	69,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
NBA Action 98	84,99
NBA Live 98	84,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	74,99 P
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven*	84,99
Scorcher	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	94,99
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Shining Force*	84,95
Sky Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	94,99
Steep Slope Sliders	89,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead incl. Gun	84,99 114,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtual On	79,99
Winterheat	89,99
Wipeout 2097	69,99
World L. Soccer	84,95
World Series Baseball 2	69,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	379,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider)	349,99
6-Spieler-Adapter	29,99
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

NINTENDO N64

Spieleberater	
Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99
Banjo Kazooie	84,99
Bio Freaks*	124,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	84,99
Chameleon Twist	114,99
Clayfighter 63 1/3	84,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	89,99
F 1 Pole Position	129,99
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	119,99
Forsaken	109,99
Frankreich 98	129,99
G A S	134,99
GT Racing*	119,99
Hexen	124,99
Iggy's Recking Balls	99,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 99*	119,99
Lamborghini	129,95
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Mission Impossible*	89,99
Multi Racing Ch.	109,99
Mystical Ninja	139,99
Nagano 98	139,99
Nascar 99*	119,99 N
NBA Courtside	84,99
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	89,99
NFL Quarterback 99	99,99
NHL Breakaway 98	99,99
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	96,99
Scars (VR 3000)	129,99
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	89,99
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. NWO	139,99
Wetrix	99,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	84,99

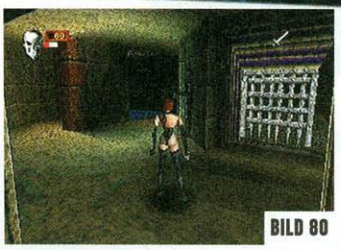
N64 HARDWARE

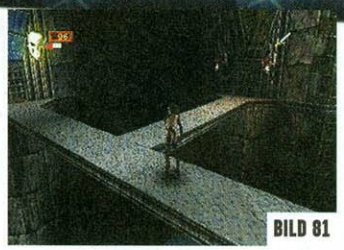
N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99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

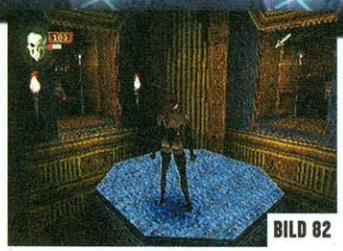
LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/3627
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 · 08331/47499
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497
95028 Hof ab Sept
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161


BILD 80


BILD 81


BILD 82

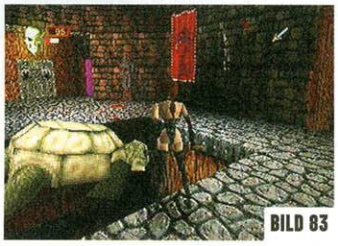
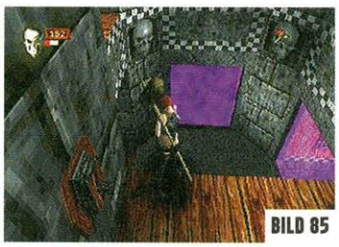

BILD 83


BILD 84


BILD 85

von den verborgenen Feuerfallen geröstet werdet. Zuerst passiert Ihr also die Tür mit einer Kerze oberhalb an der Wand, betätigt dahinter den Schalter und öffnet danach die mit zwei Kerzen markierte Tür. Wenn Ihr hier den Hebel umgelegt habt, entriegelt sich die letzte Tür wie von allein. Wartet nicht allzu lange, da der Boden unter Euren Füßen nachgibt, sofern Ihr die dritte Tür nicht rechtzeitig durchschreitet. Begeht den kurzen Gang und teleportiert Euch direkt zum goldenen Schlüssel. Verlaßt den beengten Raum und holt Euch gleich gegenüber hinter dem silbernen Gitter ein paar Bonusgegenstände. Bewegt Euch jetzt zur anderen blauen Plattform (Bild 80) und fahrt mit dieser hinab zu zwei goldenen Totenkopfgittern. Das linke der beiden führt zu einer Schatztruhe, wohingegen das rechte zum Rundenausgang führt. Allerdings sind zunächst noch zwei Steingolems zu besiegen. Die Jungs sind gegen alles immun, außer gegen den magischen Kriegshammer. Seid Ihr nicht im Besitz dieser Waffe könnt Ihr nur ausweichen und hoffen, daß Ihr auf dem Weg zum Ausgang nicht erwischt werdet.

Umkehrung 5

Auf der T-förmigen Brückenkonstruktion seht Ihr gleich zu Beginn einen mit Kreide auf den Boden gemalten Pfeil (Bild 81). Stellt Euch auf diesen und lauft vorsichtig über die Kante. Ihr fallt hinab und landet in einem Geheimbereich in Form einer kleinen quadratischen Plattform. Fahrt wieder hinauf und passiert das silberne Metallgitter. In der kleinen Kammer dahinter müßt Ihr vier Rattenoger sezieren und den Schalter an einer der beiden Säulen finden, um anschließend den goldenen Schlüssel in Euren Rucksack zu packen. Vom Eingang aus links hebt Ihr die Steinwand empor und folgt dem kurzen Tunnelabschnitt bis zu den zwei goldenen Totenkopfgittern. Da das linke eine Speerfalle in sich birgt, schließt Ihr das rechte auf und macht Euch auf einen Angriff hinterrücks gefaßt, sobald Ihr versucht, das silberne Gatter zu entriegeln. Nachdem Ihr die Rattenviecher eliminiert habt, durchquert Ihr das rot-weiß gekachelte Portal und bereitet Euch auf einen neuen Kampf vor. Nehmt die Extras und aktiviert den goldenen Wandhebel. Begebt Euch zurück zur T-förmigen Brücke am Anfang der Runde und schnappt Euch im Gewölbe hinter dem goldenen Totenkopfgitter den Inhalt von zwei Schatztruhen. Stellt Euch nun auf die Mitte der blauen Bodenplatte, nehmt eine Fernwaffe (zum Beispiel die Feuerlanze) und fahrt empor. Erschießt einen der vier Grenadiere, springt in dessen Wandnische und erledigt von dieser Position aus sicher die restlichen drei. Die folgende Aktion muß schnell durchgezogen werden (Bild 82): springt hinüber in die Kammer mit den zwei Fackeln an der Seite, aktiviert dort den Hebel und springt über die blaue Plattform in die Nische rechts auf Bild 82. Legt auch dort den Hebel nach unten und begebt Euch wieder über die schwebende Platte in den kleinen Raum gegenüber Eurer momentanen Position, um dort den roten Schlüssel einzusacken und einen Bodenhebel umzulegen. Wenn Ihr die Hebel bei dieser gefährlichen Sprungaktion genau umgekehrt aktiviert, gelangt Ihr noch an nützliche Munition für den Raketenwerfer. Fahrt jetzt wieder hinab und geht durch das freigelegte rote Totenkopfgitter.

Umkehrung 6

Speichert zu Beginn und stellt Euch auf den Rücken der fliegenden Riesenschildkröte. Nehmt eine Fernwaffe, am besten die Flammenlanze, und fliegt mit Schildi in das folgende Gewölbe. Ballert, was das Zeug hält, vom Rücken der Schildkröte auf die Musketiere ein und springt auf das Festland, sobald das Reptil stehenbleibt. Drückt gegen die Metallpforte (Bild 83 links), geht einen Schritt zurück und besiegt die von rechts und links hervorspringenden Monster. Jetzt können die Gegenstände hinter der Metalltür aufgesammelt werden. Einen Ankh der Lebenskraft erhaltet Ihr, wenn Ihr den roten Wandteppich ein Stück nach unten zieht (Bild 83). Betretet jetzt die kreisförmig hinaufführende Schräge rechts vom Wandteppich, erledigt zwei Feinde und geht durch die rechts nach der Rampe plazierte Metallpforte. Ihr werdet zwar unter Beschuß genommen, aber die lockenden Extras entschädigen Eure Bemühungen. Passiert die Holztür gegenüber, zieht am Wandteppich und öffnet so die Schatztruhe zu Euren Füßen. Anschließend durchquert Ihr die einzig übrige hölzerne Tür und bekämpft drei Rattenoger in dem Gang dahinter. Am Ende des Weges laßt Ihr die Steinwand hochfahren, zieht am Wandteppich vor Eurer Nase und entriegelt so das Holzportal zur rechten.

Umkehrung 7

Nach dem schmalen Steg findet Ihr zunächst rechts einen Speicherpunkt. Vom Save Point aus aktiviert Ihr beide Schalter auf Bild 84 und rennt schleunigst den Gang entlang, um Zutritt zu einem Teleporter zu erhalten. Entriegelt das Metallportal links, nutzt den Rücken von Schildi und gelangt so zu einer weiteren Eisentür. Geht hindurch und öffnet rechts vom Eingang die Steinmauer. Folgt dem Tunnel, entriegelt das silberne Totenkopfgitter, auch wenn Ihr den passenden Schlüssel dazu gar nicht habt, ergattert die Bomben und geht durch die Steinwand zum Granatenwerfer samt Munition. Betätigt den Schalter, lauft den Weg weiter zur Holztür und öffnet diese, um an einen Transporter zu geraten. Dieser führt Euch zu weiterer Munition sowie zu zwei verschlossenen Gängen (Bild 85). Legt den Wandhebel nach unten und deaktiviert so die Energiefelder. Jetzt nehmt Ihr den Granatenwerfer oder die Flammenlanze und springt hinab, laßt Euch durch die losen Bodenplatten noch eins tiefer fallen und beseitigt dort die beiden riesigen Kahlschläger. Weiter geht es nun durch das Eisenportal. Aus den Särgen in der Kammer erscheinen zwei Gespenster sowie einige Extras. Benutzt den Teleporter, der Euch auf einen kleinen Mauervorsprung befördert, öffnet die Metalltür und laßt dahinter die Wand rechts emporfahren, um an weitere Gegenstände zu gelangen. Beschreitet den kurzen Weg und passiert an dessen Ende die hölzerne Pforte.

Umkehrung 8

Sobald Ihr zu Beginn dieser Runde die am Boden liegenden Skelette in der Mitte der schmalen Brücke erreicht, erscheint vor der gegenüberliegenden Tür ein mies gelaunter Flammenkrabbler. Fertigt diesen ab und springt in der Mitte des Stegs nach unten, um dort einen Speicherpunkt aufzufinden. Der Teleporter bringt Euch zurück auf die Brücke. Nach der Tür bleibt Ihr unmittelbar auf dem kurzen Vorsprung stehen und erledigt mittels Fernwaffen die beiden links und rechts stehenden Grenadiere, um eine Etage tiefer nicht tödlich zerbombt zu werden.

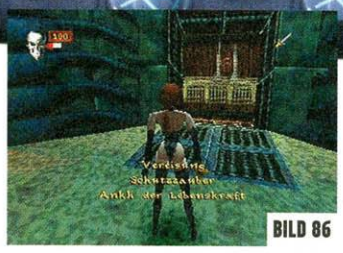


BILD 86

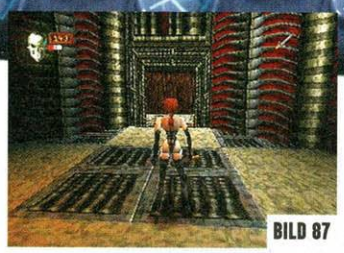

BILD 87


BILD 88


BILD 89


BILD 90


BILD 91

Beseitigt am besten auch gleich von dieser erhöhten Position die zwei Rattenoger, die unten entlanglaufen. Sobald diese Geschichte sind, erscheinen zwei Flammenkrabbler: begebt Euch hinunter und tötet erst einmal einen, weicht jetzt geschickt den Flammen des übriggebliebenen Monsters aus und versucht die Unmenge an Extras in den Schatztruhen zu ergattern. Wenn Ihr dann den letzten Flammenkrabbler zerstört habt, taucht auf der roten Plattform in der Mitte des Raums ein großer Kahlschläger auf. Stellt Euch nach dessen Ableben sofort auf selbige, da Ihr ansonsten keine Möglichkeit mehr habt, tiefer zu gelangen. Schließlich unten angekommen besteigt Ihr die Schildkröte und verlaßt auf ihrem Rücken den kurzen Level.

Umkehrung 9

Sichert gleich am Anfang Euren Spielstand und bleibt logischerweise auf dem Rücken der Riesenschildkröte. Von Zeit zu Zeit tauchen in dieser Runde links und rechts mehrere Schießscharten auf, von welchen Ihr unter Beschuß genommen werdet. Da Ihr genügend Bazooka-Munition erhaltet, könnt Ihr die Gegner in die Luft sprengen und vorerst weiter auf dem Rücken der Schildkröte reiten. Gleich nach dem zweiten Schießstand kommt von rechts ein Rattenmensch auf einer weiteren Schildkröte geflogen und kreuzt Euren Weg. Tötet auch diesen und springt auf dessen Reptil, absolviert den nicht allzu langen Flug mit diversen angreifenden Monstern, um zuguterletzt vor einem neuen Speicherpunkt zu stehen. Rennt nach dem Speichervorgang schnell immer geradeaus durch die große Halle und laßt Euch in den näherkommenden Aufzugsschacht hinunterfallen, um wertvolle Extras einzusacken (Bild 86). Anschließend bekämpft Ihr Euch mit zwei Flammenkrabblern, zwei Kahlschlägern und zwei Eisenkneifern, die von überall her auf Euch einstürzen. Sammelt die in der Halle verstreuten Items auf und lauft zu Bild 87, von wo aus Ihr Zugang zum ersten Drachenlevel erhaltet.

Drache 1

Ihr habt wenig Zeit, die ungewohnte Umgebung zu betrachten, da Ihr sofort von einer Horde wildgewordener Kriegsritter angegriffen werdet. Nach einem fürchterlichen Gemetzel findet Ihr rechts vom Eingang in einer Wandnische das Silberschwert. Vom Eingang aus lauft Ihr nun geradeaus bis zum Ende des Gewölbes und haltet Euch dort rechts, um an das Steintor in der Mauer zu gelangen (Bild 88 rechts). Öffnet dieses, geht weiter bis zu einem weiteren Steinportal und hebt auch dieses empor. Bevor Ihr den dahinter befindlichen Hebel betätigt, der den Aufzug in der großen Halle aktiviert, wartet Ihr einen Augenblick, um nicht Opfer der Flammen zu werden. Geht nicht zu schnell in Richtung des Fahrstuhls, da Euch gleich nach dem Speicherpunkt aus der Wand links tödliche Flammen entgegenlodern. Fahrt also mit der Plattform hinab, rennt schnell durch die Feuersbrunst und plündert die schier unerschöpfliche Schatzkammer. Begebt Euch wieder hinauf und durchquert das Steintor auf Bild 88 links. Der kurze Weg zum goldenen Schalter wird aber noch von schießwütigen Rittersleuten bewacht. Der Hebel entriegelt das in der großen Halle übriggebliebene Eisengitter. Der Gang führt Euch zu drei Armbrustrittern, von denen Euch einer mit dem goldenen Schlüssel beglückt. Speichert unbedingt, denn Ihr tretet gleich gegen das Blutmonster an (Bild 89). Höchstwahrscheinlich sind mehrere Anläufe nötig, um siegreich aus dieser Auseinandersetzung hervorzutreten: hilfreich sind allemal Power-Ups wie Schutzzauber, Schnelligkeits- und Stärkungstrank; gebraucht von diesen aber nicht allzu viele, da es noch weitaus härtere Burschen zu bezwingen gilt. Ansonsten müßt Ihr mit eiserner Klinge, am besten dem Giftschwert, das Auge des Drachen bearbeiten, damit diesen schließlich das Zeitliche segnet. Bevor Ihr der Runde durch die Wandnische gegenüber des Aufzugs den Rücken kehrt, schnappt Ihr noch schnell die Inhalte der beiden Schatztruhen und achtet dabei auf die tiefe Speergrube am Boden des Gewölbes. Kurz vor Schluß will noch sage und schreibe ein halbes Dutzend kunterbunte Rittersleut besiegt werden, bevor Ihr Euch dem ersten Drachen stellen könnt.

Drache 2

Der kurze Weg führt Euch zu vier schmalen Steinsäulen, von denen die links hinten gelegene einen Wandhebel in sich birgt (Bild 90). Nach dessen Betätigung erhebt sich die in Bild 90 geradeaus gelegene Wand. Der goldene Schalter dort ermöglicht es, den Aufzug im großen Gewölbe zu benutzen. Eine Etage höher legt Ihr den Bodenhebel um und passiert jetzt in der Halle das silberne Eisengitter, um nach einem kurzen Tunnelstück ein riesengroßes Areal zu betreten. Als nächstes beschreitet Ihr entweder links oder rechts herum alle vier Ecken des Raums, tötet dabei mehrere Hohepriesterinnen und legt in jeder Ecke einen der insgesamt vier Bodenschalter um. Danach bewegt Ihr die Spielfigur über einen schmalen Steg in die Mitte der Halle und benutzt hier den am Boden plazierten Schalter. Die folgende Aktion sollte schnell und genau durchgezogen werden damit Ihr nicht gleich als leichte Beute für die Hydra endet: springt hinab auf den Steinboden, rennt entlang der Gewölbemauern und aktiviert dabei insgesamt sechs goldene Schalter. Zwischendurch erreicht Ihr auch die vorher bereits geöffnete Pforte und könnt Euer Sprite in der Kammer dahinter gehörig aufpowern. Auch ein Geheimbereich ist hier auffindbar. Beim Kampf gegen die Hydra mit dem netten Namen „Reiß-Fetz-Brüll" ist es hilfreich, einen Vereisungs- sowie einen Schutzzauber aufzulegen, ansonsten könnt Ihr nur noch mit Fernwaffen ballern und die Schwerter schwingen, was das Zeug hält (Bild 91). Der Teleporter, der nach dem Ableben des Drachen in der Kammer mit den vielen Gegenständen erscheint, transportiert Euch zurück in den oberen Teil der riesigen Halle. Passiert das geöffnete Holztor und fahrt mit dem Aufzug in die vorletzte Runde.

Drache 3

Vom Beginn aus durchschreitet Ihr den kurzen Gang und haltet Euch in der Drachenhalle links, um hinter der Eisenpforte Zugang zu einem Fahrstuhl zu bekommen. Haltet Euch übrigens nie zu lange in der großen Halle auf, da Fieslor, der Purpurdrache, in dieser umherfliegt und Euch ohne Zögern attackiert. Fahrt also in dem Aufzug zwei Stockwerke nach oben, legt dort den gleich rechts an der Wand plazierten Hebel um und geht im Fahrstuhl in die nun zugängliche Nische (Bild 92). Betätigt auch dort den Schalter und verschwindet schnell aus der kleinen Kammer, da Ihr sonst von einer heimtückischen Speerfalle niedergestreckt werdet. Geht jetzt in die zweite Öffnung des Lifts und aktiviert dort den ersten goldenen Schalter, der mit den anderen goldenen dafür sorgt, daß letztendlich der große Käfig in diesem Level hochgefahren wird und so das schwarze Geisterschwert, die beste Waffe gegen Fieslor ergattert werden kann. Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg. Bleibt auf dieser Ebene, lauft die Steinbrücke entlang und biegt bei der Kreuzung rechts ab, so daß eine lilafarbene Bodenplatte zum Vorschein kommt. Geht hinein, legt den Schalter um und laßt Euch über die brüchigen Platten bis ganz nach unten fallen. Rennt wieder durch die große Drachenhalle schnurgeradeaus auf die gegenüberliegende Seite, fahrt dort mit dem Aufzug zwei Stockwerke nach oben und aktiviert hier den zweiten goldenen Schalter. Begebt Euch nun ganz hinunter ins Erdgeschoß, tretet aus dem Fahrstuhl heraus und lauft links an der Wand entlang, bis Ihr zu einem Hebel gelangt. Dieser versenkt gleich nebenan die Wand und gibt einen Lift frei, der Euch zu einem Ankh der Lebenskraft führt. Hier benutzt Ihr


BILD 92

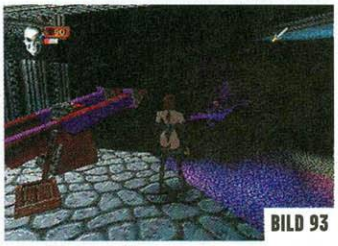

BILD 93


BILD 94


BILD 95

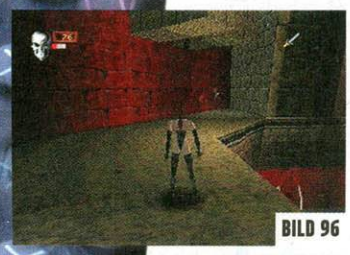
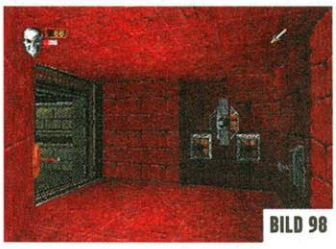

BILD 96


BILD 97


BILD 98

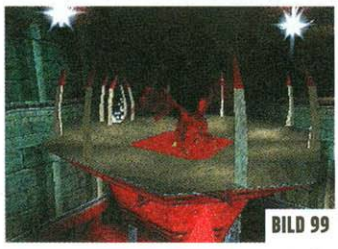

BILD 99


BILD 100

einen weiteren Wandschalter, kehrt zurück nach unten und lauft an der Wand weiter geradeaus, bis Ihr links eine Eisentür auffindet. Die fahrbare Bodenplatte bringt Euch zum letzten goldenen Schalter sowie zu einem weiteren Ankh. Das schwarze Geisterschwert ist nun frei und kann im zweiten Stock aufgesammelt werden. Jetzt geht es ans Eingemachte: um den Purpurdrachen zu besiegen, begebt Ihr Euch schrittweise zu allen bereits gesichteten Kanonen im ersten Stock (an drei Seiten der Halle!) und schießt dort mittels der Bodenhebel die Raketengeschütze auf das Untier ab (Bild 93). Habt Ihr es oft genug getroffen, stürzt es zu Boden und kann jetzt mit dem Geisterschwert niedergestreckt werden (Bild 94). Auch hier leistet der Vereisungszauber gute Dienste. Seid Ihr siegreich gewesen, kann die Runde durch den Gang gegenüber des Eingangs verlassen werden.

Drache 4

Betätigt links den Wandhebel, damit die Steinwand nach oben befördert wird. Ihr erreicht durch den freigelegten Gang ein großes Areal, in welchem der absolute Endgegner von Deathtrap Dungeon, der rote Drache Melkor, wachsam seine Flugbahnen zieht (Bild 95). Demnach solltet Ihr Eure Aktionen auch immer zügig durchführen, da Ihr von diesem Bösewicht praktisch ständig unter Beschuß genommen werdet. Folgt der Empore bis zu Bild 96. Tastet Euch vorsichtig an diese Situation heran, da die Steinblöcke beim Näherkommen von der Decke fallen und Euch schnell begraben. Laßt diese also nach unten stürzen und klettert hinüber zu dem Schalter auf Bild 96. Nach dessen Umlegen kehrt Ihr zum Anfang zurück, beschreitet die neu zugängliche Passage mit gleicher Vorsicht und holt Euch dort den silbernen Schlüssel. Dieser kann jetzt bei den ersten Fallblöcken eingesetzt werden. Ihr gelangt durch die Wand und das Metallgitter per Aufzug eine Etage tiefer. Springt mit Anlauf über die losen Bodenplatten, um in einen Raum mit einem tödlichen Rätsel zu gelangen (Bild 97): Betätigt den ersten Hebel gleich rechts an der Wand und bleibt sicherheitshalber am Fleck stehen. Klettert den Steinquader hinauf, um die verschlossenen Zugänge aufzuschließen. Die Kammer auf Bild 98 ist voller Fallen, daher ist auch hier äußerste Vorsicht geboten: zuerst wird der Schalter links, dann der an der rechten Seite aktiviert, um in einer kleinen Wandnische einen dritten aufzufinden. Nach dessen Betätigung geht Ihr zurück in den Raum davor, klettert den Steinblock empor, den Ihr bereits kurz zuvor erklommen habt, und springt sofort im weiten Bogen wieder hinunter, um nicht von den beiden Blöcken zermatscht zu werden. Sobald die zwei Steinquader zurückgefahren sind, ist diese Falle entschärft, und Ihr könnt gefahrlos nach oben zu der Feuerlanze und einem neuen Hebel klettern. Dieser ebnet in der kleinen roten Kammer von vorhin einen zusätzlichen Weg, der Euch unter anderem mit dem goldenen Schlüssel beglückt. Verlaßt das Gewölbe durch die markierte Mauer und bewegt Euch nur vorsichtig und schrittweise in dem Gang dahinter. Sind die beiden Bodenplatten in sich zusammengefallen, tastet Ihr das Sprite an die Kante zum ersten Abgrund heran. Zwei Sprünge aus dem Stand genügen, und auch diese Falle ist erfolgreich überwunden. Hinter dem Eisentor sucht Ihr auf dem Rundweg zügig nach dem erstbesten Teleporter, der Euch eins tiefer wieder auftauchen läßt. Folgt dem Weg im Kreis, bis Ihr irgendwann den roten Schlüssel vor Euren Füßen findet, schließt das dazugehörige Portal auf und macht Euch auf eine extrem knackige Aufgabe gefaßt, denn die Zeit spielt dabei eine entscheidende Rolle: klettert gleich zu Beginn des Gangs links hoch, öffnet die Wand und weicht der Feuerfalle aus. Aktiviert den Wandhebel, rennt schnell die Empore entlang und weicht dabei den entgegenkommenden Feuerbällen aus, um schließlich links in einer weiteren Kammer einen neuen Schalter zu benutzen. Gegenüber der ersten Kammer öffnet sich auf der zweiten Empore die Wand. Geht hinein, weicht irgendwie den Feuerflammen aus und drückt, sobald der Aufzug unten angelangt ist, einen weiteren Schalter. Wieder oben rennt Ihr ans andere Ende, laßt Euch dabei aber nicht von den Feuerbällen treffen und betretet den letzten Raum auf den Emporen. Der Hebel dort deaktiviert die Blitzfalle, so daß Ihr mit sehr langem Anlauf den Abgrund überspringen und dabei das rote Schwert - unverzichtbar bei der finalen Auseinandersetzung - einsammeln könnt. Begebt Euch zurück zum Rundweg, benutzt mehrere Transporter, um vorerst unter die Plattform zu gelangen, auf der sich der Obermotz niederläßt wenn Ihr lange genug wartet und so aus seinem Sichtfeld verschwindet. Schaut gelegentlich über Euch, um zu sehen, ob der Endgegner schon Platz genommen hat. Die vier goldenen Hebel erzeugen je einen Blitzschlag (Bild 99) der Melkor schwächt. Falls dieser seinen Platz verläßt, könnt Ihr warten, bis er wieder in seinem Hort thront. Sobald alle vier Blitze verschossen sind, benutzt Ihr all Eure verbliebenen Fernwaffen, powert das Sprite bis zum Gehtnichtmehr auf und schlagt, was das Zeug hält, mit dem roten Schwert auf ihn ein (Bild 100). Schaut Euch das kurze Outro an und seid stolz: Ihr habt soeben Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon erfolgreich überstanden.







charts

Lesercharts

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Tekken 3 (PS)
3. Command & Conquer 2 (PS)
4. Command & Conquer 1 (PS)
5. Indiziertes Spiel (PS)
6. Indiziertes Spiel (N64) ▶
7. Theme Hospital (PS)
8. Premier Manager '98 (PS)
9. Banjo-Kazooie (N64)
10. FIFA '98 (N64)

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 12. Oktober 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Theo Kranz Games

1. Banjo-Kazooie (N64)
2. Shining Force 3 (SAT)
3. Gran Turismo (PS)
4. WWF Warzone (N64)
5. WWF Warzone (PS)
6. Batman & Robin (PS) ▶
7. All Star Baseball (N64)
8. Tomb Raider Platinum (PS)
9. Tekken II Platinum (PS)
10. Com. & Conquer Platinum

FUN GENERATION

1. ISS 98 (N64)
2. Tekken 3 (PS)
3. C&C: Gegenschlag (PS)
4. Banjo-Kazooie (N64)
5. Wild 9 (PS)
6. F-Zero X (N64)
7. Assault (PS)
8. Wild Arms (PS)
9. Brave Fencer Mus. (PS)
10. Indiziertes Spiel (N64)

Die Gewinner aus FG 09/98:

- ▶ Bin-Han To, Frammersb.
- ▶ B. Herzog, Oelixdorf
- ▶ A. Schill, St. Johann-Bl.

back issues



FG 11/96 ☐	FG 10/97 ☐	FG 04/98 ☐
FG 12/96 ☐	FG 11/97 ☐	FG 05/98 ☐
FG 02/97 ☐	FG 12/97 ☐	FG 07/98 ☐
FG 08/97 ☐	FG 01/98 ☐	FG 08/98 ☐
FG 09/97 ☐	FG 02/98 ☐	FG 09/98 ☐

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. 34 am Kiosk ... ab dem 14.10.1998

Hi Rez im Urzeitland!

TUROK 2

im dinomäßigen Riesentest

Londons Calling! (...und Hannover auch...)

ECTS & CEBIT HOME

Alle News von der ECTS und der CeBit Home

Sonys neue Knuddeloffensive

SPYRO THE DRAGON

im Test

Crystal Dynamics Strategiespektakel

THE UNHOLY WAR

Neues von der Zukunft

Wir haben die ersten Dreamcast-Titel für Euch angespielt

Die Jubiläumsausgabe mit vielen Überraschungen! Fun Generation feiert dreijähriges Wiegenfest und schaut zurück in die Vergangenheit

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektropost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

West-Coast-Editor:
Fabian Döhla

East-Coast-Editor:
Daniel Johannes

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, Markus Häberlein, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Oddworld Inhabitants & 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: Cybion Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: EZ-Rollers, The Freestylers, Bob Marley, Peter Tosh, Der ZaubergARTen, SCOOP, Urlaub in Bibione & Judge Dread

Special Thanx: Acclaim, ACME, DIT, Nintendo & MoMedia
Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser & DJ des Monats: Petaa Menzing

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

Theo Kranz Versand

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Brückstr. 42-44

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

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. HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. *** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK .239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95



COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95

CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
JOYTECH DUAL PAK(CONTR+MEM)29,95
JOYTECH DUAL SHOCK(VER.FARB.) 54,95
CONTROL PAD VERLANGERUNG ...19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
RGB-KABEL(G-CON-, AV-ANSCHLUß) 29,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) ..129,95
LENKRAD RACELEADER 32/64 99,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, 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
5TH ELEMENT (OKT) 89,95



ACM 1918 (OKT) 89,95
ALL STAR TENNIS 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (NOV) 94,95
ARMORED CORE 89,95
ASSAULT (SEPT) 89,95
ASTERIX (NOV) 89,95
ATLANTIS (SEPT) 89,95
AZURE DREAMS (SEPT) 89,95
BABY UNIVERSE (OKT) 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS (SEPT) 79,95
BLASTO (NOV) 79,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPION (OKT) 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.

PSX-Version inkl. Demo-CD "Metal Gear Solid", 2 spielbare Level! solange Vorrat reicht!



INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (SEPT)(PSX)89,95 (N64)99,95

BREATH OF FIRE 3 (SEPT) 89,95
BREATH O. F. 3-SPECIAL ED.(SEPT)109,95
BUST A MOVE 3 59,95
C3 RACING (OKT) 99,95
CARDINAL SYN 69,95
CART INDY CAR-WORLD SER.(SEPT) 79,95
CENTIPEDE (NOV) 89,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY 89,95
COLONY WARS: VENGEANCE(NOV) 89,95



COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95
CONSTRUCTOR (SEPT) 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. .19,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA (SEPT) 84,95
DREAMS 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
F1 RACING SIMULATION '98(SEPT) 99,95
FIFA '99 (NOV) 89,95



FINAL FANTASY VII 99,95
FLOTTENMANÖVER (SEPT) 79,95
FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ..89,95
FUTURE COP (SEPT) 89,95
G. DARIUS (SEPT) 89,95
GHOST IN THE SHELL 89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
GRAN TURISMO 89,95

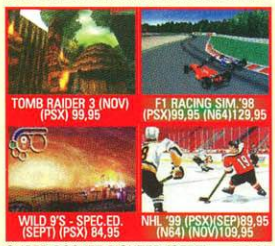


HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 (SEPT) 89,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO'98(SEPT) 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
KLONOA 89,95
KULA WORLD 89,95
LEGEND (SEPT) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 (SEPT) 89,95
MEDIEVIL (OKT) 89,95
MEGA MAN BATTLE & CH. (SEPT) .89,95
MEGA MAN LEGENDS (SEPT) 79,95
MEGA MAN X4 (SEPT) 79,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTO RACER 2 (SEPT) 89,95
MR. DOMINO 79,95
NASCAR '99 (SEPT) 89,95
NBA LIVE '99 (OKT) 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (OKT) 89,95
NHL '99 (SEPT) 89,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
NINJA (SEPT) 89,95

ANGEBOTE DES MONATS



O.D.T. (OKT) 89,95
PET IN TV (SEPT) 79,95
PLANE CRACY (SEPT) 89,95
POINT BLANK 79,95
POINT BLANK INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) 79,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RAYMAN 2 (NOV) 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
RUSHDOWN (OKT) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (SEPT) 79,95
SCARS (SEPT) 89,95
SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (OKT) 89,95
SPYRO THE DRAGON (OKT) 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95



SUPER POCKET FIGHTER (SEPT) 79,95
TEKKEN 3 (SEPT) 99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 24,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV) 89,95
TEST DRIVE 5 (OKT) 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR 2 (DEZ) 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TOMBI 89,95
TOMMI MÄKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
UBIK (SEPT) 99,95
V 2000 (SEPT) 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER 89,95
VIVA FOOTBALL (SEPT) 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (OKT) 79,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. (SEPT) 89,95
(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WWF WARZONE 79,95
XENOCRACY 94,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT) 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
RUMBLE PAK JOLT(inkl. MEM.1MEG) 49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95

1080° SNOWBOARDING (SEPT.) ...89,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
AIR BOARDER 64 (SEPT.) 119,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
ALL STAR TENNIS '99 (SEPT) 139,95
BANJO UND KAZOOIE 89,95



TUROK 2 (OKT) (N64) 99,95

BIO FREAKS (SEPT.) 129,95
BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
BUCK BUMBLE (SEPT.) 129,95
CHOPPER ATTACK (SEPT) 129,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 99,95
EXTREME G-SPEC.ED.(+AUDIO-CD) 59,95
EXTREME G 2 (NOV) 94,95
F1 RACING SIMULATION'98(SEPT) 129,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) ...89,95
FIFA '99 (DEZ) 109,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ..99,95
G.A.S.P. (SEPT) 149,95
GEX 2 (SEPT) 129,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ..124,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 129,95
INT. SUPERSTAR SOC. '98.(SEPT) ..99,95
KNIFE EDGE (NOV) 109,95
MADDEN NFL '99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP ..89,95
NASCAR '99 (OKT) 109,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA JAM '99 (OKT) 94,95
NBA LIVE '99 (NOV) 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NHL '99 (NOV) 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(NOV) 94,95
OFFROAD CHALLENGE (SEPT) ...129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RAYMAN 2 (DEZ) 129,95
SCARS (SEPT) 129,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 .24,80
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV) 119,95
TUROK 2 (OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(SEPT) ..109,95
V-RALLY (NOV) 99,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR ...139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ...24,80

Sega Saturn

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 19,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
NBA ACTION 98 79,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S .89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
RESIDENT EVIL 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95



SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WINTER HEAT 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
KRAZY IVAN 14,95
MADDEN '97 14,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95

SONY PLAYSTATION

FORSAKEN 49,95
GEX 3D 49,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NASCAR '98 44,95
NHL '98 44,95
NOTE 59,95
ONE 49,95
OLYMPIC GAMES 39,95
PANZER GENERAL II 39,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 39,95
TEST DRIVE 4 44,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE (OKT) 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC (OKT) 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
HERCULES (NOV) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL (SEPT) 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR (SEPT) 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY (SEPT) 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 59,95
EXTREME G - SPEC.EDITION 59,95
FRANKREICH '98 99,95
MULTI RACING CHAMP. 89,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 59,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 59,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 59,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

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.*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER KAMPF GEHT WEITER

Es ist Zeit für 34 neue Missionen und mehr als 100 Multiplayer-Karten. Zeit für sieben neue Einheiten im Solo- und Multiplay-Modus. Zeit für einen Molekularen Atomaren



Disruptor, kurz M.A.D. genannt. Zeit für effektive Sprengwagen, unsichtbare Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse und den ganz und gar unter Strom stehenden Elektrobot. Zeit für ein paar nette, versteckte Geheimeinsätze. Kurzum: Es ist Zeit für den GEGENSCHLAG.

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

Command&Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein eingetragenes Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. Gegenschlag ist ein Warenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1998 Westwood Studios, Inc. (P) 1998 Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Alle Rechte vorbehalten. (PlayStation Logo) und „PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

Westwood STUDIOS

Virgin INTERactive