CTS'98 MESSE REPORT: NEWS, GIRLS & GAMES AUS LONDON

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"The Juhubilarium-Issue"

ISSUE 34 V3.11/98

NO COPY
NO RENTALE

4 394081 005808 11

Österreich: .....48 ÖS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: .....140 LFR
Italien: .....8300 Lit
Spanien: .....650 ptas
Trotz Loch im Cover - immernoch:

5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

FUN GENERATION 11/98

NINTENDO • SEGA • SONY

NINTENDO 64 • DREAMCAST • PLAYSTATION

BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD '97



BOX CHAMPIONS

SENSATIONELLE BOX-SIMULATION

TUROK 2

ENDLICH IM GROSSEN TEST-SPECIAL

G-POLICE 2

PSYGNOSIS ZEIGT DIE PERFEKTE FORTSETZUNG

INTERVIEW-SPECIAL OHNE MAULKORB

- DIE ZUKUNFT DER PLAYSTATION
- SEGAS CHANCEN MIT DREAMCAST
- NINTENDOS MÖGLICHKEITEN MIT DER 4MB-ERWEITERUNG

METAL GEAR SOLID

DURCHGESPIELT !!!

WAS BRINGT DIE JAPANISCHE VERSION ?

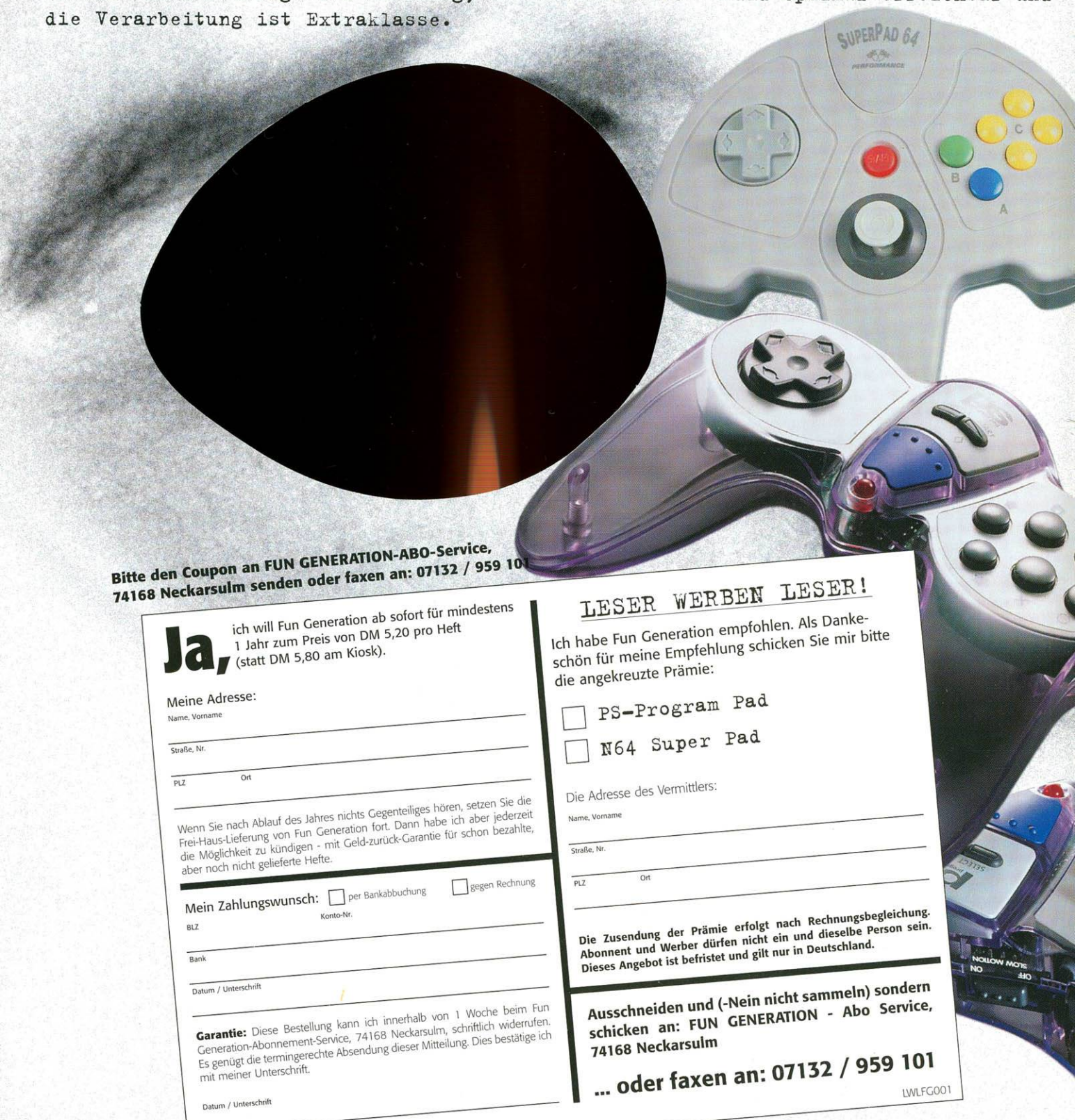
JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL 30.000 DM

GEWINNT SACHPREISE IM GESAMTWERT VON 30.000 DM

LESER WERBEN LESER

ABO-PREISE FÜR DURCHBLICKER!

Für jeden Glücklichen der seinen Mitstreiter davon überzeugt, daß ein FUN GENERATION-ABO zum ultimativen „MUSS“ für den informierten Spielezocker gehört - haben wir jetzt als Prämie 2 Glanzstücke parat. Zur Auswahl stehen für die PlayStation das „PS ProgramPad“ und für das Nintendo 64 das „Super Pad 64“. Jedes bietet ein hervorragendes Handling, die Action-Buttons sind optimal erreichbar und die Verarbeitung ist Extraklasse.



Bitte den Coupon an FUN GENERATION-ABO-Service, 74168 Neckarsulm senden oder faxen an: 07132 / 959 101

Ja, ich will Fun Generation ab sofort für mindestens 1 Jahr zum Preis von DM 5,20 pro Heft (statt DM 5,80 am Kiosk).

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Wenn Sie nach Ablauf des Jahres nichts Gegenteiliges hören, setzen Sie die Frei-Haus-Lieferung von Fun Generation fort. Dann habe ich aber jederzeit die Möglichkeit zu kündigen - mit Geld-zurück-Garantie für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte.

Mein Zahlungswunsch: ☐ per Bankabbuchung ☐ gegen Rechnung

BLZ Konto-Nr.

Bank

Datum / Unterschrift

Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 1 Woche beim Fun Generation-Abonnement-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Es genügt die termingerechte Absendung dieser Mitteilung. Dies bestätige ich mit meiner Unterschrift.

Datum / Unterschrift

LESER WERBEN LESER!

Ich habe Fun Generation empfohlen. Als Dankeschön für meine Empfehlung schicken Sie mir bitte die angekreuzte Prämie:

☐ PS-Program Pad

☐ N64 Super Pad

Die Adresse des Vermittlers:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Die Zusendung der Prämie erfolgt nach Rechnungsbegleichung. Abonnent und Werber dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Dieses Angebot ist befristet und gilt nur in Deutschland.

Ausschneiden und (-Nein nicht sammeln) sondern schicken an: FUN GENERATION - Abo Service, 74168 Neckarsulm

... oder faxen an: 07132 / 959 101

LWLFG001



TUROK® 2

SEEDS OF EVIL™

O.D.T

Das Grauen bekommt eine neue Dimension



- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme

"Die brilliante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein" First Look: Sehr gut
(MegaFun 8/98)

"O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation"
(Off. Playstation Magazin 7/98)





www.odt-game.com



PlayStation

PSYGNOSIS

" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

Liebe Videospielfreunde,

vor drei Jahren durfte ich Euch zur ersten Ausgabe der Fun Generation begrüßen. Ich möchte mich im Namen der Redaktion zu allererst bei jedem Leser, Mitleser, Fan, Freund, Kritiker und Gegner von Fun Generation bedanken! Ihr habt dafür gesorgt, daß dieses Magazin lebt und in Bewegung bleibt. Wir werden versuchen, noch viele Jahre die etwas andere Videospielzeitschrift zu gestalten, und authentisch und glaubwürdig zu bleiben.

Videospielen hat in den letzten Wochen neue Perspektiven bekommen. Die einstmaligen Nischenprodukte mutierten dank PlayStation zum Massenkult. Laut Sony Computer Entertainment kennen 75% der Bevölkerung den Begriff „PlayStation". Auch Nintendo entdeckte mittlerweile die etwas reifere Zielgruppe für sich und rückt ab vom Mario-Image. Wie Ihr schon in der letzten Ausgabe lesen konntet, sind 4MB zusätzlicher Ram-Speicher der potentielle Schlüssel zum Glück. Denn nun läuft das Nintendo 64 im höchsten Auflösungsmodus von 640x480 Bildpunkten, was unglaubliche Grafiken erlaubt. Wir haben bewußt nicht einmal annähernd alles gezeigt, was im ersten Hi Res-Testspiel Turok 2 so alles drinsteckt. Euch wird auch nach dem Genuß unseres Testberichts beim Spielen noch verschiedene Male der Unterkiefer herunterklappen. Ähnliche Geräusche wird man wahrnehmen können, wenn die ersten Dreamcast-Konsolen ab dem 27. November nach Deutschland importiert werden. Grafisch gab es bislang nur im Kino Vergleichbares. Und was macht Sony? Eigentlich eine Frechheit, der erfolgreichsten Firma der Videospieleindustrie eine solche Frage zu stellen. Sie präsentierten als einzige keine neue Hardware auf der ECTS in London. Bei ihrer PlayStation stimmen eben das Line Up, der Preis, die Verkaufszahlen, die Ideologie, das Marketing, das Umfeld usw. Sony bleibt cool, während die Konkurrenz sich zurückmeldet. Doch die augenblickliche Dominanz von annähernd 4:1 im Verhältnis von PlayStation zu Nintendo 64 wird sich im nächsten Jahr ändern müssen. Eine solche Spitze führt zwangsläufig immer zu Bewegung. Die nie verstummen wollenden Gerüchte (die auch wir immer gerne reflektieren, oftmals steckt viel Wahrheit dahinter) besagen, daß Sony Ende nächsten Jahres in Japan einen Überraschungsschlag in puncto Hardware plant. Vergleichbares dichtet man Nintendo an, die in Japan derartig viel Boden verloren haben, daß die Vermutung einer schnellen Erneuerung nahe liegt.

Und was geht bei uns in Deutschland? Noch immer diskutiert sich die Szene die Köpfe wegen Jugendschutz und Bundesprüfstelle heiß. In den USA ist man da schon viel weiter. Erscheint ein Spiel zu brutal, wie z.B. im Falle Thrill Kill, verzichtet der Hersteller, hier Electronic Arts, auf eine Veröffentlichung. Bei uns hingegen gibt es selbsternannte Szenegötter, die versuchen, die Bundesprüfstelle zu benutzen, um einen Hersteller, der nicht nach ihren Vorstellungen agiert, „zur Rechenschaft zu ziehen". So konnte man im Forum einer bekannten Videospielzeitschrift lesen, daß diese Herren im Begriff sind, einen potentiellen Mega-Seller anhand von selbstgeschnittenem Videomaterial -Inhalt: die bedenklichsten Szenen aus der japanischen Vollversion- vor der Deutschland-Veröffentlichung auf den Index zu hieven. Hintergrund: Das Spiel (wir nennen den Namen nicht, um den Titel vor weiteren Anlaufschwierigkeiten zu bewahren) sollte in Deutschland exklusiv von der hiesigen Niederlassung der Firma vertrieben werden. Man versuchte Grauimporte zu verhindern, und verbot den Händlern, das importierte Spiel aus Japan zu verkaufen. O.k., wir haben es eigentlich auch lieber, wenn die Firmen bei der vergleichsweise geringen Menge an importierten Spielen leger verfährt, die Aktion der Szeneidioten ist dagegen aber an Dummheit und Naivität kaum noch zu überbieten. Mit dem Anspruch, die Händler und die Spieler vertreten zu wollen, beschlossen die Chaoten im Stile eines Robin Hood ohne Hirn, die BPjS auf den Titel aufmerksam zu machen. Sollten sie Erfolg haben, werden viele Händler in Deutschland einen absoluten Top Seller weniger im Sortiment haben, den sie bitter nötig hätten. Knapp zwei Millionen deutscher PlayStation-Spieler werden den Titel nicht oder lediglich unter erschwerten Umständen bekommen, allerdings zumeist nur in englischer Sprache, da die deutsche Version, die mit immensem Lokalisierungsaufwand produziert wurde, nicht zu haben sein wird. Die Fachmagazine bekommen keine finanziellen Impulse durch die geplante bombastische Marketingkampagne und dürfen keine Berichte, Komplettlösungen oder Cheats veröffentlichen. Folgeprodukte werden ebenfalls indiziert. Super Aktion, Jungs! Danke!

Trotz dieser Querelen wünsche ich all den Videospielfans, die die gesunde Videospielszene verkörpern und einfach Freude am Spielen haben, viel Spaß mit dieser Ausgabe.

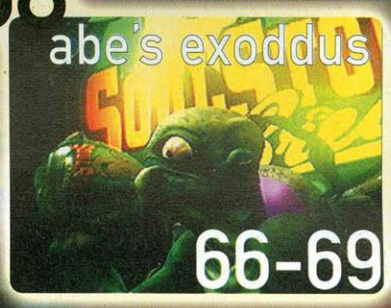
Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

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



issue 34 · november'98

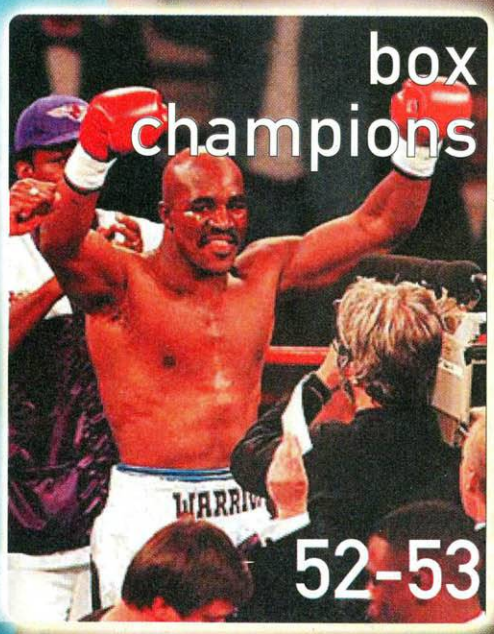












SPIELE TESTS 40-95

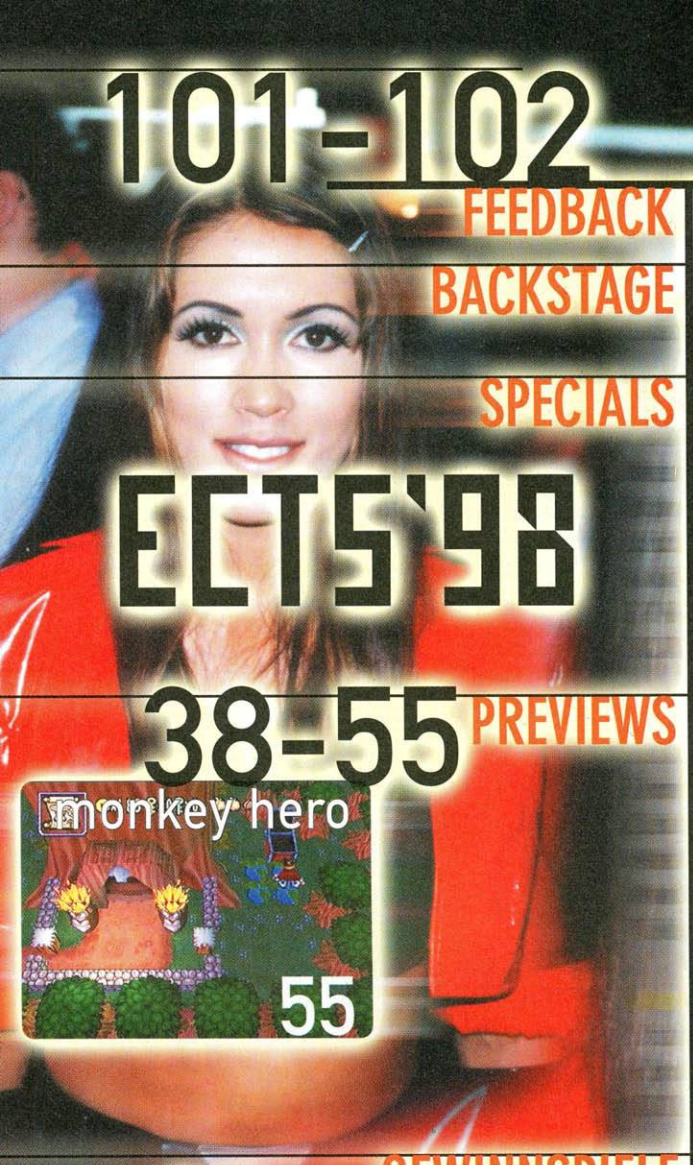
Nintendo 64

Space Station Silicon Valley 40-41
Turok 2: Seeds of Evil 58-63

Sony PlayStation

Abe's Exoddus 66-69
All Star Tennis 99 92
B-Movie 70-71
Future Cop L.A.P.D. 76-77
Gunbarl 78
Madden NFL 99 75
Moto Racer 2 92
Ninja - Shadow of Darkness 80-81
O.D.T. 82-84
Parasite Eve 94-95
Spyro the Dragon 86-87
Tenchu - Stealth Assasin 88-89
V2000 90-91

101-102 >>inhalt



FEEDBACK

Leserbriefe 101-102

BACKSTAGE

Neue Lösungsbücher, Equalizer, Powerflash Adapter für PlayStation, alle Gewinner etc... 8-12

SPECIALS

ECTS - der Messereport 14-37
Alle Neuheiten von der Messe 14-19
Dreamcast News 22-26
Rogue Squadron 30-31
Exclusiv-Interview mit Julian Eggebrecht (Factor 5) 31-34
Akuji - The Heartless 20
G-Police 2 28-29
TOCA 2 36-37

PREVIEWS

PlayStation
Box Champions 52-53
Formel 1 98 50-51
Libero Grande 49
Metal Gear Solid 44-46
Monkey Hero 55
The Unholy War 48

Nintendo 64
Castlevania 42
Hybrid Heaven 43
XG 2 38-39

GEWINNSPIELE

3 Jahre Fun Generation - Sachpreise im Wert von über 30.000 DM zu gewinnen 96-100
Resident Evil-Verlosung 8

PERSONALITY

Wir über uns 56-57

FIRST AID

Mission: Impossible Players Guide Teil 1, Colin McRae Rally, Wargames, Azure Deams, V-Rally Platinum 106-112

RUBRIKEN

So werten wir 57
Nippon Corner 103-104
Charts und Back Issues 113
Abo 2
What's Next 114
Impressum 114

>>>30.000 DM

56-57

106-112



ausschneiden und auf kein anderes magazin kleben (teil 21 von 453)

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

Pet in TV

DAS TIER IN MIR





Tamagotchi und kein Ende! Mit PET in TV veröffentlicht Sony eine Softwareinterpretation des endgültig ausgereizten Tamagotchi-Gedankens. Ihr bekommt die dankbare Aufgabe übertragen, ein niedliches Roboterwesen durch blumenübersäte Welten zu dirigieren. Ab und an stößt man auf ein paar nette Gegenstände, die das skurrile Viech sofort beschnuppert. Da sich aber sowohl Grafik, Sound als auch Steuerung in untersten PlayStation-Regionen bewegen, bleibt fraglich, wer sich für dieses Produkt erwärmen soll. PlayStation-Besitzer sollten lieber auf den wesentlich besseren Importtitel Monster Rancher (Test in FG 2/98) zurückgreifen, der zum einen aufwendiger gestaltet ist und zudem mehr Spieltiefe bietet. Ein Rating für PET in TV haben wir uns gespart - Gameplayelemente kann man bei dieser Art von „Spiel" nämlich lange suchen.

Hersteller: .....SCED
Preis: .....89,- DM
Veröffentlichung: .....Oktober

Resident Evil - das Grauen fürs Wohnzimmer

PLAYMOZOMBIE



Von Maro aus Stuttgart bekamen wir das Grauen gleich paketweise in die Redaktion geschickt. Fans des Capcom-Schockers dürfen sich über den Inhalt freuen: insgesamt 10 Figuren sind käuflich zu erwerben. Neben den beiden Hauptdarstellern gibt es allerlei böse Wesen: Egal ob Obermutant Tyrant oder faulige Zombies, die schicken Spielfiguren eigenen sich hervorragend für die Dekoration der typischen Zockerbude. Als nettes Gimmick verfügen einige PVC-Recken über gruselige Funktionen - abnehmbare Köpfe und pulsierende Herzen erfreuen jung und alt.

An dieser Stelle möchten wir in Zusammenarbeit mit Maro gleich zwei komplette Sätze der schmucken Figuren verlosen. Um teilnehmen zu können, muß lediglich folgende Aufgabe gelöst werden:

Nennt ein begehrtes vegetarisches Lebensmittel, das etwas mit einem Videospiel zu tun hat!

Die Postkarte mit der hoffentlich richtigen Antwort geht an:

Adresse: .....Maro Videospiele
.....Stichwort: „Schaupflaume"
.....Koenig-Karl-Str. 66
.....70372 Stuttgart
.....Einsendeschluß ist der 6. November.

Thrill Kill - schon im Vorfeld gestorben?

GAME OVER

Das war's wohl schon: Obwohl in amerikanischen Magazinen bereits kräftig die Werbetrommel für das äußerst blutige Vier-Spieler Beat'em Up gerührt wird, kann es gut passieren, daß das Spiel niemals in den Handel kommen wird. Laut Electronic Arts, die inzwischen die Vertriebsrechte an Thrill Kill besitzen, schätzt man den derben Spielinhalt als völlig ungeeignet für eine etwaige Veröffentlichung ein. Von der Möglichkeit, die Recht an einem anderen Vertrieb zu verkaufen, will man keinen Gebrauch machen. Wir halten Euch auf dem Laufenden.

Electronic Arts erwirbt die Bundesligalizenz

BUNDESLIGA GEKAUFT

Und wieder EA: Diesmal hat man sich kein Softwarehaus gekauft, sondern „lediglich" mit der Die Fußball Bundesliga (DBL) Marketing GmbH eine Vereinbarung über die Lizenz der Bundesliga geschlossen. Inhalt der Lizenz: die Exklusivrechte zur Entwicklung von Computer- und Videospielen auf der Basis der Bundesliga. Damit stehen Spielen mit echten Ligen, Spieler- und Mannschaftsnamen, Originallogos der Bundesliga und des DFB nichts mehr im Wege. Ob ein waschechter Bundesliga-Manager, der bekanntlich von der Originallizenz lebt, folgen wird, steht derzeit noch nicht fest.

SHORTS

Das Nintendo 64 und die PlayStation kosten in Deutschland nur noch **249 DM** +++ Angeblich gibt es **Zelda: Ocarina of Time** nur in einer limitierten Version auf goldener Cartridge +++ **THQ** und **H2O** Entertainment arbeiten zusammen an einem neuen Rollenspiel für das Nintendo 64. Das Spiel mit dem Namen **Nomen-Quest** wird vom selben Team entwickelt, das auch für Tetrisphere verantwortlich war +++ **Command and Conquer 3D** für das N64 entsteht laut Gerüchten nicht bei Westwood sondern bei Intermetrix +++ Imagineers hat in Japan zum ersten Mal **Zool** gezeigt, ein Rollenspiel für das N64, das von Pandora Box entwickelt wird +++ Infogrames arbeitet an einem **Schlumpf**-Titel für die PlayStation. Außerdem in der Pipeline: ein **Looney Toons-Lizenzprodukt** +++ **Street Fighter 3** wird nun doch für die PlayStation umgesetzt, erscheint allerdings erst Mitte 1999 +++ Die französische Firma **Titus** arbeitet an einer Umsetzung von **Xena: Warrior Princess** für das N64 +++ Der Überraschungs PC-Hit **Rainbow Six** erscheint auch auf der PlayStation +++ Epoch werkelt an **Doraemon 2**, einem Konkurrenztitel für Mario 64 und Banjo Kazooie. Geplanter Erscheinungstermin in Japan ist der Dezember +++ Robert Bannert konzeptioniert noch immer das **Rollenspiel des Jahrtausends** +++ Die **Fun Generation-Hotline** erreicht Ihr Dienstags von 18.00 bis 21:00 Uhr unter der Nummer 0931/ 40 69 170. Auskünfte zu indizierten Spielen gibt es aber auf keinen Fall +++ Leider falsch: **wipEout 64** wird nicht von Sony, sondern statt dessen über Midway vertrieben +++ Atlus veröffentlicht im April **Snowboard Kids 2** für das N64 +++ **Dark Stalkers 3** erscheint erst Anfang 1999 für die PlayStation +++ **Microids** entwickelt zukünftig auch für das N64 +++ Namco bringt einen neuen Teil von **Tales of Phantasia** für die PlayStation +++ Zed Two, die gerade an **Tasmanian Express** arbeiten, denken über eine Fortsetzung von **Wetrix** nach +++ Namco plant die Veröffentlichung von **Ace Combat 3** +++ Peter Moleneux' **Black & White** soll 2000 (!) auch für die PSX erscheinen +++



TBWA

DER IDEALE FREUND ZUM DURCHBRENNEN. SPYRO THE DRAGON.



Feuer frei für Spyro, den Drachen. Nur er kann seine Drachenfamilie vom Fluch des Magiers Gnasty Gnorc befreien. Märchenhafte Grafik, witzige Charaktere, freie Bewegbarkeit – der absolute Bren… äh, Renner! Exklusiv für PlayStation.

PlayStation-Hotline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com

„…kurzum: einfach Weltklasse!"
(PlayStation GAMES 8/98)

Spyro hat die Lizenz zum Grillen.



PlayStation®

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Spyro the Dragon TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Find us at: www.universalstudios.com. Developed by Insomniac Games, Inc.

Neues Lenkrad für das Nintendo 64

NICHTS MEHR EINZULENKEN

Über Konami erscheint in Kürze ein neues Lenkrad für die 64-Bit-Konsole. Das besondere dabei: Das Teil hat sogar den offiziellen Segen von Nintendo bekommen und kann somit bedenkenlos benutzt werden. Gerüchten zufolge merken die gewieften Großostheimer nämlich sofort, wenn ein nicht lizensiertes Produkt in Verbindung mit der Konsole benutzt wird. Ein großes, rotes Warnlicht zeigt den Service-Mitarbeitern angeblich, wann und wo jemand ein unautorisiertes Zusatzteil eingesteckt hat. Nochmal zum Lenkrad: Zahlreiche Features sorgen für problemloses Handling, sämtliche Buttons lassen sich beliebig konfigurieren und sorgen für einen gesteigerten Spielspaß bei Spielen wie F-Zero X, Diddy Kong Racing, Mario Kart 64 oder auch Penny Racers. Sobald es mehr über dieses Zubehörprodukt zu berichten gibt, werden wir Euch mit neuen Infos versorgen.





Powerflash-Adapter jetzt auch für die PlayStation

GAMEBOYSTATION

Die Variante für das N64 haben wir Euch bereits vorgestellt, nun ist auch endlich der Adapter für Sonys PlayStation eingetroffen. Das Gerät wird einfach an die I/O-Schnittstelle angedockt un ermöglicht somit das Abspielen jeglicher Game Boy-Software auf dem 32-Bitter. Bis auf den fehlenden Sound, der offenbar nicht emuliert werden kann, gibt es keinerlei Probleme. In umfassenden Optionsmenüs kann man von der Darstellungsgröße bis hin zu zahlreichen eingebauten Cheats alles wunschgemäß konfigurieren. Wie auch beim Super Game Boy lassen sich die grauen Spiele mittels simpler Einfärboption auch farbig darstellen. Des weiteren steht ein CD-Player zur Verfügung, man kann also während einer Partie Tetris im Hintergrund auch die aktuelle Blümchen-CD laufen lassen. Ein lustiges Feature ist hierbei die Double Speed-Funktion: Wem die gängige Musik zu langsam erscheint, der kann die Beats damit deutlich erhöhen.

Bezugsquelle: ..... *Dataflash*
Tel.: *02822/ 68545*
Fax.: *02822/ 68547*
Preis: ..... *119,- DM*

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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

CYBER GAMES

BIO FREAKS	DM 79,95
EARTHWORM JIM 3D	DM 89,95
FIFA ´99	DM 79,95
ISS PRO (INCL. 2 LEVEL VON MGS)	DM 89,95
NASCAR ´99	DM 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS	DM 89,95
WILD 9 ´S	DM 89,95
TENCHU	DM 79,95

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!

BREATH OF FIRE 3	DM 99,95
CONSTRUCTOR	DM 89,95
FORMEL 1 ´98	DM 89,95
HUGO 1	DM 89,95

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

Neue Lösungsbücher

NO SECRETS ANY MORE



Eine ganze Armada neuer Lösungsbücher hat uns diesen Monat erreicht. Im Moment besonders interessant: Ein umfassender 160 Seiten ***Tekken 3-Guide*** wurde von Marc Beckersjürgen und Mogelmeister René Meyer erstellt. Neben sämtlichen Moves werden vor allem die Grundlagen ausführlich behandelt. Dazu kommen natürlich alle Kämpfer samt sinnvoller Taktiken, um sie erfolgreich über den Screen zu dreschen. Generell macht das Buch einen sehr detailverliebten Eindruck - von der Winning Pose bis hin zum Steckbrief findet der Tekken 3-Fan alles, was sein Herz begehrt.

Acclaim bietet inzwischen einen Player's Guide für den ***Wrestling-Hit WWF Warzone*** an. Sowohl die N64 als auch die PlayStation-Fassung werden ausführlichst behandelt, dazu gibt es Infos zu versteckten Wrestlern und alle Finishing-Moves. Daß diese allerdings nicht in der Anleitung zu finden sind, stimmt noch immer nachdenklich. Was soll's, für Fans des Spiels ist das Nachschlagewerk dennoch empfehlenswert.

Von Order in Time gab's ebenfalls Nachschub für Freunde von Komplettlösungen. N64-Besitzer freuen sich über Hilfe zum derzeit einzigen Rollenspiel mit englischen Texten, ***Quest 64***. Auf 128 Seiten geht es linear durchs Spiel, im Anschluß werden noch sämtliche Gegner vorgestellt. Für PlayStation-User fällt das Angebot deutlich üppiger aus. Unter anderem bei O.I.T. erhältlich: ein Players Guide zu ***Gran Turismo***, der ausführlichst auf Fahrtechniken, Fahrzeuge, Strecken und Tuning eingeht. Besonders hilfreich: Für die oftmals recht happigen Lizenzprüfungen gibt es ausführliche Hilfestellung. Wer bei ***Gex: Return of the Gecko*** festhängt, darf sich auf über 180 bunten Seiten jedes noch so kleine Secret ausführlich zu Gemüte führen. Allerdings ist der Player's Guide primär für die PlayStation-Fassung gedacht, N64-Gex-Fans können zwar große Teile aufgrund der teilweise unterschiedlichen Level aber nicht alle Infos verwenden. Zum Schluß nochmal was für RPG-Fans: Wer bei US-Import ***Gransteam Saga*** kein Land sieht, darf sich auf 140 Seiten mit Levelkarten, Gegnerprofilen und hilfreichen Gegenständen beschäftigen.

Alle Lösungsbücher, außer Tekken 3, sind übrigens auf englisch.

Bezugsquelle: ..... ***Order in Time***
Tel.: ..... ***0711 / 222910-30***
Tekken 3 ..... ***ISBN 3-8272-9044-9***
Preis: ..... ***19,95 DM***

Equalizer - der Luxus-Game Buster

GAMEBUSTER DELUXE



Von Order in Time hat uns eine neue Variante zum altbewährten Game Buster erreicht. Der Equalizer verfügt über sämtliche Funktionen des Game Busters und ist hinsichtlich der verwendbaren Codes zu 100 Prozent kompatibel. Zudem bietet er die Möglichkeit, Eure PlayStation-Spiele nach sämtlichen auf der CD enthaltenen FMVs abzusuchen. Wird das feuerrote Gerät fündig, so könnt Ihr Euch beispielsweise den Abspann des viel zu schweren Spiels XY anschauen, ohne dies umständlich durchspielen zu müssen. Zudem kann man die CDs noch nach Audiotracks und ähnlichem durchforsten.

Bezugsquelle: ..... ***Order in Time***
Preis: ..... ***79,- DM***
Tel.: ***0711/ 222910-30***

COMPUTER KUDAK

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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT	dt.	DM249,00
1080° Snowboarding	kpl. dt.	DM 89,95
All Star Baseball 99	dt.	DM104,95
Banjo - Kazooie	kpl. dt.	DM 89,95
Bio Freaks uncut	dt.	DM119,95
Bomberman II Hero	dt.	DM 89,95
Buck Bumble	dt.	DM129,95
F1 World Grand Prix	kpl. dt.	DM 89,95
Goemon-Mystical Ninja	dt.	DM109,95
G.A.S.P. !	dt.	DM139,95
Int. Superstar Soccer 98	dt.	DM 89,95
Mission Impossible	kpl. dt.	DM 99,95
Nascar '99	kpl. dt.	DM114,95
NHL '99	kpl. dt.	DM114,95
Off Road Challenge	kpl. dt.	DM124,95
TUROK 2 uncut	dt.	DM109,95
Waialae Country Club Golf	dt.	DM109,95

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 49,95
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 89,95
Dreamcast: Informationen bei uns!		

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl.+Dual Shock	dt.	DM239,00
Lenkrad Gamester Rumble	dt.	DM129,95
X-Ploder Schummelmodul	dt.	DM 89,95
5th Element	dt.	DM 89,95
Azure Dreams	kpl. dt.	DM 89,95
Bio Freaks uncut	dt.	DM 89,95
Breath of Fire III	kpl. dt.	DM 89,95
Breath of Fire III Spezial Edt.	kpl. dt.	DM109,95
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 99,95
Frankreich'98-Fußball WM	kpl. dt.	DM 49,95
Future Cop LAPD 2100	kpl. dt.	DM 89,95
Global Domination	dt.	DM 89,95
Int.SuperStarSoccer98	kpl. dt.	DM 89,95
Medievil	dt.	DM 89,95
Moto Racer 2	kpl. dt.	DM 89,95
NASCAR '99	kpl. dt.	DM 89,95
NHL '99	kpl. dt.	DM 89,95
Ninja	dt.	DM 94,95
O.D.T.	dt.	DM 89,95
Oddworld 1:Abe's Odysee	kpl. dt.	DM 49,95
Resident Evil Platin.	kpl. dt.	DM 49,95
Spyro the Dragon	dt.	DM 89,95
TEKKEN 3	dt.	DM 99,95
(Toca) Touring Car	kpl. dt.	DM 49,95
Tomb Raider III*	kpl. dt.	DM 99,95
V-Rally (mit Rumble)	kpl. dt.	DM 49,95
Wild 9's	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

Mehr Unterstützung für Sonys PDA

PLAYSTATION PDA

Der Personal Digital Assistant für die PlayStation, das Gegenstück zu Segas VMS erfährt neue Unterstützung. Folgende Firmen wollen ihre kommende Software auf das portable Speichersystem ausrichten: Square Soft, Enix, Jaleco, Taito, Tomy und Riverhill Software. Auf der Tokyo Game Show (wir berichten in der nächsten Ausgabe) werden angeblich erste Spieletitel zu sehen sein, die von dem Feature Gebrauch machen. Richtiges Spielen ermöglicht das kleine Gerät jedoch nicht, man kann aber zum Beispiel Autos auftunen, Kämpfer trainieren oder Rollenspielcharaktere aufpowern.

Fun Generation im Fernsehen!

ENDLICH AUCH FERN SEHEN



Bald ist es soweit: Während wir diese Ausgabe produzierten, stand Götz schon fleißig vor der Kamera und referierte über Neuheiten aus dem Videospielsektor. Die ersten Folgen von "Level X" kann man im Oktober auf SAT.1 bewundern. Wer also mehr über Abe, Spyro, Turok und Co. erfahren will, sollte seine Äuglein offen halten. Die Sendung läuft ab anfang November Samstags ab ca. 9.00 Uhr in SAT 1.

Die Gewinner aus FG 9/98

GLÜCKWUNSCH

Das Surroundpaket ohne Kompromisse geht an: ***Anja Richter aus Stuttgart***

Mit einer Dead or Alive-PlayStation samt Dual Shock-Pad, Spiel und T-Shirt vergnügt sich: ***J. Schneider aus Krefeld***

Je ein Dead or Alive geht an: Thomas Brunner aus Bad Reichenhall, Michael Preck aus Offenbach, Frank Rollmann aus Friedrichshafen, Susanne Försch aus Saarlouis

Die T-Shirt Gewinner bekommen Ihre Sachen von uns direkt zugesandt!

Sauff & Möller Games

02389- 95 16 68

Ladenlokal: WERNE`S GAME STORE
02389- 95 16 67 Konrad- Adenauer- Str. 17
59368 Werne

Fachhandel für Qualitätszubehör

PSX ZUBEHÖR N64

Memory Card 1 MB	18,-	Rumble Pak inkl. 1 MB	48,-
RGB-Kabel m. G-Con	19,-	Pad-Verlängerung	13,-
Mouse + Mat	38,-		
Controller	ab 23,-		
Orig. F1´Jordan Lenkrad	135,-		

Weitere Games und Zubehör auf Anfrage !

Auf alle Hardware-Artikel 6 Mon. Garantie!

PSX SPIELE N64

C & C II Gegenschlag	88,-	TUROK 2	88,-
Crash 3	88,-	F1 WORLD Gran Prix	88,-
Tekken 3	88,-	1080 Snowboarding	88,-
GEX 3D	48,-	Aerofighter Assault	88,-
Frankreich `98	48,-	TUROK 1	68,-

Nicht angenommene Ware berechnen wir pauschal mit 25,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen! Versandkosten: Nachnahme 9,50 DM, ab 250,- DM versandkostenfrei, Ausland nur Vorkasse +20,- DM. Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen!

Sony PlayStation:

Assault	89,90 DM
Breath of Fire III	89,90 DM
Blasto	89,90 DM
Batman & Robin	79,90 DM
C&C II-Gegenschlag	89,90 DM
Medievil - CD Case (limitiert)	89,90 DM
Spyro the Dragon - CD Case (lim.)	89,90 DM
Wild 9 - T-Shirt	109,90 DM
Motoracer 2	89,90 DM
NHL 99	89,90 DM
Formel 1'98 (30.10)	99,00 DM
Platinum Spiele	49,90 DM

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät - Dual Shock	239,00 DM
Memo Card 720 Block	79,00 DM
Memo Card 2 Meg	39,90 DM
Memo Card 1Meg bunt	19,90 DM
Dual Shock Analog Pad	59,00 DM
Padverlängerung (Dual Shock komp.)	19,00 DM
X- PLODER (DAS SCHUMMELMODUL)	89,00 DM
RGB Kabel	19,90 DM
Pad farbig Sony	29,90 DM
Austauschlaufwerk Sony	89,90 DM
Scorpion Light Gun	79,90 DM
G-Con Gun	79,90 DM

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

Nintendo 64:

Adapter für ALLE IMPORTE	99,00 DM
Banjo- Kazooje	89,90 DM
Bust a Move 2	89,90 DM
F1 World GP	89,90 DM
MISSION IMPOSSIBLE	109,90 DM
Turok 2 (Nov.) Engl PAL	109,90 DM
1080 Snowboarding	89,90 DM
WWF Warzone	109,90 DM
Madden 99	119,90 DM
Iggy's Recking Balls	99,90 DM
Gex 64	129,90 DM

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten/ Lieferung per Post 5,- DM - 350 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software) Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

Manga / Anime • Deutsch

Bounty Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1-2	je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95
Streetfighter II V Vol.3	59,95

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

Actionfiguren zu verschiedenen Spielen 39,90-49,90
Lösungshefte für fast alle Spiele lieferbar

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

Erleben Sie den ultimativen Kick

MOTO RACER 2

mit YAMAHA



Auf 30 spannenden Rennstrecken

Oder kreieren Sie Ihre eigenen!



REALISTISCHE RENN-BEDINGUNGEN



ARCADE- UND SIMULATIONS-RENNEN



BRANDNEUER 3D-STRECKENEDITOR



TOLLE MEHRSPIELER-MODI

FAHREN SIE CROSS- ODER SUPERBIKES



Vertrieb durch ELECTRONIC ARTS®

Original Screenshots der PC- und PSX-Version

PC CD

PlayStation

Erfahren Sie Ihr ganz persönliches Rennerlebnis

Delphine Software International, Moto Racer und das Delphine-Software-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

ECTS 1998

ECTS 1998 - Die Messe der nächsten Generation

Götz Schmiedehausen

Endlich mußte ich die Londoner ECTS-Messe mal nicht mutterseelenallein besuchen, sondern wurde von Neu-Rastafari Kai in die englische Hauptstadt begleitet. Er scheint das richtige Näschen für gute Messen zu besitzen, denn trotz der allgemein prognostizierten Langeweile -da eigentlich fast alle vorgestellten Spiele irgendwie schon bekannt waren-, hatte die größte europäische Fachbesuchermesse für Video- und Computerspiele mehr zu bieten als manch eine E3 in Amerika. Zwei der drei Konsolenhersteller konnten mit neuer Hardware aufwarten. Sony hingegen demonstrierte Überlegenheit mit einem grandiosen Line Up (wobei es außer A Bugs Life und X- Pro Boarder keine echten Neuvorstellungen gab) und der abgefahrensten Party, die die europäische Videospielszene je gesehen hat.

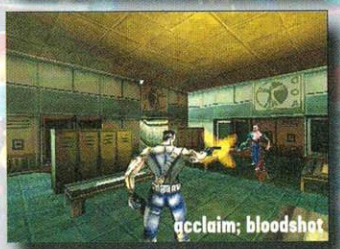




Acclaim

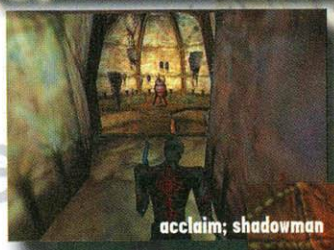

acclaim; bloodshot

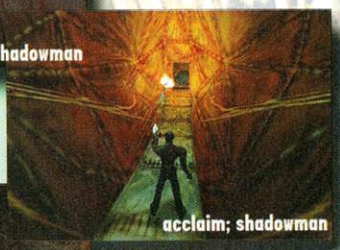

acclaim; bloodshot

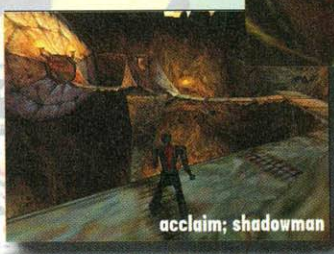

acclaim; bloodshot


acclaim; wild metal country


acclaim; wild metal country


acclaim; shadowman


acclaim; shadowman


acclaim; shadowman


acclaim; re-volt


acclaim; re-volt


acclaim; re-volt


acclaim; south park


acclaim; south park


acclaim; hogs of war


acclaim; hogs of war



acclaim; premier manager 99

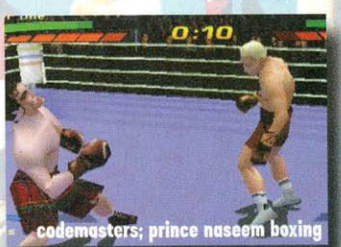


acclaim; premier manager 99

Gremlins Produkte werden in Deutschland zukünftig über Acclaim vertrieben, ob jedoch auch **Hogs of War** (PSX) im Sortiment sein wird, bleibt zweifelhaft. Das „schweinische" Spiel um den ersten Weltkrieg läßt Euch eine Kompanie führen, die Ihr dann in realistisch dargestellte Schlachten schickt. Die Protagonisten sind allesamt Borstentiere, somit soll das Ganze als Parodie zu verstehen sein. Der Humor ist so britisch schwarz, daß man wahrscheinlich wenig Rücksicht auf den Geschmack einer Bonner Behörde genommen hat.

Weitere Gremlin-Veröffentlichungen sind **Premier Manager 99** (PSX), ein reinrassiger Fußball-Manager mit englischen und schottischen Mannschaften, sowie DMAs neuestes Strategie-Knobel-Spiel **Wild Metal Country** (N64).

Codemasters



codemasters; prince naseem boxing



codemasters; prince naseem boxing

sicherte sich den exzentrischen Leichtgewichtboxer Prince Naseem als Mitgestalter ihres gleichnamigen Boxspiels. Der WBO Federgewicht-Champion wird mittels Motion Capturing in Szene gesetzt, wobei sowohl seine Kampfbewegungen als auch seine Showeinlagen eine Rolle spielen. Insgesamt werden 100 Boxer im Spiel auftreten, **Prince Naseem Boxing** kommt 1999 für PlayStation.



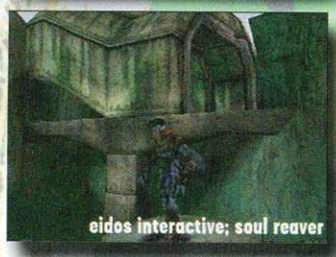
und deren Prachtbau standen natürlich ganz im Zeichen von **Turok 2**. Doch Acclaims Pressesprecher prophezeit für **Shadowman** (N64), welches erstmalig spielbar zu sehen war, einen noch größeren Erfolg als für den Dino-Jäger. Der gnadenlose Rächer Mike LeRoi ist durch eine Menge Voodoo in die Totenwelt gerissen worden, in der er jetzt in Einzelkämpfermanier nach dem Mörder seines Bruders sucht. Shadowman wird wie die meisten kommenden N64-Produkte von Acclaim auch die 4MB-Erweiterung unterstützen und unter Hi Res laufen. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant. Die Grafikengine machte einen sehr fortgeschrittenen Eindruck, über das Spiel selbst läßt sich noch nicht viel sagen.

Bloodshot für PlayStation ist ein typischer Future-Shooter im Stile von Apocalypse oder One. Allerdings hat man auch verschiedene Vehikel zur Verfügung, um die insgesamt 22 Level zu erreichen.

Das Rennspiel **Re-Volt** läßt Euch kleine, ferngesteuerte Autos kontrollieren, die durch Spielzeuglevel brausen (N64, PSX).

In Deutschland geht es ab nächstem Jahr auf RTL los, **South Park** heißt die unverschämte Cartoon-Reihe, der ähnliches Kultpotential wie den Simpsons oder Beavis & Butthead bescheinigt wird. Im gleichnamigen Spiel für N64 und PlayStation übernehmt Ihr die Rollen der kugeligen Chaoskinder und erlebt konfuse Abenteuer, während Kenny (wie immer) getötet wird.


eidos interactive; soul reaver


eidos interactive; soul reaver


eidos interactive; soul reaver

Eidos Interactive

www.ctw.co.uk

hatte sich schon auf der CeBit Home in guter Form präsentiert, Software-Neuigkeiten wurden allerdings erst in London gezeigt. Nachdem man Crystal Dynamics Produkte ins Produkt-Line Up aufnehmen konnte, hatten Lara und ihr Tomb Raider III echte Konkurrenz am Stand.

Legacy of Kain: Soul Reaver ist ein echtes Horror-Action-Adventure mit einer extrem leistungsfähigen 3D-Engine in hoher Grafikauflösung. Diesmal saugt Kain seinen Gegnern nicht nur das Blut aus, er raubt ihnen gleich noch die Seele und erlernt dadurch ihre besonderen Fähigkeiten. Soul Reaver kann als eine Art Tomb Raider mit Gore-Effekten angesehen werden.

Ein Beat'em Up im Fighting Force-Stil scheint **Saboteur** zu werden, allerdings grafisch weitaus aufwendiger und spielerisch tiefgehender.

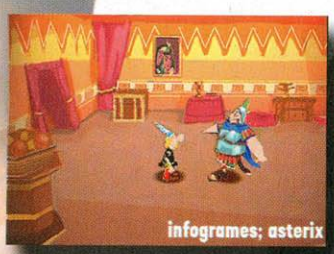
Ansonsten stand alles unter dem Eindruck von **Tomb Raider III**. Der Superhit geht in die dritte Runde, und Lara hat diesmal gleich fünf Einzelabenteuer zu bestreiten, wobei auch diese einen unterschiedlichen Ausgang nehmen können. Grafisch hat sich einiges geändert, Lara besitzt jetzt ein Bauchnabelpiercing, die Grafik wird die höchstmögliche Auflösung haben und mit aufwendigeren Lichteffekten glänzen. Spielerisch und vor allem in puncto Interaktion mit den Gegnern wurde auch mehr als nur aufgekocht; eine ausführliche Story über Tomb Raider III und den Hintergründen folgt in der nächsten Ausgabe.


eidos interactive; saboteur


eidos interactive; saboteur


eidos interactive; tomb raider III


eidos interactive; tomb raider III


infogrames; asterix


infogrames; asterix


infogrames; asterix

Infogrames

setzt ganz auf Cartoon-Power und präsentierte eine Art Mario Kart-Klon in Form von **Looney Tunes Space Race** für N64. Abgefahrene Wunderwaffen aus der ACME-Werkstatt kommen zum Einsatz; fünfzehn Strecken sind zu befahren, wobei vier Spieler gleichzeitig via Split Screen antreten können.

Für PlayStation kommen gleich zwei Looney Tunes-Spiele, das 3D-Jump'n Run **Bugs Bunny: Lost in Time** und das 3D-Action-Puzzlespiel **Tazmanian Express**. Beide waren nur auf einem Videoband zu sehen.

Der kleine Gallier **Asterix** soll endlich ein vernünftiges Videospiel kredenzt bekommen. Um alles richtig zu machen, versucht sich Infogrames an einem Genremix aus Action-Adventure und Strategiespiel. Das Spiel wird nicht Level für Level durchspielt, sondern man hat jederzeit Zugriff auf die gesamte Asterix-Welt. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

Keine Konsole ohne Schlümpfe, denn auch wenn die Qualität dieser Spiele eher zweifelhaft war, erfreuten sich doch vor allem die Kinder und Junggebliebenen an den in einer unnatürlichen Männergesellschaft lebenden Blaulingen. **Die Schlümpfe** ist ein Jump'n Run im 3D-Look, allerdings mit 2D-Gameplay.



Konami

hatte ein äußerst beeindruckendes Line Up aufgefahren, wobei allerdings viele Spiele von der E3 in Atlanta schon bekannt waren. Wir beschränken uns deshalb auf drei ausgewählte Highlights.

Das Horror-Action-Adventure **Silent Hill** (PSX) wird Resident Evil-Fans endlich den Nachschub bieten, den man von Capcom wohl sobald nicht erwarten kann. Düster, bedrohlich und reich an Schock-Effekten, so sollte es wohl sein. Ihr zieht allein durch eine verlassene Stadt, die von mordgierigen Monströsitäten bevölkert ist.

Kennt noch jemand Spy vs. Spy aus den MAD-Heften? Da bekriegten sich ein weißer und ein schwarzer Agent mit viel Fantasie und Agentenspielzeug. Auf dieses Spielprinzip scheint **Trap Gunner** zu basieren, denn die beiden Parteien stellen sich auch hier Fallen und locken den Gegner ins Verderben. Erstes Anspielen offenbarte einen ausgezeichneten Mehr-Spieler-Spaß.

Weitere Highlights waren das 3D-Abenteurspiel **Survivor Day One** (N64) oder das Unterwasser-Actionspiel **Dolphin's Dream**.


konami; silent hill

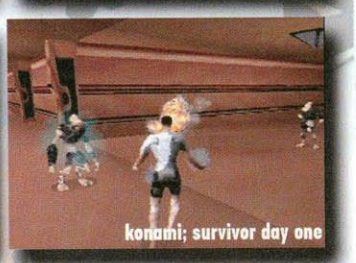

konami; silent hill

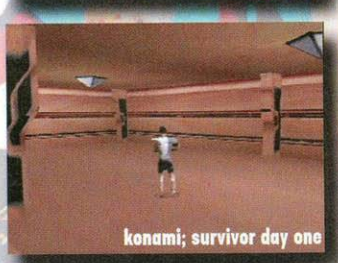

konami; silent hill



konami; trap gunner




konami; survivor day one


konami; survivor day one


konami; dolphin's dream


konami; dolphin's dream


konami; dolphin's dream

WILD 9

Abgedrehtes Polygon Jump´n´Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98

PlayStation™

ShinY ENTERTAINMENT

Interplay™

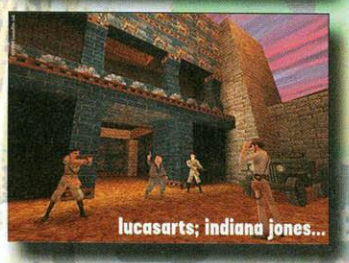
WILD 9 © & developed 1998 by Shiny Entertainment Limited. All rights reserved. Distributed by Interplay Productions Limited.

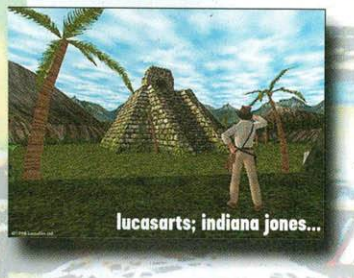
Acclaim Entertainment HOCHSPANNUNG LADEN
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 0589/23 66 24-30
http://www.acclaim.de • http://www.acclaim.net
http://www.interplay.com

Acclaim


lucasarts; indiana jones...

LucasArts


lucasarts; indiana jones...


lucasarts; indiana jones...

entführt Euch ins Jahr 1947, in dem der kalte Krieg seinen Anfang nahm. Sowjetische Agenten trieben in den Ruinen des sagenhaften Turms zu Babel ihr Unwesen, um nach der mysteriösen Infernal Machine zu suchen. Da Lara Croft damals noch nicht einmal in Planung war, muß Indiana Jones ran. Das neueste Indy-Abenteuer wird im Tomb Raider-Stil in Szene gesetzt, allerdings muß man den LucasArts-Programmierern eine beeindruckende Arbeit attestieren, die 3D-Engine könnte sogar Tomb Raider III blaß aussehen lassen. **Indiana Jones and the Infernal Machine** kommt 1999 für PlayStation.

Nintendo

hatte vor allem Hardware im Gepäck. Vor allem ihr **Gameboy Colour** konnte beeindrucken, die Grafikdarstellungen werden viele Gameboy-Kritiker zum Verstummen bringen. Wir werden zukünftig ausgewählte Titel wie das kommende Zelda-Abenteuer und andere Neuvorstellungen beleuchten. Für die Konsolenwelt hingegen war natürlich die **4 MB-Erweiterung** das Gesprächsthema. Das Teilchen kommt schon Ende des Jahres, allerdings konnte nicht bestätigt (noch wirklich dementiert) werden, ob **Zelda: Ocarina of Time** nun unter Hi Res laufen wird, oder nicht. Zu allen anderen wichtigen Fragen in Bezug auf das technische Handling der Ram-Erweiterung nahm Julian Eggebrecht, Präsident von Factor 5, Stellung. Seine Firma entwickelt in den USA derzeit Nintendos erstes In House-Produkt, das die Ram-Erweiterung nutzen wird.


nintendo; zelda

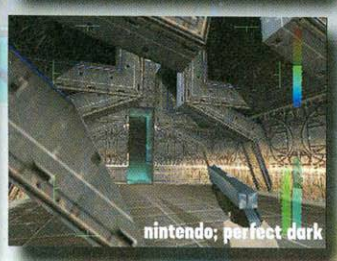

nintendo; zelda

Am Stand von Nintendo liefen zudem die Hits der kommenden Saison, also Zelda, die Rare-Produktionen **Perfect Dark**, **Jet Force Gemini** und **Twelve Tails: Conkers Quest** sowie das nun auch bei uns erscheinende **1080° Snowboarding**.


nintendo; jet force gemini


nintendo; jet force gemini


nintendo; jet force gemini

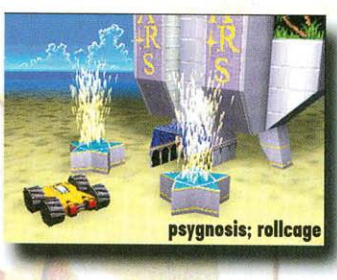

nintendo; perfect dark


nintendo; perfect dark


nintendo; perfect dark

Psygnosis

hatte neben **G-Police 2** (siehe Seite 28-29) noch **Rollcage** zu bieten, ein Future-Rennspiel mit gewaltigen Boliden, riesigen Waffen und elf Strecken. Es erinnert entfernt an UBIs S.C.A.R.S. oder Rock'n'Roll Racing 2. Bisher war nur eine sehr rohe Version des PlayStation-Spiels zu sehen gewesen; doch Rollcage soll erst im Frühjahr 1999 kommen.


psygnosis; rollcage


psygnosis; rollcage



Sony

stellt auf Messen nicht einfach ein Produkt-Line Up vor, man zelebriert eine solche Veranstaltung und drückt ihr seinen Stempel auf. Jedes Spiel wurde mit einer thematisch auf den Titel getrimmten Ecke vorgestellt, wobei wir uns natürlich nur auf die absoluten Neuerscheinungen gestürzt haben.

A Bug's Life heißt der neueste Disney-Film aus den Pixar Studios, die schon Toy Story produziert haben. Dismal dreht sich alles um eine Ameisenkolonie und die Ameise Flik. Da die Spieledesigner tatkräftig von Pixar unterstützt werden, ist die Grafik jetzt schon als atemberaubend zu bezeichnen. Es handelt sich um ein 3D-Jump'n Run, das sich sehr eng am Plot des Films orientiert.

Ebenfalls aus den Disney Studios stammt **X Pro Boarder**, ein weiteres Spiel aus der ESPN-Reihe rund um die X-Games. Diesmal geht es um Snowboarding, ob man allerdings gegen die eigene Konkurrenz Coolboarders 3 anstinken kann, wird der Winter zeigen.

Sony ließ die Messe mit einer unglaublichen Party ausklingen. Ca. 4.000 Gäste feierten auf einem Parkdeck mit Pulp, die einen kurzen, aber geilen Gig spielten.













Wie jedes Jahr wurden am ersten Abend der Messe die ECTS Awards verliehen.

Hier die Liste der Gewinner:

Marketing Award in Bronze: .....TOCA Touring Car Champ. - Codemasters

Marketing Award in Silber: ...Golden Eye - Nintendo (in Deutschland auf der Indexliste der BPjS)

Marketing in Gold: .....Gran Turismo - Sony Computer Entertainment

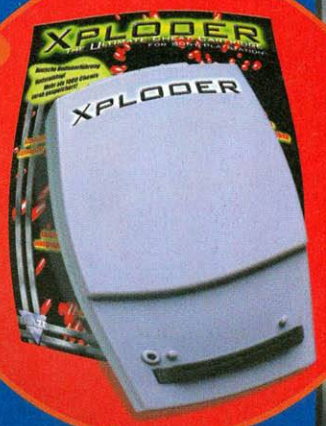
Beste Konsole: .....Sony PlayStation

Entwickler des Jahres: .....Rare

Spiel des Jahres: .....Golden Eye - Nintendo (in Deutschland auf der Indexliste der BPjS)

Publisher des Jahres: .....Nintendo

PSX Xploder
*DM 99.95



Updatefähig über PC-Link

über 1000 Cheats vorab gespeichert

Kompatibel mit Gamebuster™-Codes



N 64 Hyper Sixty Four
*DM 59.95

Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen

mit analogem Mini-Lenkrad

in diversen Farben

Original
PSX Scorpion Light Gun
Jetzt nur: *DM 79,95



bekannt als JamesBond Waffe

inklusive GunCon ™ AV-Adapter



N64 Jolt Pack
inkl.1 MB Memory Card
Jetzt nur: *DM 39,95

megastarker „Rumble"-Effekt

in diversen Farben

PSX Memory Card 2 MB
Jetzt nur: *DM 29,95



ohne Kompression

2 Chips mit je 15 Speicherplätzen

Internet: http://www.blaze.de

BLAZE

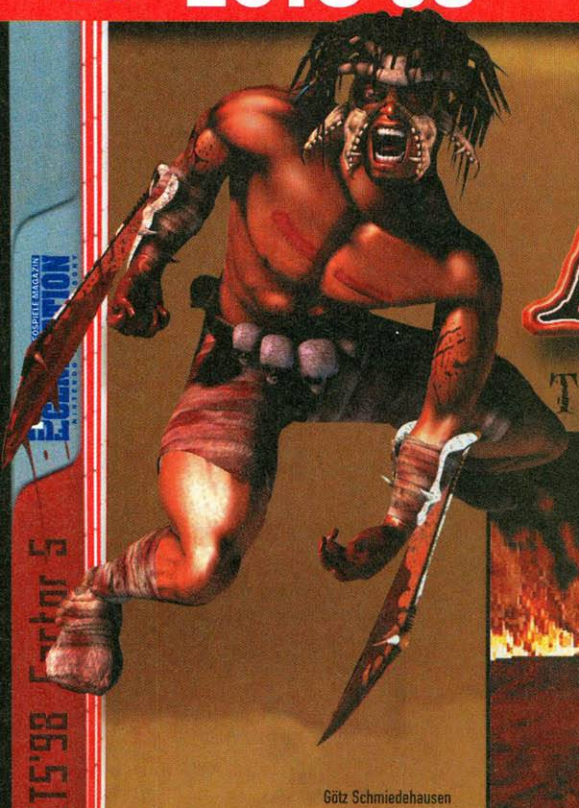
e-mail: service@blaze.de

*empf. VK-Preise

Copyrights: Alle aufgeführten TM's und PSX sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

AKUJI™

THE HEARTLESS



Götz Schmiedehausen

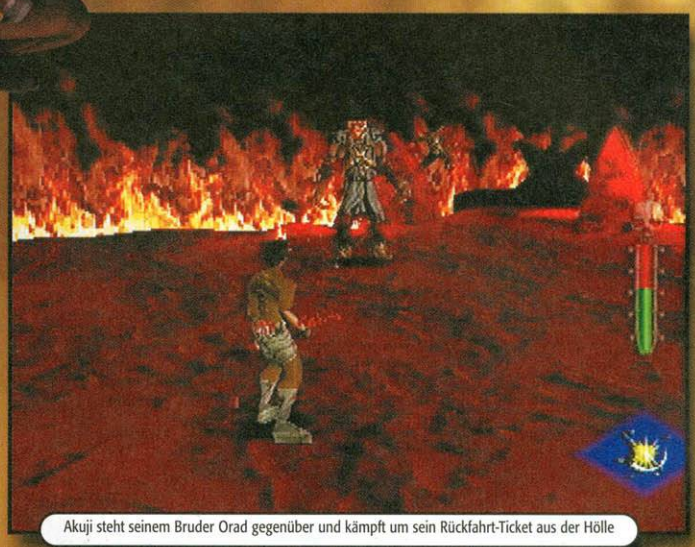
Die 3D-Engine stach selbst unter den Neuerscheinungen der Londoner ECTS hervor. Die kalifornischen Gex-Macher und Pandemonium-Erfinder haben aus ihrem Hang zum Okkulten nie einen Hehl gemacht. Legacy of Kain oder der Nachfolger Soul Reaver sprechen eine deutliche Sprache.

Der Vorspann von Akuji zeigt eine virtuelle Kamerafahrt über einen Raum, in dem allerlei Utensilien stehen, die wohl in natura allenfalls in die Hexenküche eines Voodoo-Meisters gehören. Gefangene Seelen in Glasamphoren, Augäpfel in Porzellanschalen, Federn, Talismänner, Totenschädel und massig weiße, brennende Kerzen.

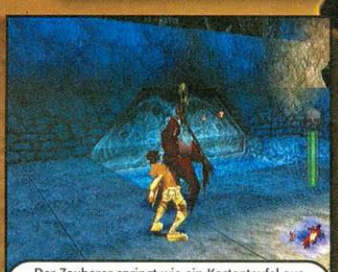
Der Protagonist Akuji wurde von seinem leiblichen Bruder Orad an seinem Hochzeitstag ermordert. Orad ist ein mächtiger Voodoo-Priester, der das Erbe seines Vaters nicht mit Akuji teilen wollte. Deshalb ließ er ihm das Herz herausreißen und seine Seele in die Hölle verdammen. Dies ist nicht unbedingt ein so apokalyptisch-chaotischer Ort, wie es uns die Cover der Heavy Metal-Alben weißmachen wollen, sondern vielmehr Tummelplatz für ein augenscheinlich leicht Lara-inspiriertes Action-Adventure.

Die Schauplätze des Spiels sind so unterschiedlich wie fantastisch. Akuji treibt sich in morbid anmutenden Gewölben herum, in denen verstümmelte Untote, schwebende Geister und andere Scheußlichkeiten ihr Unwesen treiben. Das Licht ist diffus, aus den Wänden tropft meist das Blut gequälter Seelen, die riesigen Schrumpfköpfe wohl noch gewaltigerer Dämonen baumeln von der Decke. Hier läuft und springt Akuji in bester Jump'n Run-Tradition über verwinkelte Plattformkonstruktionen, immer auf der Suche nach den Geistern seiner Vorfahren, die ihm das Entkommen aus der Verdammnis ermöglichen sollen. In einem anderen Abschnitt befindet Akuji sich im Urwald, doch giftige Pflanzen, untote Gorillafragmente und fleischfressende Pflanzen bevölkern die vermeintliche Idylle. Die auftauchenden Steinruinen zeugen von Inspirationen der Anlagen im mexikanischen Chichen Itza oder Uxmal, doch diese Maya-Kultstätten dürften ja sowieso Pflichtbesuche für alle Mystiker sein. Dort begegnet man einer monströsen Variante des Dodo. Man arbeitet sich bis hin zu gigantischen Spinnennetzen mit der entsprechenden Bewohnern vor, durchschwimmt Flüsse aus Blut, während die geheimnisvoll-bedrohliche Musik immer den richtigen Ton zur Atmosphäre trifft.

Akuji hat die genretypischen Standard-Moves drauf. Er ficht mit Dolchen an seinen Händen, springt über Abhänge und klammert sich an Plattformkanten. Zudem besitzt er eine Reihe magischer Geschosse, die er, sofern es die Zeit erlaubt, auch aus der Egoperspektive mittels Fadenkreuz abschießt.



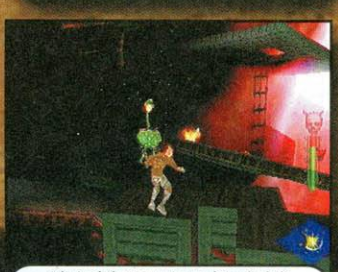
Akuji steht seinem Bruder Orad gegenüber und kämpft um sein Rückfahrt-Ticket aus der Hölle



Der Zauberer springt wie ein Kastenteufel aus dem Wasser



Klettereinlagen im Zwielicht zeigen die Fähigkeiten der erstklassigen 3D-Engine



Die Apokalypse vor Augen, kämpft Akuji gegen feuerspeiende Kreaturen



Klassische Jump'n Run-Einlagen sind zuhauf zu finden

It's a long road back from hell

In den verschachtelten, großflächigen Leveln zeigt die 3D-Engine, wie weit sie in den Hintergrund blicken läßt und wie dezent man Grafikaufbau in den Schatten der Unterwelt verstecken kann. Zudem feiert Crystal Dynamics ein Feuerwerk an Lichern und Farben ab, das seinesgleichen sucht. Aufgrund ausgefeilten Real Time-Lightning-Effekten und dem vielleicht realistischsten Feuer der Videospielgeschichte. Auch sonst wurde mit optischen Effekten nicht gegeizt. Akuji wird für höllischen Wirbel bei den PlayStation-Spielern sorgen. Und wenn Akuji nicht den gewünschten Erfolg bringt, Crystal Dynamics hat ja noch Legacy of Kain: Soul Reaver im Gepäck!

in;former

Crystal Dynamics feierte seine ersten Erfolge auf dem 3DO. Hier war es das spätere Firmenmaskottchen Gex, das als eines von wenigen Produkten seine Herstellungskosten wiedereinspielte. Danach folgten PlayStation-Hits wie Pandemonium 1+2, Legacy of Kain oder Gex 3D. Mittlerweile vertreibt Eidos in Deutschland die Crystal-Produkte. Ob man sich da nicht vielleicht die härteste Tomb Raider III-Konkurrenz ins eigene Haus geholt hat? Wir jedenfalls sehen in Akuji eher das Castlevania, das auf der PlayStation nie erschien.

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos Interactive
Veröffentlichung:	Dezember

FUTURE COP™ L.A.P.D.

SERVE · PROTECT · SURVIVE

Die Stadt der Engel braucht Dich.

Aber laß Deinen Heiligenschein zu Hause.



SCHÜTZEN. RETTEN. ÜBERLEBEN.

ES IST DAS 22. JAHRHUNDERT. DIE HAUPTSTRASSEN VON LOS ANGELES SIND ZUM MITTELPUNKT DES GESCHEHENS GEWORDEN. KRIMINELLE GANGS KÄMPFEN UM DIE ALLEINIGE KONTROLLE. ABER SIE HABEN EINEN NEUEN GEGNER. DICH! AUSGESTATTET MIT EINER SPEZIELLEN KERAMIK-RÜSTUNG UND BEWAFFNET MIT DER NEUESTEN PLASMA-TECHNOLOGIE, VERSUCHST DU, DIE BÖSEN JUNGS AUSZUSCHALTEN. UND WENN DU DIE LAGE ENTSCHÄRFT HAST, KANNST DU MIT ODER GEGEN EINEN FREUND IM GETEILTEN 2-SPIELER-BILDSCHIRM ANTRETEN. ODER UM GNADE WINSELN.

WWW.FUTURECOP.COM

PlayStation

ELECTRONIC ARTS™

© 1998 Electronic Arts, Inc. Future-Cop- und Electronic-Arts-Logos sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.
DIESES PRODUKT STEHT IN KEINERLEI VERBINDUNG MIT DEM LOS ANGELES POLICE DEPARTMENT UND WIRD IN KEINER WEISE VON IHM UNTERSTÜTZT.

Dreamcast®

Sega hat auf der ECTS in London mehr als nur Farbe bekannt. Abgelegen vom Messegeschehen in den Räumen des Hilton am Olympia führte man den geladenen Gästen die Leistungsfähigkeit der Konsole vor. Segas General Manager Andreas von Gliszczynski klärte uns schon in London ein wenig über die Hintergründe der Traumkonsole auf, doch aufgrund der vielen Termine und Präsentationen konnten wir kaum in Ruhe diskutieren. Deshalb trafen wir ihn eine Woche später im Hamburger Sega-Deutschland-Hauptquartier wieder.

Wichtigster Punkt neben dem unmittelbar bevorstehenden Launch der Konsole ist natürlich auch, wie die Dreamcast-Politik in Deutschland aussehen wird. Herr von Gliszczynski unterscheidet den japanischen Markt ganz klar vom europäischen bzw. den deutschen Gegebenheiten. "In Japan kann Sega Dreamcast mit einer Handvoll Spiele starten, die Leute dort sind derartig begeistert von innovativen Techniken, daß sich die Hardware relativ problemlos absetzen läßt, auch wenn noch kein so großer Katalog vorhanden ist. In Deutschland muß man da ganz anders denken. Wir wollen den Spielern von Anfang an einen ausgewogenen Softwarekaralog anbieten, der keine Wünsche offen läßt." Die Titel, die zu diesem Katalog gehören, werden im Gespräch schnell klar. Vor allem die Automatendivision von Sega kann endlich ihre Karten ausspielen. "Niemals zuvor war es möglich", so Herr von Gliszczynski weiter, "Automatenspiele ohne jegliche Qualitätsverluste für den Heimanwender anzubieten." Das folgende Demo von Virtua Fighter 3 unterstreicht seine Aussage eindrucksvoll, ebenso kurze Ausschnitte aus Sega Rally 2, und Daytona USA 2. "In den USA und Europa muß man anders denken, und deshalb werden es uns wohl nur die Freaks wirklich übelnehmen, daß Dreamcast erst im Herbst 1999 außerhalb Japans erscheint, während man in Japan ab dem 20.11.1998 auf dem Markt präsent ist." Dreamcast-Software wird derzeit in vielen Software-Häusern hergestellt. Man kann mit etwa 15 Titeln bis zur Markteinführung in Deutschland rechnen. Außerdem ist ja auch noch eine stattliche Anzahl an PC-Software da, die parallel entwickelt wird und einfach zu konvertieren ist. "Es dauert zwar nur wenige Stunden, PC-Software zu konvertieren, hinzu kommt die Anpassung für das Joypad und die Speicherkarte, jedoch möchten wir nicht zum Müllplatz für sämtliche PC-Spiele werden!" Dies betont Andreas von Gliszczynski nachdrücklich, denn der angepeilte Markt ist nicht unbedingt der der PC-User, obwohl diese Denkweise auch nicht allzu vehement widerlegt wird. "Die Performance des Dreamcast liegt etwa vergleichbar bei einem 400 MHz Pentium II-Rechners mit Voodoo 2-Grafikkarte. Dies für ein Zehntel des Preises auf den Markt zu bringen, zudem auch noch Online-Option zu offerieren, spricht nicht nur Kunden aus dem Konsolensektor an." Was das Modem, wie auch immer es geartet sein sollte, angeht, so hat Sega aus den alten Saturn-Fehlern gelernt. Das VMS, das Virtual Memory System wird nicht im Grundgerät enthalten sein, schließlich will man am Markt auch preislich schlank auftreten. Mutmaßungen der auf der Londoner Messe anwesenden Mitarbeiter aus den Reihen der Konkurrenz wähnen Sega schon wieder im Zustand fortgeschrittener Ziellosigkeit. Dies kann weder Herr von Gliszczynski noch der Autor dieses Artikels nachvollziehen. Seit Jahren wird orakelt, daß die Märkte im Home Entertainment-Markt zusammenwachsen. "Dreamcast bietet Optionen. Man kann Online spielen, im Internet surfen, das VMS aktiv nutzen und vieles andere mehr. Man könnte sich vorstellen, daß wir auch Edutainment-Programme auf den Markt bringen. Ich sehe darin beim besten Willen keinen Nachteil. Unser Hauptaugenmerk liegt auf 'Videospielen'. Darauf ist die Grundkonsole ausgerichtet." Und wie sie das ist. Sonic, der blaue Igel und gleichzeitig vollwertiges Maskottchen des japanischen Videospiel-Giganten, zieht eindrucksvoll seine Kreise durch eine Grafik, die jedem noch so abgebrühten Videospielredakteur die Tränen in die Augen treibt. Na gut, die aus Japan angelieferte Hardware ist erst zu neunzig Prozent optimiert, zudem handelt es sich um eine frühe Version des Spiels, deshalb konnte man auch bei genauem Hinsehen Pop Ups erkennen, die allerdings in der endgültigen Version nichts mehr verloren haben sollen. "Sonic ist ein sehr bekannter Charakter, obwohl wir Sonic in Deutschland nicht parallel zur Hardware bringen wollen." Ganz klar, der Comicheld, der immer so hektisch wirkte, als hätte er zum Frühstück eine Dose Nescafé geschnupft, paßt nicht in den aktuellen Trend, Videospiele für eine erwachsene Zielgruppe zu designen. Und da paßt der ehemalige Mario-Konkurrent allenfalls als Randfigur ins Bild. Obwohl Andreas von Gliszczynski nicht den gleichen Fehler wie Nintendo machen möchte. "Wir wollen nicht unbedingt eine Käuferschicht ansprechen, und gleichzeitig eine andere außen vor lassen. Die Bandbreite des Dreamcast wird alle Bedürfnisse bedienen." Und die gestiegenen Bedürfnisse, die ja gemeinerweise immer linear mit den technischen Neuerungen steigen, verlangen nach einem Maß an Realismus, der nach Segas Vorstellungen endlich den Namen der virtuellen Wirklichkeit verdient. Die Programmierer, die knietief in diese Welt eintauchen wollen, müssen nicht unbedingt mittels Ninja, dem direkten Zugriffssystem auf die Dreamcast-Hardware, arbeiten, laut Sega soll die Performance unter Windows CE ähnlich überzeugend sein. "Bill Gates sucht nach dem Einstieg in die Videospielewelt. Und er würde kein Projekt mit seinem Namen unterstützen, wenn er nicht vom Erfolg überzeugt wäre."

Augenblicklich jedoch hat man in Japan mit kleinen Problemen zu kämpfen. Der Release der Maschine wurde um eine Woche nach hinten, auf den 27.11.1998, verschoben. Sega strickt also wirklich mit der ganz heißen Nadel.



SEGA DREAMCAST - DIE SOFTWARE

Im letzten Heft haben wir Euch mit den Hardware-Facts und Teilen der Software vertraut gemacht. Allerdings hatten wir kaum Möglichkeit, Euch aussagekräftige Bilder zu zeigen, da es an Platz mangelte. Das holen wir in dieser Ausgabe nach und lassen vorwiegend Bilder sprechen.

SONIC ADVENTURE

SEGA

Sonic Adventure wurde auf der ECTS in London als einziges Spiel direkt „auf der Konsole" gezeigt. Die Performance kann man verglichen mit allem, was man bisher in puncto Grafik im Heimanwenderbereich gesehen hat, als sensationell bezeichnen. Es handelt sich um ein rasantes 3D-Jump'n Run, das verschiedenste genretypische Spielprinzipe vereint.











BLUE STINGER

CLIMAX

Ein mystischer Horror-Shooter im Resident Evil-Stil, dessen Schauplatz die Halbinsel Yucatan ist. Dort entdeckt man eine unbedeutende Insel, die von Monstern bevölkert ist. Die Darstellung erfolgt aus der Third Person-Perspektive.











AKOLYTE

REVENANT

Akolyte ist ein 3D-Abenteuer mit RPG-Anleihen, das optisch scheinbar Anleihen bei Cores Tomb Raider gemacht hat. Es befindet sich derzeit noch in einem relativ frühen Entwicklungsstadium und ist primär für den Dreamcast-Release in den USA und Europa geplant.











EXPANDABLE

RAGE

Ähnlich wie in Konamis Contra-Reihe übernehmt Ihr die Rolle eines Einzelkämpfers, der sich in einer unwirtlichen Alienwelt wiederfindet. Es gibt sowohl Level unter freiem Himmel als auch innerhalb abstrakter Bauwerke.





MONSTER BREED

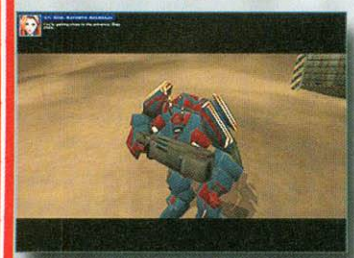
NEC

Tamagotchi und kein Ende! In Monster Breed kann man seine eigenen Monster züchten und als Showkämpfer zum Einsatz bringen. Via VMS pflegt man die virtuellen Spielgefährten auch unterwegs. Das Konzept lehnt sich stark an Monster Rancher oder Segas Godzilla an, denn auch hier entscheidet der Computer, wessen Pflegling die Matches gewinnt, und nicht Eure Geschicklichkeit.



SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Ein typisch japanischer Ego-Shooter im Anime-Stil mit riesigen Mechs und einer kruden Zukunftsstory. Ein Release außerhalb Japans ist noch nicht bestätigt.

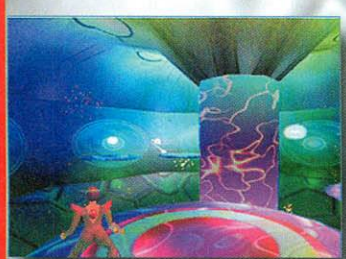




DRONES

NIGMA

Dieses Kampfsportspiel versetzt Euch in eine futuristische Arena, in der man sich verschanzen kann, während der Gegner Projektile abschießt oder Euch zum konventionellen Faustkampf stellt. Drones wird zuerst in die Spielhallen kommen und dort auf einem DEC Alpha-Chipset laufen.





SPIKEOUT

SEGA

So könnte Streets of Rage auf dem Dreamcast aussehen. SpikeOut ist eine typische Arcade-Umsetzung, von denen man auf Segas neuer Plattform so einige sehen wird. Weitere Titel aus dieser Ecke sind: ***Daytona 2***, ***Sega Rally 2***, ***Virtua Fighter 3*** und ***Lost World: Jurassic Park***











SENNGOKU TURB

NEC

Eine Mischung aus Actionspiel, Strategie-Epos und RPG ist dieser Titel, der sehr militärische Untertöne beinhaltet. Man kämpft um Gebiete seiner Nachbarn und damit um die Herrschaft über eine Fantasiewelt. Die Kämpfe sind komplett in 3D.











INCOMING

RAGE

Ähnlich wie Ace Combat 2 auf der PlayStation ist dieser Titel aufgebaut. Man fliegt in einem Krieg der Zukunft gegen allerlei schweres Geschütz, natürlich ohne Restriktionen und Nebel.













MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

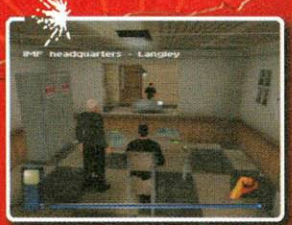
+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück







"EXPECT THE IMPOSSIBLE"

MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

SEVENTH CROSS

NEC

Strategie- und RPG-Fans werden von Anfang an mit Dreamcast gut bedient sein, Seventh Cross ist eine Art Populous-Klon. Man kämpft sich durch die Evolution, wobei 810.000 verschieden Spezies erschaffen werden können.



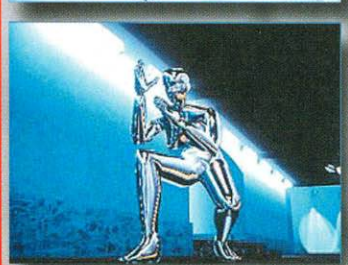


VIRTUA FIGHTER 3

SEGA

Virtua Fighter 3 schaffte mit seiner unglaublich aufwendigen Grafik schon in der Spielhalle eine echte Sensation. Obwohl es seit zwei Jahren in den Arcades steht, werden Virtua Fighter-Spieler nach dem Genuß dieses Spektakels kaum noch auf Tekken und Co. schielen müssen.





VIRTUAL ON 2

SEGA

Das schon vom Saturn (und der Spielhalle) bekannte Robotermetzeln geht auch auf dem Dreamcast in die zweite Runde. Man bekämft sich mit fantastischen Waffen in Techno-Arenen.





SEGA RALLY 2

SEGA

Für den Saturn war es der Superhit, jetzt erwartet man Wunderdinge von der Fortsetzung. Es gibt wieder vier Strecken (Wüste, Gebirge, Schneelandschaft und Stadtkurs), ob es versteckte Kurse geben wird, ist noch ungewiß. Die Programmierer von AM Annex schließen exklusive Dreamcast-Strecken nicht aus.





LOONEY TUNES

INFOGRAMES

Realer wird man die Figuren rund um Bugs Bunny und Daffy Duck wohl kaum zu Gesicht bekommen. Wie das Chaos auf Segas Konsole aussehen wird, ist bisher noch nicht klar.



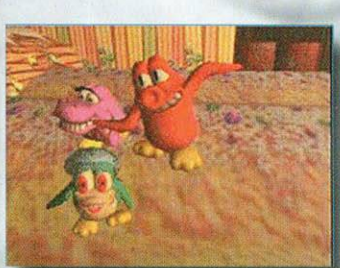




PENPEN

GENERAL ENTERTAINMENT

PenPen ist das Gegenstück zu Sonic R, allerdings ohne blauen Igel. Die verrückten Charaktere sind allesamt dem Tierreich entliehen und heizen mit ihren individuellen Fähigkeiten durch die Botanik, wobei Schwimm- oder Klettereinlagen an der Tagesordnung stehen.



GODZILLA

SEGA

Seit Monaten schon kann man das Mini-Tamagotchi Godzilla kaufen, welches gleichzeitig eine VMS-Card für Dreamcast ist. Die dort gezüchteten Gozillas könnt Ihr dann auf japanische Großstädte loslassen, und ihnen beim Zerstören zuschauen.







MERCURIUS PRETTY

NEC

Das PC-Original von Mercurius Pretty wurde schon vor fünf Jahren auf dem PC entwickelt. Es handelt sich um ein 2D-Spiel, in dem man sich als Alchemist versucht und Fabelwesen züchtet. Das Spiel hat zehn verschiedene Endings, wobei man bis zu zwei Monaten Spielzeit braucht, um eines der Endings zu sehen.



Dreamcast.

Jetzt Vorbestellen

699.00 DM

Ab dem 20.11.1998

PlayStation

PlayStation Multinorm

Model 7002 inkl. RGB Kabel - 15 Block Memory Card - 2. Controller *

12 Monate Garantie

nur 299.90 DM

Virtua Fighter 3D de Luxe	159.00
Scud Race Super GT	159.00
Sonic Adventure	159.00
Godzilla Generations	159.00
Pen Pen Triathlon	159.00
Sevent Cross	159.00
Daytona 2 : Battle on the Edge	159.00
Seventh Cross	159.00
D `s Diner 2	159.00
Ultimate Rally Racing	TBA
Senngoku TURB	TBA
Virtual Memory System	TBA
Controller	TBA

DVD Umbau Code 1 - 2 - 3

Sony 315 - 715
Panasonic A 150 & 350
Denon 3000
Yamaha 700

Alle Umbauten inkl. 12 Monate Garantie auf Umbau - Kit.

199.90 DM

Galaxy Mega Play - 02323 451885

PlayStation Import News !!!

Parasite Eve - Us	129.90
Parasite Eve Hint Book Us	39.90
R-Type Delta - Jp	119.90
Ace Combat - Jp	119.90
Ridge Racer 4 - Jp	119.90
Spyro the Dragon - Us	129.90
Metal Gear Solid Jp	129.90
Tekken 3 Jp mit Us Texte	49.90

PlayStation Zubehör !!!

RGB Kabel	19.95
RGB Kabel Spezial Audio / Video	29.95
Pal Booster NTSC / Pal	49.95
PlayStation Ersatzlaufwerk 1002	79.95
Scart 4 - fach Umschalter	49.95
PSX Boot Chip *	12.95
PlayStation Gun	39.95
Dual Shock Controller - JoyTech	44.95
Infrarot Controller - 2 Stück	69.95

* nur für Importe

BEAT 'EM UP

INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet



SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuertasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

← DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

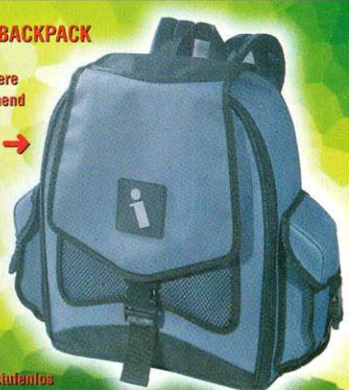
unverbindl. Preisempf.

DM 89,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

Bequemer Multifunktions-Rucksack • Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort • Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. **DM 69,99**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

• Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99 →



P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuertasten
- Tastenumbelegungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99 →



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.

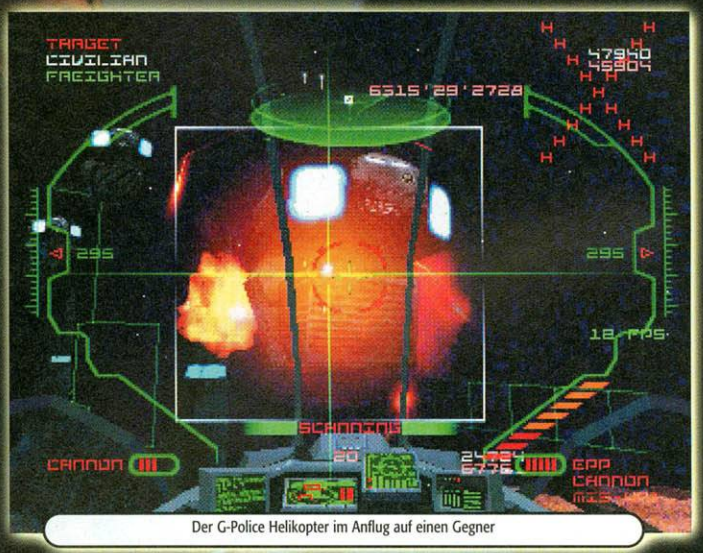
G-POLICE 2 WEAPONS OF JUSTICE

IN HIS OWN WORDS: GRAHAM DAVIS, DESIGN MANAGER PSYGNOSIS

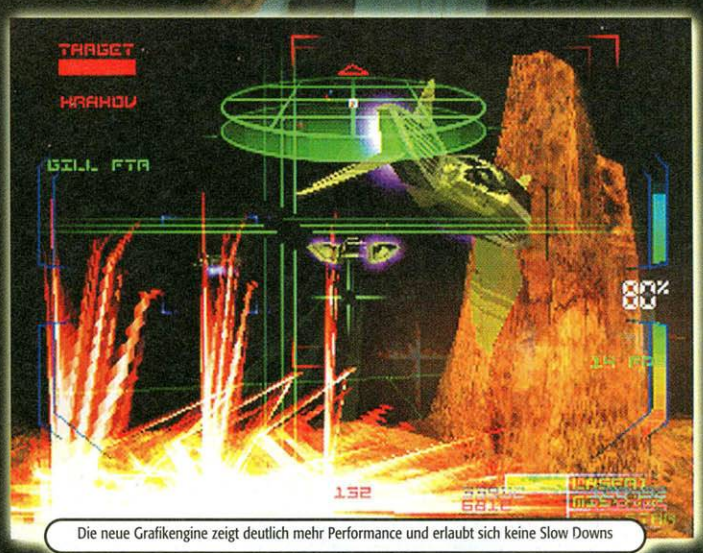
Um Euch G-Police 2 erstmals vorzustellen, wählen wir nicht den üblichen Weg über ein Work In Progress oder ein Preview, sondern lassen diesmal jemanden zu Wort, kommen, der Euch Spielinformationen aus erster Hand gibt. Im Rahmen der ECTS in London trafen wir Psygnosis Design Manager Graham Davis, der die G-Police-Reihe von Anfang an mitbetreute. Er erzählt Euch alles, was es derzeit Wissenswertes über die Fortsetzung des Actionkrachers zu sagen gibt:

„Wir haben, direkt nachdem wir den ersten Teil fertig programmiert haben, mit dem zweiten Part angefangen, also im Dezember 1997. Bis vor zwei Monaten haben wir an der Engine, dem Design usw. gearbeitet. Nach dem Alpha Testing, einer Testphase, in der geprüft wird, ob das Grundgerüst funktionell ist, haben wir angefangen, am Gameplay, also am Spiel selbst zu werkeln. Die Story schließt genau da an, wo G-Police geendet hat, auch wenn dieses Ende aufgrund des zugegebenermaßen abnorm hohen Schwierigkeitsgrads nicht von allen Spieler erreicht wurde. Diesmal ist die Lernkurve für den Benutzer um einiges nachvollziehbarer. Beim letzten Teil gab es ab Level 6 einen enormen Sprung im Schwierigkeitsgrad, mit dem viele Spieler nicht zurechtkamen. Daraus haben wir gelernt. Die Vehikel sind viel leichter zu kontrollieren, zudem gibt es einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Wir haben einige Trainingsmissionen im Spiel, die den Spieler langsam aufbauen. Alles dreht sich um eine Terrorgruppe, deren Anführer total durchgeknallt ist. Und, was für eine Überraschung, der Spieler muß gegen ihn und seine Organisation kämpfen. Die Terroristen haben einige wirklich coole Waffen dabei. Der Stomping Mech, ein riesiger zerstörender Blechhaufen mit dem Codenamen Raptor, kann eine schöne Stadt schnell interessant neu arrangieren. Die insektoid wirkende Kampfmaschine ist mit stummeligen Flügeln ausgestattet, mit denen sie sogar kurze Entfernungen gleiten kann. Doch der Spieler hat die Möglichkeit, so eine Maschine zu erobern und zu seinem Vorteil einzusetzen.

In G-Police 2 gibt es natürlich wieder Missionen, die man in einem Helicopter fliegt, wie man es vom ersten Teil gewohnt ist, einige werden mit einem Polizeiauto gelöst, und andere sehen den Einsatz des angesprochenen Mechs vor. Das Auto ist ein sehr schnelles, gepanzertes Fahrzeug. Die Story um das Auto dreht sich übrigens auch um eines der G-Police-Mitglieder, das sehr unglücklich darüber ist, daß es gesundheitlich nicht in der Lage ist, irgendwelche Fluggeräte zu fliegen. Wir haben die Missionen so designt, daß man sich in den jeweiligen Fahrzeugen auch wirklich hundertprozentig gut aufgehoben fühlt. Angenommen, man hat eine Mission im Auto, dann wäre es schade, wenn sich der



Der G-Police Helikopter im Anflug auf einen Gegner

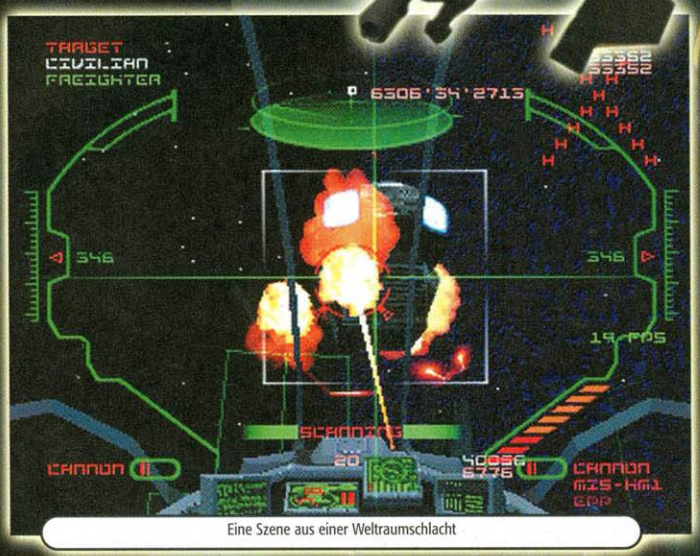


Die neue Grafikengine zeigt deutlich mehr Performance und erlaubt sich keine Slow Downs

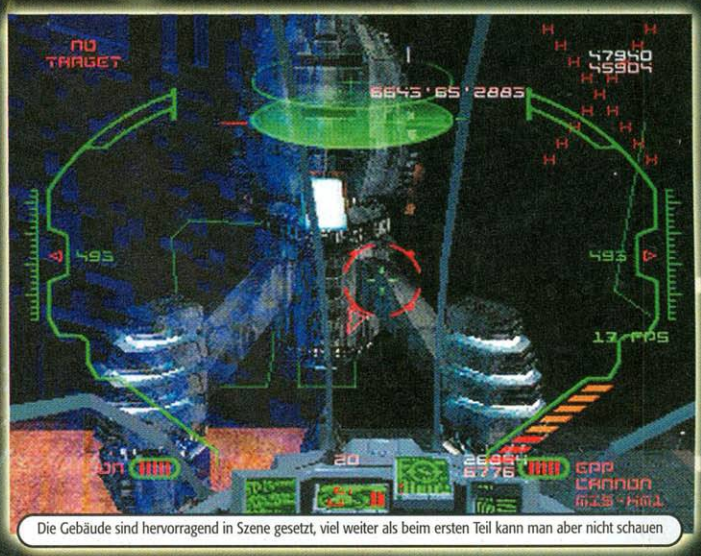

Der Frachter befindet sich unter massivem Beschuß



Die fliegende Station der G-Police



Eine Szene aus einer Weltraumschlacht



Die Gebäude sind hervorragend in Szene gesetzt, viel weiter als beim ersten Teil kann man aber nicht schauen


Die neue Grafikengine zeigt deutlich mehr Performance und erlaubt sich keine Slow Downs

Spieler permanent denkt, daß ein Mech oder der Hubschrauber eigentlich viel hilfreicher wäre. Da man nicht frei zwischen den Vehikeln wählen kann, sollte diese Stimmung keinesfalls aufkommen. Es gibt also wirklich eine ganze Menge Abwechslung, dies ist einer der Hauptunterschiede zum ersten Teil. Ein weiterer Fortschritt ist, daß wir uns die Kritikpunkte der Spieler zu Herzen genommen und die Steuerung komplett überarbeitet haben. Die Steuerung des ersten Teils ist wirklich gut, sofern man sich darin eingearbeitet hat. Diesmal wird es weitaus einfacher, von anfang an mit G-Police 2 zurechtzukommen. Ein wirklich schöner neuer spielerischer Aspekt sind Einsatzflugzeuge, die Soldaten in Kampfanzügen, sogenannten Power Suits, in der Stadt absetzen, denen der Spieler dann mit seinem Einsatzvehikel Rückendeckung gibt. Sie machen die ganze Arbeit, während man darauf achtet, daß sie nicht aufgerieben werden.

G-Police 2 wird nicht mehr die harte Nuß für Überspieler sein

Die Engine des Spiels wurde komplett überarbeitet, allerdings nicht völlig neu geschrieben. Die ursprüngliche Engine hat sich wirklich bewährt, ließ aber noch einige sichtbare Verbesserungen zu. Es sind viele Feinheiten darin, die auf den ersten Blick nicht ohne weiteres ersichtlich sind. Die künstliche Intelligenz der Teammitglieder genauso wie die der Gegner wurde enorm erhöht. Zudem haben wir die ganzen Städte völlig neu aufbereitet, die Artworks wurden verfeinert, es gibt Suchscheinwerfer und andere schöne Effekte. Wir machen außerdem eine Cooperation mit der Firma Diesel. Psygnosis ist ja für solche Marketingideen bekannt, wipEout und Red Bull ist nur ein Beispiel. Man wird überall im Spiel Werbetafeln mit dem Diesel-Logo finden. Es gibt zwanzig verschiedene Domes, alle mit unterschiedlichem Design. Es sind nicht alles Städte, es gibt auch Einöden und Industriekomplexe. Im ersten Teil wurde durch die Tunnel, die Dome mit Dome verbindet, geteleportet. Diesmal fliegt man wirklich durch den Tunnel. Es gibt auch eine Menge in den Tunneln zu tun. Es gibt aber weitaus mehr Missionen, da man verschiedene Abschnitte mit allen drei Fahrzeugen besucht. Das Finale wird sogar im Weltraum stattfinden, wo man den entscheidenden Kampf ficht. Die FMV-Qualität wurde auch enorm angehoben. Alles wurde mittels Motion Capturing bei Psygnosis produziert, auch die Gesichtsmimik der einzelnen Akteure wurde so festgehalten. Wir werden wieder die gleichen Schauspieler verwenden, natürlich kommen wir in England nicht in den Genuß, so wie die deutschen Spieler, die Stimmen von Harrison Ford und Clint Eastwood zu hören, das hätte den finanziellen Rahmen vielleicht etwas gesprengt. Bei uns ist es eben nur Mr. No Name aus Gottweißwo.

Über einen Zwei-Spieler-Modus haben wir auch nachgedacht, aber aufgrund der künstlichen Intelligenz der Spieler kann man einen Split-Screen-Modus unter keinen Umständen umsetzen. Das Spiel wird im März 1999 herauskommen."

▶ in;former

Der erste Teil von G-Police entführt uns ins Jahr 2097. Die Erde wurde aller Rohstoffe beraubt. Mächtige Firmen beherrschen die Gesellschaft und haben eine Gesellschaft in sogenannten Domes auf dem Jupitermond Callisto angesiedelt. In der Rolle des Offiziers Slater kämpft Ihr gegen korrupte Politiker, Hi Tech-Verbrecher und anderes Gesocks. Die Einsätze werden aus der Ego-Perspektive geflogen und lassen dumpfen Ballerspielern kaum eine Chance, weiter als bis Level 6 vorzustoßen. Größter Kritikpunkt war die geringe Sichtweite, ein Problem, mit dem der zweite Teil augenscheinlich auch zu kämpfen hat.

▼ facts

Genre:	Shoot'em Up / Simulation
Spieler:	1
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	The Wheelhouse
Testmuster:	Psygnoisis
Veröffentlichung:	März 1999

ROGUE squadron

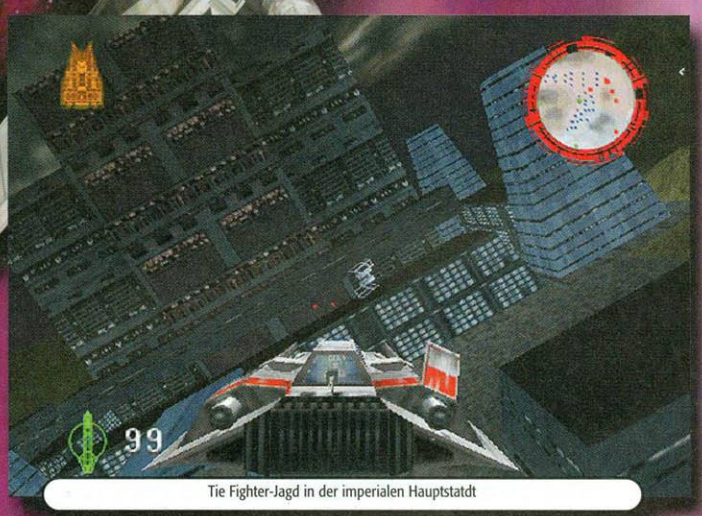
Götz Schmiedehausen

Das ist schon keine geringe Ehre für die Kölner Wahlamerikaner von Factor 5. Nintendos erstes In-House-Game, welches die 4MB-Erweiterung unterstützen wird, ist ihr Baby Rogue Squadron. Nach Rebel Assault II für die PlayStation werkeln sie schon wieder an einem Star Wars-Spiel, immerhin hat man ja seine Zelte vor den Toren der Skywalker Ranch bei San Francisco aufgeschlagen.

Doch bei Julian Eggebrecht und seinen Freunden machen sich nur bedingt erste „mentale Aufweichungserscheinungen" bemerkbar, nach eigenen Aussagen geht ihnen mittlerweile beim Hören des Star Wars-Soundtracks das virtuelle Messer in der Tasche auf oder sie weinen einfach leise vor sich hin, so oft mußte man sich diese Thematiken für die diversen Level schon reinziehen. Rogue Squadron machte auf der ECTS-Messe in London einen weitaus vielversprechenderen und kompakteren Eindruck als in Atlanta auf der E3. Und das liegt nicht allein an der Hi Res-Grafik, auch das allgemeine Spieldesign wirkt ausgereift und wird Star Wars-Fans ansprechen. Die Flugsequenzen sind sehr schnell und mit schönen Lightning-Effekten in Szene gesetzt, zudem hat man den Grafikaufbau so dezent in den Hintergrund verlagert, daß man den Nintendo-typischen Nebel nicht zu fürchten braucht. Der Spieler hat die Möglichkeit, weit in den Hintergrund zu blicken; zwar gibt es auch hier Grenzen, jedoch sind die Restriktionen nicht dramatisch. Solltet Ihr das Interview mit Julian Eggenbrecht noch nicht gelesen haben, weisen wir Euch noch einmal explizit auf die sensationelle Sound-Programmierung von Factor 5 hin, die einen mördermäßigen Surround-Sound fabriziert, der an Volumen und Frequenzabdeckung auch auf der PlayStation seinesgleichen sucht. Doch dazu mehr im Interview.



Hier versucht Luke, eine Landefähre des Imperiums abzufangen

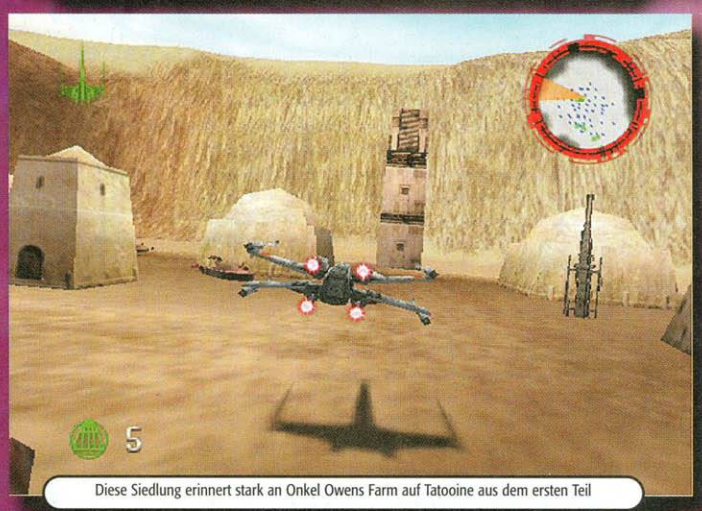


Tie Fighter-Jagd in der imperialen Hauptstatdt

Die Rogue Squadron-Missionen sind grob in drei Arten aufgeteilt: typische Search & Destroy-Aufträge, in denen man ein bestimmtes feindliches Ziel aufspüren und vernichten muß, dann die Aufklärungsmissionen, die dazu bestimmt sind, Pläne des Imperiums zu stehlen, sowie Rettungseinsätze, in denen man gefangene oder verschollene Mitglieder der Rebellenallianz retten muß.

Schon die Auswahl der einzelnen Fluggeräte ist ein Erlebnis. Schwungvoll dynamisch schwenkt und zoomt die virtuelle Kamera durch den Hangar der Rebellen, vorbei an X-Wing-Jägern, die gerade mit ihrer R2-Einheit bestückt werden, verharrten kurz beim Y-Wing, der primär für schwere Bombardierung benutzt wird, dann geht es zum A-Wing, der ideal für Kämpfe Mann gegen Mann geeignet ist, da er leicht, schnell und wendig ist. Als nächstes wird der Speeder in Szene gesetzt, der ähnlich designt ist wie der Snow Speeder beim Angriff auf Hoth. Danach kommt noch der V-Wing, ein eher unbekanntes imperiales Fluggerät, eine Art Allrounder.

Die Steuerung der Flieger ist sehr einfach. Wie Julian Eggebrecht im Gespräch erwähnte, soll der Spieler schnell ins Geschehen finden. Man hat eigentlich ein ähnliches Fluggefühl wie beim ersten Level von Shadows of the Empire, nur eben komplexere Landschaften, bessere Grafiken, mehr Freiheiten etc. Man kämpft in den Wüsten von Tatooine, den Ozeanen von Mon Calamari und an vielen anderen bekannten Star Wars-Schauplätzen, wobei manche nur in den Büchern oder den Comics auftauchen. Insgesamt zählten wir fünf-



Diese Siedlung erinnert stark an Onkel Owens Farm auf Tatooine aus dem ersten Teil


Ihr kämpft vorwiegend aus der Ego-Perspektive

zehn herrlich komplexe Landschaftsthematiken. Man findet bspw. in Tatooine nicht nur Sand, nein, auch die Sarlacc-Pit, Jabbas Palast und



In Hi Res sehen die Kampfmaschinen des Star Wars-Universums noch viel realistischer aus als bei Shadows of the Empire

manch anderer eindeutiger Bezug auf die Filme wurde eingebaut. Jeder Planet ist Schauplatz von vier Spielabschnitten, die als Mission zusammenhängen. Die Feinde sind mannigfaltig und zeigen sich in jeder bekannten Form, die das Imperium zu bieten hat. Die künstliche Intelligenz der Angreifer soll sehr hoch sein, doch davon werden wir uns während eines ausführlichen Tests selbst überzeugen können. Dann heißt es „Einsteigen!" in ein Fluggerät der Rebellion und aus der Cockpit-Perspektive oder durch die Sicht der unsichtbaren Begleitkamera fliegen und darauf hoffen, daß die Macht mit Euch ist!

in;former

Factor 5 machte sich bei LucasArts nicht erst mit Rebel Assault II einen Namen, schon ihr Indiana Jones für SNES war ein erstes „Früchtchen" der bis heute bestehenden Zusammenarbeit. Davor beeindruckte man die Kritiker (nicht aber die Käufermassen) mit der Turrican-Reihe für Amiga und SNES, auf der PlayStation stehen die Credits zudem noch im Abspann von Ballblazer.

Genre:	Action-Shooter
Spieler:	1
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Factor 5
Testmuster:	Factor 5 / Nintendo
Veröffentlichung:	Dezember

Im Gespräch... mit Julian Eggebrecht

(President, Factor 5)



Fun Generation: Es geht natürlich zuerst einmal um Rogue Squadron. Wie kann man den Nicht-Star Wars-Experten die Namensfindung erklären?

Julian Eggebrecht: Der Name stammt von einer Kampfstaffel, die von Luke Skywalker sechs Monate nach der Zerstörung des Todessterns bei Yavin gegründet wurde.

FG: In welcher Star Wars-historischen Zeit ist Rogue Squadron angelegt?

JE: Der Spieler ist Luke Skywalker und gründet das Rogue Geschwader am Anfang. Die Geschichte entwickelt sich über 4 Kapitel und 15 Level hinweg bis in die Dark Empire-Zeit, lange nach der Zerstörung des zweiten Todessterns. Im Laufe des Spieles fliegt der Spieler mit zwölf anderen Piloten, der absoluten Elite der Rebellen. Das Rogue Geschwader ist im Prinzip eine mobile Eingreiftruppe. Wenn im Laufe des Spiels im Kampf Imperium/ Rebellen besondere Aktionen ausgeführt werden müssen, bspw. wird ein populärer Rebellenführer gefangengehalten, greift der Spieler mit dem Rogue Geschwader ins Geschehen ein. So ist im Prinzip das gesamte Spiel angelegt. Kleine, gezielte Aktionen, die eben nur von so einer kleinen Elite-Truppe geflogen werden können.

FG: Kann man als Spieler in die Rahmenhandlung selbst eingreifen?

JE: Wir haben umfangreiche Cutscenes, pro Level eine extrem lange Einführung, Extro-Sequenzen und Zwischenszenen, in denen die Geschichte erzählt wird. Man hat auch den persönlichen Bezug, denn der Spieler spielt immer Luke Skywalker. Es gibt eine durchgehende Geschichte, man lernt neue Freunde kennen, teilweise sterben Lukes Mitstreiter auch usw.

FG: Wann habt Ihr mit der Programmierung begonnen?

JE: Wir haben unsere N64-Entwicklungssysteme im Mai 97 bekommen, und sofort mit Thornado angefangen. Im Juni 97 folgte dann der Projektbeginn von Rogue Squadron. Es ist eine relativ kurze Entwicklungszeit für einen First Generation-N64-Titel.

FG: Die Missionen finden, soweit man sehen konnte, durchweg auf Planetenoberflächen statt. Gibt es auch reine Weltraum-Level?

JE: Die berühmte Frage! Antwort: Nein, es gibt keine reinen Weltraum-Missionen. Erstes Problem: Sobald man eine Planetenoberfläche hat, besitzt man einen Bezugspunkt für die Orientierung des Spielers. Bei einem Freiflugspiel wie Rogue ist es unheimlich wichtig, daß man den Boden als Bezugspunkt hat. Nintendos Lylat Wars z.B. hat zwar Weltraumlevel, aber dort fliegt man ausschließlich geradeaus. So etwas wollten wir nicht. Nächste Frage: Warum haben wir nicht so etwas drin wie beim PC-Spiel X-Wing vs. Tie Fighter? Uns war von vorneherein ganz klar, daß die Steuerung bei X-Wing vs. Tie Fighter zu verwirrend und zu komplex ist. Wir haben die deutsche Lokalisierung des Spiels parallel zur Programmierung von Rogue Squadron gemacht; ich habe das Spiel und seine Vorgänger natürlich sehr intensiv gespielt. Das Nichtlineare der Missionen und die Tatsache, daß es kaum Fixpunkte zum Orientieren im Weltraum gibt, hätten sich neben dem Simulationsaspekt mit unserer grundsätzlichen Prämisse nicht vertragen. Wir wollten etwas schnell spielbares wie Lylat Wars machen, trotzdem aber Missionen und die Freiflugerfahrung bieten. Die Kombination ist problematisch und daher auch selten auf Konsolen versucht worden - und richtig gut hat es noch niemand hinbekommen.

FG: Es wundert uns nach wie vor ziemlich, daß kaum jemand auf den Konsolen Spiele wie X-Wing vs. Tie Fighter macht.

JE: Die Sache ist eben konzeptionell schwer in den Griff zu kriegen. Die Gefahr, daß man sich verfliegt und ziellos im Weltraum umherdümpelt, ist schwer auszuschließen, ohne Restriktionen einzubauen, die den Spieler einengen. Es ist vom designerischen Aspekt sehr schwer, da Konsolenspieler keine Hardcore-Simulation wollen. Das war eigentlich die eine Hauptentscheidung gegen den Weltraum, auf der anderen Seite haben wir gesehen, daß LucasArts schon so viel im Weltraum gemacht hat, daß es Zeit war, etwas Neues anzugehen. Das ganze Projekt ist so entstanden, daß wir LucasArts schon vor Jahren vorschlugen, ein Spiel auf Basis der alten Rescue on Fractalus-Planetenoberflächen-Technologie zu programmieren. Wir haben uns also schon relativ lange auf Technologie-Entwicklung in dieser Richtung konzentriert. Als dann der Star Wars-Kontext hinzukam, haben wir gesagt, warum nicht? Es hat noch nie jemand ein Oberflächen-basierendes Star Wars-Spiel gemacht, und LucasArts war auch begeistert von der Idee. Der erste Level von Shadows of the Empire half auch ein bißchen als Anschauungsmaterial.

FG: Wie kann man den Support beschreiben, den LucasArts Euch zukommen läßt?

JE: Bei Rogue Squadron ist es erstmals so, daß es sich um eine komplette Co-Produktion dreht. Der Projektleiter von Shadows of the Empire ist auch unser Projektleiter auf der LucasArts-Seite, ich leite das Projekt bei Factor 5. Dadurch, daß ein Teil der Grafiker direkt von LucasArts kommt, ist der Zugriff auf das Material auch sehr einfach. Da wir den kompletten Sound machen, haben wir natürlich Zugriff auf die gesamte Sound-Library der Filme. Das Zusammentragen der Materialien geht über den Anforderungsweg, man muß also sagen, warum man etwas braucht. Wir haben bspw. Biographien der Geschwadermitglieder im Spiel. Wenn wir dafür Photos brauchen, bekommen wir sehr unkompliziert exzellente Standbilder aus den Filmen.

FG: Wie sieht es mit der Qualitätssicherung bei LucasArts aus. Könnte es Euch passieren, daß kon-



Die Wolkenstadt Bespin aus dem zweiten Star Wars-Teil

troverse Fragen bis hoch zum großen Meister selbst, George Lucas, vordringen?

JE: Es gibt zwei Arten von Qualitätssicherung. Einerseits die interne und spielbezogene Qualitätssicherung, und da sind die sehr pingelig. Zum anderen die Star Wars Kontext-Qualitätssicherung, also eine komplette Abteilung bei LucasFilm, die sich nur darum kümmert, daß die Spiele im Rahmen des Star Wars-Universums authentisch sind.Und da mußt du durch. Das ist einer der undankbaren Jobs unseres LucasArts-Projektleiters gewesen. Der kannte sich aufgrund seiner Erfahrung von Shadows sehr gut aus und wußte auch um die Stolperfallen. Shadows of the Empire war ja noch viel gewagter, denn es wurden komplett neue Charaktere erfunden.

FG: Ein weiterer Punkt bei Factor 5-Highlight ist das Soundsystem, über das schon eine Menge Gerüchte kursierten. Kannst Du uns genau erklären, worum es da geht?

JE: Ein Vorteil, den wir haben, besteht darin, daß Nintendo uns als einem von wenigen Entwicklern soviel Vertrauen entgegen bringt, daß man uns Zugriff auf die tiefsten Innereien der Maschine gewährt hat. Einer der Gründe dafür ist, daß wir relativ früh ein Konzept vorgelegt haben, wie man die derzeitig allgemein verwendeten Sound-Tools ersetzen könnte. Wir wollten alles von vorne bis hinten neu schreiben. Der Vorteil an unserem System ist, daß man mit weitaus weniger Speicherplatz und Stimmenanzahl hinkommt und ein weitaus besseres Ergebnis als mit MIDI erzielt. Da ist das beste Beispiel ein Orchester-Soundtrack. Mit dem normalen Soundsystem wäre unsere Reproduktion in Rogue Squadron nicht möglich. Zudem haben wir mit Chris Hülsbeck einen erfahrenen Chip-Musiker, der noch einiges mehr rauskitzelt, als das der typische CD-Konsolenmusiker kann. Hinzu kommen im Bereich der Soundeffekte so nette Sachen, daß das komplette Spiel in Echtzeit in Dolby Surround läuft. Jeder Soundeffekt wurde wie bei aktuellen PC-Spielen und Kinofilmen im 3D-Environment plaziert und kommt aus der entsprechenden Richtung, sofern eine Surround Anlage angeschlossen wurde. Im Bereich der Musik machen wir auch ganz neue Dinge in Sachen Interaktivität. Je nach der Spielsituation ändert sich die Musik, es wird zwischen komplett unterschiedlichen Stücken hin- und hergemorpht. Wir haben auf einige der Technologien in unserem Soundsystem Patente beantragt.

Wir sprechen mit Nintendo gerade über eine Lizensierung des Systems, damit alle Spiele davon profiteren können - da wir schon unsere Sprachkompression an Nintendo lizensieren konnten, sind wir zur Zeit im engen Kontakt. Ich denke, daß im Laufe des nächsten Jahres eine spruchreife Lösung da sein wird. Ich persönlich hätte gerne noch dieses Weihnachten die ersten Third-Party-Titel mit unserem Soundsystem gesehen, jetzt wird es aber garantiert 1999.

Auch im Sprachbereich sollte Rogue Squadron überzeugen, denn dank unserer MORT-Kompression haben wir 45 Minuten Sprache im Modul. Das ist weit mehr als jedes andere N64 Spiel und auch mehr als viele CD-Spiele zu bieten haben.



In Hi Res mögen etwas weniger Texturen vorhanden sein, der Gesamteindruck jedoch ist atemberaubend

FG: Kann man es als so eine Art Revolution im Soundbereich bezeichnen, wie die 4MB-Expansion im Grafikbereich?

JE: Würde ich auf jeden Fall behaupten. Wir haben schon von verschiedenen Seiten gehört, daß es besser klingt, als die meisten PlayStation-Spiele. Im Sound-Effekt-Bereich und bei unseren Interaktiv-Innovationen würde ich behaupten, daß es zur Zeit nichts vergleichbares auf irgendeiner Konsole gibt.

FG: Wann habt Ihr denn erfahren, daß Ihr mit dem 4MB-Baustein arbeiten sollt?

JE: Das war immer geplant (lacht)! Knallharte Lüge. Die echte Geschichte, so lustig es sich anhört, beginnt mit einem „Vielen Dank" an Acclaim. Ich habe vor zwei Wochen (Anm. d. Red.: Ende August) im Internet gelesen, daß Turok 2 die 4MB-Erweiterung unterstützt und unter Hi Res läuft. Diese Erweiterung haben wir schon seit langem, da wir natürlich auch schon 64DD-Prototypen besitzen. Wir haben sie allerdings mehr zum Luxus genutzt, denn man kann leichter debuggen und entwickeln, aber wir haben die Hi Res-Geschichte im Spiel nie ausprobiert. Als wir die Turok 2-Story gelesen haben, waren wir sehr skeptisch. Dann hat unser Chef-Programmierer Holger einfach einmal Hi Res im Spiel eingeschaltet, und ja, es ging.

FG: Wie, das ist erst vor zwei Wochen entstanden?

JE: Ja, die Menüs, der Level-Select-Raum, unser Hangar usw. waren ja schon auf der E3 in Hi Res, das ging vom Speicher her, dafür braucht man auch keine 4MB. Das Spiel selbst war nie in Hi Res geplant. Wir haben uns nicht vorstellen können, daß die Maschine schnell genug wäre. Als wir es eingeschaltet haben, sah man, daß es doch funktioniert. Gut, wir sind jetzt noch am Optimieren, um die ganze Sache schneller zu kriegen. Im Prinzip haben wir es aber schon fast auf derselben Framerate, die die Low Res-Version hat. Es war für uns sehr überraschend.

FG: Das hört sich aber auch nach einer Flexibilität bei Nintendo an, die überrascht. Wie siehst Du diese plötzliche Politik der kurzen Wege?

JE: Ich bin schwer begeistert, daß Nintendo dadurch, daß Acclaim und wir es machen, mitzieht. Was auch hätte passieren können, ist, daß die Entwickler es hinbekommen, aber Nintendo bringt die Erweiterung nicht auf den Markt. Wenn man jetzt mal bedenkt, daß sich das wirklich erst in den letzten Wochen entwickelt hat, und man die Erweiterung schon bis Weihnachten auf den Markt bringen will, muß man sagen, daß Nintendo hier extrem flexibel ist.

FG: Gehen wir doch einmal in den Bereich „Was ist möglich? Was kann sein?" Wenn diese 4MB-Erweiterung in den zur Zeit in der Entwicklung befindlichen Spielen so schnell Anwendung finden kann und Ihr bei Euch einfach mal sagen könnt „Ich schalt' jetzt mal Hi Res ein!", kannst Du Dir vorstellen, daß Nintendo rückwirkend Spiele in Hi Res laufen lassen wird?

JE: Nein, im Nachhinein kann man es nicht machen. Man muß dazu sagen, daß wir den großen Vorteil haben, daß wir unseren eigenen Microcode geschrieben hatten. Deshalb haben wir uns von vorneherein sehr darauf konzentriert, die sogenannte Füllrate, also wieviel die Maschine darstellt, bis ans Limit zu pushen. Das führt dazu, das wir zur Zeit im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen wirklich keine Probleme mit der Anzahl der Polygone und mit dem was auf dem Bildschirm ist, haben. Wenn wir Slow Downs haben, was bei Rogue Squadron selten genug der Fall ist, dann ist es wirklich die CPU, die langsamer wird. Dies ist allerdings leider nicht der Normalfall bei N64-Spielen. Wenn Du mit anderen Entwicklern redest, wirst Du feststellen, die Hauptprobleme findet man eigentlich immer in der Füllrate. Wenn Du jetzt auf Hi Res gehst, wird natürlich dieses Problem noch sehr viel größer. Wenn du dann einen Puffer hast, so wie wir, wirkt es sich nicht gravierend aus. Ich weiß, daß auch Iguana eigene Microcodes schreibt, und darum bei Turok 2 auch weniger Probleme hat. Wie ein normales Spiel reagiert, daß mit den Nintendo-Microcodes arbeitet, weiß ich nicht. Es dürfte eigentlich nicht ganz so reibungslos ablaufen. Wenn der Entwickler von vornherein ein recht flexibles System geschaffen hat, dann sollte das in-Hi Res-schalten nur eine Sache vom Umschalten der Auflösung von 320x240 auf 640x480 sein. Nur muß man dabei vor allem die Spielgeschwindigkeit im Auge behalten..

FG: Wird es mit den 4MB jetzt schwieriger oder einfacher zu arbeiten?

JE: Ein zweischneidiges Schwert. Einerseits sind 4MB für die Kiste schon sehr viel, damit ist das N64 wirklich luxuriös ausgestattet und viel leichter zu programmieren, wenn man die bisherigen Spiele als Maßstab nimmt. Auf der anderen Seite wachsen aber ja nun die Ansprüche des Kunden mit, in dem Moment, wenn ich die 4MB im N64 drin habe, will ich aber auch Hi Res haben. Grundsätzlich ist es aber eher positiv. Ich hoffe, daß es die meisten Leute nutzen werden. Wie die Guide Lines von Nintendo aussehen, kann man noch nicht sagen. Ob sie den Entwicklern sagen „Bitte, bitte, unterstützt das Ding!" oder ob es auf den Entwickler ankommt, wird die Zeit zeigen.

FG: Wenn Du Dir einmal Deine Entwickler-Kollegen anschaust, deren Produkte auf dem N64 teilweise technisch erbärmlich sind, wo würdest Du mit einem

LÄNGER LEBEN
HÄRTER SCHLAGEN
MORE
SCHNELLER RENNEN
GAMEPOWER
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,

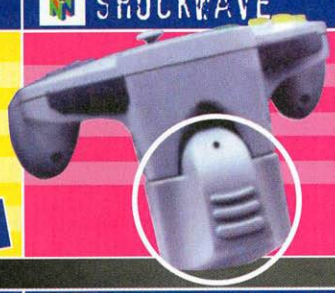
INTERACTOR



• 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!

48 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD



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

24 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT

DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD



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

8 IN 1 — NOW WITH TURBO FORMAT — LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



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

2 IN 1

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



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

10 IN 1

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



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

20 IN 1

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

MasterCard VISA

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

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

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

Erklärungsversuch ansetzen? Bekommt Ihr mehr Unterstützung, habt Ihr von Haus aus mehr Know How, oder warum sind die anderen oftmals so schlecht?

JE: Der Support ist für alle gleich. Ganz fairerweise muß man sagen, daß es nicht so ist, daß Nintendo jemanden bevorzugt, was ja auch nicht in deren Interesse wäre. Es tritt eine gewisse Wechselwirkung auf, wenn ein Entwickler technisch besonders interessiert ist. Dann ist Nintendo auch kooperativ. Es hat Gründe, warum wir einer der wenigen Entwickler sind, die Microcode schreiben dürfen. Das hat Nintendo uns anfangs auch nicht freiwillig gegeben. Wir haben Konzepte bei Nintendo vorgelegt, klargemacht, was wir denken, was wir besser machen würden und könnten. Nintendo hat sich das durchgelesen und hat dann festgestellt, daß wir wohl zumindest von Technik einen Plan haben müssen, deswegen gaben sie uns die Möglichkeiten, unsere Ideen umzusetzen. Wenn man als Entwickler einfach so an Nintendo herantritt und alle Tools fordert und mehr oder weniger signalisiert, „sollte das Spiel schlecht werden, ist das Nintendos Problem", kann ich durchaus verstehen, daß die solchen Leuten nicht unbedingt die tiefsten Geheimnisse ihrer Maschine verraten werden. Das Nintendo 64, das muß man mal ganz klar sagen, ist im Vergleich zur PlayStation weitaus schwieriger zu programmieren. Es kommt nicht von ungefähr, daß man auf der PlayStation eine ganze Reihe technisch adäquater Spiele sieht, und auf dem Nintendo 64 noch immer so viele technisch mittelmäßige Produkte. Das N64 kann ganz klar mehr als die PlayStation, aber es ist schwerer zu programmieren.

FG: Wie weit lotet Ihr mit Rogue Squadron die Grenzen der Maschine aus?

JE: Es ist unser First Generation-Titel, Thornado ist der nächste in der Produktion. Ich hatte gerade erst vor ein paar Wochen ein Gespräch mit Thomas Engel, unserem Microcode-Guru, zu diesem Thema. Da haben wir festgestellt, daß wir noch so viel mehr machen könnten, aber irgendwo muß man auch für ein Projekt einen Schlußstrich ziehen. Technologisch ist jetzt Schluß für Rogue Squadron, aber für Thornado haben wir soviel mehr Zeug in petto. Also ich würde mal in den guten alten Prozentzahlen sagen: 60% Hardeware-Ausnutzung.

FG: Könnte es nicht passieren, daß gerade Iguana als N64-Hi Res-Spezialisten gleich an die Grenzen des „RAM-Steins" vorstößt?

JE: Glaube ich nicht. Gerade in Hi Res wird man noch gewaltige Verbesserungen sehen. Wenn Du die Messeversion von Turok 2 und Rogue Squadron in Hi Res vergleichst, ist Turok 2 deutlich langsamer als ihre Lo Res-Variante, während Rogue annähernd dieselben Framerates bietet. Je nachdem, wieviel Zeit Iguana noch hat, können die schon noch ein Eckchen besser werden. Wir wissen ungefähr, was Iguana in ihren Microcodes macht und da fehlen noch einige Zeichen-Optimierungen, die wir schon realisiert haben.



Ein Rebellengeschwader im Anflug auf eine imperiale Stellung

FG: Du hast gerade noch Thornado angesprochen, Euer nächstes Projekt. Wie ist da der Stand der Dinge?

JE: Bekannt ist, daß es in der Art der alten Turrican-Spiele sein wird, eben in 3D, in einer freien Welt, es ist sehr Metroid-beinflußt. Man wird große Level haben, in denen man sich frei bewegen kann. Wir haben schon jetzt große Fortschritte gegenüber der Rogue Squadron-Engine einbauen können. Wir sind natürlich wie bei Rogue in der Lage, während man spielt, permanent Abschnitte einer Welt von der Cartridge nachzuladen - Thornado kann das allerdings noch sehr viel besser und schneller als Rogue. Dadurch hat man eine sehr viel größere Texturabwechslung als bei den meisten Spielen, die es zur Zeit so gibt. Man bewegt sich durch eine wirklich riesige Welt mit viel Abwechslung. Auch unsere Soft-Skinning-Technologie für Charaktere und unser Echtzeit-Lichtsystem ist durch neue Microcodes sehr viel besser, als alles, was ihr bisher auf dem N64 gesehen habt. Da es ein sehr ambitioniertes Projekt ist, dürfte Weihnachten 1999 ein Wunschtermin sein, der angedacht ist, jedoch weiß ich nicht, ob wir es schaffen werden.

FG: Ist das nicht ein ziemliches Risiko, wenn es erst ins Jahr 2000 reinrutscht?

JE: Formulieren wir es so: Wenn man mit dem richtigen Publisher zusammenarbeitet, dann ist es kein Risiko.

FG: Kommen parallel noch andere Produkte von Euch?

JE: Nicht das ganze Team arbeitet an Thornado. Lead Programmer bei Thornado ist Jens Petersam, der die AI für Rogue Squadron geschrieben hat; unser Chef-Grafiker Mario Wagner konzentriert sich jetzt nach Rogue voll auf Thornado, programmtechnisch hat Holger, der Lead Programmer von Rogue Squadron gesagt „Bitte, bitte, nicht gleich wieder so ein riesiges Projekt...", er macht jetzt ein Color Gameboy-Spiel. Da wir ja auch vor ein paar Jahren Gameboy gemacht haben, stürzen wir uns auch wieder auf Color Gameboy. Daneben machen wir noch einen Überraschungstitel auf dem N64, der nächsten Sommer kommen wird - aber dazu kann ich noch nicht mehr sagen.

FG: Wie sieht es bei Faktor 5 im allgemeinen aus? Vergrößert Ihr Euch permanent, wo wollt Ihr von Euren Dimensionen her hin. „Sky is the limit..."?

JE: Nein, „sky is the limit" ist es deutlich nicht. Bei uns ist 20 die magische Zahl. Mit 20 Leuten kann man, sofern es effektive 20 Leute sind, zwei bis maximal drei Projekte ganz gut abwickeln. Kommt man über diese Zahl hinaus, entsteht automatisch der Verwaltungswasserkopf, und den wollen wir alle nicht. Das würde für mich bedeuten, daß ich mich überhaupt nicht mehr um die Spiele kümmern könnte, andere Leute aus der Gründerzeit wie Holger und Thomas könnten ebenfalls kaum noch einen Finger für die Projekte rühren und müßten nur noch Verwaltung machen. Die entscheidenden Leute kommen aus dem kreativen Bereich raus, und das wollen wir absolut nicht.

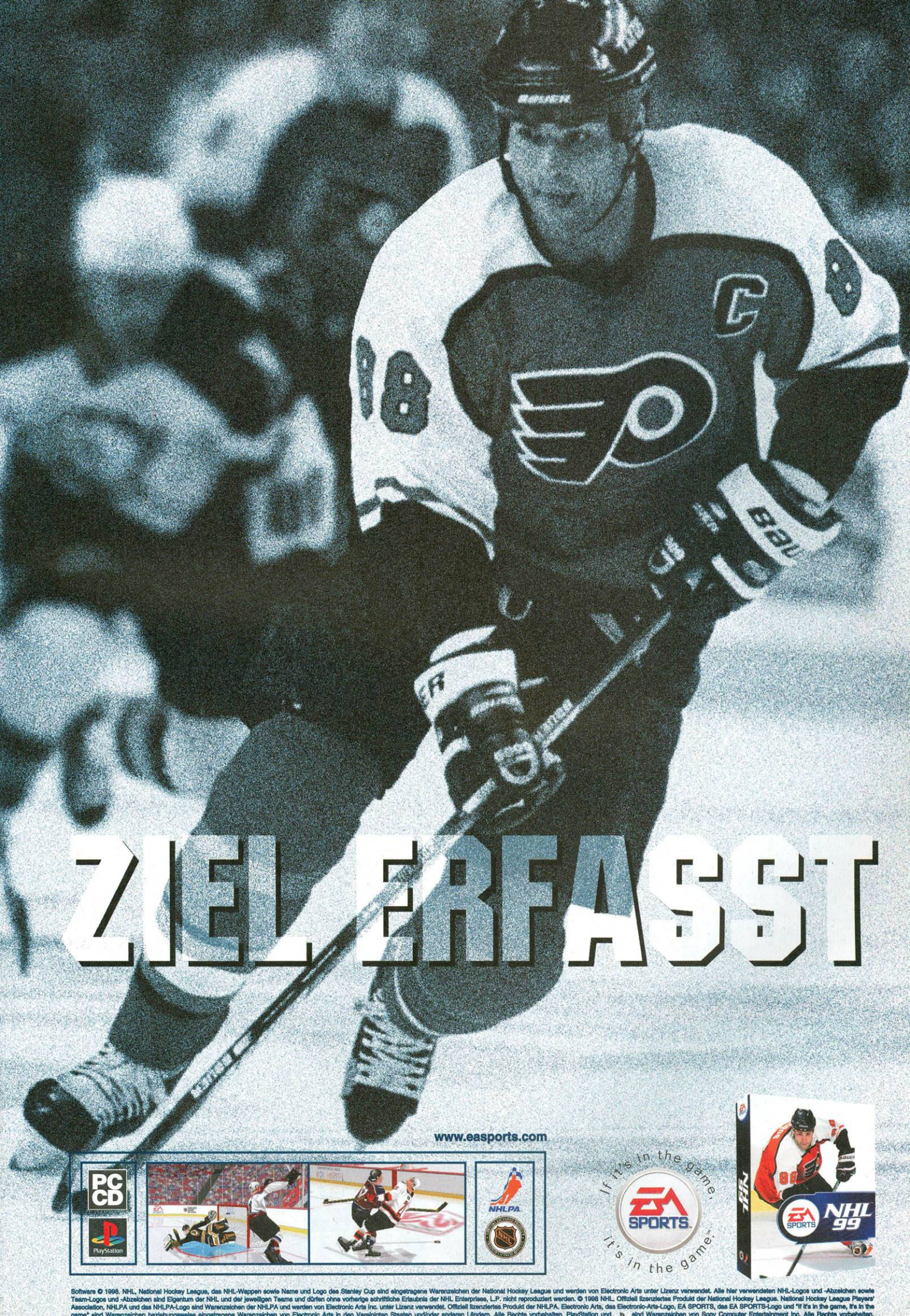
FG: Abschlußfrage: Wie siehst du die Zukunft für den Konsolenmarkt mit den neuen Komponenten Dreamcast bzw. ein erweitertes Nintendo 64?

JE: Sega hat eindeutig eine Chance, es kommt ganz darauf an, wie sie es anfassen. Da muß man sich Sony als Beispiel nehmen. Die hatten die richtige Hardware, zum richtigen Preis, zur richtigen Zeit, zudem haben sie den Entwicklern und den Publishern die Möglichkeit gegeben, etwas Neues zu erreichen, sodaß die Leute mitgezogen haben. Anfangs war jeder skeptisch, doch Sony hat einfach alles richtig gemacht. Wenn Sega dieses Momentum erreicht, dann ist es eine feine Sache. In den USA sehe ich das Problem, daß Sega ein paar Partner noch nicht hat, die sie für den Erfolg in Amerika brauchen. Es ist in der Branche noch immer eine große Skepsis gegen Sega vorhanden, aber es wird besser und besser. Wir als Entwickler haben da keine großen Vorurteile. Wir sind ja grundsätzlich der lachende Dritte. Natürlich entwickeln wir für Dreamcast, denn es ist eine tolle Hardware. Der Publisher geht ja das Risiko ein. Wenn Sony zu lange wartet und das Dreamcast wirklich gute Spiele hat, dann könnte Sega der nächste Marktführer sein. Aber es könnte auch alles schiefgehen. Nintendo muß vor allem im Mutterland Japan den Erfolg herbeiführen. Ich vermute, daß sie 2000 mit einer neuen Maschine auf den Markt kommen werden. Ob sie es schaffen, ist eine ganze andere Frage. Im Westen funktioniert das Nintendo 64 eigentlich noch ganz gut und ist noch ausbaufähig. Da sehe ich den Höhepunkt erst 1999/2000. Dann könnte man da sein, wo die PlayStation heute ist. Sony ist so unberechenbar, wie zu 16-Bit-Tagen Nintendo. Sie werden versuchen, den Generationswechsel solange wie möglich herauszuzögern. Neue Konsolen würde ich auch erst 2000 vermuten, auf keinen Fall davor. Technisch kann man an der PlayStation nur marginale Verbesserungen herbeiführen. Gran Turismo oder Tekken 3 gehen ganz klar an die Grenzen der Hardware.

FG: Wie wäre es mit einer RAM-Erweiterung für Sony, wie es Nintendo derzeit anbietet?

JE: Ja, das könnten sie machen. Man hat hinten den Expansion-Port, da kann man RAM dranhängen. Du könntest damit allerdings nicht solche Sachen machen, wie die Hi Res-Umstellung bei Nintendo. Die Voraussetzung bei der PlayStation, in 640x480 darzustellen ist, daß das Spiel gleichzeitig in mit 60 Bildern pro Sekunde läuft. Und das ist eine Kombination, die dummerweise fast alles außer Prügelspiele mehr oder weniger ausschließt. Es ist eine interne technische Einschränkung von der PlayStation. Das N64 ist für Hi Res deutlich besser geeignet als die PlayStation. Aufwendigere Texturen wären denkbar, Sony könnte auch die gesamten System 12-Vorteile in eine kleine Box packen, die sie einem Spiel beipacken. Der interne Grafikchip wäre dadurch etwas schneller, man hätte mehr Polygone auf dem Bildschirm und größeren Speicher. Diese Sachen alleine könnten der PlayStation nochmal einen ganz schönen Boost geben. Wenn man sich in der Spielhalle Soul Caliber anschaut und sich diesen Speicher in der hauseigenen PlayStation vorstellt, doch, das wäre nett.

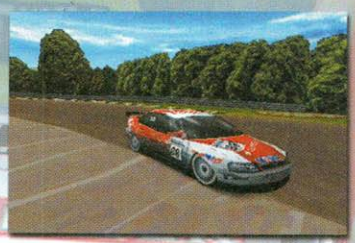
FG: Vielen Dank für das erschöpfende Gespräch!



Software © 1998. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen sowie Name und Logo des Stanley Cup sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Alle hier verwendeten NHL-Logos und -Abzeichen sowie Team-Logos und -Abzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden. © 1998 NHL. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo, EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "If it's in the game, it's in the game" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und ... sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

TOCA 2 TOURING CARS™

OFFICIAL GAME OF THE RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

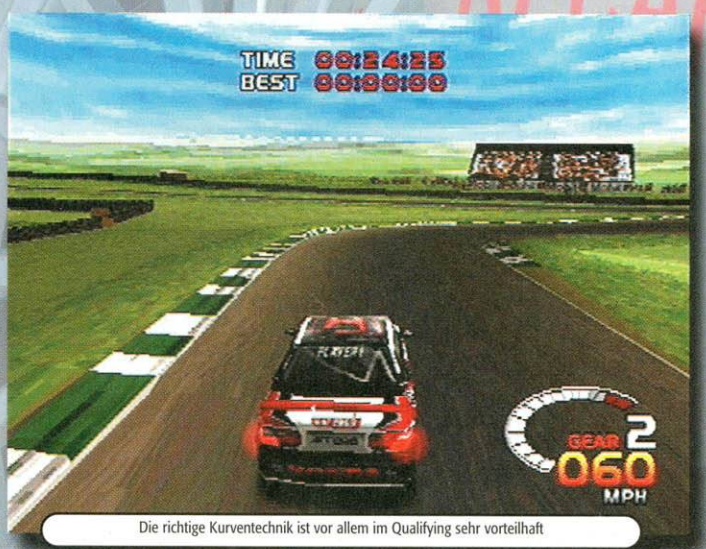





Andreas Binzenhöfer

Bereits vor Monaten hielt ich die erste Vollversion von Colin McRae Rally in den Händen. Noch heute kommt es vor, daß ich nachts mit einem Lächeln im Gesicht einschlafe und mir denke: Danke Codemasters, danke!

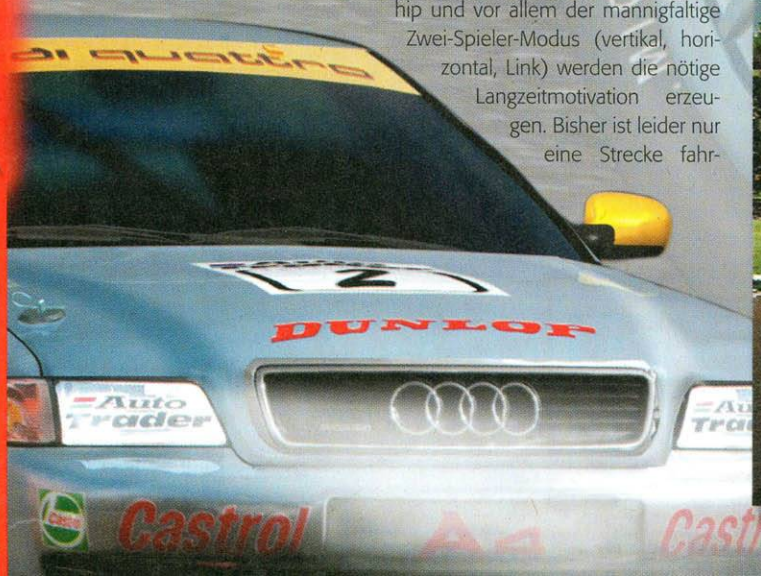
Der erste Teil der Toca-Reihe war zwar sicherlich ein sehr gutes Rennspiel, den richtigen Knüller hat Codemasters dennoch erst kürzlich mit Colin McRae Rally veröffentlicht. Derzeit arbeitet man dort an Toca 2, das nicht nur ein einfacher Nachfolger werden soll, sondern mit doppelt so vielen Features und Details, doppelter Geschwindigkeit und vor allem atemberaubender Hochauflösung auftrumpfen wird. Und das ganze angeblich gepaart mit der Spielbarkeit von Colin Mc Rae. Rennfahrerherz, was willst du mehr? Die uns vorliegende Preview-Version läßt einen das ungeahnte Potential bereits erahnen. Etliche Informationen über die Fahrer, Strecken und Autos der offiziellen britischen Tourenwagen-Meisterschaft deuten auf ausführliche Recherche hin. Jede Menge Grafik- und Sound-Optionen versprechen sowohl optischen als auch akustischen Genuß. Verschiedene Modi wie Championship, Quick Play, Standard Time Trial, Challenge Time Trial, Support Car Championship und vor allem der mannigfaltige Zwei-Spieler-Modus (vertikal, horizontal, Link) werden die nötige Langzeitmotivation erzeugen. Bisher ist leider nur eine Strecke fahr-



Die richtige Kurventechnik ist vor allem im Qualifying sehr vorteilhaft



Derartige Unfälle befördern meistens beide Widersacher ins Kiesbett

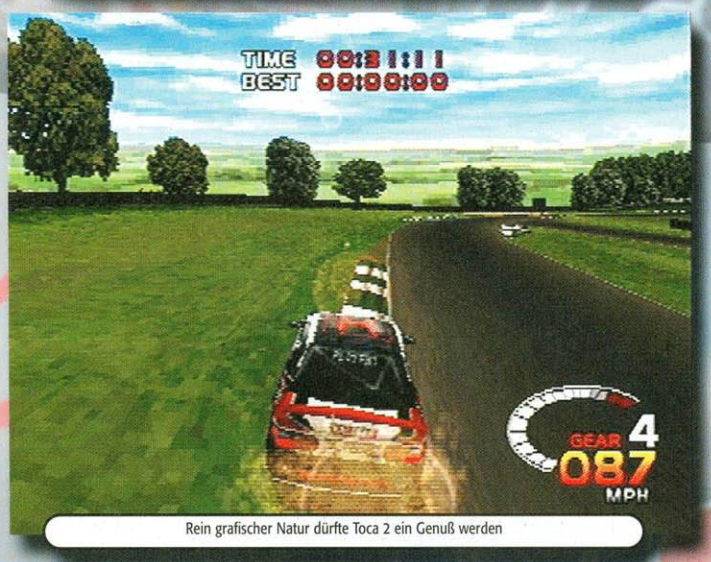




Die Inboard-Perspektive sieht extrem realistisch aus



Im Regen sollte man mit Slicks nur sehr vorsichtig umgehen



Rein grafischer Natur dürfte Toca 2 ein Genuß werden

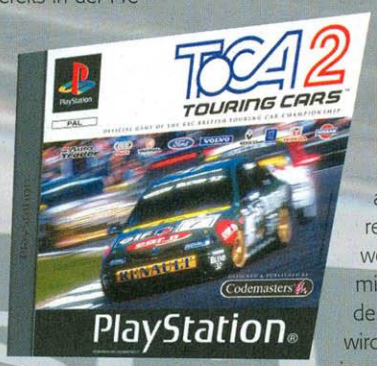


Toca 2 bietet eine große Datenbank rund um den Tourensport

bar. In der Endversion wird es jedoch mindestens acht englische Strecken, einige Original-Kurse aus dem Rest der Welt (Deutschland, Frankreich, USA...) und eine Teststrecke geben. Gefahren wird aus einer von vier Perspektiven, wobei die zwei Onboard-Kameras zwar extrem spektakulär ausfallen, dafür aber auch jede Menge Übung erfordern. In den Außenperspektiven hat man zur besseren Übersicht die Wahl zwischen zwei verschieden großen Rückspiegeln, die man je nach Belieben auf dem Bildschirm plazieren kann. Vor jedem Rennen gilt es zunächst, das optimale Setup für seinen Wagen zu finden. Erst wenn Bremsverteilung, Abtrieb, Radaufhängung und Getriebe optimal aufeinander abgestimmt sind, hat man im folgenden Qualifying auch wirklich eine realistische Chance. Schwere Unfälle werden längst nicht mehr so harmlos wie im letzten Teil von statten gehen. Schon bei kleinen Remplern besteht die Möglichkeit, daß man den ein oder anderen Kotflügel verliert oder gar deutliche Kampfspuren an Türen, Heck oder Motorhaube davonträgt. Dafür kann der Spieler neuerdings beliebig oft an die Box fahren, um sich neue Ersatzteile, Reifen und Sprit zu besorgen.

Anspruchsvolles Gameplay

Toca 2 macht bereits in der Preview-Version einen sehr guten Eindruck. Grafisch scheint man sich trotz Hochauflösung besonders viel Mühe mit Details zu geben. Die Fensterscheiben der einzelnen Wagen sind durchsichtig und erlauben einen klaren Blick in das Innere der gegnerischen Autos. Abfliegende Karosserieteile platschen demonstrativ im Regen auf und bleiben sogar für mehrere Runden auf der Stecke liegen. Mit Light-Sourcing in Echtzeit versucht man zudem, die Optik schärfer und feiner zu gestalten. Das eigentlich Wichtige an einem Rennspiel, die Steuerung, bestätigt den ersten positiven Eindruck. Die Boliden lassen sich ähnlich präzise wie schon bei Colin McRae Rally über den Asphalt dirigieren. Dabei macht sich jede Veränderung am Setup auch im Fahrverhalten bemerkbar. Kurven müssen sauber von außen angefahren werden, und wer permanent mit dem Fuß auf dem Gas bleibt, wird sich schnell im nächsten Kiesbett wiederfinden. Hastige Lenkmanöver oder heftige Schubser der recht intelligent wirkenden Konkurrenz haben des gleichen einen unvermeidbaren Dreher zur Folge. Momentan sieht es so aus, als ob Toca 2 die Antwort im Tourenwagen-Bereich auf Codemasters Rallye-Spiel-Referenz werden könnte, nur diesmal sind auch Gegner mit auf dem Bildschirm. Ob die im November erscheinende Endversion auch wirklich alle Erwartungen erfüllen kann, erfahrt Ihr schon in einer der nächsten Ausgaben.



in;former

Auf der Homepage http://www.codemasters.com veröffentlicht Codemasters regelmäßig die Rallye-Zeiten für Colin McRae Rally. Die besten Zeiten bisher (jeweils gesamte Rallye):

New Zealand	16:12:27	Subaru
Greece	15:34:60	Subaru
Sweden	18:30:16	Toyota
Corsica	14:36:72	Subaru
Monte Carlo	16:38:18	Subaru
Australia	15:17:50	Subaru
Indonesia	17:18:40	Mitsubishi
UK	23:11:56	Toyota

facts

Genre: . . . . . .Rennspiel
Spieler: 1-2
Hersteller: . . . . . .Codemasters
Entwickler: . . . . . .Codemasters
Testmuster: . . . . . .Codemasters
Veröffentlichung: . . . . . .November

extreme G XG2



Daniel Johannes

Höher, schneller, weiter - unter diesem Motto legte Probe im vergangenen Jahr ein Rennspiel vor, das in Sachen Geschwindigkeit alles in den Schatten stellte, was man bis dato auf irgendeiner Konsole zocken konnte. Die Rede ist von dem N64-Racer extreme G.

Böse Zungen behaupteten gar, das Spiel wäre so schnell gewesen, daß es schließlich den eigenen Spielspaß überholt hätte. Aus diesem Fehler haben die Programmierer scheinbar gelernt und sind nun drauf und dran, einen Nachfolger zu präsentieren, der in allen Belangen dem ersten Teil überlegen sein soll.

Zukunft, die zweite

Das Spielsystem bedarf keiner großen Erklärung. Zu Beginn hat man die Wahl zwischen den Spielmodi Tournament, Time Trial, Battle, Shoot'em Up sowie Practice und kann einen von drei Schwierigkeitsgraden bzw. Geschwindigkeiten wählen. Die Anzahl der



Schmalere Streckenabschnitte sind in XG 2 eher die Ausnahme



Einige der Bikes kennt man noch aus dem ersten Teil



Die einzelnen Strecken präsentieren sich grafisch sehr abwechslungsreich



Wie schon im ersten Teil darf man sich des öfteren zwischen verschiedenen Abzweigungen entscheiden

MID-RES



Nur mit eingestecktem 4MB-Baustein kommt man in den Genuß von Mid Res...

LO-RES



... Der Vergleich im Schneelevel macht den Unterschied deutlich



Der Vier-Spieler-Modus ist leider noch nicht ganz ausgereift, weshalb dem dritten Fahrer nichts anderes übrigbleibt, als zu Fuß zu gehen



Schönen Gruß ans Auge: mit vollem Speed flitzt man durch den kunterbunten Tunnel

verfügbaren Bikes wurde gegenüber dem Vorgänger von acht auf 15 hochgeschraubt. Innovativerweise besteht das Spiel diesmal aus mehreren großen Hauptschauplätzen, wie z.B. Earth, die jeweils in unterschiedlichen Routen gefahren werden können. Über die genaue Anzahl an Kursen läßt sich derzeit jedoch noch nichts Konkretes sagen, da Acclaim sich in dieser Hinsicht selbst noch nicht so sicher zu sein scheint. Es ist jedoch damit zu rechnen, daß man sich am Ende auf etwa 25 - 36 mehr oder minder großen Strecken austoben kann. Entsprechend der bekannten futuristischen Atmosphäre befinden sich die Kurse u.a. auf fremden Planeten und zeichnen sich wieder einmal durch ihr abgefahrenes Design in Form von Loopings, Schrauben, etc. aus. Außerdem darf nun auch auf etwas breiteren Strecken mit den gegnerischen Racern um den ersten Platz gewetteifert werden. Um den Anforderungen, die der Spieler an ein Sequel stellt, gerecht zu werden, verspricht Acclaim eine Menge weiterer Neuerungen, die in der Vorabversion noch nicht enthalten waren. Durch die Möglichkeit, beide Räder der Bikes unabhängig voneinander zu lenken, sollen sich spektakuläre Slides ausführen und so Kurven besser meistern lassen. Des weiteren will Probe dem Spieler einen Rückspiegel spendieren und einen Geisterfahrer, der zeigt, wie Ihr in der letzten Runde gefahren seid, integrieren.

Nur Geduld...

An extreme G schieden sich die Geister. Während die einen das Spiel hochjubelten und ihm die Auszeichnung „geilstes Rennspiel" zu Ehren kommen ließen, bemängelten andere die hohe Geschwindigkeit und den gefürchteten N64-Nebel. Deshalb ist der zweite Teil nun auch nicht mehr ganz so schnell und verhindert im Zusammenspiel mit breiteren Strecken daher ständige Kollisionen mit der Bande. Außerdem steht bereits fest, daß extreme G 2 mit eingesteckter 4 MB-Expansion in Mid Res laufen wird, während sich Spieler ohne den erforderlichen Baustein mit niedrig auflösender Grafik zufrieden geben müssen.



Vorsicht Steigung! Das Streckendesign fällt wieder sehr abgefahren aus

Im Gespräch mit

Kevin Watts (Project Manager XG 2) und Joe Bonar (Lead Graphic Designer XG 2)



Fun Generation: Wie sehen die Hauptverbesserungen zwischen extreme G und XG 2 aus?

Joe Bonar: Als wir extreme G beendet hatten, waren wir sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Wenn wir nach XG 2 aber auf den ersten Teil zurückblicken, sind wir ziemlich enttäuscht vom Handling, von der Art und Weise, wie die Tracks aufgebaut sind und von einigen anderen Dingen. Es gibt verschiedene Kritikpunkte, die wir im Nachhinein hätten besser machen können und die wir in XG 2 besser gemacht haben. Versteht mich nicht falsch, extreme G war für seine Zeit ein großartiges Spaßspiel, es ist sehr unterhaltsam, nur hätte man eben mehr draus machen können. In XG 2 kann man die Bikes besser steuern, es gibt mehr Tracks, die weitaus ansprechender sind, die Gegner fordern den Spieler mehr heraus, es gibt mehr Charaktere usw.. Es ist einfach ein solideres Produkt.

FG: Warum sollte sich jemand XG 2 kaufen, wenn er sich gerade F-Zero X zugelegt hat?

Kevin Watts: XG 2 verfügt über mehr Bikes als der erste Teil, diesmal sogar mit spezifischen Fahrern - da ist einiges passiert. Technisch überzeugt XG 2 durch Real-Time-Lightning und einer stark verbesserten Fernsicht. Um auf F-Zero X Bezug zu nehmen: Es ist zweifellos ein gutes Spiel, aber gleichzeitig auch ein ganz anderes. Ich wüßte nicht, warum jemand, der F-Zero X besitzt, sich nicht auch XG 2 kaufen sollte.

FG: Der Hauptkritikpunkt an extreme G war, daß es ein Spiel ist, bei dem es eigentlich keine Verlierer gibt. Egal, wie oft man die Bande berührte, man hatte immer gute Chancen, das Spiel zu beenden.

JB: Richtig, es gab keine Bestrafung für schlechtes Fahren. Crasht man in XG 2 gegen die Wand, verlangsamt es die Fahrt ein bißchen, aber nicht so sehr, daß es ärgerlich wird. Man verliert zudem Schildenergie, ebenso übrigens, wenn einen die Waffen des Gegners erwischen. Ist die Schutzschildenergie am Ende, explodiert das Vehikel nach der nächsten Berührung. Es macht also großen Sinn, Berührungen zu vermeiden, da man an Zeit verliert. Mit dem Rückspiegel kann man zudem die Angreifer im Auge behalten und deren Beschuß ausweichen.

FG: Beim ersten Teil von extreme G haben sich viele auch über die zu hohe Geschwindigkeit beklagt. Wird man in dieser Richtung irgendwelche Änderungen vornehmen?

KW: Das Handling war das eigentliche Problem, nicht so sehr die Geschwindigkeit. Die Steuerung, Kollisionsabfrage und das Handling wurden mit großem Aufwand überarbeitet. Die Geschwindigkeit dürfte fast genauso hoch bleiben, aber mit der verbesserten Steuerung gibt's diesmal nicht so viele Probleme - lässig gesagt also ein „Easy Ride"! XG 2 ermöglicht dem Spieler das Durchbrechen der Schallmauer, soviel zur Geschwindigkeit!

FG: Konntet Ihr Teile der Grafikengine von extreme G übernehmen oder mußte wieder bei Null angefangen werden?

KW: Im Endeffekt handelt es sich um eine komplett neudesignte Engine, die allerdings auf der Basis von extreme G läuft - dies ermöglicht weiter zurückgezogene Nebelwände.

FG: Wie lange wurde an XG 2 programmiert, und wann habt Ihr beschlossen, die 4MB-Expansion einzubauen?

JB: Wir entwickeln seit ca. einem Jahr am zweiten extreme G-Teil. Die Geschichte der 4MB-Expansion ist sehr interessant. Wir haben sie schon vor ca. neun Monaten eingebaut und intern gezeigt, daß wir Hi Res machen könnten, aber bedauert, daß wir das 4MB-Teilchen nicht verwenden konnten (Anm. d Red.: Der „RAM-Stein" gehört von jeher zur Grundausrüstung der N64-Development Kits). Wir hätten niemals gedacht, daß die 4MB-RAM als Zusatzbaustein auf den Markt kommen würden. Vor ca. zwei Wochen (Anm. d. Red.: Ende August) hörten wir, daß dies doch passieren würde, deshalb freuten wir uns und riefen „Hey, wir haben schon ein Produkt dafür!". Wir mußten es nochmals optimieren, da wir natürlich flüssige Grafiken wollten. Erhöht man nämlich die Auflösung ums doppelte, muß man den Aufwand, um etwas auf den Screen zu bringen, vervierfachen. Wir haben dies schon einmal geschafft, jetzt müssen wir es nur noch einmal wiederholen. Um alles flüssig zu kriegen, muß man überflüssige Texturen weglassen, etwas mit dem Anti Aliasing tricksen usw. Alle Geheimnisse können wir natürlich nicht verraten.

FG: In welchen Bereichen hat die N64-Hardware Eurer Meinung nach noch Reserven?

KW: Wenn es nach unseren Programmierern geht, so wären diese wohl gerne dazu in der Lage, den Micro-Code des N64s zu editieren, damit sie die Kiste endlich ans Limit bringen können. Mir persönlich sagt das nicht so viel, aber die Programmier-Jungs sind immer ganz aufgeregt, wenn das Wort Micro-Code fällt.

FG: Kannst Du uns eine supergeheime Info geben, die noch nie jemand anderes bekommen hat?

KW: Nö! Nächste Frage!

FG: Wird es auch eine Dreamcast-Version von extreme-G geben?

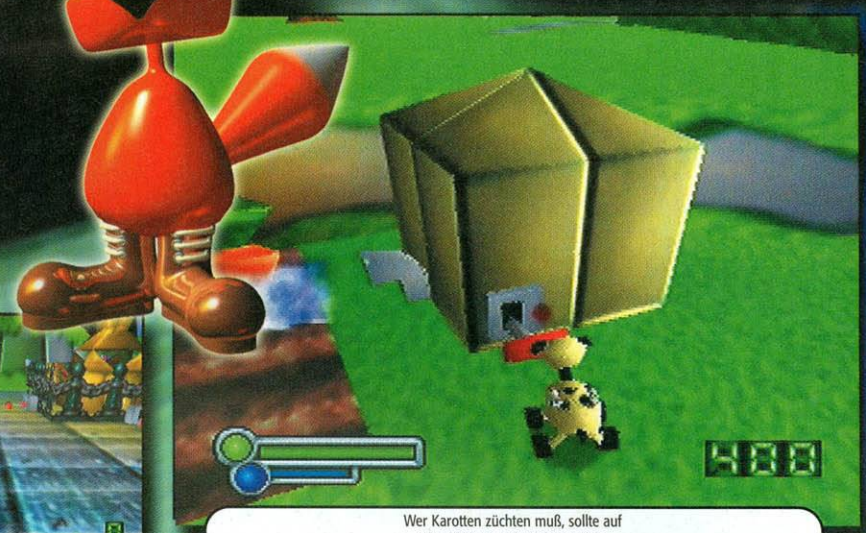
KW: Es kommt eine PC-Version in den Handel - also, vielleicht solltet Ihr Augen und Ohren offenhalten.

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Jungs!

facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember

SPACESTATION SILICON VALLEY



Götz Schmiedehausen – Daniel Johannes

In letzter Sekunde wurde die Preview-Version von Silicon Valley zum Test freigegeben. Deshalb findet Ihr dieses Review auch zwischen den Previews.

Ein Handgemenge an Bord eines Mini-Raumschiffs führt zur Katastrophe. Während sich der Pilot und sein renitenter Roboter handfest über die passende Musik zum öden Sternentrip auseinandersetzen, havariert das Fluggerät auf einem eigenartig anmutenden Planeten, der von einer Glaskuppel umgeben ist. Die Raumstation Silicon Valley wirkte wie eine beschauliche Naturoase, wenn nicht die Tiere, die in riesiger Vielfalt in allen nur erdenklichen Lebensräumen ihr Dasein fristen, Roboterwesen wären. Die Erbauer sind bei einem mysteriösen Unglück ums Leben gekommen, nun gilt es für die Besatzung des Raumschiffs, das Fluggerät wieder flottzumachen und von dem gespenstisch-bedrohlichen Ort zu fliehen. Der Pilot kann das Raumschiff nicht verlassen, deshalb muß sein Roboter, oder besser gesagt dessen wie eine Spinne kriechende CPU in Form eines Chips ran. Lange hält es diese auch nicht unbeschadet in der toxischen Atmosphäre aus, deshalb muß er sich umgehend in den Schutz eines Tierkörpers begeben. Ein verendeter Hunderoboter wird zum ersten Wirt, jetzt gilt es, mit ihm ein Schaf lahmzulegen, denn nur mit diesem kann man auf entlegene Plattformen schweben, um Energie einzusammeln. Später muß man mit dem Gebell des Hundes Schafe in ein Gatter treiben, wird zur Rennmaus, die mit Turboantrieb über Abhänge springen kann, ein weiterer Hunderoboter ist mit Homing Missles ausgerüstet, um Füchse oder wildgewordene Bären abzuknallen, dann gibt es noch Hasen, die mittels Klopfen auf den Boden den Gegnern Energie rauben, Pinguine, die Schneebälle werfen oder Huskies, die rasend schnell durch den Schnee rasen. Silicon Valley erinnerte uns sofort an das Lemmings-Prinzip. Nur durch Kombination verschiedener Teammitglieder und deren Fähigkeiten kann man das Levelende erreichen. DMA hat diesmal allerdings noch viel weiter gedacht und ein kleines Nintendo 64-Biotop errichtet.



Nur als Rennmaus...



... könnt Ihr die Schalter im Zeitlimit einschalten

Wer Karotten züchten muß, sollte auf die richtige Bewässerung achten



Mit dem richtigen Timing kann eine Maus sogar einen Hund erlegen

▶ spielerprofil

Silicon Valley wird allen Knobelfans und Hobby-Biologen gefallen, ansonsten sollte jeder selbst testen, ob der Appetit beim Lesen des Tests bzw. dem Anspielen beim Händler geweckt wurde.

▶ schwierigkeit

Weniger die Geschicklichkeit als vielmehr Querdenken ist gefragt. Ein schwieriger Level erscheint oftmals als unlösbar, kommt man dann doch auf die Lösung oder erhält einen Tip, fällt es immer wieder wie Schuppen von den Augen und man fragt sich, wieso man an einer vermeintlich banalen Stelle solange hängenblieb.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	33+
Genre:	Knobel-Action
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	DMA
Testmuster:	Take 2
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	139,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 MB
✓			

	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓		

in;former

Als der College Student Dave Jones 1988 Menace und Blood Money auf seinem PC programmierte, war ihm schnell klar, daß er seine Energien zukünftig weniger in Schulbücher als vielmehr in das Erstellen von Unterhaltungssoftware bündeln sollte. Seine Vorliebe für skurrile Nagetiere, die sich ja auch irgendwie in Silicon Valley wiederspiegelt, brachte ihn auf eine Idee, die ihn reich machen sollte. Ein Spiel rund um suizidgefährdete Nagetiere genannt Lemmings wurde zum weltweiten Verkaufsschlager und zog zahlreiche Umsetzungen auf insgesamt 24 Spielplattformen und diverse Sequels nach sich. Mit Uniracers stieg DMA kurzzeitig sogar in die höchste Riege der SNES-Entwickler auf und gehörte von anfang an zum - von Nintendo handverlesenen - Dream Team. Trotzdem schafften sie es noch, Grand Theft Auto für PC und PlayStation zu programmieren, das ebenfalls ein Riesenerfolg wurde. Derzeit entwickelt man noch Gremlins Body Harvest. Was dem unvoreingenommenen Beobachter bei DMAs Produkten sofort auffällt, ist, daß sie meistens grafisch sehr unspektakulär, ja fast schon spartanisch wirken. Doch DMA setzt auf pures Gameplay, da kann man das Fehlen optischer Augenwischer durchaus mal verzeihen, hoffentlich sehen dies die Käufer der N64-Produkte von DMA genauso.



Habt Ihr einen Level gepackt, werdet Ihr aus der Welt gebeamt



Der Chip wechselt gerade seinen Wirt



Das Schaf hat zur Hundehütte keinen Zugang



Meteoriteneinschlag kündigt sich durch Schatten auf dem Boden an



Der Widder verfolgt die Maus, die Schafe folgen

Vorschußlorbeeren von Big N

Ein bißchen Euphorie sollte ruhig angebracht sein, wenn wir über Silicon Valley schreiben. Das Spiel war sogar Bestandteil der allerersten Software-Liste gewesen, die man zum Nintendo 64-Start im Herbst 1995 sehen konnte. Auf zwei E3-Messen wurde es vorgestellt, und unser Eindruck war bisher immer sehr negativ. Umso überraschter waren wir, als uns der Pressesprecher von Take 2 auf der ECTS-Messe ein Schreiben unter die Nase hielt, welches bestätigte, daß Silicon Valley die höchste interne Rating erhalten hat, die Nintendo einem Third Party-Produkt jemals ausstellte. Wir können diese Einschätzung mittlerweile nachvollziehen.

Silicon Valley läßt sich leicht steuern und hat einen sehr beruhigenden Sound. Die Grafikengine läßt Euch immer den Überblick behalten, denn öfters müßt Ihr ein abgelegtes Tier wiederfinden, was im Nebel doppelt schwer wäre. Der unaufdringliche Dudelsound wird ebenfalls niemanden stören, obwohl der liebe Gott für solche Spiele CD-Spieler und Stereoanlage erschaffen hat. DMA beweist wieder einmal Extraklasse, ohne sich in den Vordergrund zu protzen.

Das Verhalten der Tiere untereinander ist sensationell gelungen. Während ein Widder eifersüchtig seine Schafherde gegen Mäuse und andere Kleintiere verteidigt, geht er beim Anblick eines Raketenhundes oder eines Bären erst einmal in die Defensive. Sollten diese allerdings seine Schützlinge angreifen, wirft er sich todesmutig in die Schlacht. Füchse sind eher Einzelgänger, greifen aber sogar ihre Artgenossen an, wenn sie attackiert werden. Der Robodog wedelt jedesmal unverbindlich mit dem Schwanz, wenn sich hinter einem Gegenstand eine Batterie oder ähnliches verbirgt, und hetzt man einen Bären auf ihn, kann er einem ungleichen Gefecht lässig aus dem Weg gehen. Zu Beginn eines Levels hat man zumeist ein sehr verwundbares Tier als Wirt, bspw. eine Rennmaus oder ein Schaf. Diese müssen sich schon etwas einfallen lassen, um bestehen zu können. Hier hilft manchmal die gute, alte „Ein harter Gegenstand fällt auf den Kopf und Ruh' ist"-Taktik. Dann kann man das sehr viel mehr auf Offensive ausgelegte Tier übernehmen und mit dessen Fähigkeiten (jedes Tier hat deren zwei) die Levelaufgaben erfüllen.

Knobeln bis der Arzt kommt

Silicon Valley hat eindrucksvoll bewiesen, daß dem bisher als potentieller Rohrkrepierer eingestuften DMA-Produkt in jeder Beziehung unrecht getan wurde. Die Grafik sieht zwar auf den ersten Blick recht unspektakulär aus, aber die 3D-Engine läßt den Spieler fast nebelfrei auch noch in die entlegensten Hintergründe blicken, was vor allem bei der Suche nach einem Landeplatz für Euer Schaf von Vorteil ist. In den vier Tagen, in denen wir testeten, entfaltete es ein enormes Suchtpotential, welches wir mit dem von Lemmings auf eine Stufe stellen. Obwohl es keinen Mehr-Spieler-Modus gibt, wird man vor allem mit einer knobelbegeisterten Gruppe Spaß am Pad haben. Denn meistens führen gerade die völlig schrägen Ideen zum Erfolg. So meldet bspw. ein Knopf zum Ausschalten einer Energieschranke vor einer Hundehütte beim Betätigen „Unautorisierten Zugriff", allerdings nur, wenn der Benutzer kein Hund ist. In einem anderen Level muß man eine Schafherde über eine Sprungschanze führen, also wiegelt man den Widder auf und lockt ihn an eben diesen Abhang. Lustigerweise können die Schafe schweben, der Widder aber fällt in den Abhang. Jetzt mißbraucht man die Körper der erlegten Kebab in Wartestellung als Gewichtung für drei Schalter, die gleichzeitig betätigt werden müssen. Glücklicherweise scheint Silicon Valley dem Spieler die Zeit zum Nachdenken auch zu gewähren, denn Hektik kam höchstens dann auf, wenn man in einen Metroitenhagel tappte .



9 von 10

GRAFIK 6
SOUND 6
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Lemmings 3D (PS, FG 6/95) oder Lemmings 1+2 (SNES, kein Test) mochtet!

Castlevania

Daniel Johannes

Konamis Castlevania-Reihe gehört zu den ältesten und traditionsreichsten Spieleserien überhaupt. Schon zu 8-Bit-Zeiten durfte man mit Simon Belmont peitschenschwingend gegen den Obervampir schlechthin, Graf Dracula, in den Kampf ziehen. Nach mehreren Auftritten auf 16-Bit-Plattformen und zuletzt den Abenteuern auf PlayStation und Saturn feiert nun ein weiterer Vertreter der Belmont-Familie sein 64-Bit-Debüt.



Shunider in Bedrängnis: Die mordlüsternen Bluthunde machen ihrem Namen in zweifacher Hinsicht alle Ehre


Die üblichen Bösewichte: Gevatter Tod darf auch auf dem N64 nicht fehlen


Auch wieder dabei: Die altbekannten Schweinshax'n füllen die Lebensenergie wieder auf


Obwohl dem Skelett gerade der Kopf runtergeschlagen wurde, läßt es sich nicht beeindrucken


Warm genug? Die feuerspuckenden Drachenskelette kennt man noch aus früheren Teilen


Dem Riesenstier muß zuerst das Gesicht weggeschlagen und so der blanke Schädel freigelegt werden

Wahlweise darf man sich diesmal mit Shunider Belmont (ob er so auch in der deutschen Version heißen wird, ist fraglich) oder seiner Partnerin Carrie in die Schlacht stürzen. Was aus den anderen beiden der ursprünglich geplanten vier Charaktere geworden ist, läßt sich leider nicht sagen. Vermutlich waren sie aber einfach nicht unterschiedlich genug, um einen Einsatz zu rechtfertigen.

Tanz der Vampire

Die Story des Spiels ist diesmal jedoch nicht, wie bei den meisten Vorgängern, im Mittelalter angesiedelt, sondern spielt wesentlich später. So begegnet man dann auch so obskuren Gegnern wie Motorradfahrenden Skeletten, die einen im Vorbeifahren mit ihren eigenen Knochen zu erschlagen versuchen. Ansonsten merkt man aber nicht viel von der neueren Zeit, da sich das Schloß des Grafen düster, atmosphärisch und verkommen wie eh und je präsentiert. Apropos Zeit: oben links im Bildschirm wird ständig eine Uhr eingeblendet, die die aktuelle Zeit anzeigt. Je nachdem, wie spät es ist, wird man dann auch von unterschiedlichen Feinden angegriffen. Während sich tagsüber im Schloß relativ ungestört herumschnüffeln läßt, da alle Vampire zu dieser Zeit ihren bitter nötigen Schönheitschlaf halten, hat man des Nachts weitaus weniger zu lachen. Den Feinden wird in altbekannter Belmont-Manier standardmäßig mit der (aufrüstbaren) Peitsche der Garaus gemacht oder mit Hilfe diverser Spezialwaffen (z.B. Wurfmesser, Axt, Kreuz, Weihwasser) der Spaß am Herumspuken verdorben. Zudem besitzt Shunider nun von Beginn an ein Schwert, das sich schon bald als hervorragende Nahkampfwaffe entpuppt. Carrie muß zwar auf das beliebte Bullenleder verzichten, weiß sich dafür aber bestens mit ihrem aufladbaren Energieball zu verteidigen, der auch auf Distanz gute Dienste leistet.

Neues Spiel, altes Spiel

Zwar präsentiert sich Castlevania nun endlich in einer echten 3D-Umgebung, die nach Herzenslust erforscht werden kann, trotzdem fühlt man sich aber gleich an die mittlerweile etwas antiquiert wirkenden Vorgänger erinnert. Nach wie vor geht es in erster Linie darum, vom Vorgarten des Schloßes, durch selbiges hindurch, bis zu Draculas Turmspitze zu gelangen, um diesen dann zu besiegen und so für weitere 100 Jahre für Frieden zu sorgen. Um die neu entstandene Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum auch voll auszunutzen, wurden den Charakteren natürlich einige neue Moves spendiert. Neben Springen, Rennen, Bücken, Peitschen und Stehenbleiben ist es neuerdings möglich, sich an Felsvorsprüngen oder ähnlichem festzuhalten und sich hochzuziehen, sowie beim Laufen eine Rutschattacke auszuführen. Des weiteren läßt sich jederzeit die Kameraposition verstellen und auf Wunsch in eine Ego-Perspektive umschalten, aus der dann die nähere Umgebung ausführlich betrachtet werden kann. Castlevania-Fans werden sich wohl jetzt schon die Hände reiben und auf die Veröffentlichung warten. Das selbe tun auch wir und hoffen auf eine baldige Testversion.

facts

Genre:	3D-Grusel-Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	April 1999

HYBRID HEAVEN

Daniel Johannes

Rollenspiele sind auf dem Nintendo 64 bekanntermaßen sehr rar gesät. Umso erfreulicher ist es, daß Konami mit seinem Action-RPG Hybrid Heaven der Softwareflaute Abhilfe schaffen will.



Diese abstoßende Mischung aus Alien und Tyrant hat zwar keine Augen, kann den Spieler aber trotzdem genau aufspüren



Indianisch: Der Held aus Hybrid Heaven könnte durchaus mit Turok verwandt sein



Gelenkig, wie er ist, erklimmt der Held die größten Kisten



Manche Passagen können nur am Boden robbend bewältigt werden



Der Kampfbildschirm: Die häßliche Brut kriegt gleich Schläge in den dicken Wanst

Leider ist über die Story des düsteren Machwerks aber so gut wie gar nichts bekannt. Weder der Name der Hauptfigur noch das eigentliche Ziel des Spiels wurden verraten. Die Entwickler legen hier eine Geheimniskrämerei an den Tag, wie sie auch die Produzenten des Akte X-Kinofilms vor dessen Start betrieben. Vielleicht liegt das nicht zuletzt daran, daß es in Hybrid Heaven, ähnlich wie in der bekannten Fernsehserie, um diverse Akivitäten Außerirdischer auf der Erde geht. Das Intro läßt auch schon die Verwicklung des amerikanischen Präsidenten in die Sache vermuten und macht alleine deshalb schon neugierig auf das eigentliche Spiel.

Himmel oder Hölle?

Zur Freude des Spielers wird man in dieser Hinsicht dann auch nicht enttäuscht. Zu Beginn befindet man sich in einer Art unterirdischem Komplex, der wohl nach Anzeichen auf außerirdische Machenschaften oder jene Wesen selbst untersucht werden muß. Dank der japanischen Texte bleibt auch hier die Story bzw. der Inhalt der Mission im dunkeln. Einzig die Zeit, in der Hybrid Heaven spielt, ist bekannt: am 19. Dezember 2000 nimmt das Unheil seinen Anfang. Jedenfalls schleicht man sich durch das Gebäude, öffnet Türen, springt über Hindernisse, klettert an Kisten hoch oder kriecht durch schmale Schächte. Betrachtet man das Bewegungsrepertoire des vermeintlichen Helden, könnte schnell die Vermutung aufkommen, es handle sich eher um ein Jump'n Run als um ein Rollenspiel. Der RPG-Touch zeigt sich jedoch spätestens im Kampfsystem, das zwar in Echtzeit abläuft, aber dennoch stark von den typischen Elementen eines Rollenspiels geprägt ist. Begegnet man einem Feind, werden zwei Leisten eingeblendet, die die Power und die Hit Points des Spielers sowie des Gegners anzeigen. Während sich der Powerbalken langsam füllt, darf man sich aktiv bewegen und sich so dem Feind nähern oder sich in sichere Entfernung begeben, was aber nur sehr träge vonstatten geht. Für den Angriff stehen einem dann mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Während wahlweise per Punch oder Kick auf den Feind eingedroschen werden darf, kann man zudem aus dem Item-Menü die obligatorischen Heiltränke oder eine spezielle (Schuß-)Waffe auswählen. Je nachdem, wie voll die Powerleiste beim Angriff war, fällt dann auch der am Gegner entstandene Schaden unterschiedlich hoch aus. Natürlich dürfen nicht japanoide RPGs wie Final Fantasy zum Vergleich herangezogen werden, da Konamis Werk in den USA spielt und alleine deshalb sehr realistisch aufgebaut ist und nicht den bekannten Manga-Charme bietet.



Ohne Vorwarnung taucht der Außerirdische auf und bahnt sich seinen Weg

Heaven On Earth

Hybrid Heaven machte schon in der sehr frühen Version einen guten Eindruck und läßt daher auf ein solides Stück Software hoffen. Zwar werden sich deutsche Spieler noch eine ganze Weile gedulden müssen, bis sie in den Genuß dieses Verschwörungsabenteuers kommen, jedoch wird sich hier das Warten höchstwahrscheinlich lohnen.

in;former

Konami ließ sich für Hybrid Heaven eindeutig ein wenig von Chris Carters (Producer von Akte X) Ideen inspirieren. Außerirdische, die mit der irdischen Regierung zusammenarbeiten, geheime Projekte und Versuche an ahnungslosen Menschen usw. sind nur Teile des fantastischen X-Files-Universums, das bereits Millionen von Fans in seinen Bann gezogen hat. Welche Rolle die Außerirdischen in Hybrid Heaven wirklich spielen, ist derzeitig aber noch unklar.

facts

Genre:	3D-Action-RPG
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	März 1999

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



Daniel Johannes

Obwohl der Software-Support für die PlayStation keine Wünsche offen lassen sollte, kann nur ein geringer Prozentsatz der erscheinenden Titel als kaufenswert bezeichnet werden. Leider sind aber selbst unter den immer noch vielen guten Spielen nur äußerst wenige, die als richtige Überhammer durchgehen können. Metal Gear Solid ist jedoch eines dieser Sorte.

Viele Mutmaßungen wurden bereits im Vorfeld über Konamis neues Werk angestellt. Jetzt ist es, zumindest in Japan, endlich da - das Action-Adventure, das unter der Bezeichnung „Taktische Spionage Action" überall für Furore sorgt. Um die wichtigste Frage, die sich wohl viele Importfans stellen, gleich vorweg zu nehmen: Ja, es ist trotz japanischer Texte und Sprachausgabe (durch-)spielbar. Einen Gefallen tut man sich damit allerdings nicht. Für Japanisch-Unkundige - und das dürften die meisten unter Euch sein - bleibt somit nämlich die Story gänzlich auf der Strecke. Metal Gear Solid lebt aber unter anderem dummerweise eben von dieser Story, die schon anhand der in den zahlreichen Zwischensequenzen gezeigten Bilder genial anmutet.

Schlange, übernehmen Sie!

Metal Gear Solid erinnert von Anfang an stark an diverse Agentenfilme, wie die um den allseits bekannten James Bond, aber auch an den Kinoerfolg True Lies. Vor allem die Eingangssequenz, in der der Held aus dem Wasser taucht und sich seines Taucheranzugs entledigt, hat doch eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Intro des Schwarzenegger-Films. Um den Grundplot grob zu umreißen, bedarf es nicht vieler Worte. Eine geheime Raketenabschußbasis der Amerikaner auf Shadow Moses Island ist von Terroristen besetzt worden, die damit drohen, Washington mit Hilfe von Nuklearraketen dem Erdboden gleichzumachen, sollten ihre For-



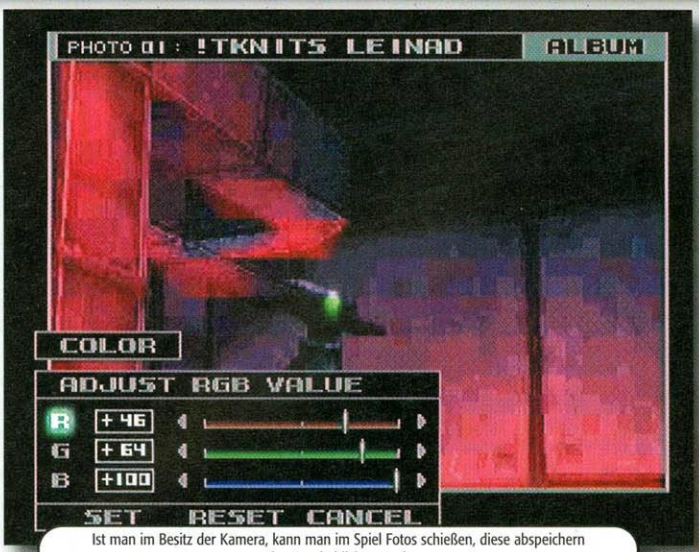
Hat man das Spiel durchgespielt, erhält man die Tarnkappe, mit der alles um einiges einfacher wird



Der Helikopter wird mit der Stinger-Kanone anvisiert...



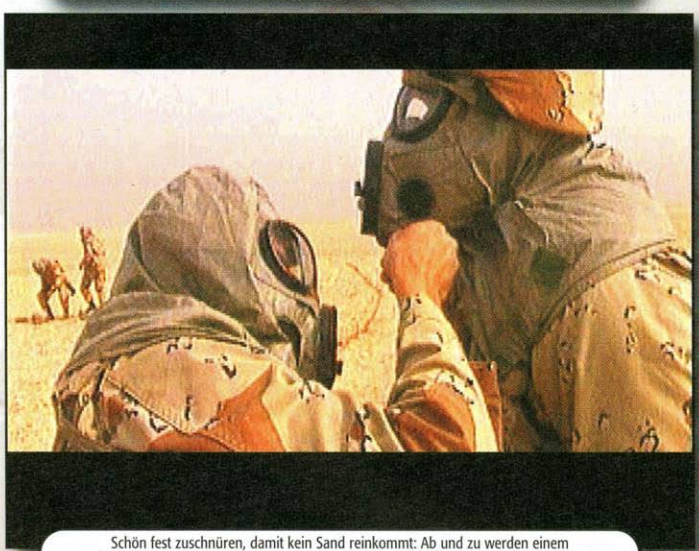
...und mit durchschlagskräftigen Schüssen eingedeckt



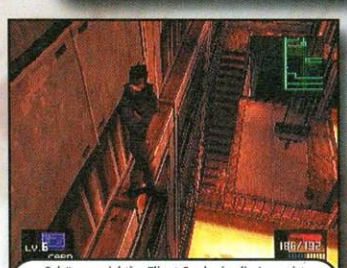
Ist man im Besitz der Kamera, kann man im Spiel Fotos schießen, diese abspeichern und später farblich verändern

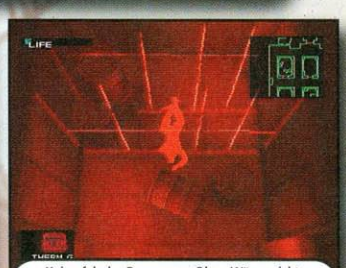


Pech für Snake: Wenn Wölfe hungrig sind, achten sie nicht darauf, wo sie hinbeißen

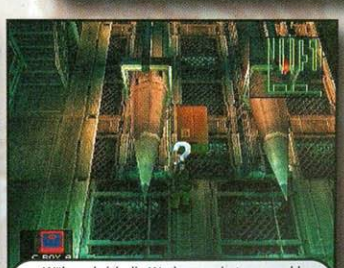

Schön fest zuschnüren, damit kein Sand reinkommt: Ab und zu werden einem echte Filmsequenzen präsentiert

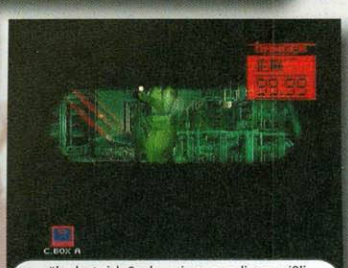

Schönen Gruß an die Nase: Im Luftschacht kann man so allerhand beobachten


Schön vorsichtig: Fliegt Snake in die Lava, ist Schluß mit lustig



Keine falsche Bewegung: Ohne Wärmesichtgerät hätte man hier keine Chance


Während sich die Wache wundert, was wohl unter dem Karton steckt...


...überlegt sich Snake, wie er aus dieser mißlichen Situation wieder herauskommt

derungen nicht erfüllt werden. Die Spezialeinheit Fox Hound hat sich bereiterklärt, das Problem zu lösen und ihren besten Mann, Solid Snake, in die Höhle des Löwen zu schicken.

Schleichen statt Schießen

Hat man sich das (in Echtzeit berechnete) Intro angesehen, darf man sich auch schon auf die Pirsch begeben. Ein riesiger Gebäudekomplex muß sorgfältig durchkämmt werden, ehe man dem Drahtzieher der Bande begegnet. Wichtig ist hierbei zu erwähnen, daß in Metal Gear Solid großer Wert auf vorsichtiges Vorgehen und Handeln gelegt wird und es nicht einfach um stupides Geballer geht. Da Snake einen Geheimauftrag zu erledigen hat und möglichst unbemerkt bleiben soll, empfiehlt es sich, dementsprechend taktisch vorzugehen. Patrouillierenden Wachen sollte man also besser aus dem Weg gehen, da sie sofort den Alarm auslösen, sobald sie einen sichten, was wiederum eine ganze Heerschar an Wachen anlockt, die sich nicht scheuen, auf den Eindringling zu feuern. Da man zu Beginn noch keine Waffen besitzt, hat man in solch einem Fall schon so gut wie verloren und kann ein Game Over oft nicht mehr abwenden. Glücklicherweise besitzt man aber eine unbegrenzte Anzahl an Continues und darf daher die Missionen immer und immer wieder probieren. Läßt sich eine Konfrontation mit Gegnern partout nicht verhindern oder muß eine Wache zwingend aus dem Weg geräumt werden, da sie genau vor einem wichtigen Eingang steht, sollte man sich tunlichst von hinten anschleichen und der Person kurz und schmerzlos das Genick brechen. Alternativ dazu kann auch eine schallgedämpfte Pistole benutzt werden - wichtig ist nur, kein Aufsehen zu erregen. Um einen der Terroristen auf sich aufmerksam zu machen und in eine Falle zu locken, kann man sich irgendwo verstecken und an die Wand klopfen. Ein Fragezeichen über dem Kopf der Wache signalisiert, daß sie neugierig geworden ist oder etwas gehört hat. Taucht

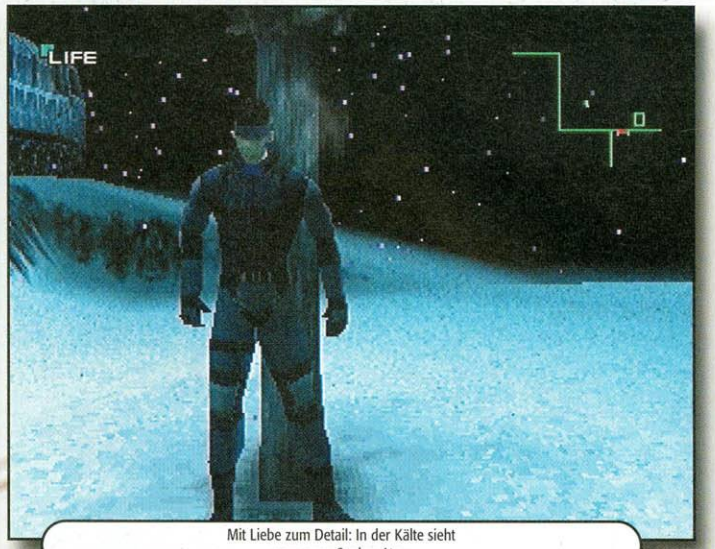
in;former

Sprache ohne Ende

Um zu verdeutlichen, wieviel tatsächlich im Spiel gesprochen wird, bietet sich der Vergleich mit dem Science-Fiction-Film Aliens an. Das Drehbuch zu James Camerons Action-Spektakel umfaßte ganze 16.000 Wörter. Metal Gear Solid kommt dagegen mit rund 100.000 Wörtern daher. Nun dürfte auch klar sein, wofür der meiste Speicherplatz der 2 CDs draufgegangen ist. Auf FMVs wurde nämlich (fast) gänzlich verzichtet. Natürlich läßt Konami den Spieler im März nicht mit einer unübersetzten deutschen Version im Regen stehen. Die deutschen Sprachaufnahmen sind sogar schon komplett abgeschlossen. Um noch einmal den Umfang an Sprachausgabe zu verdeutlichen, darf nicht unerwähnt bleiben, daß man hierfür 12 Tage im Tonstudio verbrachte, während ein normaler Spielfilm in der Regel bereits nach 3 Tagen fertig synchronisiert ist.



Mit dem PSG1 ist Sniper Wolf überhaupt kein Problem

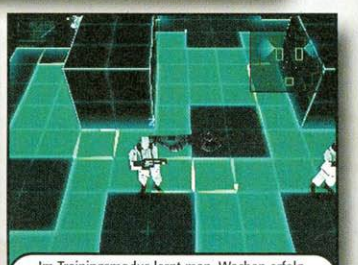


Mit Liebe zum Detail: In der Kälte sieht man sogar Snakes Atem

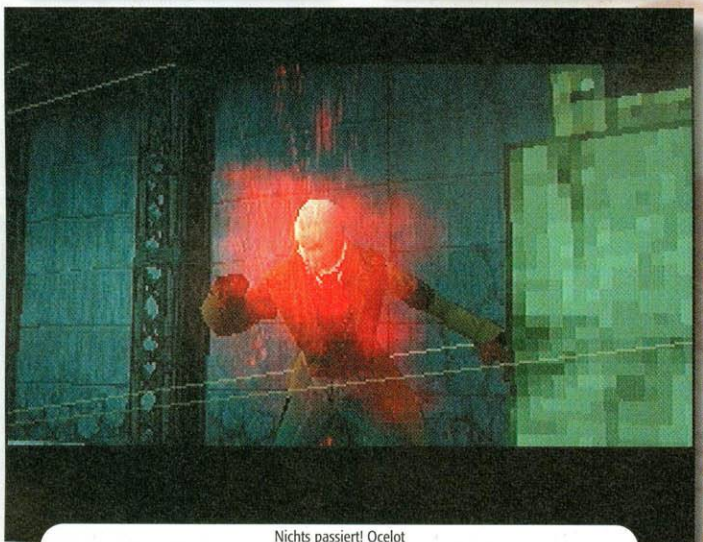

Hartnäckig: Hat man den Endgegner Liquid Snake im Faustkampf besiegt...


...folgt er einem noch mit dem Auto, was er aber bitter bereuen soll


Volltreffer: Wenn nichts mehr hilft, muß das Maschinengewehr her


Im Trainingsmodus lernt man, Wachen erfolgreich zu umgehen

ein Ausrufezeichen auf, ist es bereits zu spät, und man hat Euch entdeckt. In diesem Fall hilft dann nur noch die Verwendung diverser Feuerwaffen oder die Flucht und anschließendes Verstecken, bis sich alles wieder beruhigt hat. Trotz der zahlreichen Gegenstände und Waffen, die zuerst gefunden werden müssen, wurde Snake aber nicht völlig „nackt" losgeschickt. Zu seiner Standardausrüstung gehört neben einer Zigarette, mit deren Hilfe man Laserbarrieren sichtbar machen kann, auch ein Fernglas. Damit läßt sich die nähere Umgebung ausführlich inspizieren und das weitere Vorgehen planen. Während man anfangs noch hauptsächlich unsicher herumschleicht und die (wenigen) Wachen vergnügt abmurkst, ist es später teilweise notwendig, absolut unauffällig vorzugehen. Schläft eine Wache, kann man zwar seine Chance nutzen, ist aber besser beraten, wenn man einfach vorbeikriecht. Beim Kriechen verursacht man nicht nur weniger Lärm, sondern man muß sich diese Fähigkeit auch des öfteren zunutze machen, um beispielsweise durch Luftschächte zu gelangen. Für manche mag das alles recht langweilig klingen, doch gerade der taktische Aspekt sorgt hier für den anderweitig oftmals vermißten Innovationsschub. Das absolute Spaß-Highlight im Spiel ist aber ohne Frage der Pappkarton, in dem sich der Held verstecken kann. Echte Militaristen ohne Humor kommen aber dennoch auf ihre Kosten. So finden sich im späteren Spielverlauf auch extrem große Wummen, mit denen man vor allem den Endbossen richtig einheizen kann und auch sollte. Neben dem herkömmlichen Maschinengewehr sorgt der Stinger-Raketenwerfer für Kurzweil, während sich die Geschosse der Nikita durch die Gegend steuern lassen. Zudem darf den Gegnern mit Handgranaten das Fliegen erleichtert werden. Um den zahlreichen Fallen entgehen zu können, stehen dem Protagonisten hilfreiche Gadgets zur Verfügung: das Wärmesichtgerät zeigt -wie auch die Zigarette, nur wesentlich zuverlässiger- unsichtbare Laserstrahlen an; die Gasmaske und das Minensuchgerät erklären sich wohl schon durch ihre Namen. Mit C4-Sprengstoff hingegen kann man poröse Wände in die Luft jagen und so neue Durchgänge freilegen.


Nichts passiert! Ocelot simuliert bloß wieder!

Solide Kost mit Nebenwirkungen

Mit Metal Gear Solid, soviel kann schon jetzt verraten werden, ist Konami ein großer Wurf gelungen. Nur sollte man auf jeden Fall auf die deutsche Version warten, wenn man etwas von der umfangreichen Story mitkriegen will. Wer Metal Gear auf japanisch spielt, könnte genauso gut mit Ohrenstöpseln ins Kino gehen, und das wäre wohl nicht im Sinne des Erfinders.

in;former

Bei aller Euphorie um Metal Gear Solid werden sich RPG-Fans über die spielbare Demo von Suikoden 2 freuen, die der japanischen Version beiliegt. Grafisch scheint sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel verändert zu haben, jedoch machte es bereits jetzt einen sehr atmosphärischen Eindruck.





facts

Genre:	Taktisches Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	März 1999

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Buck Bumble







Bis der Schädel brummt

WWW.UBISOFT.DE



Die volle Drohnung!

VERGEßT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND UM, DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN.BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUßBALLOPTION, UND UND UND ...

NINTENDO 64

ARGONAUT SOFTWARE LTD

© 1998 Argonaut Software Ltd. All rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment.
Nintendo®, Nintendo 64, Nintendo and N are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

MILK DESIGN '98

The Unholy War

Daniel Johannes

Crystal Dynamics, die zuletzt große Erfolge mit Pandemonium und Gex feierten, präsentieren nun mit The Unholy War ein (fast) reinrassiges Strategiespiel.

Die Story mutet sehr futuristisch an und handelt von zwei verschiedenen Rassen, die sich gegenseitig bekriegen. Zu Beginn des Spiels wird einem von einer Art Amöbe, die sich selbst der „Beobachter" nennt und vom Weltraum aus über den Planeten Xsarra wacht, erzählt, sie sei Zeuge des dortigen Holocausts gewesen. „500 Jahre lang wurden die Völker von Verwüstungen heimgesucht. Der Konflikt, der zwischen den geheimnisvollen Eingeborenen Xsarras und den außerirdischen Invasoren, den Teknos besteht, scheint ein endloser, schrecklicher Krieg zu sein. Die Teknos sind eine Bande von Maschinen, die einzig und allein auf ewigen Fortschritt bedacht ist - egal, zu welchem Preis. Auf der Flucht vor den Hunters, einer mysteriösen, hochtechnologischen Rasse, die scheinbar nur auf ihre absolute Vernichtung aus ist, kamen die Teknos schließlich auf Xsarra."



Der Tanz auf dem Vulkan: Kämpfe laufen in Echtzeit ab und sind sehr actionorientiert



Das Kampfareal wird aus der Vogelperspektive betrachtet

Alien gegen Alien

Mit dieser überaus interessanten Story, die in eindrucksvollen FMV-Bildern erzählt wird, beginnt The Unholy War. Hat man sich für einen der beiden Spielmodi, Strategy oder Mayhem, entschieden, darf man sich auch schon in die Schlacht stürzen. Während Strategy den eigentlichen Story-Modus darstellt, der sowohl allein als auch mit einem zweiten Spieler im Team bestritten werden darf, kann man sich in Mayhem, dem Versus-Mode, mit einem menschlichen Gegenüber ausschließlich tödliche Gefechte gegeneinander liefern. Wie bei Strategiespielen üblich, dürfen - abwechselnd mit den gegnerischen Kräften - die eigenen Figuren auf einem der 12 Schlachtfelder jeweils über eine bestimmte Anzahl von Feldern bewegt und somit in Kampfposition gebracht werden. Befindet man sich nahe genug an einem Feind, darf man diesen angreifen - falls einem der Gegner nicht bereits zuvorgekommen ist. Unholy War unterscheidet sich nun gegenüber anderen Titeln des Genres darin, daß die beiden Parteien nach einem Angriff nicht einfach aufeinander einschlagen und in Form von verlorengegangenen Hit Points anschließend der entstandene Schaden angezeigt, sondern daß in einen speziellen Kampfbildschirm umgeblendet wird. In Echtzeit darf dort unter Einsatz der verschiedenen Spezialwaffen der Charaktere gegen riesige Dinos oder anderes Gesocks ums Überleben gekämpft werden. Eine eingeblendete Energieleiste zeigt dabei an, wieviel der Gegner oder man selbst noch einstecken kann. Die zusätzliche Möglichkeit, während des Kämpfens in dem vorgegebenen Terrain herumzulaufen und zu springen, macht das Ausweichen vor den feindlichen Angriffen erheblich einfacher. So lassen sich oft auch Treffer vermeiden, die bei einem reinrassigen Strategiespiel unabwendbar wären. Das heißt aber dennoch nicht, daß die Begegnungen mit den Invasoren einfach zu überstehen sind. Im Gegenteil - schon auf Easy hat man alle Mühe, sich der starken Attacken zu erwehren.



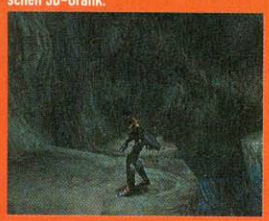
Prähistorisch: Diese Mischung aus Nashorn und irgendwas ist ein echter Brocken

Strategiemanie

Crystal Dynamics' Unholy War hebt sich durch das etwas andere Kampfsystem, das eher an ein Beat'em Up erinnert als an ein typisches Strategiespiel, angenehm von der Masse ab. Genrefans sollten sich daher bis zum Test in der nächsten Ausgabe schon mal mit dem Gedanken anfreunden, eventuell ihr Sparschwein zu knacken.

in;former

Fans von Legacy Of Kain werden sich über die Demoversion des zweiten Teils, Soul Reaver, freuen, die sich auf Unholy War befindet. Zwar ist nur ein Bruchteil des ersten Levels spielbar, trotzdem ist aber schon anhand dieser kurzen Sequenz erkennbar, welche Richtung mit der Fortsetzung eingeschlagen wird. Die gesamte Spielumgebung präsentiert sich diesmal nämlich in einer sehr atmosphärischen 3D-Grafik.



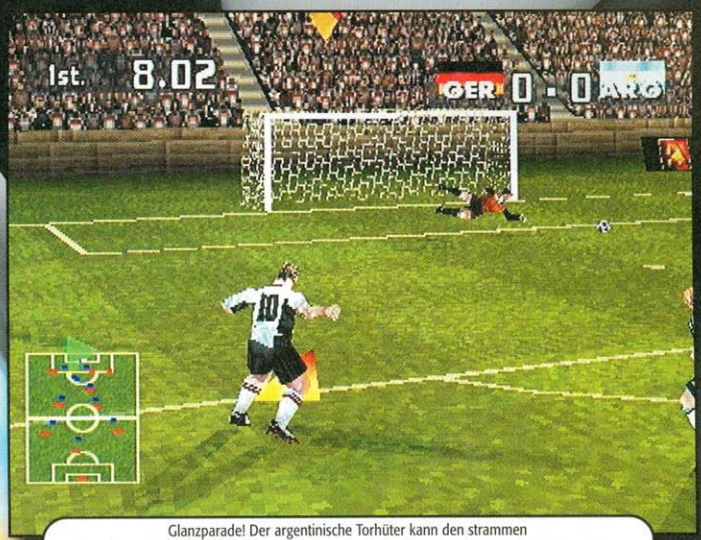
facts

Genre:	Strategie
Spieler:	1-2
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos Interactive
Veröffentlichung:	31. Oktober

LiberoGrande™

Fabian Döhla

Obwohl es Fußballspiele auf fast jedem System wie Sand am Meer gibt, vermißt man dennoch den Ableger mit dem unverkennbaren Kreativschub - Höhepunkt der Gefühle ist im Regelfall schon mal eine andere Perspektive.



Glanzparade! Der argentinische Torhüter kann den strammen Schuß gerade noch abwehren


Erst mal Luft holen! Der Torwart verhindert einen frühzeitigen Rückstand



Eine Flanke in unseren Strafraum können wir nur durch einen riskanten Kopfball vereiteln

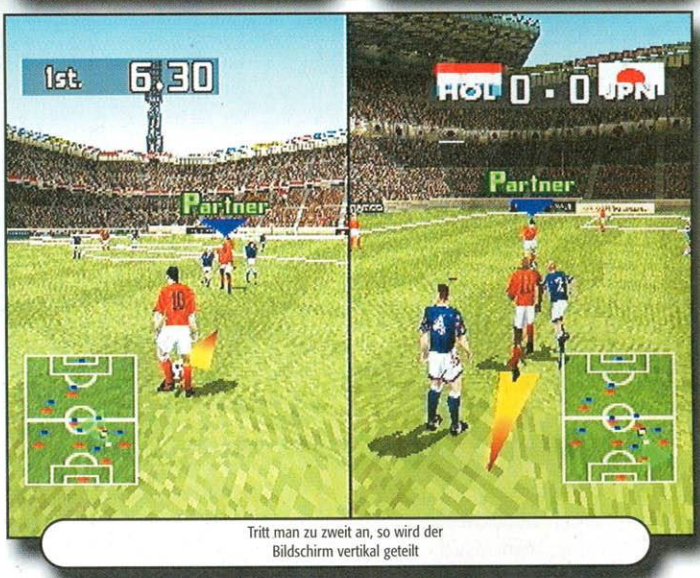


Mit letztem Einsatz wird der Angriff der Ungarn abgewehrt



Je nach Spielsituation sind die Tasten völlig unterschiedlich belegt

Namco hat sich dieses Problems als erster angenommen und präsentiert mit Libero Grande eine eigenwillige Interpretation des Themas Videospielfußball. Anstatt ein komplettes Team zu steuern, schlüpft man lediglich in die Rolle des Spielgestalters, um so auf den Spuren von Stefan Effenberg oder Ciriaco Sforza zu wandeln. Dabei ist man überaus konsequent vorgegangen, denn zwischen den Spielern wird nicht umgeschaltet, man ist ganz auf sich alleine gestellt. Anfangs bereitet dies arge Orientierungsprobleme: Das Spiel läuft oft am Akteur mit der Nummer 10 vorbei, und man hat alle erdenkliche Mühen, den Ball nicht aus den Augen zu verlieren. Erst nach und nach entwickelt man ein Gefühl für das Geschehen auf dem gepflegten Rasen und ist somit in der Lage, dem Ablauf die gewünschte persönliche Note zu verleihen.



Tritt man zu zweit an, so wird der Bildschirm vertikal geteilt

Kühner Draufgänger oder nüchterner Abwehrstratege?

Wer sich intensiv mit Libero Grande beschäftigt, realisiert schnell, daß man sich für einen Bereich der Mannschaft entscheiden sollte. Wer mit jedem Angriff nach vorne stürmt oder bei jedem Ballverlust nach hinten spurtet wird zwar permanent gefordert, legt aber im Gegenzug schnell das Pad zur Seite, da dies Anstrengung pur bedeutet. Freunde eines Andy Möller-Stils finden ihre Erfüllung: Man zuckelt bequem durchs Mittelfeld und schaltet sich ab und an in den Angriff ein - der Rest des Teams wird es schon richten. Und tatsächlich, die von der CPU gesteuerten Kicker machen ihren Job ganz gut, obgleich natürlich auch die jeweiligen Gegner (zur Auswahl stehen bisher leider nur Phantasie-Nationalmannschaften) mit allen Wassern gewaschen sind.

Etwas Kopfzerbrechen bereitet derzeit lediglich die technische Seite der Namco-Entwicklung. Man fragt sich ernsthaft, warum man im Hause der Tekken 3-, Ridge Racer-, oder Soulblade-Macher eine derartige Grafikengine aus der Schublade holt.

Aber keine Angst, die zahlreichen Spiel-Modi und nicht zuletzt das kurzweilige Vergnügen, gegeneinander anzutreten oder zu zweit in einer Mannschaft zu agieren, fesseln längerfristig vor den Bildschirm.

in;former

Wie sollte es anders sein? Auch bei Libero Grande handelt es sich um eine Arcadeumsetzung. Der Automat steht seit ca. einem Jahr in japanischen Spielhallen. Im Gegensatz zur PlayStation-Konvertierung zockt man aber auf zwei Monitoren, ein unübersichtlicher Splitscreen-Modus entfällt dadurch. Ob die Sony-Umsetzung zumindest über eine Link-Option verfügt, steht derzeit noch nicht fest.

facts

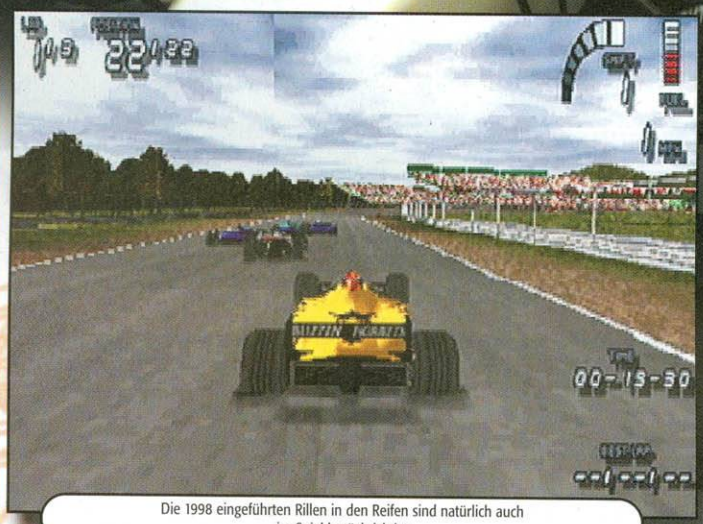
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Hersteller:	SCED
Entwickler:	Namco
Testmuster:	SCED
Veröffentlichung:	4. Quartal

FORMULA 1 98



Andreas Binzenhöfer

Suzuka, Japan. Es regnet in Strömen. Mit ca. 220 km/h sticht der silberne Mercedes in die lange Linkskurve, der Wagen liegt auch im Regen gut. Plötzlich taucht etwas Rotes direkt vor dem rechten Vorderrad auf. Ehe der Fahrer auch nur erahnen kann, daß es sich um einen auffällig langsamen Ferrari handelt, findet er sich und das, was von seinem Boliden übriggeblieben ist, im nächsten Kiesbett wieder.



Die 1998 eingeführten Rillen in den Reifen sind natürlich auch im Spiel berücksichtigt



Die Bergauf-Passagen in Österreich wurden deutlich verbessert



Die Kiesbetten bremsen das Fahrzeug extrem ab



Am Start sollte man unbedingt versuchen, an der Seite nach vorne zu gelangen



Heinz Harald macht Monaco unsicher

Auf der anderen Straßenseite parkt Irvines Dienstfahrzeug, und wenn man genau hinsieht, kann man sogar noch den „Ich bremse auch für Hakkinen"-Aufkleber erkennen. Doch statt der erwarteten Schlägerei kann man lediglich zwei Videospieler mit Schumi-Mütze und einem höhnischen Lächeln vor ihrer PlayStation bestaunen. Die Rede ist von Formel 1 '98 von Psygnosis. Nach zwei zwar erfolgreichen, aber nachträglich doch recht stark kritisierten Vorgängern, hat sich Psygnosis von dem Entwickler-Team Bizzare Creations getrennt und setzt von nun an sämtliches Vertrauen in die Jungs von Visual Science. Dort hat man zunächst die Kritikpunkte an den beiden anderen Spielen genauestens unter die Lupe genommen, um dann noch einmal ganz von vorne anzufangen.



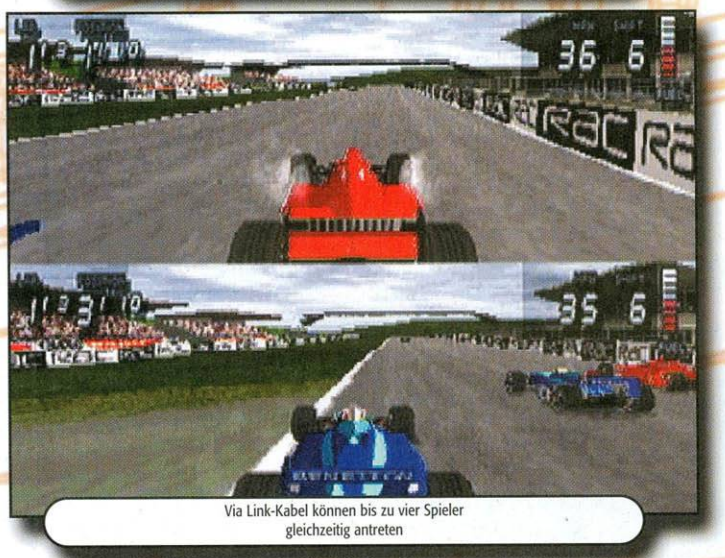
Freies Training

Bereits nach einem kurzen Blick auf unsere Preview-Version kann man getrost behaupten, daß diese Entscheidung nicht gerade die schlechteste war. Heißhungrige können sich sofort nach dem Laden mit einem Quick Race auf die Strecke begeben und mit den über 700 PS der Formel-Wagen über den Asphalt brettern. Die Mehrheit wird sich jedoch die Zeit nehmen, sich durch die zahlreichen Menüs zu kämpfen. Zunächst sollte man im Optionsmenü den Controller und vor allem auch die Soundkulisse seinen Ansprüchen anpassen. Generell eignet sich der Arcade-Modus für den Neuling etwas besser. Im Time-Trial kann man sich hier bequem mit den 16 Strecken vertrautmachen und sich



Im Replay kann man sich jederzeit noch einmal die spannendsten Szenen anschauen


Am Nürburgring wurde sogar an die Mercedes-Tribüne gedacht


Via Link-Kabel können bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten


Villenneuve muß Michael Schumacher auf seinem Heim-Grand-Prix passieren lassen


Die Randsteine sollte man unbedingt ausnützen

mit etwas Übung auch den Streckenverlauf einprägen, denn spätestens beim ersten Qualifying wird man erkennen, daß ohne Streckenkenntnis kein Land zu sehen ist. Die eigentlichen Arcade-Rennen gestalten sich im Endeffekt recht einfach, ohne große Bedenken steuert man seinen Wagen über die Piste und nimmt dabei alles mit, was einem in den Weg kommt. Hauptsache, man erreicht schnell die Ziellinie und wird nicht überholt. Der klassische Gerade-durch-die-Schikane-Trick funktioniert dabei genauso gut, wie das Mißbrauchen des Vordermanns als Bremsblock für die nächste Kurve. Die Höhepunkte kann man sich, nach einem kurzen Druck auf die Start-Taste, als Wiederholung nochmals zu Gemüte führen. Um etwas Abwechslung in den Rennalltag zu bringen, gibt es zusätzlich eine Arcade-Meisterschaft, bei der es nicht etwa darauf ankommt, möglichst viele Punkte zu sammeln, sondern von Rennen zu Rennen neue Aufgaben zu bewältigen. Fahrer und Strecke sind dabei fest vorgegeben, und das Ziel besteht bspw. darin, mit Tuero im Minardi in Monte Carlo sechster zu werden.

Qualifying

Realismus pur bietet aber erst der eigentliche Grand-Prix-Modus. Hier bestreitet man entweder ein Einzelrennen oder gleich die ganze '98er Saison. Dank offizieller Lizenz darf man dabei auf die aus dem Fernsehen bekannten Fahrer und Teams zurückgreifen. Einziger Miesepeter ist wie immer Jaques Villeneuve, der wie üblich als Driver 1 bei Williams auftaucht. Spätestens hier zeigt sich aber die Nützlichkeit des Namen-Editors, vielleicht gibt es in der Endversion ja sogar einen Cheat, der das Bild von Villeneuve auf den Monitor zaubert (Hallo Psygnosis!). Zuerst sollte man sich für einen Kurs entscheiden, was dank der ausführlichen Streckenerklärung, die allemal den RTL-Vorbericht ersetzen könnte, kein Problem sein sollte. Noch vor dem ersten Training kann der Spieler dann jede Menge Einstellungen vornehmen. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar einstellbar, läßt sich aber durch Brems- und Lenkassistenten zusätzlich beeinflussen. Wer sich nicht gern auf die RTL-Wettervorhersage verläßt, kann dieses natürlich auch per Knopfdruck verändern (könnte aber Ärger mit Emma Peel geben). Mit Schäden, Ausfällen, Reifen- und Benzinverbrauch und Flaggensystem kann man seinem Rennen den letzten authentischen Feinschliff verleihen. Vor jedem Wettstreit sollte man sich allerdings in den drei Trainings-Sessions Zeit nehmen, sein Auto der Strecke entsprechend abzustimmen. Hat man erst einmal die richtige Aufhängung, die passenden Bremsscheiben und die Bremslastverteilung, die optimale Flügeleinstellung und die nötige Reifenmischung gefunden, kann man das ganze Setup zum Glück speichern und später bei Bedarf wieder laden. Im Qualifying konnten wir zu unserer positiven Überraschung ein „Advance Time"-Feature vorfinden, das es ermöglicht, die Zeit zwischen seinen gezeiteten Runden schneller verstreichen zu lassen. Die fortschrittlichste Neuerung ist jedoch der Mehr-Spieler-Modus. Vorausgesetzt man hat zwei PlayStations, zwei Fernseher und ein Linkkabel, können bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten.

Rennen

Die Einstellungsmöglichkeiten, das ganze Drumherum und auch die Bedienbarkeit stimmen eigentlich schon, bleibt nur zu hoffen, daß Psygnosis die Endversion in dieser Hinsicht nicht wieder verschlimmbessert. Angenehm überrascht wurde ich auch von der momentanen Steuerung, die Fahrzeuge lassen sich recht präzise über die Fahrbahn bewegen und beinahe alle Perspektiven sind gut spielbar. Mit einem analogen Controller besteht sogar die Möglichkeit, abgestuft Gas zu geben und zu bremsen. Dabei merkt man endlich auch einmal wie schwer es ist, im Regen ohne ABS die Geschwindigkeit zu verringern. Lediglich grafisch muß sich bis zur Endversion noch einiges bewegen. Die Hintergründe bauen sich wesentlich zu spät auf, und vor allem in Monaco erlebt man ein derartiges Clipping, daß man meint, man fährt durch ein Blitzgewitter. Dafür wird man andererseits mit kleinen Details wie glühenden Bremsscheiben verwöhnt. Die Strecken sind erneut so realistisch gelungen, daß Meister Villeneuve weiterhin auf der PlayStation üben kann. Bleibt nur noch zu hoffen, daß es Psygnosis diesmal versteht, das vorhandene Potential zu nutzen und damit der F1-Lizenz gerecht zu werden.

▼ facts

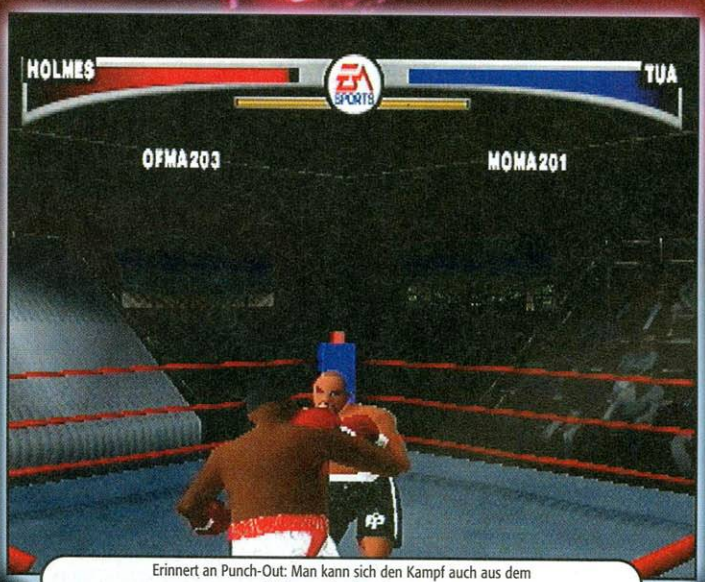
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4 (4-Spieler-Link)
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Visual Science
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Oktober

BOX CHAMPIONS

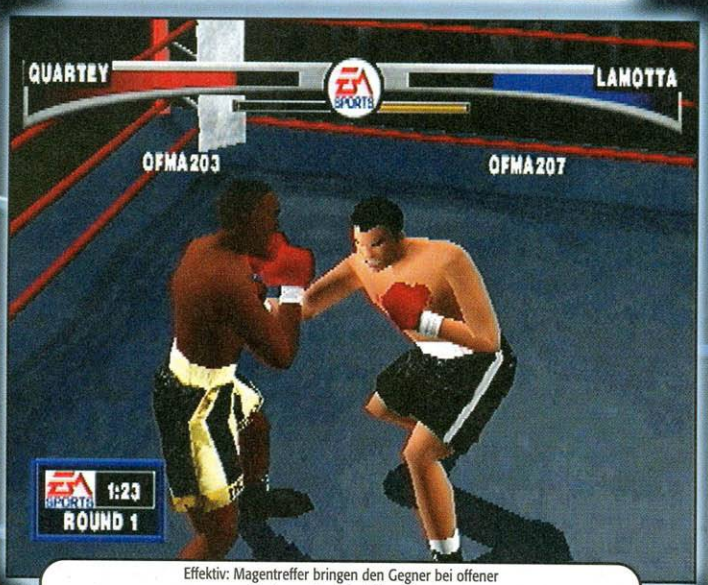
Fabian Döhla

Sportspiel-Liebhaber können sich auf der PlayStation eigentlich pudelwohl fühlen: neben genialen Fußballspielen gibt es in den Sektoren Eishockey, Basketball und American Football zumindest einen Vertreter mit überragender Spielbarkeit. Wer hingegen gerne mal ein hart geführtes Duell mit den Fäusten austragen will, kann lediglich auf klassische Beat'em Ups im Tekken-Stil zurückgreifen.

Für Fans des Boxsports gibt es nicht viel zu lachen: In Deutschland kann man lediglich auf Victory Boxing zurückgreifen, welches jedoch einige nicht verkennbare Schwächen besitzt. Zwar steht ein Nachfolger in den Startlöchern, allerdings scheint man lediglich grafische Verbesserungen anzustreben, am fragwürdigen Haudrauf-Gameplay dürfte sich nicht viel ändern. Da stimmt es einen durchaus frohgemut, wenn die Sportspiel-Götter von Electronic Arts sich des unterrepräsentierten Themas annehmen. Was auf der diesjährigen E3 noch als Knock Out Kings und auch in den Staaten unter diesem Titel für Furore sorgte, heißt inzwischen Box Champions und, soviel sei schon einmal verraten, hat spielerisch nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Eckdaten des Spiels blieben aber unverändert: Insgesamt 38 Boxer stehen auf drei Gewichtsklassen verteilt zur Verfügung, für Abwechslung ist in dieser Hinsicht also schon gesorgt. Zudem handelt es sich keinesfalls um Phantasiekreationen aus den Köpfen der verantwortlichen Entwickler, denn alle Sportler sind die virtuellen Versionen realer Vorbilder. Herausragende Größe ist zweifelsohne Muhammad Ali, der beste Boxer aller Zeiten. Da man die Zeitkomponente bei der Entwicklung nicht berücksichtigt, dürfen noch mehr Alt-Stars in neuer Frische in den Ring klettern. Erbittert geführte



Erinnert an Punch-Out: Man kann sich den Kampf auch aus dem Hintergrund zeigen lassen



Effektiv: Magentreffer bringen den Gegner bei offener Deckung schnell ins Schwanken



Niedergestreckte Gegner rappeln sich meist in einer gut animierten Sequenz wieder auf



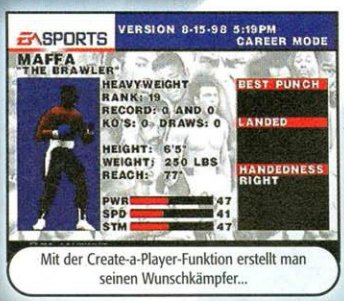
Nach längerem Schlagabtausch kann man deutliche Spuren an den hart getroffenen Boxern erkennen



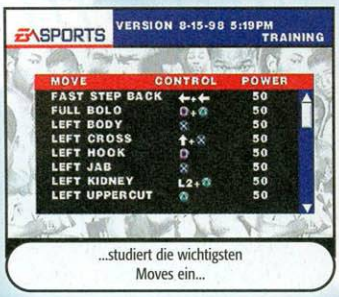
Wiederholte Tiefschläge führen zur Disqualifikation



In-Fight: Der Computer verläßt sich auf seine Deckungsarbeit



Mit der Create-a-Player-Funktion erstellt man seinen Wunschkämpfer...

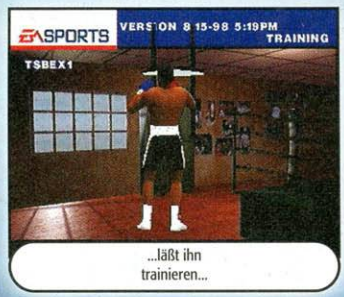


...studiert die wichtigsten Moves ein...

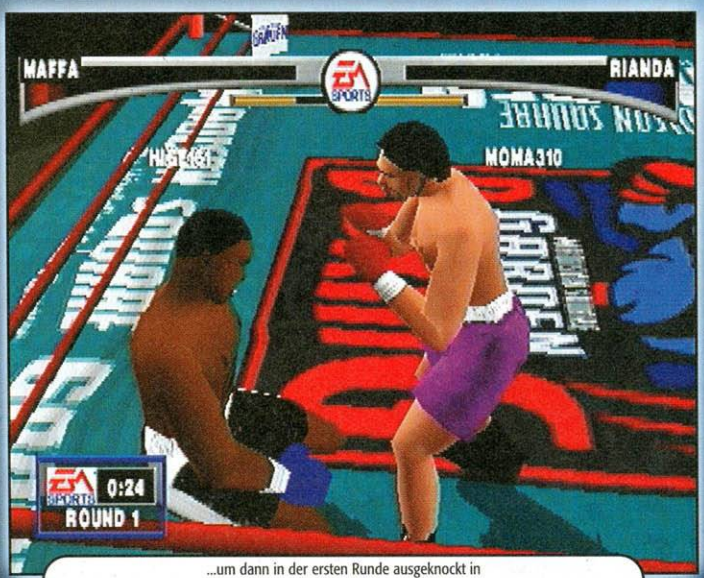
Fights zwischen Jake „Raging Bull" LaMotta und Evander „The Real Deal" Holyfield sind somit kein Problem.

Angeknockt

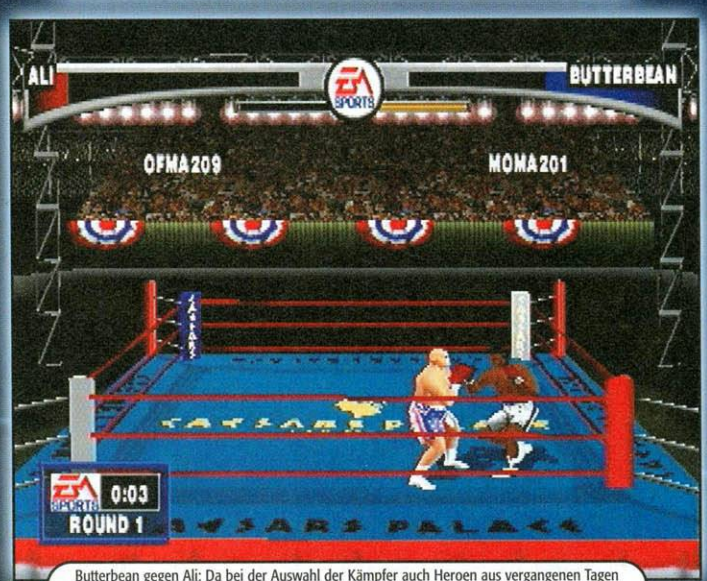
Gerade grafisch hebt sich der Hoffnungsträger angenehm von den bisherigen Gehversuchen in diesem Genre ab. Insgesamt acht Blickwinkel gewähren beste Sichtverhältnisse auf



...läßt ihn trainieren...



...um dann in der ersten Runde ausgeknockt in der Ringecke zusammenzubrechen.



Butterbean gegen Ali: Da bei der Auswahl der Kämpfer auch Heroen aus vergangenen Tagen mit an den Start gehen, ist eine solche Konstellation kein Problem

Im Gespräch mit
Keith Orr, Producer von Box-Champions

Fun Generation: Woran hast Du in der Vergangenheit gearbeitet?
Keith Orr: Ich bin nun schon seit 17 Jahren im Geschäft. Vor Knockout Kings habe ich zahlreiche Titel von EAs PGA Tour produziert.
FG: Was hat Dich zu Box-Champions inspiriert?
KO: Ich bin schon seit geraumer Zeit Box-Fan, und daß ich in diesem Sport gut durchblicke, merkt man auch im Spiel.
FG: Was ist Dein absolutes Lieblingsspiel?
KO: Ein indizierter Shooter und Command & Conquer.
FG: Wie hast Du es geschafft, die große Welt des Boxens in ein Videospiel zu bringen?
KO: Die Spieler haben über die Jahre hinweg schon viele Boxspiele präsentiert bekommen, aber unseres ist anders. Wir haben sowohl die größte Sammlung an Lizenzen als auch eine führende High End-Technologie.
FG: Welche Probleme stellten sich Euch in den Weg?
KO: Die größte technische Herausforderung war, die verschiedenen Schläge gleichzeitig ablaufen zu lassen. Da die Spielumgebung in echtem 3D dargestellt wird und das Kampfgeschehen aus acht unterschiedlichen Kameraperspektiven betrachtet werden kann, mußten wir sicherstellen, daß die mehreren hundert möglichen Schläge und Bewegungen so realistisch wie möglich aussehen.
FG: Welche Besonderheiten bietet Box-Champions, um die geringe Zahl an Special Moves ausgleichen zu können?
KO: Es wird eine Funktion geben, die es dem Spieler ermöglicht, vollkommen ohne Regeln zu kämpfen. Besonders den Beat'em Up-Fans unter den Spielern dürfte das gefallen.
FG: Welche bekannten Boxer werden im Spiel enthalten sein?
KO: Wir haben insgesamt 38 Boxer, darunter Muhammad Ali, Oscar De La Hoya, Evander Holyfield, Lennox Lewis, Shane Mosley, Ray Leonard, Larry Holmes, Marvin Hagler und Roberto Duran, um nur einige zu nennen. Aus früheren Zeiten haben wir Rocky Marciano, Joe Louis und Jack Demsey.
FG: Was ist das Realistischste am Spiel?
KO: Die Infight-Action mit herausfliegenden Mundstücken und Knockouts. Die Boxer-Modelle sehen auch sehr realistisch aus. Außerdem sind einige signifikante Moves, wie der Ali-Shuffle und Ray Leonards Bolo Punch enthalten.
FG: Wer stand für das Motion-Capturing zur Verfügung?
KO: Oscar De La Hoya, Shane Mosley und Ray Leonard haben beim Motion-Capturing teilgenommen. Außerdem haben wir Stunt Coordinator Rocky Capella engagiert, um zu capturen, wie ein Kämpfer hinfällt, und um den Stil verschiedener Boxer nachzuahmen.
FG: Vielen Dank für das Gespräch, Keith.

die erstaunlich weich wirkenden Körper der faustschwingenden Recken, denen man niemals anmerkt, daß sie nicht aus altbewährten Polygonen zusammengesetzt wurden. Goraud Shading heißt das Zauberwort, und besonders im Vergleich zum schon angesprochenen Victory Boxing läßt diese eher rare Technik das körperbetonte Geschehen fast schon lebensnah aussehen. Dank simpler, aber keinesfalls anspruchsloser Steuerung findet man sich schnell im Ring zurecht und läßt mit drei Schlagtasten (Light, Medium und Heavy) die Fäuste fliegen. Je nach Entfernung zum jeweiligen Gegenüber variieren dabei die Manöver, in Kombination mit R2 kann man gar einige fiese Treffer in die Leistengegend des Gegners anbringen. Wer von Ermahnungen des Ringrichters nichts hält, darf alternativ ein „Schlachtfest" veranstalten - dieser Spielmodi bietet weder Regeln noch Gewichtsklassendifferenzierung und erinnert somit entfernt an Capcom-Beat'em Ups der klassischen Art. Als weitere Spielvarianten stehen die klassische Exhibition oder ein Turnier zur Auswahl, wer richtig viel Zeit investieren will, startet eine eigene Karriere. In altbekannter Manier gilt es, den eigenen Boxer wunschgemäß zu designen. Erst wenn Größe, Gewicht, Haarfarbe und einige Eigenschaften (stilvoller Boxer oder rüpelhafter Schläger) definiert wurden und der Rookie mit einem Namen versehen wurde, geht's in den harten Boxalltag. Nach intensiven Trainingseinheiten kämpft man sich nach und nach in der Rangliste nach oben, um anschließend gegen den amtierenden Weltmeister um den heißbegehrten Titel zu boxen.

Obgleich die uns vorliegende Preview-Version noch ein gutes Stück von der Serienreife entfernt war, hinterließen die Box Champions einen angenehmen Ersteindruck. Besonders spektakulär: nach harten Schlägen benommen durch den Ring taumelnde Muskelberge, die erst ihren Mundschutz und anschließend das Bewußtsein verlieren. Um brutalen Treffern mehr Nachdruck zu verleihen, verfärbt sich mit der Zeit die Gesichtspartie des schwächeren Kämpfers, immer gepaart mit passenden Vibrationen des Dual Shock-Pads.

▼ facts

Genre:	Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports/High Score
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Oktober

Game It!

Titel des Monats Oktober (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
Box Champions*	89,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Tourismo	89,99
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 15.9.98
** = noch nicht verfügbar am 15.9.*
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
Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
ACM 1918*	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.	39,99
Alien Triology	42,99
All Star Tennis 99	84,99 N
Alundra	89,99
Armored Core*	79,99
Asterix*	89,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99
Auto Destruct	89,99
Azure Dreams*	79,99 N
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Beach Volley Heroes	89,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Bio Freaks*	72,99
Blast Radius	79,99
Blasto	77,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Bomberman*	79,99
Box Champions*	89,99 N
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	79,99
C3 Racing	79,99 N
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Medievil*	79,99
Megaman 8*	79,99
Megaman Battle & Chase*	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	79,99 N
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*	84,99 P
Nagano Winter Olympics	99,99
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	89,99
Ninja*	89,99
O.D.T.*	87,99 N
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium*	79,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	49,99
Perihellan*	79,99
Pet in TV	77,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98	89,99
Pro 18 Golf*	87,99 N
Pro Pinball - Timeshock	84,99
Psybadek*	87,99 N
Pulse (Depth)*	74,99
Puma Street Soccer*	79,99
R-Type*	79,99 N
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter*	89,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99
Zero Divide 2*	79,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	29,99 P
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkrad mit Pedal - Drivewheel	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards Sony 15 Slot	29,99 P
15 Slot	19,99
120 Slot	44,99
360 Slot	59,99
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.)	249,99P
Playstation Multinorm Umbauchip für US+Jap	**319,99 14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	69,99
Verlängerungskabel für Pads	19,99
X-Plorer	79,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Burning Rangers	84,99
Daytona USA Championship	79,99
Deep Fear	79,99
Enemy 0	94,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	74,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
SEGA Rally	79,99
Sega Soccer 98	79,99
Shining Force III	84,95
Sonic Jam	69,99
Sonic R	94,99
Streetfighter Coll.	79,99
The House o. t. Dead incl. Gun	84,99 114,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Winterheat	89,99
Wipeout 2097	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
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Virtua Stick	79,99

NINTENDO N64

Spieleberater Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99
1080° Snow Board	89,99
Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99
All Star Tennis 99	109,99 N
Banjo Kazooie	84,99
Bio Freaks*	124,99
Blast Corps	104,99
Body Harvest*	99,99 N
Bomber Man Hero	89,99
Buck Bomble*	109,99 N
Bust a Move 3*	99,99 N
Chameleon Twist	114,99
Chopper Attack*	129,99 N
Clayfighter 63 1/3	84,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Earthworm Jim 3D	104,99
Extreme G 2*	99,99 N
F 1 Pole Position	89,99 P
F1 World Grand P.	99,99 N
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	94,99 P
John Madden 99*	119,99
Lamborghini	129,99
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
NBA Courtside	84,99
NBA Jam 99*	99,99 N
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	89,99
NFL Quaterback '99	99,99
NHL Breakaway 98	89,99
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)	109,99 P
Snowboard Kids	84,99
Starshot*	99,99 N
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	109,99 P
Top Gear Rally	129,99
Turok 2*	89,99 N
V-Rallye*	99,99 N
Virtual Chess	114,99
Waialea Golf*	109,99 N
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

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cheatbuch	**24,99**
Circuit Breaker	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
Colony Wars: Veng.	87,99 N
Constructor*	89,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Croc	39,99 P
Cy Ball Zone	79,99
Dead of Alive	79,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99 P
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99
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 98*	99,99 N
Forsaken	84,99
Frankreich 98	42,99 P
Frenzy	89,99 N
Frogger	69,99
Future Cop*	89,99 N
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Global Domination*	87,99
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	42,99 P
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
Klonoa	79,99
Kula World	79,99
Lemmings*	39,99 N
Lost World	77,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Mechwarrior 2	44,99
Racing Simul. 2	84,99 N
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	94,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	**79,99**
- Directors Cut	79,99
- Teil 1 Platinium*	39,99
Ridge Racer Revolution	39,99
Risiko	79,99
Rival School*	79,99 N
Rivel	89,99 P
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rushdown*	79,99
S.C.A.R.S.*	84,99 N
San Francisco Rush*	94,99
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Small Soldiers*	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	89,99
Spice World	49,99
Spyro the Dragon*	84,99 N
Street Fighter Coll.*	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat.McG.*	79,99
Super Match Soccer*	89,99
Super Pang Coll.*	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
Tekken 2 Platinium	39,99
Tekken 3*	79,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 5*	89,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA	42,99 N
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tombi*	79,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V-Rallye	39,99 P
V 2000*	79,99
Victory Boxing 2*	79,99
Vigilante 8	84,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
Virus*	79,99 N
VR 3000*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99
Wild 9's*	84,99 P
Wild Arms*	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	39,99
World Rallye Mäkinen	79,99
World League Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99

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 Okt.
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161





MONKEY HERO



Daniel Johannes

Während Nintendo-Liebhaber immer noch auf das Erscheinen von Rollenspielen und Action-Adventures im 64-Bit-Format warten, können sich PlayStation-Besitzer seit jüngster Zeit nicht mehr über mangelnden Software-Support beschweren. Nach Highlights wie Alundra, Wild Arms und Breath Of Fire 3 steht mit Monkey Hero bereits ein weiterer Titel ins Haus.



Mittels eines speziellen Stirnbands steht der Held ständig mit seinem weisen Meister in Verbindung, der ihn mit Tips versorgt

Ganz im Gegensatz zu den meisten Action-Adventures, in denen man mit einem mystischen Helden, der wiederum ein mächtiges Schwert mit sich führt, durch phantasievolle Landschaften zieht, darf im vorliegenden Spiel amüsanterweise ein Affe gesteuert werden. Natürlich handelt es sich bei Monkey aber nicht um einen normalen Alltagsaffen, sondern, wie der Titel bereits verrät, um einen waschechten Helden - nur eben in Affengestalt. Die für den Zusammenhang erforderliche Story ist nicht besonders einfallsreich und daher schnell erzählt: In einer dem Affendorf nahegelegenen Bibliothek hat sich der üble Nightmare King eingenistet und ist im Begriff, das magische „Storybook" an sich zu reißen und schreckliche Alpträume über das ganze Land zu bringen. Trotz sofortigen Eingreifens des Helden gelingt es dem King (nein, nicht der!) vor seinem (vorläufigen) Dahinscheiden noch, das Storybook in acht Teile zu zerfetzen und diese im ganzen Land zu verteilen.

Ape's Odyssee

Hier beginnt nun die eigentliche Reise des Affen durch die riesige Abenteuerwelt, die sich laut Hersteller über drei Oberwelten und 16 Labyrinthe erstrecken soll. Hauptaufgabe des Helden ist es, das Gleichgewicht zwischen Traum- und Alptraumwelt wieder herzustellen. Schon kurz nach Spielbeginn erhält Monkey seine spätere Standardbewaffnung in Form eines Bambusstabs, mit dem er den obligatorischen Feindkreaturen die Flausen austreibt. Um Gegner zu besiegen, gibt es jedoch noch einige weitere innovative Möglichkeiten. So können beispielsweise Kisten aufgehoben und auf Feinde geworfen oder ein Faß als rollendes Geschoß benutzt werden. Des weiteren darf man stellenweise Regale umkippen und so die Bösewichte zu Brei verarbeiten oder seinen Stab (den aus Bambus) speermäßig vor sich halten und Gegner kurzerhand überrennen. Außerdem erhält Monkey später die Möglichkeit, seine Waffe wie einen Propeller in der Luft kreiseln zu lassen und auf diese Weise über Abgründe zu fliegen. Wie man es von Action-Adventures gewöhnt ist, müssen zudem regelmäßig Schatztruhen geöffnet, Schalter betätigt und Rätsel gelöst werden. Unter Tonkrügen finden sich energieauffrischende Pfirsiche oder wertvolle Münzen, mit denen man in diversen Läden Gegenstände einkaufen kann. Für Abwechslung und Langzeitmotivation ist also wieder einmal gesorgt. Der Hersteller verspricht sogar Profis eine Mindestspielzeit von 80 Stunden.



Clever, wie er ist, versucht Monkey, die Affen mit einem Faß plattzurollen...



...was ihm einer der beiden aber übel nimmt und deshalb sofort die Axt zückt!



Wie so viele Endbosse versucht der Nightmare King, den Helden einzusaugen



Auf Wunsch läßt sich der Bambusstab zum Propeller umfunktionieren, um Abgründe zu überwinden



Oftmals benötigt man einen speziellen Schlüssel, um eine Truhe zu öffnen

Wie früher...

Monkey Hero erinnert trotz seiner Pseudo-3D-Polygongrafik sofort an alte 16-Bit-Zeiten, was jedoch keinesfalls abwertend zu verstehen ist. Vielmehr offenbart sich dem Spieler hier der altbekannte Charme eines Secret Of Mana, ohne aber auch nur annähernd in dessen berühmte Fußstapfen treten zu können. Aufgrund der Tatsache, daß die uns vorliegende Preview-Version noch gelegentlich abstürzte und einige bisher ungeklärte Mysterien enthielt (z.B. waren auffällig viele Schatztruhen einfach leer), kann jedoch noch kein endgültiges Urteil abgegeben werden. Der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

in;former

Für alle Genreunkundigen sei an dieser Stelle nochmals der Unterschied zwischen Rollenspielen und Action-Adventures erklärt: Das Hauptmerkmal bei Rollenspielen ist das rundenweise ablaufende Kampfsystem, wozu meistens in einen speziellen Battle-Screen umgeblendet wird, während man bei Action-Adventures die Gegner in Echtzeit und ohne Zuschaltung eines Kampfbildschirms bekämpft. Alles klar?

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	BLAM / Take 2
Entwickler:	BLAM
Testmuster:	Take 2
Veröffentlichung:	November

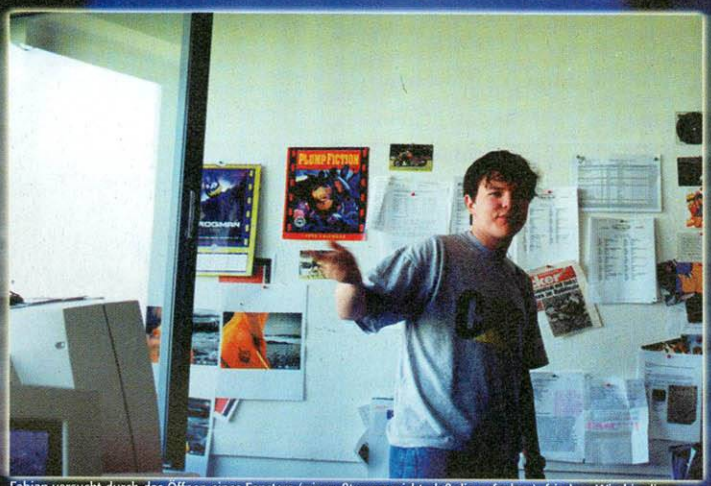


GÖTZ SCHAUT IN DEN RÜCKSPIEGEL

(WÄHREND DIE ANDEREN SICH AMÜSIEREN)

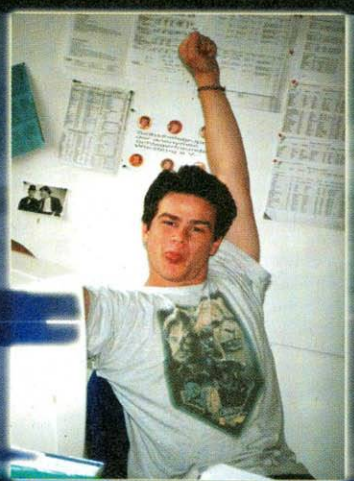


Moderne Brandrodung in Würzburg oder „Hier habe ich doch gestern noch gearbeitet..."



Fabian versucht durch das Öffnen eines Fensters (wir wußten gar nicht, daß die aufgehen), frischen Wind in die Redaktion zu bringen

DURCH die Tür dröhnt harter Schlager aus den Boxen, und ich sitze hier im Nebenraum, und versuche, die letzten drei Jahre Revue passieren zu lassen, während nebenan die Feier zur Vollendung unserer Jubiläumsausgabe läuft. Ich könnte ja jetzt schreiben, wir haben in den letzten drei Jahren gespielt und geschrieben, während das reale Leben an uns vorbeiflog, aber das trifft heute wohl nur auf mich zu. Naja, ich habe wenigstens den Kühlschrank mit dem Bier in Reichweite stehen.

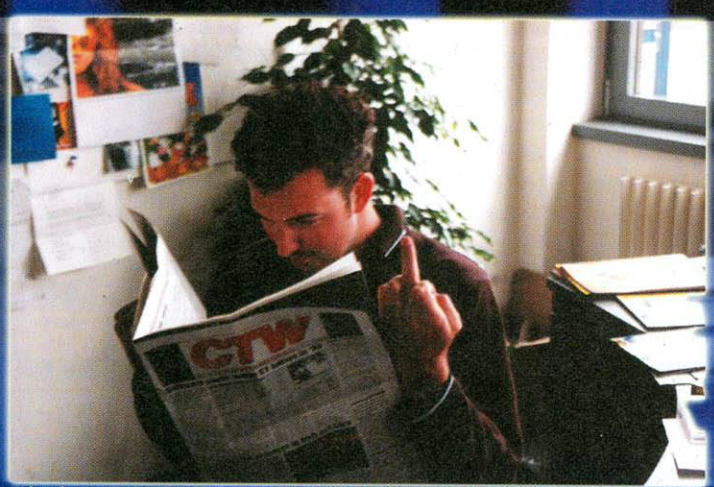


Stellvertretender Chefredakteur i.R. Holger feiert seinen letzten Arbeitstag im Amt



Binzi nach seiner ersten Gran Turismo Test-Session im Fun Generation-Windkanal

Die erste Ausgabe der Fun Generation entstand noch in einem erbärmlich kleinen Büro irgendwo in der Innenstadt von Würzburg. Damals „residierten" wir zu viert (Stephan Girlich, Martin Weidner (beide heute play PlayStation), Kai und ich) in einem 30qm großen Büro. Da wir uns auf das dünne Brett „Videospiele" nicht unbedingt ganz stellen wollten, versuchten wir durch konsequentes Sammeln leerer „Landliebe"-Milchflaschen Kapital auf die Seite zu schaffen. Einerseits besagte unser Masterplan, die kultivierten Milchpilzkulturen an einen namhaften Joghurtfabrikanten in Süddeutschland zu verschachern, der gerade Experimente mit lebenden Joghurtkulturen durchführte, zum anderen wurde das Leergut-Pfand gerade von 0,30 DM auf 0,70 DM erhöht, was bei unserer Anlage wie ein Hauptgewinn an der Börse war. Leider erlitten wir einen unvorhersehbaren Börsencrash, als der ganze Laden eines Nachts spontan und unerwartet einfach abfackelte. Zu diesem Thema gilt es, ein böses Gerücht aus der Welt zu schaffen. Also, wir wollten wirklich aufräumen, irgendwann. Für den außenstehenden Beobachter mag das wie ein Müll... äh Rohstoffsammelplatz ausgesehen haben, aber es ist wirklich nicht wahr, wenn man uns unterstellt, das Prinzip der Brandrodung entdeckt zu haben. Das waren südamerikanische Nomadenstämme, o.k., keine üble Nachrede gegen ethnische Minderheiten, klar?



Während seiner Versuche, sich geschäftlich weiterzubilden, ist Götz extrem reizbar

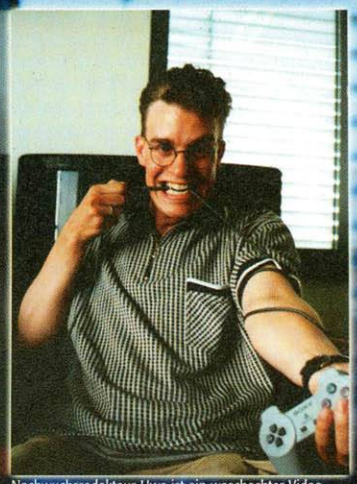
Der Ausgang des Infernos hört sich eher an wie ein Fall für Mulder und Scully. Ihr müßt Euch vorstellen, der gesamte Bürokomplex, also dieser Raum, die Kammer, wie auch immer, war in Schutt und Asche gelegen, nur die Festplatte des Servers, auf dem alle Heftdaten gespeichert waren, überlebte nahezu unbeschädigt. Tja, die Wahrheit ist irgendwo da draußen.

Danach fanden wir uns in einem Heizungskeller in der Max Planck-Straße in Höchberg wieder, denn die Büroräume, die wir beziehen wollten, sollten erst in zwei Monaten fertig sein, so zumindest die Aussage des Architekten. Daraus wurden dann fast vier

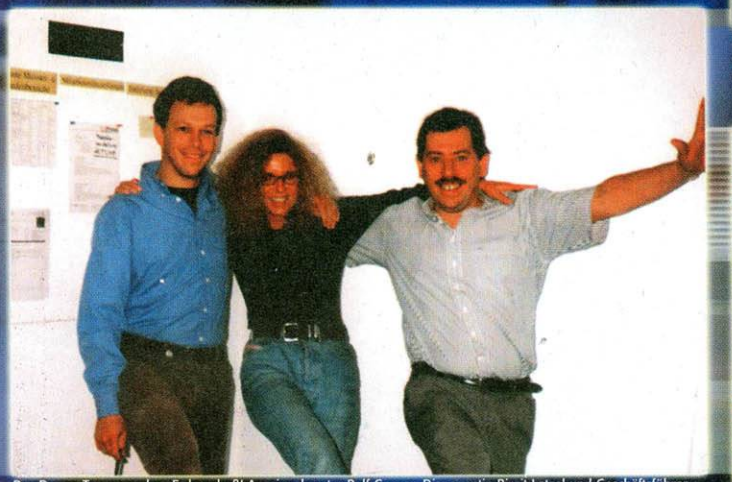




Da strahlt der Rastaman! Nach erfolgreicher Verfilzung durfte er sich endlich wieder die Matte waschen und sieht nun aus wie seine Idole Bub Marley und Peter Tusch



Nachwuchsredakteur Uwe ist ein waschechter Videospiel-Junkie



Das Dream-Team aus dem Erdgeschoß! Anzeigenberater Rolf Ganzer, Disponentin Birgit Latzel und Geschäftsführer Wolfgang Hartmann beim Freudentanz über die Erfolge der Fun Generation



Die schönste Videospielredaktion Deutschlands im Jahr 1996
(v.l.n.r. Kai, Binzi, Stephan Girlich, Julian, Philipp, Stefan Hellert, Bastian, Markus Appel, Götz)

Monate, denn es war Sommer, Bauarbeiter haben Bier, und wir waren ja auch noch jung. Endlich in unserem neuen Domizil angekommen, widmeten wir uns ganz unserer eigentlichen Passion, den Videospielen. Daran hatten wir soviel Freude, daß Stephan und Martin ihr eigenes Magazin machen wollten, unsere Schwesterzeitschrift play PlayStation.

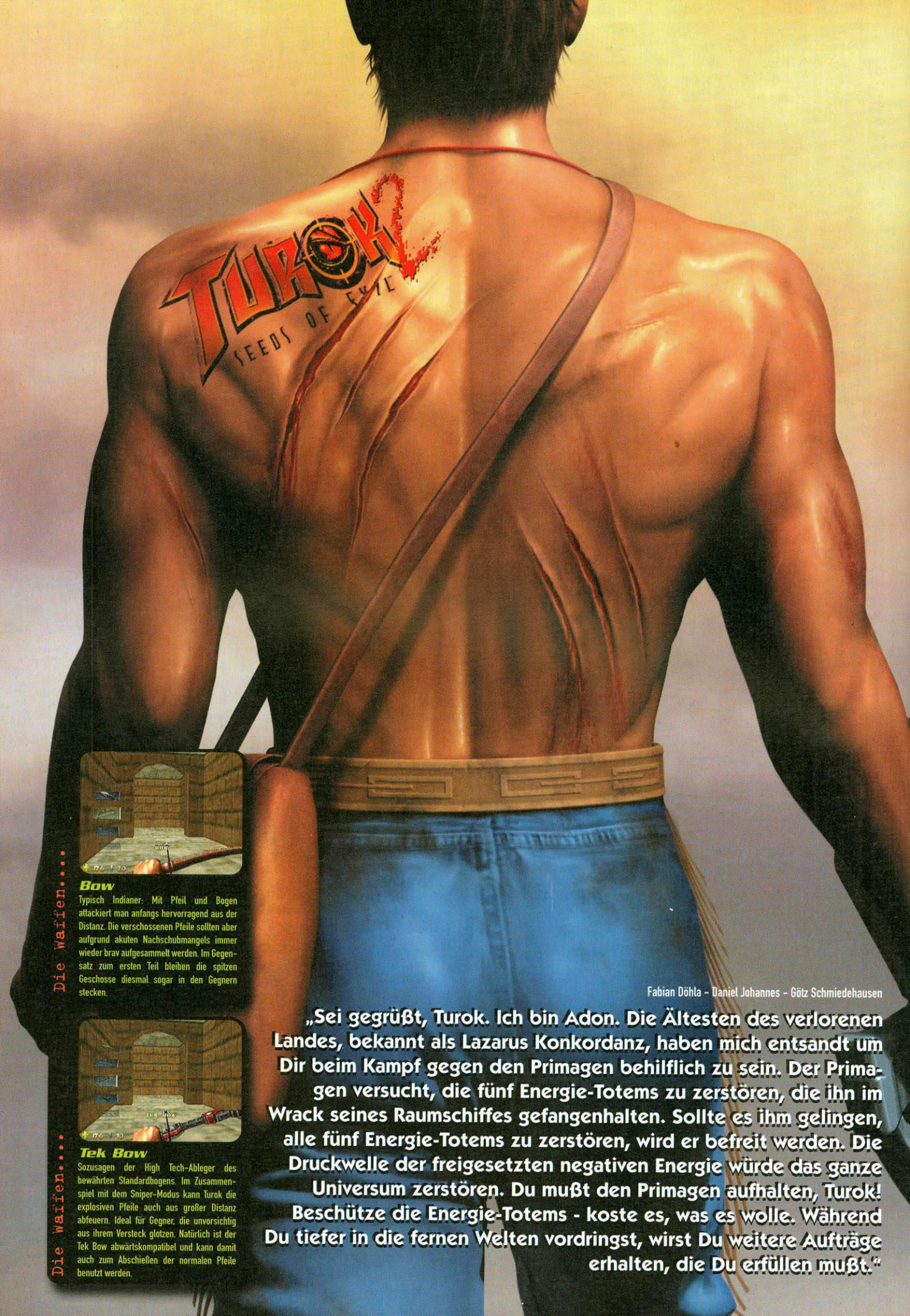
Ich brauchte deshalb redaktionellen „Nachwuchs", den ich mir direkt aus dem oberfränkischen Örtchen Hof importierte. Doch bevor Fabian Döhla unseren Horizont mit seiner Anwesenheit verdunkelte, ließ sich Holger für einige Monate für eine vollzeitige Tätigkeit bei der Fun Generation gewinnen. In dieser Zeit entwickelten wir die „Selbsthilfegruppe anonymer Schlagerfreunde Würzberg e.V.", die Theorie, daß der FC Bayern immer dann verliert, wenn Holger bei mir Fußball schaut, und interessante Diättips für Currywurst-Junkies. Bald allerdings war dieser Spaß vorbei, denn Holger wollte lieber Medizin studieren. Für ihn kam Fabian. Es war schon etwas befremdlich, den jungen Mann wiederholte Male bei geistreichen Diskussionen mit den schimmligen Essensresten hinter seinem Schreibtisch zu ertappen. Diese haben sich in ihrer einjährigen Lagerungszeit weiterentwickelt und gingen am 27. September erst zum Friseur (wegen der langen, blauen Haare) und anschließend zur Bundestagswahl. Zudem füllt er seine Freizeit damit aus, seinen Golf zu einem Gesetzesverstoß auf Rädern hochzutunen, nur um ihn entweder umgehend von der Polizei stillegen zu lassen oder aber um ihn an die nächstbeste Leitplanke zu setzen. Um Fabian ob seines Trübsals einen Spielkameraden zu besorgen, engagierten wir Daniel. Er telefoniert am liebsten mit sich selbst und erfreut sich dabei an den eingesparten Gebühren. Generell ist bei Daniel das Sparen angesagt: Nachdem er kurzfristig eine 26-Zimmer-Wohnung gekauft hat, fiel dem East Coast-Editor erst spät ein, daß man ja auch Möbel benötigt. Immerhin, in einem unbeachteten Augenblick gelang es ihm, eine fast ladenneue Matratze aus einem unbeaufsichtigten Sperrmüllcontainer zu entwenden. Die hauseigene Telefonanlage besteht derzeit aus zwei Joghurtbechern, als Küche wurde ein YPS-Überlebensset für Geheimagenten zweckentfremdet.

Natürlich möchte ich unsere freien Mitarbeiter hier nicht vergessen. Fast jeder von ihnen ist von Anfang an dabei, d.h., sie sind freiwillig seit drei Jahren bereit, in diesem Chaos mitzuarbeiten. Allein dieser Leistung gebührt unsere tiefe Bewunderung.

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 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.





Die Waffen....

Bow

Typisch Indianer: Mit Pfeil und Bogen attackiert man anfangs hervorragend aus der Distanz. Die verschossenen Pfeile sollten aber aufgrund akuten Nachschubmangels immer wieder brav aufgesammelt werden. Im Gegensatz zum ersten Teil bleiben die spitzen Geschosse diesmal sogar in den Gegnern stecken.

Die Waffen....

Tek Bow

Sozusagen der High Tech-Ableger des bewährten Standardbogens. Im Zusammenspiel mit dem Sniper-Modus kann Turok die explosiven Pfeile auch aus großer Distanz abfeuern. Ideal für Gegner, die unvorsichtig aus ihrem Versteck glotzen. Natürlich ist der Tek Bow abwärtskompatibel und kann damit auch zum Abschießen der normalen Pfeile benutzt werden.

Fabian Döhla - Daniel Johannes - Götz Schmiedehausen

„Sei gegrüßt, Turok. Ich bin Adon. Die Ältesten des verlorenen Landes, bekannt als Lazarus Konkordanz, haben mich entsandt um Dir beim Kampf gegen den Primagen behilflich zu sein. Der Primagen versucht, die fünf Energie-Totems zu zerstören, die ihn im Wrack seines Raumschiffes gefangenhalten. Sollte es ihm gelingen, alle fünf Energie-Totems zu zerstören, wird er befreit werden. Die Druckwelle der freigesetzten negativen Energie würde das ganze Universum zerstören. Du mußt den Primagen aufhalten, Turok! Beschütze die Energie-Totems - koste es, was es wolle. Während Du tiefer in die fernen Welten vordringst, wirst Du weitere Aufträge erhalten, die Du erfüllen mußt."

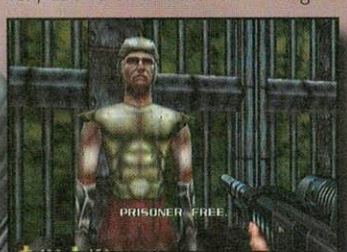
Diese komplett in deutscher Sprachausgabe gehaltene Einleitung führt den Spieler in DAS Action-Inferno 1998 ein: Turok 2 - Seeds of Evil, der Nachfolger des erfolgreichen Turok: Dinosaur Hunter ist endlich fertiggestellt und stellt sich zum Test. Wie in der letzten Fun Generation berichtet, läuft der Kampf zwischen Mensch und Dino komplett in hochauflösender Grafik, wie sie bis jetzt in dieser Form und Aufmachung konsolenweit noch nicht zu bewundern war. Damit wird auch der unscheinbar groß anmutende Performance-Abstand zwischen Segas Newcomer Dreamcast und dem schon abgeschlagen wirkenden N64 wieder halbwegs geradegerückt. Die Lösung für die bislang fehlende Hardwarepower entdeckte das Iguana-Team rund um David Dienstbier in einer simplen Speichererweiterung für den in der Kritik stehenden 64-Bitter. Gerade mal 4MB reichen aus, um aus einstmals neblig-matschigen Optiken eine kristallklare Grafik werden zu lassen. Hinsichtlich der Technik hatte man lediglich mit dem Problem zu kämpfen, daß Turok 2 nicht vom Anbeginn der Entwicklungsphase für Hi Res-Grafiken optimiert wurde. In letzter Instanz wählten die Entwickler somit einen vertretbaren Kompromiß: Alternativ zur bildschirmfüllenden Darstellung kann man das 3D-Abenteuer auch in einer Letterbox-Variante spielen, die für eine höhere Framerate sorgt. Im Lo Res-Modus, sprich der selben Auflösung wie schon beim Vorgänger, läuft das gesamte Geschehen absolut flüssig, allerdings will man sich schon nach den ersten Schritten in der hochaufgelösten Welt nie mehr zurück auf die alten Pfade begeben.



Spaß mit der Plasma Rifle: Viele Gegner lassen sich so auch aus größerer Entfernung eliminieren



Drei auf einen Streich: Solche Gegnermassen attackiert man lieber aus der Distanz



Huhuhu! Abknallen oder freilassen? Letzteres ist gefragt! Hui, hi!


Nahkampf! Oft kommen die Gegner näher, als es einem lieb sein kann

Warum die Dinos ausgestorben sind...

Die Problemstellung bleibt bei Turok 2 nahezu unverändert. In insgesamt sechs Leveln hat sich das Böse in all seinen schrecklichen Formen ausgebreitet und sorgt für Tod und Verderben. Die erste Mission führt den mutigen Indianer an den Hafen von Adia. Dieses ehemals friedliche Fischerdorf wurde von

Die Waffen.....



Flare
Keine Waffe im eigentlichen Sinn! Mit der Flare kann man dunkle Gänge ausleuchten, um sich damit einen besseren Überblick zu verschaffen. Alternativ lassen sich auch einige Gegner anlocken. Und dann kommen doch wieder Waffen ins Spiel. Ein schlauer Turok schießt den verwirrten Feinden ohne zu zögern in den schuppigen Rücken.

Die Waffen.....



Grenade Launcher
Muß man dazu noch was sagen? Mit dem Granatwerfer übermittelt man den zahlreichen Bösewichtern die schönsten Grüße. Allerdings bedarf das Wurf-Timing einiges an Übung. Mit zuviel oder zuwenig Power abgeschossene Granaten kommen schneller zurück, als einem recht sein kann.

Die Waffen.....



Talon
Diese Waffe eignet sich besonders gut für den Nahkampf und sollte hinsichtlich der Durchschlagskraft nicht unterschätzt werden. Vor allem gegen kleine Raptoren, die mit Schußwaffen nur mit großem Munitionsaufwand erlegt werden können, leistet dieses Kampfmesser hervorragende Dienste. Auch unter Wasser ist diese Waffe nicht zu verachten.

Die Waffen.....



Razor Wind
Frisbee im Dschungel: Mit diesem Wurfgeschoß kann man die Gegner im Metzgerstil in ihre Einzelteile zerlegen. Einmal geworfen findet das rasiermesserscharfe Objekt immer wieder seinen Weg zurück zu Turok und hinterläßt dabei blutige Schneisen in der Dinoarmee.

Die Waffen.....



Spear Gun
Diese Harpune eignet sich nur für den Einsatz unter der Wasseroberfläche. Die Pfeile werden mit einer enorm hohen Geschwindigkeit abgeschossen, was weit entfernte Gegner am Näherkommen hindern sollte.

Die Waffen.....



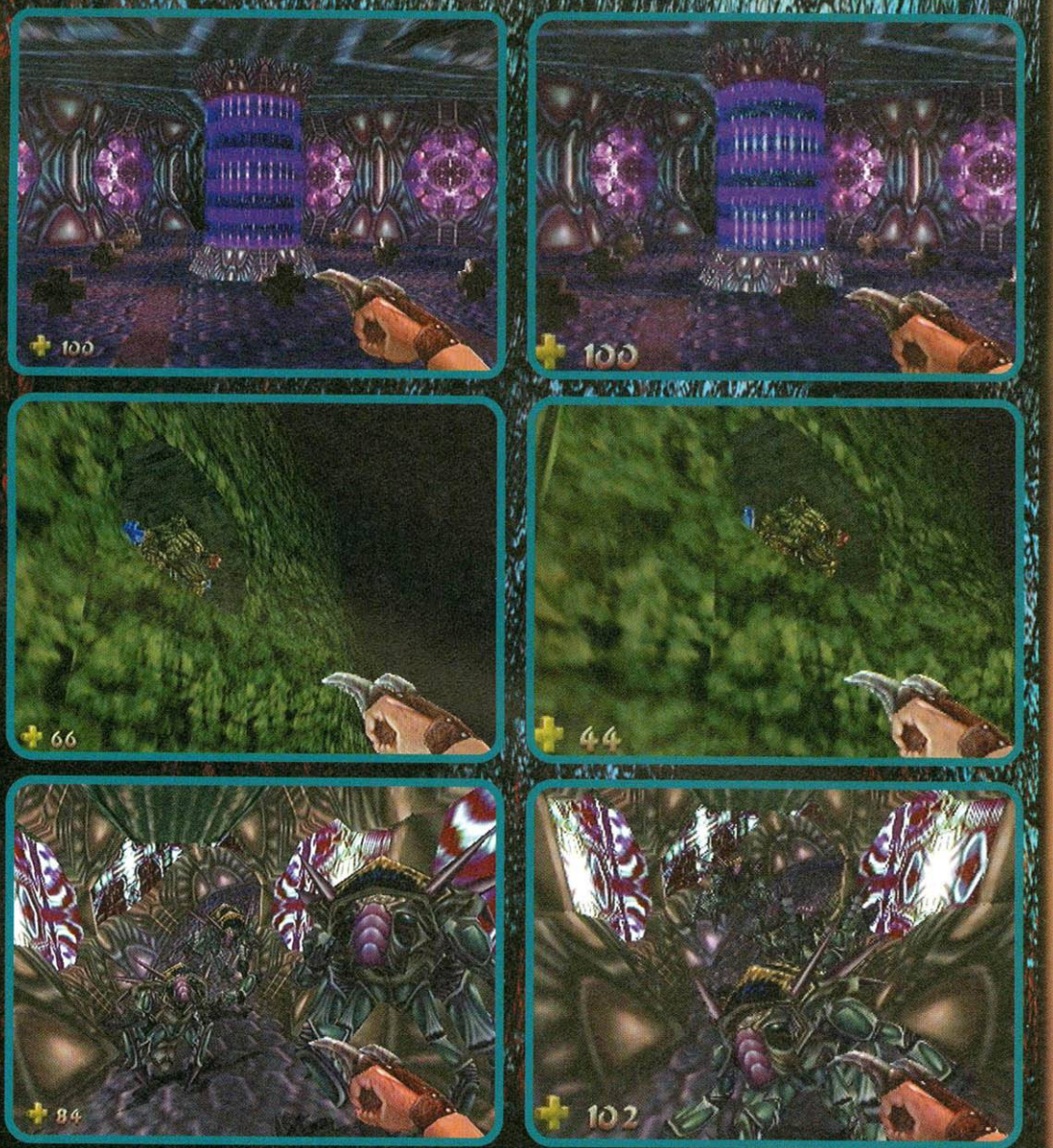
Shredder
Die Update-Version der Schrotflinte. Immerhin lassen sich mit diesem netten Gerät gleich fünf Schuß in äußerst kurzen Intervallen abgeben. Wehe dem, der unvorsichtigerweise in Reichweite kommt.

Die Waffen.....



War Blade
Die War Blade ist eine gelungene Steigerung des kleineren Talons. Im Nahkampf kann man mit diesem doppelklingigen Messer verheerenden Schaden anrichten. Bei Munitionsmangel eine brauchbare Alternative.

HI-RES LO-RES



Und nochmal: Für den Fall, daß man kein 4MB-Pak besitzen sollte (warum auch immer), haben wir einige Szenen aus Turok 2 - Seeds of Evil in beiden Auflösungsvarianten gegenübergestellt. Der Unterschied ist deutlich, im Lo Res-Modus wirkt das Bild eine ganze Ecke unschärfer, der übliche Verwischeffekt der N64-Grafikhardware kommt deutlich stärker zum Vorschein, als dies in Hi Res der Fall ist. Der Lo Res-Variante kommt allerdings zugute, daß sie etwas flüssiger läuft, allerdings ist dies kein Grund, sich für diesen Modus zu entscheiden. Die phänomenale Optik mit 4MB-Unterstützung hat alle Argumente auf ihrer Seite - im Action-Stress bemerkt man die marginalen Slowdowns wirklich nur am Rande.

Die Waffen....



Pistole

Diese kleine Pistole ist nicht gerade der Weisheit letzter Schuß. Gerade gegen größere Brocken hat man seine liebe Not, die Durchschlagskraft ist angesichts der robusten Feinde nicht unbedingt der Wunschtraum eines Dinosaurierjägers.

Die Waffen....



Magnum

Mit diesem hilfreichen Upgrade der normalen Pistole kommt deutlich mehr Freude auf. Die kürzeren Intervalle zwischen den Schüssen erleichtern das Duell zwischen Turok und dem Rest der Welt gleich erheblich.

Die Waffen....



Tranquilizer Gun

Das Betäubungsgewehr läßt sich zu zwei Zwecken mißbrauchen: Entweder man betäubt die Gegner, um sie anschließend vom Tiefschlaf in den Todesschlaf zu versetzen, oder man blockiert mit betäubten Gegnern spezielle Schalter, die Turok zum Lösen einiger Rätsel dauerhaft aktivieren muß. Allerdings sind einige Lebewesen gegen das Betäubungsmittel immun.

Die Waffen....



Charge Dart Rifle

Wer nicht hören will, muß fühlen. Bei dieser Variante des Betäubungsprinzips legt man die Feinde per Elektroschock lahm. Die gelähmten Gegner lassen Turok Zeit, andere Waffen auszuwählen oder aber auch die Flucht zu ergreifen.

einer Dinosoid-Armee (genetisch erzeugte Dinosaurier-Hybriden) dem Erdboden gleich gemacht. Überall wüten außer Kontrolle geratene Brände, und in der Luft liegt der Geruch des Todes. Egal, in welche Abschnitte des riesigen Levels sich Turok bewegt, die Dinosoids haben nahezu keinen Bewohner des einstmals malerischen Städtchens am Leben gelassen. Lediglich vier Kinder konnten sich vor den mordlüsternen Bestien in Sicherheit bringen - was dem Spieler einen der vier zur erfüllenden Aufträge nahelegt. Erst wenn diese Submissionen erfüllt sind, gilt es, das so wichtige Energie-Totem zu finden. Am jeweiligen Levelende trifft Turok auf den sogenannten Spirit Father,



Ohne die passenden Schlüssel gibt's am Ende des ersten Levels kein Weiterkommen

in;former

Black is beautiful!

Damit sich Turok 2 - Seeds of Evil nicht nur auf dem Bildschirm von seinem Vorgänger oder der Konkurrenz abhebt, wird Acclaim das Spiel auf einer schwarzen Cartridge ausliefern. Während die US-Version von Zelda: Ocarina of Time lediglich für Vorbesteller im schicken Gold-Look daherkommt, wird bei Turok 2 die komplette Serie eingefärbt. Somit macht das Spiel auch dann einen guten und individuellen Eindruck, wenn es sich nicht in Betrieb befindet.

der dem Dinosaurierjäger neue Fähigkeiten verleiht. Der Krieger wird resistent gegen Lava, giftige Gewässer, kann weiter springen oder sieht Dinge, die ihm vorher verborgen geblieben sind. Erst mit diesen Möglichkeiten erreicht man im Verlaufe des Spiels Abschnitte, die unzugänglich waren oder an die aufgrund energiezehrender Hindernisse nicht heranzukommen war.

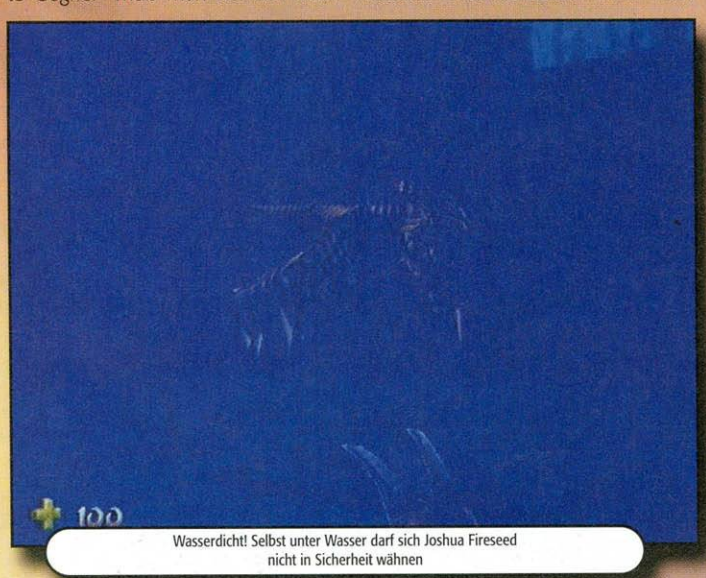
Level 2 bringt eine völlig neue Komponente in Turoks Aktionsradius. Erinnert sich jemand an die feindlich gesonnenen Triceratopse aus dem ersten Teil? Inzwischen kann Turok selbst auf dem Rücken dieses behäbigen Dinosauriers Platz nehmen und für Recht und Ordnung sorgen - einer der spektakulärsten Momente im ganzen Spiel. Der dritte Spielabschnitt ist in den Sümpfen des Todes angesiedelt. Grafisch fasziniert die Umgebung durch eine nochmals gesteigerte Detailverliebtheit. In der düster gehaltenen Umgebung sprießen seltsame Pilze aus dem Boden, versperren Lianen und dichtes Buschwerk die Sicht auf hinterhältige Gegner, von denen es Turok-typisch wieder mal eine ganze Menge gibt. So trifft man im dritten Level erstmals auf nervige Killerbienen, steinewerfende Mutanten und zahlreiche Killerspinnen. Das Prinzip des Vorgängers wurde dabei übernommen: Nach dem Motto „Bestimmte Waffen gegen bestimmte Gegner" muß man bei der Wahl der Kampfperipherie weise vorgehen. Auch der oftmals knapp bemessene Munitionsvorrat erlaubt keine stundenlangen Experimente. Nur wer genau weiß, welcher Gegner auf welche Attacke allergisch reagiert, schlägt sich erfolgreich bis zum Ende des Spiels durch. Die Rätseleinlagen wurden im Sumpf des Todes leicht angehoben. Unter anderem muß man erst einen Zünder finden, um damit feindliche Munitionsvorräte in die Luft jagen zu können - keine leichte Aufgabe, denn innerhalb stattlicher fünf Sekunden gilt es, aus dem verzweigten Tunnelsystem zu fliehen. Hat man alle gestellten Aufgaben gelöst, geht es in die Höhle der blinden Jäger. Diese skurrilen Wesen können zwar absolut nichts sehen, orten aber im Gegenzug jeden Herzschlag und riechen Blut auch zehn Meter gegen den Wind. Um den resistenten und äußerst aggressiven Blindgängern Herr zu werden, muß Turok sämtliche Lüftungsschächte versiegeln, um den Feind einzusperren. Im fünften Level angelangt, wird man von der abgedrehten Grafik förmlich erschlagen. Turok findet sich in einer Insektenkolonie wieder, die durch schillernde Texturen und spiegelnde Reflexionen an den engen Tunnelwänden eine bizarre Optik bietet. Die Feinde passen ganz hervorragend in dieses Ambiente: Geflügelte Riesengottesanbeterinnen, kampflustige Käfer und glitschige Maden kommen einem im Sekundentakt vor



Turok als Wärmespender! Frierenden Dinos wird mittels Flammenwerfer ordentlich eingeheizt



Nur 'nen Steinwurf entfernt! Dieser Gegner beschießt Turok mit seiner selbstgebauten Stein-Maschinenpistole



Wasserdicht! Selbst unter Wasser darf sich Joshua Fireseed nicht in Sicherheit wähnen


Die Waffen....

Nuke

Turok geht aufs Ganze! Wer sich mit Messern, Schrotflinten oder Granaten nicht anfreunden will, darf auch alternativ einen kleinen atomaren Sprengsatz abfeuern. Laßt Euch versichern, bei dieser Waffe bleibt kein Stein auf dem anderen und kein Körperteil da, wo es hingehört. Grafisch brillant in Szene gesetzt, ist diese Nuklearwaffe die letzte Instanz gegen aufmüpfige Feinde.


Die Waffen....

Shotgun

Die klassische Waffe unter den 3D-Shootern. Freunde von indizierten id-Titeln wissen, wieviel Spaß man mit diesem einfachen Jagdinstrument haben kann. Besonders aus der Nähe bläst die Shotgun fast jeden Gegner aus dem Bild. Geübte Schützen können Munition sparen, indem sie mit einem gezielten Schuß den Kopf des Gegners unsanft im angrenzenden Dschungel verteilen.


Die Waffen....

Proximity Fragmention Mine Layer

Dieser Minenwerfer ist besonders hinterhältig. Nachdem man eine Mine plaziert hat, fängt ein grünes Licht an der Oberseite an zu blinken. Kommt ein Gegner zu nahe an die Mine, so wird diese durch eine kleine Detonation leicht nach oben geschleudert, um anschließend in Kniehöhe endgültig zu explodieren. Dabei verlieren unvorsichtige Gegner (aber auch unvorsichtige Spieler) schnell mal einen großen Teil des Unterleibs.


Die Waffen....

Firestorm Cannon

Die Firestorm Cannon besticht durch eine enorme Feuerkraft, die Feinde innerhalb weniger Sekunden in Stücke reißt. Auch kompatibel mit der Nachbarskatze. Besonders beeindruckend geriet die Rumble Pak-Unterstützung. Selbst wenn man nicht mehr schießt, sind die Bewegungen der nachdrehenden Trommel noch zu spüren.



Die Waffen....

Plasma Rifle

Diese High Tech-Waffe ist von Haus aus mit dreißig Schuß ausgestattet. Ähnlich wie der Tek Bow verfügt diese Waffe über einen Sniper-Modus und ermöglicht somit Angriffe aus großer Entfernung. Hinsichtlich der Durchschlagskraft ist sie dem Tek Bow jedoch überlegen.



Klein und gemein! Bei allen Gegnern gilt das eiserne Turok-Prinzip „Erst mehrmals auf den Kopf schießen und dann trotzdem nicht fragen"



Selbst kleinere Gegner darf man keinesfalls unterschätzen



Vom Elektroschock gelähmte Urzeitriesen bereiten Turok ein leichtes Spiel



Die Waffen....

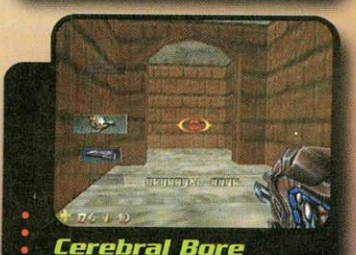
Flame Thrower

Grafisch sammelt der Flammenwerfer am meisten Bonuspunkte, da der Feuerschweif atemberaubend in Szene gesetzt wurde. Besonders effektiv ist die Feuerwand gegen kleinere Gegner, die innerhalb kürzester Zeit eine Umwandlung in leckere Grillware erleben. Auch geflügelte Angreifer sollte man mit dem Flammenwerfer attackieren, da er eine äußerst hohe Streuung besitzt und somit kein präzises Zielen notwendig ist.

den Lauf der gerade gezückten Waffe. Zudem versperrt die Insektenbrut komplette Gangsysteme. Bevor Turok weiter in die Tiefen der Gewölbe vorstoßen kann, muß er schmierige Eier zerstören, die bei einem Treffer matschige Blutklumpen auf dem Höhlenboden zurücklassen. Erst wenn alle Insekten geröstet sind, geht es in das alles entscheidende Gefecht. Im sechsten und letzten Level schlägt man sich durch das Raumschiff des Oberfieslings Primagen. Allerdings wartet dieser keinesfalls brav am Ende seines Sternenkreuzers, sondern hat sich ganz woanders verschanzt. Nur mit wirklich allen Talismännern und Adlerfedern, die natürlich nicht einfach so auf der Straße



Mit der Cerebral Bore wird es für die Feinde schmerzhaft! Der Remote-Bohrer öffnet den Bösewichten die Schädeldecke



Die Waffen....

Cerebral Bore

Die innovativste Waffe seit dem Nudelholz. Der Cerebral Bore feuert ein Projektil, das nach Gehirnströmen sucht und sich bei positiver Resonanz tief in den Schädel des Opfers bohrt (Glück gehabt, Kai). Dort wird dann in unsanfter Art und Weise die Gehirnmasse abgepumpt. Da einige Kreaturen aber offenbar recht dumm sind, funktioniert diese Waffe nicht bei allen Gegnern.

spielerprofil

Liebhaber von 3D-Shootern müssen zugreifen – und alle anderen auch, da man sich diesen Titel keinesfalls entgehen lassen darf.

schwierigkeit

Anfangs recht hoch; hat man aber nach einer Einspielphase die Steuerung verinnerlicht, so läßt sich das actionlastige Geschehen besser in den Griff bekommen. Dennoch, in den weitläufigen Arealen kann sich auch der beste Dinosaurierjäger trotz Kartenfunktion schnell verirren.

facts

Spieler:	1-4
Level:	6
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Pak	Rumble Pak	Batterie	4 MB
✓	✓		✓
	dt. Texte	dt. Sprache	Dolby Surround
	✓	✓	✓



Hieb- und stichfest! Mit solchen Attacken muß ein tapferer Weltenretter rechnen



Die Waffen....

Torpedo Launcher

Unter Wasser muß sich der gehetzte Turok natürlich auch zur Wehr setzen können. Mit dem Torpedo Launcher kann man sämtliche auf Tauchgang befindliche Gegner hervorragend in kleinere Stücke zerschießen. Um der generellen Detailverliebtheit die Krone aufzusetzen, färbt sich das Wasser dabei sogar blutrot. Übrigens ist dies neben dem Talon die einzige Waffe im Spiel, die man sowohl an Land als auch im kühlen Naß einsetzen kann.

liegen, geht es gegen das konzentrierte Böse. Und selbst hier spielt die Sammelwut wieder eine entscheidende Rolle - Turok 2 bietet erstmals ein Good bzw. Bad Ending.

11 von 10?

Es fällt zugegebenermaßen schwer, an diesem Spiel echte Kritik zu üben. Klar, der Hi Res-Modus ist gerade in Vollbild nicht immer zu 100 Prozent flüssig. Wenn man aber bedenkt, daß Turok 2 - Seeds of Evil



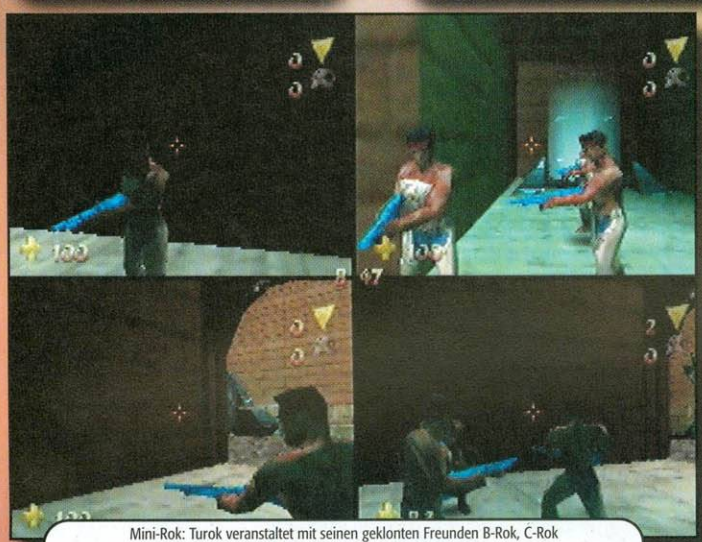
Nur nichts anbrennen lassen! Turok bereitet der Evil-Biene Maja einen hitzigen Empfang



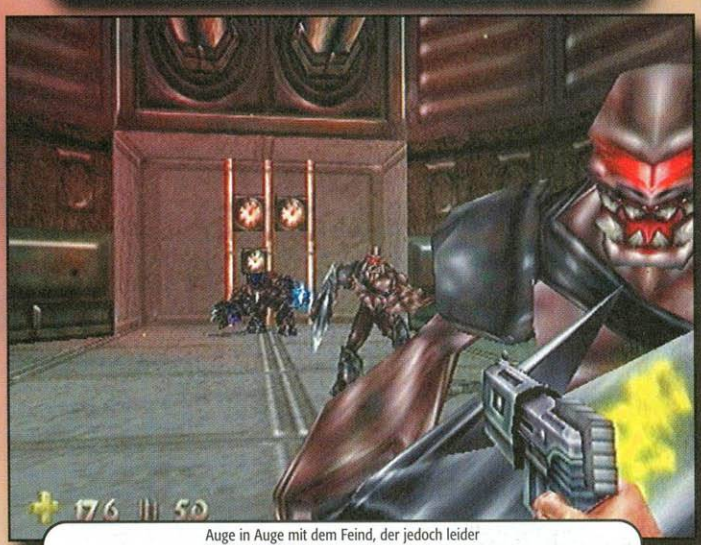
Der Spirit-Father übergibt Turok ein weiteres Medaillon



Kein Durchkommen! Das Insekt provoziert einen handfesten Streit mit unserem Dinosaurierjäger



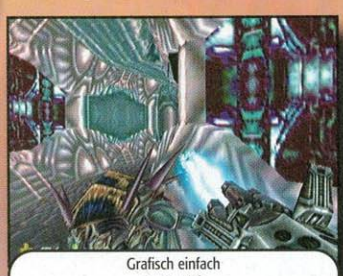
Mini-Rok: Turok veranstaltet mit seinen geklonten Freunden B-Rok, C-Rok und A-Rok eine kurzweilige Hetzjagd



Auge in Auge mit dem Feind, der jedoch leider leicht in der Überzahl ist

senfunktion ungemein. Die Richtungskontrolle mit den C-Tasten kennen Turok-Fans zur Genüge, alternativ gibt es diesmal aber auch eine andere Variante aus einem indizierten Rare-Shooter. Wer also meint, darauf zurückgreifen zu müssen, dem kann geholfen werden.

Turok 2 - Seeds of Evil ist genau das Produkt, welches das Nintendo 64 jetzt so dringend benötigt. Zum Weihnachtsgeschäft hat man diesmal einen Titel im Regal, der der gesamten Konkurrenz optisch gehörig die Grenzen aufzeigt und darüber hinaus in der Lage ist, aufgrund einer für 3D-Shooter unüblichen Spieltiefe tagelang zu faszinieren. Da man dank des 256MBit großen Moduls nicht am Sound sparen mußte, gefällt auch der knackige Soundtrack, der das spannende Geschehen immer passend und vor allem atmosphärisch hervorragend unterstützt. Nicht enden wollende deutsche Sprachausgabe und kernige Explosionen geben dem Spieler den Rest. Der Faszination dieses Spielspaß-Überfliegers kann man sich nur schwerlich entziehen. Als Fazit bleibt nicht mehr viel zu sagen: Mit Turok 2 definiert Acclaim den Begriff Meilenstein neu! Unbedingt zuschlagen, Pflichtkauf!



Grafisch einfach nur genial!

das erste Produkt dieser Machart darstellt, so heißt es Hut ab vor den verantwortlichen Programmieren aus dem Hause Iguana. Die Zukunft wird zwar sicherlich noch weitere Grafikkracher dieser Güte mit sich bringen, - allerdings werden diese dann wohl schon den Vergleich mit anderen Produkten antreten müssen - schließlich ist Super Mario 64 mit dem Release von Banjo-Kazooie auch nicht schlechter geworden. Lediglich an der Steuerung werden sich wohl wieder die Geister scheiden, besonders in hektischen Gefechten nervt der langsame Auswahlmodus ohne Pau-

Die waffen....



Sunfire Pod

Sunfire Pods sind mystische Waffen, die von den Urahnen entwickelt wurden. Die Sunfire Pods sind glatte, sphärische Objekte, die aus einem Material gefertigt wurden, das reinem Obsidian nicht ganz unähnlich ist. Es heißt, diese Waffe beinhalte die pure Kraft der Sonne. Im Freien oder in ausgeleuchteten Arealen zeigt ein Sunfire Pod keine Wirkung. Wendet man ihn jedoch im Dunklen an, so lassen sich manche Gegner vom grellen Lichtblitz blenden.

Die waffen....



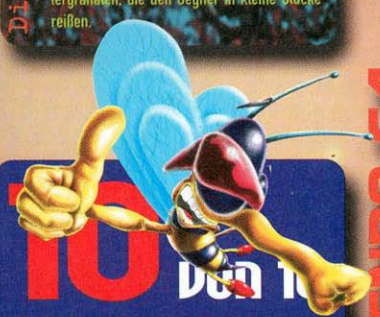
Scorpion Missile Launcher

Das perfekte Tötungsgerät, besonders gegen mehrere Gegner. Der Raketenwerfer schießt mehrere Zielsuchraketen gleichzeitig ab, die mittels Infrarot-Technik nach hilflosen Opfern suchen. Allerdings hat die Waffe einen kleinen Nachteil: Sobald eine der vier abgefeuerten Raketen einen Gegner anvisiert hat, folgen bis zu zwei weitere Raketen. Erst nach der vollständigen Vernichtung des ersten Ziels geht es mit dem nächsten weiter.

Die waffen....

Die Waffen des Triceratops

Befindet sich Turok auf dem Rücken des Triceratops, so hat er Zugriff auf spezielle Waffensysteme. Mit der 20mm Maschinenpistole kann man trotz relativ langsamer Schußfrequenz großen Schaden in den feindlichen Reihen anrichten.
Die Artillerie dient zum Abfeuern von herkömmlichen Granaten oder auch - was die Sache gleich viel interessanter macht - Splittergranaten, die den Gegner in kleine Stücke reißen.



10

Der 1

GRAFIK 10
SOUND 10
GAMEPLAY 9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Turok – Dinosaur Hunter (N64, FG 3/97) oder ein indiziertes James Bond-Spiel (N64) mochtet!

NINTENDO 64

S.C.A.R.S

Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Wer denkt sich eigentlich die Hintergrundstories bei Ubi Soft aus, oder noch besser, wie überzeugt man seinen Vorgesetzten von derartigen geistigen Ergüssen? Im Jahr 3000 nach Christus wird die Welt nicht mehr von Menschen, sondern von 9 Supercomputern beherrscht, die in der Lage sind, Emotionen wie Furcht, Haß, Glück und auch Langeweile zu empfinden. Was liegt da näher, als Autorennen mit Fahrzeugen, die nach dem Vorbild der gefährlichsten Tiere der Erde gebaut wurden, zu veranstalten. Dank der Phantasie eines lustigen Programmierers dürfen wir jetzt also mit schwer bewaffneten Löwen, Skorpionen, Kobras und Nashörnern gegeneinander Rennen fahren und uns dabei so richtig mit jeder Menge Waffen beschießen. Zunächst sollte man sich jedoch erst einmal sämtliche versteckten Geheimnisse organisieren, und das ist leichter geschrieben als getan. Zunächst entscheidet sich der Spieler für eines der anfangs fünf, später neun animalischen Fahrzeuge, die sich in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Panzerung und Waffenkapazität voneinander unterscheiden. Danach arbeitet man sich Schritt für Schritt durch die vier Meisterschaften nach oben, um neue Strecken zu erspielen und den Challenge-Modus freizuschalten. In eben diesem tritt man gegen vier neue Fahrzeuge im Kopf-an-Kopf-Rennen an, wobei der Sieger mit dem Auto des Verlierers weiterfahren darf. Das Spiel selbst erinnert stark an eine Mischung aus Street Racer und Mario Kart 64. Man braust mit seinem Wagen über einen von neun hügeligen Rundkursen, sammelt jede Menge Extras, wie Bomben, Magnete, Suchraketen und Minen, und versucht dann, seine Gegner möglichst oft zu rammen und zu bombadieren, da so nicht nur die Gewinnchancen, sondern auch das eigene Punktekonto ansteigen. So richtig Spaß macht das Ganze aber erst im Mehr-Spieler-Modus, bis zu vier Menschen können via Splitscreen gleichzeitig gegeneinander antreten und dabei ein unglaubliches Feuerspektakel auf dem Bildschirm veranstalten. Der Spezial-Cup bietet zusätzlich die Möglichkeit, sich eine eigene Weltmeisterschaft aus seinen bis zu acht Lieblingsstrecken zu basteln.



Wie bei Mario Kart kann man auch bei S.C.A.R.S. auf Knopfdruck kurz in die Luft springen


Diese transparente Brücke ist einer der grafischen Höhepunkte


Der Vier-Spieler-Modus bringt jede Party in Schwung



Der Balken am rechten Rand zeigt den Abstand zum direkten Kontrahenten an



Im Zwei-Spieler-Modus sollte man ausschließlich versuchen den Gegner zu bombardieren

Narbenlos?

S.C.A.R.S. entpuppt sich als reinrassiges Mehr-Spieler-Party-Game. Erst wenn man gemeinsam mit Freunden die Pixelwelt unsicher macht, kommt so richtig Stimmung auf. Wer nur alleine spielen möchte oder kann, wird zunächst allerdings auch seinen Spaß haben. Solange es noch versteckte Strecken und Autos gibt, sollte genügend Motivation vorhanden sein, die PlayStation immer wieder anzuschalten. Wer will, kann sogar das Waffensystem abschalten und im Time Trial auf Bestzeitenjagd (mit Ghost Car) gehen. Nach einigen Tagen wird man sich allerdings an den nett in Szene gesetzten Strecken sattgesehen haben und S.C.A.R.S. nur noch im Mehr-Spieler-Modus bestreiten. Bis es aber erst einmal soweit ist, dürfte bei den meisten Gelegenheitsspielern einige Zeit vergehen. Spätestens in den höheren Meisterschaften ist Ubi Softs neues Rennspiel nämlich alles andere als leicht. Dank der Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit etwas zu verlangsamen, kann man sich das Fahren zwar etwas erleichtern, wird aber trotzdem einiges an Übung benötigen.

S.C.A.R.S. ist ein reinrassiges Party-Spiel, das auch im Ein-Spieler-Modus eine Zeitlang für Unterhaltung sorgt. Am besten kämpft man sich einmal durch die nicht ganz leichten Herausforderungen und bewirft dann seine Freunde mit lustigen Extras wie der umherwandernden Zeitbombe.

spielerprofil

Bestens geeignet für Menschen, die sich gerne mit mehreren Leuten vor der PlayStation versammeln und einfach nur Spaß haben wollen. Gute Grafik, angemessene Spielbarkeit und das etwas andere Spielprinzip sollten aber auch den ein oder anderen Rennspielfan vor den Bildschirm locken.

schwierigkeit

Zwar durch die Geschwindigkeitsoption einstellbar, aber dennoch nicht ganz leicht in den höheren Leveln. Anfänger brauchen aber keine wirkliche Angst zu haben, da in einer der nächsten Ausgaben höchstwahrscheinlich hilfreiche Codes erscheinen werden.

facts

Spieler:	1-4 (Multi Tap)
Level:	9
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Vivid Image
Testmuster:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	k.A.
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔		
Multi-Tap	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
✔			

in;former

Wer zunächst alle Extras erspielen möchte, sollte sich nicht zu sehr mit den Waffen auseinandersetzen und sein Hauptaugenmerk darauf legen, als erster über die Ziellinie zu fahren. Dabei auf keinen Fall die Rennstatistiken am Schluß wegdrücken, da man teilweise nützliche Tips wie „Gas bei Grün gleich Blitzstart", oder „Gas plus Bremse gleich Handbremse" erhält. Als bestes Nahkampfextra haben sich die roten Raketen bewährt, die man mit gedrückter L2-Taste bzw. Steuerkreuz nach unten und nach hinten abfeuern kann.



7 VON 10

GRAFIK 8
SOUND 7
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Circuit Breakers 7/10 (PSX, FG 8/98) oder Vigilante 8 8/10 (PSX, FG 7/98) mochtet!

PLAYSTATION

MLC - Hard & Software

Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

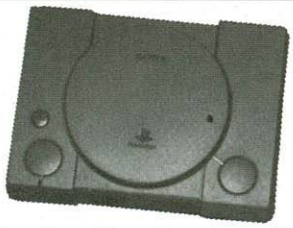
Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

http://www. mlc-moers.de

Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



Finanzierung** 12 x 25.- **279.95**

PSX mit Multinorm Umbau*	309.95
+ PSX Cheat Catridge	319.95
PSX mit Umbau* + Cooler	349.95
+ PSX Cheat Catridge	359.95
1M Memcard + Pad + RGB	+39.95

!! mit voller Garantie !!

1 Meg Memory Card	19.95
8 Meg Memory Card	39.95
72 Meg Memory Card	89.95
PSX CD-Hüllen (extrabreit)	1.95
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

PERFORMER CHEAT CATRIDGE Neuste-Version mit aktuellen dt. Cheats für deine Playstation. 49.95

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

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

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

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

DOUBLE SHOCK ANALOG PAD Solange Vorrat reicht 39.95

BIO FREAKS	84.95
FORMEL1 98	109.95
CENTIPIDE	99.95
FIFA99, NHL99, NBA99	je 89.95
WING OVER 2	94.95
I.SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.95
CONSTRUCTOR	89.95
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
TOMBI	89.95
WAR GAMES	94.95
MOTO RACER 2	94.95



Das Megaprügelspiel US 119.95



US Version 109.95



89.95



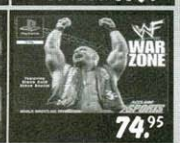
94.95



US Version 119.95



109.95



74.95



89.95



109.95



1.95





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

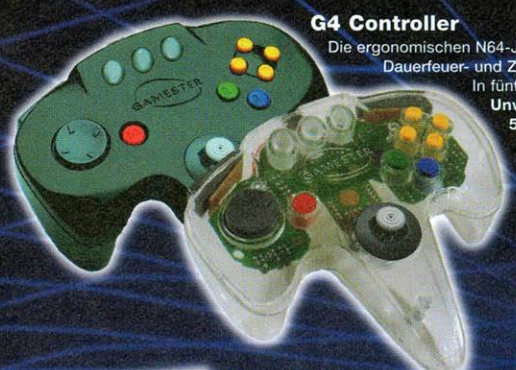
Alundra	**94.95**	Man in Black	89.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	**94.95**	Motocross J. McGrath	99.95
Actua Tennis	79.95	Nascar Racing 99	89.95
Addidas Power Soccer 98	89.95	**N2O-Natural Adrenaline**	**79.95**
Baphomets Fluch 1	**49.95**	NHL Powerplay Hockey 98	94.95
Baphomets Fluch 2	94.95	Need for Speed 3	94.95
Beyond the Beyond	99.95	Parasite Eve	99.95
Blast Radius	94.95	Popoulous - The 3rd Coming	99.95
Bleifuß 2	99.95	**Premiere Manager 98**	**94.95**
Circuit Breakers	94.95	Premiere Manager 99	94.95
Colin McRae Rally	109.95	**RC Stunt Copter**	**89.95**
Crash Bandicoot 1	49.95	Resident Evil Platinum	49.95
Crash Bandicoot 2	94.95	Road Rash 3 D	94.95
Dreams	99.95	**R-Type**	**94.95**
Dungeon Keeper 2	99.95	Sentinel Returns	94.95
Earthworm Jim 3D	**89.95**	**Streetfighter Collection**	**89.95**
Flottenmanöver	94.95	Tekken Platinum	49.95
Forsaken	49.95	Tomb Raider Platinum	49.95
Frankreich 98 Die WM	49.95	Tomb Raider 2	99.95
Gran Turismo	94.95	**Treasers of the Deep**	**94.95**
Ghost in the Shell	**94.95**	**Tunguska**	**79.95**
Jerry McGrath Supercross 98	109.95	**Victory Boxing 2**	**94.95**

Alle vorherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. * für US + Jpn Spiele. ** eff. Jahreszins 12.9%

CE

Nix für Loser!

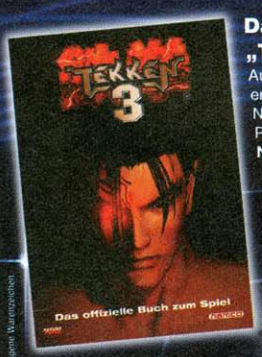
G4 Controller
Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM





PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM





LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rütteleffekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

The Glove
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM



PlayStation, Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen

GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE





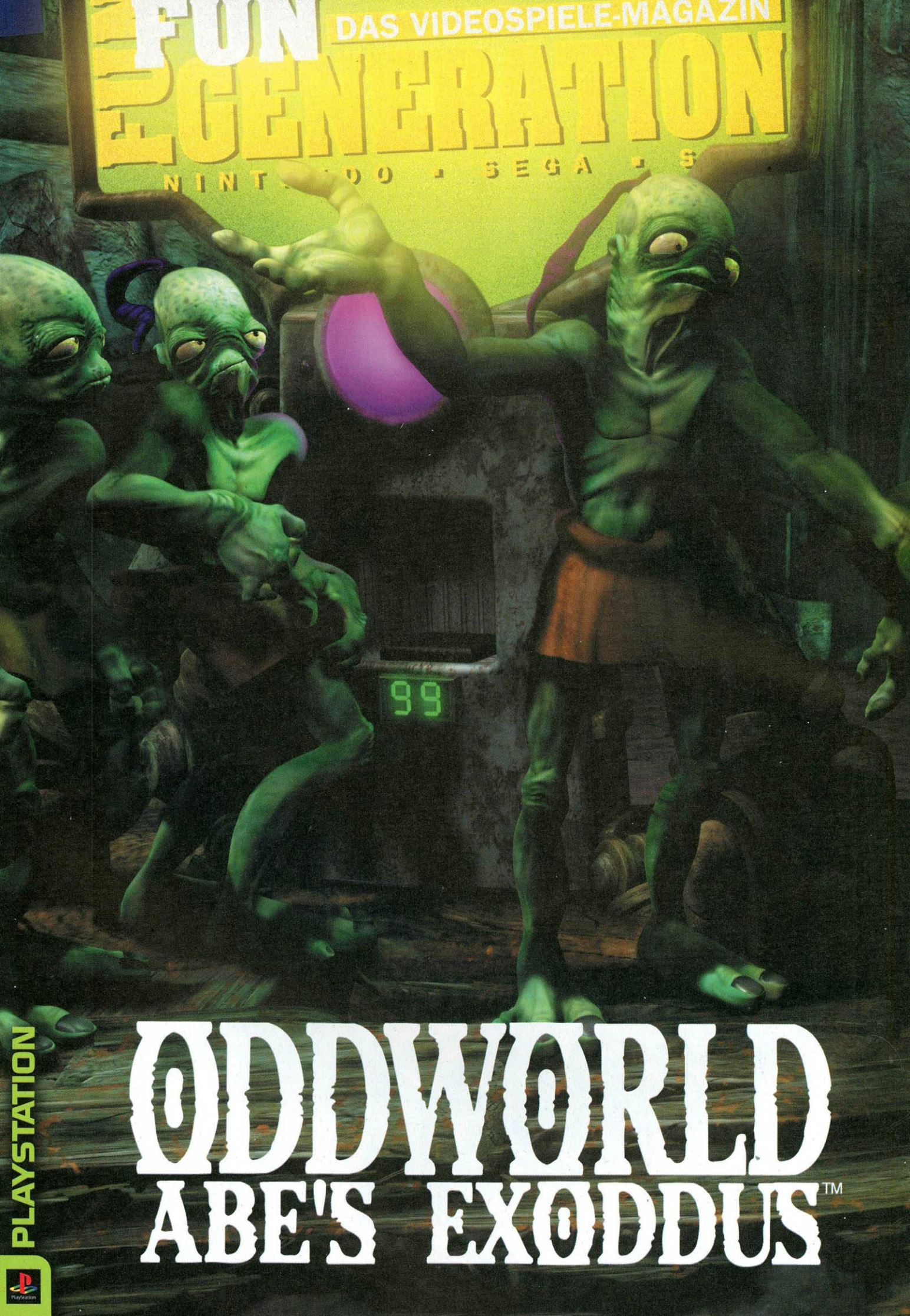
Jetzt im gut sortierten Fachhandel







Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48


FUN
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
SEGA
99
ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™
PLAYSTATION

Nachgehakt! Lorne Lanning steht Rede und Antwort



Fabian Döhla - Daniel Johannes

Abe's Exoddus samt seinen Machern, den Oddworld Inhabitans, ist eines der wenigen Spiele, bei denen man gar nicht weiß, wo man am besten anfängt zu erzählen. Bei unserem Besuch in Sun Luis Obispo nahmen sich die beiden Kreativköpfe Lorne Lanning und Sherry McKenna die Zeit, um ausführlichst über ihren Einstieg ins Business, ihre Träume und Zukunftspläne zu referieren.

Wenn man sich das zweite Produkt der Abe-Schöpfer näher betrachtet, so fällt einem beim besten Willen nicht auf, daß die Firmengründer mit Sicherheit in der Vergangenheit keine Zocker im eigentlichen Sinn waren. Lornes Kontakt zu Videospielen beruht auf dem Job seines Vaters, der damals in Conneticut bei der Firma Coleco arbeitete, die unter anderem für das populäre ColecoVision und den Adam verantwortlich waren. Sherry hatte mit Computerspielen zur damaligen Zeit überhaupt nichts am Hut. Nachdem sie bei der Special Effects Firma Rythm & Hues unter anderem für die knuddeligen Coca Cola-Eisbären verantwortlich war und diverse Animationsfilme für Vergnügungsparks produziert hatte, nötigte Lorne sie quasi zum Videospiel. Seinen Grund für den Schritt in dieses Business beschreibt Lorne so: „Eines abends saß ich vor einem meiner digitalen Gemälde, daß ich auf fast 3 Meter Größe ausgedruckt hatte. Es zeigte einen Dinosaurier, der durchs Wasser gleitet. Ich schaute wie gebannt auf dieses Bild, und schon nach einiger Zeit begann sich die gesamte Umgebung zu bewegen. In einem Regal entdeckte ich einen Joystick, den ich in die Hand nahm, um damit den Dinosaurier selbst durch das Meer zu bewegen." Dies war zweifelsohne der Wendepunkt für Lornes Denkweise. Ihm wurde bewußt, daß die Zukunft in der interaktiven Unterhaltung liegt. „Eine vierminütige Animation bleibt immer eine vierminütige Animation, es werden nie fünf Minuten daraus werden. Hat man hingegen eine Spielfigur und 15 Frames, so kann man diese Figur wieder und wieder hin und her laufen lassen." Als er Sherry begeistert mit diesem Gedanken in den Ohren lag, stieß er auf wenig Gegenliebe: „Konsolen sind nicht in der Lage, High End-Grafiken darzustellen. Mit diesen Geräten sind nur Dinge möglich, die ich schon vor Millionen Jahren gemacht habe." Erst nach einer zweijährigen Überzeugungsphase griff Sherry erstmals zum Joypad, allerdings nur, um es nach kurzer Zeit entnervt in die Ecke zu feuern. Im Jahre 1994 ließ sich Sherry dann endgültig von Lorne zum Branchenwechsel verleiten. Ihrer Heimat Hollywood kehrten sie dabei nicht ohne Hintergrund den Rücken. Die Erfahrungen hatten gezeigt, daß die meisten Angestellten der Traumfabrik die Firmen wechseln wie andere die Hemden. Da man für die Verwirklichung der umfassenden Pläne aber ein eingeschworenes Team benötig-

Fun Generation: Abe's Exoddus ist ja nun fertiggestellt. Wie sehen jetzt Eure Pläne aus? Geht's gleich mit Munch's Oddysee weiter, oder entspannt man sich am Strand?

Lorne Lanning: Eigentlich hatte ich dem ganzen Studio gesagt, daß sie eine oder zwei Wochen freimachen können, und ich hatte das gleiche vor. Das war aber noch vor dem Zeitpunkt, als jemand meinte, wir sollten alle FMVs von Abe's Exoddus zusammenschneiden und als Kandidat für den besten animierten Kurzfilm der Academy Awards einreichen. Und so kam es, daß wir dachten, wir hätten endlich die ganze Arbeit erledigt - und nun sitzen wir da und produzieren mehr Filmmaterial, um ein komplettes Werk vorzulegen. Ich hab' sogar meine Reise nach Hawaii abgesagt. Irgendwie weiß ich nicht so recht, was ich machen werde. Wahrscheinlich ruf' ich noch mal bei meinem Reisebüro an und versuche, diesmal auch wirklich in den Urlaub zu kommen.

FG: Gab es trotz der ganzen Anstrengungen irgendwelche Dinge, die man nicht in Abe's Exoddus einbauen konnte, besonders hinsichtlich der Technik?

Lorne: Es gibt immer ein paar Sachen, die wir wegen Speicherplatzmangel weglassen. Wir hatten allerlei nette Spielereien in der Brauerei geplant. Unter anderem Flüssigkeiten, die für das Gameplay sogar von Bedeutung gewesen wären. Es war ziemlich cool, aber die PlayStation konnte diese Effekte nicht im Zusammenspiel mit bewegten Charakteren umsetzen, weshalb wir es leider unter den Tisch fallen lassen mußten.

FG: Was erwartet Ihr eigentlich von Abe's Exoddus? Glaubt Ihr, daß der große Erfolg des hervorragenden ersten Teils noch zu toppen ist?

Lorne: Danke für das Kompliment zum ersten Teil. Wir glauben hier wirklich alle, besonders die Tester und überhaupt jeder, der das Spiel gesehen hat, daß es noch wesentlich größer ist, als sein Vorgänger. Es ist wirklich ein Kunstwerk. Die Kunst, der Humor, das Gameplay und die Detailverliebtheit sind unglaublich. Wir haben uns echt den Arsch aufgerissen, und dies zeigt sich auch in jedem Level. Wie schon bei Abe's Oddysee handelt es sich um ein gänzlich eigenständiges PlayStation-Spiel. Und wenn die Leute nach etwas wirklich anderem suchen, und das geschieht im Moment, dann kann man dieses Spiel aus der Masse herausstellen. Zudem darf man auch nicht den ganzen schrägen Humor vergessen, der mit ins Spiel eingeflossen ist.

FG: Was sind neben Abe's Oddysee und Abe's Exoddus eigentlich Deine Lieblingsspiele?

Lorne: Ich liebe Warcraft 2 und Starcraft. Irgendwas an diesen Echtzeit-Strategiespielen fesselt mich immer wieder. Ages of the Empire war auch sehr gut. Auf der PlayStation ist Gran Turismo mein absoluter Favorit.

FG: Wißt Ihr schon, wann der erste Oddworld-Film in die Kinos kommt? Wird vielleicht schon fleißig daran gewerkelt?

Lorne: Wir wollen in zweieinhalb Jahren damit anfangen. Deshalb glaube ich, daß der erste Oddworld-Film in gut fünf Jahren auf der großen Leinwand zu sehen sein wird.

FG: Was denkst Du über den Rücktritt von Berti Vogts?

Lorne: Ich halte das für eine absolute Tragödie. Und wo bekommt er eigentlich diese Hosen her?

FG: Ah ja! Vielen Dank für das Gespräch.

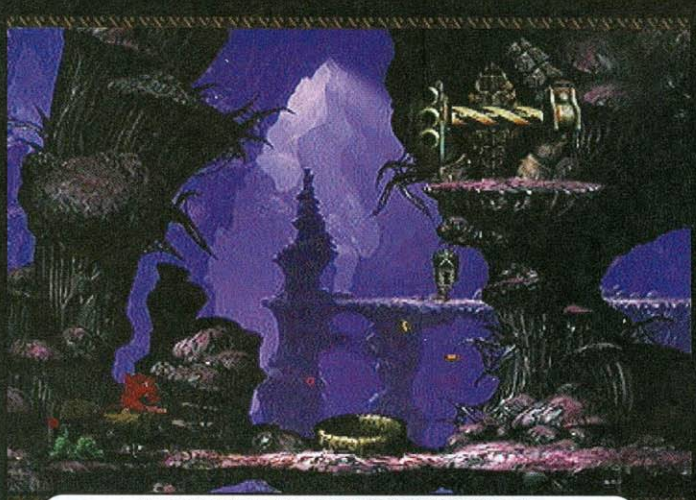




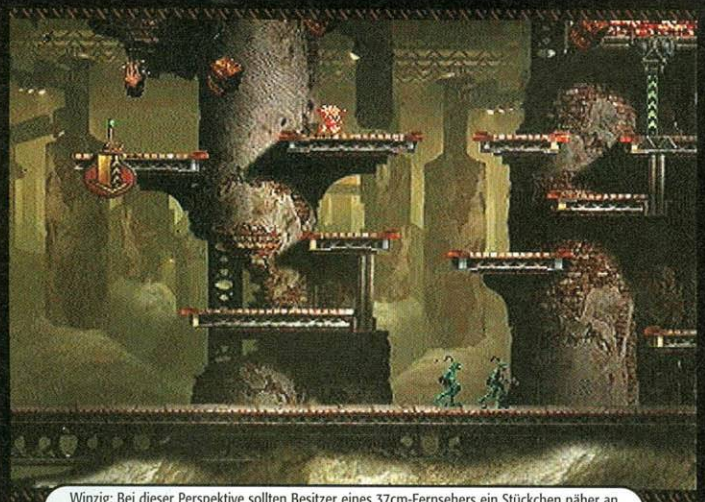








Wenn man einen Paramite gegen die Fleeches hetzt, kommt es zur blutigen Auseinandersetzung



Winzig: Bei dieser Perspektive sollten Besitzer eines 37cm-Fernsehers ein Stückchen näher an den Bildschirm rücken



Unfreiwilliges Teamwork: Der Propeller-Slig muß für Abe einen Hebel betätigen

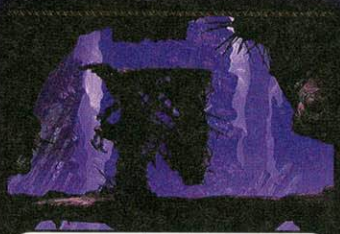
te, errichtete man sich in der 60.000 Seelen-Stadt eine eigene kleine Welt.

Macht oddentlich Spaß

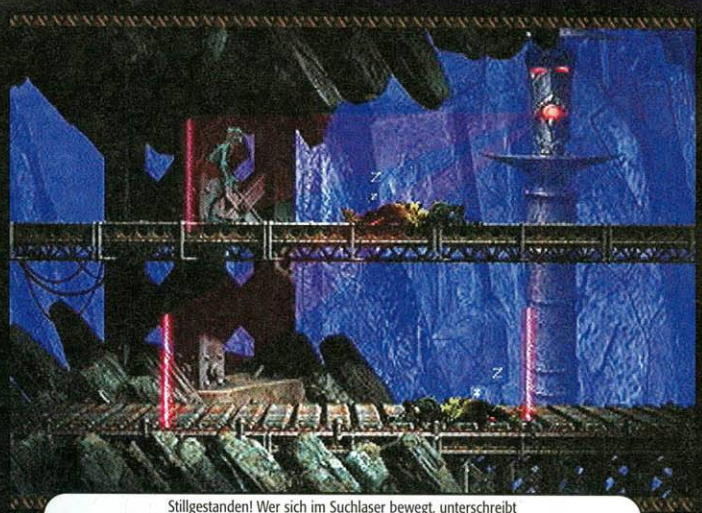
Mit Abe's Exoddus halten wir nun das zweite Produkt der Oddworld Inhabitants in den Händen. Eines gleich vorneweg: Mit dem letzten PlayStation-Auftritt des „häßlichen Entleins" Abe hat man keine exzessiven Experimente unternommen. Technisch war dies aber auch nicht möglich. Lorne Lanning spricht offen über die Grenzen der Hardware-Performance und gibt unumwunden zu, daß sich ein Hi Res-Modus aufgrund zu geringen Arbeitsspeichers nicht verwirklichen ließ, auch andere Spielereien fielen notgedrungen unter den Tisch - lest dazu doch auch das kleine Interview, das wir mit dem Oddworld-Präsidenten geführt haben. Die Energien, die nicht in technische Sperenzchen gesteckt



Wichtige Hinweise gibt es während des Spielverlaufs in gesonderten Screens



In düsteren Umgebungen bekommt man Abe nur als Umriß zu sehen



Stillgestanden! Wer sich im Suchlaser bewegt, unterschreibt damit sein Todesurteil

werden konnten, hat man aber zu 100 Prozent in den Spielinhalt fließen lassen. Abe's Exoddus kommt dem Ideal des „Spiels mit Seele" verdammt nahe. Dazu trägt die perfekt durchdachte und brillant inszenierte Story den wohl größten Teil bei. Wer Abe's Oddysee verpaßt haben sollte, bekommt nochmals die letzten Sekunden des Good Endings aus dem ersten Teil präsentiert und wird kurz darauf mit neuen Problemstellungen konfrontiert. Diesmal sollen nicht die Körper der Mudokons zu appetitlichen Snacks verarbeitet werden, vielmehr vergeht sich eine korrupte Brauerei an den Knochen der Verstorbenen. Um ihr Augenlicht beraubte Zwangsarbeiter graben in finsteren Minen nach Skeletten, die anschließend als Basis für das sogenannte Soulstorm-Brew dienen. Nach beschwerlicher Reise kommt das selbsternannte Rettungsteam, bestehend aus Abe und einer Handvoll Artgenossen, in der Brauerei an. Abe stürzt allerdings aufgrund eines kleinen Mißgeschicks unsanft in die Tiefe. An dieser Stelle greift der Spieler erstmals aktiv ins Geschehen ein. Die Grundelemente der Steuerung blieben unverändert, Abe rennt, schleicht, springt und klettert noch immer genauso agil, wie man das vom Prequel gewohnt ist. Seine weiteren Fähigkeiten wurden jedoch gehörig verbessert. Die Senso-verwandten Melodien gibt es nicht mehr, dafür kann man sich aber nun wesentlich umfassender gestikulieren. Zum allseits beliebten „Hallo" sind neue Befehle hinzugekommen. Mit einem ruppigen „Arbeitet!" kann man Mudokons dazu bringen, kleine Aufgaben zu lösen, die Abe alleine nicht bewältigen könnte. Von großer Bedeutung ist auch die Gefühlsebene: Ein „'tschuldigung" oder Schulterklopfen dient zur Entschuldigung bei unsanft behandelten Mudokons und ein harsches „Schluß damit" bringt die oftmals aufgebrachte Beute zur Ruhe. Um eine etwaige Überbelegung des Pads braucht man sich aber keine Sorgen zu machen, da man in den ersten der knapp 900 Bildschirme langsam in die Geheimnisse der Steuerung eingeführt wird. Auch im Rest des Spiels wird man nicht im virtuellen Regen stehengelassen. Immer wieder klären einen Einblendungen über Feinheiten auf oder versorgen den Abenteurer mit nützlichen Hinweisen. Diese kann man auch gut gebrauchen, denn das ganze Oddworld-Imperium ist inzwischen deutlich gewachsen. Neben altbekannten Paramites, Scrabs, Sligs und Sloghi gibt es diesmal eine erweiterte Feindpalette. Die Fleeches sind kleine, schleimige Würmer mit einem Riesenappetit, und die Greeters erinnern an ein Revival der Blechbüchsenarmee und nerven mit ihren tödlichen Blitzattacken. Uneingeschränkter Redaktionsliebling ist aber der Propeller-Slig, der bomben-

▶ spielerprofil

Jump'n Run-Fans dürfen wirklich bedenkenlos zugreifen, selten hat man für sein Geld ein derart atmosphärisch packendes Spiel erwerben können.

▶ schwierigkeit

Anspruchsvoll. Etwas Geduld sollte man aber schon mitbringen, denn oftmals gleitet das Spielgeschehen gefährlich nahe an einen Try-and-Error-Exzess.

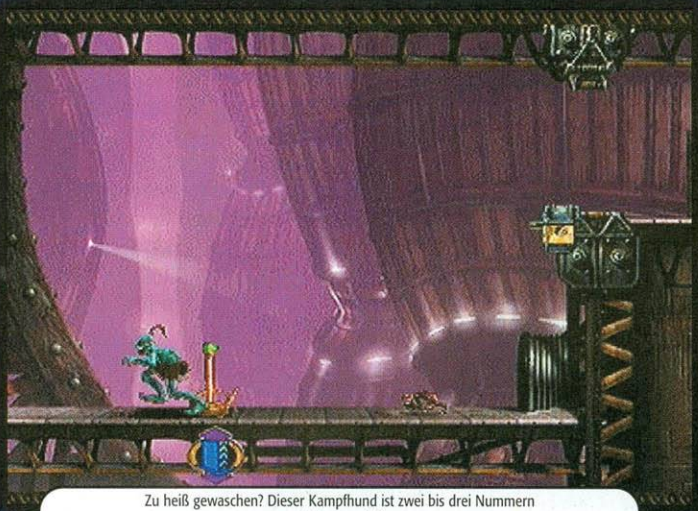
▼ facts

Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Level:	900 Screens
Genre:	Adventure-Jump'n Run
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	23. November
ca. Preis:	99,- DM

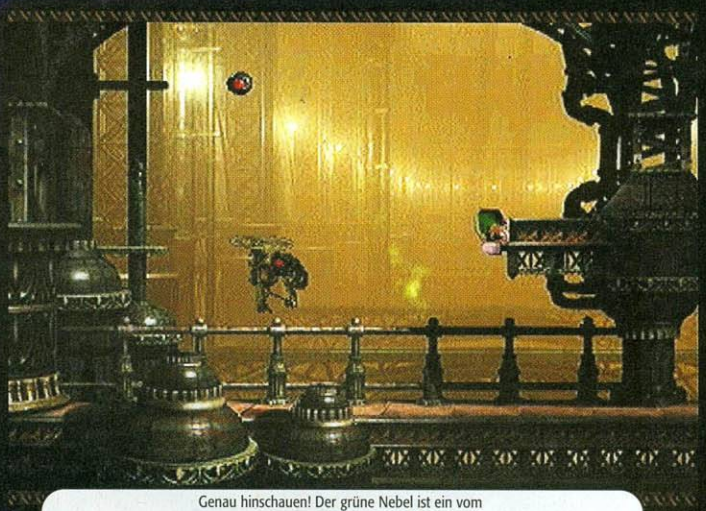
Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓			
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓	✓	



PLAYSTATION



Zu heiß gewaschen? Dieser Kampfhund ist zwei bis drei Nummern zu klein ausgefallen



Genau hinschauen! Der grüne Nebel ist ein vom Spieler gesteuerter Explosiv-Furz

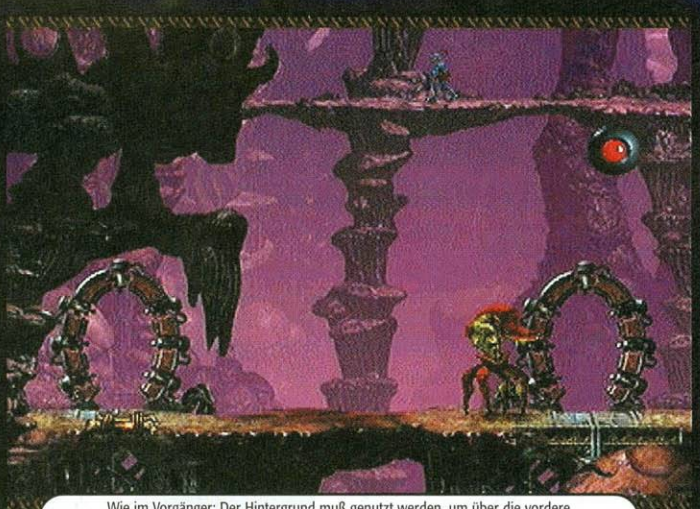
werfend durch die Bildschirme geistert und durch sein tölpelhaftes Flugverhalten für den einen oder anderen Lacher gut ist. Im Gegensatz zum Erstlingswerk kann Abe durch seine meditativen Fähigkeiten diesmal nicht nur von den Sligs Besitz ergreifen, sondern auch in die Rolle eines Glukkons oder Scrabs schlüpfen. Dies bringt weitere innovative Elemente ins Spielgeschehen, der Rätselfaktor aber auch der Schwierigkeitsgrad wurden somit leicht nach oben hin angehoben. Der Designerschere ist leider das widerspenstige Elum zum Opfer gefallen; um ehrlich zu sein, in der Brauerei hätten wir uns über die Anwesenheit auch etwas gewundert. Dafür gibt es zwei gänzlich neue Fortbewegungsmittel. Mit einem Minenfahrzeug rollt Abe notfalls auch an der Decke entlang und plättet nebenbei risikofreudige Sligs. Alternativ kann man sich auch als Furz durch die Gegend bewegen. Nach dem Genuß einer Flasche des Soulstorm-Gebräus steuert man eine chemisch pikante Dunstwolke und hat somit die Möglichkeit, sich lästiger Gegner per Explosion zu entledigen.



Mit dem Minenfahrzeug kann man ungestört über Sprengsätze rattern

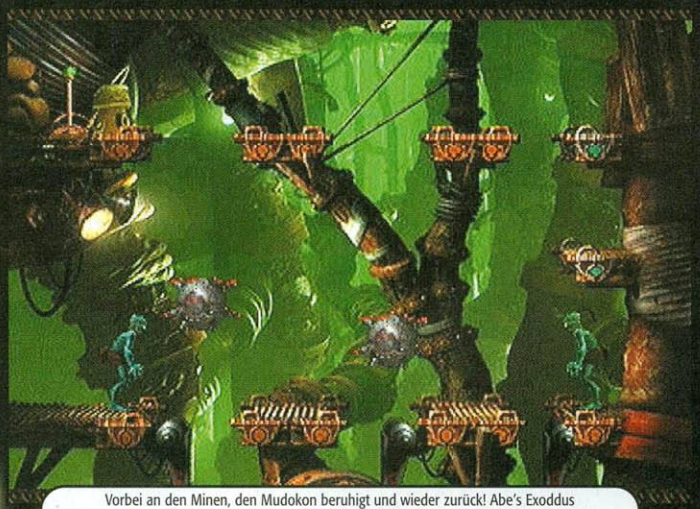


Befreite Seelen öffnen zum Dank so manche Tür



Wie im Vorgänger: Der Hintergrund muß genutzt werden, um über die vordere Ebene Informationen zu bekommen

Mit Abe's Exoddus haben es die Oddworld Inhabitants geschafft, den richtigen Weg auf dem schmalen Pfad zwischen ausgelutscher Fortsetzung und spaßigem Sequel einzuschlagen. Von der ersten Spielminute an wird man förmlich in das kleine Universum hineingezogen und will es auch erst wieder verlassen, wenn man alle Mudokons heil aus ihrer mißlichen Lage befreit hat. Grafisch hat man den bewährten Stil beibehalten und lediglich über abwechslungsreichere Szenarien nachgebessert, - vor allem die filmreifen FMVs sind PlayStation-weit fast konkurrenzlos - besonders weil sie sich homogen ins Geschehen einfügen anstatt separat und zusammengeschustert zu wirken. Allein der Sound hat leicht gelitten: Zwar kann man die Kompositionen immer noch als atmosphärisch genial bezeichnen, manchmal wirkt die Akustik aber dennoch einen Tick zu abgefahren. Wer also auf der Suche nach einem überragenden Jump'n Run ist und zusätzlich Wert auf eine ausgeklügelte Story samt passender Atmosphäre legt, darf dieses Meisterwerk nicht verpaßt haben - nicht zuletzt, da es das letzte PlayStation-Projekt der Oddworld Inhabitans darstellt.



Vorbei an den Minen, den Mudokon beruhigt und wieder zurück! Abe's Exoddus verlangt dem Spieler einiges ab





10 VON 10

GRAFIK 10
SOUND 9
GAMEPLAY 9

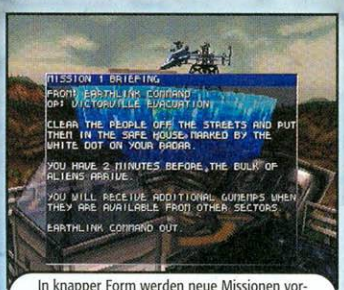
▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Abe's Oddysee (PSX, FG 9/97) mochtet!

PLAYSTATION

B-MOVIE



Wenn Ihr zulange mit dem Nachbrenner fliegt, steigt Euer Energieverbrauch enorm an



In knapper Form werden neue Missionen vorgelegt



Auf Eurem Radar seht Ihr neben den Energieanzeigen des Schiffes die Aufenthaltsorte von missionsrelevanten Zielen, hier beispielsweise Zivilisten (lila) und Alienraumschiffe (rot)



Nette Waffe: Ohne eine Chance auf Entkommen saugt ein schwarzes Loch alle umherschwirrenden UFOs auf

Markus Appel - Daniel Johannes

Ganz im Stil des Science-fiction-Trash der 50er Jahre präsentiert die Programmierfirma King of the Jungle ihr neuestes Produkt: B-Movie. Der Titel des Spiels kommt nicht von ungefähr, ist der Inhalt doch angelehnt an die unzähligen Low-Budget-Filme dieses Jahrzehnts, in welchem die Menschheit in großem Umfang mit der genaueren Erforschung des Weltraums begann. Auch die Bevölkerung zeigte großes Interesse an dem, was passieren könnte: die Entdeckung einer außerirdischen, intelligenten Zivilisation und somit der Nachweis, daß die Menschen nicht allein im Universum existieren. Was aber, wenn diese Aliens technologisch weitaus fortgeschrittener, allerdings überhaupt nicht friedfertig sind? Diese altbackene Frage wurde bereits in den fast schon kultigen B-Movies dieser Ära bis aufs äußerste behandelt und ist spätestens seit dem einschlagenden Erfolg des Kinofilms Independence Day wieder in aller Munde. Ein Grund mehr, den Urahnen des heutigen Science-fiction-Films ein Videospiel zu widmen und sie auf diese Weise wieder in Erinnerung zu rufen.

Invasion from outer space

In B-Movie ergeht es der Menschheit auch nicht viel besser, sie wird nämlich von einer außerirdischen Invasionsflotte regelrecht überrannt. Zum Glück ist seit dem UFO-Absturz bei Roswell deren Technologie im Besitz der Menschheit, so daß immerhin noch die Chance besteht, dem übermächtigen Gegner etwas entgegenzusetzen. Vom Spielablauf her ähnelt B-Movie den Titeln der Strike-Serie (Soviet Strike, Nuclear Strike, etc.), wobei einer der grundlegenden Unterschiede die nunmehr dreidimensional gestaltete Kameraperspektive darstellt. An Bord Eurer geheimen Flugzeuge, die eben auch mit Hilfe der durch den UFO-Absturz gewonnenen Informationen gebaut wurden, gilt es, innerhalb eines Levels mehrere Missionen zu erfüllen, um letzten Endes den Fortbestand unserer Zivilisation zu sichern. Diese Aufträge, übermittelt von der Bodenstation, reichen von einfachen Eskortmissionen, Personenevakuierungen oder heftigen Schlachten mit den extraterrestrischen Raumschiffen bis hin zum sicheren Geleit des Präsidenten, dem Schutz der eigenen Basis oder der vollständigen Zerstörung der Hauptstadt der Aliens

▶ spielerprofil

Neben Genrefans für all diejenigen geeignet, die für zwischendurch noch eine gute Portion Action benötigen.

▶ schwierigkeit

Insgesamt gesehen recht niedrig. Es kann zwar vorkommen, daß einige der Missionen auf den ersten Blick unlösbar erscheinen, wenn jedoch genügend geforscht und entwickelt wurde sollten keine größeren Schwierigkeiten mehr auftreten, so daß B-Movie zügig durchgespielt werden kann.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	20
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	King of the Jungle
Testmuster:	GT Interactive
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔		
	dt. Texte	dt. Sprache	

PLAYSTATION

Im Gespräch mit Stephane Koenig, Producer und Company Director von King of the Jungle.

Fun Generation: Du genießt ja große Anerkennung als erfahrenster Designer. Sicher hast Du noch all die Spiele im Hinterkopf, an deren Entwicklung Du bereits beteiligt warst; was war beim Spieledesign dieser Titel der wichtigste Aspekt? Ein cooles Aussehen, spielerische Ausgewogenheit oder was?

Stephane Koenig: In Zeiten, als noch so altertümliche Geräte wie der ZX Spectrum und C64 angesagt waren, reichte es schon, sich einer neuen technischen Innovation, einer neuen Scrolling-Technik oder einem neuen Sprite-System anzuschließen und außenherum ein Spiel zu entwickeln. Sobald eine technische Innovation implementiert war, dachte man sich eine Lösungsmöglichkeit aus, wie man den neuen Code anpassen könnte. Dann wurden noch neue Grafiken hinzugefügt und man hoffte, ein gutes Spiel auf die Beine gestellt zu haben. 1985 funktionierte das zwar noch, aber wie wir alle wissen, ist die Entwicklung eines Spiels heutzutage so teuer und die Käuferschar so anspruchsvoll, daß ein neues Produkt nicht mehr nur 40% technische Neuerungen, 30% grafische Ausreizung, 20% Gameplay und 10% Sound bieten kann. Es muß schon in allen Bereichen beinahe an 100% herankommen, was ein Team talentierter Leute voraussetzt und deren vollen Einsatz für das Spiel erfordert.

FG: Womit fängst Du bei der Konzeptionierung eines neuen Spiels an und woher nimmst Du Deine Ideen? Spielt spirituelle Inspiration eine Rolle (vielleicht sprichst du ja mit Deinem geheimen Freund) oder zeichnest du den ganzen Tag Skizzen? Ist das also alles mit harter Arbeit verbunden oder ist alles Eingebung? Ein Blitzschlag und zack... 'ne neue Idee!?

SK: Um ehrlich zu sein, habe ich vergessen, was uns auf die Idee zu unserem aktuellen Projekt B-MOVIE gebracht hat. Normalerweise kann das Anfangskonzept eines Spiels aber durch alles hervorgebracht werden, vielleicht durch einen Film, ein Buch oder einen Artikel in einer Zeitschrift. Ist jedoch erstmal ein Anfangskonzept erarbeitet (ist eigentlich ganz leicht), sprudeln die Ideen nur so, sobald das Team zusammenkommt und sein ganzes Wissen vereinigt. Manchmal gibt es sogar zu viele Ideen und einiges muß wieder gekürzt werden, weil es den Rahmen sprengen würde. Eine Menge Einfälle zu haben ist also gar nicht das Problem. Die Fähigkeit, Ideen zu entwickeln, die wirklich im Spiel realisiert werden können und die dazugehörige Plattform erfordern einen scharfen Blick, Sachlichkeit und Erfahrung.

FG: Okay... jetzt, da Du ein großartiges Konzept entwickelt hast, mußt Du Deinen Jungs, die für die Realisation verantwortlich sind, noch sagen, was zu tun ist. Inwieweit bist Du in die technischen und grafischen Abläufe involviert, und wie beeinflußt Du das Projekt, um sicherzugehen, daß Deine coolen Ideen auch verwirklicht werden?

SK: Das kleine Team von King of the Jungle hat sich über Jahre hinweg eine Menge praktisches Wissen angeeignet und ist daher äußerst erfahren. Für gewöhnlich kann jede Person an ihrem Arbeitsplatz alleine gelassen werden, um die gestellten Aufgaben zu erfüllen und die Qualitätskontrolle, die bei solchen Aufgaben stattfindet, zu bestehen. Außerdem sind wir sehr demokratisch orientiert, d.h., wenn 90% des Teams der Meinung ist, daß etwas, das du gemacht hast, nicht gut ist, ist es wahrscheinlich eine gute Idee, es zu ändern! Ich persönlich zeichne übrigens keine Grafiken mehr. Vor Jahren ist bei meinen Spectrum-Titeln das Codieren und das gleichzeitige Kreieren von Bildern vielleicht noch möglich gewesen, aber bei der Größe und dem Umfang von B-MOVIE wäre das undenkbar. Aber ich weiß, was ich mag, und es ist wirklich befriedigend, zu sehen, wie das Grafikteam von King of the Jungle fantastische, starke, farbenfrohe Arcade-Grafiken produziert, die die Spieleengine im besten Licht zeigen. Das ist genau die Art von Grafiken, die ich zeichnen würde, wenn ich die Zeit und das Talent hätte! Jeder, der an B-MOVIE arbeitet, kann das Projekt ganz einfach beeinflussen, wenn er mit etwas wirklich Cleverem aufwarten kann, sei es nun in bezug auf die Grafik, das 3D-Modell oder, wie in meinem Fall als Lead Programmer, mit einem Stück des Codes. Normalerweise, wenn etwas gut und mit Zeitaufwand und unter Berücksichtigung der Einschränkungen realisierbar ist, finde ich auch einen Weg, es zu integrieren.

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Stephane.



Neu hereinkommende Nachrichten und Aufträge werden durch einen Piepston und den Sendemast rechts unten im Bild angekündigt



Bei diesem Auftrag müßt Ihr die Evakuierung eines Forschungsteams überwachen



Die Aufgabe hier besteht darin, den Präsidenten der USA vor den Aliens zu schützen



Im Verlauf des Spiels kann auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgegriffen werden



Bei Eurer Basis könnt Ihr die aufgesammelten Extras abliefern, und wieder Energie tanken

auf deren Heimatplanet. Zu Beginn habt Ihr bereits Zugriff auf drei verschiedene Gleiter, weitere können im Lauf des Spiels entwickelt und gebaut werden. Hierfür müßt Ihr lediglich genügend gegnerische Flugobjekte vom Himmel holen, die daraus hervorkommenden Extras in Form von drei verschiedenen Symbolen mit der Hilfe Eures Transporterstrahls aufsammeln und bei den Wissenschaftlern in der Basis abliefern. Auch die hellen Köpfe müssen vorher von der Straße geholt und in der Bodenstation untergebracht werden, erst dann kann mit der notwendigen Kombination der drei Grundelemente ein neues Schiff oder eine bessere Waffe gebaut werden. Das Sammelsurium an Angriffswerkzeugen ist ebenso effektiv wie umfangreich, ein normales Maschinengewehr oder ein einfacher Blaster erzeugen nunmal noch lange nicht so viel Schaden wie eine Raketensalve oder der Beschuß mit der Railgun.

Alles in allem weiß B-Movie den Spieler durchaus zu begeistern. Auf technischer Seite wird kaum ein Wunsch offengelassen, die Grafik ist mit 50fps (60fps NTSC) superschnell und ultraflüssig. Lediglich beim Soundtrack hätten die Programmierer etwas Gnade walten lassen und das stellenweise monotone Gedüdel im Stil von Mars Attacks abwechslungsreicher gestalten können. Auch beim Spielverlauf sind Hoch- und Tiefflüge an der Tagesordnung. Mehrere der Level sind derart einfach zu absolvieren, daß fast schon Routine und Langeweile aufkommt, wohingegen einige Missionen nicht unter fünf bis zehn Anläufen bewältigt werden können und deshalb leicht zu Frustration führen, zumindest bis das ideale Schiff mit der passenden Bewaffnung kreiert wurde. Das Geballer macht trotzdem ordentlich Spaß, nicht zuletzt wegen den einwandfrei in Szene gesetzten grafischen Leckerbissen der Explosionen. Genrefans und Anhänger des Außerirdischen sollten unbedingt zugreifen, alle anderen Interessierten wenigstens probespielen.



8 VON 10

GRAFIK 8
SOUND 7
GAMEPLAY 9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Nuclear Strike (PSX, FG11/97) mochtet!

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
Tenchu	**Us**	**109**
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

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.

HTTP:// www.GetMoreSun.com

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

CONTACT

Rgb Kabel Pro Plus Audio



Rgb Kabel mit
zusätzlichem Audio - und Video
Ausgang
Exzellente Bild - & Tonqualität

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Sämtliche Produkte
sind im gut sortierten
Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D58762 Altena

Tel: 02352/953350

15 Block Memory Cards



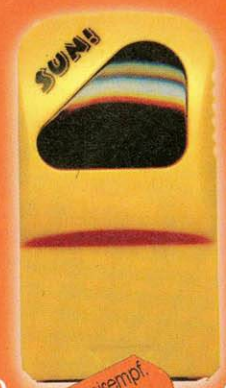
15 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Erhältlich in 5
verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Design (HsT) Rebenweg 5 - 69168 Wiesloch

NsT Design! - Rebenweg 5 - D69168 Wiesloch

Qualität ist nicht nur ein Faktor.....



120 - 1080 Block Memory Cards

Memory Cards mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

120 Block — Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM
360 Block — Unverbindl. Preisempf. 59,95 DM
1080 Block — Unverbindl. Preisempf. 89,95 DM



4 Mb Memory Card

60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM



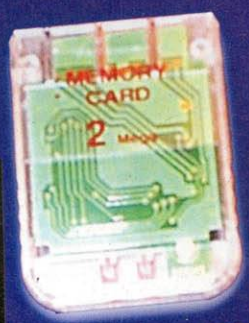
Panther Light Gun

Light Gun mit
Rumble Funktion
Auto Fire & Reload
Fußpedal Anschluß
Für Psx und Sega Saturn
GunCon Modus

Unverbindl. Preisempf. 69,95 DM

2 Mb Memory Card

30 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



Unverbindl. Preisempf. 29,95 DM

Double Shock



Zielgenaues Steuern

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

2 Motoren Technik

Transparent Look

Unverbindl. Preisempf. 39,95 DM





Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

Sunstores demnächst auch in Ihrer Nähe

Bestell Service

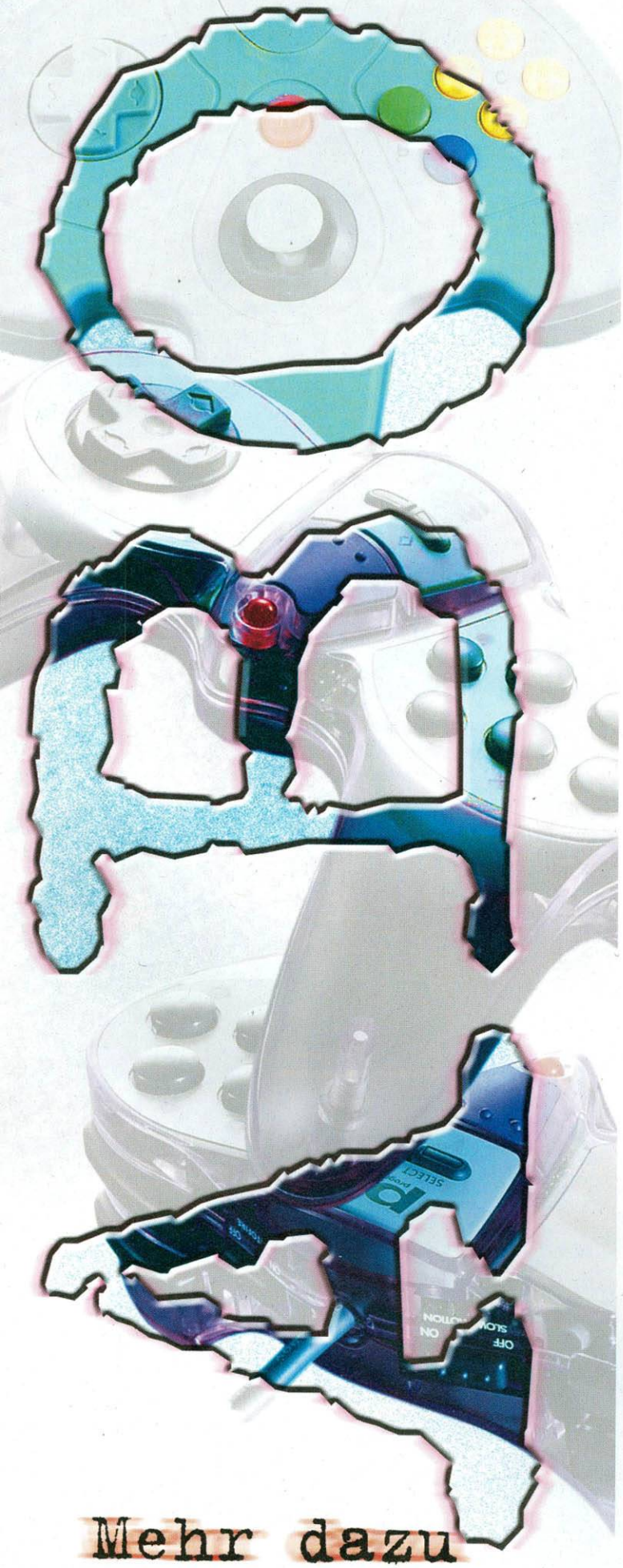
02352/953350

Porto&Verpackung 9,90 DM

GunCon,Psx und Sega Saturn sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller

Leser werben Leser

FUN GENERATION



Mehr dazu auf Seite 2

GAMERS POINT

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

GAMERS POINT – KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

Neuheiten

N64

1080° Snowboard. 84,95
A. Sports Soccer *
Air Boarder 109,95
All Star Tennis 99 104,95
Bio Freaks 104,95
Body Harvest 94,95
Bomberman Hero 84,85
Buck Bumble 104,95
Earthworm Jim 3D 99,95
Extreme G 2 94,95
F-Zero 64 84,95
Gex 2 119,95
Glover 84,95
H. M. Cent. Eltale 134,95
Joust X 139,95
Knife Edge 84,95
Madden NFL 99 104,95
Nascar 99 104,95
NBA Jam 99 94,95
NFL Quat. Club 99 94,95
NHL Breakway 99 94,95
SCARS 104,95
Starshot - S.Circus 104,95
Tonic Trouble *
Top Gear Overdrive 104,95
Turok 2 79,95
V-Rally Ch. Ed. 98 99,95
Wailalae C. Club 104,85
Wipeout 64 *
XG 2 *
Zelda 64 104,95
Zelda 64 104,95

PSX

5th Element 89,95
All Star Tennis 99 79,95
Assault 79,95
Asterix 89,95
Asteroids 3D *
Atlantis 79,95
Azure Dreams 84,85
Baby Universe 84,85
Big Air *
Bio Freaks 74,95
Blasto 79,95
Box Champions *
Breath of Fire 3 89,95
Bust-a-Groove 89,95
C&C 2 - Gegenschl. 79,95
C3 Racing 79,95
Caesars W. of Ga. 2 79,95
Centipede 89,95
Colony Wars 2 : Ve. 84,95
Constructor 89,85
Cool Boarders 3 89,95
Croc: Legend Gob. 39,95
Deer Stalker 79,95
Dodgem Arena 89,85
Earthworm Jim 3D 84,95
Flottenmanöver

Extreme • Top Ten • Extreme

PSX

1. Tekken 3 89,95
2. WWF - Warzone 79,95
3. Colin McRae Rally 84,85
4. Parasite Eve US 114,95
5. Gran Turismo

N64

1. F1 World Grand Prix 64 84,95
2. Mission : Impossible 64 94,95
3. Int. Super Star Soccer 98 84,95
4. WWF Warzone 99,95
5. Banjo - Kazooie

Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Madden 64 49,95
Dual Heroes 49,95
Bomberm. Hero JP 49,95
Forsaken US 59,95
Clayfighter 63 1/3 59,95
NBA Hang Time 59,95
Mischief Makers 59,95
Pilotwings 64 59,95
F1 Pole Position 59,95
Blast Corps 59,95

PSX

Bug Riders US 39,85
Slamscape 39,85
MDK 44,95
Exhumed 44,95
Sentient 49,85
Critical Depth 49,95
S. Match Soccer 49,95
Warhawk 49,95
W. G. 3D Hockey 98 49,95
Extreme Snowbreak 49,95
PowerBoat Racing 49,95
Return Fire 39,95
Odd World - A. Od. 44,95
X-Men: Children A. 49,95
Total Drivin 39,95
V-Rally 44,95

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, kein Problem - 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)	Oberhausen (ca. 200m²)	
ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	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

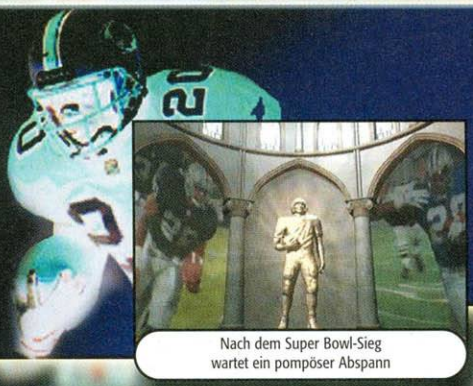
BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

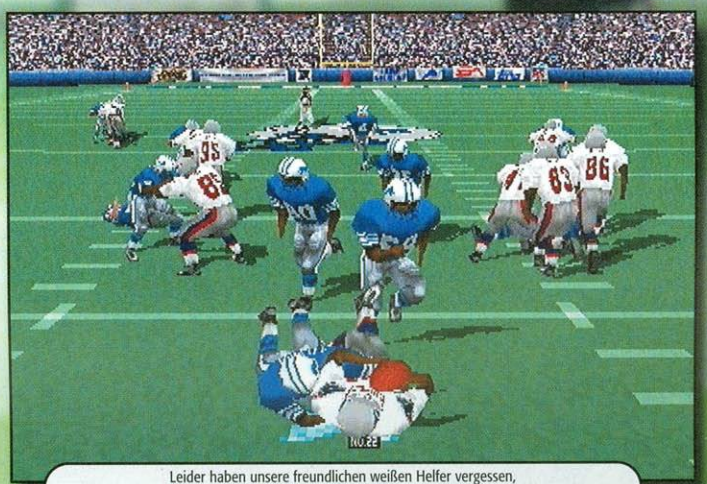
MADDEN NFL 99



Nach dem Super Bowl-Sieg wartet ein pompöser Abspann

Holger Gößmann - Fabian Döhla

Nachdem man im letzten Jahr von Acclaims Hit NFL Quarterback Club eindeutig in den Schatten gestellt wurde, hat man sich diesmal mächtig ins Zeug gelegt und viele Kritikpunkte des Vorgängers beseitigen können. Zunächst einmal wurde die Spielgrafik von Bitmaps auf Polygone umgestellt, was sehr viele Möglichkeiten, vor allen Dingen im Running Play, erschließt. Auch in Sachen Optionsvielfalt hat sich einiges getan. Neben den schon bekannten - Exhibition, Season, Cust. Season Tournament und Fantasy Draft (mehrere Mitspieler stellen sich aus allen NFL-Spielern ihr Lieblingsteam zusammen) - kann man jetzt im Trainings-Modus verschiedene Spielzüge ausprobieren und so das äußerst wichtige Timing für den tiefen Pass herausbekommen. Im Franchise-Modus kann man über mehrere Saisons hinweg sein Geschick als Manager unter Beweis stellen, Spieler ein- und verkaufen und auf diese Weise die Mannschaft nach oben bringen. Im eigentlichen Game hat sich die Spielgeschwindigkeit wieder mehr der 97er-Version angenähert, das heißt, Madden ist wieder deutlich schneller geworden, was das vorher erwähnte Timing besonders wichtig werden läßt. Im Spiel selbst hat sich im Bereich Optionen nicht viel getan. Nach wie vor kann man aus acht verschiedenen Kameraperspektiven auswählen, die Strafen gegen bestimmte Regelverstöße individuell einstellen und sich im Replay aus allen nur erdenklichen Positionen den letzten Spielzug ansehen.



Leider haben unsere freundlichen weißen Helfer vergessen, auch die Mitte abzudecken



Die diagonale Kameraperspektive bietet mehr Über- dafür weniger Durchblick



Das Ziel aller Träume: das Super Bowl-Endspiel

Knapp an der Höchstwertung vorbei

Darauf haben PlayStation-Besitzer mit Hang zum Football gewartet. Endlich eine deutliche Verbesserung zum letzten Teil. Madden bietet alles, was das Sportlerherz begehrt: gute Grafik, Optionsvielfalt bis zum Abwinken und einen intelligenten Kommentar von Madden, der endlich einmal über das übliche „Wow, what a Hit!" hinausgeht. Durch die von NFL Quarterback Club vorgemachte Polygondarstellung ist nun endlich der Hauptkritikpunkt der letzten Jahre weggewischt. Das Running-Play ist nicht mehr auf pure Spritekollision angewiesen, sondern es kann genau berechnet werden, wie gut ein Verteidiger den Ballführenden erwischt und ob es reicht, ihn zu Boden zu bringen. So kann das Laufspiel erstmals als ernsthafte Alternative zum tiefen Pass in die Überlegungen des Spielers miteinbezogen werden. Und doch kann die Höchstwertung nicht vergeben werden, denn ein paar Wehrmutstropfen haben sich dennoch eingeschlichen. Zunächst sollte der Schwierigkeitsgrad erwähnt werden: selbst auf Pro (niedrigste Schwierigkeitsstufe) sind die Gegner für Unerfahrene recht happig, was sich in den höheren Stufen natürlich noch steigert. Außerdem wird permanent in entscheidenden Situationen Holding gegen den Spieler gegeben. Oft sogar zweimal hintereinander. So wird aus einer hoffnungsvollen 2nd-and-5-Situation tief in der gegnerischen Hälfte (fünf Yards müssen mit den verbliebenen drei Versuchen überbrückt werden) dank zweier 10 Yards-Penaltys schnell eine 2nd-and-long-Situation. Für jemanden, der die Strafen aus Realismusgründen nicht ausschalten möchte, ist dies ein hartes Brot.



Das gelbe Fadenkreuz zeigt an, wo der Ball in etwa landen wird

Trotz aller angeführten Schwächen ist Madden 99 wegen seines realistischen Spielverhaltens und seiner unkomplizierten Steuerung das beste Football, das derzeit für PlayStation zu haben ist. Wären die oben erwähnten Kritikpunkte noch ausgemerzt, hätte es mit Sicherheit die 10 von 10 erhalten, denn auch die Gegnerintelligenz ist deutlich gestiegen und zwingt einen zu einer variablen Spielführung, die wiederum die Langzeitmotivation zu steigern weiß.

▶ spielerprofil

Für jeden Sportspielfan ist Madden 99 ein Muß, denn es bietet kurzweilige Stunden auf lange Sicht hin. Wer noch nicht vom Football-Virus ergriffen wurde, kann trotzdem mal anspielen.

▶ schwierigkeit

Knackig in jeder Beziehung. Der Computer kann schon im niedrigsten Schwierigkeitsgrad für Football-Laien schwer zu schlagen sein. Die Profis werden auch auf den höheren Stufen happige Gegner finden.

▼ facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		✓
Multi-Tap	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
✓			



9 VON 10

GRAFIK 9
SOUND 8
GAMEPLAY 9

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... NFL Quarterback Club 98 (N64, FG 12/97) oder Madden NFL 98 (PSX, FG 12/97) mochtet!

FUTURE COP

Daniel Johannes - Fabian Döhla

L.A.P.D. 2100 AD

Los Angeles im Jahre 2100: Die Straßen sind unsicher wie nie zuvor. Korrupte Gangsterbanden, Großkriminelle und menschliche Mutanten terrorisieren die Stadt. Ganz klar ein Fall für das L.A.P.D.!

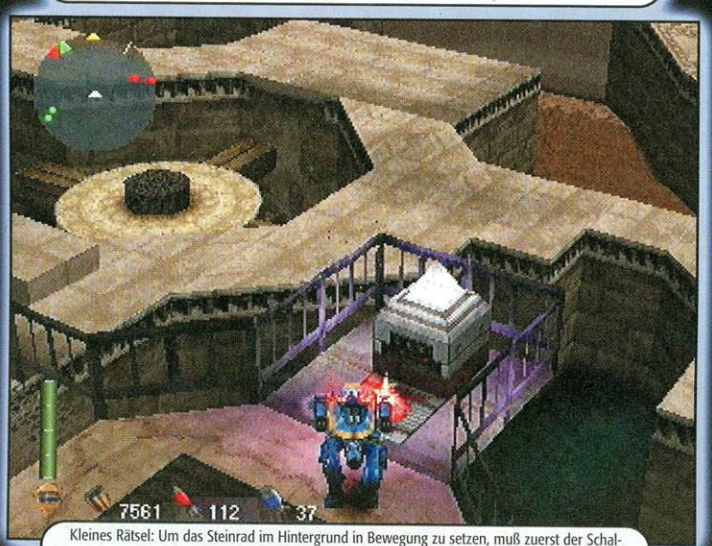
Alle Hoffnungen der Bürger, wieder in einer friedlichen Stadt wohnen zu können, ruhen auf dem Los Angeles Police Department, das nun verständlicherweise alle Hände voll zu tun hat, die Verbrecher zu lokalisieren und unschädlich zu machen. Kein leichter Job, tummeln sich doch quer über L.A. verteilt die miesesten Halunken.

Der moderne Polizist

Zu diesem Zweck haben die Cops enorm aufgerüstet und schicken einen ferngesteuerten Mech-Walker mit dem gefährlich klingenden Namen X1 Alpha in den Einsatz, dessen Steuerung traditionsgemäß der Spieler übernimmt. Obwohl das mechanische Ungetüm auf den ersten Blick einen ziemlich schwerfälligen Eindruck macht, läßt es sich dennoch recht zügig und gelenkig durch die futuristischen Stadt-Locations lenken. Um dem organisierten Verbrechen Einhalt zu gebieten, stehen dem Polizisten der Zukunft allerlei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. So kann man stets drei unterschiedlich durchschlagskräftige Waffen mit sich führen: während man mit dem Quadratknopf seine leichte Waffe in Form eines MG abfeuert, lassen sich mit X schwere Waffen einsetzen und mit dem Kreisknopf beispielsweise Raketen abschießen. Da bei allen drei Systemen die Munition aber begrenzt ist, sollte zuerst überlegt werden, welches Ziel welchen Kalibers bedarf. An bestimmten Ladestationen findet man regelmäßig Munitionsnachschub oder Waffenupgrades und frische Energie. Über letztgenannte freut man sich dann auch besonders, da man in den Leveln meistens von allen Seiten von den Feinden unter Beschuß genommen wird und einem zum Luftholen daher kaum Zeit bleibt. Um den Schüssen auszuweichen, können die Tasten L2 und R2 betätigt werden, die den Walker einen Schritt zur Seite gehen und etwas länger überleben lassen. Das ist auch notwendig, denn nach Zerstörung des Mechs muß der jeweilige Level wieder ganz von vorne begonnen werden, weil es so etwas wie Rücksetzpunkte innerhalb einer Mission nicht gibt. Diese Tatsache ist der Motivation leider überhaupt nicht dienlich und hinterläßt einen unangenehmen Geschmack auf der Zunge des frustrierten Spielers. Zwar handelt es sich bei Future Cop keineswegs um ein Jump'n Run, der „Zukunftspolizist" verfügt aber trotzdem über eine Sprungfunktion, mit deren Hilfe ab und zu Abgründe überwunden werden müssen. Wer sich noch an die Transformers-Fernsehserie und die gleichnamigen Actionfiguren erinnert, wird sich auch schnell mit der Transformationsfunktion des mechanischen Cops anfreunden können. Des öfteren ist es näm-



In Future Cop kann man seiner Zerstörungswut freien Lauf lassen. Die Explosionen sehen dabei sehr gut aus



Kleines Rätsel: Um das Steinrad im Hintergrund in Bewegung zu setzen, muß zuerst der Schalter im Vordergrund aktiviert werden


Ein Mutant auf der Flucht vor dem Hovercraft


Türen öffnet der Mech auf seine ganz eigene Weise

in;former

Ursprünglich sollte Future Cop einen neuen Teil der Strike-Serie darstellen und den Titel Ground Strike oder Future Strike erhalten. Die Entwickler kamen dann aber zu dem Schluß, daß das Ganze doch zu weit von der bekannten Reihe abweicht und machten ein eigenständiges Spiel daraus.



Lächerlich! Eine Gruppe Mutanten stellt sich dem Walker in den Weg. Dabei haben sie wohl den Flammenwerfer übersehen



Für die deutsche Version wurden Menschen kurzerhand zu Mutanten, die unlogischerweise auch noch grün bluten

lich notwendig, sich per Knopfdruck in ein Hovercraft zu verwandeln, um z.B. über Wasser fahren zu können und auf diese Weise in neue Abschnitte des 3D-Terrains zu gelangen. Auf Wunsch läßt sich zudem die Kamera in fünf verschiedene Perspektiven positionieren.

To protect and to serve!

Future Cop präsentiert sich in erster Linie als Actionspiel, wobei es aber trotzdem nicht nur um sinnloses Herumgeballer geht. Stattdessen wurde großer Wert auf taktisches Vorgehen und das Lösen von Rätseln gelegt. Immer wieder müssen Schalter betätigt oder Gegenstände aus dem Weg geräumt werden, um weitere Durchgänge zu öffnen. Dennoch nimmt das Vernichten der herumlungernden Mutanten und ähnlichen Gesindels den deutlich größeren Teil ein, was aber für die deutschen Spieler wieder einmal um einiges entschärft wurde. Während die organische Feindesschar in der US-Version in einem Blut- und Gedärmegewitter zerberstet, wurde der BPjS zuliebe hierzulande auf eine geringe Anzahl von grünen Pixeln zurückgegriffen.



Am Ende eines Versus-Matchs wird erstmal abgerechnet


Mit dem Jump-Mechanismus kann der Walker auch einen Satz über kleine Abgründe machen



Vor jedem Level gibt's ein kurzes Missions-Briefing, das Euch über die Situation und Aufgaben informiert

Die Entschärfung sollte den Spielspaß aber kaum trüben - schließlich muß Future Cop nicht versuchen, durch brutale Inhalte eine breite Käuferschicht um sich zu scharen. Abgesehen von der etwas grobpixeligen Grafik und der Tatsache, daß sich nur jeweils nach bestandenen Missionen speichern läßt, weiß das Spiel nämlich von Anfang an zu begeistern. Vor allem der Zwei-Spieler-Modus eignet sich hervorragend für unterhaltende Duelle mit einem menschlichen Gegenüber. Das Fehlen von Restart Points innerhalb der Level muß aber mit einem Punkt Abzug bestraft werden.

▶ spielerprofil

Wer auf „Ballern mit Intelligenz" steht und gern taktisch vorgeht, sollte bei Future Cop zugreifen, da hier auch diverse Rätsel gelöst werden wollen.

▶ schwierigkeit

In 3 Stufen einstellbar; jedoch wird der Frustlevel durch die fehlende Möglichkeit, innerhalb einer Mission zu speichern, unnötig nach oben getrieben.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	8 (Single) + 4 (Multiplayer)
Genre:	3D-Shoot'em Up
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓	✓	



Im Zwei-Spieler-Versus-Mode muß die eigene Basis verteidigt und die feindliche vernichtet werden



GUNBARL



Fabian Döhla - Daniel Johannes

Ziemlich genau ein Jahr ist es nun her, daß wir den ersten Teil des spaßigen Lightgunspektakels auf Herz und Nieren geprüft haben. Während sich deutsche Spieler gerade mit der PAL-Umsetzung anfreunden dürfen, ist im fernen Japan bereits ein Nachfolger im Handel.

Noch immer setzt Namco auf die kindgerechte Schiene: anstatt sich mit indizierten Größen zu messen, wird bei Gunbarl niemandem wirklich weh getan. Trifft man die Hauptdarsteller Dr. Dan oder Dr. Don im Eifer des Gefechts unsanft in eines der kleinen Äuglein, so quieken sie lediglich entsetzt auf, Blut oder gar Körperteile fliegen uns aber nicht entgegen. Dies geht soweit, daß sogar die Ziele im Dschungel keineswegs echt sind. Wenn man Löwen, Zebras oder Krokodile abschießt, ertönt lediglich ein Geräusch, das an das Zerbrechen einer Blumenvase erinnert.

Ach wie süß...

Im Vergleich zu Judge Dredd und Co. entzückt Gunbarl mit einer Vielzahl an Spielvarianten. Neben unzähligen Szenarien, die vom Schlachtfeld mit kleinen Pappkameraden bis hin zur Fledermaushöhle zumindest grafisch für Abwechslung sorgen, gibt es noch einen Vs.-Mode, der einem Duelle mit einem Freund ermöglicht, wahlweise mit zwei Pads, einer Kombination aus Pad und Lightgun oder gar mit zwei Lichtpistolen, was den Spielspaß spürbar erhöht. Echte PlayStation-Söldner ballern gar alleine mit beiden Knarren gleichzeitig auf die kunterbunten Ziele. Eher als netter Gimmick ist der Quest-Modus zu verstehen, der in ähnlicher Form auch im Vorgänger zu finden war. Kurze, leider spärlich animierte Zwischensequenzen erzählen eine bislang noch japanische Hintergrundgeschichte, dank geringer Interaktionsmöglichkeiten tastet sich aber auch ein Durchschnittseuropäer schnell bis zu diversen Minispielchen vor, die einem unter anderem eine U-Boot-Fahrt oder die Erforschung gruseliger Verliese ermöglichen. Allerdings sollte man sich darüber im klaren sein, daß jeder der einzelnen Events gerade mal ein paar Sekunden Zeit in Anspruch nimmt. Egal, ob man auf Zielscheiben, Kleinstnager oder Vögel zielt, nach kurzer Zeit ist der ganze Spuk auch schon wieder vorbei - Variationen erfährt man nur über gesteigerte Schwierigkeitsgrade, die dann sowohl höhere Trefferquoten verlangen, als auch weniger Zeit zur Verfügung stellen.

Die äußerst schlichte Grafik wollen wir Gunbarl nicht negativ ankreiden - der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Auch die durch die Bank schwachbrüstige Akustik verwöhnt zwar nicht unbedingt die Ohren, paßt aber dennoch halbwegs zur wilden Ballerei. Warum sich jedoch gegenüber dem Vorgänger fast nichts geändert hat, will nicht so recht klar werden, immerhin ist inzwischen einige Zeit ins Land gegangen. Somit kann man den partygeeigneten Shooter bei Leibe nicht uneingeschränkt empfehlen. Für Deutschland sieht's allerdings etwas anders aus: Da wir den zweiten Teil von Time Crisis mit Sicherheit nicht offiziell erleben werden können, sollten zumindest Fans des Erstlingswerk einen Blick riskieren, wenn auch bis zum Europarelease noch lange hin ist.

Kurzweilig: Das Pseudoabenteuer läßt einem im Shining in the Darkness-Stil durch dunkle Gewölbe schleichen



Zum verlieben: Die Schafe werden durch präzise Schüsse nach und nach ihrer Wolle beraubt. Lieber wäre es uns aber gewesen, den putzigen Weidenbewohnern das mickrige Hirn aus dem Schädel blasen zu können



Batman's kleine Brüder? Die einzelnen Szenarien unterscheiden sich meist nur hinsichtlich der Grafik



Im Vs.-Mode muß unter anderem eine Dampfwalze durch permanenten Beschuß aufgehalten werden

spielerprofil

Nur absoluten Lightgun-Fans kann man den Gun Bullet-Nachfolger mit gutem Gewissen ans Herz legen, der Rest wartet lieber auf innovativere Produkte.

schwierigkeit

Alles dabei! Was anfangs kinderleicht erscheint, wird mit gesteigerter Schwierigkeit zum Hektikinferno. Nur zielsichere Naturen meistern alle Stages

facts

Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Genre:	Lightgun-Shooter
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	ACME 0211/240 88 00
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	119,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✓			
Light-Gun	**jp. Texte**	**jp. Sprache**	**Import**
✓	✓		●

in;former

Erst mit ellenlanger Verzögerung kam die PAL-Version von Gun Bullet bei uns in den Handel. Inzwischen heißt das Spiel Point Blank, was den an sich harmlosen Charakter nochmals deutlich unterstreicht. Ausgeliefert wurde das Spiel in zwei Versionen: für knapp 150 DM inklusive der Namco-Wumme G-Con 45, für 100 DM gibt es das nackte Spiel. Wer noch keinen der beiden Teile besitzt, kann zu Point Blank greifen, viel verpaßt man bei Gunbarl nun wirklich nicht.



5 VON 10

GRAFIK 5
SOUND 6
GAMEPLAY 6

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Gun Bullet / Point Blank (PSX, FG 11/97) oder Judge Dredd (PSX, FG 1/98) mochtet!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Passport Adapter (N64)	80,00
All Star Tennis '99 (PSX)	100,00
Alundra (PSX)	100,00
Atlantis (PSX)	100,00
Azure Dreams (PSX)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (PSX/N64)	90/110,00
Bomber Man Hero (N64)	100,00
Brave Fencer JAP	145,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Buck Bumble (N64)	90,00
Cardinal Syn (PSX)	90,00
Chopper Attack (N64)	135,00
C & C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Dead or Alive (PSX)	100,00
Deathtrap Dungeon (PSX)	105,00
Dream (PSX)	100,00
Explorer (PSX)	80,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
5th Element (PSX)	100,00
Game Buster (N64/PSX)	105/100,00
Gex (N64)	135,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
International Soccer '98 (PSX/N64)	100,00
MediEvil (PSX)	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Nascar '99 (PSX)	100,00
NBA Courtside (N64)	100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
Need for Speed 3	100,00
N_2O (PSX)	100,00
Metal Gear Solid JAP	145,00
Parasite Eve US	120,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Mission Impossible (N64) 100,00

Täglich Top-Neuheiten aus:



Tekken 3 (PSX) 100,00

Quest 64 (N64)	155,00
Road Rash 3D (PSX)	100,00
Tomb Raider 2 (PSX)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier US (PSX)	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Soukaigi JAP	140,00
Turok 2 ENG (N64/PAL)	110,00
Ubik (PSX)	100,00
Virus (PSX)	100,00
Wild Arms	100,00
Wild 9 (PSX)	100,00
WWF: Warzone (PSX/N64)	100/110,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

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

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

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

Telefon 07 11 · 22 29 10-30/50

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

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

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Damian Kerkan • Grafikdesign • 21229 Leonberg • 0 71 52 • 92 97 20



CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb



RGB Scart Kabel Spezial

- Playstation kompatibel, 2m lang
- CINCH-Ausgänge für die Stereo-Anlage
- Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung



CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback" bei entsprechender Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

JOY TECH GERMANY

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in schwarz, grau, blau, rot, gelb und grün



ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz u. rot
- auch als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien



JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen



MEMORY CARD

- Playstation kompatibel
- Speichert bis zu 15 Spielstände
- Flash-Rom-Technologie
- Erhältlich in grau, rot, blau, grün, gelb und transparent

MEMORY CARD PLUS

- MEMORY CARD mit 240 Spielständen
- Erhältlich in grau, transparent-rot und transparent

Erhältlich bei

Theo KRANZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund

http//www.dynatex.de

NINJA

SHADOW OF DARKNESS

Holger Gößmann - Fabian Döhla



Die Samurais können mit den Shurikens nicht verwundet werden. Hier ist also Handarbeit gefragt



Eine der fiesesten Stellen der Videospielgeschichte. Frust ist garantiert, wenn die Fässer unter den Füßen explodieren



Auf den schmalen Stegen dieses Levels nimmt man gerne mal einen Treffer hin und meidet dafür den todbringenden Abgrund

Schon in der letzten Ausgabe konnten wir hoffnungsvolle Preview-blicke auf Cores neuestes Machwerk Ninja - Shadow of Darkness richten. Das erste wirklich gelungene Action-Adventure auf Prügelbasis sollte es werden - was wirklich dahinter steckt, haben wir zu ergründen versucht. Wir befinden uns auf einer kleinen Insel im Pazifik, unweit der japanischen Küste. Zwei Familienclans beanspruchen das Land, weswegen eine blutige Fehde entbrennt. Aber die Samurai-Truppen, die sich gegenüberstehen, sind von gleicher Stärke, und so kommt es nach Jahren der Rivalitäten und nach Hektolitern geflossenen Blutes schließlich doch zu einer Einigung am grünen Tisch. Schon kurze Zeit später allerdings stellt sich den Bewohnern ein neues Problem. Dämonen, die über einen Teufelspakt mit einem der beiden Familienoberhäupter heraufbeschworen wurden, legen nun die Insel in Schutt und Asche. Die ehrenvollen Samurais sind gegen diese Angriffe machtlos, weshalb sich einer von ihnen entschließt, den Weg des Lichts zu verlassen und ein Schattenkrieger, ein Ninja, zu werden. Allein versucht er nun, bis zum Zentrum des 13 Level großen Teufelswerks vorzudringen und dort dem Oberdämonen persönlich den Garaus zumachen. Eine, wie sich herausstellen wird, nicht ganz einfache Aufgabe.

Der Schlüssel zum Erfolg

Aus isometrischer Perspektive übernimmt der Spieler die Kontrolle über seinen Schattenkämpfer. Die Steuerung ist schnell erlernt: Je ein Knopf dient zum Schlagen, Treten, Springen und Werfen eines Ninja-Sterns, wovon unendlich viele zur Verfügung stehen. Auf der L- und der R-Taste liegen die Funktionen langsam laufen, Smart Bomb schmeißen und Decken. Irgendwie muß es wohl noch möglich sein, eine Rauchbombe abzuwerfen, was aber bei unserer Testversion nicht funktionieren wollte. So zieht man also los, freut sich über die sehr schnell eingängige Steuerung und klopft die ersten Widersacher in Grund und Boden. Nachdem alle Gegner die Waffen gestreckt haben, erhält man den Schlüssel, der die Türe zum nächsten Levelabschnitt aufsperrt. Manchmal ist der Key aber auch an schwer zu erreichenden Orten versteckt, die man über punktgenaues Springen erreichen muß. Ein Unterfangen, das wegen ungewöhnlicher Blickwinkel und schwenkender Kameras sehr viel schwieriger ist als die Prügelorgie mit den vielfältigen Gestalten der Dämonentruppe. Überhaupt zieht sich dies wie ein roter

in;former

Es gibt einen Programmierfehler, den man sich zunutze machen sollte. Die Gegner sind nur für einen bestimmten Bereich programmiert, den sie unter keinen Umständen verlassen. Man muß nun seinen Ninja so plazieren, daß die Gegner den Helden nicht angreifen können. Jetzt packt man die Wurfmesser aus und schießt die Widersacher völlig ungefährdet ab. Außerdem gibt es einen Kniff, der bei jedem Endgegner funktioniert. Habt Ihr die maximale Stärke erreicht (4 Power-Ups) und besitzt noch drei Smart Bombs, so strecken diese den Obermotz nieder.



Der Endgegner füllt meist den ganzen Bildschirm



Aufmerksame Beobachter entdecken vor den zwei Truhen eine Reißleine, die eine Falle auslöst



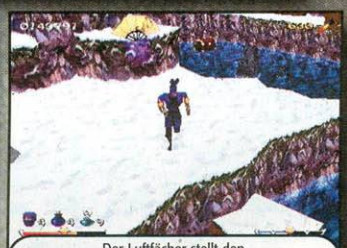
Wenn's dumm läuft, prügelt Euch der Gegner vom schmalen Steg



Mechanische Einrichtungen erschweren das Vorankommen



Alle Zwischenspänne werden in Echtzeit berechnet



Der Luftfächer stellt den Rücksetzpunkt dar

Faden durch das Game: Gegner weghusten oder Sprungrätsel lösen, Schlüssel einsacken und weiter. Neben den Schlüsseln verbergen sich auch andere Items wie Bomben, Fallen, Schwerter oder Power Ups in Form von Schriftrollen in den Schatztruhen, die manchmal auch an geheimen Orten, wie z.B. einer sprengbaren Wand, versteckt sind. Die Schriftrollen verstärken den Punch des Helden und die Durchschlagskraft seiner Shurikens. Gut verteilt über den gesamten Level findet man Luftfächer, die als Restart-Points dienen. Gespeichert werden kann aber nur am Ende des Levels, wenn der Endgegner besiegt wurde und sich der Ninja in einem Budo-Shop befindet, wo er das zuvor abgegriffene Gold in wichtige Gegenstände tauschen kann. Wer ein Schwert sein eigen nennt, kann noch einen besonderen Move vom Stapel lassen. Durch Halten des Schlagknopfes kann den Waffen ein Rundumschlag entlockt werden, der allerdings auch der eigenen Figur Lebensenergie kostet.

Yin & Yang

Das japanische Prinzip des Yin und Yang, des Guten und des Bösen, des Hellen und des Dunklen, schlichtweg der Gegensätze, läßt sich hier besonders gut heranziehen, denn Ninja ist ein Spiel, das auf der einen Seite total überzeugen konnte, auf der anderen aber nur bitter enttäuschen. Positiv ist zweifellos die technische Umsetzung. Dutzende verschiedenartigster Gegner schleichen sanft und vor allen Dingen ruckelfrei über die schön gezeichnete Landschaft, währenddessen das Ohr von passenden und niemals stupide wirkenden Melodien umschmeichelt wird. Dabei fällt besonders angenehm auf, daß die Gegner in einer bestimmten Reihenfolge angreifen, was verhindert, daß vier Gegner gleichzeitig auf den machtlosen Spieler einprügeln. Eigentlich ist jeder der sehr flotten Faust- und Fußkämpfe aufgrund dieser Tatsache problemlos zu gewinnen. Warum also wird Ninja dennoch später mit dem Kommentar „sackschweres Action-Adventure" in die Videospiellexika eingehen? Weil ständige Kameraschwenks und ungünstige Perspektiven die Sprungrätsel zu einer Unverschämtheit verkommen lassen. Sehr oft, vor allen Dingen in den höheren Leveln, ist man also gezwungen, auf Verdacht zu springen, wobei man den blauen Helden natürlich auch einige Male in den Abgrund fliegen sieht. Außerdem konnte Ninja die Hoffnungen der Action-Adventure-Gemeinde auf ein Fighting Force/Zelda-Genremix in keinem Aspekt erfüllen. Ninja läuft nach einem stumpfen Strickmuster ab. Jeder Levelbereich bietet genau die Lösungen für die Rätsel, die er aufgibt. Niemals muß man in Cores neuestem Machwerk in frühere Gefilde zurück, um sich dort die notwendigen Items zu besorgen. Außerdem nervt es tierisch, daß man im Level nicht abspeichern kann. Zwar hat man zu Anfang mit drei Leben und drei Credits wirklich mehr als genug Reserven, um den Level zu überstehen, aber eben nur einen. Da die letzten sechs Stages eine echte Herausforderung darstellen, ergibt sich daraus jedoch durchaus ein Problem.

Und doch! Ninja macht richtig Laune! Zumindest für die Leute, denen es nichts ausmacht, einen Level so lange von Neuem zu beginnen, bis man ihn endlich durchgespielt hat. Mit Training ist jeder Level zu schaffen, auch wenn es zum Schluß richtig happig wird. Schade nur, daß man weniger auf die Puzzle-Elemente geachtet hat, sonst hätte durchaus ein Highlight aus dem Coreprodukt werden können. Trotzdem werden sich alle Fans von Final Fight und Fighting Force über den Titel freuen, denn er bringt angenehme Abwechslung in das „Hulk macht kaputt!"-Genre. Auch alle Fans von knackigen Schwierigkeitsgraden sollten sich Ninja anschauen, denn schnell ist es bestimmt nicht durchgespielt. Schade nur, daß die Sprungrätsel wegen mangelnder Übersicht voll in die Hose gegangen sind, sonst hätte Ninja eine noch höhere Wertung erhalten.

spielerprofil

Geduldig, reaktionsschnell, steuersicher und hart im Nehmen, so sollte er sein, der Spieler von Ninja. Wer sich diese Attribute nicht zuschreiben kann, sollte das Game zuvor gründlich testen, bevor er sich zum Kauf entschließt.

schwierigkeit

Unnötig hoch wurde der Schwierigkeitsgrad erst durch ungünstige Perspektiven und Kameraschwenks. Die Schlachten gegen die Gegnerschar sind hingegen einfach zu gewinnen (s. Informer).

facts

Spieler:	1
Level:	13
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Core
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓			
	engl. Texte	engl.Sprache	
	✓	✓	



8 VON 10

GRAFIK 8
SOUND 8
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Fighting Force (PSX, FG 12/97) mochtet!



O.D.T.

or.die.tryi.die.trying.

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Es ist wohl kein Geheimnis, daß die Story das wichtigste in einem Spiel ist und sozusagen das Herzstück darstellt. Zwar haben viele Spiele eine gute und interessante Hintergrundgeschichte, richtig in den Bann gezogen wird man jedoch nur selten. O.D.T. aber weiß von Anfang an mit seiner Story zu begeistern.

Zu Beginn des stimmungsvollen Intros zieht ein Zeppelin leise über den Himmel. Im Hintergrund ist - leicht von Wolken verdeckt - ein Mond zu sehen. Ob es sich um den Erdmond handelt oder ob die Geschichte auf einem fremden Planeten spielt, bleibt unklar. An Bord des Luftschiffes „Nautiflyus" befindet sich inklusive Captain eine fünfköpfige Crew. Ihr Ziel: ebenfalls unklar. In bester britisch-englischer Sprachausgabe wird dem Spieler aber erklärt, daß das Schiff bereits seit „7 Monden" unterwegs ist und auf Anordnung des Captains nun leichtsinnigerweise eine kürzere Route durch unerforschte Regionen eingeschlagen wurde, um den - ebenfalls unbekannten - Bestimmungsort schneller zu erreichen. Mysteriöserweise registriert die an Bord befindliche „Grüne Perle", eine Art magische Kugel, magnetische Aktivitäten, die jedoch nach Ansicht der Crew keine Auswirkungen auf die bis dato friedlich verlaufene Reise haben dürfte. Doch wie so oft handelt es sich hierbei um einen Trugschluß. Der Zeppelin wird schon wenig später durch die urplötzlich auftauchenden Magnetfelder stark in seinem Kurs und in seiner Manövrierfähigkeit beeinflußt. Als Lösung der Misere bleibt der Mannschaft nur noch die Notlandung auf einem schwebenden Kontinent, von dem vorher noch nie jemand etwas gehört hatte.

Auf den Spuren von Jules Verne...

Schon im Vorspann baut O.D.T. eine ganz eigene Atmosphäre auf, die durch ihre Andersartigkeit fasziniert und in Teilen (vor allem durch das Luftschiff und die größtenteils unterirdische Erforschung des schwebenden Kontinents) an diverse Romane von Jules Verne, wie zum Beispiel „Die Reise zum Mittelpunkt der Erde", erinnert. Interessanterweise spielen sich nach dem Absturz des Zeppelins dann auch zwei unterschiedliche Stories ab. Während der Spieler mit der Figur seiner Wahl, die vor Beginn ausgesucht werden kann, in die düsteren Dungeons des unbekannten Kontinents vorstößt, um dort nach Gasflaschen, also dem für einen Neustart benötigten Treibstoff, zu suchen, bleibt der Captain alleine zurück, um auf das Schiff aufzupassen. Je nach-



Während das Monster noch irritiert in der Gegend herumglotzt, zückt Ike bereits seine Waffe...



...und setzt die Kreatur in Flammen



Kennt man ja: Um die Plattform im Hintergrund in Bewegung zu setzen, muß zuerst der Hebel umgelegt werden



Im Dschungel lauern viele Gefahren: Während der kleine Dino nur in die Waden beißt...



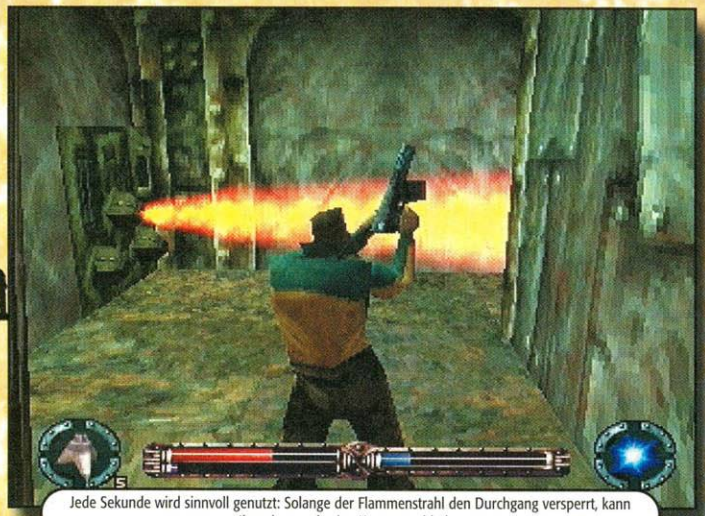
...hat es das etwas größere Raubtier auf eine ganz andere Stelle abgesehen



Speicherpunkte sind leider sehr rar gesät und können nur jeweils einmal benutzt werden

in;former

Um trotz des hohen Schwierigkeitsgrads Erfolge erzielen zu können, sollte man zunächst einmal die vier Charaktere auf ihre unterschiedlichen Fähigkeiten und ihre Standfestigkeit überprüfen, d.h. mit jedem ein kurzes Probespiel wagen, ehe man sich ins Abenteuer stürzt. So ist der gewaltige Maxx bspw. wesentlich widerstandsfähiger gegen Angriffe als die anderen und eignet sich für Einsteiger daher am besten.



Jede Sekunde wird sinnvoll genutzt: Solange der Flammenstrahl den Durchgang versperrt, kann Ike schon mal seine Knarre nachladen



Oha! Wählt man die richtige Kameraperspektive, läßt sich Julia sogar in den Ausschnitt schauen

dem, für welchen Charakter man sich entschieden hat, gestaltet sich die Reise dann mehr oder weniger schwierig. So liegen Maxx Havoks Vorteile beispielsweise in einer härteren Rüstung, dank der er mehr einstecken kann, während der alte Solaar ein Meister der Magie ist und den Gegnern mit seinem Zauberstab einheizt. Zudem stehen noch Corporal Ike Hawkins und die vollbusige Kartographin Julia Chase zur Auswahl. Mit Hilfe verschiedener Kristalle, die man ab und zu finden kann, lassen sich später auch noch diverse Zaubersprüche erlernen, die im Kampf gegen feindliche Horden oder zur eigenen Heilung effektiv eingesetzt werden können. Die Level sind durchaus als ziemlich groß und teilweise recht verzwickt zu bezeichnen. Eine Übersichtskarte hätte hier bestimmt zu einer besseren Orientierung beigetragen. Natürlich ist es nicht damit getan, schnellstmöglich die Gasflaschen einzusammeln und zum Schiff zurückzukehren, da diese ziemlich großflächig verteilt überall herumliegen und erst einmal gefunden werden wollen. Des weiteren stellen sich Euch die seltsamsten Kreaturen in den Weg, die selbstverständlich versuchen, die Pläne des Spielers zu vereiteln, wobei sie sich

▶ spielerprofil

Profis, die auf der Suche nach einer neuen Herausforderung sind, sollten auf jeden Fall zugreifen. Aber auch weniger gute Spieler, die viel Zeit und Geduld mitbringen, dürfen einen Blick riskieren.

▶ schwierigkeit

Zwar in 3 Stufen einstellbar, aber schon auf „Easy" als sehr schwer zu bezeichnen. Die seltene Möglichkeit, zu speichern, setzt dem Ganzen die Krone auf.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	8
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Herbst
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓		✓	
	engl. Texte	engl.Sprache	
	✓	✓	

Im Gespräch mit
Jean-Baptiste Bolcato
Producer von O.D.T.

Fun Generation: Was bedeuten eigentlich die Buchstaben O.D.T.?
Jean-Baptiste Bolcato: Or Die Trying. Zu deutsch: Oder stirb bei dem Versuch. Ziel des Spiels ist es, das Volk der Calli mit den magischen Kräften der grünen Perle zu retten, aber zuerst muß man natürlich sich selbst retten! Zu Beginn befindet man sich auf der Spitze eines mysteriösen Turms, der mit brutalen Feinden, seltsamen Gebieten und kniffligen Hindernissen übersät ist. Um im Spiel voranzukommen, muß man denken, kämpfen und sonst was tun, um fliehen und überleben zu können! Das Motto heißt also „Fliehen - oder bei dem Versuch sterben!"

FG: Es besteht ja kein Zweifel daran, daß einige der besten Spiele aus Frankreich kommen (z.B. Flashback, Out of this World, Moto Racer, Alone in the Dark, usw.). Die meisten Konsolenspiele werden aber dennoch in Japan und Amerika, dicht gefolgt von England entwickelt. Gibt es in Frankreich vielleicht eine große Auswahl talentierter Spieleentwickler, aus der man schöpfen kann, und siehst Du das „Abweichen von vorgegebenen Pfaden" eher als Hindernis oder als Vorteil?
JB: Wir sind nicht der Meinung, daß wir in irgendeiner Weise von „vorgebenen Pfaden" der Entwicklung abweichen. Wie Du bereits in Deiner Frage festgestellt hast, wurden einige der besten Spiele in Frankreich entwickelt, wie bspw. der Mega-Hit des vergangenen Jahres (zumindest in Europa) V-Rally. Natürlich darf man auch Rayman und F1 Racing von Ubisoft nicht vergessen! Die Auswahl talentierter Entwickler ist aber definitiv vergleichbar mit der in anderen Ländern. Das gilt auch für die Auswahl an alteingesessenen Spielern, und man sollte auch nicht vergessen, daß wir uns alle in erster Linie selbst auch als Spieler sehen! Abgesehen davon sind wir ein Teil von Psygnosis, die, obwohl sie ihren Sitz in England haben, eine riesige Entwicklungsstruktur mit Studios in aller Welt aufrecht erhalten, inklusive San Francisco. Als Firma teilen wir unser gesamtes Wissen in bezug auf die Entwicklung, was unserer Meinung nach sehr wichtig ist!!

FG: O.D.T. besticht durch eine düstere Atmosphäre und etwas brutale Inhalte. Gewalttätige Videospiele sorgen aber immer wieder für Kontroversen. Machst Du dir darüber Gedanken, und habt Ihr zu irgendeinem Zeitpunkt daran gedacht, die Gewaltdarstellung ein bißchen herunterzuschrauben?
JB: Es ist nicht zu leugnen, daß O.D.T. stellenweise etwas brutal ist und auch Blut spritzt. Der Spieler hat hierbei die Möglichkeit, Feinde mit den Fäusten zu erledigen, Waffen zu benutzen oder Magie zu verwenden. Mit den Waffen lassen sich Gegner rösten, elektrisieren, erschießen oder atomisieren. Wichtig ist aber, zu verstehen, daß das Spiel einiges mehr bietet als nur gewalttätige Auseinandersetzungen. Riesige Level wollen erforscht, Puzzles gelöst und die Steuerung der Spielfigur richtig beherrscht werden.

FG: Du hast erwähnt, daß Ihr Euch bei der Entwicklung von O.D.T. stark an The Chaos Engine orientiert habt, jedoch sagt der Titel nur den wenigsten etwas. Kannst Du kurz erklären, um was für ein Spiel es sich handelt und inwiefern Ihr Euch davon habt beeinflussen lassen?
JB: Chaos Engine ist ein Spiel der Bitmap Brothers (sehr berühmt auf ST & Amiga mit den Spielen SpeedBall 1 & 2, Xenon 1 & 2, Gods, Chaos Engine 1 & 2 und letztendlich Z). Es ist ein isometrisches Action-Game, in dem man einen Charakter mit einer großen Kanone, ein paar Granaten und einer Spezial fähigkeit steuert. Dem Spiel wurde ein leichter RPG-Touch verliehen, was einem ermöglicht, die Spielfigur aufzupowern, indem man aufgesammeltes Geld benutzt, um Power Ups zu kaufen und auf diese Weise die Waffen oder die verschiedenen Features der Charaktere zu verbessern. Außerdem war der Look und das Feeling des Spiels ein wenig futuristisch à la Jules Verne, was sehr originell war und sich stark von den ganzen Cyberpunk-Universen, wie man sie heute in den Spielen sieht, abhob.

FG: Light-Sourcing scheint in letzter Zeit bei den PlayStation-Spielen in Mode gekommen zu sein. Warum, glaubst Du, ist es zu so einem wichtigen Grafikeffekt geworden?
JB: Weil es dazu beiträgt, den Spieler richtig in die Atmosphäre des Spiels hineinzuziehen. Zudem erzeugt der Effekt in 3D-Umgebungen mehr Tiefe und hebt die Grafik besser hervor. In O.D.T. haben wir ein einzigartiges Real-Time-Lightning-System, das vollen Gebrauch von Gouraud Shadowing macht. Dadurch lassen sich Schatten besser plazieren und tolle Nebeleffekte darstellen.

FG: Wie habt Ihr das Motion-Capturing für O.D.T. zustande gebracht? Wird sowas in einem speziellen Studio gemacht? Habt Ihr Euer eigenes Studio? Und wessen Bewegungen habt Ihr gecaptured?
JB: Das Motion-Capturing wurde in einem externen Spezialstudio, dem Ecoutez Voir in Paris gemacht. Zwar hat Psygnosis mittlerweile sein eigenes internes Motion-Capture-Studio in England, wir haben uns aber aus folgenden Gründen für die Arbeit im Ecoutez Voir entschieden:
- wir haben bereits in der Vergangenheit mit diesem Studio an mehreren Projekten gearbeitet (u.a. an Adidas Power Soccer) und zwar mit großem Erfolg und zu unserer vollen Befriedigung.
- Ecoutez Voir hat eine sehr große Studiofläche und ist sehr präzise, wenn es ums Capturen geht. Zudem werden ständig 8 Kameras benutzt, zukünftig sollen es sogar 10 sein.
- es liegt ziemlich nahe an unserem eigenen Entwicklungsstudio. Vom Büro aus sind es gerade einmal 15 Minuten!

FG: Es wird wohl ein hartes Gefecht um den Thron der Third-Person-Action-Adventures dieses Jahr. Schließlich stehen mit Eidos' neuestem Tomb Raider, Crystal Dynamics' Legacy Of Kain: Soul Reaver und Konamis Metal Gear Solid hochkarätige Produkte in Konkurrenz. Zwar sind die genannten Spiele alle recht unterschiedlich, lassen sich aber dennoch in eine ähnliche Kategorie einordnen. Wie kommst Du darauf, daß O.D.T. gegen diese Titel und andere, unbekannte Spiele, die erst auf der E3 bekanntgegeben werden, bestehen kann?
JB: - Vier verschiedene Charaktere stehen zur Auswahl.
- RPG-Elemente erlauben es einem, die Fähigkeiten der Spielfigur individuell abzustimmen und verschiedene Waffen zu benutzen, Magie zu verwenden usw.
- Das Gameplay bietet völlige Freiheit, es gibt eine echte 3D-Engine, keine vorgegebenen Wege oder Kamerawinkel - es ist also alles möglich.
- Einmalige Zaubersprüche bieten dem Spieler unterschiedliche Kampfvarianten.
- Französischer Touch: unheimliche und originelle Atmosphäre.

FG: Vielen Dank für das Gespräch, Jean-Baptiste!



Im Laufe des Spiels lassen sich verschiedene Zauber erlernen...


...wozu aber erst die entsprechenden Kristalle gefunden werden müssen



Nur mit Hilfe der oft gut versteckten Schlüssel lassen sich weitere Türen öffnen


Die äußerst wichtigen Gasflaschen sind oftmals in gefährlichem Terrain plaziert


Schrumpfkopf Solaar verfügt über einen Zauberstab, mit dem er Energiebälle verschießt


Grafikfehler tauchen in O.D.T. leider ziemlich häufig auf


Die Sprungpassagen gehören zu dem schwierigeren Teil in O.D.T.



Im Dunkeln ist gut munkeln: In der schlammigen Brühe tummeln sich allerlei feindselige Kreaturen

aber nicht allzu schlau anstellen. Der Begriff „Künstliche Intelligenz" wurde von den Entwicklern scheinbar eher klein geschrieben, weshalb die meisten Gegner zwar auf Euch schießen und die Spielfigur einer großen Menge an Lebensenergie entledigen, aber trotzdem meistens schön stehenbleiben und nicht versuchen, Euren Schüssen großartig auszuweichen. Ab und zu findet sich dann endlich mal einer der rar gesäten Speicherpunkte, die in O.D.T. schnell zum gerngesehensten Objekt avancieren. Die einzelnen Level unterscheiden sich in thematischer Hinsicht, sind aber alle sehr düster gehalten und jeweils in viele kleine Abschnitte unterteilt. Am Ende eines Dungeons wartet dann ein überdimensionaler Endboss auf eine Abreibung, die ihm jedoch meistens nur durch etwas Nachdenken zu erteilen ist. Häufig bedarf es nämlich einer bestimmten Taktik, um ihn besiegen zu können. Ist ein Level schließlich geschafft, wird jedesmal in eine stimmungsvolle Zwischensequenz umgeblendet, die, wie bereits erwähnt, die zweite Story im Spiel, nämlich die des zurückgebliebenen (nicht geistig) Captains weitererzählt. Dieser wird nämlich, während man selbst den Treibstoff sucht und sich der Rest der Crew auf der imaginären Suche nach Teilen zur Reparatur des beschädigten Schiffs befindet, von einer der fremden Kreaturen übertölpelt und gefangengenommen. Hat man wieder einen Level beendet, erfährt man dann, wie es ihm anschließend ergangen ist, und bekommt in einem weiteren FMV erzählt, wie er sich zusammen mit einem seltsamen Wesen in einer Gefängniszelle wiederfindet. Dieses Wesen erzählt ihm dann auch, daß die Menschheit lange Zeit von der auf dem schwebenden Kontinent lebenden Rasse regiert wurde und daß es keinen Grund gäbe, sich zu fürchten. Um niemandem die Freude zu verderben, soll an dieser Stelle der genaue Verlauf der Geschichte aber nicht preisgegeben werden. Die Existenz zweier Storylines sorgt ohne Zweifel für Abwechslung, die jedoch auch im eigentlichen Spiel geboten wird. So erwarten einen in einigen Leveln auch kleine Jump'n Run-Passagen, die dem Spieler einiges an Geduld und Geschicklichkeit abverlangen. Und damit wären wir auch schon bei dem eigentlichen Problem des Spiels, dem Schwierigkeitsgrad.

Motivation adé!

Dank der teilweise recht hakeligen und ungenauen Steuerung (auch der Analog-Knüppel schafft hier keine Abhilfe) wird ein Sprung über einen Abgrund oft zum reinen Glücksspiel. Allerdings sind die Hindernisse und Gegner ohnehin des öfteren ziemlich happig und wären auch mit einer guten Steuerung kein Kinderspiel. Nicht selten muß daher ein bestimmter Abschnitt an die 10 - 20 mal gespielt werden, ehe man erste Erfolgserlebnisse verzeichnen kann. Auch die Tatsache, daß jeder Speicherpunkt nur ein einziges Mal benutzt werden kann und man sich dann zuerst wieder bis zum nächsten, meilenweit entfernten durchkämpfen muß, trägt nicht gerade zur Motivation bei. Hat man z.B. mit letzter Energie und nur einem verbleibenden Leben den rettenden (?) Save-Point erreicht, wird es wohl mehr als schwierig, im Spiel noch weiterzukommen.

So bleibt unter dem Strich ein eigentlich bemerkenswertes Stück Software mit soviel Potential, wie nur wenige Titel es besitzen, und einer fesselnden Story, wie kaum ein anderes Spiel sie bietet. Der Spielspaß wird aber leider durch die unpräzise Steuerung sowie zahlreiche, störende Grafikfehler und den überzogenen Schwierigkeitsgrad stark getrübt, was wirklich schade ist, da sich weitaus mehr aus dem Spiel hätte machen lassen. Hardcore-Zocker, die vor nichts zurückschrecken, dürfen aber gerne zugreifen. Allen anderen sei geraten, wenigstens einmal probezuspielen, da man das Game doch zumindest mal gesehen haben sollte.



8 VON 10

GRAFIK 7
SOUND 8
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Deathtrap Dungeon (PSX, FG 5/98) oder Nightmare Creatures (PSX, FG 11/97) mochtet!

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 + Mogelmodul nur 99,90 DM

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Manga Videos



z. B.

Countdown Stories 1 + 2	je 59
Tekken	39
Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Angel of Darkness 1+2	je 69
Streetfighter Serie Vol. 2-4	je 59
Neongenesis Evangelion	79

Sonstiges

Soundtracks
z. B.

Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Parasite Eve	99
Xenogears	99
Schlüsselanhänger	9,90

Players Guide`s
z. B.

Tekken 3	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Mace the Dark Age	39
Mission Impossible	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
Diverse "Magic Line"	ab 10
Laufwerk PSX	99
Einbau auf Anfrage	

Dreamcast

Daytona 2-Battle on the Edge	JP	169
Godzilla Generations	JP	169
Memory Card (VMS)	JP	79
Pen Pen Triathlon	JP	169
Sega Rally 2	JP	169
Seven Cross	JP	169
Sonic Adventure	JP	169
Super GT	JP	169
Vitua Fighter 3	JP	169

Game Boy

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

Sega Saturn

Deep Fear	Dt	94
Magic Knight Rayearth	US	119
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force III	Dt	89
Shining Force III Part 2+3	JP je	139
Diverse Spiele	ab	9,90

Fighting Force	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Final Fantasy VII*	Dt	99
Forsaken	Dt	89
Franzy	Dt	89
Future Cop L.A.P.D.	US	119
G-Police	Dt	89
Game Gun	ab	39

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	US/Dt	169 /89
Bio Freaks	US/Dt	169 /119
Chameleon Twist	Dt	99
Clayfighter 63 1/3	PV	59
Diddy Kong Racing	Dt	89
Dual Heroes	Dt	79
Extreme G	PV	99
F-Zero	JP	169
F 1 Grand Prix	Dt	94
FIFA '98-Frankreich Edition	Dt	119
Fighter's Destiny	Dt	119
Flying Dragon	US	169
Forsaken	Dt	129
Gamebuster	Dt	99
GT 64 Championship	Dt	99
Infrarot Pad´s	Dt	109
Konsole + Spiel	Dt	349
Lamborghini	Dt	99
Mace the Dark Age	Dt	99
Madden '99	US/Dt	169/119
Milo´s Astro Line	US	169
Mission Impossible	Dt	129
Multi Racing Championship	Dt	99
Mystical Ninja	Dt	129
NASCAR '99	US/Dt	169/119
NBA Courtside	Dt	95
NBA In the Zone '98	US	59
NFL Quarterback Club '99	Dt	129
NHL '99	US/Dt	169/119
NHL Breakaway '98	Dt	99
Off Road Challenge	US/Dt	139
Olympic Hockey	Dt	99
Predator Racing	US	169
Quest 64	US	169
San Francisco Rush	Dt	99
Shadow of the Empire	Dt	129
Star Soldier	JP	169
Superstar Soccer 64	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	99
Turok	PV	109
Vibrationspack	ab	29
Virtual Chess 64	Dt	109

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*	Dt	99
Bushido Blade 2	JP	119
Bust A Move 3	Dt	69
C-Contra The Adventure	US	119
Cardinal Syn	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	89
Colony Wars	PV	79
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	99
Control Pad	ab	25
Crash Bandicoot 2*	Dt	89
Dead or Alive	Dt	89
Deathtrap Dungeon	PV	89
Diablo	Dt	79
Disruptor	Dt	59
Everybody's Golf	Dt	89
Ogre Battle	US	119

Gex 3 D-Return of the Gecko	Dt	89
Ghost in the Shell	Dt	89
Gran Turismo	Dt	89
Grand Theft Auto+Soundtrack	PV	89
Heart of Darkness	Dt	89
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt	89
Kartia	US	119
Kick Off '98	Dt	89
Kula World	Dt	89
Lenkrad für 3 Systeme		139
Lucky Luke	Dt	89
Lunar	US	119
Master of Teräs Käsi	Dt	79
Medievil	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Men in Black	**PV**	**79**
Micro Machines V 3	Dt	45
Moto Racer 2	US/Dt	119/79
N2O	US	99
Nagano-Winter Olympiade '98	Dt	79
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



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

One	Dt	69
Overblood 2	JP	144
Parasite Eve	US	129
Pax Corpus	Dt	79
Point Blank	Dt	89
Power Rangers Pinball	Dt	59
Premier Manager '98	Dt	89
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89
Road Rash 3D	Dt	79
Rumble für den Arm		29
Saga Frontier	US	119
San Francisco Rush	Dt	89
Sim City 2000	Dt	89
Sony mit Dual Shock		249
Star Ocean 2nd Story	JP	149
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX	Dt	79
Syndicate Wars	PV	69
Tactics Ogre	**US**	**119**
Tail Concerto	JP	144
Tekken 3	US	119
Tenchu	US	119
Test Drive 5	US	119
Theme Hospital	Dt	89
Thunderforce V	US	119
Tombi	Dt	94
Tombraider 2 incl Speicherkarte	PV	109
Tommi Mäkinen Rally	Dt	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	Dt	89
UBIK	Dt	a.Anf.
V-Ball	Dt	89
Versus -Vs.-	Dt	59
Viglante 8	Dt	89
VR Baseball '99	Dt	89
War Games	Dt	79
Warcraft 2	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
WCW Nitro	Dt	89
Wild 9´s	US	119
Wrecking Crew	Dt	69
WWF Warzone	Dt	89
X-Men vs Streetfighter	US	99
Young Blood	Dt	89

Sony Playstation unter 50 DM

Abe´s Odyssee	Dt	49
Command & Conquer	Dt	49
MDK + Soundtrack	Dt	39
Mega Man X 3	Dt	49
Micro Machines V 3	Dt	45
NASCAR '98	Dt	49
NHL Powerplay	Dt	49
Pro Pinball-Timeshock	Dt	49
Skull Monkeys	Dt	49
Suikoden	Dt	49
Tennis Arena	Dt	49
Test Drive 4	Dt	49
TOCA (Dual Shock tauglich)	Dt	49
V-Rally (Dual Shock tauglich)	Dt	49
Warhammer	Dt	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 — Verkauf
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!

SPYRO™ THE DRAGON



Daniel Johannes - Fabian Döhla

Während Crash Bandicoot damals großmäulig als Mario-Killer angepriesen wurde und sich dann aber schnell als Pseudo-3D-Jump'n Run entpuppte, das überhaupt keine wirkliche dreidimensionale Bewegungsfreiheit bot, sind Gex und nun Spyro The Dragon hingegen schon eher würdig, den Vergleich mit dem bekannten Klempner anzutreten.

Alles könnte so schön sein in der Welt der Drachen - wenn nicht der üble Gnasty Gnorc (sprich: Nasty Norc) sämtliche Einwohner in Statuen verwandelt hätte. Einzig der kleine Spyro wurde übersehen, was ihn automatisch zum potentiellen Retter seiner Artgenossen macht, auf dem nun alle Hoffnungen ruhen. Damit ist auch schon die ganze Hintergrundstory erzählt, die mindestens so innovativ ausfällt wie ein nasses Tuch. Natürlich tut dies aber wie so oft dem Spielspaß keinen Abbruch, da das Game in spielerischer Hinsicht umso mehr überzeugt.

Pilotwings läßt grüßen: In den Bonusrunden muß man mit Spyro durch Ringe oder Tore fliegen, um Edelsteine zu ergattern

Drache mit Spürsinn

Wie es sich für einen Drachen gehört, kann Spyro Feuer spucken, um seinen Feinden einzuheizen oder Gegenstände zu verbrennen. Aber nicht jeder Gegner läßt sich einfach so versengen. Manchmal verhindert eine besondere Rüstung einen Schaden durch Feuer, so daß einem nichts anderes übrigbleibt, als die Gegnerschar einfach über den Haufen zu rennen oder mit einer Rammattacke in einen Abgrund zu schubsen. Wenn aber alles nichts hilft, kann man sich außerdem per Druck auf die Tasten L1 oder R1 mit einer Seitwärtsrolle in Sicherheit bringen. Ein Blick auf Spyros mickrige Flügel läßt schnell Zweifel daran aufkommen, daß es dem Drachen damit möglich sein soll abzuheben. Aber obwohl der tierische Held noch klein ist, ist er dennoch imstande, kurzzeitig durch die Luft zu segeln oder in speziellen Bonusleveln sogar richtig zu fliegen. Ausgestattet mit diesen Moves ist es nun Spyros Hauptziel, die versteinerten Drachen zu finden und zu befreien. Seine verbleibende Energie wird dabei durch eine Libelle symbolisiert, die nie von seiner Seite weicht. Je heller das Insekt leuchtet, desto mehr Treffer kann der schuppige Held einstecken. Durch das Rösten von Kleintieren, wie Mäusen, Hühnern oder kleinen Schafen, wird jeweils ein Schmetterling freigesetzt, den die Libelle eilig verzehrt. Auf diese Weise wird das Energiemeter wieder aufgefüllt und Spyros Leben verlängert, wodurch das Spiel, in Verbindung mit unendlich vielen Continues und der Möglichkeit, nach jedem befreiten Drachen zu speichern, recht einfach wird. Das bedeutet aber keinesfalls automatisch auch eine geringe Spielzeit, da vor allem jüngere Semester lange genug beschäftigt sein werden. Zusätzlich zu den Drachenstatuen sind nämlich noch jede Menge Edelsteine sowie zehn mysteriöse Eier in den einzelnen Leveln verteilt, die ebenfalls gefunden werden wollen.

Gut geklaut! Star Wars-Fans dürften sich beim Anblick dieses Ungetüms sofort an Rancor erinnert fühlen



Manche Boxen lassen sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen...



...der jedoch meistens gut versteckt irgendwo herumliegt



Obszön! Einer der Gegner zeigt Spyro den blanken Hintern!

in;former

Als netter Gimmick ist auf der Spyro-CD eine kurze, spielbare Demo-Version von Crash Bandicoot Warped enthalten, die sich durch gleichzeitiges Drücken der Tasten L1 und Dreieck im Titelbildschirm freischalten läßt. In einem stark an Wave Race erinnernden Level steuert man dann Crashs kleine Schwester Coco mit einem Jet-Ski durch einen Rundparcours und weicht Hindernissen aus.



PLAYSTATION



Nur auf den speziellen Pfeilrampen kriegt man genügend Anlauf, um auch größere Abgründe überwinden zu können



Nur mit Hilfe der Ballonfahrer gelangt man in neue Welten

Findet man einen Drachen, bricht dieser aus dem Stein und gibt einem in sauberer Sprachausgabe Tips zum weiteren Spielverlauf. Leider wurden für die deutsche Version aber offensichtlich nicht gerade die besten Synchronsprecher und scheinbar auch nicht mehr als fünf verschiedene engagiert, weshalb es sich empfiehlt, sich zu Beginn für die englische Sprache zu entscheiden. Fremdspracheninteressierte freuen sich über die drei weiteren enthaltenen Sprachen (Französisch, Italienisch, Spanisch). Die Spielstufen sind ähnlich eingeteilt, wie man es von Super Mario 64 oder Banjo-Kazooie kennt. In sechs Oberwelten (Artisans, Peace Keepers, Magic Crafters, Beast Masters, Dream Weavers und Gnastys Welt) finden sich nochmals Eingänge zu den eigentlichen Leveln sowie jeweils eine Boss-Stage und ab und zu ein Bonus-Fluglevel. Um jedoch von einer Welt in die nächste zu gelangen, muß zuerst der ortsansässige Ballonfahrer gefunden werden, der zudem noch eine bestimmte Aufgabe erfüllt sehen will (z.B. eine bestimmte Anzahl von Drachen befreien oder soundsoviele Edelsteine finden), bevor er sich bereiterklärt, einen zu transportieren.



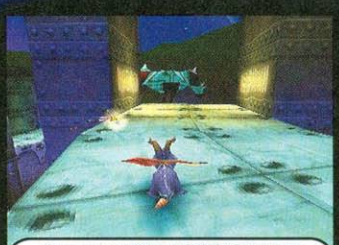
Hat man einen Drachen befreit, bedankt er sich und gibt einem Tips für den weiteren Spielverlauf



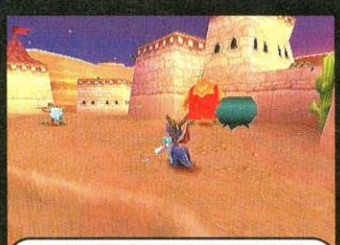
Kriegt Spyro von der guten Fee einen Kuß,...



...wird sein Feueratem noch heißer, wodurch sich auch stärkere Feinde besiegen lassen



So was feiges!! Bevor man sich Gnasty Gnorc stellen kann, muß man ihn zuerst fangen



Vorsicht! Die dicke Mama im Hintergrund teilt ordentlich Prügel aus, falls Spyro ihr zu nahe kommt

Dragon's Quest

Spyro The Dragon bietet dem Spieler vollkommene 3D-Freiheit, in einer derart genialen Grafik, wie man sie auf der PlayStation noch nicht gesehen hat. Die Steuerung fällt sehr einfach aus und ist daher schnell erlernt. Schon nach kurzer Zeit rennt man durch die abwechslungsreich gestalteten Level und sammelt, was das Zeug hält. Da liegt aber leider auch gleichzeitig der sprichwörtliche Hund begraben: Eigentlich ist das gesamte Spiel nur darauf ausgelegt, die erwähnten Drachen zu befreien und Edelsteine zu sammeln. Nur selten findet sich, abgesehen von den variierenden Grafikthemen, etwas Abwechslung. Zwar dürfen mal Kanonen abgefeuert oder Fässer als Geschosse benutzt werden, was aber nur als netter Gag am Rande betrachtet werden kann.

Insgesamt fehlt auch bei Spyro eindeutig der für eine Höchstwertung notwendige Tiefgang, wie man ihn bei vielen Spielen vermißt. Natürlich macht es - vor allem bei der genialen Grafik - großen Spaß, mit dem kleinen Drachen durch die Lande zu ziehen und Feinde zu vermöbeln, für eine 10 reicht es aber dennoch nicht. Ein ausgeklügelteres Spielsystem, mehr Interaktion mit der Umgebung und abwechslungsreichere Aufgaben, die es zu lösen gilt, wären der Schlüssel zur Traumwertung gewesen. Vor allem jüngere Spieler werden aber trotzdem ihre helle Freude an Spyro haben.

▶ spielerprofil

Spyro The Dragon ist ganz deutlich auf eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten, die auch ganz sicher viel Spaß mit dem Produkt haben wird. Aber auch alte Jump'n Run-Hasen und Fans fortgeschrittenen Alters sollten einen Blick riskieren.

▶ schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad ist zu Beginn zwar sehr niedrig, steigt aber kontinuierlich an, so daß auch geübte Spieler in späteren Leveln manchmal herausgefordert werden. Bis man Spyro komplett gelöst hat, werden mindestens 10 Stunden vergehen.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	36
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	Sony CE
Entwickler:	Universal / Insomniac
Testmuster:	Sony CE
Veröffentlichung:	Oktober
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓	✓	



9 VON 10

GRAFIK 10
SOUND 7
GAMEPLAY 9

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Gex: Enter The Gecko (PSX, FG 5/98) oder Banjo-Kazooie (N64, FG7/98) mochtet!

PLAYSTATION

TENCHU 天誅



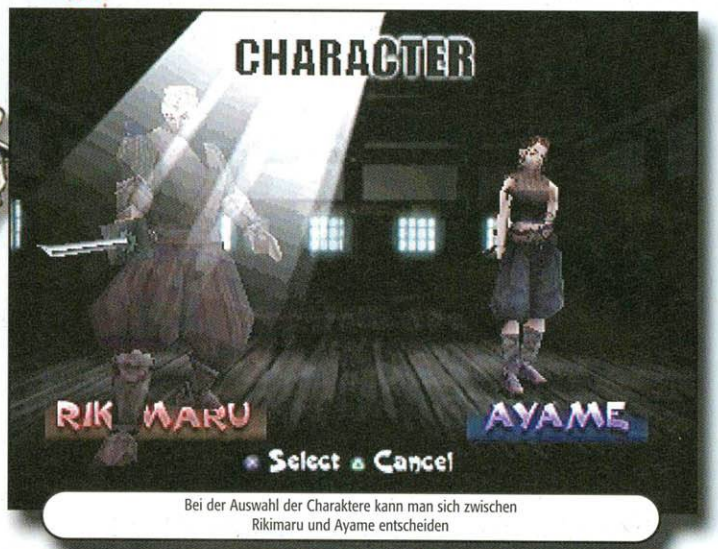
Markus Häberlein - Götz Schmiedehausen

Kaum ein Volk hat solch eine sagenumwobene Geschichte wie Japan. Zahlreiche Mythen und Legenden ranken sich um diesen Volksstamm, dessen Historie weit in die Vergangenheit zurückreich. Ebenso alt wie die Geschichte Japans ist eines der traditionsreichsten Elitekommandos: Ninjas und Samurais morden und metzeln seit Jahrhunderten für die angesehensten Häuser im fernen Osten und schaffen unliebsame Gegner und Widersacher der Adelshäuser hinterrücks und diskret aus dem Weg. Ausgebildet in den verschiedensten Kampftechniken und darauf getrimmt komplett mit der Umgebung zu verschmelzen, schleichen sie sich in Burgen und Dörfer ein, um ihren Auftrag gnadenlos auszuführen. Hierbei meiden sie jedes Aufsehen und bewegen sich lautlos an ihren Gegnern vorbei, die schon bei dem geringsten Verdacht Alarm auslösen würden.

Bei diesen Worten wird in dem ein oder anderen sicherlich die Abenteuerlust geweckt werden. Einmal im Leben als Ninja durch finstere Dörfer und Wälder streichen, sich in dunklen Ecken verstecken, über Häuserdächer balancieren und Gegner von hinten überraschend niederstrecken ist schon ein bißchen aufregender als im Hinterhof Verstecken spielen. Activision versucht nun mit Tenchu, der Ninja-Simulation, jedem PlayStation-Besitzer diesen Wunsch zu erfüllen!

Lebe in Ehre, kämpfe mit List!

Als getreuer Anhänger des japanischen Lord Gohda kämpft Ihr für Recht und Ordnung im Lande. Es gilt, abtrünnige Gefolgsleute, grausame Landherren oder korrupte Politiker mit stichhaltigen Argumenten, notfalls (na ja, eigentlich ja immer) auch mit Waffengewalt, an ihre Pflichten gegenüber Lord Gohda zu erinnern. Es kommt auch einmal vor, daß man eine Sekte unterwandern und deren Anführer seiner magischen Waffen entledigen oder spanischen Piraten den nötigen Respekt beibringen muß. Kurz und gut, das Leben eines Ninjas ist sehr arbeitsreich und nicht gerade einfach. Also zieht man Nacht für Nacht hinaus, um für Euren Herren zu meucheln und seine Macht zu sichern. Hierbei könnt Ihr Euch zwischen zwei anwählbaren Charakteren entscheiden. Rikimaru stellt den männlichen Part dar, der mit einem langen Katana-Schwert ausgestattet ist und einige kraftvolle Hiebe beherrscht. Ayame übernimmt den weiblichen Teil: Sie hat zwei kleine Dolche in den Händen und ist etwas schneller und wendiger. Nach dem Mission-Briefing besteht die Möglichkeit, sich mit einigen scharfkantigen oder explosiven Gegenständen auszurüsten. Neben Medi-Packs kann



Bei der Auswahl der Charaktere kann man sich zwischen Rikimaru und Ayame entscheiden



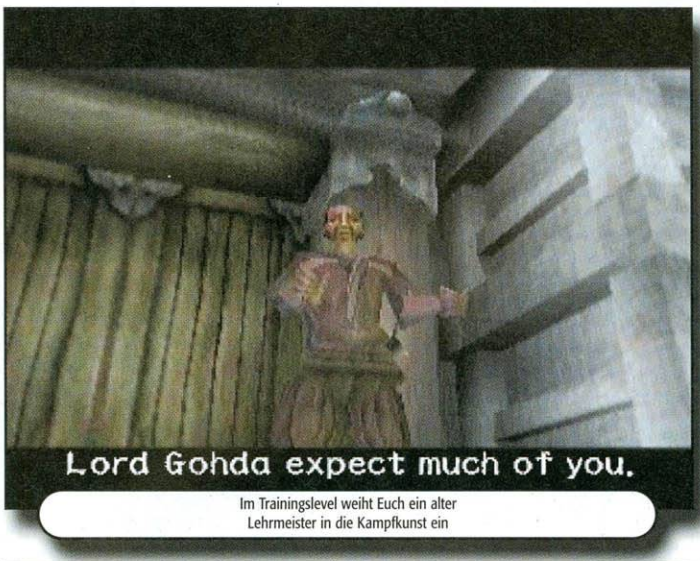
Ayame ist eine sehr geschmeidige Kämpferin und sollte bei der Auswahl bevorzugt werden



Was dieser Schurke wohl von der jungen Frau möchte ?

in;former

Die Pal-Version von Tenchu wurde gegenüber der japanischen noch einmal kräftig überarbeitet. Nicht nur Energieleiste, Kartenfunktion und die Levelanwahl, auch an der Storyline wurde einiges verändert. Zusätzlich hat man noch zwei extrem knackige Bonuslevel integriert, die ausschließlich in der Pal-Version zu finden sein werden. Der Geschwindigkeitsverlust ist kaum spürbar, dafür sieht man aber einen kleinen schwarzen Balken am unteren Bildschirmrand.

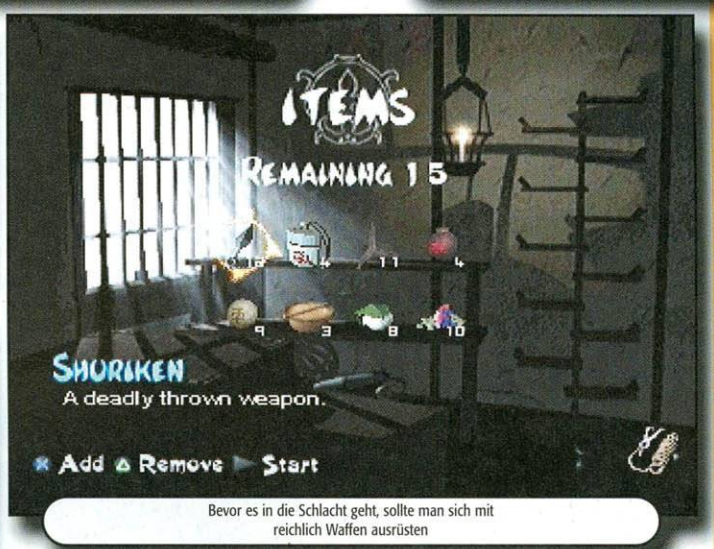


Im Trainingslevel weiht Euch ein alter Lehrmeister in die Kampfkunst ein


Im Wald sollte man die Deckung der Bäume gut nutzen


Dieser Endgegner hat einiges entgegenzusetzen


Will man durch dieses Tor hindurch, muß man erst an der Ninja-Kämpferin vorbei



Bevor es in die Schlacht geht, sollte man sich mit reichlich Waffen ausrüsten

man sich noch mit Granaten, Wurfpfeilen, Rauchbomben und Spikes ausrüsten, die einem das Vorankommen in finsterer Nacht etwas erleichtern sollen. Im Spiel steuert man seine Hauptperson aus der Third-Person-Perspektive, was auf den ersten Blick stark an Tomb Raider erinnert.

Kämpfe tapfer, wie Du es gelernt hast

Mit einem Ninja-Rope, das zur Grundausstattung eines jeden Einzelkämpfers gehört, kann man sich auf Häuserdächer hochziehen, um dort meist unbeschadet größere Distanzen zurückzulegen oder Gegner von oben zu überraschen. Neben der eigenen Energieleiste findet man auf dem Bildschirm eine sehr wichtiges Feature, die einem nützliche Dienste leistet. Nähert man sich einem Feind, erscheint ein blauer Kreis mit einem Fragezeichen und die Distanz zum nächsten Gegner. Wird der Ninja aus größerer Entfernung entdeckt, verfärbt sich der Kreis orange; wird er angegriffen, bekommt das Symbol eine rote Färbung. Spätestens jetzt sollte man das Weite suchen, oder sich auf das nächste Hausdach retten. Kommt es doch einmal hart auf hart, muß man seine Ninja-Künste im Kampf unter Beweiß stellen. Hierbei stehen mehrere Schlag- und Blocktechniken zur Verfügung.. Tritt man einem der Endgegner gegenüber, wird dies immer mit einer kleinen Zwischensequenz eingeleitet. Beim Kampf gegen diese Oberbosse sollte man auf Gegenstände wie Granaten zurückgreifen, die sehr großen Schaden anrichten und den Sieg ungemein erleichtern können. Hat man einen Gegner besiegt und ins Jenseits geschickt, blutet dieser gut sichtbar (meist unter Verlust eines oder mehrerer Körperteile) deprimierend vor sich hin.

Meditiere, bevor du zu Werke gehst!

Tenchu hat wirklich einige interessante Seiten, die aber deutlich unter der schlechten technischen Umsetzung leiden. Auf den ersten Blick scheint die Grafik nicht unbedingt schlecht zu sein, doch nach längerem Spielen stechen einem grobe Grafikfehler ins Auge, die den positiven Gesamteindruck schmälern. Auch die Landschaft baut sich viel zu spät auf, was einem das Heranschleichen an den Feind sehr erschwert. Das größte Problem ist aber die schlechte und sehr hakelige Steuerung. Gerade in den höheren Leveln sind auf den schmalen Wegen Abstürze kaum zu vermeiden. Kommt dem Schattenkämpfer zusätzlich ein Widersacher entgegen, kann man das Pad meist frustriert zur Seite legen und den Level von Neuem beginnen. Weiß man erst einmal den Weg zum Endgegner, braucht man kaum länger als zehn Minuten, um den Level zu beenden. Auch die Kämpfe mit den Levelbossen laufen immer nach einem stereotypen Schema F ab und bieten wenig Abwechslung.

Dieser Titel ist leider nicht für jedermann geeignet. Die schlechte Steuerung macht Tenchu gerade in den letzten Leveln nahezu unspielbar. Wer aber schon immer den Traum hatte, sich als Ninja nachts durch Dörfer und Wälder zu schleichen, sollte diesen Titel dennoch in Erwägung ziehen, wie hoch Eure Ansprüche sein dürfen, haben wir im Test transparent gemacht.

spielerprofil

Adventure-Liebhaber und Leute mit Hang zu groben Metzelspielen, die allerdings keine allzuhohen Qualitätsansprüche stellen, könnten sich angesprochen fühlen.

schwierigkeit

Anfangs zeigt sich Tenchu erschreckend einfach; kommt man jedoch in die beiden Bonuslevel, die ausschließlich der Pal-Version spendiert wurden, steigt der Schwierigkeitsgrad immens an und fordert auch professionelle Spieler bis auf's Äußerste.

facts

Spieler:	1
Level:	10
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision/Aquire
Testmuster:	Activision
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		
	engl. Texte	engl.Sprache	
	✓	✓	

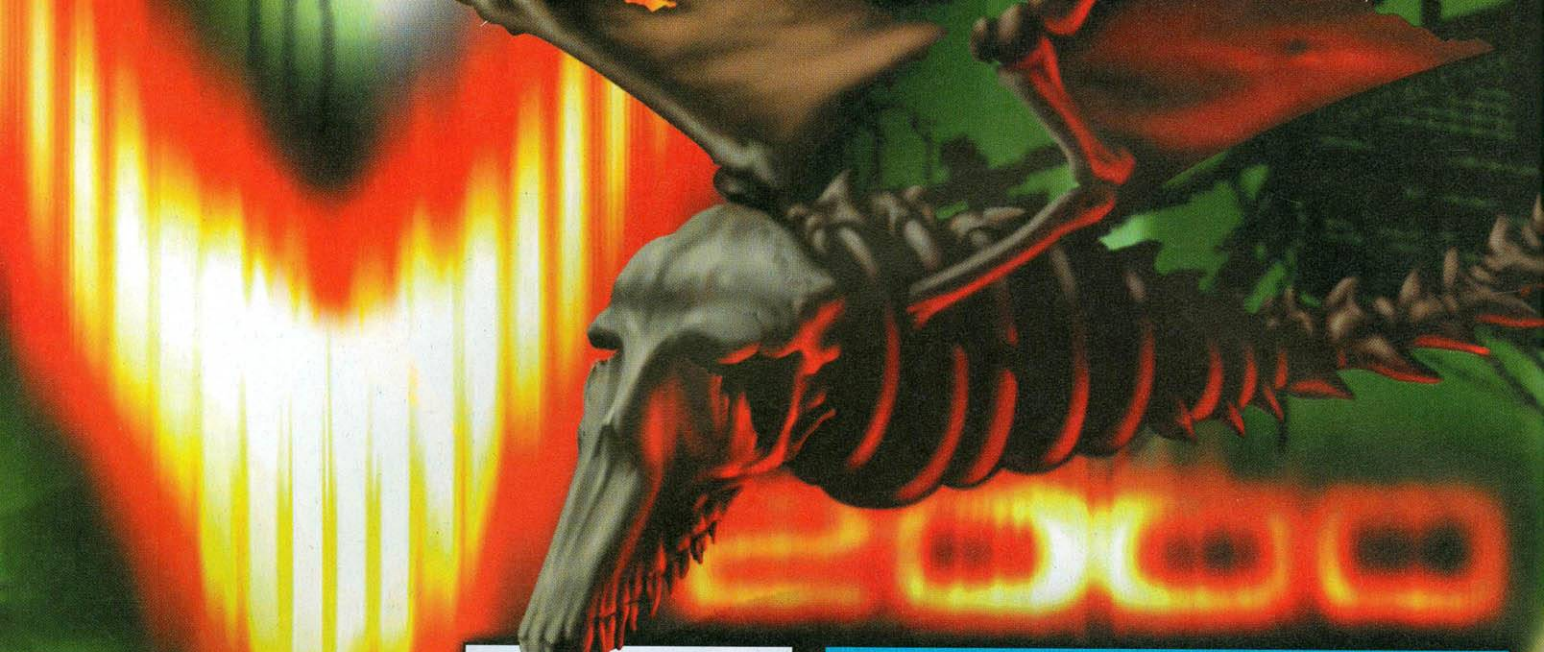


7 von 10

GRAFIK 8
SOUND 6
GAMEPLAY 6

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Deathtrap Dungeon (PSX, FG 5/98) mochtet!

PLAYSTATION





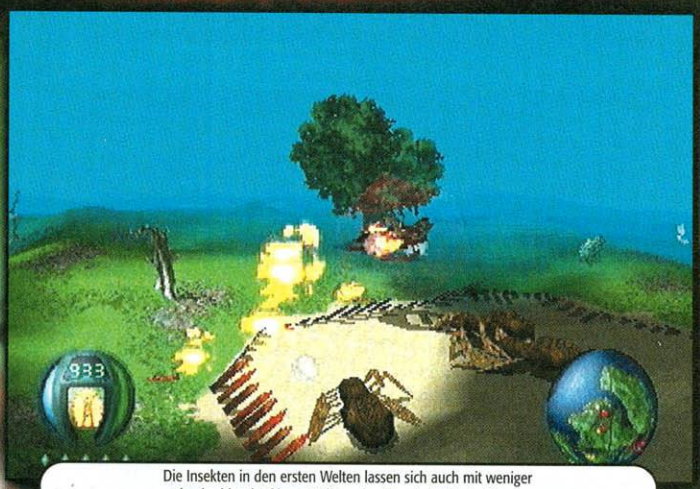
Das Atom-U-Boot sollte man gut beschützen...



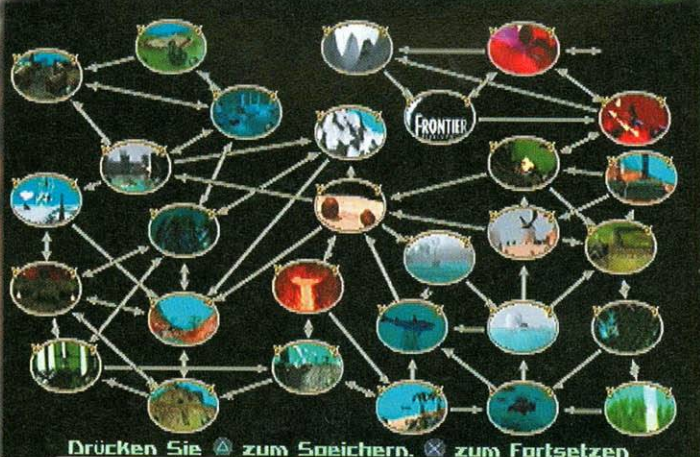
...da es sonst erst untergeht...



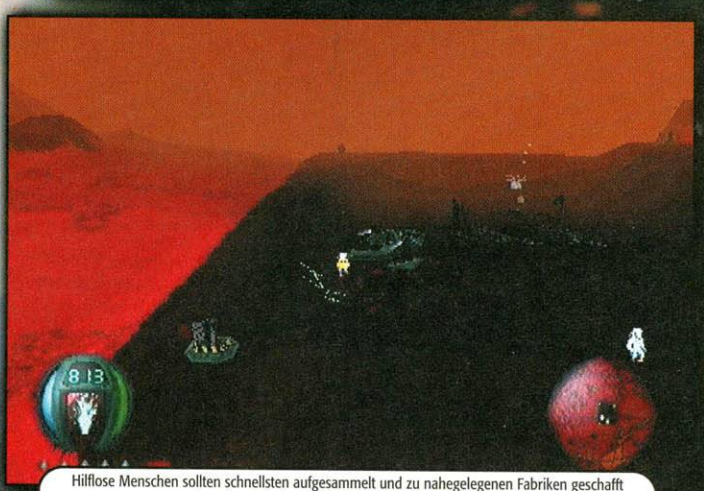
...und anschließend in einer gewaltigen Nuklearexplosion die ganze Welt vernichtet!



Die Insekten in den ersten Welten lassen sich auch mit weniger durchschlagskräftigen Waffen schnell und effektiv besiegen



Alle Welten im Überblick: Die 30 Spielstufen sind untereinander verknüpft



Hilflose Menschen sollten schnellsten aufgesammelt und zu nahegelegenen Fabriken geschafft werden, damit sie dort unterstützende Arbeit leisten können

Fabian Döhla - Daniel Johannes

Die Situation erscheint mal wieder ziemlich aussichtslos. Ein todbringendes Virus, das alles infiziert, mit dem es in Kontakt kommt, bedroht Mutter Erde. Als Überträger haben sich aggressive Aliens entpuppt, die in der Form von Ameisen, Käfern, Spinnen oder auch Drachen die Welt erobern wollen. Es besteht nur noch eine Chance, um den drohenden Untergang abzuwenden - das letzte unbeschädigte Fahrzeug muß in einen gnadenlosen Krieg gegen die Invasoren geschickt werden. Diese undankbare Aufgabe bekommt natürlich der Spieler übertragen, in 30 Welten gilt es der Seuche samt Verursachern Herr zu werden. V2000, so der Titel des Spiels, stellt den offiziellen Nachfolger zum Amiga/Archimedes-Klassiker Virus bzw. Lander dar und wurde wiederum vom Elite-Macher David Braben in Szene gesetzt. Zwei Aspekte hat man vom Diskettenvorgänger übernommen: zum einen die isometrische Perspektive und zum anderen die Steuerung, die bei Fans des Originals sofort nostalgische Gefühle aufkommen, den Neuling aufgrund zahlreicher Konfigurationsmöglichkeiten aber nicht im Regen stehen läßt. Laut Braben dienen die ersten Level zum Kennenlernen des anspruchsvollen Kontrollverhaltens des Gleiters; man will den Spieler langsam in die Materie einführen und stellt deshalb zum Spielbeginn keine allzu großen

spielerprofil

Fans des ersten Virus müssen schon aus nostalgischen Gründen zuschlagen, wer einen gelungenen Mix aus einem 3D-Shooter mit diversen Rätseleinlagen sucht, dürfte ebenfalls gut bedient werden.

schwierigkeit

Etwas zu hoch. Nachdem die ersten vier Welten lediglich bessere Trainingslevel darstellen, zieht der Schwierigkeitsgrad später deutlich an. Mit straffen Zeitlimits und Heerscharen an Gegnern sollte man umzugehen wissen.

facts

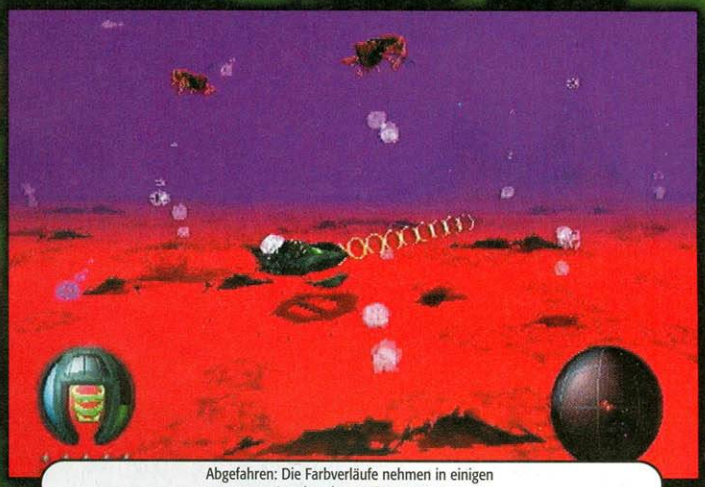
Spieler:	1
Level:	30
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	UBI Soft
Entwickler:	Frontier/Grolier
Testmuster:	UBI Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
	dt. Texte	dt.Sprache	
	✓		

PLAYSTATION

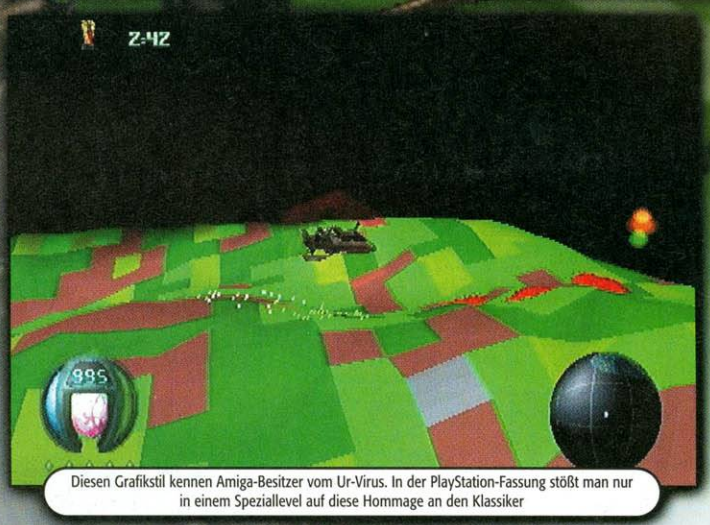


Hartes Duell: Mit einem Laser attackiert man aggressive Drachenwesen am besten schon aus der Distanz



Abgefahren: Die Farbverläufe nehmen in einigen Leveln seltsame Züge an

Anforderungen, betont aber gleichzeitig, daß man keinesfalls auf lineare, sprich langweilige Levelstruktur setzt, sondern die Wahl in der Erkundungsreihenfolge fast gänzlich freistellt. Der Schwierigkeitsgrad soll auf diese Art und Weise nochmals entschärft werden, da man einige Abschnitte komplett umgehen kann. Eine große Rolle spielen die Verbindungen zwischen den Welten: Wer beispielsweise in der Burgen-Welt einen Tauchgang vollführen will, der muß das benötigte Senkgewicht aus einer anderen Stage mitbringen - mit Aufgaben dieser Art wird man regelrecht zugeschüttet. V2000 lebt von seinen Secrets, Abkürzungen und zahlreich eingestreuten Rätseln. Je nach Stage wird man mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen konfrontiert: So muß der Spieler mit einem Flammenwerfer Eisberge zum schmelzen bringen, um den Wasserpegel zu erhöhen und damit lästigen Insekten einen Strich durch die Rechnung zu machen. Ein anderes Mal gilt es, einen Vulkan zum Ausbruch zu bringen - mit der Lava können und wollen sich die rebellischen Chitin-Krieger nicht anfreunden. Wer von unnötiger Denkarbeit partout nichts hält, der darf gerne Rambo-like durch die Gegend toben, die Rätsel können gelöst werden, müssen aber nicht.



Diesen Grafikstil kennen Amiga-Besitzer vom Ur-Virus. In der PlayStation-Fassung stößt man nur in einem Speziallevel auf diese Hommage an den Klassiker



Einige Bewohner haben Ewoks-ähnliche Kolonien geschaffen

Alternativ auch mit Tiefgang erhältlich

V2000 gibt dem Spieler erstaunlich viel Entscheidungsfreiheiten. Wie schon erwähnt, steht fast das ganze Spiel unter dem Motto „Ganz wie man will". Zwar werden sämtliche Geheimverbindungen zwischen den Welten sogar durch akustische Hinweise angekündigt, nutzen muß man diese freundliche Hilfe aber keinesfalls. Lediglich zum Aufstocken der zahlreichen Extrawaffen sollte man sich nicht scheuen, nochmals in schon gesäuberte Level zurückzukehren. Erst mit den richtigen Items läßt sich dann durchschlagskräftigeres Waffenarsenal finden. Taktiker sammeln zudem hilflos umher stapfende Menschlein ein und verfrachten sie in nahe gelegene Fabriken, um sie dort kaltherzig zu versklaven. Trotz allen Widerwillens (oder sind die kleinen Lebewesen vielleicht doch für ihre Rettung dankbar?) entwickeln sie mit vereinten Kräften schon bald hilfreiche Waffenupgrades. Im Laufe des Spiels wachsen die Verteidigungsmöglichkeiten somit immens: große und kleine Flammenwerfer, verschiedene Laserkanonen, Raketen in allen nur erdenklichen Variationen und nicht zuletzt ein gemeiner Fangstrahl mit dem man von sämtlichen Gegnern Besitz ergreifen kann und auf diese Weise je nach Vorliebe als Käfer oder Drachenvogel die weiträumigen Areale erkundet - manche Items kann man sich nur auf diesem Wege einverleiben. Allerdings ist der Rollentausch auch mit einem Risiko verbunden: Während man sich im fremden Körper auf Erkundungstour befindet, besteht permanent die Gefahr, daß der wartende Gleiter inzwischen von anderen Bösewichtern nach und nach auseinandergenommen wird.

Schwierigkeitsgrad 2000

So schön die ganzen taktischen Möglichkeiten auch klingen, spätestens ab der zehnten Spielstufe verliert man über kurz oder lang die Kontrolle über das vielschichtige Geschehen. Erst die Menschen in die Fabrik und dann auf Virussuche gehen? Oder doch gleich mit voller Breitseite auf in den Kampf gegen die Horden an zerstörungswütigen Aliens? Im Zusammenspiel mit der zumindest gewöhnungsbedürftigen Steuerung und einem oftmals recht straffen Zeitlimit wandelt sich das hoffnungsvoll beginnende Spiel schnell zum Frusterlebnis und das Dual Shock-Pad vibriert häufiger, als einem das lieb sein könnte.

V2000 ist eines der Produkte, die sowohl hinsichtlich der Licht- als auch Schattenseiten ins Extreme rutschen. Die zahlreichen Taktikfinessen erlauben ausgeklügelte Manöver und kurzweilige Spielereien, der Hektik-Faktor in späteren Welten führt aber leider im Zusammenspiel mit der äußerst spät aufbauenden Grafik zu unnötigen Ärgernissen. Eine Empfehlung sprechen wir deshalb primär für Liebhaber des nostalgischen Vorgängers aus, andere Kaufinteressenten sollten aufgrund des harschen Schwierigkeitsgrades möglichst probespielen.

in;former

V2000 für das Nintendo 64? Wir fragten Mastermind David Braben nach dieser Möglichkeit. Allerdings erklärte uns Braben, daß das Risiko mit einem Modultitel finanziell baden zu gehen, recht groß ist. Zudem hält man bei Nintendo nicht viel von Konvertierungen, die direkt von einer Konkurrenzplattform stammen. „Es ist für jeden Beteiligten ein gewagtes Unterfangen, nicht unbedingt wegen Problemen mit der Modultechnik, sondern vielmehr aufgrund der Tatsache, daß das N64 sehr hohe Investitionen verlangt. Jedes Modul kostet ein Stange Geld und dazu kommt noch der kleinere Absatzmarkt. Eigentlich wollten wir schon in den erfolgreichen 16-Bit Zeiten ein neues Virus veröffentlichen. Aber damals vertraten Nintendo und auch Sega die Meinung, daß man neue Spielkonzepte bräuchte – von Umsetzungen erfolgreicher Homecomputer-Titel hielt man nicht viel."



7 VON 10

GRAFIK 7
SOUND 8
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Virus (auf dem Amiga) mochtet!

PLAYSTATION

All Star Tennis '99

spielerprofil

Geeignet für Tennisfanatiker mit Vier-Spieler-Adapter und drei Freunden, da All Star Tennis '99 im Vier-Spieler-Modus richtig Spaß macht.

schwierigkeit

Ohne „Schummelei" (Netzroller) sind die Computergegner kaum zu schlagen. Geübte Videospiel-Tenniscracks werden ob der hakeligen Steuerung kaum Spaß am Trainieren haben (zumal es gar keinen Trainingsmodus gibt).

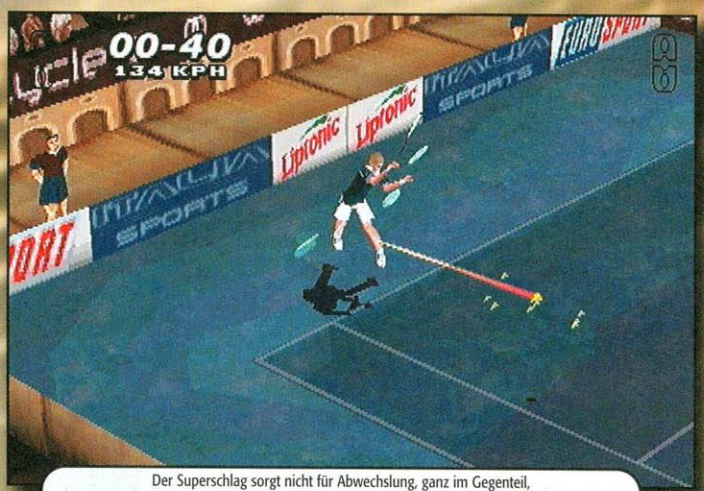
facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Smart Dog
Testmuster:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	November
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual-Shock	Analog	Dolby Surr.
✓			
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓	✓	

Götz Schmiedehausen – Fabian Döhla

Tennisspieler sind doch viel zu nett. Warum ziehen sie ihrem Gegner oder dem Schiri nicht ab und an mit ihrem Schläger einen Scheitel oder fallen durch gewalttätiges Foulen des Gegenspielers aus der Rolle? Entwicklerteam Smart Dog versucht, etwas Leben in die weiße Einöde zu bringen und läßt die Spieler bei All Star Tennis '99 Special Moves vollführen oder Bomben auf des Gegners Feld werfen. Ansonsten bleibt alles wie von anderen Produkten gewohnt: eine Handvoll bekannter (Jana Novotna, Michael Chang u.a.) sowie der Fantasie entsprungener Spitzenspieler stehen für so exotische Veranstaltungen wie Smash Tennis, Arcade oder Bomb Tennis zur Auswahl. Smash Tennis ist im Grunde genommen ein verkappter Exhibition-Mode, zudem kann man an einem fiktiven Turnier teilnehmen. Im Doppel tritt man übrigens mittels Vier-Spieler-Adapter auch mit vier menschlichen Teilnehmern an. Der Arcade-Modus setzt Euch nach und nach die stärksten Spieler entgegen, wobei es dank des nicht einstellbaren Schwierigkeitsgrades wohl eine ganze Weile dauern wird, bis man sich an die Weltspitze vorgearbeitet hat. Das Schlagrepertoire erschöpft sich in Grundschlag, Top Spin, Stop-Ball und Lob sowie Überkopfball, Becker-Hecht oder Aufschlag. Die optimale Position zum Ball empfiehlt sich sehr, denn sonst stoppt Ihr den gelben Filz einfach nur mit dem Knie. Hinzu kommen die eingangs erwähnten Special Moves, die mit einer etwas unhandlichen Tastenkombination ausgelöst werden und nach unserer Erfahrung nur sehr schwer zu timen sind. Hier zeigt sich einer der Hauptkritikpunkte, man kann die Superschläge nicht abstellen und wird deshalb regelmäßig durch den Computergegnern mit diesen „Unhaltbaren" konfrontiert. Die Fähigkeit, diese Moves anzubringen, eröffnet sich nur, nachdem man ein paar geglückte Ballwechsel vollführt hat. Ein abstraktes Symbol signalisiert Euch die Bereitschaft zu einem normalen bzw. einem individuellen Special Move. Wer es noch ein bißchen chaotischer braucht, wählt Bomb Tennis. Die aufspringenden Bälle hinterlassen auf dem Boden eine zur Detonation bereite Bombe, die nach wenigen Sekunden explodiert und tunlichst nicht berührt werden sollte.



Der Superschlag sorgt nicht für Abwechslung, ganz im Gegenteil, der Spielfluß wird eher unterbrochen



In der Wiederholung sieht man, wie der Superschlag in Lichtgeschwindigkeit vorbeifliegt



In Wimbledon stimmt sogar der Dresscoder der Spieler und Balljungs



Auch das Bomb-Tennis macht dem Sportspiel-Fan soviel Spaß wie ein zünftiger Bänderriß



In Australien spielt man auf Marmor. Ein ekelhaft schneller und rutschiger Belag

Spaß mit Grenzen

Was sich hier teilweise ganz unterhaltsam liest, macht insgesamt kaum Spaß. Die Steuerung erlaubt nur mit Abstrichen druckvolles und exakt zu kontrollierendes Spiel, zudem wird es enorm öde, wenn man beim Netzangriff einen Netzroller nach dem anderen produzieren kann, und so jeden Gegner sehr alt aussehen läßt. Die Special Moves sind eine häßliche Komponente, die man selbst nur schwer beherrscht, der Computer aber fehlerfrei anwendet. Ein banales An- und Ausschalten der Specials zu vergessen, ist unter der Kategorie „Anfängerfehler" einzustufen.

Betrachtet man zudem die Aufbereitung des Tennissports, so wirkt All Star Tennis '99 ohne Saison-Modus, Weltrangliste oder realistische Schauplätze seltsam steril und antiquiert. Man muß auf die starke Konkurrenz aus dem Hause Codemasters verweisen, die All Star Tennis '99 seine Überflüssigkeit deutlich vor Augen hält. Da reißen auch die recht gute Grafik und die teilweise witzigen Soundeffekte das Ruder nicht mehr entscheidend herum.

Der lobenswerte Ansatz, etwas Farbe in die Tennislandschaft zu bringen, muß zwar honoriert werden, bei der Umsetzung hapert es aber leider an allen Ecken und Enden. Selbst als Alternative zu Pete Sampras kann man All Star Tennis '99 niemanden ans Herz legen, die Spielbarkeit ist dazu einfach zu wenig im Durchschnittsbereich.

in;former

Haltet die Richtungstaste lange gedrückt, am besten noch bevor Ihr einen Ball mit dem Schläger erwischt. So könnt Ihr ziemlich überraschend in die Ecken schlagen und Druck ausüben. Ähnliches gilt für den Aufschlag. Stellt Euch ganz an die Ecke und haltet die Richtungstaste die ganze Zeit gedrückt. Nun könnt Ihr einen Power-Aufschlag machen.



5 VON 10

GRAFIK 7
SOUND 6
GAMEPLAY 5

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Sampras Extreme Tennis (PS, FG 9/96) mochtet!

MOTO RACER 2



Enge Kurven sind nur mit dem entsprechenden Körpereinsatz zu bewältigen

Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

Der Sommer, der dieses Jahr ironischerweise an einem Sonntag stattfand, ist zum Leid aller Motorradfahrer schon wieder vorbei. Bei Electronic Arts ist man sich dieser Tatsache anscheinend bewußt und versucht, die Motorradgemeinde mit einem neuen Rennspiel über den viel zu langen Winter hinwegzutrösten. Moto Racer 2 spricht dabei sowohl hartgesottene Geschwindigkeitsfreaks als auch reinrassige Moto-Crossler an. Insgesamt stehen 16 Motorräder zur Verfügung, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Bremsen und Bodenhaftung voneinander unterscheiden. Um sich an das Fahrverhalten zu gewöhnen, kann man alle 40 Strecken im Practice-Modus austesten. Anfangs stehen dem Spieler drei Weltmeisterschaften zur Verfügung. Die Superbike-Weltmeisterschaft setzt sich ausschließlich aus Asphaltstrecken zusammen. Die Moto-X-Weltmeisterschaft ist das entsprechende Äquivalent für Moto-Crossler, und der Dual-Sport-Championship beinhaltet je vier Straßenrennen und vier Sandstrecken. Gewinnt man alle drei Herausforderungen, darf man letztendlich an dem Ultimate-Championship teilnehmen. Die Steuerung gestaltet sich wie schon beim Vorgänger recht einfach: eine Taste zum Beschleunigen, eine Taste zum Bremsen und ein zusätzlicher Knopf, um das Vorderrad des Motorrads in die Luft zu reißen und somit ordentlich zu beschleunigen bzw. Stunts in der Luft zu vollführen. Am besten lassen sich die Bikes natürlich mit analogen Controllern durch die Kurven jagen. Während man auf Arcade noch beinahe jede Strecke mit Vollgas bewältigen kann, da der Kontakt mit Leitplanken lediglich einen Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat, muß man im Simulations-Modus öfter einmal auf die Bremse zurückgreifen, da der Fahrer schon bei der kleinsten Berührung absteigt.


Die Ego-Perspektive sorgt automatisch für hektisches Knöpfchengedrücke


Die Asphalt-Strecken zeichnen sich hauptsächlich durch langgezogene Kurven aus


Der Zwei-Spieler-Modus kann sowohl vertikal als auch horizontal ausgetragen werden

Der Editor

Damit Moto Racer 2 nicht allzu schnell an Motivation verliert, hat EA eine Art Streckeneditor mit auf die CD gebrannt. Hier lassen sich die Wetterkonditionen der einzelnen Strecken verändern und die Art des Rennens festlegen. Die Hauptarbeit besteht jedoch darin, das Gefälle der einzelnen Abschnitte zu bestimmen. Etwas unbegreiflich ist dabei jedoch, warum man lediglich die 40 vorgegeben Strecken in oben erwähnten Punkten verändern darf, aber keine neuen Strecken erzeugen kann. Dafür kann man aus seinen acht Lieblingsstrecken immerhin eine eigene Custom-Meisterschaft basteln, die man dann sogar zu zweit bestreiten kann. Der Zwei-Spieler-Modus wird je nach Lust und Laune horizontal oder vertikal ausgetragen. Um den Leistungsunterschied zwischen zwei verschieden starken Spielern auszugleichen, kann man den langsameren Spieler mit einem unsichtbaren Turbo ausstatten und somit spannende Rennen gewährleisten. Die Computergegner müssen im Splitscreen-Modus zwar pausieren, dafür darf sich der menschliche Spieler weiterhin an grafischen Details wie Blendeffekten erfreuen.



Der Editor eignet sich leider nur zum Verändern bereits vorhandener Strecken

Wann wird's mal wieder richtig Sommer?

Motorradfahrer können getrost aufatmen, Moto Racer 2 ist logischerweise kein Ersatz beim Warten auf den nächsten richtigen Sommer, hilft aber dennoch, den Schmerz zu lindern. Dank der drei Schwierigkeitsstufen und der Wahl zwischen Arcade und Simulation sollten auch ungeübte Spieler einen schnellen Einstieg finden. Die Steuerung ist zwar nicht gerade spektakulär, reicht aber locker aus, um das Gefühl zu erlangen, die Maschine voll im Griff zu haben. Dank der Kombination a[illegible] Straßenrennen und Moto-Cros[illegible] dürfte genug Abwec[illegible]

spielerprofil

Hauptsächlich geeignet für motorradbegeisterte Videospieler, die das schnelle Spiel für zwischendurch suchen. Rennspiel-Fans kommen natürlich auch auf ihre Kosten.

schwierigkeit

(Einstellbar) Auf Easy und Arcade sollten selbst ungeübte Ensteiger eine faire Chance haben, während auf Schwer und Simulation selbst erfahrene Spieler eine gewisse Übung benötigen werden. Mit einem analogen Controller wird die Sache natürlich um einiges leichter.

facts

Spieler:	1-2
Level:	40 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	DSI
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	k.A.
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
Multi-Tap	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
	✓		



8 VON 10

GRAFIK 8
SOUND 7
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Road Rash 3D (PSX, FG 7/98) oder Jeremy Mc Grath Supercross 98 (PSX, FG 7/98) mochtet!

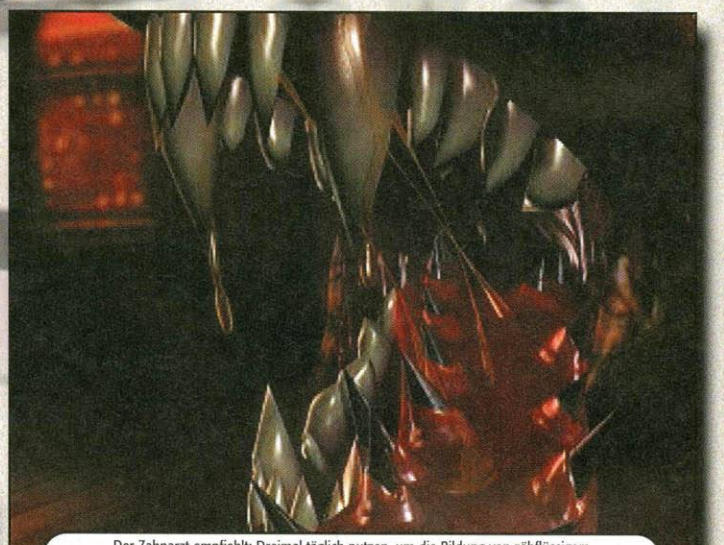
PLAYSTATION

[parasite eve]

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Squaresoft ist bestens bekannt dafür, atmosphärische Spiele zu produzieren. Während die Rollenspieltitel in der Vergangenheit jedoch weitgehend comic-mäßig und gewaltlos angelegt waren, richtet sich Parasite Eve eindeutig an ein älteres Publikum.

Das unheilvolle Abenteuer beginnt am Heiligabend in Manhattan, New York. In der Carnegie Hall wird eine neue Oper aufgeführt. Unmengen von Menschen drängen sich um die besten Plätze, darunter auch Jungpolizistin Aya Brea. Schon nach kurzer Zeit darf dann der Star des Abends, die bezaubernde Melissa Pearce, das Publikum von der Schönheit ihrer Stimme überzeugen. Zur tödlichen Überraschung aller Anwesenden verursacht der Gesang jedoch eine spontane Selbstentzündung sämtlicher Zuschauer sowie Darsteller, die danach verständlicherweise einen ziemlich gerösteten Eindruck machen. Nur zwei Personen bleiben verschont: Melissa Pearce selbst, die sich von nun an Eve nennt, und Aya, deren Part der Spieler übernimmt. Natürlich versucht Detective Brea, obwohl nicht im Dienst, sofort, die feurige Hauptdarstellerin zu stellen, was ihr aber nicht gelingt. Eve kann fliehen und in Ruhe die Zerstörung der gesamten Menschheit planen, während Aya sich wundert, warum sie nicht in Flammen aufgegangen ist. Woher Eve überhaupt die Fähigkeit hat, Menschen durch „Fernzündung" einfach zu verbrennen, wird im Laufe des Spiels erklärt und soll an dieser Stelle noch nicht verraten werden.



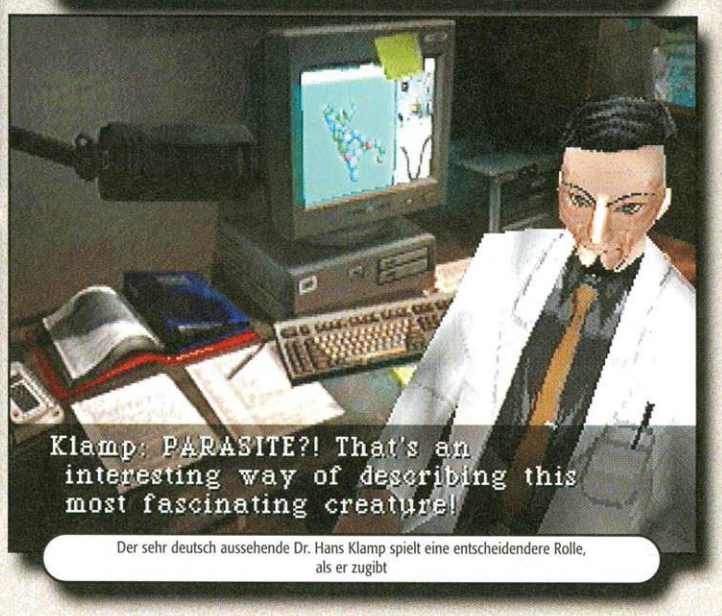
Der Zahnarzt empfiehlt: Dreimal täglich putzen, um die Bildung von zähflüssigem Schleim zu verhindern



Noch macht Melissa Pearce einen unscheinbaren Eindruck...



...doch schon bald terrorisiert sie als Eve die Stadt



Der sehr deutsch aussehende Dr. Hans Klamp spielt eine entscheidendere Rolle, als er zugibt

Made by Squapcom?

Schon nach kurzer Zeit wird klar, wie der Hase läuft. Die Entwickler von Square haben scheinbar fleißig Resident Evil gespielt und anschließend versucht, ein ähnliches Spiel mit Rollenspiel-Touch auf die Beine zu stellen. Die gesamte Spielumgebung präsentiert sich, wie bei dem genannten Zombie-Adventure in schönster, detaillierter Rendergrafik. Der größte Unterschied aber, der sofort auffällt, ist das vollständige Fehlen einer Sprachausgabe. Wie bei Squares Rollenspielen klickt man sich stattdessen durch ellenlange Textdialoge. Hat man sich erst einmal mit dieser Tatsache abgefunden, offenbart sich einem ein äußerst atmosphärisches Horror-Adventure mit feinsten FMVs, die, zumindest vom Umfang her, Capcoms Titel weit überlegen sind, aber auch qualitativ keine Wünsche offen lassen. Außerdem wird, wie es für solch ein Spiel auch unbedingt notwendig ist, eine sehr interessante Story erzählt. So erfährt z.B. Aya durch ständig wiederkehrende Flashbacks, warum sie als einzige gegen Eves Angriffe immun ist. Soweit ähneln sich Parasite Eve und Resident Evil noch ziemlich stark, jedoch läßt sich spätestens anhand des Kampfsy-

▶ spielerprofil

Wer es gruselig und spannend mag und sich an einem leichten Rollenspieltouch nicht stört, darf bedenkenlos zugreifen.

▶ schwierigkeit

Schwierig ist Parasite Eve wirklich nicht, da man eigentlich immer genügend Heilmittel dabei hat und zudem noch durch Zaubersprüche seine Energie auffrischen kann. Zusammen mit den vielen Speichermöglichkeiten also kein großes Problem.

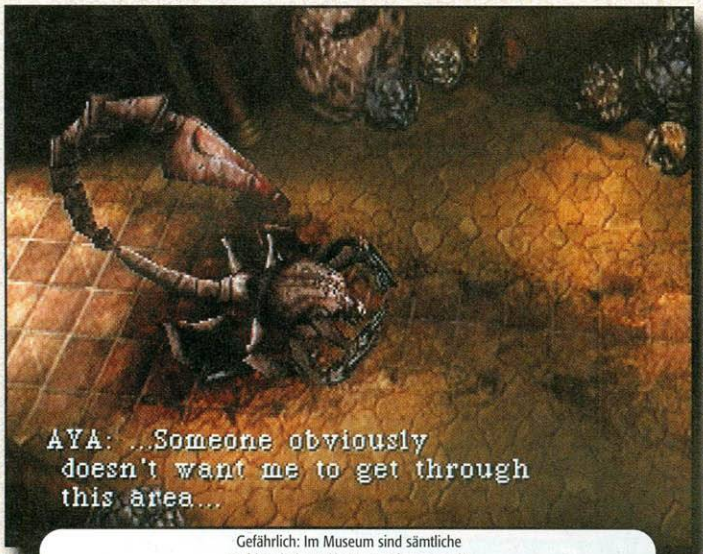
▼ facts

Spieler:	1
Level:	Entfällt
Genre:	Horror-Action-Adventure
Hersteller:	SquareSoft
Entwickler:	SquareSoft
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	119,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔		✔	

CD-Anzahl	engl. Texte	engl.Sprache	Import
2	✔		USA

PLAYSTATION



Gefährlich: Im Museum sind sämtliche prähistorischen Tiere zum Leben erwacht

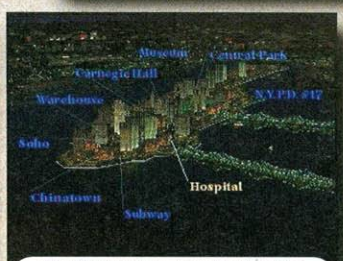


Das innovative Kampfsystem: Kerberos greift mit einem Energiestrahl an, während der Spieler versucht, mit Aya auszuweichen

stems deutlich Squares Handschrift erkennen. Begegnet man einem Monster, werden eine zusätzliche Energieanzeige in Form der altbekannten Hit Points sowie eine Art Magieleiste (Parasite Energy) eingeblendet. Zwar erscheint das Benutzen von Zaubersprüchen im Zusammenhang mit der realistischen Umgebung recht ungewöhnlich, wird hier aber dadurch erklärt, daß Aya sich, durch die ihr innewohnende Parasiten-Energie, von normalen Menschen erheblich unterscheidet und deshalb eben auch zaubern kann. Trotz des RPG-mäßigen Aussehens gestalten sich Auseinandersetzungen mit Feinden dennoch nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Im Kampf steigt die Angriffsleiste der Heldin langsam - ist sie voll, darf innerhalb eines bestimmten Radius, der durch eine Art Gitternetz angezeigt wird, angegriffen werden. Befindet sich ein Gegner außerhalb des zulässigen Radius, kann dieser nicht getroffen werden. Dies hört sich zwar recht kompliziert an, ist es aber keinesfalls, da sich Aya während eines Kampfes jederzeit beliebig in irgendeine Richtung steuern läßt, wodurch auch Feindesangriffen ausgewichen werden kann. Sehr löblich ist dabei auch die Tatsache, daß man dem Gegner je nach Entfernung unterschiedlich viel Energie abziehen kann. Nach einem Sieg wird eine gewisse Anzahl an Bonus Points gutgeschrieben, die dann beliebig auf die Ausrüstung verteilt werden dürfen, um diese zu verstärken. Mit jeweils 100 BPs läßt sich so z.B. die Angriffskraft einer Waffe, die Stärke einer Weste oder die Menge an tragbaren Items um einen Punkt erhöhen. Zu Ayas Standardbewaffnung zählt neben einem Schlagstock eine Pistole. Allerdings finden sich im späteren Spielverlauf in Kisten, neben nützlichen Gegenständen wie z.B. Medizin, auch bessere Waffen (Schrotflinte, Granatenwerfer, etc.) sowie diverse Schutzwesten. Im Police Department lassen sich Waffen zudem noch regelmäßig aufpowern, vorrausgesetzt, man besitzt eine der raren Mod Permits des Police Chiefs oder eine der Trading Cards, die der zuständige Polizist so gerne sammelt. Derartig aufgerüstet ist das ganze Spiel dann auch keine große Schwierigkeit, da man genügend Heilmittel findet und sich die Parasite Energy, die zum Anwenden von (Heil-)Zaubern nötig ist, beim Kämpfen langsam wieder auffüllt. Die Story spielt sich ausschließlich in Manhattan ab und erstreckt sich zeitlich gesehen über sechs Tage, in die das Spiel unterteilt ist. Allerdings ist die Anzahl der Tage nicht mit der Bezeichnung Level gleichzusetzen, da man die Locations (Police Department, Museum, Hospital, Chinatown, etc.) teilweise mehrmals aufsuchen muß, um Eve auf den Fersen zu bleiben. Auf ein Farbband-Desaster wie in Resident Evil wurde glücklicherweise verzichtet. In schöner Regelmäßigkeit finden sich Telefonapparate, an denen man irgendjemand am anderen Ende mit seinen Spielständen zuquatscht. Über fehlende Speichermöglichkeiten braucht man sich also keine Sorgen zu machen.



Geschafft! Detective Daniels Sohn ist gerettet!



Die verschiedenen Locations von Manhattan werden auf einer Übersichtskarte angezeigt



Die Grafik präsentiert sich sehr detailliert und atmosphärisch

Akustisch fantastisch!

Parasite Eve begeistert einen ebenso wie Final Fantasy oder Resident Evil von Anfang an. Schon die Eingangssequenz in der Oper, in der das gesamte Publikum ob des wunderschönen (Pseudo-)Gesangs von Eve im wahrsten Sinne des Wortes Feuer fängt, zerschlägt alle Zweifel - sollten sie jemals existiert haben. Die außerordentlich atmosphärische Musikuntermalung sorgt für eine dem Spiel entsprechende Stimmung und paßt hervorragend zu dem düsteren Grafikstil. Ein Deutschlandrelease ist leider nicht geplant.

Mit Parasite Eve erwirbt der Horror-Adventure-Freund ein solides Stück Software, das auf beinahe jeder Ebene überzeugen kann. Daß alleine der Name Square für Qualität spricht, dürfte weithin bekannt sein. Bei aller Euphorie darf aber nicht der ziemlich lineare Spielablauf unerwähnt bleiben, den man ruhig etwas abwechslungsreicher hätte gestalten können. So läuft man eigentlich nur von Schauplatz zu Schauplatz, erforscht das Gebiet und besiegt den dazugehörigen Endboss. Zudem fällt das zwei CDs umfassende Spiel mit ca. 10 Stunden Spielzeit recht kurz aus. Trotzdem kann Parasite Eve abgehärteten Gemütern absolut empfohlen werden.



in;former

Nach dem Abspann von Parasite Eve hat man die Möglichkeit, nochmals zu speichern, um anschließend das sog. Ex-Game zu spielen. Hier darf u.a. das 77stöckige Chrysler-Building mit seinen vielen Secrets erforscht werden. Um hinter wirklich alle Geheimnisse im Spiel zu kommen, empfehlen wir den „Parasite Eve Strategy Guide" von Brady Games (u.a. erhältlich bei Galaxy in München, Tel.: 089/ 775003 zum Preis von 39.95 DM). Der 226seitige, durchgehend farbige Wälzer bietet komplette Levelkarten, Bossstrategien, viele Illustrationen und läßt keine Frage offen.



9 von 10

GRAFIK 10
SOUND 10
GAMEPLAY 9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Resident Evil (PSX, FG 6/96) mochtet!

PLAYSTATION

30.00

Das phänomenale 3 Jahre

Korken knallen, Musik dröhnt, junge Menschen trinken alkoholische Spaßgetränke und faseln sich um Kopf und Kragen, ja, so in etwa stellt man sich wohl eine Feier zum dreijährigen Bestehen der Fun Generation vor. Und man hat recht. Trotzdem wollen wir nicht nur an uns denken, sondern vor allem an Euch.

Wir haben eines der größten Gewinnspiele der deutschen Videospielmagazin-Geschichte auf die Beine gestellt und versucht, möglichst viele Einzelpreise für Euch an Land zu ziehen, um Eure Gewinnchancen zu erhöhen.

DIE REGELN SIND EINFACH:

Füllt den Fragebogen auf Seite 100 komplett aus und schickt ihn als Original (!!!) an untenstehende Adresse:

Kopien werden nicht gewertet, damit ausschließlich unsere Leser an diesem Gewinnspiel teilnehmen können, und nicht wieder fünfzig Kopien eines einzelnen Teilnehmers ins Haus geflattert kommen.

Fun Generation,
Stichwort: „3 Jahre Fun Generation"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 11.11.1998
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

ACCLAIM

Von Acclaim Entertainment haben wir die Preise gleich kistenweise bekommen. Unter anderem in der Pipeline: Je fünf schicke Sportjacken und Iggy's Reckin' Balls T-Shirts. An Software gibt es je fünfmal Batman & Robin (PS), WWF Warzone (PS), Forsaken (PS) und Turok (N64).



ACTIVISION

Ganz was anderes! Von Activision gibt es folgende Preise zu gewinnen: Zwei Bruce Willis/Apocalypse-Pappaufsteller, die jedem Zimmer zu einem völlig neuen Look verhelfen dürften. Außerdem gibt es 2x den Apocalypse Emergency-Pack! Der brisante Inhalt: Ein Schnapsglas, Zigaretten samt Streichhölzern und ein Kondom, ganz nach dem Motto „Was man vor der Apocalypse noch tun sollte."

CODEMASTERS

Die Rennspielprofis haben tief in ihre Schatzkiste gegriffen. An hochklassiger Software stehen folgende Spiele bereit: 2x Colin McRae Rally (PS), 2x Micro Machines V3 (PS) und 2x TOCA Platinum (PS). Dazu gibt's jede Menge hübsches Merchandise: je fünf Colin McRae-T-Shirts, Schlüsselanhänger und Caps zum Rallyespiel des Jahres. Außerdem gibt es noch eine hochwertige Colin McRae-Armbanduhr zu gewinnen.



DATAFLASH

Von den Schummelkönigen Dataflash wurde eine ganze Palette Preise in den Topf geworfen. Viermal könnt Ihr den Powerflash-Adapter abgreifen, der GameBoy-Spiele auf der PlayStation abspielt. Hinzu kommen je zwei Gamebuster für PlayStation und Nintendo 64. Den Equalizer haben wir in dieser Ausgabe vorgestellt und für gut befunden – immerhin fünfmal könnt Ihr das Cheatgerät gewinnen. Last but not least gibt es noch zehn (!) Power RAM 4MB-Erweiterungen für Euer Nintendo 64 und viermal die Cheat Factory 99. Aber Vorsicht: Nicht mehr als eine Erweiterung gleichzeitig einstecken!





00 DM

un Generation-Gewinnspiel



Das phänomenale 3 Jahre

INFOGRAMES

Nicht schlecht, Herr Specht: Von Infogrames gibt es je 3x Rushdown für die PlayStation – und dies sogar inklusive passendem Rucksack von Pansport. Auch sehr gut: 3 Platinum-Versionen von V-Rally (jetzt mit Dual Shock!) samt passender Uhr.



LOGIC 3

Der Zubehörhersteller Logic 3 stiftet drei PlayStation Space Stations. Mit dem formschönen Plastikkasten könnt Ihr eine PlayStation inklusive Controller elegant verstauen sowie acht Spiele archivieren. Außerdem könnt Ihr noch dreimal das TopDrive Pro Wheel gewinnen. Das hochwertige Lenkrad mit Anschlüssen für N64, PlayStation und Saturn ist hervorragend verarbeitet und hat Pedale, Gangschaltung sowie eine LCD-Anzeige.



Nintendo



Aus Großostheim gibt's gewohnt gute Preise: 3x verlosen wir eine Nintendo 64-Konsole. An Software stehen folgende Titel zur Verfügung: Der geniale Future-Racer F-Zero X, das winterliche Snowboard-Spektakel 1080° Snowboarding und F-1 World Grand Prix, das perfekte Rennspiel für alle Formel 1-Fans.

KONAMI

N64-Freunde dürfen sich freuen: Konami spendiert zahlreiche Hits aus dem aktuellen Software-Lineup. So gibt es 3x automobili Lamborghini (N64), das geniale WCW vs NWO (N64) und den Fußball-Megahit International Superstar Soccer 98 (N64). PlayStation-Besitzer können 20x Wreckin' Crew, 5x das Adventure Azure Dreams und fünf Resident Evil-Pads gewinnen.





un Generation-Gewinnspiel

PSYGNOSIS

Auch nicht schlecht: Von Psygnosis gibt es 10x das brandaktuelle Formel 1'98 für die PlayStation. Ebenfalls 10x gibt es O.D.T., das düstere Action-Adventure mit Topwertung, zu gewinnen.





TAKE 2

Unmengen an Software gibt es auch von Take 2: Je 5x darf man sich auf das fabelhafte Jump'n Run Gex 3D – Return of the Gecko (PS), den heftigen Action-Shooter One (PS) und die Fußball-Alternative Golden Goal (PS) freuen. Außerdem verlost Take 2 zwei hippe DJ-Bags mit Take 2-Logo.









SONY

Der Marktführer läßt sich nicht lumpen und verlost gleich drei Dual Shock-PlayStations. Dazu gibt es noch drei Dual Shock-Pads und zehnmal die Prügelspiel-Referenz Tekken 3.

UBI SOFT

Besonders exklusiv: UBI Soft verlost ein gebrushtes Nintendo 64 im Buck Bumble-Look – natürlich inklusive dem passenden Spiel. Dazu kann man die Abenteuer der wilden Biene noch fünfmal abstauben, ebenso oft gibt es auch David Brabens Klassiker-Remake V2000 (PS) und Shadow Gunner (PS) zu gewinnen.







FRAGEBOGEN

Achtung: Nur der original Fragebogen zählt! (Also: keine Kopie, kein FAX und keine E-Mail)

1 Du bist:

☐ männlich ☐ weiblich

☐ Schüler ☐ Student/in
☐ Angestellt ☐ Selbständig

2 Alter:

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

3 Verfügbares Geld pro Monat:

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

4 Lieblingsgenre:

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

5 Haushalt:

☐ Videorecorder ☐ Dolby Surround
☐ PC & ☐ Internet ☐ DVD Player

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

	besitze ich	kaufen will
PlayStation	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐
Color Game Boy	☐	☐

7 Welche anderen Zeitschriften liest Du regelmäßig?

Maniac	☐	Next Level	☐
Video Games	☐	Mega Fun	☐
Next Level	☐	Bravo Screenfun	☐
PlayStation Magazin	☐	playPlayStation	☐
PlayStation Games	☐	PlayStation Zone	☐
World of PlayStation	☐	N Zone	☐
Total !	☐	Fun Vision	☐

sonstige, nämlich _____

8 Was schätzt Du an anderen Magazinen?

_____

_____

9 Wie beziehst Du Fun Generation?

Ich bin Abonnent ☐
Ich kaufe Fun Generation regelmäßig ☐
Ich kaufe Fun Generation unregelmäßig ☐

10 Wie wurdest Du auf Fun Generation aufmerksam?

Die Themen auf dem Cover haben mich interessiert ☐
Das Titelbild hat mich neugierig gemacht ☐
Die Themen, auf die ich beim Durchblättern aufmerksam wurde, haben mich interessiert ☐

10 Bewerte die Rubriken der Fun Generation (Note 1-6)

Editorial	☐	Backstage	☐
Specials	☐	Messeberichte	☐
Previews	☐	Tests	☐
Wir über uns	☐	Feedback	☐
Nippon Corner	☐	Tips & Tricks	☐

(1=sehr Gut - 6=sehr Schlecht)

11 Was gefällt Dir an Fun Generation, was würdest Du besser machen?

	Ja	Nein
Das Layout gefällt mir	☐	☐
Das Layout sollte weniger bunt sein	☐	☐
Das Layout sollte noch aufwendiger sein	☐	☐
Die Ausgewogenheit der Themen sagt mir zu	☐	☐
Ich wünsche mir größere Artikel über Top-Themen	☐	☐
Ich wünsche mir kleinere Tests zu mittelmäßigen oder schlechten Spielen	☐	☐
Ich wünsche mir mehr Interviews und Hintergrundberichte	☐	☐
Ich wünsche mir größere Testberichte	☐	☐
Ich wünsche mir eine erweiterte Backstage	☐	☐
Ich wünsche mir eine verkürzte Backstage	☐	☐
Ich wünsche mir erweiterte Software News	☐	☐
Ich wünsche mir kürzere Software News	☐	☐
Ich wünsche mir, daß "Wir über uns" abgeschafft wird	☐	☐
Ich wünsche mir, daß der Nippon Corner abgeschafft wird	☐	☐
Ich wünsche mir eine erweiterte First Aid	☐	☐
Ich wünsche mir eine kürzere First Aid	☐	☐
Ich wünsche mir Berichte über Musik, Kino, Lifestyle	☐	☐
Poster, Aufkleber usw. sind für mich ein Grund, die Fun Generation zu kaufen	☐	☐
Anzeigen geben mir wichtige Informationen zum Kauf von Hard- und Software	☐	☐
Händleranzeigen geben mir den optimalen Preisüberblick	☐	☐

Ich würde folgendes verändern:

_____

_____

_____

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

_____

13 Sammelst Du die Ausgaben? ja ☐ nein ☐

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

☐ ***Nein, will ich nicht!***

_____
Name, Vorname

_____
Straße

_____
PLZ, Wohnort

_____
Datum, Unterschrift

FEEDBACK



Hi Fun Generation-Team, (...) Zwei allgemeine Kritikpunkte an Eurem Magazin gibt es aber doch:

1) Es ist zwar löblich und ich finde es gut, wenn Ihr ab und zu ein Poster dem Heft beilegt, aber was bringt es mir, wenn das gleiche Motiv schon Monate vorher in einer anderen Zeitschrift erschienen ist?

2) Im Test von F-Zero X ist außer der Tatsache mit der Musik kein Kritikpunkt zu lesen. Ich kann zwar nur von den anderen Zeitschriften ausgehen, da ich das Spiel selbst noch nicht gespielt habe, aber ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, daß außer dem Sound nichts an dem Spiel schlecht ist, zumal die ungefähre Mittelwertung der Konkurrenz 86% ist. Außerdem meinten sie noch, daß F-Zero X nicht so genial wie erwartet wäre.

Ansonsten bin ich mit Euren Wertungen im Großen und Ganzen einverstanden. Macht weiter so. ***Jonnie Flemming***

1) Hinsichtlich der Poster gehen wir erstens nicht davon aus, daß jeder Leser Monat für Monat jedes Videospielmagazin kauft. Zudem ist man in der Motivwahl nicht ganz frei - schließlich entstehen solche Sonderbeilagen in Zusammenarbeit mit der jeweiligen Firma.

2) Andere Zeitungen haben wir noch nie als Maßstab genommen, wenn es um Spieletests geht. Wir behalten uns das Plaudern aus dem Nähkästchen vor, jedoch nur soviel: So mancher Mitbewerber ist noch nicht einmal in der Lage, frühe Preview-Versionen eines Spiels von einer Testversion zu unterscheiden. Solange das Wort „Test" zu lesen ist (auch wenn es nur ein Versehen des Herstellers ist), wird alles verwurstet. F-Zero X hat in vielen Zeitschriften Wertungen zwischen 85% und 90% bekommen, wenn ich aber unsere Wertung mit den Einschätzungen der Kollegen vergleiche, die bspw. alle Cups erspielt, alle Fahrer freigespielt und auch sonst mehr als nur einen Testnachmittag in einen F-Zero X-Test investiert haben, lese ich auch bei geringeren Wertungen Argumentationsfolgen, die für eine subjektive Abwertung stichhaltig erscheinen und nur nach einem intensiven Testverfahren möglich sind bzw. ähnliche Euphorie in Wertung und Text wie in der Fun Generation 9/98. Was unsere Bewertung angeht: F-Zero X mag anfangs optisch etwas abstoßend wirken, trotzdem verdient es aufgrund der 30 Fahrer, die gleichzeitig den Bildschirm bevölkern, eine extrem hohe Grafikwertung. In puncto Spielspaß zeigt es den bisherigen Future-Racer-Referenzen wipEout 2097 und extreme-G eindeutig eine lange Nase. Hier sind Streckendesign, Spielgeschwindigkeit und Fahrverhalten offensichtlich Hand in Hand entwickelt worden. Im F-Zero-Kontext ist es unserer Meinung nach ein würdiger Nachfolger des SNES-Spiels.

In Ausgabe 10/98 sind mir einige Dinge aufgefallen, die ich so nicht verstehe. Wäre echt nett, wenn Ihr erklären könntet, was es damit auf sich hat.

1) Die Screenshots sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Besonders bei Rival Schools und Ninja waren sie etwas unscharf und ausgewaschen, bei Assault und Victory Boxing 2 hingegen äußerst gut? Woran liegt das?

2) Da Turok 2 ja in verschiedenen Auflösungen spielbar ist, muß dies doch auch differenziert bewertet werden. Gibt es dann ein Rating für Lo Res und eins für Hi Res?

3) Glaubt Ihr, daß es noch sinnvoll ist, weitere Deckelaufkleber für die PlayStation anzubieten? Inzwischen dürfte doch auf manchen Konsolen bereits eine zentimeterhohe Schicht entstanden sein? Soviel von mir, macht so weiter. ***Stefan Baumann, Solingen***

1) Die unterschiedliche Qualität der Screenshots ist schnell erklärt. Während der Produktion der Ausgabe 10 haben wir unser System umgestellt. Einige Seiten waren aber bereits fertig belichtet, weshalb wir die Bilder nicht noch einmal machen konnten. Ab dieser Ausgabe werden aber alle Screenshots besser aussehen; lediglich zwischen PAL und NTSC wird es weiterhin einen Unterschied geben, dies läßt sich aber technisch kaum vermeiden. Außerdem sind wir der Meinung, daß bei den meisten Spielen zumindest ein Shot größer aufgezogen werden sollte, auch wenn das etwas zu Lasten der Bildbrillanz geht. Bilder in Briefmarkengröße gibt's im Internet zur Genüge, da wollen wir uns nicht einreihen.

2) Wie Du vielleicht schon nachgelesen hast, haben wir für Turok 2: Seeds of Evil nur ein Grafikrating vergeben. Es ist schwer davon auszugehen, daß sich jeder zu seinem Turok-Modul auch eine Speichererweiterung kaufen wird. Außerdem, denk doch mal an die PC-Spiele! Wie sollte man bei den zahlreichen Konfigurationsmöglichkeiten auf ein Rating kommen? Normalerweise zieht man die bestmögliche Konfiguration heran und bewertet eben diese - so haben wir das bei Turok 2 auch gemacht, und zukünftig werden wir diesem Prinzip die Treue halten.

3) Schwer zu sagen. Wir gehen aber mal davon aus, daß noch nicht jeder seine PlayStation mit Lara und Co. verziert hat. Außerdem kann man die Aufkleber auch sonstwohin kleben, als optische Aufwertung für jede Zockerbude.

Hi Fun Generation, erstmal ein dickes Lob an Euch, denn Eure Zeitschrift ist echt klasse.

Aber nun zu meinem Anliegen. Ich bitte Euch, setzt nicht zu viele Hoffnungen in den Dreamcast. Es wird zwar viel Trubel drumherum gemacht, (z.B. Segas Dreamcast ist leistungsfähiger als jeder Pentium II) aber ich glaube nicht, daß das Teil den Erwartungen gerecht wird. Ich selber besitze ein Nintendo 64 und bin sehr zufrieden damit. Allerdings wird man manchmal neidisch auf die riesige Spielepalette von der PlayStation. Und nun noch ein paar Fragen:

1) Wird Starcraft definitiv für das N64 erscheinen?

2) Wenn ja, wie groß wird das Modul sein?

3) Stimmt es, daß Nintendo an einem Geheimprojekt arbeitet?

4) Gibt es schon Hoffnung auf eine Lightgun fürs N64?

5) Läuft Turok 2 auch ohne die Speichererweiterung?

Bis dann, ***Jan <Willemsen-Erpel@t-online.de>***

Bis jetzt haben wir uns doch recht neutral gegenüber dem Dreamcast geäußert. Im Prinzip werden wir uns aber auch nicht anders verhalten als bei der Markteinführung des N64. Wenn die ersten Spiele sehr gut sind, werden wir das auch klipp und klar rüberbringen. Ob man sich die Kiste deswegen gleich kaufen muß, ist eine andere Sache. Freaks haben sich ihren Dreamcast schon lange vorbestellt, der Rest sollte den ersten Schwung an Software abwarten und dann entscheiden. Aber mal ehrlich:

Wäre eine 1:1-Umsetzung von Sega Rally oder Virtua Fighter 3 nicht Grund genug, um sich von den Qualitäten der Hardware überzeugen zu lassen?
Zu Deinen Fragen:
1) So wie's derzeit aussieht: Ja!
2) Das läßt sich wirklich noch nicht sagen.
3) Klar! Allerdings läßt sich das nicht auf ein einzelnes Projekt beschränken. Der N64-Nachfolger „Nintendo 2000" klingt durchaus interessant, aber auch Metroid 64 und Donkey Kong 64 gehören zu den Überraschungsfavoriten.
4) Gerüchteweise soll Knife Edge (vgl. SoftNews FG 9/98) Lightgunkompatibel sein. Allerdings wurde dies noch nicht offiziell bestätigt. Nach den Desastern mit dem Zapper (NES) und dem Super Scope (Super NES) ist Nintendo mit einer weiteren Lightgun eher vorsichtig. Vielleicht nimmt sich ein Third Party-Hersteller der Sache an.
5) Problemlos. Allerdings nur in Lo Res, sprich der gleichen Auflösung wie Teil 1.

Liebe FG! Ich glaube, ich muß Euch nicht sagen, wie gut Euer Heft ist, das dürftet Ihr selber wissen. Daher komme ich gleich zu meinem Brief: In Eurem Heft steht, daß Sony es bis zum Jahresende schaffen will, die Raubkopiererei in den Griff zu kriegen, dazu habe ich ein paar Fragen:
1) Ist es möglich, eine CD vor dem Brennen zu schützen, ohne neue Hardware auf den Markt zu schmeißen?
2) Was ist einfacher: Software zu entwickeln um die CDs zu schützen oder
Software zu entwickeln, um diese „Schutzsoftware" zu knacken?
3) Stimmt es, daß man bei den neuen PlayStations beim Einlegen einer gebrannten CD die Playstation völlig zum Abstürzen bringt und die Reperatur feststellen kann, ob gebrannte Software abgespielt wurde?
4) Was kann ich machen, wenn Resident Evil 3 rauskommt, um an ein Review zu kommen? Kennt Ihr passable Internetseiten dafür?
Das wars, ***pete <landgraf@speedyengineering.com>***

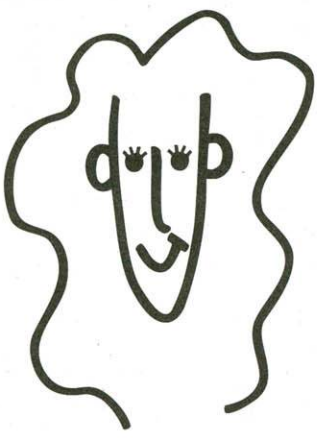
1) Nein, das ist derzeit nur schwer möglich. Lediglich mit Überlängen (mehr als 650 MB) kann man einige ältere CD-Brenner verwirren.
2) Das erstgenannte dürfte deutlich schwerer sein. Wir können uns nicht vorstellen, daß Sony eine Softwarelösung anstrebt. Vielmehr denken wir an Dongles (spezielle Memory Cards), die dem Spiel beigelegt werden. Das Programm fragt vor dem Start ab, ob ein solcher Dongle vorhanden ist, ansonsten verweigert es seinen Dienst. Ob diese Methode allerdings in einem akzetablen preislichen Rahmen bleibt, läßt sich nur schwer beantworten.
3) Nein.
4) Keine Angst, über den dritten Teil von Resident Evil werden wir ausführlichst berichten. Bezüglich der Internetseiten können wir Dir z.B. *<www.psmonline.com>* empfehlen, dort ist man immer auf dem neuesten Stand.

Hallo, erstmal ein Lob für Euch, damit Ihr nicht meint, das ich nur am meckern bin.
Also Ihr macht einfach das beste Videogame-Mag weit und breit. Das Layout ist super, und die Tests und Berichte sind obersahnig. Aber genug davon.
Meine Beschwerden:
1) Ihr meint daß Ihr ein Multiformat Magazin seid, schön und gut. Aber offensichtlich habt Ihr das wohl meistverkaufte Gerät der Welt einfach vergessen. Denn wie kann man es sonst erklären, daß Ihr keine Game Boy-Spiele testet? Gerade jetzt, wo wohl bald der Game Boy Color erscheint, bin ich der Meinung, daß ein Kurztest von einer Viertel Seite pro Game das Mindeste ist, was Ihr als Multiformat-Magazin machen müßtet.
2) Diese Adressaufkleber versauen das ganze Cover! Könnt Ihr die Hefte für Eure Abonnenten nicht in irgendwelche Folien oder Papiertüten stecken oder einfach einen anderen Kleber dafür benutzen? Ich habe dem Aboservice deswegen schon hunderte Mails geschrieben und netterweise nie eine Antwort bekommen.
3) Es stört mich ebenfalls, daß Ihr noch nie eine meiner e-Mails beantwortet habt. Eine Mailadresse angeben und nie auf irgendwelche Mails antworten ist doch Mist! Dann könnt Ihr Euch die Adressen doch gleich an die Glatze nageln! Und kommt jetzt nicht damit, daß Ihr nicht alle beantworten könnt.
cu ***Oliver <Oliver Platoon@t-online.de>***

1) Zwar verkauft sich der Game Boy sicher noch immer äußerst gut, aber uns fehlt tatsächlich der Platz, um auf den Handheld näher einzugehen, zudem wird Game Boy-Software meistens blind gekauft. Mit dem Release des Game Boy Color werden wir aber wieder verstärkt über das Gerät berichten.
2) Unser Aboservice hat sich in der Sache wirklich noch nicht an uns gewendet, deshalb ist dies auch das erste Mal, daß wir von diesem Problem hören. Wir haben sofort unsere Versender (Vogel Druck) beauftragt, einen Cover-freundlicheren Kleber zu benutzen. Ab Ausgabe 12/98 sollte dies der Fall sein, für diese Ausgabe konnte man uns dies nicht mit letzter Gewißheit zusichern.
3) Versteht uns nicht falsch, aber unsere e-Mail-Adresse (die jetzt sogar halbwegs fehlerfrei funktioniert) dient lediglich dazu, uns Nachrichten zukommen zu lassen. Um jede Frage zu beantworten, fehlt es uns an Personal und Zeit, so sieht's nun mal aus. Die interessantesten e-Mails finden allerdings regelmäßig ihren Weg ins Heft.

Ich lese Euer Magazin vom ersten Tag an und bin mit der Umstrukturierung des Layouts in keinster Weise unzufrieden. Ich habe mir vor etwa zwei Wochen ein Spielgerät der Firma Nintendo zugelegt und würde mir wünschen, daß Euer Heft sich auf diese Art Spiel spezialisieren könnte. So, da ich aber auch ein sehr leidenschaftlicher Koch bin und sich Herr Rico Klein in der letzten Ausgabe in Form eines Leserbriefs ein Handy-Special gewünscht hat, würde ich mir wünschen, daß in Eurem Heft jeden Monat ein leckeres Kochrezept veröffentlicht wird, so daß ich mir den Kauf eines teuren Kochbuchs ersparen könnte. Dies wäre auch für die anderen Leser sehr informativ, da man ja während eines kleinen Spielchens durchaus auch hungrig werden kann. So, liebe Redaktion, laßt Euch das Wasser schon mal im Mund zusammenlaufen. Mein Tip wäre hier als erstes vielleicht ein italienisches Nudelrezept, wie Lasagne Bolognese oder Tortellini in flagranti. Das wär's! Ich verabschiede mich!
Ciao, Euer Ronnie Rogers, Greiz

Hallo Ronnie! Erst mal vielen Dank für Dein Lob, das wir natürlich postwendend an den Layout-Kai weitergegeben haben. Wir hoffen natürlich, daß Dir diese Ausgabe noch besser gefallen wird. Deine Vorschläge gefallen uns sehr gut. Über das Spielgerät der Firma Nintendo werden wir auch zukünftig umfassend berichten, gerade jetzt, wo es hinsichtlich des Softwareangebots endlich wieder bergauf gehen wird. Besonders gut hat uns Deine Idee bezüglich der Kochrezepte gefallen. Wenn Du die Fun Generation 8/98 auf Seite 49 aufschlägst, findest Du ein ganz tolles Rezept für exotische Maccaroni Cheese Sticks. Da wir uns aber ausschließlich von Currywurst, Landliebe Grießpudding, Pfanner Eistee und Kakaobohnen ernähren, ist unser Rezepthorizont leider recht eingeschränkt. Wir geben die Idee aber umgehend an unseren Chef weiter, vielleicht läßt er sich für die Kochrezept-Idee begeistern und führt schon bald eine feste Rubrik zum Thema "Was koche ich mir zu welchem Spiel?" ein.



★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend



SOKOBAN BASIC 2

PUZZLE

PLAYSTATION/ ITOCHO CORP.

Deutschland blieb bis jetzt vom Sokoban-Fieber verschont. Nur einige PC Engine-Freaks hatten ihren Spaß am lustigen Kistenverschieben. In Japan erfreut sich diese Art des Denksports aber noch immer größter Beliebtheit, was die x-te Version des Sokoban-Themas beweist. Dummerweise leidet Sokoban Basic 2 unter einem gewaltigen Manko: die Zugbegrenzung sorgt in den eh schon schweren höheren Leveln für Frusterlebnisse am laufenden Band. Schade, denn ansonsten hat man sich viel Mühe gegeben. Mit einem Editor samt Speicherfunktion für die erstellten Level und die 3D-Grafik wurde das maximal mögliche aus dem Thema herausgeholt - und 150 Level dürften auch ein Superhirn eine ganze Weile bei der Stange halten. Den Test von Teil 1 findet Ihr übrigens in Fun Generation 11/97.

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★★







3X3 EYES

ADVENTURE

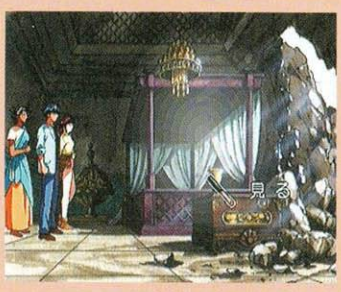
PLAYSTATION/ KING RECORDS

Mega CD-Besitzer mit Interesse an Japanimporten erinnern sich vielleicht noch an 3x3 Eyes, einer Versoftung einer populären Manga-Story. Leider bekommt der durchschnittliche Europäer nicht viel von der Story mit - erschlagen von japanischen Textfluten darf man lediglich über bezaubernde Animesequenzen staunen, die dank dem Umfang von immerhin 3 CDs auch nicht zu kurz ausfallen. Generell fasziniert 3x3 Eyes durch eine edle Aufmachung und Bombast-Optiken gepaart mit hervorragendem Sound im Nippon-Style. Man kann es an dieser Stelle nur nochmals wiederholen: Zockern ohne Japanischkenntnisse entgeht ein echt geniales Spiel - lediglich der als Gimmick beigelegten Soundtrack-CD kann man ohne jegliche Sprachbarrieren Herr werden.

PRÄDIKAT: .....UNSPIELBAR

★★★★







SHADOW TOWER

HACK'N SLAY

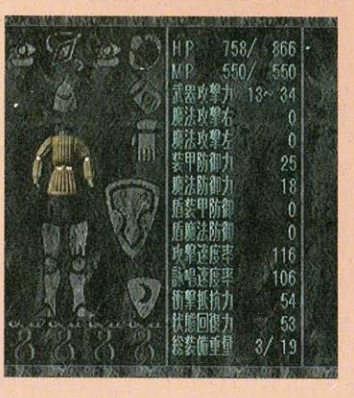
PLAYSTATION/ FROM SOFTWARE

Auf der Packungsrückseite steht folgendes vermerkt: „Paß' auf das böse Auge hinter der Tür auf". Haben wir natürlich auch gemacht. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines ehrenhaften Ritters und metzelt sich in der Ego-Perspektive durch äußerst dunkle Dungeons. Damit das Geschehen nicht langweilig wird, kombiniert Shadow Tower wilde Action-Szenarien mit Rollenspielelementen. In Kisten findet man Heiltränke, bessere Waffen, neue Ausrüstungsgegenstände oder gar magische Goodies. Was bis jetzt recht annehmbar klingt, wird durch zwei Faktoren maßgeblich getrübt: zum einen befindet sich die Grafik gerade auf Durchschnittsniveau, zum anderen kostet die hakelige Steuerung wertvolle Lebenspunkte. Pech, denn aufgrund dieser gravierenden Mankos kann man keine echte Empfehlung aussprechen, nur notorische Dungeon-Bewohner unternehmen einen Kurzausflug in monsterverseuchte Gemäuer.

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★★







ECHO NIGHT

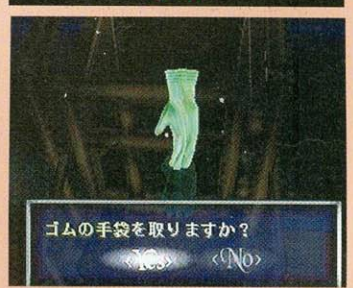
ADVENTURE

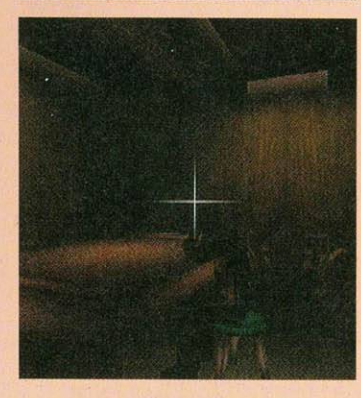
PLAYSTATION/ FROM SOFTWARE

Die Armored Core-Macher schlagen gleich nochmal zu: In gruseliger 3D-Atmosphäre rätselt man sich nach und nach durch dunkle Szenarien. Wer 7th Guest auf dem PC kennt, dürfte auch mit Echo Night zurechtkommen. Trotz japanischer Texte schlägt man sich wacker durch verschiedenste Szenarien: Egal ob man sich auf einem Zug, einem Schiff oder in der Stadt befindet - sämtliche Rätsel erscheinen erschreckend simpel und fordern kaum. Grafisch eher hausbacken spricht Echo Night wirklich nur den japanischen Rätselfanatiker an. Für Europäer bleibt das Geschehen unverständlich, warum man z.B. permanent von einem mordlüsternen Geist verfolgt wird, wissen wohl nur die Programmierer. Obligatorisches zum Schluß: Selbstverständlich wird auch das Dual Shock-Pad unterstützt, am eher unterdurchschnittlichen Gesamteindruck ändert dies aber wenig.

PRÄDIKAT: .....BEDINGT SPIELBAR

★★





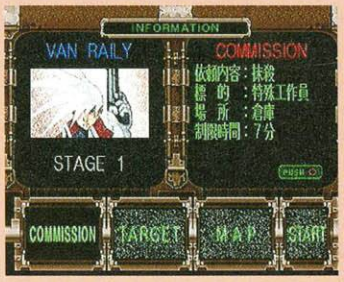
ACME the game company
TESTMUSTER VON ACME
ZÜLPICHER STR. 17
50 674 KÖLN
TEL.: 0221/ 240 88 00

★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend









PROFESSIONAL WRESTLING

SPORTS

PLAYSTATION/ KEINE AHNUNG-SOFT

Juhu - endlich darf der PlayStation-Besitzer mit 13, fast durch die Bank schrecklich häßlichen Mutantenfrauen in eine brutale Ringschlacht ziehen! Doch leider macht das ganze Spektakel trotz weiblicher Beteiligung keinen Spaß, weder die Animationen noch die Steuerung können überzeugen. Warum man heutzutage noch ein derartiges Spiel veröffentlicht ohne dabei Analog- bzw. Dual Shock-Pad zu unterstützen, bleibt schleierhaft. Fazit: Halbnackte Mädels allein machen eben noch kein gutes Spiel. Immerhin ist die Präsentation (mit FMVs und Sprecher) ganz gut gelungen, mehr aber auch nicht!

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★







SHAKE KIDS

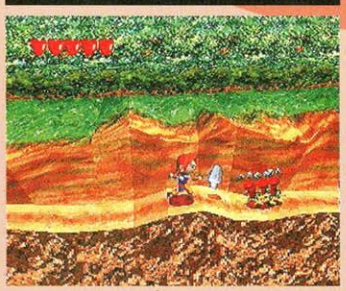
JUMP'N RUN

PLAYSTATION/ ON DIAMOND

Skurrile Jump'n Runs - Teil 267! Shake Kids läßt uns in die Rolle eines Nachwuchsbarmixers schlüpfen. Mit einem schicken Shaker bewaffnet, geht es durch das horizontal scrollende, knallbunte Wunderland. Trifft man auf einen der zahlreichen Gegner, so kann man diesen entweder per Shaker-Wurf ausknocken oder kurzerhand in das Gefäß stecken und mal so richtig durchschütteln. Je nachdem, wie man sich in der folgenden Shaker-Sequenz anstellt, bekommt man mehr oder weniger Punkte. Um dem Spiel mehr Tiefgang zu verleihen, gibt's während des Streifzugs durch die abwechslungsreich designten Level nach und nach neue Fähigkeiten, das Hüpfen muß man beispielsweise in der ersten Stage erst erlernen.

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★★







PIKINA

PUZZLE

PLAYSTATION/ ASCII

Total niedlich: Dieser Tetris-Klon besticht primär durch seine kindgerechte Aufmachung. Hauptfigur ist ein knuddeliger Pinguin, der einem in wirklich jedem Bildschirm gut gelaunt entgegengrinst. Wer Tetris oder Columns kennt, findet sich auch bei Pikina schnell zurecht. Herunterfallende Blöcke müssen geschickt gestapelt werden, um somit punktebringende Kettenreaktionen auszulösen. Klar, seinen ganzen Reiz entfaltet das Spiel erst mit einem menschlichen Kontrahenten: erfolgreiche Aktionen haben verheerende Auswirkungen auf die gegnerische Bildschirmhälfte. Dank Storymodus trotz dreistem Ideenklau durchaus kurzweilig, wenn auch nicht die absolute Offenbarung.

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★★







TRAP GUNNER

ACTION

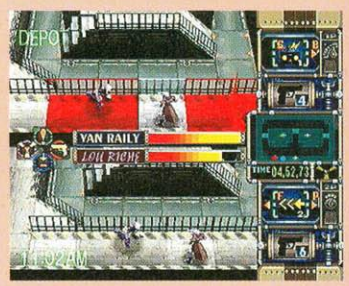
PLAYSTATION/ ATLUS

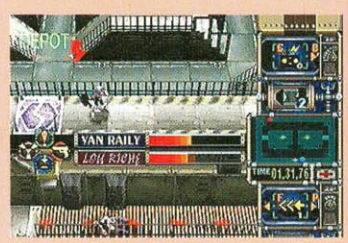
Erinnert sich noch jemand an die Mad-Lizenz Spion & Spion auf dem C64? Gemeines Fallenstellen und fiese Manöver haben oberste Priorität, mit Trap Gunner verhält es sich nicht viel anders. Die Iso-Grafik erscheint immer in der Splitscreen-Darstellung und läßt den Spieler wahlweise gegen den Computer oder einen Freund auf die hinterhältige Jagd gehen. Die Wege, um die Energieleiste des Gegenübers zu reduzieren, sind durchaus vielfältig: Sprengfallen, Klebestreifen und andere Gimmicks lassen Schadenfreude aufkommen. Da man sich im relativ kleinen Areal regelmäßig über den Weg läuft, geht's auch im Nahkampf ordentlich zur Sache: Fußtritte und Karateschläge bringen einen gewissen Beat'em Up-Touch ins Spiel.

PRÄDIKAT: .....SPIELBAR

★★★









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



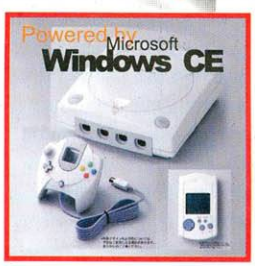
ACME
the game company



0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

Dreamcast



Dreamcast jp	799,-
Controller	99,90
Memory Card	59,90
D2 (Horror Adventure)	179,90
Daytona 2 (Race)	179,90
Godzilla Generations (Action)	179,90
Seventh Cross (Adventure)	169,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	179,90
Super GT (Race)	179,90
Streetfighter III (3D-Fighting)	179,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting)	179,90

NEOGEO POCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
NEOGEO POCKET.....149,90
erhältlich in 8 Farben



carbon black
crystal white
platina silver
platina white
tsunagetebonn blue
marble blue

Netzteil(110V)	39,90
Linkkabel	39,90
King of Fighters R-1 (Fighting)	99,90
Neo Geo Cup '98 (Sports)	89,90
Baseball Stars (Sports)	89,90
Pocket Tennis (Sports)	89,90
Tsunagetebonn (Puzzle)	89,90
Arunchan (Simulation)	89,90

NINTENDO 64

1080° Snowboarding	99,90
Blast Corps (Action)	79,90
F1 World Grand Prix	99,90
Int. Super Star Soccer '98	99,90
Mission Impossible	129,90
NBA Hangtime (Basketball)	69,90
Turok 2 (engl. PAL)	109,90
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!!

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
PlayStation + 2 Contr. + Mem Card	399,00
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel	229,90
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) grau, schwarz, weiß	29,90
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)	19,90
Memory Card 2MEG (EXONY)	29,90
Memory Card 4MEG (EXONY)	39,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Antennenadapter	39,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel (EXONY)	19,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
Umbausatz	39,90
Umbau (ca. 20 min) mit Lifetime-Garantie	89,90
5th Element (Action Adventure)	99,90
Abe's Exodus (Action Jump' n run)	99,90
All Star Tennis (Sports)	89,90
Alundra (Rollenspiel)	99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	109,90
Batman & Robin (Action-Adventure)	99,90
Bomberman World (Action)	89,90
Bio Freaks (3D-Fighting)	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel)	99,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin.)	139,90
Clock Tower II us (Adventure)	129,90
Colin McRae Rally (Race)	99,90
Colony Wars:Venegance (Space Combat)	99,90
Constructor (Simulation)	99,90
Crime Killer (Action)	99,90
C&C II + Mission CD (Strategy)	89,90
Dragon Seeds us (Adventure)	129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure)	89,90
Flottenmanöver (Strategy)	99,90
Formel 1 '98 (Race -29.10.98)	109,90
G-Darius (Shooter)	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel)	129,90
Heart of Darkness (Adventure)	99,90
Kagero us (Strategy-Adventure)	129,90
Kartia us (Rollenspiel)	129,90
Lunar: the Silverstarus (Ab 8.Nov)	159,90
Medievil (Jump'n run)	99,90
Metal Gear Solid us (Adventure)	129,90
Nascar Racing '99 (Race)	99,90
NHL '99 (Eishockey)	99,90
Ninja (Adventure)	99,90

PlayStation

O.D.T. (Action-Rollenspiel)	99,90
Parasite Eve us (Adventure - (Sept.)	129,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)	99,90
R-Types (Shooter)	99,90
Rayman 2 (Jump n run)	99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Rival School us (Fighting)	129,90
Rockman Legends (Action)	129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel)	129,90
Shadow Gunner (Battlemechaction)	89,90
Small Soldiers (Action)	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting)	99,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel)	139,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)	109,90
Tenchu us (Adventure)	119,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Thunderforce 5 us (Shooter)	119,90
Tocca 2(Tourenwagenrennen)	99,90
Treasures of the Deep (Adventure)	99,90
V2000 (Strategie)	89,90
War Games (Strategie)	99,90
Wild 9 ltd. Ed.+T-Shirt (Action Adventure)	99,90
Wild Arms (Rollenspiel)	99,90
WWF Warzone (Wrestling)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90
Soundtrack Brave Fencer Musashiden...)	79,90
Soundtrack Final Fantasy 7 (4CD's)	109,90
Soundtrack Final Fantasy Tactics (2CD's)	89,90
Soundtrack Parasite Eve (2CD`s)	89,90
Soundtrack Saga Frontier. (3CD`s)	109,90
Soundtrack Soukaigi	79,90
Soundtrack Xenogears (2CD's)	89,90
Schlüsselanhänger Final Fantasy 7	je 12,90
Schlüsselanhänger Tekken 3	je 9,90

ANIME VHS-VIDEO

Armitage III Vol. 1-2	je 39,90
Battle Angle Alita (dt)	29,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Countdown Stories Vol.1-2 (Omu)	je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
El Hazard (dt)	39,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
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
Neon Genesis Evangelion (dt)	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
Sailormoon (dt) Vol. 1-4	je 24,90
Streetfighter II TV Box (1ausverkauft) 2-4	je 59,90
Tekken (dt)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90

プレイステーション

All Japan Grand Touring Car C...	...e) 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
Bugi jp (Action)	129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting)	119,90
Capcom Generations 1-4 (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
Echo-Night jp (Adventure)	129,90
Epica Stella jp (Rollenspiel)	129,90
Exodus Guilty (Adventure)	139,90
Frontmission 2 jp (Strategie)	129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card	99,90
Gubbie jp (Puzzle)	109,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG)	149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter)	109,90
King of Fighters '97 (Fighting)	129,90
King of Fighters Kyo (Adventure)	129,90
Legend of Heroes 1&2/3/4 jp (RPG)	je 139,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)	139,90
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
Paro Wars jp (Strategie)	119,90
Pocket Fighter jp (SFII Fighting)	129,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel)	99,90
Rally de Africa jp (Race)	129,90
R-Types Delta jp (Shooter)	129,90
Rama jp (Adventure)	129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up)	139,90
Silhouette Mirage jp (Shooter)	129,90
Sokoban Basic 2 jp (Tüftelspiel)	89,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel)	139,90
Super Adventure Rockman jp (Adventure)	129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter)	129,90
Touge Max 2 jp (Race)	129,90
U.P.P. Jp (Puzzle)	109,90
Twinbee RPG jp (Rollenspiel)	139,90
Vampire Savior X-Edition (Action)	129,90
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.

TIPS & TRICKS HOTLINE



JEDEN DIENSTAG, VON 18-21 UHR 0931 / 40 69 170

XI

Gallery Optionen
Die folgenden Ziele müssen erreicht werden, um die angegebene Gallery freizuschalten.

Gallery 1-10:
Spielt die Level eins bis zehn im Puzzle-Modus durch.

Gallery 11:
Erspielt im Endlos-Modus einen Highscore, mit dem Ihr Euch eintragen dürft.

Gallery 12:
Erreicht im Trial-Modus ein Level-Ranking.

Gallery 13:
Erspielt Euch einen Highscore im Trial-Modus mit Zeitlimit.

Gallery 14:
Erreicht ein 'max chain number ranking' im Limited-Modus.

Gallery 15:
Spielt im Trial-Modus mit einem Zeitlimit, bis Ihr in den 'max chain score ran conquerer's continent' kommt.

CRUIS'N WORLD

Upgrades im Championship-Modus
Um die begehrten Upgrades im Championship-Modus zu erhalten, müßt Ihr entsprechend viele Punkte sammeln. Wieviele das im einzelnen sind, seht Ihr im folgenden.

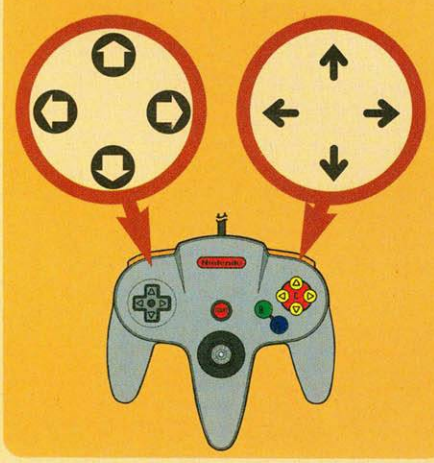
Power Level 2: 8
Paint Modus 1: 20
Power Level 3: 100
Paint Modus 2: 150
Power Level 4: 500
Power Level 5: 1500
Speed Demon (schnellster Wagen): 9999

Versteckte Fahrzeuge
Damit Ihr mit versteckten Fahrzeugen ins Rennen starten könnt, müßt Ihr im Practice-Modus bestimmte Zeiten schlagen. Welche Zeiten es zu unterbieten gilt, seht Ihr im folgenden.

Germany: 2:27
Egypt: 1:07
Hawaii: 3:47
New York: 2:11
England: 1:46
France: 2:15
Kenya: 2:06
China: 1:14
Australia: 1:49
Mexico: 1:46
Japan: 2:48
Russia: 1:58

Damit Ihr es etwas leichter habt, diese Zeiten zu erreichen, solltet Ihr die bereits aufgepowerten Fahrzeuge aus dem Championship-Modus benutzen.

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!



SPICE WORLD

Anderer Titelbildschirm
Wenn Ihr im Auswahlbildschirm (in dem Ihr die Weltkugel seht) START drückt und gedrückt haltet und dann die Tastenfolge O, △, △, O eingebt und anschließend die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT gleichzeitig drückt, ändert Ihr den Titelbildschirm.
Das Bild, in dem vorher das Wort 'Spice' stand, zeigt nun die Mädels nackt hinter den Lehnstühlen, wie Ihr es vielleicht von Ihren Konzerten kennt.

Größere Figuren
Haltet im Auswahlbildschirm die Taste START gedrückt und gebt die Tastenfolge O, □, O und □ ein. Das Spice Girl, das Ihr dann auswählt, wird größer sein als sonst.

Neue Moves
Wenn Ihr im Auswahlbildschirm START gedrückt haltet und die Tastenfolge □, △, O, △ eingebt, können Eure Mädels ein paar neue Moves im Tanzstudio.

Reset-Funktion
Um das Spiel zurückzusetzen, könnt Ihr zu jedem beliebigen Zeitpunkt die Taste L1 + L2 + R1 + R2 drücken.

COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG

Ameisen-Mission
Um die Ameisen-Missionen zu spielen, müßt Ihr zunächst den Schwierigkeitsgrad auf 'Hard' stellen. Danach geht Ihr in eine Kampagne, in der Ihr bereits England freigeschaltet habt. Statt der Englandmission spielt Ihr dann die Ameisen-Mission.

Nützliches
Ihr kennt sicherlich die Gruppierungsfunktion von Command & Conquer, mit der man mehrere Einheiten zu einem Team zusammenfaßt. Die Buttons, die Ihr dazu benutzt (X, O, △ und □; sie befinden sich zwischen der Karte und den Bauoptionen) lassen sich dazu verwenden, Codes einzugeben. Die folgenden Codes müßt Ihr dort eingeben, indem Ihr das angegebene Symbol selektiert und den Cancel-Button (O) drückt. Versichert Euch vorher, daß keine Einheiten angewählt sind, damit die Codes funktionieren, außerdem müßt Ihr erst eine Basis und ein Kraftwerk gebaut haben oder auf eine andere Weise Geld losgeworden sein, um die Codes verwenden zu können. In manchen Spielsituationen kommt es vor, daß sich die Codes nicht mehr verwenden lassen. Um sie wieder benutzen zu können, geht Ihr in die Bauoptionen und laßt irgendetwas reparieren oder produzieren (z.B. einen Soldaten). Danach funktionieren die Codes wieder.

Unsichtbar: .....□, X, O, X, △, △
Atomarer Angriff: .....O, X, O, O, X, □
Fallschirmbomben: .....X, X, X, O, △, □
Chronosphere: .....□, O, △, X, O, O
Zusätzliches Geld: .....X, X, □, O, O, O
Sofortiger Sieg: .....O, O, △, X, X, □
Sofort verlieren: .....O, X, O, □, □, X
Gesamte Karte sichtbar: .....△, △, X, O, △, □





COLIN MCRAE RALLY

Nachtrag
Wenn Ihr die Cheats aus der letzten Ausgabe mal ausprobiert habt, ist Euch sicherlich aufgefallen, daß zwar alle Codes bestätigt wurden, aber der gewünschte Effekt nicht eingetreten ist. Das liegt daran, daß einige der Codes nur funktionieren, wenn der Schwierigkeitsgrad 'Schwer' eingestellt ist. Bei den Codes in dieser Ausgabe verhält es sich genauso, die meisten könnt Ihr jedoch sofort einsetzen.

Gebt die folgenden Codes im Rally-Modus oder bei einem Zeitfahrrennen als Fahrernamen an. Daraufhin verschwindet das Eingabefeld kurz und erscheint dann wieder, so daß Ihr danach Euren Namen eingeben könnt. Die korrekte Eingabe wird Euch mit 'Cheat aktiviert' und einem Ton bestätigt. Um die Cheats zu deaktivieren, müßt Ihr den jeweiligen Code einfach nochmal eingeben. Ein entsprechender Ton signalisiert Euch, daß der Cheat deaktiviert wurde. Bleibt noch anzumerken, daß einige Codes bei den Superkursen keinen Effekt zeigen.

Alle Strecken freischalten
Gebt den Code 'OPENROADS' als Fahrernamen ein, um alle Strecken freizuschalten. Der Schwierigkeitsgrad muß auf 'Schwer' eingestellt sein, damit sich der Cheat auswirken kann.

Alle Autos freischalten
Um alle Fahrzeuge freizuschalten, müßt Ihr den Code 'SHOEBOXES' eingeben. Der Schwierigkeitsgrad muß auch hier auf 'Schwer' eingestellt sein.

Strecken rückwärts fahren
Hierzu müßt Ihr ebenfalls den Schwierigkeitsgrad auf 'Schwer' einstellen und 'SKCART' als Fahrernamen eingeben.

Alle Strecken bei Nacht
Gebt den Code 'NIGHTRIDER' als Fahrernamen ein und Ihr erlebt die Rally-Strecken bei Nacht.

Metallic Effekt
Mit dem Code 'TINFOILED' erhält Euer Auto einen Metallic-Effekt, mit dem es wie ein einziger Stahlblock aussieht.

Lenkrad rechts
Wenn Ihr den Code 'WHITEBUNNY' als Fahrernamen eingebt, befindet sich das Lenkrad in der Cockpitansicht auf der rechten Seite.

Micro Machines
Wer den Namen Codemasters mit dem Spiel Micro Machines in Verbindung bringt, hätte es sich fast schon denken können. Mit dem Code 'DIDDYCARS' aktiviert Ihr einen Modus, in dem Euer Auto auf Miniaturgröße schrumpft. Obendrein wechselt die Kamera ihre Perspektive, eben wie bei Micro Machines 3.

Luftkissen
Wenn Ihr den Code 'HOVERCRAFT' anstelle des Fahrernamens eingebt, klappt Euer Auto die Räder nach innen, schwebt nur noch über die Piste und erinnert verdammt stark an den De Lorean aus OZurück in die Zukunft'.

Geringere Schwerkraft
Mit dem Code 'MOONWALK' könnt Ihr die Schwerkraft bei Colin McRae herabsetzen.

Schnellere Framerate
Wenn Ihr den Code 'SLIKYSMOOTH' als Fahrernamen eingebt, aktiviert Ihr einen Modus, in dem sich die Frame-Rate, also die Anzahl der dargestellten Bilder pro Sekunde, erhöht. Dadurch wirkt die Fahrt noch rasanter und plastischer. Allerdings ist dann die Grafik unsauberer und diverse kleinere Grafikfehler werden sichtbar.

Pursuit-Modus
Den Pursuit-Modus aktiviert Ihr, wenn Ihr während eines Rennens in den Pausenmodus geht und die Tastenkombination △ + □ + O, und anschließend die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 sechsmal hintereinander drückt. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, wird Euch das von Nick bestätigt.

WARGAMES - DEFCON1

Habt Ihr Schwierigkeiten, den ein oder anderen Level bei Wargames durchzuspielen, weil Euch zwischendurch die Zeit oder das Material ausgeht? Mit den folgenden Codes seid Ihr in der Lage, Euch den Level auszusuchen.



Norad-Missionen:
Level 2: . . . . . .O, X, O, O, X, X, O, X, O
Level 3: . . . . . .X, X, O, X, X, X, X, O, O
Level 4: . . . . . .O, □, X, O, O, △, O, X, □
Level 5: . . . . . .△, X, O, O, X, X, □, △, O
Level 6: . . . . . .□, O, O, □, O, X, X, O, X
Level 7: . . . . . .□, X, X, X, O, □, O, X, □
Level 8: . . . . . .O, O, X, □, □, △, □, □, O
Level 9: . . . . . .□, □, O, △, O, △, X, △, △
Level 10: . . . . . .X, △, O, □, O, O, O, X, □
Level 11: . . . . . .O, □, △, X, □, △, △, △, □
Level 12: . . . . . .△, □, O, X, △, O, O, X, □
Level 13: . . . . . .□, □, △, □, △, □, △, X, △
Level 14: . . . . . .X, X, O, △, X, △, □, X, □
Level 15: . . . . . .O, □, O, X, □, X, △, O, X

W.O.P.R.-Missionen:
Level 2: . . . . . .O, X, O, O, X, O, X, X, O
Level 3: . . . . . .□, △, X, △, X, O, □, X, △
Level 4: . . . . . .X, △, O, X, X, O, O, O, △
Level 5: . . . . . .O, O, □, □, O, X, △, X, X
Level 6: . . . . . .X, O, X, △, △, □, O, X, △
Level 7: . . . . . .△, △, X, X, □, □, X, X, O
Level 8: . . . . . .□, X, O, △, X, X, □, O, △
Level 9: . . . . . .□, O, △, △, X, O, X, X, O
Level 10: . . . . . .X, O, □, △, O, X, □, X, △
Level 11: . . . . . .□, O, X, △, □, △, □, O, O
Level 12: . . . . . .X, O, △, X, □, O, X, □, O
Level 13: . . . . . .X, O, □, □, X, X, O, X, O
Level 14: . . . . . .O, △, O, O, △, □, X, △, □
Level 15: . . . . . .△, □, △, O, X, □, O, O, □

W.O.P.R.-Levelauswahl:
Um zwischen den W.O.P.R.-Missionen frei wählen zu können, müßt Ihr zunächst in den Optionen unter 'Spielart wählen' den W.O.P.R-Kooperationsmodus wählen. Danach selektiert Ihr in den Optionen unter 'Level wählen' Level 2 aus und gebt den Code O, X, O, O, X, O, X, X ein. Dann müßt Ihr nochmals in die Option 'Spielart wählen' und den Ein-Spieler-Modus (W.O.P.R.) wählen. Wenn Ihr nun in die Levelauswahl schaut, sind alle Level freigeschaltet.

Spezialmission: Papua Neuguinea/ Endsequenzen
Die Spezialmission könnt Ihr sowohl mit W.O.P.R als auch mit Norad spielen. Geht zunächst wieder in die Optionen und wählt den Punkt 'Level wählen', dann selektiert Ihr die zweite Mission und gebt als Paßwort □, X, △, △, X, O, □, O, X ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, findet Ihr Euch im Hauptmenü wieder. Wenn Ihr jetzt 'Start' auswählt, könnt Ihr Euch die letzte FMV-Sequenz der gewählten Seite ansehen oder auch gleich loslegen.

F-ZERO X

Alle Fahrzeuge, Strecken und Schwierigkeitsgrade
Um bei F-Zero X alle Fahrzeuge, Strecken und Schwierigkeitsgrade freizuschalten, müßt Ihr in der Modus-Auswahl die Tastenfolge L, Z, R, ↑, ↑, ←, → und START drücken.



MAJOR LEAGUE BASEBALL FEAT. KEN GRIFFEY

Eine Schlägerei anfangen
Ist Euer Batter (Schläger) schon mal vom gegnerischen Pitcher (Werfer) getroffen worden? Wenn Ihr in einer solchen Situation die Tasten O (auf dem Steuerkreuz/Digital Pad), ↑, „, ← und → drückt und dann Z drückt, springen alle Eure Spieler von der Bank auf und beginnen eine Schlägerei.

Pitcher tanzt
Um den Pitcher tanzen zu lassen, müßt Ihr zunächst die Kontrolle über ihn haben. Drückt dann die Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O und O.

Batter tanzt
Was der Pitcher kann, das sollte auch der Batter können, und in der Tat, mit der Tastenfolge O, O, O, O, O, O, O, O, O, O, O und O bringt Ihr auch ihn zum Tanzen.

Pitcher ausspionieren
Ein kleiner Tip für die weniger hart gesottenen Baseballfans. Wenn Ihr mal wieder am Schlag seid und überhaupt nicht mit dem gegnerischen Pitcher zurechtkommt, drückt doch mal R am zweiten Controller, dann werden Euch die verschiedenen Würfe, die der Pitcher beherrscht, angezeigt. Dadurch wird der Gegner berechenbarer, allerdings funktioniert das nur in einem Ein-Spieler-Spiel.

Unschlagbarer Pitch
Plaziert Euer Fadenkreuz irgendwo in der Strikezone, außer im gelben Kreis. Drückt Z und schaut dann mit ←, → oder ↑ auf eine der Bases. Wenn Ihr dann Z und anschließend die C-Taste loslaßt, sind das Fadenkreuz und der gelbe Kreis verschwunden. Wenn Ihr jetzt werft, schlägt der Computergegner entweder daneben, oder schaut, wie der Ball in der Strikezone landet.

Versteckte Teams
Selektiert (nicht anwählen) den Menüpunkt 'Exhibition' beim ersten Baseball (Menü). Drückt jetzt ↑, „, ← und → gleichzeitig mehrere Male, bis Ihr einen Ton hört. Wenn Ihr anschließend zu den All-Star-Teams geht, findet Ihr dort zwei neue Teams, das Nintendo- und das Angel Studios-Team.

Feuerwerk
Wenn Ihr, während Ihr Euch ein Stadion anschaut (mit 'View Stadium'), die Tasten Z und R gleichzeitig drückt, könnt Ihr Feuerwerkskörper abschießen.

AZURE DREAMS

Lebensenergie auffüllen
Es ist schon ärgerlich, wenn man sich in einem Spiel kurz vor Ende eines Levels oder Abschnitts befindet und genau weiß, daß die Lebensernergie, die man noch zur Verfügung hat, nie im Leben für das letzte Monster reicht. Bei Azure Dreams habt Ihr die Möglichkeit, diese mit einem Trick wieder aufzufüllen. Stellt Euch einfach in irgendeine Ecke und drückt mehrmals △ und O gleichzeitig.

VIGILANTE 8

Skigebiet Colorado
Wenn Ihr im Skigebiet in Colorado drei Bäume abschießt, löst sich dort eine Lawine. Das ist vorteilhaft, wenn sich in dem Moment ein Gegner in der Nähe der Bäume aufhält.

Eigene Musik
Wenn Ihr statt des Vigilante 8-Soundtracks lieber Eure eigenen CDs hört, wartet Ihr, bis der Level begonnen hat, und wechselt dann die CDs aus.

Paßwörter
Im folgenden findet Ihr eine Liste mit den Paßwörtern der einzelnen Charaktere für den Quest-Modus.

Chassey Blue:
Mission 1: .....AOGIKYFGQQTWGA
Mission 2: .....YMBEJEOPDHYHZV
Mission 3: .....RIPJNYEPGFPJAI
Mission 4: .....HGFTDDNMUBXRLV

Slick Clyde:
Mission 1: .....TNLCROHSQAZDMQ
Mission 2: .....QDANNFHMSLBMWF
Mission 3: .....FYLYRFKEAHGGAW
Mission 4: .....OIRYEEBGDBNHBJ

Shiela:
Mission 1: .....EDAOHLJIOUEDBA
Mission 2: .....HSDNTZSGVOGCLP
Mission 3: .....NTWZYUQSPXMHMB
Mission 4: .....BXINCWNWGCQVJF

John Torque:
Mission 1: .....WSLZFBNQDTFDBF
Mission 2: .....BXNJRYSXTYACKE
Mission 3: .....IBXGFDQBSNISJQ
Mission 4: .....ZCTEAFJVMNDJUT

Dave:
Mission 1: .....PYQXPDUMJNBOUP
Mission 2: .....OULIUZTJHPKWTD
Mission 3: .....QYDJBUYBZTEUQC
Mission 4: .....WMNNWLHTSCUCLH

Convoy:
Mission 1: .....AIHJZNIFPZNFWA
Mission 2: .....UKXCXCOAIGOKVH
Mission 3: .....KHREIWYIZREYHK
Mission 4: .....VSNKJVURSUNRWX

Loki:
Mission 1: .....THLOHJWURONKLQ
Mission 2: .....VIBWYIVGOPAUWX
Mission 3: .....CEJMULWPCYYAVS
Mission 4: .....PGGOVIUNUQEIVU

Houston 3:
Mission 1: .....BDPTGXUBXOCCKE
Mission 2: .....GCTPCXCCIWXVUJ
Mission 3: .....NXJFNPZXRAAGMB
Mission 4: .....DTQQSKTRYIHGEN

Boogie:
Mission 1: .....FOJGCRHLWMUQZV
Mission 2: .....DRFIQVOUYIHGEN
Mission 3: .....WCHPZDGBCYEDBF
Mission 4: .....JHAZRUUMTLUYBG

Beezwax:
Mission 1: .....YUYFNKTAQGLNYW
Mission 2: .....TXXKKGEWRONKLQ
Mission 3: .....KHUSNNWJXORZHK
Mission 4: .....UIBRJCCYSARVH

Molo:
Mission 1: .....EDDNXIAPNTRDBA
Mission 2: .....ITAHZJRMYTLSJQ
Mission 3: .....NPRJUYRYRAAGMB
Mission 4: .....AKFQPUISMWAHWA

Sid Burn:
Mission 1: .....LPHPMMDNMPEMVB
Mission 2: .....PEONQGUNUQEIVU
Mission 3: .....XOKIXDXBKQRFOJ
Mission 4: .....OYROHGBDNLSJSI

KING OF FIGHTERS '97

Zweites Orochi-Team
Diese Tastenkombination funktioniert in allen Spielmodi. Drückt einfach die Tasten L1, L2, R1 und R2 gleichzeitig, um nach dem Reset über fünf Charaktere zu verfügen.

Orochi
Um mit Orochi zu spielen, geht Ihr in den Übungsmodus und drückt die Tasten L1, L2, R1 und R2 ein zweites Mal (siehe zweites Orochi Team). Daraufhin führt Eure PlayStation zwei Resets aus und Ihr solltet mit Orochi spielen können. Leider könnt Ihr ihn nur im Übungsmodus spielen.

Kyo '94
Um mit der 94er Version von Kyo zu spielen, müßt Ihr ihn in der Charakterauswahl selektieren und dann START gedrückt halten und O drücken.

VIRTUA CHESS 64

Anderes Brett
Wenn Ihr bei Virtua Chess im 2D-Modus spielt, könnt Ihr mit den Tasten ← und → zwischen verschiedenen Schachbrettern und Figuren auswählen.

IGGY'S RECKIN' BALLS

Paßwörter

Um bei Iggy's Reckin' Balls Paßwörter eingeben zu können, müßt Ihr zunächst im Titelbildschirm R und Z gleichzeitig drücken. Daraufhin wird ein Eingabefeld erscheinen, in das Ihr die folgenden Codes eingeben könnt.

Alle versteckten Charaktere freischalten: .....HAPPYHEADS
Alle versteckten Welten freischalten: .....THEUNIVERSE
Levelauswahl: .....JUMPAROUND
Accessoires tauschen: .....SWOPSHOP
Bleistift-Modus: .....ROLFHARRIS
Große Bälle: .....TOOMUCHPIE
Kleine Bälle: .....MICROBALLS
Leuchtende Charaktere: 2ROKTOO
Alle Oberflächen aus Eis: .....ICEPRINCESS
Alle Oberflächen schleimig: .....GOOEYGOOGOO
Nur Bomben als Powerups: .....BOMBERBALL
Spielende nach einem Treffer: 1HITWONDER
Verrücktes Ballverhalten: .....TOOMUCHFUN
Keine Powerups: .....IMALLOUT
Permanenter Turbo: .....NONSTOP
Bomben statt Powerups: .....NOGOODIE
Doppelt lange Turborolle: 2TIMES
Blaue Projektile als Powerups: .....SHOOTSHOT
Andere Partikelphysik: .....OHMY
Volle Turbos: .....GOBABY

F-1 WORLD GRAND PRIX

Gold Racer

Um bei F-1 World Grand Prix den Gold Racer zu bekommen, müßt Ihr im Exhibition-Modus den Fahrer Williams selektieren. Ändert dann seinen Nachnamen in 'Pyrite' und geht wieder zurück zum Anfangsbildschirm. Wenn Ihr jetzt in den Exhibition-Modus geht oder ein Zeitfahrrennen oder Zwei-Spieler-Spiel startet, wird Euch der Gold Racer zur Verfügung stehen.

Silver Racer

Für den Silver Racer geht Ihr wie beim Gold Racer vor, jedoch ändert Ihr den Nachnamen von Williams in 'Chrome'. Beim nächsten Zwei-Spieler-Spiel, einem Zeitfahrrennen und im Exhibition-Modus steht dann der Silver Racer zur Verfügung.

Hawaii-Strecke

Wie schon beim Gold Racer und beim Silver Racer geht Ihr zunächst in den Exhibition-Modus und ändert den Nachnamen von Williams. Diesmal gebt Ihr 'Vacation' ein und geht wieder zum Startbildschirm. Wenn Ihr jetzt ein neues Zeitrennen oder Zwei-Spieler-Spiel oder den Exhibition-Modus startet, findet Ihr hinter dem europäischen Grand Prix eine weitere Strecke.

G-DARIUS (Japan-Import)

Unendlich Continues

Wenn Ihr bei G-Darius erst einmal über 100 Continues gesammelt habt, habt Ihr die Möglichkeit, im Optionsmenü den Punkt 'Credit' in 'Free Play' zu ändern. Danach habt Ihr unendlich viele Continues.

FREAK'S SHOP

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programierung	49,95
Antennenkabel	29,95
CD Leerhüllen 10er Pack	4,95
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Force Feedback <grau, rot, schwarz oder weiß>	je 49,95
E3 '98 Messe-Video 3 Std. = 29,95 über 4 Std. = 39,95	
Gun Dual "Pistole"	29,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad verschiedene Farben	je 19,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card 1MB	19,95
PLAY STATION & Dual Shock & Joypad & Memory Card & Grid Run oder Nanotek Warrior oder Thunderhawk 2 313,-	
Berater Resident Evil1 & DC	19,80
Spieleberater FF7 <über 1000 Bilder>	19,80
Umbauchip <US & JAP.>	8,95

PSX-Spiele:

5th Element (10.98)	89,95
ACM 1918 (10.98)	79,95
Actua Golf 3 (10.98)	79,95
Actua Pool (10.98)	79,95
Actua Soccer 3 (10.98)	79,95
Actua Tennis (09.98)	79,95
All Star Tennis (10.98)	84,95
Alundra	79,95
Armored Core	69,95
Atlantis (10.98)	84,95
Azure Dreams (09.98)	89,95
Baby Universe (10.98)	74,95
Bio Freaks (09.98)	79,95
Breath of Fire 3 (10.98)	84,95
Breath of Fire 3 (10.98) incl. T-Shirt, Drachenfigur & Pin	109,95
Cardinal Syn	69,95
Colin McRae Rally	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
C & C 2 Gegenschlag*	79,95
Constructor (09.98)	84,95
F1 Racing Simulation (9)	84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder>	104,95
Fluid (Depth, Pulse>	79,95
Formel 1 '98 (10.98)	89,95
Future Cop - LAPD 2100*	84,95
Gran Turismo	79,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo (09.98)	84,95
Int. Superstar Soccer 98* incl. Metal Gear Solid Demo CD	99,95
Jurassic Park 2	69,95
Little Big Adventure	59,95
Megaman X4 (10.98)	89,95
Medievil (10.98)	79,95
Moto Racer 2 (09.98)	84,95
N2O (10.98)	89,95
Nascar '99 (09.98)	84,95
Nightmare Creatures <dt. & ungeschnitten>	89,95
R-Type Collection (09.98)	79,95
Resident Ecil D.C.	69,95
Riven - Myst 2	89,95
Shadow Gunner (10.98)	84,95
Shadowmaster	69,95
Syndicate Wars	69,95
Tekken 3	89,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Wild 9 (10.98)	89,95
Wild Arms (09.98)	79,95
Wing Commander <gebr.>	59,95
WWF Warzone	79,95
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men vs Streetfighter*	79,95
.....und viele andere !!!	

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer	39,95
Actua Ice Hockey <a>	49,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy a-uncut / dt.	je 39,95
Assault Rigs	49,95
Auto Destruct	49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	39,95
Blood Omen	49,95
Bust-A-Move 2	39,95
Caesars Palace	49,95
Casper	39,95
Clock Tower	49,95
Command & Conquer	39,95
Contra	49,95
Courier Crises	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Croc <10>	39,95
Crow, The	44,95
Cyberspeed	39,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Excalibur	49,95
Extreme Snowbreak	49,95
Felony 11-79	44,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	49,95
Gex 3D	49,95
Golden Games 98	39,95
Grid Run	39,95
Herc´s Adventure <a>	39,95
Hercules (11.98)	44,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Konami Open Golf	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
Mickey´s Wild Adventure*	39,95
Micro Machines V3	39,95
Nanotek Warrior	49,95
Nascar Racing	49,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Oddworld: Abe´s Oddysee	49,95
Olympic Games	49,95
One	49,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius	49,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Pro Pinball - Timeshock	49,95
Rapid Racer	49,95
Rayman	39,95
Resident Evil (09.98)	39,95
Road Rage	49,95
Rock´n Roll Racing 2	44,95
Skeleton Warriors	39,95
Soul Blade (09.98)	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
Super Match Soccer	39,95
Swagman	49,95
Tekken 2	39,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a> <ungeschnittene PAL-Version>	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider	44,95
Total Drivin	39,95
Trash It	39,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	44,95
View Point	39,95
Virtual Pool	49,95
Warhammer	39,95
World Cup Golf	39,95
Worms	39,95
Zero Divide	49,95

NINTENDO 64:

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

SATURN™

Action Replay	69,95
Antennenkabel	19,95
Joyboard "Interact"	49,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Andretti Racing	49,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	19,95
Bug Too 2	49,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	49,95
Daytona USA	29,95
Daytona USA Champ. E.	49,95
Deep Fear	79,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hexen	39,95
Hi Octane	19,95
House of the Dead	79,95
John Madden '97	14,95
Jurassic Park 2	39,95
Lemmings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Olympic Soccer	19,95
Pandemonium	49,95
PGA Tour Golf '97	39,95
Pebble Beach Golf	29,95
Sega Ages	49,95
Shining Wisdom	49,95
Sonic 3D	79,95
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 Alpha 2	49,95
Streetfighter The Movie	29,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Thunderhawk 2 a-"uncut"	39,95
Valora Valley Golf	29,95
Victory Goal	29,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtual Hydlide	24,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

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

* geplante Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anleitung

Franchise Partner:
Game Paradise
Windthorststr. 13
48143 Münster

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

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

WWF WARZONE

In den Genuß der meisten der folgenden Boni kommt Ihr nur, wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad mindestens auf 'Medium' eingestellt habt und mit einem bestimmten Wrestler den Challenge-Modus durchspielt, d.h., Ihr müßt den Titel gewinnen. Leider könnt Ihr dabei nicht auf einen menschlichen Gegner zurückgreifen.

Alle Anzeigen ausschalten
Um bei WWF Warzone die Anzeigen abzuschalten, müßt Ihr mit dem Undertaker den Challenge-Modus durchspielen.

Große Köpfe
Damit Eure Wrestler mit überdimensionalen Köpfen durch die Gegend laufen, müßt Ihr den Challenge-Modus mit dem British Bulldog durchspielen.

Frauenwrestling
Wenn Ihr den Challenge-Modus mit Triple H durchspielt, habt Ihr anschließend die Möglichkeit, weibliche Wrestler zu erstellen.

Sue, das Ringmädchen
Um Sue freizuschalten, müßt Ihr den Challenge-Modus mit Bret oder Owen Hart durchspielen.

Pamela
Um mit Pamela, einer Mitarbeiterin von Iguana, in den Ring steigen zu können, müßt Ihr den Challenge-Modus mit Sue durchspielen.

Keine Blocks
In diesen Modus gelangt Ihr, wenn Ihr den Challenge-Modus mit Ken Shamrock durchspielt.

Große Köpfe
Wenn Ihr den Challenge-Modus mit Ahmed Johnson durchspielt, erhalten Eure Wrestler große Köpfe.

Extra Outfits
Um das Extra Cold-Feature zu aktivieren, müßt Ihr den Challenge-Modus mit Steve Austin durchspielen. Weitere Outfits für Goldust erhaltet Ihr, wenn Ihr mit ihm den Challenge-Modus durchspielt.

Bohnen-Modus
In den Bohnen-Modus kommt Ihr, wenn Ihr den Challenge-Modus mit Mosh durchspielt.

Dude Love und Cactus Jack
Cactus Jack und Dude Love schaltet Ihr frei, wenn Ihr den Challenge-Modus mit Mankind durchspielt.

Mehr Ausrüstung
Um beim Erstellen eigener Wrestler auf mehr Ausrüstungsgegenstände (Klamotten, Masken, etc.) zurückgreifen zu können, müßt Ihr Euch den WWF-Titel mit Kane holen.

Trainer-Modus
Um mit den Wrestlern aus dem Trainings-Modus kämpfen zu können, geht Ihr zunächst in das Charakter-Auswahl-Menü. Dort wählt Ihr die Einstellungen 'Custom' und 'Trainer'.

Gegner beschimpfen
Mit den Tastenkombinationen Punch+Block und Tieup+Kick könnt Ihr während eines Kampfes Euren Gegner beschimpfen.

WWF WARZONE

FMV-Sequenzen
Um alle FMV-Sequenzen hintereinander ansehen zu können, haltet Ihr im Bildschirm, in dem 'Press Start' steht, die Tasten L1+L2+R1+R2 gedrückt und drückt hintereinander die Tasten ○+X, ○+□, ○+△, ○+○ gleichzeitig (jeweils zwei). Dann laßt Ihr die L- und R-Tasten wieder los und drückt hintereinander die Tasten ○+X, ○+□, ○+△, ○+ ○ gleichzeitig (jeweils zwei). Jetzt müßt Ihr das ganze nochmal wiederholen. Danach drückt Ihr die Tasten L1+L2, R1+R2, L1+L2, R1+R2 (wieder jeweils zwei gleichzeitig). Wenn Ihr alles korrekt eingegeben habt, erscheint ein Punkt 'Movie 1'. Wählt diesen Punkt mit X aus, um die erste Sequenz zu starten. Wenn Ihr eine Sequenz überspringen wollt drückt Ihr die Tasten ○+X gleichzeitig. Eine zweite Möglichkeit, die FMV-Sequenzen zu sehen, habt Ihr, wenn Ihr im Titelbildschirm hintereinander die Tasten ○+△, ○+○, ○+X, ○+□, ○+□, ○+□, ○+□, R1+L1, R2+L2, R2+L2 (wieder jeweils zwei Tasten gleichzeitig) drückt.

BLAST RADIUS

Schiffe verstärken
Für diesen netten Cheat müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge ○, L1, ○, ○, ○, ○, R2, L2, R2, ○, ○, ○ eingeben. Bei einer korrekten Eingabe der Tastenfolge hört Ihr ein Explosionsgeräusch. Danach startet Ihr ein neues Spiel und verlaßt es auch gleich wieder, um den Cheat zu aktivieren. Wenn Ihr jetzt ein neues Spiel startet, haben Eure Schiffe die maximale Verstärkung, und obendrein läßt sich auch der Sektor 5 anwählen.

Planeten ändern
Wenn Ihr in den ersten vier Leveln anstelle der Planeten die Köpfe der Programmierer sehen wollt, müßt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge ○, ○, L1, ○, L1, ○, ○, SELECT, ○, R2, L1, L2. Die korrekte Eingabe wird Euch wieder durch ein Explosionsgeräusch bestätigt. Das Problem bei diesem Cheat ist, daß er nicht zusammen mit dem Cheat zum Verstärken der Schiffe funktioniert.

Versteckte Missionen
Um die vier Bonus-Missionen freizuschalten, gebt Ihr im Hauptmenü die Tastenfolge L1, ○, L2, ○, SELECT, ○, ○, R2, R2, R2, SELECT, ○ ein. Wie auch schon der Cheat zum Verändern der Planeten, so funktioniert dieser Cheat nicht zusammen mit dem Cheat zum Verstärken der Schiffe.

V-RALLY PLATINUM

Cheat-Modus
Den Cheat-Modus aktiviert Ihr bei V-Rally, indem Ihr in dem Bildschirm, in dem das Infogrames-Logo zusammen mit dem Schriftzug erscheint, die Tastenfolge ○, ○, △, ○ drückt. Wenn Ihr die Folge richtig eingegeben habt, erscheint ein 'LOCK OFF' auf dem Bildschirm. Jetzt habt Ihr die Möglichkeit, alle Schwierigkeitsgrade zu wählen, ohne auch nur ein Rennen absolviert zu haben.

Zeit-Limits
Um die Zeitlimits zu deaktivieren, müßt Ihr zuerst den Cheat-Modus aktivieren. Nachdem das 'LOCK OFF' erschienen ist, drückt Ihr schnell die Tasten ○+L! gleichzeitig. Daraufhin erscheint ein 'TIME OFF' auf dem Bildschirm, um die korrekte Eingabe des Codes zu bestätigen. Jetzt könnt Ihr die Rennen ohne Zeitlimit bestreiten. Zwar ist der Zähler noch aktiv, das Rennen ist aber nicht beendet, wenn der Zähler auf Null sinkt. Wenn Ihr im letzten Bildschirm vor dem Rennen den Menüpunkt 'Fahrzeugeinstellungen' selektiert und die Tasten ○ oder ○ drückt, könnt Ihr sogar sämtliche Strecken unabhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad wählen.

Schmälere Fahrbahn
Für diesen Cheat müßt Ihr ebenfalls das Cheat-Menü aktivieren. Wenn Ihr nach Erscheinen des 'LOCK OFF' die Tasten ○+L2 schnell genug gleichzeitig drückt, erscheint ein 'NARROW ON' auf dem, Bildschirm. Damit habt Ihr den Cheat aktiviert und die Strecken sind im nächsten Rennen enger.

Der Jeep
Zuerst müßt Ihr wieder mal das Cheat-Menü aktivieren. Nachdem das 'LOCK OFF' erschienen ist, drückt Ihr schnell ○+R1, woraufhin die Option 'EXTRA CAR' am Bildschirm erscheint. Wenn alles geklappt hat, werdet Ihr beim nächsten Rennen mit einem Jeep starten.

Reset-Funktion
Ein weiterer ganz nützlicher Cheat bei V-Rally ist die Reset-Funktion. Diese könnt Ihr mit den Tasten ○+X aktivieren, nachdem Ihr das Cheat-Menü aktiviert habt. Wenn Euch jetzt mal in einem Rennen was daneben geht, könnt Ihr Euch ein nochmaliges Laden des Rennens ersparen, indem Ihr im Pausenmenü den neu erschienenen Punkt wählt.

Uwe Dietrich // Stefan Hellert

MISSION: IMPOSSIBLE

PART 1

PLAYER'S GUIDE

Dieser Player's Guide bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad „Possible", da sich aber die Stufe „Impossible" im Großen und Ganzen nur wenig davon unterscheidet, gehen wir nach der Levelbeschreibung auf eventuelle Abweichungen ein.

MISSION: OPERATION ICE HIT

Level 1: Lundkwist Base

Steigt aus dem Boot und klettert über den Zaun, indem Ihr die Kisten benutzt. Haltet Euch links und folgt dem weißen Punkt auf Eurem Radar. Öffnet die Tür zum Gebäude auf Bild 1 und erledigt schnell die Wache darin. Auf dem Tisch findet Ihr einen Brief, den Ihr mitnehmt. Benutzt den Face-Maker an dem toten Soldaten. Verlaßt die Hütte, geht links durch das Tor und dann nach rechts zu dem Panzerfahrzeug. Gebt der Wache den Brief und klettert anschließend auf die Ladefläche.

Impossible:

Nachdem Ihr durch das Tor gegangen seid, begebt Ihr Euch zu dem großen Stromkasten (Bild 2). Wartet, bis die Wache zwischen den Häusern verschwunden ist und feuert dann jeweils drei Schüsse in die beiden Seiten des Kastens. Steckt dann die Knarre schnell wieder weg.

Level 2: Subpen

Nachdem Ihr vom Fahrzeug gesprungen seid, müßt Ihr zu dem roten Punkt auf Eurem Scanner gelangen. Betretet das Gebäude, wo sich im Hinterzimmer die Magnetbombe befindet. Verlaßt das Haus und begebt Euch zu Clutter (grüner Punkt) und gebt ihm die Bombe. Als nächstes sollt Ihr das Kanonenboot zerstören. Sucht also den weißen Punkt auf dem Radar, bringt die Bombe am Boot an und verschwindet schnell. Orientiert Euch ein weiteres Mal am grünen Punkt und Ihr trefft Eure Crew. Steigt über die Leiter in das Boot (Bild 3) und verlaßt die Basis.

Impossible:



Inhaltlich kein Unterschied, es erwarten Euch nur mehr feindliche Soldaten.

MISSION: RECOVER NOC LIST

Level 3: Embassy Function

Plaziert zuerst fünf der sechs Rauchgeneratoren in den Ventilationsöffnungen im Erdgeschoß. Ihr müßt aber dabei aufpassen, daß Euch keiner der Sicherheitsbeamten beobachtet! Die Ventilationsöffnungen sind diese Metallgitter am Boden - also gut sichtbar (Bild 4). Redet dann mit dem Barkeeper (es ist Euer Freund Dieter). Er gibt Euch einen Drink und das Brechmittel, mit dem Ihr den Adjutant des Botschafters außer Gefecht setzen könnt. Die Dame im roten Kleid ist Scofield, die Euch umbringen will (Bild 5). Bei all den Leuten wird sie Euch in Ruhe lassen, aber sie wird Euch jetzt verfolgen. Redet mit dem Klavierspieler. Ihr sollt ihm die Noten für den Lieblingsmarsch des Adjutanten besorgen. Geht dann zu den Toiletten, wo Ihr in Ruhe die Killerin ausknocken könnt. Zieht sie dann in eine der Kabinen und verschließt die Tür. Geht anschließend zum Eingangsbereich, wo Ihr Euch mit Sarah unterhaltet. Geht kurz weg und sprecht erneut zu Sarah. Sie wird Euch den Face-Maker geben. Achtet aber bei all Euren Aktionen darauf, daß Euch keine der Wachen beobachtet. Redet dann mit dem Pärchen in dem braunen Sessel (Bild 6). Dort findet Ihr auch die Noten, die Ihr dem Klavierspieler gebt. Wenn der Adjutant in der Halle steht, bietet Ihr ihm den präparierten Drink an. Er wird daraufhin zur Toilette rennen, wo Ihr ihn k.o. schla-









GAME DISCOUNT

PSX,N64,SATURN,GAMEBOY,SUPERNES,IMPORTE, MANGA,MERCHANDISE,ZUBEHÖR

PLAYSTATION

ASC 2 GRIP PAD	68,90
ASC 2 PAD	56,90
BLASTER LIGHT GUN	53,90
CONTROLLER + MEMORY CARD	32,90
CONTROLLER PLUS (COLOR)	24,90
DUAL JOLT PAD ANALOG	54,90
DUAL SHOCK PAD	56,90
GAME BUSTER	83,90
INFRAROT PADS	67,90
JORDAN GP LENKRAD	129,90
MAD CATZ LENKRAD	118,90
MEMORY CARD 15 COLOR	25,90
MEMORY CARD 60 COLOR	38,90
MEMORY CARD 240 COLOR	54,90
MEMORY CARD 360 COLOR	75,90
MOUSE	39,90
NEGCON SONY	78,90
PLAYSTATION + DUALSHOCK	249,90
RACING WHEEL SV 1118	129,90
REAL ARCADE LIGHT GUN	96,90
RESIDENT EVIL PAD	72,90
RGB KABEL MIT CHINCH	23,90
XPLODER	83,90
ACTUA ICE HOCKEY	93,90
AGENT ARMSTRONG	88,90
ALUNDRA	85,90
AMORED CORE	85,90
ASSAULT	86,90
BAPHOMETS FLUCH 2	85,90
BATMAN & ROBIN	93,90
BLAST RADIUS	85,90
BLOODY ROAR (BEAST)	88,90
C & C ALARMSTUFE ROT	99,90
CARDINAL SYN	78,90
CHILL	79,90
COLIN MC RAY RALLY	89,90
COOL BOARDERS 2	85,90
CRASH BANDICOOT 2	85,90
DARK OMEN WARHAMMER 2	88,90
DEAD OR ALIVE	85,90
DEATHTRAP DUNGEON	93,90
DIABLO	88,90
FIGHTING FORCE	93,90
FINAL FANTASY 7	99,90
FRANKREICH 98	88,90
FRENZY	93,90
GHOST IN THE SHELL	85,90
GRAN TOURISMO	85,90
HEART OF DARKNESS	95,90
JER. MC. GRATH SUPERCROSS 98	93,90
KLONOA	85,90
KULA WORLD	85,90
MEN IN BLACK	93,90
NBA PRO 98	93,90
NEED FOR SPEED 3	88,90
NEWMAN HAAS RACING	85,90
NHL FACE OFF	78,90
PHAT AIR EXTR. SNOWBOARDING	85,90
PITTFAL 3D	88,90
POINT BLANK	78,90
POY POY	86,90
RESIDENT EVIL DIR. CUT	88,90
TEKKEN 3	93,90

ANGEBOTE

BUG RIDERS	65,90
BUST A MOVE 3	68,90
C & C PLATINUM	49,90
FORSAKEN	55,90
MAXIMUM FORCE	65,90
MDK	63,90
NAGANO OLYMPICS	49,90
NASCAR 98	53,90
ODDWORLD ABES ODYSEE	65,90
ONE	49,90
RIVEN MYST 2	85,90
SPICE WORLD	56,90

NINTENDO64

ADV. JOLT PACK MIT MEMORY 4 FACH	38,90
CONTROLLER PLUS N64 COLOR	43,90
GAME KILLER N64	67,90
JOLT PACK COLOR	22,90
MAD CATZ LENKRAD	104,90
MEMORY CARD 123 SEITEN	24,90
MEMORY CARD 4 FACH	29,90
PAD + JOLT + MEMORY	65,90
VERLÄNGERUNG FÜR PAD	19,90
BANJO KAZOOIE	88,90
BIO FREAKS	115,90
BOMBERMAN 64	88,90
CHOPPER ATTACK	132,90
CRUISN WORLD	88,90
CHAMPIONSHIP RACING	103,90
F1 WORLD GRAND PRIX	88,90
F1 POLE POSITION 64	88,90
FIFA SOCCER 98 WM QUAL.	129,90
FORSAKEN	115,90
FRANKREICH 98	107,90
G.A.S.P	135,90
GOEMON - MYSTICAL NINJA	142,90
HEXEN	99,90
IGGYS RECKING BALLS	88,90
MISSON IMPOSSIBLE	105,90
NAGANO OLYMPICS	107,90
NBA PRO 98	107,90
OLYMPIC HOCKEY 98	99,90
SNOWBOARD KIDS	88,90
TOP GEAR RALLY	107,90
WETRIX	103,90
WWF WARZONE	107,90
YOSHIS STORY - Y. ISLAND 2	88,90

ANGEBOTE

BUST A MOVE 2	76,90
CLAYFIGHTER 63 1/3	76,90
EXTREM G	76,90
FIFA SOCCER 97	49,90
JOHN MADDEN NFL 98	66,90
NHL BREAKAWAY 98	76,90
NFL QUATERBACK CLUB 98	76,90
TUROK	76,90

Und sonst ? Anrufen !

TEL: 02056/922161
FAX: 02056/20018 Händler Willkommen !

Montag - Freitag 9:00 - 20:00
Samstag 10:00 - 16:00 UHR
Versandkosten gestaffelt nach Aufwand

gen könnt. Benutzt den Face-Maker und lauft die Treppe im Ballsaal nach oben. Links könnt Ihr dann den letzten der Rauchgeneratoren plazieren. Geht nun quer über die Treppe nach rechts, an der Wache vorbei und in den Fahrstuhl.

Impossible:

Bevor Ihr die Dame im roten Kleid in die Toilette lockt, müßt Ihr warten, bis die Wache davor weg ist. Geht dann hinein und bis zur ersten Kabine. Erledigt sie mit dem Blasrohr erst, wenn sie weit genug weg von der Tür ist.

Wenn Ihr dem Adjutant den Drink gegeben habt, müßt Ihr sofort zur Toilette eilen. Ihm ist nämlich nicht so lange übel.

Level 4: Warehouse

Schlagt die erste Wache nieder, um an ihre Pistole zu kommen. Schießt dann die Kisten kaputt. Springt darüber und zerstört die zwei großen Kisten. Rechts seht Ihr eine Stahlkiste, in der Ihr den Schutzanzug findet (Bild 7). Bahnt Euch nun den Weg durch das Labyrinth, bis Ihr die Wache erledigt habt, die den Schlüssel für den Ausgang dabei hat (der rote Punkt auf Eurem Scanner). Falls Ihr die komisch aussehende Kiste zerstört (Bild 8), in der sich die K-30-P befindet, müßt Ihr auch die anderen vier finden! Das ist bei Possible nicht nötig, im Gegensatz zu Impossible. Wenn Ihr den Schlüssel habt, begebt Ihr Euch zum Ausgang (der weiße Punkt). Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr über das Säurebecken auf Bild 9 springen und dann nach rechts gehen.

Impossible:

Der Schutzanzug befindet sich ein Stück weiter weg. Er liegt hinter der Mauer auf Bild 10. Des weiteren müssen alle fünf K-30-Ps zerstört werden. Ihre Positionen seht Ihr auf den Bildern 11a-e.

Level 5: K.G.B. HQ

Nehmt als erstes die Knarre aus der Hand! Geht dann den linken Gang ganz vor bis zur Tür. Betretet den Raum und sprecht mit Barnes. Daraufhin holt Ihr Euch den Face-Maker. Er liegt in der Versorgungskammer


BILD 06


BILD 07

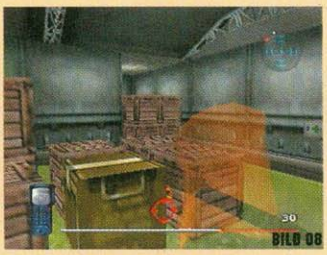

BILD 08


BILD 09


BILD 10


BILD 12


BILD 13


BILD 14


BILD 15


BILD 16


BILD 17

im Regal (Bild 12). Geht dann zum Büro des Sicherheitschefs (die Doppeltür mit der Wache davor), redet kurz mit ihm und schlagt ihn zu Boden. Packt ihn dann, schleppt ihn hinter den Schreibtisch und benutzt den Face-Maker. Nehmt die Dart Gun vom Schreibtisch, verlaßt das Büro wieder und begebt Euch zum Gefängnisraum (Bild 13). Schnappt Euch den Videofreezer vom Tisch. Paßt aber auf, daß Euch die Wache nicht dabei beobachtet. Geht in das Büro des Sicherheitschefs. Auf der linken Seite seht Ihr im Regal einen goldenen Becher. Drückt ihn. Betätigt dann den Schalter hinter dem Bild und eine Geheimtür öffnet sich. Geht hinein und erledigt diskret die beiden Wachen. Auf einem der Tische liegt die Passcard, die Ihr an Euch nehmt. Benutzt daraufhin den Videofreezer in der rechten hinteren Ecke. Jetzt müßt Ihr die gefälschten Überweisungsbefehle holen. Geht in den Kommunikationsraum (Bild 14). Redet mit dem Mann im Anzug und Ihr erhaltet die Befehle. Geht damit ins Gefängnis und holt Candice ab. Verlaßt den Level durch die Stahltür (Bild 15).

Impossible:

Um an den Face-Maker zu kommen, müßt Ihr erst im Kommunikationsraum einen Beeper holen. Damit könnt Ihr die Wache vor dem Versorgungsraum ablenken, wenn Ihr ihn um die Ecke auf den Boden legt.

Level 6: Security Hallway

Candice versucht für Euch die elektrischen Bodenfallen zu deaktivieren. Wenn sie am Computer steht, redet noch mal kurz mit ihr. Die gefährlichen Felder werden kurz rot aufleuchten, damit Ihr wißt, wo Ihr hinspringen müßt. Das müßt Ihr insgesamt viermal machen. Am Ende findet Ihr einen Schalter, den Ihr betätigt.

Impossible:

Inhaltlich kein Unterschied, außer daß die Bodenfelder nicht so lange aufleuchten.

Level 7: Sewage Control

Zückt gleich mal Eure Waffe, da Ihr Candice vor den bösen Jungs beschützen müßt. Geht die Schräge hinunter und dann nach links. Erledigt den Soldaten der beim Computerterminal steht (Bild 16). Fahrt mit der Plattform hinüber und benutzt das Terminal. Paßt auf - wenn Candice schreit, müßt Ihr sofort zu Hilfe eilen, da sonst die Mission scheitert! Erschießt also erst den, der auf Candice zugeht und dann den anderen auf dem Steg. Fahrt zum mittleren Steg und geht am Ende nach links und durch die Tür. Benutzt dort den Computer. Verlaßt den Raum und geht geradeaus. Auf der Kiste links findet Ihr Munition. Öffnet die große Stahltür und benutzt den Computer dahinter. Lauft dann zurück über die hin und her fahrende Plattform und den Steg hinunter. Geht dann durch die nun offene Tür (Bild 17). Paßt erneut gut auf Eure Begleiterin auf. Candice wird in diesem Raum den Computer benutzen, und Ihr rennt dann einfach wieder zum Anfangspunkt dieses Levels.

Impossible:

Inhaltlich kein Unterschied, nur mehr Wachen.

Bilder 11a-11e


BILD 11 a


BILD 11 b


BILD 11 c


BILD 11 d


BILD 11 e

... to be continued

LESER-CHARTS 11/98

1.	Gran Turismo (SCED, PS)
2.	Tekken 3 (Namco, PS)
3.	Final Fantasy VII (Square, PS)
4.	Banjo-Kazooie (Rare, N64)
5.	Forsaken (Acclaim, N64)
6.	Indiziertes Spiel (Capcom, PS)
7.	Frankreich 98 (Electronic Arts, PS)
8.	Tekken 2 Platinum (Namco, PS)
9.	WWF Warzone (Acclaim, N64)
10.	Indiziertes Spiel (Rare, N64)

HÄNDLER-CHARTS GZ-GAMES

1.	Tekken 3 (Namco, PS)
2.	Gran Turismo (SCED, PS)
3.	Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
4.	Banjo-Kazooie (Rare, N64)
5.	Alundra (Psygnosis, PS)
6.	WWF Warzone (Acclaim, N64)
7.	WWF Warzone (Acclaim, PS)
8.	Bomberman World (SCED, PS)
9.	Point Blank (Namco, PS)
10.	Heart of Darkness (Infogrames, PS)

FUN GENERATION CHARTS

1.	Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
1.	Abe's Exoddus (GT Interactive, PS)
3.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
4.	Spyro the Dragon (SCED, PS)
5.	Parasite Eve (Square, PS)
6.	Box Champions (Electronic Arts, PS)
7.	Madden NFL 99 (Electronic Arts, PS)
8.	Frankreich 98 (Electronic Arts, PS)
9.	O.D.T. (Psygnosis, PS)
10.	Formel 1 98 (Psygnosis, PS)

JAPAN-CHARTS 11/98

1.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
2.	Slayers Royal (Kadogawa Shoten, SAT)
3.	SD Gundam Generation (Bandai, PS)
4.	Jikkyou Power pro Baseball 98 (Konami, PS)
5.	Star Ocean: Second Story (Enix, PS)
6.	XI [sai] (Sony, PS)
7.	Kawa no Nushi Tsuri Fishing (Pack-In, PS)
8.	Indiziertes Spiel Dual Shock-Version (Capcom, PS)
9.	Pocket Monster Stadium (Nintendo, N64)
10.	Gunbarl (Namco, PS)

USA-CHARTS 11/98

1.	Madden 99 (Electronic Arts, PS)
2.	NFL Gameday 99 (SCEA, PS)
3.	WWF Warzone (Acclaim, PS)
4.	Command&Conquer: Retalitation (EA, PS)
5.	Indiziertes Spiel (Rare, N64)
6.	Gran Turismo (SCEA, PS)
7.	NCAA Football 99 (Electronic Arts, PS)
8.	Mission: Impossible (Infogrames, N64)
9.	Banjo Kazooie (Rare, N64)
10.	WWF Warzone (Acclaim, N64)

SPECIAL CHARTS

Die besten Spiele, die niemals in Deutschland erschienen sind (ohne bestimmte Reihenfolge)

- Final Fantasy 3 (Square/SNES)
- James Bond Spieladaption (Rare/N64)
- Warsong (NCS/Mega Drive)
- Dragon Quest (Enix/NES,SNES)
- Chrono Trigger (Square/SNES)
- Breath of Fire (Capcom/SNES)
- Secret of Mana 2 (Square/SNES)
- Einhänder (Square/PS)
- Lunar Silver Star (Game Arts/Mega CD, Saturn)
- alle guten PC Engine-Titel

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 6. November 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinner aus FG 10/98: Frank Greiner, Frankfurt, Thomas Schlinge, Karlsruhe und Edwin Herb, Gelsenkirchen

FUN GENERATION BACK ISSUES



FG 11/96	☐	FG 10/97	☐	FG 04/98	☐
FG 12/96	☐	FG 11/97	☐	FG 07/98	☐
FG 02/97	☐	FG 12/97	☐	FG 08/98	☐
FG 08/97	☐	FG 01/98	☐	FG 09/98	☐
FG 09/97	☐	FG 02/98	☐	FG 10/98	☐

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



N64
LINK, ZWO, DREI, VIER
ZELDA: OCARINA OF TIME
DIE DEUTSCHE VERSION IM TEST

PS
NIPPON NEWS
TOKYO GAME SHOW
ÜBERRASCHUNGEN AUS FERNOST?

PS
CRASH ZUM DRITTEN
CRASH BANDICOOT 3: WARPED
DER WÜSTENFUCHS IM HITZETEST

DREAMCAST
ZU GAST BEI SEGA
DREAMCAST NEWS
WAS LEISTET DIE ERSTE SOFTWARE-GENERATION?

N64
CATCHEN BIS DER ARZT KOMMT
WCW VS NWO REVENGE
IM RING MIT DEM WWF WARZONE-KONKURRENTEN

PS/N64
SEI DEIN EIGENER VOGTS
FIFA '99
GEWOHNT SOUVERÄN ODER SOUVERÄN GEWOHNT?

PS
LAß WACKELN, KUMPEL
TOMB RAIDER 3
LARA, LUST UND NEUE LEVELS

ES WIRD SICH NICHTS VERÄNDERN...

Nr. 35 ist ab dem 11.11.1998 am Kiosk

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 & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gaßmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Acclaim & 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

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung) Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593, Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel. (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 - Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg
Aufkleberproduktion: Future Design, Würzburg

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.

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

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Landliebe Grießpudding, Pfanner IceT, schlange.jpg, Peter Tusch & Bub Marley, Underworld & FatBoySlim - Live at Glastonbury & KLF - 1987

Special Thanx: Acclaim again, GT Interactive, ACME, DIT, Nintendo & MoMedia

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leser & DJ des Monats: Boris „JP-Hotline" Cziep

IV. Quartal 97 - 57.314 (verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

VOGEL Medien Gruppe

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynatex
44135 Dortmund
Im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Theo Kranz Versand

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. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK . 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
ANTENNENKABEL 39,95
ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUß) 19,95



SPYRO THE DRAGON (PSX) (OKT) 89,95

CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN . . 29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) . 39,95
JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. 19,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK . 59,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER.FARB.) . 54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG . . . 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
CD-CASE (OKT) 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL . . 84,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE . . . 89,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL. . 149,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) . . 129,95
JOYSTICK DOMINATOR. 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.). 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
PISTOLE NAMCO G-CON 45 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.)36,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
360 (NOV) 89,95
5TH ELEMENT (OKT) 89,95
ACM 1918 (OKT) 89,95
ACTUA GOLF 3 (OKT) 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) . . . 79,95
ACTUA POOL (NOV) 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OKT) 79,95
ACTUA TENNIS 79,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT) 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (NOV) 89,95



ASSAULT 89,95
ASTERIX (NOV) 89,95
ASTEROIDS 3D (NOV) 84,95
ABE'S EXODDUS (NOV) 89,95
ATLANTIS (NOV) 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS 79,95



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.





INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (PSX)89,95 (N64)99,95

BLAST RADIUS 89,95
BLASTO (NOV) 79,95
B-MOVIE (OKT) 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPION (NOV) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (OKT) 89,95
BREATH O. FIRE 3-SPECIAL ED.(OKT)109,95
BUGGY (OKT) 79,95
BUST A GROOVE (NOV) 89,95
C3 RACING (OKT) 99,95
CAESAR'S PALACE 2 (OKT) 79,95
CAR COMBAT GAME (NOV) 89,95



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 (OKT) 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95



TOMB RAIDER 3 (PSX) (NOV) 99,95

CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRASH BANDICOOT 3+(CD-CASE,DEZ)89,95
CRIME KILLER 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA 84,95
DREAMS (OKT) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (DEZ) 89,95
FIFA '99 (NOV) 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FOOTBALL '99 (NOV) 79,95
FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
G. DARIUS 89,95
GHOST IN THE SHELL 89,95
GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 89,95
INT.SUPERSTAR SOCCER PRO'98 . . 89,95
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
KULA WORLD 89,95
LEGEND 89,95
LEMMINGS (NOV) 44,95



LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV) . . . 99,95
MEDIEVIL (+ CD-CASE) (OKT) . . . 89,95
MEGA MAN BATTLE & CH. (OKT) . . . 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEGA MAN X4 79,95
MEN IN BLACK 89,95
MONKEY HERO (NOV). 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
N20 - NATURAL ADRENALIN 79,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 (NOV) 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (OKT) 89,95
NHL '99 89,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98. 84,95
NINJA 89,95

ANGEBOTE DES MONATS



O.D.T. (OKT) 89,95
PERIHELIAN (NOV) 89,95
PET IN TV (OKT) 79,95
POINT BLANK .79,95 / INKL.GUN 154,95
PREMIER MANAGER '99 (NOV) . . . 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV) . 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) 79,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RATS ATTACK (NOV) 89,95
RC STUNT COPTER (OKT) 89,95



MEDIEVIL (PSX) (OKT) 89,95

RIVAL SCHOOL (NOV). 79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST. 84,95
ROAD RASH 3D 89,95
RUSHDOWN (OKT) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) . . . 79,95
SCARS 89,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (NOV) 89,95
SPYRO THE DRAGON(+CD-CASE,OKT)89,95
STREAK (NOV) 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95



T'AI FU (DEZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 24,95
TENCHU (NOV) 89,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV) 89,95
TEST DRIVE 5 (NOV) 89,95
THE UNHOLY WAR (OKT) 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR (NOV) . . . 89,95
TOCA TOURING CAR 2 (DEZ) 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV). 99,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP. 89,95
TUNGUSKA (NOV) 79,95
UBIK 99,95
V 2000 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIRUS (OKT) 89,95
VIVA FOOTBALL 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WILD ARMS (NOV) 79,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION . . 89,95
(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WWF WARZONE. 79,95
XENOCRACY 94,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT) 79,95



Nintendo 64

NINTENDO 64 249,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL . . . . . .
ANTENNENKABEL 39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL 49,95
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN. 54,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH. . 14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 139,95
(FÜR PSX, N64, SAT) (INKL. PEDALE)
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 0,25 MEG JOYTECH 19,95
MEMORY CARD 1 MEG 26,95
MEMORY CARD 8 MEG 59,95
RUMBLE PAK - ORIGINAL 34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH 19,95
RUMBLE PAK JOLT(INKL.MEM.1MEG) 39,95



TUROK 2 (NOV) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
AIR BOARDER 64 119,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV) 109,95
BANJO UND KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS 129,95
BODY HARVEST (NOV) 99,95
BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
BUCK BUMBLE (OKT) 109,95
BUST A MOVE 3 (DEZ) 99,95
CHOPPER ATTACK. 129,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING. 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 99,95
EXTREME G 2 (NOV). 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X (NOV) 89,95
G.A.S.P. (OKT) 149,95
GEX 64 (OKT) 129,95
GLOVER (NOV). 89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION . . 124,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV) . . . 139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98. . . . 99,95
KNIFE EDGE (NOV) 109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) . . 89,95



ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95

MADDEN NFL '99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 (OKT). 109,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA JAM '99 (OKT). 94,95
NBA LIVE '99 (NOV). 109,95
NFL BLITZ (OKT) 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NHL '99 (OKT). 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99(NOV) 94,95
OFFROAD CHALLENGE 129,95
SCARS (NOV) 109,95
SPACE STATION-SILIKON V.(NOV) . . 119,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR.(DEZ)109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)(OKT) 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 . . 24,80
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV). . . 119,95
TOP GEAR RALLY 89,95
TUROK 2 - DT. VERSION (OKT). . . . 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(OKT) . 99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(NOV) . . . 109,95
V-RALLY (NOV) 99,95
WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98. 129,95
WWF WARZONE. 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY. . . . 24,80
ZELDA 64 (NOV) 109,95



Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET. 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + BLAZING DRAGONS + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 59,95
6-PLAYER-ADAPTER. 19,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. . . . 39,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS . . . 49,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD .89,95 /INKL. GUN 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98. 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC JAM. 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT14,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
FORMULA KARTS 39,95
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
RAMPAGE WORLD TOUR 39,95
REVOLUTION X 9,95
SHELLSHOCK 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THUNDERHAWK 2 19,95
Z 59,95

SONY PLAYSTATION

FRANKREICH '98 44,95
GEX 3D 49,95
LEMMINGS (NOV) 44,95
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 (NOV) 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC (OKT) 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
HERCULES (+CD-CASE)(NOV) .49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO . . .49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE) (NOV) 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION . .49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 49,95
EXTREME G - SPEC.EDITION 49,95
FRANKREICH '98 99,95
MULTI RACING CHAMP. 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 . .49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY . .49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER . .49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

Theo KRANZ VERSAND

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844
INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

KONAMI

KONAMI XXL SPORTS SERIES

identität



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.

PlayStation

NINTENDO64

DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: METAL GEAR SOLID

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Konami® and Copyright © Konami Co., Ltd. 1998. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verbreiten oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.