CHEATSPECIAL: 16 SEITEN CHEATS & ABE'S EXODDUS-KOMPLETTLÖSUNG

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"Cheesy Poofs-Issue"

ISSUE 37 V3.02/99

4 394081 005808 02

Österreich: ..... 46 öS
Schweiz: ..... 5.80 SFr
Luxemburg: ..... 140 LFR
Italien: ..... 8300 LIR
Spanien: ..... 650 ptas
Auch nach Weihnachten nur:
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

2/99

NINTENDO • SEGA • SONY

NINTENDO • DREAMCAST • PLAYSTATION



SOUTH PARK

OH MY GOD, THEY KILLED KENNY!!!

DREAMCAST TESTSPECIAL

LOHNT DIE ANSCHAFFUNG JETZT SCHON?

RIDGE RACER TYPE 4

ZU SCHNELL UM WAHR ZU SEIN

AKUJI THE HEARTLESS

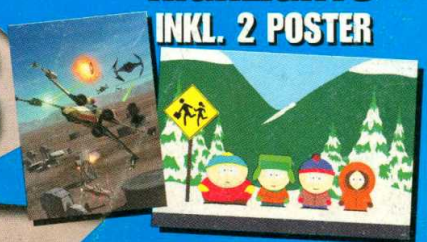
VOODOOZAUBER IM WOHNZIMMER

A BUG'S LIFE & SMALL SOLDIERS

GROSSES KINO AUF DER PLAYSTATION

124 SEITEN HIGHLIGHTS

INKL. 2 POSTER

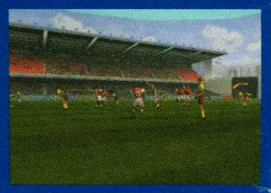


BESTES MULTIFORMATMAGAZIN

actua soccer 3

unterstützt von

Oliver Bierhoff









Oliver Bierhoff läßt in **Actua Soccer 3** die Herzen aller Fußball-Fans höher schlagen! Phantastische Grafik, realistische Soundkulisse und präzise Steuerung sorgen für das aufregendste Sportereignis des Jahres! Wählen Sie aus 10.000 der besten Spieler der Welt oder erstellen Sie einfach Ihre eigenen Top-Player!

An diesem Spiel kommen Sie nicht vorbei - oder wollen Sie im Abseits stehen?!



PC CD

PlayStation

© 1998 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Actua © is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Distibuted by Acclaim Entertainment GmbH.

actua SOCCER 3

Liebe Leser,

wer die letzte Fun Generation gelesen hat, wird wissen, daß wir schon im Produktionszeitraum der Januar-Ausgabe die Möglichkeit hatten, Dreamcast und die bislang zur Verfügung stehenden Titel Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations und Pen Pen TriIcelon zu spielen. Einen Test wollten wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht wagen, denn wir bekamen die Software erst ca. drei Tage vor Abgabe des Heftes. Nachdem sich die gesamte Fun Generation-Mannschaft eingehend mit Segas neuer Videospielkonsole befassen konnte, entlud sich der Meinungswirrwarr in einer stundenlangen, emotionsgeladenen Diskussion, die (glücklicherweise) das zusammenfassende Ergebnis hervorbrachte, daß man sich als Videospielzeitschrift den Vorwurf der Inkompetenz gefallen lassen muß, wolle man angesichts dreier Titel über die potentielle Zukunft des Dreamcast spekulieren (ja, es interessiert mich wirklich nicht, ob Sega es nun der, die, das oder Neutrum Dreamcast nennt). Virtua Fighter 3tb hat keine Model 3-Qualitäten, ist aber trotzdem eindeutig optisch jedem Beat'em Up überlegen, das man bisher auf irgendeiner Heimkonsole sah. Pen Pen Trialcelon hat die wohl beeindruckenste 3D-Engine der bis dato geschriebenen Konsolenhistorie, offenbart aber, daß technische Leistungsfähigkeit und Spielwitz nicht immer Hand in Hand gehen müssen. Godzilla Generations ist in meinen Augen ziemlicher Mist, die Grafik bricht zuweilen zusammen, das Gameplay ist dumpfer als ein Nachmittag mit Marianne und Michael, aber auf welcher Plattform gab es keine Flops? Sega-Gegner machen es sich leicht und stimmen schon den Abgesang an. Auf der anderen Seite hat Sonic Adventures in einer der renommiertesten japanischen Videospielzeitschriften eine der höchsten Wertungen erhalten, die je ein Videospiel erzielen konnte. Wir haben versucht, bei unseren Tests einen Generationsmalus gegenüber PlayStation und Nintendo 64 einfließen zu lassen, den wir intern mit dem Benchmark „ein Super Nintendo" definiert haben. Um der Wahrheit ganz die Ehre zu geben, möchte ich anmerken, daß man sich wirklich extrem schwer tut, auch nur grobe Wertungstendenzen in den Raum zu stellen, wenn man nicht wenigstens zehn Spiele für ein System prüfen konnte. Zieht man Mario 64 als Qualitätsausgangspunkt für das Nintendo 64 heran, müßten wir heute N64-Spiele serviert bekommen, die Lichtjahre von dem entfernt sind, was man heute als „Durchschnitt" bezeichnet. Dies hätte zur Folge, daß 9 von 10 N64-Spielen Wertungen unter 7 Punkten erhalten müßten. Im Gegensatz dazu hat die PlayStation diesen Generationssprung zeitlich gleichmäßig und auf breiter Fläche vollziehen können. Ob der Dreamcast ähnlich steigerungsfähig ist, liegt an der Bereitschaft der großen Herstellerfirmen, ihre Topteams auf ambitionierte Dreamcast-Projekte anzusetzen. Von Psygnosis weiß man bspw., daß man schon kräftig an der Developer-Library, also den Softwareroutinen für die neue PlayStation, bastelt. Es wird also wieder einmal alles eine Frage des Timings. Sony ist sich bewußt darüber, daß man bis spätestens Frühjahr 2000 weltweit mit einer neuen Konsole im Markt sein muß, sonst wird Sega, vorausgesetzt natürlich ein überzeugender Auftritt in den Bereichen Softwaresupport, Spielequalität, Preissegmentierung und Marketing, große Marktfelder für sich einnehmen können.

Wer nach meinen geistigen Ergüssen, entstanden kurz nachdem mein Mitarbeiter Daniel unseren NTSC-Dreamcast mit 220 Volt gegrillt hat, auf die Empfehlung wartet, ob man sich die extrem kleine Konsole denn nun schon kaufen soll oder nicht, der kann hier aufhören zu lesen, denn diese Aussage können wir beim besten Willen noch nicht treffen. Geschätzte 99,99 % der Videospieler in Deutschland werden auch ohne die vier erhältlichen Spiele (inkl. July, das allerdings ohne Japanischkenntnisse unspielbar ist) glücklich werden, denn wie so oft hat die alte Weisheit Gültigkeit: „Die Software macht die Hardware". Unter diesem Blickwinkel ist Dreamcast noch ähnlich schwer einzuschätzen wie PlayStation 2 und Nintendo 2000, oder wie auch immer die Dinger heißen werden.

Im aktuellen Heft findet Ihr übrigens ein ausführliches Preview des Iguana-Shooters South Park, und dazu eine Einführung in den TV-Kult des nächsten Jahres, zudem konnten wir schon Star Wars: Rogue Squadron von Factor 5 testen. Akuji The Heartless von Crystal Dynamics ist ebenfalls schon auf dem Prüfstand gewesen, genauso wie alle anderen aktuellen Titel des Monats. Wer noch auf Turok 2 wartet, dem sei gesagt, daß die erhältliche US-Variante eine unfertige Beta-Version ist, die glücklicherweise nicht in Deutschland erhältlich ist. Turok 2 wurde nicht etwa aufgrund von Zelda zurückgehalten, es war definitiv noch nicht fertig, zudem waren alle Modulproduktionskapazitäten aufgrund der extremen Nachfrage nach Zelda komplett ausgebucht. Im Januar erscheint Turok 2 dann auch in Deutschland, inwieweit die Version „geschnitten" ist, wird sich wohl wieder einmal erst in letzter Sekunde zeigen.

Viel Spaß mit der neuen Fun Generation, Grüße aus Hyrule bzw. Höchberg,

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur

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

issue 37 · februar 99













SPIELETESTS 42-97

Dreamcast

Godzilla Generations 42
Pen Pen Trilcelon 43
Virtua Fighter 3tb 40-41

Nintendo 64

Bust-A-Move 3X 49
Centre Court Tennis 73
NBA Live 99 52-53
NFL Quarterback Club 99 48
NHL Breakaway 99 50
S.C.A.R.S. 44
Star Wars: Rogue Squadron 46-47
Top Gear Overdrive 54

Sony PlayStation

A Bug s Life 82-83
Advan Racing 81
Akuji the Heartless 74-76
Beatmania 96
Brunswick Bowling 89
Devil Dice 87
Eliminator 95
Guilty Gear 89
Invasion 90
Kensei 84
NBA Live 99 52-53
Pro Pinball: Big Race USA 97
Rival Schools 92-93
R-Type Delta 80
Small Soldiers 77
Street Fighter Collection 2 88
Tiger Woods 94
X Games Pro Boarder 86

103-104 >>inhalt

FEEDBACK
Leserbriefe 103-104

BACKSTAGE
Neue Lösungsbücher, Dienstbier spricht, Bomberman-Sequel, Nippon-Merchandise 6-9

SPECIALS
Lokalisierung von Videospielen 14-16
Neues von Crystal Dynamics 98-99

SOFTWARE NEWS
Super Mario RPG 2, GT World Tour, Mario Golf, Powerstone, etc. 10-13

18-36 PREVIEWS

Nintendo 64
Mario Party 36
Micro Machines Turbo 64 19
South Park 32-35

PlayStation
Kingsley 28
No Fear Downhill Mountainbiking 20
Prince Naseem Boxing 18-19
R4 Ridge Racer Type 4 22-27
Running Wild 29
Warzone 2100 30

GEWINNSPIELE
Die große Acclaim-Verlosung 72

PERSONALITY
Wir über uns 38

FIRST AID
Abe s Exoddus Player s Guide, Teil 3, Tomb Raider III, South Park, Captain Commando, etc. 105-120

RUBRIKEN
So werten wir 38
Nippon-Corner 100
Pocket-Corner 102
Charts und Back Issues 121
Abo 51
Game Over 122
Impressum 122







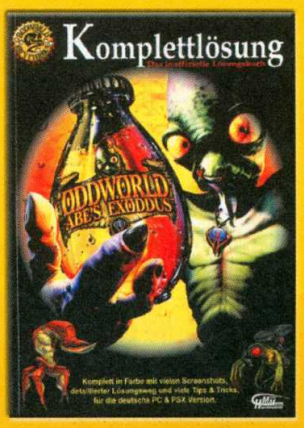


ausschneiden und an die anderen dreiundzwanzig Teile kleben (teil 24 von 453)

AUSGEZEICHNET ALS
BESTES MULTIFORMATMAGAZIN
SONY 1ST MILLION PLAYSTATION AWARD 97

Neue Lösungsbücher für aktuelle Hits

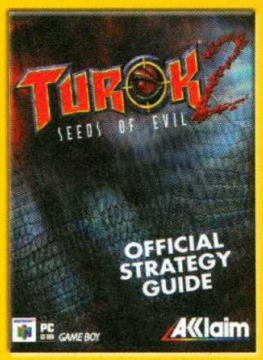
ERSTE HILFE



Aus dem Hartmann Media Verlag erreichte uns das inoffizielle Lösungsbuch zu Abe's Exoddus. Auf 112 Seiten gibt es interessante Background-Infos über die Oddworld-Macher, Beschreibungen sämtlicher Charaktere und eine Schritt für Schritt-Lösung des umfangreichen Spiels. Übersichtskarten und zahlreiche Screenshots helfen bei der Orientierung und ermöglichen die Rettung sämtlicher Mudokons. Für Exoddus-Besitzer ist dieses Lösungsbuch zweifelsohne eine sehr gute Wahl.

ISBN: 3-933792-01-0
Bezugsquelle: ..... gutsortierter Fachhandel
Preis: ..... 19,90 DM

Bei der Firma Gamestore kann der gestreßte Turok 2-Jäger das offizielle amerikanische Lösungsbuch für den Hi Res-Shooter bestellen. Auf über 175 Hochglanzseiten wird man mit Infos förmlich zugeschüttet. Neben detaillierten Beschreibungen der Waffen (mit allen Vor- und Nachteilen) gibt es Facts zu den zahlreichen Feinden, natürlich inklusive Endgegner-Taktiken. Das in einzelne Kapitel unterteilte Buch liefert zudem umfangreiche Karten und einen Walkthrough. Fans freuen sich außerdem über Bilder vom Turok 2-Team und der angekündigten Game Boy-Version. Nachdenklich stimmt allerdings die Bemerkung, daß der Guide eventuell nicht zu 100% vollständig ist. Eine Update-Internetseite tröstet da nur wenig.



ISBN: 1-57640-989-0
Bezugsquelle: ..... Gamestore
Tel.: 0201/ 777235
Fax.: 0201/ 777236
Preis.: ..... 39,90 DM

Tokyo Game Show-Video

THE NIPPON-TAPES

Ebenfalls bei Gamestore kann man ein 120minütiges Video der Tokyo Game Show Autumn '98 erwerben. Auf der VHS-Kassette befindet sich Material zu sämtlichen Dreamcast-Spielen, den wichtigsten PlayStation-Hits und sogar zu einigen Nintendo 64-Titeln. Unter anderem kann man Virtua Fighter 3tb, Godzilla Generations, Blue Stinger, Incoming, Sonic Adventure (alle Dreamcast), Ridge Racer Type 4, Tales of Phantasia, SaGa Frontier 2, Ehrgeiz und Chocobo Racing bestaunen (alle PlayStation)

Bezugsquelle: ..... Gamestore
Tel.: 0201/ 777235
Preis: ..... 24,90 DM

US-Version von The Legaia angekündigt

IMPORT-RPG

Des Englischen mächtige Rollenspieler dürfen sich freuen: Sony Computer Entertainment America hat die Umsetzung des japanischen Rollenspiel-Hits für den amerikanischen Markt angekündigt. Das von den Wild Arms-Machern entwickelte Spiel soll schon im Frühjahr erscheinen - ob und wann wir auf eine deutsche Version hoffen dürfen, ließ sich leider nicht klären.

PlayStation-Zubehör von Blaze

BLAZESTATION STUFF



Von Zubehörhersteller Blaze erreichten uns diesen Monat zwei neue Produkte für Sonys PlayStation. Für Besitzer eines Xploder-Moduls mit dem Betriebsystem 1.xx gibt es ein Update per Memory Card, die den User mit der aktuellen 2.xx Version versorgt. Hat man das Update durchgeführt, so kann die Karte ganz normal weiterverwendet werden.

Ebenfalls neu ist der futuritsche CyberShock-Controller. Leider erwies sich das schmucke Gerät im Test als relativ unbrauchbar. Die Dual Shock-Effekte gehen in Ordnung, das Steuerkreuz hingegen ist eine echte Farce. Somit kann man mit dem CyberShock-Controller zwar jede Menge Eindruck schinden, dafür aber leider nicht vernünftig spielen. Der Xploder-Pro hat sich im übrigen verschoben - wir halten Euch auf



Super Mario 64 2 noch immer im Rohstadium

UNGEWISSE ZUKUNFT

Wer für das Jahr 1999 insgeheim auf einen Super Mario 64-Nachfolger gehofft hat, wird wohl leider enttäuscht. Obwohl schon an den Grundzügen des Spiels gearbeitet wurde, liegt das Projekt derzeit auf Eis. „Wir haben die Eckdaten für Mario 2 schon vor über einem Jahr festgelegt, aber seitdem habe ich mich nicht mehr mit dem Projekt beschäftigt. Eigentlich sollte das Spiel für das 64DD erscheinen. Da ich aber schon lange nicht mehr an der Sache gearbeitet habe, kann ich im Moment nicht sagen, was daraus wird", so Mastermind Miyamoto. Da man bei Nintendo pro Spiel eine minimale Entwicklungszeit von zwei Jahren veranschlagt, stehen die Chancen für einen N64-Release eher schlecht. „Vielleicht werden andere Leute daran arbeiten oder es kommt gleich für ein anderes System". Miyamoto werkelt derzeit an der Fertigstellung der Mario-Artist-Serie für das 64DD - über weitere Zukunftspläne schweigt der Meister.

Final Fantasy VI für PlayStation?

PREQUEL-FIEBER

Das Gerücht hält sich wacker: Angeblich bastelt Square gerade an einer Umsetzung von Final Fantasy VI für Sonys PlayStation. Das in den USA unter dem Titel Final Fantasy III erschienene Rollenspiel soll pixelgenau seinem sehr erfolgreichen Super Nintendo-Vorbild entsprechen. Für den Import-Fan interessant: Angeblich soll die Umsetzung über Square Electronic Arts L.L.C. auch in den Staaten erscheinen - vielleicht gibt es dann auch englischsprachige Versionen von Final Fantasy II, III und V.

Metal Gear, Teil 367

EDEL METAL



Metal Gear und noch immer kein Ende. McFarlane Toys hat nun erstmals sein komplettes Line-Up an Metal Gear Solid-Spielfiguren gezeigt. Es handelt sich dabei um acht verschiedene Charaktere aus dem erfolgreichen Spionage-Knüller. Solid Snake, Liquid Snake, Ninja, Vulcan Raven, Sniper Wolf, Psycho Mantis und Revolver Ocelot kommen im Februar für umgerechnet 10 DM in den Handel - bisher sind die Spielfiguren aber leider nur in den Vereinigten Staaten angekündigt.



Neues Metal Gear-Merchandise findet man auch bei Acme (0221/ 240 88 00), dort gibt es ab sofort auch den Original-Soundtrack käuflich zu erwerben. Das aufwendige Zippo (mit Zigarettenbox und anderen Gimmicks) ist auch noch zu haben - aufgrund der strengen Limitierung sollte man aber nicht zu lange zögern. Beatmania-Freaks kommen ebenfalls bei Acme auf ihre Kosten. Neben einem limitierten Zippo (500 Stück) kann man auch einen abgefahrenen Disc-Man ordern. Das futuristisch designte Gerät ist mit 249,- DM für einen Japan-Import zudem vergleichsweise günstig. Damit nicht genug: Für Turok 2-Spielfiguren und bildhübsche Dancing Blade-Püppchen kann man ohne weiteres einen Teil seines Weihnachtsgeldes investieren.



Bezugsquelle: ..... *Acme - The Game Company*
Tel.: *0221/ 240 88 00*
Fax.: *0221/ 240 00 81*
Preise:
Beatmania-Discman ..... *249,- DM*
Beatmania-Zippo ..... *149,- DM*
Beatmania-Controller ..... *109,- DM*
Metal Gear Zippo ..... *299,- DM*
Dancing Blade-Figur ..... *69,- DM*
Turok-Figur ..... *60,- DM*



Hudson programmiert Bomberman-Sequel für N64

BOMBENSTIMMUNG!



Trotz zahlreicher Bomben-Attentate versucht es der bemützte Kerl mal wieder. Nach Bomberman 64 und Bomberman Hero entsteht mit Bomberman 2 derzeit das dritte Abenteuer des pummeligen Bombenlegers. Diesmal bekommt das Hudson-Maskottchen Unterstützung. Pomyu sieht ein bißchen aus wie Pokemon Pikachu - ob und wie er sich in das fertige Spiel einfügen wird, läßt sich derzeit nur vermuten. Wahrscheinlich erfolgt die Integration als Sidekick-ähnlicher Komparse. Als Erscheinungstermin ist der Herbst 99 geplant - ob man diesmal wieder einen Mehr-Spieler-Modus integrieren wird, läßt sich noch nicht sagen.

COMPUTER KUDAK
CTK AUSGEZEICHNET
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

N64 komplett & S.MARIO 64	kpl.	dtDM 244,00
Bio Freaks		dtDM 109,95
Extreme G 2	kpl.	dtDM 99,95
F-Zero X		dtDM 89,95
F1 World Grand Prix	kpl.	dtDM 89,95
Goemon-Mystical Ninja		dtDM 109,95
Int. Superstar Soccer 98		dtDM 89,95
Mission Impossible	kpl.	dtDM 99,95
NBA Live ´99	kpl.	dtDM 99,95
NFL Blitz		dtDM 104,95
NHL ´99	kpl.	dtDM 104,95
Star Wars:Rogue Squadron	kpl.	dtDM 109,95
TUROK 2	kpl.	dtDM 89,95
TUROK 2 -uncut-	pal	dtDM 99,95
EXPANSION PAK 4MB original		dtDM 64,95
V-Rally	kpl.	dtDM 99,95
WCW vs NWO: Revenge		dtDM 119,95
WipEout 64		dtDM 129,95
Zelda64: Ocarina of Time	kpl.	dtDM 109,95
Zelda64: Baseball Cap blau		DM 39,95

SEGA SATURN

Atlantis (2CD´s)	kpl.	dtDM 89,95
Croc	kpl.	dtDM 49,95
Dark Savior		dtDM 49,95
Deep Fear		dtDM 89,95
Enemy Zero - 4 CD´s		dtDM 99,95
Exhumed	kpl.	dtDM 39,95
FIFA Soccer ´97	kpl.	dtDM 11,95
House of the Dead		dtDM 89,95
NHL Hockey ´97	kpl.	dtDM 11,95
Panzer Dragoon Saga		dtDM 89,95
RIVEN (Myst 2) 4CD´s		dtDM 89,95
Shining Force 3		dtDM 89,95

Dreamcast: Informationen bei uns!

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl.+Dual Shock		dtDM 239,00
Gamebuster Equalizer+CD		dtDM 69,95
Lenkrad Gamester Rumble		dtDM 129,95
ACM 1918		dtDM 89,95
Akuji - The Heartless	kpl.	dtDM 99,95
Asterix	kpl.	dtDM 94,95
Atlantis	kpl.	dtDM 89,95
Blaze ´n Blade	kpl.	dtDM 94,95
Breath of Fire III	kpl.	dtDM 89,95
Breath of Fire III Spezial Edt.	kpl.	dtDM 109,95
C&C2: Gegenschlag	kpl.	dtDM 89,95
Colony Wars:Vengeance	kpl.	dtDM 89,95
Cool Boarders 3		dtDM 89,95
Crash Bandicoot 3		dtDM 89,95
Devil Dice		dtDM 89,95
Dreams		dtDM 89,95
FIFA ´99	kpl.	dtDM 89,95
Flottenmanöver*	kpl.	dtDM 89,95
Formel 1 ´98	kpl.	dtDM 99,95
KKND*		dtDM 89,95
Medievil		dtDM 89,95
Moto Racer 2	kpl.	dtDM 89,95
NHL ´99	kpl.	dtDM 89,95
Oddworld 2:Abe´s Exodus	kpl.	dtDM 89,95
Pool Shark*	kpl.	dtDM 89,95
Premier Manager 99	kpl.	dtDM 89,95
Resident Evil Platin.	kpl.	dtDM 44,95
Spyro the Dragon		dtDM 89,95
Streak		dtDM 84,95
T´ai-Fu oder Tenchu	je	dtDM 89,95
Tiger Woods ´99 Golf	kpl.	dtDM 89,95
Tomb Raider 3	kpl.	dtDM 99,95
Ubik	kpl.	dtDM 89,95
Virus		dtDM 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

Nintendo kämpft um <zelda.com>

NIX FÜR KIDDIES

Keine guten Nachrichten für besorgte Eltern: In den USA ist ein Streit zwischen Ron Harrsi, dem Besitzer der *<zelda.com>*-Homepage und Nintendo entbrannt. Derzeit verdient sich Harrsi nämlich ein goldenes Näschen. Aufgrund des umwerfenden Erfolges von Legend of Zelda: Ocarina of Time verzeichnet er ungewöhnlich viele Hits auf seiner Internet-Seite. Der kleine Haken: Bei dem Angebot handelt es sich keinesfalls um Infos zum Spiele-Hit, sondern vielmehr um eine Ansammlung an diversen Erotik-Bildchen. Da Nintendo schon immer um ein sauberes Image bemüht war, versucht man nun, die Rechte an der Seite zu bekommen. Die Chancen stehen dabei aber denkbar schlecht. In den USA besitzt Nintendo nämlich keine Rechte an dem Begriff „Zelda". Wer also Infos zum Spiel braucht und weniger Bilder von spärlich bekleideten Mädels, der sollte es einmal unter *<www.zeldakingdom.de>* oder *<zelda.de>* versuchen.

Zelda bricht alle Rekorde

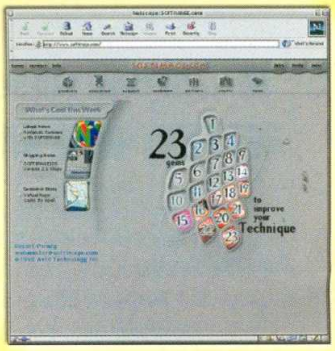
BIG N + BIG Z

Man hätte es ja fast vermuten können: The Legend of Zelda: Ocarina of Time hat die Erwartungen noch bei weitem übertroffen. Selbst im PlayStation-lastigen Japan konnte sich das Spiel auf Platz 1 der Charts setzen, in den USA und Deutschland passierte kurz nach dem Release selbiges. Die deutsche Erstauslieferung von immerhin 130.000 Modulen war binnen kürzester Zeit restlos ausverkauft. Weltweit hat man inzwischen über 5 Millionen Exemplare des Miyamoto-Meisterwerks an den Mann gebracht. Die nur in den USA veröffentlichte Special-Edition ist im übrigen nicht mehr regulär zu beziehen. Wer das goldene Modul unbedingt besitzen will, wird höchstens bei einigen Online-Auktionen (Yahoo etc.) fündig.



N2000 mit Softimage-Support?

NINTENDO SPRICHT ÜBER DIE ZUKUNFT



In einem Gespräch mit der japanischen Zeitung Nihon Keizai Shimbun hat Minoru Arakawa, der Präsident von Nintendo of America sich erstmals zu den Zukunftsplänen der Firma geäußert. Als er über den Datenträger der nächsten Konsole gefragt wurde, meinte er, „daß es in keiner Weise feststeht, ob die nächste Hardware wieder Module als Datenträger benutzen wird." „Wir überprüfen im Moment jede Art von Datenträgern, um feststellen zu können, welche sich am besten eignen, natürlich auch DVD". Auf die Frage nach etwaigen Hardware-Spezifikationen wurde sehr allgemein geantwortet. „Wie ich schon einmal erwähnt habe - die neue Hardware muß die Leistung des Nintendo 64 bei weitem übertreffen, weshalb wir einiges an Zeit benötigen werden. Auch für die Entwicklung des N64-Nachfolgers sollte ursprünglich wieder mit SGI zusammengearbeitet werden, inzwischen kümmert sich aber SGI-Ableger ArtX zusammen mit Alps, Rambus und Nam Tai um den Next Generation-Chipsatz. Unterstützung bekommt das Team dabei von den Softimage-Grafikgurus, die sich primär um Entwicklertools kümmern sollen. Außerdem im Gespräch: Netscape soll die Online-Fähigkeiten des N2000 ins rechte Licht rücken.

Perfect Dark kommt ungeschnitten nach Deutschland

RICHTIG DUNKEL!

Ganz offiziell: Nintendo of Europe hat bestätigt, daß der potentielle Rare-Hit Perfect Dark definitiv auch in Deutschland in den Handel kommen wird. Das Spiel, das von vielen Personen als inoffizieller Nachfolger des indizierten Golden Eye angesehen wird, soll die Ausrichtung auf eine erwachsene Zielgruppe nochmals deutlich unterstreichen. Sobald uns neue Infos zum Spiel vorliegen, werden wir Euch ausführlichst davon berichten.

Der Turok-Chef steht Rede und Antwort

DIENSTBIER SPRICHT!

Kurz nach dem langerwarteten Release von Turok 2: Seeds of Evil äußerte sich Projekt-Manager und Lead Designer David Dienstbier zu einigen offenen Fragen. Die wichtigsten und lustigsten Passagen haben wir für Euch übersetzt:

Worin lagen die Gründe für die zahlreichen Verzögerungen?

David Dienstbier: Es ist außerordentlich schwer, exakte Zeitpläne einzuhalten. Wenn man einen Maler fragen würde, wie lange die Erschaffung eines Kunstwerks wohl dauern könnte, so bekäme man als Antwort „Ich weiß es nicht. Wenn ich mich ganz allein auf's Malen konzentrieren könnte, würde es vielleicht drei Monate dauern". Normalerweise ist diese Antwort falsch. Wir haben einfach 'ne Menge an Dingen völlig unterschätzt. Einige Herausforderungen ließen sich nicht wunschgemäß realisieren. Und da

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-384 ULTRARACER 64
• Analoges Mini-Lenkrad
• Trigger für Gas und Bremse
• Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
• Vier digitale Richtungstasten
• Zehn Feuertasten
• Tastenumbelegungsfunktion
• LED Status Indikator
• Memory Card Slot
unverbindl. Preisempf.
DM 59,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

DIE GEWINNER AUS FG 11/98

Resident Evil-Verlosung in Zusammenarbeit mit Maro

1. Preis: 3 Figuren aus einer Serie
Dennis Kunde, Braunschweig
2. Preis: 2 Figuren aus einer Serie
Nicole Niemeyer, Ahrensburg
3.-8.Preis: je 1 Figur
Nicolai Stamp aus Nassau/Lahn, Warner Altmanns aus Juist, Tanja Steinmetz aus Remscheid, Patrick Säckler aus Waghäusel, Michael-Thomas Herrmann aus Leer und Markus Münz aus Kempen

Die Gewinner der Acme-Verlosung aus FG 12/98

Die Godzilla-Spardose geht an:
Michael Lehn, Freising
Die Sonic-Spardose hat gewonnen:
Jens Wiesert, Berlin
Je ein T-Shirt haben gewonnen:
Marcus Wiesert aus Karlsruhe, Dietmar Ort aus Helmbrechts, Jörg Keller aus Rosenheim, Dennis Feit aus Miltenberg, Sabine Preisinger aus Erfurt, Kai Hermani aus Trier, Stephan Herzog aus Lingen, Manfred Konradi aus Neuhausen, Markus Gerland aus Bamberg und Ulrike Schmitt aus CH-Mürren

Die Gewinner der MediEvil-Verlosung aus FG 12/98

Die Marusha-PlayStation geht an:
Benedikt Lorenz, Frankfurt
Je ein MediEvil-Memory Card samt T-Shirt geht an:
Andreas Bickert aus Neuwied, Thomas Grimmer aus Saarbrücken, Jörg Eichhorn aus Berlin, Marina Seifert aus Oberpferdt, Till Weiße aus Dettelbach, Aaron Weikert aus Gemünden, Bert Alexander aus Ginsheim, Ingo Hahn aus Katzenbach, Karl Rudlowski aus Aachen, Peter Böhm aus CH-Basel, Heinfried Morgen aus Greiz, Wolf-Dieter Ebert aus Kleinostheim, Melanie Grüneberg aus Hamburg, Rudolf Giebmann aus Coburg, Christine Ordnung aus Bimsbach, Daniel Christofssen aus CH-Bern, Wilhelm Pampert aus A-Wien, Andreas Nolte aus Neuss, Gerd Sedkowski aus Effen und Michael Spinner aus Gumpertsreuth

unsere Erwartungen sehr hoch gesteckt waren, benötigten wir einfach viel mehr Zeit. Als wir darüber mit Acclaim sprachen, bekamen wir folgende Antwort zurück: „Anstatt im Oktober eine unfertige Version zu veröffentlichen, solltet Ihr lieber bis November ein geniales Produkt fertigstellen".

Die Demo-Version von Turok 2 stieß mancherorts auf harsche Kritik. Sowohl Framerate als auch fehlendes Blut wurden bemängelt. Warum wurde diese Version veröffentlicht?

DD: Es haben sich wirklich viele beschwert, und gleich zweimal so viele haben gesagt „Das ist keine fertige Version, die wollen wir nicht spielen". Es ist eine schwierige Sache, schließlich will man sein Spiel ja auch präsentieren. Leider hatte die gezeigte Version nichts mit dem Endprodukt zu tun - irgendwie eine verzwickte Sache.

In den Credits steht, daß Sie einige der Stimmen in Turok 2 selbst sprechen. Um welche Figuren handelt es sich denn dabei?

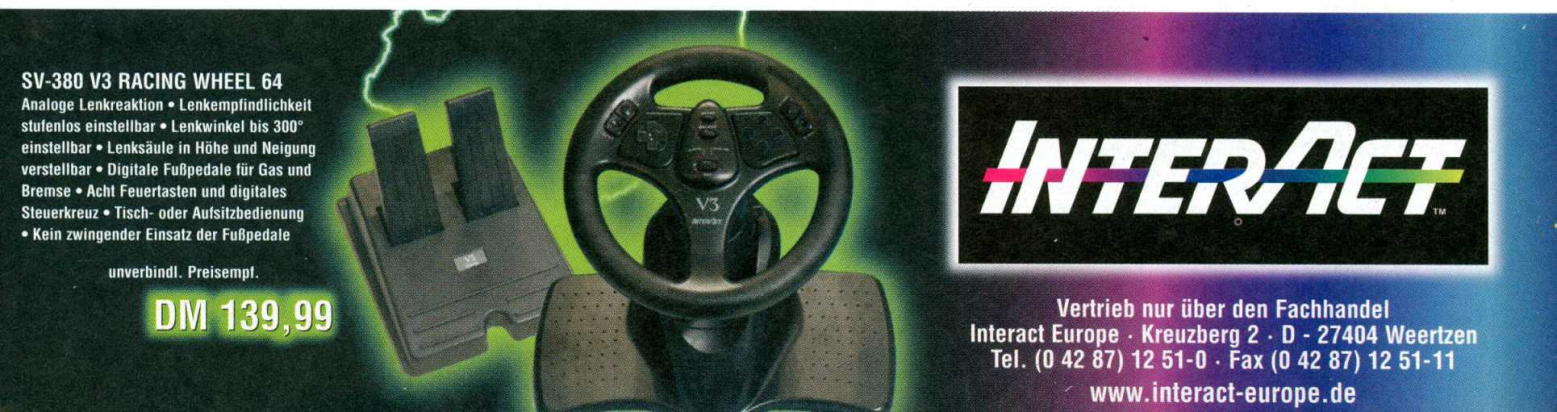
DD: Hmm, im ersten Teil war ich eigentlich jeder Typ, der irgendwie gemeuchelt wurde. Außerdem habe ich den Part von Purr-Linn und dem Campaigner übernommen. Das dürften die wenigsten wissen. In Turok 2 spreche ich den Spirit Father. Außerdem leihe ich Oblivion meine Stimme.

Was denkt Ihr über den Dreamcast? Wird Turok 2 für den Dreamcast umgesetzt?

DD: Ich weiß es nicht. Das ist auch nicht meine Entscheidung. In der Industrie hat man natürlich ein waches Auge auf jede Neuentwicklung. So haben wir logischerweise auch ein Dreamcast-Entwicklungssystem bekommen. Ich kann aber wirklich nicht sagen, ob wir Turok 2 auf dem Dreamcast sehen werden. Es gab das Gerücht, daß Turok 2 schon offiziell für den Dreamcast angekündigt sei. Das ist falsch. Diese Diskussionen haben nie stattgefunden. Wenn wir darüber geredet hätten, würde ich es auch erzählen. Ich habe das Spiel fertiggestellt. Dann ging das normale Geschäft weiter, anschließend hab'ich Truthahn gegessen. Jetzt sind wir gerade alle am Feiern. Und niemand redet über etwaige Umsetzungen.

SHORTS

+++ Donkey Kong Country 64 wird angeblich erstmals das 256Mbit-Limit des N64 sprengen und damit sogar größer als Zelda und Turok 2 sein +++ wipEout 3 erscheint im nächsten Jahr definitiv als PlayStation-only Produkt +++ Das in diesen Software News vorgestellte Mario Golf wird von den Everybody's Golf-Machern Camelot entwickelt +++ In Japan gibt es in Kürze limitierte Editionen des Beatmania-Controllers, fragt einfach Euren Importhändler +++ Adrenalin Entertainment arbeitet an zwei PlayStation-Titeln. Die Brunswick Bowling-Entwickler planen sowohl ein Boxspiel als auch eine Rodeo-Simulation für den 32-Bitter +++ Capcom dementiert derzeit Gerüchte, die besagen, daß sich Street Fighter EX2 für die PlayStation in der Entwicklung befindet +++ Nintendo schnürt ein neues Bundle: Das Super NES kommt im Frühjahr zusammen mit Super Mario World und Super Mario Allstars in den Handel - zum Kampfpreis von knapp 170 DM +++ Neue Nummer: Acclaim Entertainment hat eine neue Konsumenten-Beratung ins Leben gerufen. Unter der Telefonnummer 089/ 329 406 00 gibt es am Montag, Mittwoch und Donnerstag alle gewünschten Informationen +++ Von NewKidCo. kommt ein Sesamstraße-Spiel für das Nintendo 64 - wir meinen, Zielgruppengerecht! +++ Hudsons Bloody Roar 2 kommt nächstes Jahr definitiv für die PlayStation und wird mit großer Wahrscheinlichkeit über SCE vertrieben +++ Das in Japan am 23. Dezember veröffentlichte Chocobo's Mysterious Dungeon 2 wird wieder einige nette Überraschungen beeinhalten. Unter anderem findet man auf einer Bonus-CD Demos zu SaGa Frontier 2, IS Internal Section und einige Filme zu kommenden Spielen (Cyberborg, Chocobo Racing etc.). Zum ominösen Rennspiel Racing Lagoon gibt es hingegen wenig neue Infos. Geplanter Japan-Release ist das Frühjahr '99 +++ PlayStation goes Jungle: Eurocom entwickelt eine Tarzan-Umsetzung für die PlayStation +++ Capcom arbeitet an einer 3D-Variante des Klassikers Final Fight. Unter dem Namen Final Fight Revenge soll ein Polygon-Beat'em Up mit zehn Kämpfern in die Spielhallen kommen - eine PlayStation-Umsetzung ist äußerst wahrscheinlich +++ Die Thrill Kill-Engine soll angeblich für Electronic Arts' erstes Wrestlingspiel verwendet werden +++ Das joGcon erscheint über Namco-Hometec auch in den USA +++ Zahlen: Segas Dreamcast hat sich in Japan exakt 140830 mal verkauft, immerhin 131888 stolze Besitzer nahmen sich auch noch Virtua Fighter 3tb mit nach Hause +++



Rampage: Universal Tour

Jump'n Destroy
Midway





Nachdem wir in der letzten Ausgabe im Newsteil kurz über das Sequel zur virtuellen Zerstörungsorgie berichtet haben, liefern wir Euch jetzt auch erste Screenshots der monstermäßigen Fortsetzung. Inzwischen ist ein weiterer Charakter zur zerstörungswütigen Crew hinzugestoßen. Neben Affe, Echse, Werwolf, Nashorn, Ratte und Hummer kann man auch mit einem Alien die Levels in Schutt und Asche legen. Inzwischen hat Midway leicht am Spielinhalt gefeilt: Neben den Standard Punch- und Kick-Manövern beherrschen die mutierten Menschlein allerlei individuelle Moves, um ihren Drang nach Total Destruction auszuleben. Außerdem haben verschiedene Witterungseinflüsse nicht nur grafische Folgen - wie sich Regen oder Schnee aber im Detail auf das Spielgeschehen auswirkt, läßt sich noch nicht sagen. Im Gegensatz zur letztjährigen Arcade-Version kann man auf Konsole immerhin zu dritt in die Schlacht ziehen - 125 Städte warten darauf, dem Erdboden gleichgemacht zu werden. Die Unterschiede zwischen den beiden Versionen dürften gering ausfallen - CD-Konsolisten erwartet eine dreiminütige Introsequenz, N64-Zocker haben dafür keine störenden Ladezeiten.

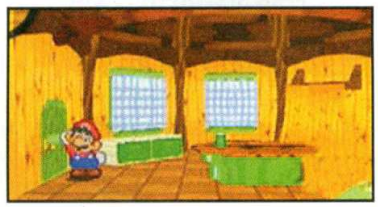
BRD-Release: .....**Ja**

Super Mario RPG 2

RPG
Nintendo







Noch immer geistert die Fortsetzung des populären, wenn auch niemals bei uns veröffentlichten Nintendo/Square Jointventures durch die Redaktionsräume. Erst neulich konnte auf Martins roter Mütze ein „M" entdeckt werden - was uns natürlich immer wieder neue Hoffnung schöpfen läßt. Auf dem Zusatzlaufwerk 64DD wird das von Shigeru Miyamoto betreute Projekt aber mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr veröffentlicht werden - keine schlechte Entscheidung, schließlich hat man gute Modultitel im Moment nötiger. Der Grafikstil wird das Terrain des brillanten Erstlingswerks nicht verlassen - statt Echtzeit-Polygon-Umgebung stapft ihr mit Eurem Helden durch vorberechnete Grafik im Yoshi's Story-Stil. Ansonsten hüllt man sich in dezentes Schweigen - weder Story-Details noch exakter Release lassen sich im Moment vorhersagen. Sobald es jedoch etwas Neues zu vermelden gibt, werden wir Euch dies mitteilen. Man darf gespannt sein...

BRD-Release: .....**Unwahrscheinlich**

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

Beat'em Up
Capcom



Und schon wieder ein Beat'em Up von Capcom - offenbar will man auf der PlayStation nochmals richtig Gas geben. Street Fighter Zero 3 haben wir Euch schon vorgestellt, diesen Monat folgt die Umsetzung von Marvel Super Heroes vs Street Fighter, das auf dem Saturn ja schon erhältlich ist. Wie es der Titel schon verrät, darf man die bekanntesten Haudegen aus dem Superhelden-Stall gegen die Konsolen-Oldies antreten lassen. Superhelden-Fans wählen aus Cyclops, Captain America, Grüngesicht Hulk, Wolverine, Spiderman, Omega Red, Dimensionsherrscher Shuma-Gorath und dem Dämonenprinz Black Heart. Street Fighter-Puristen ziehen mit Ryu, Ken, Dhalsim, Sakura, Zangief, M. Bison, Dan, Akuma und Powergirl Chun-Li in den 2D-Kampf. Wer sich mit beiden Lagern anfreunden kann, darf auch beliebig mischen. Bei der Wahl eines „Nothelfers", der nur in bestimmten Spielsituationen auf dem Bildschirm auftaucht, spielt es keine Rolle, welcher Partei der Main-Charackter angehört. Die als Team-Super-Combos bezeichneten Moves sind dank Doppel-Power auch ungleich wirksamer als Standard-Attacken - um diese Stärke eindrucksvoll zu demonstrieren, brennt Capcom bei Einsatz dieser Specials auch das ein oder andere Grafik-Feuerwerk ab. Den Test der Japan-Version liefern wir Euch vielleicht schon in der nächsten Ausgabe, einen Termin für Good Old Germany haben wir noch nicht.

BRD-Release: .....**Wahrscheinlich**

GT World Tour

Rennspiel
Midway



Vernünftige Autorennspiele bleiben auf dem Nintendo 64 trotz Top Gear Overdrive unterrepräsentiert. Für alle, die schon beim Begriff „GT" vor Schreck blaß geworden sind, können wir eine Entwarnung aussprechen - mit dem Spielspaß-Totalschaden aus dem Hause Infogrames hat dieses Produkt rein gar nichts zu tun. An den Tastaturen sitzt die Entwickler-Mannschaft von Top Gear Rally, die jedoch, und das betont der Vize-Präsident von Boss Games Studio besonders, „eine völlige Neuentwicklung" begonnen haben. Mit einem müden Update braucht man also nicht zu rechnen, den ersten Eindrücken nach handelt es sich sogar um einen potentiellen Hit - zumindest hinsichtlich der überwältigenden Optiken. Auch an der Streckenvielfalt soll es nicht scheitern, immerhin zehn umfangreiche Kurse warten auf neue Rekordzeiten. Um zusätzlich Abwechslung zu erzeugen, kommen Ridge Racer-ähnliche Varianten ins Spiel - je nach gewählter Option sind dann verschiedene Streckenabschnitte gesperrt oder eben auch freigegeben. An den Autos soll ebenfalls nicht gespart werden - ein immerhin 33 Fahrzeuge umfassender Fuhrpark wartet auf notorische N64-Bleifüße. Den Expansion-Pak will man aber offenbar nicht nutzen, dennoch, auch ohne den Speicher-Boost versprechen die Screenshots ein ganz hervorragendes Spiel. In den USA soll GT World Tour im Frühjahr 99 erscheinen, Deutschland ist dann hoffentlich im Sommer 99 an der Reihe.

BRD-Release: .....**Geplant**

MONTAG MORGEN.

SAG DEINEM CHEF, DU BIST

WAHNSINNIG KRANK

MIT DER MUSIK VON SUCH A SURGE,
AUS DEM ALBUM „WAS BESONDERES".







PlayStation

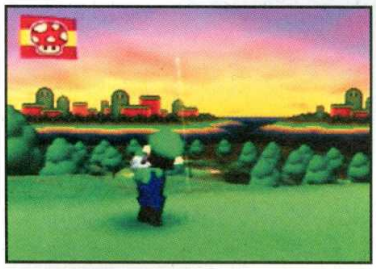
ELECTRONIC ARTS®

ACCOLADE

BIG AIR IST EIN WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC. ©1998 ACCOLADE, INC. ALLE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM IHRER JEWEILIGEN BESITZER UND WERDEN UNTER LIZENZ VON ACCOLADE, INC. VERWENDET.

Mario Golf

Sports
Nintendo





Und schon wieder Nintendo: Mit Mario Golf legt der Spielegigant noch ein paar Kohlen ins eh schon heiße Software-Feuer. Nach dem erfolgreichen Golf-Abstecher auf dem Game Boy und Nintendo Entertainment System gibt sich der pummelige Klempner auch auf dem 64-Bitter die Ehre. Wie es der Zufall so will, gibt es auf dem Nintendo 64 noch immer keine vernünftige Simulation des in High Society-Kreisen so beliebten Sports. Laut Nintendo will man bei diesem Titel mal wieder gar nichts dem Zufall überlassen. Besonders viel Augenmerk wird auf ein realistisches Flugverhalten des Balles gelegt - aber auch die Auswirkungen des Bodens und anderer äußerer Umstände sollen 1:1 dem stoppeligen Rasen-Original angepaßt sein. Als Spielfiguren dienen obligatorisch die Nintendo All-Stars - derzeit sind zehn verschiedene Charaktere im Gespräch. Erstaunlich auch die Anzahl an Löchern - auf sechs verschiedenen Kursen darf man 108 mal einlochen, sowas gibt es ja sonst nur bei Teresa Orlochski! Mit zahlreichen versteckten Goodies ein weiterer Titel, auf den man gespannt sein darf.

BRD-Release: .....Ja

Powerstone

Beat'em Up
Capcom





So eine Überraschung - ein waschechtes Beat'em Up aus dem Hause Capcom. Power Stone, das auf einem Naomi-Board in die Spielhallen kommen wird, ist ein „echtes" 3D-Beat'em Up ohne faule Kompromisse. Man kann sich also völlig frei durch die hochauflösende Umgebung bewegen, und tatsächlich alles in das Kampfgeschehen mit einbeziehen - man bewirft den Gegner mit Fässern, Parkbänken oder verbeulten Mülleimern. Besonders interessant wird es, wenn man eine der zufällig auftauchenden Schatztruhen öffnet. Glückspilze erhalten für kurze Zeit Zugriff auf Flammenwerfer, Maschinengewehre, Samurai-Schwerter oder Zeitbomben. Grafisch bekommt man beim Einsatz dieser Gimmicks am meisten geboten: Bildschirmfüllende Explosionen und meterlange Feuerfontänen hinterlassen sowohl auf der Energieleiste, als auch beim staunenden Spieler nachhaltigen Eindruck. In welcher Form sich die Dreamcast-Umsetzung von der Spielhallen-Variante unterscheiden wird und ob zu den acht Charakteren noch weitere dazukommen, erfahren wir aber leider erst Ende 99.

BRD-Release: .....Unbekannt

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (N64/PSX)	140/100,00
Actua Soccer 3 (PSX)	100,00
Apocalypse (PSX)	105,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSX)	110/90,00
Blade n' Blade (PSX)	100,00
Box Champions (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Buck Bumble (N64)	125,00
C3 (PSX)	100,00
Cool Boarders 3 (PSX)	95,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Colin McRae Rally (PSX)	100,00
Colony Wars: Vengeance (PSX)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSX)	105,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Dream (PSX)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
F-1 '98 (PSX)	105,00
F1-Racing Simulation 2 (PSX)	100,00
FIFA Soccer'99 (PSX)	95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Game Buster (N64)	100,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
Hercules (PSX)	50,00
Holy Magic Century (N64)	135,00
Hugo (PSX)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSX)	100,00
Libero Grande (PSX)	100,00
Lunar the Silver Star (PSX)	130,00
Master of Monsters (PSX)	105,00
MediEvil (PSX)	100,00
Mickey's Wild Adventures (PSX)	50,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
Nascar '99 (N64/PSX)	120/100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
NBA Live (N64/PSX)	115/100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL'99 (N64/PSX)	115/95,00
Ninja Tenchu (PSX)	105,00

1998 - ein tolles Jahr! Vielen Dank, Euer OiT-Team.

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern.

GAME BOY COLOR 150,00

Dreamcast

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	899,90
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	90,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Virtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



O.D.T. (PSX)	95,00
Odd World 2 (PSX)	100,00
Parasite Eve US	120,00
Psybadek (PSX)	100,00
Rival School (PSX)	100,00
Saga Frontier US (PSX)	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Spyro the Dragon (PSX)	100,00
Tales of Destiny US (PSX)	130,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
WCW vs NWO Revenge (N64)	130,00
Wild Arms (PSX)	100,00
Wipe Out (N64)	135,00
Xenogears (PSX)	130,00
Zelda (N64)	115,00

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

Produktangebot auch erhältlich bei GAMESTORE
Rüttenscheider Str. 181 · 45131 Essen · Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 · 40211 Düsseldorf

Gutschein 10,- DM nur im Megastore, Stuttgart einzulösen.

Telefon 0711 · 222910-30/50
Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
OIT-Heilbronn · Kilian Str. 7 · (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn (kein Versand)

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

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

Damian Krenan · Großkarolinen · 71229 Leonberg · 07152 - 32 20 20

Populous: The Beginning

Strategie
Electronic Arts





Eigentlich hätte der dritte Teil der innovativen Weltbesiedlung schon im Dezember auf der PlayStation veröffentlicht werden sollen - dann wurde das Spiel auf den Sommer 99 verschoben und anschließend wieder für den März angekündigt. Alles klar? Das Spielziel erscheint da im Vergleich wesentlich durchschaubarer, man muß lediglich den Status eines Überwesens erreichen - nicht mehr und nicht weniger. Der Weg dorthin ist jedoch schwer und steinig. Es gilt, 25 riesige Level nach und nach zu erobern, gerade anfangs keine leichte Aufgabe. Um die Herausforderung nicht ins unermeßliche steigen zu lassen, hat der Spielergott 26 verschiedene Zaubersprüche in petto - fiese Naturen heizen den feindlich gesonnen Völkern mit Vulkanausbrüchen und anderen Gemeinheiten ein. Ein Preview des vielversprechenden Titels findet Ihr hoffentlich in einer der nächsten Ausgaben - bis dahin sollte man sich auch gleich eine PSX-Mouse anschaffen, denn ohne tut man sich im hektischen Kampfgewusel unnötig schwer.

BRD-Release: .....**Frühjahr**

Neon Genesis Evangelion

Action
Bandai





Anime-Fans aufgepaßt! Aufgrund akuten Speicherplatzmangels wurden N64-Anhänger bisher mit den Umsetzungen von artverwandten Produkten nicht gerade verwöhnt. Dank Bandai (Fans erinnern sich an die Spielspaß-Perle Ultraman) müssen Modul-Puristen nicht mehr neidisch auf Sonys PlayStation schielen. Die Story beginnt im Jahr 2000: In der Antarktis schlägt ein Meteor ein - noch mal Glück gehabt, mag man denken. Leider bemerkte man nicht, das im Inneren des Planetenteils ein trendiger Alien haust. Im ersten Jahr nach dem Einschlag versuchte die außerirdische Kreatur, die Menschen vor der Ausbeutung des Planeten zu warnen - leider erfolglos. So kam es, wie es kommen mußte. Ganz nach dem Motto „Wer nicht hören will, muß fühlen" taut der Akte X-Ausreißer kurzerhand die Polkappen ab. 80 Prozent der Menschheit läßt ihr Leben. Die N64-Story beginnt im Jahre 2015 - die Aliens sind zurück und attackieren Tokyo! Als Spieler schlüpft man in die Rolle des Weltenretters und kämpft als Shinji Ikari gegen bildschirmfüllende Mechs. Über den umfassenden Story-Mode ließen sich keine Details in Erfahrung bringen - dafür sehen die Kampfsequenzen atemberaubend gut aus.

BRD-Release: .....**Unbekannt**

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !
GAMERS POINT KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
Zubehör ohne Ende
ab 200,- DM 1 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (nur bei Software)
Lösungsbücher ab 9.95 DM
MASTER SERVICE Bestellungen bis 16:00 Uhr, werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein !!!
Super Service. Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!


Neuheiten

Dreamcast

Konsole	999,95
Joypad Original	89,95
RGB-Kabel	64,95
M.C. VMS-Godzilla	89,95
Netzteil 220-110V	39,95
Blue Stinger	159,95
Evolution	159,95
Geist Force	159,95
Godzilla Generat.	159,95
Incoming	159,95
July	159,95
Monaco Grand Prix	159,95
Pen Pen Triathlon	159,95
Sega Rally 2	159,95
Seventh Cross	159,95
Sonic Adventure	159,95
Virtua Fighter 3tb	159,95

PlayStation

Xploder	89,95
Gun Predator 2	79,95
Gun SCORPION	69,95
Joypad Glove	104,95
Barracuda 2 (Rum)	64,95
Infrarot-Pad-Set	69,95
Lenk. Race Station	134,95
Akuji-The Heartless	99,95
Atlantis	89,95
Breath of Fire 3	89,95
Breath of Fire 3 Sp.	114,95
Bust-a-Move 4	69,95
Deep Blue	*
Devil Dice	89,95
F1 Racing Sim. 2	89,95
Lost World	44,95
Kensei Sacred Fist	*
KKND 2 Krossfire	*
Metal Gear Solid	*
Metal Gear Solid	*
Populous -Begin.	89,95
Prem. Manager 99	89,95
Soul Reaver	*
Tai Fu	*
Tiger Woods 99	89,95
Wild Arms	79,95
X-Files	*

GameBoy

Konsole COLOR	149,95
Camera ver. Farben	89,95
Printer (grau)	114,85
Bugs B. & Lola (c)	69,95
Conker P. Tales (c)	64,95
G&W Gallery 2 (col)	44,95
Gex 3 (color)	64,95
Harvest Moon (col)	64,95
Hexite (color)	64,95
NBA Jam 99 (col)	44,95
Oddworld: Abe`s A.	54,95
P. Bomberman (col)	44,95
Power Quest (col)	69,95
Quest Camelot (col)	64,95
Tetris Deluxe (col)	44,95
Turok 2 PAL (col)	44,95
Tweety & Sylv. (co)	69,95

Nintendo 64

Expansions Pack	64,95
Passport PLUS	79,95
POWER RAM	69,95
All Star Tennis 99	114,95
Earthworm Jim 3D	109,95
Gex 64 - E. Gecko	114,95
Monaco G. Prix	*
NBA Jam 99	104,95
NFL Blitz	114,95
Playmobil - Hype	119,95
Star Wars - R. Squ.	114,95
Turok 2 DV	89,95
Turok 2 EV	104,95
Virtual Pool	104,95
Win Back	*
Wipeout 64	134,95

SATURN

Deep Fear	84,95
Magic K. R.	*
P. Dragoon Saga	89,95
Resident Evil	89,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!
Zelda • R. Evil Figuren ab 19.95 DM
Top Ten • Extreme

PSX

1.	FIFA 99	89,95
2.	Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95
3.	TOCA 2	89,95
4.	Oddworld - Abe's Exoddus	89,95
5.	Blaz n Blade	89,95
6.	Music	89,95
7.	Parasite Eve	124,95
8.	Xenogears	114,95
9.	Cool Boarders 3	89,95
10.	NHL 99	89,95

N64

1.	Zelda 64	114,95
2.	WCW vs. NWO: Revenge	134,95
3.	Top Gear Overdrive	114,95
4.	Extreme G 2	104,95
5.	F-Zero X	89,95
6.	NHL 99	109,95
7.	V-Rally Champ. Edition 99	114,95
8.	Body Harvest	109,95
9.	Nascar 99	99,95
10.	F1 World Grand Prix	89,95

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

SATURN

Black Dawn	19,95
Black Fire	19,95
Breakpoint Tennis	19,95
Clockwork Knight 2	19,95
Clockwork Knight	19,95
Darius 2	19,95
Big Hurt Baseball	19,95
In The Hunt	19,95
Johnny Bazokatone	19,95
Mr. Bones	24,95
Parodius	19,95
PGA Tour Golf 97	19,95
Skeleton Warriors	19,95
Street Racer	19,95
Virtua Open Tennis	19,95
Virtual Golf	19,95
Virtual Hydlide	24,95
Virtual On	19,95

Nintendo64

Mischief Makers	49,95
W. G. Hockey	49,95
NBA Hang Time	59,95
NHL Breakaway 98	59,95
Dark Rift	69,95
Bomberman Hero	79,95
Mission:Impossible	79,95

PlayStation

Worms	44,85
Gex 2 - Enter Geck.	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Forsaken	44,95
Test Drive 4	44,95
Discworld 2	44,95
Micro Machines V3	44,95
Rayman	44,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95
Fifa Soccer 97	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
Croc: Legend Gob.	44,95
Herculles	44,95
V-Rally	44,95
Resident Evil	44,95
TOCA Touring C.C.	44,95
Lemmings	44,95
Tomb Raider 1	44,95
Formel 1 '95	49,85
Crash Bandicoot 1	49,85
Tekken 2	49,85
Oddworld-Oddysee	49,95
Frankreich 98 - WM	54,95

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. Alle Preisangaben in DM.
Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!
Ladenpreise variieren

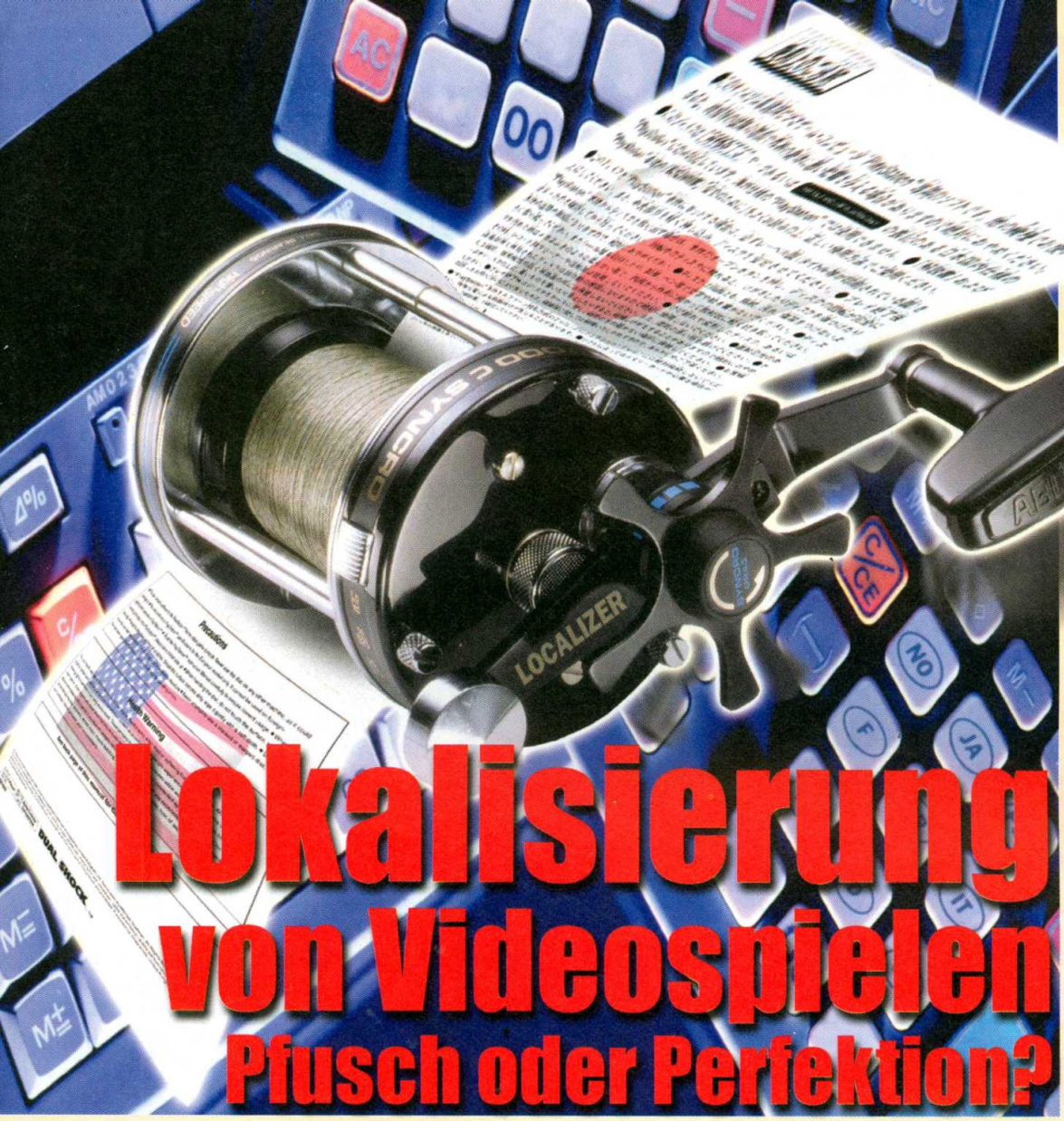
Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? .... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE !

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



Lokalisierung von Videospielen

Pfusch oder Perfektion?

Daniel Johannes

Der Spieler kennt das Problem nur zu gut: Eine unverständliche Anleitung, miserable deutsche Bildschirmtexte und eine schlechte Synchronisation mit unprofessionellen Sprechern. Beschränken sich solche Missetaten seitens des Herstellers auf schlechte Spiele, die ohnehin niemand kaufen möchte, kann man darüber ja noch hinwegsehen.

Werden aber Hits wie Final Fantasy VII derartig versaut, ist dies ein unverzeihlicher Fehler, der sich nicht unbedingt positiv auf das Image der entsprechenden Firma auswirkt. Das Lokalisierungsteam von Softgold, bzw. neuerdings THQ, ist deshalb stolz darauf, in letzter Zeit hohe Standards in der Qualität der Screentexte und Synchronisationen gesetzt zu haben. PC-Spiele wie Monkey Island 3 oder Grim Fandango wurden unter großem finanziellen Aufwand lokalisiert, was von den Fans natürlich überaus positiv aufgenommen wurde. Um die gesetzte Meßlatte nicht zu unterschreiten, engagierte THQ auch für Indiana Jones und der Turm von Babel, dem neuen, vielversprechenden Lucas Arts-Titel, durch die Bank talentierte Sprecher, die man bereits aus diversen Spielfilmen und Fernsehserien kennt. Insgesamt mußten ca. 18 Sprechrollen besetzt werden. Für die Hauptrolle konnte glücklicherweise Wolfgang Pampel, der deutsche Synchronsprecher von Harrison Ford gewonnen werden. Somit hat man schon einen Vorteil gegenüber den amerikanischen Spielern, die mit einem No-Name-Sprecher Vorlieb nehmen müssen, da ein Engagement von Harrison Ford scheinbar Lucas Arts' finanziellen Rahmen gesprengt hätte. Bis zum fertigen deutschen Spiel ist es aber ein langer Weg...

Der Bildschirmtext

Zunächst müssen natürlich sämtliche englischen Texte in gutes Deutsch übersetzt werden, womit es bei vielen Übersetzern offenbar hapert. Kleine Rechtschreibfehler oder Buchstabenverdreher können sich freilich ab und zu einschleichen, vor allem wenn der Text in Japan programmiert wird, wo lateinische Buchstaben genauso unbekannt sind wie frische Luft in Bitterfeld. Hier zeigt sich dann aber auch, wieviel Aufwand der entsprechende Hersteller nach dem reinen Übersetzen noch betreibt. Wird der Text nochmal komplett unter die Lupe genommen oder muß das Spiel übereilt auf den Markt gebracht werden? Ist das Geld vorhanden, den deutschen Übersetzer nach Japan oder in die USA zu fliegen, um dort die Texteingabe zu überwachen? Doch selbst wenn all diese Maßnahmen getroffen wurden, sind Sinnentstellungen und unverständliche Sätze stets auf den Übersetzer zurückzuführen.

Die Synchronisation

Während der Spieler im PC-Sektor schon seit Jahren mit durchgehender Sprachausgabe verwöhnt wird, mußten Konsolenbesitzer etwas länger auf die entsprechende Hardware in Form von CD-Rom-Laufwerken warten. Heute sind gesprochene Dialoge in PlayStation-Titeln kaum noch wegzudenken. Schließlich sorgen sie letztendlich für mehr Atmosphäre und einen höheren Filmcharakter. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß Synchronisationen von Videospielen heute ganz ähnlich ablaufen, wie die von Filmen. Zunächst muß hier zwischen lippensynchroner Sprache und Erzähltexten, die im Hintergrund laufen, unterschieden werden. Während ein Overlay-Text einfach aufgenommen und anschließend entsprechend in das fertige Spiel eingebaut wird, muß bei Lippensynchronisation schon weitaus mehr Aufwand betrieben werden, will man nicht schludrig arbeiten und eine Synchro abliefern, die alles andere als parallel zu den Mundbewegungen läuft. Zudem darf jede Textpassage nur eine bestimmte Länge haben, was sowohl bei der Übersetzung, als auch später bei der Aufnahme berücksichtigt werden muß. So wollen einerseits für diverse englische Wörter, die bei normaler Übertragung ins Deutsche zu lang wären, eben kürzere Begriffe gefunden werden, und natürlich umgekehrt. Auch der Sprecher muß hier Flexibilität zeigen: Je nach erlaubter Länge muß mal mehr oder weniger Gas gegeben werden. Um es dem Voice-Actor zu erleichtern, sich in die jeweilige Szene hineinzudenken, wird ihm normalerweise eben jener Ausschnitt aus dem Spiel im englischen Original gezeigt. Dieses Verfahren nennt sich dann „On-Aufnahme". Im Fall von Indiana Jones war dies jedoch nicht möglich, da THQ noch keine US-Version vorlag. Deshalb wurde das ganze „off" aufgenommen und den Sprechern die Situation lediglich erklärt. Dank Wolfgang Pampel und anderen bekannten Synchrongrößen darf jedenfalls auf eine gute deutsche Version vertraut werden. Daß sich THQ mit vollem Elan in die Lokalisierung von Indiana Jones und der Turm von Babel stürzte, zeigt sich vor allem dadurch, daß speziell für russische Begriffe, die im Spiel zuhauf auftauchen, ein waschechter Russe ins Tonstudio geholt wurde, der den Stimmakteuren dann die korrekte Sprechweise erklären durfte.

IM GESPRÄCH MIT WOLFGANG PAMPEL

(Synchronsprecher von Harrison Ford, geb.: 03.04.45)



Fun Generation: Indiana Jones war ja nicht das erste Videospiel, bei dem Sie als Sprecher fungierten...

Wolfgang Pampel: Naja, auf diese Weise schon. G-Police - die Fortsetzung habe ich übrigens auch gemacht - wurde etwas anders produziert. Ich kenne das Spiel zwar nicht, aber da gibt's nur einen Overlay-Text oder sowas, mit wenig direkter wörtlicher Rede.

FG: Gab es vor G-Police noch andere Spiele, die Sie gemacht haben?

WP: Ehrlich gesagt, das weiß ich nicht so ganz genau. Es kann sein, daß es noch ein anderes war, das hab' ich dann aber vergessen. Es gibt eine gute Methode, seinen Kopf freizukriegen, indem man anschließend alles vergißt. Das geht gar nicht anders. Wenn Du den Kopf voll hast mit irgendwelchen anderen Sachen, bist Du ja nicht mehr offen für irgendwas neues.

FG: Wie lange synchronisieren Sie schon Spielfilme?

WP: Ungefähr seit 1965/66. Da war ich noch Student, als ich angefangen habe. Größtenteils waren das noch winzige Sprechrollen aus dem Hintergrund: „Hände hoch!" oder „Ran an die Gewehre!" und so 'n Quatsch haben wir da immer gebrüllt. Und irgendwann hat sich ein Synchronregisseur mal Zeit genommen und eine größere Rolle mit mir besetzt. Das war in dem Film die dritte Hauptrolle, aber der hat nicht so viel gesagt, der Mensch, so daß wir nicht unter so großem Produktionsstreß standen. Man konnte sich also Zeit nehmen. Und ulkigerweise habe ich diesen Film vor etwa einem dreiviertel Jahr mal ganz spät nachts in irgendeinem Programm wiedergesehen. Das ist sehr ulkig, wenn man die ganz alten Filme wieder sieht und sich denkt „Hab' ich das je gemacht?".

FG: Aber Sie erkennen sich dann schon gleich wieder?

WP: Jaja, aber manchmal bin ich im Zweifel, wenn die Filme 20 Jahre oder so zurückliegen.

FG: Seit wann synchronisieren Sie Harrison Ford?

WP: Seit Krieg der Sterne!

FG: Da gab's ja später dann die Star Wars Special Edition. Wurden da die Filme nochmal komplett neu synchronisiert oder nur die neuen Szenen?

WP: Nein, nur die neuen Szenen. Das ist ja immerhin zehn, elf, zwölf Jahre nach der Erstsynchronisation gewesen, und eine Szene mit Harrison Ford und Jabba, die gab's z.B. gar nicht. Das ist natürlich etwas schwierig gewesen, weil sich im Laufe der Zeit ja die Stimme verändert, aber ich glaube, wer es nicht weiß, merkt es nicht. Die haben das tonlich sehr gut gemacht. Man kann ja technisch heute Dinge machen, die früher gar nicht möglich gewesen wären. Aber es hat einen Film gegeben, der ist komplett nochmal neu synchronisiert worden: Das war Blade Runner. Bei Blade Runner hat es am Anfang ja den Studioschnitt gegeben, und dann ist der Regisseur ein so berühmter Mann geworden, daß er es sich leisten konnte, den Film nochmal als Director's Cut zu veröffentlichen. Es gibt ja auch so ulkige Sachen, wo durch Schlampereien oder durch - ich weiß nicht wodurch, das entzieht sich meiner Kenntnis - manchmal Stimmen anders besetzt werden. Das ulkigste in meiner Laufbahn war folgendes: Ich habe die ganz frühen Filme von Gérard Depardieu gesprochen. Und dann hat irgendwann mal Rainer Brand in Berlin einen Kinofilm bekommen und Manfred Lehmann damit besetzt.

FG: ...der ja auch Bruce Willis synchronisiert!

WP: Ja. Als Partner agierte in diesem Film jedenfalls Pierre Richard und ich habe irgendeine Nebenrolle synchronisiert. Und dann bin ich von Berlin weggezogen, war dann schon in Wien, und das ZDF wollte den Film zeigen, aber die meinten „Nee, wir wollen das nicht! Wir wollen, daß Sie das wieder machen!". Ich konnte zu dem Zeitpunkt aber nicht, dann haben wir einen Monat gewartet, ich bin nochmal nach Deutschland gekommen, und wir haben den ganzen Film nochmal gemacht. Es ist aber danach doch dabei geblieben, Manfred Lehmann hat ihn dann weiter synchronisiert. Aber irgendein anderer Film ist in Wien beim ORF mal synchronisiert worden, da hat Lehmann den Depardieu gesprochen und ich seinen Partner. Das sind allerdings sehr sehr unglückliche Konstellationen, vor allem für den Zuschauer. Man unterschätzt das im allgemeinen, aber der Zuschauer verbindet doch eine gewisse Identität mit der deutschen Stimme und dem Schauspieler. Und ich glaube, wenn sich so etwas irgendwie vermeiden läßt, sollte man das nicht machen. Es verwirrt die Leute einfach total.

FG: Das war ja auch bei Stirb langsam 3 der Fall, wo eben nicht Manfred Lehmann eingesetzt wurde, sondern Thomas Danneberg.

WP: Naja, ich meine, es ist ja nichts gegen die einzelnen Sprecher zu sagen...

FG: Nein, aber man gewöhnt sich eben dran...

WP: Das ist eine Katastrophe! Man weiß plötzlich überhaupt nicht mehr, wer da eigentlich spricht. Die Identität ist total gestört. (Pause) Naja, und bei Harrison Ford haben sie sich halt entschieden - ein Schauspieler hat ja darauf keinen Einfluß - , daß es dabei bleibt.

FG: Und seit Krieg der Sterne waren Sie für alle Filme mit Harrison Ford zur Verfügung gestanden?

WP: Ja. Es war auch manchmal nicht ganz einfach. Ich habe 9 1/2 Jahre jeden Abend Musical gespielt, und konnte nicht weg. Dann sind die manchmal, wenn ich keinen Urlaub bekommen habe, mit dem Team nach Wien gekommen und wir haben meinen Part da gemacht.

FG: Sehen Sie sich die synchronisierten Filme auch an?

WP: Manchmal schon, ja. Also, von Harrison Ford habe ich fast alle gesehen. Vertrauter Feind habe ich aber beispielsweise nicht gesehen...

FG: Was ist mit den ganz alten, als Sie ihn noch nicht synchronisiert haben?

WP: Da hab' ich auch welche gesehen, ich weiß, da hat es ein paar Western gegeben und so, aber American Graffiti habe ich nicht gesehen. Doch ich weiß, daß Thomas Danneberg ihn vorher gesprochen hat. Früher in Berlin war Synchronisation ja Tagesgeschäft. Man hat täglich in irgendeinem Atelier gestanden und wahrscheinlich haben die entsprechenden Leute bei den Besetzungen den Überblick verloren oder manchmal ist es vielleicht einfach Faulheit gewesen. Denkfaulheit! Oder man hat es eben nicht für wichtig genug



genommen. Das hat's ja auch bei vielen anderen gegeben. Aber mittlerweile glaube ich, daß sich doch die Einsicht durchgesetzt hat, daß man das eher nicht machen sollte.

FG: Aber gerade bei Stirb langsam 3 fragt man sich eben, wie so etwas passieren kann!

WP: Schwerer Fehler! Manchmal hängt so etwas damit zusammen, daß eine andere Firma den Film kriegt und denen ist es wurscht. Oder manchmal liegt es auch an den Amerikanern. Wenn die keine Auflage geben, dann machen die deutschen Synchronstudios, auch aus verständlichen Gründen, natürlich das, was am opportunsten ist, sprich, was am preiswertesten ist, ehe man also jemanden von Hamburg nach Berlin oder von Berlin nach München fliegt. Das sind ja alles zusätzliche Kosten. Aber in erster Linie ist es wohl reine Gedankenlosigkeit.

FG: Passiert es Ihnen manchmal, daß Sie jemand Fremdes an Ihrer Stimme erkennt und natürlich gleich Harrison Ford vor Augen hat?

WP: Ist mir schon passiert, aber glücklicherweise selten. Ich spreche ja normalerweise nicht so, wie ich im Studio Harrison Ford spreche. Es gibt Leute, die ein so gutes Ohr für Stimmen haben, die das dann auch merken, wenn ich mit meiner privaten Stimme rede. Aber das passiert, wie gesagt, sehr selten. Mich erstaunt es aber immer wieder, wenn mich dann plötzlich jemand überrascht anguckt. Zu Hause an meinem Telefon bespricht ja meine Frau den Anrufbeantworter (lacht in hoher Stimmlage).

FG: Kennen sich Synchronsprecher untereinander recht gut oder trifft man sich nur im Studio?

WP: Naja, die meisten sehen sich nur im Studio. Wissen Sie, das ändert sich auch. Seinerzeit, ich war von '76 bis '82 in Berlin, war West-Berlin eine Insel und man kannte sich einfach untereinander. Das war wie in 'ner großen Familie. Das hat sich natürlich jetzt total geändert. Wenn ich heute manchmal mit Leuten rede, die sagen dann „Furchtbar!", weil natürlich der Mensch gegen alle Änderungen erstmal mit Abwehr oder Unsicherheit reagiert. Und jetzt sind die ganzen Ost-Berliner Schauspieler natürlich dazugekommen. Berlin ist nun halt nicht mehr gemütlich, die Gemütlichkeit ist vorbei. Jetzt geht es stampf-stampf, mampf-mampf.

FG: Aber kann es sein, daß es trotzdem recht wenige Synchronsprecher gibt? Viele Sprecher werden ja mehrfach eingesetzt. Vor allem bei Thomas Danneberg fällt es eben auf. Der spricht ja John Travolta, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Terence Hill, Dan Aykroyd, Nick Nolte und noch jede Menge Nebenrollen.

WP: Thomas ist sicherlich eine Ausnahme. Der ist ein Phänomen. Wenn man jetzt nicht so genau auf die Stimme eingeschworen ist, merkt man das auch nicht. Der hat schon so irrsinnig viel gemacht und der ist auch, obwohl er immer er selbst ist, trotzdem immer irgendwie neu. Gerade Travolta und Schwarzenegger sind so unterschiedlich, und dazwischen noch, was weiß ich, Terence Hill, das ist so unterschiedlich. Aber es gibt nicht viele, die so flexibel sind.

FG: Oder eben Manfred Lehmann: Bruce Willis, Gérard Depardieu...

WP: Da finde ich's schon 'n bißchen problematischer, weil die Stimme eher erkennbar ist.

FG: Haben Sie schon mal zusammen mit Christian Brückner (Anm. d. Red.: deutscher Synchronsprecher von Robert De Niro) Filme synchronisiert?

WP: Ja. X-mal! Leider weiß ich nicht mehr, welche Filme das waren. Man merkt sich das nicht. Sie müssen sich vorstellen, ich hatte in den Jahren '77 bis '82 meine Hochzeit im Synchronbereich. Da war ich auch jeden Tag im Atelier gestanden. (Pause) Der Brückner macht das sehr gut, man vergißt ihn dahinter vollkommen. Das ist eben dann De Niro.

FG: Hat sich in den letzten 20 Jahren viel verändert, oder laufen die Synchronisationen immer noch genauso ab?

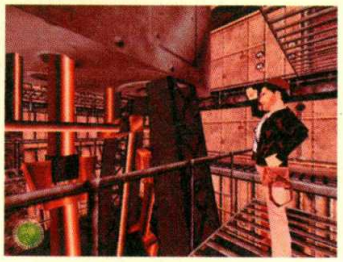
WP: Das Business ist natürlich immer schneller geworden und dadurch manchmal auch immer nachlässiger. Es gibt schon Filme, bei denen einem das dann auch auffällt. Das liegt natürlich nicht nur an den Schauspielern, es fängt schon mit dem Drehbuch an. Für 'n richtiges Drehbuch braucht man eben 'ne gewisse Zeit. Auch Leute, die sehr begabt sind, sprechen zehn Seiten nicht einfach so. Wenn man sich die Zeit nicht gönnt, wird's dann eben nicht so gut.

FG: Es gibt ja auch immer wieder Stellen in Filmen, wo man

Indiana Jones und der Turm von Babel









Nach den beiden vorangegangenen PC-Highlights Indiana Jones and the Last Crusade und Indiana Jones: The Fate of Atlantis wird das nunmehr dritte Spiel um den peitschenschwingenden Abenteurer erstmals auch für die PlayStation erscheinen. Allerdings wird es sich diesmal nicht wieder um ein klassisches Point & Click-Adventure handeln. Lucas Arts betrat mit Indiana Jones and the Infernal Machine, wie das Machwerk im Englischen heißt, stattdessen Neuland und wandert nun auf Lara Crofts Spuren. Über die Story war leider noch nicht allzu viel zu erfahren: Im Jahr 1947 versuchen die Russen, an Teile der Infernal Machine zu gelangen, um damit ein mysteriöses Dimensionstor zu öffnen. Bei dem Versuch, dieses Vorhaben zu unterbinden, wird man dann um die ganze Erde geführt, erfährt von diversen Machenschaften des CIA und gelangt sogar zum sagenumwobenen Turm von Babel. Ob Indy der ach so beliebten, vollbusigen Videospielheldin Lara in den dicken Hintern treten können wird, wird sich erst Anfang Februar entscheiden. Dann erscheint nämlich das 3D-Action-Adventure für den PC. PlayStation-Spieler müssen sich jedoch noch etwas länger gedulden, und dürfen erst im Juni den Lederhut aufsetzen. Natürlich werden wir rechtzeitig in einem Preview nochmals ausführlich über den potentiellen Hit berichten. *(Alle Screenshots: PC)*

Downhill Biking

gut

anderes einfallen lassen muß, kann den Regisseur natürlich auf diverse Fehler aufmerksam machen, letztendlich hängt es aber davon ab, wer das letzte Wort hat. Das kann auch der Verleih sein.

FG: Wie ist es eigentlich, wenn Sie sich einen Film anschauen? Sehen Sie dann die ganzen Kollegen vor sich oder können Sie da abschalten?

WP: Völlig! Wenn der Film gut ist, vergeß' ich das. Ich schau' das dann mit fremden Augen.

FG: Gab es irgendwelche Sprechrollen, die Sie abgelehnt haben, weil Ihnen der Film nicht gefiel?

WP: Nein, nicht wirklich. Ich habe damals Probesprechen gemacht für Conan. Wie man weiß, bin ich das nicht geworden, sondern Thomas Danneberg. Und damals hab' ich echt überlegt, daß ich den Film nicht hätte machen wollen. Aber das hat sich überholt. Heute hätte ich keine Probleme mehr damit. Damals habe ich irgendwie gemeint, vulgär faschistoide Züge darin zu finden. Die sind vielleicht auch drin, aber man hat sich daran gewöhnt. Es gibt soviele Sachen, wenn man da über alles protestieren wollte...

FG: Spielen Sie selbst eigentlich auch Videospiele?

WP: Im Augenblick nicht, weil ich keinen Computer habe. Aber es wird für meinen Sohn einer angeschafft, und da kann's schon passieren. Ich habe noch in der Pionierzeit Videospiele gespielt, mit... wie hieß das Ding? ... Atari! Meine Frau hat mir den irgendwann zu Weihnachten geschenkt, anschließend war fast die Scheidung perfekt. Weil ich Nacht für Nacht nur noch an dem Scheißding gesessen habe. Ich hab' auch einen guten Freund, der fliegt da immer in seinem Keller. Bei dem bin ich auch mal geflogen. Raufgekommen bin ich, aber nicht mehr runter. Also, runter schon, aber nicht gerade.

FG: Man wird ja auch neugierig auf das Spiel, wenn man die Texte spricht und erklärt bekommt, welche Situation das gerade ist, die man da synchronisiert.

WP: Genau, ich will das dann sehen. Und spielen. ■

SUNFLEX 02352/953350

...und Deine Träume werden wahr!

Dreamcast™

Dreamcast System incl 220 V	JP	999,95 DM
Virtua Fighter 3 TB	JP	149,95 DM
Pen Pen Trilcelon	JP	149,95 DM
July	JP	129,95 DM
Godzilla	JP	129,95 DM
Sonic Adventure	JP	159,95 DM
Incoming	JP	159,95 DM
Sega Rally 2	JP	159,95 DM
Tetris 4 D	JP	139,95 DM
Seventh Cross	JP	139,95 DM
Orginal Joypad	JP	79,95 DM
Arcade Stick	JP	149,95 DM
Rgb Kabel incl Umbau		99,95 DM
Rgb Kabel (kein Umbau nötig)	JP	99,95 DM

Bei Jeder Dreamcast Bestellung
erhalten Sie einen Dreamcastschlüsselanhänger
kostenlos

PlayStation™

Memory Card 1 Meg	19,95 DM
Memory Card 2 Meg	29,95 DM
Memory Card 4 Meg	39,95 DM
Memory Card 8 Meg	39,95 DM
Memory Card 24 Meg	59,95 DM
Memory Card 72 Meg	89,95 DM
Link Kabel	14,95 DM
Extension Kabel	14,95 DM
Rgb Kabel	14,95 DM
Rgb Kabel Pro Audio	19,95 DM
Rf Unit	29,95 DM
Remote Station	79,95 DM
Panther Light Gun	69,95 DM
Classic Pad	19,95 DM
Double Shock Controller	39,95 DM

Unsere Kabel,Memory Cards und Controller
sind in verschiedenen Farben lieferbar



Dreamcast™





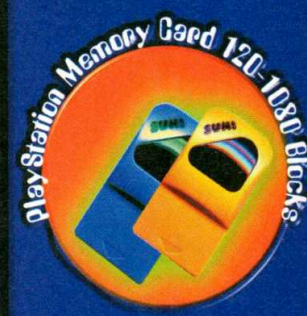


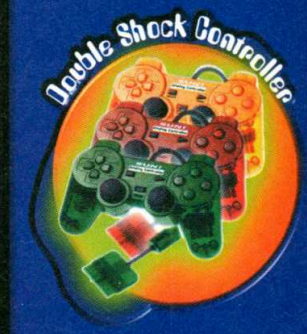


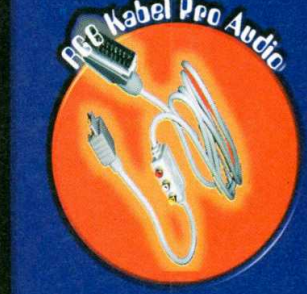


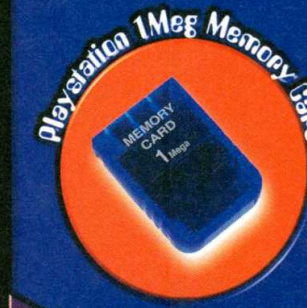














Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

Fax: 02352/953349
(24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler Fax: 02352/953280
(Händlernachweis erforderlich)

- 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.

Get More

Codemasters®

Prince Naseem Boxing

Fabian Döhla

Jetzt geht's los! Nachdem Box-Freunde und PlayStation-Besitzer bis vor kurzem nichts zu Lachen hatten, gibt es jetzt endlich die langersehnte Auswahl. Kaum stehen die Box Champions von EA Sports kampfbereit im Ring, da rüstet sich auch Codemasters für den harten Faustkampf. Den detaillierten Vergleich zu den EA-Promis können wir uns dennoch schon im Vorfeld schenken - zu unterschiedlich sind die beiden Versionen.



Den Gegner erst mal kommen lassen! Gerade zu Kampfbeginn sollte man sein Gegenüber erst vorsichtig abtasten



Passender Name! Marquis Fetish ist am ganzen Körper mit Tätowierungen verziehrt



Volle Deckung! Der Gegner versucht unter Naseems Schlagserie hinwegzutauchen



Prince Naseem beweist auf's neue seine Fähigkeiten als gnadenloser K.O.-King


Gast-BU von Maren: Auf Los geht's los!

Zwar konnten wir Prince Naseem Boxing nur in einer halbgaren Preview-Fassung bewundern, es offenbarte sich aber schon nach wenigen Minuten, daß hinsichtlich des Gameplays zwei völlig unterschiedliche Kandidaten um die virtuelle Boxkrone kämpfen. Während das bereits getestete Box Champions ansatzweise versucht, die Männerdomäne Boxen durch langatmiges Taktieren realitätsnah umzusetzen, interpretiert Codemasters diesen Sport völlig anders. Prince Naseem Boxing ist gerade im Arcade-Modus ohne jedweden Zweifel ein klassisches Beat'em Up im Sportgewand. Natürlich bedarf es auch einiger Überlegung, um den angreifenden Fäusteschwinger aus der anderen Ringecke niederzustrecken, dennoch findet man sich über kurz oder lang in einem überaus heftigen Ringkampf ohne Rücksicht auf Verluste wieder. Mit der eingängigen Steuerung wird dieser Tatsache noch weiter Vorschub geleistet: Zum Decken bedarf es lediglich eines Tastendrucks, ausgeteilt wird hingegen mit dem Rest des Buttons. Wer dennoch auf die Schiene mit Tiefgang setzen will, bekommt im Karriere-Modus ein Angebot, das die PlayStation-Konkurrenz noch nicht einmal ansatzweise bieten kann. Ihr schlüpft in die undankbare Rolle eines Trainers, und dürft einen von sage und schreibe 90 Fallobst-ähnlichen Möchtegern-Tysons zu Weltruhm führen. Nur mit gezieltem Training entwickelt sich aus der Nachwuchs-Niete Schritt für Schritt ein hoffnungsvolles Talent. Es liegt an Euch, ob der Schützling sich an seinen Diätplan hält, wie es um seinen Gemütszustand steht, und auf welche Trainingseinheiten (Seilspringen, Punching-Ball, Lauftraining, Sandsack, Gewichtheben, Sparring) besonders viel Augenmerk gelegt werden sollte.

Für Jeden Geschmack etwas

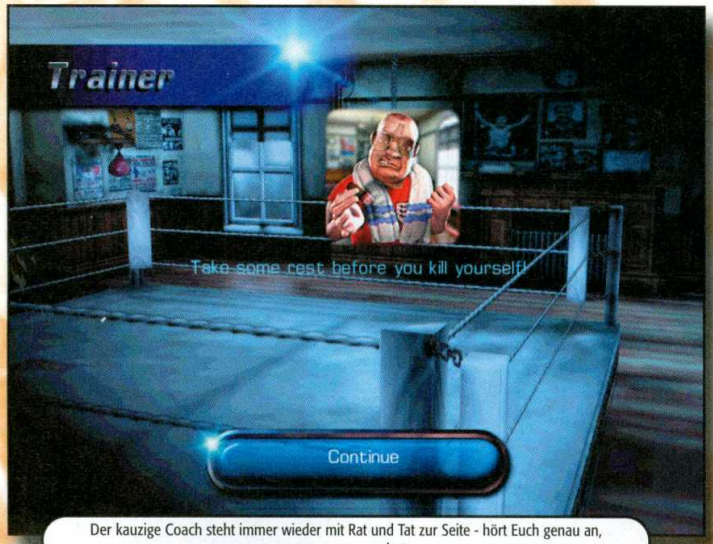
Wer mit dem Action-lastigen Arcade-Modus nicht grün werden kann, darf alternativ auch im World Championship Modus die Fäuste fliegen lassen. Hier wird deutlich mehr Wert auf Realismus gelegt - gnadenlose Offensiven bestraft der aufmerksame CPU-Gegner kurz und schmerzlos. Nur mit der richtigen Kombination aus Timing, Taktik und Treffergenauigkeit besteht man auch über mehrere Runden. Generell läßt sich festhalten, daß aufgrund des Körpergewichts eines Federgewichtlers keine Orgie an harten Körpertreffern ausbricht, vielmehr erlebt man einen angenehm schnellen Kampf mit raffinierten Manövern. Prince Naseem Hamed erscheint für diese Auslegung des Sports geradezu prädestiniert, zeigt der amtierende und ungeschla-

Frage & Antwort
Peter Zetterberg, Managing Director UDS

Fun Generation: Wie kam es denn zu Deinem Einstieg ins Spielebusiness?
Peter Zetterberg: Ich habe mit einem guten Freund 1993 eine kleine Firma gegründet, unter anderem entwickelten wir Spiele für Atari ST und den Amiga.1994 veröffentlichten wir einen Flipper für den ST - erst zu diesem Zeitpunkt haben wir auch damit angefangen, für den PC zu entwickeln. 1996 kam uns die Idee zu einem Rennspiel, die wir auch diversen Publishern vorlegten, unter anderem auch Codemasters. Letztendlich haben wir dann aber Virgin Interactive den Vorzug gegeben. Das Spiel hieß Ignition (bei uns: Bleifuß). Während der Entwicklung von Bleifuß traf ich mich nochmals mit David Darling von Codemasters und wir unterschrieben einen Vertrag für ein Mountainbike-Spiel. Inzwischen arbeiten 32 Leute bei UDS, und wir arbeiten mit Codemasters, Psygnosis und IQ Media aus Schweden zusammen. Die letzten 14 Monate flossen aber fast ausschließlich in No Fear Downhill Mountain Biking, wir haben das Spiel jetzt zu 90 Prozent fertiggestellt.

FG: Das ist jetzt ja das erste reinrassige Mountain Bike-Spiel auf der PlayStation, glaubt Ihr, daß es dafür einen Markt geben wird?
PZ: Ich denke, daß No Fear Downhill Mountain Biking sämtliche Rennspiel-Liebhaber ansprechen wird. Dazu kommen natürlich noch die Mountainbiker, die schon immer auf ein derartiges Spiel gewartet haben. Man könnte auch ein Rennspiel machen, bei dem man auf einem Apfel sitzt. Wenn man ein gutes Rennspiel macht, so wird dies auch gekauft - egal um welchen Sport es sich handelt. Außerdem erlebt das Downhill-Fahren im Moment einen regelrechten Boom - wie eigentlich alle Risiko-Sportarten.

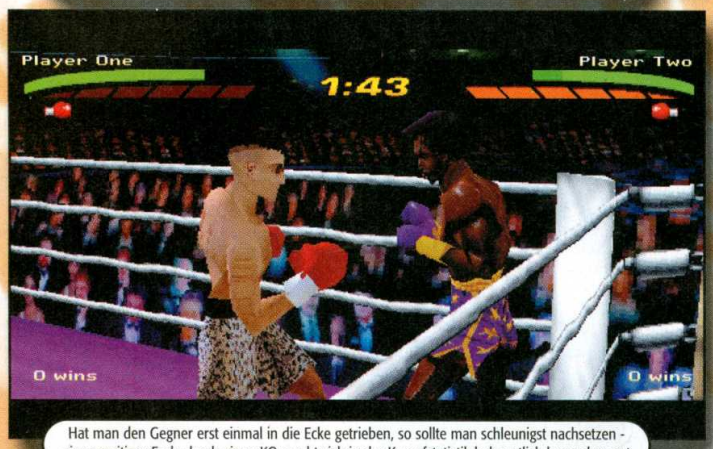
FG: Sie haben im Rahmen der Präsentation erwähnt, daß Sie sich von anderen Codemasters-Spielen inspirieren lassen - um welche Titel hat es sich da gehandelt?
PZ: Es war nicht unbedingt ein spezieller Titel, an dem wir uns orientierten - vielmehr bewundern wir die hohe Qualität der Codemasters-Spiele. Es ist eine enorme Herausforderung, für diese Firma zu arbeiten, natürlich steht man da auch permanent unter Druck. Wir wissen, daß wir gute Spiele machen, doch diese müssen erst einmal durch die harte Qualitätskontrolle von Richard Darling - dem Codemasters-Gründer und Gameplay-Guru. Wenn er mit dem Titel etwas anfangen kann, dann wissen wir, daß das Spiel gelungen ist.



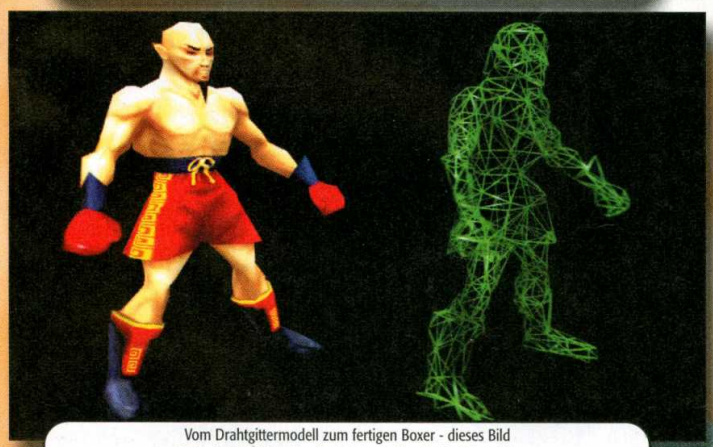
Der kauzige Coach steht immer wieder mit Rat und Tat zur Seite - hört Euch genau an, was er zu sagen hat



Nur mit gezieltem Training und klugen Entscheidungen führt man seinen Boxer an die Weltspitze



Hat man den Gegner erst einmal in die Ecke getrieben, so sollte man schleunigst nachsetzen - ein vorzeitiges Ende durch einen KO macht sich in der Kampfstatistik bekanntlich besonders gut



Vom Drahtgittermodell zum fertigen Boxer - dieses Bild zeigt auf, was sich unter den Texturen für ein Gerüst verbirgt

gene WBO-Weltmeister doch zumindest für das brav zahlende Premiere-Publikum immer wieder auf, warum auch die „Leichtgewichte" für attraktive und kurzweilige Boxabende sorgen können. Genau diese Leichtigkeit vermochte das 32-Mann-Team hinter den Kulissen von Prince Naseem Boxing gekonnt einzufangen. Stilecht und von spektakulären Lichteffekten begleitet bahnt sich der KO-König seinen Weg zum Ring - grafisch hat man die Konkurrenz auf jeden Fall schon jetzt in die Tasche gesteckt. Die hohe Qualität der Präsentation (animiertes und dem Kampfverlauf entsprechend mitgehendes Publikum) setzt sich auch im Boxring fort. Eine klug gewählte Kameraperspektive zeigt das Kräftemessen aus einer übersichtlichen Seitenperspektive und schwenkt nur bei Niederschlägen in einen anderen Betrachtungswinkel. Wer mit den Voreinstellungen nichts am Hut hat, kann selbstverständlich auch wieder wunschgemäß umkonfigurieren - aber eigentlich sollte dies ja inzwischen zum Standard-Repertoire eines ausgefeilten Videospiels gehören. Egal, für welche Ansichts-Option man sich letztendlich entscheidet, die Grafik-Engine von Prince Naseem Boxing versteht es zu jedem Zeitpunkt, die Polygon-Prügler ins rechte Licht zu versetzen. Immerhin 800 Vielecke muß die PlayStation für einen Boxer in Wallung bringen, Texturen und aufwendige Lichtspielereien einmal außen vor gelassen. Performance-Probleme treten dabei keine auf - egal wie heftig der Kampf auch tobt, egal in welcher Geschwindigkeit die Schlagserien losgelassen werden, die Framerate bleibt stets konstant und erlaubt sich keinerlei Einbrüche.

Obwohl noch ein ganzes Stück von der Fertigstellung entfernt, darf sich sowohl der Sport- als auch der Beat'em Up-Fan auf eine weitere Gameplay-Perle aus dem Hause Codemasters freuen - Prince Naseem Boxing hat die allerbesten Chancen, den Boxthron zu erklimmen und dort auch für längere Zeit zu verharren.

facts

Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	März 1999

FG: Bekommt Ihr dann direktes Feedback von Richard?
PZ: Klar, Richard und David Osbourne melden sich bei uns und sagen, was sie gut finden und was weniger. Wenn sie mit dem Produkt ihren Spaß haben, dann sind wir glücklich und versuchen über das Marketing, die Qualitäten des Produkts an den Kunden zu vermitteln.
FG: Ihr seid jetzt fast fertig - wenn man auf die Entwicklung zurückschaut, was würdet Ihr als den am schwierigsten umzusetzenden Punkt betrachten?
PZ: Auf jeden Fall die Fahrphysik, denn so etwas wurde noch nie vorher bewerkstelligt. Es geht schon mit dem strampelnden Menschen los. Kaum hat man den Bewegungsablauf des Tretens richtig hinbekommen, da tauchen schon die nächsten Probleme auf. Sitzt er auch korrekt auf dem Mountain-Bike? Verhält er sich in den Kurven korrekt? Wir haben für diesen Part des Spiels gut acht Monate gebraucht.
FG: Und seid Ihr in dieser Zeit auch selbst Mountain-Bike gefahren?
PZ: Das ganze Team wurde auf Mountain-Bikes gesetzt und durfte sich so quasi „for free" verletzen. Zudem haben wir noch einige Profi-Biker engagiert, die uns allesamt bestätigen konnten, daß gerade die First Person-Perspektive sehr, sehr gut umgesetzt wurde. Offenbar waren alle Tester mit der Fahrphysik äußerst zufrieden - was uns natürlich auch glücklich macht.
FG: Kommt No Fear Downhill Mountain Biking auch für andere Konsolen?
PZ: Im Moment sieht es so aus, daß es lediglich für PlayStation und PC erscheinen wird.
FG: Versteh' das nicht falsch, aber viele Spiele mit großer Lizenz sind dann leider im Nachhinein ein großer Mist. Glaubst Du nicht, daß die Leute denken könnten „Hmm, da steht auch nur No Fear drauf, um vom fehlenden Spielinhalt abzulenken"?
PZ: Die Lizenz ist für uns nicht so wichtig - es reicht, wenn man Codemasters als Publisher hat. Codemasters hat noch kein schlechtes Spiel produziert, ganz im Gegenteil. Wir benutzen die Lizenz lediglich, um das Spiel nochmals zusätzlich aufzuwerten.
FG: Zum Schluß noch was ganz anderes: Kannst Du uns ein Geheimnis verraten, das Du noch niemand anders verraten hast?
PZ: Ich habe eine ganze Menge Geheimnisse (lacht)... Okay, eines erzähl ich. Als wir Codemasters damals Bleifuß zeigten, wurden wir gefragt, ob wir dieses Spiel nicht zu einem Rallye-Spiel umdesignen könnten. Wir haben damals abgelehnt - und ärgern uns jetzt, da sich ein Spiel namens Colin McRae Rally millionenfach verkauft. Als Codemasters damals Bleifuß haben wollte, sollte dies ursprünglich einmal Colin McRae werden.

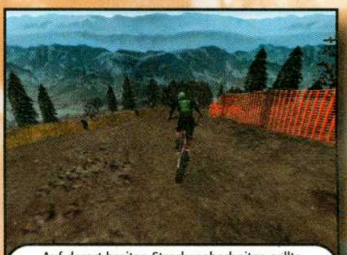
Codemasters® special

No Fear Downhill Mountain Biking

Na endlich! Nachdem man sich bisher nur auf dem Snowboard oder auf hochgezüchteten Motocross-Maschinen das Genick brechen konnte, darf man zukünftig auch bei einem holprigen Downhill-Rennen elementare Körperteile irreparabel beschädigen - natürlich immer nur im virtuellen Sinne. Mit No Fear Downhill Mountain Biking betritt Codemasters auf der PlayStation Neuland - läßt man den Fun Sports-Mix Rushdown einmal außen vor.



Abgedrängt! Der linke Fahrer macht gleich Bekanntschaft mit der stacheligen Streckenbegrenzung



Auf derart breiten Streckenabschniten sollte man sich an spektakulären Stunts versuchen



Die Streckendesigner schicken Euch durch düstere Tunnel und auf winterliche Rutschpartien



Hartes Duell! Auf den Geraden sollte man tunlichst versuchen, die ein oder andere Plazierung gutzumachen

Um schon im Vorfeld alle Schäfchen ins Trockene zu bringen, hat man sich gleich in zwei Bereichen um fähige Unterstützung gekümmert. Zum einen verfügt man dank Lizenz des in Szene-Kreisen beliebten Sportartikelherstellers „No Fear" über einen prominenten Namen, und zum anderen sitzt mit UDS aus Schweden ein überaus begabtes Team an den Workstations. Immerhin erschufen die verantwortlichen Programmierer schon die erfolgreiche PC-Raserei Bleifuß und arbeiten zudem mit Psygnosis an einem weiteren großen Projekt.

Wer eine witzig-anspruchslose Raserei erwartet, wird enttäuscht dreinschauen - selten wurde derartig viel Wert auf Authentizität gelegt. Das Spiel versteht sich als realistische Konvertierung des schlammigen Sports, lest dazu auch das von uns geführte Interview.

Ouuch! That hurts!

Auf immerhin 10 verschiedenen Kursen darf man seiner Lust an der riskanten Bergabfahrt frönen. Der Weg führt einen dabei durch die unterschiedlichsten Locations. Mal rast Ihr durch verwinkelte Bergdörfer, ein andermal wird die rasante Fahrt durch Sandverwehungen abrupt gebremst. Ganz toughe Kerle dürfen sogar auf den zerklüfteten Felsstrecken eines Vulkans um Bestzeiten kämpfen.

Da man sich laut UDS im direkten Vergleich zu anderen Rennspielen sieht, überrascht das Optionsangebot niemanden. Neben der obligatorischen Meisterschaft, dem Einzelrennen und einer Time Trial-Option entfaltet die anspruchsvolle Talfahrt den ganzen Reiz erst im Mehr-Spieler-Modus. Gegen menschliche Konkurrenten kommt traditionsgemäß mehr Spaß auf als bei einsamen Fahrten auf den anspruchsvoll designten Bergstrecken. Wer dabei das Fahrgefühl besonders intensiv vermittelt bekommen möchte, schaltet in die First-Person-Perspektive um. Zwar bedarf es in dieser Kameraposition einer gesteigerten Konzentration, dafür bekommt man aber jede Unebenheit und jeden Sprung in überaus authentischer Form vermittelt.

Um dem in Schweden entwickelten Spiel zusätzlich Tiefgang zu verleihen, kann der gestreßte Mountainbiker nebenbei den ein oder anderen Trick vollführen. Doch wehe dem, der nicht über das korrekte Timing verfügt. Falsch kalkulierte Stunts oder zu waghalsige Sprünge haben einen unsanften und unfreiwilligen Abstieg vom High Tech-Drahtesel zur Folge, vom Zeitverlust einmal ganz zu schweigen.

No Fear Downhill Mountain Biking (warum eigentlich nicht Codemasters presents No Fear Downhill Mountain Biking Supreme Edition?) ließ in der angespielten Fassung durchaus erkennen, daß eine Menge Zeit in die Fahrphysik geflossen ist. Die Bikes mit den wuchtigen Rahmenkonstruktionen rattern realitätsnah über die Strecke und lassen sich ebenso originalgetreu steuern - natürlich mit allen damit verbundenen Vor- und Nachteilen. Lediglich die Grafik sollte man vor dem Turn-Over nochmals überarbeiten. Die Optik der 90 Prozent-Fassung fiel durch zahlreiche blitzende Texturen unangenehm auf und bedarf dringend einer Generalüberholung. Da bis zum Release aber noch einige Zeit ins Land geht, wäre es zum jetzigen Zeitpunkt mit Sicherheit zu früh, um die No Fear Mountainbiker in die Fahrradwerkstatt zu schicken.

facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	UDS
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	April 1999

*** sämtliche Screenshots stammen von der PC-Version ***

Micro Machines Turbo 64



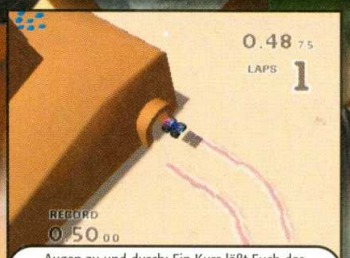
In der Endversion wird es sogar möglich sein, mit bis zu acht Spielern gleichzeitig an den Start zu gehen



Manche Extras verwandeln den Miniflitzer für einen Moment in eine rasende Feuerwalze



Selbst auf einem Gartenteich kann man auf die Jagd nach Bestzeiten gehen



Augen zu und durch: Ein Kurs läßt Euch das Innere einer Sandburg erforschen



Die Fahrzeuge hinterlassen Gripspuren auf den Strecken oder wirbeln mächtig Staub auf

Codemasters und Nintendo - eigentlich hätte sich niemand mehr vorstellen können, das zwischen diesen beiden Firmen noch jemals irgendein positiver Kontakt zustande kommt. Die Gründe für das etwas gestörte Verhältnis sind in der Zeit von NES und Super Nintendo zu finden.

So erlaubten sich die findigen Tüftler einige Eigenentwicklungen, die bei dem damaligen Marktführer auf wenig Gegenliebe stießen. Für das Nintendo Entertainment System entwickelte man einen 32X-ähnlichen Adapter, der sämtliche Spezialchips enthielt, mit denen NES-Titel zum Ende der 8-Bit Ära ausgestattet waren. Die Idee war brillant - immerhin konnte man auf diese Art und Weise preisgünstige Spielmodule produzieren. Und ehe sich Nintendo versah, erschien mit Treasure Island Dizzy auch schon das erste Modul aus Codemasters-Eigenfertigung. Ein zünftiger Rechtsstreit war die Folge - aber die Engländer blieben stur, und planten ähnliche Projekte für das Super Nintendo. Um es kurz zu machen: Wer richtig was erleben wollte, betrat zur damaligen Zeit mit einer Codemasters-Jacke ein Nintendo-Office oder umgekehrt.

Woher nun aber das plötzliche Einlenken? Auf Nachfrage wurde uns erklärt, daß der taumelnde Riese Nintendo um jedes vernünftige Spiel für seine 64-Bit Konsole dankbar sei - und aufgrund der immens hohen Qualität der Produkte führt nun mal kein Weg an den „Pure Gameplay"-Briten vorbei.

Alles wird gut!

Nach langer Wartezeit dürfen nun auch N64-Besitzer endlich mit den Miniaturautos auf die spaßige Hatz über insgesamt 48 verzwickt konstruierte Kurse gehen. Alex Darby, Lead Game Designer der 64-Bit Konvertierung, stellt aber von Anfang an klar, daß man kein völlig neues Micro Machines zu erwarten habe. Vielmehr handelt es sich bei der Turbo 64-Version um eine qualitativ hochwertige Umsetzung des legendären Micro Machines V3, das es ja auf der PlayStation inzwischen auch als Platinum-Titel zu erwerben gibt. Man düst also auch zukünftig in der Vogelperspektive über den Bildschirm - diesmal aber sogar mit sieben weiteren Mitspielern. Das Zauberwort heißt Joypad-Sharing. Zwei Personen teilen sich ein Pad, und dürfen somit an einem der besten Partygames aller Zeiten teilnehmen. Das Spielprinzip im Mehr-Spieler-Modus bleibt dabei unverändert - wer aufgrund von Fahrfehlern oder auf der Strecke plazierten Gemeinheiten aus dem sichtbaren Bildausschnitt rutscht, ist unweigerlich der Verlierer. Passiert dies zu häufig, so gehen sowohl Punkte, als auch Ehre an den Konkurrenten.

Micro Machines 64 Turbo hinterließ einen sehr guten Ersteindruck und ist somit auf dem besten Wege, die hochgesteckte Meßlatte der PlayStation-Flitzer erreichen zu können - wie sich der neue Turbo-Modus und die leicht geänderte Kameraführung auf das Rating auswirken, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht sagen. Dennoch, wir erwarten eine Umsetzung, die ihrem CD-Vorgänger in nichts nachsteht - und aufgrund einiger neuer Grafikspielereien im direkten Vergleich sogar Bonuspunkte sammeln könnte. Schade nur, daß Spiele wie dieses erst jetzt umgesetzt werden. Aber als N64-Anhänger ist man eigentlich nichts anderes gewohnt.

facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	Februar 1999



Philipp Noack

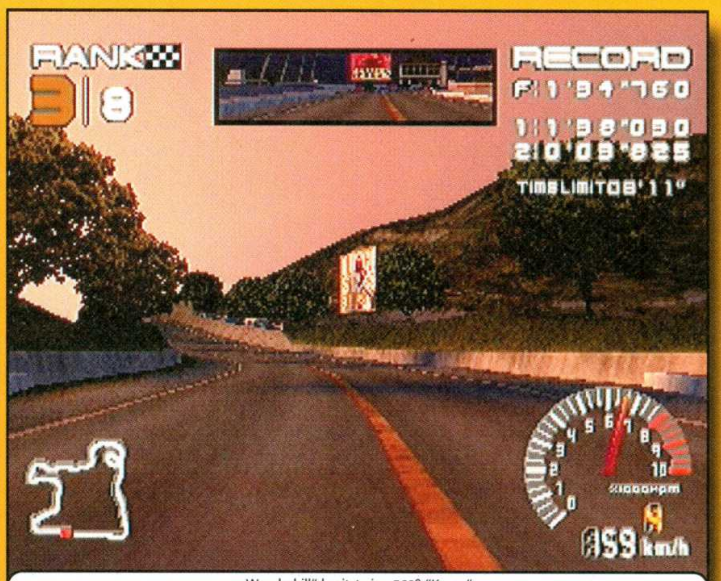
R4™

RIDGE RACER TYPE 4

Wir erinnern uns: als Ende 1995 in Japan eine neue Konsole die Herzen der Videospieler im Sturm eroberte, war ein Titel maßgeblich beteiligt: Ridge Racer von Namco. Bis auf die Framerate und die Auflösung hatte man das Kunststück vollbracht, eine tadellose 1:1 Umsetzung des übermächtig erscheinenden Automatenvorbilds zu kreieren. Fachwelt und Kunde waren gleichermaßen begeistert und stimmten ein Loblied auf den Schöpfer dieses Meilensteins an.



Alle Autos wurden mit einer Environment Map versehen



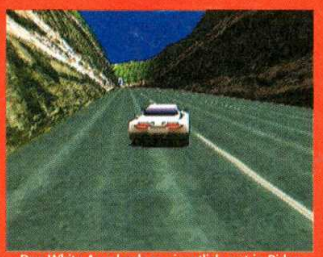
„Wonderhill" besitzt eine 360°-"Kurve"

Namco war jedoch allen noch einen weiteren Schritt voraus gewesen: zeitgleich mit dem Ridge Racer-Release brachte man einen Controller auf den Markt, der alles im Rennspielsektor bisher dagewesene um Längen schlug, das neGcon. Kontrolle pur war die Folge, und damit ein deutlich gesteigertes Spielerlebnis. Als größtes Manko des Titels erwies sich der notorische Mangel an unterschiedlichen Strecken, es existierte ja lediglich eine. Der Nachfolger Ridge Racer Revolution sollte hier Abhilfe schaffen, tat es aber nicht. Wieder bekam man „nur" verschiedene Abschnitte ein und desselben Kurses zur Auswahl präsentiert. Erst mit dem dritten Teil wurden die Gemeinsamkeiten auf die Zielgerade beschränkt und somit beinahe beseitigt. Außerdem entwickelte man sich hier erstmals vom reinen Arcade-Racer weg, hin zu einer etwas anspruchsvolleren, stärker am Heimbereich ausgerichteten Pseudosimulation. R4 Ridge Racer Type 4 verfolgt diesen Ansatz konsequent weiter, wahrscheinlich auch deshalb, weil man in Gran Turismo einen unbequemen und für Namco sicherlich ungewohnt harten Antagonisten erkannt hat.

in;former

Neben R4 findet man in der japanischen Packung eine weitere CD, auf der sich eine aufgebohrte Version des Urvaters befindet. Sie läuft unter 60 fps und vermittelt damit auf beeindruckende Weise die Illusion, am Automat zu sitzen. Wenn man sich eine Weile mit ihr beschäftigt, bemerkt man jedoch die Unterschiede zum Original. Es befinden sich hier nämlich maximal zwei Autos auf der Strecke (irgendwo muß die neuerdings verbratene Rechenzeit ja herkommen). Außerdem läßt sich neben dem legendären schwarzen Renner der White Angel aus Ridge Racer Revolution erspielen. Die anschließende Jagd auf die beste Runde erinnert an die „guten alten Zeiten", schnüff!


Die erhöhte Framerate wertet den Urvater deutlich auf

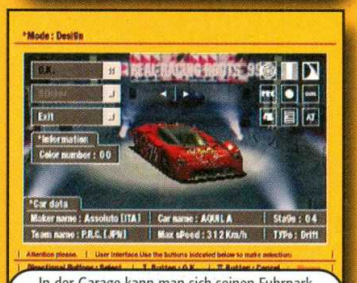

Den White Angel gab es eigentlich erst in Ridge Racer Revolution

3...2...1...GO!

Namcos Renderqualitäten sind unbestritten, entsprechend hoch waren die Erwartungen an das Intro und jegliche andere Sequenz, die man in einem Produkt dieser Firma zu sehen bekommt. Was sie ganz klar von anderen Herstellern unterscheidet, ist die Qualität der kleinen Geschichten, die dem Spieler erzählt werden. R4 macht hier keine Ausnahme. Die zweieinhalbminütige Einführung zeigt Namcos weibliches Ridge Racer-Maskottchen bei einem verträumten Spaziergang durch eine namenlose Großstadt. In einigen Umschnitten wird ein zweiter Handlungsstrang eingeführt, ein Rennen der Real Racing Roots '99-Saison. Wenn die schöne Unbekannte am Ende von einem Fahrer zu einer Spritztour aufgegabelt wird, verschmelzen die beiden Stränge, und nach einer kurzen Ladeperiode wer-



In „Brightest Nite" fährt man durch ein kleines Städtchen



In der Garage kann man sich seinen Fuhrpark genauer ansehen und modifizieren

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
17.–21.2.99
22. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

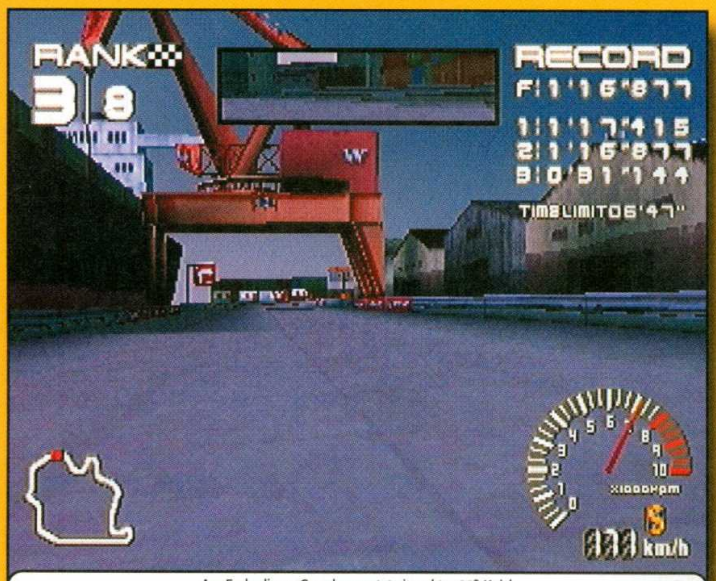
- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:
- **Internet-Cafe**
- **„Feel the impression"** 3 D-Kino
- **Handys von Menschen der Zeitgeschichte**
- **5000 Jahre Geschichte der Informationstechnik**

Westfalenhallen Dortmund

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-678
(Faxgerät auf „Abruf" oder „Polling" stellen, wählen und starten.)

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund
Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de



Am Ende dieser Geraden wartet ein echter 90°-Knick



Die Replays sind professionell geschnitten

den wir mit dem Hauptmenü konfrontiert.

Grand Prix

...nennt sich das Herz- und Glanzstück von Ridge Racer Type 4. Man bestreitet eine komplette Rennsaison, bestehend aus acht verschiedenen fiktiven Parcours in Japan und den USA. Zunächst muß man sich für ein Team und einen Automobilhersteller entscheiden. In die Kategorie „Easy" gehört das französische MMM-Team (MicroMouseMappy), etwas anspruchsvoller wird es bereits bei der japanischen Truppe namens Pac Racing Club und den Italienern von Solvalou. Die Ausgeschlafensten heuern bei Dig Racing aus den USA an, sie tragen das Attribut „Expert". Bereits aus Rage Racer bekannt sind die drei Marken Assoluto (ITA), Age Solo (FRA) und Lizard (USA), neu dazugekommen ist Terrazi (JPN). Sie lassen sich anhand ihrer unterschiedlichen Setup-Philosophie grob in zwei Gruppen aufteilen. Age Solo und Terrazi stellen ihre Schlitten so ein, daß sie über möglichst viel Grip in den Kurven verfügen, während Lizard und Assoluto dafür bekannt sind, mehr Wert auf ein gepflegtes Driftvergnügen zu legen. Anschließend wird man von der Rennleitung über die Regeln der Veranstaltung aufgeklärt. Die acht Strecken sind in drei Stufen aufgeteilt, zunächst müssen zwei Kurse unter den Top Drei beendet werden, dann folgen zwei, die man entweder als Erster oder als Zweitplazierter bewältigen sollte, und zum Abschluß kommen vier Rennen, in denen man unbedingt als Sieger die Ziellinie passieren muß. Beim Verpassen dieser Qualifikationshürden hat man drei Möglichkeiten, die entsprechende Strecke noch einmal zu versuchen, schafft man es wieder nicht, ist die Saison vorzeitig zu Ende. Wer jedoch bis zuletzt innerhalb dieser engen Vorgaben bleibt, wird mit einer Trophäe, einem Renderabspann (Namco wäre nicht Namco, wenn man nicht auch hier eine Pointe eingebaut hätte) und einem neuen Spielmodus, dem „Extra Trial" belohnt.



„Phantomile" ist die kürzeste Strecke



Die Lichter erzeugen kleine Leuchtkugeln

Für Jeden etwas

Um die eigene Kenntnis der acht Parcours zu verbessern und eine optimale Linie zu finden, wurde der Time Attack Modus implementiert. Man hat völlig freie Wahl bei Auto und Kurs, und kann sich als einziger Wagen auf der Strecke so richtig austoben. VS ist im Vergleich zu allen Vorgängern eine echte Neuerung und bedeutet ein Einlenken Namcos in Sachen Multiplayer-Strategie. Erstmals in der Ridge Racer-Geschichte können zwei Spie-


Das Mädel aus dem Vorspann bei der Arbeit



Vor und nach den Rennen unterhält man sich mit dem Team Manager


Das Pac Racing Team hat den mit Abstand buntesten Wagen

BODY HARVEST

ER...

...muß die Welt retten...



"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm dabei...



Gremlin
INTERACTIVE



ES...

...hat Appetit auf...
beide

DISTRIBUTED BY
Acclaim

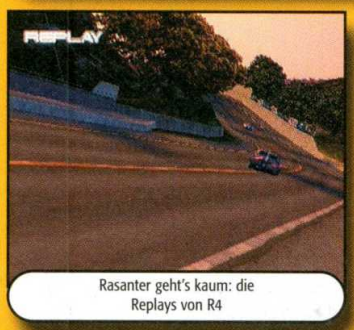
BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.



Es fährt immer noch ein zweites Auto aus demselben Team mit



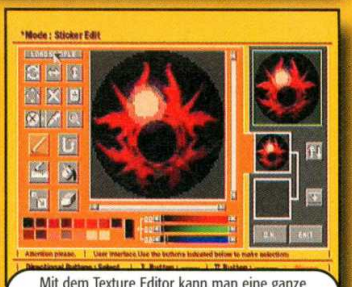
Von wegen Tempolimit: auf den Stadtautobahnen geht's so richtig zur Sache



Rasanter geht's kaum: die Replays von R4

in;former

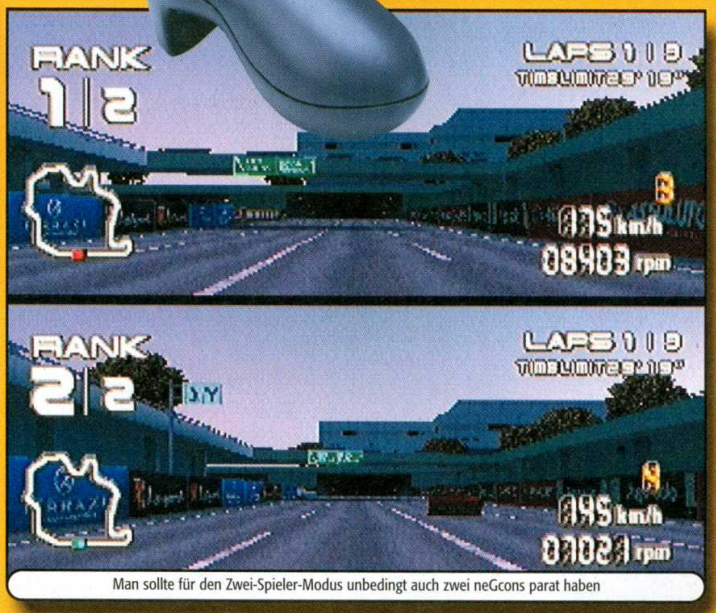
Gleichzeitig mit dem Release von R4 hat Namco in Japan auch einen neuen Controller auf den Markt gebracht. In Anlehnung an die erfolgreichen Vorgänger neGcon und Guncon wurde als Name joGcon gewählt. Optisch ist er an das Original-Pad von Sony angelehnt, besitzt jedoch in der Mitte noch ein Jog-Shuttle. Damit will Namco eine noch realistischere Atmosphäre bei Rennspielen erzeugen, indem mittels Force Feedback das Drehen des Rades je nach Kurvensituation oder Gegnerberührung einen Widerstand aufbaut. Wie an den in der Spielhalle üblichen Lenkrädern spürt man die Kräfte, die auf den Wagen wirken. Bisher unterstützt lediglich R4 das joGcon, andere Hersteller werden aber sicherlich nachziehen.



Mit dem Texture Editor kann man eine ganze Menge anstellen



Der Rückspiegel ist ein nützliches Utensil zum Blocken der Gegner



Man sollte für den Zwei-Spieler-Modus unbedingt auch zwei neGcons parat haben



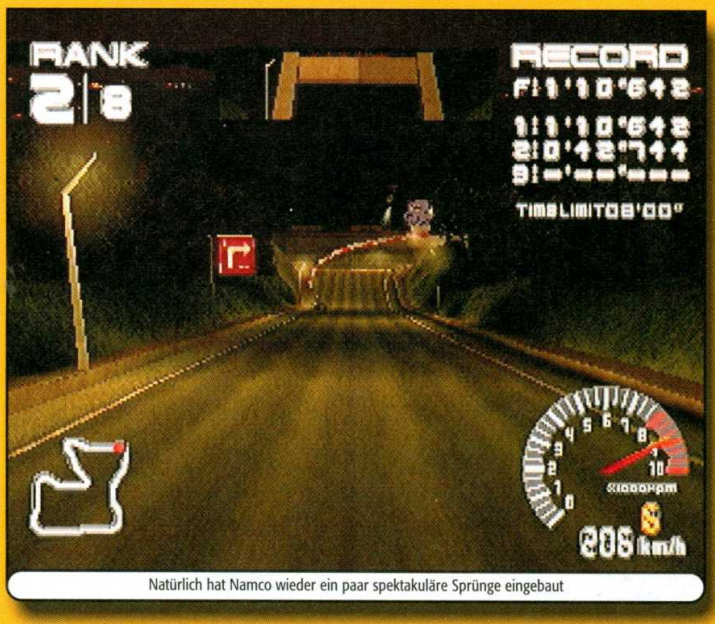
Auf der letzten Strecke wird zum Abschluß ein Feuerwerk gezündet



ler gegeneinander antreten, ohne zwei Konsolen und zwei CDs besitzen zu müssen. Ja, Ihr habt richtig gelesen, R4 verfügt über einen Split Screen-Modus, einen ziemlich flotten obendrein. Primäres Ziel bleibt aber, wie in allen anderen Teilen zuvor auch, das Erspielen aller versteckten Automobile. Rechnet man alle Farbvariationen mit ein, können in Ridge Racer Type 4 unglaubliche 320 Fahrzeuge gesteuert werden, viele davon muß man im direkten Vergleich (Extra Trial) schlagen, um in ihren Genuß zu kommen. Welche Varianten man bereits besitzt, läßt sich komfortabel über die Garage managen, hier erhält der Hobby-Künstler auch die Möglichkeit, seinem Liebling ein selbstentworfenes Werbetextu-re zu verpassen. Last but not least seien noch die Options erwähnt. Ob man seinen analogen Controller kalibrieren, sein Display richtig einstellen oder sich die einzelnen Musikstücke in aller Ruhe anhören will, hier ist der Ort dafür.

Ridge Racer rules!

Es kann nicht anders kommen: der Test von R4 wird zu einem Loblied auf Namco und sein neuestes Baby ausarten. Man darf dabei allerdings einen Fehler niemals machen, Ridge Racer Type 4 und Gran Turismo in einen Topf werfen zu wollen, wäre für keinen der beiden Titel ein gute Idee. Sonys Rennspielreferenz wird auch weiterhin auf dem Simulationsthron verbleiben und Namcos Kultreihe wird auch weiterhin in der Kategorie „Beherrschbarster Geschwindigkeitsrausch" ganz vorne liegen. Der vierte Teil macht schlichtergreifend alles besser. Die unglaublich gute Grafikengine erzeugt einen superflüssigen realistischen Rennspieltraum in 30fps, optisch mit Sicherheit das bis dato beste PlayStation-Spiel. Die wahre Klasse erkennt man, wenn man auf die vielen kleinen Details achtet, wie der geniale Schmiereffekt der Lichter (in der Dunkelheit ziehen sie einen kleinen Schweif hinter sich her) oder die blitzenden Oberflächen der Boliden (dank Environment Mapping). Musikalisch dürften sich die Geister da schon eher scheiden. Durchweg aus der Techno- und Popecke passen die Stücke so gut oder schlecht zum Geschehen wie bei 1000 anderen Titeln auch. Hundertprozentige Perfektion entdeckt man auch beim Design der acht Kurse. Ob Berg- und Talfahrt oder eine nächtliche Stadtautobahn, das Layout prägt sich rasch ein und läßt in seiner Eleganz und Geradlinigkeit die Hand eines überaus begabten und kreativen Kopfes erahnen. Daß man die Strecken so vorzüglich



Natürlich hat Namco wieder ein paar spektakuläre Sprünge eingebaut

genießen kann, liegt an der tadellosen Steuerung. Pflicht ist dabei aber der Besitz eines analogen Controllers (das neGcon bleibt mein Favorit, über die Spielbarkeit mittels joGcon wird erst das Review eine genaue Aussage machen können). Da der Vergleich mit Gran Turismo natürlich allerorts ziemlich strapaziert werden wird, möchten wir mit einem weiteren Gedanken in dieser Richtung abschließen. Man muß sich vor dem Kauf schlicht genauestens im Klaren sein, was man von einem Rennspiel erwartet. Soll es einem eine Realität simulieren, die man höchstwahrscheinlich selbst so nie erleben wird, oder will man in eine fiktive Welt eintauchen, in der die Gesetze der Physik nicht immer so ganz genau genommen werden, um einen unnachahmlichen Eindruck von Geschwindigkeit und verblüffender Kontrolle dieser Geschwindigkeit zu simulieren. Bei Ridge Racer kann es nunmal sein, daß man eine Kurve im Drift schneller nimmt als mit einer sauber gefahrenen Linie. Der Grund dafür liegt auf der Hand, es macht ganz einfach mehr Spaß!







in;former

Als einer der ersten Titel unterstützt R4 die neueste Hardware von Sony, die PocketStation. Da das Teil schon seit dem 23. Dezember in Japan erhältlich ist, kann es sicherlich nicht schaden, schon ein paar kompatible Spiele auf dem Markt zu haben. Wahrscheinlich wird man mit dem PocketStation-Feature von R4 die eigenen Autos tunen oder ähnliche Spielereien anstellen können. Wer genaueres über die PocketStation erfahren möchte, möge sich unseren Tokyo Game Show Bericht aus der letzten Ausgabe (FG 12/98 - Seite 19) zu Gemüte führen.



facts

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	ACME
Veröffentlichung:	K.A.

Galaxy Mega Play

Dreamcast
sofort lieferbar !!!

Grundgerät	a.A.
Controller	79,90
VMS Memory Card	69,90
RGB Kabel	39,90
Voltage Converter	29,90
Sega Rally 2	159,00
Pen Pen Triatlon	159,00
Virtua Fighter 3	159,00
Sonic 3D	159,00
Seventh Cross	159,00
D`s Diner 2	159,00
Godzilla	159,00
July	159,00
Monaco GP - F1 Racing	159,00
Blue Stinger	159,00

Tel: 02323 451885 Fax 459044

PlayStation
inkl. Umbau - RGB Kabel
2. Controller - Mem. Card
12 Monate Garantie
nur 299.95

Boot Chip (Import)	12,95
RGB Kabel	19,95
Ersatzlaufwerk PSX	79,95
Pal Booster	49,95
X - Ploder	99,95

Software Importe

Ehrgeiz Jp	119,90
Suikoden 2 Jp	119,90
Tekken 3 Jp	49,95
Ridge Racer 4 Jp	109,90
Ridge Racer 4 L.Editi.	179,90
JogCon Controller	89,90

Händleranfragen unter
02323 - 991056

Kingsley

Fabian Döhla

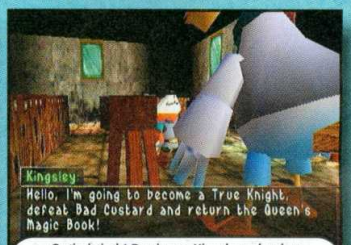
„Fuchs, Du hast die Gans gestohlen" - im Falle von Kingsley müßte es wohl eher „Fuchs, Du hast den Hasen gestohlen" heißen. Meister Lampe, den man ursprünglich durch die Zauberwelt führen sollte, wurde kurzerhand ausgetauscht - offenbar versprechen sich die verantwortlichen Marktforscher von einem gewieftem Fuchs ein besseres Image.



Putzige Comicwelt: In Kingsleys Reich braucht sich wirklich niemand zu fürchten - außer dem Grafiker, der für die Hintergründe verantwortlich ist



Stück für Stück: Immer wieder muß man diversen Charakteren den ein oder an anderen Gefallen tun. Dieser Herr sucht beispielsweise seinen magischen Umhang



Optimistisch! Der junge Kingsley plaudert offen über seinen weiteren Werdegang



Die Mitleidsnummer: Mir geht's ja so schlecht, bitte mach doch mal folgendes für mich...



Angriffslustig: Der Abenteuer-Fuchs weiß sich gut durchzusetzen!

Grundsätzlich darf man zur Entscheidung gratulieren, schließlich gilt Reinecke Fuchs laut Fabelerzählungen als äußerst schlaues Kerlchen. Eben diese Eigenschaft wird Euch Psygnosis' Kingsley abverlangen - zwar stehen in der vorliegenden Beta-Version noch verzwickte Jump'n Run-Einlagen im Vordergrund - das fertige Produkt soll jedoch einen runden Mix aus Rätsel- und Geschicklichkeitselementen bieten. Generell setzt man in den Psygnosis-Studios Camden auf einen unvergleichlichen Genre-Mix. In seiner feindlichen Polygon-Welt erstaunt der Rotschopf durch ungewohnte Agilität: Selbst mit Kombo-Attacken im Tekken-Stil kann man den comicartigen Feinden Einhalt gebieten.

Fuchs off!

Das eigentliche Abenteuer des Helden-Anwärters beginnt in der Wahlheimat von Kingsley, dem Schloß Karotte. Karotte? Schon richtig gehört, ganz konnte man sich wohl immer noch nicht vom einstmaligen Hero-Häschen trennen. Bevor man erstmals ins kalte Abenteuerwasser geschubst wird, führt einen das Spiel sachte in die Materie ein. Erst wenn man die wichtigsten Befehle verinnerlicht hat, gibt Lehrmeister Schrumpel grünes Licht für anspruchsvollere Aufgaben. Auf Eurer Reise trefft Ihr dabei auf allerlei skurrile Gestalten, die das vorbildliche Verhalten unseres Jungfuchses jedoch nicht immer für gut heißen wollen. Gerade die schwarzen Ritter erweisen sich als hartnäckige Burschen: Egal ob Gustav, der Gewaltige oder Rex, der Rücksichtlose - die Entwickler beweisen an diesen Passagen des Spiels immer wieder aufs neue, daß der Name Programm ist. Von der dunklen Seite der Macht läßt sich der quirlige Held jedoch nicht beeindrucken - er glaubt an die Ehrenhaftigkeit des Rittertums und will unbedingt selbst dieser Gilde angehören. Auf seiner Suche nach dem bösen Käptn Gallmann schlittert man von einem kleinen Abenteuer ins nächste - mal auf der Flucht vor bedrohlich großen Fässern, mal auf der Suche nach dem richtigen Weg, denn nicht immer verlaufen die Spielsequenzen streng linear.

Für einen guten ersten Eindruck reicht die Rohfassung des Spiels aus, mehr konkrete Statements sind aber nicht möglich. Das Potential für einen weiteren Psygnosis-Hit kann man Polygon-Fuchs Kingsley durchaus bescheinigen - jetzt gilt es für die Entwickler, die teils noch recht groben Fehler in der Grafikdarstellung auszumerzen und eine hübsche Story um das gelungene Grundgerüst zu stricken. Wir halten Euch über die Entwicklung auf dem Laufenden.

in;former

Wegen diverser Lizenzstreitigkeiten mit dem Erfinder des Hasen (Anm. d. Red.: Der liebe Gott) einigte sich Psygnosis schließlich auf einen Fuchs als Hauptdarsteller. Was viele nämlich nicht wissen: Im Gegensatz zum Hasen wurde der Fuchs nicht vom lieben Gott persönlich, sondern nur von einer Lizenznehmer-Firma ins Leben gerufen. That's all folks!



facts

Genre:	Jump'n Run / Action-Adv.
Spieler:	1
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	März

Running WILD

Daniel Johannes

Wenn eine Horde Tiere durch verwinkelte Straßen, verschneite Täler und öde Wüsten trampelt, ist das nicht unbedingt auf das Mißgeschick eines schusseligen Zoowärters zurückzuführen, sondern stellt in diesem Fall den Hintergrund eines recht innovativen Rennspiels dar.



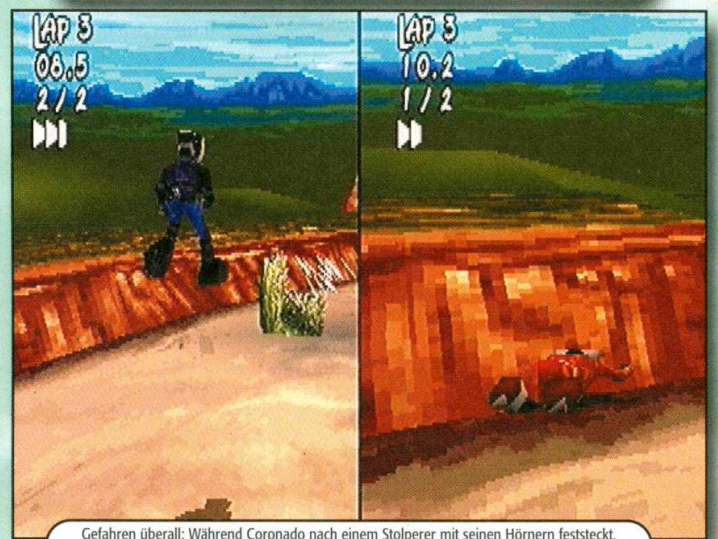
Heißes Rennen: Der General wurde soeben geschrumpft und ist prompt auf den 4. Platz zurückgefallen



Der Stier Coronado hat sich ironischerweise mit einem Torero-Outfit eingekleidet



Häschen hüpf! Den meisten Hindernissen muß mit Sprüngen ausgewichen werden



Gefahren überall: Während Coronado nach einem Stolperer mit seinen Hörnern feststeckt, springt Brazz geradewegs auf einen Kaktus zu

In Running Wild übernimmt man die Steuerung eines von sechs anwählbaren Tieren, die rennenderweise durch verschiedene Hindernisparcours dirigiert werden müssen. Zur Verfügung stehen dabei das Zebra Brazz, das Kaninchen Gwynne, der Widder-General, der Stier Coronado, die Panda-Dame Mei Ling sowie Boris, der Elefant, wobei alle Charaktere ihr ganz individuelles Markenzeichen haben. So kommt Brazz mit einer Guile-artigen Punkfrisur daher, oder ist Coronado, der Stier, ironischerweise wie ein Torero gekleidet. Natürlich unterscheiden sich die wilden „Renner" auch in ihren Eigenschaften: Während der graue Dickhäuter Boris mit großer Widerstandsfähigkeit aufwarten kann, zeichnet sich die hoppelnde Gwynne durch ihre hohe Geschwindigkeit aus.

Zebra, Hase, Elefant - wer hat hier den Reim erkannt?

In den Grundzügen erinnert die tierische Raserei an eine Mischung aus Mario Kart und dem SNES-Titel Tazmania, in dem man mit dem gefräßigen tasmanischen Teufel Taz (bekannt aus den Looney Tunes) über diverse 3D-Strecken rannte, dabei Vögel einfing und entgegenkommenden Bussen auswich. Die zu bewältigenden Hindernisse in Running Wild sind da schon etwas anspruchsvoller. Je nach Location (u.a. Arctic, City, Desert, Volcano, Jungle) müssen Dornen oder Lavaseen übersprungen werden, sollte man Laternen möglichst ausweichen, und können diverse Extras aufgesammelt werden. Da wären zum einen die am Boden verteilten Beschleunigungspfeile, die dem Spieler wie üblich einen ordentlichen Geschwindigkeitsschub verpassen, und zum anderen in der Luft hängende Items, die nach dem Einsammeln dazu verwendet werden dürfen, den Kontrahenten das Rennen zu erschweren. Wie gewöhnlich stehen zu Beginn mehrere Spielmodi zur Verfügung. Um sich mit dem neuartigen Spielsystem vertraut zu machen, empfiehlt es sich, zunächst ein paar Runden im Practice- oder Circuit-Mode zu drehen, ehe man versucht, Bestzeiten im Time Trial aufzustellen oder sich gar an die eigentliche Challenge traut. Diese ist in drei verschiedenen Stufen spielbar und führt in „Easy" über vier Strecken, während zwei weitere erst erspielt werden müssen. Je nachdem, in welchem Schwierigkeitsgrad man an den Start geht, warten dann auch unterschiedlich schwierige Hindernisse auf den tierischen Haufen. So unterhält Running Wild auch längerfristig, da es mit der Zeit immer schwerer wird, die Parcours als erster zu beenden. Nur dann geht man nämlich als Sieger aus einer Runde hervor und darf ins nächste Rennen fortschreiten. Natürlich ist auch ein Mehrspielermodus enthalten, wobei der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal geteilt wird. Mit insgesamt nur sechs Strecken waren die Entwickler zwar nicht gerade sehr spendabel, dafür weiß jedoch die äußerst flüssige Grafikengine zu begeistern. Ob Running Wild auch wirklich eine Bereicherung darstellt oder in die Schublade „Nicht bestanden!" eingeordnet werden sollte, wird erst unser Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

in;former

Die Idee, in Running Wild mit Tieren an den Start zu gehen, ist zwar ganz nett, jedoch wird oftmals vergessen, wie ernst die Thematik wirklich ist. Gerade Mei Ling, der weibliche Pandabär, kann sich freuen, in dem Spiel noch mitwirken zu dürfen. Schließlich sind die Pandas seit einiger Zeit vom Aussterben bedroht. An dieser Stelle soll kein Spendenaufruf für gefährdete Tierarten folgen, wir wollten lediglich daran erinnern, daß den lieblichen Panda in naher Zukunft vielleicht schon niemand mehr zu Gesicht bekommt. (Mal abgesehen vom Fiat Panda)



facts

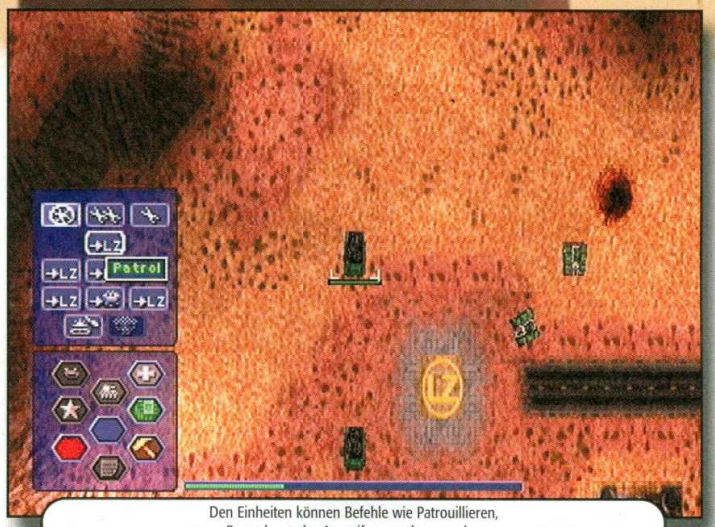
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Blue Shift Inc.
Entwickler:	989 Studios / Universal
Testmuster:	Sony CED
Veröffentlichung:	März

WAR ZONE 2100

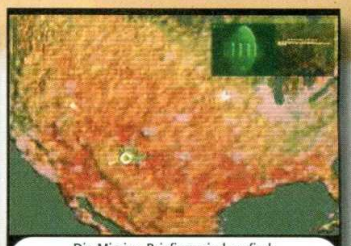


Julian Ossent

Wir schreiben das Jahr 2100. Nach einem verheerenden Atomkieg ist unser einst blauer Planet nur noch eine verwüstete Einöde. Die nukleare Katastrophe hat die Menschheit nahezu komplett ausgelöscht, lediglich einige wenige überlebten und fristen nun ein trauriges Dasein. Regierung gibt es logischerweise keine mehr, Anarchie und Selbstjustiz beherrschen den Alltag.



Den Einheiten können Befehle wie Patrouillieren, Bewachen oder Angreifen gegeben werden



Die Mission-Briefings sind grafisch nicht sonderlich spektakulär



Die Zwischensequenzen lassen auf eine atmosphärische Story hoffen



Wer will, steuert seine Gefährte höchstpersönlich in die Schlacht

In dieser Zeit der Zerstörung bilden sich neue Gruppierungen unter den verzweifelten Bewohnern heraus, Gangs werden gebildet, die sich die wenigen noch verbliebenen Waffensysteme und Baugeräte unter den Nagel reißen, um eine neue Gesellschaft zu gründen. Daß hierbei jeder der erste sein möchte, versteht sich von selbst, schon lodern wieder überall auf der Erde kleine Kämpfe auf, die letzte Schlacht kann beginnen. Ihr übernehmt das Kommando einer der besagten Gangs, in rund 25 Einsätzen sollt Ihr Eurem Clan die Weltherrschaft sichern. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Einheiten: Trucks, mit denen Ihr Gebäude errichten dürft, und militärische Fahrzeuge, um eben letztgenannte zu verteidigen. So baut man sich eine schlagkräftige Armee auf, um letztendlich den ebenfalls im 3D-Territorium anwesenden Gegner kräftig zu vertrimmen. Allerdings unterscheidet sich Warzone 2100 in manchen Aspekten von seinen Genrekollegen wie Warcraft oder Command & Conquer.

Innovatives Kriegsgebiet

Ihr habt nämlich die Möglichkeit, nicht nur Euren Einheiten Befehle wie Patrouillieren, Angreifen oder Bewachen zu geben, sondern auch selbst hinter das Steuer der Fahrzeuge zu springen, um höchstpersönlich dem Gegner das Leben zur Hölle zu machen. Inwieweit das allerdings bei Schlachten mit vielen Units Sinn macht, wird erst das fertige Produkt wirklich zeigen können. Die wesentlich interessantere Neuheit bei Eidos' Echtzeit-Brocken ist allerdings die Einführung sogenannter Research-Facilities. Mit diesem Gebäudetyp seid Ihr in der Lage, neue Fahrzeugteile und Waffensysteme zu erforschen und nach Belieben miteinander zu kombinieren. So können bis zu 2000 unterschiedliche Einheiten individuell zusammengestellt werden. Der erste Eindruck des Spiels war fast durchweg sehr gut, das detaillierte Gelände rotierte und zoomte ohne Ruckeleien, und auch die AI des Gegners hat schon in der jetzigen Phase der Entwicklung einiges zu bieten, ohne ausreichende Strategie wird man hier definitiv nicht lange überleben. Das einzige Manko, das uns bisher auffiel war das etwas unausgereifte Interface. Nur durch umständliches Herumklicken sind manche Menüs zugänglich, was in der Hitze des Gefechts schon einmal zu Frustrationsmomenten führen kann. Zur Verteidigung von Warzone 2100 muß man allerdings dazusagen, daß sich hier bis zur endgültigen Fertigstellung des Produkts noch einiges tun kann und sicherlich auch wird. Letztendlich bleibt also nur zu bemerken, daß uns mit großer Wahrscheinlichkeit ein innovatives Highlight ins Hause steht, das dem momentan etwas ins Stocken gekommenen Echtzeit-Strategie-Genre einen neuen Schub verpassen könnte. Wir freuen uns schon.



Erst wählen wir Gebäudetyp und Standort aus,...



... und schon beginnt unsere Crew mit dem Bau

facts

Genre:	Echtzeit-Strategie
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Eidos
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	1. Quartal

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

FREAK'S SHOP

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

PSX - GAMES:

5th Element 84,95



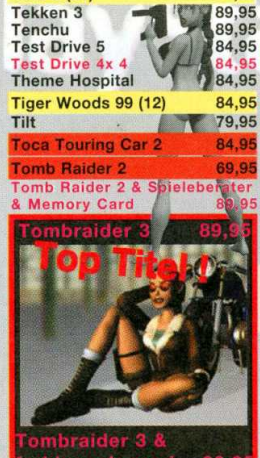
Abe´s Exodus - Oddworld 2 79,95

Actua Golf 3 79,95
Actua Ice Hockey 99 (12) 79,95
Actua Pool (12) 79,95
Actua Soccer 3 79,95
Actua Tennis 79,95
Akuji The Heartless (12) 89,95
All Star Tennis 84,95
Alundra 79,95
Apocalypse 89,95
Assault 84,95
Asteroids 3D 79,95
Atlantis (12) 84,95
Azure Dreams 89,95
B-Movie 79,95
Ballblazer Champions 69,95
Baphomets Fluch 2 79,95
Batman & Robin 79,95
Bio Freaks 79,95
Blast Radius 79,95
Blasto 74,95
Blaze'n Blade 89,95
Bomberman World 74,95
Box Champions 84,95
Breath of Fire 3 (12) 84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt,Pin & Drachenfigur(12) 109,95
Buggy 79,95
Bushido Blade 79,95
Bust A Groove 84,95
Bust A Move 4 (12) 69,95
C3 Racing 79,95
Caesars Palace 2 79,95
Cardinal Syn 69,95
Centipede (12) 89,95
Colin McRae Rally 84,95
Colony Wars 2 84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot 84,95
C & C Gegenschlag 79,95
Constructor 79,95
Cool Boarders 3 79,95
Cool Boarders 3 & CD Tray 89,95
Crash Bandicoot 3 79,95
Crash Band. 3 & CD Tray 89,95
Dark Omen - Warhammer 2 79,95
Deathtrap Dungeon 59,95
Deer Stalker (01) 79,95
Diablo 79,95
Dodg'em Arena 79,95
Dreams (12) 84,95
Earthworm Jim 3D (02) 79,95
Everybody´s Golf 79,95
FIFA '98 79,95
FIFA '99 84,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spieleberater <1000 Bilder> 104,95
Firetrap (12) 79,95
Fluid (Depth, Pulse) 74,95
Formel 1 '97 & CD Case 89,95
Formel 1 '98 & Demo 89,95
Full Metal Pidgeon (12) 89,95
Future Cop - LAPD 2100 84,95
G-Darius 79,95
G-Police 89,95
Ghost in the Shell 79,95
Global Domination (01) 84,95
Gran Turismo 79,95
Heart of Darkness 89,95
Highway Havoc (12) 84,95
Hugo 84,95
Int. Superstar Soccer 98 89,95
Invasion (12) 89,95
J.McGrath Supercross 79,95
J. Johnson US Football* 79,95
Joe Blow (12) 84,95
John Madden '99 84,95
Jurassic Park 2 59,95
Kensai - Sacred Fist (01) 84,95
Kick Off World 79,95
KKND Krossfire (01) 84,95
Kula World 79,95
Legend 84,95
Libero Grande 84,95
Master of Monsters (12) 89,95
Medievil 79,95
Mega Man 8 79,95
Mega Man Battle & Chase 79,95
Mega Man Legends (12) 79,95
Mega Man X4 (12) 89,95
Monster Trucks 69,95
Moto Racer 2 84,95
Music 89,95
Nascar Racing '99 84,95
NBA Live '99 84,95
Need for Speed 3 84,95
Newman Haas Racing 79,95
NFL Blitz (12) 79,95
NHL Hockey '99 84,95
Nightmare Creatures 89,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>
Ninja 89,95
O.D.T. 84,95
Pet in TV 74,95
Phat Air Extr. Snowboard. 84,95
Plane Crazy (12) 84,95
Pocket Fighters 79,95
Pool Shark (12) 79,95
Populous - Schöpfung (01) 84,95
Poy Poy 59,95
Premier Manager '99 (01) 79,95
Pro Pinball - Big Race... 84,95
Psybadek 79,95
R-Type Collection 79,95
Rage Racer 89,95
Racing Simulation 2 (12) 84,95
Rebel Assault 2 79,95
Resident Evil D.C. 89,95



Rival Schools 89,95

Riven - Myst 2 89,95
Road Rash 3D 79,95
Rogue Trip 79,95
Rosco McQueen 79,95
Rushdown 79,95
S.C.A..R.S. 84,95
San Francisco Rush 69,95
Sentinent Returns 79,95
Shadow Gunner 79,95
Shadowmaster 59,95
Shanghai 3D (01) 84,95
Small Soldier 84,95
Spawn 69,95
Spyro the Dragon 79,95
Streak (12) 84,95
Streetfighter Alpha 2 69,95
Streetfighter Collection 79,95
Syndicate Wars 69,95
Tai-Fu (01) 84,95
Tekken 3 89,95
Tenchu 89,95
Test Drive 5 84,95
Test Drive 4x 4 84,95
Theme Hospital 84,95
Tiger Woods 99 (12) 84,95
Tilt 79,95
Toca Touring Car 2 84,95
Tomb Raider 2 69,95
Tomb Raider 2 & Spieleberater & Memory Card 89,95



Tombraider 3 89,95
Top Titel !
Tombraider 3 & farbiges Joypad 99,95

Unholy War, The 79,95
& Demo Blood Omen 2
Victory Boxing 2 79,95
Virus (01) 84,95
War Games 84,95
Wild Arms (01) 79,95
WWF Warzone 79,95
X-Files - The Game (02) 84,95
X-Men Vs Streetfighter 89,95
Xevious 3D/G+ 59,95
Zero Divide 2 79,95

Wir haben über 50.000 PC- und Videospiele & Zubehör auf Lager!

Zubehör:

Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 39,95
Antennenkabel 29,95
CD Leerhüllen 10er Pack 4,95
2er-Leerhüllen 10er Pack 8,95
CD-Case 14,95
Dual Force Feedback je 34,95
Dual Shock Controller 49,95

E3 '98 Messe-Video
3 Std. = 29,95
über 4 Std = 39,95

Gun "Dual" 29,95
Gun "Lunar" 39,95
Gun "Scorpion" 59,95
Gun & Laseraufsatz 59,95
Joypad versch.Farben je 14,95
Joypadverlängerung 14,95
Lenkrad mit Pedale ab 119,95
Link Kabel 14,95
Memory Card 1MB je 19,95
Memory C. 1MB Orginal je 24,95
Memory Card 2 MB "Blaze" unkompromiert 34,95
Memory Card 8 MB 39,95
Memory Card 24 MB 59,95
Mouse 39,95
Play Station mit Dualshock & Demo-CD 239,95

Top Einstelgerangebot!
PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior
nur 289,-

RGB Kabel 14,95
RGB Kabel Special 19,95
<Cinch-Kabel für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>
Xploder Vol. 2 "Cheats &" 89,95
Spieleberater Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder> 19,80
Spieleberater Resident Evil & Resident Evil D.C. 19,80
Spieleberater Tombraider 3 19,95

Nur solange Vorrat reicht!

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer 29,95
Actua Golf 39,95
Actua Golf 2 44,95
Actua Ice Hockey 39,95
Actua Soccer Club Edit. 29,95
Agent Armstrong 39,95
Alien Trilogy "a-uncut/dt. je 39,95
Armored Core 49,95
Assault Rigs <Link> 39,95
Ayrton Senna Kart Duel 2 49,95
Battle Sport 39,95
Bedlam 39,95
Black Dawn 29,95
Blood Omen 49,95
Blam! Machinehead 39,95
Burning Road <Link> 39,95
Bust-A-Move 2 39,95
Caesars Palace 44,95
Chill 49,95
Carnage Heart 49,95
Circuit Breakers 44,95
Command & Conquer 39,95
Contra 39,95
Crime Killer 39,95
Critical Depth 39,95
Criticom 29,95
Croc 39,95
Crow, The 44,95
Cyball Zone 44,95
Cyberspeed 29,95
Darklight Conflict 39,95
Darklight Conflict <a> 29,95
Darkstalkers 39,95



Disc World 2 49,95

Nur solange Vorrat reicht!

Dragonheart 39,95
Dynasty Warriors 29,95
Earthworm Jim 2 49,95
Exhumed 49,95
FIFA Soccer '97 39,95
Formel 1 39,95
Formula Karts 39,95
Forsaken 39,95
Frankreich '98 44,95
Gex 3D 49,95
Goal Storm 39,95
Golden Goal 98 39,95
Grand Theft Auto 44,95
Grid Run 29,95
Herc´s Adventure <a> 39,95
Hercules 39,95
Hexen 49,95
Independence Day 29,95
Int. Superstar Soccer Pro 39,95
Johnny Bazookatone 39,95
Konami Open Golf 29,95
Lemmings Compilation 44,95
Lost Vikings 2 44,95
MDK & Soundtrack 39,95
Mechwarrior 44,95
Megaman X3 49,95
Mickey´s Wild Adv. 39,95
Mickey´s... & CD-Case 49,95
Micro Machines V3 39,95
Motor Mash 49,95
Nanotek Warrior 29,95
NHL Hockey '97 49,95
NHL Powerplay Hockey 39,95
NHL Powerplay Hockey 98 39,95
Novastorm 39,95
Olympic Games 49,95
Overboard 39,95
Pandemonium 39,95
Panzer General 2 39,95
Parodius Deluxe 39,95
Perfect Weapon 29,95
Pitball 39,95
Powerboat Racing 39,95
Primal Rage 39,95
Rapid Racer 39,95
Raven Project 39,95
Rayman 39,95
Resident Evil 39,95
Resident Evil & Spieleberater 44,95
Return Fire 49,95
Road Rage 39,95
Road Rash 44,95
Robopit 29,95
Rock´n Roll Racing 2 39,95
Skeleton Warriors 39,95
Skull Monkeys 44,95
Slam´n Jam 29,95
Soul Blade (1999?!?) 39,95
Soviet Strike 39,95
Spot goes to Hollywood 39,95
Star Gladiator 39,95
Star Wars Masters of T.Käsi 49,95
Strike Point 39,95
Striker 39,95
Super Football Champ 39,95
Super Match Soccer 39,95
Super Puzzle Fighter 2 49,95
Supersonic Racers <a> 29,95
Swagman 49,95
Test Drive 4 44,95
Thunderhawk 2 29,95
Thunderhawk 2 <a> 49,95
<ungeschnittene PAL-Version>
Toca Touring Car 44,95
Tombraider 44,95
Total Drivin 29,95
Total Eclipse Turbo 39,95
True Pinball 39,95
Tunnel B1 39,95
V-Rally 44,95
Vandal Hearts 49,95
View Point 39,95
Virtual Pool 49,95
Warhammer 39,95
W. Gretzky Hockey 98 39,95



Wing Commander 4 49,95

World Cup Golf 39,95
World League Basketball 44,95
Worms 39,95
Wreckin' Crew 44,95
X-Men Children of the Atom 49,95
Zero Divide 44,95

...ständig neue Sonderangebote!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

N64:

Joypad "grau" 29,95
Joypad "farbig" je 39,95
Joypadverlängerung 14,95
Memory Card 19,95
Nintendo 64 & Mario64 239,95
Rumble Pak 19,95
Rumble Pak & Memory C. 29,95
4MB Ram Erweiterung 59,95
Air Boarder 64 109,95
Aero Gauge 99,95
Banjo & Kazooie 79,95
Bio Freaks 109,95
Body Harvest 94,95
Bomberman Hero 84,95
Buck Bumble 119,95
Bust-A-Move 3 99,95
Center Court Tennis 109,95
Charlys Blast Chlg. (01) 109,95
Chopper Attack 109,95
Cruis´n USA 79,95
Dual Heroes 89,95
Extreme G 2 99,95
F1 World Grand Prix 79,95
F-Zero 89,95
Glover 89,95
Holy Magic Century 129,95
Iggy´s Reckin Balls 79,95
Int. Superstar Soccer 64 79,95
Int. Superstar Soccer '98 89,95
John Madden '99 109,95
Knife Edge 89,95
Lamborghini 64 69,95
Lylat Wars & Rumble Pak 109,95
Mace - Dark Eye 69,95
Mission Impossible 99,95
Mystical Ninja 119,95
Nagano Winter Olympics 89,95
Nascar '99 109,95
NBA Jam '99 (01) 94,95
NBA Live '99 109,95
NBA Pro '98 89,95
NFL Quaterback '99 89,95
NHL '99 109,95
NHL Breakaway '99 (01) 94,95
Off Road Challenge 109,95
Robotron 64 89,95
S.C.A.R.S. 109,95
Silicon Valley 89,95
Starshot 109,95
Star Wars Rogue Sqd.* 109,95
Tonic Trouble (01) 109,95
Top Gear Overdrive 109,95
Turok 2 (12) 84,95
Turok 2 <a/"uncut">(12) 99,95
Twisted Edge Snowb. (01) 109,95
V-Rally 99,95
Virtual Pool (01) 109,95
Waialae Country Golf Club 99,95
WCW vs NWO Revenge 129,95
WWF Warzone 99,95
Zelda 64 109,95

Sonderangebote:

Nur solange Vorrat reicht!

Bomberman 64 69,95
Bust-A-Move 2 59,95
Clayfighter 63 1/3 <a> 49,95
Dark Rift 59,95
Diddy Kong Racing 69,95
Extreme G 64,95
F1 Pole Position 59,95
FIFA 64 49,95
Forsaken 69,95
Hexen 49,95
John Madden 64 59,95
Lamborghini 64 69,95
Mace - Dark Eye 69,95
Mischief Makers 49,95
Multi Racing Champion. 59,95
NHL Breakaway 49,95
Olympic Hockey '98 49,95
Rampage World Tour 49,95
San Francisco Rush 59,95
Top Gear Rally 49,95
W. Gretzky Hockey 49,95
W. Gretzky Hockey '98 59,95

Nur solange Vorrat reicht!

Saturn:

Action Replay 59,95
Antennenkabel 19,95



Joyboard "Interact" 39,95
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
Bubble Bobble 39,95
Clockwork Night 2 29,95
Command & Conquer 39,95
Darius 2 19,95
Daytona USA 29,95
Deep Fear 89,95
Defcon 5 19,95
Earthworm Jim 2 29,95
FIFA Soccer '97 9,95
Fighting Vipers 29,95
Formula Karts 34,95
Gex 39,95
Ghen War 29,95
Grid Run 19,95
Gun Griffon 39,95
Hi Octane 19,95
John Madden '97 14,95
Jurassic Park 2 39,95
Krazy Ivan 19,95
Lemmings 3D 39,95
Magic Carpet 29,95
NBA Action Basketball 29,95
NBA Live '97 9,95
NHL Hockey '97 9,95
Pandemonium 49,95
Pebble Beach Golf 29,95
PGA Tour Golf '97 39,95
Road Rash 29,95
Sea Bass Fishing 49,95
Shining Force 3 84,95
Shining Wisdom 49,95
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 39,95
Streetfighter The Movie 29,95
Theme Park 19,95
Thunderforce 5 <jap.> 119,95
Valora Valley Golf 29,95
Victory Goal 29,95
Virtua Fighter Kids 29,95
Virtua Racing 29,95
Virtual On 29,95
Wing Arms 49,95
Worldwide Soccer '97 39,95

Super Nintendo:

Asterix & Obelix 49,95
Donald in Maui Mallard 49,95
Donkey Kong Country 2 39,95
<mit deutscher Anleitung>
Donkey Kong Country 3 49,95
Earthworm Jim 2 39,95
FIFA Soccer '96 29,95
Incred. Crash Dummies 19,95
Lufia & Spieleberater 49,95
Mr. Do 39,95
Pinocchio 49,95
Primal Rage 29,95
Puzzle Bobble 49,95
Schlümpfe, Die 2 49,95
Star Trek Deep Space 29,95
Streetfighter Alpha 2 49,95
S. Mario All Star <a> 39,95
Terranigma 49,95
Tetris 2 49,95
Tetris Attack 49,95
Tim in Tibet <a> 39,95
Timecop 19,95
Toy Story 49,95
Weapon Lord 39,95
Toy Story 49,95
Weapon Lord 39,95
Worldmaster Golf 19,95

...und viele andere!

Wir führen auch:
Game Boy,
Mega Drive- und CD,
CD Rom,
& Manga-Videos

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789

city passage

Game Paradise,
City-Passage,
Zimmerstr. 15,
33602 Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. * Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen *
Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandlieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto



GOTZ SCHMIEDEHAUSEN

Nintendos Vorhaben, vom Mario-Image herunterzukommen und eine etwas erwachsenere Zielgruppe anzusprechen, muß wohl der Grund sein, warum ein Spiel wie South Park auf dem Nintendo 64 erscheinen darf. Denn anders als man es befürchten mußte, hat man den South Park-Machern und den Iguana-Programmierern wirklich keinerlei Beschränkungen auferlegt.

SOUTH PARK



Vier zehnjährige Knaben, die aussehen, als hätte ein Alterskollege sie in einer Schulstunde zusammengekritzelt, sind der neue Kult in Amerika. Nach den Simpsons oder Al Bundy mußte schon etwas radikaleres über die TV-Bildschirme flimmern, um die Aufmerksamkeit der Generation X zu erhaschen. Die erbärmlich animierten Cartoonfiguren stammen aus der Hand zweier Filmstudenten, Trey Parker und Matt Stone. Sie erschufen 1995 South Park und können sich nun, mit knapp dreißig Jahren, über einen gigantischen Erfolg freuen. Die völlig kaputte Welt der vier Grundschüler Kyle, Stan, Cartman und Kenny wird permanent von Aliens, mutierten Truthähnen, Mech-Robotern in Form von Barbara Streisand oder Cure-Sänger Robert Smith, Zombies, dem leibhaftigen Teufel und seinem Sohn oder dem Tod heimgesucht, wobei allerdings nur Kenny, ein in eine orangefarbene Kapuze gehülltes Kind aus ärmlichen Verhältnissen, in schöner Regelmäßigkeit getötet wird. Dies wird grundsätzlich mit dem Satz „They killed Kenny! You Bastards" kommentiert, danach erinnert sich meist niemand mehr an den Unglücklichen. In Deutschland gibt es bislang nur eine kleine South Park-Fangemeinde, denn bislang gab es kaum Möglichkeiten, die etwa halbstündigen Episoden zu Gesicht zu bekommen. Dies wird sich mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit in den nächsten Monaten ändern, spätestens zum nächsten Weihnachtsgeschäft werden alle Arten von South Park-Merchandising auch unter den deutschen Christbäumen aufgetürmt.

Der bevorstehende TV-Start von South Park bzw. die Veröffentlichung des gleichnamigen N64-Spiels sind ein guter Anlaß, Euch eine kleine Einführung in die Materie anzubieten.



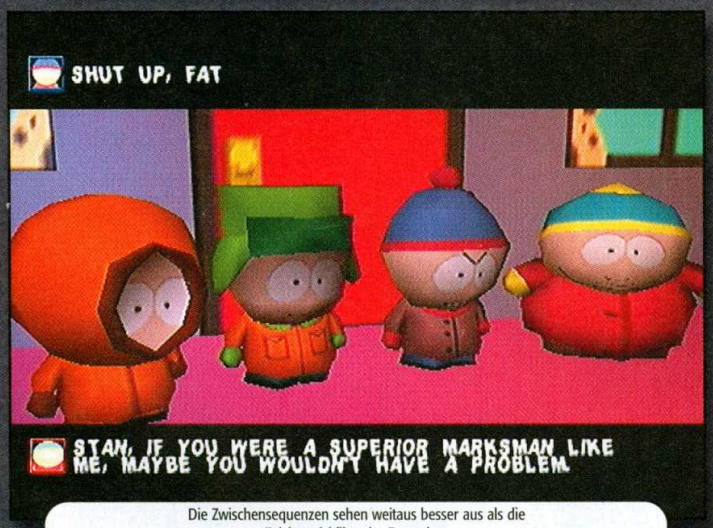


Alle Charaktere, die man beim Multiplayer Mode anwählen kann

Die extrem harte Ausdrucksweise der vier Kids ist permanent hörbar, allerlei Ferkeleien auf dem Bildschirm sichtbar. Die Story ist schnell erzählt: Ein Komet rast auf South Park zu und bringt Schrecken über die Kleinstadt in Colorado. Mitten im tiefsten Winter drehen alle Truthähne plötzlich durch, mutieren zu mordlustigen Monstern, Genmutanten laufen lallend und sabbernd durch die Straßen, und Kühe, die aus Raumschiffen geworfen werden, attackieren unschuldige Bürger. Ein paar Außerirdische oder Killerroboter dürfen natürlich auch nicht



Die Kampffische sind die optimale Waffe gegen Kühe



Die Zwischensequenzen sehen weitaus besser aus als die Zeichentrickfilme im Fernsehen



Der putzige Bunny röstet über dem Feuer



Die unterirdische Basis der Aliens



Cartman hat keine Angst vor der Mutter aller Truthähne

fehlen, und alles was South Park dem entgegenzustellen hat, sind vier Grundschüler. Das Spiel ist in fünf Kapitel aufgeteilt, die allesamt eindeutigen Bezug auf aktuelle South Park-Episoden nehmen. Viele der Running Gags, die man zukünftig auch in Deutschland kennen und lieben wird, sind eingeflochten. Gleich zu Anfang reißt die Iguana-Echse Kenny den Kopf herunter, der wohl berühmteste Ausspruch der Serie, „Oh my God! They killed Kenny! You bastards!" ist zu hören. Und schon bei dieser kurzen Introsequenz offenbart sich ein echtes Videospielnovum: Erstmals sieht das Spiel besser aus als das Fernseh- oder Filmvorbild. Im Gegensatz zu den billigst produzierten Streifen hat man es mit erstklassigen Rendersequenzen zu tun, die dank 4MB-Erweiterung in höchster Auflösung glänzen. Auch die Sprachausgabe ist ein Genuß, wobei die neue Sprachkompressionsroutine von Acclaim einige hundert Sätze ins 128 MBit-Modul stopfte. Nach dem beeindruckenden Musikvideo mit der Titelmusik kann man zwischen Story- und Multiplayer-Mode auswählen. Der Story-Mode bietet die vier Protagonisten als Spielfiguren an, wobei der einzige Unterschied zwischen den Charakteren in den verschiedenen Aussprüchen liegt, die während des Spiel zu hören sind. Als erstes muß man die restlichen drei Kinder einsammeln, man läuft also als Vier-Mann-Party durch die Gegend. Jede Aktion wird mit Sätzen wie „I'm so pissed", „You motherfu-beep-er", „You bastard dickhead", „I kick you in the nuts" oder „Damned Mutant Turkeys" kommentiert, was die South Park-Stimmung trotz Ego-Perspektive aufrecht erhält. Die Waffen sind natürlich keine martialischen Maschinenpistolen, Lasergewehre oder Fernlenkraketen, sondern man beginnt erstmal mit Schneebällen. Diese kann man durch Draufpissen (!) in ihrer Durchschlagskraft verbessern. Dann folgen so einfallsreiche Waffen wie Toilettenstopferschleuder, Saugpfeilpistole, ein Kuhkopf-Gewehr, die Kampffischmaschinenpistole, deren Piranha-Munition den Gegner sofort von innen auffrißt, Kegelkugeln oder eine Puppe, die mit einem gewaltigen Furz explodiert und eine riesige grüne Giftgaswolke hinterläßt. Als Schutzschild dient kurzzeitig Mr. Hankey, das tanzende Stück Kot, welches im Schnee unappetitliche braune Flecken hinterläßt.

DIE CHARAKTERE

Eric Cartman

Der fettleibige Quälgeist liebt die völlig ungesunden Käsesnacks Cheesy Poofs, die im Videospiel auch als Lebensenergie wiederzufinden sind. Außerdem lügt und ißt er gerne. Dies führt in einer Folge soweit, daß er 4.000 Pfund zunimmt. Er haßt es allerdings, als fett beschimpft zu werden. Cartman verkleidet sich an Halloween als Adolf Hitler oder Klu Klux Klan-Mitglied, was ihm den Unmut des Chefs einbringt. Zudem fühlt er sich von so ziemlich allem gestört, was seine Umwelt zu bieten hat. Er ärgert gerne Kenny, der aufgrund seiner Armut zumeist nur Dosenfutter zu Essen bekommt. Cartman wird von Trey Parker gesprochen.

Kenny

Kenny ist extrem unterbelichtet und redet fast ausschließlich in extrem derben Formulierungen. Dies ist allerdings kaum zu verstehen, denn eingehüllt in seiner Kapuze klingt jedes Wort von ihm wie Kauderwelsch. Hört man genau hin, kann man ihn bspw. im Titelsong seine Vorliebe für Frauen mit großen Geschlechtsorganen artikulieren hören. Kenny stirbt eigentlich in jeder Folge, nur in der Weihnachtsepisode überlebt er die dreißig Sendeminuten. Er wird von Matt Stone gesprochen.

Kyle

Kyle ist der clevere Junge unter den vier Freunden. Er hat einen kleinen Bruder Ike, der aussieht wie ein American Football, und liebt deftige Ausdrücke. Er haßt Aliens, seinen Lehrer Mr. Garrison und dessen Handpuppe Mr. Hat. Er leidet sehr darunter, ein Jude zu sein, vor allem an Weihnachten. In dieser Zeit beschwört er Mr. Hanky, ein lebendiges Stück Scheiße, das alle Religionen zu Weihnachten einen soll. Kyle wird von Matt Stone gesprochen.

Stan

Stan ist der Mädchenheld in der Gruppe, leider hat er die Angewohnheit, sich zu übergeben, sobald ein Mädchen auf ihn aufmerksam geworden ist. Seine Freundin Wendy Testaburger leidet sehr darunter, da es zumeist sie ist, die anstelle eines Kußes Stans Mittagessen im Gesicht kleben hat. Er liebt es, Cartman wegen seiner Mutter aufzuziehen, die als Stadtschlampe bekannt ist. Er wird von Trey Parker gesprochen.

Chef

Der Koch Chef ist die gute Seele im South Park, obwohl er eine schier unzügelbare Libido besitzt. Er hat eine Vorliebe für R&B-Music, oftmals fängt er spontan an, schlüpfrige Songs zu intonieren. Er wird vom bekannten Soulmusiker Isaac Hayes gesprochen.

DIE CHARAKTERE

Mr. Garrison



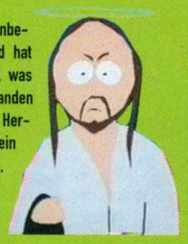
Der Lehrer im South Park ist eine gespaltene Persönlichkeit, die ihre schizophrene Ader mit der omnipräsenten Handpuppe Mr. Hat auslebt. Er pflegt sein Schwulenimage, allerdings nur, um leichteres Spiel bei den Frauen zu haben. Nach außen gibt er sich sehr aufgeschlossen, in Wirklichkeit ist er jedoch radikal in seinen Ansichten.

Sparky



Stans schwuler Hund steht im Mittelpunkt einer Folge, in der der mysteriöse Big Gay Al, eine Art schwuler Heiliger, eine Oase für homosexuelle Tiere errichtet. Er hört extrem gut auf die Kommandos seines Herrchens, leider nicht auf den Befehl „Sparky, don't be gay!". Sparkys Gejaule stammt übrigens von George Clooney (kein Scherz!!!).

Jesus



Der Heiland lebt relativ unbeachtet in South Park und hat eine eigene Fernsehshow, was allerdings auch kaum jemanden interessiert. Seine größte Herausforderung bisher war ein Ringkampf gegen Satan, ansonsten ist er depressiv veranlagt.



Praktischerweise befindet sich am Hinterteil des Truthahns eine Zielscheibe



Kommt der Riesentruthahn auf Euch zu, solltet Ihr lieber die Stummelbeine in die Hand nehmen



Im Lagerhaus warten die Genmutanten



Ein tückischer Hinterhalt der Kühe

GOING DOWN TO SOUTH PARK...

Überlegt man sich, welches Genre für South Park wohl geeignet gewesen wäre, würde man wohl kaum auf 3D-Shooter kommen. Iguana programmierte gerade einmal ein halbes Jahr an diesem Titel, denn die 3D-Engine konnte man bequem aus Turok 2 übernehmen. Die Grafik ist zwar sehr schön gezeichnet, die teilweise extremen Aufbauschwierigkeiten im Hintergrund findet man bei Turok 2 jedoch nicht. Doch der typische South Park-Käufer wird dafür wohl kaum ein Auge haben, steht der schwarze Humor der Serie doch klar im Mittelpunkt. Turok 2-Kenner werden sich über die Steuerung freuen, die 1:1 vom Dinojäger übernommen wurde. Alternativ ist die Tastenbelegung eines indizierten Bond-Shooters anwählbar. Bei den Streifzügen durch South Park finden sich immer wieder kleine Fiesheiten, bspw. trifft man auf oberputzige Häschen, die man nicht abschießen sollte, doch schon hinter der nächsten Ecke bruzzelt ein saftiger Hasenbraten über einem Feuer. In der Folge „Volcano" stehen die vier Kids während eines Jagdausflugs ebenfalls vor der Entscheidung, unschuldige Tiere mit naiven Kinderaugen umzuschießen. Wirklich übel ist das regelmäßige Dahinscheiden von Kenny, der bspw. die gesamte Angriffswelle der Mutantentruthähne überlebt, dann aber von einem zufallenden Holztor zerquetscht wird. Beim abschließenden Thanksgiving-Essen sitzt er jedoch wie in der Episode „Pink Eye" als Zombie mit am Tisch.

KLEINER EPISODENFÜHRER

Cartman Gets An Anal Probe



In der Pilotfolge wird Cartman von Aliens entführt und bekommt eine riesige Satellitenschüssel in den Hintern verpflanzt. Bevor die Aliens besiegt werden, wird Kenny noch von ihnen erschossen, von Kühen zerstampft und von einem Polizeiauto überrollt.

Weight Gain 4000



Cartman gewinnt einen Essay-Wettbewerb und versucht durch extreme Gewichtszunahme, die Aufmerksamkeit der TV-Schauspielerin Kathy Lee Giford zu erlangen. Deshalb frißt er sich über 4000 Pfund Fett an. Mr. Garrison, der in seiner Kindheit von Mrs. Giford übervorteilt wurde, versucht ein Attentat, erschießt jedoch Kenny.

An Elephant Makes Love To A Pig



Mr. Garrison gibt den Kindern die Aufgabe, ein Biologieexperiment durchzuführen. Die Kinder versuchen nun, einen Elephanten mit einem Schwein zu kreuzen, was unter Zuhilfenahme von starken Alkoholika sogar gelingt. Währenddessen terrorisiert ein Klon von Stan die Stadt, der zudem auch noch Kenny tötet.

Pink Eye (Halloween Special)



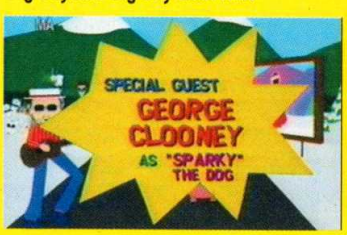
Ein Virus befällt die Bewohner von South Park und verwandelt sie in gehrinfressende Zombies. Kenny bekommt die Raumstation MIR auf den Kopf, wird von Stan mit einer Kettensäge zersägt, da er der Urträger des Viruses ist, zudem fallen noch ein Flugzeug und eine riesige Statue auf ihn.

Volcano



In dieser Folge gehen die Jungs mit Jimbo und Ned, zwei durchgeknallten Waffenfetischisten, auf die Jagd, und werden schließlich vom Monster Scuzzlebutt angegriffen, das anstelle eines Fulles den Schauspieler Patrick Duffy hat. South Park geht fast bei einem Vulkanausbruch zu Grunde, sogar Kenny überlebt ein Bad in der Lava, wird allerdings erschossen, als ein Gewehr zu Boden fällt.

Big Gay Al's Big Gay Boat Ride



Stans Hund hat sein Coming Out als Schwuler und besteigt einige unvorsichtige Rüden, bevor er im Wald das Haus des geheimnisvollen Big Gay Al findet, in dem schwule Tiere leben können. Die South Park-Kinder haben zudem ein American Football-Match gegen ein haushoch überlegenes Team, bei dem Kenny enthauptet wird.

Death



Stans Großvater versucht, Selbstmord zu begehen, was ihm allerdings permanent mißlingt. Auch der anwesende Tod berührt nicht ihn, sondern rafft natürlich Kenny dahin. Währenddessen begeht die halbe Stadt kollektiven Selbstmord, um die Absetzung der TV-Serie Terrance & Philipp zu erzwingen.

Damien



Satans Sohn Damien stiftet höllische Unruhe, die in einem Ringkampf zwischen Jesus und dem Teufel gipfelt, der auf Pay-Per-View übertragen wird. Kenny wird von Damien verwandelt und von Onkel Ned erschossen.

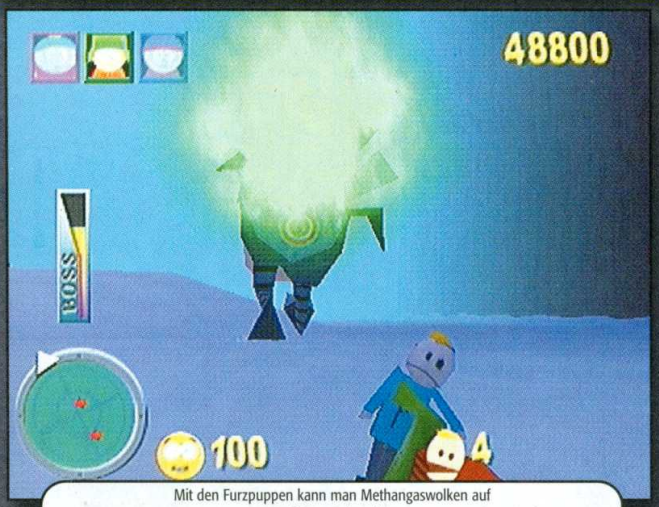
In den USA wurden bislang zwei Staffeln mit jeweils zwölf Episoden ausgestrahlt. Bei uns soll South Park ab Frühjahr 1999 in deutscher Synchronisation auf RTL anlaufen, im Herbst folgt ein Kinofilm. Wer heute schon die erste Staffel genießen möchte, kann diese als Videokassetten oder DVDs (NTSC!) über das US Video Center, Hotline: 0711/ 88 02 520 beziehen.

DIE MACHER

Trey Parker & Matt Stone



Trey Parker traf Matt Stone erstmals an der Universität von Colorado in Boulder. Beide besuchten Kurse über Filmkunst und machten anstelle der avantgardistischen Schwarzweißprojekte ihrer Komilitonen lieber krude Comedy-Kurzfilme. 1994 führte Parker Regie bei seinem ersten Spielfilm. „Cannibal The Musical" hieß der trashige Streifen, in dem auch Matt Stone mitspielt. Mit dieser Arbeit zogen die beiden Studenten die Aufmerksamkeit eines Filmproduzenten aus Hollywood auf sich, der als Auftragsarbeit einen Weihnachtskurzfilm bestellte. „The Spirit of Christmas" war der erste Auftritt der South Park-Charaktere, der herrlich geschmacklose Film hatte einen Kampf zwischen Jesus und dem Weihnachtsmann als Thematik. Nach einem heftigem Feilschen verschiedener Studios um die South Park-Serie wurde am 13.8.1997 die erste South Park-Folge bei Comedy Central, einem Kanal für Comedy-Serien, ausgestrahlt. South Park heimste sofort alle wichtigen Kritikerpreise in den USA ein. Parker spielte kürzlich an der Seite von Matt Stone im David Zucker-Film BASEketball und lebt am Strand von Los Angeles. Seine Freizeit verbringt er vorwiegend mit Videospielen. Beat'em Ups haßt er jedoch, die sind ihm viel zu lahm. Stone hingegen spielt lieber Basketball und hofft auf eine Karriere in der NBA.



Mit den Furzpuppen kann man Methangaswolken auf die Gegner abwerfen



Wo sonst als in South Park kann ein Zehnjähriger mit einer Bowlingkugel ein Ufo vom Himmel schießen?







Kennys erster Abgang im Spiel. You Bastards!

I WANT MY CHEESY POOFS!

Besonders gut gelungen ist der Vier-Spieler-Modus. Hier kann man mittels Cheats, die man während des Spiels erhält, sämtliche bekannten South Park-Charaktere anwählen (ein Cheat für alle Charaktere steht in der First Aid dieser Ausgabe). Die angekündigten Spiele „Capture The Flag" und „Kick The Baby" waren in unserer Version noch nicht enthalten.

South Park läuft in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten, 4MB vorausgesetzt, und es bleibt abzuwarten, was man in Deutschland davon halten wird. Denn ohne die South Park-Elemente sind in der zu 95% fertigen Previewversion schon einige Längen zu erkennen. Vor allem das extrem stereotype Geballer auf Truthähne und anderes Getier (in einem Unterlevel zählten wir knapp 400 Truthahn-Abschüsse) nervt doch auf Dauer. Der Schwierigkeitsgrad ist Iguana-untypisch nicht allzu hoch, wahrscheinlich hat man sich auf die South Park-Fans konzentriert, die doch einigermaßen frustriert sein dürften, hätte South Park den Schwierigkeitsgrad eines Turok 2. In puncto Komplexität kann man der 3D-Shooterreferenz aus dem eigenen Haus wohl auch nicht das Wasser reichen. Die fünf Level sind relativ überschaubar, aufgrund der Schneeoberflächen auch grafisch von eher spartanischer Natur. Wer die Comics kennt, weiß allerdings, daß dies im Vergleich zur Serie noch fulminant pompös ist. Im nächsten Heft folgt der ausführliche Test, wobei wir auch die Meinung eines Testers einfließen lassen, der die Serie noch nie gesehen hat.

FACTS

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

MAGIC ENTERTAINMENT
VERSAND VON VIDEOSPIELEN, ZUBEHÖR & LÖSUNGSHEFTEN

DT. LÖSUNGSHEFTE DM 14,80:

Alundra (19,80)
Baph. Fluch 1 & 2
Batman & Robin
Casper
Clock Tower
C&C Strategie (19,80)
Chron. Of The Sword
D
Discworld 1 + 2
Excalibur
Exhumed
Final Fantasy 7
Heart Of Darkness
Legacy Of Kain
MediEvil
Men In Black
Nightmare Creatures
Oddw.: Abes Oddysee
Rayman
Resident Evil
Sammelband (19,95)
Riven & Myst
Suikoden
Tekken 1, 2, & 3
Tomb Raider 1
Turok 1
Turok 2
Wild Arms
Wild 9
Wing Comm. 3 & 4
Z
und weitere ...

LÖSUNGSHEFTE IN FARBE:

Abe´s Exoddus (dt) 19,80
Banjo & Kazooje (dt) 24,80
Colony Wars Vengeance (dt) .24,95
Deathtrap Dungeon (dt) ...19,95
Metal Gear Solid (engl) 39,95
Mission Impossible (dt) 24,80
Tekken 3 (dt) 24,95
Tomb Raider 1,2 (dt) ....je 19,95
Tomb Raider 3 19,95

Bald:
Breath Of Fire 3 24,95

CHEATBÜCHER

PSX Game Breaker Vol. 1 24.80
PSX Game Breaker Vol. 2 24.80
NEU PSX Game Breaker Vol. 3 24.80
N64 Game Breaker Vol. 1 24.80
NEU N64 Game Breaker Vol. 2 24.80
PSX Top Secret Vol. 1 ....14.80

ANGEBOT DES MONATS:
Sony PlayStation incl. PlayStation-Tasche und Sony Digitalcontroller und Sony Memorycard 1MB
nur DM 289,-

Und so können Sie bestellen:
1. Telefon: 0 60 31/77 18-66 (-67)
2. Telefax: 0 60 31/77 18-22
3. Brief: Magic Entertainment Kaiserstr. 65, 61169 Friedberg

Der Versand erfolgt per Nachnahme: DM 8,90. Versandkostenfrei ab DM 150,- Warenwert.
Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir pauschal DM 20,-. Rücksendungen nur nach vorheriger Absprache. Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

LÄDEN:

MAGIC Multimedia Center
47198 Duisburg-Homberg
Moerserstr. 42
Verleih & Verkauf von DVD Playstation, Nintendo 64 & Videofilmen
Verkauf von PC Spielen und Musik-CDs
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN MUSIK-CDs & VIDEOSPIELEN!!
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 21.00 Uhr

MAGIC Multimedia Center
46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstr. 255
Verleih & Verkauf von Playstation, Nintendo 64
Verkauf von PC Spielen
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN!!
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 20.00 Uhr

MAGIC Multimedia Center
46236 Bottrop, Poststraße 9
Verleih & Verkauf von Playstation, Nintendo 64
Verkauf von PC Spielen
ANKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN!!
geöffnet: Mo - Sa 11.00 - 20.00 Uhr

Unser Kooperationspartner für PlayStation & Nintendo 64:
A. & W. Rast
Bahnhofstr. 25,
61184 Karben

MARIO PARTY

Fabian Döhla

Ein Party Game? 50 Mini Spielchen? Nicht von Nintendo selbst, sondern von Hudson entwickelt? Kennt man solche Anhäufungen an Spielen nicht von PC-Shareware? Kann das denn überhaupt gut gehen?



Mit einem Greifer kann man wahlweise Bonusgegenstände oder auch Gegner schnappen - diese können nur durch heftiges Zappeln den drohenden Münzverlust verhindern





Zwischen acht dieser knallbunten Spielbretter kann man sich entscheiden



Mit Koopa kann man die anderen Spielteilnehmer schwungvoll aus dem Bildschirm kegeln



Pump up the Bösewicht... Wer Bowser als Erster zum Platzen bringt, gewinnt dieses Mini-Game

Es kann - Nintendo beweist erneut, daß man immer wieder für eine unerwartete Überraschung gut ist, und präsentiert mit Mario Party ein Konzept, das man im Zuge der Welle an Kommerz-Sequels als überaus innovativ ansehen muß. Die Hintergrundgeschichte zum Spiele-Mix ist schnell erklärt: die Klempnerbrüder Mario und Luigi, Donkey Kong, Yoshi, Wario und die bezaubernde Prinzessin Toadstool können sich partout nicht einigen, wer denn jetzt der größte Held im Nintendo-Universum sei. Als Schlichter fungiert Pilzkopf Toad, der einen Wettbewerb zum Kräftemessen vorschlägt. So geht es mal wieder durch die klassische Warpröhre - und ehe man sich versieht, findet man sich im Auswahlmenü wieder. Die uns vorliegende Version stellte sich in mancherlei Hinsicht jedoch noch quer - japanische Bildschirmtexte verhindern eine 100prozentige Entschlüsselung des Optionsangebots. Hauptaugenmerk sollte man aber dennoch auf die klassische Spielvariante legen. Auf acht thematisch abwechslungsreichen Spielbrettern im „Mensch ärgere Dich nicht"-Stil darf man sich so richtig austoben - zahlreiche Verzweigungen und gemeine Fallen lassen schon auf der Oberwelt erkennen, was den Spieler erwartet. Den Job des Würfelns nimmt einem der Computer ab - stehen keine menschlichen Mitspieler zur Verfügung, so kümmert sich die CPU um das restliche Teilnehmerfeld. Mit zehn Münzen Startkapital geht es los - landet man nach dem getätigten Zug auf einem simplen blauen Feld, so gibt es nochmals drei Münzen obendrauf. Viel spannender wird es hingegen, wenn man auf einer Art Aktionsfeld landet oder sich mit dem Geist Boo-Hoo bzw. Bösewicht Bowser trifft.

Fight for your right to party!

Umgehend werden die Spieler in eines der 50 Spielszenarien gebeamt. Die Abwechslung könnte dabei gar nicht größer sein: Mal bastelt Ihr unter Zeitdruck an der Nachbildung einer Grimasse, ein anderes Mal liefert man sich auf einer kleinen Rennbahn spannende Duelle. Die Teamaufteilung kann dabei unterschiedlich ausfallen - entweder geht es nach dem Motto „Everyman for himself" oder im Team gegen die anderen Nintendo-Helden. Besonders fies wird es, wenn ein glücklicher Spieler gegen den Rest der Meute antreten darf. Gerade beim Bowling mit einem Schildkrötenpanzer beschränken sich die zu Kegeln umfunktionierten Opfer auf krampfhaftes Davonwackeln, meist jedoch ohne Erfolgsaussichten. Am Ende jedes der kurzweiligen Spielintermezzos wird abgerechnet: Der Sieger darf seinen Geldbeutel mit einer stattlichen Summe an Münzen auffüllen. Ohne diese Mario-Währung ist man auf dem Spielfeld aufgeschmissen - grimmige Steinplatten räumen den Weg nur gegen eine Mautgebühr. Wer zwanzig Goldtaler eingesackt hat, sollte sich nach Toad umsehen: Erreicht man den verschmitzt grinsenden Winzling, so händigt er dem Spieler einen Stern aus - in der Endabrechnung (vor dem Spiel läßt sich die Rundenzahl konfigurieren) hat dieser dann eine ähnlich hohe Bedeutung wie ein Tutti Frutti-Länderpunkt.

Mario Party mag auf den ersten Blick etwas abschreckend wirken - laßt Euch aber von der Optik keineswegs täuschen. Die Grafik mag auf den ersten Blick recht zweckmäßig wirken, was in diesem Fall aber angebracht erscheint. Die Render-Optiken erinnern entfernt an Yoshi's Story und können somit trotz platter Vogelperspektive Räumlichkeit vermitteln. Gespart wird auf jeden Fall nicht: Mario Party wird nach Zelda und Turok 2 das dritte 256Mbit-Modul für das Nintendo 64 sein.

facts

Genre:	Party-Game
Spieler:	1-4
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	März 1999



Software © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles lizenziertes FIFA Produkt. (c)1977 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Teil 31: Vom Plüschvögeln und anderen Kartoffelfahrzeugen



Aus unserer Reihe „Fünf Besoffene zu sechst am Tresen" diesmal Teil 1: Daniel Johannes (diverse Regenbogenpresse)



Aus unserer Reihe „Trinkbilder mit befreundeten Redakteuren" diesmal Teil 5: Christian Blendl (MAN!AC). Noch ahnt der Kollege nicht, daß wir seinen hochprozentigen Apfelsaft in der 2. Pause gegen eine andere, wohltemperierte Flüssigkeit gleicher Farbe ausgetauscht haben. Im Hintergrund dementiert Alexander Folkers (diverse Regenbogenpresse) per Telepathie das „Enthüllt!"-Prinzip.

Hektik pur! Im Dezember durfte sich die komplette Fun Generation-Crew an einen neuen Arbeitsrhythmus gewöhnen. Da die beiden Jamaica-Hoschis Götz und Kai ihren Urlaub in weiser Voraussicht schon im November 1989 buchten, kam das ganze Team kurz vor Weihnachten in arge Bedrängnis. Für die Ausgabe 2/99 standen lediglich drei Sekunden Zeit zur Verfügung - okay, andere Fachmagazine werden immer in diesem Zeitraum produziert, aber das interessiert Euch ja sicher nicht - ist aber irgendwie schon !rre. Generell sollte man eine derart enorme Zeitspanne jedoch nicht unterschätzen. Nur absolute Videospiel-Experten wissen mit der „magischen 3" etwas anzufangen. Um Euren Wissensdurst zu stillen, enthüllen wir an dieser Stelle exklusiv einige entscheidende Wendepunkte für die komplette Videospielindustrie.

DIE ULTIMATIVE TOP TEN-DINGE, DIE NUR DREI SEKUNDEN DAUERTEN:

- Sony testet die PlayStation auf etwaige Hitzeprobleme
- Psygnosis überprüft das Formel 1 98-Konzept auf Fehler
- Ein Layouter konzipiert das Cover der Fun Generation 1/99
- New Corporation entwickelt Captain Commando
- Die Euphorie über einen etwaigen Turok 2-Release im Dezember
- MediEvil gilt als unkopierbar
- Der Todeskampf eines ahnungslosen Touristen, der mit einer Metal Gear Solid-Mütze an der tschechisch-österreichischen Grenze abgefangen wurde
- Die Tomb Raider 3-Spieldesigner grübeln über eine Änderung der Steuerung nach
- Ein Pressesprecher erklärt uns die Neuerungen von FIFA 99
- Sony übersetzt die Screentexte von Final Fantasy VII



Leicht verändert: Die Umstellung des Fun Generation-Layouts hat auch bei Kai deutliche Spuren hinterlassen.



„416 bitte 3-3-2" - Daniel bei seinem aufregenden Nebenjob als Nummernansager in einem großen Kaufhaus

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.



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

game buster tm

DAS MOGELMODUL MIT POWER



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

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

DM 99,-
Nintendo 64-Version DM 119,

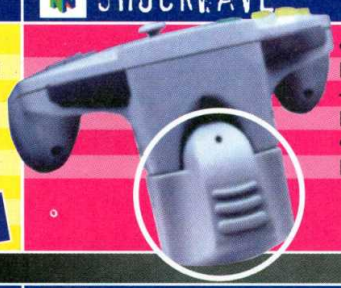
INTERACTOR



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

DM 89,-

SHOCKWAVE



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

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



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

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD



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

48 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD



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

24 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT

DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD



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

8 IN 1
NOW WITH TURBO FORMAT
LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE



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

2 IN 1

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD



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

10 IN 1

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY



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

20 IN 1

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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

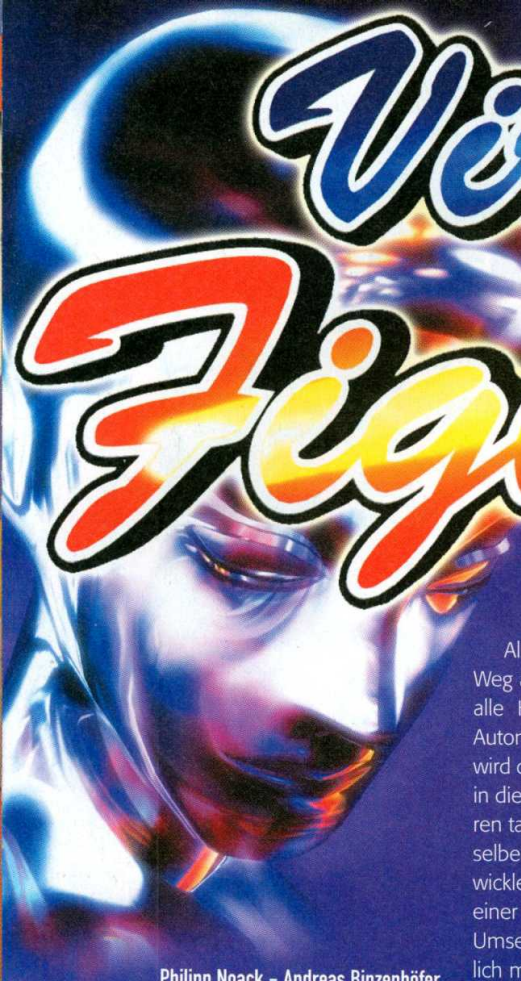
MasterCard VISA

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

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

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

Virtua Fighter 3tb



Philipp Noack – Andreas Binzenhöfer

Von den vier Titeln, die Sega zum Launch des Dreamcasts in Japan auf den Markt gebracht hat, muß eines natürlich ein Zugpferd sein. Ein echtes Softwarejuwel, das die Käufermassen veranlaßt, sich die Hardware ins heimische Wohnzimmer zu holen. Im diesem speziellen Falle kann diese Rolle nur Virtua Fighter 3tb übernehmen. Godzilla, Pen Pen TriIcelon und July kommen dafür ja wohl nicht in Frage, gerade dann nicht, wenn man den Beliebtheitsgrad des AM2-Prüglers in japanischen Spielhallen mit in diese simple Gleichung einbezieht.

▶ spielerprofil

Wer auf einen hohen Grad an Realismus steht und sich von einer relativ langen Lernphase nicht abschrecken läßt, liegt hier goldrichtig.

▶ schwierigkeit

Einstellbar. Auf den höheren Stufen merkt man dem Titel eine ausgefeilte AI an.

▼ facts

Spieler:	1-2
Level:	13
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2 / Genki
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	139,- DM

VMS	Shock Support	Analog	VGA Box
✓			✓
	engl. Texte	engl. Sprache	JP-Import
	✓	✓	✓

Alle 13 Charaktere fanden ihren Weg auf den Dreamcast, ebenso wie alle Hintergründe. Wer sich in der Automatenfassung heimisch fühlte, wird das auch innerhalb kürzester Zeit in dieser tun. Alle Combos funktionieren tadellos, sogar das Timing ist dasselbe. Man merkt, daß sich die Entwickler von Genki eingehend und mit einer unglaublichen Akribie auf diese Umsetzung vorbereitet haben. Natürlich muß man bei einer solchen Konvertierung die unterschiedlichen Anforderungen an die Zielgruppen beachten, sprich für den Heimbereich müssen mehr Modi bereitgestellt werden. Sega hielt sich hier im wesentlichen an den Standard: Arcade erzeugt echtes Spielhallenflair, jedoch ohne dieses lästige Nachwerfen von Münzen. Um sich ganz ungestört mit den Combos und dem Kampfsystem im allgemeinen vertraut zu machen, hat man einen Practice-Modus eingebaut. Hier werden die eingegebenen Tastenkombinationen und die dazwischenliegende Verzögerung angezeigt, außerdem läßt sich das CPU-gesteuerte Gegenüber in neun Schwierigkeitsstufen variieren. Das kleine „tb" im Titel steht für Team Battle und stellt ebenfalls eine Erweiterung im Vergleich zur Automatenversion dar. Beide Spieler suchen sich vor dem Kampf drei Charaktere aus. Es besteht dabei die Möglichkeit, mehrmals denselben Fighter zu selektieren. Wenn nun einer besiegt wird, dann tritt der nächste aus dem jeweiligen Team in den Ring. Der Witz besteht darin, daß der Gewinner seinen Energiebalken nicht aufgefüllt bekommt. Auf diese Weise entstehen ganz unterhaltsame Gefechte.

Die Liebe zum Detail

Für die Optik hat man sich mächtig ins Zeug gelegt. Mit dem Coin-Op identisches Motion Capture läßt die Aktionen der Charaktere sehr realistisch aussehen. Die Haare und Teile der Kleidung bewegen sich im Wind oder bei einer Bewegung der Figur in einer sehr überzeugenden Art und Weise. Auch wenn man solche Details erst auf den zweiten Blick erkennt, tragen sie doch zu einem positiven Gesamteindruck bei. Gleiches gilt für die Backgrounds. Mein Favorit ist dabei ganz klar die kleine Insel Stage von Jeffry. Wenn man seinen Gegner bis ganz an den Rand drängt, stehen beide Fighter mit den Füßen im wunderbar transparent und



Beide Figuren hinterlassen kurzfristig Spuren im Sand



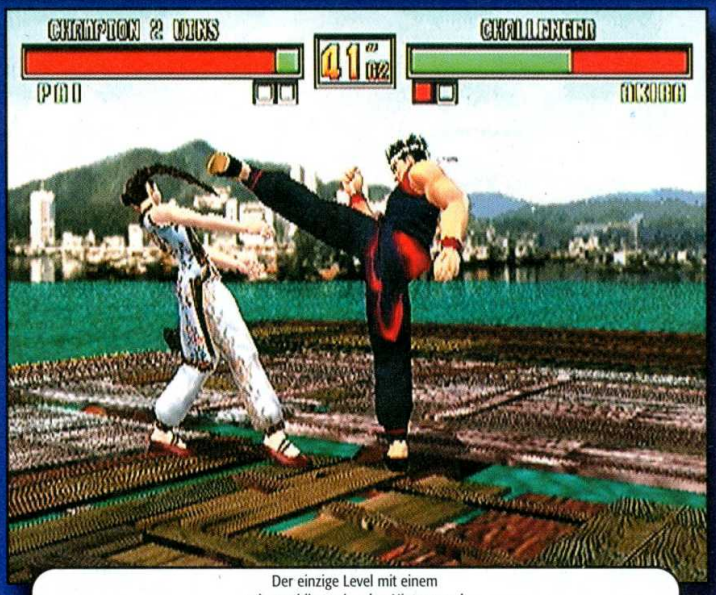
Die Ego-Perspektive bietet eine zusätzliche interessante Herausforderung



Die Brandung macht Jeffrys Runde zu einem echten Schmankerl



Wie man dieses „Alphabet-Männchen" anwählt, steht in unseren Tips und Tricks-Seiten

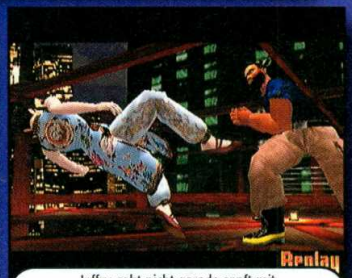


Der einzige Level mit einem rein zweidimensionalen Hintergrund

flüssig wirkenden Ozean. In ständiger Bewegung schwappen die Wellen auf den Strand und wieder zurück. Versetzt man ihm dann noch einen finalen Treffer, fällt er ins tiefe Wasser und ertrinkt. Aber auch z.B. der Sumoring von Taka-Arashi mit seiner unverwechselbaren Atmosphäre der Einsamkeit, oder die aufwendige Kathedrale im Level von Lion zeugen von der Liebe zum Detail mit der AM2 beim Design ans Werk gegangen war. Sämtliche Hintergründe wurden komplett in echtem 3D gerendert. Das gesamte Spiel läuft in butterweichen 60 fps ohne einen kleinsten Hinweis auf Clipping oder ähnliches. Ob hier eine ganze Generation dazwischen liegt, darf bezweifelt werden. VF3tb sieht jedoch mit Sicherheit besser aus, als alles andere, was sich Moment auf dem Markt befindet (der PC sei hier natürlich ausgenommen).


Beim Betreten der Stufen verschieben sich die Deckungszonen der Kämpfer


Bei den Schatten hat man sich im Vergleich zum Vorgänger enorm gesteigert


Jeffry geht nicht gerade sanft mit den Frauen um


Im Trainingsmodus läßt sich Dural anwählen



Den Team Battle Modus findet man exklusiv in der Dreamcast-Version

Keine gravierenden Schwächen

Machen wir es kurz: Virtua Fighter 3tb kann getrost als wirklich gute Konvertierung bezeichnet werden. Konsequenterweise muß man sich allerdings auch eingestehen: Die Optik kommt nicht an das Original heran, was einzig an der Auflösung scheitert. Das ist in sofern verwunderlich und etwas bitter, da es sich bei Model3 um eine Technologie handelt, die bereits über zwei Jahre auf dem Buckel hat. Dennoch, die Grafik der Dreamcast-Version braucht sich im Moment vor nichts zu verstecken. Wichtiger als die Aufmachung bleibt natürlich auch bei der nächsten Hardwaregeneration die spielerische Komponente, und hier läßt VF3tb keine Wünsche offen. Es handelt sich um eine hundertprozentige Konvertierung, die dem Vorbild in nichts nachsteht, im Gegenteil, sie bietet durch neu hinzugekommene Modi mehr Abwechslung. Gänzlich unverständlich ist für mich, daß man eine Netzwerk-Option komplett außen vor gelassen hat. Eine Schande, wäre es doch eine echte Herauforderung gewesen, gegen einen echten Profi aus Japan oder den USA anzutreten. Nur die Tatsache, daß es sich um einen der ersten Titel handelt, der zudem noch mit heißester Nadel gestrickt wurde, wollen wir nochmal ein Auge zudrücken. Es bleibt sicherlich eine Geschmacksfrage, ob man Virtua Fighter 3tb nun als das beste 3D-Prügelspiel im Heimbereich bezeichnet. Jeder muß für sich entscheiden, ob ihm bei einem Beat'em Up eine langsame Lernkurve und ein auf Realismus getrimmtes Kampfsystem lieber sind (VF) als ein schneller zu beherrschendes und rascher ausgereiztes Prügelspiel (Tekken). Wie bei kaum einem anderen Titel passiert es hier jedenfalls nicht, daß ein blutiger Anfänger durch wirres Tastengehämmer einen ausgeschlafenen Profi aus der Reserve lockt.

Auf jeden Fall der momentan beste Dreamcast-Titel und das mit weitem Abstand. Wenn sich die Japaner für den Kauf einer neuen Sega-Konsole entscheiden sollten, dann einzig aufgrund von VF3tb, ob das jedoch für den Europäer oder Amerikaner auch gilt, wird erst die Zeit zeigen. Sega tut sicherlich gut daran, ihre Automatenknaller schnellst- und bestmöglich zu konvertieren.



SEGA 10

GRAFIK 8
SOUND 8
GAMEPLAY 10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Virtua Fighter auf einem beliebigen Sega-System mochtet!

in;former

Einer der mit am meisten Spannung erwarteten Titel für den Dreamcast ist sicherlich Project Berkley. Sega-Guru Yu Suzuki versteht es offenbar wie kein zweiter, sein Spiel bereits im Vorfeld mit möglichst viel Geheimnistuerei interessant zu machen. Das größte Rätsel ist bisher die Frage nach dem Genre. Nachdem Suzuki sich auf der zweiten Sega-Konferenz immerhin auf einen Mix aus Action, Fighting und RPG festlegen ließ, war sich die japanische Fachpresse fast einig, daß es sich ziemlich sicher um ein Rollenspiel handle. Überraschenderweise war aber in der CD-Hülle von Virtua Fighter 3 ein Demo von Project Berkley zu finden, das gleich zu Anfang die drei Buchstaben RPG zeigt, die kurz darauf mit einem dicken roten Stift durchgestrichen werden. Damit dürfte das lustige Genre-Raten wieder von neuem beginnen. Für weitere unbestätigte Internetneuigkeiten dürfte auch ein neues System namens FREE (Full React Eyes Entertainment) sorgen, wir sind jedenfalls schon jetzt gespannt, was uns das fertige Spiel, das im übrigen wahrscheinlich auf den Namen Sheng Mu(e) umgetauft werden wird, alles zu bieten hat. Zur Zeit ist der Titel zu ca. 60% fertiggestellt, und wird nach einer Entwicklungszeit von dreieinhalb Jahren vermutlich nächsten Sommer in Japan erscheinen.

GODZILLA GENERATIONS

Fabian Döhla – Daniel Johannes

Sonntags , 14.30 Uhr. In schöner Regelmäßigkeit holt Pro 7 den Trash-Kult Godzilla aus verstaubten Archiven. Mal ganz ehrlich - dem Flair der mutierten Riesenechse kann man sich nur schwerlich entziehen. Japaner, die in Gummianzügen durch Papphäuser-Schluchten hoppeln, selten so gelacht.

Angesichts der Qualität von Godzilla Generations auf Segas Dreamcast vergeht einem jedoch jeglicher Humor. Egal mit welcher Euphorie man an dieses „Spiel" herangeht - bereits nach wenigen Sekunden drängt sich der Japaner im Gummianzug wieder ins Gedächtnis - wenn auch in einem anderem Zusammenhang. Wir stellen uns die Entstehungsgeschichte dieses Möchtegern-Kults folgendermaßen vor: Drei betrunkene Programmierer stellen Anfang November fest, daß sie eigentlich ein Spiel für den Japan-Start von Segas neuer Konsole programmieren hätten sollen. Dummerweise frönten sie lieber dem Alkoholgenuß und gerieten deshalb unter Zeitdruck. Somit mußte Godzilla Generations binnen drei Sekunden fertiggestellt werden - ein Umstand, dem man dem Produkt von Beginn an anmerkt.



Luftangriff: Das ungewöhnlich dumme Militär attackiert Godzilla im Kamikaze-Stil



Tick Tack: Unten rechts ist eine schicke Schweizer Digital-Uhr eingeblendet

Kotzilla

Weiß die kultige Original-Musik im Titelbildschirm noch gnädig zu stimmen, verschlägt es einem beim Spielstart die Sprache. Ein träger Mops walkt im Drogenrausch durch japanische Großstädte - hat sich das erste Entsetzen ob der getätigten Fehlinvestition gelegt, so versucht man krampfhaft die Kontrolle über den schwerfälligen Helden zu übernehmen. Aufgrund dessen detailverliebt übernommener Eigenschaften könnte man aber ebenso gut versuchen, auf Sand Bowling zu spielen. Egal ob analog oder digital - die unglaubliche Trägheit der Spielfigur bringt einen an den Rande eines Nervenzusammenbruchs, besonders dann, wenn man vom todesmutigen Militär attackiert wird und sich nicht vom Fleck rühren kann. Wer sich mit dem Kontroll-Manko abfinden kann, darf sich umgehend auf die Suche nach dem Spielinhalt begeben. Um ganz ehrlich zu sein - wir haben ihn bis jetzt trotz intensiver Suche nicht entdecken können. Egal mit welchem der vier Monster-Charakteren man durch die Städte wütet - Monotonie bleibt das alles überragende Element dieser Trash-Produktion. Nach und nach macht man die mit Grafikfehlern gespickte Umgebung dem Erdboden gleich (es müssen mindestens 80 Prozent zerstört werden) und wundert sich über gravierende technische Mängel: Slowdowns hier, verschobene Texturen da - was hat das bitte mit einer Next-Generation Konsole zu tun?



Sieht gut aus - ruckelt stark! Ein solch feuriges Inferno zwingt den Dreamcast bös' in die Knie



Die verantwortlichen Architekten haben tatsächlich Kautschuk-Gebäude erschaffen

Godzilla mag in Japan als Kult verehrt werden - doch in Anbetracht der gezeigten Qualitäten dieser Software fragt man sich ernsthaft, ob es wirklich Menschen gibt, die für diesen Schrott in Potenz tatsächlich Geld investieren. VMS-Kompatiblität (für Duelle mit selbstgezüchteten Mini-Godzillas) und ein kultiger Original-Sound entschädigen in keinster Weise für den inhaltlichen Bockmist. Godzilla Generations hätte man bestenfalls als kostenlose Demo-CD unters Volk bringen dürfen - so hat der Dreamcast seinen ersten Totalausfall. Immerhin - es kann nur besser werden...

spielerprofil

Wer Godzilla abgöttisch verehrt und zufällig einen Dreamcast besitzt, darf einen kurzen Blick riskieren - kaufen sollte er dieses Machwerk aber dennoch nicht.

schwierigkeit

Niedrig. Nur wer sich unnötig lang im Kreuzfeuer des Militärs aufhält, bekommt Probleme mit den Energievorräten. Ansonsten marschiert man locker-flockig (und tödlich gelangweilt) durch japanische Großstädte.

facts

Spieler:	1
Level:	5 Städte
Genre:	Vollpreis-Demo
Hersteller:	Sega
Entwickler:	General Ent.
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	139,- DM

VMS	Shock Support	Analog	VGA Box
✓		✓	
	engl. Texte	engl. Sprache	JP-Import
	✓		✓



3 von 10

GRAFIK 4
SOUND 7
GAMEPLAY 2

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Captain Commando (PSX, 12/98) mochtet!

Pen Pen Trilcelon



Dieser aufgedrehte Kollege sollte aufpassen, daß seine lange Zunge nicht am Eis kleben bleibt



Die bunten Turbofelder sollten unbedingt durchquert werden

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Haben sich Sega-Fans früher nicht immer über Nintendos Kinderimage und das alberne Maskottchen Mario lustig gemacht? Der Tenor unter den Segarianern lautete stets, Sonic sei viel cooler. Da erstaunt es uns schon, daß Sega zum Dreamcast-Launch einen ungleich alberneren Titel ins Rennen schickt.

Die Affenhaus-Connection

In Pen Pen Trilcelon darf der Spieler die Steuerung von acht verschiedenen, hippen Tieren (davon ein verstecktes) übernehmen, und diese über kunterbunte Kurse dirigieren. Zur Auswahl stehen dabei unter anderem ein Pinguin, ein Walroß, ein Hai, ein Nilpferd und ein Tintenfisch. Wie der Titel schon erahnen läßt, handelt es sich bei dem ganzen Spektakel um einen Triathlonwettbewerb. Entgegen der realen Sportwelt, wird in Pen Pen aber in den Kategorien „Rennen", „Schwimmen" und „Auf dem Bauch rutschen" um die Plätze gewetteifert. In den Rutschsequenzen wird mit dem A-Knopf durch Armbewegungen beschleunigt, auf die gleiche Weise werden auch unter Wasser Schwimmzüge ausgeführt. Ist man stattdessen rennenderweise unterwegs, fungiert der A-Knopf als Sprung-Button, der einen Stufen oder ähnliche Hindernisse überwinden läßt. Um gute Plazierungen zu erreichen, können regelmäßig verteilte Turbofelder durchlaufen/-schwommen/-rutscht werden, oder darf man Gegner mit der Dash-Attacke aus dem Weg rammen. Natürlich besitzt jeder der cartoonmäßigen Teilnehmer andere Fähigkeiten, und unterscheidet sich somit in den Punkten Schnelligkeit und Handling vom restlichen Haufen. Zwar bietet die CD nur gerade mal vier Strecken, jedoch dürfen diese immerhin in jeweils fünf unterschiedlichen Variationen zurückgelegt werden. Ein Kurs erstreckt sich dabei stets über die drei genannten Kategorien, über den Ausgang des Rennens wird also erst nach drei Runden entschieden. Dank Split-Screen darf im Versus-Mode auf Wunsch auch mit bis zu vier Spielern über den Bildschirm geeiert werden. Warum man die eigentliche Meisterschaft aber nur alleine bestreiten kann, blieb uns ein Rätsel.



Ein Königreich für einen Großbildfernseher: Im Mulitplayer-Mode wird der Bildschirm viergeteilt



Der Schlaf des Gerechten: In Pen Pen trifft man teilweise auf äußerst ungewöhnliche Kreaturen

Klare siePEN

Pen Pen Trilcelon kann von den ersten drei Dreamcast-Titeln optisch ganz klar am ehesten überzeugen. Das Spielgeschehen läuft mit 60 fps unglaublich flüssig über den Screen, einzig leichte Nebelschwaden am Horizont müssen in Kauf genommen werden (kennen wir dieses Phänomen nicht schon von einer anderen Konsole?). Eigentlich nicht weiter schlimm und im Spiel in keinster Weise von Nachteil, einige kleine Mankos trüben den an sich optischen Hochgenuß aber dennoch ein wenig. So kommt die 64 Bit-Maschine im Vier-Spieler-Modus schon mal etwas ins Ruckeln und es können leichte Pop Ups erkannt werden.

Wer über solche Kleinigkeiten hinwegsieht, kann sich jedoch voll und ganz dem ausgefeilten Spielprinzip widmen - läge hier nicht der sprichwörtliche Hund begraben. Bitte versteht uns nicht falsch, für ein Spielchen zwischendurch ist Pen Pen mehr als geeignet, doch können einen die Knuddelfiguren mangels Abwechslung leider nicht lange genug an die neue Konsole fesseln. Vor allem der Renn-Part sorgt dank mangelnder Geschwindigkeit und fehlender Aktionsvielfalt schnell für gähnende Langeweile. Dennoch: Alleine aufgrund der genialen und superflüssigen Grafik sowie der recht witzigen Idee mit den ultrakomischen Tierchen sollten Neueinsteiger und jüngere Semester mit einem Kauf liebäugeln.



spielerprofil

Wer schon immer auf der Suche nach einem albern witzigen Comic-Triathlon-Racing war, darf bedenkenlos zuschlagen.

schwierigkeit

Gemäß der angepeilten Zielgruppe ist der Schwierigkeitsgrad relativ niedrig gehalten.

facts

Spieler:	1-4
Level:	4 Strecken
Genre:	Funracing
Hersteller:	Sega
Entwickler:	General Ent.
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	139,- DM

VMS	Shock Support	Analog	VGA Box
✓		✓	
	engl. Texte	**engl. Sprache**	**JP-Import**
		✓	✓

7 DCD 10

GRAFIK	9
SOUND	6
GAMEPLAY	7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Running Wild (PSX, noch nicht getestet) mögt!

S.C.A.R.S.



Je nach Wetter ändern sich die Sichterverhältnisse. Der Nebel ist hier beabsichtigt

Daniel Johannes - Andreas Binzenhöfer

Vor drei Monaten testeten wir bereits die PlayStation-Version des futuristischen Rennspektakels, nun liegt uns eine 1:1 Umsetzung für Nintendos 64-Bitter vor. Nach wie vor veranstalten hochintelligente Supercomputer, die die Herrschaft über die Erde übernommen haben, im Jahr 3000 Rennen mit hypermodernen Autos. Um dem ganzen noch einen gefährlichen Touch zu geben, sind sämtliche Fahrzeuge in ihrem Aussehen den furchteinflößendsten, wilden Tieren nachempfunden. Als Vorbilder mußten dabei so liebliche Wesen wie ein Löwe, ein Mammut, ein Hai, ein Nashorn, ein Panther oder ein Skorpion herhalten.



Das pompöse Elefantenfahrzeug erweist sich dank seiner großen Räder auf sandigem Boden als äußerst hilfreich

S.C.A.R.S. attacks!

Anfangs stehen nur fünf der insgesamt neun Boliden zur Verfügung, die restlichen muß man sich später mühsam verdienen. Während zu Beginn lediglich die Modi Grand Prix und Zeit-Jagd anwählbar sind, wird der Challenge-Modus, in dem neue Wagen erspielt werden können, erst nach erfolgreichem Durchfahren des Grand Prix geöffnet. Dieser ist zusätzlich in mehrere Cups unterteilt (Carbon, Crystal, Diamond, Zenith), von denen jeder nach einem Sieg ein weiteres Bonusauto in Aussicht stellt. Außerdem gibt es noch den Spezial-Cup, der eine Art Editor darstellt. Hier darf dann eine ganz individuelle, eigene Competition aus den bereits existenten bzw. eröffneten Strecken zusammengestellt werden. Auch im Time Trial kann nur auf Kursen gefahren werden, die man bereits freigeschaltet hat. Die aufregende Hatz um die besten Plätze führt die tierischen Gefährte dann durch äußerst abwechslungsreiche Gegenden. Mal wollen lavadurchflutete Canyons durchfahren oder verschneite Berge überwunden werden, mal wird über malerische Inselstrecken geheizt. Eigentliches Ziel ist es, in jedem Cup ein gegnerisches Fahrzeug zu besiegen, sprich am Ende die höchste Punktzahl und somit den ersten Platz zu erreichen. Daß die Kontrahenten einem das Feld und die guten Plazierungen aber nicht kampflos überlassen, dürfte klar sein. Deshalb findet man auf den Strecken in schöner Regelmäßigkeit verteilte Power Ups, die den eigenen Flitzer mit diversen Waffen oder Turbos ausstatten. Ähnlich wie in Mario Kart oder Rock'n Roll Racing versucht man also, die Gegner durch Bombardements oder aufgestellte Barrieren, etc. daran zu hindern, vor einem durchs Ziel zu fahren. Auf insgesamt neun Tracks, die zudem unter variierenden Wetter- und Tagesbedingungen bewältigt werden müssen, darf der Spieler sein fahrerisches und kämpferisches Können unter Beweis stellen. Hat man bei Sonnenschein noch gut Lachen und relativ leichtes Spiel, wird einem auf der gleichen Strecke unter anderen Gegebenheiten (z.B. Nachtfahrt) schon weitaus mehr abverlangt, was bei diesem Beispiel auf die geringere Sichtweite zurückzuführen ist. Doch der Schwierigkeitsgrad steigt natürlich ohnehin mit jedem Cup kontinuierlich an. Während man im Grand Prix-Modus keinerlei Einfluß auf das Wetter hat, darf in „Challenge" und „Zeit-Jagd" hingegen die Witterung nach Belieben selbst eingestellt werden.



Nervenkitzel pur: Während Spieler 2 beinahe die Klippe hinuntergefahren wäre, versucht Raser Nr. 1, sein Auto sicher unter dem Haus durchzubugsieren

S.C.A.R.S. kann in erster Linie als spaßiges Partyspektakel angesehen werden, da es wirklich Laune macht, den Gegner mit allen Mitteln am ungestörten Weiterfahren zu hindern. Im Multiplayer-Mode wird das ganze zwar etwas langsamer und einige Grafikdetails sind plötzlich auf Nimmerwiedersehen verschwunden, jedoch hat man auch hier großen Spaß im Duell mit menschlichen Mitspielern. Wer eine kurzweilige Abwechslung sucht, sollte S.C.A.R.S. auf jeden Fall einmal probespielen, einen Spielspaßüberflieger wie Mario Kart sollte man aber nicht erwarten.

spielerprofil

Wer auf der Suche nach einem actionreichen Rennspiel ist, das auch mit mehreren Spielern längerfristig zu unterhalten weiß, wird mit S.C.A.R.S. bestens bedient. Ist man bereits im Besitz der PSX-Version, kann man aber getrost Abstand nehmen, da sich, abgesehen von der Grafik, wirklich kaum etwas geändert hat.

schwierigkeit

Die späteren Cups fordern schon einiges an fahrerischem Können. Auch für das Freispielen der Bonusfahrzeuge sollte etwas Übung und Ausdauer mitgebracht werden.

facts

Spieler:	1-4
Level:	9 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Vivid Images
Testmuster:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	119,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Analog	Expansion Pak
✓	✓	✓	
	dt. Texte	dt. Sprache	
	✓		



Saturn • Playstation • Gameverleih — Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 0
Im Internet: www.videogame.de
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





Angel of Darkness 1+2	je 69
Bubblegum Crisis 1-4	je 49
Countdown Stories 1+2	je 59
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
El Hazard Vol.1+2	je 39
Neongenesis Evangelion Box 1	59
Streetfighter II Die Serie Box 3+4	je 59
Streetfighter II Die Serie (einzeln)	je 49
Tekken	39

Sonstiges

Soundtracks
z. B.

Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Metal Gear Solid	59
Parasite Eve	79
Xenogears	99
Schlüsselanhänger	9,90

Players Guide`s
z. B.

Tekken 3	29
Oddworld 2	19
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Parasite Eve	34
Saga Frontier	39
Turok 2	34
Tomb Raider 2	19
Metal Gear Solid	34
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO Revenge	34
Yoshi's Story	29
Gran Tourismo	39
Breath of Fire 3	29
Diverse "Magic Line" Lösungen	ab 10
Zelda	29
Laufwerk PSX	89
Einbau auf Anfrage	
EDGE - Zeitschrift	**16**

Neo Geo Pocket

King of Fighters Round 1	**JP**	**89**
Neo Geo Pocket-Gerät	**JP**	**149**
Pocket Tennis	**JP**	**79**
Puzzle	**JP**	**79**
Soccer Cup '98	**JP**	**79**

Game Boy

Final Fantasy Leg. I-III	je US	79
Pokémon (Rot/Blau)	US	69
Game Boy Color		149
Harvest Moon Color	Dt	65
Pocket BombermanColor	Dt	49
Turok 2 Color	PV	65

Sega Saturn

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



SEGA-Dreamcast JP 899,90 DM
Turok 2 uncut Pal 99,90 DM



Nintendo 64

1080° Snowboard	Dt	89
Airboarder 64	Dt	99
Banjo Kazooie	Dt	89
Bio Freaks	Dt	109
Body Harvest	Dt	99
Chamewleon Twist	Dt	49
Clayfighter 63 1/3	PV	49
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G 2	PV	99
F-Zero X	Dt	89
F 1 Grand Prix	Dt	94
FIFA '99	Dt	109
Fighter's Destiny	Dt	99
Forsaken	Dt	99
Gamebuster	Dt	99
Gex 3D	Dt	119
GT 64 Championship	Dt	99
Holy Magic Century	Dt	119
Konsole + Spiel	Dt	249
Lamborghini	Dt	99
Mace the Dark Age	Dt	59
Madden '99	Dt	119
Mission Impossible	Dt	119
Multi Racing Championship	Dt	99
NASCAR '99	Dt	119
NBA Courtside	Dt	89
NBA In the Zone '98	US	59
NBA Jam '99	Dt	99
NFL Quarterback Club '99	Dt	129
NHL '99	Dt	119
NHL Breakaway '99	Dt	129
Nightmare Creatures	US	179
San Francisco Rush	Dt	99
S.C.A.R.S.	Dt	109
Silicon Valley	Dt	99
Star Wars Rogue Squadron	Dt	109
Superstar Soccer 98	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	79
Turok 2	PV	99
Virtual Chess 64	Dt	109
V-Rally	Dt	119
WCW vs NWO Revenge	Dt	129
WWF Warzone	Dt	109
Zelda	Dt	109

Sony Playstation

5th Element	Dt	89
Assault	Dt	89
Abe´s Odysee 2	Dt	79
Alundra	Dt	89
All Star Tennis '99	Dt	89
Apocalypse	Dt	94
Armored Core	Dt	39
Ayrton Senna 2	Dt	49
Azure Dreams	Dt	89
Batman & Robin	Dt	79
Bio Freaks	Dt	79
Blaze & Blade	Dt	94
Bloody Roar	Dt	59
Box Champion's	Dt	89
Breath of Fire 3	Dt	89
Brunswick Pro Bowling	Dt	89
C 3	Dt	89
Caesars Palace 2	Dt	79
Cardinal Syn	Dt	89
Colin McRae Rally	Dt	89
Colony Wars 2	Dt	89
Command & Conquer Gegenschlag	Dt	89
Constructor	Dt	89
Control Pad	ab	19
Cool Boarders 3	Dt	89
Crash Bandicoot 3	Dt	89
Deathtrap Dungeon	PV	89
Diablo	Dt	79
F 1 Racing Simulation	Dt	99
FIFA '99	Dt	79
Frenzy	Dt	79
Formel 1 '98	Dt	89
Future Cop L.A.P.D.	Dt	79
G-Police	Dt	89
Game Gun 007	PV	69
Gex 3D-Return of the Gekko	Dt	49
Gran Turismo	Dt	89
Heart of Darkness	Dt	89
Hugo	Dt	89
Jeremy McGrath Supercross '98	Dt	89
Lenkrad für 3 Systeme		139
Libero Grande	Dt	89
Lucky Luke	Dt	89
Master of Teräs Käsi	Dt	79
Medievil	Dt	89
Men in Black	**PV**	**79**
Micro Machines V 3	Dt	45
Moto Racer 2	Dt	79
Mr. Domino	Dt	79
Musik	Dt	89
N_2O	Dt	89
NASCAR '99	Dt	79
NBA live '99	Dt	79
Need for Speed 3	Dt	79
NHL '99	Dt	79
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nightmare Creatures*	Dt	89
Ninja	Dt	89
One	Dt	49
O.D.T.	Dt	89
Pax Corpus	Dt	49
Point Blank	Dt	89
Premier Manager '98	Dt	89
Pro Pinbal - Big Race USA	Dt	79
Prügelgame 4	Dt	89
R-Type Collection	Dt	89
Return Fire	Dt	59
Riven	Dt	89
Road Rash 3D	Dt	79
Rogue Trip	Dt	89
Rumble für den Arm		29
San Francisco Rush	Dt	79
Small Soldiers	Dt	79
Spyro-The Dragon	Dt	89
Streetfighter Collection	Dt	85
Superstar Soccer '98+Metal Gear Demo	Dt	95
Syndicate Wars	PV	69
Tekken 3	Dt	99
Tenchu	Dt	94
Test Drive 5	Dt	89
Time Crisis	Dt	49
Tomb Raider 3	Dt	89
TOCA 2	Dt	79
Treasure of the Deep	Dt	89
UBIK	Dt	89
V-Ball	Dt	89
Victory Boxing 2	Dt	89
Viglante 8	Dt	89
War Games	Dt	79
Warhammer 2-Dark Omen	Dt	79
WCW Nitro	Dt	89
Wild 9´s	Dt	89
Wild Arms	Dt	99

ANGEBOT DES MONATS

Dual Shock NB	39
Speicherkarte 1 Meg	19
RGB- + HIFI-Kabel	29
Speicherkarte 72 Meg	79
Pistole 007 Gun mit Rumble	69
X-Ploder Mogelmodul	89

PSX-Umbauchip
für JP u. US-Games
zum Selbsteinbau
incl. Anltg.
nur 15,90

SPANDAUER KUNDEN
Bis zur Eröffnung unserer neuen Spandauer Filiale Liefern wir VERSANDFREI nach Spandau !!!

Dreamcast

Control Pad	JP	79
Daytonna 2-Battle on the Edge	JP	159
Godzilla Generations	JP	159
Incomming	JP	159
Joystick - "FIGHTER"	JP	179
Memory Card (VMS)	JP	79
SEGA Rally 2	JP	159
Seven Cross	JP	159
Sonic Adventure	JP	159
Super GT	JP	159
Tetris 4 D	JP	159
Virtua Fighter 3	JP	159

Sony Playstation unter 50 DM

Abe´s Odyssee	Dt	49
Command & Conquer	Dt	49
Croc	Dt	49
Forsaken	Dt	39
Mega Man X 3	Dt	49
Motor Mash	Dt	39
Pro Pinball-Timeshock	Dt	49
Skull Monkeys	Dt	49
Suikoden	Dt	49
Test Drive 4	Dt	49
TOCA (Dual Shock tauglich)	Dt	49
Total Drivin	Dt	39
V-Rally (Dual Shock tauglich)	Dt	49
Versus -Vs.-	Dt	49
Warhammer	Dt	49

Unsere Multimedia Shops in Berlin

MARZAHN — Verkauf & Verleih
Karl-Holz-Str. 16

MARZAHN — Verkauf
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 9.00 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. Versandkosten betragen 10,00 DM + Nachnahmegebühr.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! Alle Deutschen Titel auch als ungebremste NTSC-Version lieferbar!!!

Wir akzeptieren auch die Zahlung per Kreditkarte u. a.

VISA MasterCard

STAR WARS ROGUE SQUADRON



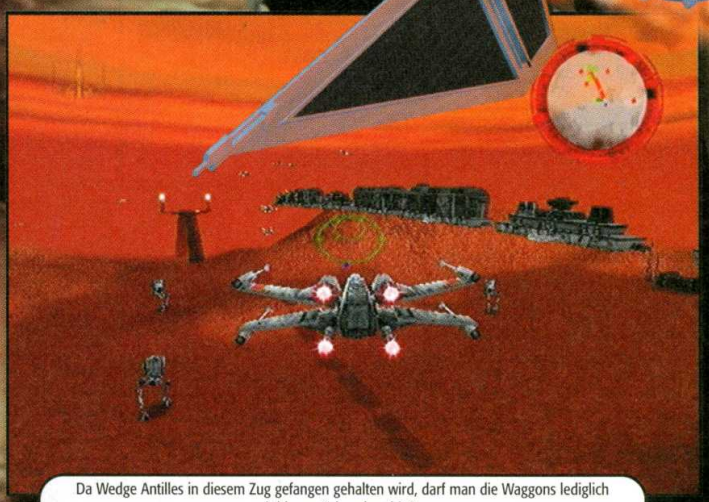
Wie man mit dem Millennium Falcon durch Mos Eisley fliegen darf, steht in unseren Tips und Tricks-Seiten



Ein Speeder jagt zwei imperiale TIE-Bomber über die Planetenoberfläche



Eine Flotte Y-Wings verteidigt Sullust, den Heimatplaneten von Nien Numb



Da Wedge Antilles in diesem Zug gefangen gehalten wird, darf man die Waggons lediglich mit blauen Salven beschießen



Bei dieser Mission geht es primär darum, eine imperiale AT-AT-Fabrik zu zerstören

Andreas „Obi-Wan" Binzenhöfer –
Philipp „Salacious Crumb" Noack

KAPITEL 1
DER WIDERSTAND

Sechs Monate sind seit der Schlacht auf Yavin vergangen. Der Todesstern wurde zerstört, aber der Kampf um die Freiheit ist noch lange nicht vorbei. Der Krieg gegen das Imperium erstreckte sich mittlerweile über die ganze Galaxie. Luke Skywalker formte aus den besten X-Wing-Piloten der Allianz die legendäre Rogue Squadron. Ihre Mission: Die tapfer kämpfende Allianz gegen einen übermächtigen und kampferprobten Gegner zu unterstützen, in einem letzten verzweifelten Versuch, die Kontrolle über die Galaxie zu behalten...

Hey Luke! Where are you? An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle des ehemaligen Farmjungen von Tatooine und bestreitet ein weiteres Abenteuer in einer weit, weit entfernten Galaxie. Mit einem Hinterhalt des Imperiums in Mos Eisley beginnt das erste Kapitel der insgesamt 16 Episoden langen Reise. Die Rogue Squadron muß zunächst mehrere imperiale Probe-Droids im Schatten der beiden Sonnen Tatoo I und Tatoo II auffinden und zerstören, um danach die Raumhafenstadt selbst vor einem Angriff einiger TIE-Bomber zu beschützen. In der Wüste von Tatooine stößt man dabei auf mehrere Tusken Raider, Sandcrawler, die Sarlacc Pit, einen Krayt Dragon und sogar auf einige T16-Skyhopper, die gerade ein Rennen in Beggars Canyon veranstalten. Mit der Zeit bestätigt sich der Verdacht, daß ein neuer Moff namens Kohl Seerdon (der angeblich nicht mit einem gewissen Helmut verwandt ist) seine Finger gewaltig im Spiel hat und versucht, der Allianz das Leben schwer zu machen. Doch bevor man dem Moff die Entschlossenheit der Rebellen demonstrieren kann, gibt es zunächst einige andere Aufgaben zu bewältigen. Je nach Mission setzt man sich entweder in einen X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Speeder oder V-Wing und löst die jeweilige Aufgabe des Levels. Während es in Welten wie z.B. Kile II darauf ankommt, einen imperialen Stützpunkt zu finden und zu zerstören, gibt es auch Runden, in denen man etwa der Gold Squadron Geleitschutz bieten, oder Schlüsselfiguren der Allianz aus den Händen der Imperialen befreien muß. Eingefleischte Star-Wars Fans dürfen sich auf altbekannte Schauplätze wie Corellia, Kessel, Sullust und Mon Calamari freuen. Sämtliche Raumschiffe werden natürlich mit dem Analog-Stick gesteuert, und haben neben ihren Blasterkanonen noch jeweils eine zweite Spezialwaffe mit an Bord. Der Snowspeeder ist wie üblich mit einer Harpune ausgestattet, um die extrem gut gepanzerten AT-AT Walker zu Fall bringen zu können. Damit man nie die Übersicht verliert, wurde zudem ein Radarschirm integriert, der feindliche TIEs und Gefechtsstationen rot anzeigt. Nach jeder erfolgreich beendeten Mission wird dem Spieler je nach Leistung eine Medaille verliehen. Neben der benötigten Zeit, der Anzahl der abgeschossenen Gegner und der Treffgenauigkeit, kommt es dabei vor allem auch darauf an, möglichst viele Zivilisten und Teamkameraden zu retten. Je nach Medaillen-Sammlung erhält man später haufenweise versteckte Extras und Optionen. Neben dem wohl berühmtesten corelliani-

▶ spielerprofil

Rogue Squadron ist ein absolutes Muß für echte Star Wars Fans. Alle anderen (gibt's Euch eigentlich wirklich?), bekommen auch so ein sehr gutes N64-Spiele für ihr Geld.

▶ schwierigkeit

Die ersten zwei Drittel des Spieles sind noch relativ einfach zu bewältigen. Wer allerdings auf Goldmedaillen (vor allem in höheren Levels) und auf Extras aus ist, muß entweder sehr, sehr empfänglich für die Macht sein, oder regelmäßig unsere Tips und Tricks-Seiten lesen. Möge die Macht mit Euch sein.

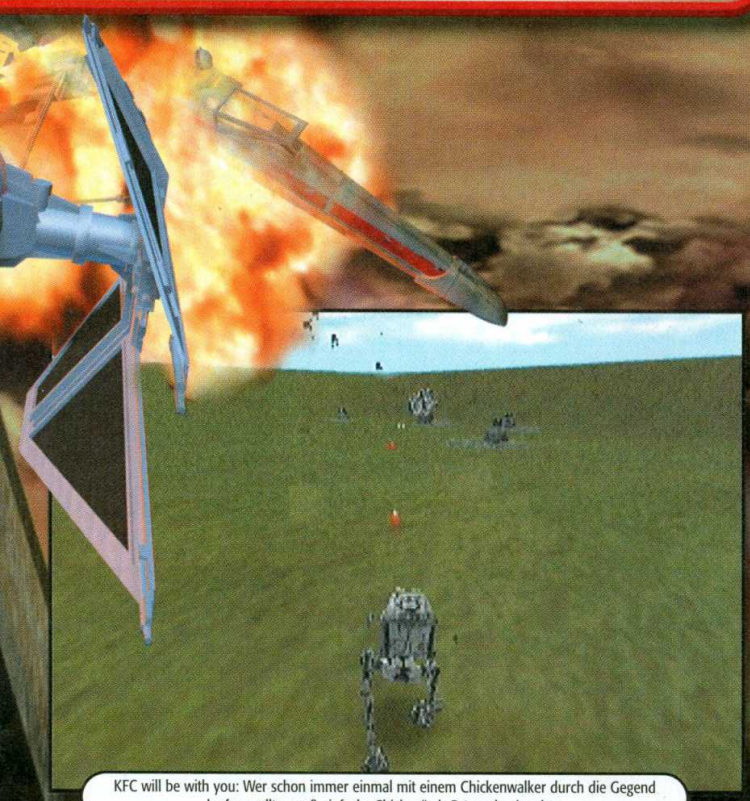
▼ facts

Spieler:	1
Level:	16
Genre:	3D-Shooter
Hersteller:	Lucas Arts
Entwickler:	Factor 5
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Januar
ca. Preis:	119,- DM

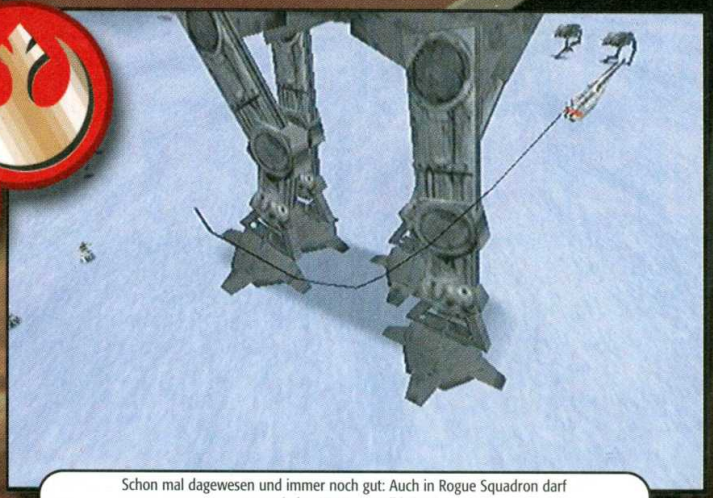
Controller Pak	Rumble Pak	Analog	Expansion Pak
✓	✓	✓	✓

Modulspeicher	dt. Texte	engl. Sprache	
✓	✓	✓	

WARS QUADRON



KFC will be with you: Wer schon immer einmal mit einem Chickenwalker durch die Gegend laufen wollte, muß einfach „Chicken" als Passcode eingeben



Schon mal dagewesen und immer noch gut: Auch in Rogue Squadron darf man wieder AT-ATs zu Fall bringen



Die neuen V-Wings wurden erstmals in der Schlacht um Calamari eingesetzt



Im letzten Level trifft man auf die aus den Dark Empire Comics bekannten World Devastators



Die Rogue Squadron beschützt einen Zug vor einem Angriff imperialer Jäger

schen Frachter sämtlicher Galaxien, darf man außerdem mit einem AT-ST durch die Gegend laufen, den Angriff auf den Todesstern nachspielen und sich sogar mit einem TIE-Interceptor austoben.

The force is my ally and a powerful ally it is

Bereits vor knapp zwei Jahren hatten Nintendo 64-Besitzer erstmals die Gelegenheit, sich die Sterne mit Shadows of the Empire ins Wohnzimmer zu holen. Während damals die Meinungen über das Spiel ziemlich unterschiedlich ausfielen, waren sich doch alle einig, daß der Hoth-Level phänomenal war. Star Wars: Rogue Squadron ist die Evolutionsstufe eben dieses Levels. Mehr Raumschiffe, mehr Waffen, mehr Details, mehr Steuerung, mehr Spaß und mehr Story. Das Ganze abgerundet mit einer machtvollen Lizenz. Die Rogue Squadron dürfte vielen neben den Filmen auch aus den X-Wing-Büchern oder der gleichnamigen Comic-Serie bekannt sein. Der echte Star Wars-Fan hat bereits Freudentränen in den Augen, wenn er zum ersten mal einen X-Wing über die Wüste von Tatooine fliegt. Jeder der einmal von Han Solos Gefangenschaft in den Gewürzminen von Kessel gelesen hat, wird den Ernst der Sache verstehen, wenn man zusammen mit Wedge Antilles, Dack Ralter, Zev Senesca und Co., gefangene Rebellen aus den Gefängnissen des berühmten Planeten zu befreien versucht. Die Steuerung der Raumschiffe ist zwar leicht gewöhnungsbedürftig, aber dennoch absolut sauber programmiert. Angriffe auf die Wolkenstadt in Taloraan sind ebenso gut zu meistern, wie wilde Verfolgungsjagden durch enge Canyons. Dank der 4MB-Erweiterung (die für dieses Spiel im Übrigen unumgänglich ist), kann man die äußerst detailreichen und abgerundeten Welten in Hochauflösung genießen. Da stört auch der teilweise extrem starke Nebel im Hintergrund kaum. Soundtechnisch hat man sich mal wieder selbst übertroffen. Keine andere Firma versteht es so gut wie Factor 5, musikalische Höchstleistungen aus Nintendos 64-Bitter zu locken. Während Star Wars-Kritiker sich wohl hauptsächlich über den (leider) fehlenden Mehrspieler-Modus und fehlende Weltraumlevels beschweren werden, kann man als Fan eigentlich nur bemängeln, daß die Missionen zu schnell abgebrochen werden, und man deshalb etwas zu wenig Freiheit hat, um sich einfach einmal nach Herzenslaune im Universum umzuschauen oder auszutoben.

Die Macht ist eindeutig mit Rogue Squadron. Für die zahlreichen Star Wars Fans dürfte es kaum etwas schöneres geben, als interaktiv in die so lieb gewonnene Galaxie einzugreifen. Die abwechslungsreichen Episoden mit hervorragender Begleitmusik wirken grafisch erst richtig mit der neuen 4MB-Erweiterung.



Wer einmal Rogue Squadron in Hochauflösung gesehen hat,...



... möchte nie wieder ohne Expansion Pak spielen



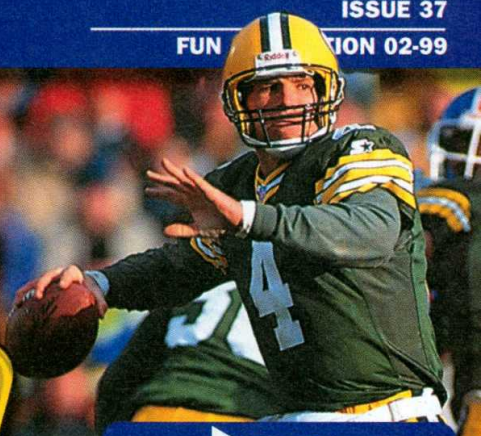
9 VOR 10

GRAFIK 9
SOUND 10
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

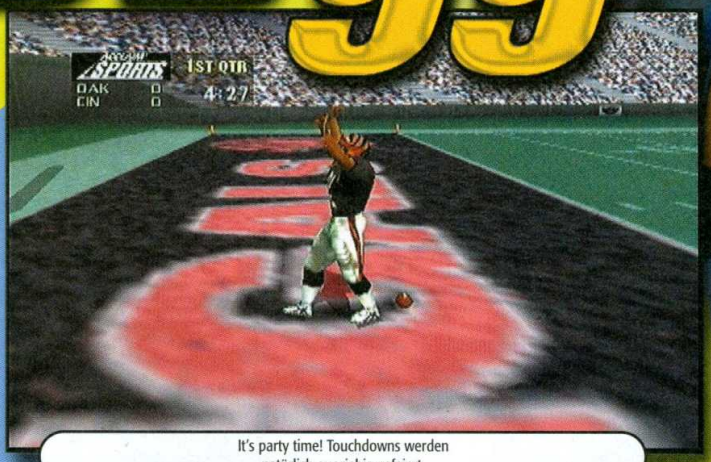
... Star Wars-Fan seid, oder Shadows of the Empire (N64, FG 2/97) mochtet!

NFL QUARTERBACK CLUB 99

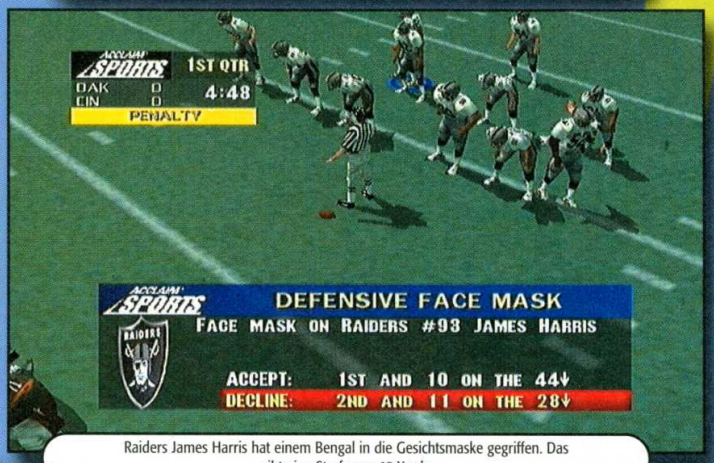


Andy Puhl - Fabian Döhla

Gerade als man dachte, es ginge kaum besser, legt Acclaim in puncto Realismus noch einen drauf. Die neue preisgekrönte, hochauflösende Grafik ist wirklich eine Augenweide, vor allem mit 4MB-Erweiterung. Diesmal sind die Bewegungen aber noch flüssiger. Die Polygon-Figuren haben kaum noch Ecken und Kanten, dazu kommen 250 neue Spieler-Animationen. Nach einem würdigen Spielzug wird also dementsprechend zelebriert - inklusive Merton Hanks „Chicken Dance" oder Tyrell Davis „Mile High Salute". Der Sound ist auch deutlich klarer geworden und die Sätze klingen nicht mehr so extrem zusammengestöpselt. Als Co-Kommentator hört man jetzt Randy Cross, der als langjähriger Offensive Lineman der 49ers selbst drei Super Bowl-Ringe gewinnen konnte. NY Jets-Stratege Charles Weis sorgt dafür, daß die Gegner sich auf die eigene Taktik einstellen und dementsprechend reagieren. Auch die einzelnen Spieler entwickeln sich selbstständig weiter - positiv oder negativ. Die Strategien der echten NFL-Teams wurden jetzt direkt übernommen. Die 49ers werden also eher auf die Pass-Kombinationen Steve Young zu Jerry Rice, Tyrell Owens oder J.J. Stokes setzen, während die Steelers mit Running Back „The Bus" Jerome Bettis das Laufspiel bevorzugen. Man kann aber diesmal auch seine eigenen taktischen Vorlieben einbringen und aus 256 vorhandenen Spielzügen sein eigenes Playbook zusammenstellen.



It's party time! Touchdowns werden natürlich ausgiebig gefeiert.



Raiders James Harris hat einem Bengal in die Gesichtsmaske gegriffen. Das gibt eine Strafe von 15 Yards.

High End-Football

Selbstverständlich hat man bei QB Club '99 wieder die Möglichkeit, seine eigenen Teams zu kreieren. Wer will, kann aber aus den 31 NFL-Teams, 6 World League Teams (Mit Frankfurt Galaxy und Rhine Fire), oder vielen historischen NFL-Teams wählen. Einzelne Spieler können ebenfalls erstellt werden.

Insgesamt stehen 6 Spielmöglichkeiten zur Verfügung: Training, Freundschaftsspiel, Playoffs, Turnier, Pro Bowl oder Saison. Leider sind die Variationsmöglichkeiten nicht sehr groß. So kann man keine eigene Saison entwerfen, und im Turnier-Modus stehen lediglich 4, 8 oder 12 Teams zur Auswahl. Auch die Statistik-Abteilung kann sich im großen und ganzen sehen lassen. Während eines Spiels werden die einzelnen Spielerdaten laufend aktualisiert und auch miteinander verglichen. Bei der Saison-Statistik wäre allerdings teilweise etwas mehr Übersicht angebracht gewesen.

Für nostalgische Football-Fans wird ein nettes Extra geboten: Infos über alle bisherigen Super Bowls können aufgerufen werden. Dafür bleiben die Quarterback profiles auf der Strecke. Wie auch in der '98er-Version hat man die Möglichkeit, Schlüsselszenen aus der Vergangenheit nachzuspielen, und zwar aus den Super Bowls I bis XXXII.

Insgesamt kann man NFL Quarterback Club '99 nur empfehlen. Hier und da hätte man im Detail allerdings etwas flexibler sein können. So hätten wir uns gewünscht, daß wir unsere Saisons oder Turniere frei entwerfen können. Wer aber hauptsächlich auf Football-Spaß aus ist, der wird die eine oder andere kleine Nachlässigkeit übersehen können.

in;former

Designed für das Nintendo64 Expansion Pak™

NFL Quarterback Club '99 unterstützt das Expansion Pak für das Nintendo 64. Zum einen kann man mit installiertem Expansion Pak ein einminütiges Replay betrachten (ohne: 30 Sekunden) und zudem hilft der Speicher-Boost der Framerate auf die Beine. Das leichte Rucklen bei extrem nahen Kameraperspektiven fällt flach - die Bildwiederholrate bleibt auch bei einem Action-Inferno vor der Touchdown-Zone konstant hoch.



Ein gewohntes Bild: John Elway in Siegerpose.

spielerprofil

Sportspielfans kommen voll auf Ihre Kosten. Hier wird knallharte Football-Action fernsehgerecht serviert. Ein muß für jeden, der auch mal sein Lieblingsteam zu Super Bowl Ehren führen will.

schwierigkeit

Von Rookie über Pro bis All Pro ist für jeden was dabei. Schon auf der niedrigsten Stufe übt die Defense immensen Druck aus und hält mit harten Tackles dagegen. Langzeitmotivation ist vor allem durch die künstliche Intelligenz der Gegner garantiert.

facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Sports
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	119,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Analog	Expansion Pak
✓	✓	✓	✓
	dt. Texte	engl. Sprache	
	✓	✓	



10 von 10

GRAFIK	10
SOUND	9
GAMEPLAY	10

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... NFL Quarterback Club '98 (N64, FG 12/97) mochtet!

BUST-A-MOVE 3DX

Zweifelsohne ist Bust-A-Move im Mehr-Spieler-Sektor das Pendant zu Tetris für den Solo-Spieler und natürlich die Knobelreferenz. Kein anderes Denkspiel hat seit der ersten Konsolenumsetzung für das SNES ein großartigeres Suchtpotential entwickeln können. Das Abschießen verschiedenfarbiger Kugeln, die einer Traube Murmeln als Halterung dienen, verfolgt exzessive Spieler bis in die Welt der Träume. Das haben die Macher von Taito mittlerweile auch gut erkannt und bringen eine Edition nach der anderen auf den Markt. Doch auch diesmal muß gesagt werden: Wer Bust-A-Move schon sein eigen nennt, wird mit 3 DX keine neuen Erkenntnisse gewinnen können. Noch immer sind die Kugeln quietschbunt, noch immer stehen Bub und Bob sowie ein paar Freunde bereit, um sich zu messen. Allenfalls einige neue Charaktere mit minimal veränderten Eigenschaften, sowie eine Handvoll leidlich innovativer Extras sollen den Weg zum Geldbeutel des Käufers freimachen. Ähnlich wie bei Bust-A-Move 4 für PlayStation (Test FG 12/98) kann man pauschal sagen, daß weniger manchmal mehr ist. All die neuen Extras und Gimmicks bringen kaum neuen Spielspaß, sondern lassen Bust-a-Move-Puristen zurückschrecken. Vielleicht sollte man bei Taito endlich begreifen, daß man dummerweise einen perfekten Klassiker geschaffen hat, der außerhalb der Kritik und mit wenig Ansatzpunkten für Verbesserungen daherkommt. Ein Endurance-Modus, in dem man nach und nach gegen immer stärkere Gegner antritt, ist eine kosmetische Neuerung, der „Story"-Mode sowie Einzel- und Zwei-Spieler-Modi gehören mittlerweile zum Standard. Einzig der Vier-Spieler-Modus, der allerdings nur auf Fernseher ab einer Bilddiagonale von 72cm spielbar ist und aufgrund akuten Speicherplatzmangels ohne Ton läuft, stellt eine sinnvolle Ergänzung zur letzten Auflage dar. *(Götz Schmiedehausen)*



Bei diesem Anblick wird jeder zustimmen, daß es sich wieder einmal um Bust-A-Move handelt



Der Vier-Spieler-Modus ist vor allem auf portablen Fernsehgeräten ein Genuß



Immer noch genial! Der wahre Spaß entwickelt sich im Zwei-Spieler-Modus

facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

rating

9 von 10

GRAFIK 5
SOUND 5
GAMEPLAY 8



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

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



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

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 V2
- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
- Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
- 15 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximle Kontrolle
- Hochwertiger F1 Gummiüberzug für sicheren „Grip"
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Jordan GRAND PRIX



NEU

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

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

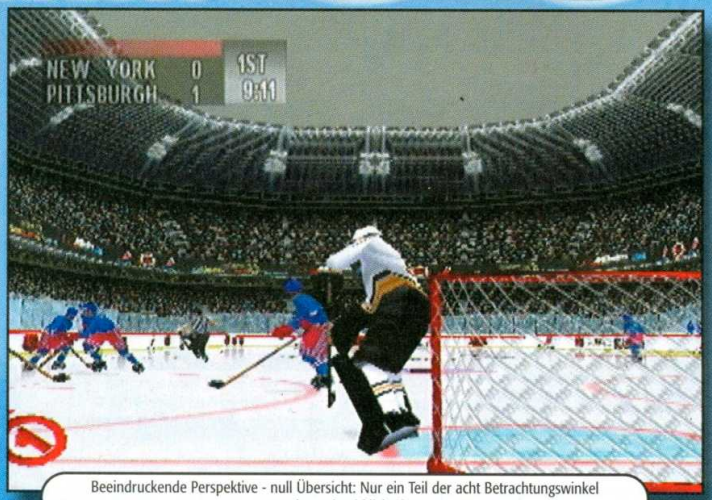
NHL 99 BREAKAWAY



Kreative Naturen erschaffen sich mittels der „Create Player"-Funktion neue Eishockey-Cracks



Wer macht was? Die strategischen Eingriffsmöglichkeiten sind in sieben Punkte untergliedert



Beeindruckende Perspektive - null Übersicht: Nur ein Teil der acht Betrachtungswinkel macht auch wirklich Sinn



Haarscharf! Ein Pfostentreffer wird nochmals extra angezeigt - Ärger ist somit garantiert!



Für eine bessere Übersicht: Der Puck zieht einen Schweif hinter sich her

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Auf dem Basketballcourt hat Acclaim auf dem Nintendo 64 gerade zum ersten Mal bewiesen, daß man sich vor EA Sports nicht zu verstecken braucht, und auch beim Eishockey sollte man eigentlich nichts anbrennen lassen. Schließlich handelt es sich bei NHL Breakaway '99 schon um ein Sequel, während EAs NHL 99 den ersten Modulausflug der Kufencracks darstellte. Die Meßlatte haben die Kanadier dabei gleich ein gewaltiges Stück nach oben korrigiert - sowohl das ausgeklügelte Gameplay als auch die phantastische und zudem 4MB-lose Hi Res-Optik wissen zu begeistern. Der Fan der Sportart darf also gespannt sein, in welcher Form man bei Acclaim reagieren würde. Mehr Spielmodi? Unterstützung der Speichererweiterung? Neue Grafik-Engine?

Alles falsch! Offenbar haben die verantwortlichen Entwickler von Iguana keinen einzigen Blick auf die Konkurrenz geworfen, denn wie würde sich sonst erklären, daß es sich bei NHL Breakaway '99 lediglich um ein aufpoliertes Sequel handelt? Angesichts der hohen Qualität des Prequels nicht sonderlich verwunderlich, im Vergleich zum genialen NHL 99 jedoch äußerst bedenklich.

Nichts neues

Vergleicht man das Spiel mit seinem Vorgänger, so muß man wirklich sinnvolle Neuerungen regelrecht mit der Lupe suchen - klar, die Statistiken sind auf einem neueren Stand und man kann nun eine 98/99er-Saison nachspielen - aber muß man dafür wirklich erneut tief in die Tasche greifen? Gerade grafisch hat sich im letzten Jahr nichts getan. Im Vergleich zu den EA-Optiken wirkt Acclaims Eishockeyinterpretation völlig veraltet. Unzeitgemäße Lo Res-Grafiken und gerademal durchschnittliche Animationen - es bedarf schon etwas mehr Anstrengung, um am Referenzthron der alten Sportspielhasen von EA Sports zu rütteln. Unverständlicherweise konnte man auch das nervige Ruckeln noch immer nicht beseitigen: Bewegt man seinen Spieler horizontal über das Eis, so schaltet die Scroll-Geschwindigkeit gleichmal ein paar Gänge zurück - ein Punkt, den wir schon beim Vorgänger bemängelt haben. Generell macht die grafische Präsentation einen schludrigen Eindruck: Auf der Auswechselbank sitzen platte Texturen, das Publikum sieht aus wie gescannte Konfetti und verhält sich auch ebenso euphorisch, womit wir schon bei der Akustik angelangt wären. Der englische Kommentar ist in Ordnung, wenn auch die Spielernamen aufgrund der hohen Kompressionsrate leicht verrauscht aus den Lautsprechern ertönen. Eine herbe Schelte verdient jedoch die Stadionatmosphäre selbst wenn die Tore im Dutzend fallen, kann man in der Halle kaum Gefühlsregungen feststellen.

Wenigstens hat Iguana beim wichtigsten Punkt nicht geschlampt. Das Gameplay befindet sich auf einem qualitativ hohen Level und überzeugt sowohl hinsichtlich der Realitätsnähe, als auch bei den Steuerungsoptionen. Selbst ohne großartige Eingewöhnungsphase entstehen flotte Spielzüge und packende Torszenen, man hat zu jedem Zeitpunkt das Gefühl, auch wirklich am Geschehen teilzunehmen. Die computergesteuerten Gegner sehen das nicht ganz so eng: Es kommt durchaus ab und an vor, daß zwei Stürmer bewegungslos vor dem Tor verharren, da sich der Puck dahinter befindet - das Hindernis überfordert die künstliche Intelligenz.

Selbst wenn wir die derzeitige Referenz NHL 99 außen vor lassen - mit NHL Breakaway '99 hat es sich Acclaim zu einfach gemacht. Zwar ist der Management-Modus noch immer konkurrenzlos und vermag die Motivation auch über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten, einen echten Grund für einen etwaigen Neukauf sehen wir aber auch bei genauerem Hinschauen nicht. Taktische Spielchen hin, zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten her - die Zeit für dieses halbgare Update hätte man anderweitig investieren können.

▶ spielerprofil

Eishockey-Liebhaber, die „nur" NHL 99 besitzen und noch eine annehmbare Ergänzung suchen, dürfen einen Blick riskieren. Wer jedoch schon den Vorgänger besitzt, der kann sich einen Neukauf auf jeden Fall sparen.

▶ schwierigkeit

Einsteigerfreundlich! Mit konfigurierbarem Schwierigkeitsgrad findet jede Spielerschicht die richtige Herausforderung.

▼ facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	K.A.
ca. Preis:	129,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Analog	Expansion Pak
✓	✓		
	engl. Texte	engl. Sprache	
	✓	✓	



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

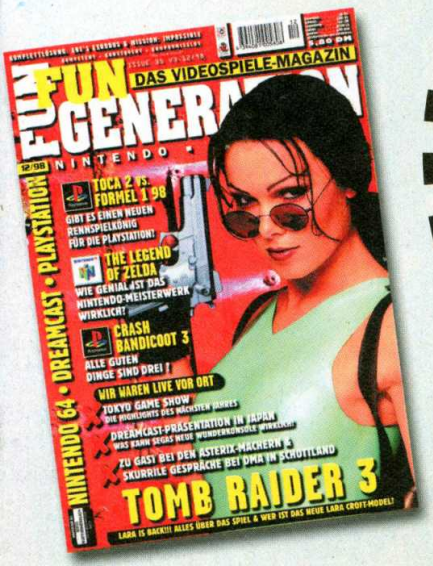
... NHL Breakaway (N64, FG 3/98) mochtet!

Der ganz normale Wahnsinn! Folge 2

Noch günstiger ist verschenkt. Jetzt gibt's die **FUN GENERATION** im Super-Schnupper-Test zum Sonderpreis. Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden und einschicken. Schon erhaltet Ihr die nächsten 3 brandaktuellen Ausgaben im Mini-Abo druckfrisch. Wo sonst gibt's mehr Konsolenspaß und Infos für so wenig Geld?



3 Ausgaben für 9,- DM
- statt 17,40 DM -



super schnupper-coupon

○ Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben Fun Generation für DM 9,- statt DM 17,40 bei Einzelheftkauf.

Fun002

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ Ort

Datum / 1. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Wenn mit Erhalt der 3.Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben FUN GENERATION für DM 62,40 (Ausland 79,20). Davon habe ich Kenntnis genommen:

Datum / 2. Unterschrift

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

○ Per Bankabbuchung

Bank:

Konto Nr:

BLZ:

○ Per Rechnung

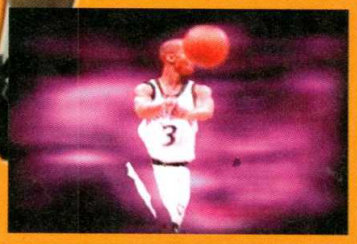
Garantie: Diese Bestellung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Abo-Service, 74168 Neckarsulm, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen und ab in die Post!
dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm

NBA Live 99

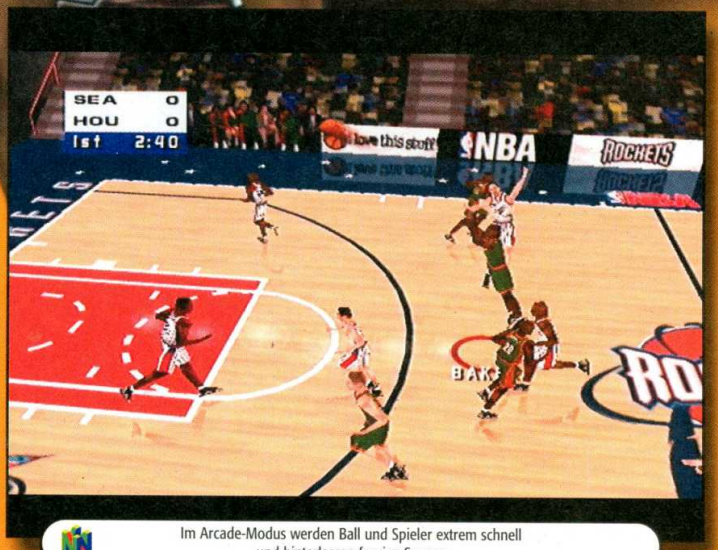
Julian Ossent - Fabian Döhla









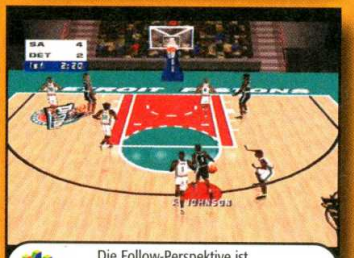


Im Arcade-Modus werden Ball und Spieler extrem schnell und hinterlassen feurige Spuren

Das alte Jahr geht zu Ende, ein neues bricht an. Zeit für uns, die Sektkorken knallen zu lassen, melancholisch über die letzten 365 Tage zu sinnieren und den anschließenden Silvesterrausch irgendwie vorbeistreichen zu lassen. Zeit für die Spieleindustrie hingegen, massenhaft Sequels auf den Markt zu werfen, an und kurz nach Weihnachten sitzt der Geldbeutel ja bekanntlich lockerer als sonst. Zugegeben, oftmals ist der Test des x-ten Nachfolgers eines der eh zahlreichen Produkte eines bestimmten Genres eher mühsam. Meistens beschränken sich die Verbesserungen auf einige relativ unwichtige Kleinigkeiten, die Grafik wird auf den neuesten Stand gebracht, und, im Falle eines Sportspiels, Teams und Ligen aktualisiert. That's it, der Nächste bitte. Als ich dann erfuhr, „Hey Julian, NBA Live 99 ist da, Doppeltest, viel Spaß", muß ich gestehen, dachte ich zuerst auch nur an oben genanntes Phänomen, wurde aber, das sei jetzt schon verraten, positiv überrascht. Beide Versionen des Klassikers, NBA Live 99 ist immerhin schon der fünfte Teil der Basketballserie von EA, bieten grundsätzlich dieselben Optionen. Vier Schwierigkeitsgrade geben jedem eine Chance, vom Einsteiger bis zum Profi wird hier jeder bestens bedient. Gewählt werden darf zwischen einem Arcade-Mode, bei dem die Spieler nicht ermüden, Monster-Dunks ausgeführt und bei bestimmten Würfen brennende Bälle in die gegnerischen Körbe gepfeffert werden, sowie dem „klassischen" Simulations-Modus, der die realistische Komponente des NBA-Spektakels besonders hervorhebt. Weiterhin darf man sich aussuchen, ob man lieber erst ein wenig trainieren, ein Freundschaftsspiel bestreiten, eine Play Off-Runde oder eine komplette Saison durchspielen möchte. Auch der obligatorische Three-Point-Shootout ist mit von der



Schneller Paß von Payton auf ....?



Die Follow-Perspektive ist noch einigermaßen spielbar



Wie im TV: Luc Longley klatscht sich selbst grimmig Beifall

ticker

Kleiner Basketball-Ticker am Rande: Dennis Rodman, Enfant Terrible der NBA, weiß auch nicht so ganz, was er will. Erst wollte er sich nach nur neun Tagen Ehe von Carmen Electra, bekannt aus Baywatch, wieder scheiden lassen, nun betont er ausdrücklich, mit ihr zusammenbleiben zu wollen.+++ Michael Jordan ist auch 1998 der bestverdienende Sportler der Welt. Er liegt noch vor Michael Schumacher, der aber nach seinem Wahnsinnsvertrag bei Ferrari im nächsten Jahr „His Airness" sicher hinter sich lassen wird.+++ Lustiges um „Mailman" Karl Malone. Der Star der Utah Jazz wollte nie wieder für das Team aus Salt Lake City spielen, hat jetzt aber nach eigenen Angaben seine „Meinung um 360° Grad geändert". Was ihm den Spott der gesamten NBA einbrachte, denn wer ein wenig Mathe kann, weiß, wo sich der Hühne dann wiederfände.

spielerprofil

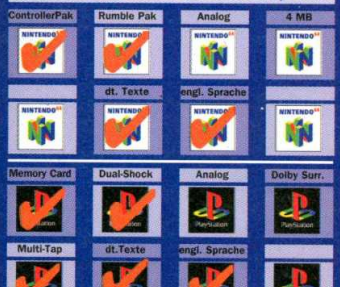
Jeder Sportspiel-Fan kann bedenkenlos zugreifen, wer auch nur den Hauch eines Interesses an Basketball hat, wird diesen Titel vergöttern.

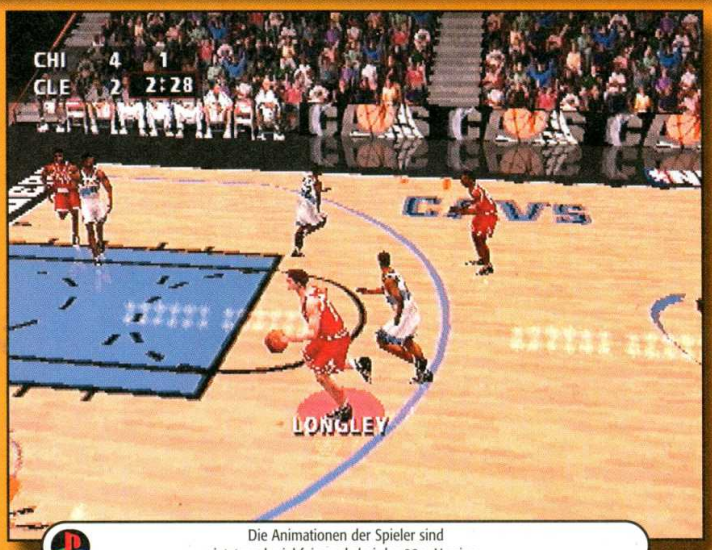
schwierigkeit

In vier Stufen einstellbar, jeder, ob Einsteiger oder Profi, kann hier seinen Meister finden.

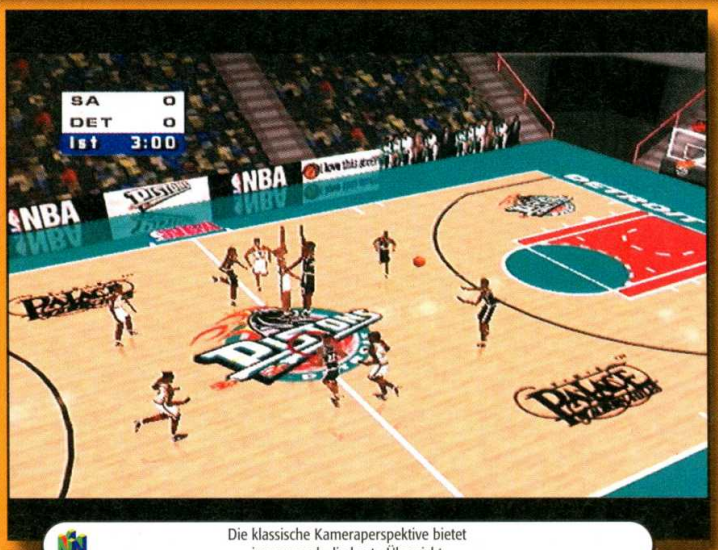
facts

Spieler:	1-4
Genre:	Sports
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis PlayStation::	99,- DM
ca. Preis Nintendo 64:	129,- DM





Die Animationen der Spieler sind jetzt noch viel feiner als bei der 98er Version



Die klassische Kameraperspektive bietet immer noch die beste Übersicht



Rodman schaut eher betreten drein, da Kemp ein etwas debiles Grinsen aufsetzt



Shawn Kemp donnert den Ball in den gegnerischen Korb


Die Rockets um Center Olajuwon formieren sich zum Angriff


Spektakulär: And heeeeee dunks!!

Partie, hier müßt Ihr innerhalb einer Minute mit 25 Bällen aus fünf verschiedenen Positionen von der Dreierlinie Eure Zielgenauigkeit gegen einen Kontrahenten unter Beweis stellen. Selbstredend wurden alle Teams auf den letzten Stand gebracht, leider ist Würzburgs Star Dirk Nowicki noch nicht berücksichtigt worden, und auch Superstar Michael Jordan darf nur mittels Player Creator seine Flugkünste demonstrieren.

Mittendrin, statt nur dabei

Was dem NBA Live-Kenner als erstes auffallen dürfte, ist die stark verbesserte Grafik-Engine. Die Animationen der Spieler sind mittlerweile fast perfekt, vor dem Match werden Lockerungsübungen vollführt, die Schuhe gebunden oder die Mitspieler motiviert. Die Nintendo 64-Version hat optisch durch die abgerundeten Textures die Nase vorn, auch wenn die Akteure etwas langgliedriger wirken, als ihre Sony-Pendants. Ein weiteres, wenn auch für den Spielfluß unerhebliches Manko der PlayStation-Variante zeigt sich bei schnellen Spielzügen, da der 32-Bitter hier das ein oder andere mal in die Knie gezwungen wird, wohingegen das Nintendo-Flaggschiff mit Geschwindigkeit nur so brilliert. Soundtechnisch verbucht die eben noch unterlegene Konsole aufgrund der CD-Technik jedoch einen klaren Sieg, obwohl die Konkurrenz für ihre



Beim Three-Point-Shootout dürft Ihr Eure Zielgenauigkeit unter Beweis stellen

Fähigkeiten ebenfalls ein hohes Niveau erreicht, geht dieser Punkt klar an die PlayStation. Ein mitgehenderes Publikum habe ich noch bei keinem anderen Produkt erlebt. Spielerisch geben sich beide Systeme keine Blöße und sind wirklich absolut gleichwertig. Die nicht-menschlich gesteuerten Akteure passen sich wesentlich besser ins Spielgeschehen ein als bei den Vorgängern, laufen sich frei und binden die Gegner an sich. Bei gelungenen Aktionen wie den allseits beliebten Slam-Dunks, Alley-Oops und Monster Blocks feiern sich die Stars ein wenig selbst und heizen dem Publikum kräftig ein, was dieses mit rythmischen Gesängen und Sprechchören quittiert. Die automatischen Replays zeigen die besten Szenen gleich im Anschluß aus anderen Kameraperspektiven, hier kann man mittlerweile glatt mit einer DSF- oder NBC-Übertragung mithalten. Stichwort: Kameraperspektiven. Wieder stehen etliche zur Verfügung, unserer Meinung nach sind aber nur Press oder Classic wirklich spielerisch sinnvoll.

NBA Live 99 setzt allen anderen Basketballsimulationen noch einen drauf. Im Action-Mode kann es auch mit NBA Jam mithalten, im Simulations-Modus deklassiert es geradezu die Konkurrenz. Man hat jederzeit den Eindruck der kompletten Kontrolle über die gesamte Mannschaft, da die Computer-gesteuerten Mitspieler so intelligent agieren. Grafisch und soundtechnisch nahezu fehlerlos fühlt man sich im wahrsten Sinne des Wortes „mittendrin, statt nur dabei". Auch der verbesserte Season-Modus kann überzeugen, durch die Neuerung, daß auch die anderen Teams untereinander kräftig draften, ergeben sich völlig neue PlayOff-Möglichkeiten. Die Steuerung lernt selbst der unerfahrenste Spieler in Minuten, schnell gehen flüssige Aktionen locker flockig von der Hand. So hat es Electronic Arts auch im Basketball-Sektor wieder geschafft, seinen Thron erfolgreich zu verteidigen, und scheint im Moment die einzig dominierende Kraft im Sportspiel-Universum zu sein.



TOP GEAR Overdrive

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Als erstes Rennspiel, das Nintendos neue 4 MB-Speichererweiterung nutzt, begeistert Top Gear Overdrive natürlich in erster Linie durch seine Optik. Zwar kommt man auch ohne Expansion Pak in den Genuß von Mid-Res, allerdings müssen dabei ziemlich große Balken am oberen und unteren Bildschirmrand in Kauf genommen werden. Ist man jedoch stolzer Besitzer der RAM-Erweiterung, läuft der Mid-Res-Mode hingegen auch in normaler Bildgröße absolut flüssig. Für den passenden Sound sorgt die Heavy Metal-Band Grindstone, die während des Spiels ihre gesamte Hitpalette zum Besten gibt (mit Gesang!).

Mid-Res Crisis

Zu Beginn hat man lediglich die Auswahl zwischen zwei Fahrzeugen. Entweder entscheidet man sich hierbei für den neuen VW Beetle oder greift auf den schnittigen Chevrolet Camaro zurück. Hat man schließlich noch eine der beiden anfangs verfügbaren Strecken ausgewählt, muß im Championship-Modus dann jeweils mindestens der vierte Platz erreicht werden. Ist diese Vorgabe erfüllt, öffnen sich weitere Kurse. Um die Computergegner hinter sich zu lassen, sollten innerhalb der Strecken die fair verteilten Bodenfelder überfahren werden, die jeweils einen Turbo spendieren. Durch zünden selbiger wird das eigene Auto kurzzeitig enorm beschleunigt, und auf diese Weise hoffentlich Zeit gut gemacht. Andere Bonusfelder bescheren dem Spieler wiederum zusätzliches Geld, das zusammen mit der Plazierungsprämie am Ende eines Rennens dazu dient, den Wagen in den Punkten Handling, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit aufzutunen oder später gleich ein neues Fahrzeug zu kaufen. Über insgesamt 14 Boliden (inklusive Porsche 911, Ferrari F-40, Jeep Wrangler usw.) darf sich der Rennspielfanatiker somit freuen. Sind schließlich alle Kurse einer Season bewältigt, geht es weiter in die nächsthöhere Stufe, wo die bekannten Strecken nochmal in anderen Wetter- oder Straßenverhältnissen unsicher gemacht werden dürfen. Die Landschaften präsentieren sich dabei recht abwechslungsreich. So geht die Reise durch steile Canyons, über verschneite Berggipfel, durch eine Großstadt, bis hin zu malerischen Stränden. Wem das alleinige Sitzen vor dem Bildschirm zu öde ist, der darf natürlich unter Zuhilfenahme drei weiterer Controller und den entsprechenden menschlichen Mitstreitern sowohl im Versus-Mode um die Wette brausen, als auch im Quartett die Meisterschaft unsicher machen.



Auf den verschiedenen Strecken gibt es viele Abkürzungen. Die Fahrt ins Meer gehört jedoch nicht dazu



Links oder rechts? Entscheidet man sich nicht schnell genug für eine Abzweigung, ist ein tödlicher Unfall schon vorprogrammiert



Der Rückspiegel gewährt dem Fahrer einen Blick auf das hintere Renngeschehen



Im Vier-Spieler-Modus muß leider auf die Hintergrundmusik verzichtet werden

Zwar tritt das N64 hierbei schon etwas auf die virtuelle Bremse, schaltet man jedoch in die Cockpit-Perspektive um, die ohnehin ein schnelleres Fahrgefühl vermittelt, fällt der Unterschied kaum auf.

Ganz klar: Mit Top Gear Overdrive legt Kemco das derzeit beste Autorennspiel für das Nintendo 64 vor. In Anbetracht der lausigen 64 Bit-Konkurrenz ist das zwar eigentlich kein großes Kunststück, jedoch darf der Nintendo-Fan diesmal ohne große Bedenken zugreifen. Einzig die etwas ungenaue Steuerung (viel zu oft zerschellt man durch einen Fahrfehler am Felsmassiv) und das Fehlen eines Time Trial-Modes versalzen die an sich appetitliche Suppe ein wenig. ***(Alle Bilder in Mid-Res!)***

spielerprofil

Wer schon lange ein richtiges Rennspiel für das Nintendo 64 sucht, und vor den genannten Mankos nicht zurückschreckt, sollte Top Gear Overdrive unbedingt probespielen und bei Gefallen zuschlagen.

schwierigkeit

Durch die etwas ungenaue Steuerung ist es manchmal nicht ganz leicht, ohne weiteres den benötigten 4. Platz zu erreichen. Mit etwas Übung hat man jedoch schon bald hineingefunden und hat Spaß am Verbessern der eigenen Fahrkünste.

facts

Spieler:	1-4
Level:	6 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Snowblind Studios
Testmuster:	Mitsui & Co.
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	119,- DM

Controller Pak	Rumble Pak	Analog	Expansion Pak
	✓	✓	✓
	engl. Texte	engl. Sprache	
	✓		



Das Poster fehlt

Kostenlose Preisliste anfordern!!!

SONY Playstation

PlayStation DUAL SHOCK

Grundgerät D.S. Pad	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	89,95
A Bugs Life	99,95
Akuji the Heartless	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Breath of Fire 3 S.E.	109,95
Bust a Move 4	79,95
Cool Boarders 3	99,95



Crash Bandicoot 3	99,95
Devil Dice	99,95
Fifa Soccer 99	99,95
Global Domination	99,95
Granstream Saga	99,95
Mega Man Legends	99,95

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID

Ab sofort können Sie vorbestellen. Verpassen Sie nicht dieses Highlight!!!

DM 99,95
Ab März 1999

Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Oddworld Abe´s Exodus	99,95
Premier Manager 99	89,95
Racing Sim 2	99,95
Soul Blade Platinum	49,95
Spyro the Dragon	89,95
Tiger Woods	99,95
Toca Touring Car 2	99,95
Tomb Raider 3	99,95
Tunguska	99,95
Wild Arms	99,95
X-Files	99,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

NEOGEO POCKET

NEO GEO Pocket

Grundgerät	145,00
in 8 verschiedenen Farben	
Baseball Stars	89,90
Cup 98	89,95
King of Fighters R1	99,95
Pocket Tennis	89,95
Puzzle	89,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Nintendo 64



Grundgerät Mario Pak	239,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
All Star Tennis	119,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Joust X	129,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95



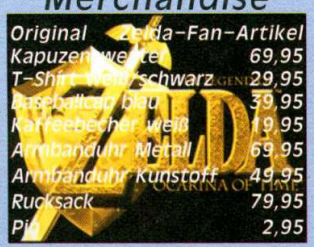
Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95
Superman	129,95
Top Gear Overdrive	129,95



Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
Twisted Edge	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	129,95
WCW vs. NWO Revenge	139,95
Zelda - Ocarina o.Time	119,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

Merchandise



Original Zelda-Fan-Artikel	
Kapuzenpullover	69,95
T-Shirt weiß/schwarz	29,95
Baseballcap blau	39,95
Kaffeebecher weiß	19,95
Armbanduhr Metall	69,95
Armbanduhr Kunststoff	49,95
Rucksack	79,95
PVC	2,95

Poster Final Fantasy 10,00
verschiedene Motive

Achtung!!! Wir versteigern Ende Januar unsere 1,70m große Lara Croft Statue. Gebote reichen Sie bitte schriftlich ein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Sega Dreamcast



Grundgerät jp	Tagespreis
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00



Blue Stinger	169,95
Evolution	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Geist Force	169,95
Godzilla Generations	169,95
Incoming	169,95
July (RPG)	169,95
King of Fighters 98	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
Sega Rally 2	169,95



Sonic Adventure	169,95
Virtua Fighter 3tb	169,95

GAME BOY COLOR

Game Boy Color



Grundgerät	149,00
Conkers Pocket Tails	69,95
Game & Watch Gallery	49,95
Harvest Moon	69,95
NBA Jam 99	69,95
Pocket Bomberman	49,95
Quest for Camelot	69,95
Tetris Deluxe	49,95
Turok II	69,95
Zelda - Links Awakening	69,95

Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei!* Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard VISA



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®

0221-1607111

*Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,- zzgl. DM 3-, NN-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software minimum) sparen Sie die NN-Gebühr. Darunter berechnen wir DM 10,00 Versandkosten. Erstbestellungen per Kreditkarte bitten wir schriftlich oder per Telefax einzureichen. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten in Höhe von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Designed by WATCH Promotion



GEWINNSPIEL

Lange hat's gedauert, bis der deutsche Nintendo 64-Besitzer wieder auf Dino-Jagd gehen durfte. Wenn Ihr diese Zeilen lest, kann man den Acclaim-Hit schon ganz offiziell kaufen - das Warten hat also ein Ende. Für Eure Geduld hat Acclaim eine hübsche Palette an Preisen zusammengestellt, die wir an dieser Stelle unter die Leser bringen wollen.

Der Hauptpreis besteht aus einem aufwendig gebrushten Nintendo 64 im Turok-Look. Dazu gibt es natürlich ein Turok 2-Modul samt passendem Turok 2-Überraschungspaket.

Der zweite bis fünfte Preis kann sich ebenfalls sehen lassen. Die glücklichen Gewinner bekommen ein Acclaim Sports-Paket für Ihr Nintendo 64. Der Inhalt: NHL Breakaway 99, das Basketballspektakel NBA Jam 99 und das überragende NFL Quarterback Club 99.

Für die Plätze sechs bis zehn gibt es je einmal das zeitlos geniale Denkspiel Bust-A-Move 3DX.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr jedoch erst folgende Fragen beantworten.

1) Welche Farbe hat das Turok 2-Modul?
2) Welche Farbe haben normale Module?
3) Welche Farbe hat Turoks rote Unterwäsche?

Schickt die Antworten an folgende Adresse:

Fun Generation
Stichwort: „Teflonpferd und andere Keramikschneeflocken mit Y"
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 13. Februar 1999

Acclaim

FUN GENERATION
DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

CENTRE COURT TENNIS


Beim Aufschlag wird sofort die Geschwindigkeit eingeblendet



Man kann selbstkreierten Spielern verschiedene Attribute zuzordnen


Der Schlag ist abhängig von der Stellung zum Ball

Gebt es doch zu, daß Ihr Tennis genauso langweilig findet wie wir. Boris Becker ist fast im Ruhestand, Steffi Graf spielt zwar immer noch Weltklasse, allerdings muß man bei jedem Match bangen, daß sie nicht auseinanderfällt. Videospiele, die den weißen Sport als Vorbild nutzen, gibt es seit Urzeiten, die Grafikroutine des vorliegenden Produkts wahrscheinlich auch. Bei anderen Spielen erinnern die Charaktere entfernt an bekannte Sportler, hier erinnern die Akteure nur entfernt an Menschen. Vielmehr wirken sie wie ein Haufen Polygonenschrott, der in einer lieblos gezeichneten Umgebung um Texturen bettelt. Doch Tennis lebt nun einmal vom Gameplay und der Intelligenz der Computergegner, und hier hat die Herstellerfirma Mitsui nach Granaten wie Dual Heroes oder Knife Edge endlich einmal einen guten Fang getätigt. Mit dem Analogstick und den beiden Action-Buttons kann man fast alle Schläge ausführen, das Verhalten des Spielers ist abhängig vom Timing des Schlages, der Standposition zum Ball und der Höhe des Balls. In ausführlichen Trainingssessions perfektioniert der potentielle Weltklassespieler seine Fähigkeiten. Sowohl allein, als auch gegen den Computer im Showmatch, bzw. bei den wichtigen Turnieren dieser Welt, sowie zu viert beim Doppel kann man sich mit vielfältigen Optionen und teilweise abstrusen Tennisplätzen die Zeit vertreiben. Vier Bonusspiele wie Tennisbingo oder Zielschießen auf Tonnen sind ein netter Bonus, die Möglichkeit,sich schwuchtelige Tennisaaccessoires zu verdienen und im Trümmertuntenlook die US Open zu spielen, runden das Vergnügen ab. Wenn man ein Tennisfan ohne PlayStation, respektive Pete Sampras Tennis, bzw. kein allzu großer Grafikästhet ist, und eher mit dem Analog- als mit dem Digitalstick aufgewachsen ist, wird Centre Court Tennis eine nette Bereicherung der Software-Bibliothek darstellen. *(Götz Schmiedehausen)*

facts

Spieler:	1-4
Level:	Entfällt
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Hudson
Testmuster:	Mitsui
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	129,- DM

rating

7 VON 10

GRAFIK 4
SOUND 6
GAMEPLAY 8

SoftCom
Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH



Tel.: 0231-44 40 788
0231-44 40 790
Fax: 0231-44 40 789
e-mail: SoftCom1a@aol.com

NINTENDO 64

Nintendo 64	239,95
Joypad Schwarz,grau,grün,gelb,blau	49,95
Memory Card 1 Meg (Nintendo)	29,95
Memory Card 4fach (blau,gelb,grau,grün)	34,95
Jolt Pag + Memory Card	39,95
Pad Verlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus+Mogelmodul	69,95
1080° (US)	94,95
Banjo & Kazooie	86,95
Bio Freaks	129,95
Dual Heroes	119,95
Extreme G	79,95
F1 Grand Prix 64	89,95





Frankreich WM 98	99,95
G.A.S.P.	129,95
GT 64 Championship	99,95
Mission Impossible	99,95
Nascar 99	114,95
NHA Breakaway 98	79,95
Zelda 94	109,95
Turok	74,95
Turok 2 (Englische Pal.-Vers.)	99,95
Twisted Edge Snowbording	129,95
WCW vs. NWO:World Tour	129,95
WWF Warzone	99,95

DREAMCAST

Ab 23. November bei uns erhältlich.

Dreamcast	759,95
Joypad - Dreamcast	84,95
RGB-Kabel	34,95
VMS System (Godzilla)	99,95
VMS Memory Card	79,95
Voltage Converter 220V auf 110V	34,95
Sega Rally 2	139,95
Sonic Adventure	139,95
Virtual Fighter 3	139,95

PLAYSTATION

Playstation	239,00
Playstation Dual Shock Multinorm+ RGB Kabel+Joypad Verlängerung+	
Memory Card 15 Blocks+zweites Joypad	310,00
oder mit zweitem Dual Schock Pad	330,00
Contol Pad Verlängerung (Unterstützt Rumble Funktion)	9,95
RGB Kabel	12,95
RGB Kabel mit Audio	19,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
Pal Converter	49,95
Sony Dual Schock Pad	53,95
Ultra Racer PSX	79,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Scorpion Light Gun	74,95
Eraser Light Gun	74,95
Memory Card 15 Blocks	19,95
Memory Card 30 Blocks non compressed	29,95
Memory Card 120 Blocks	36,95
Memory Card 360 Blocks	49,95
5th Element	84,95
Abe´s Exoddus	84,95
Alien Resurrection	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	84,95
Atlantis	84,95
Aussault	84,95





Azura Dreams	84,95
Batman & Robin	89,95
Bio Freaks	79,95
Bomberman World	79,95
Breth of Fire III	89,95
Breth of Fire III Special Box	109,95
Bushido Blade II (US)	119,95
C&C Gegenschlag	89,95
Cardinal Syn	69,95
Collin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders III (US)	119,95
Crash Bandicoot III (11. Dez)	84,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer Pro 98+Metal G. Demo	84,95
Jackie Chan´s Stuntmaster	84,95
Kula World	84,95
Legend	84,95
Medi Evil	84,95
Metal Gear Solid (US)	129,95







Point Blank	84,95
Point Blank mit G-Con	139,95
Riven	84,95
Silent Hill (US)	109,95
Small Soldiers	84,95
Street Fighter Collection	84,95
Supercross 98 J.McG.	84,95
Tekken III	89,95
Tenchu	84,95
Tenchu (US)	119,95
Test Drive 5	84,95
Tomb Raider III (US)	119,95
Treasures of the Deep	84,95
V 2000	84,95
WCC Nitro	89,95
Earthworm Jim 3D	84,95
Fifa Soccer 99 (26. Nov)	89,95
Nascar 99	84,95
R - Types (15. Nov.)	79,95
Vigilante 8	84,95
Wild 9	79,95
Wild 9 mit T-Shirt	89,95

Sonderangebote

Aent Amstrong	39,95
Blood Omen-Legacy of Kain	44,95
Casper	44,95
Forsaken	44,95
Mechwarrior	44,95
Nascar 98	44,95
Panzer General 2	44,95
Scull Monkeys	44,95

PLATINUM

Platinum Spiele	
Resident Evil Platinum	
Command & Conquer	
Tekken II Platinum	
Soul Blade Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	
und alle weiteren Platinum	

MERCHENDISE

Tomb Raider

Tomb Raider II Tasse	24,95
Tomb Raider II Zippo Feuerzeug	69,95
Tomb Raider Mousepad	24,95

Resident Evil



Resident Evil Soundtrack	44,95
Resident Evil T-Shirt	24,95
Resident Evil Figuren	ab 39,95

Final Fantasy



Final Fantasy Figuren	ab 39,95
Final Fantasy Figuren Set	89,95
Final Fantasy Key Chain	9,95
Final Fantasy Soundtrack	ab 49,95

Spawn Figuren ab 39,95



Tekken

Tekken Arrange Tracks Sound	49,95
Tekken Key Chain	9,95

AKUJI

THE HEARTLESS

Daniel Johannes - Götz Schmiedehausen



Noch macht der Sandwurm ein wenig Zicken...



Nachdem Akuji ihn in handliche Stücke zerteilt hat, sieht die Sache schon anders aus



Volltreffer! Diese, scheinbar aus Thrill Kill entflohene, Kreatur hat keine Arme und kann daher nur mit den Beinen angreifen



Gefahr von hinten: Akuji konnte den Kampf mit dem Krokodil zwar für sich entscheiden, wird aber dafür gleich entzwei gebissen

Wer hat nicht schon einmal mit dem Gedanken gespielt, sich eine Voodoo-Puppe seines Chefs oder Lehrers zu besorgen, und diese dann nachts mit heißen Stricknadeln oder ähnlichen Gerätschaften zu durchbohren, um seinen Vorgesetzten zu peinigen... Ob diese Methode auch tatsächlich Wirkung zeigen würde, sei mal dahingestellt. Jedenfalls greift auch Crystal Dynamics jene unheimliche Thematik auf und präsentiert uns ein durch und durch ansehnliches Action-Adventure.

spielerprofil

Wer Lara Croft nicht mehr sehen kann, oder gar noch nie ausstehen konnte und Lust auf ein pikanteres Süppchen hat, wird mit Akuji the Heartless nicht zuletzt wegen seines Erwachsenen-orientierten Inhalts seine Erfüllung finden. Wer auf Action-Adventures steht, muß auf jeden Fall probespielen.

schwierigkeit

Absolut in Ordnung. Der Schwierigkeitsgrad steigt schön langsam an, unfaire Stellen sucht man aber auch in höheren Levels vergeblich.

facts

Spieler:	1
Level:	14
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

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

Herz-Bube

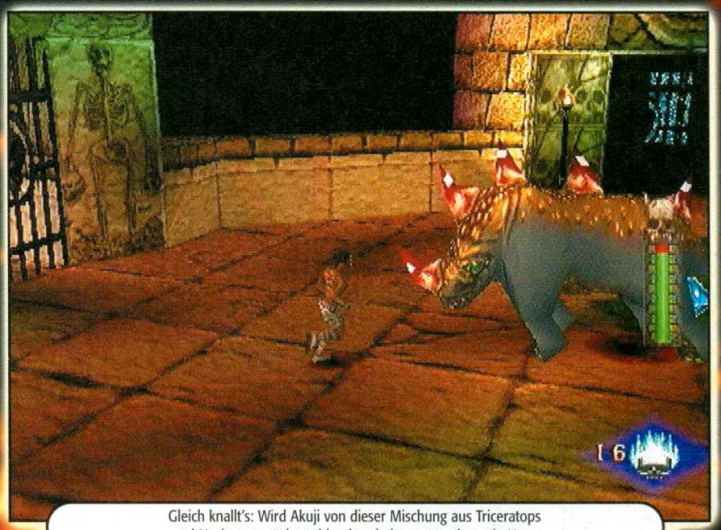
Schon das Renderintro stellt eindrucksvoll unter Beweis, welche Richtung die Gex-Macher diesmal einschlagen. Langsam fährt die virtuelle Kamera durch einen von obskuren Gegenständen übersäten, abgedunkelten Raum, während im Hintergrund leise Trommelrhythmen zu hören sind. Überall sind weiße Kerzen aufgestellt, hier und da liegen mal ein paar abgeschnittene Ohren herum oder vegetieren zwei Augäpfel in einer Schale vor sich hin. Zwischen Blutlachen und Totenköpfen ist das schmerzverzerrte Gesicht eines Toten zu erkennen. Am Ende einer blutverschmierten Treppe findet sich schließlich in einer passenden Halterung ein noch pochendes Menschenherz, das von einer (noch) unbekannten Person schön langsam mit flüssigem, heißen Wachs übergossen wird. Natürlich gehörte dieses Organ ursprünglich dem Protagonisten des Spiels, Akuji, dem Herzlosen. Alles hätte so schön werden können im Land Mamora: Akuji, ein junger Mann aus den Reihen der Selvia, war bereits von seinem Vater Murat, dem großen Voodoo-Priester und Krieger, dazu bestimmt worden, die liebliche Kesho, ihrerseits älteste Tochter des Grimaldi-Stammes zu heiraten. Durch diese Heirat wollte man die beiden Stämme, die sich früher auf schlimmste Weise bekriegt haben, näher zusammenführen und auf diese Weise den Frieden sichern. Unglücklicherweise sollte das bedeutende Ereignis aber von einer Person verhindert werden, die sich mit dem Gedanken über ewigen Frieden gar nicht anfreunden wollte, Akujis älterem Bruder Orad. Am Tag der geplanten Hochzeit schickte er seine Mannen los und ließ Akuji das Herz herausreißen. Dieser wurde daraufhin in die Hölle verbannt und muß dort nun die Geister seiner Vorfahren aufspüren, um wieder in sein Heimatland zurück zu gelangen und sich an seinem Bruder zu rächen.

Hart aber herzlos

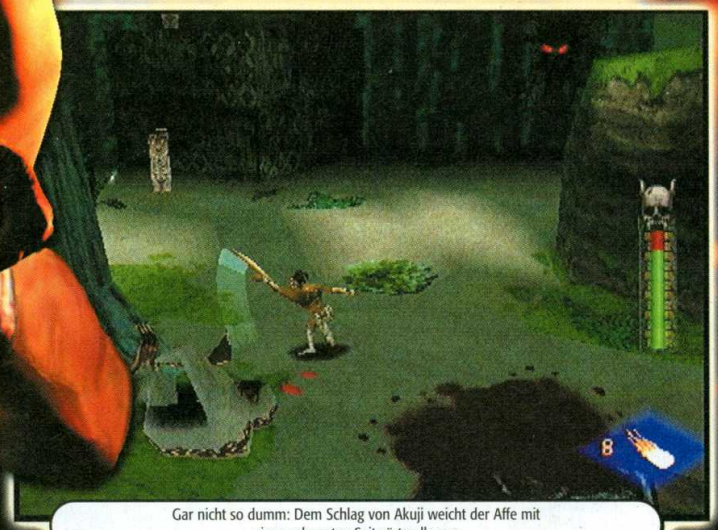
So übernimmt der Spieler also die Rolle des gepeinigten Seelensuchers und versucht, aus der Unterwelt zu entkommen. Natürlich stellen sich dem „Helden" dabei jede Menge finstere Kreaturen in den Weg, die aber schnell auf unliebsame Weise Bekanntschaft mit Akujis Unterarmklingen machen. Diese fährt der erzürnte Rächer bei Bedarf aus, um der Schar des Schattenreichs anschließend die Kehle oder andere emp-



Groß, aber bezwingbar: Der Fuchur-Verschnitt Mahdi ist mit der richtigen Taktik überhaupt kein Problem



Gleich knallt's: Wird Akuji von dieser Mischung aus Triceratops und Nashorn zurückgeschleudert, bekommt auch er ein Horn



Gar nicht so dumm: Dem Schlag von Akuji weicht der Affe mit einer gekonnten Seitwärtsrolle aus



Was nun? Gevatter Sense setzt gerade zum alleszerschneidenden Schlag an...



Huiiii! Die Pflanze leistet hervorragende Dienste als Trampolin

findliche Körperstellen durchzuschlitzen. Generell geht Akuji bei der Feinddezimierung sorgfältig vor: Die sinistren Höllenwesen werden sicherheitshalber stets in der Mitte zerteilt, was in einem appetitlichen Blutregen endet. Zartbesaitete Gemüter sollten daher vielleicht von vorneherein Abstand nehmen, da im gesamten Spiel reger Gebrauch von der roten Körperflüssigkeit gemacht wird. Um sich auch fliegenden, schwimmenden oder kriechenden Gegnern erwehren zu können, stehen dem herzlosen Protagonisten allerlei Moves und Voodoo-Zauber zur Verfügung. Neben der Fähigkeit, zu krabbeln, sich an der Decke entlangzuhangeln, einen Rückwärtssalto auszuführen, sich elegant über den Boden zu rollen und mit einem stilvollen Uppercut geflügelte Feinde auszuknocken, ist Akuji imstande, mittels magischer Kräfte zielsuchende Feuerraketen abzuschießen oder andere Zauber vom Stapel zu lassen, um sich so auch auf Distanz zu verteidigen. Das Erklimmen von Leitern und das Hochziehen an Felsvorsprüngen runden das für ein Action-Adventure notwendige Bewegungsrepertoire wohlschmeckend ab.

You're my heart, you're my soul!

Akujis verzweifelte Reise beginnt am Fluß der Seelen, wo der Spieler zunächst behutsam in die mystische Materie eingeführt und die Standardsteuerung erklärt wird. Nach und nach lassen sich auf steinernen Hinweistafeln dann neue Moves ablesen und anschließend im Kampf gegen das Totenreich einsetzen. Ist das erste, noch überaus einfach zu bewältigende, Level geschafft, findet man sich in einer großen Halle wieder, von der aus man anschließend Zugang zu weiteren Abschnitten erhält. Insgesamt 14 Level wollen nacheinander durchforstet und heil überstanden werden, ehe man sich der letzten großen Herausforderung, dem Kampf gegen Akujis Bruder Orad, stellen darf. Das Hauptaugenmerk sollte auf die bereits erwähnten Vorfahren gelegt werden, die in Form von Totenköpfen gut versteckt in den verschiedenen Locations darauf warten, eingesammelt zu werden. Erst ab einer bestimmten Anzahl an Ahnenköpfen darf man nämlich den Endgegnern entgegentreten und diese in ihre Schranken weisen. Daneben finden sich zahlreiche Voodoo-Puppen, die einem bei 100 gesammelten Stück ein Extraleben spendieren, und blaue Energiebälle, von denen 100 die Energieleiste vergrößern. Um verlorengegangene Kraft zurückzugewinnen, werden bezeichnenderweise Herzen eingesammelt - allerdings richtige menschliche Organe, keine herzförmigen Icons wie bei diversen Knuddelspielen. Die mehr oder weniger beschwerliche Reise führt den Spieler durch so düstere Örtlichkeiten wie den Blutsumpf, die Schleimhöhlen oder über einen alten Voodoo-Friedhof. Dabei müssen natürlich auch allerlei Rätsel und Puzzles gelöst werden, die sich jedoch am ehesten in die Schublade „Schnell durchschaut" einordnen lassen. Das ist allerdings keinesfalls negativ zu verstehen, da sich Akuji somit in Verbindung mit anspruchsvollen, aber nie unfairen Gegnern und Hindernissen, als äußerst motivierend und flüssig spielbar erweist. Dank mehrerer, in schöner Regelmäßigkeit verteilter, Rücksetzpunkte können Stellen, an denen man ein Leben verloren hat, schnell wieder erreicht und ein neuer Versuch gestartet werden, ohne frustriert das ganze Level nochmal spielen zu müssen. Am Ende eines Abschnitts stößt man dann jeweils auf ein magisches Portal,

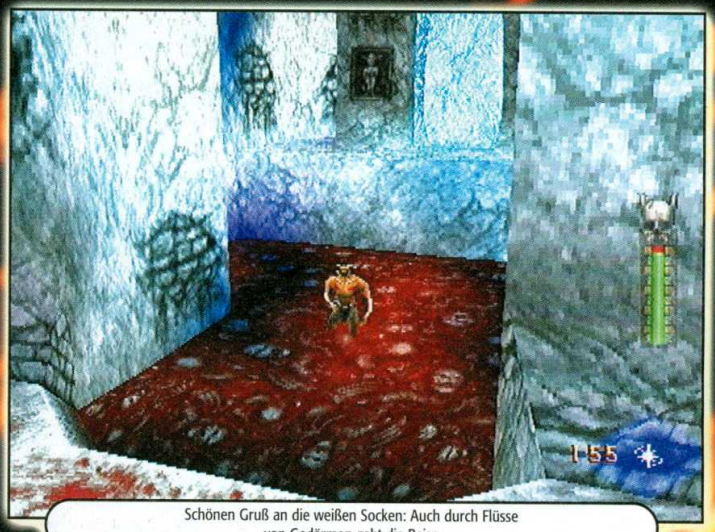
in;former

Wer in letzter Zeit Software gekauft hat, hat es vielleicht gemerkt... Immer häufiger findet sich neben dem eigentlichen Spiel auf der CD noch ein Demo eines anderen Titels, der einen schon einmal auf das kommende Produkt heiß machen soll. Bei Akuji hat sich Eidos nicht lumpen lassen und gleich drei Demo-Versionen beigepackt. So darf schon mal ein erster Blick auf Tomb Raider 3, Gex 3 und Soul Reaver geworfen werden. Vielleicht sollten sich andere Hersteller daran ein Beispiel nehmen...





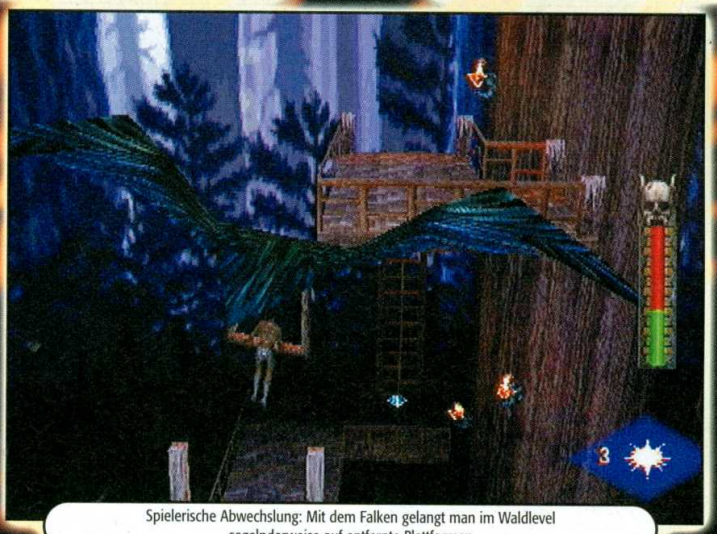
An diesem Altar kann sich Akuji für kurze Zeit in eine Art Werwolf verwandeln...



Schönen Gruß an die weißen Socken: Auch durch Flüsse von Gedärmen geht die Reise



...und mit kräftigen Prankenhieben anschließend die Gegend säubern



Spielerische Abwechslung: Mit dem Falken gelangt man im Waldlevel segelnderweise auf entfernte Plattformen

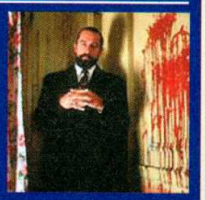


Einfallsreich: Nur im Spiegel ist der sichere Weg zu erkennen



Ganz vorsichtig! Hier wurde offensichtlich schon so manch anderer aufgespießt

in;former



Wer nach Akuji mehr Lust auf Voodoo bekommen hat, sollte sich vielleicht mal den Spielfilm Angel Heart (mit Robert De Niro und Mickey Rourke) für seinen Voodeorekorder ausleihen. Hier wird auf nicht ganz zaghafte Weise ein guter Einblick in die mysteriöse Welt der 7000 Jahre alten Religion und deren derbe Rituale gewährt.

Heart to believe

Die einzelnen Level präsentieren sich sowohl grafisch als auch spielerisch sehr abwechslungsreich. Kaum ein Abschnitt erinnert thematisch an den anderen, und auch die zu lösenden Rätsel und Hindernisse variieren durch die unterschiedlichen Umgebungen und den sich daraus ergebenden Möglichkeiten stark. Überhaupt kann Akuji in Bezug auf die Optik begeistern. Eine flüssige Grafikengine, gepaart mit tollen Lightning-Effekten, ansprechenden Texturen und überzeugenden Animationen der Gegner sprechen eine deutliche Sprache. Im Zusammenspiel mit der überaus atmosphärischen, wenn auch manchmal etwas eintönig wirkenden, Sounduntermalung in Form von mal schnelleren, mal langsameren Trommelrhythmen wird die gewünschte Wirkung absolut erzielt. Man wird richtiggehend in das Spiel hineingezogen und vergißt seine reale Umgebung beinahe völlig. Ein großes Lob muß den Entwicklern auch für die für PlayStation-Verhältnisse äußerst gelungene Kameraführung ausgesprochen werden. Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern hat man sich nicht darauf versteift, die Kamera immer hinter dem Protagonisten zu positionieren, wodurch bei anderen PSX-Titeln oftmals eine unglaubliche Hektik und Unübersichtlichkeit bewirkt wird. Stattdessen begleitet die imaginäre Filmcrew das Spielgeschehen stets ruhig und ausgeglichen und schwenkt erst nach einiger Zeit hinter Akuji, falls sich dieser nicht bewegt. Zudem darf der Spieler die Kamera aber auch selbst wunschgemäß nach links und rechts nachjustieren. Eine Egoperspektive dient desweiteren zum Umschauen und Abchecken diverser Hindernisse.

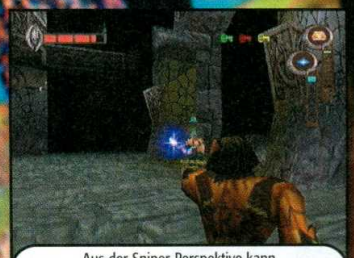
Mit Akuji the Heartless ist es Crystal Dynamics gelungen, ein durch und durch gelungenes Spielsystem mit einem ansprechenden optischen Gewand und einer passenden Musikkulisse zu vereinen. Das Ergebnis ist ein Action-Adventure, das sich Freunde düsterer Atmosphäre und härterer Gangart auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Akuji zeigt deutlich, daß ein Spiel auch ohne vollbusigen Hauptcharakter Spaß machen kann.

durch das man wieder zurück in die Haupthalle gelangt. Lobenswerterweise wird nach Beendigung eines Levels Akujis Energieleiste wieder komplett aufgefüllt, während jedoch sämtliche magischen Waffen, die unterwegs gefunden wurden, verloren gehen. Daher ist es durchaus ratsam, rechtzeitig von den Zaubern Gebrauch zu machen, anstatt sie für eventuelle Konfrontationen mit Endgegnern aufzusparen und dann sowieso zu verlieren.





SMALL SOLDIERS



Aus der Sniper-Perspektive kann man besser zielen



Die beiden Zwei-Spieler-Modi sind nicht besonders spannend



Mit der Kanone müssen feindliche Schiffe vom Himmel geholt werden



Vor den Stages findet ein kurzes Briefing statt



Diese Portale verbinden die einzelnen Regionen Gorgons

Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Angeführt von Chip Hazard haben die Commandos, gewissenlose und militaristische Elitetruppen, einen umfassenden Feldzug gegen Gorgon begonnen. Der Anführer der einheimischen Gorgonites, Archer, muß sorgenvoll mit ansehen, wie eine Region nach der anderen in die Hände des Feindes fällt. In der verzweifeltsten Stunde macht er sich daher selbst auf, die Eindringlinge von der Oberfläche des Planeten seines gepeinigten Volkes zu vertreiben und Hazard ein für alle mal den Garaus zu machen. In der Rolle von Archer beginnt man auf Gorgon und arbeitet sich im Verlauf der 14 Ein-Spieler-Stages bis zum Hauptquartier der Commandos vor. Die dreidimensionale Welt läßt sich aus drei verschiedenen Perspektiven erleben, alle Third-Person. Rennend, springend, „strafend" und natürlich schießend stellt man sich seinen Widersachern gegenüber, immer auf der Suche nach gefangengehaltenen Gorgonites und Waffenextras. Hat man einen Eingeborenen befreit, weicht er solange nicht mehr von der Seite, bis ihn die gegnerischen Commandos vernichten, oder man ein magisches Portal betreten hat. Neben diesem reinen Solovergnügen wurde auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Mit geteiltem Screen darf man sich in zwei Varianten das Leben schwer machen, wahlweise als Chip Hazard oder Archer. Frag Mode krönt denjenigen zum Sieger, der als erster fünfmal seinen Kontrahenten über den Jordan geschickt hat. Ziel des Flag Mode ist dagegen das Sammeln von drei im ganzen Level „versteckten" Flaggen. Jeder verfügt über eine Art Hauptquartier, in dem die Banner deponiert werden können, dort allerdings nicht vor den gierigen Finger des Feindes sicher sind. Schnell entwickelt man hinterlistige Strategien, wie das Verminen oder Bewachen des gegnerischen Sammelpunktes. Bei dieser Variante bleibt die Anzahl der Tode unberücksichtigt.

Steuerungsschwächen

Ein wichtiger Hinweis gleich zu Anfang: Wer den Film mochte und jetzt erwartet, daß er mit Spielzeugsoldaten in einer überdimensionierten Welt herumtollen darf, wird schwer enttäuscht sein. Die Macher von Small Soldiers entschieden sich, lieber ein anderes Kapitel zu erzählen. Die Befreiung Gorgons kann dabei optisch nicht überzeugen. Der „Horizont", sprich die Reichweite des eigenen Sichtfeldes, rückt viel zu nahe, die meisten Textures sehen recht schlampig und überhastet hingeschludert aus, und echte Übersichtlichkeit mag einfach nicht aufkommen. Da kann eine akzeptable Geschwindigkeit nichts mehr herausreißen: wenn die Grafik häßlich rüberkommt, hat man wenig davon, sich in ihr recht flüssig bewegen zu können. Ganz anders der Sound, die Chorgesänge der Gorgonites in den Anfangsrunden erzeugen eine passende, da fremdartige Atmosphäre.

Als nachhaltig größtes Manko entpuppt sich die schwammige und hakelige Steuerung Archers. Hier wurde eindeutig zu wenig Zeit in ein Finetuning investiert, schade. Archer reagiert zu träge auf Richtungskommandos und braucht eine halbe Ewigkeit, um sich zu drehen. Das manchmal lebenswichtige, aber hier leider unmögliche, punktgenaue Springen erzeugt bei mehrmaligem Fehlversuch einfach nur noch Frust. Wahre Freude will auch nicht im Zwei-Spieler-Modus aufkommen. Man marschiert recht unmotiviert und mit dreist minimaler Sichtweite ausgestattet durch die seltsam aufgebauten Stages. Wenn man dann dank Radar mal auf den anderen trifft, wundert man sich in aller Regel, warum die eigene Waffe so offensichtlich zufallsabhängig ihr Ziel findet. Dann doch lieber allein!

Schwache Aufmachung und eine hingeschluderte Steuerung lassen Small Soldiers rasch im Mittelfeld versumpfen, in den Regalen dürfte es höchstens aufgrund seines Namens nicht völlig verschimmeln, wir haben Euch gewarnt!

spielerprofil

Nicht unbedingt die Fans des Films, da sich die Thematik des Spiels doch recht deutlich unterscheidet. Wer auf seelen- und hirnlose 3D-Action mit einer gewöhnunsbedürftigen Steuerung steht, darf zugreifen.

schwierigkeit

Einstellbar. Je nach Wahl erweisen sich die Commandos als Weichspüler- oder als echte Elitetruppe.

facts

Spieler:	1-2
Level:	20
Genre:	3D-Shoot'em Up
Hersteller:	EA / Dreamworks
Entwickler:	EA Studios
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	
Paßwort	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	**US-Import**
	✓		✓



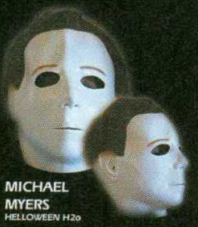
GRAFIK 6
SOUND 7
GAMEPLAY 6

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

PLAYSTATION



JASON
ORIGINAL MASKEN
1. METAL LOOK
2. NIGHT GLOW
je 39,90 DM



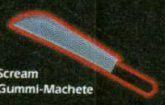
MICHAEL MYERS
HELLOWEEN H2o
ORIGINAL "DON POST" MASKE
je 79,90 DM



SCREAM
ORIGINAL MASKE
je 39,90 DM



Scream Kostüm inkl. Maske
nur 89,90 DM



Scream Gummi-Machete
nur 19,90 DM

AKTUELLSTE BILDER UND INFORMATIONEN



IM INTERNET

OFFIZIELLER SNK NEO*GEO DISTRIBUTOR

REALISTIC ACTION FIGURES



ROGUE SQUADRON
UNTERSTÜTZT NINTENDO 64 MEMORY EXPANSION
119,90 DM

N64 TIP DES MONATS





WILD ARMS
99,90 DM

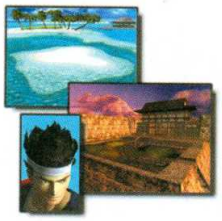
PSX TIP DES MONATS



GAMEBOY COLOR
149,90 DM

SEGA Dreamcast

Dreamcast jp	999,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	169,90 DM
Sega Rally 2	169,90 DM
Pen Pen	169,90 DM
July	169,90 DM
Godzilla	189,90 DM
Blue Stinger	169,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM



NINTENDO 64

Nintendo 64 Mario Package	249,90 DM
Joypad Farbig	59,90 DM
Memory Card	19,90 DM
Allstar Tennis 1999	119,90 DM
Body Harvest	119,90 DM
Buck Bumple	109,90 DM
Earthworm Jim 3d	109,90 DM
Extreme G 2	119,90 DM
Gex 3d	149,90 DM
John Madden 99	119,90 DM
NFL Quarterback 99	119,90 DM
NFL Blitz	149,90 DM
NBA Live 99	119,90 DM
NHL Breakaway 99	109,90 DM
Rogue Squadron	119,90 DM
Turok 2	99,90 DM
V-Rally 64	119,90 DM
Wipeout 64	149,90 DM
WCW Revenge	149,90 DM
Zelda 64	119,90 DM

SONY Playstation

Sony Playstation Dual Shock Pakage	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n 'Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
F1 Racing Sim. 2	79,90 DM
FIFA Soccer 99	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
NBA Live 99	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Pool Shark	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
TOCA 2	99,90 DM
Tiger Woods 99	99,90 DM
Wild Arms	99,90 DM
X-Files	99,90 DM

SNK NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	39,90 DM
Basball Stars	49,90 DM
Double Dragon	49,90 DM

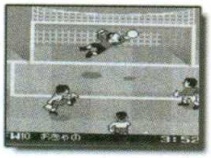


Fatal Fury Real Bout2	139,90 DM
Galaxy Fight	49,90 DM
King of Monsters 2	29,90 DM
King of Fighters 95	49,90 DM
King of Fighters 98	139,90 DM
Last Blade	79,90 DM
Mah Jong Story	29,90 DM
Metal Slug 2	139,90 DM
Ninja Combat	39,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	39,90 DM
Soccer Brawl	39,90 DM
Savage Reign	39,90 DM
Super Sidekicks 3	69,90 DM
Super Baseball 2020	29,90 DM

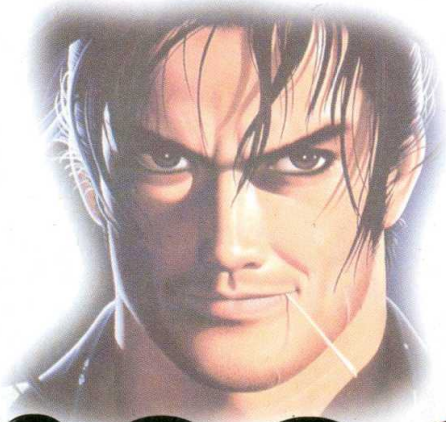


SNK Neo Geo Pocket

NEO GEO Pocket	149,90 DM
King of Fighters 98	99,90 DM
Neo Geo Cup 98	99,90 DM
Pocket Tennis	99,90 DM
Baseball Star	99,90 DM
Puzzled	99,90 DM



SOLANGE DER VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER & PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM



PC CD ROM · NEO GEO · NINTENDO 64 · PlayStation · GAME BOY · SEGA SATURN · Dreamcast · DVD

MARO
VIDEOSPIELE
www.maro-gmbh.com



DVD MOVIES !
DIE TOP IMPORT-TITEL AUS DEN U.S.A.
ALLE FILME SIND ENGLISCHSPRACHIG UND ENTHALTEN ZUSÄTZLICH BILDMATERIAL ZUM FILM (Trailer / Making of ...)
JE DVD NUR 69,90 DM / U.S. MARSHALS NUR 59,90 DM



X-Files The Movie je Set 39,90



ALiEN 4 je 49,90



SPAWN - DARK AGES ab 39,90



MOViE MANiACS ab 39,90



MANGA SPAWN SERiES 12 ab 39,90



C. BANDiCOOT



KiSS - PSYCHO CiRCUS je 39,90



C. BANDiCOOT je 39,90



RESiDENT EViL je 39,90



STREET FiGHTER vs. X-MEN Set 49,90



LADEN + VERLEIH STUTTGART
MARO
KOENIGSTR. 16
70173 STUTTGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 221 425

LADEN + VERLEIH ULM
MARO
ZEITBLOMSTR. 31
89073 ULM
TEL. 0731 6020 755
FAX 0731 6020 756

LADEN + VERSAND REUTLINGEN
MARO
WILHELMSTR. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 07121 320 014
FAX 07121 320 045

LADEN + VERLEIH SPAICHINGEN
MARO
OBERE WIESEN I
(GROSSO)
78549 SPAICHINGEN
TEL. & FAX. 07424 503763

ERLANGEN
LADEN + VERLEIH VERSAND **MARO**
GOTHESTR. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

LADEN + VERLEIH BADEN-BADEN
MARO
BUETTENSTR. 4
76530 BADEN-BADEN
TEL. 07221 381 30
FAX 07221 335 68

LADEN + VERLEIH LUDWIGSBURG
MARO / Topmedia
SOLITUDESTR. 3
71638 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

LADEN NUERNBERG
STAGE 1
GLOGAUER STR. 30/98
FRANKENCENTER
90473 NUERNBERG
TEL. 0911 800 2886

LADEN HAMBURG
N.A.G.
WANDSBEEKER
CHAUSSEE 28
22089 HAMBURG
TEL & FAX
040 255 663

SEGA SATURN

Sega Saturn Neu	119,90 DM
Sega Saturn gebr.	79,90 DM
Arcade Racer	
Lenkrad	69,90 DM
Atlantis	49,90 DM
Batman Forever	19,90 DM
Blast Chamber	19,90 DM
Blazing Dragons	29,90 DM
Blam Machinehead	19,90 DM
Bomberman	49,90 DM
Bubble Bobble	39,90 DM
Bug Too	49,90 DM
Bust A Move 3	49,90 DM
Burning Rangers	59,90 DM
Casper	19,90 DM
Chaos Control	29,90 DM
Command & C.	29,90 DM
Darius 2	29,90 DM
Dark Savior	49,90 DM
Defcon 5	19,90 DM
Dragon Heart	19,90 DM
Dragon Force	49,90 DM
FIFA Soccer 97	19,90 DM
Fighting Vipers	39,90 DM
Galaxy Fight	19,90 DM
Grid Run	19,90 DM
Int. Victory Goal	10,00 DM
Iron Man X-O	19,90 DM
Mass Destruction	29,90 DM
Mechwarrior 2	29,90 DM
Mighty Hits	39,90 DM
Mysteria	29,90 DM
NBA Action 98	29,90 DM
NBA Live 98	29,90 DM
NBA Live 97	19,90 DM
Mr. Bones	19,90 DM
Mega Man X-0	19,90 DM
NFL Quarterback C.	19,90 DM
NHL 98	29,90 DM
NHL 97	19,90 DM
NHL Allstar	19,90 DM
NHL Allstar 98	29,90 DM
NHL Powerplay	19,90 DM
Nights	29,90 DM
Pinball Grafitti	39,90 DM
Revolution X	19,90 DM
Riven	69,90 DM
Scorcher	19,90 DM
Sceleton Warrior	19,90 DM
Sega Touring Car	59,90 DM
Sky Target	29,90 DM
Soviet Strike	29,90 DM
Tempest 2000	19,90 DM
Theme Park	29,90 DM
Tomb Raider 1	39,90 DM
Tilt	29,90 DM
V. Fighter Kids	19,90 DM
V. Fighter 1	19,90 DM
Whizz	19,90 DM
W.Series Baseball	19,90 DM
Worldw. Soccer 98	19,90 DM
WWF your House	19,90 DM
WWF Wrestlemania	19,90 DM
X-Men	19,90 DM

Versch. Import Games
ab 10,00 DM
Gebrauchte Saturn Spiele
ab 9,00 DM

nur zu bestellen bei

MARO Videospiele Reutlingen
Tel. 07121 320014

MARO Videospiele Stuttgart
Tel. 0711 221422



Händleranfragen Erwünscht

Kooperationspartner gesucht

Ratenkauf von N64 , Playstation Dreamcast , Neo Geo & Saturn möglich

Bestellungen ab 200,- DM sind versandkostenfrei

Ladenpreise können abweichen

Telefonische Bestellung unter
07151 956 46 46
Montag - Freitag 10 - 18 Uhr

BESTELL HOTLiNE : 07151 956 46 46

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtprospekt an ...

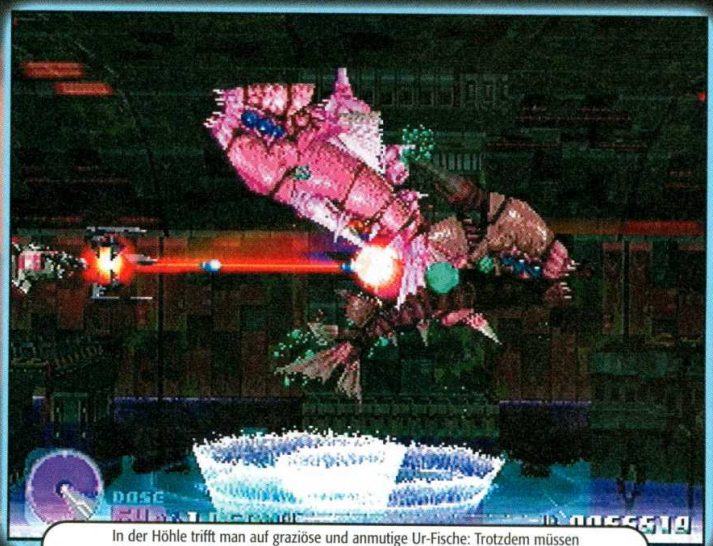
R-TYPE DELTA

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Gradius, Thunder Force, R-Type... Diese Titel fallen in einem Atemzug, will man die wichtigsten Vertreter des Shoot'em Up-Genres nennen. Aus letztgenannter Reihe ist in Japan kürzlich der neueste Teil erschienen, der sich in technischer Hinsicht stark von seinen Vorgängern unterscheidet. R-Type Delta ist zwar nach wie vor ein typischer Side-Scroller (ab und zu scrollt der Bildschirm auch nach oben oder unten), präsentiert sich aber neuerdings in einer 32 Bit-gemäßen Polygongrafik.

R-typisch

Über die Hintergrundstory braucht man nicht viele Worte zu verlieren: Man schreibt das Jahr 2164, und wieder einmal macht das Bydo-Imperium die Gegend unsicher. So stürzt man sich als tapferer Weltraumkrieger mit einem von drei wählbaren Raumschifftypen in die Schlacht gegen die außerirdische Gefahr. Zur Auswahl stehen dabei der R-Type-Standard-Typ R9, sowie die Modelle RX und R13, die sich alle durch ihre Bewaffnung voneinander unterscheiden. Zudem variiert natürlich die Bauart der einzelnen Schiffe. So verfügt das RX über zwei Tentakel, an dessen Enden jeweils nochmals Kanonen installiert sind. Wie schon bei den vorangegangenen R-Type-Spielen darf der Laser der Kampfflieger bis zu einem gewissen Grad aufgeladen und anschließend ein zerstörerischer Mega-Schuß abgefeuert werden. Auch die altbekannte Force, eine Art Energieball, der dem Schiff zum Schutz dient, ist wieder enthalten. Dieser kann nach wie vor auf Wunsch abgekoppelt, auf Gegner geschossen und wieder zurückgeholt, oder am Heck des Raumgleiters befestigt werden. Derartige Aktionen sind auch oftmals dringend notwendig, will man nicht ein vorschnelles Ende als zu Boden stürzender Trümmerhaufen nehmen. Nicht selten wird nämlich von allen Seiten auf das eigene Raumschiff geballert, so daß die Force, die gleichzeitig als Schutzschild verstanden werden darf, manchmal die einzige Rettung ist. Um schnellstmöglich durch enge Gänge zu gelangen oder schnellen Schüssen auszuweichen, ist es außerdem teilweise unerläßlich, die Geschwindigkeit des Fliegers zu erhöhen oder zu senken, was durch die Tasten L1 und L2 in vier Stufen bewerkstelligt wird. Schon nach kurzer Spielzeit läßt sich erkennen, daß R-Type Delta (wie schon seine Vorgänger) nicht gerade als leicht bezeichnet werden kann. Zwar läßt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen, doch schon auf der einfachsten Stufe wird man ziemlich gefordert. Im Prinzip läuft das ganze Spiel nach dem Strickmuster „Schwierige Stellen auswendig lernen und beim nächsten Mal erfolgreich passieren" ab. Eine verzwickte Situation auf Anhieb richtig zu erkennen und bei vollem Beschuß von allen Seiten nicht draufzugehen, ist hier eher die Ausnahme. Allerdings ist man auch nach dem x-ten Game Over immer noch motiviert und gewillt, die abwechslungsreichen Stages erneut zu durchfliegen. Locations wie futuristische Straßenschluchten, eine Unterwasserhöhle oder ein Weltraumschrottplatz garantieren dabei für Abwechslung.



In der Höhle trifft man auf graziöse und anmutige Ur-Fische: Trotzdem müssen die fetten Mistviecher abgeballert werden



Gewiefte Piloten verharren zwischen den gegnerischen Lasern und ballern, was das Zeug hält



Unter dem Riesenroboter muß jede Bewegung stimmen, sonst ist man platt



Um den Endboss zu besiegen, muß man zuerst die am Boden kriechende Larve töten

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades wird R-Type Delta allen Shoot'em Up-Fans Freudentränen in die Augen treiben. Sowohl spielerisch, als auch in technischer Hinsicht kann Irems Produkt von Anfang an überzeugen. Mal sorgen gigantische Explosionen für Kurzweil oder bringen einen sanfte Unterwassermelodien zum Träumen, was das ganze natürlich noch wesentlich atmosphärischer macht. Die drei unterschiedlichen Raumschiffe bringen zusätzlich Abwechslung ins Spielgeschehen. So bleibt nur zu sagen: Mit R-Type Delta erwirbt der japanischkundige Spieler das derzeit beste Shoot'em Up für die PlayStation. Ein paar Continues mehr hätten wir uns aber dennoch gewünscht.

▶ spielerprofil

Wer auf Shoot'em Ups steht, sollte sich R-Type Delta unbedingt anschauen. Anhänger der alten R-Type-Spiele greifen sowieso zu.

▶ schwierigkeit

Ziemlich hoch! Obwohl einstellbar, müssen dennoch oftmals Passagen im Spiel schlichtweg auswendig gelernt werden.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	7
Genre:	Shoot'em Up
Hersteller:	Irem
Entwickler:	Irem
Testmuster:	ACME
Veröffentlichung:	JP Import
ca. Preis:	129,-

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		

Paßwort	engl. Texte	dt. Sprache	JP-Import
			✓



GRAFIK 9
SOUND 8
GAMEPLAY 9

▼ Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... R-Types (PSX, FG 4/98) oder Thunder Force V (PSX, FG 8/98) mochtet!

PLAYSTATION

ADVAN Racing



Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Wenn eine Firma wie Sony mit einem Spiel wie Gran Turismo einen derartigen Erfolg hat, kann das Konzept ja so falsch nicht sein. Atlus, die bisher eher durch diverse Rollenspiele bekannt geworden sind, veröffentlichten im November in Japan mit Advan Racing, nach dem in Europa eher unbeachteten Peak Performance, ihr bisher zweites Rennspiel für die PlayStation. Schnelleinsteiger haben die Möglichkeit, im Quick Race-Modus entweder an einer Weltmeisterschaft, einem Zeitfahren oder einem Arrange-Rennen teilzunehmen. Bei letzterem stellt sich der Spieler das Startfeld selbst zusammen und kann auf diese Art und Weise mit einem hoffnungslos untermotorisierten Wagen gegen einen GT2 antreten. Den eigentlichen Kern des Spiels bildet allerdings der Karriere-Modus, der stark an Gran Turismo erinnert. Man beginnt mit einem lausigen Rennwagen der niedrigsten japanischen Rennserie und gerade mal 2000 Credits auf dem Konto und hat das Ziel, irgendwann einmal mit einer Viper im Advan Team mitzumischen. Der Weg dorthin ist bestimmt kein leichter. Zunächst sollte man sein Startkapital in sinnvolles Zubehör investieren. Im Shop gibt es neben verschiedenen Reifentypen, Bremsscheiben, Motoren, Getrieben und Spoilern schließlich auch jede Menge Extras für die Auspuffanlage und die Aufhängung zu kaufen. Vor Fehlkäufen braucht man dabei keine allzu große Angst zu haben, da man sein getuntes Fahrzeug später wieder verscheuern oder eventuell sogar eintauschen kann. Bevor es dann endlich auf die Strecke geht, muß noch sorgfältig ein Plan für den nächsten Monat entworfen werden. Je nach Lust und Laune kann man an verschiedenen Rennveranstaltungen teilnehmen. Neben dem gewöhnlichen Rundkurs-Race stehen außerdem noch kurze Sprint-Rennen, reine Beschleunigungs-Rennen und sogar freie Trainings zur Auswahl. Kurz vor einem Wettkampf besteht letztendlich noch die Möglichkeit, einige Runden auf dem Kurs zu drehen, um sich so nach und nach das perfekte Setup zu erarbeiten. Je nach Schwierigkeit der Veranstaltung erhält der Sieger eine entsprechende Belohnung, die er wiederum in neue Extras oder Autos investieren kann. Als letzter Feinschliff wurde selbstverständlich der obligatorische Zwei-Spieler-Split-screen-Modus integriert.



Im Replay kann man sich das gesamte Rennen noch mal in aller Ruhe ansehen



In Stuttgart wird man sich freuen, auch an einen Porsche wurde gedacht



Das Dual Shock rüttelt beinahe ununterbrochen



Im Regen fliegt man relativ leicht ab



Die Inboard-Perspektive ist ziemlich unübersichtlich

Grafik läßt sich durchaus sehen, auch wenn teilweise einige schwarze Balken am Horizont den Gesamteindruck verfärben. Sämtliche vier Kamerapositionen sind gut spielbar, während die beiden Onboard-Perspektiven zwar schneller, dafür aber auch etwas unübersichtlicher erscheinen. Die Steuerung wird eindeutig von einem starken Arcade-Charakter geprägt. Erst mit den Supersport-Wagen kommt Stimmung auf. Die Boliden lassen sich herrlich in die Kurven driften, und selbst quer am Scheitelpunkt verliert man nie die Kontrolle. Einige nette Features wie variables Wetter, Reifenverbrauch und Boxenstops mit Fahrerwechsel (der Computer übernimmt!) verleihen Advan Racing schließlich noch etwas Atmosphäre.

Wer Gran Turismo abgöttisch liebt, wird Advan Racing bestimmt gerne haben. Man erhält einen leicht abgespeckten Abklatsch, der zwar keine richtigen Verbesserungen zu bieten hat, aber dennoch ein für sich betrachtet nettes Rennspiel abgibt.

Pequeno Turismo

Atlus kam, sah und kopierte gnadenlos. Im Endeffekt ist Advan Racing ein eindeutiger Gran Turismo-Clone. Das innovativste Element ist der überflüssige Lade-Schriftzug, der sich dem letzten Rennergebnis anpaßt (Awful, Poor, Cool, Great...). Der eigentliche Fehler besteht aber darin, daß man nicht mehr, sondern eindeutig weniger als das direkte Vorbild bietet. Weniger Strecken, weniger Autos, weniger Möglichkeiten. Objektiv betrachtet erhält man natürlich trotzdem ein solides Rennspiel. Die

spielerprofil

Advan Racing eignet sich besonders gut für Rennspielfans, die sich gerne von Saison zu Saison nach oben arbeiten. Für reine Arcade-Fans bietet es eventuell eine (sehr) kleine Alternative zu Gran Turismo.

schwierigkeit

(Einstellbar) Dank der zahlreichen Einstellungsoptionen im Quick Race und der Möglichkeit, im Karriere-Modus nach und nach sein Auto zu tunen, sollten auch Einsteiger mit etwas Geduld in höhere Klassen aufsteigen. Freaks können ihr Können außerdem mit PS-schwachen Wagen auf die Probe stellen.

facts

Spieler:	1-2
Level:	8 Strecken
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	

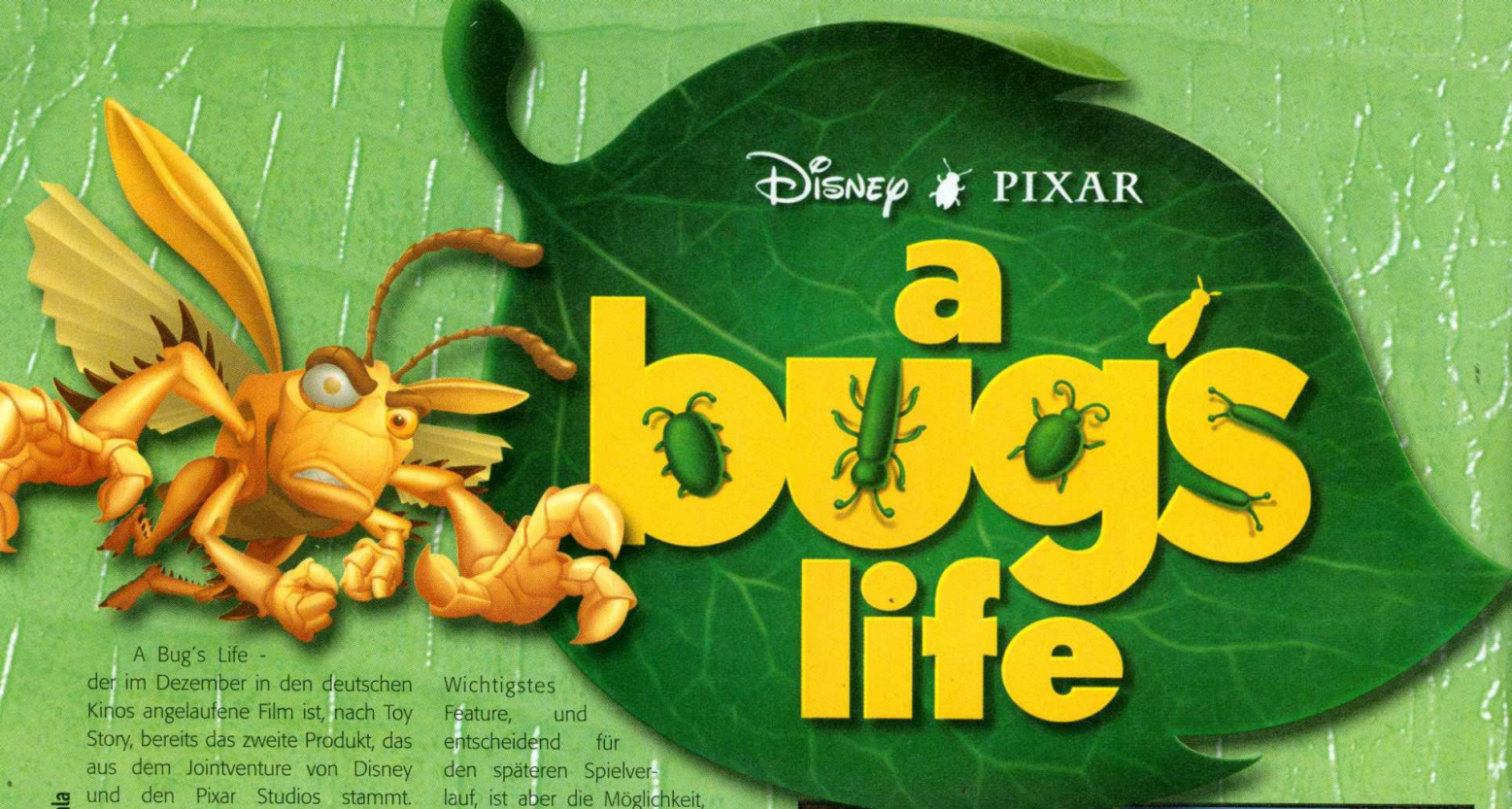
Paßwort	engl. Texte	dt. Sprache	JP-Import
	✓		✓



Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Gran Turismo (PSX, FG 6/98) oder C3 Racing (PSX, FG 1/99) mochtet!

PLAYSTATION

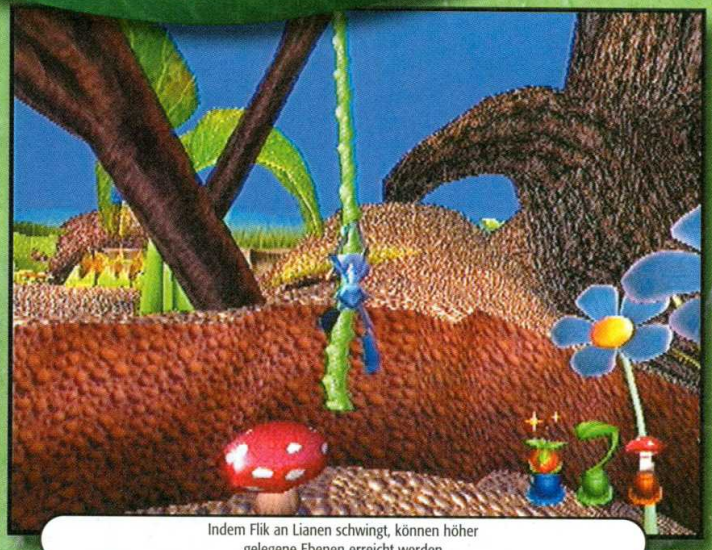


Markus Appel - Fabian Döhla

A Bug's Life - der im Dezember in den deutschen Kinos angelaufene Film ist, nach Toy Story, bereits das zweite Produkt, das aus dem Jointventure von Disney und den Pixar Studios stammt. Neben Antz von Dreamworks ist dieser neue Streifen also der dritte ausschließlich im Computer generierte Film, der unsere Augen beglücken soll. Da es sich bei A Bug's Life um ein Lizenzprodukt handelt, und die Story des Spiels mit der des Films absolut identisch ist, sollen hier keine weiteren Wörter über die Geschichte verloren, sondern gleich die essentiellen Inhalte dargelegt werden. Gleich zu Beginn könnt Ihr Euch durch den Trainingsmodus mit den elementaren Eigenschaften des Spiels und Bewegungsabläufen des Protagonisten vertraut machen. Flik kann in seiner dreidimensionalen Umgebung laufen, rennen, springen und die Gegner entweder durch einen Bodenstampfer oder mittels Beerenwurf zur Strecke bringen. Wichtigstes Feature, und entscheidend für den späteren Spielverlauf, ist aber die Möglichkeit, durch das Einsammeln verschiedenfarbiger Medaillen unterschiedliche Pflanzen aufzuziehen. Hierfür stellt sich Flik an eines der vielen im Level verteilten Saatkörner und wählt über ein kleines Menü die gewünschte Pflanze an, die aus dem Korn sprießen soll. Allererstes Stück, welches Flik von vornherein auch immer bei sich hat, ist ein kleiner Pilz, der als Trampolin fungiert, und so unsere Spielfigur über ihre normale Sprunghöhe hinausträgt. Je mehr Medaillen einer Art, seien es nun beispielsweise blaue oder grüne, eingesammelt werden, desto stärker ausgeprägt werden die gezogenen Blumen. So wird zum Beispiel im Laufe einer Runde aus einem kleinen Stiel mit einem einzigen Blatt eine stattliche Rose, über deren vier Blätter vorher unerreichbare Plattformen oder Extras nun erobert werden können. Von den



Aus Saatkörnern wie diesem wachsen die gewünschten Pflanzen hervor



Indem Flik an Lianen schwingt, können höher gelegene Ebenen erreicht werden



Aufgabe in dieser Runde ist es, fünf auf einen Baum verteilte Ameisenkinder aufzustöbern

▶ spielerprofil

Eindeutig für die Jüngeren geeignet, da erfahrenere Spieler oder Fans des Genres recht schnell alles gesehen haben.

▶ schwierigkeit

Insgesamt gesehen nicht sonderlich hoch angesetzt, weshalb das Spiel mit der nötigen Portion Geduld bereits an einem Tag durchgespielt werden kann. Wer jedoch sämtliche Extras erspielen möchte, ist deutlich länger und anspruchsvoller beschäftigt.

▼ facts

Spieler:	1
Level:	15
Genre:	3D-Jump'n Run
Hersteller:	SCED
Entwickler:	Traveller's Tales
Testmuster:	SCED
Veröffentlichung:	Januar
ca. Preis:	99,- DM

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

A Bug's Life - Der Film

Schauplatz des Geschehens ist Ant Island, ein ansonsten friedliches Nest, in welchem die dort ansässige Ameisenkolonie immer fleißig am Werkeln ist. Einziges Problem sind die alljährlich im Sommer wiederkehrenden gefräßigen Grashüpfer, angeführt vom Oberschurken Hopper, die den kleinen Krabbeltierchen einen Großteil ihrer mühsam eingetragenen Ernte abverlangen, und so die Kolonie an den Rand Ihrer Existenz bringen. Scheinbar würde dieses zweifelhafte und ungerechte Relikt auch in Zukunft noch beibehalten, würde nicht Flik, der Held dieser Geschichte, das Blatt doch noch zum Guten wenden. Eigentlich von Beruf Arbeiterameise, seilt sich Flik gerne ab und spielt mit den Gedanken einer besseren Zukunft. Dank seiner hochtrabenden Worte und mutiger Versprechen wird er auserkoren, die Ameisenkolonie ein für allemal von der Plage der Grashüpfer zu befreien. Im Verlauf seiner Reise trifft der Protagonist auf eine







Truppe arbeitsloser Krabbeltiere eines zweitklassigen Flohzirkuses, und noch ehe Flik mit seinem losen Mundwerk es merkt, hat er die Zirkuskäfer davon überzeugt, sie seien Krieger. Gemeinsam treten sie also ihren Weg an, um Ant Island von den Bösewichten zu befreien.



Mit Hilfe der Pusteblume muß Flik diesen Canyon passieren, ohne den Boden zu berühren. „Propellerblumen" am Boden sorgen dabei für den nötigen Auftrieb



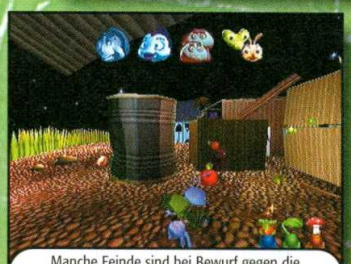
Im autoscrollenden Canyonlevel trägt Prinzessin Atta unseren Helden Flick. Geschicktes Ausweichen ist erforderlich, um nicht von Hopper eingeholt zu werden



Teamwork: Die Gebrüder Tuck und Roll bringen Euch zu den Medaillen



An solchen Stellen hilft diese Pflanzenkombination, um nach oben zu gelangen



Manche Feinde sind bei Bewurf gegen die schwachen Beerensorten bereits immun

genannten Saatkörnern existieren solche, die fest im Boden verankert und unbeweglich sind, sowie Körner, die auf der Oberfläche plaziert sind und zu jedem erreichbaren Ort hin transportiert werden können. Es liegt dabei wohl auf der Hand, daß auf diese Weise allerlei Rätsel und Kniffligkeiten in das Spiel integriert wurden, und der Spielverlauf nicht nur auf Geschicklichkeit aufgebaut ist. Nach jedem Level stimmt eine FMV-Sequenz aus dem Originalfilm auf den nächsten Spielabschnitt ein. Weitere FMV-Szenen können erspielt werden, wenn Ihr sämtliche Bonusextras in einer Stage entdeckt und aufgesammelt habt. Da wären die 50 Maiskolben, die vier Buchstaben zum Wort FLIK (hier winkt Euch auch ein Extraleben) und zuguterletzt eine bestimmte Anzahl goldener Beeren, die nur aufgesammelt werden können, wenn der Protagonist auf das gelegentlich versteckte und etwas umgestaltete Fahrrad steigt und die Gegner über den Haufen fährt, wobei jedesmal eine goldene Beere das Konto aufstockt.

This life bugs

A Bug's Life beinhaltet ohne Zweifel einige Innovationen und gute Features - PlayStation-Besitzer sind durch Perlen wie Gex 3D ganz andere Sachen gewöhnt. Teilweise werden fliegende Gegner nicht erkannt, obwohl diese sich eindeutig in Sichtweite befinden, oder Teile des Level erwecken den Eindruck, als ob sie in kurzer Zeit lieblos zusammeneditiert wurden. Letzteres trifft vor allem auf die Stages der Stadt zu. Ein weiteres gravierendes Manko ist der Aspekt, daß Ihr nur die Möglichkeit habt, an ein Freileben zu kommen, wenn alle vier Buchstaben des Wortes FLIK aufgefunden wurden. Vor allem zu Beginn des Spiels bereitet dies einige Probleme, da der junge Zielgruppen-Spieler noch nicht genügend Erfahrung mit den Möglichkeiten des Spiels hat und somit die notwendigen Techniken noch nicht beherrschen kann. So wird einfach nach den einzelnen Spielabschnitten gespeichert, die Runden anschließend grob inspiziert und schließlich in Angriff genommen, wodurch der Spielfluß nachhaltig gestört wird. Weiterer Kritikpunkt ist der geringe Umfang, denn wenn ein Spiel bereits nach einigen Stunden bewältigt ist und die Secrets ihrem Namen nicht gerecht werden geht dies klar auf Kosten der Dauermotivation. Gegen diese Ansammlung von Negativaspekten kann auch das Beste am Spiel, die dem Film entliehene Sounduntermalung, kaum mehr etwas ausmachen.

A Bug's Life tritt leider in die Fußstapfen eines typischen Lizenzprodukts, kann aber aufgrund einiger annehmbarer Features einen völligen Absturz verhindern. Manche der implementierten Ideen hätten das Zeug gehabt, aus dem Spiel mehr zu machen als es jetzt ist, wären sie nur konsequenter verfolgt worden. Weil das Machwerk zudem etwas kurz geraten ist und auch technisch wenige Höchstleistungen zeigt, sollten Interessierte unbedingt probespielen, um eine Enttäuschung zu vermeiden.

Flik



Während die anderen Ameisen hart arbeiten, um die Ernte einzuholen, macht er sich ein schönes Leben und denkt darüber nach, wie die Dinge in der Kolonie besser gestaltet werden könnten. Flik hätte sogar die Chance gehabt, dabei erfolgreich zu sein, wenn er nur etwas Unterstützung von der Kolonie bekommen hätte. Problem an der ganzen Sache war nur, daß er keine Befürworter hatte. Als sein Ansehen den absoluten Tiefpunkt erreicht, macht Flik größere Versprechen als je zuvor, und gerät dadurch in dieses Abenteuer.

Atta



Die junge Ameisenprinzessin trainiert jeden Tag knochenhart, um eines Tages als souveräne Königin über ihr Volk zu regieren. Dazu hat sie auch alle Voraussetzungen, denn es ist ihr vorbestimmt, und sie selbst hat den Willen, hart zu arbeiten. Sie hinterfragt ihre eigene Fähigkeit und wird dabei selbst ihr größter Feind.

Hopper



Als Anführer der Grashüpfer nimmt er die Chance wahr, ein absoluter Schurke zu sein, und trachtet mit seiner kriminellen Armee nach den Nahrungsvorräten, die die Ameisen so mühsam und hart angesammelt haben. Er ist verärgert über die niedrige Stufe, die sein Volk im Leben einnimmt, und manipuliert daher das Ameisenvolk, den Grashüpfern zu dienen. Sein Motto lautet: „It's a bug-eat-bug world"



VON 10

GRAFIK 7
SOUND 9
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

...Jersey Devil (PSX, FG 1/98) oder Rascal (PSX, FG 4/98) mochtet.

KENSEI

Fabian Döhla - Daniel Johannes





Kennt man vom Wrestling! Ein Piledriver kostet ein gewaltiges Stück der Energieleiste



Volltreffer: Yuli beherrscht einen äußerst durchschlagskräftigen Charge-Move

Konamis bisherige Gehversuche im Beat'em Up-Genre waren nicht unbedingt von Erfolg gekrönt. Die grobschlächtigen Vs.-Fighter erinnerten an frühe Saturn-Titel, und auch Fighter's Next Dream auf dem Nintendo 64 kann sich qualitativ höchstens mit einem LCD-Spiel messen. Allerdings wurden diese Spiele allesamt nicht von Konami selbst designt - mit Kensei erklären die Castlevania-Erfinder diese Entwicklung aber zur Chefsache, und legen selbst Hand an die Entwicklung der Prügelspiel-Hoffnung. Kensei versteht sich als direkter Konkurrent zu Genre-Größen wie Namcos Tekken 3, Hudsons Bloody Roar oder auch Kemcos Dead or Alive. Bei diesem Spiel hat man sich auch stark an der Steuerung orientiert: Mit jeweils einer Taste darf man nach dem Gegenüber treten, ihm einen Fauthieb verpassen oder zu einem Wurf- bzw. einer Konterattacke ansetzen. Wer sich trotz seines Offensivdrangs auch einmal verteidigen möchte, bewerkstelligt dies ebenfalls per Tastendruck - so einfach kann's gehen. Besonderen Wert legen die Entwickler auf ausgiebige Infights. Mittels Kombination aus verzwickten Würfen und diversen Haltegriffen rollen die geschmeidig animierten Prügel-Protagonisten oft für mehrere Sekunden gemeinsam über den Bildschirm - wer gar noch Reversals mit ins Spiel bringt, kann diese Kräftemessen nahezu beliebig ausdehnen. Generell kann man Kensei seine Anleihen beim Wrestling nur unschwer absprechen - mit Bodyslams, Piledrivern und fiesen Überwürfen kommt ab und an richtiggehendes WWF-Flair auf. Der Einstieg in die Welt der Kampfsport-Haudegen fällt dabei erstaunlich leicht aus: binnen kürzester Zeit beherrscht auch ein absoluter Rookie erste Special-Moves oder gar Multiple-Hit-Combos. Wer gerne Street Fighter spielt, ist übrigens im Vorteil - die meisten Manöver lassen sich durch die Kombination Viertel- bzw. Halbkreis plus Button auslösen. Wer gar kein Land sieht, kann sich notfalls immer noch eine (derzeit noch japanische) Move-Liste auf den Bildschirm zaubern.

Immer mitten in die Fresse rein

Auf den ersten Blick hat Konami diesmal alles richtig gemacht. Die neun zur Verfügung stehenden Kämpfer lassen sich durch erfolgreiches Schlägern auf stattliche 22 Spielfiguren ausbauen und sorgen somit für alles andere als Langeweile. Ein Sonderlob gebührt der Grafik- und Technikabteilung. Von den detaillierten und immer perspektivisch korrekt zoomenden Pseudo-3D-Hintergründen bis hin zu den sanften und überaus flüssigen Animationen braucht man sich kaum vor der allmächtigen Konkurrenz zu verstecken. Häßliches Clipping oder etwaige Slowdowns sucht auch ein notorischer Nörgler vergebens. Fündig könnte er hingegen bei dem nicht immer 100%-ig überzeugenden Gameplay werden. Negativ fällt vor allem die recht niedrige Gegnerintelligenz und das oftmals nach zu simplen Strickmustern ablaufende Kampfgeschehen auf. Wer ähnlichen Tiefgang erwartet wie man diesen bei Namco geboten bekommt, wird mit Sicherheit nach mehreren Spielstunden enttäuscht dreinblicken. Zwar kann man sich mit ausreichend Geduld durchaus tiefer in die Materie einarbeiten, eine wochenlange Herausforderung bekommt man aber leider nicht geboten.

In letzter Instanz ist es die gewaltige Konkurrenz im Sektor der 3D-Beat'em Ups, die Kensei im Vergleich „lediglich" als gutes Produkt den Fun Generation-Prüfstand verlassen läßt. Die Präsentation braucht sich keinesfalls zu verstecken, das Gameplay kann die inzwischen sehr hohen Maßstäbe aber nicht immer erreichen, zu oft driftet das Geschehen auf dem Bildschirm in eine simple Prügelei mit Hinterhof-Charakter ab. Nichtsdestotrotz, Kensei ist ein sehr ansprechendes Stück Software, das das Angebot an hochwertigen Prügelspielen auf Sonys PlayStation nach unten hin gekonnt abrundet.

in;former

Achtung! Wer sich Kensei als Importversion zulegen möchte, sollte bedenken, daß das Spiel in Japan unter dem Namen Bugi veröffentlicht worden ist. Um Euch nicht zu sehr zu verwirren, haben wir uns beim Test für den geplanten deutschen Titel entschieden - schließlich gab es unter der Bezeichnung Kensei in der Fun Generation 12/98 schon ein Preview.



In manchen Situationen bekommt man nützliche Tips zum weiteren Kampfverlauf

spielerprofil

Wer ein Faible für Beat'em Ups in der dritten Dimension besitzt und Tekken 3, Bloody Roar und Konsorten bereits blind durchspielen kann, findet in Kensei eine neue Herausforderung, die zwar nicht für die Ewigkeit, aber immerhin für einige Tage, gut zu unterhalten weiß.

schwierigkeit

In vier Stufen einstellbar. Anfänger erspielen sich die Bonus-Charaktere auch auf Easy. Profis finden ihren Meister in Stufe 4.

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCET
Testmuster:	ACME
Veröffentlichung:	JP-Import
ca. Preis:	129,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		

Paßwort	engl. Texte	engl. Sprache	JP-Import
	✓		✓



Don 10

GRAFIK 8
SOUND 7
GAMEPLAY 8

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Bio Freaks (PSX, FG 9/98) oder Dead or Alive (PSX, FG 6/98) mochtet!

PLAYSTATION

WATCH OUT FOR

WIPEOUT 64™

Spiel des Monats in "Clubhouse/Level X"
am 30.01.99 in SAT 1! Nicht verpassen!



Es ist soweit: Das legendäre Powerrace durchbricht die Schallmauer: galaktische 64 Bit-Optik, riskante Challenges und 4-Spieler-Modus! Dazu 15 gegnerische Anti-Gravity-Gleiter und 15 Waffensysteme wie Rear-View-Attack-Kamera, Electrobolts und Power Snares. Und, perfektes Handling durch den Analogstick des N64 Controllers. Coolness inklusive: peitschende Sounds mit The Propellerheads und Fluke. Schnell - schneller - Wipeout64. Burn up!



Demnächst erhältlich-
die neue PROPELLERHEADS Single-
"Crash/You Want It Back"!

NINTENDO 64

MIDWAY

PSYGNOSIS

Distributed by
KONAMI

Wipeout 64™ & © 1998 Psygnosis Ltd. All rights reserved. PSYGNOSIS is a trademark or registered trademark of Psygnosis Limited. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. under license. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103 • 60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com

identität

X-GAMES PRO BOARDER

Andreas Binzenhöfer - Philipp Noack

Wenn man sich so auf den Schneepisten dieser Welt umschaut, erkennt man schnell, Snowboarding ist der Winter-Trendsport schlechthin. Die logische Konsequenz sind Spiele wie z.B. Coolboarders 3. Electronic Arts will jetzt aber noch einen Schritt weiter gehen und hat sich vorgenommen, ein Snowboard-Spiel für echte Snowboarder zu produzieren. Professionelle Fahrer wie Morgan Lafonte, Daniel Franck, Peter Line, Tina Basich, deren original Bretter und ein passender Soundtrack (NOFX, Rancid, PFk50...) inklusive. Der Spieler wird zunächst mit einem atemberaubenden FMV begrüßt, bevor er sich mit seinem Lieblingsidol auf die Piste stürzen kann. Anfangs stehen lediglich fünf verschiedene Events zur Verfügung. In der Halfpipe kommt es darauf an, innerhalb eines Zeitlimits möglichst spektakuläre und abwechslungsreiche Tricks zu zeigen. Für den Midnight Express benötigt man ein extrem schnelles Board, um als erster im Tal anzukommen. Neben dem abgesteckten Weg gibt es dabei noch jede Menge Abkürzungen zu entdecken. Der Slopestyle-Event erfordert einiges an Kreativität. Man fährt wie üblich einen Abhang hinunter, muß dabei allerdings fleißig Punkte sammeln, indem man auf Bänken, Rohren, Baumstämmen und Hubschrauberrotoren möglichst schwere Kunststücke zeigt. Im Stadion versucht man, das verwöhnte Publikum mit einem einzigen Big-Air-Sprung für sich zu begeistern. Je höher, schwieriger und spektakulärer der Sprung, desto mehr Punkte bekommt man auf seinem Konto gutgeschrieben. Der Mt. Baker Gap fordert schließlich alles vom Spieler. Mit einem gekonnten Satz muß zuerst eine Landstraße überwunden werden, um danach bei einer letzten Slide-Aktion wichtige Punkte einzuheimsen. Erst wer alle fünf Events als Sieger beendet hat, darf am Circuit (alle Disziplinen nacheinander) teilnehmen. Wer auch den Circuit gewinnt, kann sich später in der Superpipe austoben, über den 170 springen, als X-Boarder um die Wette heizen oder im Freeride die Freiheit genießen. Wem die Computergegner etwas zu langsam erscheinen, der kann selbstverständlich auch im Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen gegen einen Freund antreten.



In der Halfpipe treten die Konkurrenten gleichzeitig an



Beim Midnight Express muß man nicht unbedingt den vorgezeichneten Weg verfolgen



Der Grafikaufbau macht sich auf zwei Arten bemerkbar. Entfernte Polygone und Texturen.



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen

Generation X

Bei dieser wahren Flut von Snowboardspielen in letzter Zeit kann der nächste Sommer ruhig kommen. Dank der zahlreichen Lizenzen, die in Pro Boarder untergebracht sind, hat man teilweise tatsächlich das Gefühl, man verfolgt einen Bericht über den beliebten Wintersport auf ESPN2. Mit dem musikalischen Background wird zusätzlich die optimale Atmosphäre geschaffen. Aber selbst ohne Musik und Punkteeinblendungen erreicht man richtiges Snowboard-Feeling. Leider bemerkte EA, daß das Hinabfahren von Pisten im wirklichen Leben doch etwas schwerer ist als es aussieht, und hat sich anscheinend auch in Sachen Steuerung bemüht, möglichst authentisch zu bleiben. Das Problem dabei ist, daß man als Videospieler möglichst einfach atemberaubende Tricks hinlegen will und nicht etwa eine Trickvorbereitungstaste, danach wilde Kombinationen aus Richtungstasten und Trickbuttons drücken möchte, nur um eine 360 Grad-Drehung auszuführen. In Bezug auf die Optik gibt es an und für sich nicht allzu viel zu meckern. Lediglich die Tatsache, daß die Grafikengine ab und an einfach kurzzeitig stehen bleibt, nervt teilweise gewaltig. Insgesamt hat man das Gefühl, als fehle der letzte Feinschliff, weil man unbedingt jede Menge Werbe-Videos und Product-Placement mit auf den Silberling pressen wollte.

Auch X Games: Pro Boarder kann den Titel „Bestes Snowboardspiel" (1080°/Nintendo) nicht zurück auf die PlayStation holen. Ausreichend Level und Boarder wären zwar vorhanden, jedoch wirken sich die zu unhandliche Steuerung und der etwas übertriebene Schwierigkeitsgrad negativ auf den Spielspaß aus. Die gelungene Atmosphäre in Kombination mit der einzigartigen Authentizität bringen dennoch etwas Schneeduft ins Wohnzimmer.

spielerprofil

Pro Boarder richtet sich eigentlich an alle, die sich schon immer einmal mit einem Snowboard austoben wollten. Die leicht komplizierte Steuerung könnte allerdings den ein oder anderen Einsteiger abschrecken.

schwierigkeit

Die ersten fünf Disziplinen lassen sich noch relativ einfach gewinnen. Unverschämt schwer wird es erst ab dem Circuit-Modus. Dank einer Paßwort-Option wird es aber früher oder später die entsprechenden Levelcodes in unserer Tips & Tricks-Abteilung zu finden geben.

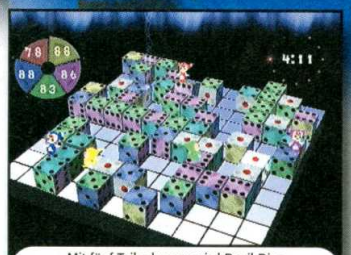
facts

Spieler:	1-2
Level:	9
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Radical Entertainment
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	12. Februar
ca. Preis:	99,- DM

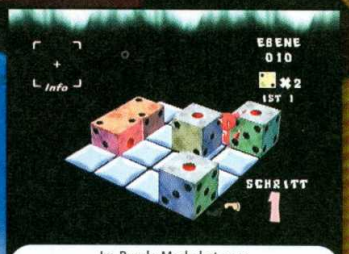
Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓		✓
Paßwort	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	
	✓		



DEVIL DICE



Mit fünf Teilnehmern wird Devil Dice zum Hektik-Overkill



Im Puzzle Mode hat man eine begrenzte Anzahl an Zügen



Der Battle Mode macht unserer Meinung nach am meisten Spaß

Wenn Pupillen langsam einfrieren, die Mundwinkel jegliche Bewegung eingestellt haben und einzig die Finger hektisch auf Knöpfe drücken, flimmert wahrscheinlich ein Knobelspiel über den Bildschirm. Das Hirn hat seine gesamten Primärfunktionen auf das Zuordnen abstrakter Formen und Farben zueinander beschränkt, der Hamster verhungert währenddessen apathisch fiepsend in einem Haufen drei Wochen alter Sägespäne. Devil Dice, die teuflischen Würfel, ist ein solches Knobelvergnügen, das zu latenten Schwindelanfällen und Irritationen der Sicht führen kann. Anfangs ist es ganz harmlos: Man erlernt, daß man Würfel auf einem Spielfeld so drehen muß, daß gleiche Nummern aneinanderstoßen, damit diese vom Bildschirm verschwinden können. Eine Zwei bedarf nur eines Partners, während man bei einer Sechs schon ebensoviele Würfel aneinander bugsieren muß. Dies geht durch Drehen und Wenden der Würfel, wobei ein kleiner Helfer stellvertretend auf den Quadern herumsteppt und diese bewegt. Um eine Eins wegzuspielen, muß man einer kompletten Reihe einfach selbige anhängen, woraufhin alle Würfel mit dieser Augenanzahl aufgelöst werden. Während des Spiels kommen je nach Höhe des Levels mehr oder weniger schnell, neue Würfel hinzu, ist das Spielfeld zugestellt, heißt es „Game Over". Hört sich einfach an, ist es anfangs auch, bis die Würfel im Sekundentakt herunterprasseln. Da man auch seinen Freunden Gelegenheit zum Mitspielen geben möchte, kann man mit bis zu fünf menschlichen Spielern im sogenannten War Mode gegeneinander antreten. Zudem findet sich auch ein Zwei-Spieler-Modus, sowie für Solospieler ein Puzzle Mode und der Trial Mode, in dem man allein ohne Feindeinwirkung neue High Scores aufstellen kann. Ein komplettes Tutorial in deutscher Sprache kann über Practice abgerufen werden.

Devil Dice ist eine geniale Spielidee, die süchtig, aber auch unglaublich hektisch macht. Die Grafik ist höchst zweckmäßig, gleiches gilt für Musik und Effekte. Ähnlich wie mit Kula World wirft Sony ein weiteres Knobelspiel-Highlight auf den Markt, das allerdings nicht ganz in der gleichen Liga wie Bust-A-Move oder Tetris spielt. *(Götz Schmiedehausen)*

in;former

Spieler:	1-5
Level:	Entfällt
Genre:	Denkspiel
Hersteller:	Sony CE
Entwickler:	Shift
Testmuster:	Sony CE
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	89,95 DM

rating

9 von 10

GRAFIK	5
SOUND	5
GAMEPLAY	9

SPEED SÜCHTIG

BERLIN, PRO MARKT	11.1 - 13.1	KURFÜRSTENDAMM 206 - 208
HANNOVER, KAUFHOF,	11.1 - 13.1	ERNST-AUGUST-PLATZ 5
DÜSSELDORF, KAUFHOF	11.1 - 13.1	AN DER KÖNIGSALLEE 1-9
FRANKFURT, KAUFHOF	11.1 - 13.1	ZEIL 116-126; ABT. 610
BERLIN, SATURN	14.1 - 16.1	ALEXANDERPLATZ 8
RAISDORF, MEDIA MARKT	14.1 - 16.1	MERGENTHALER STR. 1
KÖLN, SATURN	14.1 - 16.1	HOHE STRASSE 41
MÜNCHEN, PRO MARKT	14.1 - 16.1	PASINGER STR. 18
LEIPZIG, ZUR 48	18.1 - 20.1	WACHSMUTHSTR. 10
HAMBURG, MEDIA MARKT	18.1 - 20.1	GÄRTNERSTR. 169
KÖLN, SATURN	18.1 - 20.1	HANSARING 97
STUTTGART, MARO	18.1 - 20.1	KÖNIGSTR. 16
BAYREUTH, VIDEO JAKOB	21.1 - 23.1	BINDLACHERSTR. 8
HAMBURG, SCHAULANDT	21.1 - 23.1	ALTE HOLSTENSTR. 30-32
DUISBURG, MEDIA MARKT	21.1 - 23.1	AUGUST-BEBEL-PLATZ 20
ULM, MÜLLER-MARKT	21.1 - 23.1	BLAUTALCENTER/BLAUBEURER STR. 95
NÜRNBERG, SATURN	25.1 - 27.1	VORDERE LEDERGASSE 30
OLDENBURG, GAMESHOP	28.1 - 30.1	PYRAMIDE/POSTHALTERWEG 15
DORTMUND, DYNATEX	28.1 - 30.1	BRÜCKSTR. 42-44
MÜNCHEN, KARSTADT	28.1 - 30-1	NEUHAUSER STR. 18

WERDE DEUTSCHLANDS NR. 1





NINTENDO 64 PC CD GAMES AND MORE MEGA FUN N-ZONE Game Channel www.gamechannel.de NRJ ENERGY

Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN
www.acclaim.de
www.acclaim.net
Acclaim

EXTREME G2 ™ & © 1998 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

STREET FIGHTER Collection 2



Fabian Döhla - Daniel Johannes

Street Fighter 2 - kaum eine Arcade-Umsetzung wurde von Videospielern derart herbeigewünscht wie Capcoms erfolgreiches Arcade-Beat'em Up. Zuerst sollten Super NES-Besitzer in den Genuß einer Konvertierung kommen, Freaks zahlten für das 16 MBit-Importmodul teilweise utopisch hohe Preise. Nach dem überwältigenden Erfolg der Heimvariante für Nintendos 16-Bitter schob Capcom nach zähem Ringen auch noch Versionen für Mega Drive, PC Engine und 3DO hinterher - sogar Game Boy-Jünger durften Ryu, Ken, Chun Li und Co. über den fuzzeligen Schwarz-Weiß Bildschirm dirigieren. Capcom ruhte sich auf den Lorbeeren nicht aus - mit jedem Update gab es kleine Verbesserungen in Form neuer Moves, geänderter Hintergrundgrafiken oder steuerbarer Oberschergen.



That hurts! Guile kennt auch gegenüber der zierlichen Chun Li keine Gnade



Kampf der Giganten! Ab der Champion Edition kann man auch die vier Endgegner Balrog, Vega, Sagat und M. Bison kontrollieren



Schönen Gruß an die Stadtwerke! Blanka ist noch immer Selbstversorger



Der CPU-kontrollierte Guile vollführt den Somersault Kick ohne jeglichen Aufladeprozeß

Shoryuken!

Um auch die PlayStation-Besitzer mit Street Fighter 2: The World Warrior, Street Fighter 2: Champion Edition und Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting zu beglücken, gibt es nun in den USA eine Compilation mit eben diesen Titeln, in Japan wird die Spielesammlung als fünfter Teil der Capcom Generations vermarktet werden. Die angebotenen Versionen unterscheiden sich primär in zwei Punkten. Der erste große Schritt wurde beim Update vom Ur-Street Fighter 2 zu der Champion Edition getätigt. Erstmals lassen sich auch der frustrierte Boxer Balrog, der spanische Schönling Vega oder der von Ryu gebrandmarkte Sagat steuern - selbst mit Oberbösewicht Bison darf man Runde für Runde Schläge austeilen. Ebenfalls überarbeitet wurde die Geschwindigkeit, wer für längere Zeit die Turbo-Version gespielt hat, gewöhnt sich nur schwerlich wieder an die zaghafte Originalgeschwindigkeit.

Technisch gesehen können sich Capcoms Klassiker schon lange nicht mehr mit der Konkurrenz messen. Hat man vor Jahren noch über einen Dragonpunch gestaunt, so kommt einem der Anblick der Sparflammenanimation inzwischen etwas befremdlich vor - und dafür hat man in der Vergangenheit über 200 DM investiert? Leider hat auch die Akustik bei der Konvertierung auf CD leicht gelitten. Der Soundtrack wirkte auf dem Super NES dynamischer, von den Soundsamples hat man gar das ein oder andere unter den Sprite-Teppich fallen lassen - als Entschädigung gibt es immerhin einige neue Details in der Hintergrundgrafik. Wer über die technischen Macken hinwegsehen kann und keine 1:1-Automatenumsetzung erwartet, darf sich nichtsdestotrotz auf eine Reise durch die gute alte 16-Bit Zeit freuen, inklusive roter Feuerbälle und einer sauber adaptierten Steuerung und Kollisionsabfrage. Dennoch, mit Ruhm hat sich Capcom wahrlich nicht bekleckert, oder sollte die PlayStation tatsächlich nicht in der Lage sein, einer PC Engine Paroli zu bieten? Zudem stellt sich die Frage nach dem Verbleib von Super Street Fighter 2 samt dazugehöriger Variationen. Steht uns da in Zukunft vielleicht eine weitere Collection ins Haus?

spielerprofil

Wer kein Super Nintendo mehr besitzen sollte, darf gerne zugreifen. Schon nach wenigen Minuten hat einen das Street Fighter-Fieber wieder gepackt und fesselt auch über längere Zeit an die Konsole. Wer jedoch mit der PSX Videospielneuland betreten hat, der darf die Sammlung getrost ignorieren - Tekken- und Bloody Roar-Fans wären von der Präsentation maßlos enttäuscht.

schwierigkeit

Einstellbar. Sowohl Profis, als auch Anfänger finden die nötige Herausforderung - als Belohnung für erfolgreiche Straßenkämpfer lockt die Collection sogar mit einigen „Goodies".

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	ACME
Veröffentlichung:	US Import
ca. Preis:	129,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
	✓		
Paßwort	**engl. Texte**	**engl. Sprache**	**US-Import**
	✓	✓	✓



8 VON 10

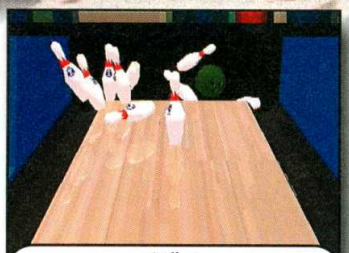
GRAFIK 6
SOUND 7
GAMEPLAY 9

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... Street Fighter 2: The World Warrior (SNES) oder Street Fighter 2: Champion Editon (Mega Drive, PC Engine) mochtet!

PLAYSTATION

BRUNSWICK BOWLING


Strike!



Die Scorecard ist unkompliziert zu lesen



Vor jedem Wurf justiert man die Krümmung des Kugellaufs

In unseren Breitengraden verbindet man mit Bowling Kegelclubs, bzw. bierwanstige Feierabendsportler, schlechtsitzende Trainingsanzüge und mufflige Kaschemen. Anders in Großbritannien oder den USA. Dort verdienen Profibowler fantastische Preisgelder, obwohl auch sie meist aussehen wie bierwanstige Freizeitsportler. Genug gelästert, Brunswick Bowling gibt Euch Gelegenheit, die wichtigsten Bowling-Turniere der Welt zu spielen, bzw. eine Karriere als professioneller Bowler zu starten. In den Ausscheidungsturnieren spielt man endlose Qualifikationen und gewinnt Stechen. Bis man endlich das Endspiel erreicht hat, vergehen schon ein paar Stunden. Schneller geht es beim Skins Game. In dieser Spielart bowlt man Strike für Strike (Strike: Alle Kegel werden mit einem Wurf abgeräumt) um bares Geld. Wer es besonders spacig braucht, meldet sich zur Cosmic Bowl in Las Vegas. Dort ist alles schön bunt und grell, was allerdings keinen Einfluß auf das Spielgeschehen hat. Bei der Wurfvorbereitung hat man, abhängig vom Status (Rookie, Amateur, Pro), eine mehr oder weniger lange Hilfslinie in einer Grafik, die den ungefähren Kugellauf wiederspiegelt. Dann gibt es noch verschiedene Kugelarten mit martialischen Namen wie Danger Zone oder Speed Demon, die die Durschlagskraft des Sportgeräts erahnen lassen sollen. Vor dem Wurf stellt man noch den Anschnitt der Kugel ein, beim Wurf selbst muß man ähnlich wie bei Golfspielen die Schußstärke und die Präzision auspegeln. Trifft man nun alle Kegel, freut sich der Sportler, und wir aus unerfindlichen Gründen auch. Ganz so abgefahren wie die echten Profis, die man bspw. auf Eurosport bewundern kann, kann man die Kugeln nicht anschneiden, zum präzisen Abräumen reicht es jedoch. Die Grafik und der Sound werden dem Anspruch der Macher gerecht, Bowling als Videospiel interessante zu machen, großartig Performance-Highlights muß niemand erwarten. Vor allem in einer großen Runde macht der Titel eine Menge Spaß, ob man allerdings knapp hundert Mark dafür abdrücken soll, muß jeder selbst mit seinem Gewissen ausmachen. *(The Dude „Al Dudorino" Schmiedehausen)*

facts

Spieler:	1-8
Level:	Entfällt
Genre:	Sports
Hersteller:	Konami
Entwickler:	THQ
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Dezember
ca. Preis:	99,95 DM

rating

6 VON 10

GRAFIK	5
SOUND	4
GAMEPLAY	6

GUILTY GEAR



Ein Instant Kill beendet das Gefecht sofort



Bei der Ausführung eines Chaos Moves verändert sich kurzzeitig der Hintergrund



Manche Specials lassen sich in ihrer Intensität steigern

Sie sind einfach nicht totzukriegen: 2D-Beat'em Ups. Mit schöner Regelmäßigkeit trudelt eines in unserer Redaktion ein. Daß nicht nur Capcom und SNK in diesem Genre ihr Handwerk verstehen, davon versucht uns Atlus mit Guilty Gear zu überzeugen. Auf den ersten Blick enthält es alles, was der Prügelfan zum Leben braucht: Normal, VS und Training gelten als Standardmodi. Zehn mehr oder weniger kreative Fighter (zwei Endgegner, Testament und Justice, können erspielt werden) treten in einem Turnier gegeneinander an, bei dem es mal wieder um die Rettung der gesamten Menschheit geht. Wichtigstes Element eines solchen Titels bleibt natürlich die ausgewogene Mischung aus Special Moves und Combos. Darüber hinaus hat man einige Zugaben realisiert. Bestimmte Specials können in ihrer Intensität gesteigert werden, indem man sie vor ihrer Ausführung auflädt. Besondere Aufmerksamkeit verdient ein wirklich neuartiger Aspekt: mittels „Instant Kill" läßt sich das Gegenüber zu einem beliebigen Zeitpunkt sofort über den Jordan schicken, vorausgesetzt, es war nicht mehr in der Lage, einen Konter anzubringen.

Wer sich auf diesen traditionellen Prügler einläßt, wird mit einem durchdachten und ziemlich kompletten Kampfsystem belohnt. Alle Specials, Chaos Moves, Instant Kills und Combos lassen sich nach ein paar Runden Training ohne große Anstrengungen auch in der Hitze des Gefechts umsetzen. Durch die Möglichkeit, zu jedem Zeitpunkt das ganze Match für sich entscheiden zu können, sind beide Parteien gezwungen, dem Geschehen immer 100-prozentige Aufmerksamkeit zu widmen. Die optische Komponente versucht mit regem Zoomen und einer speziellen Komprimierungstechnik zur Darstellung vieler Animations-Frames zu gefallen. Daß die Backgroundmusik in der Regel nach billigem Synthi-Rock klingt, ist man von diesem Genre ja eigentlich gewohnt.

Achtung Genrefans, Guilty Gear hat alles, was Euer Herz begehrt: Ein intelligentes, ausgezeichnet umgesetztes Kampfsystem, eine abwechslungsreiche Kämpferschar, versteckte, freizuspielende Bosscharaktere und eine Aufmachung, die sich vor anderen Titeln dieser Machart nicht zu verstecken braucht. *(Philipp Noack)*

facts

Spieler:	1-2
Level:	12
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Arc System Works
Testmuster:	OIT (0711/22291030)
Veröffentlichung:	US-Import
ca. Preis:	129,- DM

rating

7 VON 10

GRAFIK	8
SOUND	6
GAMEPLAY	8

PLAYSTATION

Invasion

Daniel Johannes - Fabian Döhla

Weihnachten ist längst vorbei, doch mit Wehmut denken wir an die verschneiten Winterabende vor dem prasselnden Kamin in Schweden zurück. Große und kleine Kinder sitzen voll der Erwartung toller Geschenke neben dem Weihnachtsbaum und mutmaßen bereits, was sich wohl in den mit Liebe und Zeitungspapier verpackten Paketen befindet. Endlich ist die Stunde der Bescherung gekommen: Hastig werden die Geschenke aufgerissen und - da ist es! Mit verwundertem Gesichtsausdruck hält Sohnemann Brömse-Öhlen den vermeintlichen Weihnachtshit Invasion der französischen Firma Microids in den Händen. Und



Der Held des Spiels erinnert rein äußerlich irgendwie an die alte Hexe aus Hänsel und Gretel



Im zehnten Level muß eine feindliche Raumflotte aufgehalten werden



Auf der Flucht durch den Tunnel stellen sich einem widerliche Aliens in den Weg, die natürlich kurzerhand abgeschossen werden

während im Hintergrund sanfte Heiligabendmusik vor sich hindüdelt, rinnt dem enttäuschten Jungspund eine kristallene Träne an der erröteten Wange hinunter. Das Fest ist gelaufen. Dabei hatten es Großvater Palenke und Oma Paluske doch nur gut gemeint...



Diese wohlgeformten Kapseln füllen die Energie des Fliegers teilweise wieder auf

Invasion des schlechten Geschmacks

Die Einleitung verrät es bereits: Invasion enttäuscht auf ganzer Linie! Da kann auch die zusammengeschusterte und neugierig machende Hintergrundstory nicht den Senf aus den Krapfen holen: Im Jahr 2093 wird die Erde von einer außerirdischen Spezies, den Kseits, angegriffen, die zwar zehn Jahre lang friedliche Kontakte zu den Menschen pflegte, nun aber plötzlich einem Sinneswandel unterliegen zu scheint. In dieser schlimmen Stunde der Bedrohung kann nur noch Leutnant L. Roy, ein erfahrener Kampfpilot, helfen, die Aliens zu vernichten. Natürlich übernimmt diesen undankbaren Part wieder einmal der leidgeplagte Spieler. Ist man während der häufigen und langen Ladezeiten, mit denen man sich ständig konfrontiert sieht, nicht eingeschlafen, darf endlich das erste Areal gesäubert werden. Die zu erfüllenden Aufgaben variieren dabei von Mission zu Mission. Mal müssen sämtliche Stützpunkte der Invasoren zerstört, mal vor einer riesigen Feuerwand geflohen werden. Trotz der einigermaßen abwechslungsreichen Aufträge und unterschiedlicher Grafikthemen wie Dschungel, Eislandschaften oder Weltraum, motiviert das Spiel aber in keinster Weise. Im Endeffekt beschränken sich die Möglichkeiten auf stupides Herumfliegen und Abballern von Feinden, was zwar in einer guten technischen Präsentation noch halbwegs Spaß machen würde, in dem Gewand, in dem Invasion daherkommt, allerdings schnell zur Farce verkommt. Die Polygonlandschaft kann selbst im Vergleich zu einem weißen Blatt Papier kaum als detailliert bezeichnet werden. Dazu kommen störende Pop Ups und eine Techno-orientierte Musikuntermalung, die sich im Zwei-Sekunden-Takt wiederholt und deshalb schon nach wenigen Minuten extrem auf die Nerven geht. Auch die Steuerung des Kampffliegers reiht sich harmonisch in das Konto an Minuspunkten ein: Während sich das Fluggerät in Standardgeschwindigkeit äußerst lahm fortbewegt, darf es durch Druck auf R1 um sagenhafte 0,2 km/h beschleunigt werden. Zum Anvisieren von Feinden hilft ein Fadenkreuz, allerdings ist es dennoch alles andere als einfach, die scheinbar planlos umherschwirrenden Gegner treffsicher ins Nirvana zu befördern. So dreht man mehrere Runden und kassiert unnötige Treffer, ehe eine gegnerische Einheit endlich zur Explosion oder zum Absturz gebracht wird.

Mit Invasion erwirbt der Ballerfreund ein Spiel, das er möglichst noch am gleichen Tag wieder umtauschen sollte. Wer dennoch meint, auf ein derartig minderwertiges Produkt nicht verzichten zu können, kann sich auf lieblos gestaltete FMV-Zwischensequenzen, eine schlechte deutsche Übersetzung und langweilige Missionen freuen. Für Invasion kann somit ganz klar eine „Vergiß' mich"-Empfehlung ausgesprochen werden. Selbst 18 verschiedene Waffen können da die längst verbrannten Kastanien nicht mehr aus dem Feuer holen.

spielerprofil

Absolute Freaks, die unbedingt jedes Shoot'em Up haben müssen, dürfen sich gerne mit diesem Spiel bestrafen.

schwierigkeit

Durch die ungenaue Steuerung des Kampffliegers wird es einem ziemlich erschwert, herumfliegende Gegner präzise anzuvisieren und abzuschießen. So wird man hingegen selbst immer schön beschossen und muß deshalb oftmals vor Beendigung einer Mission ins Gras beißen.

facts

Spieler:	1-2
Level:	16 Missionen
Genre:	strategisches Shoot'em Up
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Microids
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,95 DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✓	✓	✓	

Paßwort	dt. Texte	engl. Sprache	
✓	✓	✓	



PLAYSTATION

MLC GmbH
Jahnstr. 59
47506 Neukirchen-Vluyn

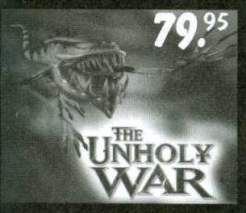
MLC Filiale
Im Wallzentrum
47441 Moers

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: http://www.mlc-gmbh.de
02845-98330
FAX Bestellung: 02845- 983323 / 983315

- SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

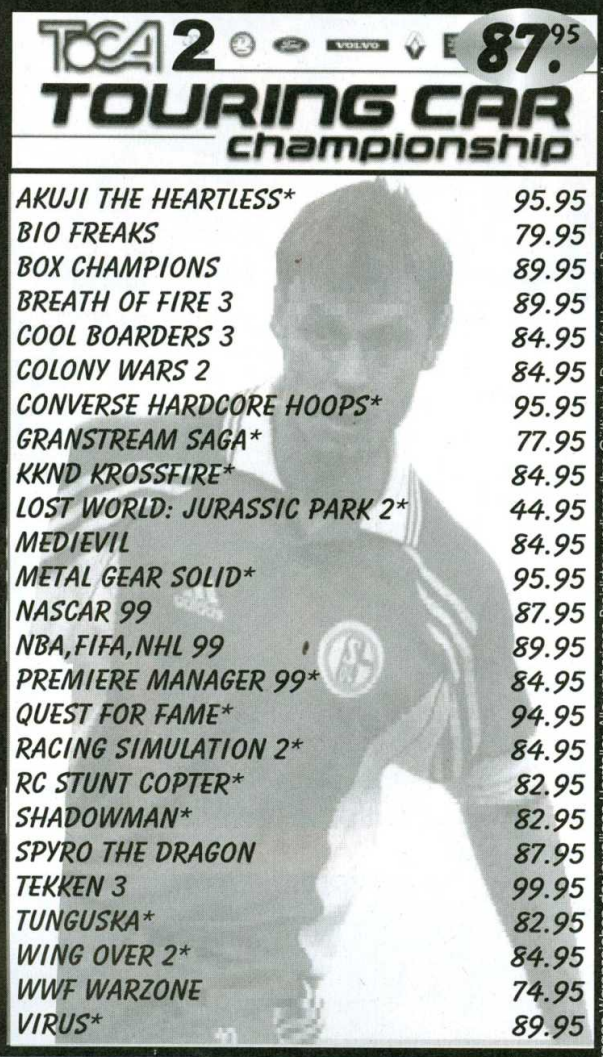








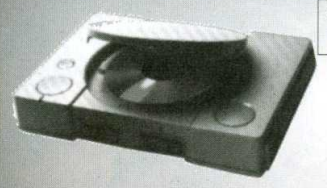




AKUJI THE HEARTLESS*	95.95
BIO FREAKS	79.95
BOX CHAMPIONS	89.95
BREATH OF FIRE 3	89.95
COOL BOARDERS 3	84.95
COLONY WARS 2	84.95
CONVERSE HARDCORE HOOPS*	95.95
GRANSTREAM SAGA*	77.95
KKND KROSSFIRE*	84.95
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2*	44.95
MEDIEVIL	84.95
METAL GEAR SOLID*	95.95
NASCAR 99	87.95
NBA,FIFA,NHL 99	89.95
PREMIERE MANAGER 99*	84.95
QUEST FOR FAME*	94.95
RACING SIMULATION 2*	84.95
RC STUNT COPTER*	82.95
SHADOWMAN*	82.95
SPYRO THE DRAGON	87.95
TEKKEN 3	99.95
TUNGUSKA*	82.95
WING OVER 2*	84.95
WWF WARZONE	74.95
VIRUS*	89.95

Fifa 99 ..... 89.95

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU



Finanzierung** 12 x 25.-

299.95

!! mit voller Garantie !!

PSX mit Cooler RGB Umbau	329.9
+ PSX Cheat Catridge	339.9
++ Double Shock Pad	369.9
+++ Memory Card	379.9
1M Memcard + Pad + RGB	+39.9

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad`s 269.-

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....

34.95

PANTHER
Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.....

49.95

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller im Classic Design

15.95

V3 RACING WHEEL

129.95

PSX CD-Hülle
Platz für Anleitung ca. 7mm

1.95

PSX CD-Laufwerk

89.95

PSX-CDBOX

49.95

4 Meg unkompr. M.Card	29.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95
NeGcon Pad	79.95
Cheat Catr. Mogel Modul	49.95
72 Meg Memory Card	79.95
Link Kabel	14.95
Pad-Verlängerungskabel	14.95
RGB/Audio Kabel	14.95

- NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -











1080 SNOWBOARDING	89.95	JOUST X	134.95
ALL STAR TENNIS 99	109.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	MICRO MACHINES 64 T.	145.95
BIO FREAKS	119.95	NASCAR RACING 99*	114.95
BUCK BUMBLE	109.95	NBA LIVE 99	114.95
BUST A MOVE 3	99.95	NFL BLITZ	129.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	NHL BREAKAWAY 99	99.95
FIFA 99*	112.95	PENNY RACERS	145.95
F-ZERO X	89.95	REV LIMIT	132.95
GEOMON 2*	145.95	ST. ANDREWS GOLF	132.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL*	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	V-RALLY	109.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE OUT 64*	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64



249.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix	449.95
N64 + Turok 2 + 2. Joypad	349.95

Vorführung in unserem Ladenlokal

Rock `n Ride



Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung.
Finanzierung** 24 x 65.-

1399.95

RACING PAKET
V3 RACING WHEEL + F1 WORLD GP

199.95

N64 ARCADE STICK
Digital/Analog
9 Feuertasten
LED ID`s
Slow M.

77.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95
Infrarot Joypad	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95
Joypad SV-304 Plus	49.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95
Memory Card 1meg	29.95
Memory Card 4meg	59.95
Memory Card 8meg	79.95
Power Flash (N64/GB)	99.95
Rumble Pak	24.95
Super Mario S.Berater	24.95
Ultraracer 64 SV-384	64.95
Universal Adapter	79.95
Yoshi S.Berater	24.95
Zelda S.Berater	24.95

- SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -



JOYPAD DREAMCAST	89.95
MEMORY CARD VMS	79.95
DAYTONA USA COMPLETE*	149.95
INCOMMING	149.95
PANZER DRAGON IV*	149.95

Dreamcast

Dreamcast Software

PEN PEN TRIATHLON	149.95
SEGA RALLY II*	149.95
SEVENTH CROSS	139.95
SONIC ADVENTURE	149.95
STREETFIGHTER III SEC. IMPACT*	134.95
VIRTUA FIGHTER	149.95
TETRIS 4D	139.95

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Finanzierungen mit eff. Jahreszins 12.9%, Alle Preise zzgl. Versandkosten, Alle Trademarks sind eingetragen Warenzeichen der jeweiligen Hersteller, Alle vorherigen Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

RIVAL SCHOOLS



Andreas Binzenhöfer – Philipp Noack

Wer kennt ihn nicht, den Typ, der jeden Montag morgen um 8:00 Uhr gut gelaunt zur Arbeit/Uni/Schule kommt und wie ein Honigkuchenpferd strahlt, als hätte er nichts besseres zu tun, als glücklich zu sein und die Welt mit spaßigen Sprüchen, die ohnehin keiner hören will, zu nerven? Da fällt einem zwangsläufig nur eine passende Antwort ein: „Setz dich hin, nimm dir einen Keks, du &%§$%!!". Dank Capcom kann man sich jetzt alternativ mit Rival Schools auch virtuell an seinen Klassenkameraden rächen. Zumindest trifft diese Erklärung wesentlich besser den Kern des Spiels, als die offizielle Hintergrundgeschichte. In letzter Zeit gab es eine Reihe von unaufgeklärten Kidnappings an japanischen Highschools. Gerüchte machen die Runde, daß es sich dabei um eine fremde Regierung, eine höhere Macht oder einfach einen Streit zwischen verfeindeten Schulen handelt. Da Polizei, Eltern und Rektoren ratlos sind, beschließt eine Gruppe von jugendlichen Schülern, die Sache selbst in die Hand zu nehmen. Warum sie sich dabei allerdings gegenseitig die Birne weichklopfen, wird wohl für immer ein Geheimnis japanischer Anime-Künstler bleiben.



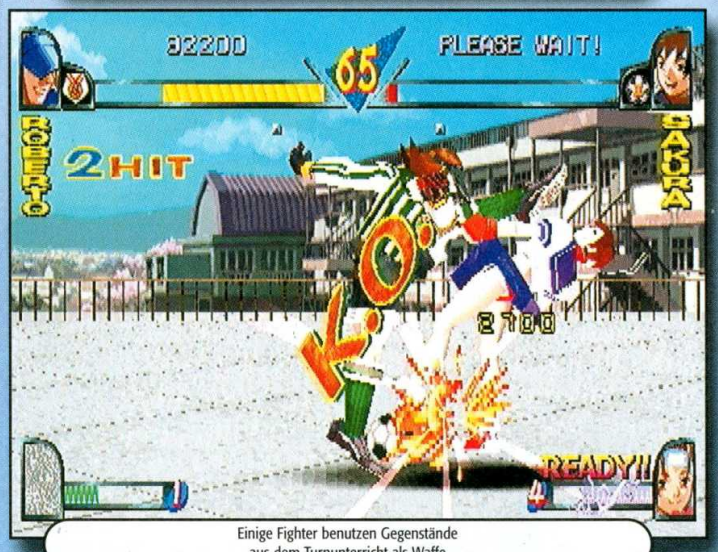
Insgesamt gibt es fünf der lustigen Bonusspiele zu entdecken



Im Lesson-Modus bekommt man ausführlich das Kampfsystem erklärt



Die Arcade-CD beinhaltet im wesentlichen die Automaten-Version



Einige Fighter benutzen Gegenstände aus dem Turnunterricht als Waffe

Zwei CDs zum Preis von einer

Rival Schools erblickte bereits im Dezember 1997 auf einem System 11 Board das Licht der Spielhallen. Um auch die ein Jahr später erscheinende PlayStation-Version attraktiv zu gestalten, spendierte Capcom gleich zwei CDs. Die erste enthält im wesentlichen eine 1:1 Konvertierung des Automaten, da man aber etwas mehr Zeit hatte, wurden zudem einige neue Sprachsamples und kleinere Zwischen- und Endsequenzen integriert. Wie auf dem Automaten stehen anfangs 16 verschiedene Kämpfer zur Verfügung, der Kader läßt sich aber bis auf 24 Fighter aufstocken. Außerdem findet man noch einen für Heimversionen mittlerweile unumgänglichen Trainings-Modus auf dem Silberling. Hier kann man die Moves und Special-Attacks seines Lieblings nach Herzenslaune an einem Computerdummy ausprobieren, der sich auf Wunsch auch deckt oder permanent attackiert. Neben einem Zwei-Spieler-Modus gibt es sogar ein kleines Extra-Menü, in dem nach und nach Bonusbilder und die Endsequenzen der einzelnen Spieler anwählbar werden. Während Freunde des Automaten bereits an dieser Stelle zufrieden wären, dürstet es dem wahren Beat'em Up-Herz natürlich nach mehr. Und davon gibt es auf der zweiten CD wahrlich genug. Neben einer leicht veränderten Arcade-Version des Spieles stößt man auf zahlreiche Mehrspielermodi, einen sehr hilfreichen Lesson-Modus und haufenweise versteckte Extra-Spielchen. Das Spielprinzip an und für sich bleibt aber beim alten. Statt wie gewohnt einen Kämpfer auszuwählen, muß man sich gleich für zwei Schüler entscheiden, die dann im Team gegen zwei andere Mitstreiter antreten. Die Rolle des Partners



Im Trainings-Modus lassen sich sämtliche Moves ausprobieren

spielerprofil

Schon auf Easy bemerkenswert anspruchsvoll, nach gemeistertem Kampfunterricht im Lessonmodus aber auch für Einsteiger absolut machbar (unendlich Continues!)

schwierigkeit

Rival Schools ist für den Street Fighter von gestern und den offenen Einsteiger von heute. Gute Spielbarkeit in technisch sauberem Gewand und einem Touch Anime dürfte auch echte Beat'em Up-Fans begeistern.

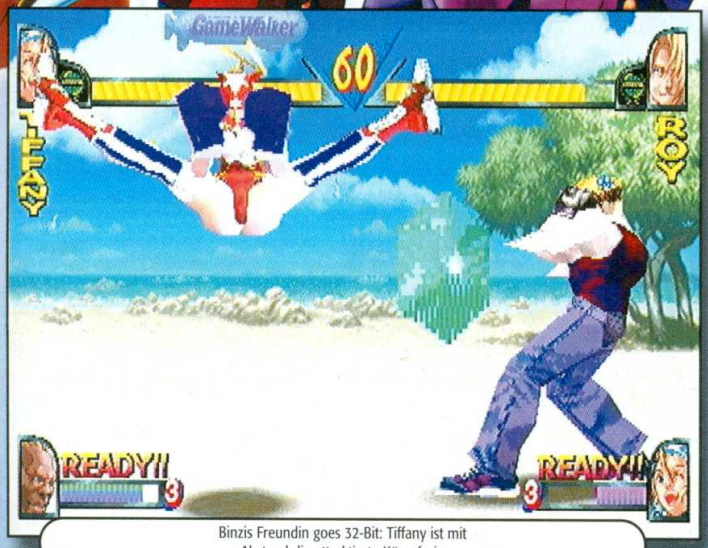
facts

Spieler:	1-4
Level:	25 Kämpfer
Genre:	Beat'em Up
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

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

PLAYSTATION





Binzis Freundin goes 32-Bit: Tiffany ist mit Abstand die attraktivste Kämpferin



Auch das Volleyball-Training ist ein Bonusspiel



Die Burning Vigor-Attack wird wie ein doppelter Feuerball erzeugt



Team Up-Techniken sind erst bei gefüllter Specialleiste möglich

beschränkt sich allerdings auf Team-Up-Techniken, die dem Gegner besonders viel Energie abziehen. Nach jedem Bout besteht die Möglichkeit, seinen Spieler zu wechseln. Um das komplexe Gameplay besser zu verstehen, sollte man jedoch zunächst mit dem Lesson-Modus beginnen. In sechs Unterrichtseinheiten à fünf Übungen lernt man die wichtigsten Angriffs- und Verteidigungsmanöver. Angefangen mit einfachen Bewegungen und Schlägen, über Specialmoves und B.V. Attacks, bis hin zu längeren Combos und Blocktechniken. Die nächste Aufgabe besteht darin, sich für einen passenden Kämpfer und dessen Teamkameraden zu entscheiden. Einige Charaktere wie z.B. Shoma bringen ihre Ausrüstung aus dem Sportunterricht, in diesem Fall ein Baseball-Schläger, mit, andere verlassen sich eher auf leicht übernatürliche Phänomene, wie z.B. Feuerbälle. Je nach eigener Stärke sollte man zudem einen Partner bevorzugen, der selbst einmal kräftig mit anpackt, oder jemanden, der mittels Massage oder Küßchen verlorene Lebensenergie zurückbringt. Sämtliche Mehrspieler-Modi (Group, Tournament, Cooperate, League, VS) sind an und für sich selbsterklärend und basieren im Endeffekt auf der Idee, daß der zweite Spieler bestimmt, wann ein Team-Kombo ausgeführt wird. Ob man dabei lieber im Liga-Modus, nach dem KO-System oder einfach nach dem simplen Winner-stays-Loser-goes-in-the-Ecke-und-is-the-next-viertelstunde-mal-lieber-quiet-Prinzip spielt, ist dabei reine Geschmackssache. Als kleines Schmankerl am Rande kann man noch jede Menge Bonusspiele freischalten. Im Target Mode muß man z.B. im Elfmeterschießen so viele Punkte wie möglich erzielen, während man beim Home Run Derby versucht, den Mark McGuire hinzulegen.

Mehr Automat fürs Wohnzimmer

Auf den ersten Blick wird man von den beiden CDs beinahe erschlagen, und weiß gar nicht so genau, wo man eigentlich anfangen will. Im Endeffekt handelt es sich aber doch um einen kleinen Trick von Capcom. Da sich das Hauptspiel auf beiden CDs befindet, hat man zwar die Möglichkeit, einem Freund zeitweise eine zu leihen, während man mit der anderen weiterspielen kann, im Grunde genommen bekommt man dennoch „nur" eineinhalb CDs reines Spiel. Dafür erhält man allerdings nicht nur eine in allen Belangen hervorragend konvertierte Arcade-Version, sondern zusätzliche Modi, die auch auf Dauer Spielspaß garantieren. Besonders wertvoll ist dabei der Lesson-Modus. Hayato erklärt das komplette Kampfsystem von banalen Dingen wie nach vorne und hinten laufen, bis hin zu komplizierten B.V. Counter Attacks, so daß endlich auch Einsteiger die typische Capcom-Spielbarkeit erfahren können. Technisch läßt sich beinahe nichts beanstanden, eine gewisse Vorliebe für japanische Anime-Kunst vorausgesetzt. Lediglich die Kämpfer fallen extrem eckig und undetailliert aus, sind dafür aber um so schöner animiert. Die Idee des Team-Up hat sicherlich ungeahntes Potential, das allerdings mit gerade mal einem Special pro Kämpfer lediglich angekratzt wird. Warum kein Abklatschen während des Kampfes oder gar kurzzeitige Doppelattacken, die auch manuell steuerbar sind?

Rival Schools ist ein erfrischend anderes Beat´em Up, dessen Stärken nicht ganz ausgereift sind. Auf zwei CDs erhält man eine geballte Ladung Spiel, die jede Menge Langzeitmotivation garantiert. Eine nette Alternative zu (zurecht) kommerziellen Erfolgen wie Tekken 3.

in;former

Die wichtigsten Kampftechniken auf einen Blick

Safe Fall: Wer vom Gegner zu Boden geschlagen wird, hat die Möglichkeit, mit mindestens zwei Buttons gleichzeitig sicher auf beiden Beinen zu landen

Team-Up-Technik: Mit zwei Tasten und einer gefüllten Special-Leiste ruft man den Partner kurzzeitig in den Ring, und verprügelt gemeinsam den Gegner oder holt sich verlorene Energie wieder

Textbook-Combo: Leichter Schlag, schwerer Schlag und dann einfache Kombinationen und Specialmoves führen zu bis zu 10 Hits

Rival-Launcher: Mit einem gezielten Uppercut befördert man den Gegner in die Luft, verfolgt ihn mit einem High-Jump und setzt in luftiger Höhe einen Textbook-Combo an

Tardy-Counter: Attacke aus der Deckung heraus. Während man den Schlag eines Gegners blockt, bereitet man bereits einen Specialmove vor, der dann besonders überraschend wirkt

Burning-Vigor-Attack: Besonders schwer auszuführender Specialmove, der allerdings bis zu 13 Hits bringt

Ditch´n Spin: Im richtigen Moment weicht man in die dritte Ebene aus, bei gutem Timing hat man die Möglichkeit, dem Gegner direkt in den Rücken zu fallen



8 von 10

GRAFIK 7
SOUND 8
GAMEPLAY 9

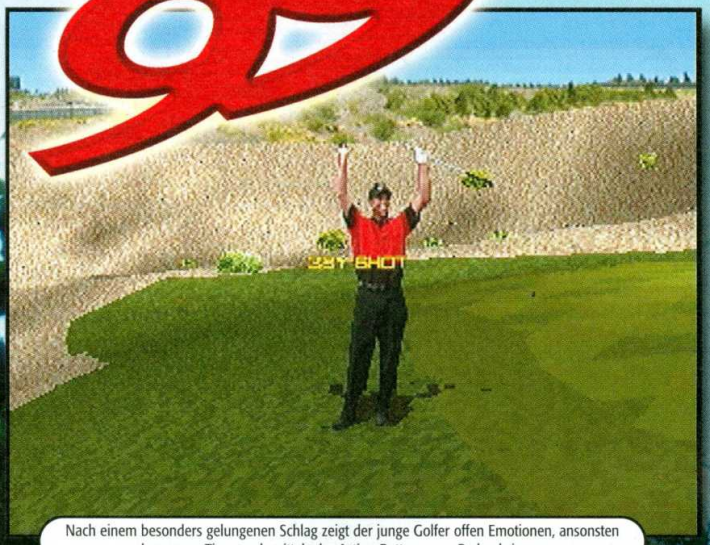
Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
...Tekken 3 (PSX, FG 10/98), Street Fighter XYZ (diverse Systeme) oder Virtua Fighter 2 (Saturn, nicht getestet) mochtet.

PLAYSTATION

TIGER WOODS 99

Götz Schmiedehausen - Andreas Binzenhöfer

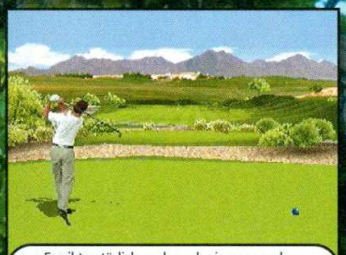
Die neue Golfsimulation von Electronic Arts kann mit einem prominenten Namensgeber aufwarten: Der jüngste US Masters-Sieger aller Zeiten, Wunderkind Tiger Woods, konnte für das Projekt gewonnen werden, und hat sogar extra ein paar nuschelige Kommentare eingesprochen. Vor dem ersten Tee Off, dem Abschlag, kann man sich durch eine Vielzahl an Optionen klicken. So wird nach der Auswahl des Golfers dessen Spielniveau und damit der Schwierigkeitsgrad eingestellt. Abhängig von Spielstärke und Geschlecht ist natürlich auch die Entfernung zwischen Abschlagspunkt und Loch. Hat man sich für einen der fünf Kurse entschieden, kann man im Practice Mode einzelne Löcher üben oder sich auf der Driving Ranch, bzw. einem Putting Green, für eine bevorstehende Runde warmmachen. Entweder man spielt eine Art Übungsmatch (Stroke Play) gegen sich selbst oder diverse Gegner, oder zockt mit selbigen beim Skins Game um Kohle, wobei jedes Loch separat „abgerechnet" wird. Sehr schnell sind die Matches beim Shoot Out entschieden. Hier treten vier Golfer an, wobei nach jedem Loch ein Spieler ausscheidet, bis spätestens nach dem dritten Spielfeld ein Sieger feststeht. Andere Spielmodi sind Four Ball Match, hier gibt es zwei Teams mit jeweils zwei Spielern, die gegeneinander antreten. Hier gewinnt die Mannschaft mit dem besten Spieler. Bei Four Mann-Spiel hat jedes Team einen Ball, die Teammitglieder schlagen abwechselnd. Wer etwas mehr Zeit hat, der spielt ein komplettes Tunier, also vier Platzrunden, bzw. geht auf eine fünfwöchige Tour, die gleichzeitig die Qualifikation für das Masters darstellt. Das Schlagsystem wurde gegenüber dem etwas schwachen PGA Tour 98 intelligent verbessert, man sieht am rechten Bildrand seinen Spieler von oben in einem runden Energiebalken stehen. Der erste Tastendruck löst den Schlag aus, mit dem zweiten legt man die Schwungstärke fest, während ein präziser dritter Tastendruck die Präzision des Schlages definiert. Der Computer gibt ungefähr die Schwungstärke vor. Abhängig vom Wind fliegt der Ball dann in die gewünschte Richtung, trifft man mit optimalem Schwung, fängt Tiger bildlich Feuer oder steht unter Strom.



Nach einem besonders gelungenen Schlag zeigt der junge Golfer offen Emotionen, ansonsten kann man Tiger noch mittels der Action-Buttons zum Reden bringen

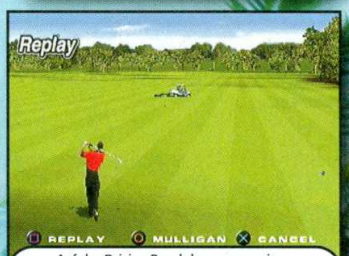


Trifft man den Ball besonders gut, ist Tiger „on fire"


Es gibt natürlich auch noch ein paar andere Golfer außer Tiger



Der Computer versorgt Euch zuweilen auch mit unnützen Statistiken



Auf der Driving Ranch kann man seinen Abschlag verbessern

Die Golfkrise

Die Grafik präsentiert sich immer noch ziemlich nüchtern, doch weitaus photorealistischer und höher aufgelöst als bei PGA 98. Auch das Scrolling beim Schlag wurde gegenüber der letzten Edition verbessert. Aus irgendeinem Grund kann man jedoch vor dem Schlag nicht den vollständigen Platz betrachten bzw. darüber hinweg scrollen. Die Steuerung beim weiten Schlag geriet auch etwas kurios. Mittels des Steuerkreuzes kann man dem Ball in der Luft noch etwas Effet verpassen, eine Option, von der wohl jeder Golfer träumt. Das Putten wurde minimal überarbeitet. Das gewohnte aber sehr unansehnliche Gittermuster wurde gestrichen, nun zeigt ein gekrümmter Pfeil die Laufrichting des gerade geschlagenen Balls an. Mit einem Marker kann man nun die Lauflinie beeinflussen und so die Platzunebenheiten ausgleichen. Präzises Putten wird dadurch gerade aus der Entfernung zum realistischen Problemfall.

EAs neuestes Golfprodukt ist ein grundsolides Spiel mit interessanten Mehr-Spieler-Optionen. Die Benutzerfreundlichkeit hätte durchaus noch etwas ernster genommen werden können, jedoch bekommt man schnell ein Gefühl für den Einfluß des Winds, der Flug- und Rollweite eines Schlages usw. In puncto Fun-Faktor macht Everybody's Golf von Sony der Simulation von EA unserer Meinung nach noch einiges vor, zu nüchtern und unterkühlt wurde das Geschehen in Szene gesetzt. Golffans werden ihren Spaß haben, wer einfach ab und an mal ein bißchen golfen möchte, sollte sich vor einem Kauf mit dem Produkt vertraut machen.

▶ spielerprofil

Jeder, dem Everybody's Golf zu kindisch fand, und auf realistischen, zuweilen frustrierenden Golfsport steht, wird mit Sicherheit zufriedengestellt.

▶ schwierigkeit

Um den Ball wie ein Profi ins Loch zu befördern, muß man schon über einen längeren Zeitraum ein Gefühl für Tiger Woods 99 entwickeln.

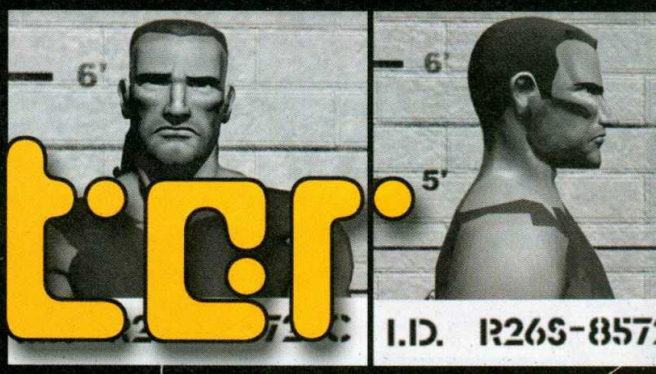
▼ facts

Spieler:	1-4
Level:	5 Plätze
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
ca. Preis:	99,- DM

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



e.l.iminator



Daniel Johannes - Götz Schmiedehausen

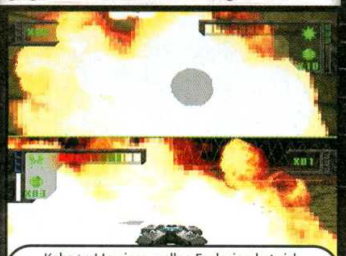
Das Leben kann schon hart sein! Vor allem Knackis können davon wohl ein Lied singen. Tag für Tag in engen Zellen zusammengepfercht vor sich hinvegetieren, hin und wieder mal in eine Schlägerei geraten oder gar selbst eine anzetteln, oder dem Wärter mal die Schneidezähne neu arrangieren. In nicht allzu ferner Zukunft wird ein derartiger Gefängnisalltag jedoch höchstens noch in der Phantasie der Gefangenen existieren. In Eliminator wird mit straffällig gewordenen Menschen nämlich etwas anders umgegangen. Um neue Waffensysteme zu testen, wurden futuristische Hochgeschwindigkeitsgleiter entwickelt, in denen Häftlinge um ihr erbärmliches Leben kämpfen. Denn nur, wer es schafft, ein riesiges, mit Kampfrobotern übersätes, Areal mit Hilfe der zu testenden Waffen komplett zu säubern, wird verschont. Kann ein Gefangener die Torturen nicht bewältigen, muß sich das Gefängnispersonal aber nicht selbst die Finger schmutzig machen, um den Verlierer entsprechend zu bestrafen. Eine am Fahrzeug installierte Zeitbombe sorgt dafür, daß bei Nichterfüllen des Auftrags nur noch leblose Fleischfetzen von dem Piloten übrigbleiben.

Schnauze und rein da!

So stürzt man sich als Spieler also mit einem von anfangs vier wählbaren Gleitern in die harte Schlacht gegen mechanisierte Gegnerscharen.



In den Bonusrunden müssen ständig Power Ups eingesammelt werden, um die verbleibende Zeit zu verlängern



Kaboom! In einer grellen Explosion hat sich Spieler 1 soeben verabschiedet



Gut geklaut: Der Walker im Hintergrund erinnert doch sehr an Star Wars



Gut geklaut - Teil 2: Hier hat Han Solo mit seinem Millenium Falcon einen kleinen Gastauftritt

Die verfügbaren Schiffe unterscheiden sich natürlich in ihren Eigenschaften, wie Schnelligkeit, Widerstandsfähigkeit und Beweglichkeit. Um sich der feindlichen Roboter zu erwehren, stehen dem kriminellen Piloten diverse Power Ups zur Verfügung, die überall in den Arenen herumliegen. Auf diese Weise lassen sich bessere Waffen, Unverwundbarkeitsboni oder Energiekapseln einsammeln, die man auch bitter benötigt, da gegnerische Schüsse großen Schaden am eigenen Schiff verursachen, was wiederum oft schneller als erwartet zu einem Game Over führt. So kommt auch relativ schnell Frust auf, wenn man immer an derselben Stelle in einer Explosionswolke verpufft. Der Zwei-Spieler-Modus hingegen macht da schon etwas mehr Spaß, obwohl man sich auch hier fragt, was das ganze eigentlich soll. Oft fährt man minutenlang planlos herum, ehe der zweite Fahrer einmal an einem vorbeirast. Auf einen Radarschirm oder ähnliche Suchhilfen wurde lustigerweise verzichtet.

Setzen! Fünf!

Zwar präsentiert sich Eliminator grafisch recht abwechslungsreich, da jedes „Rennen" auf einem anderen Planeten ausgetragen wird, doch kann das ja wohl kein Kaufargument sein. Letztgenanntes sucht man stattdessen ähnlich lange, wie das berühmte Paar Schnürsenkel im Nadelhaufen. Somit verspricht hier das Intro wieder, was das Spiel nicht halten kann. Selbst die nuschelnde weibliche Stimme, die man zu hören bekommt, wenn man ein Power Up einsammelt, kann dem Magenta-Produkt hier nicht zu Bonuspunkten verhelfen.

Wer auf der Suche nach einem durchschnittlichen Racing/Shoot' em Up-Mix ist, darf sich Eliminator gerne mal vorsichtig zu Gemüte führen. Eine ungenaue analoge Steuerung (sogar digital spielt es sich besser), ein hoher Schwierigkeitsgrad und der Stempel „Ausgelutschtes Spielprinzip" sollten jedoch aussagekräftig genug sein und davon überzeugen, daß Eliminator getrost im Regal stehengelassen werden darf.

spielerprofil

Für alle, die schon immer gerne mal einen Mix aus Forsaken und Dodgem Arena spielen wollten, lohnt sich der Kauf. Der Rest gibt das Geld für ein anderes Spiel aus oder spendet es an die Arbeiterwohlfahrt.

schwierigkeit

Dank des hohen Energieverlusts, den man erleidet, wenn man getroffen wird, ist einiges an Übung erforderlich, ehe großartige Erfolgserlebnisse verzeichnet werden können.

facts

Spieler:	1-2
Level:	8
Genre:	Shoot'em Up
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Magenta Software
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Februar
ca. Preis:	99,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
✔	✔	✔	
Paßwort	**dt. Texte**	**dt. Sprache**	**US-Import**
	✔		



SO 10

GRAFIK 7
SOUND 6
GAMEPLAY 7

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...
... Dodgem Arena (PSX, FG 1/99) mochtet!

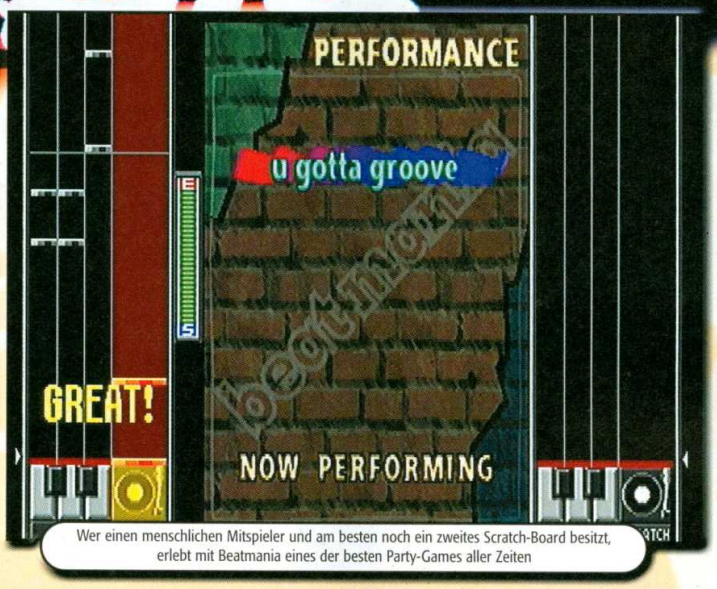
PLAYSTATION

beatmania™

level d

DJ Döhla - DJ DJ

Einmal DJ sein - in Japan können sich PlayStation-Besitzer diesen Wunsch schon seit längerer Zeit erfüllen. Den gigantischen Erfolg des Arcade-Vorbild nahm man sich zum Anlaß, um eine Umsetzung für Sonys PlayStation in Angriff zu nehmen. Japaner kaufen sich das Spiel samt passendem Controller allerdings primär für ein Geheimtraining - daheim wird geübt, in der Spielhalle anschließend ordentlich Eindruck gemacht. Schade nur, daß Konami derzeit keinen PAL-Release für das kurzweilige Spielkonzept vorsieht. Wer also in den eigenen vier Wänden von DJ Konami in die Materie eingeführt werden will, muß sich um eine sogenannte „Importversion" bemühen - aber Vorsicht, laßt Euch nicht erwischen! Ganz dreiste Jungs besorgen sich gleich noch den zugehörigen Beatmania-Controller - mittels eines kleinen Keyboards und mit integriertem Turn-Table kommt tatsächlich in kürzester Zeit echtes DJ-Feeling auf.



Wer einen menschlichen Mitspieler und am besten noch ein zweites Scratch-Board besitzt, erlebt mit Beatmania eines der besten Party-Games aller Zeiten



War wohl nichts! Das Männchen in der Mitte bescheinigt uns Unvermögen

spielerprofil

Nachwuchs DJs mit großem Freundeskreis müssen sich Beatmania kaufen - wer über das nötige Kleingeld verfügt, holt sich gleich noch zwei Beatmania-Controller dazu.

schwierigkeit

Einstellbar. Sowohl Anspruch als auch Schwierigkeitsgrad lassen sich separat konfigurieren - somit findet jedermann die gewünschte Herausforderung. Mit einem Beatmania-Controller fällt der Einstieg in die Materie bedeutend leichter.

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	DJ-Simulation
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	ACME
Veröffentlichung:	JP Import
ca. Preis:	129,- DM

Memory Card	Dual Shock	Analog	Dolby Surr.
	✓		
Paßwort	**engl. Texte**	**engl. Sprache**	**JP-Import**
	✓		✓

Bevor man jedoch eine knallharte DJ-Karriere startet, sollte man ausgiebig üben. Die Trainings-Option gibt nützliche Hinweise und hilft beim anfangs oftmals etwas tapsigen Umgang mit dem wuchtigen Controller. Wer sich fit für die Bühne fühlt, startet das eigentliche Spiel. Bevor es ernst wird, darf man sich für eine Musikrichtung entscheiden. Konami hält für jeden Geschmack etwas bereit: Neben den bekannteren Dingen wie etwa Hip Hop, Rave, Soul und Reggae gibt es auch Varianten aus der Klassik, den sogenannten Bossa Groove oder Style Garage - und dies jeweils mit einem hitverdächtigen Ableger. Auch wenig musikbegeisterte PSX-Zocker können sich den satten Klängen kaum entziehen - harter Techno und grooviger Hip Hop im Run DMC-Stil lassen einen unweigerlich mit dem Takt mitgehen, vorausgesetzt man drückt im richtigen Moment den richtigen Knopf.



In der Mitte des Screens gibt es immer eine zur Musikrichtung passende Grafik

Einfach und gut!

Das Spielprinzip ist dabei erschreckend simpel ausgefallen. Während in der Mitte des Bildschirms thematisch passende Grafiken abgespielt werden, hat man auf der linken Seite verschiedene Bahnen zur Auswahl. Eben dort fallen dann von der Bildschirmoberseite Symbole herab. Kommen diese am Boden an, so heißt es aufgepaßt. Drückt PaRappa-like die Taste - mit einem korrekten Timing steigt die Pegelanzeige langsam aber kontinuierlich nach oben. Der Anspruch steigt dabei stetig: Während man anfangs noch sachte zwischen den Tasten umgreifen kann, erfordern höhere Stages eine andere Gangart. Ohne akrobatische Fingerverrenkungen läuft gar nichts mehr - was das virtuelle Publikum nach der knapp zweiminütigen DJ-Einlage mit gellenden Pfiffen quittiert. Hat man gute Arbeit geleistet und die Massen in Wallung gesetzt, gibt es eine positive Abrechnung. Mit ordentlich Geld in der Börse (entspricht Punkten) geht es weiter zur nächsten Herausforderung - meistert man auch diese, so mißt man sich in einem Scratch-Wettbewerb mit anderen DJs. Nach diesem sogenannten DJ-Battle wartet die finale Stage auf den schwitzenden Spieler - wer auch hier den richtigen Takt angibt, darf sich vielleicht auf Platz 1 in der High Score-Liste eintragen.

in;former

Wer es richtig authentisch mag, der kommt um den Kauf des Beatmania-Controllers nicht herum. Das von ASCII hergestellte Keyboard mit integriertem Turn-Table ist dem erfolgreichem Automaten nachempfunden. Zwar läßt sich Beatmania auch mit einem Standard-Pad halbwegs spielen, doch das Arcade-Flair kommt erst mit dem passenden Controller auf.



Beatmania 2nd Mix darf zumindest in der Sammlung eines Party-Game-Fetischisten nicht fehlen. Durch die einsteigerfreundliche Bedienung und den wirklich phänomenalen Soundtrack bringt man selbst die müdeste Runde in Schwung. Über Nachschub braucht man sich zudem keine Sorgen zu machen: Der 2nd Mix enthält noch eine zweite CD mit anderen Versionen und zum Weihnachtsfest ist auch schon der dritte Teil angekündigt - wohl dem, der noch einen guten Draht zu seinem Impor[illegible] hat.



GRAFIK 3
SOUND 10
GAMEPLAY ..... ENTFÄLLT

Dieses Spiel wird Euch gefallen, wenn Ihr ...

... PaRappa the Rapper (PSX, FG 10/97) mochtet!

PRO PINBALL: BIG RACE USA

Nach Pro Pinball - The Web und Pro Pinball - Timeshock präsentiert uns Empire Interactive nun ihre dritte Interpretation eines realistischen Flippers (und damit meinen wir nicht den schlauen Delphin). Spieler, die bereits sämtliche Kneipen nach neuen Pinballautomaten abgeklappert haben, sollten jedoch keine allzu großen Hoffnungen in Big Race USA setzen. Wie bereits beim Vorgänger darf auch diesmal nur auf einem Tisch geflippert werden. Immerhin geht die Reise aber per Dotmatrix-Display durch sechzehn verschiedene amerikanische Großstädte, die einem unterschiedliche Aufgaben abverlangen. Oftmals melden sich beispielsweise Passanten mit dem Ausruf „Taxi!" zu Wort und wollen anschließend mit genanntem befördert werden. So muß also der entsprechende gelbe Wagen mit der Kugel getroffen werden, was natürlich eine ganze Menge Bonuspunkte einbringt. Überhaupt darf sich der Flipperfreund regelrecht austoben: Kugelfallen, Loops, Rampen und Drop Targets garantieren in Verbindung mit diversen



Jeder Winkel des Tisches läßt sich genau in Augenschein nehmen



Nur nicht den Überblick verlieren! Manchmal wird mit bis zu 6 Kugeln gleichzeitig gespielt

Bonusgames auf dem LED-Display spielerische Abwechslung. Der recht übersichtlich gestaltete Tisch darf dabei in schönster Hi-Res-Optik betrachtet werden, was dem Grafikfanatiker Freudentränen in die Augen treiben dürfte. Bei der akustischen Präsentation fällt es hingegen schwer, in Euphorie auszubrechen. Zwar klingen sämtliche Soundeffekte äußerst realistisch und versetzen einen in die passende Spielhallen- oder Kneipenatmosphäre, jedoch beginnt die Hintergrundmusik schon nach kürzester Zeit aufs äußerste, an den strapazierten Nerven des Flipperfreaks zu zerren. Diese läßt sich aber glücklicherweise in dem umfangreichen Optionsmenü abstellen, was auch tunlichst getan werden sollte. Wer sich keinen richtigen Pinballautomaten leisten kann, und nicht schon einen der beiden Vorgänger besitzt, darf Big Race USA dennoch in die engere Wahl ziehen. Die glänzende Edelstahlkugel verhält sich im wilden Geflippere unglaublich realistisch und darf durch Betätigen der Tasten L2 und R2, und dem dadurch hervorgerufenen Rütteln des Tisches, auf Wunsch auch geringfügig in ihrem Rollverhalten beeinflußt werden. Das Dual Shock-Pad sorgt dabei für die passende Rumble-Unterstützung. Allerdings bleibt auch das dritte Flipper-Spektakel nicht von dem berüchtigten Zahn der Zeit verschont, weshalb aufgrund mangelnder Fortschritte und Veränderungen gegenüber Timeshock ein geringer Punktabzug in Kauf genommen werden muß. *(Daniel Johannes)*

facts

Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Genre:	Flipper-Simulation
Hersteller:	Empire Interactive
Entwickler:	Cunning Developmen-
Testmuster:	Empire Interavtive
Veröffentlichung:	1. Quartal
ca. Preis:	99,- DM

rating

7 VON 10

GRAFIK	7
SOUND	6
GAMEPLAY	8

pack Sie Dir!



PlayStation ist einfach billiger!

259,- DM

inkl. Umbau & Dualshock-Pad! *

Umbauchips ab 7,50,- DM
Memory-Card ab 14,95,- DM
Joypad ab 12,95,- DM

* Nur für US + Japan-Importe

Gamers The Playstation Dealers

Dreamcast jetzt bestellen!

01805-42 63 77
0209-14 85 261
Haendeler-Hotline Schweiz-Oesterreich

MasterCard VISA

Handel- und Vertriebspartner gesucht!

Sony PlayStation:

Devil Dice	89,90 DM
Wild Arms	79,90 DM
Breath of Fire III	89,90 DM
Abe's Exoddus (Angebot)	79,90 DM
Asteroids 3D	69,90 DM
Constructor - Memocard	69,90 DM
FIFA 99	89,90 DM
NBA Live 99	89,00 DM
Tomb Raider III	99,00 DM
Formel 1'98	99,90 DM
G-Police II	89,90 DM
TOCA 2	89,90 DM
Global Domination (Feb.)	89,90 DM

weitere Titel lieferbar

PSX Hardware / Zubehör:

PS Grundgerät - Dual Shock	239,00 DM
Memo Card 4 Meg	39,00 DM
Memo Card 2 Meg	29,90 DM
Memo Card 1Meg bunt	19,90 DM
Dual Shock Analog Pad farbig	39,00 DM
Padverlängerung (Dual Shock komp.)	19,00 DM
X- PLODER (DAS SCHUMMELMODUL)	89,00 DM
RGB Kabel	14,90 DM
Scorpion Light Gun	69,90 DM

Neu im Programm:
DVD-Player, Filme & Zubehör
z.B. Player des Jahres 1998 : Panasonic A350
incl. Regionalcodeumbau + 2 Filme nur 1649,- DM

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

Nintendo 64:

Adapter für ALLE IMPORTE	99,00 DM
Speichererweiterung	69,90 DM
Zelda 64	109,90 DM
Turok 2 (engl. PAL)	109,90 DM
Tonic Trouble	109,90 DM
Body Harvest	109,90 DM
V-Rally 99	109,90 DM
1080 Snowboarding	89,90 DM
NHL 99	109,90 DM

ACTION FIGUREN

Metal Gear Solid Figuren (ab Feb.)	je 39,90 DM
Crash Bandicoot Figuren (ab Jan.)	je 39,90 DM
Tomb Raider Figuren (ab Jan.)	je 39,90 DM
Turok 2 Figuren (ab Feb.)	je 39,90 DM

Manga / Anime • Deutsch

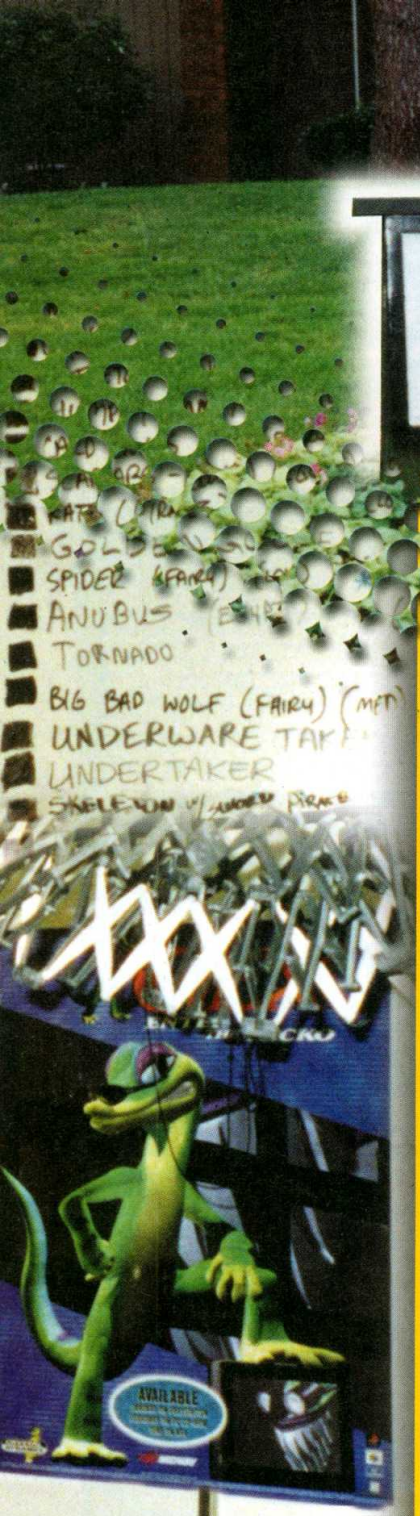
Bounty Hunter - The Hard	39,95
Angel of Darkness 1	69,90
Imma Jojo	69,90
MD Geist 1-2	je 39,95
Record of Lodos War 1-2	je 49,95
Streetfighter II V - Die Serie 1-2	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95
Countdown 1	59,95
Streetfighter II V Vol.3	59,95

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

Ladenpreise können variieren.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Post 5,- DM - 3,50 DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software) Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

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







Martin Weidner

Auch wenn Crystal Dynamics auf der Londoner ECTS 98 noch mit einer eigenen Suite vertreten war - am Messestand von Eidos Interactive wurde lediglich The Unholy War vorgestellt -, so war die Nachricht doch bereits in aller Munde: Eidos Interactive hatte das US-Entwicklerstudio Crystal Dynamics mit Sitz in Palo Alto bei San Francisco für 47,5 Millionen Dollar akquiriert. Crystal Dynamics' neueste Projekte The Unholy War und Akuji The Heartless (vgl. Review auf Seite 74-76) sind mittlerweile auch als PAL-Version erschienen.

Anläßlich eines Besuches bei Crystal Dynamics warf FUN GENERATION einen ersten Blick auf deren nächste Titel: Gex 3 Deep Cover Gecko und Legacy Of Kain: Soul Reaver. Für die beiden kommenden Jahre stellten die Kalifornier acht weitere Spiele in Aussicht, Details dazu sollen aber erst auf der E3-Show in Los Angeles bekanntgegeben werden.









GEX 3
DEEP COVER GECKO

Eines der vordringlichsten Anliegen der Designer von Gex 3: Deep Cover Gecko war es, das Gameplay noch dynamischer als bisher zu gestalten und die Kameraführung - einen der wenigen Kritikpunkte am zweiten Teil - zu überarbeiten. Gerade Banjo-Kazooie sollte in dieser Hinsicht als Vorbild fungieren, entwickelte Rare doch hier viele elegante Lösungen für Probleme, die sich durch das Verwenden einer 3D-Engine ergaben. Auch der kleine Igel Sonic zählt nicht zuletzt wegen seines rasanten Spielprinzips zu den ausgesprochenen Lieblingen der Entwickler.



Crystal Dynamics beabsichtigt aber auch, die Interaktion mit anderen Charakteren in den Vordergrund zu stellen. Marliece Andrada, aus der Serie „Baywatch" als Skylar Bergman bekannt und in den Vereinigten Staaten Playmate des Monats März 1998, wird die Rolle von Gex' Partnerin Special Agent Xtra übernehmen, die, wie konnte es anders geschehen, von seinem Erzfeind Rez entführt wurde. Gex bleibt nichts anderes übrig als zu versuchen, seine Partnerin aus dessen Klauen zu befreien. Marliece tritt allerdings kaum leibhaftig in Erscheinung, sondern meldet sich in FMV-Schnipseln im Zeitungsstil mit mehr oder minder hilfreichen Tips zu Wort.

Gex selbst hat natürlich etliche neue Aktions- und Verwandlungsmög-





lichkeiten in petto. Sei es als Spider-Man, Incredible Hulk, Sherlock Holmes, Clint Eastwood, als Vampir, Pirat oder als Soldat - Crystal Dynamics schöpft bei den über 25 Kostümen für ihren Hauptcharakter wieder aus dem Vollen. Seien es Politiker, TV-Stars oder Zeichentrickhelden - alle werden nach Lust und Laune durch den Kakao gezogen. Der Einfallsreichtum der Designer hört damit aber noch lange nicht auf. So reitet Gex z.B. auf einem Esel durch die Prärie, surft mit einem Snowboard die Piste hinab, besteigt einen Panzer, und greift später auf einen Alligator, ein Känguruh und ein Kamel als Beförderungsmittel zurück. Mit 12 regulären, in je drei Missionen unterteilte Abschnitte, 4 Bonusleveln und 4 Endgegnern gibt sich Gex umfangreicher denn je. Darüber hinaus ist es im späteren Verlauf des Spiels möglich, auf zwei weitere Charaktere umzusteigen.

In technischer Hinsicht hat Crystal Dynamics ebenfalls deutlich zugelegt. Nicht nur, daß Deep Cover Gecko in Mid-Res, d.h. mit 512 x 240 Bildpunkten abläuft, die Texturen wirken deutlich feiner und wiederholen sich im Gegensatz zum Vorgänger in späteren Abschnitten nicht mehr. N64-Besitzer bekommen es sogar mit etwas anderen Leveln zu tun. Laut Steve Groll, dem PR-Manager von Crystal Dynamics, haben die PlayStation- und die Nintendo 64-Version sogar inhaltlich gesehen nur etwa 45% gemeinsam, d.h. wer beide Systeme besitzt...

facts

Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Veröffentlichung PSX:	März 1999
Veröffentlichung N64:	Juni 1999

Legacy of Kain
Soul Reaver

Während sich das Akuji-Team im wohlverdienten Urlaub befindet, arbeitet die Soul Reaver-Mannschaft Tag und Nacht, um den Zeitplan ihres Publishers Eidos Interactive einzuhalten, damit das Sequel zu Blood Omen noch termingerecht im Mai veröffentlicht werden kann. Für Rosaura Sandoval, Associate Producer des Spiels, hat ihr Team gerade den Nightmare-Level der Spectral World erreicht, d.h. den Punkt, an dem sich abzeichnet, daß das Street Date wohl nicht mehr ohne weiteres eingehalten werden kann.

Die Spektralwelt zählt neben der Verwendung einer 3D Engine zu den entscheidenden Neuerungen im zweiten Teil. Ähnlich wie in Zelda III: A Link To The Past kann der Spieler bzw. die Hauptfigur Raziel von der normalen Sphäre in diese Alternativwelt eintauchen - im späteren Verlauf des Spiels sogar zu jeder Zeit. Erst dadurch werden bestimmte Passagen eines „Levels" erreichbar, und so mancher Gegner läßt sich nur dadurch geschickt umgehen oder aus dem Rücken heraus attackieren. Entsprechendes Timing vorausgesetzt, ist es sogar möglich, in der materiellen Welt einen Block von einer Klippe zu stürzen und diesen in der Spektralwelt als Plattform zu nutzen, um eine höher gelegene Ebene zu erreichen. Gerade diese Interaktion mit Objekten im Hintergrund steht im Vordergrund des Spiels. Über 200 Gegenstände lassen sich auf diese Art und Weise nutzen - ein audiovisueller Hinweis hilft einem beim Aufspüren spielrelevanter Gegenstände. Aber auch die Fähigkeiten, die der Spieler erhält, wenn er einen Endgegner besiegt, wie z.B. zu schwimmen, zu klettern, durch Barrieren zu gehen, laden einen förmlich dazu ein, die beiden Welten aufs Neue zu besuchen und zu versuchen, ihre letzten Geheimnisse zu lüften. Leider ist es aber nicht möglich, die Waffen, die man in der normalen Welt aufgesammelt hat, in der Spektralwelt einzusetzen. Die Designer sehen diese Welt vielmehr als eine Art Bestrafung für den Spieler an, der sein Leben zwar nicht verwirkt hat, aber erst einmal genug Energie sammeln muß, um in die Realität zurückzukehren. Wie dies geschieht? Raziel saugt besiegten Feinden kurzerhand die Seele aus dem Leib, gewinnt dadurch an Erfahrung (und Energie) und kehrt gereinigt auf die Oberwelt zurück.

Das mag jetzt alles sehr nach ominösem Voodookult klingen. Mit Akuji The Heartless stellte Crystal Dynamics bereits unter Beweis, daß sie durchaus in mystischen Dingen bewandert sind. Soul Reaver geizt genauso wenig mit zum Teil harscher Gewaltdarstellung, bleibt aber wegen der dem Spiel zugrunde liegenden Fantasythematik im zumutbaren Bereich. Die The Unholy War beiliegende Demoversion von Soul Reaver bekam wohl aus diesem Grund noch ein USK-Rating von „Ab 16".

Bemerkenswert an Soul Reaver sind aber vor allem die beiden Parallelwelten, die viele Puzzles erst ermöglichen und nebenher die Spielwelt verdoppeln. 16 Bereiche soll das Spiel insgesamt umfassen - „Bereiche" deshalb, weil man bei diesem Spiel beim besten Willen nicht von strikt abgetrennten Leveln sprechen kann. Vielmehr werden die Areale von CD gestreamed, d.h. Nachladezeiten sind so gut wie gar nicht vorhanden. Diese Verfahrensweise ermöglicht zwar deutlich mehr Texturen als bei vergleichbaren Action-Adventures, zieht aber auch einen erheblichen Mehraufwand für die Grafiker, und mitunter erhebliche Terminverschiebungen, nach sich.

Die uns vor Ort gezeigte Betaversion vom 2. Dezember war zwar gegenüber der ersten Variante (vgl. Preview in FUN GENERATION 1/99). deutlich fortgeschritten, für die Endfassung versprechen die Entwickler aber, die Kameraführung und die KI weiterhin zu optimieren und unter Umständen eine halbtransparente Ansicht von Raziel in das Spiel zu integrieren, um Gegenstände eher erkennen zu können. Eine 1st Person-Perspektive wird es allerdings nicht geben.

facts

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Crystal Dynamics
Testmuster:	Crystal Dynamics
Veröffentlichung PSX:	Mai 1999









★ = Schlecht ★★ = Unterdurchschnittlich ★★★ = Guter Durchschnitt ★★★★ = Sehr Gut ★★★★★ = Hervorragend



ANOTHER MIND

ADVENTURE

PLAYSTATION/ SQUARESOFT

Ein etwas ungewöhnliches Adventure aus dem Hause Square-soft erschien unlängst in Japan. Anders als bei den Erfolgstiteln wie Final Fantasy oder Parasite Eve reißt man hier technisch nicht gerade die Wurst vom Tisch. Für Nicht-Japaner ist es schier unmöglich, in das Spiel einzusteigen, weil ellenlange japanische Scrolldown-Menüs zu Sätzen verbunden werden müssen, um ins Geschehen eingreifen zu können. Meistens hat man es mit Standbildern bzw. animierten Photos zu tun, ab und an läuft ein nett produzierter kleiner Filmschnipsel über den Schirm. Weder die Story noch wohin einen der Spielablauf führen soll, kann für Spieler ohne fundierte Sprachkenntnisse erschlossen werden, die Mitglieder der japanischen Gemeinde in Deutschland können sich jedoch auf neues Square-Futter stürzen.

PRÄDIKAT: .....UNSPIELBAR

KEIN RATING MÖGLICH









THE GUYFERD

INTERACTIVE MOVIE

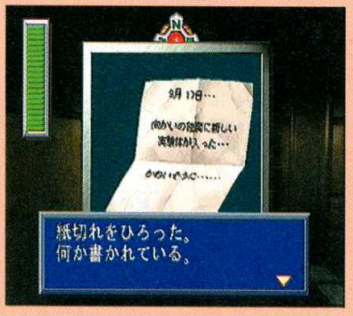
PLAYSTATION/ CAPCOM

Wer Power Rangers mag, wird hier seinen Spaß haben. Der supertrashige Protagonist Guyferd läuft in einer Art 3D-Shooterumgebung durch die Gegend, jedoch besteht die Hauptaufgabe aus dem Lösen von Rätseln, während man Kämpfe im Stile eines Kartenspiels bestreiten muß. Ab und an „genießt" man einen Filmschnipsel mit dem Superhelden, der Sinn des Unternehmens ist jedoch kaum nachvollziehbar. Wer einmal ein japanischer Superheld sein wollte, könnte mit Guyferd glücklich werden, ohne einschlägige Sprachkenntnisse bleibt der Spielspaß jedoch auf der Strecke.

PRÄDIKAT: .....BEDINGT SPIELBAR

★★









GEOMETRIX DUEL

STRATEGIE

PLAYSTATION/ TAKARA

Auch bei diesem Spiel läuft die Storyline am deutschen Spieler vorbei. Man kann auf einer Art Stadtkarte Orte anklicken, mit den dort anwesenden Personen sprechen (diese herausfordern?) und auf ein Spielfeld wechseln. Dieses besteht aus 7x7 Einzelfeldern, auf denen jeder Spieler Gegenstände, die er vorher ausgewählt hat, plazieren kann, um seinen Konkurrenten auszuschalten. Die Objekte erinnern stark an Innereien, die Funktionen scheinen in Defensiv- und Offensivwaffen aufgeteilt zu sein. Grafisch hat man es nicht gerade mit einem Highlight zu tun, aufgrund der vielen Menüs hat man ebenfalls ohne Japanischwörterbuch keine Chance.

PRÄDIKAT: .....UNSPIELBAR

KEIN RATING MÖGLICH









WANDAHOH

RPG

PLAYSTATION/ BANPRESTO

Ohne den Hintergrund der Story zu peilen, macht man sich mit einer zweiköpfigen Party durch leidlich nett gestaltete Polygonengrafiken auf den Weg. Die mager animierten und texturierten Charaktere werden ruckelig ins Kampfgeschehen gezoomt, hat man gerade einmal kein Gefecht zu bestreiten, wandert man durch Stadt und Land. Die einzige Besonderheit sind die blauen und roten Feuerbälle. Je nachdem, was für eine Sorte man auf Fässer und andere Gegenstände abfeuert, erhält man Geld oder Items. Die Musik ist auf Dauer etwas nervig, da sich die Themen alle zwanzig Sekunden wiederholen. Unter dem Strich bleibt Banprestos Ausflug ins RPG-Genre recht durchschnittlich.

PRÄDIKAT: .....BEDINGT SPIELBAR

★★★







Bei Software-Bestellungen über 200 DM gibt es eine der 14 Final-Fantasy-Keyrings zum Sammeln kostenlos dazu!



YOUR IMPORTANT DEALER





VERSANDKOSTENFREI*
BESTELLUNGEN BIS 17 UHR GEHEN NOCH AM GLEICHEN TAG ZUR POST
ACME
AB 50 DM

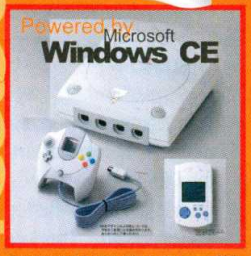


0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!

Dreamcast



Dreamcast jp incl. Modem	799,-
Controller	99,90
Racing Controller	109,90
Arcade Stick	139,90
Keyboard	109,90
VMS Memory Card	59,90
VMS Godzilla	79,90
Blue Stinger (Action-Adventure)	179,90
D2 (Horror Adventure)	179,90
Daytona 2 (Race)	179,90
Evolution (Rollenspiel)	179,90
Godzilla Generations (Action)	179,90
Gheist Force (3D-Shooter)	159,90
Incoming (Shooter)	159,90
July (Adventure)	149,90
Monaco GP (Race)	179,90
Pen Pen Tri-Icelon (Race)	159,90
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

Netzteil(220V)	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
Samurai Spirits (Fighting)	99,90
Tsunagefeboon (Puzzle)	89,90
Arunchan (Simulation)	89,90

NINTENDO 64

NBA Hangtime, W.G.Eishockey, BlastCorps	je 49,90
1080° Snowboarding	89,90
Mission Impossible	119,90
Turok 2 (engl. PAL)	109,90
Zelda 64 (Adventure)	99,90
Shaker Pack incl. Memory	19,90
Star Wars Rouge Squadron	109,90
Memory Card	9,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card	299,00
PocketStation (PDA-jp)	89,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel	229,90
Arcade Joyboard (Namco)	109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß	29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß	69,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau	69,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar	49,90
Controller "Beatmania"	109,90
Controller NeGcon (grau, schwarz)	89,90
Contoller JogCon (Namco)	99,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules	49,90
CD-Case + Crash II od. V-Rally od. Tocca	49,90
Guncon	89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)	19,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	29,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Scorpion Gun (Blaze)	89,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
X-ploder (Cheat-Cartige)	99,90
X-ploder Pro (Cheat Cartige)	149,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software:	50,00
Umbau-Upgrade (jp/us)	49,90
Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)	99,90
ACM 1918 (Flight-Sim.)	99,90
Apocalypse (3D-Shooter)	99,90
Akuji - The Heartless (Jump 'n Run)	99,90
Atlantis (Adventure)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	109,90
B-Movie (Shooter)	99,90
Blaze & Blade (Rollenspiel)	99,90
Bomberman World (Action)	89,90
Box Champions (...)	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
Bust-a-Groove (Dance-Action)	89,90
Colony Wars:Vengance (Space Combat)	99,90
Croc 2 (Jump'n Run)	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure)	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action)	99,90
C&C II + Gegenschlag (Strategy)	99,90
Fifa '99 (Sport)	99,90
Fluid/Depth (Music-Adventure)	89,90
Flottenmanöver (Strategy)	99,90
Formel 1 '98 (Race) + Link-Kabel	109,90
Future Cop LAPD 2100 (Action)	99,90
G-Darius (Shooter)	99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter)	99,90
Gran Turismo (3D Race)	99,90
Kensei (fighting)	99,90



Lunar: the Silverstar us (RPG-ab 8.Nov.)	159,90
Medievil (3D-Adventure)	99,90
Metal Gear Solid engl. PAL-Version (Adv.)	119,90

METAL GEAR SOLID CHANDISE LIMITED EDITION

Original Zippo* with Cigarettecase	299,00
Chronograph*.599,- (*ltd. auf 1000 Stck weltweit)	
Baseballcaps	59,90
Soundtrack	89,90
Calendar 1999 50x75cm	49,90
Pins	19,90
Hintbook	39,90
Metal Gear Solid dt. (Adventure)	109,90
Music (Musik-Editor)	99,90
NHL '99 (Eishockey)	99,90
Ninja (Adventure)	109,90
O.D.T. (Action-Rollenspiel)	99,90
Parasite Eve us (Adventure - (Sept.)	129,90
R-Types (Shooter)	99,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Rival School (Fighting)	99,90
Rockman Legends (Action)	129,90
Rogue Trip (Strategie)	99,90
Small Soldiers (Action)	99,90
Soul Reaver (Adventure)	109,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure)	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting)	99,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring)	109,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race)	99,90
Test Drive 5 (Race)	99,90
Theme Hospital (Simulation)	99,90
Tocca 2 (Tourenwagenrennen)	89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure)	99,90
Unholy War (Strategy-Beat'em up)	89,90
Wild Arms (Rollenspiel)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90

ANIME VHS-VIDEO

Armitage III Vol. 1-3	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 Vol. 1-2 (dt)	je 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
Evangelion Box (OmU)	79,90
Evangelion (OmU) ltd. Edition	129,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War 1-4	je 49,90
Streetfighter II TV Box 2-4	je 59,90
Tekken (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90



ZELDA MERCHANDISE Actionfiguren Caps Sweater T-Shirts

PlayStation

ルフェンズィイウンセレン
ラデンインホランドアン

01777 - 888 35 33 0170 - 483 22 00

ACME the game company

Deutschland:(Versand & Laden)
Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Niederlande: (nur Versand)
Tyrellsestraat 13
NL - 6291 AK Vaals(Aachen)
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)
0170 - 483 22 00 (D1)

ANT'S HOME

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

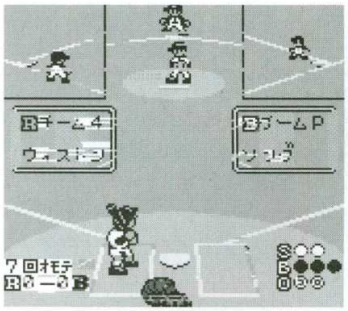
Fachhandelsanfragen erwünscht

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

*Wir liefern versandkostenfrei zzgl. **5DM NN-Gebühr** Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

FABIAN DÖHLA - DANIEL JOHANNES

BASEBALL STARS
(SPORTS / SNK)

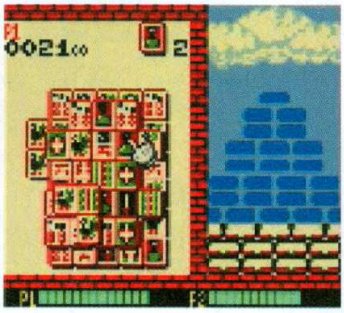


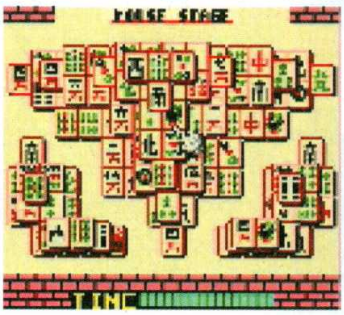


Auf den ersten Blick erscheint dieses neue Spiel für das Neo Geo Pocket gleich doppelt langweilig. Zum einen interessiert sich in unseren Breitengraden kaum jemand für den amerikanischen Nationalsport, und zum anderen scheint ein kleiner LCD-Bildschirm nicht unbedingt für die Darstellung des Geschehens prädestiniert. Nichtsdestotrotz schlägt sich das Spiel recht tapfer. Umfassende Konfigurationsmöglichkeiten und immerhin zwölf verschiedene Teams versprechen einiges an Spielspaß. Hat man sich entschieden, ob es in der Halle oder im freien zum Duell kommt, findet man sich auch schon auf dem Platz wieder. Im Gegensatz zur vorherigen Konfigurationsflut erscheint das Geschehen aber erschreckend simpel. Winz-Figuren werfen die Bälle leicht demotiviert über den Platz, und sind mit den Gedanken offenbar woanders. Selbst bei enorm weiten Abschlägen tappen die Outfielder im Schneckentempo über den Kunstrasen. Wer sich jedoch mit dieser Gegebenheit und dem erbärmlich quiekenden Publikum anfreunden kann, kann zumindest als Baseball-Fan einige vergnügliche Stunden mit dem SNK-Produkt verbringen, auch wenn Simulations-Fetischisten eher pikiert die Nase rümpfen werden. Den Link-Modus brauchen wir wohl nicht mehr gesondert erwähnen. *(Testmuster von Acme)*

GRAFIK: 6
SOUND: 4
GAMEPLAY: 6
RATING: 6

SHANGHAI POCKET
(DENKSPIEL / INFOGRAMES)





GAME BOY COLOR

Ein Klassiker im neuen Gewand: Ähnlich wie bei Tetris gibt es jetzt auch vom Dauerbrenner Shanghai eine bunte Version. Noch immer gilt es, alle 144 Steine pärchenweise vom Bildschirm verschwinden zu lassen - wer keine Paare mehr findet, muß entweder aufhören oder kann alternativ einen Spielzug zurücknehmen. Was simpel klingt, macht unheimlich Spaß. Hat einen das Spielprinzip erst einmal in seinen Bann gezogen, so verlebt man viele unterhaltsame Stunden vor dem farbigen LCD-Bildschirm. Linkkabel-Besitzer dürfen gegeneinander antreten und müssen dabei versuchen, als erster alle Steine abzutragen. Doch Vorsicht: Wer unter Zeitdruck hektisch agiert, kann schnell auf der Verliererstraße landen - produziert man eine unlösbare Restmenge, so geht der Punkt an den Gegner. Mittels Bonus-Items kann man zudem Bust-a-Move-like zusätzliche Steine auf dem gegnerischen Bildschirm plazieren. Eine weitere Spielvariante nennt sich Gold Rush. Hier ist ebenfalls die Geschwindigkeit maßgebend, wer zuerst den goldenen Stein findet und freilegt, ist in diesem Fall der Gewinner. Als Fazit kann man festhalten, daß Shanghai Pocket ein ideales Spiel für unterwegs darstellt. Mit zwölf Spielstufen und einer akzeptablen Musikuntermalung eine klare Empfehlung für Denkspiel-Fans. Wer jedoch schon einen der Vorgänger besitzt, kann sich den erneuten Kauf sparen.

GRAFIK: 3
SOUND: 6
GAMEPLAY: 9
RATING: 9

SYLVESTER & TWEETY
(JUMP'N RUN / INFOGRAMES)





GAME BOY COLOR

Was auf den ersten Blick unheimlich öde aussieht, beweist bei längerem Spielen doch einiges an Tiefgang. Auf der immerwährenden Jagd nach dem gelben Quietschevogel jagt man in einer Seitenansicht über den Bildschirm. Dummerweise kann man den gelben Quälgeist nicht erwischen - vielmehr hat man sich darauf zu konzentrieren, nicht mit dem Cartoon-Hund Hector zu kollidieren, und anderen Hindernissen auszuweichen. Nach dieser selbstscrollenden Sequenz findet sich der Spieler in einer Head over Heels-ähnlichen 3D-Ansicht wieder. Im Gegensatz zum Jump'n Run-Part verlangen diese Spielabschnitte einiges an Kombinationsgabe. Besonders die Zielgruppe im Alter zwischen zwei und vier Jahren wird auf harte Proben gestellt. Zum Glück hilft einem die Anleitung mit hilfreichen Tips weiter. Kein Licht im Zimmer? Suche in einem anderen Raum nach einem Schalter! Sind die Möbel zu hoch für Dich? Bastle ein Kissen, damit Du höher springen kannst! Dumm nur, daß man im zarten Alter von drei Jahren noch nicht lesen kann. Schwamm drüber. Mit Sylvester & Tweety finden Eltern das optimale Geburtstagsgeschenk für die Kleinen. Keine schlimmen Design-Patzer, eine eingängige Steuerung, sowie gelungener Einsatz der Farbpalette sorgen für ein solides Spielgefühl. Erwachsene Game Boy-Besitzer können sich das Probespiel jedoch sparen.

GRAFIK: 6
SOUND: 6
GAMEPLAY: 6
RATING: 6

HARVEST MOON GB
(FARMSIMULATION/ NINTENDO)





GAME BOY COLOR

Um vier Uhr früh, wenn der Hahn kräht, aufstehen, in den Stall schlappen, die Kühe melken, Schweine füttern und ausmisten - so in etwa darf man sich das harte Leben eines waschechten Landwirts vorstellen. Harvest Moon macht es dem Spieler da schon etwas leichter. Hat man seiner Spielfigur, in Form des Sohnes oder der Tochter eines Farmbesitzers, und dem ausgewählten Haustier zu Beginn jeweils einen Namen gegeben, darf man sich auch schon an die Arbeit machen. Ganz wie im richtigen Leben und wie schon bei der SNES-Version müssen die Felder bepflanzt, und später das gewachsene Getreide und Gemüse geerntet und verkauft werden. Denn nur so gelangt man an das nötige Kleingeld, um anschließend die passenden Tiere für den noch leerstehenden Stall zu kaufen. Geschäfte werden dabei grundsätzlich in der Stadt getätigt, wobei eine kleine Übersichtskarte Zugang zu den einzelnen Gebäuden gewehrt, während das Spielgeschehen in den anderen Locations, wie der Farm, grundsätzlich aus der Vogelperspektive betrachtet wird. So lassen sich später jedenfalls Kühe und Hühner weiterzüchten; durch das erwirtschaftete Geld darf dann der Bauernhof vergrößert werden. Allerlei Gegenstände helfen dem Nachwuchslandwirt, die Tiere richtig hochzupeppeln und gesund zu erhalten. Wer genug Geduld mitbringt, sollte Harvest Moon GB einem gründlicheren Blick unterziehen.

GRAFIK: 7
SOUND: 7
GAMEPLAY: 8
RATING: 7

FEEDBACK

FUN GENERATION
- FEEDBACK -
Max-Planck-Str. 13
(D) 97204 Höchberg

ElektroPost: redaktion@fungeneration.com

Seit geraumer Zeit beschäftigt mich bei der Auswahl der für mich interessanten Titel ein Punkt, den ich bis jetzt für mich nicht klären konnte. Sind eure Bewertungen eigentlich systemübergreifend oder systembezogen zu verstehen? Bekommt z.B. ein Formel 1-Spiel auf dem N64 von euch eine Grafikwertung von 7 (fiktiv!), ein anderes Formel 1-Rennen auf der Playstation hingegen eine Grafikwertung von 9 (fiktiv!), hat die Playstation-Fassung dann wirklich die bessere Grafik (also systemübergreifende Wertung), oder sieht der N64-Renner trotz geringerer Wertung besser aus, da das N64 insgesamt mehr Leistung zeigen kann und somit die eigentlich geringere Wertung von 7 (im Gegensatz zur PSX) hier in Relation zum eigentlich machbaren des Nintendo gestellt wird (systembezogene Wertung)? In diesem zweiten Fall würde das bedeuten, daß beide Spiele auf grafisch ähnlichem Niveau angesiedelt wären. Die Klärung dieser Frage ist für eine Kaufentscheidung also nicht ganz unbedeutend. Mit freundlichem Gruß, ***Christoph Wiethaus, Olching***

Wie Du bereits angedeutet hast, müssen bei einem Test stets die Hardwarefähigkeiten der verschiedenen Konsolen berücksichtigt werden, weshalb unsere Wertungen natürlich systembezogen sind. Anders ginge es auch gar nicht, da sonst jedes Game Boy-Spiel im Vergleich zu den Heimkonsolen immer schlechter abschneiden und somit jedesmal für die Grafik eine 1 kassieren würde. Gleiches gilt übrigens für den Sound. Das Nintendo 64 sollte auf dem Papier stärker in der Kritik stehen, allerdings muß man immer von der vergleichbaren Software ausgehen. Wir versuchen, die aktuellen Software-Generationen als Vergleich heranzuziehen, und so ein möglichst objektives, zeitbezogenes und systembezogenes Wertungsraster anzulegen. Dies ist auch der Grund, warum wir Prozentwertungen ablehnen, denn angesichts der Faktoren „Spielerinteresse", „Zeitverlauf", „Systemfähigkeiten" und „Vergleichbare Produkte" sowie des nur relativ wage einschätzbaren Faktors „Dauermotivation" sprechen wir mit einem Zehn Punkte-System Empfehlungen aus. Anhand des Textes kann jeder für sich selbst entscheiden, ob ihm eine 9 mehr wert ist als eine 10, wobei die volle Punktzahl schon bedeuten sollte, daß das Spiel eigentlich für jedermann die Gefahr ausschließt, einen Fehlkauf zu tätigen. Doch auch diese Prämisse ist kaum in die Realität umzusetzen. Nicht wenige unserer Tester können bspw. mit einem Tomb Raider 3 oder einem Banjo-Kazooie trotz Referenzqualitäten herzlich wenig anfangen. Insofern empfehlen wir nochmals, die Fun Generation-Tests zu lesen, und nicht nur flüchtig die Wertungen durchzublättern. Wir versuchen nämlich, möglichst genau die Zielgruppe zu definieren, die ein Spiel anzusprechen versucht.

Guten Tag! Ich spare mir die üblichen Floskeln überschwenglichen Lobes und komme direkt zum Punkt. Ein Videospiel ist oftmals Geschmackssache, und daß die Meinung von Euch Redakteuren nicht der jedes einzelnen Lesers entsprechen kann, versteht sich von selbst. Die PS-Version von NHL 99 mit der Höchstwertung zu versehen, halte ich, zurückhaltend ausgedrückt, für völlig verfehlt. Normalerweise leihe ich mir ein Spiel aus, bevor ich es mir kaufe, aber da der Tenor Eurer Spielkritik geradezu euphorisch war und ich seit den alten Mega Drive-Zeiten auf Eishockey-Spiele abfahre, kaufte ich das Ding blind. Das ruckelnde Scrolling, die langen Ladezeiten und der völlig debile Kommentator hätten schon höchstens zu einer 7 gereicht, eine absolute Wolke ist jedoch der Schwierigkeitsgrad. Während geübte Spieler (zu denen ich mich zähle) auf „Rookie" die Tore im Minutentakt schießen und jedes Spiel, ich wiederhole: JEDES, zweistellig gewinnen, haben sich die Programmierer für die „Profi"-Stufe einen besonderen Clou ausgedacht. Der Gegner ist dort nicht besser, sondern die eigene Mannschaft wird schlechter (!!!!!). Man trifft des Gegners Tor nicht, wenn man direkt davor steht, während der eigene Torwart, in völliger Lethargie versunken, Tore aus allen Winkeln kassiert. Erwähnt werden müssen auch Abwehrspieler, die (levelunabhängig) plötzlich auf einer Stelle verharren und nicht mehr steuerbar sind. Wann kommen endlich gußeiserne Controller auf den Markt, die das Spielen solcher „Meilensteine" (Zitat FG 12/98) überleben? Also, Leute: Daß EA solch einen „Dreck" herausbringt, ist das eine, daß Ihr Eure selbsternannte Pflicht, den Leser davor zu warnen, nicht wahrnehmt, das andere.
Gute Besserung wünscht ***Andreas Kuhlmann, Gevelsberg***

Wie gut ein Spiel bei unserern Redakteuren ankommt, sieht man immer anhand der „Wunschzettel", die auf dem Schreibtisch des Chefredakteurs landen. NHL 99 erfreut sich bei der Sportcrew der Fun Generation großer Beliebtheit, aber wie Du erwähnt hast, kann man nie anders als subjektiv urteilen. Es tut uns sehr leid, daß unsere Empfehlung Deinen Geschmack nicht getroffen hat, den Testern hat das Spiel ausnehmend gut gefallen, ansonsten wäre die Wertung nicht zustande gekommen. Bei den Wertungskonferenzen muß für so ein Ergebnis eine klare Mehrheit zustande kommen, im Falle von NHL 99 wurde sogar unabhängig voneinander getestet.

Sehr geehrte Fun Generation-Redaktion, ich möchte, wie so viele andere auch, meinem Ärger über das bevorstehende Importverbot von Sony Luft machen. Das ist doch unverzeihlich, daß Sony uns Importfans jetzt mit den Raubkopierern auf die gleiche Stufe stellt. Und was noch schlimmer ist: Was haben wir Importfans Sony denn Schlimmes getan, daß sie uns wie Unheilige verfolgen und kreuzigen wollen? Gut, ich sehe ja ein, daß jede Geschäftsstelle einer Firma ihr eigenes Budget hat, und wenn die Gewinne nicht wie erwartet ausfallen, ist der Arbeitsplatz vieler Menschen gefährdet. Aber wenn die deutschen Versionen so stümperhaft ausfallen, wie sie es fast ohne Ausnahme tun, braucht man sich nicht zu wundern, daß die Konsumenten das Vertrauen in die PAL-Versionen verlieren. Es gibt 3 Gründe, wieso Importe viel besser sind:

1. Die Konvertierungszeit. Warum dauert es immer 5 Monate und noch länger, bis die Spiele endlich in Deutschland erscheinen?
2. Die Qualität der Konvertierung: Suikoden wurde ewig lange angekündigt, ständig verschoben und dann mit fetten Letterbox-großen Streifen, nicht angepaßt und unübersetzt herausgebracht, was bei der grauenvollen Übersetzungsqualität, wie wir sie auch bei dem später erschienenen Final Fantasy 7 ertragen mußten, wohl eher ein Segen als ein Fluch war.
3. Die eben schon angesprochene Übersetzungsqualität. Warum bekommen wir Europäer von allen Versionen immer die schlechteste ab? Als FF 7 in Amerika und Europa („Als ich in Soldat war..." - was hab' ich

gelacht!) in erweiterter Form erschien (mit mehr „Weapon"-Gegnern, mehr Story), gingen die armen, soo vernachlässigten Japaner auf die Barrikaden, weil sie die Version auch haben wollten und sie schließlich auch bekamen. Bei uns wäre das undenkbar. Würden wir uns über FF 7 beschweren, würde es höchstens heißen „Seid doch froh, daß ihr das Spiel überhaupt kriegt!" Mein besonderer Dank geht da auch an Namco für die herrliche Konvertierungsarbeit an Tekken 3. In Letterbox-fetten Balken kommt das Spiel doch um einiges cooler. Außerdem wurde die Geschwindigkeit drastisch gesenkt, so daß auch über 70jährige das Spiel noch gemütlich zocken können. Wohl an einen breiteren Kundenstamm gedacht? Ich bin nur gewillt, mir PAL-Fassungen von Spielen zu holen, wenn sie qualitativ gleichwertig sind, d.h. die Spiele sollen von der Geschwindigkeit her angepaßt und vernünftig übersetzt sein. Und wenn die Softwarefirmen schon zu faul sind und das Spiel weder anpassen noch übersetzen, dann will ich, daß das Spiel wenigstens zeitgleich zur US-Fassung erhältlich ist. Daß eine Anpassung bei großen, renderunterstützten Rollenspielen wie FF 8 oder ein zeitgleicher Release mit dem US-Pendant schwierig ist, ist mir klar. Dann will ich später aber auch eine 1A-Übersetzung und nicht so einen Müll, da es bei diesem Spiel sicher noch heftiger wäre („Als ich noch bei Saat im Garten war..." - aargh!). Schließlich sind auch wir Kunden und haben, genau wie die Japaner, auch das Recht auf Qualität. Wir verdienen unser Geld ja auch nicht anders als die Japaner, weder schwerer noch leichter. Da heißt es immer, wir wären fremdenfeindlich. Wie fremdenfeindlich ist denn das, was Sony und Nintendo (die mit ihrem Nonimportwahn eh einen Sprung in der Schüssel haben) da vorhaben? Wenn schon Importverbot, dann nur für Spiele, die ohnehin in Deutschland erscheinen. Die Spiele, die für den deutschen Markt nicht vorgesehen sind (Xenogears, FF Tactics etc.) dürften ohne Probleme als Import erhältlich sein. Wenn die Qualität der Konvertierung wirklich identisch mit dem Original wäre, würde ich gerne 5-6 Monate warten. Man sollte Importe nicht verbieten. Man sollte den Freaks nur keinen Grund geben, die Spiele zu importieren. Ich bin nunmal ein sehr großer Fan von Rollenspielen, die ja größtenteils nur als US-Import zu haben sind. Wenn Sony diese Spiele unzugänglich macht, dann verschrotte ich meine PlayStation und die neue PlayStation interessiert mich dann ebenfalls nicht mehr. Das heißt im Klartext, ich ziehe mich aus dem Spielebereich, dem ich seit knapp 8 Jahren angehöre, zurück. Dann spiele ich lieber mit Murmeln als mit dem 15ten Tomb Raider-Teil („Hui, sieh mal, Lara mit Nasen- und Brustpiercing!") oder den x-ten Crash Bandicoot-Aufguß (Hilfe, ich hasse diesen Kerl!). Sony sollte sich lieber um die Raubkopierer kümmern und die Importfans in Ruhe lassen, die Sony erst zu dem gemacht haben, was sie heute sind. Wir haben den Leuten gezeigt, wie cool die PlayStation ist, mit Importen, als es sie noch gar nicht in Deutschland gab. Wer fühlt sich denn bei so dämlichen Werbespots angesprochen, eine PlayStation zu kaufen? In diesem Sinne...

PS: Startet eine Unterschriftenaktion, zusammen mit allen anderen Spielezeitschriften und Händlern, und boykottiert Sony falls nötig. Sowas dürfen wir uns nicht gefallen lassen!

Thorsten Zinner,
Martin Tremmel

Fakt ist, daß Sony große Probleme hat, die Großabnehmer von Videospielsoftware davon zu überzeugen, trotz Raubkopierer-Szene große Mengen abzunehmen. Ein Ursprung des Übels sollen nun die Importversionen sein, die auf breiter Basis vor dem PAL-Release kopiert werden. Die Annahme, daß viele Importe auch viele Kopien zur Folge hätten, ist für den Laien vielleicht nachvollziehbar, ein Thrill Kill, von dem nur einige wenige Testversionen in den USA kursierten, steht heute in fast jeder gutsortierten Raubkopierersammlung und beweist, was wir schon in der letzten Ausgabe gesagt haben: „Die Software findet ihren Weg!" . Der Importhandel war unserer Meinung nach das Opferlamm, das zusammen mit einem MediEvil-Kopierschutz dazu führen sollte, daß der Großhandel vor dem Weihnachtsgeschäft beschwichtigt werden sollte. Ob die Rechnung aufging, wird sich wohl in wenigen Wochen zeigen. Wir halten absolut gar nichts von diesem Importverbot. Wir als Special Interest-Presse bzw. Ihr als Freaks, damit also Special Interest-Spieler schauen über den Tellerrand. Das Gros der Spieler, der „Massenmarkt", weiß gar nichts von NTSC-Versionen, kennt die Mängel von Final Fantasy VII oder Tekken 3 nicht, und es interessiert sie auch nicht. Diese Masse macht die Umsätze. Wir Freaks waren praktisch, um die PlayStation zu hypen, zu viele schwarze Schafe machten mit Raubkopien den guten Ruf der Szene bei Sony kaputt, und jetzt hat man den Stecker gezogen. Leidtragende sind die Freaks, die brav ihre Originale aus Japan oder den USA gekauft haben, und nun in einem Topf mit den Raubkopierern zu einem Brei verrührt werden. Mit solchen Aussagen machen wir uns sicherlich keine Freunde bei Sony und Co., jedoch haben windige Geschäftemacher den Bogen überspannt, abertausende Raubkopien, die hochprofesionell vor allem in Osteuropa hergestellt werden, haben aus der Schulhof-Kopierszene eine bitterernste Bedrohung für die Videospielszene gemacht, die zu einer Entwicklung führte, gegen die auch eine Unterschriftenaktion, eine Großdemo oder sonstige Artikulationen des Unmuts der Freaks nichts helfen wird. Sony ist kein Wohlfahrtsunternehmen, das sehenden Auges zusieht, wie man um gewaltige Summen betrogen wird. Die Fehler der Vergangenheit zeigten Wege auf, mit Raubkopien Geld zu machen, jedoch ist dies keine Legitimation für jedermann, die geistige Leistung kreativer Köpfe zu Geld zu machen. Nun versucht Sony, mit den zur Verfügung stehenden Mitteln etwas zu unternehmen. Viel zu spät, viel zu halbherzig und wohl letztendlich mit der Erkenntnis, das hier ein Stein rollt, der nicht mehr zu stoppen ist. Bis zur PlayStation 2 hat Sony ein Problem, die neue Generation birgt die Chance, dieses Problem effektiv und endgültig zu lösen.

Alles richtig was ihr schreibt. Mit einem Fehler oder mehr.
In allen Anzeigen, die in Eurer Zeitung geschaltet werden, wird mit MOD-Chips geworben. Auf der SCPH7502 laufen momentan aber nur Chips, mit denen man Kopien spielen kann. Also sind alle Angebote irgendwie „illegal". Wenn Sony der Meinung ist, Importe verbieten zu müssen, sollten sie lieber einen wirksamen Kopierschutz auf ihre CDs bringen, bzw. die Länderkodierung herausnehmen, d.h. ein Umbau wird nicht mehr nötig. Wir haben seit zwei Jahren einen wirksamen Kopierschutz, den bei Sony keiner haben will... schade! Wir als Händler sollen nur „No gold chips" einbauen, werden aber von Sony in die andere Richtung gedrängt. Ich habe Gespräche mit Herrn Gerdes und Herrn Zeitner geführt, und mußte feststellen, daß dieses Thema keine Sau interessiert. Profit, Profit, Profit. Ich bin auch nur ein kleiner Händler, habe aber 55.000 Bootchips in ganz Europa verkauft, auf denen keine (!) Kopien laufen. Als Dankeschön werde ich als Krimineller dargestellt.
Danke Sony!
PS: Wir können gegen Karstadt und alle andern Kaufhausketten nicht anstinken. Deswegen sind wir auf Importe angewiesen! Danke auch an Nintendo, daß Zelda bei diesen Kaufhäusern schon am 9.12., also zwei Tage vor Abverkauf über die Theke gegangen ist, ich als kleiner Händler hatte nicht einmal am 11.12. ein Zelda bekommen.
Name ist der Redaktion bekannt.

Wir sind sehr gespannt auf Reaktionen der angesprochenen Firmen.

TIPS & TRICKS-HOTLINE



JEDEN DIENSTAG, VON 18-21 UHR
0931 / 40 69 170

TOMB RAIDER III



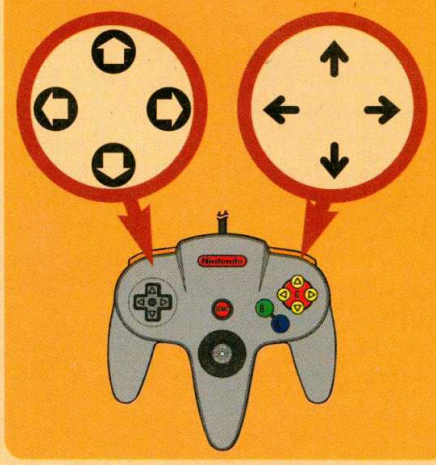
Fackeln in Laras Anwesen

Neben Laras Bett findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr in Tomb Raider II den Waffenschrank öffnen konntet. In Tomb Raider III findet Ihr dort ein Päckchen mit Fackeln. Eventuell müßt Ihr die Helligkeit an Eurem Fernsehgerät aufdrehen, um das Päckchen zu sehen.

Laras Museum

Ihr kennt das Schwimmbecken in Laras Anwesen? Hinter dem Sprungbrett befindet sich ein Schalter. Wenn Ihr diesen betätigt, öffnet sich in der Eingangshalle des Anwesens eine Tür. Hinter dieser Tür verbirgt sich ein weiterer Schalter. Wenn Ihr auch diesen betätigt, öffnet sich die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Eingangshalle. Die Tür öffnet sich nur kurz, Ihr müßt also so schnell wie möglich zur anderen Seite sprinten, und Euch mit einem Hechtsprung unter der sich schließenden Tür durchrollen, damit Ihr ins Museum gelangt. Dort findet Ihr neben einigen anderen Antiquitäten auch den Dolch von Xian.

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!





Schlüssel zur Rennstrecke

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe einen Cheat an die Hand gegeben haben, mit dem Ihr den Schlüssel zur Rennstrecke auf Laras Anwesen erhaltet, wollen wir Euch in dieser Ausgabe verraten, wie Ihr auf konventionelle Weise an den Schlüssel gelangt. Zunächst solltet Ihr die Tür zum Dachboden öffnen. Danach begebt Ihr Euch in die Bibliothek des Anwesens. Wenn Ihr durch die Tür in den Raum gelangt und nach rechts schaut, findet Ihr dort zwei Bücherregale. Stellt Euch vor das linke der beiden Regale und drückt 'Handlung' (X). Lara wird dann ein Buch aus dem Regal ziehen, woraufhin das Feuer im Kamin erlischt. Jetzt könnt Ihr an der linken Wand des Kamins empor klettern. Nachdem Ihr oben angekommen seid, folgt Ihr dem Gang, bis Ihr in einen kleinen Raum gelangt. Dieser Raum hat zwei Ebenen (Stufen). Auf der oberen Ebene befindet sich ein Schalter und eine Einbuchtung. Dabei handelt es sich um einen Durchgang zum Dachboden des Hauses. Stellt Euch zunächst in die Einbuchtung und drückt wieder 'Handlung'. Daraufhin wird Lara die Kiste, die den Durchgang versperrt, wegschieben. Danach betätigt Ihr den Schalter, wodurch sich die Tür im rechten Gang der Eingangshalle, der zum Übungsraum führt, für ca. 20 Sekunden öffnet. Rennt so schnell es geht runter in die Eingangshalle und durch diese Tür. Hinter der Tür findet Ihr einen Gang, der Euch in ein riesiges Aquarium führt, in dem der Schlüssel zu finden ist. In einem der beiden Räume, der sich in der Mitte des um die Räume gebauten Aquariums befindet, steht eine Kiste, die Ihr in die Mitte des Raumes schieben bzw. ziehen müßt. Anschließend klettert Ihr auf die Kiste, und folgt dem Weg in das Aquarium.

GODZILLA GENERATIONS

Original-Godzilla

Damit Ihr Godzilla Generations mit dem Original-Godzilla spielen könnt, müßt Ihr das Spiel mit der 84er Version durchspielen.

ROGUE TRIP: VACATION 2012



Cheat-Modus und Codes

Damit die folgenden Codes ihre Wirkung entfalten können, müßt Ihr zunächst das Cheat-Menü aktivieren. Haltet dazu während des Spiels die Tasten L1 + R1 + R2 gedrückt, und drückt dann SELECT. Wenn alles glatt gegangen ist, erscheint am oberen Bildschirmrand die Aufschrift 'Cheats Enabled'. Danach könnt Ihr die folgenden Cheats aktivieren.

God-Modus: Drückt die Tasten L1 + R1 + R2 und haltet sie gedrückt, und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein.

Unverwundbarkeit: Drückt die Tasten L1 + R1 und haltet sie gedrückt, und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein.

Unendlich Waffen: Drückt die Tasten L1 + R1 und haltet sie gedrückt, und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, R2 ein.

Waffen Power-Up: Drückt die Tasten L1 + R1 + R2 + X und haltet sie gedrückt, und gebt dann die Taste ○ ein.

Hornet Nest Stingers: Wählt die Stingers und drückt dann die Tasten L1 + L2 + R1 + △ + ○ gleichzeitig.



Big Daddy spielen

Um Big Daddy spielen zu können, gebt Ihr in der Paßworteingabe den Code △, □, R2, X, △, R2 ein. Danach geht Ihr den 'Challenge-Modus', und wählt den 'Nuke York' Level, um Big Daddy in der Fahrzeugauswahl zu aktivieren.

Alternative Spielperspektive
Wenn Euch die Standard-Perspektive bei Rogue Trip: Vacation 2012 nicht zusagt, könnt Ihr diese ändern, indem Ihr die Tasten R1 + SELECT drückt, und gedrückt haltet, und dann die Taste ○ betätigt. Die Perspektive sollte dann zwischen der Standard-Ansicht, einer Über-Kopf-Ansicht, und der Vogelperspektive wechseln. In einem Mehr-Spieler-Spiel könnt Ihr zwar auch die Perspektive verändern, dann hängt diese aber davon ab, wie der Bildschirm aufgeteilt ist.

Vollbild-Modus
Wenn Ihr bei Rogue Trip: Vacation 2012 die Tasten R1 + SELECT drückt, und gedrückt haltet, und dann die Taste ○ betätigt, könnt Ihr die Anzeigen auf dem Bildschirm ausschalten.

Combos
Springen: Drückt die Tasten L1 + R1 gleichzeitig.
Schild: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein.
Stun: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.
Cash Suck: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.
Nach hinten feuern: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.
Mine: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.
Auf den linken zwei Reifen fahren: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.
Auf den rechten zwei Reifen fahren: Haltet △ gedrückt und gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○ ein.

BUCK BUMBLE

Level-Auswahl
Um bei Buck Bumble in den Genuß einer Level-Auswahl zu kommen, müßt Ihr im Titelbildschirm Z drücken und gedrückt halten. Gebt dann die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein. Danach laßt Ihr die Taste Z wieder los, und gebt die Tastenfolge ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○ ein.

Alle Waffen
Damit Ihr bei Buck Bumble gleich zu Beginn des Spiels alle Waffen zur Verfügung habt, gebt Ihr im Titelbildschirm die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein. Danach drückt Ihr die Taste Z und haltet sie gedrückt. Jetzt gebt Ihr nur noch die Tastenfolge ○, ○, ○, ○ ein, und das Feuerwerk kann beginnen.

Text beschleunigen
Ein kleiner Tip für die 'Schnelleser' unter Euch. Wenn Ihr während der Textdialoge die Taste Z drückt, läuft dieser schneller durch.

Text überspringen
Ihr könnt auf die Texte generell verzichten? Dann drückt einfach A, um den Text zu überspringen.

TOP GEAR OVERDRIVE

Versteckte Fahrzeuge
Um bei Top Gear Overdrive die weiteren Fahrzeuge freizuschalten, müßt Ihr den 'Saison'-Modus durchspielen. Auf diese Weise kommt Ihr an einen Hot Dog auf Rädern, das Nintendo Power Concept Car, dem fahrenden Nintendo-N, und einen Taco.

PEN PEN TRIICELON

Hinamatzu spielen
Damit Ihr bei Pen Pen Trilcelon mit Hinamatzu spielen könnt, müßt Ihr alle Sektionen der vier Level durchspielen.

VIRTUA FIGHTER 3TB



Gegen Alphabet-Charakter spielen
Um bei Virtua Fighter 3tb gegen den Alphabet Charakter spielen zu können, müßt Ihr zunächst in der Charakterauswahl Akira anwählen und START drücken. Danach wählt Ihr Lau an und drückt ebenfalls START. Anschließend wählt Ihr noch Pai an und drückt A.

Alphabet-Charakter spielen
Anstatt gegen den Alphabet-Charakter anzutreten, könnt Ihr natürlich auch die Kontrolle über den Alphabet-Charakter selbst übernehmen. Wählt dazu zunächst in der Charakterauswahl Akira an und drückt START. Danach müßt Ihr Lion anwählen und wieder START drücken. Als letztes wählt Ihr noch Pai an und drückt A.



Silbernen Dural spielen
Damit Ihr mit dem silbernen Dural die Fetzen fliegen lassen könnt, müßt Ihr im Übungsmodus, in der Charakterauswahl, die Tasten START + X + A gleichzeitig drücken.

Goldenen Dural spielen
Die Kontrolle über den goldenen Dural könnt Ihr ebenfalls übernehmen. Ihr müßt dazu in der Charakterauswahl, im Übungsmodus, die Tasten START + Y + A gleichzeitig drücken.

Arcade-Hintergründe
Euch gefallen die Hintergrundbilder der Automaten-Version von Virtua Fighter 3tb besser als die der Konsolen-Version? Nichts leichter als das. Wählt einen Spielmodus (Team Battle, Normal oder Übungsmodus) und wartet, bis der Zähler den Wert Null erreicht hat.

Alternative Hintergründe im Übungsmodus
Um weitere Hintergrundbilder für den Übungsmodus zu aktivieren, müßt Ihr in der Stage-Auswahl die Taste START gedrückt halten und anschließend A drücken.

Alternative Outfits
Damit Euer Lieblingscharakter nicht immer mit denselben Klamotten in den Ring steigen muß, haltet Ihr in der Charakterauswahl die Taste START gedrückt, und wählt dann den Charakter aus.

Alternative Hintergründe der Stages
Um bei den verschiedenen Stages nicht immer vor demselben Hintergrund kämpfen zu müssen, haltet Ihr bei der Stage-Auswahl die Tasten START + B gedrückt.

Replay in Zeitlupe
Ihr habt gerade den Knock-Out Eures Lebens fabriziert, und wollt diesen noch mal bis ins letzte Detail mitverfolgen? Wenn Ihr die Taste B drückt, bevor das Instant Replay anfängt, läuft das Replay in Zeitlupe ab.

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Walker steuern
Um bei Star Wars: Rogue Squadron die Kontrolle über einen imperialen Kampfläufer (AT-ST) übernehmen zu können, müßt Ihr den Code 'CHICKEN' als Paßwort eingeben. Drückt die Taste L, um den Kopf des Walkers zu steuern. Mit der Taste A setzt Ihr das Gefährt in Bewegung, und mit B feuert Ihr die Laserkanonen ab.

A-Wing in mehr Missionen
Ärgert Ihr Euch auch, daß Ihr den A-Wing Fighter nur in einigen Missionen fliegen könnt? Wenn Ihr den Code 'ACE' als Paßwort eingebt, steht Euch der A-Wing noch in einigen anderen Missionen zur Verfügung.

Millennium Falcon fliegen
Damit Ihr im Cockpit des legendären Millennium Falcon Platz nehmen dürft, müßt Ihr den Code 'FARMBOY' als Paßwort eingeben. Es ist möglich, daß Ihr erst eine Mission durchgespielt haben müßt, damit Ihr diese mit dem Falcon bestreiten könnt.



Unendlich Leben
Wenn Ihr bei Star Wars: Rogue Squadron in den Genuß eines unendlichen Vorrats an Leben zu gelangen, müßt Ihr den Code 'IGIVEUP' als Paßwort eingeben.

Alternatives Radar
Ihr seht einen Gegner zwar auf dem Radar, könnt ihn aber nirgends sehen? Der Grund dafür liegt meist darin, daß Euer Gegner in einer anderen Höhe fliegt. Wenn Ihr den Code 'RADAR' als Paßwort eingebt, werden die Objekte auf dem Radar in Abhängigkeit von Ihrer aktuellen Flughöhe mit unterschiedlicher Helligkeit angezeigt.

Credits freischalten
Ihr wollt wissen, wen Ihr für Euer positives oder negatives Spielerlebnis verantwortlich machen könnt? Dann gebt den Code 'CREDITS' als Paßwort ein, um eine Liste der an der Entwicklung des Spiels beteiligten Personen einzusehen.

FMV-Sequenzen
Damit Ihr Euch bei Star Wars: Rogue Squadron sämtliche Zwischensequenzen ansehen könnt, müßt Ihr den Code 'DIRECTOR' als Paßwort eingeben. Danach begebt Ihr Euch in das neue Menü 'Showroom'. Dort findet Ihr eine Option, die es Euch ermöglicht, die Zwischensequenzen anzuschauen.

Musik-Test
Damit Euch im 'Showroom' noch eine weitere Option zur Verfügung steht, mit der Ihr Euch die Musik des Spiels anhören könnt, müßt Ihr als Paßwort den Code 'MAESTRO' eingeben.

T-16 im Beggars Canyon fliegen
Damit Ihr mit einer T-16, dem kleinen Gleiter, den Luke im ersten Teil der Star Wars Trilogie fliegt, durch den Beggars Canyon auf Tatooine düsen könnt, müßt Ihr in allen Missionen mindestens eine Bronzemedaille erhalten.

Todesstern-Mission
Eine Mission auf dem Todesstern, bei der Ihr die, aus dem ersten Teil der Star Wars Trilogie bekannte, Sequenz, in der die Rebellion den Todesstern angreift, spielen könnt, schaltet Ihr frei, wenn Ihr bei allen Missionen mindestens eine Silbermedaille erhaltet.

Tie-Interceptor fliegen
Wenn Ihr es schafft, alle Missionen mit der Goldmedaille abzuschließen, könnt mit einem Tie-Interceptor die Gegend unsicher machen.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Verschiedene Codes
Die folgenden Codes könnt Ihr unter der Option 'Enter Cheats' eingeben. Danach lassen sie sich in den Optionen, unter dem Punkt 'Cheats' aktivieren. Ihr könnt die Cheats auch speichern, wenn Ihr einen Speicherpunkt erreicht.
Beleuchtung abschalten: .....LIGHTSOUT
Bleistift und Tinten-Modus: .....IGOTABFA
Strichmännchen-Modus: .....HOLASTICKBOY
Große Köpfe: .....UBERNOODLE
Große Hände und Füße: .....STOMPEM
Gegner haben kleine Hände: .....PIPSQUEAK
Gouraud Shading: .....WHATSATEXTUREMAP

THE UNHOLY WAR



Versteckte Charaktere freischalten
Um bei The Unholy War die versteckten Charaktere freizuschalten, wählt Ihr zunächst den Mayham-Modus. Dort wählt Ihr die Option 'Set Teams' (Team zusammenstellen) an, und gebt die Tastenfolge ○ + □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○ + □ ein. Tasten, zwischen denen ein Pluszeichen steht, müßt Ihr wie immer gleichzeitig drücken.

Versteckte Schlachtfelder freischalten
Damit Ihr auf den versteckten Schlachtfeldern spielen könnt, müßt Ihr Euch wieder in den Mayhem-Modus begeben. Dort wählt Ihr die Option 'Accept Teams' (Teams annehmen) an, und gebt die Tastenfolge ○ + □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○ + □ ein. Wie schon bei vorherigen Cheat steht zwischen Tasten, die Ihr gleichzeitig drücken müßt, ein Pluszeichen.

Alle Ein-Spieler-Strategiekarten freischalten
Um alle Strategiekarten für den Ein-Spieler-Modus freizuschalten, müßt Ihr den Strategie-Modus wählen. Dann wählt Ihr den Punkt 'Set War' an, und gebt die Tastenfolge ○ + □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○ + □ ein. Die mit einem Pluszeichen voneinander getrennten Tasten, müßt Ihr wie immer gleichzeitig drücken.

NFL QUARTERBACK CLUB 99

Fumble bei Kontakt
Gebt im Cheat-Menü den Code 'BTTRFNGRS' ein, damit Ihr bei jedem Kontakt mit Eurem Gegner einen Fumble herausschinden könnt.

NHL '99

Spiel und Uhr beschleunigen
Wenn Ihr bei NHL '99 als Paßwort den Code 'FAST' eingebt, könnt Ihr das Spiel und die Uhr beschleunigen. Noch schneller geht es, wenn Ihr als Paßwort den Code 'FASTER' eingebt.

Blitzlichtgewitter aktivieren
Um bei NHL '99 das Spiel noch realistischer zu gestalten, müßt Ihr den Code 'FLASH' als Paßwort eingeben. Damit schaltet Ihr das Blitzlichtgewitter der Reporter ein.

Keine Torhüter
Ihr seid einem Team zwar spielerisch überlegen, verliert aber dennoch jedes Spiel, weil der gegnerische Torhüter einfach keinen Puck durchläßt? Wenn Ihr den Code 'PULLED' als Paßwort eingebt, treten Du und Dein Gegner im nächsten Spiel ohne Torhüter an.

TWISTED EDGE EXTREME SNOWBOARDING

Master-Modus
Um den Master-Modus freizuschalten, müßt Ihr das Spiel in den ersten drei Schwierigkeitsstufen durchspielen (d.h. Ihr müßt gewinnen).

Twisted-Modus
Damit Ihr im Twisted-Modus an den Start gehen könnt, müßt Ihr im Master-Modus gewinnen.

Spiegel-Modus
In den Spiegel-Modus gelangt Ihr, wenn Ihr den Twisted-Modus durchgespielt und gewonnen habt.

Blitzstart
Damit Ihr Euch bei Twisted Edge Extreme Snowboarding gleich zu Beginn eines Rennens einen kleinen Vorteil verschafft, müßt Ihr, sobald das 'Go' auf dem Bildschirm verschwindet, zwei mal ○ drücken.

BUST-A-MOVE 4

Bonus-Welt
Wenn Ihr bei Bust-A-Move 4 im Titelbildschirm die Tastenfolge △, ○, ○, ○, △ eingebt, schaltet Ihr eine Bonus-Welt frei. Die korrekte Eingabe des Codes wird Euch durch eine Geräusch und ein kleines Gesicht, welches im rechten unteren Teil des Bildschirms erscheint, bestätigt.

SOUTH PARK



Alle Charaktere im Mehr-Spieler-Modus freischalten
Um bei South Park, im Mehr-Spieler-Modus, Zugriff auf alle Charaktere zu erhalten, müßt Ihr den Code 'OMGTKKYB' eingeben.

IGGY'S RECKIN' BALLS

Die folgenden Codes für Iggy's Reckin' Balls müßt Ihr in einem Feld eingeben, das erscheint, wenn Ihr im Titelbildschirm die Tasten R + Z gleichzeitig drückt.
ENTAROADUN: Iggy's Freundin freischalten, ohne die anderen Charaktere freizuschalten.
GOOEYICEPRINCESS: Plattformen sind schleimig und gleichzeitig vereist.
PENCIL: Bleistift und Tinten-Modus.

NIGHTMARE CREATURES

Cheat-Modus
Um in den Genuß des Cheat-Menüs bei Nightmare Creatures zu kommen, müßt Ihr das Spiel mit einem Charakter, auf allen Schwierigkeitsstufen durchspielen. Danach müßt Ihr warten, bis die Credits durchgelaufen sind, damit das Cheat-Menü aktiviert wird. Wählt dann den Punkt 'Start', um in das Menü zu gelangen. Ihr könnt allerdings auch die Tastenfolge ↓, ○, ↑, ←, ↑, ○, ↓, ← als Paßwort eingeben, um das Cheat-Menü freizuschalten. Im Menü steht Euch dann unter anderem eine Levelauswahl zu Verfügung, ein Punkt um eine unbegrenzte Anzahl von Leben einzustellen, oder eine Einstellung, mit der Ihr ein Monster spielen könnt.

SMALL SOLDIERS

Levelcodes

Gorgon:	X, X, △, □, □, X, ○, X
Dimensional Temple:	□, X, △, □, □, □, ○, X
Floating Fortress:	○, X, △, □, □, ○, ○, X
Spirit Bog:	△, X, △, □, □, △, ○, X
Canyon Village:	X, □, △, □, □, X, △, X
Creepy Caverns:	□, □, △, □, □, □, △, X
Space Ship:	○, □, △, □, □, ○, △, X
Hall Of Patriots:	△, □, △, □, □, △, △, X
Graveyard Of War Mach.:	X, ○, △, □, □, X, X, □
Nuclear Mine:	□, ○, △, □, □, □, X, □
Launch Center:	○, ○, △, □, □, ○, X, □

GLOVER

Frosch
Nachdem Ihr in der letzten Ausgabe auf dem Screenshot von Glover schon den Frosch bewundern konntet, wo eigentlich ein Handschuh zu sehen sein sollte, liefern wir Euch in dieser Ausgabe den dazu passenden Cheat nach. Wenn Ihr während des Spiels die Tastenfolge ↑, →, ↓, →, ↑, ←, ←, ↑ eingebt, verwandelt sich Euer Handschuh für eine kurze Zeit in einen Frosch. Mit dem Frosch könnt Ihr herumfliegende Insekten fressen, was Euch jeweils ein Extraleben einbringt.

Alternative Kamera
Wenn Ihr im Pausenmodus die Tastenfolge ←, →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, → eingebt, habt Ihr bei Glover die Möglichkeit, die Kamera um unseren Helden rotieren zu lassen.

Portale öffnen
Eine Möglichkeit, die im Spiel befindlichen Portale zu öffnen, habt Ihr, wenn Ihr im Pausenmodus die Tastenfolge ↑, →, →, ↓, ←, ↓, ↑, → eingebt.

VICTORY BOXING

Versteckte Boxer
Um bei Victory Boxing Zugriff auf den versteckten Boxer 'Jack-In-The-Box' zu erhalten, müßt Ihr im 'Open Style'-Modus (Freistil) Champion werden. Wenn Ihr in der Lage seid, den Titel fünfmal zu verteidigen, schaltet Ihr zusätzlich Snake frei. Auf dieselbe Weise schaltet Ihr im 'Peek-A-Boo'-Modus Kiki, Mimi und Roboxter frei, wenn Ihr den Titel erringt. Verteidigt Ihr diesen dann ebenfalls fünfmal, erhaltet Ihr zusätzlich noch Zugriff auf Edward King (den Ansager) und auf das Ring-Girl Carrie.

TOCA 2

Bonusstrecke
Die bei fast jedem Rennspiel vorhandene Bonusstrecke schaltet Ihr bei TOCA Touring Car Championship 2 frei, indem Ihr im Ein-Spieler-Modus 'TECHLOCK' anstelle des Namens eingebt.

Alle Strecken
Anstatt durch spielerisches Geschick nach und nach den Zugriff auf die einzelnen Strecken von TOCA Touring Car Championship 2 zu erhalten, lassen sich diese auch durch einen Code freischalten. Ihr müßt dazu 'BIGLEY' anstelle Eures Namens, im Ein-Spieler-Modus eingeben.

Alle Fahrzeuge
Ebenso wie die Strecken, könnt Ihr auch sämtliche Fahrzeuge freischalten. Dazu müßt Ihr den Code 'MECHANIC' als Namen, im Ein-Spieler-Modus eingeben.

Neue Option im Challenge-Modus
Wenn Ihr im Ein-Spieler-Modus anstelle des Namens 'BANGBANG' eingebt, steht Euch im Challenge-Modus eine neue Option zur Verfügung.

Schnellerer Schaden
Gebt Ihr im Ein-Spieler-Modus anstelle des Namens 'DUBBED' ein, brechen die betroffenen Teile eines Fahrzeugs, sobald dieses ein anderes Fahrzeug berührt.

Geringere Schwerkraft
Wenn Ihr im Ein-Spieler-Modus den Code 'LUNAR' als Namen eingebt, bleibt Euer Auto bei einem Unfall länger in der Luft.

Vierzig Runden pro Rennen
Gebt Ihr im Ein-Spieler-Modus als Namen den Code 'LONGLONG' ein, dann erstreckt sich ein Rennen über vierzig Runden.

Turbo-Modus
Mit dem Code 'FASTBOY' anstelle Eures Namens im Ein-Spieler-Modus schaltet Ihr den Turbo-Modus ein.

Kleine Fahrzeuge
Wenn Ihr im Ein-Spieler-Modus den Code 'MINICARS' als Namen eingebt, dann fahrt Ihr im nächsten Rennen mit geschrumpften Autos.

Unsichtbare Autos
Mit dem Code 'JUSTFEET' anstelle des Namens im Ein-Spieler-Modus, aktiviert Ihr einen Cheat, bei dem die Autos, bis auf die Reifen, unsichtbar sind.

Verschwommene Hintergrundgrafik
Ein Effekt, über dessen Sinn oder Unsinn man sich streiten kann, ruft Ihr mit dem Code 'TRIPPY', anstelle des Fahrernamens, im Ein-Spieler-Modus, hervor.

Erhöhte Strecken
Eine der häufigsten Veränderungen, die Autonarren an Ihrem Fahrzeug vornehmen lassen, ist wohl das tieferlegen. Bei Codemasters schlägt man einen anderen Weg ein. Wenn Ihr im Ein-Spieler-Modus als Namen den Code 'ELASTIC' eingebt, könnt Ihr die Strecken 'höherlegen'.

Abprallen bei Kollisionen
Wo man in der Autoindustrie bemüht ist, den Aufprall bei einer Kollision für die Insassen möglichst sanft zu gestalten, kann man bei TOCA Touring Car Championship 2 diese mit einem 'Rückprall' versehen. Dazu müßt Ihr im Ein-Spieler-Modus anstelle des Namens den Code 'BCASTLE' eingeben.

Gepolsterte Barrieren
Jeder, der einmal ein Autorennspiel gespielt hat, hat wohl schon mal Bekanntschaft mit der Bande gemacht. Damit Ihr bei TOCA Touring Car Championship 2 nicht gleich Euer ganzes Auto bei solchen Exkursionen demoliert, könnt Ihr im Ein-Spieler-Modus den Code 'PADDED' als Namen eingeben.

S.C.A.R.S.

Die folgenden Codes für S.C.A.R.S., müßt Ihr im Optionsmenü der Spielauswahl (Game Select) eingeben.

Cheetah-Auto: .....RUNNER
Cobra-Auto: .....RATTLE
Panther-Auto: .....MYSTER
Scorpion-Auto: .....DESERT
Challenge-Modus freischalten: .....MASTER
Crystal Cup im Grand Prix-Modus freischalten: .....GLASSX
Diamond Cup im Grand Prix-Modus freischalten: .....ROCKYY
Zenith Cup im Grand Prix-Modus freischalten: .....ZDPEAK'
Alle Fahrzeuge und Cups: .....ALLVID
Alle Bonus-Cups und Spiegelmodus: .....XPERTS

EXTREME G 2

Alle Strecken

Um bei extreme G 2 alle Strecken freizuschalten, müßt Ihr als Paßwort den Code '8KLSZKW76ZM7' eingeben.

Verschiedene

Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müßt Ihr Euch in den 'Extreme Contest'-Modus (Extremwettbewerb) begeben. Bei der Auswahl der Bikes drückt Ihr dann R, und gebt anschließend die unten stehenden Codes anstelle Eures Namens ein. Nachdem Ihr den Code eingegeben habt, drückt Ihr die Taste START. Wenn Ihr die Codes richtig eingegeben habt, bestätigt Euch dies eine Stimme mit dem Wort 'extreme'. Um die Cheats wieder zu deaktivieren, gebt Ihr sie einfach noch mal ein.

Unendlich Waffen: .....MISTAKE
Unendlich Waffen und Schildenergie: .....XCHARGE
Unendlich Nitros: .....NITROID
wipEout-Modus: 2064
Turbo-Modus: XXX
Vergrößerungs-Modus: .....'FLICK
Deplazieren-Modus: .....'MISPLACE
TRON-Modus: .....NEUTRON
Pixel-Modus: .....PIXIE
Drahtgitter-Grafik: .....'LINEAR
Spiralen-Effekt: .....'SPIRAL
Über-Kopf-Ansicht: .....SPYEYE
Wirkung unbekannt: .....JUGGLE
Wirkung unbekannt: RA50

TENCHU: STEALTH ASSASSIN

Debug-Modus

Damit Ihr bei Tenchu: Stealth Assassin auf das Debug-Menü zugreifen könnt, müßt Ihr Euch zunächst in den Pausenmodus begeben. Dort haltet Ihr die Tasten L1 + R2 gedrückt und gebt die Tastenfolge ○, △, ○, ×, ○, □, ○, O ein. Danach laßt Ihr die Tasten L1 und R2 wieder los und gebt die Tastenfolge L1, R1, L2, R2 ein. Nun müßt Ihr einen Moment lang warten und anschließend START drücken. Nun könnt Ihr zu jeder Zeit das Debug-Menü aufrufen, indem Ihr die Tasten L2 + R2 gleichzeitig drückt. Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt, erscheint ein blaues Menü. Mir dem Steuerkreuz bewegt Ihr den Cursor (Zeiger) im Menü, und mit × (oder einer anderen der vier Tasten) wählt Ihr einen Punkt aus. Im Menü habt Ihr die Möglichkeit, sämtliche Gegenstände 'aufzuladen', oder auf unendlich (Full) zu stellen, Gegner zu erschaffen, oder zu vernichten. Unter anderem steht Euch hier eine Levelauswahl zur Verfügung, oder Ihr könnt den aktuellen Level überspringen.

Game It!

Titel des Monats Januar (PSX):
Tenchu
79,99

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

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,- Postgebuhr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.12.98
* = noch nicht verfügbar am 13.12.
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

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Abe's Odysee 2	79,99
Apocalypse	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Megaman Legends*	69,99
Rival School*	69,99
Tomb Raider 3	84,99

SONY PSX

360*	89,99
5th Element	89,99
Abe's Oddysee	42,99
Abe's Oddysee 2	79,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	79,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99
Actua Soccer 3	79,99
Actua Tennis	79,99
Air Combat Plat.	44,99 P
Alien Triology	42,99
All Star Tennis 99	79,99 P
Alundra	84,99 P
American Football 99*	84,99
Apocalypse	79,99
Asterix*	89,99
Atlantis*	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	79,99
Baby Universe	69,99
Baphomets Fluch 2	89,99 P
Batman & Robin	84,99 P
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Blaze & Blade	79,99 P
Bloody Roar	74,99 P
Bomberman	79,99 P
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	87,99
dto. Special Ed.	104,99
Buggy	79,99
Bust a Groove	89,99 P
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Bust a Move 4*	59,99 N
C3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	77,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Cheatbuch	**24,99**
C & C 1 Platinium	39,99
C & C 2	79,99
C & C Gegenschlag	69,99 P
Colin McRae World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99 P
Cool Boarders 3	89,99 P
Crash Bandicoot 1	44,99 P
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead of Alive	89,99 P
Deathtrap Dungeon	89,99
Deer Stalker*	79,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99 P
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98	89,99
Forsaken	39,99 N
Frenzy	89,99
Ghost in the Shell	89,99 P
Global Domination*	87,99
Glover*	77,99
Gran Tourismo	89,99 P
Grand Theft Auto	42,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules*	44,99 P
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKND*	79,99
Klonoa	89,99 P
Kula World	89,99 P
Legend	89,99
Lemmings	79,99
Libero Grande	89,99 P
Lost World Platinium	42,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Medievil	89,99 P
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99 P
Megaman X4*	79,99
Mickey's World	44,99 P
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2	79,99
Mr. Domino*	79,99
Music	87,99
Myst	77,99
Nascar 99	89,99
NBA Live 99	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NFL Blitz*	74,99

Januar - Öffnungszeiten
Montag-Freitag 7-21 Uhr
Samstag 9-16 Uhr

NHL Hockey 99	89,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja	89,99
O.D.T.	87,99
Overboard	79,99
Pandemonium	44,99 P
Panzer General 2	49,99
Perihellan*	79,99
Phat Air Snowball	84,99 P
Player Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Pocket Fighter*	79,99
Point Blank	89,99 P
Pool Shark*	84,99
Populous	89,99 N
Porsche Challenge	44,99 P
Pro 18 Golf*	87,99
Pro Pinball - Big Race USA	89,99
- Timeshock	89,99 P
Psybadek	87,99
Pulse (Depth)	79,99 P
Puma Street Soccer*	79,99
Premier Manager 99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	79,99 P
Ragin Racer	84,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	79,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	
Directors Cut	79,99
Teil 1 Platinium	39,99
Ridge Racer Revolution	44,99
Risiko	79,99
Rival School*	69,99 P
Riven	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rogue Trip	74,99 P
Rushdown	79,99
S.C.A.R.S.	79,99 P
Sensible Soccer 2000	69,99 N
Sentinel 2	77,99
Shadow Gunner	79,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99 P
Spyro the Dragon	89,99 P
Streak*	79,99 P
Street Fighter Coll.	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Supercross 98	79,99
Super Pang Coll.*	89,99
Super Pocket Fight.	79,99
TBR 3	29,99 N
Tekken 2 Platinium	44,99 P
Tekken 3	99,99 P
Tenchu	79,99
Tennis Arena	79,99
Test Drive 4	29,99
Test Drive 5*	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
Tilt	69,99
TOCA Platinium	42,99
TOCA 2*	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	84,99 P
Tombi	89,99 P
Tommi Mäkinen	79,99 P
Total NBA 98	79,99 P
Treasures of the Deep	89,99 P
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V 2000	79,99
V-Rallye	39,99
Vergessene Welt*	44,95 N
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	84,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2 (Dark O.)	89,99
Wild 9's	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipEout 2097	39,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinium	44,99
WWF Warzone	74,99
X-Men vs. Streetfighter	89,99
Xenogracy	79,99
Zero Devide 2*	79,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
CD Case	24,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	**69,99 P**
Lenkrad Mad Catz	**99,99 P**
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	**14,99 P**
120 Slot	**34,99 P**
360 Slot	**44,99 P**
720 Slot	**54,99 P**
30 Slot unkomprimiert	29,99 N
60 Slot unkomprimiert	44,99 N
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGcon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	229,99
Playstation Multinorm	**299,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony	64,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	**59,99 P**
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads	**9,99 P**
X-Ploder Cheat	**69,99**

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Bomberman	59,99
Burning Rangers	84,99
Darius 2	19,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Last Bronx	79,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
Mass Destruction	39,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones	29,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
Scorcher	29,99
SEGA Rally	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
The House o. t. Dead	84,99
Three Dirty Dwarfes	39,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	39,99
Wintherheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

SATURN HARDWARE

3D Controllpad*	49,99
6 Spieler Adapter	19,99
Antennenkabel mit Bildfilter	49,99
Arcade Racer Lenkrad	84,99
Backup Memory	39,99
Control Pad	39,99
MPEG Karte	99,99
Virtua Gun	32,99

NINTENDO N64

1080° Snow Board	79,99 P
All Star Baseball 99	89,99 P
All Star Tennis 99*	99,99 P
Banjo Kazooie	79,99 P
Body Harvest	89,99 P
Bomber Man Hero	79,99 P
Breakaway 99	89,99 P
Buck Bumble	99,99 P
Bust a Move 3	89,99 P
Chameleon Twist	114,99
Cruis'n USA	74,99 P
Cruis'n World	79,99 P
Diddy Kong Racing	79,99 P
Earthworm Jim 3D	99,99 P
Extreme G 2	89,99 P
F 1 Pole Position	79,99 P
F1 World Grand .	79,99 P
F Zero X	79,99 P
Fifa 99	109,99
Forsaken	99,99 P
G.A.S.P.	129,99 P
Gex 64*	99,99 N
Glover	79,99 P
Hexen	59,99 P
Holy Magic Century	129,99
Iggy's Recking Balls	89,99 P
ISS 98	**79,99 P**
John Madden 99	79,99 P
Mission Impossible	89,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	99,99
NBA Courtside	79,99 P
NBA Jam 99*	99,99
NBA Pro 98	134,99
NBA Live 99	99,99
NFL Blitz*	99,99 P
NHL 99	99,99
Off Road	109,99 P
Olympic Hockey 98	**79,99P**
Scars (VR 3000)	99,99 P
Snowboard Kids	79,99 P
Star Wars: Rogue S	99,99 P
Starshot	99,99
Strike Zone	119,99 P
Tonic Trouble	99,99 P
Top Gear Rally	84,99 P
Turok	79,99
Turok 2*	79,99 P
V-Rallye	**94,99 P**
Virtual Pool*	89,99 P
Wayne Gretzky 98	104,99 P
WCW vs. NWO	129,99 N
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	79,99 P
Zelda	99,99 P

N64 HARDWARE

N64 Konsole	259,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Mad Catz	57,99
Expansion Pak	64,99
Gamebuster	79,99
Lenkräder	
+ mit Rumbel Effekt	99,99
+ Top Gear Rally	**79,99 P**
Memory Card 1MB	**14,99P**
dto. farbig	**14,99 P**
Powerflash	79,99
RF-Set (Nintendo)	39,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pack (Nint)	32,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	29,99 P
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST

Konsole*	a.A.
Control Pad*	a.A.
VMS Memory Card*	a.A.
Blue Stinger*	a.A.
Climax Landers*	a.A.
Evolution*	a.A.
Geist Force*	a.A.
Godzilla*	a.A.
July*	a.A.
Sega Rallye 2*	a.A.
Sonic Adventure*	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel" · 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 a
041 31 / 735386
63667 Nidda
Am Wehr 6 · 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 · 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 · 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 · 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 · 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 · 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Versteckte Bilder

Habt Ihr schon die Bilder von Yoshi, Prinzessin Toadstool, Mario, Luigi und Bowser entdeckt, die in The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time versteckt sind? Geht zu der Stelle, an der Ihr das erste mal auf Zelda getroffen seid, und schaut mal durch die Fenster auf der linken Seite (wenn Ihr den Raum betretet). Hinter den Fenstern befinden sich die Bilder. Damit Ihr alle Bilder sehen könnt, müßt Ihr aus verschiedenen Blickwinkeln durch das Fenster schauen. Wenn Ihr einen Gegenstand auf Mario werft, erhaltet Ihr 20 Rubine. Trefft Ihr stattdessen ein anderes Bild, kommt eine Bombe zurück geflogen.

Extra-Rubine

Kennt Ihr den Laden im Dorf der Koriki, in dem das Spiel beginnt? Wenn Ihr auf die Blöcke, die zum Laden führen, springt, erhaltet Ihr einige Extra-Rubine. Wenn Ihr den Laden wieder verlaßt, und nochmals auf die Blöcke springt, erhaltet Ihr noch mehr Rubine.

Habt Ihr die Tür auf der rechten Seite gesehen, bevor Ihr den Markt betretet? Hinter der Tür befinden sich einige Vasen und Kisten, in denen Ihr Rubine findet. Wenn Ihr den Raum wieder verlaßt und nochmals betretet, und die Vasen und Kisten erneut durchsucht, findet Ihr weitere Rubine.

Wenn Ihr das erste mal Schloß Hyrule betretet, könnt Ihr eine Tür sehen, die ähnlich aussieht wie der Hintergrund. Betretet den Raum, der sich hinter der Tür befindet, und zerstört alle Töpfe, die Ihr dort findet. In den Töpfen befinden sich ca. 50 Rubine. Wenn Ihr den Raum verlaßt und nochmals betretet, befinden sich in den Töpfen weitere Rubine.

Wenn Ihr, nachdem Ihr im Dorf Kakariko das erste mal alle Hühner aufgesammelt habt, diese weitere Male aufsammelt, erhaltet Ihr dabei jedes mal 50 Rubine.

Eine weiter Quelle von Rubinen befindet sich in der Gerudo Festung. Schießt mit Eurem Enterhaken auf die Schilder, auf denen ein kleiner Mond zu sehen ist. Pro Schild erhaltet Ihr 20 Rubine.

Feen-Teiche

Nachdem Ihr Gorons Halskette und die Bomben-Tasche gefunden habt, solltet Ihr in der Oberwelt nach einigen verdächtig aussehenden Steinen Ausschau halten. Bei den Steinen befindet sich ein Feen-Teich.

In der Höhle, in der Ihr das Hylia-Schild findet, befindet sich eine Wand, hinter der sich ein Feen-Teich befindet. Zerstört die Wand, um zum Teich zu gelangen.

Auf dem Weg zum Reich der Zoras kommt Ihr am Fluß der Zoras vorbei. Geht an den grünen Ufern des Flusses entlang. Ihr findet dort einen Stein, bei dem Ihr, wenn Ihr ihn sprengt, einen Feen-Teich findet.

Wenn Ihr die Wiese im Heiligen Wald (in der Nähe des Kokiri-Dorfs) verlaßt, taucht an einer Hecke eine Leiter auf. Diese führt Euch zu einer Lichtung, auf der sich ein Stein befindet. Unter diesem Stein befindet sich ein weiterer Feen-Teich.

Im Wasser-Paradies, im Reich der Zoras findet Ihr einige Plattformen. Spielt Ihr hier die Hymne des Sturms, dann öffnet sich ein Loch in einer der Plattformen. Das Loch führt zu einem Feen-Teich unter der Plattform.

Wenn Ihr in der trockenen Wüste die Hymne des Sturms spielt, öffnet sich ein Loch im Boden. Durch diese Loch gelangt Ihr zu einem weiteren Feen-Teich.

Zaubersprüche

In der Nähe der Eule, auf dem Berg des Todes, trefft Ihr auf die große Fee. Sie bringt Link den Drehsprung bei.

Wenn Ihr in Schloß Hyrule dem Weg folgt, auf dem Ihr in das Schloß einbrecht, findet Ihr einen Stein. Wenn Ihr den Stein sprengt, gelangt Ihr in einen Tunnel. In diesem Tunnel findet Ihr den Feuer-Spruch.

Begebt Euch an die Stelle des Spiels, an der Ihr auf Jabu Jabu trefft, und an der Ihr die Tochter des Königs der Zoras retten müßt. In der Nähe befindet sich eine Insel, auf der sich Steine befinden. Sprengt diese Steine, um einen Tunnel freizulegen. In diesem Tunnel findet Ihr einen Zauberspruch, mit dem Ihr Euch teleportieren könnt.

Maskenhandel

Fuchsmaske

Seid Ihr schon auf die Königliche Wache am Rande des Dorfes Kakariko, auf dem Weg zum Todesberg, getroffen? Dieser Wache müßt Ihr die Fuchsmaske geben.

Totenkopfmaske

Wenn Ihr Euch im verlorenen Wald links haltet, trefft Ihr auf einen Baumstumpf. Setzt dort die Totenkopfmaske auf, springt auf den Baumstumpf, und spielt Salias Melodie. Das Kind, das sich dort befindet, wird Euch dann nach der Maske fragen.

Spukmaske

Die Spukmaske müßt Ihr dem kleinen Jungen auf dem Friedhof des Dorfes Kakariko verkaufen.

Hasenmaske

Die Hasenmaske müßt Ihr dem Mann, der in der Oberwelt bei der Lon Lon Ranch herumläuft, verkaufen.

Maske der Wahrheit

Wenn Ihr die Maske der Wahrheit tragt und mit den sprechenden Steinen redet, versorgen diese Euch über das gesamte Spiel hinweg mit allerlei hilfreichen Tips.

R-TYPE DELTA

Levelauswahl

Um bei R-Type Delta die Levelauswahl freizuschalten, müßt Ihr mehr als 10000 mal die Bomben benutzt haben. Wie weit Ihr bereits gekommen seid, könnt Ihr im Menü 'Notes' nachschauen. Habt Ihr das Ziel endlich erreicht, dann erscheint ein Menü 'Stage Select'.

Mehr Credits

Damit Ihr bei R-Type Delta die Anzahl der 'Credits' auf neun erhöht, müßt Ihr das Spiel nur länger als drei Stunden spielen.

Unendlich Credits

Wenn Ihr R-Type Delta mehr als sechs Stunden spielt, kommt Ihr in den Genuß des sogenannten 'Free-Play'-Modus (Freispielmodus). Wir sind eigentlich immer davon ausgegangen, daß man besser wird, je länger man ein Spiel spielt.

Power-Rüstung

Die Power-Rüstung bekommt Ihr, wenn Ihr das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe 'Human' (oder höher) durchgespielt habt. Alternativ dazu könnt Ihr R-Type Delta auch 100mal spielen, um an dieses Power-Up zu kommen.

X GAMES PRO BOARDER

Alle Strecken und Circuits

Um bei X Games Pro Boarder alle Strecken und Circuits (Wettbewerbe) freizuschalten, gebt Ihr die Tastenfolge □, △, X, □, O, O als Paßwort ein.

Circuit-Modus

Den Circuit-Modus (Wettbewerbsmodus) schaltet Ihr bei X Games Pro Boarder frei, indem Ihr die Tastenfolge X, O, X, △, △, □ als Paßwort eingebt.

Versteckter Boarder

Den versteckten Boarder Ollie B. schaltet Ihr frei, wenn Ihr die Tastenfolge △, X, □, X, △, O als Paßwort eingebt.

BEATMANIA

Versteckter Modus

Um bei Beat Mania einen versteckten Modus zu aktivieren, müßt Ihr zunächst die beiden Tasten L + R (die beiden schwarzen Tasten auf dem Beatmania-Controller) gedrückt halten und START drücken, wenn das Menü mit der 'Press Start Button'-Option erscheint. Danach laßt Ihr die Tasten wieder los und drückt die beiden Tasten O + X (die linke und rechte der beiden weißen Tasten). Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, hört Ihr einen Sound, und eine neue Option 'Hidden Mode 1' steht zur Auswahl bereit.

CAPTAIN COMMANDO

Vier-Spieler-Modus
Den Vier-Spieler-Modus von Captain Commando aktiviert Ihr, wenn Ihr im Anfangsbildschirm, in dem die Warnung erscheint, die Tastenkombination □ + △ + ○ + ✕ (gleichzeitig drücken) eingebt.

RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

24 Bonus-Charaktere
Um bei Rival Schools: United by Fate alle 24 Bonus-Charaktere freizuschalten, müßt Ihr das Spiel 24mal durchspielen. Bei jedem Mal, wenn Ihr durchgekommen seid, erhaltet Ihr Zugriff auf einen weiteren Charakter.

Target-Modus
Um den Target-Modus bei Rival Schools: United by Fate freizuschalten, müßt Ihr das Spiel mit jedem Charakter einmal durchgespielt haben.

Shootout-Modus
Den Shootout-Modus schaltet Ihr bei Rival Schools: United by Fate frei, indem Ihr das Spiel mit Roberto auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchspielt.

Homerun-Modus
Bevor Ihr bei Rival Schools: United by Fate im Homerun-Modus die Fetzen fliegen lassen könnt, müßt Ihr das Spiel mit Shoma auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durchspielen.

Service-Modus
Spielt Ihr Rival Schools: United by Fate mit Natsu auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durch, dann schaltet Ihr damit den Service-Modus frei.

Kyokos Büro
In Kyokos Büro könnt Ihr erst dann loslegen, wenn Ihr Rival Schools: United by Fate auf der höchsten Schwierigkeitsstufe mit Kyoko durchgespielt habt.

Alternative Outfits
Damit sich sich die Charaktere in Rival Schools: United by Fate neue Klamotten leisten können, müßt Ihr das Spiel im Arcade-Modus jeweils mit mehreren Charakteren durchspielen. Im folgenden findet Ihr eine Angabe, mit welchen Charakteren Ihr durchkommen müßt, um das neue Outfit eines bestimmten Charakters freizuschalten. Danach müßt Ihr den Short Cut-Modus (Abkürzungs-Modus) aktivieren. Anschließend solltet Ihr den entsprechenden Charakter mit seinem neuen Outfit am Ende der Charakterauswahlliste finden.
Hinata: Hinata, Batsu, Kyosuke
Kyoko: Kyoko, Hideo
Natsu: Natsu, Shoma, Roberto
Tiffany: Tiffany, Roy, Boman
Alternativ dazu, könnt Ihr das Spiel auch einmal durchspielen, und dann durch Halten der L2-Taste die anderen Outfits von Tiffany, Hinata, Natsu der Kyoko auswählen.

Andere Farben der Charaktere
Wenn Ihr in der Charakterauswahl die Tastenfolge □, △, ○, ✕, R1, R2, L1 oder L2 eingebt, könnt Ihr Euren Charakter mit acht verschiedenen Farben tünchen.

NASCAR RACING 99

Wabernder Fahrer
Einen Effekt, der zwar keinen Sinn, aber Spaß macht, schaltet Ihr frei, wenn Ihr in die Cockpit-Ansicht geht, und eine Weile SELECT gedrückt haltet.

Benny Parson freischalten
Seit FG12/98 wißt Ihr, daß man Benny Parson freischalten kann, wenn man auf der Rennstrecke von Richmond zur Hälfte der Renndistanz, sich auf einen der ersten fünf Plätze befindet. Einfacher geht es, wenn Ihr Euch in den 'Single Race'-Modus (Einzelrennen) begebt, und dort die Option 'Select Car' (Fahrzeug auswählen) anwählt. Dann gebt Ihr die Tastenfolge R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, L1 immerhalb von vier Sekunden ein. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, wird Euch die korrekte Eingabe akustisch bestätigt.

AZURE DREAMS

Rennbahn-Cheat
Für diesen kleinen Trick müßt Ihr das Spiel zunächst beim Haus Eurer Mutter speichern. Dann geht Ihr auf die Rennbahn, und kauft in jeder Selektion zehn Tickets. Dann startet Ihr das Rennen und macht überhaupt nichts. Findet heraus, wer das Rennen gewinnt, ladet das Spiel neu, und geht wieder auf die Rennbahn. Setzt diesmal zehn Tickets auf den Gewinner des vorherigen Rennens (das Rennen, vor dem Reset, und dem erneuten Laden). Startet dann das Rennen, und macht wieder überhaupt nichts. Das Rennen sollte das gleiche Endergebnis haben, wie das Rennen, das Ihr gesehen habt, bevor Ihr erneut geladen habt.

COOL BOARDERS 3

Alle Strecken
Wenn Ihr bei Cool Boarders 3, im 'Tournament'-Modus (Wettkampf-Modus) als Name 'WONITALL' eingebt, schaltet Ihr damit sämtliche Strecken frei. Habt Ihr den Code korrekt eingegeben, dann bezeichnet Euch eine Stimme als 'Cheater'.

Alle Boarder
Um bei Cool Boarders 3 alle Boarder freizuschalten, müßt Ihr im 'Tournament'-Modus (Wettkampf-Modus) als Name den Code 'OPEN EM' eingebt. Eine nette Stimme, die Euch als 'Cheater' bezeichnet, bestätigt Euch die korrekte Eingabe des Codes.

Große Köpfe
Damit Ihr Euch die Gesichter der Boarder mal genauer anschauen könnt, müßt Ihr im 'Tournament'-Modus (Wettkampf-Modus) anstelle Eures Namens den Code 'BIGHEADS' eingeben. Wenn Ihr den Code richtig eingegeben habt, bezeichnet Euch eine Stimme als 'Cheater'. Mit der Taste R2 könnt Ihr dann die Köpfe der Boarder vergrößern, mit L2 verkleinert Ihr die Köpfe wieder.



SPIELRAUM
DER GAMESHOP

Am St.-Johanner-Markt
Obertorstraße 1
66111 Saarbrücken
Fon (0681) 9386683
Fax (0681) 9386685

und

Lindenalle 16
66538 Neunkirchen
Fon (06821) 179101
Fax (06821) 179102

Dreamcast TM
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64

Spiele/Konsolen/Zubehör

- Game-Verkauf / Game-Verleih
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Versand

Kleiner Auszug aus unserem Programm:

Zelda 64 119,- DM
Fifa 99 89,- DM
Crash Bandicoot 3 89,- DM
Turok 2 uncut 105,- DM

PART 3

Markus Häberlein

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

PLAYER'S GUIDE

LEVEL 4: PARAMITE HÖHLE

Lauft den Weg entlang und steigt an den Felsen nach oben. Treibt den Paramite in die Ecke und klettert eine Etage höher. Springt zu den beiden Paramites mit Anlauf hinunter und hechtet an dem Felsvorsprung nach oben. Besetzt den Paramite und zieht am Ring, damit die Barriere verschwindet. Macht Euch den Paramite gefügig und klettert mit ihm am Netz eine Etage höher, um an dem Ring zu ziehen. Lauft nach rechts, klettert mit dem Paramite nach oben, zieht am Ring um ihn einzuschließen und Eueren weg frei zu bekommen. Macht Euch mit dem Paramite den Weg frei und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Laßt Euch nach unten fallen und zieht gleich an dem Hebel (Bild 13), um nicht von den beiden Unholden gefressen zu werden. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und bewegt den Hebel um nach unten zu fallen. Lauft gleich nach rechts, bevor der Paramite Euch den Weg versperrt. Jetzt ist wieder einmal Geschwindigkeit gefragt. Laßt Euch mit Hilfe des Hebels nach unten fallen, spurtet gleich nach rechts vor den Paramites davon und hechtet Euch an den rettenden Felsvorsprung. Springt in die Röhre hinein und lauft im Hintergrund ganz nach rechts. Benutzt die Röhre und besetzt einen der Paramites. Hetzt Eueren Kollegen mit dem Befehl „Angreifen" auf die Fleeches, der diesen auch sofort und gewissenhaft ausführt. Zieht am Ring und der Durchgang wird geöffnet. Durch das Loch und die Röhre gelangt Ihr eine Etage tiefer, wo schon zwei hungrige Paramites auf Euch warten. Rennt gleich nach rechts und rollt aus dem laufen in die Höhle hinein zu dem rettenden Ausgang. Geht den Weg entlang am Fleischsack vorbei, bis Ihr zu der Geisterfalle und dem Paramite kommt. Lauf nun zum Fleischsack zurück und springt nach oben. Kaum ist das Fleisch aus dem Sack gefallen, steckt der Paramite den Kopf zum linken Bildschirmrand hinein (Bild 14). Besetzt Ihn und laßt ihn in die Tiefe stürzten. Befreit den Geist, lauft nach links, macht Euch unsichtbar und zerschlagt die Falle, damit sich die Türe öffnet. Zerstört die drei Geisterfallen und geht durch die offene Türe hindurch. Rennt vor den Paramites nach rechts weg und hechtet Euch an den Felsvorsprung. Öffnet den Vogelportal erst bevor Ihr ganz nach oben klettert, sonst fliegen die Vögel inklusive Portal davon. Nun kommt Ihr zu einem Bild mit sechs Türen. Geht durch die untere rechte als erstes hindurch, rollt den Weg entlang und zieht am Hebel. Besetzt nun den Paramite im Hintergrund und arbeitet Euch weiter rechts an den Netzen zum Ring hinauf (Vorsicht, herabfallende Steine!). Betätigt ihn und geht nach rechts weiter. Seilt Euch an dem langen Netz ab und öffnet mit dem Ring die Falle. Zieht Euch an dem anderen langen Netz hoch, lauft nach rechts und bewegt den Ring, der die letzte Barriere beseitigt. Gebt den Paramite wieder frei, zerschlagt die Falle und benutzt den Ausgang. Geht jetzt durch das rechte mittlere Tor hindurch und springt in die Röhre hinein. Schleicht Euch an die Fleeches heran, legt den Schalter um und rennt nach rechts weiter. Zerschlagt die Falle, klettert über den Felsen, so das sich das Tor hinter Euch schließt und Ihr genügend Zeit habt den Aufzug zu besteigen. Schnappt Euch bei den Säcken ein Stück Fleisch und werft es den beiden Paramites auf die rechte Seite zum Fraß vor. Jetzt müßt Ihr schnell nach links zum Ausgang spurten um Euch in Sicherheit zu bringen. Benutzt jetzt das rechte obere Tor, zerschlagt die Falle und nehmt die Beine in die Hand. Rennt nach rechts, springt in die Röhre und zerschlagt die nächste Geisterfalle. Flüchtet vor den Paramites, springt über den Abgrund und rollt in die Wand hinein zu einer versteckten Region. Besetzt den Paramite, zieht am Ring und springt in den Brunnen. Besetzt den Paramite, klettert an dem Netz nach oben und laßt Euch an der anderen Seite wieder hinab. Am letzten Netz geht es nun nach oben, wo Ihr an einem Ring ziehen müßt, damit Abe eine Etage tiefer fällt. Stellt den Paramite auf der Plattform ab und bringt seine Artgenossen dazu an den Ringen zu ziehen. Bringt die beiden Mudokons sicher durch das Portal und kehrt durch den Bunnen zum Ausgang zurück. Über die linke unter Tür kommt Ihr in den nächsten Stollen. Zerschlagt die Falle und besetzt einen der beiden Paramites. Lauft mit ihm nach rechts und freßt alle Slurgs die am Boden kriechen auf. Hangelt Euch am Netz nach oben und laßt den Aufzug nach unten fahren. Lauft weiter und benutzt das Netz ganz links um ein Stockwerk tiefer zu gelangen. Zieht am Ring damit der Aufzug nach oben fährt und springt mit dem Paramite in den Abgrund. Schleicht Euch nun mit Abe an den Fleeches vorbei und zerstört alle Fallen. Benutzt den Ausgang um den Stollen zu verlassen. Geht nun durch die linke mittlere Tür hindurch und laßt Euch an der linken Seite herunterfallen. Zerschlagt schnell die Falle bevor Euch die Fleeches erreichen. Macht Euch unsichtbar und rollt links in die Wand hinein. Lauft unsichtbar an dem Paramite vorbei und geht durch die Tür hindurch. Zieht am Ring und rollt Euch nach rechts, damit Ihr an der rechten Kante hängen bleibt. Laßt Euch nach unten fallen, rollt nach links, geht in Deckung und rollt im richtigen Augenblick weiter. Klettert nach oben, bringt die Mudokons zur Vernunft und dreht an den Ventilrädern, die alle Maschinen stoppen. Bringt Eure drei Artgenossen nach unten

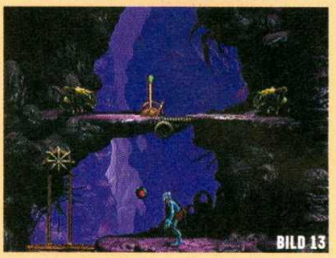

BILD 13


BILD 14


BILD 15

und schickt sie durch das Portal hindurch. Macht Euch unsichtbar und klettert schnell zu Eurer Ausgangsposition zurück. Öffnet die Falle und laßt die Paramites auf den Sockeln unsichtbar hinter Euch. Zerstört die Falle und springt schnell in den Brunnen, bevor Euch die Fleeches erreichen. Über die Tür kommt Ihr zu Euerer Ausgangsposition zurück. Nehmt nun das letzte Tor, geht im Hintergrund entlang und legt alle Schalter um (vergeßt die Geisterfalle ganz links nicht!). Besetzt nun einen Paramite und tötet alle Fleeches bis auf einen und laßt Euch von ihm fressen. Besetzt nun den anderen Paramite und verzehrt den letzten Fleech. Der übrig gebliebene Paramite wird Euch allein nichts anhaben und Ihr könnt in aller Ruhe die Fallen öffnen. Kehrt durch die Tür wieder zu Euerem Ausgangspunkt zurück. Klettert an dem Hinweisportal nach unten (Bild 15) und benutzt den offenen Ausgang. Was jetzt kommt ist echt die Hölle! Verzweifelt nicht, Ihr schafft das schon! Rennt so schnell Ihr könnt, rollt aus

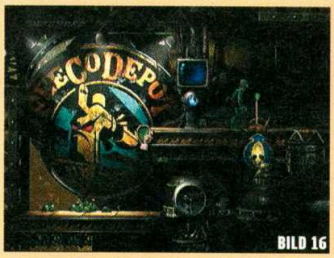


BILD 16



BILD 17


BILD 18


BILD 19


BILD 20


BILD 21

dem laufen heraus nur das wird Euch retten (Kleiner Tip! Abe rollt nur so lange Ihr den X-Knopf gedrückt haltet, laßt Ihr los rennt er weiter). Auf halben Weg kommt ein Absatz mit einer Geisterfalle, auf dem Ihr Euch eine kleine Verschnaufpause gönnen könnt (Quicksave währe auch angebracht). Lauft wieder nach links und flüchtet Euch schnell durch den Ausgang. Spurtet unter den drei Paramites vorbei und hechtet Euch zum Levelausgang hoch. Nun erhaltet Ihr von den Spirits die Fähigkeit Euere kranken Brüder zu heilen. Beschwört den Vogelportal, springt hinein und heilt Euere Artgenossen. Drehe die Ventilräder mit allen zusammen und schickt sie durch das Portal in die Freiheit. Springt in den Brunnen zum Feeco Depot und wechselt die CD.

LEVEL 5: FEECO DEPOT (TEIL 1)

Seht Euch den TV-Spot an und zieht auf keinen Fall an dem Hebel, sonst zerquetschen Euch herabfallende Steine. Rollt in den kleinen Ventilator hinein und Ihr landet in einem versteckten Bereich (Bild 16). Schleicht von einem Schatten zum nächsten und klettert nach oben. Schickt die drei Mudokons durch das Portal und besetzt einen Slig. Erschießt die beiden anderen und laßt den Slig zerplatzen. Geht den Weg zurück und springt in den Brunnen hinein. Wieder oben angelangt zieht Ihr Euch ein Soul-Storm-Bier aus dem Automaten und furzt die Mine vor dem Eingang kaputt (Ziemlich krasse Wirkung das Zeug!). Geht durch das Tor hindurch und zieht Euch wieder ein Bier. Furzt und besetzt gleich die Blähung. Nun könnt ihr den heißen Magenwind durch die Gegend steuern und alle Minen und Sligs aus dem Weg räumen. Trinkt ein Bier und laßt Euch eine Etage tiefer fallen. Besetzt einen Furz und erledigt mit ihm einen der beiden fliegenden Sligs. Klettert unten an den beiden Revolverhelden vorbei und spurtet schnell über die Minen nach links. Bringt Euch nach oben in Sicherheit und legt den Schalter um. Lauft über den Ventilatorenschacht zum Eingang zurück und genehmigt Euch ein weiteres Bier. Furzt die Minen kaputt und geht durch den Ausgang in den nächsten Stollen. Prägt Euch den Plan gut ein, klettert nach oben (Bild 17), springt in den Brunnen und Ihr landet genau am Weg zu den Slig Barracks. Nehmt zuerst den Hintereingang für Angestellte und deaktiviert die Strahlenbarriere ganz links. Benutzt jetzt den Haupteingang und klettert in den Schatten hinunter. Schleicht den Sligs hinterher und versteckt Euch in der Dunkelheit. Wartet bis die Wachen an Euch vorbei sind und spurtet schnell zum Ausgang. Lauft nach links und klettert nach unten. Benutzt den Aufzug und springt rechts in den Brunnen hinein. Geht im Hintergrund ganz nach links, zerstört die Falle und legt den Hebel um. Durch die Röhre kommt ihr zu dem Aufzug zurück. Klettert auf den Vorsprung, macht Euch unsichtbar und rennt schnell an den Sligs vorbei. Bringt Euch nach oben in Sicherheit und laßt Euch einen Slig aus dem Automaten heraus. Besetzt ihn und macht alle anderen Sligs auf der rechten Seite kalt (Ihr könnt euch beliebig viele Sligs aus dem Automaten heraus lassen! Da könnte sich die Zigarrettenindustrie mal ein Stück davon abschneiden!). Fahrt mit dem Aufzug eine Etage tiefer und öffnet mit der Stimmanalyse die Barriere. Laßt den Slig zerplatzen, geht durch die offene Türe hindurch und steigt in den Zug ein.

LEVEL 6: DIE SLIG BARRACKS

Geht durch den Eingang hindurch und rollt Euch hinter den Sandsäcken in Sicherheit (Bild 18). Durchschreitet die Tür und lauft nach rechts. Versteckt Euch im Schatten, damit der Slig keinen Verdacht schöpft. So bald der Slig den Bildschirm verlassen hat, rennt Ihr zum Schalter, betätigt ihn und zieht Euch gleich nach oben (Bild 19). Rollt unter den Ventilatoren durch und laßt Euch nach unten fallen. Bleibt am Absatz hängen bis der Slig sich abwendet. Springt dann schnell nach oben und bringt Euch an dem Schalter in Sicherheit. Legt den Schalter um und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Klettert schnell über die rechte Barriere, betätigt den Hebel und zieht Euch gleich wieder nach oben. Wartet bis der Slig nach rechts geht, spurtet nach links und springt in den Brunnen. Nun müßt Ihr über drei schmale Absätze springen. Dabei solltet Ihr Euch nicht an die Kante hängen, sonst kommt der fliegende Slig und erwischt Euch mit seinen Granaten. Springt aus dem Rennen heraus und bringt Euch nach oben in Sicherheit. Besetzt den fliegenden Slig und tötet die anderen, welche vor dem Durchgang Wache halten. Legt mit dem Slig beide Schalter um und tötet die letzte Wache. Verlaßt den Möchtegern-Hubschrauber, klettert nach oben und benutzt den Durchgang. Schleicht Euch über die Barriere in den Schatten hinein. Lauft leise hinter dem Slig her, bis Ihr in den nächsten Schatten kommt. Klettert über die Barriere, rollt nicht darunter, sonst hören Euch die Sligs. Springt vom linken Rand aus (Bild 20) ohne Anlauf direkt in den Schatten des Granatautomatens hinein. Zieht Euch vorsichtig einen Sprengsatz und löscht alle Gegner damit aus. Um den Slig an der Tür zu erwischen müßt Ihr die Granate einige Sekunden halten und dann erst werfen. Haltet sie aber nicht zu lange, sonst detoniert sie in Eurer Hand. Geht durch den Ausgang und besetzt den Slig. Fahrt mit dem Aufzug nach unten, legt den Schalter um und laßt den Slig oben zerplatzen. Tröstet die Mudokons und bringt sie mit dem Aufzug nach oben. Dreht gleichzeitig an den Ventilen und befördert alle nach unten zum Vogelportal. Benutzt den Ausgang und geht durch den ersten Brunnen in Richtung Arbeiter-Campus. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und lauft nach links. Nutzt die Rohre und Sandsäcke als Deckung. Zieht Euch einen Sprengsatz, springt vom Granantautomaten (Bild 21) mit Anlauf auf die andere Seite und hechtet Euch von der linken Deckung aus nach oben. Springt über den kleinen Abgrund, rollt unter dem Mudokon durch und geht gleich wieder in Deckung. Ruft Euren Artgenossen zu Euch und laßt ihn hinter der Barriere stehen. Geht nach links weiter, fahrt mit dem Aufzug nach unten und bringt alle Mudokons zur Vernunft. Stellt Euch wieder auf den Aufzug und ruft sie herbei. Mit dem Befehl „folge mir" könnt Ihr sie so anordnen, daß sie nicht von den Sligs erschossen werden können. Zerstört die Blitzkugel mit der Granate, lotst den Trupp nach links und befördert alle durch das Portal in die Freiheit. Lauft durch den Ausgang und benutzt Tunnel Nummer 2. Springt über die Mine hinweg und rollt gleich in die Verengung hinein. Springt aus dem Stand an die Plattformohne das Euch die Mine erwischt. Geht sofort in Deckung und hechtet im richtigen Zeitpunkt an den Aufzug. Fahrt nach unten und geht nach links. Springt an den Minen vorbei und legt den Schalter links oben um. Tröstet Eueren Kumpel auf dem Rückweg und lotst ihn mit „folge mir" und „warten" durch die Minen hindurch (Bild 22). Nehmt ihn mit dem Aufzug nach unten und schickt ihn gleich durch das Portal. Fahrt ganz nach unten und geht nach links. Entschärft alle Minen und schickt Euren Freund gleich in die Freiheit. Lauft nach links, geht durch die Türe hindurch, springt auf den Absatz und besetzt den Slig. Laßt ihn in die Mine laufen und rollt durch die Sandsäcke in einen versteckten Bereich. Klettert an der Bewegungsmine vorbei und springt in den rechten Brunnen hinein. Sobald die linke Bewegungsmine und der Slig den Bildschirm ver-


BILD 22


BILD 23

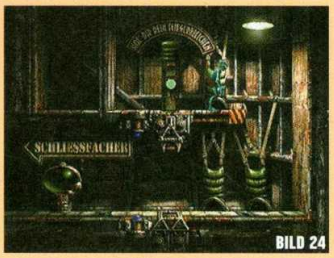
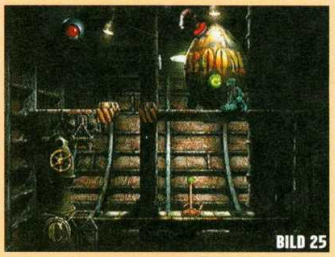
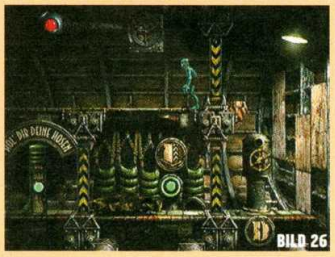
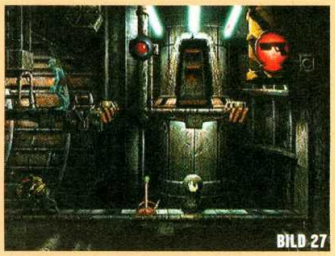


BILD 24


BILD 25


BILD 26


BILD 27

lassen haben, sprintet Ihr nach rechts. Lauft weiter und springt mit Schwung über den Abgrund an die andere Kante. Laßt Euch nach unten fallen und öffnet das Vogelportal für die beiden Mudokons. Springt in den Brunnen und rollt durch die Sandsäcke zu Eurem Ausgangspunnkt zurück. Klettert auf der rechten Plattform nach oben (Bild 23) und geht nach links. Entschärft die Minen, legt den Schalter um und bringt Eure Freunde zum Aufzug. Steuert ihn gezielt durch die Minen, bringt den anderen Aufzug in Position und ladet die Mudokons um. Fahrt ganz nach oben, nehmt den letzten grünen Mann mit und schickt sie durch das Portal hindurch. Dadurch erhaltet Ihr eine besondere Fähigkeit. Meditiert Ihr jetzt beim Ausgang, explodieren alle Minen und Bomben, und der Weg zum Stollenausgang ist frei. Dreht noch das Ventilrad und Ihr könnt den Tunnel verlassen. Nehmt nun den Eingang zu Block Nummer 3 und lauft nach links. Lockt die nackten Sligs nach rechts in die Strahlenfalle. Besetzt den Slig oben und öffnet links über die Stimmanalyse das Tor. Metzelt die nackten Sligs nieder und kehrt wieder zu Abe zurück. Dreht das Ventilrad A, besetzt den fliegenden Slig und tötet den anderen. Sprecht die Worte des Analysegerätes nach und laßt den Propellerhead zerplatzen. Klettert nach oben (Bild 24), öffnet Ventil B und lauft zum Hinweisportal zurück. Steigt nach oben und betretet Suite A. Besetzt den Slig und laßt ihn zerplatzen. Lotst Eure Kollegen nach unten und geht ganz nach rechts, damit sich das Vogelportal wieder aufbauen kann. Rettet Eure beiden Artgenossen, legt den Schalter um und verlaßt Suite A. Besorgt Euch unten noch einen fliegenden Slig, besetzt ihn und räumt den Weg bis nach oben von Wachen frei. Betretet nun Suite B und zieht Euch einen Slig. Springt schnell nach unten, besetzt ihn und überlistet die Stimmerkennung. Tötet den Slig, tröstet Eure Freunde und lauft aus dem Bildschirm hinaus. Schickt die beiden Mudokons nach Hause und geht durch den Ausgang hinaus. Klettert ganz nach oben und lauft links zum Granatautomaten. Zieht Euch eine Granate und nutzt den Schatten als Deckung. Tötet mit der Sprengladung den linken Slig und bewaffnet Euch wieder. Werft aus der Hocke heraus (Bild 25) in die untere Etage und erledigt die beiden anderen Schießgesellen. Dreht am Schalter und geht zurück zur Suite C. Klettert nach oben, legt den Schalter um und tötet den Slig. Nehmt Eure beiden Kollegen mit und verlaßt unten rechts kurz den Bildschirm, damit sich das Vogelportal wieder aufbauen kann. Schickt Euere Artgenossen nach Hause und verlaßt die Suite. Klettert wieder nach oben und bewaffnet Euch wieder mit einer Granate. Lauft nach rechts und wartet bis der Slig den Bildschirm verläßt. Werft ihm gleich die Granate hinterher, damit Ihr freie Bahn habt. Holt Euch wieder eine Granate und stellt Euch ganz links an die Barriere (Bild 26). Der Sprengsatz tickt sechsmal, bevor er detoniert. Wartet bis fünf und werft ihn dann in Richtung Elektroschocker. Besetzt einen der nackten Sligs, öffnet die Barriere und laßt Euch töten. Geht mit Abe abermals Granaten besorgen und macht den restlichen Gesellen den gar aus. Dreht das letzte Ventilrad und betretet Suite D. Zieht an dem Schalter und wartet bis der Slig ausgeballert hat. Rollt dann schnell an ihm vorbei und laßt Euch eine Etage tiefer fallen. Besetzt ihn und sprecht dem Stimmeingabegerät genau nach. Schickt den Slig in die Jagdgründe und tröstet Eure Freunde. Verlaßt den Bildschirm damit sich das Portal wiederherstellt und rettet Eure grünen Freunde. Verlaßt die Suite, klettert nach oben und geht durch den Ausgang hinaus. Geht nun in den vierten und letzten Tunnel hinein. Steigt nach oben zum Teleporter und beamt Euch, wenn der Slig wieder den Bildschirm verläßt. Schleicht dabei, damit die anderen Wachen nicht auf Euch aufmerksam werden. Klettert nach oben, wenn der Slig sich abgewandt hat und rollt gleich in den Tunnel hinein. Zerschlagt an der anderen Seite die Falle mit der man unsichtbar werden kann, und atomisiert die patrouillierenden Sligs mit der Strahlenfalle. Tröstet Eure Freunde und schickt sie durch das Portal gen Heimat. Geht durch die Türe hindurch und lauft nach links. Rollt durch den Tunnel hindurch, gebt auf die Tretmine acht und springt in den Brunnen hinein. Der fliegende Slig wird sich sofort selbst in die Luft sprengen. Nun könnt Ihr in aller Ruhe den Schalter umlegen und nach unten klettern. Lauft durch das Lachgas hindurch und zieht Euch an der anderen Seite hoch. Rollt durch den Tunnel, laßt den fliegenden Slig außer acht und lauft gleich zurück zum Schalter, um Eure beiden Freunde zu befreien. Lockt den Slig in die Unterführung und wartet bis er eine Granate wirft. Meist sprengt er sich selbst in die Luft. Lauft weiter nach links und wartet auch hier in der Unterführung bis der Slig näher kommt. Wechselt zwischen den beiden Bildschirmen hin und her, bis es auch diesen Slig erwischt hat. Legt den Schalter um und lauft mit den beiden Mudokons gleich nach links zu den beiden anderen. Treibt mit dem Slig wieder das gleiche Spiel und lauft weiter nach links. Legt schnell den Schalter um und springt in den Brunnen, damit Ihr gleich im Käfig bei Eurem Artgenossen landet. Von hier aus könnt Ihr den Slig besetzen und mit ihm die Blitzkugel am rechten Vogelportal außer Kraft setzten. Kehrt zu Abe zurück, lockt den Mudokon aus dem Gefängnis und schickt ihn nach Hause. Auch die anderen könnt Ihr jetzt durch das Portal in die Freiheit entlassen. Lauft zum zweiten Bild von rechts zurück und klettert unterhalb der oberen Kante in einen versteckten Bereich hinab. Springt durch das Vogelportal und besetzt den Flugslig. Legt den Hebel um und fliegt durch die deaktivierte Energiebarriere hindurch. Fliegt schnell nach rechts, betätigt den Hebel und zerstört den fliegenden Slig, indem Ihr ihn in die Mine fliegen laßt. Springt mit Abe durch das Vogelportal und bringt Eure beiden Freunde nach Hause. Durch den Brunnen kommt Ihr wieder sicher nach oben, wo Ihr durch die offenen Türe hindurchgehen könnt. Geht durch den Hauptausgang hindurch, legt den Schalter um und hechtet Euch gleich an den linken Vorsprung. Klettert nach oben (Bild 27), schleicht Euch nach rechts, springt über den Abgrund und legt den Schalter um, bevor der Slig seine Hosen an hat. Hüpft in den Brunnen, wartet bis der Slig sich abgewendet hat und rollt in den Schatten hinein. Wartet dort bis der Revolverheld sich beruhigt hat, und rollt dann in den nächsten Bildschirm. Laßt Euch nach unten fallen und zieht schnell den Hebel. Springt in den Brunnen, bevor Euch die Sligs den Gar aus machen. Zieht Euch in den nächsten Tunnel und rollt weiter nach rechts. Springt schnell über die Minen hinweg, zieht am Schalter und springt in den Brunnen hinein. Achtet auf die Bewegungsmelder und legt den Schalter links um. Springt in den Brunnen, besetzt den Glukkon und sprecht die Sprachkennung genau nach. Lockt den Slig in die Mine und springt über die restlichen hinweg. Gebt erneut den Sprachcode ein und lauft ganz nach links. Laßt Euch zum Eingang hinunterfallen und geht nach links bis zur Barriere. Mit „Hilfe" könnt ihr Sligs aus dem Automaten herauslassen, die ihr in die Minen lotst. Sind alle Sprengsätze verschwunden, bewegt Ihr den Slig mit dem Befehl „mach schon", die Hebel umzulegen. Lauft an das Telephon und gebt den üblichen Befehl ein. Oben bei Abe öffnet sich die Tür und Ihr könnt vorsichtig hindurchgehen. Geht nach links und legt den

Schalter um. Bittet alle Eure Freunde zu Euch und schickt sie gemeinsam nach Hause. Geht durch den Levelausgang und Ihr befindet Euch in der Haupthalle wieder.

LEVEL 5: FEECO DEPOT (TEIL 2)

Steigt hinunter und zieht Euch ein Bier. Klettert zum Knochenwerk hinauf und stellt den Furz genau unter dem Slig ab. Beschafft Euch aus dem Fleischsack noch einige Köder und geht in Richtung Knochenwerk weiter. Stellt Euch nun auf die mittlere Plattform und werft den Sloggies zwei Stücke Fleisch zu. Rennt schnell zu dem Hebel, betätigt ihn und hüpft geschwind durch die offene Falltür hindurch. Lauft nach rechts, werft ein Stück Fleisch durch die Strahlenfalle, damit der Sloggi über den Schalter läuft und die Falle deaktiviert. Springt schnell nach unten und durchquert die Tür. Lauft nach rechts weiter, klettert auf die Plattform und geht gleich vor den Sligs in Deckung. Springt über die Minen und bringt Euch rollend hinter den Kisten in Sicherheit. An den leeren Flaschen (Bild 28) steigt Ihr hinab in einen versteckten Bereich. Springt im richtigen Augenblick nach unten, rollt durch die Röhre hindurch und zieht Euch am Brunnen nach oben. Springt in den Brunnen hinein und zieht am rechten Hebel. Das folgende Puzzle sieht komplexer aus als es eigentlich ist. Sperrt mittels der Schalter den Slog erst einmal weiter rechts ein und lotst den blinden Mudokon so weit nach rechts wie es geht. Laßt ihn wieder arbeiten und befreit den Slog. Lockt den Kettenhund ganz nach rechts und sperrt ihn wieder ein. Öffnet den Weg zum Vogelportal und schickt Euren Kollegen in die Freiheit. Kehrt durch den Brunnen wieder zu Eurer Ausgangsposition zurück (leere Flaschen! Oder war es Flasche leer?)und geht gleich hinter den Kisten wieder in Deckung. Springt über die beiden Minen und geht auf der anderen Seite gleich wieder in Deckung. Spurtet zum Lift und fahrt gleich eine Etage tiefer. Steigt auf den anderen Fahrstuhl und frischt erst einmal Euren Fleischbestand wieder auf. Lauft nach links weiter und lenkt die Slogs mit den Fleischstücken ab. Geht an dem Gitter ganz nach links, damit auch der kleine Sloggi auf Euch aufmerksam wird. Werft ein Stück

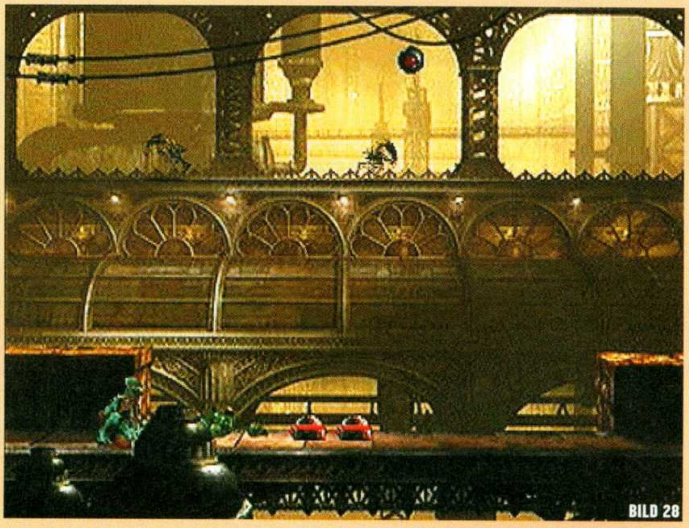

BILD 28


BILD 29

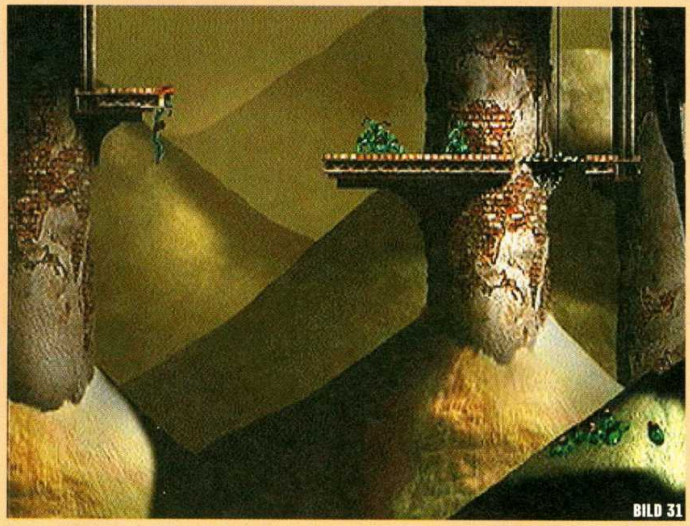

BILD 30

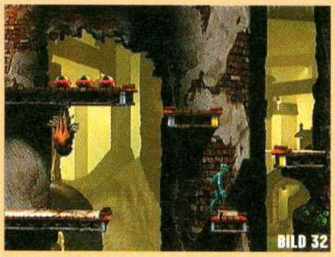
Fleisch nach rechts und rollt unter der Plattform hindurch. Klettert nach oben und frischt Euren Fleischvorrat auf. Fahrt mit dem Aufzug nach oben, sackt die beiden Mudokons ein und betätigt alle Schalter. Lauft zurück, lenkt die Slogs mit dem Fleisch ab und legt den Schalter hinter der Barriere um. Klettert schnell wieder nach oben, ladet alle Mudokons auf den rechten Fahrstuhl und begebt Euch eine Etage tiefer. Schickt Eure Artgenossen in die Freiheit, und ihr erhaltet die Macht des Shrykulls. Fahrt nach oben, steigt in den Zug ein und geht durch die linke Tür hindurch.

LEVEL 7: DAS KNOCHENWERK

Mit dem rechten Hebel befördert Ihr den Aufzug nach oben, nehmt Euch aber vor den herabfliegenden Kisten in acht. Fahrt mit ihm ein Stockwerk tiefer und springt im richtigen Augenblick über die Mine hinweg. Schleicht Euch an den Slig heran und hechtet schnell auf die Plattform hinauf, um den Hebel zu betätigen. Dreht Euch der Slig den Rücken zu, spurtet Ihr schnell zum Aufzug und fahrt eine Etage tiefer. Seht Euch die neuesten Nachrichten an und geht durch die sich öffnende Tür hindurch. Wartet, bis die beiden Sligs den Bildschirm verlassen haben, damit Ihr den Mudokon gefahrlos zu Euch nach unten dirigieren könnt. Lauft mit ihm nach links und stellt ihn vor dem rechten Schalter in Wartestellung. Begebt Euch zu dem linken Schalter und fordert Euren Kumpel auf, den anderen zu aktivieren. Wartet bis die Slogs in die Falle getappt sind und schickt Euren Helfer in die Freiheit. Klettert nach oben und zieht an dem Schalter, welcher die Barriere ganz rechts deaktiviert. Links neben dem Schalter befindet sich eine geheime Tür, die im Dunkeln nicht zu sehen ist (Bild 29). Durch sie kommt Ihr in einen weiteren versteckten Bereich hinein. Beamt Euch hinter den Slig, wenn er sich gerade abgewendet hat. Schleicht gleich zum nächsten Transporter und beamt Euch in den Hintergrund. spurtet dort zu dem Podest mit dem Beamer und springt hinauf. Transportiert Euch wieder in den Vordergrund, rennt nach links über den Bodenschalter und gleich wieder nach rechts, bis Ihr Euch wieder im Hintergrund findet. Besetzt einen der beiden Sligs und macht den anderen kalt. Beamt Euch nach hinten und knallt alle Sligs ab. Kehrt zu Abe zurück, Beamt Euch nach vorne und sammelt Eure Freunde ein, nachdem Ihr sie getröstet habt. Bringt sie sicher zum Portal und entlaßt sie in die Freiheit. Kehrt über den Brunnen zum Ausgangspunkt zurück und verlaßt den Tunnel. Klettert nach unten, lauft durch den offenen Tunnel hindurch und sprintet vor dem Slog davon. Hechtet an den Vorsprung und stellt Euch an den linken Rand, bis der Slog von einer herabfallenden Kiste zerquetscht wird. Lauft oben nach links und legt den Schalter um. Rollt unter den herabfallenden Kisten in die Wand hinein (Bild 30) und Ihr kommt in einen weiteren versteckten Bereich. Springt mit Anlauf über den Abgrund und legt den Schalter um. Öffnet das Portal und schickt Eure Freunde in die Freiheit. Kehrt zum Stollen zurück und steigt auf den Aufzug. Fahrt nach oben und benutzt den Ausgang. Schleicht zu dem nächsten Beamer, ohne den schlafenden Slog aufzuwecken. Beamt Euch in den Vordergrund und pirscht Euch nach rechts. Nehmt Euch vor den Sligs im Hintergrund in acht und zieht Euch schnell zum Ausgang hoch. Geht im Hintergrund gleich zu der nächsten Tür und schleicht Euch an dem schlafenden Slig vorbei. Springt vorsichtig über die Minen hinweg und gebt auf den Bewegungsmelder acht. Schleicht weiter und steigt in die Lore ein. Rollt alle Minen und Sligs platt und verlaßt an der Türe die Lore. Geht durch den Ausgang hindurch und lauft nach rechts. Klettert nach oben und rollt nach links zu der Tür. Geht hindurch, wenn der Slig gerade den Bildschirm verläßt. Besetzt sofort den Slig im Vordergrund und beamt Euch nach hinten. Metzelt alle anderen Sligs nieder und legt die drei Schalter ganz rechts um. Geht nun mit Abe wieder durch die Tür hindurch und lauft bequem durch die deaktivierten Strahlenfallen hindurch und benutzt den Ausgang. Geht durch die Tür in den Vordergrund und springt zügig über die Minen hinweg. Haltet am besten immer den Sprung-Knopf gedrückt, denn der Abstand der Minen müßte genau ausreichen. Geht durch die Tür hindurch und rollt ganz nach links. Legt den Schalter um, damit sich der Brunnen aktiviert. Klettert dann auf der rechten Seite nach oben und lauft ganz nach rechts. Springt über den Bodenschalter und spurtet dann von links nach rechts, damit die Slogs befreit werden. Hechtet über den Abgrund und alle Slogs fallen nach unten. Geht wieder nach rechts und benutzt die Tür, die Euch zum Ausgang führt. Springt in den Brunnen und prägt Euch den Hinweis gut ein. Deaktiviert mit den drei Schaltern die Strahlenfallen und geht nach rechts weiter. Klettert ganz nach oben und legt den Schalter um. Füllt notfalls Euren Fleischbestand auf und begebt Euch wieder nach

unten. Lockt den Mudokon im richtigen Augenblick nach unten und nehmt ihn mit nach rechts auf den Aufzug. Fahrt nach unten und stellt ihn auf dem linken Vorsprung ab. Kehrt nach oben zurück, klettert durch den offenen Durchgang und legt den Schalter um. Ladet die beiden Mudokons auf den Aufzug, fahrt nach unten und lotst sie an den herabfallenden Steinen vorbei. Bringt sie mit dem anderen Fahrstuhl zu ihren wartenden Artgenossen. Anschließend klettert Ihr ganz nach unten und hängt Euch an den Absatz (Bild 31), bevor Ihr Euch in den versteckten Bereich fallen laßt. Jetzt ist gutes Timing gefragt! Lauft nach links und hängt Euch gleich an den Absatz. Sobald sich der Slig umdreht, müßt Ihr Euch hochziehen und an die nächste Kante hüpfen. Wendet er sich wieder ab, zieht Ihr Euch schnell hoch und betätigt den Hebel. Ist der Slig tot, müßt Ihr schnell den linken Hebel umlegen, bevor Euer Artgenosse von den Sägen erwischt wird. Nehmt ihn mit nach rechts und bleibt vor (nicht unter!!) der noch nicht aktiven Säge stehen. Wartet bis alle drei Sägen gleichzeitig unten sind. Öffnet dann schnell das Portal, damit Euer Freund entkommen kann. Jetzt müßt Ihr nur noch heil unter den Sägen vorbeikommen, um zu den drei anderen Mudokons zurückzukehren. Klettert wieder nach oben und lauft nach links. Steigt einen Absatz nach oben und lauft vorsichtig unter den herabfallenden Steinen vorbei. Laßt Euch rechts nach unten fallen und legt den Schalter um. Steigt auf den Aufzug und fahrt zu den Mudokons hinunter. Ladet sie auf und bringt sie auf die Ebene, auf der sich das Vogelportal befindet. Springt nun links über den Abgrund und betätigt den linken Schalter. Fahrt mit dem Aufzug kurz aus dem Bild, damit sich das Portal wieder aufbauen kann. Schickt nun alle Mudokons in die Freiheit und klettert wieder nach oben. Lauft wieder zu der Verengung und benutzt die eben erworbene Macht des Shrykulls, um die restlichen Minen zu vernichten. Geht weiter nach rechts und öffnet gleich die Vogelportale, damit die Mudokons entfliehen können. Klettert zu dem Ausgang und verlaßt den Stollen. Lauft nach rechts, springt über den Abgrund und geht durch die nächste Tür hindurch. Klettert ganz rechts


BILD 31


BILD 32

nach oben und prägt Euch den Hinweis gut ein. Klettert an der linken Seite ganz nach unten, rollt unter den herabfallenden Kisten vorbei und geht durch Tür Nummer 1 in der ersten Etage. Sprintet über die Slurgs nach rechts und hechtet Euch an die Plattform. Lauft nach rechts weiter, bis die Slogs von der Säge zerhackt werden. Rollt schnell unter den Sägen hindurch, klettert nach oben, zieht am Ring und dreht so lange das Ventilrad, bis alle Sägen zum Stillstand gekommen sind. Geht durch die offene Tür hindurch und benutzt den oben gelegenen Tunnel Nummer 2. Bewaffnet Euch wieder mit Steinen und beseitigt alle Minen. Lauft weiter nach recht und vernichtet alle Sprengkörper, die Ihr findet. Laßt Euch dann einfach nach unten fallen (Bild 32), um in einen versteckten Bereich vorzudringen. Befreit alle Mudokons und klettert wieder nach oben. Sprengt nun alle Minen auf der oberen Ebene und dreht am Ventilrad , bis sich die Türe öffnet. Geht hindurch und klettert eine Etage nach oben. Durch die nächste Tür kommt Ihr zu Ventilrad 3 und 4. Schleicht an den schlafenden Slogs vorbei nach links und dreht am Ventilrad Nummer 3. Geht zurück zu den Slogs und versorgt Euch gegebenenfalls wieder mit Fleischstücken. Hängt Euch an die Kante der linken Plattform, damit der erste Slog aufwacht. Werft ihm das Stück Fleisch hin und zieht Euch nach oben. Ködert den anderen Slog auch mit etwas Fleisch, damit er die Plattform verläßt und Ihr ungestört nach oben klettern könnt. Durch die Tür kommt Ihr dann zu dem vierten Ventilrad, welches Euch die linke Türe öffnet, die Euch wieder zu Eurer Ausgangsposition zurückführt. Klettert jetzt ganz nach unten zu Tunnel Nummer 5 und lauft hindurch. Rechts befindet sich das fünfte und letzte Ventilrad. Dreht es und lauft schleunigst zum Notausgang, bevor Euch die Slogs erwischen. Von hier aus werdet Ihr nach oben geschleudert, wo Euch abermals eine Herde dieser gefräßigen Viecher auflauert. Spurtet nach rechts und bringt Euch auf dem Absatz in Sicherheit. Geht durch die Tür hindurch und rollt schnell zwischen den dritten und vierten Bohrer. Steht auf und springt im richtigen Moment in den Brunnen. Jetzt ist wieder ein kleiner Spurt angesagt! Rennt los, denn die Slogs sind Euch auf den Fersen. Rollt durch den Tunnel hindurch und springt auf die Plattform hinauf. Schnell müßt Ihr weiterrennen, denn die Säge hängt Euch schon im Genick. Rollt wieder durch einen Röhre hindurch und hechtet über die Mine und den Slig auf die Plattform. Springt bei den zwei Sägen im richtigen Augenblick in den Brunnen und schon findet Ihr Euch im Vorstandsbüro wieder. Springt dort sofort auf den rechten Absatz, denn der Glukkon wird augenblicklich zwei Sligs rufen. Besetzt den Glukkon und laßt einen Slig erschießen. Bringt den anderen dazu, Euch die Türe zu öffnen, und nehmt ihn mit. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und ballert sofort auf den Slog. Mit dem rechten Fahrstuhl kommt Ihr nach unten zu dem Sprachportal. Mit „Hey“ und „Mach schon“ beamt Ihr Euch in die nächste Ebene. Laßt den Slig den Hebel umlegen und alle Slogs abschießen. Fahrt mit dem Aufzug nach unten, bevor die Sägen zu nahe kommen. Stellt Euch hier genau unter die Säge, betätigt wieder den Hebel und schießt wieder auf die Sligs. Eine Etage tiefer verhaltet Ihr Euch genau so und fahrt anschließend mit dem Aufzug nach unten. Tötet ganz unten noch einmal alle Slogs und geht nach rechts zum telefonieren. Geht mit Abe durch die offene Türe hindurch und rollt unter den Sägen vorbei. Zersägt die Slogs, indem Ihr den Hebel umlegt und springt schnell in den Brunnen hinein. Lauft nach rechts, schickt alle Mudokons durch das Portal und legt den Hebel um. Kehrt anschließend durch die linke Türe zum Feeco Depot zurück.

LEVEL 5: FEECO DEPOT (TEIL 3)

Lauft nach rechts, steigt nach unten und schleicht Euch am Greeter vorbei in Richtung Vorstandsbüro. Seht Euch das rechten Hinweisportal an und geht durch die offene Türe hindurch. Klettert schnell nach oben und spurtet zur Tür, denn ein fliegender Slig hängt Euch im Nacken. Legt den Hebel um und die Barriere verschwindet. Geht in den Hintergrund zurück und rollt in die Röhre hinein. Klettert hier auf die oberste Plattform und springt nach rechts. Spurtet zur nächsten Röhre, rollt hindurch und lauft an den fliegenden Sligs vorbei. Durch die Röhre kommt Ihr an einen Hebel, der die Sligs mit Steinen bombardiert. Lauft zurück, zerschlagt die Geisterfalle, macht Euch unsichtbar und spurtet an den Sligs vorbei. Springt in den Brunnen und prägt Euch den Hinweis gut ein. Klettert im Schatten vorsichtig hinunter und schleicht hinter dem Slig her. Verbergt Euch in der Dunkelheit und steigt nach oben zu dem anderen Slig. Wendet er sich ab, zieht Ihr schnell am Hebel und begebt Euch eine Etage tiefer. Schleicht nach rechts weiter und klettert auf die schmale Plattform hinauf. Springt von dort aus hinunter, wenn die Sligs genau unter Euch sind. Zieht schnell am Hebel und eine Barriere fährt hoch, damit Euch die Sligs nichts mehr anhaben können. Klettert auf den rechten Absatz und übernehmt den Glukkon. Geht durch den Beamer hindurch und laßt einen Slig die Türe öffnen. Schickt alle anderen Revolverhelden ins Jenseits und geht durch den Stimm-Beamer hindurch. Benutzt das Telefon und laßt das Haupttor

öffnen. Lauft jetzt mit Abe wieder ganz nach links und geht durch die offene Tür hindurch. Springt in den Brunnen, lauft nach links und entlaßt die zehn Mudokons in die Freiheit. Rollt durch den Tunnel nach rechts und kehrt zu der Haupthalle zurück. Klettert wieder nach unten, geht diesmal aber links am Greeter vorbei in Richtung Brauerei. An den Fässern (Bild 33) steigt Ihr hinunter zu einem versteckten Bereich. Schleicht Euch an den Greetern vorbei und springt in den Brunnen hinein. Geht in den Vordergrund, schleicht den Slig hinterher und bringt Euch auf dem Vorsprung in Sicherheit. Lauft nach links weiter und springt aus dem Schatten an die nächste Kante. Lauft dem Slig leise hinterher, klettert nach oben und zieht am Ring. Besetzt einen der beiden Sligs, legt den Schalter um und erschießt die beiden anderen (gebt aber auf Eure Artgenossen acht!). Lotst Eure Artgenossen einzeln durch die Säge und schenkt ihnen die Freiheit. Begebt Euch zurück zur Haupthalle und geht durch die offene Tür hindurch. Lauft nach links, dreht am Ventilrad und klettert nach unten. Laßt den blinden Mudokon am Ventilrad drehen und schickt ihn durch das Vogelportal. Klettert nach unten und geht durch die Tür hindurch. Springt eine Etage tiefer und lauft vorsichtig an den Greeters vorbei. Rollt im nächsten Bild gleich hinter die Kiste, bevor Euch die Sligs im Hintergrund abknallen. Lauft vorsichtig an dem letzten Greeter vorbei und springt schnell auf die Plattform, bevor Euch die Sligs erwischen. Geht durch die Tür und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Prägt Euch den Hinweis gut ein und klettert den restlichen Weg hinauf. Legt den Schalter um, zieht Euch ein Bier und besetzt die Blähung. Zerstört die Blitzkugel und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Bringt Euch in der Nische in Sicherheit und besetzt den fliegenden Slig. Vernichtet nun mittels Bomben alle Minen, die Ihr auf der rechten Seite findet und kehrt zu Abe zurück. Geht nun nach rechts, legt den Schalter um und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Ladet alle Mudokons auf den Fahrstuhl und bringt sie nach oben. Führt sie nach links, stellt sie wieder auf den Aufzug und wiederholt die Prozedur, bis Ihr vor den drei Ventilrädern steht. Dreht sie gemeinsam und holt alle Mudokons

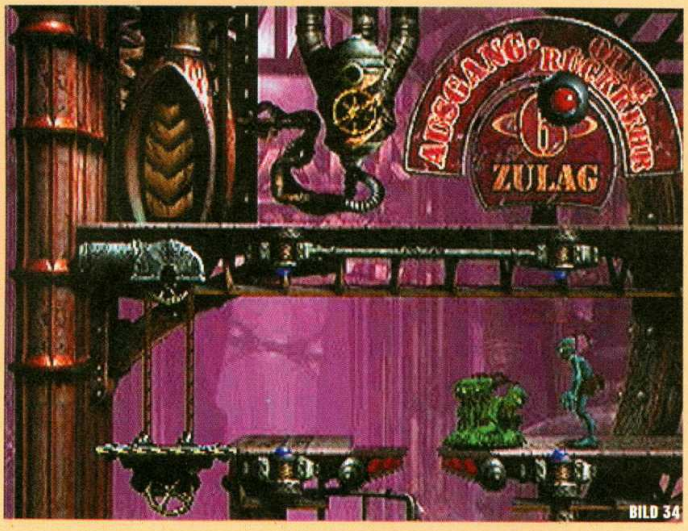


BILD 33

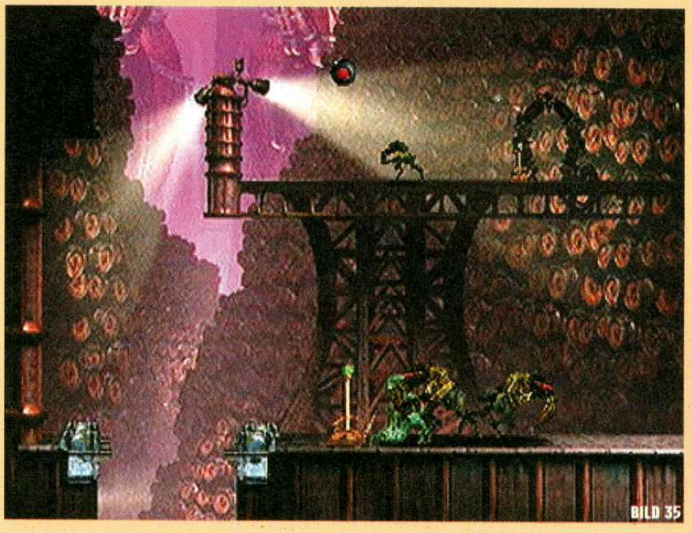
vom Lift. Legt den Hebel um und schickt Euere Artgenossen durch das Portal in die Freiheit. Geht durch die Tür hindurch und steigt in den Zug zur Brauerei ein.

LEVEL 8: SOULSTORM BRAUEREI

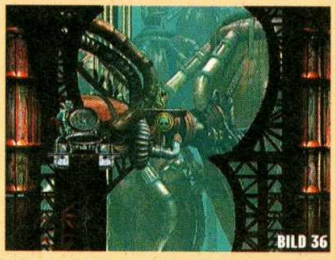
Geht durch die Tür hindurch und seht Euch die neuesten Nachrichten an. Lauft durch die rechte Tür und meditiert kurz. Ist der nackte Slig aufgewacht, lauft Ihr nach rechts und stellt Euch an den oberen Hebel. Hat der Slig den Bildschirm betreten, legt Ihr den Schalter um, damit er gefangen ist. Besetzt ihn und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Knallt den anderen Slig ab, fahrt wieder nach unten und kehrt wieder zu Abe zurück. Fahrt mit Abe jetzt nach oben und genehmigt Euch ein Bier. Nach unten zurückgekehrt, furzt Ihr und besetzt den heißen Magenwind. Zerstört die Blitzkugel auf den anderen Seite und besetzt den Glukkon. Benutzt das Stimmeingabegerät und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Macht Euch den Slig gleich gefügig, bevor er Abe abknallt. Begebt Euch mit dem Aufzug nach oben und beseitigt die Barriere und kehrt zu Abe zurück. Fahrt mit Abe jetzt ganz nach oben und springt in den Brunnen, wo Ihr wieder zu einem Bild mit vier Türen kommt. Geht als erstes durch die linke mittlere Tür hindurch und prägt Euch den Hinweis gut ein. Lauft nach rechts und rollt bei geschlossenen Falltüren weiter, bis Ihr an der rechten Kante hängen bleibt. Schleicht dem Slig hinterher und bleibt im nächsten Schatten stehen. Wartet bis die Wache verschwunden ist, und rollt ganz nah an die Mine heran. Springt darüber und zieht Euch wieder nach oben. Lauft weiter und springt schnell über die Minen hinweg, ehe sich die Falltüren wieder öffnen. Hechtet schnell über die Plattform und klettert schnell nach oben, bevor der Slig wieder den Bildschirm betritt. Lauft weiter nach rechts und legt den Hebel um. Besetzt den Glukkon und fahrt mit einem Slig nach oben. Springt links über den Abgrund, damit der Slig nach unten stürzt. Lauft weiter nach links, öffnet die Barrieren und lauft zusammen mit dem Slig in die Minen hinein. Fahrt mit Abe jetzt den Aufzug hinunter und klettert an der linken Seite wieder hinauf. Besorgt Euch einen weiteren Glukkon und kehrt zusammen mit einem Slig zu dem ganz linken Schalter zurück. Legt diesen um und springt nach unten (Slig nicht vergessen). Betätigt die Falltür und laßt Euch nach unten fallen. Öffnet alle Fallen mittels Stimmeingabe und legt den Schalter ganz unten um. Befehligt den unteren Slig, damit er Euch den Schalter aktiviert und Ihr zu der untersten Ebene springen könnt. Laßt den anderen Slig nun erschießen und kehrt zu Abe zurück. Lauft nach links und sammelt Eure beiden Freunde ein. Klettert nach unten und schickt sie rechts durch das Vogelportal. Dreht am Ventilrad und verlaßt den Stollen. Geht nun durch die rechte mittlere Tür hindurch und bewegt Euch weiter nach rechts. Lauft durch die Tür hindurch und fahrt mit dem Aufzug ganz nach unten. Springt durch die defekte Strahlenfalle und lauft auf der unteren Ebene weiter nach rechts. Springt über die Minen und legt den Schalter um. Sprintet vor den fliegenden Sligs nach links davon und versteckt Euch unter der Plattform. Nehmt gleich von einem Slig Besitz und tötet den anderen. Sprengt alle Minen und fliegt durch die untere Strahlenfalle nach unten. Legt den Schalter um und kehrt nach oben zurück. Durchquert die obere Strahlenfalle und fliegt ein Stockwerk höher. Tötet den Slig und legt den Schalter links um, damit die Mudokons im Käfig nach unten fallen. Fliegt durch die Röhre nach oben und nehmt den linken Tunnel. Legt den Slig, der Euch entgegenkommt um und fliegt in den Raum mit den Mudokons hinein. Tötet den letzten Slig, legt den Schalter um und kehrt zu Abe zurück. Lauft nach links und bringt die beiden Mudokons zu dem Vogelportal nach rechts und schickt sie nach Hause. Geht durch die Tür hindurch und öffnet das Vogelportal für Eure Freunde. Kehrt nach unten zurück, lauft ganz nach rechts und dreht das Ventilrad. Geht durch die offene Tür hindurch und benutzt den linken unteren Tunnel. Rollt unter den Sägen vorbei, klettert nach oben und legt den Schalter um. Lauft weiter nach rechts und versucht, auch bei den nächsten Bildschirmen heil unter den Sägen vorbei zu kommen. Tröstet Eure Freunde und legt alle Sägen auf der linken Seite still. Leitet die Truppe ganz nach links und dreht gemeinsam an den Ventilrädern. Schickt sie alle durch das Vogelportal und verschwindet durch die Tür. Geht jetzt durch die letzte offene Tür hindurch und prägt Euch den Hinweis gut ein. Begebt Euch nach unten und rollt nach rechts. Steigt durch den Brunnen eine Etage tiefer und rollt nach rechts. Springt über den Abgrund und nehmt Euch vor den Slogs in acht. Rollt weiter nach rechts und legt den Schalter um. Flüchtet vor den Sloggies nach links und springt wieder über den Abgrund. Kehrt zu der Hundehütte zurück und legt den rechten Schalter um. Springt gleich nach unten und zieht Euch hoch, so bald der Slig nach unten springt. Besetzt ihn und legt den Schalter um. Mit „hierher Jungs" haltet Ihr die Slogs unter Kontrolle und lauft mit ihnen nach links. Aktiviert die Strahlenfalle und lauft mit der Meute hindurch. Geht mit Abe jetzt wieder ganz nach links und legt den Schalter um. Bringt den Mudokon nach rechts und laßt ihn bei der vorher deaktivierten Strahlenfalle arbeiten. Holt auch Eure beiden anderen Artgenossen in die Mitte und laßt sie ebenfalls schuften. Legt jetzt den rechten Schalter um und klettert zurück zu Euren Freunden. Schickt sie durch das Portal und klettert wieder ganz nach oben. Rollt ganz nach links und schleicht Euch an den



Greetern vorbei. Legt den Hebel um und klettert auf die rechte Plattform. Betätigt den Hebel und laßt Euch an der Kante herunterhängen. Springt der Slig nach unten, zieht Ihr Euch sofort nach oben und besetzt ihn. Ballert alle Greeters ab und kehrt zu Abe zurück. Schickt die beiden Mudokons durch das Portal und klettert wieder durch den defekten Brunnen nach unten. Legt den Hebel ganz rechts unten um und geht durch die offene Tür hinaus. Rollt im Hintergrund nach rechts und klettert ganz nach oben. Bewegt Euch weiter nach rechts und springt bei den Greetern auf die kleine Plattform. Legt den Hebel um, wenn alle Greeter ganz links sind und spurtet dann nach rechts. Hängt Euch hier an die Kante und wartet, bis der Slig nach unten fällt. Zieht Euch nach oben und nehmt gleich von ihm Besitz. Zerstört alle Greeter und kehrt zu Abe zurück. Rollt dann weiter nach rechts, springt vorsichtig von einem Schatten zum anderen und legt den Schalter um. Klettert schnell an den Sligs vorbei und springt in den Brunnen hinein. Geht durch die Türe hindurch und rollt schnell nach links weiter. Betätigt den Hebel und klettert nach unten. Besorgt Euch ganz rechts unten bei dem Schamanen das Heilmittel für Eure kranken Freunde und klettert wieder hinauf. Heilt sie, nehmt sie aber noch nicht mit. Klettert nach unten, zieht an dem Hebel und lauft vor dem Slig nach links davon. Springt schnell in den Brunnen und besetzt den Unhold. Sprecht dem Computer nach und laßt den Slig zerplatzen. Führt jetzt Eure Freunde zum Vogelportal und entlaßt sie in die Freiheit. Geht durch die Tür hindurch und benutzt den offenen Durchgang. Lauft links durch die Tür hindurch und an den Ventilrädern vorbei. Schleicht den Sligs hinterher und zieht so oft an dem Ring, bis alle Wachen nach unten gefallen sind. Bewegt Euch auf der oberen Ebene nach links, wartet bis die Sloggies ausgesperrt sind, und springt dann schnell zu dem Ring. Laßt die Mistviecher in die Tiefe fallen und lauft auf der oberen Ebene weiter. Springt an den Fleischsack und hechtet auf der anderen Seite gleich wieder nach oben. Hechtet dann schnell wieder zurück und hebt das Fleisch auf. Werft dem Slog ein Stück zum Fraß vor und legt schnell den Hebel um. Stellt Euch ein Bild weiter rechts auf das Podest mit dem Hebel, werft ein Stück Fleisch und klettert schnell nach unten zu dem Ring. Kommt der Slog wieder zurück, zieht Ihr am Hebel, damit der Slog in die Tiefe stürzt. Sackt jetzt alle Eure Freunde ein und dreht ganz rechts an den Ventilrädern. Geht mit der Truppe wieder nach links, legt den Schalter um und schickt sie alle in die Freiheit. Verlaßt diesen Tunnel und geht durch die offene Tür zum Zentrum Nummer 2. Springt durch die Brunnen und beginnt mit der oberen linken Tür. Geht den Weg entlang und lauft vorsichtig durch die Stahlenfallen hindurch. Zieht am Ring und entschuldigt Euch bei Euren Freunden. Lauft mit ihnen weiter nach links und schickt sie durch das Vogelportal. Beamt Euch in den Hintergrund, lauft bis zu den Strahlenfallen und legt den Schalter um. Geht durch die Hindernisse hindurch und springt in den Brunnen hinein. Bringt die Mudokons mit „Schluß damit!!" zur Besinnung und fahrt mit dem Aufzug rechts alleine nach oben. Laßt Euch durch die rechte Falltüre nach unten fallen und versöhnt Euch mit dem Mudokon. Mit den Schaltern müßt Ihr versuchen, den Slig im richtigen Moment zu erwischen. Schreit er um Hilfe, habt Ihr es geschafft! Springt nun in den Brunnen und schafft alle Mudokons nach oben. Setzt sie alle auf der rechten Falltüre ab (Bild 34), und legt den Schalter unten um. Schickt sie durch das Portal in die Freiheit und benutzt wieder den Brunnen. Dreht das Ventilrand und verlaßt diesen Stollen. Geht jetzt durch die obere rechte Tür hindurch und lotst Euren Freund zwischen den Sägen hindurch. Fahrt mit ihm einen Etage tiefer und sackt den zweiten Mudokon ein. Bringt sie dann noch eine Etage tiefer und laßt sie dort arbeiten. Bewegt den Aufzug jetzt ganz nach unten und führt den Mudokon zu Euch. Bringt ihn zu den anderen und stellt alle auf den Aufzug ganz rechts. Bewaffnet Euch mit Fleisch und fahrt nach unten. Werft ein Stück Fleisch nach links und spurtet zu dem Ring. Ruft Eure Freunde zu Euch und haltet den Slog mit Fleischstücken unter Kontrolle. Sind alle Mudokons auf dem Lift angekommen, zieht Ihr am Ring und sperrt den Slog aus. Geht sparsam mit dem Fleisch um, fahrt mit Euren Artgenossen eine Etage tiefer und wiederholt den Vorgang, bis Ihr ganz unten angekommen seit. Benutzt den Fahrstuhl, um den Absatz zu überwinden, und schickt alle drei Mudokons gleichzeitig durch das Portal, um die Macht des Shrykulls zu erhalten. Fahrt nun mit dem linken Aufzug nach unten, meditiert und vernichtet so alle Slogs. Rollt nach rechts und schickt alle Mudokons in die Freiheit. Dreht das Ventilrad, geht durch den Ausgang und benutzt die untere linke Tür. Lauft nach rechts, legt den Hebel um und rettet Euch vor dem Slog auf die linke Plattform. Mit einem großen Satz springt Ihr dann über den Slog und spurtet an die rechte Plattform. Lauft nach rechts weiter und verhaltet Euch bei den anderen Slogs genau so. Springt einfach über den kleinen Sloggie hinweg und klettert nach oben zu dem Schalter. Legt ihn um und besetzt den fliegenden Slig sofort. Betätigt mit dem Slig den Schalter und fliegt nach links. Tötet alle Slogs und bewegt Euch an dem Pfeil nach oben. Legt hier wieder alle Schalter um und befördert alle Slogs ins Jenseits. Gebt aber acht, daß Ihr keine unten arbeitenden Mudokons erwischt. Auf dem Rückweg legt Ihr jeden Schalter in den Mudokon-Käfigen um, damit sie nach unten fallen. Kehrt zu Abe zurück und sammelt Eure verärgerten Freunde ein. Schickt sie links durch das Portal hindurch und spurtet vor den Slogs nach rechts davon. Dreht das Ventilrad und geht durch den Ausgang hindurch. Geht jetzt durch die letzte Tür hindurch und laßt den Mudokon an dem Hebel ziehen. Springt nach links in den Schatten, damit Euch der Slig nicht entdeckt. Rollt nach links und laßt Euch nach unten fallen. Prägt Euch den Hinweis gut ein und klettert nach unten. Schleicht Euch nach rechts wenn der Slig nach links schaut, und zieht Euch im richtigen Augenblick ein Bier. Schleicht zurück nach oben und stellt Euch an die linke Kante. Furzt, lauft zwei Schritte nach rechts, dreht Euch nach links und springt, wenn der Furz die Eins anzeigt, in den Brunnen hinein. Hat alles geklappt, müßte die Blitzkugel jetzt zerstört sein. Laßt den Slig zerplatzen und genemigt Euch gleich noch ein Bier. Lenkt einen Furz nach oben und zerstört alle Sligs bis auf den auf Ebene Nummer 3. Legt jetzt den Schalter am Brunnen um und springt hinein. Stellt Euch auf die Falltüre, zieht den Hebel und prägt Euch den Hinweis gut ein. Laßt Euch durch die nächste Falltüre fallen und geht durch die linke Tür hindurch. Lauft nach rechts, legt den Hebel um und nehmt von dem Glokkon Besitz. Geht durch den rechten Beamer hindurch und öffnet an dem nächsten Stimmportal die obere Tür. Holt den Slig an die Barriere heran und laßt ihn den Schalter umlegen. Kehrt zu Abe zurück und betätigt nun bequem alle Schalter der unteren Ebene. Entschuldigt Euch bei Eurem Freund und schickt ihn links durch das Portal hindurch. Lauft jetzt durch die offene Tür hindurch und benutzt den gegenüber liegenden Eingang. Lauft nach links, besetzt einen Furz und zerstört die Blitzkugel im rechten Bild. Geht wieder nach rechts und springt über den Abgrund zu dem Hebel. Betätigt ihn und besetzt gleich den Glukkon. Befehlt dem einen Slig, gleich den Hebel zu schalten und den anderen Slig zu erschießen. Arbeitet Euch durch die Stimmschalter nach unten und befehlt dem Slig auf halber Höhe, den Schalter umzulegen. Unten angekommen kehrt Ihr wieder zu Abe zurück, klettert auch nach unten und besorgt Euch auf dem Weg noch ein Bier, mit dem Ihr den letzten Slig vernichten könnt.


BILD 35

Steigt durch den Brunnen nun wieder nach oben und sammelt alle Mudokons von oben nach unten ein. Bringt den einen Mudokon dazu, den Hebel umzulegen, damit er nach unten fällt. Schickt alle Eure Artgenossen durch das Portal in die Freiheit und steigt wieder zu den beiden gegenüberliegenden Türen hinauf. Benutzt die linke untere Türe und lauft nach links. Zieht an dem Hebel und hechtet schnell auf die Plattform. Besetzt den Glukkon und laßt gleich den einen Slig hinrichten. Lauft nach links und öffnet mit dem Stimmeingabegerät die Falltür. Lockt den Slig hinein und geht wieder nach rechts. Laßt den Slig in dem Kasten den Hebel ziehen und lockt ihn ebenfalls in den Abgrund. Kehrt zu Abe zurück und geleitet Eure Freunde durch das Vogelportal in die Freiheit. Kehrt durch die Tür in den Stollen zurück, klettert ganz nach unten und benutzt den offenen Ausgang. Stellt die drei Mudokons genau unter die Fleeches und steigt hinauf zu dem einzelnen. Legt den Schalter um und bittet alle Mudokons zu Euch. Betätigt den Schalter erneut und öffnet sofort den Portal. Legt den Schalter erneut um und spurtet nach rechts. Aktiviert die Strahlenfallen und geht durch die offene Tür hindurch. Dreht an dem Ventilrad und kehrt zum Zentrum zurück. Durchschreitet die offene Tür und bewegt Euch nach links. Lauft durch den Durchgang und benutzt die rechte Tür. Deaktiviert im Hintergrund die Strahlenfallen und kehrt nach vorne zurück. Zieht an dem oberen linken Hebel und besetzt den Slig. Läuft nach rechts und tötet alle Sligs. Beamt Euch in den Hintergrund und knallt den Widersacher ab. Kehrt zurück und fahrt mit dem Aufzug eine Etage tiefer. Beamt Euch weiter und


BILD 36

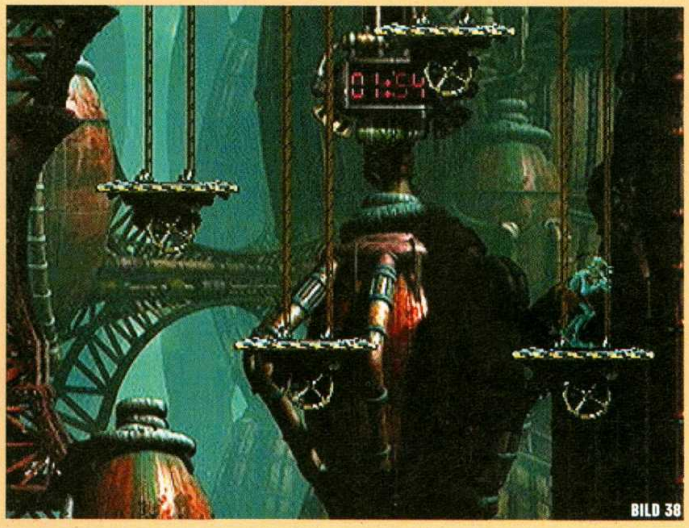
benützt den Beamer, um in den Hintergrund zu gelangen. Schießt nun die beiden Sligs vorsichtig aus der Ferne ab (Bild 35), ohne den Mudokon zu erwischen. Beamt Euch wieder nach vorne und legt den Schalter um. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und geht links durch den Beamer hindurch. Deaktiviert hier die Strahlenfalle und kehrt zu Abe zurück. Lauft nach links und rollt unter den Sägen hindurch. Beamt Euch nach oben und bringt Eure Freunde durch das Portal nach Hause. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und gebt auf die Messer acht. Geht durch den Beamer und rettet den Mudokon auf dieser Ebene. Lauft weiter nach links und laßt Euch bei den Sägen nach unten fallen. Schickt den Mudokon nach Hause und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Bringt die drei Mudokons nach links zu den Ventilrädern und dreht gemeinsam daran. Fahrt sie mit dem Aufzug nach unten und schickt sie durch das Portal in die Freiheit. Verlaßt den Stollen durch die Tür und geht durch den Brunnen zum offenen Haupttor. Nun kommt Ihr zu einem Bild mit fünf neuen Türen. Geht als erstes durch die mittlere linke Tür hindurch. Lauft nach rechts und zieht an dem Hebel. Besetzt den fliegenden Slig und bewegt Euch nach rechts weiter. Betätigt den Schalter zweimal und tötet den anderen fliegenden Slig. Fliegt ganz nach unten und tötet alle Sligs, die sich auf der unteren Ebene befinden. Gebt auf die Sligs im Hintergrund acht und fliegt ganz rechts nach oben. Bringt den fliegenden Slig unter die Erde und legt den Schalter um. Fliegt wieder nach oben und zieht den Schalter rechts von Abe, damit der Aufzug wieder nach oben fährt. Kehrt zu Abe zurück, besorgt Euch vom Schamanen die Macht zu heilen, und steigt mit dem Aufzug nach unten. Verarztet alle Eure Freunde und führt sie nach unten. Rennt nun schnell nach rechts, bis Ihr vor dem Aufzug steht. Stellt die Mudokons auf der linken Seite ab, sprintet auf den Aufzug und wartet bis der Slig sich wieder beruhigt hat. Ruft nun Eure Freunde auf den Fahrstuhl und bringt sie nach oben. Schickt sie durch das rechte Vogelportal in die Freiheit, dreht am Ventilrad und verlaßt den Stollen. Geht nun durch die untere linke Tür hindurch und schleicht Euch an den Greeters vorbei. Zieht Euch dann zu dem Bierautomaten hoch und genehmigt Euch einen Drink. Verschwendet aber keinen, denn Ihr braucht sie alle dringend. Zerstört die beiden Blitzkugeln links und rollt durch die Röhre nach links. Schleicht Euch im Schatten bis an die Rampe und klettert hinauf. Bringt den Slig zum Platzen und geht nach links weiter. Tötet auch diesen Slig und holt Euch noch ein Bier. Klettert zum Ventilrad und dreht es. Springt in die rechte Falltür und bleibt erst einmal stehen. Dreht Euch nach links, und springt aus dem Stand heraus an die Kante. Hüpft der Slog von der Plattform, zieht Ihr Euch nach oben. Macht einen Schritt nach links und springt wieder aus dem Stand. Ist auch der zweite Slog unten, zieht Ihr Euch nach oben und springt in den Brunnen. Besorgt Euch beim Schamanen die Heilkraft (Bild 36) und kehrt nach oben zurück. Zieht Euch noch ein Bier und springt wieder in die linke Falltür. Besetzt einen Furz und tötet den oberen, schlafenden Slig. Geht nach rechts, besetzt den anderen Slig. Wiederholt die Worte der Spracherkennung und ballert die Slogs ab. Kehrt zu Abe zurück und laßt das letzte Bier aus dem Automaten. Steigt wieder nach unten und lauft nach rechts. Besetzt den Furz und bringt den letzten Slig ganz rechts zur Strecke. Dreht jetzt das Ventilrad und heilt Eure Freunde. Bringt beide sicher durch das Vogelportal und kehrt zu den Greetern zurück. Benutzt den Ausgang und geht durch die untere rechte Tür hindurch. Legt den Hebel um, damit



SPIELRAUM
-- Fachversand für Randsysteme --
Jaguar 64-bit us - Version DM 99,95
Jaguar CD-Rom + 4 CD`s DM 179,95
Lynx II + Spiel DM 89,95
NEO - GEO Pocket DM 149,95
Sega Nomad DM 199,95
MEGA CD, MEGA DRIVE, 32 X, NEO-GEO, SNES, PC-ENGINE, U. V. M.
SOFTWARE FÜR ÜBER 20 SYSTEME AUF LAGER
Auch Ankauf diverser Konsolen
Fordern Sie den Gratis-Komplettkatalog an.
Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität
BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN
TEL 09131 / 205093 FAX - 205083
http // www.videospiele.com/spielraum



BILD 37


BILD 38

die fünf Mudokons nach unten fallen. Klettert hinab und lauft nach rechts. Eine Horde ausgeflippter Mudokons folgt Euch auf der unteren Ebene. Jetzt kommt Ihr zu drei Teilstücken mit Bodenschaltern, die Strahlenfallen oder Barrieren aktivieren. Lenkt die Horde möglichst geschickt, damit Ihr alle Mudokons heil ans andere Ende bringt. Bringt sie hier alle zur Vernunft und fahrt sie mit dem Aufzug nach oben zum Vogelportal. Hier erhaltet Ihr wieder die Macht des Shrykull. Dreht das Ventilrad, geht aber nicht durch die Tür. Begebt Euch mit dem Aufzug wieder ganz nach unten und lauft nach links. Steigt in den Brunnen (Bild 37) und lauft weiter nach rechts. Zerstört die Landminen mit der Macht des Shrykulls und geht durch die Tür hindurch. Steigt in den Schatten hinab und schleicht den Slig hinterher. Versteckt Euch im nächsten Schatten und besorgt Euch vom Schamanen die Macht zu heilen. Schleicht in den rechten Schatten und wartet, bis alle Sligs nach links schauen. Spurtet schnell nach rechts und hechtet auf die Plattform. Lauft auf der oberen Ebene nach links und betätigt den Schalter. Besetzt den Glukkon und macht Euch einen Slig gefügig. Löscht alle anderen Wachen aus und springt mit dem Glukkon über den linken Abgrund, damit der Slig nach unten fällt. Gebt nun am Stimmportal Eure Befehle und kehrt zu Abe zurück. Heilt die freigelassenen Mudokons und schickt sie durch das Portal in die Freiheit. Geht durch die Tür hindurch und benutzt den oberen Eingang. Steigt aber auf keinen Fall über die linke mittlere Tür nach oben!! Sonst öffnen sich wieder alle Türen und Ihr müßt alle Abschnitte noch einmal spielen. Lauft nach links und benutzt den Durchgang. Springt über den großen Abgrund und dreht an dem Ventilrad. Steht der Slig ganz links, springt Ihr über seinen Kopf hinweg und hechtet Euch auf die andere Seite des Abgrunds. Schleicht Euch zurück und bringt Euch auf dem Podest in Sicherheit. Besetzt den Slig und öffnet die Barriere. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und macht alle Sligs kalt. Kehrt zu Abe zurück und benutzt den Aufzug, um nach unten zu kommen. Lauft ganz nach links und klettert zu dem Ventilrad hoch. Dreht daran und besetzt den Glukkon. Besorgt Euch einen Slig und fahrt mit dem Aufzug eine Etage tiefer. Laßt auch dort alle Sligs erschießen und öffnet alle Türen. Kehrt zu Abe zurück und sammelt alle Mudokons ein. Bewegt alle drei Ventilräder gleichzeitig und schickt alle Mudokons durch das linke Vogelportal nach Hause. Geht durch die offene Tür hindurch und steigt durch den Brunnen zu dem letzten Stollen dieses Spieles. Rollt nach rechts, steigt nach oben und prägt Euch den Hinweis gut ein. Geht durch die Tür hindurch und seht Euch die kleine Zwischensequenz an. Klettert nach oben zum Ventilrad und dreht es. Jetzt beginnt der Count Down und ihr habt nur vier Minuten Zeit, dieses Spiel zu beenden. Steigt schnell nach oben und rollt an den Sägen vorbei. Geht durch die Tür und dreht schnell das Ventilrad. Rollt schnell nach rechts und spurtet vor dem fliegenden Slig davon. Geht schnell durch die Tür hindurch und sprintet nach links. Entschärft alle Minen und tröstet Euren Freund. Stellt ihn vor das Ventilrad und dreht gemeinsam daran. Spurtet mit dem Mudokon nach rechts und fahrt mit dem Aufzug nach unten. Jongliert Euren Artgenossen über die Aufzugplattformen (Bild 38) und fahrt mit dem rechten Fahrstuhl nach unten. Dreht gemeinsam an den Ventilrädern und geht durch die Tür hindurch. Spurtet im Hintergrund vor dem fliegenden Slig davon und bringt Euch durch die Tür in Sicherheit. Dreht schnell das Ventilrad und nehmt Euren Freund wieder mit. Lauft nach links und stellt ihn vor das linke Ventilrad (Achtung Falltür!), und klettert selbst nach oben zu dem anderen. Bewegt gemeinsam die beiden Räder und entschuldigt Euch bei dem anderen Mudokon. Stellt nun beide auf den Fahrstuhl und fahrt nach oben. Stellt die beiden Mudokons vor die beiden Ventilräder und bedient selbst das dritte. Bringt Eure beiden Freunde vor der Säge in Sicherheit und ladet sie auf den Fahrstuhl. Fahrt nach oben und schickt die beiden durch das Portal. Hier erhaltet Ihr wieder die Macht des Shryskulls und rollt als nächstes nach links. Beseitigt mit der Macht alle Minen und Gegner, und lauft auf der oberen Ebene nach links. Dreht das Ventilrad und bringt die Mudokons sicher durch das Portal. Springt jetzt selbst durch das letzte Vogelportal hindurch und seht Euch die Endsequenz an.

the end!



LESER-CHARTS 02/99

1.	Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
2.	Gran Turismo (SCED, PS)
3.	Crash Bandicoot 3 (SCED, PS)
4.	Colin McRae Rally (Codemasters, PS)
5.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
6.	F1 World Grand Prix (Nintendo, N64)
7.	WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
8.	MediEvil (SCED, PS)
9.	Tekken 3 (Namco, PS)
10.	C & C - Gegenschlag (Electronic Arts, PS)

HÄNDLER-CHARTS ARJAY

1. PS	Tomb Raider 3 (Eidos)
2. PS	FIFA 99 (Electronic Arts)
3. PS	Abe's Exoddus (GT Interactive)
4. PS	Crash Bandicoot 3 (SCED)
5. PS	TOCA Touring Car 2 (Codemasters)
1. N64	Zelda: Ocarina of Time (Nintendo)
2. N64	Top Gear Overdrive (Kemco)
3. N64	WCW vs nWo Revenge (Konami)
4. N64	1080° Snowboarding (Nintendo)
5. N64	F-Zero X (Nintendo)

FUN GENERATION CHARTS

1.	Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	WCW vs nWo Revenge (Konami, N64)
3.	FIFA 99 (Electronic Arts, PS)
4.	South Park (Acclaim, N64)
5.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
6.	Ridge Racer Type 4 (Namco, PS)
7.	NBA Live 99 (Electronic Arts, N64)
8.	Top Gear Overdrive (Kemco, N64)
9.	TOCA 2 Touring Cars 2 (Codemasters, PS)
10.	R-Type Delta (Irem, PS)

JAPAN-CHARTS 02/99

1.	Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	Dragon Quest Monsters (Enix, Game Boy Color)
3.	Poporogue (SCEI, PS)
4.	Virtua Fighter 3tb (Sega, Dreamcast)
5.	Libero Grande (Namco, PS)
6.	Exodus Guilty (Imadio, PS)
7.	Fighting Illusion K-1 Grand Prix 98 (X-ing, PS)
8.	Pocket Monsters Pikachu (Nintendo, Game Boy)
9.	Eurasia Express Murderer Incident (Enix, PS)
10.	Hepatica Flowers (SCEI, PS)

USA-CHARTS 02/99

1.	Zelda: Ocarina of Time (Nintendo, N64)
2.	Tomb Raider 3 (Eidos, PS)
3.	Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim, N64)
4.	Metal Gear Solid (Konami, PS)
5.	WCW vs nWo Revenge (THQ, N64)
6.	Madden NFL 99 (Electronic Arts, N64)
7.	Star Wars: Rogue Squadron (Nintendo, N64)
8.	Crash Bandicoot (SCEA, PS)
9.	Madden NFL 99 (Electronic Arts, PS)
10.	Twisted Metal 3 (SCEA, PS)

SPECIAL CHARTS

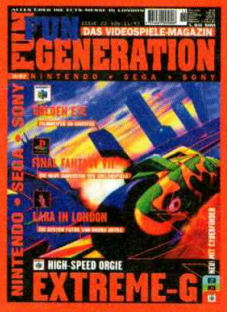
Die albernsten Videospiel-Helden
(ohne bestimmte Reihenfolge)

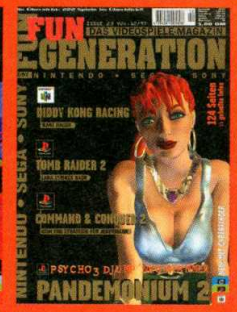
- Boogerman (Mega Drive, Super Nintendo)
- Earthworm Jim (diverse Systeme)
- Glover (Nintendo 64)
- Wasserball (Kula World, PS)
- Croc (PlayStation)
- Klayman (Skullmonkeys, PS)
- Toe Jam (Mega Drive)
- Big Earl (Mega Drive)
- Captain Commando (PlayStation)
- Pugsley (Pugsley's Scavenger Hunt, Super NES, Mega CD)

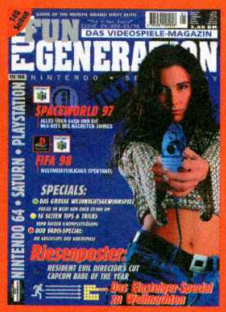
Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 13. Februar 1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

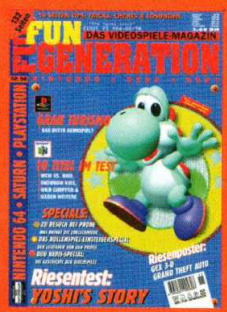
Die Gewinner aus FG 1/99: Dietmar Lingen, Halle, Matthias Frisch, Berlin und Dieter Weidner aus Bochum

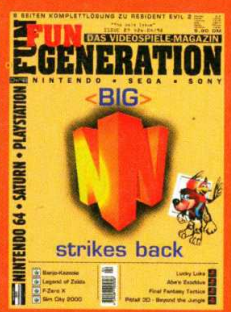
FUN GENERATION BACK ISSUES







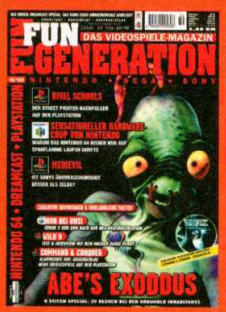


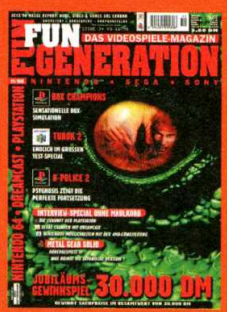


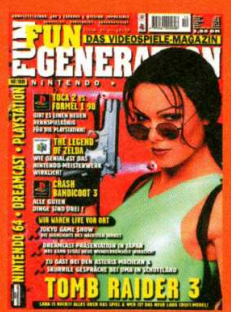














FG 08/97	☐	FG 01/98	☐	FG 09/98	☐
FG 09/97	☐	FG 02/98	☐	FG 10/98	☐
FG 10/97	☐	FG 04/98	☐	FG 11/98	☐
FG 11/97	☐	FG 07/98	☐	FG 12/98	☐
FG 12/97	☐	FG 08/98	☐	FG 01/99	☐

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM, ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM, ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag: ☐

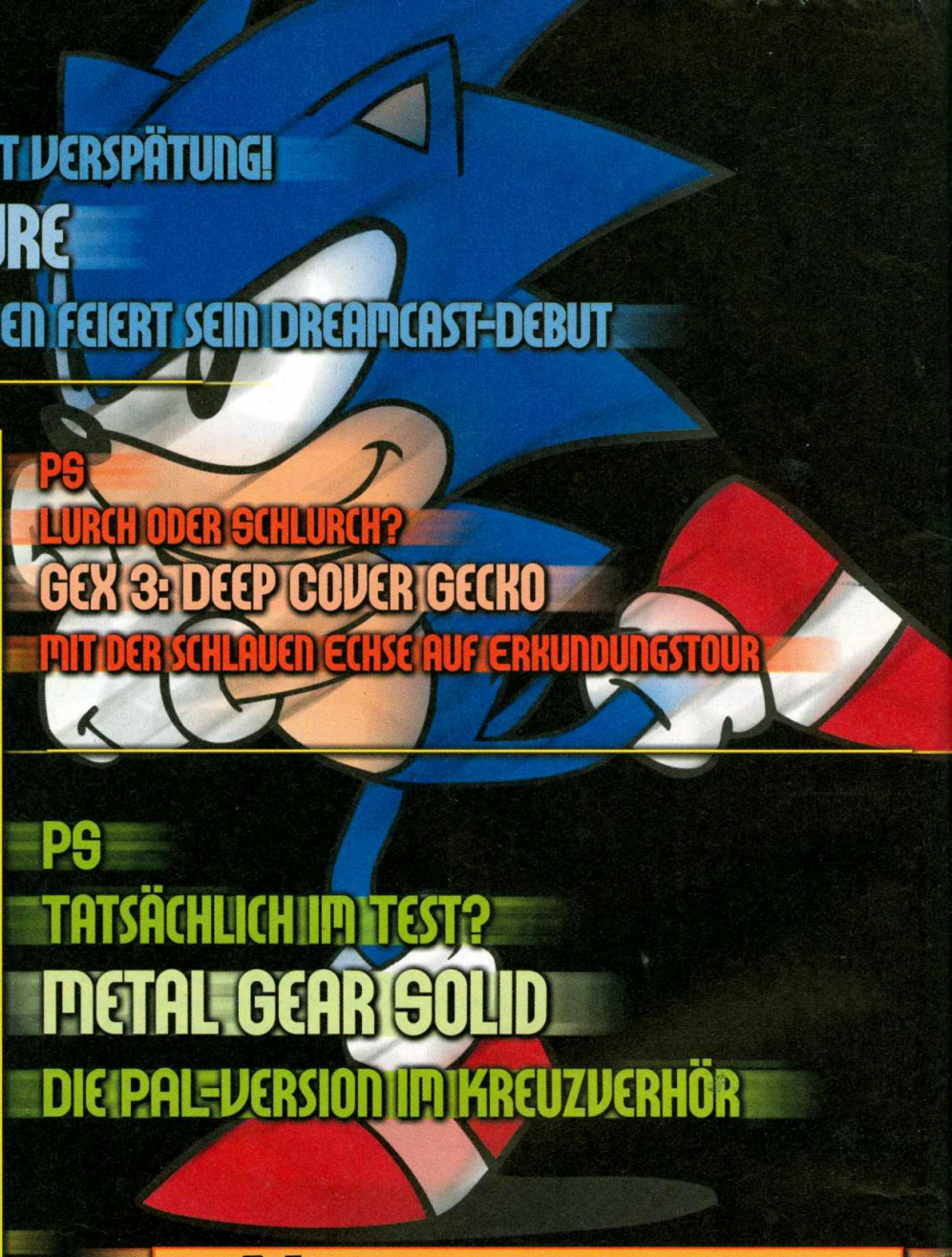
Adresse:

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



DC
DER SCHNELLE IGEL HAT VERSPÄTUNG!
SONIC ADVENTURE
DAS SEGA-MASKOTTCHEN FEIERT SEIN DREAMCAST-DEBUT

DC
LAßT UNS VERGLEICHEN!
INCOMING
DREAMCAST VS PC

N64
STICHWORT: VERSPÄTETE UMSETZUNG
FIFA 99
DAS ENDE DER FAHNENSTANGE?

PS
ANGST VOR DER DUNKELHEIT?
LEGACY OF KAIN:
SOUL REAVER
DER 32 BIT-BLUTSAUGER IM TEST

WÜÜ
TEIL 32: NEUES AUS
SCHMIEDE-HAUSEN
WIR NENNEN NAMEN, ZAHLEN, FARBEN!

PS
LURCH ODER SCHLURCH?
GEX 3: DEEP COVER GECKO
MIT DER SCHLAUEN ECHSE AUF ERKUNDUNGSTOUR

PS
TATSÄCHLICH IM TEST?
METAL GEAR SOLID
DIE PAL-VERSION IM KREUZVERHÖR

Nr. 38 ist ab dem 10.02.1999 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

stellv. Chefredakteur:
Fabian Döhla
Redakteur:
Daniel Johannes

Art Direction & Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marcus Karyoti, René Schirmer, Markus Häberlein, Philipp Noack und Julian Ossent

Titel:
FG[art]Dept. Sony CED

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 0931 / 40691-13

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: Cybion Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

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: Küfa Kirschen Frucht 500 Stück Lutscher mit Farbstoff, Kühne Gewürzgurken Auslese, Schweiß & Tränen, Powersprint Kat-Ersatzrohr, Maren Microwave, Roule 301 & 303 & Talvin Singh

Special Thanx: Wolfgang Pampel, Alexandra Wankum, Nintendo, Acclaim, Dany

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Diese Ausgabe ist gewidmet :
Marc „morgen isser da" Küpper &
Michaela „Warum steh' ich da nie?" Schenk

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

Theo Kranz Versand

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
44135 Dortmund im Brückencenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/8517377

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN . . 19,95
CONTR. PAD ORIG.(VER.FARBEN) . . 29,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG. . . 59,95


CRASH BANDICOOT 3 (PSX) 89,95

CONTROL PAD DUAL SHOCK. 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG . . . 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL . 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN) 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL . . 69,95
X-PLODER - CHEAT-CARTRIDGE . . . 84,95
X-PLODER PROFESSIONAL (JAN) . 134,95
RGB-KABEL(G-Con-,AV-Anschluß) . 19,95
LENKRAD JORDAN GP(Inkl.Ped.) . 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL . 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)59,95
PISTOLE ERAZER(G-CON kompat.) . 69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(FABR.) . . 29,95
MEMORY CARD 30 BL. (2 IN 1) . . 29,95
MEMORY CARD 60 BL. (4 IN 1) . . 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS. . . . 44,95

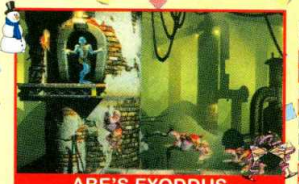

SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95


BOX CHAMPIONS (PSX) 89,95 — TOCA TOURING CAR 2 (PSX) 89,95

MEMORY CARD 720 BLOCKS. 64,95
360 89,95
5TH ELEMENT 89,95
ABE'S EXODDUS (ODDWORLD 2) . . 79,95
ACM 1918 (FEB) 89,95
ACTUA NHL HOCKEY '98 (JAN) . . . 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIV. BIERHOFF) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN). . . . 99,95
ALL STAR TENNIS '99. 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX (FEB) 89,95
ASTEROIDS 3D. 84,95
ATLANTIS 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (JAN). 89,95
BIO FREAKS. 79,95
BLAST RADIUS. 89,95
BLASTO 79,95



Game Boy Color 139,-
Game Boy Color clear purple 139,-
Light Max 2 - orig. - inkl. Batt. . . . 34,95
A Bug's Life (Feb) 64,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Feb) . . . 64,95
Bugs Bunny & Lola (Jan) 54,95
Conker's Pocket Tales 64,95
Game & Watch Gallery 3 44,95
Gex 3D (Jan) 64,95
Harvest Moon 64,95
Men In Black (Jan) 64,95
NBA Jam '99 (Jan) 64,95
Pocket Bomberman 44,95
Power Quest 59,95
Quest for Camelot 59,95
Rampage World Tour 64,95
Schlumpfe 3 - Alptraumland (Jan) . . 64,95
Shadowgate (März) 64,95
Shanghai Pocket 64,95
Star Wars: Yoda Stories (Feb) 64,95
Tetris Deluxe 44,95
Turok 2 64,95
Tweety & Sylvester 54,95
V-Rally (Feb) 64,95
Wario Land 2 (Feb) 64,95
Zelda - Links Awakening DX (Jan) . . . 64,95

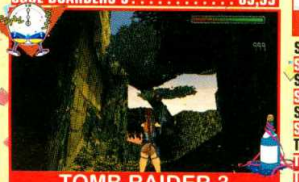

ABE'S EXODDUS ODDWORLD 2 (PSX) 79,95

BLAZE 'N' BLADE 99,95
B-MOVIE. 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPIONS. 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. . 109,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING. 89,95
BUST A GROOVE. 89,95
BUST A MOVE 4 (FEB) 89,95
C3 RACING 84,95
CENTIPEDE 89,95
CHARITY PACK-SPIELESAMMLUNG. 94,95


APOCALYPSE (PSX) 89,95 — BLAZE 'N' BLADE (PSX) 99,955


WILD ARMS (JAN) (PSX) 79,95 — PSYBADECK (PSX) 89,95

COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE. . . . 89,95
COMMAND & CONQUER 2. 89,95
COM.& CON. 2: GEGENSCHLAG . . . 89,95
CONSTRUCTOR. 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95


TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

CRASH BANDICOOT 3 89,95
CRIME KILLER 79,95
DEVIL DICE (JAN) 89,95
DIABLO. 89,95
DODGEM ARENA 84,95

DREAMS. 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100. 89,95
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
GOLF PRO 94,95
GRAN TURISMO. 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1. 89,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO'98. . . . 89,95
KENSAI: SACRED FIST (JAN). 89,95
KKND (JAN) 89,95
LEGEND. 89,95
LEMMINGS 44,95
LIBERO GRANDE. 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99. 89,95
MASTER OF MONSTERS (FEB) . . . 99,95


C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95 — COLONY WARS 2 (PSX) 89,95


AKUJI THE HEARTLESS (JAN)(PSX) 99,95 — FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95

MEDIEVIL 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL G. SOL.PREMIUM PAK(FEB)199,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95

METAL GEAR SOLID (FEB) (PSX) 99,95

NEED FOR SPEED 3. 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME (JAN). 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS . . 89,95
O.D.T. 89,95
PERIHELIAN. 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE . . . 79,95
POINT BLANK .79,95 -(mit GUN) 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL. 89,95
POY POY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) . . . 79,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A . . . 94,95

PSYBADECK. 89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB) 89,95
RIVAL SCHOOL. 79,95
ROGRATS (FEB) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95


FIFA '99 (PSX) 89,95 — TEKKEN 3 (PSX) 99,95


NHL '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95 — WILD 9'S -SPEC.ED. (PSX) 79,95

Inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!

SHADOW GUNNER 79,95
SILENT HILL (APRIL). 89,95
SMALL SOLDIERS. 89,95
SPYRO THE DRAGON. 89,95
STREAK. 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
T'AI FU 89,95
TEKKEN 3 89,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 4X4. 89,95
TEST DRIVE 5. 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL. 89,95
TIG.WOODS PGA TOUR '99 (JAN). . 89,95
TOCA TOURING CAR 2. 89,95
TOMB RAIDER 2. 89,95
TOMB RAIDER 3. 99,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95


GRAN TURISMO (PSX) 89,95 — HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95


SCARS (PSX) 84,95 (N64) 109,95 — BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

VICTORY BOXING 2 79,95
VIRUS (JAN) 89,95
WARGAMES 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) . . 89,95
WILD ARMS (JAN). 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION . . . 79,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WWF WARZONE. 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER. 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95

Nintendo 64



MARIO KOMPLETT PAK 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
(GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS. . . . 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH . 14,95
LENKRAD GAMESTER LX4 129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. . 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
MEMORY CARD 8 MEG 59,95
RUMBLE PAK 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH 19,95

1080° SNOWBOARDING 89,95
ALL STAR TENNIS '99 (JAN) 99,95
BANJO & KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS. 119,95
BODY HARVEST 94,95
BOMBERMAN HERO 89,95
BUCK BUMBLE. 99,95
BUST A MOVE 3 99,95
CENTRE COURT TENNIS. 124,95
CHARLIE'S BLASTS CHALL.(MÄRZ) . 89,95
CRUISIN' WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 99,95
EXTREME G 2. 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM . . 99,95
FIFA '99 (MÄRZ) 109,95
FORSAKEN 119,95
F-ZERO X. 89,95
G.A.S.P. 99,95


TUROK 2 (JAN) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

GEX 64 (GEX 2) (FEB). 109,95
GLOVER. 89,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION. . . 99,95
HOLY MAGIC CENTURY 129,95
IGGY'S RECKING BALLS 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98. . . . 99,95
LYLAT WARS 89,95
MADDEN NFL '99 (NOV). 99,95
MARIO KART 64 89,95
MARIO PARTY (FEB). 89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB) 129,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
MYSTICAL NINJA GOEMON 2(März) 129,95
NASCAR '99 109,95
NBA JAM '99 94,95
NBA LIVE '99. 109,95
NFL BLITZ 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99. . . . 94,95
NHL '99 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99. . . . 94,95
RAKUGA KIDS 129,95
SCARS 109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ) 129,95
SNOWBOARD KIDS 2 (FEB) 89,95
SPACE STATION - SILIKON VALLEY . . 94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD.(JAN) 109,95


ZELDA 64: OCARINA OF TIME (N64) 109,95

SUPER MARIO 64 89,95
SUPER MARIO 64 Spieleberater . . 24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ) . . . 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE. 109,95
TOP GEAR RALLY 99,95
TUROK 2 - DEUTSCH (JAN) 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(JAN) . 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING . 109,95
VIRTUAL CHESS 64. 119,95
VIRTUAL POOL (FEB). 109,95
V-RALLY 99,95
WAVERACE 64. 89,95


F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95 — STAR WARS-ROGUE SQ. (JAN) (N64) 109,95


BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95 — EXTREME G 2 (N64) 99,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 . . . 129,95
WCW VS. NWO: REVENGE. 129,95
WETRIX. 109,95
WIPEOUT 64 (JAN) 129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR . . 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY. . . 24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 -LIMITED EDITION 179,95
ZELDA 64 -SPECIAL EDITION 139,95


BUCK BUMBLE (N64) 99,95 — BODY HARVEST (N64) 94,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET. 333,-
GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98 + 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
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) . . . 64,95
BURNING RANGERS 89,95
DEEP FEAR 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
PANZER DRAGOON SAGA - 4 CD'S . 89,95
SEGA TOURING CAR 89,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC 3D FLICKIES ISLAND 79,95
SONIC JAM. 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
TOMB RAIDER 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

DREAMCAST KOMMT
Dreamcast.
RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

NEUJAHRS-SCHNÄPPCHENMARKT

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAM! MACHINEHEAD 24,95
BLAST CHAMBER 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CHAOS CONTROL 9,95
CROC 39,95
DARIUS 2 19,95
HEXEN 29,95
NASCAR '98 39,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
OLYMPIC SOCCER 14,95
PARODIUS DELUXE 14,95
SHELLSHOCK 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THUNDERHAWK 2 19,95

SONY PLAYSTATION

CHILL 44,95
FRANKREICH '98 44,95
LEMMINGS 44,95
MASS DESTRUCTION 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
R-TYPES 74,95
S.C.A.R.S. 79,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 39,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEST DRIVE 4 44,95
VIRTUAL POOL '96 44,95
WILD NINE'S - SPEC. ED. 79,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 44,95
XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODDYSEE 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
CROC 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 49,95
GRAN THEFT AUTO 49,95
HERCULES (+CD-CASE, SVR) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
JURASSIC PARK-LOST WORLD 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE, SVR) 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 1 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

BODY HARVEST 94,95
G.A.S.P. 99,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. . . . 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
MULTI RACING CHAMP. 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 49,95
SPACE STATION 94,95
TOP GEAR RALLY 49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

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.





HERCULES - PLATINUM (PSX) 49,95 — MICKEY'S WILD ADVENT. -PLATINUM (PSX) 49,95

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

0931/3545222 oder 0180/5211844
INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 16,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCK-FEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/57602

TOCA 2 TOURING CARS™

www.toca2.com

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN INKL. FORMEL FORD

KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

REALISTISCHE HELMKAMERA



FÜR DEN TAPETEN-WECHSEL

DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR: HANS-JOACHIM STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK



8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN



LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



PlayStation

Codemasters®

PC CD ROM Win 95&98

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. BTCC, The British Touring Car Championship,TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.