

ER LEITFADEN ZUM TOTALEN VIDEOSPIELERLEBNIS
KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"Die 'stellt alles in den Schatten'-Issue"

ISSUE 32 V2g.09/98



Osterreich:48 ÖS
Schweiz:5,80 Sfr
Luxemburg:140 LFR
Italien:8300 Lit
Spanien:650 ptas
Auch im Sommer Schluß Verkauf nur:
5,80 DM

FUN

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

GENERATION

3/98 N I N T E N D O • S E G A • S O N Y

N I N T E N D O 6 4 • S A T U R N • P L A Y S T A T I O N

RIESEN-POSTER
MISSION: IMPOSSIBLE



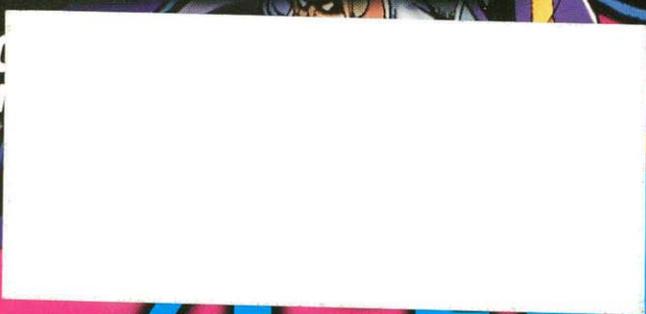
FINAL FANTASY VIII
ANGETESTET UND FÜR GENIAL BEFUNDEN



MISSION: IMPOSSIBLE
DAS N64 IN GEHEIMER MISSION

FARBENFROHE 116 SEITEN

- ➔ **EHRGEIZ**
SQUARES HERAUSFORDERUNG AN TEKKEN 3
- ➔ **F1 WORLD GRAND PRIX**
NINTENDOS EINSTIEG IN DIE FORMEL 1
- ➔ **...**



BESTES
MULTIFORMATMAGAZIN
SORT 151 MILLION PAUSCHEN
1/1980/91

...RO X <

SCHNELLER KOMMT KEINER INS ZIEL!

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“

PC PLAYER 6/98

„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS ...

SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“

play PLAYSTATION 7/98

„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“

Fun Generation 7/98

Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten

Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %

Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %

play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten

Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %

PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %

Das off. PlayStation Magazin
PLAY TIP Note 1.8

Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %

PC Games 8/98
80 %

PC Action 7/98
85 %, GOLD AWARD

Bravo Screen Fun 7/98
Note 1

JETZT IM HANDEL

HEART OF DARKNESS

MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

ACTION-ADVENTURE

ocean

© 1998 AMAZING STUDIO-INFOGAMES. All rights reserved.



www.heartofdarkness.com

www.infogames.de

HANNOVER 26.8.-30.8.1998

Besuchen Sie auf der **HOME** Halle 3, Stand C 45

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



Liebe Leser,

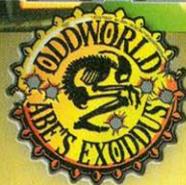
in der letzten Ausgabe haben wir im Rahmen der E3-Berichterstattung auch Einschätzungen, Gedanken und Prognosen zu Nintendo, Sega und Sony zum Besten gegeben. Die teilweise nicht sonderlich firmenfreundliche Berichterstattung erzeugte bei manchen Leuten den Irrglauben, die Fun Generation würde Segas Dreamcast von vorneherein durch den Kakao ziehen wollen. Zugegeben, sonderlich begeistert waren wir nicht gerade, als man in Japan oder den USA eigentlich nichts anderes zu sehen bekam als eine Konsole (die man sogar mal anfassen durfte, ob sie nicht vielleicht zu Staub zerfallen könnte) und einen kurzen Videofilm mit abnorm gut aussehenden Grafiksequenzen, die angeblich zwanzig Prozent der tatsächlichen Power des Dreamcast widerspiegeln sollen. Wir wünschen Sega aber nichts anderes als einen bombastischen Erfolg mit der neuen Konsole, die die Ausgewogenheit auf dem Videospiegelmarkt wiederherstellt. Trotzdem hätten wir gerne ein paar überzeugende Argumente mehr und haben uns deshalb mit seitenlangen Specials bisher zurückgehalten. Sobald das erste Dreamcast „in Aktion“ angespielt werden konnte und der atemberaubende, alles andere als einen schlechten Homecomputer-Witz ansehen lassende erste Eindruck der Präsentation bestätigt worden ist, werden wir Euch (und Sega) ein Dreamcast-Special mit der monumentalen Überschrift „Sorry, Sega!“ liefern, welches keine Fragen offenlassen wird. Bis dahin haben wir einen Dreamcast-Corner in der Backstage eingerichtet, in dem Ihr schon in dieser Ausgabe einen Test eines Stücks Dreamcast-Hard- (und Software) bestaunen könnt.

Auch allen anderen Konsolenfans, die in manchen Augenblicken das Gefühl haben, wir würden einer Konsole mehr „Zuneigung“ zuteil werden lassen als einer anderen, möchten wir sagen: Die Fun Generation als Multiformat-Magazin muß in jedem Augenblick um Neutralität bemüht sein. Wir leben von einem ausgewogenen Markt. Unsere Traumvorstellung wäre eine gleichmäßige Aufteilung zwischen Nintendo, Sega und Sony. Alles andere ergibt für eine Zeitschrift, die sich der Berichterstattung über alle Systeme verschrieben hat, keinen Sinn.

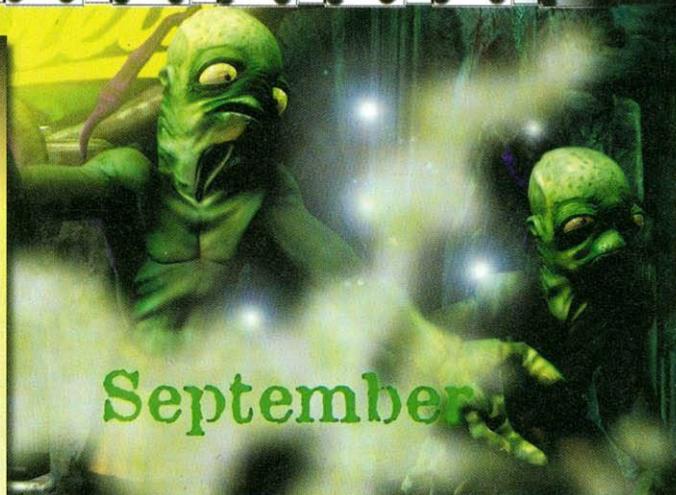
Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30



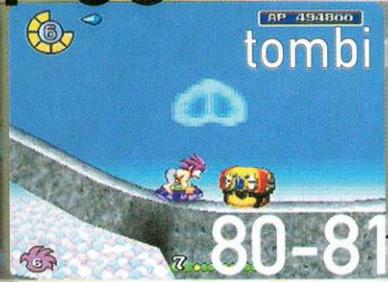
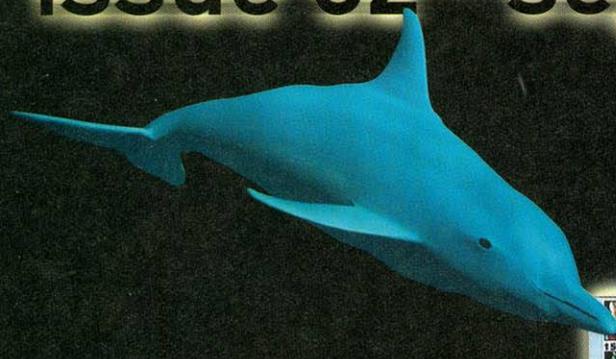
September

4. Sept.
 Chopper
 Attack
 (N64)

25. Sept.

 (PSX)

30. Sept.
 Platinum:
 Abe's
 Exoddus
 (PSX)



SPIELE TESTS

54-79

Nintendo 64



All-Star Baseball 99	.78
Cruisn' World	.76
F-Zero X	.68-70
Iggys Reckin' Balls	.74-75
Off Road Challenge	.67
Virtua Chess	.72

Sony PlayStation

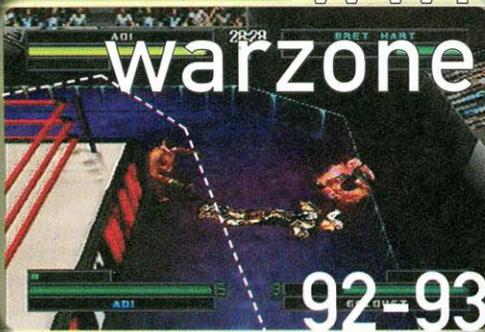


Bio Freaks	.90
Cardinal Syn	.88-89
Crisis Beat	.91
Fluid	.84
King of Fighters 97	.82
Pocket Fighters	.86-87
Premier Manager 98	.95
Tombi	.80-81
WWF Warzone	.92-93

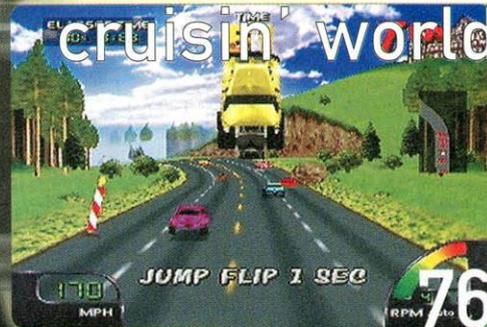
premier manager 98



wwf warzone



cruisn' world



blast radius



ausschneiden und sammeln! (Teil 19 von 453)
[da war wohl jemand schneller!]

FEEDBACK

Leserbriefe 98-101

BACKSTAGE

Dreamcast-News, Xploder, alle Gewinner etc... 6-11

SPECIALS

Sight & Sound 16-19

SOFTWARE NEWS

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

24-49 PREVIEWS

PlayStation

Assault 44
 Colony Wars: Vengeance 30-31
 Command&Conquer: Gegenschlag 45
 Crash Bandicoot 3 Warped 40-41
 Das fünfte Element (+Interview) 36-37
 Ehrgeiz 34
 Final Fantasy VIII 46-47
 Formel 1 '98 33
 International Superstar Soccer 98 28
 Lunar Silver Star Story 38-39
 Psybadek 32
 Spyro the Dragon 42-43
 V-2000 48-49



Nintendo 64

Body Harvest 26
 Earthworm Jim 3D 29
 Mission: Impossible 24-25
 wipeOut 64 27

GEWINNSPIELE

Yamaha Surround Hardware 19
 Dead or Alive-Verlosung 20

30 PERSONALITY

102-112 FIRST AID

Wir über uns 30

F-Zero X, Vigilante 8, Pocket Fighters, Banjo-Kazooie,
 Deathtrap Dungeon Playersguide Teil 2/3, etc... 102-112

RUBRIKEN

So werten wir 77
 Nippon Corner 96-97
 Charts und Back Issues 113
 What's Next 114
 Impressum 114



45 v2000



48-49

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

NEWS

Alles von Acme - 1



Für die Verschönerung des Wohnraumes oder was auch immer können wir das Final Fantasy VII Wandbanner empfehlen. Der riesige Wandschmuck (siehe Foto) macht sich dank dezentem Design überall bestens und dürfte das Herz eines jeden Squarefans höherschlagen lassen.

Das kleinere Ranma-Wandbanner kommt ebenfalls im schicken Design daher und empfiehlt sich für alle, die dem FFVII-Gegenstück nicht mehr genug Platz einräumen können.

Preise: FFVII-Wandbanner 49,90 DM
..... Ranma-Wandbanner 29,90 DM

Alles von Acme - 2

Als Geschenk oder auch einfach zum Selbst-behalten empfehlen sich die Schlüsselanhänger zu den Spielen Final Fantasy VII und Namcos Referenz Beat'em Up Tekken 3. Erhältlich sind die ordentlich bemalten Figuren in einer überaus großen Vielfalt, am besten Ihr fragt einfach bei Acme nach, welche Eurer Lieblinge gerade lieferbar sind. Während sich die Final Fantasy VII-Schlüsselanhänger hinsichtlich der Proportionen an ihren Original-Vorbildern orientieren, kann man die meisten der Tekken 3-Kämpfer mit den Schruppköpfen aus Pocket Fighters vergleichen.

Preis: ca. 10-15 DM

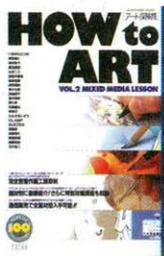


Alles von Acme - 4

Ebenfalls neu im Sortiment: diverse Bücher über die in Japan sehr beliebte Sailor Moon Saga. Die überaus hochwertigen (und damit auch recht gewichtigen) Bücher bieten auf feinstem Papier Artwork an Artwork, alle mit äußerst viel Liebe und großem Hang zu Details in Szene gesetzt. Aus insgesamt drei verschiedenen Sailor Moon-Büchern kann man auswählen, qualitativ bewegen sich alle auf ähnlich hohem Niveau. Fans vom Pretty Soldier Sailor Moon oder Zeichner Naoko Takeuchi haben ihren Spaß!

Preise: Pretty Soldier Sailor Moon-Episode 3-5 je 69,90 DM
Bezugsquelle: Acme - The Game Company (02408/240 88 00)

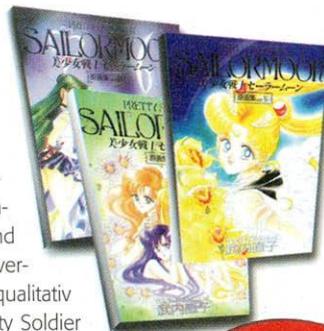
Alles von Acme - 3



Manga-Fans kommen mit dem Buchsortiment von Acme sicher auf ihre Kosten. „How to Art Vol. 2“ erklärt Euch alles, was Ihr schon immer über die Entstehung von Mangas wissen wolltet. Von der Technik bis hin zur korrekten Auswahl an Materialien

findet jeder seine ganz spezielle Rubrik in dem auf Hochglanz gedruckten Buch. Leider sind sämtliche Erläuterungen in japanisch gehalten, aufgrund der ausführlichen Bebilderung kann man aber doch einige hilfreiche Dinge eigenständig in Erfahrung bringen. Wer sich für die Entstehung dieser Kunstform interessiert, ist mit diesem Buch gut beraten, auch wenn der Durchschnittsbürger eher wenig mit dem Inhalt anfangen dürfte.

Preis: How to Art Vol.2 66,- DM



TICKER

+++ Kaum gibt es erste Eindrücke von **Moto Racer 2**, hört man auch schon Gerüchte von Teil 3, der angeblich eine völlig neue Grafiken-gine bieten wird +++ Capcom arbeitet an einem Comeback vom Arca-dehelden **Captain Commando**. Geplante Features: Dual Shock Support und Drei-Spieler-Modus. Japan-release ist der September +++ **Bloody Roar 2** kommt auf einem Namco System 12-Board in die Spielhallen +++ Capcom bringt **ASCs One** nach Japan +++ **Dual Shock-Tendenzen** aus Japan: Von den 33 veröffentlichten Spielen im Juni waren immerhin 11 Dual Shock-kompatibel, das entspricht 33 Prozent +++ **Acclaim** bringt **Bust-a-Move 3** auch für das N64 +++ Entwickler-Oldie **Utopia** unterstützt zukünftig auch das N64 +++ Noch ein neuer Entwickler: **Sucker Punch** arbeitet an einem Puzzlespiel für Nintendos 64-Bitter +++ Eingefahren: Electronic Arts hat in Zusammenarbeit mit seinem türkischen Distributor Aral Ithalat einen **Raubkopiererring** gesprengt; die beschlagnahmten Waren (Frankreich 98) hatten einen Wert von 300 000\$ +++ Das grafisch fulminante Polygon-Strategiepiel **Homeworld** erscheint wohl nicht nur für den PC, sondern auch fürs N64. Entwickler ist Relic Entertainment +++ **Square** veröffentlicht mit **Another Mind** ein Spiel, in dem man die Rolle eines Psychologen übernehmen kann, na dann! +++ Konami's Scratchorgie **Beat Mania** kommt aus der Spielhalle zur PlayStation. Um das Feeling korrekt einzufangen, befindet sich ein spezieller Controller (mit Scratchboard) im Lieferumfang +++ Gerüchte: Angeblich befindet sich schon ein Sequel zum N64-Basketball **Kobe Bryants NBA Courtside** in der Mache. Auch **FIFA '99** soll schon sehr weit fortgeschritten sein. +++ Am 18. Juli wurde in Japan (Expo Land in Osaka) eine **Biohazard Nightmare-Collection** eröffnet. In einem begehbaren Geisterhaus findet man 22 Türen zu gruseligen Räumen. +++ Mit **International Superstar Soccer 98** hat es Konami in Japan geschafft, zum ersten Mal seit Mario Kart 64 ein N64-Spiel in die Nippon Top 10 zu bringen +++ Seltsam: Sony Music Entertainment und Psygnosis haben einen Deal vereinbart, der den Vertrieb von **wipEout 64** durch Sony vorsieht. Auch alle kommenden N64-Produkte von Psygnosis landen im Vertrieb von Sony +++ Capcom bringt den Arcade-Knobbler **Magical Tetris Challenge** feat. **Mickey Mouse** für das Nintendo 64 +++ Die **FUN GENERATION-Hotline** erreicht Ihr dienstags von 18:00 bis 21:00 Uhr- und sonst nie! Auskünfte zu indizierten und beschlagnahmten Spielen gibt's jedoch nicht +++ **Dreamworks** hat die Rechte an einem „The House of the Dead“-Film erworben +++ **Sega of America** will seinen Mitarbeiterstamm in den USA verdoppeln. Außerdem bezieht der Arcade-Spezialist Anfang 1999 ein neues Office in San Francisco +++



COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312
N I N T E N D O 6 4

NINTENDO 64 KOMPLETT	dt.	DM 299,00
Banjo - Kazooie	kpl.dt.	DM 89,95
Bio Freaks*	dt.	DM 124,95
Bust A Move 2	kpl.dt.	DM 89,95
Cruis in WORLD	dt.	DM 89,95
F1 World Grand Prix	kpl.dt.	DM 89,95
Forsaken	kpl.dt.	DM 129,95
Frankreich98:Fußball WM	kpl.dt.	DM 109,95
Goemon-Mystical Ninja	dt.	DM 129,95
GT 64 Championship Edt.	kpl.dt.	DM 109,95
G.A.S.P.	dt.	DM 139,95
Mike Piazza's Strike Zone	dt.	DM 124,95
Mission Impossible*	kpl.dt.	DM 129,95
NBA Pro '98	dt.	DM 119,95
Waialae Country Club Golf	dt.	DM 109,95
Wetrix	dt.	DM 109,95
WWF: Warzone	dt.	DM 109,95

SEGA SATURN

Atlantis (2CD's)	kpl.dt.	DM 89,95
Burning Rangers	dt.	DM 89,95
Courier Crisis	dt.	DM 79,95
Croc	dt.	DM 89,90
Dark Savior	dt.	DM 49,95
Deep Fear*	dt.	DM 89,95
Discworld 1	dt.	DM 49,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt.	DM 99,95
Exhumed	kpl.dt.	DM 39,95
House of the Dead	dt.	DM 89,95
NHL Hockey '97	kpl.dt.	DM 19,95
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 39,95
Panzer Dragoon Saga	dt.	DM 89,95
RIVEN (Myst 2) 4CD's	dt.	DM 89,95
Shining Force 3	dt.	DM 89,95
Streetfighter Collection	dt.	DM 84,95
Winterheat	dt.	DM 89,95
World League Soccer	dt.	DM 89,95
Z	dt.	DM 99,95

Dreamcast: Informationen bei uns!

SONY PLAYSTATION

Playstation Dual Shock	dt.	DM 287,00
Lenkrad Gamester Rumble	dt.	DM 129,95
X-Ploder Schummelmodul	dt.	DM 89,00
Alundra	kpl.dt.	DM 89,90
Bio Freaks*	dt.	DM 84,95
Bomberman World	dt.	DM 79,95
Breath of Fire III	kpl.dt.	DM 89,95
Colin McRae Rally	kpl.dt.	DM 89,95
C&C: Gegenschlag	kpl.dt.	DM 89,95
Dead or Alive	dt.	DM 89,90
Dreams	kpl.dt.	DM 89,95

Flottenmanöver	kpl.dt.	DM 89,95
Frankreich 98:Fußball WM	kpl.dt.	DM 79,95
FORSAKEN	kpl.dt.	DM 74,95
Ghost in the Shell	dt.	DM 89,95
Gran Turismo	kpl.dt.	DM 89,95
Heart of Darkness	dt.	DM 89,95
Int.SuperStarSoccer98	kpl.dt.	DM 89,95
Mageslayer	dt.	DM 89,00
Mr. Domino	dt.	DM 89,95
Point Blank+Gun Gcon45dt.	DM 154,95	
Populous-3rd Coming kpldt.	DM 89,95	
Resident Evil Platin.	kpl.dt.	DM 49,95
Resident Evil Pad mit Abzug	DM 79,00	
Road Rash 3D	kpl.dt.	DM 89,90
Treasure of the Deep	dt.	DM 84,95
Ubik*	kpl.dt.	DM 89,95
War Games	kpl.dt.	DM 89,90
Youngblood	dt.	DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service,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

N64-Pad und Dual Shock-Controller von Joy Tech



Zwei Neuheiten im Joypad-Sektor präsentiert Joytech. Der Nintendo 64-Controller Plus ist in den Farben Schwarz, Grau, Gelb, Rot und Blau erhältlich und verfügt neben einem knapp zwei Meter langen



Kabel auch über eine nützliche Dauerfeuer- und eine weniger nützliche Slow Motion-Funktion. Trotz der etwas seltsamen Form liegt das Pad gut in der Hand, und sämtliche Knöpfe hinterließen einen soliden Eindruck. Besonders hervorzuheben sind die im Vergleich zum Original-pad deutlich größer ausgefallenen C-Buttons, der Analogstick funktioniert tadellos, erfordert aber eine höheren Kraftaufwand als das Standard-Pad.



Wer für seine PlayStation noch nach einem Dual Shock-Pad sucht, darf durchaus auch zum Third Party-Produkt von Joytech greifen. Rein optisch entspricht das Dual Jolt-Pad (so die genaue Bezeichnung) seinem Sony-Vorbild, verfügt dafür aber noch über eine Dauerfeuer-Option. Das Digital-Pad ist leider etwas schwammiger ausgefallen, dafür haben die Dual Shock-Effekte eine Nuance mehr Pepp. Für den Fall, daß man länger mit Tommi Mäkinen um die Wette fährt, stellen sich an den Händen schnell diverse (harmlose) Verschleißerscheinungen ein.

Bezugsquelle:gutsortierter Fachhandel oder über Dynatex
 Preise:N64-Controller Plus
Dual Jolt-Analog Controller

Banjo-Kazooie Playersguide

Wer mit Rares Edel-Jump'n Run irgendwelche Probleme haben sollte, kann sich bei Order in Time bereits jetzt einen englischsprachigen Playersguide bestellen. Auf 128 Seiten wird keine Frage offengelassen, von der Position der Noten bis hin zum letzten kleinen Secret wird alles haarklein erklärt. Wie man es von offiziellen Guides aus dem Hause Nintendo gewohnt ist, wird das Auge von wunderschönen Artworks, Klappkarten auf Hochglanzpapier und ausführlichen Charakter-Profiles verwöhnt.



Bezugsquelle:Order in Time
 Tel.:0711/ 222 910 30/50
 Preis:39,90 DM

Banjo-Tooie: Sequel zu Banjo-Kazooie bestätigt!



Obwohl sich Banjo-Kazooie bei uns gerade mal ein paar Tage auf dem Markt befindet, hat Rare nun offiziell die Fortsetzung des genialen Jump'n Runs bestätigt, sogar eine Web-Site hat man sich bereits gesichert. Zwar ist derzeit auf <http://www.banjo-tooie.com> noch nichts zu sehen, aber nächstes Jahr geht's dann richtig los. Wer das Spiel bereits durchgespielt hat, fragt sich vielleicht, was es mit dem Geheimnis auf sich hat, von dem Mumbo am Ende spricht. Rare dazu: „Banjo-Tooie wird das offizielle

Sequel zu Banjo-Kazooie - ein völlig neues Game, das 1999 auf dem Markt kommen wird.“ Ein genaues Datum wurde allerdings noch nicht genannt.

Der Abspann von Banjo-Kazooie zeigt einige unerreichbare Abschnitte, die auch nach dem Durchspielen verschlossen bleiben. „Wir haben einige Bereiche in diesem Spiel, die man nicht erreichen kann. Die Geheimnisse am Ende des ersten Teils kommen erst mit Teil 2 wieder ins Spiel. Bis dahin kann man nur schauen - aber nichts berühren“, so ein Pressesprecher.

Da das Spiel über einen internen Speicher verfügt, ist ein Datenaustausch über MemoryPak unmöglich, somit bleiben lediglich drei Möglichkeiten:

- 1) Ein 64DD Sequel, was jedoch unwahrscheinlich erscheint, da dieser Hardwarezusatz bei uns wahrscheinlich nie auf den Markt kommen wird
- 2) Man erhält in Banjo-Tooie einen Code, der die versteckten Bereiche in Banjo-Kazooie freischaltet.
- 3) Banjo-Tooie kommt als Aufsteckmodul, ähnlich wie bei Sonic & Knuckles, bei dem man die Vorgänger durch Aufstecken auf einen Port auf der Oberseite des Moduls in abgeänderter Form spielen konnte.

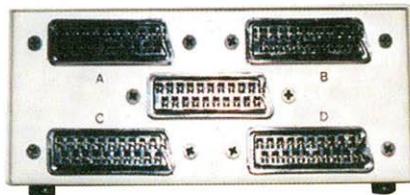
NEWS

Neues aus Neuwied



1 Aus dem Hause Wolfsoft gibt es mal wieder Neuigkeiten für den Peripheriemarkt. Am innovativsten erscheint zweifelsohne der NTSC/PAL-Converter für Sonys PlayStation. Bei dem kleinen grauen Kasten handelt es sich keineswegs um einen der minderwertigen Standard-Wandler, die schon seit Ewigkeiten durch die Szene geistern. Das Gerät wurde eigens für die PlayStation entwickelt (funktioniert deshalb leider nicht mit LaserDiscs oder DVDs) und greift das zu wandelnde Signal direkt am RGB-Ausgang ab. Dann geht es wahlweise über den Antenneneingang oder Videocinch in den Fernseher. Als nette Option wird auch das Audiosignal über zwei Cinchbuchsen ausgegeben und kann an die Stereoanlage weitergeleitet werden. Das aufgrund der Wandlung kein 100% optimales Bild zur Verfügung steht, dürfte klar sein. Dennoch, wer gelegentlich auf NTSC-Importe zurückgreift oder sich 'ne US-PlayStation von einem Bekannten ausleiht, umgeht somit den Neukauf eines RGB-tauglichen Fernsehers.

2 Den hochwertigen 4-fach-Scartumschalter stellen wir auch gerne nochmals vor, es ist schließlich davon auszugehen, daß sich einige Neulinge unter unseren Lesern befinden. Im Gegensatz zur billig anmutender Bau- marktware hinterläßt das Gerät einen überaus soliden Eindruck. Eine hervorragende Verarbeitung (robustes Metallgehäuse) samt wertigem Drehschalter versprechen eine lange Lebensdauer. Im Lieferumfang befindet sich auch ein vollbeschaltetes Scartkabel, an dem das Stereosignal mittels Cinchleitung gleich gen Surround-Anlage durchgeschliffen werden kann. Wer noch immer eine Lösung für den gleichzeitigen Betrieb von d-Box, DVD-Player, PlayStation und N64 sucht, dem sei der Kauf der Umschaltbox ans Herz gelegt. Wer über einen umfangreicheren Gerätefuhrpark verfügt, kann über Wolfsoft auch einen 7-fach-Umschalter beziehen.



3 Besitzer einer PlayStation der neueren Bauart sollten auf das verbesserte RGB-Kabel von Wolfsoft zurückgreifen. An einer Schnittstelle stehen die Audiosignale in Cinchform bereit und können somit an den Verstärker weitergeleitet werden. Besonders den oftmals auftretenden Störstreifen hat man entgegengewirkt, was das Bild im direkten Vergleich zu anderen RGB-Verbindungen nochmals leicht aufwertet. Hauptargument für den Kauf des Kabels dürfte aber der überaus günstige Preis von 44,- DM darstellen. Die abgespeckte Variante bietet zwar dasselbe Bild, dafür fehlen aber die Cinch-Anschlußmöglichkeiten für eine Lightgun. Für Nintendo 64-Besitzer gibt es ein SVHS-Kabel mit Scartstecker, wackelige Adapterlösungen dürften damit der Vergangenheit angehören. Standesgemäß verfügt das Kabel über Cinchleitungen für den Stereoton, von Seiten der Bildqualität stellt es die einzige tolerierbare Alternative zum RGB-Signal (Umbau ebenfalls bei Wolfsoft) dar.



Preise: PSX-Normwandler 77,77 DM
 Scart-Umschaltbox 4-fach/ 7-fach 119,99 DM / 199,99 DM
 PSX RGB-Kabel optimized (& Cinch) 44,44 DM
 PSX RGB-Kabel optimized (o. Cinch) 33,33 DM
 N64 SVHS-Kabel Scart (& Cinch) 44,44 DM
 N64 SVHS-Kabel Hosiden (& Cinch) 44,44 DM

Bezugsquelle: Wolfsoft, Schulstrasse 3, 56566 Neuwied
 Tel.: 02622/ 83517
 Fax.: 02622/ 83583
 Internet: WWW.WOLFSOFT.DE

Bullet in your head



Die Scorpion Lightgun von Blaze geistert schon länger durch die Szene. Nach diversen technischen Änderungen ist das gute Teil nun endlich serienreif und überzeugt durch gute Treffergenauigkeit und solide Verarbeitung. Die Scorpion Lightgun funktioniert sowohl mit der PlayStation (Gun-Con und Standardspiele) als auch mit dem Saturn. Dazu kommt ein Dual Shock-Effect, der allerdings eher an einen Elektrorasierer, denn an eine Pistole erinnert. Dafür gibt's mit den Funktionen Auto-Reload und Auto-Fire keinerlei Probleme. Derzeit wohl die beste Wahl für den Lightgun-Fan.

Bezugsquelle: gutschortierter Fachhandel
 Preis: 79,- DM

Xploder - Cheaten ohne Ende

Ursprünglich als Xplorer angekündigt, kam das Gamebuster-kompatible Cheatmodul dieser Tage unter dem Namen Xploder bei uns auf den Markt. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein zu groß geratener Gamebuster, offenbart ganz erstaunliche Fähigkeiten. Von Haus aus verfügt der Xploder über knapp 130 Cheats für gängige Spiele. Dennoch stellt dieser Hardwarezusatz keinen simplen Nachbau des Gamebusters dar. Im wesentlichen gibt es folgende Verbesserungen:

- Ähnlich wie beim Action Replay Pro für das Mega Drive können PlayStation-Spiele intensiver auf den Kopf gestellt werden als jemals zuvor. Nicht nur unendlich Leben stehen auf der Tagesordnung, auch Eingriffe in die Grafik und Fähigkeiten der Spielfigur lassen sich mit speziellen Codes problemlos verwirklichen.
- Man benötigt keine Adapterkarte für den Link mit einem PC. Ab sofort genügt ein simples Kabel, was ein Software-Update und das Erstellen eigener Codes deutlich vereinfacht.

Zudem soll es zukünftig Updates über Memory Cards und CDs geben, aber diese Art von Ankündigungen kennen wir bereits vom Gamebuster-Modul.

Dennoch, derzeit fällt uns kein Grund ein, warum man nicht zum Xploder greifen sollte.

Eine Nintendo 64-Variante ist in Arbeit, über den Releasetermin kann man aber nur spekulieren.



Bezugsquelle: gutschortierter Fachhandel
 Preis: 99,- DM
 Internet: www.blaze.de



Infogrames veröffentlicht Deluxe V-Rally Platinum

Im Regelfall kommen die Platinum-Spiele für die PlayStation lediglich in einer anderen Verpackung und zum Nice-Price in den Handel. Infogrames hat sich aber nochmal hingesetzt und ihrem Rallye-Tophit Dual Shock-Effekte verpaßt. Wer also bis jetzt noch nicht zugeschlagen hat, sollte sich spätestens mit dem Erscheinen der Platinum-Fassung dieses Highlight zulegen. (Rating 10/10)

Veröffentlichung: September
Preis: 49,95 DM

Sorry Freak's Shop!

Warum auch immer, in der letzten Fun Generation tauchte bei der Vorstellung des E3-Messevideos sowohl eine falsche Ortsangabe als auch die Fax- anstelle der Telefonnummer auf. An dieser Stelle möchten wir uns deshalb beim **Freak's Shop in 48291 Telgte** und bei all den Lesern, die sich über seltsame Geräusche am Telefon gewundert haben, entschuldigen. Falls Ihr also ein Messevideo bestellen wollt oder auf der Suche nach neuer Hard- und Software eine Lösung sucht, dann versucht es doch mal unter folgender Nummer:

Phone: 02504 / 93300

Psygnosis reanimiert die Lemmings

Nachdem Lemmings 3D nicht bei jedermann so gut ankam wie der zweidimensionale Klassiker, veröffentlicht Psygnosis die Perlen Lemmings und Oh No! More Lemmings von DMA Design im November auf der PlayStation. Damit stehen dem Fan der Grünhaar-Bande insgesamt 209 Levels zum Bauen, Sprengen, Klettern, Graben und vor allem Sterben zur Verfügung. Das genialste an dieser Wiederveröffentlichung ist aber zweifelsohne der Preis: für lächerliche 49,95 DM kann der PlayStation-Besitzer über Leben und Tod der suizidgefährdeten Nager entscheiden.

Hersteller: Psygnosis
Veröffentlichung: November
Preis: 49,95 DM

Capcom Generations: So geht's weiter!



Capcom Japan hat die Inhalte der nächsten Generation-Folgen (3-5) bekanntgegeben:

Auf Disc #3 findet man Son Son (Arcade, 1984), Vulgus (Arcade, 1984), Higemare (Arcade, 1984) und Exed Exes (Arcade, 1985).

Disc #4 enthält Gun Smoke (Arcade, 1985), Commando (Arcade, 1985) und Mercs (Arcade, 1990)

Disc #5 liefert neues Futter für alle, denen Street Fighter 2 noch nicht zu den Ohren rauskommt.

Mit Street Fighter 2 (Arcade, 1991), Street Fighter 2 Champion Edition (Arcade, 1992) und Street Fighter 2 Turbo (Arcade, 1992) kann man seine Sammlung an Capcom Beat'em Ups vervollständigen.

Achtung neue ElektroPost-Adressen!

Leserbriefe:redaktion@fungeneration.com
Lob für Redaktion:goetz@fungeneration.com
Lob für Redaktion:daniel@fungeneration.com
Lob für Grafik:kai@fungeneration.com
Beschwerden:fabian@fungeneration.com
Anzeigenabteilung:anzeigen@fungeneration.com

Die nächste
FUN GENERATION
gibts ab dem
9.9.98
überall da
wo es Zeitschriften
gibt!

Sony PlayStation:	Hardware / Zubehör:
Bomberman 79,90	PS Grundgerät + Dual Shock ..289,00
Ghost In The Shell89,00	Memo Card 360 Block79,00
Tekken 3 (Sept.)89,00	Memo Card 2 Meg39,90
Batman & Robin89,90	Memo Card 1 Meg bunt29,90
WWF Warzone89,00	Dual Shock Analog Pad59,00
Dodgem Area89,00	Padverlängerung (Dual Shock komp.)19,00
Wild 9 (Sept.)99,00	X-Ploder (Das Schummelmodul) ..89,00
Point Blank79,00	RGB Kabel29,90
Motoracer 2 (Sept.)89,00	Pad farbig Sony39,90
Wrecking Crew79,00	Pad farbig+Turbo29,90
Parasite Eve US (Okt.)119,00	Scorpion Lightgun79,90
Platinum Spiele49,90	G-Con Gun79,90
weitere Titel DV und Importe lieferbar	

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

NINTENDO 64:	Manga / Anime • Deutsch	
Adapter für alle Importe99,00	Bounty Hunter - The Hard39,95	
Banjo Kazooje89,90	Angel of Darkness 169,90	
Bust a Move 289,90	Imma Jojo69,90	
Forsaken119,90	MD Geist 1-2je 39,95	
Mission Impossible US159,90	Record of Lodoss War 1+2je 49,95	
Turok 2 (Okt.)call	Streetfighter II V - Die Serie 1-2 ..69,90	
Allstar Baseball99,90	Darkside Blues49,95	
WWF Warzone109,90	BubbleGum Crisis 1-4je 49,95	
Cruisin World89,90	Countdown 159,95	
Iggy's Recking Balls99,90	Streetfighter II V Vol.359,95	
NBA Courtside89,90	weitere Titel lieferbar! Just call!! Wir führen auch PC Software	
Ladenpreise können variieren. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Post 9,- DM + 3,50 DM NN Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software) Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr		
Actionfiguren zu verschiedenen Spielen 39,90-49,90 Lösungshefte für fast alle Spiele lieferbar		
Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982 Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt		



Dreamcast.
Corner

News

• Laut Sega hat man zwischenzeitlich schon 1000 Entwicklungssysteme an 120 potentielle Lizenznehmer versandt. Definitiv an Bord: Capcom, Midway, GT Interactive, Microprose, Acclaim (alle USA) und Argonaut, Bizzare Creations, Red Lemon und Adeline (Europa). Übrigens, laut Sega macht das einen Schnitt von 8,3 Systemen pro Team.

• Noch mehr Entwickler: Core, Gremlin (Neues Actua Soccer und Actua Golf), Rage und Infogrames (Outcast, Alone in the Dark 4 und ein Rennspiel) unterstützen Segas Neuling. Lara Croft wird sich laut Core Design aber nicht auf dem Dreamcast blicken lassen. Schade eigentlich.

• Neuer Look für den Dreamcast. Im Gegensatz zur kürzlich vorgestellten Optik, wird die Konsole auf der Vorderseite ein „Powered by Windows CE“-Logo tragen.



• Sega betont, daß die derzeit im Netz herumgeisternden Bilder absolut nichts mit der Dreamcast-Performance zu tun haben. Selbst die beiden Godzilla-Shots, bei denen es sich angeblich um Bilder aus dem Spiel handeln soll, wurden als plumpe Fälschungen geoutet. Dan Stevens von Sega dazu: „Wir wollen gute Screenshots im Netz und nicht irgendwelchen Crap. Aber ich kann sagen, daß die offiziellen Bilder



1000 mal besser aussehen werden, als das Zeug, was derzeit so durchs Internet geistert.“

Star Wars: Episode One als letzter PlayStation-Titel von LucasArts

Angeblich soll Star Wars: Episode One das letzte LucasArts-Produkt für den 32-Bitter darstellen. Zwar wollte man kein offizielles Statement abgeben, dennoch stehen die Zeichen für eine weitere Zusammenarbeit recht schlecht. Während Shadows of the Empire und Rodgus Squadron sehr gut aussehen, hat die PlayStation bisher mit Rebel Assault 2, dem indizierten Dark Forces, Ball Blazer Championship, Masters of Teräs Käsi und Herc's Adventure nicht unbedingt die Softwareperlen abbekommen. Da Star Wars: Episode One relativ zeitgleich mit dem Dreamcast und den technischen Daten zur PlayStation 2 in den Handel kommen wird, dürfte es wohl das „Abschiedsgeschenk“ für die PlayStation sein.

Neue Pads von Hori

In Japan hat Zubehörspezialist Hori einige seiner Pads im Transparent-Look wiederveröffentlicht. Wer Interesse an den extravaganten Teilen hat, sollte mal einen Importspezialisten wie ACME oder Gamers Delight kontaktieren



VMS - It's out there



Dank Gamers Delight (089/ 340 186-49) konnten wir uns kurz vor Druckunterlagenschluß noch selbst von der Qualität der multifunktionalen Memory Card für Segas Dreamcast überzeugen. Die Godzilla-Variante kommt in einem schicken Grün ins Haus und verfügt an über eine kleine Plastikabdeckung, mit der sowohl mit dem Controller als auch einem zweiten VMS Kontakt aufgenommen werden kann. Neben Kalender und Uhr steht natürlich das Heranziehen von Baby-Godzilla im Vordergrund. Nur wer brav mit dem possierlichen Tierchen spielt, bekommt nach und nach ein kampfstarke Monster. Die Qualität des Displays (48x32 Pixel) läßt sich mit Bandais Tamagotchi vergleichen, allerdings ist das Tastensortiment wesentlich umfangreicher aufgefallen. Neben den zwei Befehlsbuttons A und B gibt es eine praktische Sleep-Funktion und eine Mode-Taste, die zur Auswahl der unterschiedlichen Modi dient. Hauptaugenmerk verdient das Steuerkreuz (1cm x 1cm), das dem VMS vielschichtige Einsatzmöglichkeiten offenhält. Wer den Dreamcast-Hype also von der ersten Sekunde an miterleben will, sollte sich sein VMS umgehend besorgen, allein das Original-Godzilla Theme aus dem eingebauten Lautsprecher verleiht dem handlichen Gerät Kultstatus. Anfang August bekommt Gamers Delight Nachschub, zudem könnt Ihr Euch bei dem Münchner Importspezialisten auch in eine Mailingliste aufnehmen lassen, die Euch dann mit Dreamcast-News versorgt und mit Bekanntwerden der genauen Preise selbstverständlich auch Vorbestellungen ermöglicht.

Bezugsquelle: Gamers Delight
Tel.: 089/ 340 186 49
Fax: 089/ 340 186 50
Preis: ca 80 DM

Zwei neue Chocobo-Spiele von Square



Die lustigen Final Fantasy-Tierchen erleben ein großes Revival: Zum einen wird Chocobo's Mysterious Dungeon (in Japan im Dezember) fortgesetzt, und zum anderen kommt im Frühjahr 99 ein Rennspiel mit den gefiederten Hauptdarstellern in den Handel. Das Spiel wird keinesfalls eine todernste, Simulation sondern vielmehr ein Comicracer im Mario Kart-Stil.

Antoine Walker unterstützt EA Sports

Für die Entwicklung von NBA Live 99 auf dem Nintendo 64 hat sich EA Sports prominente Hilfe gesichert. Antoine Walker von den Boston Celtics unterstützt das Team unter anderem beim Spieldesign. „Ich bin fasziniert, mit dem Team an NBA Live 99 zu arbeiten, nicht zuletzt da EA Sports es versteht, die verschiedenen Sportarten hervorragend auf eine Videospielkonsole umzusetzen.“, so Walker, der mit durchschnittlich 22,4 Punkten pro Spiel erstmals ins All-Star-Team berufen wurde.

George A. Romero führt Regie bei Resident Evil-Film

Nachdem ursprünglich Alan McElroy für den Resident Evil-Film als Regisseur geplant war (schrieb u.a. das Script zu Spawn) hat sich nun Horrorlegende George A. Romero den Regieposten geschnappt. Auch das Drehbuch wird von Romero erstellt. In der Vergangenheit war der Kult-Regisseur unter anderem für (bei uns sehr verbotene) Filme wie Dings, Da und So verantwortlich (Fans wissen, was wir meinen).



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

N64 3D-Set

Konsole incl.
Controller,
Memory Card und
Forsaken
399,00 DM

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Geldpreise zu gewinnen)

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

Konsole incl.
Analog Controller,
Original Controller und
Forsaken
399,00 DM

DIE GEWINNER AUS 07/98

Die Airbrush-PlayStation im Forsaken-Design geht an:

Karsten Reitzenstein aus Duisburg

Ein Forsaken-Discman geht an:

Kai Albrecht aus Peine

Je ein Forsaken für die PlayStation haben gewonnen:

Alexander Eberl aus Graz, Michael Klingenhagen aus Elbtal, Robert Rauscher aus Landshut, Karsten Henzl aus Struppen, Martin Birke aus Weidenberg

Je ein Power Boats für die PlayStation samt T-Shirt:

Michael Lapper aus Übersee, Rainhard Brandenburger aus Stendal, Frank Sander aus Westerland, Wolfgang Bartos aus Wuppertal, Dirk Feldmann aus Duisburg

Die Gewinner der Leserreise werden in der nächsten Fun Generation veröffentlicht!

Die Gewinner der Demo-CDs und Frisbees bekommen ihre Preise umgehend zugesandt

Metal Gear Solid Premium Package



Und schon wieder haben es die Japaner besser: Konami plant die Veröffentlichung einer Metal Gear Solid Collectors Edition. Die schicke Box enthält unter anderem ein T-Shirt, den Soundtrack, Memory Card-Aufkleber im Metall-Look und weitere Kleinteile. Dazu gibt's noch eine Demo von Silent Hill und dem zweiten Teil von Suikoden. Die Box kommt im Sommer in den Handel, der Preis dürfte sich bei ca. 200 DM einpendeln.

PlayStation 2 mit DVD-Support?

Daß sich Sony nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, ist mit Sicherheit kein großes Geheimnis. Bisher hielt man sich aber mit Ankündigungen bezüglich eines PlayStation-Nachfolgers bedeckt. Bisher gab es auch keinen triftigen Grund, die Erfolge der PlayStation durch unbedachte Ankündigungen zu gefährden. Das Nintendo 64 kam in Japan nie richtig aus den Startlöchern und konnte auch im Rest der Welt nur schwerlich Fuß fassen. Erst mit der Ankündigung der Wunderkonsole Dreamcast ging auch Sony in die Offensive. Am 15. Juni erklärte Präsident Ken Kutaragi, daß Sony an einer Next-Generation Konsole arbeite, um gegen die Konkurrenz anzutreten. Tokunaka rückte aber mit einem wesentlich interessanterem Detail heraus: Derzeit überlegt man sich durchaus den Einsatz von DVD-Technologie. Dieses Jahr wird aber mit Sicherheit nichts mehr passieren, schließlich gibt es keinen Anlaß, überstürzt zu reagieren. Die PlayStation ist weltweit die klare Nummer 1, und daran wird sich mit dem Release solcher Perlen wie Final Fantasy VIII, Crash Bandicoot 3, Spyro - the Dragon, Ehrgeiz, Formel 1 '98, Colony Wars 2: Vengeance, NHL 99, Gex 3 etc., etc., etc. nichts ändern. Das derzeit größte Problem, die leidige Raubkopiererei, will man bis zum Jahreswechsel auch eingedämmt haben. Derzeit tüfelt Sony sowohl an einer Softwarelösung als auch an einer erneuten Überarbeitung der PlayStation-Platine.

E3-Messe-Video Atlanta'98 29,85

Extreme = Top Ten = Extreme

N64		PSX	
1. Alundra	89,85	1. Banjo-Kazooie US	144,85
2. Colin McRae Rally	84,85	2. Frankreich 98 - Die WM	109,85
3. Gran Turismo	89,85	3. GT 64	89,85
4. Heart of Darkness	89,85	4. Forsaken	104,85
5. Frankreich 98 - Die WM	79,85	5. 1080° Snowboarding	139,85
6. Tekken 3 US	99,85	6. NBA Courtside - K. Bryant	84,85
7. Dead or Alive	89,85	7. Yoshi Story	84,85
8. WCW Nitro	89,85	8. Snowboard Kids	84,85
9. Road Rash 3D	79,85	9. Off Road Challenge US	159,85
10. Theme Hospital	79,85	10. Rampage World Tour	119,85

Neuheiten

N64		PSX		SAT	
1080° Snowboard.	84,85	Bio Freaks	69,85	Pinball Ballistic	*
Accel. Sports Soccer	*	Blasto	84,85	Point Blank	89,85
Banjo-Kazooie	84,85	Bomberman	84,85	Puma Street-Soccer	*
Bio Freaks	119,85	Breath of Fire 3	84,85	S. Francisco Rush	84,85
Buck Bumble	*	C&C 1: Tiberiumk.	39,85	Shadow Gunner	79,85
Cruisin World	84,85	C&C 2: Alarms. Rot	79,85	Streetfighter Coll.	79,85
F1 W. Grand Prix 64	84,85	Constructor	89,85	Tekken 3	*
GASP	129,85	Dodgem Arena	89,85	Tombi	*
Iggys Recking Balls	*	Dreams	89,85	Ubik	89,85
Jest	*	Flottenmanöver	84,85	V2000	*
M. Piazzas S. Zone	119,85	Fluid (Pulse/Depth)	84,85	V-Ball	84,85
Mission: Imp. 64 US	149,85	Fut. Cop-LAPD 2100	*	Viva Football	84,85
NFL Quat. Club 99	94,85	Ghost in the Shell	89,85	VR Baseball 99	79,85
Space Circus	*	Hard Edge	*	War Games	89,85
Wailalae C. Club T.	104,85	Hardball 6	*	WWF - Warzone	79,85
WWF - Warzone	94,85	Int.S.S. Soccer P 98	84,85	X-Files	*
		Madden NFL 99	*	X-Men vs. Streetf.	89,85
		MageSlayer	84,85	Youngblood	84,85
		MegaMan 8	84,85		
		Megaman Bat. & Ch.	84,85		
		Moto Racer 2	*		
		Mr. Domino	79,85		
		NHL 99	*		
		Pet in TV	*		



GAME BOY Angebote Nintendo

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64		PSX		SAT	
W. Gretz. Hockey	69,85	F1 Pole Position	119,85	Galactic Attack	29,85
W.G. Hockey 98 US	69,85	Beast Wars US	29,85	Hebereke 2	29,85
Dual Heroes JP	69,85	Revolution X	29,85	NBA Jam T.E.	29,85
NBA I.t. Zone 98 JP	69,85	X2	34,85	NFL Quart. Club '97	29,85
Clayfighter 63 1/3	79,85	Grid Run	39,85	Striker 96 US	29,85
Dark Rift	79,85	Konami Open Golf	39,85	Virtua Fighter Kids	29,85
NBA Hang Time	79,85	Robo Pit	39,85	Bust a Move 2	39,85
Mischief Makers	79,85	Bug Riders US	39,85	Bust a Move 3	49,85
Madden 64	89,85	Slamscape	39,85	Mega Man X3	49,85
Olympic Hockey 98	89,85	Lost Vikings 2	44,85	NBA Live 98	49,85
Dual Heroes	89,85	Rock & Roll Rac. 2	49,85	NHL Hockey 98	49,85
Blast Corps	99,85	Bug Riders	49,85	Puzzle Fighter 2 T.	49,85
Multi Racing Ch.	109,85	Ay. Senna Kart D. 2	49,85	Sonic R	49,85
Lamborghini 64	109,85	Sentient	49,85	Last Bronx	59,85
				Worldw. Soccer 98	59,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angeboten) - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM Umlaufkosten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

...waren schon einmal in einem Videospiele Shop? Außer... sie waren schon einmal bei uns!!!
GLAUBEN WIR NICHT!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
 Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
 Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
 Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Prof. Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Telefon Händler: 0721-93357 22 - Telefax: 0721-93357 28

Legend of Legaia

RPG
 SCEI/PlayStation



Nachdem sich die erste Euphorie um Final Fantasy VIII zumindest in Japan gelegt hat, nutzt Sony die Gelegenheit, um ein Rollenspiel aus eigenem Hause zu präsentieren. Legend of Legaia stammt vom selben Entwicklerteam, das auch schon das geniale Wild Arms und Popolocrois programmiert hat. Die Geschichte von Legend of Legaia spielt in der Zukunft, wo sich das Schicksal der Menschheit wieder mal zum Negativen wenden will. Nachdem Mutter Erde über Jahrhunderte schlecht behandelt wurde, geschehen seltsame Dinge: ein düsterer Nebel zieht auf und verwandelt harmlose Menschen in brutale Killer, und zu allem Überfluß krabbeln auch noch gräßliche Monsterfratzen aus den dichten Nebelschwaden. Drei Helden beschließen, dem Grauen entgegenzutreten: Vann, Noa und Gahra.

Vann ist ein 15jähriger Junge, der eigentlich nichts vom Kämpfen hält und überhaupt über eine seltsame Einstellung verfügt. Vann wurde von Wölfen großgezogen. Dennoch kann



sich das Mädels recht gut artikulieren und hat ein sehr großes Geheimnis, das jedoch im Verlaufe des Spiels aufgedeckt wird. Gahra ist der Älteste der Gruppe und wuchs in einem Königshaus auf. Das Spiel dreht sich hauptsächlich um zwei Objekte, dem Taiju und dem Kiri. Der Taiju ist ein gewaltiger Baum, der dem Helden die dringend benötigte Kraft verleiht, und der Kiri ist der Ort, an dem der unheilbringende Nebel aufsteigt.

Besonders das Kampfsystem von Legend of Legaia verdient Beachtung: Wer nur einen kurzen Blick auf einen Battle-Szene riskiert, könnte fast meinen, es handle sich um ein Prügelspiel statt um ein gewöhnliches RPG - sogar das Dual Shock-Pad wird unterstützt. Mehr über dieses Spiel, das sich bereits seit 1996 in der Entwicklung befindet, erfährt Ihr pünktlich zum Japanrelease. Dann werden wir Euch auch sagen können, ob der Soundtrack von Michiri Oshima tatsächlich so orchestral ausfällt wie angekündigt.



SOFTWARENEWS

1000 Arms

3D RPG
 Atlus/ PlayStation

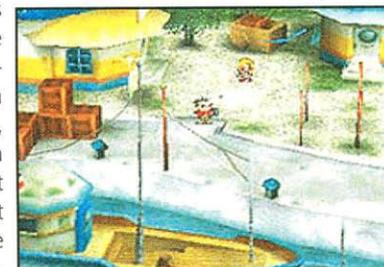
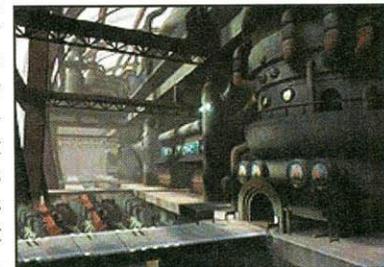
Micro Machines 64

Rennspiel
 Codemasters/ Nintendo 64

Mit seinen vier serienmäßigen Joypadports ist der 64-Bitter geradezu für eine Umsetzung des erfolgreichen Fun-Racers aus dem Hause Codemasters prädestiniert. Aber offenbar will man es noch weiter treiben: Zwei Spieler können sich ein Joypad teilen (einer benutzt das Digitalpad, der andere die C-Buttons), was wilde 8-Spieler-Duelle zur Folge hat. Ansonsten konzentriert man sich auf eine originalgetreue Umsetzung des PlayStation-Vorbilds. Somit gibt es auch auf Modul die Fahr- schule (hoffentlich mit derselben „Verona Feldbusch“-Sprachausgabe), diverse Spielmodi und alle Strecken, von der Schulbank über den Küchentisch bis hin zum Chemielabor. Derzeit befindet sich Micro Machines 64 (Arbeitstitel) noch in einer frühen Phase der Entwicklung, aber in einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch sicher schon mehr von diesem Titel, der wahrscheinlich über GT Interactive erscheint, berichten.



Am 22. Juni hat man in Japan erstmals die neue Rollenspielhoffnung 1000 Arms präsentiert. Damit das von Red Company (Sakura Wars, Mitsumete Knight, etc.) entwickelte Spiel gegen Giganten wie Final Fantasy VIII bestehen kann, hat man einige Größen aus der Anime-Industrie verpflichtet, die bei der Entwicklung hilfreich zur Seite stehen sollen. Seit nunmehr dreieinhalb Jahren tüfelt man an der Fertigstellung dieses Mammutprojekts, und laut Atlus soll es im Dezember zumindest in Japan endlich soweit sein. Grafisch erinnert 1000 Arms entfernt an Xenogears: Die Landschaft ist vollständig gerendert und zeigt sich teilweise im schicken Polygongewand, während die Charaktere in schlichter 2D-Grafik präsentiert werden. Bei Dialogen bekommt man eine schöne Nahaufnahme der Gesprächspartner geboten, wohingegen die rundenbasierenden Kämpfe in einer Totalen gezeigt werden. Bis zum Release soll sich aber noch einiges ändern, lediglich der Dual Shock-Support darf schon als sicher betrachtet werden.



BRD-Release:Ja

BRD-Release:Nein



Battletanx

3D-Action
3DO/ Nintendo 64

Und noch ein Spiel der Gattung „Mit meinem Panzer fahr ich alles platt“. Im Vergleich zum ebenfalls vorgestellten Wild Metal Country verfügt Battletanx über ein leicht abgeändertes Spielprinzip. Am besten läßt sich das Spiel wohl mit einer Mischung aus Tokyo Wars und Mario Kart vergleichen. Die Story ist schnell erzählt: Ein aggressiver Virus befällt die XX-Chromosomen, was in kurzer Zeit zur kompletten Ausrottung des weiblichen Geschlechts führen wird. Da wir aber auch zukünftig weder ohne Pamela Anderson, Kate Moss noch den Spice Girls leben wollen, werden die überlebenden Frauen kurz und bündig in Quarantäne genommen. Kein Wunder, daß es da nicht lange dauert, bis ein regelrechter Krieg um die letzten Mädels auf der Erde entbrennt. Es bilden sich verschiedene Stämme, jeweils mit einer allmächtigen Königin. Nun liegt es am Spieler, sowohl die eigene Herrscherin zu beschützen, als auch fremde Oberhäupter zu entführen. Und da sowas nicht mit den bloßen Händen funktioniert, setzt man sich in einen M1A1-Panzer und sorgt hinter gegnerischen Linien für Verwirrung. Höhepunkt von Battletanx ist aber zweifelsohne der Vier-Spieler-Modus, der laut den Entwicklern niemals unter 20fps rutschen wird. In den Staaten soll Battletanx Mitte 1999 erscheinen.

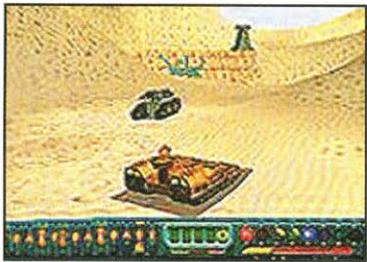
BRD-Release:Wahrscheinlich

Wild Metal Country

3D-Action
Gremlin/ Nintendo 64

Während wir uns nach dem Release von Body Harvest sehen, arbeitet DMA Design (Lemmings-Schöpfer) bereits am nächsten Action-Kracher für das Nintendo 64. Auch wenn sich das Spiel noch in einer sehr frühen Phase befindet, kann man durchaus das Potential erahnen. Die Story nimmt sich eines beliebten Science-Fiction-Themas an: In der Zukunft haben bösartige Maschinen beschlossen, die Menschheit mal eben völlig auszuschalten. Dieses Vorhaben stößt bei der Bevölkerung zwangsläufig auf wenig Gegenliebe. Also hüpfert man blitzschnell in schwere Panzer, um den Invasoren zu zeigen, wo der Hammer hängt. Was auf den ersten Blick an den Automaten Tokyo Wars erinnert, bietet dennoch ein recht abwechslungsreiches Spielgeschehen: je nach Mission gilt es, in der 3D-Landschaft unterschiedlichste Aufgaben zu erfüllen: vom simplen Stehlen der gegnerischen Flagge bis hin zum Wiederaufbau der beschädigten Stromversorgung. Bleibt zu hoffen, das es DMA Design schafft, einen spielbaren 4-Spieler-Modus zu integrieren. Nach eigenen Angaben legen die Entwickler aber derzeit am meisten Wert auf die Erschaffung einer hohen künstlerischen Intelligenz.

BRD-Release:Geplant



Game It!

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 vorräufige 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 eventuelle bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder zu wünschen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstundung und Schreibfehler.

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

Preise Stand 10.7.98
* = noch nicht verfügbar am 10.7.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

SONY PSX		SEGA SATURN	
Abe's Oddysee	77,99	Atlantis	84,99
Abe's Oddysee 2*	79,99	Burning Rangers	84,99
Actua Eishockey	89,99	Courier Crisis	74,95
Actua Golf 2	84,99	Darius 2	54,99
Actua Soccer 2	84,99	Daytona USA	79,99
Actua Tennis 2*	84,99	Championship	94,99
Adidas P. Soccer 2	87,99	Enemy 0	79,99
Alien Combat Plat.	39,99	Fighters Megamix	79,99
Alien Trilogy	42,99	Fighting Force*	79,99
Alundra*	79,99	King of Fighters 95	69,99
Armored Core*	79,99	Last Bronx	79,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99	Lost World	69,99
Auto Destruct	89,99	Manx	84,99
B-Movie*	79,99	Megaman Super Heroes	84,99
Baphomet's Fluch	279,99	Megaman X3	69,99
Batman & Robin	89,99	Mr. Bones (2 Discs)	69,99
Battle Stations	77,99	NEA Action 98	34,99
Beast Wars	79,99	NBA Live 98	34,99
Big Fish**	79,99	NHL Powerplay 96	69,99
Blast Radius	79,99	NIGHTS	69,99
Blasto	77,99	Night 3D	119,99
Blaze & Blade*	94,99	+Control Pad	119,99
Blazing Dragons	79,99	Panzer Drag. Saga	84,99
Bomberman*	87,99	Resident Evil	79,99
Breath of Fire 3*	104,99	Resident Evil Directors' Cut	79,99
Broken Helix	84,99	Resident Evil 1*	39,99
Bug Riders	74,99	Ridge Racer Revol.	39,99
Bugsy	94,99	Ridge Racer 3	69,99
Bushido Blade	79,99	Riven	99,99
Bust a Move	44,99	Road Rash	44,99
Car Combat Game*	59,99	Road Rash 3D	89,99
Cardinal Syn	77,99	San Francisco Rush 98	99,99
Castlevania	79,99	Sentinel 2	77,99
Caesar's Palace	79,99	Shadow Gunner*	79,99
Cart World Series*	74,99	Skull Monkeys	89,99
Cheatbuch	24,99	Soul Edge	79,99
Colony Wars	79,99	Soviet Strike	39,99
C & C 2	89,99	Spice World	49,99
C & C 2 Genschlag	79,99	Street Fighter Collection*	79,99
Colin McRae Rally	84,99	Street Fighter EX Plus	74,99
Constructor*	89,99	Suikoden	84,99
Cool Boarders 2	79,99	Supercross 98 feat. M.C.G.*	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99	Super Match Soccer	89,99
Crash Bandicoot 2	79,99	Super Pang Coll.	39,99
Crime Killer*	79,99	Tekken 3 Platinum	69,99
Croc	84,99	Tekken 3*	a.a.
Cy Ball Zone	79,99	Tennis Arena*	79,99
Dead of Alive*	79,99	Tetris 2 Turbo	74,99
Deathtrap Dungeon	89,99	Theme Hospital	89,99
Demolition Derby	239,99	Tiger Woods 99*	89,99
Diablo	79,99	Tomb Raider	84,99
Discworld 2	89,99	Tomb Raider 2	89,99
Dogdem Arena*	79,99	Total NEA 98*	79,99
Dreams*	84,99	Treasures o. t Deep	84,99
Dungeon Keeper*	79,99	Ubiq	79,99
Everybody's Golf	77,99	V.2000*	79,99
Extreme Snowboard	79,99	V.Rallye	a.a.
Fifa 98	84,99	Vigilante 8	84,99
Final Fantasy 7	89,99	Virtual Baseball 99*	79,99
Firetrap	84,99	VR 3000*	79,99
Flottenmanöver*	79,99	Vs.	89,99
Formel 1 Platinum	39,99	War Games*	89,99
Formel 1 '97	89,99	Warhammer 2	89,99
Forsaken	84,99	WCW Nitro	89,99
Frankreich 98	89,99	Wild Arms*	79,99
Frogger	69,99	WipeOut 2097	39,99
G.P. Police	89,99	World Rallye Ch.T.M.	79,99
Go 3D	87,99	World League Soccer 98*	84,99
Ghost in the Shell	84,99	Worms Platinum	44,99
Grand Theft Auto	79,99	Worms World	84,99
Hardball 6	89,99	WWF Warzone*	74,99
Hard Boiled	84,99	X-Men vs. Streetfighter*	79,99
Heart of Darkness	87,99	Xenogracys*	89,99
Hercules	79,99	Yonblood*	79,99
Hercules Adventure	84,99	Z	69,99
Hexen	84,99	Adapter Gameboy	89,99
Hugo 1*	84,99	(Power F)	109,99
Hugo 500	79,99	Analog Joystick	39,99
Int. Superstar	79,99	Controller Sony	39,99
Indy Superstar	79,99	Sony Dual Shock	49,99
Soccer Pro PI	39,99	Controller	19,99
International Track	89,99	Controller Infrared	79,99
Jet Rider 2*	79,99	Gamebuster Modul	79,99
Klonka	79,99	Lenkard Mad Catz	119,99
Kuta World*	79,99	Lenkr. m. Pedal	124,99
Kurushi	69,99	Drivewheel	124,99
Lost World	77,99	Lenkard Top Gear	164,99
Lucky Luke	89,99	Pro Wheel	164,99
Mageslayer*	79,99	Link Kabel	39,99
March Day 3*	89,99	Memory Card Sony	39,99
Maximum Force	84,99	Memory Card 15er	19,99
Mechwarrior 2	44,99	Memory Card 120	44,99
Mega Man 8*	79,99	Memory Card 360	59,99
Mega Man Battle & Chase*	79,99	Memory Card 15er	19,99
Men in Black	79,99	Memory Card 120	44,99
Micro Machines V3	39,99	Memory Card 360	59,99
Midway's Arcade	89,99	Mouse Sony	47,99
Greatest Hits 2*	89,99	Multi Tap Sony	54,99
Monopoly	79,99	PC-Link Paket	69,99
Moto Racer 2*	89,99	Playstation 280	289,99
Mr. Domino*	79,99	Playstation Valueup	329,99
Myst	79,99	Playstation Multinorm	349,99
NZO Adrenalin*	99,99	PSX-Jap	84,99
Nagano Winter Ol.	99,99	PSX-Tasche Sony	14,99
Nascar 99*	89,99	incl. Memory Card	79,99
NBA Hangtime*	84,99	U-Controller	79,99

Titel des Monats

August (PSX): Alundra 79,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

C & C 1*	39,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
GTA	79,99
Resident Evil 1	39,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99
Wild Arms*	79,99
War Games*	89,99

N64 HARDWARE	
N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
JoyPad	57,99
Verlängerungskabel 1,49	99,99
Lenkrad mit	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB	24,99
Multi Norm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pak	34,99
256 K Memory C.	34,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

SEGA Touring Car	94,99
SEGA Worldwide	79,99
Soccer 97	79,99
Shining Force*	84,99
Sonic Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	79,99
Steep Slope Sliders	89,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle	59,99
Tekken 2 Turbo	69,99
The House o. t. Dead	84,99
Ult. Gun	99,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	69,99
Toriko 2	49,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtua Fighter 3	89,99
Wipeout 2097	69,99
World Soccer	84,99
World Series	69,99
Baseball 2	69,99

LADEN

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

21335 Lüneburg ab 3,99
Heiligengeiststr. 26/27
64263 Darmstadt
Wilhelmstr. 31 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau - neu!
Lindlenstr. 34 - 06331/3627

87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 - 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

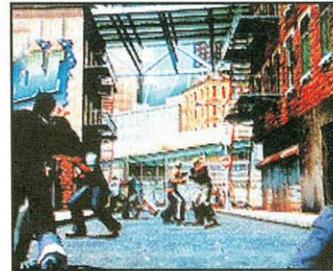
89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Spike Beat'em Up

Sega/ Model 3 Step 2-Board

Noch bevor es irgendwas über Virtua Fighter 4 zu sehen oder hören gibt, hat Sega erste Shots von Spike veröffentlicht. Am ehesten läßt sich das Spiel mit dem Mega Drive-Klassiker Streets of Rage vergleichen. Bis zu vier Spieler gehen in Double Dragon-Manier gegen böse Straßenschläger vor und zeigen diesen, was eine Harke ist. Wie man es von Sega gewohnt ist, geizt der Automat nicht mit grafisch opulenten Spielereien. Sämtliche Charaktere sind butterweich animiert und brennen zusammen mit dem 3D-Background ein wahres Feuerwerk für die Augen ab. Die Prügelumgebung ist genregerecht: In U-Bahnen, Kauf-



häusern und verlassenen Hinterhöfen drischt man auf die Flut an Gegnern ein, mit den obligatorischen Hilfsmitteln wie Baseballschläger, Stahlrohr und Holzlatte natürlich noch um einiges effektiver. Leider gibt es derzeit noch keine Ankündigung für eine etwaige Dreamcast-Umsetzung.

BRD-Release:Vorerst Arcade-only

SOFTWARENEWS

Gunbare Goemon 2

Action-Adventure
 Konami/ Nintendo 64

Nachdem sich der deutsche Spieler noch an Mystical Ninja - Starring Goemon erfreut, ist in Japan schon wieder Nachschub für Fans der Endlosserie angekündigt worden. Im Gegensatz zum dreidimensionalen Vorgänger geht Gunbare Goemon 2 eher wieder in die Richtung seiner Super Famicom-Episoden. Das Spielgeschehen wird in der klassischen Seitenperspektive gezeigt, was endlich auch wieder einen Zwei-Spieler-Modus möglich macht. Die dritte Dimension kommt nur noch bei den Mech-Kämpfen zum Einsatz und soll grafisch ausgefeilter wirken als beim ersten N64-Abenteuer. Neben den beiden Hauptdarstellern Goemon und Ebisumaru sind auch Sasuke und Yae wieder mit von der Partie, genaue Infos zur Storyline gibt es aber leider noch nicht.

BRD-Release:
 Wahrscheinlich

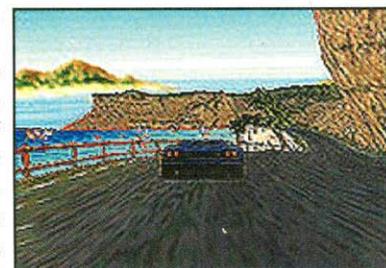
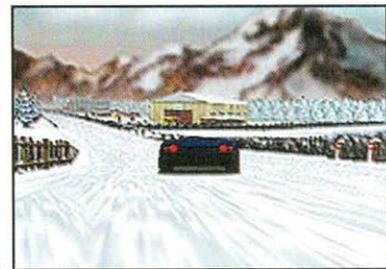
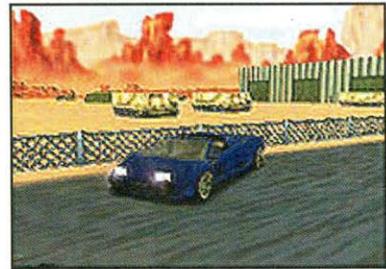


Roadsters '98

Rennspiel
 Titus/Nintendo 64

Auf der E3 konnte man Roadsters '98 erstmals sehen, inzwischen sind aber endlich auch konkrete Facts zum automobili Lamborghini-Nachfolger zu uns durchgedrungen. Wo liegen also die Unterschiede? Zuerst mal gibt es natürlich ein komplett neues Starterfeld: Unter den Autos befinden sich so klangvolle Namen wie BMW Z3, Mazda MX-5 oder der Porsche Boxster. Bei einem simplen Austausch der Autos hat man es aber nicht belassen: die Geschwindigkeit wurde deutlich erhöht - irgendwie leicht ironisch, wenn man bedenkt, daß die italienischen Sportwagen deutlich schneller sind als die offenen Zweisitzer. Abgesehen von flüssigerem Rennverlauf sieht die Grafik dem Vorgänger doch recht ähnlich. Aber immerhin hat man dem Rest des Spiels ordentlich aufgebohrt: Es gilt, insgesamt 10 Strecken zu bewältigen, die je nach Witterung (Regen, Schnee oder Sonnenschein) unterschiedlich anspruchsvoll ausfallen. Und sonst? Klar, auch ein Vier-Spieler-Modus wird mit ins Modul gepackt, ebenso eine Menge an Lens-Flare-Effekten und sonstigen grafischen Spielereien. Ob dafür im Gegenzug der Nebel reduziert wird, kann man derzeit nur hoffen.

BRD-Release: Ja



FREAK'S SHOP

PLAY STATION:

Sonderangebote

Zubehör

Abe's Oddysee	59,95
Adidas Power Soccer 98	79,95
Alundra	79,95
Armored Core	79,95
Alan/Alan Granat Hits ja	69,95
Baby Universe*	79,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Stations <a>	59,95
Blast Radius	79,95
Breath of Fire 3*	89,95

4-4-2 Soccer	49,95
Actua Soccer Club Edition	49,95
Adidas Power Soccer	44,95
Alien Trilogy	39,95
Ark of Time	49,95
Assault Rigs	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	49,95
Black Dawn	49,95
Blam! Machinehead	49,95
Blood Omen - Legacy of K.	49,95
Broken Helix	49,95
Burning Road	49,95
Carnage Heart	49,95
Casper	49,95
Command & Conquer*	49,95
Contra - Legacy of War	49,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Crow, The	49,95
Cyberspeed	39,95
D	49,95
Darklight Conflict <a>	49,95
Darkstalkers	39,95
Destruction Derby 2	44,95
Earthworm Jim 2	49,95
Excalibur	49,95
Exhumed	49,95
Fade to black	39,95
Fantastic Four	39,95
Formula 1	39,95
Formula Karts	39,95
Galaxy Flight	39,95
Grid Run	39,95
Herc's Adventure <a>	49,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Johnny Bazookatone	39,95

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
Dual Force Feedback	49,95

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

Gun "Pistole"	29,95
Gun mit Rückschlag	79,95
Gun & Laseraufsatz	79,95
Joypad versch.Farben je	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95

Lenkrad & V-Rally 179,95

Memory Card 1MB	19,95
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	59,95
Memory Card 32 MB	79,95
Mouse	39,95

PLAY STATION & Dual Shock & Joypad & Memory Card & Command & Conquer 2
355,-
anstatt 419,80

Play Station Multiform 319,95
Berater Resident Evil DC & 24,80
Spieleberater FF7 24,80
<über 1000 Bilder>
Umbauchip & Anleitung 9,95

NINTENDO 64:

Breath of Fire 3 & Pin & T-Shirt & Figur 119,95

Dug Riders	59,95
Dushido Blade	79,95
Cardinal Syn	89,95
Colin Mc Rae Rally	89,95
Command & Conquer <a>	79,95
<ungeschnittene Version>	
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
Cool Boarders 2	79,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crims Killer	79,95
Critical Depth	89,95
Dead or Alive	79,95
FIFA '98	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spiel-	
berater <1000 Bilder>	109,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1 '97	89,95
Forsaken	84,95
Frankreich '98	89,95

Bax 3D	79,95
Ghost in the Shell*	79,95
Golden Games	79,95
Gran Turismo	89,95
Heart of Darkness	89,95
Jer.McGrath Supercross	89,95
Kula World	79,95
Little Big Adventure	59,95
Lifeforce Tenka <a>	59,95
englisch & ungeschnitten	
Lucky Luke	89,95
Mageslayer*	89,95
Maximum Force	89,95
Men in Black	89,95
Need for Speed 3	89,95
NBA Fast Break	59,95
NBA Powerplay Hockey 98	89,95
Nightmare Creatures	89,95
<dt. & ungeschnitten>	

One	79,95
Point Blank*	79,95
Point Blank & Gun*	139,95
Premier Manager 98	89,95
Rampage World Tour	59,95
Rebel Assault 2	79,95
Road Rash	89,95
Road Rash 3D	89,95
San Francisco Rush*	84,95
Sentinel Returns	79,95
Shadow Gunner*	79,95
Shadowmaster	69,95
Streetfighter Collection*	79,95
Super Pang Collection	79,95
Tomb Raider 2	79,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tommi Mäkinen Rally	89,95
Treasures of the Deep	79,95
V-Ball*	89,95
V-Rally	79,95
Vigilante	89,95
Virtual Baseball98*	79,95
Vs	89,95
War Games*	89,95
Warcraft 2	69,95
WCW Nitro	89,95
Wing Commander 4	69,95
engl. & ungeschnitten	
X-Com 1 <a>	89,95
X-Men - Children of the...	59,95
Xenocrazy	89,95
Young Blood*	84,95

Klonoa <a>	49,95
Konami Open Golf	39,95
Lost Vikings	49,95
Mega's Galaxy	49,95
Micro Machines V3	49,95
Megaman X3	49,95
Micro Machines V3	49,95
NBA Jam Extreme	39,95
Novastorm	49,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Perfect Weapon	49,95
Parodius	49,95
Pitball	39,95
Porsche Challenge	44,95
Primal Rage	49,95
Puzzle Bobble 2	44,95
Ran Soccer / Actua Soccer	39,95
Rapid Racer	49,95
Raven Projekt	39,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Revolution	44,95
Road Rash	39,95
Robotnik	49,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam 'n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot Goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Starfighter 3000	39,95
Strike Point	49,95
Striker	49,95
Supersonic Racer <a>	39,95
Tekken 2	44,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnittene PAL-Version	
Tokyo Highway Battle	49,95
Tomb Raider	49,95
Trash It	49,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
View Point	49,95
Wipeout 2097	44,95
World Cup Golf	49,95
Worms	39,95
X 2	39,95
Zero Divide	49,95

Benjo & Kazooie	79,95
Bust-A-Move 2	89,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	89,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	79,95
F1 Pole Position	89,95
F1 World Grand Prix*	79,95
Forsaken	99,95
Frankreich	119,95
GT64	99,95
Hexon	89,95
Mace - Dark Eye	89,95
Mischief Makers	89,95
Nagano Winter Olympics	119,95
Turk at/unout*	89,95
W. Gretzky Hockey 98	89,95
WCW vs NWO	119,95

SATURN™

Andretti Racing	49,95
Defcon 5	29,95
FIFA Soccer '97	19,95
Grid Run	29,95
HI Octane	19,95
NBA Live '97	19,95
NHL Hockey '97	19,95
Road Rash	39,95
Shining Force 3	89,95
Skeleton Warriors	29,95
Soviet Strike	24,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	29,95
Theme Park	19,95
Virtual On	29,95

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

* geplante
Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische
Anleitung

Knife Edge

Interactives Shoot'em Up
Kemco/ Nintendo 64

Ein Lightgun-Shooter ohne Lightgun -so könnte man Knife Edge von Kemco am besten beschreiben. Nur mittels Fadenkreuz kann man in diesen interaktiv ablaufenden Film eingreifen. Unge- wöhnlich, denn solche FMV- verwandte Action kennt man nur von der PlayStation. Ganz linear verläuft das Gesche- hen aber dennoch nicht: je nach ausgewählter Spielfigur und Schwierigkeitsgrad bekommt man Zugriff auf neue Spielabschnitte und andere Feindformationen. Bisher kann man sich nur mittels Joypad durch die zahlreichen Tunnel, Planetenoberflächen (Knife Edge spielt zeitweise sogar auf dem Mars) und Alienstädte bewegen. Gerüchtweise beabsichtigt Kemco aber, dieses auf der E3 erstmals vorgestellte Spiel, Lightgun-kompatibel machen zu wollen. Damit wäre Knife Edge der erste Lightgun-Shooter für das Nintendo 64.

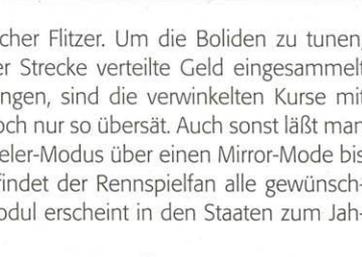
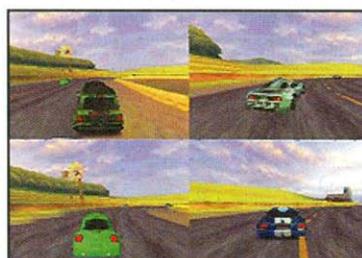


BRD-Release:Wahrscheinlich

Top Gear Overdrive

Rennspiel
Kemco/ Nintendo 64

Während es bei Top Gear Rally noch relativ realistisch zugeht, setzt der Nachfolger, Top Gear Overdrive auf andere Dinge. Nur durch diese Tricks und gemeine Manöver fährt man in dem von Snowblind entwickelten Funracer ganz vorne mit. Auf insgesamt sieben Strecken schenken sich die Fahrer nichts: Nitro-Boosts, Power-Ups und andere Gim- micks sorgen immer wieder für unliebsame Überraschungen im Fahrerfeld. Je nach Vor- lieben kann man aus acht ver- schiedenen Fahrzeugen aus- wählen, darunter ein wuchtiger Detroit V8, einige Concept- Cars und ein sehr Beetle-ähnlicher Flitzer. Um die Boliden zu tunen, muß allerdings erst das auf der Strecke verteilte Geld eingesammelt werden - kein leichtes Unterfangen, sind die verwinkelten Kurse mit Schlaglöchern und Ölpfützen doch nur so übersät. Auch sonst läßt man nichts anbrennen: vom Vier-Spieler-Modus über einen Mirror-Mode bis hin zum Rumble Pak-Support findet der Rennspielfan alle gewünsch- ten Optionen. Das 96 MBit-Modul erscheint in den Staaten zum Jah- resende.



BRD-Release:Ja

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

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

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



sight & sound

Die Konsole. Unendliche Möglichkeiten. Wir schreiben das Jahr 1998 und befinden uns auf einer Mission: den Konsolen in Deutschland den Horizont zu erweitern. Denn zumeist befinden sich die Videospielekonsolen in einem bedauernswerten Zustand. Kleine Mono-Fernseher müssen via Antennenkabel mickrig anmutende Bilder einmalig stolzer Videospiele wiedergeben, während die 2,5 Watt des internen Lautsprechers wie irr im Takt klirren.

Muß das sein? Genauso wie man einen Kinofilm im Lichtspielhaus auf einer 50 qm-Leinwand mit Achtkanalton oder auf eben diesem Fernseher genießen kann, so kann man auch aus Videospiele weitaus mehr herausholen als die letzte Zuckung des Endgegners. Und es ist zumeist nicht ausschließlich eine Frage des Geldbeutels, in vielen Fällen stehen Teile des bitter benötigten Equipments schon in freudiger Erwartung im Wohnzimmer, es fehlte bisher einfach der Impuls zur Vereinigung der Komponenten. Wir wollen Euch in diesem Special Tips und Kaufempfehlungen geben, die Eure Videospiele in Galaxien entführen werden, die in manchen Fällen selbst die Entwickler nie zuvor gesehen und gehört haben.

Das Bild

Der Fernseher

Neue Konsole - alter Fernseher? Während man in den guten alten 16-Bit-Zeiten sogar noch ein Bild über die Antennenbuchse akzeptierte, sind aufgrund drastisch gestiegener Grafikfähigkeiten auch die Ansprüche an den Fernseher gestiegen. Für PlayStation und Nintendo 64 kommt nur noch eine Signalübertragung via S-VHS-Kabel oder RGB-Kabel in Frage. Wer über Videochinch oder gar einen RF-Adapter geht, sollte sich die Frage gefallen lassen, warum er sich Grafikhilfen vom Kaliber eines Gran Turismo oder Banjo-Kazooie ins Haus holt, um dann aufgrund des minderwertigen Signals eh nur ein verwachsenes Bild zu sehen zu bekommen.

Während man bei der PlayStation von Haus aus ein RGB-Signal zur Verfügung gestellt bekommt (S-VHS gab es nur bei der ersten Serie), macht das Nintendo 64 mehr Probleme.

Besitzer einer Importkonsole kommen in den Genuß der Rot/Grün/Blau-Übertragung, wer jedoch brav ein deutsches PAL-Grundgerät gekauft hat, schaut leider in die Röhre. Erst ein aufwendiger Umbau (z.B.: bei Wolfsoft 02622/ 83517) schafft Abhilfe. Der Qualitätszuwachs ist aber jeden einzelnen Pfennig wert. Wer einmal auf einem Import-N64 oder auf einer RGB-getunten N64-Konsole gespielt hat, gerät schnell in Versuchung, das mitgelieferte Chinchkabel in der Toilette zu versenken.

Alle von uns ausgewählten Fernsehgeräte sind also absolut RGB-tauglich und verdauen auch problemlos 60Hz-Signale von Importspielen aus dem fernen Osten oder der USA. Bevor Ihr also eine neuen Fernseher kauft, werft doch einen Blick auf unsere Liste oder schleift Eure Konsole samt Software mit ins Kaufhaus.

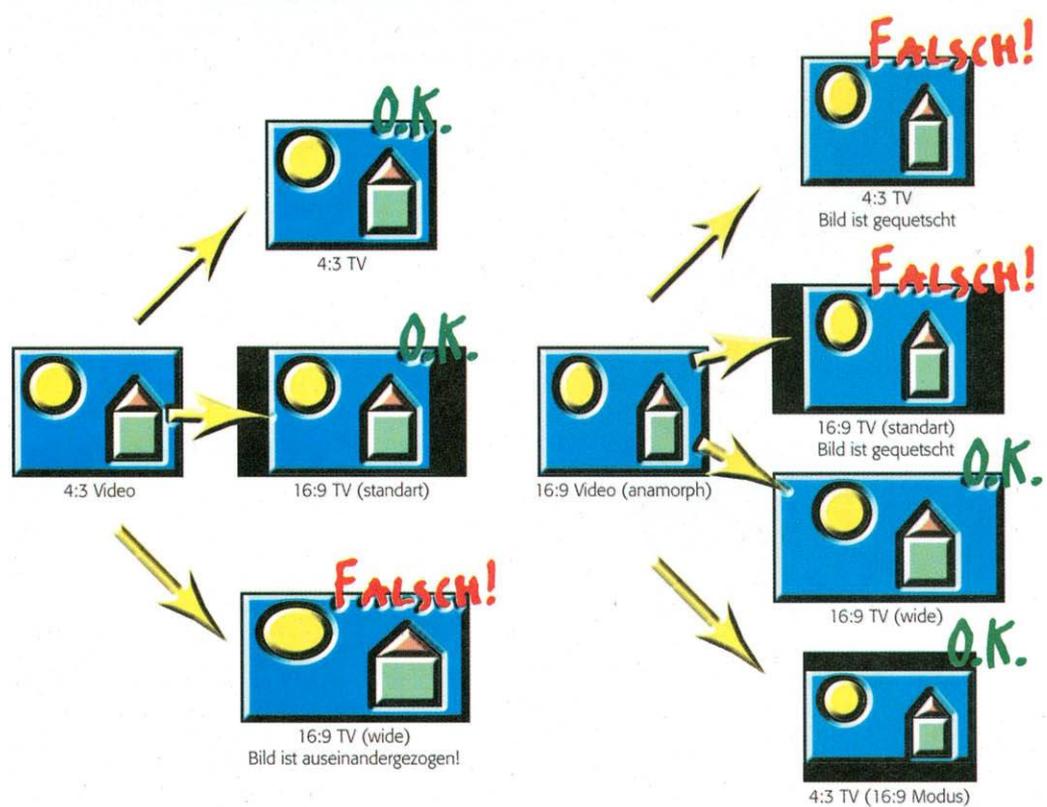
Marke	Format	ca. Preis	RGB	S-VHS	NTSC	Audio-Out	Anschlüsse	Größe
Philips 28 PT 7103 100Hz-Fernseher mit ausreichend Anschlüssen zum fairen Preis	4:3	1.600 DM	Ja	Ja	Nein	Ja	2xScart, Front-S-VHS	(70 /66)
Philips 29 PT 5302 50Hz-Fernseher mit sehr flacher Bl ackline S-Röhre und Top RGB-Bild	4:3	1.400 DM	Ja	Ja	Nein	Ja	2x Scart	(72/68)
Philips 21PT4403 Preisgünstiger Fernseher, der allerdings das RGB-Bild deutlich verschiebt. Nur ein Bildlageshifter schafft Abhilfe	4:3	850 DM	Ja	Nein	Nein	Ja	1xScart	(55/51)
Panasonic TX28 LD 4C 50Hz-Fernseher zum fairen Preis, nicht ganz so kontrastreich wie der Philips 5302, dafür verdaut das Gerät aber auch Pseudo-PAL (PAL/60Hz)	4:3	1200 DM	Ja	Scart	Ja	Ja	2xScart,Front Chinch	(70/66)
Panasonic TX21 MD3C 50Hz-Fernseher für unter 1000 DM, ausreichend Anschlüsse und Pseudo-PAL	4:3	900 DM	Ja	Scart	Ja	Ja	2x Scart, Front Chinch	(63/59)
Saba T5540VT RGB-taugliches Schnäppchen mit gutem Bild	4:3	700 DM	Ja	Nein	Nein	Nein	1xScart	(55/51)
Sony KV32WX100 Wuchtiger 100Hz 16:9-Fernseher mit grandioser Ausstattung und fünf Bildformaten	16:9	3.300 DM	Ja	Ja	Ja	Ja	3x Scart, Front S-VHS	(82/76)
Panasonic TX-W32 9523 gutes 100Hz 16:9-Gerät mit sinnvoller Ausstattung und 6 Bildformaten, aber nicht ganz so brillantes Bild wie beim Sony Gegenstück	16:9	3.000 DM	Ja	Ja	Ja	Ja	3x Scart, Front S-VHS	(84/78)
Philips TV32-9532 Trotz höherem Preis kleineres Bild als der Panasonic, dennoch ein guter 100Hz 16:9 Fernseher mit üppiger Ausstattung	16:9	4.000 DM	Ja	Ja	Ja	Ja	3x Scart, Front S-VHS	(82/76)
Grundig M84-210 Hervorragendes RGB-Bild in enormer Größe. Dank 100Hz-Technik ein echter Tip, leider ohne Audioausgang	4:3	3.000 DM	Ja	Scart	Nein	Nein	2x Scart, Front-Chinch	(84/80)
Grundig M72410PIP Formschöner Fernseher mit sattem, sehr scharfem Bild, passendem Rack und VGA-Anschluß. Ideal, wenn neben der Konsole auch ein PC zu Hause steht	4:3	3.200 DM	Ja	Nein	Ja	Ja	3x scart, Front S-VHS, VGA	(72/68)
Sony KL-50W2 Riesiger 16:9-LCD-Rückprojektor, der sich mit Videospiele fast wohler fühlt als mit dem Fernsehbild. Achtung: Den Vorgänger (KL-50W1) gibt es oftmals zum Nice Price	16:9	10.000 DM	Ja	Ja	Ja	Ja	3x Scart, Front S-VHS	(127)

16:9 zu 4:3

Der Unterschied

Mit dem Verkauf von immer mehr 16:9 Fernsehern muß man sich natürlich auch fragen was bringt's mir als Videospiele? Ganz einfach gesagt: erstmal nicht sehr viel. Klar kann man Mario auch in die Breite gezogen auf einem solchen TV ohne Probleme spielen, das ist aber sicher nicht im Sinne des Erfinders. Richtig Freude kommt mit einem DVD-Player und entsprechendem Filmmaterial auf. Dieses ist dann nämlich „Anamorph“ auf Disc gebannt und wird auf einem 16:9 Gerät wieder in Form gebracht. Aber auch Fernseher oder Projektoren mit einer 16:9 Schaltung profitieren von diesem Qualitätszuwachs!

Ganz neue Wege geht Infogrames mit Mission: Impossible! Es ist das erste (!) Videospiele das man auch „Anamorph“ spielen kann.



Der Projektor

Die Königsklasse für Videospiele eröffnet sich, wenn man sich bspw. im Rennspiel optisch mittendrin befindet. Auch viele Projektoren der unteren Preisklasse sind in der Lage, ein akzeptables Bild mit 1,5 - 2 Metern Diagonale abzuliefern. Es gibt verschiedene Projektorentypen. Die einfachsten Geräte sind LCD-Projektoren, die je nach Auflösung ein mehr oder weniger großes Bild zulassen. Hier gilt die Faustregel: je billiger, desto pixeliger. Billigergeräte sind in der Lage, ein Bild mit ca. 180.000 Bildpunkten zu erzeugen, High End-Geräte können bis zu 1.5 Mio. Bildpunkte darstellen. Die Preise variieren zwischen 2.000 und 15.000 DM.

Noch bessere Bildergebnisse können mit Röhrenprojektoren erreicht werden. Pixelstrukturen fallen flach, das Resultat ist ganz allein von der angeschlossenen Quelle abhängig. Bei diesen Projektoren gibt es preislich kaum Grenzen. Gute Röhrengeräte gibt es ab ca. 6.000 DM. Projektoren, die die Bildqualität durch das Vervielfachen der Zeilen erreichen, können problemlos auch schon einmal über 50.000 DM kosten. Alle von uns vorgestellten Geräte bewegen sich preislich unter 10.000 DM. Natürlich kann man die Projektoren auch hervorragend zum Darstellen von TV, DVD oder Laser Disc nutzen. Mit einer guten Surround-Anlage oder sogar Dolby Digital-Geräten und den richtigen Boxen kann man auf diese Weise das Spiel- und Kinoerlebnis perfektionieren.

SHARP XV-C1E	SHARP XV-C20C	INFOCUS LP420	RCF 3001
			
Technik: ... LCD (180.000 Pixels)	Technik: ... LCD (540.000 Pixels)	Technik: ... DLP	Technik: ... Röhre
Bildgröße: . bis zu 3,8m Diagonale	Bildgröße: . bis zu 3,8m Diagonale	Bildgröße: . bis zu 4,7m Diagonale	Bildgröße: . bis zu 6,5m Diagonale
Helligkeit: 50 ANSI Lumen	Helligkeit: 60 ANSI Lumen	Helligkeit: 500 ANSI Lumen	Helligkeit: 200 ANSI Lumen
Anschlüsse: S-VHS, Video	Anschlüsse: S-VHS, Video	Anschlüsse: ... S-VHS, Video, VGA	Anschlüsse: ... S-VHS, Video, RGB
Fernsehnorm: PAL/SECAM-/NTSC	Fernsehnorm: PAL/SECAM-/NTSC	Fernsehnorm: PAL/SECAM-/NTSC	Fernsehnorm: PAL/SECAM-/NTSC
Audio: ..Eingebauter Lautsprecher und Audio-Verstärker (1 W Mono)	Audio: ..Eingebauter Lautsprecher und Audio-Verstärker (1 W Mono)	Audio: ..Eingebauter Lautsprecher und Audio-Verstärker (1 W Mono)	Audio: ..Eingebauter Lautsprecher und Audio-Verstärker (1 W Mono)
Ca. Preis: 2.500,- DM	Ca. Preis: 3.999,- DM	Ca. Preis: 11.900,- DM	Ca. Preis: 7.999,- DM



In freundlicher Zusammenarbeit mit



Alle Projektoren und weitere Infos zum Thema Home-Cinema bekommt man bei:
 MediaStar, Karl-Liebknecht-Str. 1, 63533 Mainflingen Tel.: 06182 / 899525, Fax: 06182 / 200719

Mitmachen



und gewinnen!

YAMAHA HIFI

In freundlicher Zusammenarbeit mit Yamaha verlosen wir ein Surround-Paket ohne Kompromisse.



Als Schaltzentrale dient ein RX-V592 RDS-Receiver. Neben den zahlreichen Anschlüssen und ausreichend Leistungsreserven verfügt das Gerät über einen zukunftssicheren Sechskanal-Eingang für digitale Tonformate wie Dolby Digital, DTS oder M-PEG-2. Das passende Boxenset befindet sich ebenfalls im Lieferumfang. Um das ganze optisch abzurunden, gibt's noch den CD-Player CDX-493 obendrauf.

Wer teilnehmen will, beantwortet eine einfache Frage:

Wie heißt das derzeitige Vollverstärker-Flaggschiff aus dem Hause Yamaha?

Schickt Eure Postkarte an:
 Redaktion Fun Generation
 Stichwort: „Entweder live oder Yamaha“
 Max-Planck-Str. 13
 97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 7. September. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Das passende Boxenset befindet sich ebenfalls im Lieferumfang. Um das ganze optisch abzurunden, gibt's noch den CD-Player CDX-493 obendrauf.

Sound

Wenn das Bild dann endlich stimmt, steht man auch schon vor der nächsten Investition. Schon lange warten viele Videospiele mit 4-Kanal Dolby Surround-Sound auf. Zwar erreicht man durchaus auch über die gewöhnliche Stereoanlage eine annehmbare Akustik, der letzte Kick wird aber erst von einer Surroundanlage vermittelt. Natürlich bleibt auch beim Kauf eines Surroundverstärkers oder Receivers alles abwärtskompatibel. Mittels Tastendruck läßt es sich wahlweise im liebgewonnenen Stereoton hören.

Prinzipiell muß man zwischen zwei Surroundlösungen unterscheiden:

Der Decoderverstärker

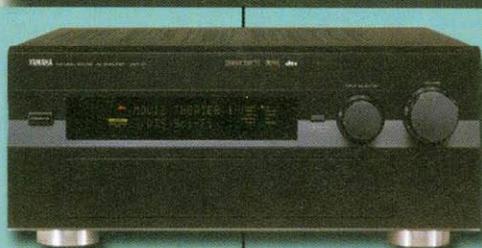
Dieser unscheinbare Kasten enthält alles, was man für den Surround-Spaß benötigt. Neben dem Decoder findet man auch die fehlenden Endstufen für den Centerkanal und die Surroundkanäle. Die Hauptlautsprecher laufen bei dieser Nachrüstlösung weiterhin über Euren alten Verstärker, der allerdings einen freien Tapeeingang benötigt, um mit dem Decoderverstärker Kontakt aufzunehmen.

Der Vollverstärker bzw. Receiver

Wer eh ein komplett neues System aufbauen will, sollte gleich zum Komplettgerät greifen. Hier lassen sich dann auch die Hauptboxen mit anschließen, der alte Verstärker wird nicht mehr benötigt. Voreilig soll-

tet Ihr ihn aber nicht hergeben. Notfalls kann man den brachliegenden Verstärker auch noch als Endstufe für passive Subwoofer benutzen, genügend Leistung vorausgesetzt.

Eine Empfehlung für einen bestimmten Verstärker auszusprechen, fällt an dieser Stelle schwer, wir selbst haben aber besonders mit Geräten aus dem Hause Yamaha sehr gute Erfahrungen gemacht. Unbedingt beachten: Wer sich ein Hintertürchen für digitalen Mehrkanalton (Dolby Digital, DTS, MPEG 2) offenhalten will, sollte entweder gleich ein Gerät mit integriertem Decoder kaufen oder auf einem DVD-Player mit integriertem Decoder andocken.

YAMAHA DSP-A1

(Bild oben) Das derzeitige Flaggschiff unter den Vollverstärkern. Mit Dolby Surround fast schon unterfordert, decodiert dieser Riese neben Dolby Digital-Ton auch das unbekanntere DTS-Format. Mit schier endlosen Leistungsreserven und einer grandiosen Optik nimmt es der DSP-A1 mit jedem Gerät in seiner Preisklasse auf - und sogar mit einigen wesentlich teureren High End Lösungen. Wer die ultimative Lösung sucht und knapp 4000 DM auf der hohen Kante liegen hat, braucht sich auch vor der Zukunft keine Sorgen zu machen. Eine wahre Anschluß-Armada (samt Sechs-Kanal Eingang) nimmt mit jeder Komponente Kontakt auf.

YAMAHA DSP-A2

(ohne Bild) Kurz vor Druckunterschluf haben wir noch etwas brandaktuelles erfahren: Yamaha veröffentlicht eine abgespeckte Version ihres Referenz-Gerätes DSP-A1. Im November kommt der DSP-A2 in den Handel, der gegenüber seinem großen Bruder lediglich über etwas weniger Leistung (100 statt 130 Watt pro Kanal) verfügt und nicht ganz so viele Anschlüsse bieten kann. Dennoch, mit Dolby Digital, DTS und der üblichen Menge an DSP-Programmen (allein 21 für den Filmbetrieb) wohl der kommende Kauf-tip. Preislich wird sich der DSP-A2 bei knapp 2500 DM einpendeln.

YAMAHA DSP-A1092

(ohne Bild) Der DSP-A1092 ist nochmals 500 DM günstiger als der DSP-A2. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Er verfügt über eine geringere Ausgangsleistung (80 Watt pro Kanal) und unterstützt kein DTS. Da sich dieses Tonsystem derzeit nur für Freaks empfehlen läßt stellt dies kein großes Handicap dar. Mit zahlreichen Klangfeldprogrammen findet sich für jedes Videospiel die passende Akustik und auch anschlussseitig läßt der DSP-A1092 dank 5 Video- und Audioeingängen (auch S-VHS) nichts anbrennen.

YAMAHA DSP-E492

(Bild oben) Besonders interessanter Decoderverstärker - verfügt über ausreichend Leistung, um das aggressive Fauchen der getunten Gran Turismo-Boliden bis ins Mark gehen zu lassen. Zudem eine zukunftssichere Investition: Wer zukünftig auch digitalen Mehrkanal-Ton in den eigenen Wänden erleben will, findet am DSP-E492 die notwendigen Anschlüsse. Zum Preis von gerade mal 620 DM wohl das beste Preis-Leistungsverhältnis für Surround-Newcomer.

Die richtigen Lautsprecher

Im Normalfall werden die beiden Frontboxen der Stereoanlage weiterhin benutzt. Man benötigt für die Mitte also noch einen Centerlautsprecher und zwei Surrounds für den räumlichen Effekt. Gerade am Center sollte man aber keinesfalls sparen. Da sich nun mal die meiste Action in der „Mitte des Bildes“ abspielt, sollte keine Tröte über oder unter dem Fernseher plaziert werden, ist der Center doch ganz allein für die korrekte Wiedergabe sämtlicher Dialoge zuständig. Bei den Surroundboxen tut es notfalls auch erstmal eine Notlösung. Falls man noch irgendwo zwei

Lautsprecher kleinerer Bauart herumstehen hat, können diese problemlos als Effektlautsprecher mißbraucht



werden. Wer's richtig perfekt haben will, kauft aber gleich ein komplett neues System. Diese Lautsprecher sind aufeinander abgestimmt und haben eine ähnlichen Klangcharakter. Preislich kann man hier ein kleines Vermögen loswerden: ausgewachsene THX-Sets mit dem Segen von George Lucas verschlingen schon mal eine fünfstelligen Summe. Aber keine Angst, auch mit einem preisgünstigen Komplettsystem vom Media Markt um die Ecke werdet man den Klang gegenüber der Stereoanlage oder dem Fernsehsehton um ein Mehrfaches auf.

GLOSSAR

Audio-Out

Der Ton der Konsole kann mittels Chinchleitung an den Verstärker weitergegeben werden. Ideal für Besitzer von neueren PlayStations oder bei RGB-Kabeln ohne separaten Kabel für den Ton.

NTSC-Tauglichkeit

Wer einen umgebauten DVD-Player besitzt oder sein US-N64 über S-VHS oder Videochinch anschließen will, sollte auch auf NTSC-Kompatibilität achten.

S-VHS über Scartbuchse

Manche Fernsehgeräte bieten nicht den üblichen Hosiendecker sondern eine Scartbuchse die das S-VHS-Signal verarbeiten kann. Nur mit speziellem Kabel (z.B.: bei Wolfsoft) oder einem Adapter (ca 20 DM) findet die Konsole den passenden Anschluß

100Hz

Videospieler aufgepaßt! Zwar bieten 100Hz-Geräte das bessere Fernsehbild, aber dennoch sind gerade Geräte älteren Semesters bei schnellen Actionspielen oft überfordert. Die Folge: ärgerliche Schmierstreifen. Neuere Geräte kennen diese Probleme nicht mehr, mit Lightguns funktionieren 100Hz-TVs aber in keinem Fall.

Pseudo-PAL

Videorecorder und DVD-Spieler greifen gern auf dieses Signal zurück, aber auch umgebaute N64s liefern Pseudo-PAL. Das Prinzip ist schnell erklärt: Damit der Fernseher keine Probleme mit dem NTSC-Signal bekommt, setzt das Gerät den Farbträger auf PAL um, lediglich die NTSC-Bildwechselfrequenz von 60Hz bleibt erhalten. Leider verstehen in der Praxis mehr Fernseher reinrassiges NTSC als diese komische Phantasienorm.

Bildlageshifter

Wer kennt das Problem nicht? Zwar gibt es mittels RGB-Kabel ein glasklares Bild, aber leider verschiebt sich das ganze je nach Fernseher oder Projektor um ein oder gar zwei Zentimeter nach links oder rechts. Nur ein Bildlageshifter schafft Abhilfe (z.B.: bei GT Elektronik).

Dolby Digital

Digitale Nachfolger des analogen Surround-Sounds aus dem Fernseher oder von Band. Im Gegensatz zu Dolby Surround bekommt der Hörer fünf voneinander völlig unabhängige Kanäle samt separatem Subwoofer-Signal. Derzeit nur auf NTSC-Laser Discs und DVDs erhältlich. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden auch das Dreamcast und die PlayStation 2 noch nicht auf dieses Format zurückgreifen.

LCD

LCD-Projektoren besitzen (ganz einfach gesagt) ein super-kleines farbiges GameBoy-Display mit einer Lampe dahinter und ein paar Linsen davor. Die Geräte sind somit nicht größer als ein Dia-Projektor und voll transportabel. Als Faustregel für die Bildauflösung gilt: je mehr Pixel der LCD-Chip hat, desto besser das Bild. Die Lebenserwartung der Metaldampflampe, die hinter dem LCD sitzt, hat eine Lebenserwartung von ca. 2000 Stunden und kostet so ungefähr 800 - 1200 DM.

DLP

Bei diesen Geräten werden Mikrospiegelchips (DMD-Chips) eingesetzt. Der DMD-Chip hat die Größe eines Fingernagels und weist auf dieser Fläche 508.800 bewegliche Spiegel auf. Die restliche Technik entspricht im großen und ganzen der des LCD-Projektors. Die erzeugte Bildqualität und Helligkeit ist aber um ein Vielfaches besser.

Röhre

Bei einem Röhrenprojektor handelt es sich, technisch gesehen, um einen Fernseher mit 3 offenen Bildröhren (Rot, Grün und Blau) die auf eine Leinwand strahlen. Das Bild wird so also zeilenweise aufgebaut, wie wir es von unseren Flimmerkisten gewohnt sind. Die Vorteile sind klar: Es sind keine Pixel zu sehen, das Bild hat einen besseren Kontrast, das Bild ist farbtreuer.

ANSI-Lumen

ANSI-Lumen ist eine genormte Art, die Bild-Helligkeit zu messen. Umso höher der Wert umso, heller das Bild. Aber aufpassen! Viele Hersteller geben in Ihren Prospekten den Peak-Lumen Wert an, der um ein Vielfaches höher ist als der genormte Wert, aber keine Aussagekraft hat.



FUN GENERATION

DAS VIDEO

GEWINNSPIEL



Das grandiose Beat'em Up für Sonys PlayStation bringt nicht nur den Spieler in Wallung, auch das Pad vibriert dank Dual Shock gar heftig im Takt der Schläge.

Wie Ihr sicherlich wißt, konnte man Dead or Alive anfangs schon in den Spielhallen bewundern, bevor eine Saturn-Version und als Höhepunkt die PlayStation-Variante für den Spaß zu Hause released wurde.

Elf Kämpfer umspannt die Kämpferriege, die allesamt mittels True Motion-Verfahren extrem lebensecht in Szene gesetzt wurden.

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment wertvolle Produkte rund um das Spiel.

Damit Ihr zuschlagen könnt, müßt Ihr zwei einfache Fragen beantworten:

1. Nennt vier Kämpfernamen aus Dead or Alive
2. Wer hat Dead or Alive entwickelt?

Schickt eine Postkarte mit Euren Antworten an:

Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Gerüttelt und nicht geschürt“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg
Einsendeschluß: 7. September 1998
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Preis: PlayStation mit Dual Shock-Controller + Dead or Alive-Spiel + T-Shirt

2.-5. Preis: Dead or Alive-Spiel + Dual Shock-Controller

6.-10. Preis: Dead or Alive-T-Shirt



THIS IS A BARCODE



Götz Schmiedehausen

Glover



Auf dem Wasser balanciert Glover auf dem Ball. Allerdings ist dabei die Steuerung spiegelverkehrt



In der Eiswelt zertrümmert er Kristalle mit dem Ball

Verlust eines Lebens führt. Mit dem Ball „in der Hand“ schiebt Glover seinen bunten Freund vor sich her und versucht, ihn durch basketballartiges Dribbeln, Werfen und Hinterherlaufen zum gewünschten Ziel zu dirigieren. Wasseroberflächen überwindet er, indem er auf dem Ball balanciert, was allerdings mit einer spiegelverkehrten Steuerung einhergeht.

Ähnlich wie bei anderen Nintendo-Spielen findet man Fragezeichen, die hilfreiche Tips geben, da die Steuerung gewöhnungsbedürftig ist. Würfe sollte man immer ausprobieren; eine weiße Kurve zeigt an, wohin Ihr den Ball befördern werdet. Es gibt nämlich kaum Frustrierendes, als seinen Ball einzusammeln und simpel aussehende Stellen immer wieder spielen zu müssen.

Eiskaltes Händchen

Hasbro Interactive versucht Innovation ins Jump'n Run-Allerlei zu bringen, ob es ihnen vom Käufer gedankt wird, bleibt noch dahingestellt. Die Level von Glover sind ansprechend und mit steigendem Schwierigkeitsgrad gestaltet. Das Nebelproblem, mit dem die meisten Third Party-Entwickler zu kämpfen haben, läßt auch Glover nicht unverschont: Man kann nur wenige virtuelle Meter in den Hintergrund blicken. Die Levelvielfalt mit Thematiken wie Spukschloß, Piratenschiff, Mondlandschaft, Zirkus oder die einfach extrem aufwendig gestalteten 3D-Jump'n Run-Level lassen auf ein am Ende (hoffentlich) ausgereiftes Produkt schließen, im November werden wir Euch mehr sagen können.



Glover muß seinen Ball werfen, um kleinere Hindernisse zu überwinden



Als Faust geballt, kann Glover Steine zertrümmern

informer

Die Steuerung von Glover ist zugegebenermaßen derzeit noch etwas hakelig, doch im Fax der Entwickler stand ausdrücklich, daß man hier noch viele Arbeitsstunden investieren wird. Derzeit gibt es sechs Aktionen mit dem Ball, nämlich Werfen, Schieben, Dribbeln, einen Lob Werfen, Loslassen und auf den Ball Springen. Ohne Ball hingegen hat man die ganz normalen Jump'n Run-Moves wie Springen, Doppelsprung, Schlagen, Ducken, Kriechen sowie schnelles Radschlagen und einen magischen Spruch loslassen.



Dank der Luftströme ist Glover schwerelos und kann fliegen



Hat Glover seinen Ball verloren, zeigt ein Tastendruck die Richtung an

während dem Spieler bei soviel Nonsens das Hirn schmilzt.

Der kleine weiße Handschuh bewegt sich ohne den Ball wie ein ganz normales Jump'n Run-Männchen. Er springt, klammert sich an den Rändern der Plattformen fest oder läuft um sein Leben, wenn ihn eigenartig gezeichnete, extrem scharfkantige Stiere oder Haie verfolgen. Eine Feindberührung wird mit Energieverlust bestraft, wohingegen eine Kollision mit einem Ball zum



Der Elefant hat den Ball eingesaugt. Ihr müßt ihn auf die Spikes zutreiben, damit er platzt

Der in dieses Abenteuer involvierte Zauberer hatte einfach einen ziemlich schlechten Tag erwischt, als ihm bei einem Sturz beide Hände wegfliegen, -ein mißlicher Umstand, den wir aus dem Alltag kennen. Eine Patschhand fiel direkt in den Suppentopf, was diese zu einer gar bösen Kreatur entarten ließ, während unser zukünftiger Held einfach aus dem Fenster der Zauberereinliegerwohnung im Burgturm in ein unbekanntes Land entschwebt. Die freigesetzte Zauberenergie in Form zerbrechlicher Kristalle schafft es gerade noch, sich in Gummibälle zu verwandeln, bevor alles zusammenbricht. Glover muß nun diese Gummibälle einsammeln und mit ihrer Hilfe die Welt retten,

Bisher machte sich Hasbro Interactive mit mehr oder weniger gelungener Recycling-Arbeit einen Namen. Entweder konvertierte man erfolgreiche Brettspiele wie Monopoly oder Risiko gekonnt auf die PlayStation oder reanimierte den sowieso schon recht angegangenen Frosch Frogger mittels Frischzellenkur. Das Debüt auf dem Nintendo 64 erfolgt zielgruppengerecht mit Zauberei und einer kruden Story.



Genre: Jump'n Throw
 Spieler: 1
 Hersteller: Hasbro Interactive

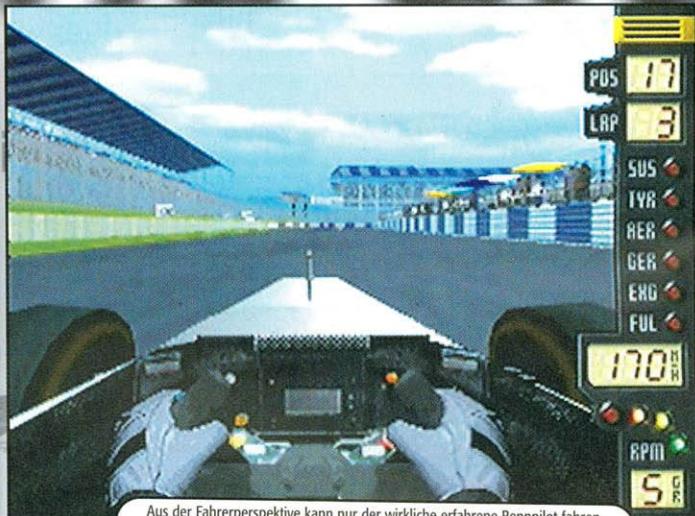
Entwickler: Hasbro Interactive
 Testmuster: Hasbro Interactive
 Veröffentlichung: November



F1 World Grand Prix



Realismus pur, so der Anspruch des zweiten Formel 1-Spiels für Nintendo 64. In der Boxengasse müßt Ihr blitzschnell reparieren und konfigurieren



Aus der Fahrerperspektive kann nur der wirkliche erfahrene Rennpilot fahren, da man sonst die Kurven hoffnungslos unterschätzt

Wartet vor einem Blindkauf besser das Ergebnis unseres Tests ab und ruft im Zweifelsfall bei unserer Hotline an, die pünktlich zum Erscheinungstermin mit dem Endergebnis und hilfreichen Kommentaren dienen kann (Dienstag 18.00 - 21.00 Uhr, Tel.: 0931/ 40 69 170).

Neben Psygnosis und UBI Soft gelang es auch Nintendo, sich die Originalizen für die Formel 1-Serie zu sichern. Basierend auf dem Stand der letztjährigen Saison (Psygnosis hält bekanntlich die Rechte an der 98er Serie) rast Ihr als virtueller Schumi oder Hilfs-Häkkinen über die insgesamt 17 detailgetreu nachmodellierten Formel 1-Strecken. Das Spiel verspricht eine herausragende künstliche Intelligenz der gegnerischen Fahrer, variable Wetterbedingungen (Wetterwechsel während eines Rennens!) sowie allerlei Werkstattoptionen und Statistiken, die den Realismus in die Höhe schrauben.

Gefahren wird allein gegen die insgesamt 21 Computergegner aus elf Teams; man kann natürlich via Split-Screen einen menschlichen Gegner hinzuziehen, hier steht die Wahl eines horizontalen oder eines vertikalen Split-Screens frei.

Fünf Spielmodi werden angeboten: World Grand Prix erlaubt, wie erwähnt, das Nachspielen einer kompletten Saison, im Zwei-Spieler-Modus kann man Einzelrennen gegeneinander fahren, Exhibition

F1 Formula 1

BUENOS AIRES
GRAND PRIX OF ARGENTINA

DATE: APR 13, '97
LENGTH: 4,259 KM
LAPS: 17

1997 RESULTS

1. J. WILLIAMS	WILLIAMS
2. E. IRVINE	FERRARI
3. R. SCHUMACHER	JORDAN

1997 FASTEST LAP
G. BERGER 1:27.98

PLAYER FASTEST LAP
ROOKIE: 1:32.50
PROFESSIONAL CHAMPION: 1:32.50

COURSES

STATS-HOLD Z

Ihr könnt die authentischen Statistiken der vergangenen Saisons abrufen. Villeneuve läßt sich wieder eine Extrawurst braten und erscheint wie gewohnt unter Pseudonym



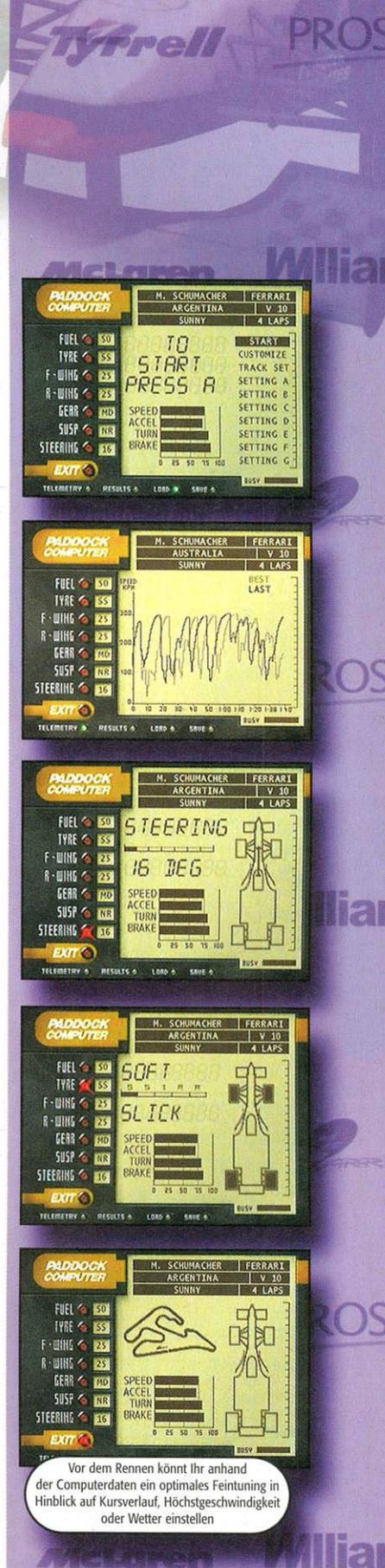
Die Stadtlandschaft von Monaco wurde detailgetreu nachempfunden, das Rennergebnis (Schumacher 16?) wohl weniger

Solltet Ihr schon Euer Auge auf den Veröffentlichungstermin geworfen haben, wundert Euch nicht. Nintendo will sein Formel 1-Spiel wirklich schon im August veröffentlichen, wobei bei aller Euphorie, die in diesem Preview aufgrund der Features und der (selbstlaufenden) Demos aufkommt, Vorsicht geboten ist. Bis jetzt konnte Nintendo noch nicht zum Probespiel bitten, die ersten Module werden allerdings ca. vierzehn Tage vor Erstverkaufstag der nächsten Ausgabe im Handel sein.

Goët Schmiedehausen



Grand Prix



Vorm Rennen könnt Ihr das Streckenlayout studieren



Frentzen und Schumi II tasten sich an Euren Wagen heran. Glücklicherweise seid Ihr nicht auf die beiden winzigen Rückspiegel angewiesen



Das Spiel-Layout orientiert sich stark an den TV-Übertragungen



Den Realismus könnt Ihr selbst einstellen

erlaubt das Fahren eines Kurses unter Grand Prix-Bedingungen, und im Time Trial kann man an seinen Rundenzeiten feilen. Der Challenge Mode ist das Sahnehäubchen auf dem Rennspielvorstoß der Pilotwings-Macher. Der Spieler wird in eine Rennsituation aus der letzten

Saison geworfen. Bspw. gab es im letzten Jahr in Spa die Situation, daß man mit plötzlichen Witterumschwüngen zu rechnen hatte. Die Strecke war zu Beginn sehr naß, trotzdem starteten viele Fahrer mit Voll-

informer

F1 Pole Position von UBI (programmiert von Human) nutzt die Lizenz der 96er Saison. Hauptkritikpunkte waren die mittelmäßige Grafik mit recht eigenwilligen Interpretationen der Originalkurse und ein zuwenig als Simulation ausgelegter Rennverlauf. Pluspunkte waren die gute Steuerung und die Originallizenz (FG 10/97, Rating: 0 von 10).

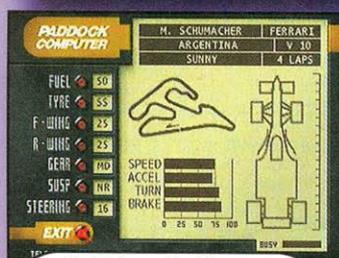
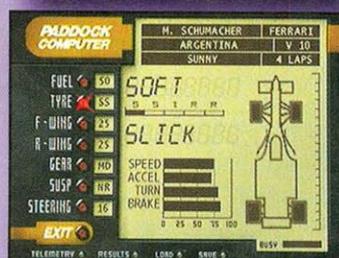
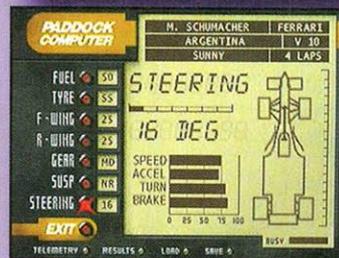
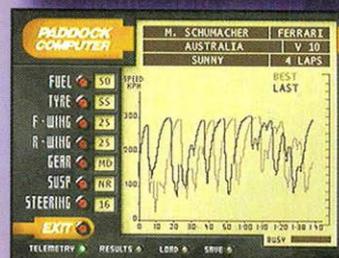
profil. Schumacher trat von der dritten Startposition aus mit Regenreifen an, obwohl die Strecke schon fast abgetrocknet war. Nun gilt es, ebenso clever oder sogar besser als Michael und sein Team die Situation zu meistern und den Sieg herauszufahren. Das Programm bewertet das Abschneiden bei den „historischen“ Situationen.

Grafisch scheint F1 World Grand Prix schon einmal die Nase vorm einzigen Formel 1-Konkurrenten (UBIs F1 Pole Position) zu haben. Alle Objekte sind schön gerenderte 3D-Körper, die Strecken sind bis hin zu den Werbetafeln „ausformuliert“, hinzu kommen die realistisch wirkenden Wittersituationen, Staubwolken bei scharfen Kurven oder die obligatorischen Auspuffflammen bei heftigem Herunterschalten.

Um optimal in das Spiel hineinzukommen, kann man sowohl die Gegner als auch die Steuerung des eigenen Wagens in puncto Schwierigkeit variieren. Die Gegner lassen sich auf Normal, Hard oder Super Hard konfigurieren, der Spieler wird zwischen Rookie (Bremshilfe, Automatik-Getriebe), Professional (frei konfigurierbar) und Champion (reine Simulation) eingestellt. Fünf Perspektiven sind enthalten, wobei es sich hauptsächlich um Variationen der Ego-Perspektive handelt.

F1 World Grand Prix wird auf einem 96 MBit-Modul ausgeliefert, das Rumble Pak oder externe Lenkräder werden unterstützt; dank Batterie kann man zwar vier Spielstände sichern, das Controller Pak zum Austausch von Renn Daten wird eigenartigerweise aber nicht genutzt.

Freut Euch auf den Test in der nächsten Ausgabe, der Klarheit schaffen wird, ob das Nintendo 64 im Real-Rennspielsektor endlich auch konkurrenzfähig geworden ist. ||



Vor dem Rennen könnt Ihr anhand der Computerdaten ein optimales Feintuning in Hinblick auf Kursverlauf, Höchstgeschwindigkeit oder Wetter einstellen



Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Hersteller: Nintendo

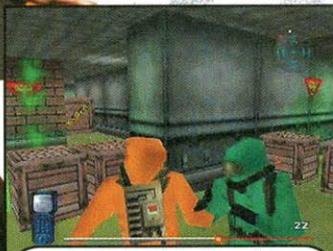
Entwickler: Video System / Paradigm
Testmuster: Nintendo
Veröffentlichung: August

MISSION: IMPOSSIBLE



Goitz Schmiedehausen

Vor knapp zwei Jahren lief der Film *Mission: Impossible* in den deutschen Lichtspielhäusern. Schon ein Jahr zuvor begannen die Programmierarbeiten zum gleichnamigen Nintendo 64-Produkt. Am 20. Juli endlich trudelte die US-Version in den Läden bzw. in unserem Testlabor ein. Aufgrund der geringen Zeit bis zum Druckunterlagenschluß heben wir uns den ausführlichen Test für's nächste Heft auf.



Auf der Suche nach dem Eingang in das feindliche Hauptquartier müßt Ihr einen Schutzanzug vor radioaktiver Strahlung tragen

Protagonist des Spieles ist natürlich IMF (Impossible Mission Force)-Agent Ethan Hunt, der sich durch 20 „unmögliche“ Geheimaufträge kämpfen muß. Dabei kommt es anders als bei dem indizierten *Golden Eye* weniger auf gezieltes Schießen, sondern vielmehr auf Kopfarbeit an. Fünf Einsatzziele müssen nacheinander besucht werden; diverse Unteraufträge führen Euch zum Endziel des Spieles, nämlich zu verhindern, daß eine Liste der Undercoveragenten der Geheimdienste in die Hände von Verbrechern fällt, und die Entlarvung eines Maulwurfs in den Reihen der IMF.

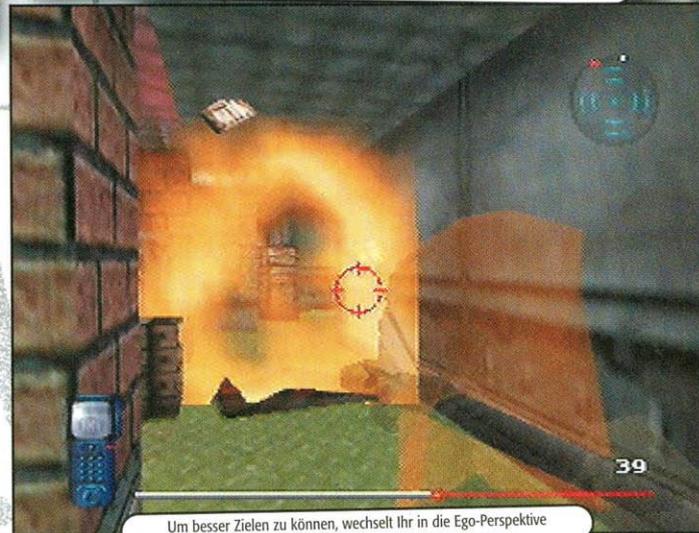
Kein zweites Goldauge

Ihr spielt nicht, wie vielleicht erwartet aus der First Person-Perspektive, sondern habt Eure Spielfigur - die Tom Cruise übrigens nicht einmal im Entferntesten ähnlich sieht - immer im Blickfeld. Nur wenn Ihr auf den Z-Button drückt, wird kurz in eine Pseudo-Ego-Perspektive übergeblendet, die das Zielen auf Feinde erleichtert.

Vor jedem Einsatz erhaltet Ihr ein umfangreiches Missionbriefing, manchmal sieht man auch einen selbstlaufenden Film in Spielgrafik und teilweise mit Sprachausgabe, der Euch in die jeweilige Situation einführt.



Mit Eurem Spionage-Equipment könnt Ihr Nachrichten empfangen oder Missionbriefings in bildlicher Form sehen

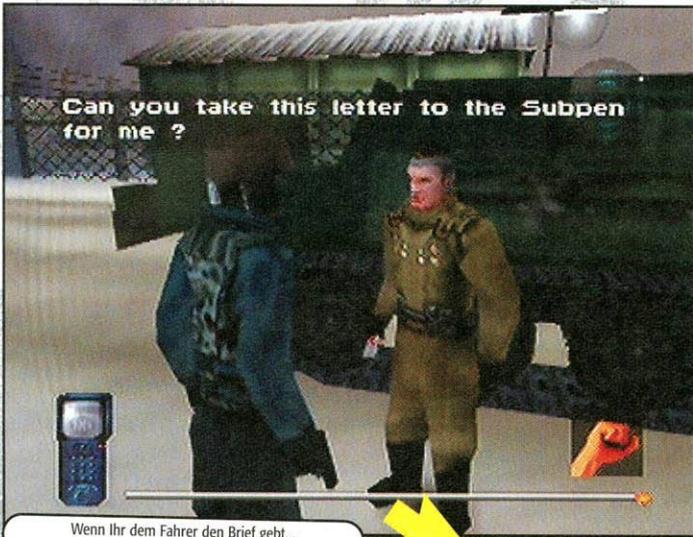
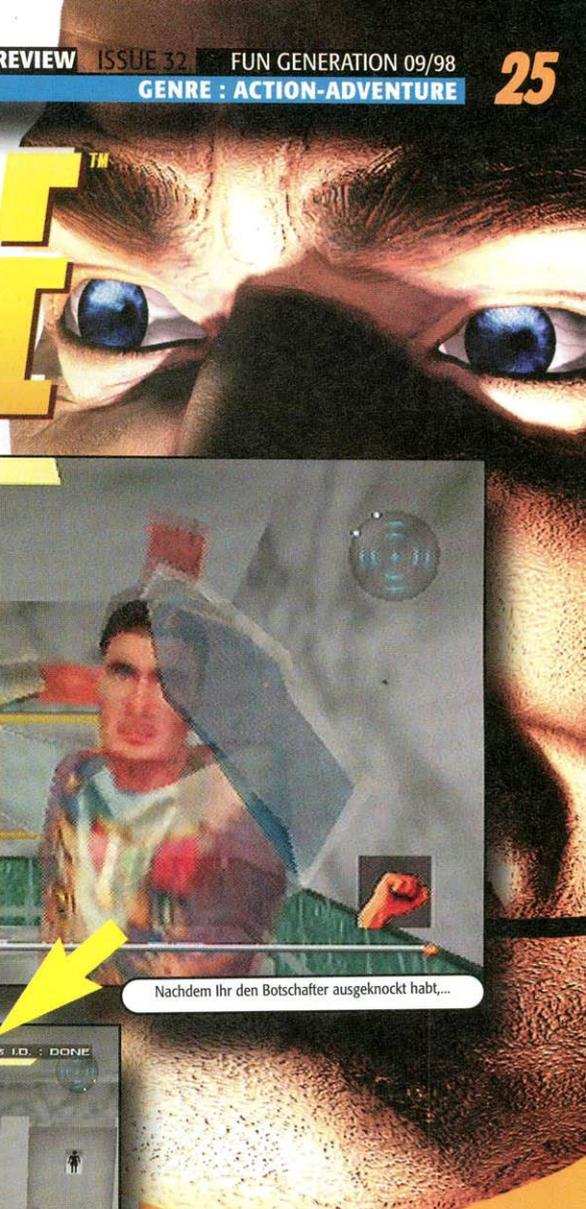


Um besser Zielen zu können, wechselt Ihr in die Ego-Perspektive

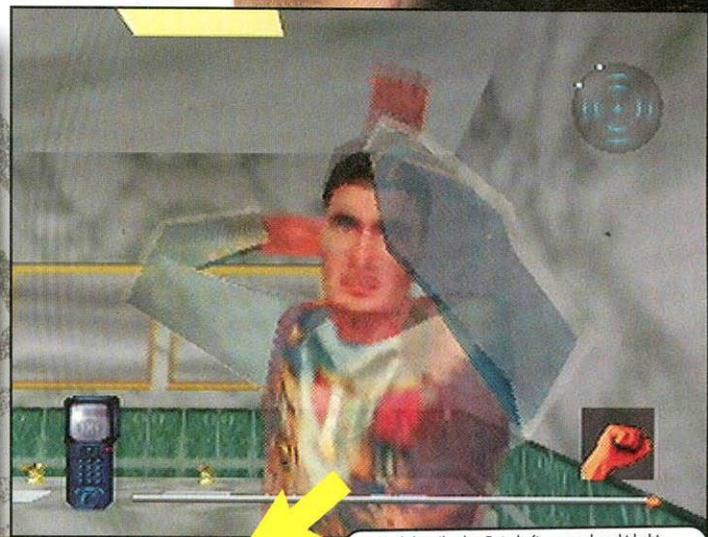


Die Wache hat Eure Partnerin ausgenockt und ihr die NOC-Disc abgenommen

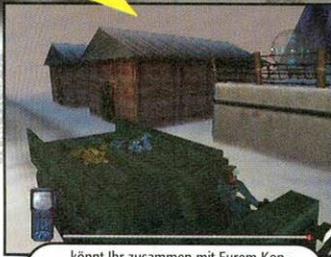
MISSION: IMPOSSIBLE™



Wenn Ihr dem Fahrer den Brief gebt...



Nachdem Ihr den Botschafter ausgeknockt habt,...



...könnt Ihr zusammen mit Eurem Kontaktmann in das Sperrgebiet eindringen



...könnt Ihr seine Identität annehmen

Innerhalb eines Einsatzes steht Ihr meist vor dem Problem, daß Ihr Eure Identität verbergen und Euer Spionage-Equipment erst einmal einsammeln müßt. Wichtigstes Utensil ist der sogenannte Face Masker. Dieses Gerät verwandelt Euch für kurze Zeit in eine Person die Ihr überwältigt habt, bzw. die noch im Face Masker gespeichert ist. In anderen Fällen ist das Hilfsmittel nicht ganz so ausgefeilt, bspw. schaltet man in einer Mission die Überwachungskamera dadurch aus, daß man sie mit blauer Farbe einsprüht.

Ihr übernehmt im Spielverlauf nicht nur die Rolle Ethan Hunts, sondern müßt am Londoner Hauptbahnhof zwischen zwei Sniper-Schützen hin- und herschalten, um eventuelle Anschläge auf und seine Bgleiterin Candice zu verhindern. Hier muß man seinen nervösen Zeigefinger im Zaum halten, denn nicht jeder verdächtig aussehende Herr im Trenchcoat, der sich dem Duo nähert, sucht in seinen Manteltaschen nach einer Schußwaffe. Und Opfer unter der Zivilbevölkerung bedeuten meist auch das Ende der Mission. Glücklicherweise gibt es keine Limitierung der Startversuche. Höhepunkt des Agentenspiels ist natürlich die Abseilaktion in das Herzstück des CIA-Hauptquartiers. Hier muß man Laserstrahlen ausweichen, bevor man sich am Computer zu schaffen machen kann. Die Schlußsequenz mit Zug

Mission erfüllt!

Die Frage, ob Infogrames eine ernstzunehmende Konkurrenz zu Rares Index-Shooter auf Lager hat, kann eigentlich von vorneherein verneint werden. Es handelt sich um grundunterschiedliche Spiele, auch der Brutalitätsfaktor ist bei Mission: Impossible weitaus geringer. Grafisch bewegt man sich auf nicht ganz so hohem Niveau, jedoch sind die N64-Darstellungen alles andere als schlecht.

Die Steuerung wurde sehr simpel gehalten. Man schaltet mittels eines Item-Menüs zwischen den Waffen und den einzusetzenden Gegenständen hin- und her. In vielen Missionen muß man sich unbedingt unbewaffnet präsentieren, allerdings kommt es vor, daß die Wachen trotzdem das

Feuer eröffnen. Bis man selbst die Waffe gezogen hat, und in Schußstellung gegangen ist, kassiert man schon einmal einige Treffer. Besonders viel Energie geht dadurch aber nicht verloren.

Die Steuerungsoptionen wechseln ebenfalls von Fall zu Fall. Mal

in-former

Bruce Geller, Jahrgang 1930, hätte eigentlich Rechtsanwalt werden sollen. Doch seine Leidenschaft war die Schriftstellerei, was sein Vater, selbst ein erfolgreicher Anwalt, bis hin zur Verteilung des begehrten TV-Preises Emmy nicht wahrhaben wollte. Doch bis dahin arbeitete er in den fünfziger Jahren als Script-Autor an diversen mittelmäßig erfolgreichen Shows, bis er 1960 zusammen mit Chris Knopf und Gene Roddenberry (Star Trek) die June Allison Show betraute. Dank eines Generalstriks der TV-Autoren bekam Bruce die Chance, eine eigene Serie zu kreieren. Nach wenigen Anläufen schrieb er 1964 Briggs' Squad, eine Serie aus der schließlich Mission: Impossible hervorging. Bruce Gellers Serie, die bei uns unter dem Namen „Kobra, übernehmen Sie!“ lief, gewann 1967 sensationelle vier Emmys für bestes Drehbuch, besten Schnitt, beste Darstellerin und beste Serie. Tragischerweise kam Geller 1970 bei einem Flugzeugabsturz ums Leben.

kann man mit dem A-Button Springen, dann wieder öffnet er Türen, eröffnet das Gespräch oder legt Schalter um. Auf dem Bildschirm sieht man anhand eines aufleuchtenden Symbols genau, was jeweils aktiviert wird.

Erstes Fazit

Mission: Impossible gehört mitnichten in die Shooter-Kategorie, in der viele es vermuteten. Es scheint sich vielmehr um den erfrischenden Versuch zu handeln, einen Filmplot nachzuspielen und dabei zwischen verschiedenen Genre-Elementen hin- und herzuspringen. Mal muß man während einer Mission ausschließlich reden und seine Agentenspielzeuge zum Einsatz bringen, dan wieder geht es in einen 3D-Shooter-Abschnitt, in dem hauptsächlich die Pistole zu Wort kommt.

Ob Mission: Impossible der erhoffte Top-Titel ist, kann man bisher nur erahnen. Die Ansätze sind großartig, bis zur nächsten Fun Generation haben wir sämtliche Missionen durchforstet und geben unser gnadenloses Urteil ab.



Genre:	Action Adventure	Entwickler:	Infogrames
Spieler:	1	Testmuster:	Fun Generation
Hersteller:	Infogrames	Veröffentlichung:	September

Fabian Döhla

BODY HARVEST



Hoch die Wumme! Die Invasoren greifen gerne aus der Luft an



Ohne die passende Key-Card geht es an dieser Stelle des Spiels nicht weiter



Igitt! Der eklige Saugmutant kehrt gerade sein Innerstes nach außen



Für die deutsche Version wird man das Blut höchstwahrscheinlich umfärben

Nur noch eklig: Die Story von Body Harvest setzt wieder einmal auf das alte „Du bist die letzte Rettung der Menschheit“-Prinzip. Die komplette Erdoberfläche wurde von riesigen Insekten überrannt, die mit ihnen über den Weg laufenden Menschen kurzen Prozeß machen. Entweder werden die Menschen umgepolt und schließen sich den Mutanten an oder von den starken Kiefern kurzerhand in zwei handliche Teile getrennt.

Da dies kein Dauerzustand sein kann, wird ein schwerbewaffneter Roboter losgeschickt, der das Grauen kurz und schmerzlos beenden soll.

in:former



Befände sich Body Harvest nicht schon so lange in der Entwicklung, könnte man beinahe den Eindruck gewinnen, als hätte man sich von Roland Emmerichs Godzilla-Remake inspirieren lassen. Die überdimensionalen Insektenwesen kennt jeder aus Schwarz-Weiß-Klassikern wie etwa Tarantula oder Formicula. Auch atmosphärisch bewegt sich Body Harvest in die Richtung dieser Kult-Schinken: Verlassene Dörfer und urplötzlich auftauchende Menstarmutanten jagen einem den einen oder anderen Schrecken ein.

An dieser Stelle greift der Spieler dann ins Geschehen ein. Body Harvest setzt auf die gern zitierte völlige Bewegungsfreiheit: Anstatt daß einem in der 3D-Welt ein klarer Weg vorgegeben wird, kann man sich prinzipiell immer dahinbegeben, wo einem gerade der Sinn nach steht. Zu ausgedehnt sollten diese Ausflüge aber nicht ausfallen, denn wenn zu viele Menschenleben von den Chitin-Monstern jäh beendet worden sind, hat das ein unweigerliches Game Over zur Folge. Um eben das zu vermeiden, orientiert man sich an einem kleinen Radar, der grob anzeigt, wo der nächste Gefahrenherd zu finden ist.

Insekten im Nebel

Auch wenn es sich nur um ein Preview handelt, Body Harvest ist eindeutig ein zweischneidiges Schwert. Auf der positiven Seite steht die völlige Bewegungsfreiheit und das abwechslungsreiche Spielgeschehen: mit den zahlreichen in der Landschaft herumstehenden Fahrzeugen (Hub-

schauber, Jeeps, Minicooper, Doppeldecker, etc.) geht es in den Kampf gegen das überall präsente Übel. Wenn es die Situation verlangt, kann man das gesteuerte Fahrzeug aber jederzeit verlassen und zu Fuß ins Kampfgeschehen eingreifen, wahlweise per Laser, Granate oder Sprengstoff, der auch zum Öffnen verschlossener Passagen benötigt wird. Doch leider werden sämtliche guten Ansätze durch die Grafik gewaltig getrübt. Was das Gameplay durch Tiefgang gutmacht, wird durch die dichten Nebelschwaden im Gegenzug wieder annulliert. Es ist zwar durchaus lobenswert, daß man in Häusern umherstöbern kann und mit überlebenden Bürgern kommuniziert,

doch die Grafikengine aus dem Jahre 1995 vergällt einem den Großteil des Vergnügens. Die Gegner tauchen urplötzlich aus Nebelschwaden auf, und ganze Gebirgsmassive erkennt man erst, wenn das Fahrzeug schon quersteht.

Bleibt zu hoffen, daß man die zur Verfügung stehende Restzeit zu nutzen weiß, denn es wäre wirklich jammerschade, wenn ein Produkt mit solch hohem spielerischen Potential letztendlich aufgrund der miserablen Grafik in den Wertungskeller gerissen würde. Vielleicht sollte sich aber auch Nintendo endlich einmal Gedanken machen, warum lediglich Rare und Acclaim in der Lage sind, den 64-Bit-ter grafisch ans Limit zu bringen.



Genre: 3D-Action
Spieler: 1
Hersteller: Gremlin

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

DMA Design
Gremlin
4. Quartal

Götz Schmiedehausen

wipEout 64



Neben dem blauen Energiestreifen gibt es noch Hitzeverzerrungen und Animationen der Air Brakes zu sehen

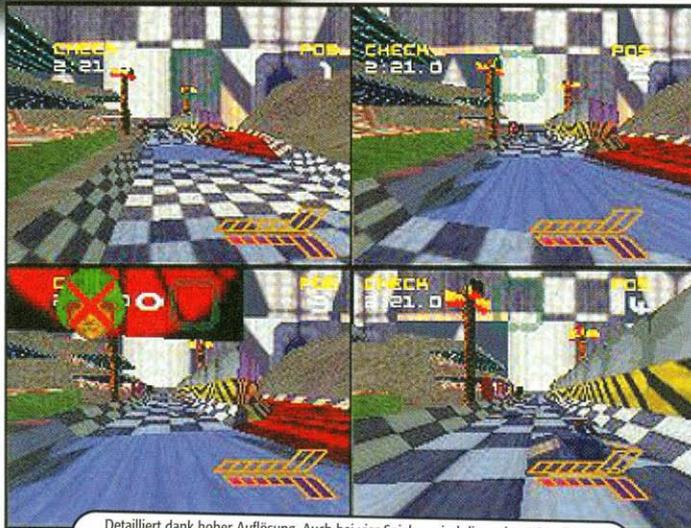


Während des Autopilot-Fluges ist es möglich, nach hinten auf das Verfolgerfeld zu feuern

informer

Laut der E3-Messebroschüre enthält wipEout 64 nur sechs der acht Strecken aus wipEout 2097. Fünfzehn Schiffe sind gleichzeitig auf der Bahn zu sehen. Zudem wird das Rumble Pak unterstützt, und es gibt einen Vier-Spieler-Modus mit Split Screen. Weitere Aktivitäten auf dem Nintendo 64 sind vorerst nicht angekündigt. Formel 1 64 befindet sich jedenfalls nicht in der Mache.

Schonungsloser als im direkten Softwarevergleich kann man die technischen Fähigkeiten von Konsole nicht vorführen. Psygnosis zog (ob wissenschaftlich sei einmal dahingestellt) nicht wenige Saturn-User mit dem Direktvergleich zwischen Saturn und PlayStation auf die Sonyseite. Nun betritt man als Sony-Tochter massiv „Feindgebiet“, denn ausgerechnet Psygnosis Erfolgsprodukt wipEout erscheint nun auch für N64, und es ist klar, daß man angesichts der artverwandten Produkte F-Zero X und XG 2 (extreme G 2) schon sehr tief in die Trickkiste greifen muß.



Detailliert dank hoher Auflösung. Auch bei vier Spielern sind die meisten Details der Strecke noch zu sehen

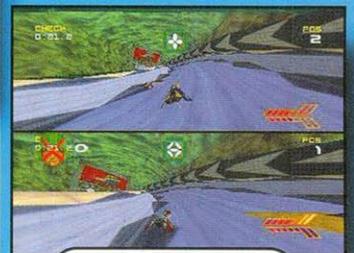
Schiff, wird der Pilot mittels Schleudersitz aus dem Wrack herauskatapultiert. Die havarierten Schiffe bleiben zukünftig auch am Streckenrand liegen. Fliegt man im direkten Windschatten eines Schiffes, wirkt sich dies auf das Flugverhalten aus.

Aufrüsten für den 64-Bitter

Die Waffensysteme werden auch leicht verändert sein. Die Thunder Bomb wird verbessert: mit Hilfe einer Anzeige meldet die Bombe, wann sie den meisten Schaden unter den gegnerischen Schiffen anrichten könnte. Die Bordkanone hat ein Auto Aiming

und kann in geringen Abweichungen nach rechts und links abgefeuert werden. Fliegt Ihr im Auto Pilot, könnt Ihr auch nach hinten feuern, was allerdings nur fünf Sekunden möglich ist. Jedes Team wird zudem eine individuelle Superwaffe haben. Am vorderen Ende des Auricom-Schiffes befinden sich zwei Energiekanonen, die mittels Charging (Taste gedrückt halten) Energie sammeln und dann abfeuern. Der Schuß fliegt dann wie am Schnürchen gezogen über die Strecke, bis er auf ein Hindernis trifft. Die Power Snare der Qirex-Renner ist eine Art Netz, welches man hinter dem Schiff ablegt. Fliegt ein Gegner

hindurch, wird er verlangsamt und beschädigt. Das Tarnschild Stealth ermöglicht es den Schiffen der Piranha II-Klasse, schneller zu werden, durch andere Schiffe hindurch zu fliegen, und außerdem hat Feindbeschuß keinen Effekt auf das Schiff. Die AG Systems integrierten in ihr wipEout-Schiff ein parasitäres Waffensystem, welches sich auf den Gegner einlockt und dem Bedauernswerten die Schildenergie absaugt. Da die AGs sowieso ein schwaches Schild haben, haben sie diese Extra-Energie auch bitter nötig. Die Distanz zwischen den Schiffen muß allerdings recht gering sein, sonst bricht der Energiefluß ab. Der Multi-Player-Level erlaubt es Nintendo 64-typisch, mit vier menschlichen Spielern anzutreten. Der Time Trial Mode wurde ebenfalls verbessert. Hier gibt es einen Rolling Start, damit Ihr Euch die Einführungsrunde sparen könnt. Ansonsten ist eigentlich alles beim alten geblieben. Die Grafik der Vorabversion glich der PlayStation-Version in fast allen relevanten Punkten. Über den Soundtrack kann man noch nichts aussagen, erfahrungsgemäß kann die CD-Qualität mit Bands wie Prodigy und Chemical Brothers nicht erreicht werden.



Im Split Screen-Modus gibt es keine Detailverluste



In puncto Layout und Grafikstil hat sich nichts geändert



Genre: Future-Racer
Spieler: 1-4
Hersteller: Psygnosis

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Psygnosis
Psygnosis
4. Quartal

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98



Die brasilianische Abwehr kann den irischen Stürmer gerade noch am Torschuß hindern

Fabian Döhla

Der Frust über die für Deutschland mißlungene WM ist langsam überwunden, und zwischenzeitlich dürfte bei den meisten Fußballfans die Vorfreude über den Start der Bundesligasaison 98/99 überwiegen. Da stellen sich natürlich zahlreiche Fragen: wird sich Andy Möller nach einem Torerfolg vom kleinen Icke Häßler Hucke Pack nehmen lassen?

Wird Mario Basler nach einer Auswechslung körperlich gegen Ottmar Hitzfeld aktiv werden? Wird der 1. FC Nürnberg ein zweistelliges Punktekonto erreichen? Spaß beiseite, für Videospiele zählt natürlich nur die PlayStation-Variante des Duells zwischen Titelverteidiger Frankreich '98 - Die Fußball WM gegen Herausforderer International Superstar Soccer Pro 98. Während

in:former

Warum kein Test, mag sich vielleicht der ein oder andere Leser an dieser Stelle denken. Der Grund ist schnell erklärt. Zwar haben wir die fertige japanische Version vorliegen gehabt (verfügt sogar über eine deutsche Sprachausgabe), jedoch sind die Unterschiede zum PlayStation-Vorgänger wesentlich drastischer ausgefallen, als dies auf dem Nintendo 64 der Fall war. Deshalb haben wir uns auf ein Preview besonnen und liefern Euch erst mit der nächsten Fun Generation das Endergebnis des Hükkandidaten von Konami.



Roberto Carlos kommt zu spät, Brasilien gerät in den Rückstand. Einen derartigen Rettungsversuch haben wir bisher noch bei keinem Videospiel-Fußball bewundern dürfen

das Team von EA Sports die Sequels zwischenzeitlich im Halbjahresrhythmus aus dem Boden stampft, hat man sich bei Konami deutlich mehr Zeit gelassen und zugunsten des Feintunings sogar einen erfolgversprechenden Release rechtzeitig zur WM nicht in Erwägung gezogen. Da wundert es eigentlich kaum, daß die Verbesserungen durch die Bank gravierend ausgefallen sind. Um sämtliche Aktionen auf dem satten Grün möglichst lebensnah zu gestalten, hat man auf komplett neue Motion Capture-Aufnahmen zurückgegriffen. Um dem Ganzen die notwendige Geschwindigkeit zu verpassen, läßt sich auch erstmals das Spieltempo stufenlos konfigurieren. Sowohl Liebhaber eines etwas hektischeren Tempo-Gebolzes als auch Anhänger eines filigranen Rasenschachs kommen somit auf ihre Kosten. Die optischen Upgrades werden von liebevollen Details dezent abgerundet: sämtliche Fuß-



Wer's glaubt, wird selig! Deutschland hat den Führungstreffer gegen Kroatien erzielt



Im Replay wirken die Animationen besonders geschmeidig

baller gestikulieren bei Schiedsrichtersentscheidungen oder vergebenen Torchancen wie die Vorbilder aus Fleisch und Blut. Dazu kommen einige Manöver, die man so noch in keinem Videospiel-Fußball erlebt hat. Spielt man den Torhüter aus und schiebt das Leder mit fehlendem Nachdruck Richtung Gehäuse, so spürt ein Verteidiger hinterher und versucht, durch eine akrobatische Grätsche das drohende Unheil abzuwenden.

Weltmeisterlich

ISS Pro 98 vereint all die Stärken des Vorgängers und weist im Gegenzug nicht ein Drittel der Schwächen auf. Noch immer wird

man Zeuge eines Fußballspiels, das es verlangt, behutsam aufzubauen, anstatt das Leder blind Richtung Strafraum zu dreschen. Doch stören derzeit trotz variabler Kamera (auch um 90° schwenkbar!), Namenseditor und intelligenterer CPU-Kontrahenten besonders die Soundeffekte: Das Schußgeräusch klingt ähnlich wie die Detonation eines Knallfrosches in einer Coladose und der Schiedsrichter pfeift offenbar aus dem sprichwörtlichen letzten Loch. Aber bis zum PAL-Release ist noch etwas Zeit, und wer Konami kennt, der weiß, daß man sich wohl nicht mit einer bloßen Konvertierung des NTSC-Ausgangsprodukt begnügen wird.



Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Hersteller: Konami

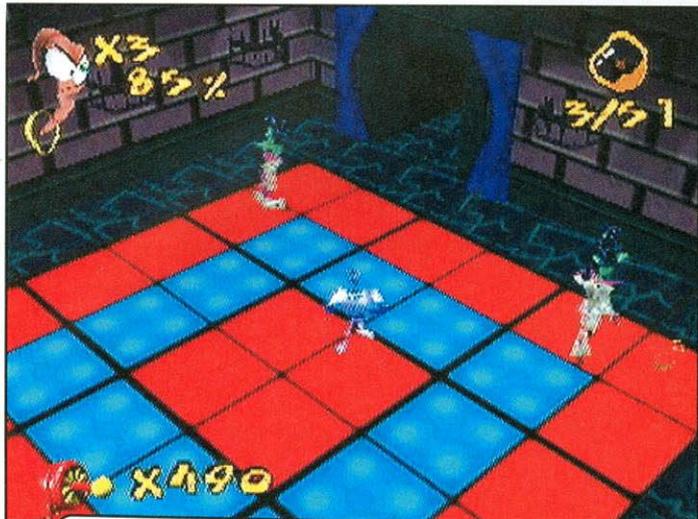
Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Konami
Konami
18. September

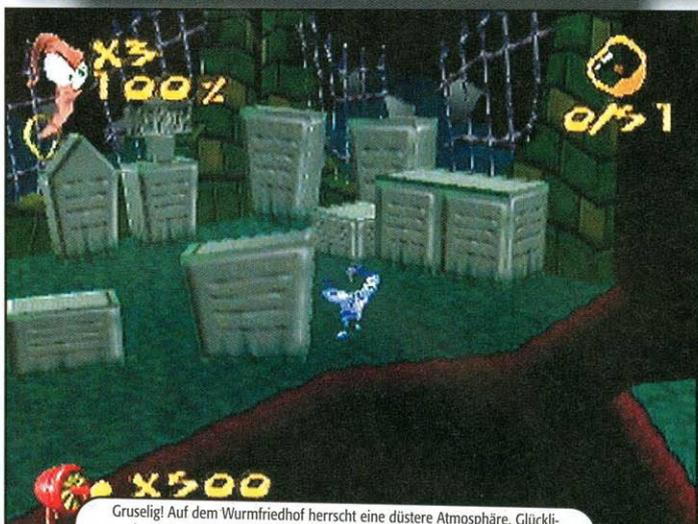
Fabian Döhla

Earthworm Jim

3D



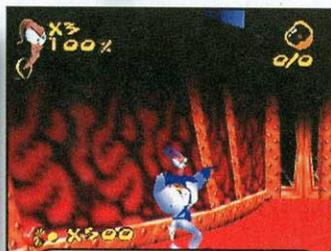
Die variable Kamera fängt das Geschehen immer aus der jeweils günstigsten Perspektive ein



Gruselig! Auf dem Wurmfriedhof herrscht eine düstere Atmosphäre. Glücklicherweise besitzt unser Held noch immer seine altbewährte Wumme...

Lang ist es her, daß Earthworm Jim zum ersten Mal die 16-Bitter Super NES und Mega Drive unsicher machte. Damals noch in der klassischen Seitenperspektive ablaufend überzeugte das Jump'n Run besonders durch die überaus abgefahrene Präsentation, verbunden mit einer präzisen Steuerung und abgedrehten Bonussequenzen. Ein gewisser roBerT zENgerLe bezeichnete Earthworm Jim sogar als das beste Videospiel aller Zeiten.

Umso erstaunlicher, daß bis auf eine nahezu 1:1 Saturn-Umsetzung bis heute kein Next Generation-Sequel rund um den smarten Komposthaufenbewohner erschienen ist. Zwar wurde Earthworm Jim 3D schon vor einer halben Ewigkeit angekündigt, gleichzeitig aber mit schöner Regelmäßigkeit verschoben. Entweder waren Mängel am Gameplay der Grund, oder man beschloß kurzerhand, eine komplett neue Grafikengine zu entwickeln. So richtig kommt der schlacksige Held dennoch nicht aus den Startlöchern: das zum Preview vorliegende Modul war alles



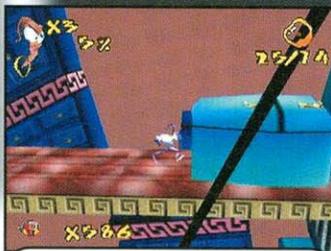
Die Levelauswahl findet ähnlich zu Mario 64 in einem Raum mit zahlreichen Türen statt



Auch als Seilbahnfahrer gibt Jim eine gute Figur ab



Das Schweinerennen gehört zu den skurrilsten Events der Videospieldgeschichte



Kühlschränke pflastern seinen Weg! Wer nicht aufpaßt wird kurzerhand unsanft geplättet

andere als fertig, wir tippen mal auf eine 20 Prozent-Version. Dennoch läßt sich bereits deutlich erkennen, daß Teil 3 (wir zählen die Mega-CD-Special Edition nicht als echtes Sequel) einen völlig anderen Weg einschlagen wird.

Earthworm Jim 33 1/3

Von der altbewährten Umgebung hat sich Interplay verabschiedet, von nun an bewegt sich der Erdenwurm fast völlig frei in einer 3D-Welt. „Fast“

in:former

Earthworm Jim und Earthworm Jim 2 erschienen zuerst auf Super Nintendo und Mega Drive. Damals arbeitete auch noch David „Global Gladiators“ Perry an den Projekten, dem mit diesen Titeln der endgültige Durchbruch gelang. Während der erste Teil durch die Bank sehr gute Ergebnisse erzielte, wurde Teil 2 besonders wegen des zu hohen Schwierigkeitsgrads kritisiert. Fans der Serie schwören auf die Special Edition, die exklusiv für Segas Mega-CD erschien. Größere Level und neue Endgegner sorgten im Zusammenspiel mit einem Comicvorspann und verbesserter Soundkulisse für das beste Earthworm Jim aller Zeiten.

aus dem Grund, da man bei einigen haarigen Plattform-Hüpfereien zwar in einer dreidimensionalen Umgebung agiert, sich aber à la Yoshi's Story auf einem vorgegebenen Pfad bewegt. Andere Spielabschnitte hingegen bieten die seit Mario 64 durchweg beliebte, völlige Bewegungsfreiheit. Mit dem Analogstick jagt man Jim an energieraubenden Spikes vorbei, rotiert auf überdimensionalen Schallplatten oder trifft auf die liebevoll gewonnene Kuh, die sich seit der Wurmprämie als Running-Gag etabliert hat. Hinsichtlich des Grafikstils hat sich nichts verändert, im Gegenteil, oftmals wirkt das knallbunte Geschehen fast noch spacier als in den berühmten Vorgängern. Derzeitiger Höhepunkt: die rasante Wettfahrt gegen turbinengetriebene Schweine. Was bis zur Endversion noch alles seinen Weg auf die Catridge finden wird, ist derzeit noch nicht klar. Somit kann bis jetzt nur eins festgehalten werden: An der Steuerung scheint man bereits den gewissen Feinschliff angewendet zu haben, aber sowohl Leveldesign als auch Präsentation (fehlender Soundtrack etc.) sind derzeit noch nicht aussagekräftig genug. Sobald es Neuerungen zu vermelden gibt, werden wir Euch mehr über den 007 unter den Regenwürmern berichten - Potential hat Earthworm Jim 3D auf jeden Fall.



Genre:
Spieler:
Hersteller:

Jump'n Run
1
Acclaim

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Interplay
Acclaim
K.A.

COLONY WARS

VENGEANCE

Markus Häberlein

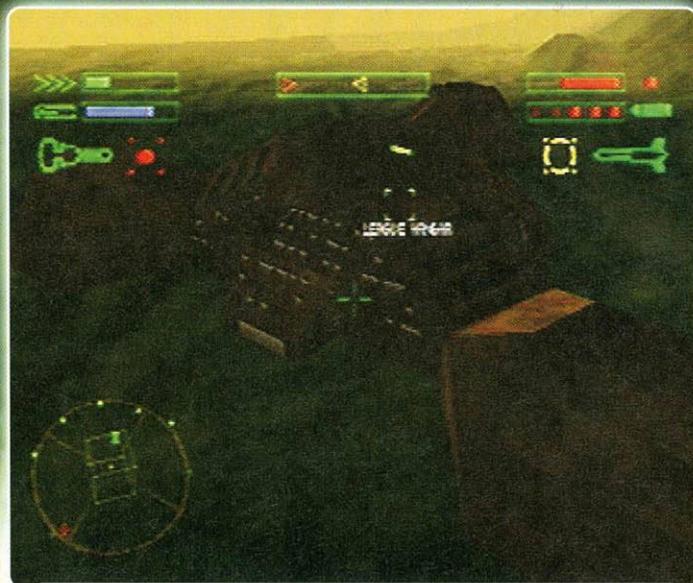


Seitdem letztes Jahr pünktlich zu Weihnachten der erste Teil der Space Opera erschien, sehnt sich die Videospiegemeinde nach einer Fortsetzung. Mit Colony Wars wurde sehr eindrucksvoll demonstriert, welche hochauflösende und detaillierte Grafik die PlayStation darzustellen vermag. Nie zuvor hat man auf einer Spielekonsole die Geschehnisse im Weltraum mit solcher ultraflüssigen Framerate und dieser genialen farblichen Brillanz gesehen.

Effekte wie explodierende Raumschiffe oder die verschiedenen Waffensysteme wurden mit aufwendigen Lichteffekten versehen - und lassen in dieser Hinsicht sogar das N64 alt aussehen. Mit Colony Wars: Vengeance scheint es Psygnosis wieder einmal gelungen zu sein, einen Nachfolger zu programmieren, der seinen Vorgänger nicht nur durch eine bessere Grafik, sondern auch in Sachen Gameplay übertrumpft.

Seitenwechsel!

Bei Colony Wars: Vengeance kämpft Ihr nicht mehr für die Liga der freien Welten, sondern schließt Euch dem geschlagenen ehemaligen Erdimperium an, welches sich auf einem fernen Sonnensystem niederlassen will. Die Liga der freien Welten hat den Krieg gegen die Navy-Schiffe des Erdimperiums gewonnen und herrscht nun über die ganze Galaxie.



Auf der Oberfläche des Planeten müßt Ihr riesige Bunker unter Beschuß nehmen



Nein, das ist keine Videosequenz, sondern echte Spielgrafik



Dieser Gegner wird dem starken Beschuß nicht mehr lange standhalten können



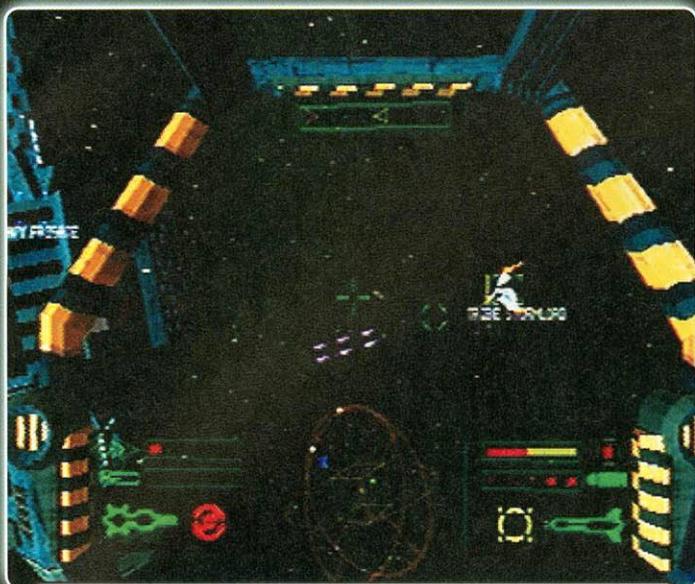
Die Explosionen sehen noch viel genialer aus als beim Vorgänger

Die weit zerstreute Navy-Flotte und einige überlebende des Erdimperiums beschließen, sich in einem anderen Universum niederzulassen und eine neue Zivilisation aufzubauen. So fliegen sie in noch nicht erforschte Gebiete und versuchen in einer Galaxie, die der unseren nicht unähnlich ist, eine neue Existenz aufzubauen. Doch die Liga-Schiffe verfolgen sie unerbittlich und vereiteln jeden Versuch, auf dem unbekanntem Planeten Fuß zu fassen.

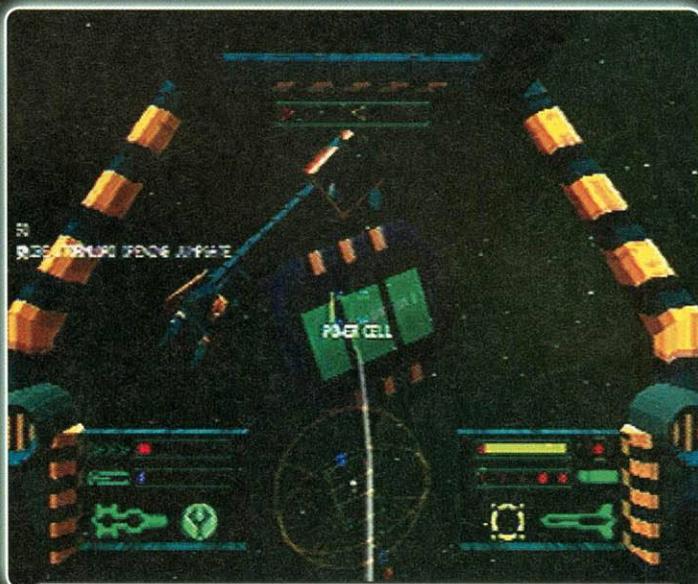
Atmosphäre-Highlight

Kaum ein anderer Spielehersteller versteht es besser, seinen Produkten eine intensivere Atmosphäre zu verleihen, als Psygnosis. Schon in der Preview-Version sind wieder einmal sehr stimmungsvolle Videosequenzen enthalten, die einen quali-

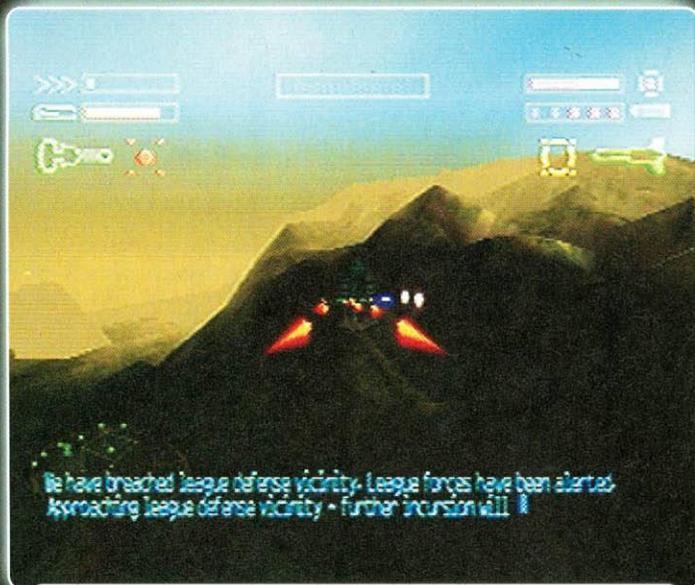
tativ stark an Leckerbissen wie den Vorgänger Colony Wars oder G-Police erinnern. Diese Kurzfilme spinnen die Storyline weiter und belohnen den Spieler nach erledigten Missionen mit einem neuen Stück Handlung. Grafisch kann man auch dieses Sequel schon jetzt als Spitzenklasse bezeichnen, denn die Gestaltung der Sternenkreuzer und die Special Effects wurden noch ein-



Durch das neue Zielsystem ist das Anvisieren der Gegner sehr viel einfacher



Unter Zuhilfenahme eines Abschleppseils müßt Ihr Powerzellen zur Basis transportieren



Auf der gelungenen Planetenoberfläche sind zahlreiche Geschützstellungen platziert



Mit einem Laserbohrer muß man Kristalle aus den Asteroiden herausschneiden



Diesen feindlichen Spionagesatelliten zu zerstören, ist nicht gerade einfach.

natürlich in den meisten Fällen weiterhin unter Beschuß und steht somit unter enormen Zeitdruck. Bei den Waffensystemen hat sich nicht viel geändert. Die Grundbewaffnung besteht immer noch aus Anti-Shield Lasern, mit denen man erst den Schutzschild des Gegners schwächt. Zusätzlich gibt es den normalen Angriffslaser, welcher anschließend die Hülle des Kampffjägers wie ein rohes Ei durchbricht. Für größere Raumkreuzer steht eine begrenzte Anzahl von Anti-Schild und Plasma Missiles zur Verfügung, welche über eine größere Durchschlagskraft verfügen. Auch das Handwerkszeug läßt sich prima als Waffe verwenden. Mit dem Abschleppseil kann man den feindlichen Jäger festhalten und ihn auf diese Weise gemütlich mit dem Bordlaser oder mit Hilfe des Laserbohrers in die ewigen Jagdgründe schicken. Zusätzlich hat man noch eine Zielvorrichtung spendiert, die das Anvisieren und Treffen auf höherer Distanz sehr vereinfacht. Wer einen Dual Shock Controller sein eigen nennt, darf sich auf eine gelungene Analogsteuerung und Rumble-Effects freuen, die einem das Star Wars-Feeling noch näher bringen. Mit Colony Wars: Vengeance kommt ein absolutes Genrehighlight auf uns zu. Hoffen wir auf eine ebenso geniale Synchronisation wie beim Vorgänger, denn dann hat Psygnosis wieder einmal ein ganz heißes Eisen im Feuer. Ob Colony Wars: Vengeance es jedoch mit seinem Vorgänger oder anderen Reverenztiteln aufnehmen kann, wird uns erst der entgültige Test offenbaren.

mal bestens überarbeitet und warten akustisch wieder mit feinstem Dolby Surround-Sound auf. So zerbersten gigantische Raumkreuzer bei der Zerstörung erst in viele große Stücke, die dann in gewaltigen dreidimensionalen Explosionen in das All geblasen werden. In manchen Missionen fliegt man seine Einsätze in der Nähe von riesigen Planeten, die so realistisch aussehen, daß Leute mit Höhenangst sicherlich feuchte Hände bekommen werden. Aber nicht nur der Weltraum, auch in der Atmosphäre der Planeten (ja genau, man kann die Oberfläche des Planeten sehen) wird gekämpft. Die Planetenlandschaft ist hierbei

sehr gut in Szene gesetzt, und der ferne transparente Grafikaufbau fällt kaum auf. Am Gameplay hat sich nicht sonderlich viel geändert, wohl aber an der Gestaltung der verschiedenen Missionen. Die nicht lineare Storyline ändert sich je nach Erfolg oder Scheitern einer Mission. Anders als beim Vorgänger verbinden die verschiedenen Aufträge auch eine gewisse Handlung. So hat man in den ersten Missionen ausschließlich die heranfliegenden Transporter zu beschützen oder muß sie mit neuen Powerzellen versorgen und als Weltraummüllmann verbrauchte Reaktoren in Warplöchern entsorgen, während man in späteren Missionen die eben gelandeten Ziviltransporter auf der Planetenoberfläche zu verteidigen hat. Hierbei wird man von feindlichen Geschützstellungen nur

so bombardiert oder später sogar von einer riesigen Roboterspinnne verfolgt.

Als Handwerker durch die Galaxis

Doch nicht nur Kampferfahrung, sondern auch handwerkliches Geschick wird gefordert. So muß man neben dem Beschützen von Objekten und dem Eliminieren feindlicher Einheiten auch verschiedene Fässer oder Reaktorkerne mittels Abschleppseil von Transportern zur eigenen Basis transportieren. Um die Energieversorgung zu sichern, muß man in einer der ersten Missionen mit einem Laserbohrer Kristalle aus Asteroiden herausschneiden und diese so lange beschützen, bis das Transportschiff kommt und sie einsammelt. Hierbei befindet man sich

in:former

Technisch wartet Psygnosis wieder einmal mit einer absolut zeitgemäßen Grafik auf. Solch eine sensationelle Hi-Res-Grafik und derart geniale Effects findet man nur in wenigen Ausnahmen wieder. Spiele wie Xenocracy oder Wing Commander sind grafisch einfach nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Mit einer Auflösung von 640*480 Bildpunkten und einer Framerate von 30 fps wird Colony Wars nur noch von Sonys Rapid Racer übertrumpft, welches bei gleicher Auflösung gleich mit 50 fps aufwartet.



Genre: Space-Opera
Spieler: 1
Hersteller: Psygnosis

Entwickler: Psygnosis
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: September

Götz Schmiedehausen

Psybadek



Hinter den Toren liegen die Level bzw. die Unterabschnitte



Mit gezielten Pilzschüssen werden Gegner beseitigt

Nein, ich werde es nicht tun. Jeder schreibende Mitmensch, der ein paar Zeilen über Psybadek verfassen soll/muß/darf, erinnert an die Hoverboard-Szene aus „Zurück in die Zukunft 2“.

Ich nicht! Das spar ich mir. Ist mir völlig egal, ob Marty McFly im 21. Jahrhundert mit so einem gleitenden Future-Skateboard, welches fatal an die Sportgeräte aus Psybadek erinnert, durch die Straßen gefahren ist (Lest dazu bitte auch den Informer).

Nachdem die PlayStation mit Psybadek gefüttert wurde, zeigt sie Euch einführend einen kurzen Renderfilm, in dem die Charaktere Xako und Mia sowie ein paar andere halbwüchsige Future-Skater auf Hoverboards (ähnlich wie in „Zurück in die Zukunft 2“) vorgestellt werden. Die Freunde der zwei Hauptfiguren werden von einem fiesem Bösewicht in eine Paralleldimension entführt, aus der sie Xako und Mia retten müssen.

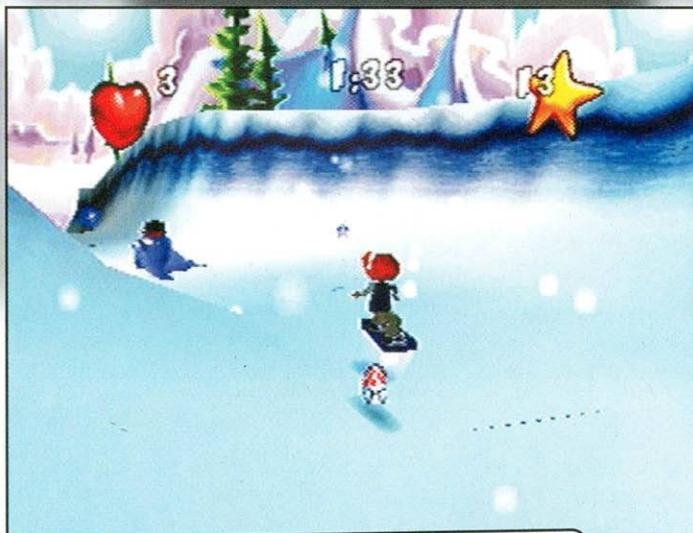
in:former

Wer kennt nicht Robert Zemeckis (Roger Rabbit, Forrest Gump) Zurück in die Zukunft-Reihe? Michael J. Fox spielt Marty McFly, der vom durchgeknallten Wissenschaftler Doc Brown in die Zukunft und die Vergangenheit geschickt wird und dort seine Ahnen und zukünftigen Kinder trifft. Die Hoverboard-Szenen wurden übrigens nicht mittels Computeranimation, sondern ganz konventionell mit dem Hebelkran und unsichtbaren Drähten gedreht.



Dieses Monster verursacht all den Ärger

Ihr steuert Euren Hoverboard-Artisten aus der Third Person-Perspektive, wobei Ihr zwischen analoger und digitaler Steuerung wählen könnt. Entweder begeben Ihr Euch in den Skate-Park, in dem Ihr Stunts und die optimale Boardkontrolle üben könnt, oder Ihr steigt direkt in die Action ein. Die noch ziemlich unfertig wirkende Preview-Version bot drei spielbare Level, die sehr unterschiedliche Umgebungen und Aufgaben für den Spielern bereithalten. In der Eiswelt müßt Ihr mutierten Pinguinen aus dem Weg gehen bzw. sie, ähnlich wie in Yoshis Story, mit den hinter Euch hergleitenden Ostereiern abschießen. Mittels geschickter Sprünge über Eisseen und Schneehindernisse gelangt Ihr zum Dimensionstor. Im Dschungellevel werdet Ihr von einem pinkfarbenen Ungeheuer verfolgt, während Ihr eine sehr enge und kurvenreiche Röhre hinuntergleiten und Euch mit einem beherzten Sprung über einen



Auf Eis hat man es schwer, das Board kontrolliert zu bewegen

Abhang in Sicherheit bringen müßt. In der Wüste gilt es, durch mehrere Kreise zu springen und den herabrollenden Steinkugeln aus dem Weg zu gehen.

...und wenn es einmal soweit ist, möcht' ich auf meinem Skateboard sterben...

Psybadek hatte vor allem eine Menge guter Ansätze zu bieten. Nette Präsentation, gute Soundkulisse und ansprechendes Leveldesign waren schon zu erkennen; die Grafik des Hoverboard-Spektakels konnte trotz der relativ frühen Beta-

version gefallen, eine etwas höhere Auflösung würde allerdings gut tun. Größtes Manko, welches jedoch laut Psygnosis noch stark überarbeitet werden wird, ist die Steuerung. Vor allem mit dem Analogstick gestaltet sich die Kontrolle über den Gleitbretthelden enorm schwierig. Zudem kann man oftmals über den Rand der virtuellen Bahn kippen, hier würden ein paar Absperrungen den Spielspaß deutlich erhöhen. Bis zur Veröffentlichung wird noch einige Zeit verstreichen, Psygnosis befindet sich mit der Mischung aus Hoverboard-Action und Jump'n Run jedoch eindeutig auf Erfolgskurs.



Genre: Hoverboard-Action
Spieler: 1
Hersteller: Psygnosis

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

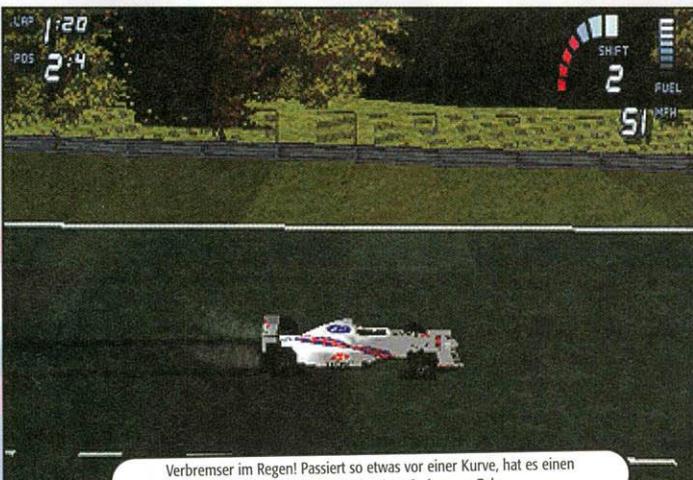
Psygnosis
Psygnosis
September

Fabian Döhla



FORMULA 1

98



Verbremsen im Regen! Passiert so etwas vor einer Kurve, hat es einen unumgänglichen Ausflug ins Kiesbett zur Folge



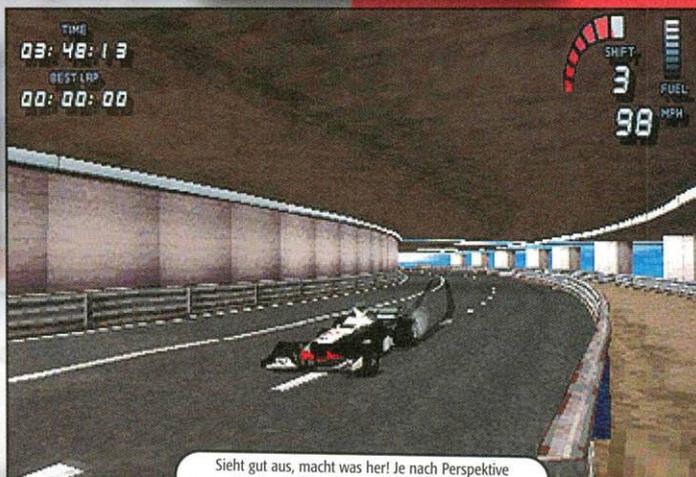
Nur für Profis: Die Cockpitperspektive verlangt fahrerisches Können

Das ist ja gerade nochmal gutgegangen. Nachdem man zum diesjährigen Saisonauftakt der Formel 1 schon Angst haben mußte, daß die Silberpfeile auf und davon fahren, hat Michael Schumacher gerade im richtigen Moment Topleistungen vollbracht und der Saison viel der schon verlorengegangenen Spannung zurückgegeben. Da paßt es auch sehr gut ins Konzept, daß Psygnosis für Oktober den nunmehr dritten Teil ihrer hervorragenden Formel 1-Serie angekündigt hat.



Aus und vorbei! Formel 1 '98 verzeiht keine Fahrfehler

mal Verbesserungen in allen Bereichen. Grafisch mußte sich schon allein aufgrund der geänderten Reglements einiges tun: so verfügen die PS-starken Rennwagen über Profilreifen, und die Chassis erscheinen leicht abgespeckt. Ansonsten wird aber eher zugelegt, denn reduziert: Die Grafikengine soll endlich auch in hektischen Rennsituationen mit dichtem Fahrerfeld keinerlei Schwächen zeigen und wurde deshalb von Grund auf neu entwickelt. Ob der technisch hohe Standard auch im Splitscreen-Modus gehalten werden kann, sei an dieser Stelle einmal dahingestellt. Hinsichtlich des Mehr-Spieler-Funs betritt man bei Psygnosis Neuland: Den Link-Modus kennt man schon von den Vorgängern, doch diesmal geht es mittels Splitscreen an zwei Fernsehgeräten zu viert auf Jagd nach Bestzeiten und Pole Position. Dank offizieller Lizenz sitzen dann auch keine Phantasiefahrer hinter'm



Sieht gut aus, macht was her! Je nach Perspektive wirkt die Grafik mehr oder weniger spektakulär

Lenkrad, sondern die authentischen Fahrer im authentischen Look. Alle Teams sind auf dem neuesten Stand, und auch die Qualitäten der jeweiligen Rennställe versucht man originalgetreu einzufangen. Man kann sich also schon einmal auf heiße Duelle zwischen Ferrari und McLaren freuen; wie es dann letztendlich aussehen mag, hat man aber im Gegensatz zum TV-Vorbild selbst in der Hand.

Feinetuning

Neben dem gravierenden Eingriff in die Grafikengine besann sich Visual Sciences, das die Nachfolge von Bizzare Creations antritt, auf die kleinen, aber wichtigen Details, die

einem Spiel den nötigen Feinschliff verpassen. So kann man zukünftig auf einen vernünftigen Rückspiegel zurückgreifen, erfreut sich an lustigem Treiben am Streckenrand und an einer Boxencrew, die dank Motion-Capturing Leben eingehaucht bekam.



Irvine gibt Gas! Wenn die Grafik tatsächlich derart detailliert ausfällt, steht uns der nächste Rennspielhit ins Haus

Aus Fehlern wird man klug

Gab es in der Vergangenheit starke Kritik an einigen Unausgegorenenheiten im Gameplay (CPU-Fahrer bewegten sich auf Schienen, keine Tankstops, etc.), verspricht man dies-

informer

Formel 1 und die Folgen!

In der Vergangenheit gab es bezüglich des Tests von Formel 1 für so ziemlich jedes Magazin irgendwelche Schwierigkeiten: So stellten viele Leser erbst fest, daß die Verkaufsversion für Ihre PlayStation gegenüber der Testversion gravierende Unterschiede aufwies. Hauptmanko: Während man in der Testversion problemlos die Gegner von der Strecke schießen konnte, war dies in der finalen Fassung nicht mehr möglich. Ähnlich verhält es sich mit Newmann Haas Racing. Die angekündigten Veränderungen wurden leider niemals umgesetzt. Aber mit Formel 1 '98 wird hoffentlich alles besser



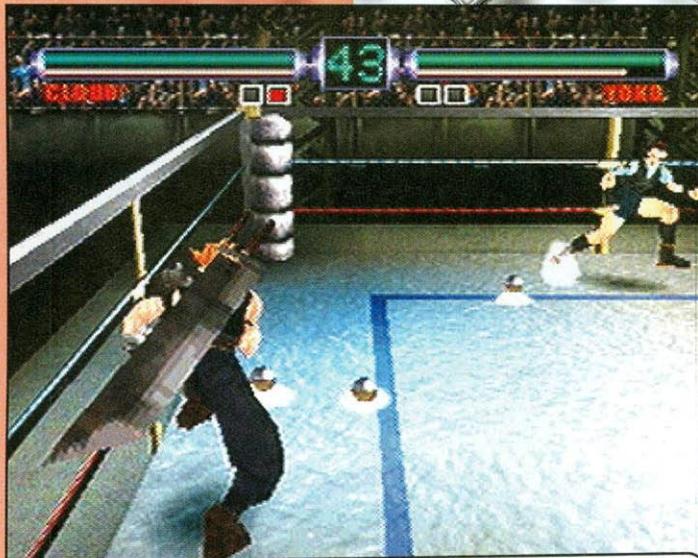
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-4 (Vier-Spieler-Link)
Hersteller: Rennspiel

Entwickler: Psygnosis
Testmuster:
Veröffentlichung:

Psygnosis
Psygnosis
Oktober

Ehrgeiz

Fabian Döhla



Rutschgefahr! Yokos Stahlkugeln lassen einen unsanften Kontakt mit dem harten Ringboden aufnehmen



Schau mal! Ehrgeiz läßt sowohl die Spielfiguren als auch die Hintergründe je nach Kampfgeschehen transparent werden



Harte Schläge ins Gesicht: Ehrgeiz hat das Zeug zum Tekken 3-Herausforderer



No limits! Auch auf schmalen Felstören wird weitergeprügelt



Attacke von oben: Cloud bekommt ein Kampf-Jo-Jo gegen die Stirn geschleudert



Girl Power: Auch bei Ehrgeiz sitzen die Frauen oben!

Brave Fencer Musashiden hat sich als die Importperle schlechthin erwiesen. Neben dem eigentlichen Spiel findet man noch eine zweite CD in der Packung, die den Stoff enthält, aus dem die Softwareträume sein müssen. Neben der langerwarteten ersten spielbaren Demo vom Square-Epos Final Fantasy VIII findet man auf der Preview-Disc auch eine Demo der Umsetzung vom Arcadeprügler Ehrgeiz.

in:former

Warum ein deutscher Name für ein krachjapanisches Prügelispiel? Die Story stellt den Grund für dieses in Japan beliebte (Söldnerschild, Stahlfeder, Einhänder und Co.) eindeutigen dar: Vor knapp 50 Jahren fand man in einer deutschen Burgruine eine Waffe mit einer seltsamen Wunderkraft. Die Klinge der Waffe war zerbrochen und ein geheimnisvoller Stein in den Griff eingesetzt. Die Waffe wurde Ehrgeiz genannt und eben dieser Name wurde im Laufe der Zeit zum Symbol und Namen eines Turniers, das die stärksten Kämpfer der Welt ermittelt.

Auf einem System 12-Board geboren, fand das Spiel der Dreamfactory nach unzähligen Monaten der Spekulationen letztendlich seinen Weg auf den erfolgreichen 32-Bitter, der für die hohe Qualität seiner Arcade-Umsetzungen bekannt ist.

Da auch Tobal No. 1 und dessen Fortsetzung aus den Händen der Dreamfactory stammen, verwundern die Parallelen im Kampfsystem nicht besonders. Mit drei Tasten attackiert man seinen Gegner, eine vierte Taste dient dem Ziehen einer Waffe oder dem Aktivieren extrem durchschlagkräftiger Spezialmanöver. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein erneuter Aufguß von Tekken und Anhang, entpuppt sich nach kurzer Spielzeit als ein hervorragend spielbares, mit innovativen Elementen durchsetztes Prügelispiel, das zu 100 Prozent auf eigenen Beinen steht. Während Hintergründe in anderen Prüglern eine nur untergeordnete

Rollen spielen (Bloody Roar) oder den Sprung in die räumliche Welt nicht geschafft haben (Tekken 3), zieht Ehrgeiz die Umgebung mit ins Spielgeschehen ein. Mittels L1 kann man auf Gebäudeteile klettern, auf Torbögen herumturnen oder eine tiefergelegene Ebene aufsuchen. Folgt einem der schlagwütige Widersacher, geht es eine Etage höher oder tiefer weiter, verharrt der Gegner auf seiner Position, kann man ihn mittels spezieller Manöver auch aus der Distanz in die Polygonknie zwingen - wahlweise mit Handgranaten, Jo-Jos oder einer sowohl nützlichen als auch zielgenauen Handfeuerwaffe.

Konkurrenz für Namco!

Grafisch kann man derzeit noch nicht an die Qualität von Genreprimus Tekken 3 heranreichen, allerdings sollte man sich vor Augen führen, daß die Preview-Version noch

ein gutes Stück von der Serienreife entfernt ist. Obwohl die Demo bereits in Hi Res läuft, fehlt gerade gegenüber dem Automaten das letzte Quentchen Detailverliebtheit - laut Square wird dieses Manko aber mit der Integration der fehlenden Kämpfer (plus X, wir erinnern uns an Gon) behoben sein. Derzeit kann man nur mit drei Charakteren in die 3D-Schlacht ziehen: mit Yoko, einer Polizistin im Claire-Look aus Resident Evil, Godhand, einem schlagkräftigen Muskelpaket im Heihachi-Outfit und Cloud Strife, dem Final Fantasy VII-Helden, der erstmals auch außerhalb seiner gewohnten Rollenspielumgebung die Klinge seines überdimensionierten Schwertes sprechen läßt. Mehr Fakten und Infos zu diesem sehr vielversprechenden Titel liefern wir Euch in einer der nächsten Ausgaben, spätestens jedoch mit dem Release von Ehrgeiz im fernen Osten.



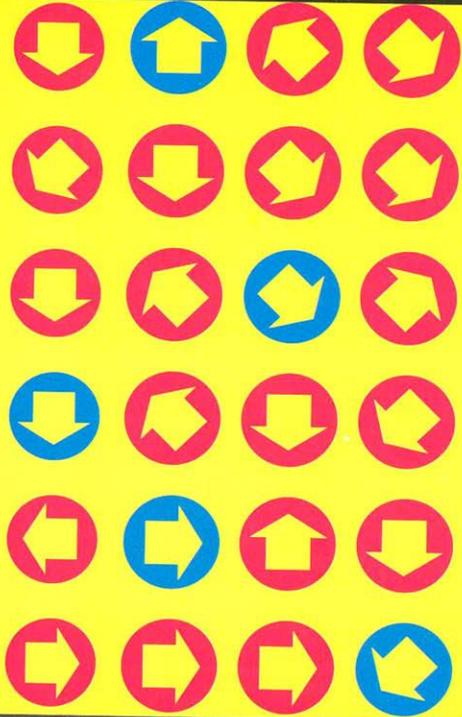
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: Square

Entwickler: SquareSoft / Dreamfactory
Testmuster: Order In Time (0711/22291030)
Veröffentlichung: JP: Winter 98



Nicht nur für Finnen!
Die Shirt-Rückseite

how to finnish
\$mørebrød-MØVE



FUN DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY

08
4 394081 005808

Gibt's was schöneres
Nein! für Zocker?
Das Shirt inkl. Abo könnt
Ihr haben – Sandra bleibt hier!

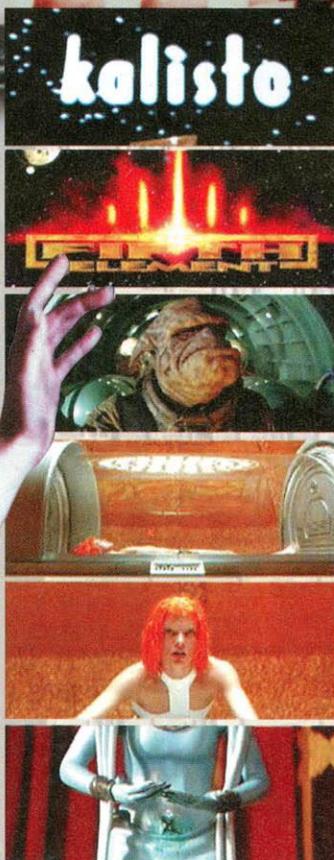


Auch Sie hat
Jetzt unser
Shirt!!

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

Fabian Döhla

DAS FÜNFTE ELEMENT



Was will uns dieser Screenshot sagen?



Da geht was! Mit Zielsuchvorrichtung haben die Feinde nichts zu lachen



Ein kurzes Mission-Briefing erklärt die Aufgabenstellung



Gar nicht Gentleman-like! Leeloo wird hinterrücks attackiert



Ein Tutorial-Mode erklärt die vielseitige Steuerung

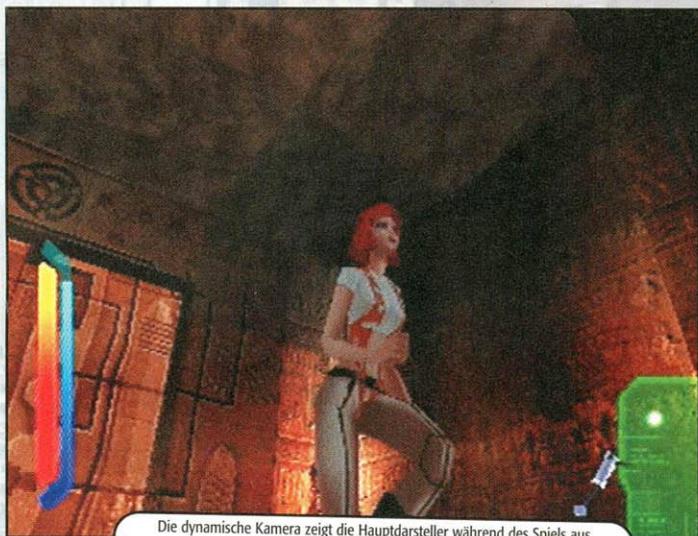
An der Filmfassung vom fünften Element scheiden sich die Geister: Während der eine Teil den Stil von Luc Besson für schlichtweg ergreifend hält, bemängelt der Rest die schwache Story und das herzergreifende Finale. Daß man es gerade im Science-Fiction-Bereich nie jemandem recht machen kann, ist keinesfalls neu. Nirgendwo anders gehen die Meinungen derart weit auseinander, nirgends sonst wird derart akribisch nach fehlerhaften Details gesucht.

Videospielen mit Filmvorlage geht es da nicht anders: Um ehrlich zu sein, wir glauben nicht daß auch nur ein einziger Tester wirklich zu 100 Prozent neutral an ein solches Lizenzprodukt herangehen kann. Nicht ganz zu Unrecht, wurden doch in der Vergangenheit etliche hochkarätige Titel völlig verpfuscht. Angefangen von Cliffhanger auf Mega Drive & Co. bis hin zum supermiesigen Last Action Hero - meist blieb nach dem Erwerb der sündhaft teuren Lizenz einfach kein Geld für eine aufwendige Entwicklung. Oftmals scheitert das Unterfangen auch an der Videospieldinkompatiblen Vorlage: Kevin allein zu Haus ist so ein Fall, wo man genau merkte, daß hier schon allein aufgrund des Vorbilds nichts zu holen war. Lichtblicke sind eher dünn gesät, Acclains Batman & Robin stellt eine klare Ausnahme dar.

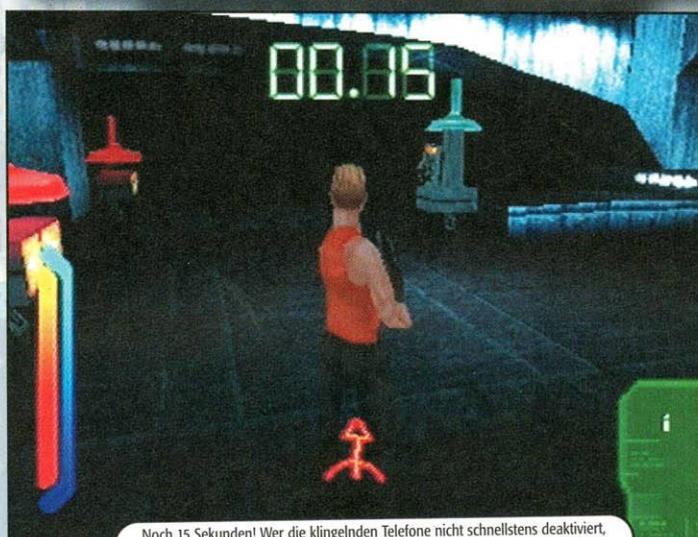
Aller guten Dinge sind fünf

Die Vorzeichen für eine gelungene Umsetzung stehen im vorliegenden Fall unter einem besseren Stern: Kalisto, das Entwickler-Team aus der WM-Stadt Bordeaux, mußte für die Rechte am fünften Element nicht tief in die Tasche greifen und konnte somit ins Gameplay und Spieldesign investieren. Und bis jetzt macht das Spiel keine Anstalten, in die unrühmlichen Fußstapfen seiner

Film-Vorgänger zu treten. Grafisch erinnert das in der Zukunft spielende Game an eine Mixtur aus den Abenteuern von Lara Croft und GT Interactives Indizierungskandidaten Duke Raider. Der Spieler bekommt die Aufgabe übertragen, wahlweise die bildhübsche und zuckersüß animierte (sweet ass, baby!) Leeloo oder den rauen Korben durch die verwinkelten 3D-Labyrinth zu führen. Je nach ausgewählter Spiel-



Die dynamische Kamera zeigt die Hauptdarsteller während des Spiels aus unterschiedlichen Blickwinkeln



Noch 15 Sekunden! Wer die klingelnden Telefone nicht schnellstens deaktiviert, darf den Level nochmal von vorne beginnen



Korben war schneller, der Cop darf in den wohlverdienten Vorruhestand

figur unterscheidet sich dabei der Verlauf der Stages. An manchen Stellen teilt sich der Handlungsstrang auf: so ist beispielsweise nur Leeloo dazu fähig, unter einer rostigen Gitterkonstruktion hindurchzukriechen, für Korben bleibt diese Passage aufgrund seiner Körpergröße Sperrgebiet.

Dafür hat der männliche Held andere Stärken: im Gegensatz zu Engelsgestalt Leeloo kann er sich im Laufe des Spiels einer ganzen Armada an durchschlagskräftigen Waffen bemächtigen. Von der Gefrierkanone bis

in:former



Interview mit Stephanie Rolland, Product Manager The 5th Element

FG: Wie oft habt Ihr eigentlich den Film gesehen, und werdet Ihr ihn nach der Fertigstellung des Spiels überhaupt nochmal anschauen?

Stephanie Rolland: Der größte Teil des Teams hat ihn zumindest fünf mal gesehen, zum letzten Mal vor knapp zwei Monaten. Aber die Zeit, die wir mit einzelnen Szenen verbracht haben, um uns inspirieren zu lassen oder die richtigen Cutszenes auszuschauen, läßt sich nicht mehr zählen. Ich glaube, wir werden den Film nach der Fertigstellung nicht mehr anschauen. Vielleicht irgendwann später...

FG: Wie viele Leute arbeiten eigentlich am fünften Element?

SR: Der Hauptteil wurde von 15 Leuten hier bei Kalisto vollbracht. Zuerst einmal der Chef-Programmierer Alian Guyet, die Programmierer Joel Suys und Eric Thomerot. Dazu der Game Manager Nicolas Coquard und Art Coach Jerome D'Aviau de Piolant. Für das Lvelldesign waren Ralph Musti, Olivier Lesaint, Thierry Ardillier, Thierry Burlot, Antony Desmazeau, Cyril Moreul und nochmal Jerome D'Aviau de Piolant verantwortlich. Schließlich haben sich noch Benoit Milhorat und Chong Yuong der Animationen angenommen. Die Musik stammt von Nicola Sanchez und Frederic Motte.

Wir haben zudem während der ganzen Produktion eng mit Gaumont Multimedia zusammengearbeitet. Henri Magalon, der Vice-Präsident half uns beim Spieldesign und stand ständig in engem

zum Elektroschocker - die zahlreichen Gegner haben dem rüpelhaften Protagonisten wenig entgegensetzen. Die weibliche Hälfte des Spiels tut sich in Sachen Feindkontakt wesentlich schwerer. Lediglich ein Spezialmanöver im Final Fight-Stil und eine Granate helfen bei der hoffentlich erfolgreichen Bekämpfung des Übels aus dem All.

Bei all der Action kommen aber auch die Räteleinlagen nicht zu kurz und stellen das wohlschmeckende Salz in der Suppe dar: ohne die richtigen Schalter läuft in den meist düsteren Katakomben überhaupt nichts. Somit macht Das fünfte Element schon als Preview ordentlich Spaß - nicht zuletzt da man es sehr gut verstanden hat, die dichte Atmosphäre auch auf der PlayStation

Kontakt mit uns. Helen Giraud, Moebius' Tochter, hat zwei Monate mit dem Team gearbeitet. Sie tüftelt jetzt als Art-Coach an einem anderen PlayStation-Spiel von Kalisto. Nebenbei haben Eric Serra und Sebastien Cortella am Soundtrack gearbeitet. Eric hat den Originaltrack geschaffen und die anderen nochmal als Remix produziert, um dem Ganzen seine persönliche Note zu verpassen.

Luc Besson war nicht direkt an der Entwicklung beteiligt, weil er gerade sehr mit einem neuen Film beschäftigt ist. Aber er hat sich dennoch das Spieldesign genau angesehen und einige Bedingungen gestellt: Das Spiel sollte nicht allzu brutal werden und kein Blut zeigen. Leeloo soll zudem keine Waffen benutzen können.

FG: Wo entstehen die größten Schwierigkeiten, wenn man ein Lizenzprodukt entwickelt?

SR: Zuerst einmal würde ich sagen, daß die Lizenz an sich das größte Problem darstellt. Wie Ihr vielleicht wißt, bekommen Lizenz-Spiele jeglicher Art meist schlechte Wertungen. In der Regel geht das auch so in Ordnung, weil sie enttäuschend ausfallen. Aber Das fünfte Element ist anders als die üblichen Filmlicenzen. Da wir die Lizenz nicht gekauft haben, sondern von Gaumont Multimedia auserwählt wurden, um dieses Spiel zu entwickeln, haben wir das Geld in das Spiel und eine direkte Zusammenarbeit mit Gaumont Multimedia investiert.

Die Knackpunkte sind eigentlich ganz offensichtlich:

- Man sollte ein „echtes“ und auch gutes Spiel entwickeln und dabei nicht das Gameplay und den Spaßfaktor vernachlässigen.
- Man sollte die Filmatmosphäre und das Umfeld versuchen einzufangen, weshalb wir auch sehr eng mit einigen Leuten der Filmcrew zusammengearbeitet haben.
- Ohne die richtige Konzentration auf die wichtigsten Elemente des Films, die man unbedingt integrieren sollte, wird's meistens nichts. In unserem Fall waren wohl Action, ein farbenfrohes, abwechslungsreiches Universum, viele verschiedene Orte, Special-Effects und die akustische Atmosphäre sehr wichtig.

FG: Wer war eigentlich für die superschickten Animationen von Leeloo verantwortlich, und wie wurden sie ins Spiel integriert?

SR: Dafür waren unsere Grafiker ganz allein verantwortlich. Wir haben übrigens keine Motion-Capture-Aufnahmen gemacht, sondern alles mit einem speziellen Grafikprogramm erstellt. Die Cut-Scenes vor den einzelnen Leveln stammen direkt aus dem Film und wurden aufgrund der beschränkten Speicherkapazität leicht komprimiert.

FG: Vielen Dank für das Gespräch.

gekonnt zu vermitteln. Wenn sich ein Spiel hinsichtlich dieses Aspekts den Namen Filmumsetzung verdient hat, so ist es zweifellos The 5th Element. Einen ausführlichen Test liefern wir Euch in der nächsten Fun Generation, bis dahin haben wir uns auch nochmals intensiv mit den Entwicklern unterhalten und dem Kalisto-Team aufmerksam über die Schulter geschaut.



Erst der Schalter, dann das Monster? Das fünfte Element bietet eine gelungene Mischung aus Rätsel- und Actioneinlagen



Genre: 3D-Action
Spieler: 1
Hersteller: Sony CE

Entwickler: Kalisto
Testmuster: Sony CE
Veröffentlichung: September

Fabian Döhla

Lunar Silver

Lunar - The Silver Star war das erste vernünftige Rollenspiel auf dem Mega-CD, nachdem sich Segas Schnellschuß Funky Horror Band nicht als der erwartete Hit entpuppt hatte. Aufgrund der großen Erfolge im fernen Osten kaufte sich Working Designs die Rechte an diesem Titel und veröffentlichte die Abenteuer von Dragonmaster-Anwärter Alex in den Staaten.

Alex

Der Hauptdarsteller träumt von dem Tag, an dem er ein Dragonmaster werden kann, so wie sein verstorbener Vorbild Dyne, dessen Denkmal er fast täglich besucht. Um seinen Traum zu verwirklichen, muß er alles, was er liebgewonnen hat, zurücklassen, auch seine Adoptivschwester Luna. Auf ihn kommt mehr zu, als er sich in seinen kühnsten Erwartungen ausgemalt hat - hoffentlich lebt er lange genug, um davon erzählen zu können.

Luna

Alex' Eltern haben sich um Luna gekümmert, seit sie ein kleines Kind war. Sie hat Alex sehr in ihr Herz geschlossen, auch wenn sie das niemals so direkt zugeben würde. Keiner kann es mit der Kraft ihrer magischen Lieder aufnehmen. Wie viele Jugendliche in ihrem Alter hat sie viele unbeantwortete Fragen zu ihrem Leben. Leider werden diese schon bald beantwortet...

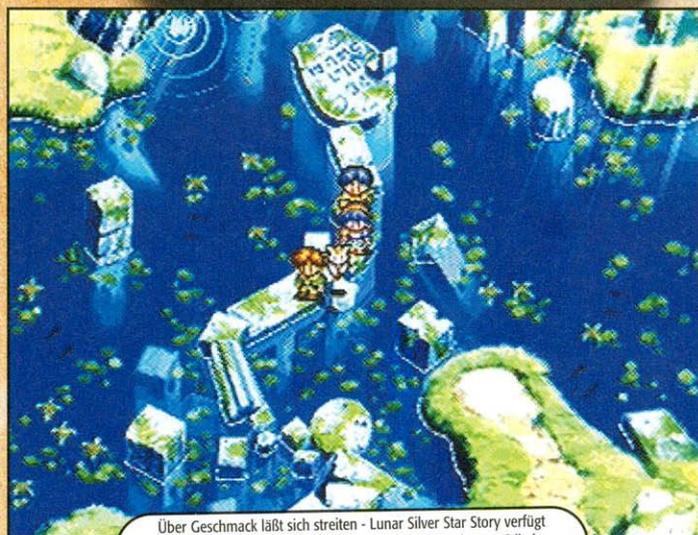
Durch die gefallene Sprachbarriere fand das Spiel auch jenseits der USA einen relativ großen Freundekreis, gab es doch in Deutschland zum damaligen Zeitpunkt keinen einzigen Vertreter des RPG-Genres, wobei es bis zum endgültigen Scheitern des Systems leider auch blieb. Auch die Fortsetzung Lunar - Eternal Blue fand noch ihren Weg in amerikanische Sega-CDs, stellte aber gleichzeitig den letzten Working Design-Titel für die 16-Bit-Konsole dar. In der beiliegenden Hochglanzanleitung verabschiedete sich das verantwortliche Team in einem herzerweichenden Schreiben von den damaligen Käufern - ungewöhnlich, aber mit Sicherheit auch unvergessen. Angekündigte Saturn-Projekte kamen in den USA leider nie zustande, wohl nicht zuletzt aufgrund der mangelnden Hardwareverbreitung. Der Erfolg der PlayStation wirkte sich dann sogar in Japan auf kommende Lunar-Episoden aus. Ursprünglich sollte dieses Spiel auch für den Saturn entstehen, wurde dann aber Anfang des Jahres auf Eis gelegt.

100% Story

Technikfetschisten wenden sich angesichts der traditionell hausbackenen Grafik entsetzt ab. Minisprites zuckeln in einer Zwei-Phasen-Animation durch Dörfer oder die Oberwelt - wahrlich kein Augenschmaus. Gleiches gilt für die Gegnerschar: zwar schreibt man Abwechslung groß, doch Animation



Der Auftakt zu einer großen Reise: Alex und Luna verabschieden sich von ihrem Zuhause



Über Geschmack läßt sich streiten - Lunar Silver Star Story verfügt über keinerlei 3D-Elemente, kann mit seinem ganz eigenen Stil aber dennoch überzeugen



Der Großangriff ist leider von Erfolg gekrönt - Die Himmelsstadt wird auf den harten Boden der Tatsachen zurückgeholt



Ohne die richtigen Investitionen läßt im Kampf mit den bössartigen Gegnern rein gar nichts

Silver Star Story



Solch große Kaliber lassen sich nur mit der richtigen Taktik in die Knie zwingen



Es ist machbar! Trotz Sprachbarriere läßt sich Lunar Silver Star Story mit etwas Geduld durchspielen



Zauberlehrling Nash beeindruckt mit seinen wirkungsvollen Magiefähigkeiten

im Gegenzug umso kleiner. Zumindest die atmosphärisch gelungene Farbwahl entschädigt für einiges, und auch die detailverliebt gestalteten Orte wissen zu gefallen. Dennoch, Lunar - Silver Star Story lebt wie kein zweites Rollenspiel ausschließlich von der hervorragend durchdachten und bis ins letzte ausgearbeiteten Storyline. Um der Sprachbarriere entgegenzuwirken, haben wir die beiden Mega-CDs parallel gespielt, stellt doch die PlayStation-Version lediglich einen leicht abgeänderten und grafisch geringfügig aufgeböhnten Abkömmling der erfolgreichen Vorgänger dar. Intrigen, abenteuerliche Wendungen und sagenhafte Geheimnisse bekommt man mit

Sicherheit von jedem Rollenspiel geboten, dieses Spiel jedoch baut ein Quentchen mehr Atmosphäre und zudem größere Vertrautheit zur Party auf. Dem technischen Nachholbedarf - auch die Anime-Zwischensequenzen sind eher karg animiert - wirkt man durch eine bis auf die letzte Spielminute motivierende Geschichte um Alex, Luna und die Städte rund um Meribia entgegen. Großartige Experimente in der gewohnten Rollenspiel-Umgebung hat man vermieden: neue Waffen, Heiltränke, Rüstungen oder wichtige Hinweise gibt es in den zahlreichen

Läden und Kneipen, in denen man ab und an auch auf neue Weggefährten trifft, die sich der Heldentruppe anschließen. Daß aber nicht nur geredet und eingekauft wird, dürfte klar sein. In düsteren Dungeons und unheimlichen Wäldern trifft man auf zahlreiche Gegner, die im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen auch schon im Vorfeld sichtbar sind. So kann man durchaus das ein oder andere Mal vor dem Kampf davonlaufen, auf lange Sicht leidet darunter aber die Anzahl an Experience-Points, was wiederum zu einem zu niedrigen Level und damit zu wenigen Hitpoints führt. Diese kann man aber ganz gut gebrauchen: Auch wenn man schnell ins Spiel hineinfindet, gerät man oft an Stellen, wo sich einer der rundenbasierenden Kämpfe erst in den letzten Zügen entscheidet. In solchen Situationen ist fehlende Erfahrung oft das Zünglein an der Waage, auch wenn Halbdrachen Nall immer darum bemüht ist, angeschlagene Helden wieder aufzupeppeln.

Lunar - Silver Star Story hat bereits in der japanischen Fassung enorm viel Spaß gemacht, obwohl mit Sicherheit eine Menge Feinheiten auf der Strecke geblieben sind. Aus diesem Grund präsentieren wir den Test auch erst dann, wenn Ende August die englische Version in den Handel kommt.



Nall

Als Alex noch ein kleines Kind war, hat ein seltsamer Fremder seinem Vater diese geflügelte, katzenähnliche Kreatur geschenkt. Leider hat sich liebenswerte Haustier einige schlechte Angewohnheiten, die Alex immer wieder in Schwierigkeiten bringen. Nall spielt im Verlauf des Spiels eine größere Rolle, als ihm lieb sein kann...

Ramus

Der dickliche Junge ist der Sohn des Dorfältesten und ein guter Freund von Alex. Er hofft, daß Alex eines Tages von seinem Dragonmaster-Wahn abgeläßt. Ramus hat nur ein Ziel: Er will richtig reich werden und sich dann alles Mögliche leisten: schnelle Pferde, feines Essen und schöne Frauen. Sein Streben nach Reichtum ist der eigentliche Auslöser für die bevorstehenden Abenteuer.



Nash

Der leicht überhebliche Zauber-Azubi ist Ghaleon unterstellt. einem überaus mächtigen Magier aus Vane, der Stadt jenseits des Ozeans. Wenn er nicht gerade fleißig lernt, stellt er seiner Traumfrau Mia nach. Leider ist er mit diesen Versuchen nicht halb so erfolgreich wie mit seinen Zauberkünsten.

Mia

Mia ist die Tochter von Lemia, einem der vier großen Helden und Oberhäupte von Vane. Mia wurde von ihrem Vater schon immer von den Einflüssen der Außenwelt abgeschirmt, aber trotz ihrer sanften Art ist sie ohne Frage eine starke Magierin. Wenn sie sich einen neuen Spruch wünschen könnte, würde dieser Nash verschwinden lassen.



Genre:
Spieler:
Hersteller:

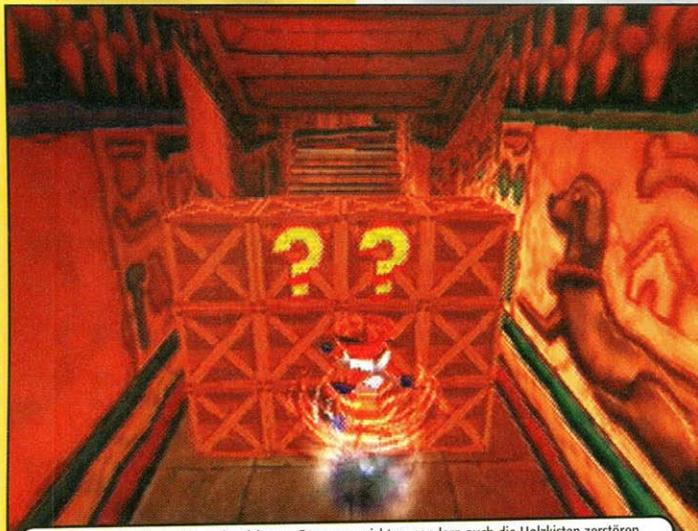
Jump'n Run
1
Game Arts

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

ESP
ACME (0221/240 88 00)
JP-Import/US: Sommer

Marcus Karyoti

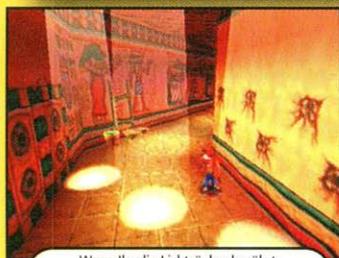
Crash Bandicoot



Mit der Spin-Attacke könnt Ihr nicht nur Gegner vernichten, sondern auch die Holzkisten zerstören



Der nette Herr über dem Eingang der Pyramide ist unverkennbar Dr. N. Cortex



Wenn Ihr die Lichtsäulen berührt, schießen Pfeile aus den Wänden

1997 schlug Erzeind Dr. Neo Cortex zurück und bescherte uns das obligatorische Sequel. Grafisch aufgebohrt und mit einigen neuen Spielelementen wie dem eindrucksvollen Jetpack-Level bereichert, blieb die totale Bewegungsfreiheit eines Super Mario 64 abermals in den unendlichen Weiten des Spiele-Universums verschollen. Sehr zur Freude der Nintendo-Gemeinde.

Die Fehde zwischen Crash und Cortex geht nun in die dritte Runde und scheint kein Ende zu nehmen, ist der irre Wissenschaftler doch zäher und verfügt über mehr Leben als jede gemeine Hauskatze. Vor zwei Jahren führte Dr. N. Cortex genverändernde Experimente an unserem Helden durch. Mit dem

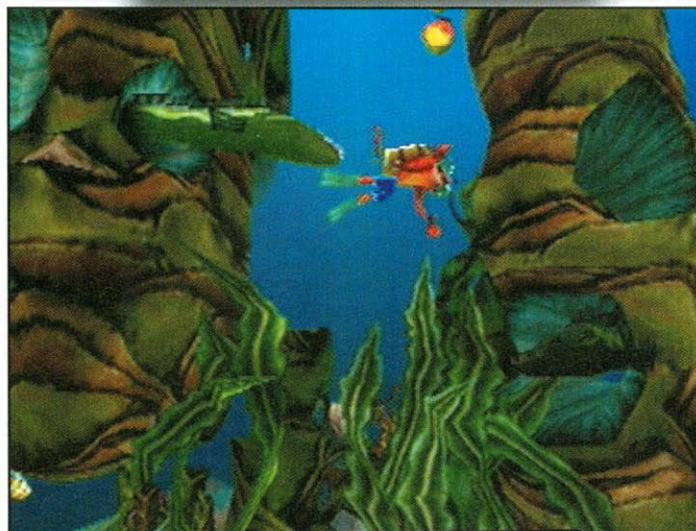
Ergebnis unzufrieden verbannte er Crash kurzerhand auf irgendeine einsame Insel am Ende der Welt. Zu allem Unglück hatte sich Crash jedoch kurz zuvor in die Bandicoot-Dame Tawna verliebt, welche tragscherweise ebenfalls ein Experiment des verrückten Doktors war. Die Liebe zu Tawna und, nebenher, die Rettung unseres Planeten bildeten den Plot der ersten beiden Teile. Soviel zur Vorgeschichte.

Kein Neuland In Sicht

Sony hat mit Crash Bandicoot einen Bestseller am Start und stellte auf der E3 in Atlanta das mittlerweile dritte Abenteuer des australischen Helden vor. Diesmal jagt unser rot-pelziger Freund seinen Erzrivalen und weltgrößten Oberbösewicht durch sämtliche Zeitepochen unserer Erdgeschichte. Tatkräftig zur Seite steht ihm dabei seine süße Schwester Coco. Eure Reise führt Euch nach Ägypten, Ausgangspunkt ist hier Cortex' Pyramide. Diese ist gespickt mit allerlei Fallen, wie z.B. selbstauslösenden Lichtschranken, die bei Unterbrechung Pfeile aus den Wänden auf Euch abschießen. Todesmutig springt Ihr über Krokodilgruben oder weicht herabfallenden Steinquadern aus. Doch Cortex hat auch die Ureinwohner auf die dunkle Seite der Macht gezogen, welche Euch z.B. mit Flammenwerfern im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle heiß machen. Weiter geht Eure Odyssee ins alte China um die



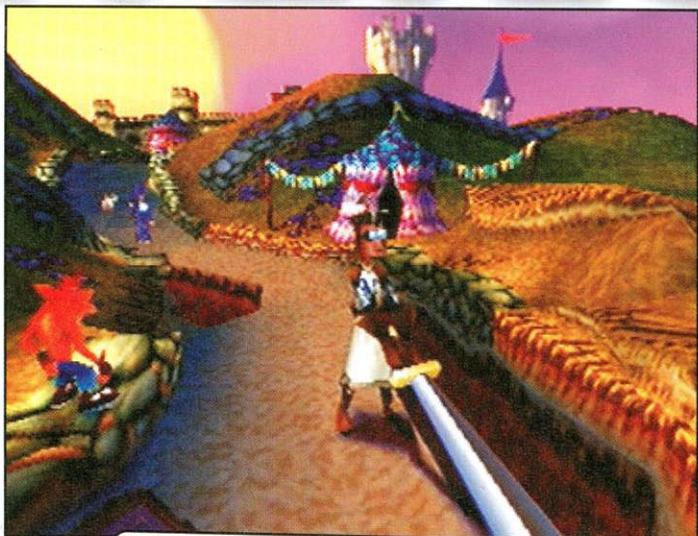
Mit dem Unterwasserschlitten begibt sich Crash auf Tauchstation



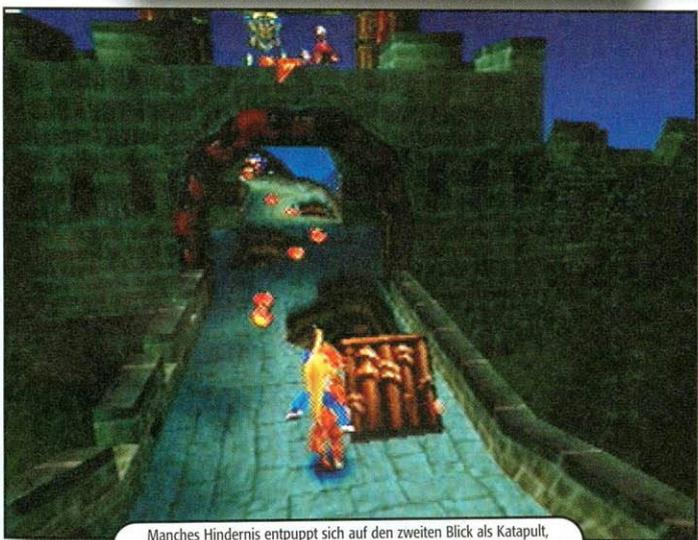
Die Moränen sind extrem gefährlich und schnappen unverhofft zu

Bandicoot

WARPED



Im Mittelalter klirren die Schwerter und zaubern die Magier



Manches Hindernis entpuppt sich auf den zweiten Blick als Katapult, um auf höher gelegene Ebenen zu gelangen



So macht reiten Spaß. Auf dem Rücken des Dinos droht Euch kaum noch Gefahr

Jarhundertwende. Nun steuert Ihr Crashs Schwester Coco auf dem Rücken ihrer Raubkatze (Fanfare! Wir sind überrascht!) über die recht bröckelige Chinesische Mauer. Grafisch sehr eindrucksvoll und detailverliebt in Szene gesetzt sind diese Reitpassagen jedoch mittlerweile recht abgenutzt. In dem Steinzeit-Level

rennt Ihr -Indiana Jones und die beiden ersten Teile haben es vorge-macht-, auf den Bildschirm zu, dicht gefolgt von einem berittenen Saurier. Die neue Grafikengine läßt einen hier erstmals Bauklötze staunen. Zwar gebührt Naughty Dog für die nochmalige Verwendung dieses Spielelements nicht gerade der Innovations-Oscar, der ständige Wechsel zwischen der 2D- und 3D-Perspektive sorgt jedoch innerhalb eines Levels für mehr Kurzweil. Befreit Ihr zum Beispiel das Dino-Küken aus seinem Ei, so könnt Ihr nicht nur auf Yoshis Epigonen reiten und enorm weit springen, sondern beendet den Level

auch ohne weitere Attacken des hinterücks heranstürmenden Sauriers. Und weiter geht es durch die Zeit hinein ins Mittelalter. Hier bewegt Ihr Euch wie in Ägypten in den Bildschirm hinein. In der Zeit, als Jungfrauen noch Drachen entführten und Prinzen die Zauberer in Frösche verwandelten (hups, umgekehrt natürlich!), schlagt Ihr Euch mit Rittersleuten, weicht den Kugelblitzen der Magier aus und laßt Euch von verwunschenen Fröschen zu Tode küssen. Und nun meine lieben Leser kommen wir zum Highlight und Eye-Catcher des dritten Teils. Crash hat nämlich schwimmen gelernt! Ausgestattet mit einer kompletten Taucherausrüstung stellt sich unser kleiner Wirbelwind den Gefahren des Meeres. Die Sonnenstrahlen, die von der Wasseroberfläche reflektiert werden und sich ihren Weg durch das kühle Naß bahnen, verschlagen einem zusammen mit der Animation des Wassers glatt die Sprache. Hier begegnen Euch bunt schimmernde Fischschwärme und allerlei Wasserpflanzen. Ihr überlistet etliche Geschwister des weißen Hais und weicht den gefräßigen Moränen aus, die plötzlich aus ihren Felsspalten hervorschnellen. Selbst einen Unterswasserschiffen inklusive Bordkanone könnt Ihr zeitweise als Schwimmhilfe benutzen. Zwar präsentiert sich dieser Level, der zweifellos in der Gegenwart spielt, bis jetzt nur in einem 2D-Gewand, jedoch schwamm bis dato noch kein Polygonmännchen vor Crash so eindrucksvoll auf der PlayStation.

Updated!

Das bewährte Spielprinzip der ersten beiden Teile hat Naughty Dog erneut aufbereitet, und man könnte Crash Bandicoot Warped, wie schon Cortex strikes back, als Update bezeichnen. Aber so geht es vielen erfolgreichen Produkten. Nun befindet sich diese Preview-Version auch noch in einem sehr frühen Stadium, denn erst zehn Prozent des Sequels

in:former

1996 machte es „crash“, und ein wuseliger Wüstenhund in Shorts und Sportschuhen eroberte mit Lichtgeschwindigkeit den Jump'n Run-Thron der PlayStation. Besondere Kennzeichen: Ausnutzung der dritten Dimension gepaart mit einer superflüssigen Grafik im feinsten Gouraud Shading und einem exzellenten Gameplay. Auch wenn sich Bandicoot auf vorgegebenen Pfaden bewegte, mauserte sich das Spiel schnell zum Vorzeigeprodukt vieler PlayStation-User. Eine Fortsetzung wurde somit unvermeidlich.



Crash hat gut lachen, ist er doch einer der erste 3D-Jumper auf der PlayStation



Die Eislevel des zweiten Teils warten mit exzellenten Spiegeleffekten auf

waren spielbar, und wer weiß, was Crash auf seiner Reise durch Raum und Zeit noch alles erleben wird. Spaß gemacht hat es bis jetzt auf jeden Fall. Neu hinzugekommen ist, daß Ihr nicht mehr alle Kisten in einem Abschnitt zerstören müßt, um an die begehrten Kristalle zu gelangen. Diese befinden sich meist am Ende eines Levels und werden einfach eingesammelt. Sämtliche Moves aus dem zweiten Teil wurden übernommen und um einen Doppelsprung bereichert. Desweiteren unterstützt Crash Warped den neuen Dual Shock Analog Controller von Sony. Ich hoffe nur, daß das Leveldesign vielleicht doch noch alternative Pfade zum Ziel anbieten wird, um einen Level zu beenden.



Genre:

Jump'n Run

Entwickler:

Naughty Dog

Spieler:

1

Testmuster:

SEE

Hersteller:

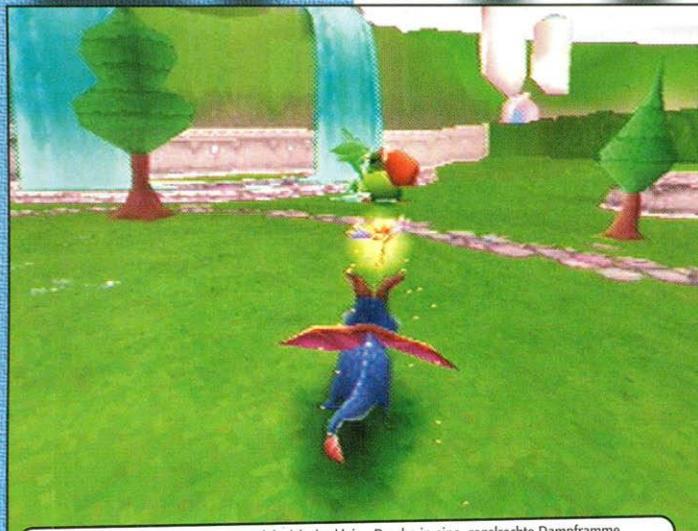
SCEA

Veröffentlichung:

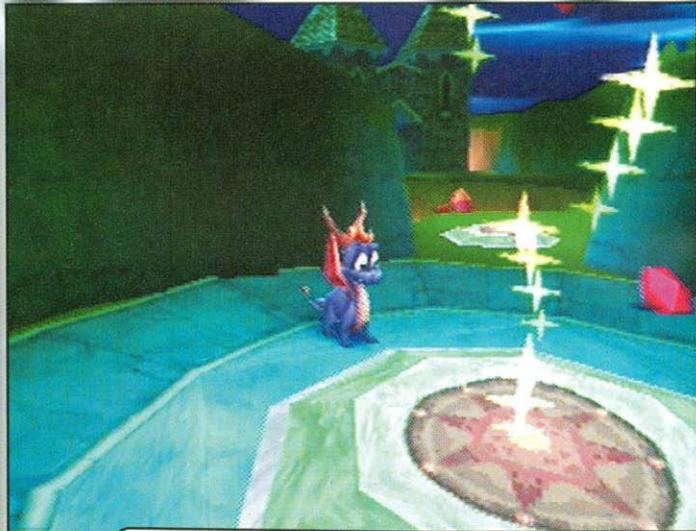
4.Quartal

Marcus Karyoti

SPYRO THE



Mit den Hörnern voran verwandelt sich der kleine Drache in eine regelrechte Dampftramme



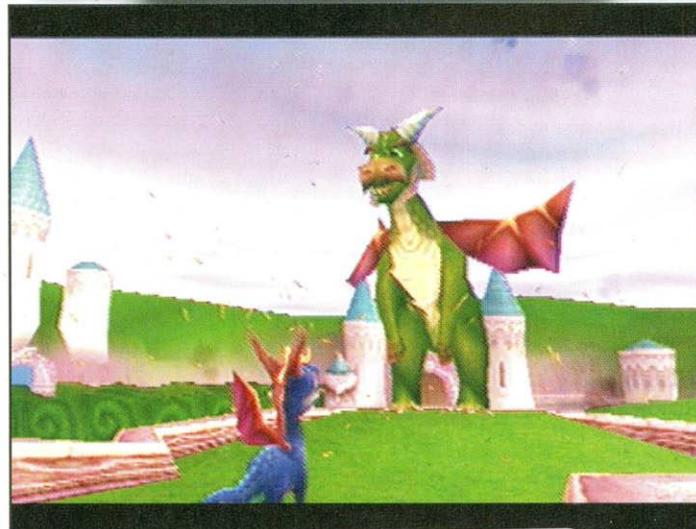
Manche Rücksetzpunkte dienen gleichzeitig als Transporter in Spyros Heimatwelt



Beim nochmaligen Drücken der Sprungtaste geht Spyro in den Gleitflug über. Benutzt Ihr die Landetaste, setzt er punktgenau auf dem Boden auf



Einige Zwischensequenzen sind imposant in Szene gesetzt



Nachdem Spyro einen Drachen befreit hat, erhält er Tips zum weiteren Verlauf des Spiels

Die PlayStation wird von den Software-Entwicklern mit einem bravurösen 3D-Jump'n Run nach dem anderen bedacht. Nach Gex und dem in dieser Ausgabe vorgestellten Crash 3 zaubert Sony ansatzlos dieses technische Meisterwerk aus dem Hut.

Bei mir war es Liebe auf den ersten Blick, denn Spyro erweckt mit seinen großen Kulleraugen, seinen Watschelbeinchen und seinem Stummelschwänzchen sofort Beschützerinstinkte in einem. Die hat der kleine Drache jedoch gar nicht nötig, denn er weiß sich seiner Schuppenhaut sehr wohl zu wehren. Im Spurttempo und mit gesenkten Hörnern fegt er jeden Gegner

vom Bildschirm. Einmal tief Luft geholt, verbrennt er jedem Angreifer seinen Allerwertesten, und das ohne Verlust der Lebensenergie. Drückt Ihr im Sprung nochmals die Sprungtaste, so gleitet Spyro auf seinen Miniflügeln sanft zur Erde hinab und überwindet so auch größere Distanzen. Diese Steuermöglichkeit stellt auch ein wesentliches Spielelement in den insgesamt sieben Welten dar. Spyro beherrscht zudem eine Seitenrolle zum blitzschnellem Ausweichen. Ähnlich wie bei Zelda 64 umschwirrt den Knuddeldrachen ein ständiger Begleiter in Form einer Libelle. Sie besitzt keine taktischen Einsatzmöglichkeiten, sondern wechselt nach jedem Treffer, den Spyro einstecken muß, ihre Farbe und zeigt dadurch als mobiles Life Meter den Energiezustand unseres Protagonisten an.

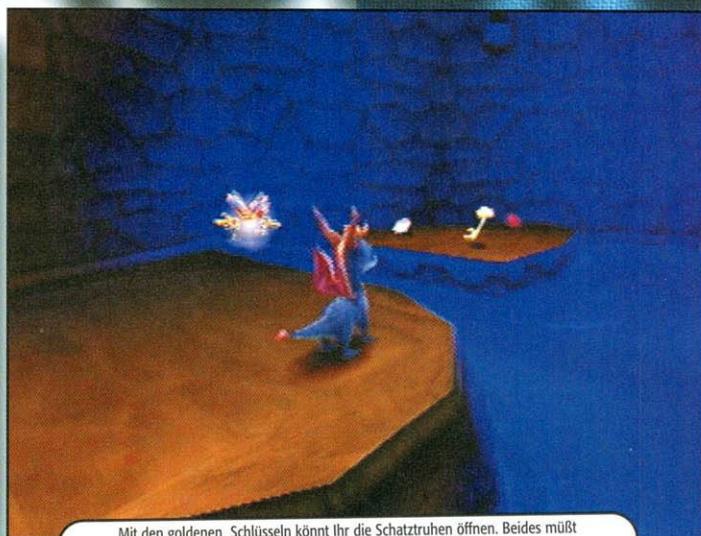
Enter the Dragon

Wen interessiert schon die Hintergrundstory in einem Jump'n Run?! Bitte in die leeren Felder die

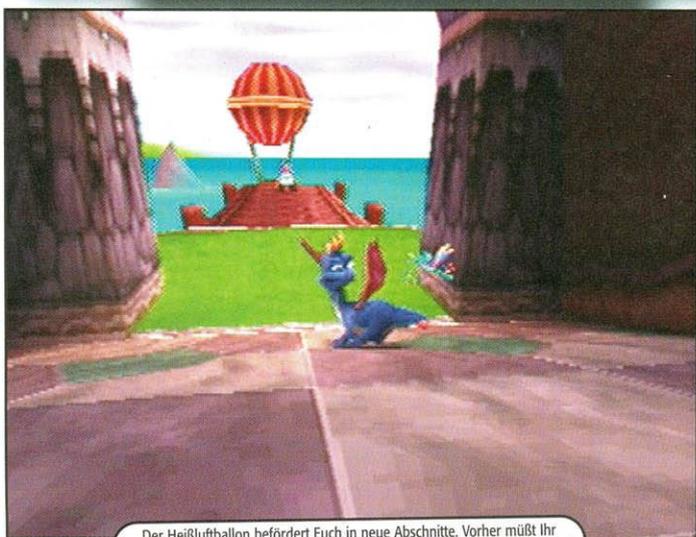
THE DRAGON



In diesen Kristallstatuen werden Spyros Artgenossen gefangen gehalten



Mit den goldenen Schlüsseln könnt Ihr die Schatztruhen öffnen. Beides müßt Ihr jedoch erst mal finden



Der Heißluftballon befördert Euch in neue Abschnitte. Vorher müßt Ihr jedoch eine Euch gestellte Aufgabe erfüllen



Wenn Spyro den kleinen blauen Dieb fängt...



...erhält er ein Drachenei

informer

Spyro the Dragon wird von Insomniac Games entwickelt, deren erster Softwaretitel der Ego-Shooter Disruptor war. Die Tatsache verblüfft um so mehr, da dieses Produkt ein hundertprozentig familienaugliches 3D-Jump'n Run ist.

aktuellen Daten einsetzen. Der böse „...“ entführte die gute „...“! Dies konnte der tapferere „...“ natürlich nicht auf sich sitzen lassen und machte sich auf eine lange Reise voller Gefahren und Abenteuer. Na gut, Spaß beiseite. Es folgt die Storyline: Der kleine Drache Spyro, der ausnahmsweise einmal nicht Feuerwehrmann werden wollte, begibt sich auf die Suche nach seinen Artgenossen. Die wurden

nämlich von einem finsternen Zeitgenossen in Kristallstatuen eingeschlossen. Findet Ihr eine Statue, reicht eine bloße Berührung, um den armen Drachen zu befreien, welcher sich prompt mit einem Hinweis bei Spyro bedankt. Nach jeder erfolgreichen Befreiungsaktion dient eine im Boden eingelassene Plattform als Rücksetzpunkt. Insgesamt sind in den 36 Leveln plus einigen Bonusrunden 120 Statuen versteckt, was auf eine enorme Spielgröße hindeutet. Die einzelnen Welten werden nicht nach einer streng vorgegebenen Reihenfolge erforscht, sondern ähnlich wie bei Gex 3D ausgewählt. Die verwendete Grafikengine ist superflüssig und ließ selbst in der Vorabersion keine Grafikfehler zu. Die Kameraperspektive ist frei einstellbar und verschafft Euch automatisch den besten Überblick. Auch die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben, egal ob Ihr ein Digitalpad oder Sonys Dual Shock-Analog Controller benutzt. Die hohen Qualitätsansprüche wurden auch bei den Sound-FXs und der Musik gehalten, welche der Ex-Polizist Stewart Copeland komponierte. Somit wirkt das Spiel in jeder Beziehung stimmig.

It's a Sony!

Spyro the Dragon zielt mit Sicherheit auf eine jüngere Spielgemeinde und ist von der Thematik her harmloser als so manches Grimmsche Mär-

chen. Dennoch würde man dem Spiel nicht gerecht werden, würde man es als Kinderkram bezeichnen. Viel zu aufwendig ist die grafische Präsentation und zu ausgeklügelt das Leveldesign, welches einen oftmals vor die Frage stellt, wie man denn nun eigentlich von A nach B kommt. Da das Game auch einige Rätsel bietet, kann man ihm auch einen leichten Adventure-Touch bescheinigen. Alles in allem macht Spyro the Dragon Lust auf eine baldige Testversion und wird mit Sicherheit ein heißer Anwärter für den Gabentisch werden.



Neue Welten betretet Ihr, ähnlich wie bei Gex, durch solche Dimensionstore



Mit seinem heißen Atem kann Spyro nicht nur seinen Gegnern gehörig einheizen, sondern auch Feuer entfachen oder Luntten anzünde



Genre:

Jump'n Run

Entwickler:

UIS, Insomniac Games

Spieler:

1

Testmuster:

SCE

Hersteller:

SCEA

Veröffentlichung:

4.Quartal

Götz Schmiedehausen

assault



Der erste Zwischenendgegner hat seine Schwachstelle am Auge



Bei Explosionen werden Extras freigesetzt

Vor einigen Wochen konnten wir Besuch aus England in unserer Redaktion begrüßen: Telstar aus England war ange-reist, um uns Assault zu prä-sentieren. Der Action-Shooter hatte durchaus seine Reize, die grobe Grafik jedoch störte ungemein. Unsere Worte schei-nen direkt in die Gehörgänge der Entwickler gelangt zu sein, denn etwas später lag eine Pre-view-Version mit weitaus feine-rem Grafikaufbau vor.

Assault verlangt dem Spieler keine geistigen Höhenflüge ab, „Stumpf ist Trumpf“ könnte wie bei jedem Shoot'em Up das Motto lau-ten. In der Rolle des weiblichen oder männlichen Elite-Soldaten, der ganz allein gegen eine Armee insektoider Aggressoren in die Schlacht zieht, reduziert sich Eure Aufgabe auf das Wesentliche: Rennen, Schießen, Zerstören! Das ist beileibe nicht abwertend zu verstehen. Die Ansät-



Ankunft auf dem Schlachtfeld

ze, die Assault zeigt, geben allen Shooter-Fans, die vom letztjährigen Contra enttäuscht waren, Grund zur Hoffnung. Anfangs wird der Kämpfer in der beliebten „2,5“-D-Perspektive dargestellt, also von der Seite in einem begrenzt in die Tiefe begeh-baren Level. Die Waffen, die man mit sich führt, sind noch kaum der Rede wert, doch schon im Wrack des ersten zerschießbaren Autos wartet ein Weapon-Power Up. Nun kann man seine insgesamt vier mit-zuführenden Großkaliber mittels der überall versteckten Items zu weit-streudenden Blastern, großflächigen Lasern und zielsuchenden Lichtbo-genwaffen aufwerten. Je nachdem, wie durchschlagskräftig die Waffen sind, hält man sich die nahende Gefahr in Form von Larven, Kleinin-sekten, Zwischenendgegnern und Endgegnern vom Hals. Die an eine Mischung aus den Kreaturen aus Alien und Starship Troopers erin-nernde Insekten haben noch einen Panzer um den Leib, der zwei kleine Schüsse aushält. Endgegner müs-sen hingegen taktisch angegangen werden. Zumeist lassen sie noch



Mit der optimal aufgerüsteten Waffe kommen die Insekten nicht an Euch ran

Wellen kleinerer Gegner auf den Helden los, die über den Boden kriechend in Fußhöhe attackieren. Da man nach oben und unten ziel-en kann, muß man ziemlich geschickt sein, um nicht große Teile der in 100 Lebenspunkten darge-stellten Leben zu verlieren. Die Dar-stellungsperspektive zeigt den Kämpfer immer aus einer anderen Perspektive, wobei das Umblenden immer am Ende eines Abschnittes geschieht.

X-Treme Dualshockin'

Man kann sich den Spielverlauf von Assault recht einfach gestalten, indem man seine Waffen perman-ent vollaufgeladen hält. Mit stei-gender Levelzahl bzw. höherem

Schwierigkeitsgrad wird dies aller-dings mehr als nur schwierig. Verlier-man ein Leben, gehen auch die Waffen-Upgrades flöten, was beson-ders bei Endgegnerkämpfen zu flie-genden Joypads führt.

Bei der teilweise schier unglaub-lichen Masse an Objekten, die sich auf dem Screen tummelt, kann man ein paar Slowdowns des Prozessors verzeihen. Nicht unerwähnt sollte auch der Soundtrack bleiben, der eigentlich nur aus unmenschlichen Grunzlauten besteht. Das Dual Shock Pad rüttelt sich zu allem Überflus die Seele aus dem Leib, daß es ein wahrer Spaß ist. Wir werden den Titel im Auge behalten und in einer der nächsten Ausgaben aus-führlich testen.

informer

Assault zitiert die Contra-Reihe aus dem Hause Konami ziemlich eindeutig. 1987 erschien der erste Contra-Auto-mat, der wenig später auch für das NES umgesetzt wurde. Zwischen 1990 und 1991 folgten Super C und Contra Force (beide NES). 1993 erschien mit Contra III: The Alien Wars eine hochklassige Fortsetzung, die noch immer als eines der besten SNES-Module gilt. Mit Contra: Hard Corps erschien ein Jahr später eine ziemlich halb-herzig programmierte und unausgereifte Mega Drive-Version. Das PlayStation-Spiel Contra: Legacy of War von Appaloosa konnte zwar uns (8/10, FG 3/97), nicht aber den Spielern gefallen. Augenblicklich werkelt man bei Konami an einer echten Fortsetzung mit dem Arbeitstitel Contra.



Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1
Hersteller: Konami

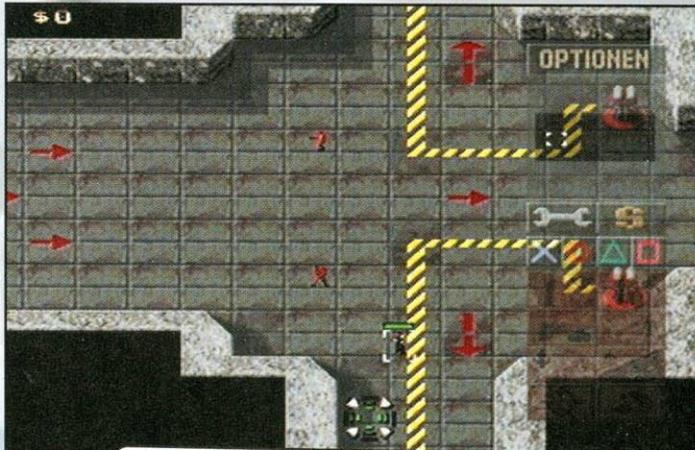
Entwickler: Candle Light Studios
Testmuster: Konami
Veröffentlichung: August

Stefan Hellert



COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG



Mit dem Spion ist es ein leichtes, die feindliche Basis zu infiltrieren



Kein Durchkommen! Durch diese vorbildlich befestigten Stellungen kann so mancher Angriff im Keim erstickt werden



Endlich mobil! Die Tesla-Panzer können über große Entfernungen angreifen



Pitstop! In der Werkstatt kann man angeschlagene Fahrzeuge reparieren lassen

Nach fast einem Jahr faßt sich Virgin ein Herz und beschert den Strategiefreunden unter den PlayStation-Besitzern die schon vom PC bekannte Erweiterung Ihrer Command & Conquer-Reihe, die hier natürlich als vollwertiges Spiel angeboten werden muß.

Auch in der vorliegenden Version treten die Mächte der Alliierten gegen die rote Flut der Sowjets an. In über 30 Missionen kann man sich so richtig austoben und gewaltige Massenschlachten in der C&C-Echtzeitwelt auf den Schirm zaubern. Dabei hat sich Westwood nicht lumpen lassen und spinnt, statt einfach nur eine Ansammlung von Missionen auf die

beiden CDs zu brennen, die aus Teil 2 bekannte Rahmenhandlung mittels hochwertiger Rendersequenzen weiter. 12 neue Kampfeinheiten wie z.B. der M.A.D.-Panzer, Sprengwagen, Raketen-U-Boote der Wolf-Klasse oder Chrono-Panzer, die sich mit Hilfe eines Zeitsprungs überall auf dem Schlachtfeld materialisieren können und dem Gegner gehörig das Konzept versalzen können, gehören ebenfalls zum Lieferumfang. Dank Mausunterstützung läßt sich C & C sehr bequem steuern, auch die enthaltene Linkoption wird bei so manchem Multi-Player-Spiel (entsprechendes Equipment vorausgesetzt) die Nacht zum Tag werden lassen. Wer den Vorgänger kennt, wird sich

sofort heimisch fühlen, denn an der Steuerung hat sich absolut nichts geändert. Über ein Point and Click-Menü am rechten Bildschirmrand wählt man die gewünschten Optionen wie z.B. Gebäude bauen aus. Danach kann man über ein sich öffnendes, transparentes Rollo, welches über dem gewünschten Objekt liegt, denn Fortschritt der Bautätigkeit beobachten. Anschließend plaziert man sein Gebäude im Gelände, um seine Basis zu erweitern. Wie bereits bei den Vorgängern, dreht sich alles um den mysteriösen Stoff Tiberium, der das Aufbauen und Zusammenstellen einer Armee ermöglicht. Somit sollte man immer ein Auge auf seinen Schürfwagen haben, da ohne ihn der ganze Nachschub zusammen-

informer

Für die PlayStation sind Echtzeit-Strategie-Spiele echte Mangelware, dafür sind alle Titel, die bis jetzt erschienen sind, sehr gut gelungen und auch jetzt noch empfehlenswert. C&C 1 (FG 1/97), Warcraft 2 (FG 9/97) und C&C Alarmstufe Rot (FG 12/97) sind die wenigen Titel, auf die kein Fan verzichten sollte, gab es durch die Bank mit einer 10 von 10 das höchstmögliche Rating.

bricht. Hat man schließlich eine große Streitmacht zusammengestellt, beordert man diese zum feindlichen Stützpunkt, um diesen auszuräumen. Neben solchen Massenschlachten gibt es aber auch noch Bewachungs-, Auklarungs-, oder Hit and Run-Missionen.

„Einheit wird gebaut“

Bis zur Veröffentlichung ist es ja nicht mehr lange hin, da sollte man noch einige Verbesserungen am Spiel anbringen. Denn zu den einfachsten Strategiegames gehört C&C-Gegenschlag sicherlich nicht. Wie schon beim Vorgänger muß auf das Speichern während einer Mission verzichtet werden. Angeblich wäre dies technisch nicht möglich, Electronic Arts konnte jedoch schon vor einem Jahr mit Warcraft II das Gegenteil beweisen. Da wäre es gut, wenn man sich noch einmal an die Entwicklungssysteme setzen würde, um die 15 Blocks einer Memory Card auch auszunutzen. An der Grafik sollte noch minimal gefeilt werden, denn oben genanntes EA-Produkt hatte schon 1997 eine detailliertere Kampfmaschinerie anzubieten. Trotzdem freue ich mich schon auf die endgültige Version des Echtzeit-Schermützens, denn verwöhnt wird man als PlayStation-Zocker in diesem Genre wahrlich nicht.



Genre:

Echtzeit-Strategie

Entwickler:

Westwood Studios

Spieler:

1-2

Testmuster:

Virgin Interactive

Hersteller:

Virgin Interactive

Veröffentlichung:

September

FINAL FANTASY VIII



Squall Leonhart, der Anführer der Truppe, hat sich warm angezogen. Wie gewohnt, unterstützen FMV's die Dramaturgie



Auf der Flucht - die hartnäckige Spinne gibt nicht auf!

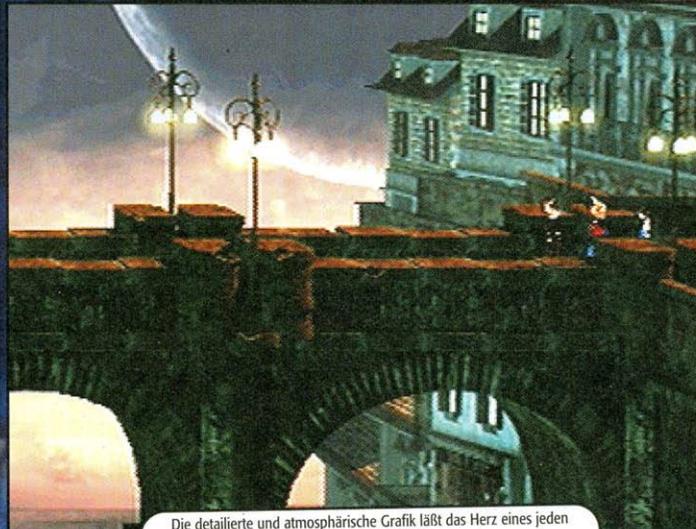
Daniel Johannes

Am 16. Juli erschien in Japan Squares neuestes Action-Adventure Brave Fencer Musashiden. Um sicherzugehen, daß sich das Teil auch gut verkauft, haben die findigen RPG-Spezialisten kurzerhand eine erste Demo-Version von Final Fantasy VIII beige packt. Natürlich haben auch wir uns das Spiel besorgt, um einen ersten Blick auf den heißersehnten Nachfolger der bekannten Final Fantasy-Reihe zu werfen.

Gleich nach dem Einschalten erwartet Euch ein in bester PlayStation-Manier gerendertes Intro, in dem eine Flotte U-boot-artiger Kampfschiffe auf den Strand zusteuert. Mit an Bord: der Held der Geschichte, Squall Leonhart sowie seine beiden Begleiter Zell Dincht und Rinoa Heartilly, wobei der zuletzt genannte Charakter die weibliche Bereicherung in der Party darstellt. Vom Strand aus geht es weiter zur nächsten Stadt, die jedoch wie ausgestorben wirkt. Dort trifft Ihr zum ersten Mal auf Seifer Almsy, einen mysteriösen Mann in einem weißen Umhang, der eine Schlüsselrolle in Final Fantasy VIII zu spielen scheint, da Ihr ihm später noch öfter begegnet. Aufgrund der japanischen Texte war bisher leider



Seifer Almsy gibt Euch „nützliche“ Hinweise - derzeit leider nur in japanisch



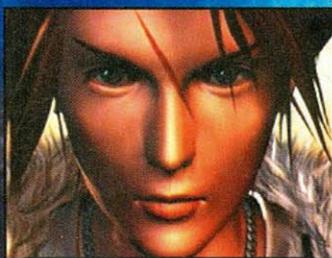
Die detaillierte und atmosphärische Grafik läßt das Herz eines jeden Rollenspielfans höher schlagen



Nach einem gewonnenen Kampf zoomt die imaginäre Kamera auf den Spieler, der den letzten Schlag ausgeführt hat



Bei Final Fantasy VII hatten die Charaktere noch typisch japanische Mandeläugen...



...in Final Fantasy VIII sehen sie wesentlich westlicher und realistischer aus



Neuer Look, altbekanntes Gefühl - der Kampfbildschirm aus Teil 8



Der Battle-Screen aus Final Fantasy VII: Ob der altbekannte blaue Kasten auch in der Endversion von Final Fantasy VIII enthalten sein wird, wird sich noch zeigen

noch nicht herauszufinden, was es mit ihm genau auf sich hat oder worum es im achten Teil der RPG-Reihe überhaupt geht. Von der Stadt aus macht Ihr Euch jedenfalls auf den Weg zu einem nahegelegenen Kommunikationsturm, wo schon der erste Endboss auf eine Abreibung wartet. Danach müßt Ihr die Party, die nun von einer riesigen Roboterspinnne verfolgt wird, wieder sicher zum Schiff zurückbringen.

Fortsetzung mit Neuerungen

Der erste Eindruck von Final Fantasy VIII ist bereits jetzt überaus positiv und läßt auf ein weiteres Square-Highlight hoffen. Es handelt sich jedoch nicht einfach nur um eine schlichte Fortsetzung von Teil VII ohne wirkliche Veränderungen. Es fällt z.B. sofort auf, daß der Grafikstil der Charaktere keinesfalls so kindlich, comic-mäßig wie beim Vorgänger ausfällt, sondern die Spielfiguren nun richtig erwachsen wirken. Dies macht sich auch bei der Animation bemerkbar. Die Partymitglieder fallen nicht mehr einfach um, wenn die Hit Points Null erreicht haben, sondern krümmen sich erst vor Schmerzen

in;former

Final Fantasy I erschien damals in Japan und den USA auf dem NES, während FF II und III (ebenfalls NES) ausschließlich in Japan auf den Markt kamen. Teil IV wiederum wurde auf dem SNES in Japan in zwei verschiedenen Versionen veröffentlicht. In einer normalen und einer leichteren Fassung. Die Leichtere (FF IV - Easy Version) erschien in den USA unter dem Titel Final Fantasy II. Teil V (SNES) kam wieder nur in Fernost heraus, und FF VI (SNES) hieß in den USA FF III und stellt in Fankreisen bis jetzt den Höhepunkt der Reihe dar. Seit FF VII entwickelt Square, nach einem Disput mit Nintendo, auch für die PlayStation, wobei der siebte Teil gleichzeitig der erste war, der in Deutschland erschien.

und gehen dann zu Boden. Genauso lösen sich besiegte Monster nicht mehr gleich in Luft auf oder zerbröseln, sondern kippen ebenfalls erst um. Ein weiterer positiver Unterschied war beim Laufen festzustellen.



Die Spielfiguren (Plural deshalb, weil man nun die ganze Party sieht) rennen neuerdings von Natur aus, d.h., es muß kein Run-Button zusätzlich gedrückt werden. Apropos Laufen: Lauft Ihr auf Metall, klingen die Schrittgeräusche dementsprechend metallisch und erinnern an einen bekannten Zombie-Shooter. Im Kampfsystem waren auch einige Neuerungen auszumachen. Den blauen Kasten, in dem früher sämtliche Befehle ausgewählt werden konnten, gibt es nicht mehr. Stattdessen wurde das Ganze durch eine graue Box (genauso wie alle Textboxen übrigens) ausgetauscht. Von einem Limit-Balken wie im Vorgänger,



Nach dem Sieg über den Dämon verfolgt Euch eine Roboterspinnne bis zurück zum Schiff



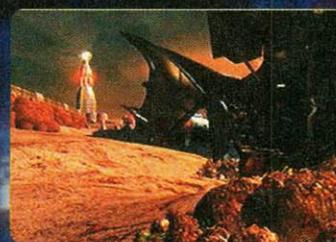
Die Party auf dem Weg zum Kommunikationsturm. Im Hintergrund ein Mond oder Planet, dessen Bedeutung noch unklar ist



der sich mit jedem Treffer füllte und dem Spieler anschließend einen Superschlag ermöglichte, war ebenfalls nichts zu sehen.

That's Square!

Ansonsten fühlt man sich aber gleich an Final Fantasy erinnert; Kennern dürfte daher der Einstieg leicht fallen. Grafik und Sound befinden sich, wie bei Square üblich, auf oberstem Niveau und bilden im Zusammenspiel die gewohnt passende Atmosphäre. Die FMV-Sequenzen wirken grafisch sogar noch etwas besser als beim siebten Teil. Allen Unkenrufen, Square hätte stark nachgelassen, zum Trotz, scheint sich mit



Das Intro geht, wie schon beim Vorgänger, direkt ins Spielgeschehen über

Final Fantasy VIII ein weiterer Rollenspielhammer anzubahnen. Bleibt nur zu hoffen, daß das Spiel plangemäß bis Winter 1999 bei uns erscheint und die Texte diesmal angemessen eingedeutscht werden.



Genre: RPG
Spieler: 1
Hersteller: Square

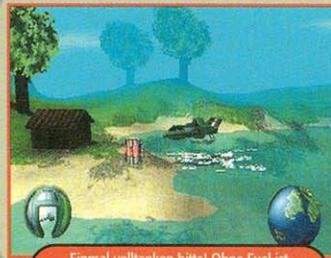
Entwickler: Square
Testmuster: Order In Time (0711/22291030)
VÖ: JP: Winter 98 / USA, EU: Winter 99

Fabian Döhla

2000

Software-Revival auf der PlayStation - dabei sollte man nicht nur bis zu Mega Man, Street Fighter oder Micro Machines zurückdenken. Das Grundgerüst von V2000, dem vielversprechenden Hoffnungsträger aus dem Hause UBI Soft, basiert auf einer mittlerweile fast 10 Jahre alten Spielidee. Auf einer dreidimensionalen Oberfläche besteigt man das Cockpit eines futuristisch anmutenden Gleiters, der sich noch am ehesten mit einer Mischung aus Hovercraft und Elektrorasenmäher vergleichen lässt.

Als Ausgangspunkt für jeden Level dient immer die eigene Basis. Dort findet man neben hilfreichen Gegenständen auch Quartiere für gerettete Menschlein, die zum Dank treue Dienste leisten. Selbstredend müssen diese armen Seelen erst aus den Wirren der Insekteninvasion gerettet werden. Dazu bedient man sich eines Beamstrahls, der das hilfessuchende Wesen in unseren Gleiter teleportiert. Leider ist das Transportvolumen anfangs auf eine Person beschränkt, aber im Verlaufe des Spiels lässt sich unter anderem auch dieses Manko beheben. Während dem Kampf gegen die Ausbreitung der zerstörerischen Killerviren lässt sich nahezu jeder Part des Schiffes updaten. Neben Zielvorrichtungen gibt es durchschlagskräftigere Waffen, Gewichte, die einem Tauchvorgänge ermöglichen,



Einmal volltanken bitte! Ohne Fuel ist man nach kurzer Zeit um ein Leben ärmer



Durch diesen Vulkan geht es nach erfülltem Missionsziel in die nächste Welt



Mittels solcher Links geht es in andere Welten



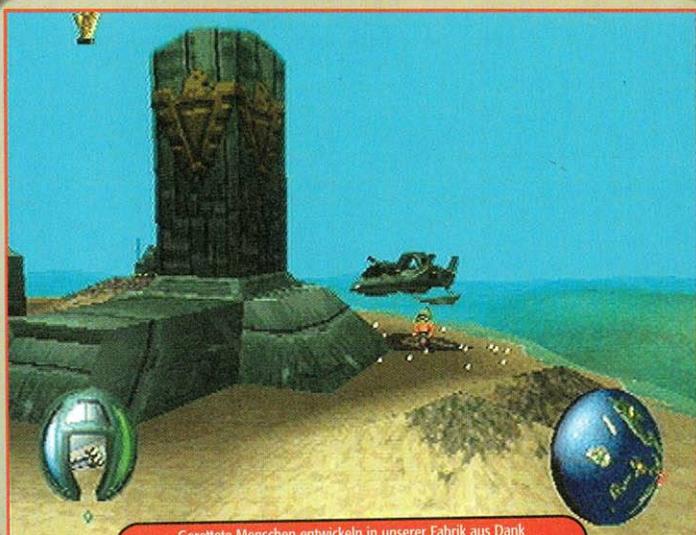
Auch unter Wasser gibt es bei V2000 einiges zu entdecken



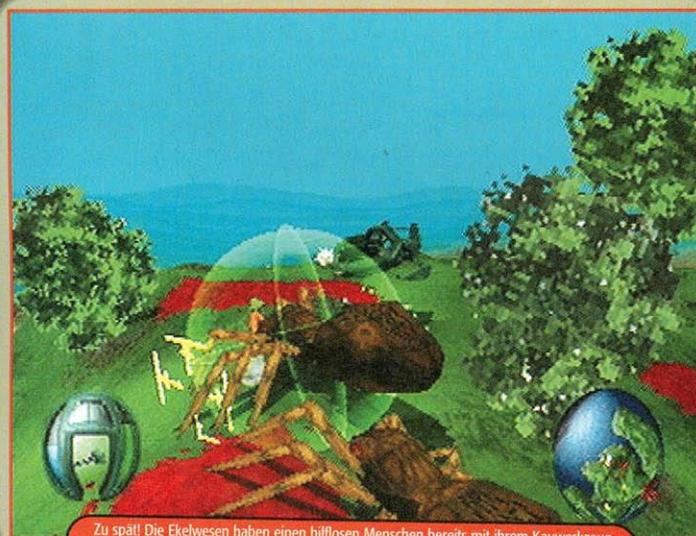
Das Insekt, die Burg und Ich. In solch hektischen Situationen gilt es, die Übersicht zu bewahren



Splish-Splash! Die Animation des Wassers sucht PlayStation-weit ihresgleichen



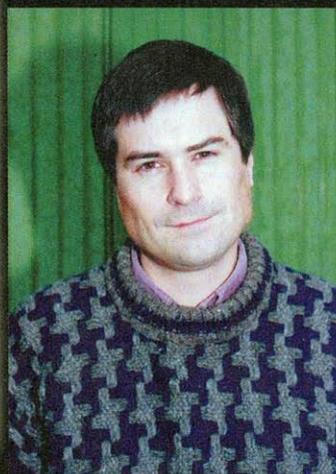
Gerettete Menschen entwickeln in unserer Fabrik aus Dank hilfreiche Innovationen



Zu spät! Die Ekelwesen haben einen hilflosen Menschen bereits mit ihrem Kauwerkzeug erwischt. Passiert so was zu oft, ist die Mission gescheitert

oder lebensnotwendige Spritauflastung zwecks ausgedehnter Ausflüge. In diesem Punkt spielt V2000 seine Stärken besonders intensiv aus: Statt den Spieler durch einen in sich abgeschlossenen Level nach dem nächsten zu jagen, hängen alle Ereignisse irgendwie zusammen. Zwar kann man in vielen Fällen in höhere

Welten vordringen, stellt dann aber leider fest, daß man vorher ein wichtiges Extra vergessen hat. Also geht es über zahlreiche versteckte Links wieder zurück, um das benötigte Teil zu besorgen. Auch hinsichtlich der Aufgabenstellung bringt hohles Geballer



David Braben Part of Videogame History

Erste Erfolge feierte David Braben im September 1984 mit der Fertigstellung von Elite für den BBC Micro. Schon im November des gleichen Jahres folgten aufgrund des überwältigenden Erfolgs Umsetzungen für andere Plattformen, darunter der legendäre C64, aber auch der Amstrad oder Spectrum. Unter dem Strich wurde Elite über 1 Million (!) mal verkauft.

1988 landete Braben seinen zweiten großen Hit. Auf einem Archimedes entwickelt, wurde sein nächstes Spiel als Pack-In für eben dieses System unter dem Namen Zarch veröffentlicht. Bei der Umsetzung auf Amiga und Atari ST wurde es in Virus umbenannt und schlug ähnlich erfolgreich ein wie sein Erstwerk. Es wurde unter anderem zum besten 16-Bit-Spiel 1988 gewählt und avancierte zum bestverkauften Archimedes-Spiel.

Schließlich stand eine Fortsetzung zu Elite auf dem Programm. Nach einer über fünfjährigen Entwicklungszeit wurde Frontier (Elite 2) im Oktober 1993 für den PC, Amiga, ST und sogar das CD32 veröffentlicht und hielt sich in England ein halbes Jahr in den Charts.

Kurz nach dem Erfolg mit Frontier gründete Braben Frontier Developments. Das Team besteht aus 10 Leuten und teilt sich in fünf Programmierer (inkl. David), 3 Designer und zwei Berater auf.

keinen Bonus: Ameisenhorden wird man mit einer Felslawine Herr, und manche Szenarien spielen sich nach gefundenem Abfluß ohne Wasser gleich wesentlich leichter. Apropos Wasser, dieses Element gehört zweifelsohne zu den grafischen Highlights von V2000. Die Oberfläche hat ein durchaus physikalisch korrektes Eigenleben und reagiert spektakulär auf unsanfte Aufsetzer des Gleiters. Die restliche Grafik befindet sich auf ähnlich hohem Niveau: Lava strahlt in einem angemessen intensivem Rot, und Explosionen wird durch fulminante Flammenorgien der richtige Nachdruck verliehen.

Neuer Look - bekanntes Gefühl

Wer einmal den Vorgänger gespielt hat, wird sich in den insektenverseuchten Welten der 2000er Variante sofort heimisch fühlen. Vor

David Braben

4 Fragen und 4 Antworten

Wo sehen Sie den Hauptunterschied zwischen V2000 und der Originalversion?

Alles was wirklich in beiden Spielen gleich zum Tragen kommt, ist das Grundkonzept und die besten Elemente des Fluggefühls. Die Grafik ist deutlich anders, aber der Hauptunterschied ist der Tiefgang des Gameplays und die Art und Weise, wie sich V2000 spielt. In V2000 sind die bösen Jungs alle seltsame Kreaturen, das reicht von kleinen Ameisen bis hin zu großen Pterodactyl-artigen Drachenviehern. Aber der Spieler hat auch Leute zu schützen. Diese helfen im Gegenzug für ihre Rettung, was das Gameplay nochmals zusätzlich anreichert.

Können Sie uns eine kurze Beschreibung von V2000 geben?

Vom Original-Virus inspiriert, ein sehr erfolgreiches Spiel der späten 80er Jahre, ist V2000 ein Actionspiel mit Unmengen an Erforschungen und Puzzleelementen, verteilt über 36 Level. Viele unterschiedliche Arten von Ali- enbösewichtern besetzen diese Welten, wobei es diesmal ihr Ziel ist, einen bösartigen Virus zu verbreiten, der die Welt langsam infiziert. Es gibt eine Menge versteckter Sachen, weshalb die Leute immer wieder zu diesem Spiel zurückkehren werden.

Mal abgesehen vom Original-Virus, welche anderen Spiele haben V2000 beeinflusst?

Defender hat uns bezüglich der Rettung von Menschen beeinflusst, und ich glaube auch Elite, wegen der Ausrichtung des Raumschiffs und der Art und Weise, wie das Rankingsystem funktioniert. In den späteren Welten gibt es einige Command & Conquer-verwandte Elemente, wenn auch in einer völlig anderen Art und Weise.

Gibt es im Spiel irgendwelche Elemente, die man noch nie zuvor gesehen hat?

Es ist immer schwierig, bei so etwas sicher zu sein. Real-Time animierte laufende, fliegende und schwimmende Wesen, nicht gezeichnet oder in Motion-Capture - das bedeutet, Insekten können übereinander drüberkriechen, und man kann anhand der Flügelbewegungen vorhersehen, was Kreaturen machen könnten. Einige der Wasserbewegungen sind ziemlich neuartig, genauso das Fluggefühl des Gleiters.

allem mit dem Analogkontroller (der Stick steuert den Gleiter und die Ausrichtung des Waffensystems) steuert sich das Spiel wie in der guten alten Zeit - immer etwas träge, aber niemals auch nur im geringsten störend. Geschickt eingesetzte Dual Shock-Effekte machen den Ausflug zum echten Erlebnis, die beklemmende Atmosphäre trägt hierbei einen nicht zu knappen Teil bei. Auch wenn erst vier der insgesamt 36 Level anspielbar waren, konnte V2000 einen Teil seines enormen Potentials aufzeigen. Was sich bis zur Endversion noch alles geändert hat und ob die restlichen 32 Level ähnlich viel Abwechslung bieten, wird erst der Test in einer der nächsten Fun Generations aufzeigen. Bis dahin sollte man noch mal das Ur-Virus aus der Diskettenbox holen und in freudigen Erinnerungen schwelgen.



Genre: 3D-Action/Strategie
Spieler: 1
Hersteller: UBI-Soft

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Frontier Dev.
UBI Soft
September

MAX-PLANCK-STR.

Teil 26: Der Box(en)kampf

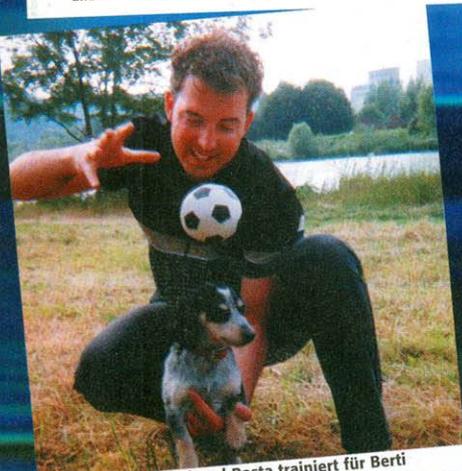


Aus unserer Reihe „Beine auf Inseln“ diesmal Teil 5: Kraftwerk in Dänemark

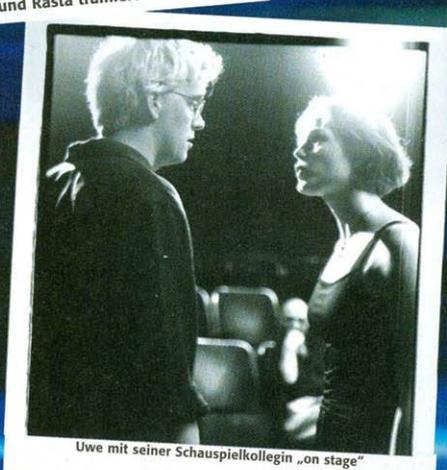
Das Redaktionsmuster des Spiels Spawn hat sich ob seines Inhalts in Grund und Boden geschämt und spontan selbst zerstört. Agent Mulder und Scully sind bereits informiert



Wir waren dabei! Götz und Kai erlebten eines der letzten großen Musikfestivals in Roskilde/ Dänemark und ließen sich von Kraftwerk, Pizzicato Five, Rammstein und Pulp die Hirnzellen freiblasen



Redaktionshund Rasta trainiert für Bertl



Uwe mit seiner Schauspielkollegin „on stage“

Das nehmen wir dir übel, Bertl! Daß du aus Starsinn Basler, Effenberg und Scholl zu Hause gelassen hast, sei verziehen. Daß wir bei jedem deiner WM-Spiele ums Überleben kämpfen mußten, weil wir entweder fast zu Tode gelangweilt wurden oder einem kollektiven Kollaps nah waren, kann man auch noch akzeptieren. Daß es nach Bulgarien jetzt Kroatien sein mußte, vergessen wir es. Aber daß die deutsche Nationalmannschaft in den zukünftigen FIFA- und ISS-Editionen nur noch im virtuellen Mittelfeld rangiert, das tut weh! Weißt du eigentlich, wie leicht man mit einer langweilig-durchschnittlichen Mannschaft ein WM-Turnier verlieren kann? Ach ja, das

müßtest du ja eigentlich wissen. Aber keine Bange Bertl, wir helfen dir aus der Nachwuchskrise, wie unser Photo beweist. Und sonst? Endlich konnten wir Uwe sein schon lange von uns vermutetes Doppelleben nachweisen. Anstatt Redaktionsbeiträge im Akkord zu verfassen, spielt er lieber den schwerenötigen Liebhaber im Dreiakter „Ingeborg“. Bis zum 23. August könnt Ihr ihn noch im Sommertheater im Ratskeller Efeu des Würzburger Ratskellers bewundern (So, Uwe, das haben wir veröffentlicht, vielleicht könntest Du jetzt mal wieder was schreiben???) Nachdem ein Kollege von der play Playstation den Anfang gemacht hatte und sich ein THX-Boxenset der Superlative in die Redaktionsräume liefern ließ, konnten auch Kai und Götz nicht lange standhaft bleiben. Wenige Tage später hatte ein unterdimensionierter Briefträger (23x45x41 cm groß) das Vergnügen, zentnerschwere Subwoofer durch CyPress-Gebäude zu schleppen. Da das ganze Zeugs aber eher für das heimische Wohnzimmer wuchten. Götz entschuldigte sich mit Schmerzen im Hüftbereich und Wiedabstress (übrigens seine Lieblingsentschuldigung, gefolgt von „Ich hab' noch kurz eine wichtige Besprechung, könntest Du nicht solange...?“ oder „Du wolltest doch eh, könntest Du nicht...?“), während sich Kai in Windeseile ein ärztliches Attest aus dem Drucker ließ und sich zudem darauf berief, daß sein englischer Roadster ein maximales Fassungsvermögen von 2 Capri Sonne-Tüten zu bieten habe. Die Installation des hochkomplizierten Sets geriet dann zum absoluten Triumphzug des Fabian D.. Während Götz bar jeglicher Ahnung um das korrekte Aufstellen eines dreidimensionalen Klangsystems mit Hilfsarbeiten wie Staubsaugen, das Saugen von Staub und dem korrekten Installieren des Staubbeutel abgesehen wurde, durfte er dann auch noch zusehen, wie sein Angestellter in Windeseile sein gesamtes Wohnzimmer auseinandernahm und just im Augenblick größten Chaos eine Gehaltsdiskussion vom Zaun brach. Glücklicherweise begnügte er sich schließlich mit einer Handvoll Murmeln und dem Abdruck des massiven Eherings seines Chefs auf seiner rechten Schläfe.

Das Wertungssystem

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

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

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

10 von 10

Grafik8
Sound9
Gameplay10

Spieler:1-8
 Level:Entfällt
 Besonderheiten:Memory Card, dt. Texte & Sprachausgabe, Multitap, Dolby Surround
 Hersteller:Electronic Arts
 Entwickler:EA Sports Canada
 Testmuster:Electronic Arts

Veröffentlichung:Erhältlich
 Co. Preis:99,- DM

Uwe Dietrich - Fabian Döhla

Off Road Challenge



Zu den Rennschauplätzen gehört auch schon mal eine verlassene Geisterstadt

in:former

Um die vier versteckten Trucks zu erhalten, müßt Ihr nicht den ganzen Circuit fahren oder ähnlich komplizierte Dinge tun. Geht in das Menü, in dem Ihr Euer Fahrzeug auswählen könnt, und drückt die vier C-Buttons auf dem Controller. Auf jedem Button liegt ein anderer Truck, der wie von Geisterhand von der Decke nach unten schwebt.

Das Nintendo 64 und gute Third Party-Rennspiele - das sind zwei Dinge, die sich bis jetzt noch nicht so recht vereinbaren ließen. Off Road Challenge versucht nun, diese Lücke im Arcade-orientierten Rennspielbereich zu schließen.

Midways Renner lockt mit sechs verschiedenen Strecken, die von heißen Wüsten über verschneite Berge bis zu sandigen Stränden alles zu bieten haben. Um die Kurse zu meistern, stehen Euch vier reguläre sowie vier versteckte Trucks zur Verfügung, die zumindest vom Aussehen her sehr unterschiedlich gestaltet sind. Nachdem man sich im Just play-Modus entweder allein oder zu zweit ein Vehikel und eine Strecke ausgesucht hat, geht es gleich in die Vollen. In drei verschiedenen Ansichten kann man über die Piste heizen, ohne dabei viel Rücksicht auf seine Gegner zu nehmen. Im Gegenteil - kleine Buggys werden von den großen Trucks einfach überfahren! Um an die Spitze des Feldes zu gelangen, stehen Euch sogenannte Nitros zur Verfügung, die unterwegs aufgesammelt werden können und bei Zündung für kurze Zeit eine höhere Geschwindigkeit verleihen.

Neben dem Just play-Modus könnt Ihr natürlich auch einen Circuit, sprich eine Meisterschaft, fahren. Hier müßt Ihr alle sechs Strecken hinter-



Aus der In-Board-Perspektive wirken manche Trucks richtig bedrohlich

spielerprofil

Rennspielfans, die auf unübersichtliche, aber wahnsinnig realitätsnahe Simulationsmenüs verzichten können und einfach nur mal quer durch die Pampa heizen wollen, liegen bei Off Road Challenge genau richtig.

schwierigkeit

In fünf Stufen einstellbar. Die größte Schwierigkeit besteht darin, die Nitros auf der Strecke einzusammeln.

genrekollegen

Cruisin' USA 5/10 (FG 2/97), Multi Racing Championship 8/10 (FG 9/97), GT 64 SE 6/10 (N64, FG 7/98)



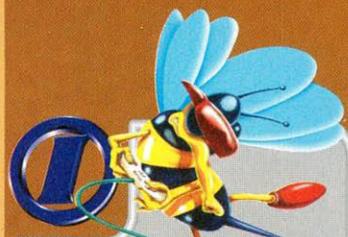
„Mulder, das sollten Sie sich unbedingt ansehen!“ Die glorreichen US-Streitkräfte haben wieder einmal ein böses UFO erledigt

einander fahren und dabei vor den anderen sieben Gegnern ins Ziel kommen. Neben den Geldkisten, die Ihr im Vorbeifahren einsacken könnt, wird Eure Platzierung mit einem mehr oder weniger beachtlichen Geldbetrag honoriert. Dieser sollte jedoch gleich darauf ins Tuning Eurer Karre investiert werden. Denn ohne leistungsstärkeren Motor oder bessere Federung fährt man dem Feld in höheren Runden hoffnungslos hinterher. Müßt Ihr im ersten Durchlauf nur mindestens vierter werden, um weiterzukommen, so reicht beim nächsten Mal nur der dritte, dann der zweite Platz, bis Ihr letztendlich auf jeder Strecke als Erster ins Ziel kommen müßt. Habt Ihr auch das geschafft, winkt als Belohnung leider nur die Creditliste der Programmierer. Enttäuschend.

Off Road Challenge ist sicherlich ein Spiel, das zu fesseln vermag. Schon die haarsträubenden Sprünge über Hügel, Abhänge und Holzbrücken oder das schneidige Um-die-Kurven-Driften sind nett anzusehen. Wer jedoch viel spielerischen Tiefgang erwartet, hat Pech gehabt. Selbst bei einem Arcade-lastigen Rennspiel sollten sich die Autos im Fahrverhalten deutlicher unterscheiden. Denn offen gestanden ist es ziemlich egal, mit welchem Truck Ihr Euch auf die Piste wagt. Das Geheimrezept für den Sieg sind die Nitros, die Ihr eifrig aufsammeln solltet. Des weiteren sind sechs verschiedene Strecken auch nicht gerade die Welt. Ein oder zwei mehr hätten sicherlich

für längeren Spielspaß gesorgt. Von Seiten der Optik wird man bei Off Road Challenge nicht übermäßig verwöhnt, aber sicher auch nicht unbedingt enttäuscht. Vor allem die witzigen Gags „neben“ der Strecke sind einen kurzen Blick (und somit eine Unaufmerksamkeit) wert. So schießen amerikanische Kampfpiloten über der Wüste von Nevada feindliche UFOs ab oder es entgleist ein kompletter Zug direkt vor Eurer Nase. Allein die Musik und Effekte können nicht überzeugen. Die Melodien sind Cartridge-typisch dudelig, und das Motorengeräusch angesichts der gewaltigen Hubraumkolben nicht satt genug.

Die unrühmliche Tradition von Cruisin' USA setzt Midway zum Glück nicht fort. Jedoch muß auch dieser Titel mit Kritik leben. Die Anzahl von nur sechs Strecken ist zu wenig, und die Unterschiede zwischen den Fahrzeugen sind viel zu gering. Die technische Umsetzung, sprich Grafik und Geschwindigkeitsgefühl, ist dafür ordentlich gelungen - mehr jedoch auch nicht. Spieler, die Cruisin' USA auch nur in geringem Maße mochten, werden Off Road Challenge lieben.



7 von 10

Grafik7
Sound6
Gameplay7

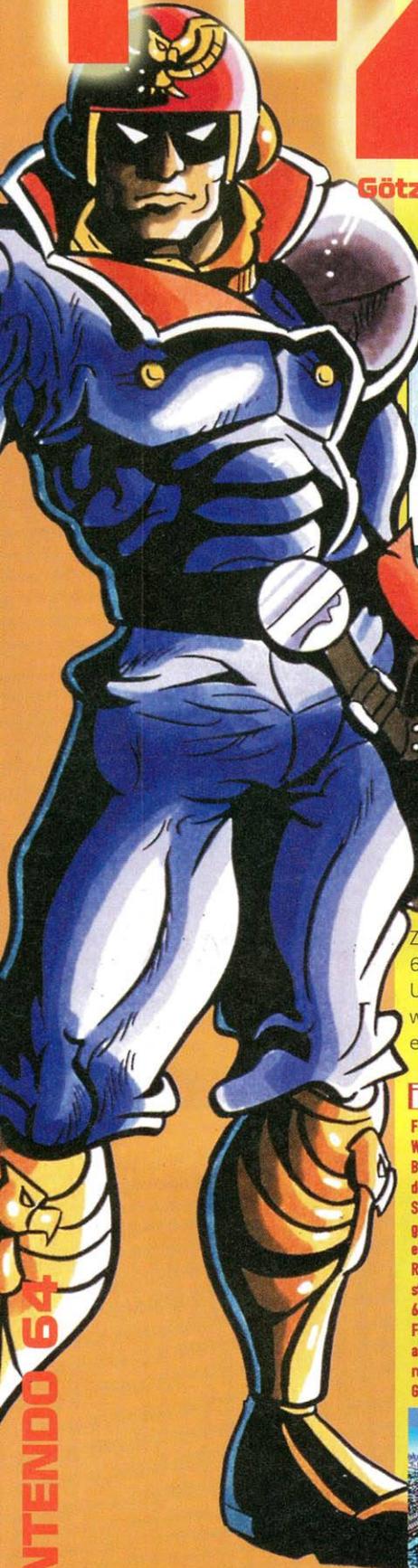
Spieler:1-2
Level:Entfällt
Besonderheiten:Controller Pak,
Rumble Pak
Hersteller:Midway
Entwickler:Midway
Testmuster:Fun Generation

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

F-ZERO X

GAME OF THE MONTH

Götz Schmiedehausen - Andreas Binzenhöfer



Auf der Big Hand-Strecke muß man sich mit Eisflächen der fiesen Art auseinandersetzen



Um Gegner zu eliminieren eignet sich Rotieren in der Luft auch sehr gut



Das Einspringen in die Kurven in Mute City 3 erfordert genauestes Timing



Diese Perspektive ist kaum spielbar, dafür hat man hervorragenden Überblick

Die Erwartungen an ein neues Spiel aus Herrn Miyamotos Meisterbetrieb sind immer hoch gesteckt. Da es sich bei F-Zero X wie bei Mario 64, Pilotwings 64 oder Mario Kart 64 um ein 64-Bit-Update handelt, sollte man sich nicht wundern (oder ärgern?!), wenn man eben dies bekommt. F-Zero gehört

zweifelsohne zu den genialsten SNES-Produkten; wen wundert's, daß F-Zero X nahtlos an den Vorgänger anknüpft.

Der erste Hammer an F-Zero X ist eine bestätigte Meldung, daß das Modul sogenannte 64DD-Hooks enthält. Dies bedeutet, daß man sein 64DD (sofern es jemals kommen sollte) zusammen mit dem Spiel und einer Expansion Disk als Ladestation für zusätzliche Features nutzen können soll. Dieser Ladevorgang muß vom Cartridge ausgehen, das 64DD allein kann den Ladebefehl nicht geben. Was genau vom 64 DD geladen wird, bleibt Objekt der Spekulation

in:former

F-Zero für das SNES war zusammen mit Super Mario World das erste Modul, welches zur Einführung der 16-Bit-Konsole im November 1991 auf den Markt kam. Mit der damals neuartigen Mode 7-Technik war es möglich, Sprites oder Hintergründe stufenlos zu zoomen. Durch geschicktes Ausnutzen dieser Technik konnte Nintendo einen für damalige Verhältnisse bahnbrechenden Future-Racer auf die Beine stellen. Übrigens: Viele der Musikstücke aus F-Zero sind in aufgeböblter Form auch im 64-Bit-Update wiederzuhören. Auch die Namen vieler Fahrer, der Cups und der Strecken sind an den Vorgänger angelehnt. Auf der Strecke befinden sich drei konkurrierende Fahrzeuge und vier „Dummies“, die mit geringer Geschwindigkeit fahren und einfach nur im Weg stehen.



Dank geringer Nebel-effekte kann man während der Fahrt große Teile der Strecke überblicken

NINTENDO 64





Kompromisse in puncto Geschwindigkeit oder Grafik hat man im Zwei-Spieler-Modus nicht



Im Death Race muß man schnellstmöglich alle 29 Gegner von der Bahn kicken

on. Als sehr wahrscheinlich gilt, daß auch ein Streckeneditor angeboten werden soll. Die Meldung macht natürlich auch Hoffnung, daß das schon abgeschriebene 64DD doch noch kommen könnte. Branchenkenner sagen jedoch, daß man außerhalb Japans kaum mehr mit einem Release des Laufwerks rechnen, vielmehr werde man versuchen, mit dem 4MB RAM-Baustein die Module noch leistungsfähiger zu machen.

Was F-Zero X ohne RAM-Baustein und 64DD zu leisten im stande ist, erfährt Ihr in diesem Test. Nach dem Einschalten habt Ihr die Auswahl zwischen dem Grand Prix-Modus, dem Time Attack-Modus und dem Death Race-Modus. Der zudem noch anwählbare Practice-Modus eignet sich nur, um schnell den angewählten Rennwagen und seine Konfiguration zu checken. Anfangs stehen sechs Gleitfahrzeuge zur Verfügung. Die technischen Daten reduzieren sich auf Infos über das Gewicht des Vehikels, die Boost-Stärke, die Beschaffenheit der Außenhülle und die Straßenlage. Nach der Auswahl kann man konfigurieren, ob man mehr Beschleunigung oder höhere Endgeschwindigkeit bevorzugt. Hat man schließlich sämtliche Cups gewonnen, stehen übrigens alle dreißig teilnehmenden Fahrzeuge sowie die insgesamt 24 Strecken inklusive Joker Cup zur Verfügung.

Nicht schön, aber schnell

Um an dieses Ziel zu kommen, geht man in den Grand Prix-Modus und gewinnt die Jack-, Queen-, und King-Cups in den Schwierigkeitsstufen Novice, Standard und Expert. Sobald man Standard abgeschlossen hat, erscheint auch der Joker Cup, der ebenfalls in den drei Schwierigkeitsstufen gemeistert werden muß.

Wie bei allen Nintendo-Rennspielen eignet sich der Novice-Modus nur, um die Strecken und die Steue-



Die Terrassenstrecke von White Land gehört zu den genialsten Elementen des Spiels



Ohne ausgiebiges Energietanken hat man kaum Chancen, die aggressiven Computerfahrer zu gefährden

spielerprofil

Beim geringen Rennspielnachschub für den 64-Bitter würde F-Zero X auch bei geringerer Qualität für jedermann eine Bereicherung der Sammlung darstellen. So kann man es sowohl Solo- als auch Gruppenspieler nur wärmstens empfehlen. Fans des Vorgängers oder solcher Spiele wie wipEout 2097, extreme G usw. kommen um F-Zero X sowieso nicht herum.

schwierigkeit

Einstellbar. Den Novice-Modus schafft eigentlich jeder ziemlich lässig, ab dem Standard-Mode wird es vor allem im Joker Cup schon etwas härter. Der Expert-Modus bietet auch dem ausgeschlafenen Profi immer wieder eine Herausforderung.

genrekollegen

wipEout 2097 10/10 (PSX, FG 10/96), extreme G 10/10 (N64, FG 11/97)

ring zu verinnerlichen. Die Herausforderungen warten im Standard und im Expert-Mode, wobei vor allem letzterer dem Fahrer keine Schwäche durchgehen läßt. Wer neben perfektem Fahrverhalten nicht jeden auf der Strecke befindlichen Beschleuniger nutzt und versäumt, jedes Quentchen Boost-Energie in die Motoren des Schiffes umzuleiten, wird über das Mittelfeld nicht hinauskommen.

Die Namen der schärfsten Konkurrenten wechseln übrigens von Rennsaison zu Rennsaison. Zumeist

JACK CUP

mute city
Breiter und unspektakulärer Einführungskurs. Im Expert-Modus entscheiden Schnellstart und optimaler Boost-Einsatz über eine Spitzenplatzierung.
..... Sehr leicht

silence
Ein eigentlich einfacher Rundkurs, der aber nur Fahrern mit schneller Reaktionszeit die Möglichkeit gibt, alle Beschleuniger zu erwischen. Wer die Zielgerade mit über 1300 km/h nimmt, wird in der leichten Steilkurve schnell abheben.
..... Leicht

sand ocean
Der erste Röhrenkurs. Große Gefahr ist hier, aufgrund starker Rotation den Gleiter umzudrehen oder nach der Röhre über den Rand zu schießen. Ansonsten heißt es boosten, bis der Arzt kommt.
..... Leicht

devil's forest
Unspektakulärer Kurs mit einigen Erdfeldern und Beschleunigern in der Mitte der Strecke. Ohne exzessive Boosts im Expert-Modus kaum als Erster zu schaffen
..... Leicht

big blue
Die erste Außenröhre. Ihr fahrt auf der Außenhaut einer Röhre und müßt die Beschleuniger finden. Nur wer alle trifft, kann im Expert-Modus gewinnen. Bei zu starker Rotation fällt man leicht von der Strecke.
..... Mittelschwer bis Schwer

port town
Dieser Kurs deutet an, was Euch in den nächsten Cups erwartet. Esflächchen, S-Kurven und lange Sprungschancen mit Beschleunigern, die nur mit konsequentem Vorneigen der Schnauze keinen Zeitverlust bedeuten
..... Leicht bis Mittelschwer

QUEEN CUP

sektor alpha
Harmloser Einstieg mit einer krassen Streckenverengung, die Kollisionen kaum vermeidbar macht. Mit guter Kurventechnik sind auch ohne optimales Ausnutzen der Beschleuniger vordere Plätze erreichbar.
..... Leicht

red canyon
Nicht allzu breite Rennstrecke, die über mehrere Sprungstufen führt. Abstürze sind extrem leicht möglich, da man die zahlreichen Beschleuniger, die auch innerhalb der Energiezone zu finden sind, unbedingt nutzen sollte.
..... Mittelschwer

devil's forest 2
Oberflächlich gesehen ist dies ein banaler Heizerkurs: ab dem Standard-Modus muß man an den Straßenkuppen die Schnauze des Gleiters sofort nach unten drücken, um in der Luft keine Zeit zu verlieren und die versetzten Beschleuniger zu treffen. Die S-Kurve am Schluß sorgt oftmals für unvorhergesehenen Energieverlust.
..... Mittelschwer

mute city 2
Grandios kurvenreicher Stadtkurs mit Verengungen, Sprungschancen und guten Gelegenheiten, die Mitbewerber zu eliminieren. Nur wer anfangs schnell aus dem Pulk kommt, hat eine Chance auf vordere Plätze. Auch für Mehr-Spieler-Sessions bestens geeignet.
..... Mittelschwer

big blue
Kurvenreiche Absturzstrecke mit vielen Passagen ohne Randbegrenzung. Wer die Strecke genau kennt, arbeitet auch im Expert-Modus bis zur dritten Runde einen Vorsprung heraus. Die enge S-Kurve kurz vor der Zielgeraden kann einen sicheren Sieg noch verteilen. Auch die schmalen und kurzen Energiefelder lassen kaum Zeit, die Reserven zu erneuern.
..... Mittelschwer bis Schwer

white land
Genial designter Kurs mit Terrassenbauweise. Ihr springt dank Sprungschancen auf in der Luft schwebende Streckenabschnitte, müßt allerdings schon vorm Absprung die Schnauze nach unten drücken, um Geschwindigkeitsverluste zu vermeiden. Erdfelder, lange, schmale Geraden ohne Absperrung und eine enge Kurve machen diese Strecke zum Schmuckstück des zweiten Cups.
..... Leicht



Der Vier-Spieler-Modus ist nicht nur spielbar, sondern auch übersichtlich



Eine sehr riskante Situation im Sektor Beta. Hier genügen nur minimale Stöße, um über die Bahn hinauszufiegen



KING CUP

Fire Field

Der feurige Beginn des King Cups ist eine extrem dünne Anlaufstrecke zum längsten Sprung des gesamten Spiels. Hier muß man möglichst lange in der Luft bleiben, um die engen Kurven zu überfliegen. Danach heißt es links außen am Erdstreifen vorbei, die Straßenkuppe und den anschließenden Flug sofort abhaken und Energie tanken, um die unvermeidlichen Kratzer in der Schanzeinfahrt zu überleben.

Leicht

Silence 2

Sehr kurvenreiche Strecke mit relativ enger Streckenführung. „Hauptgemeinheit“ sind breite Erdstreifen in einer S-Kurve und gegenläufige Steilkurven ohne Begrenzungen, auf denen man herrliche Abflüge zelebrieren kann.

Leicht

Sektor Beta

Die erste Achterbahn in F-Zero X. Aufgrund der permanenten Spiralen kann man kaum sehen, was hinter der nächste Kuppe passiert. Erdfelder, ein weiter Sprung in eine unbegrenzte Spirale. Minen vorm Energiestreifen sowie eine mittelschwere Kurve ohne Begrenzung lassen hier viele Schiffe abstürzen. Die erste Herausforderung in diesem Cup.

Mittelschwer bis Schwer

Red Canyon 2

Superschmale Achterbahn mit extradünnen Energiestreifen. Wer hier ohne Energie ins Gedränge kommt, kann einpacken.

Schwer

White Land 2

Die Halbpipe im weißen Land kann von versierten Fahrern problemlos gemeistert werden. Normalerweise schaukelt man sich aber hoffnungslos auf und fliegt gerade bei hektischen Lenkbewegungen über die nichtvorhandene Absperrung. Die gemein angebrachten Beschleuniger sind zudem ein Anreiz, um den sicheren Kurs zu verlassen.

Schwer

Mute City 3

Extrem eckiger Kurs mit vielen Sprungschancen, die dazu einladen, Kurven „einzuspringen“. Dazu stellt man den Gleiter in der Luft quer und landet somit in Fahrtrichtung. Berechnet man den Sprung falsch, sind Abstürze vorprogrammiert. Im Expert-Modus versuchen die Computerfahrer gezielt, Euch von der Bahn zu drängen.

Mittelschwer bis Schwer

sind es drei Fahrer, die die ersten Plätze unter sich ausmachen. Während des Rennens wird Euer härtester Konkurrent um den Gesamtsieg mit dem Wort „Rival“ gekennzeichnet, um Euch eine direkte Konfrontation zu ermöglichen. Mit den Airbrake-Tasten kann man nämlich nicht nur für eine bessere Kurvenlage, sondern auch für harte Stöße gegen die anderen Fahrer sorgen. Da viele Streckenabschnitte keine Absperrungen besitzen, reicht manchmal nur ein kleiner Stoß, und der unliebsame Mitbewerber verabschiedet sich auf Nimmerwiedersehen. Im Expert-Modus stoßen und kicken die neunundzwanzig Computerfahrer ebenfalls ohne Rücksicht auf Verluste. Attackieren kann man auf zwei Arten: Entweder man drückt zweimal die R- oder die Z-Taste, und vollführt einen har-

in:former

Die japanische Version enthält natürlich auch ebensolche Schriftzeichen. Solltet Ihr zu den ganz ungeduldigen Käfern gehören, die sich ein solches Modul besorgt haben, liefern wir Euch die Übersetzung der Menüpunkte.

Nachdem man sein Auto ausgewählt hat, kann man einen Pfeil nach rechts oder links verstellen. Die linke Stellung entspricht der „Beschleunigung“, die rechte der „Höchstgeschwindigkeit“.

Im Options Screen finden sich sechs Zeilen.

Die oberste Zeile bedeutet „Vs. Computer (2P, 3P)“. Hier kann man die Computerfahrer im Zwei- bzw. Drei-Spieler-Modus an und ausstellen. Die Voreinstellung ist auf „An“.

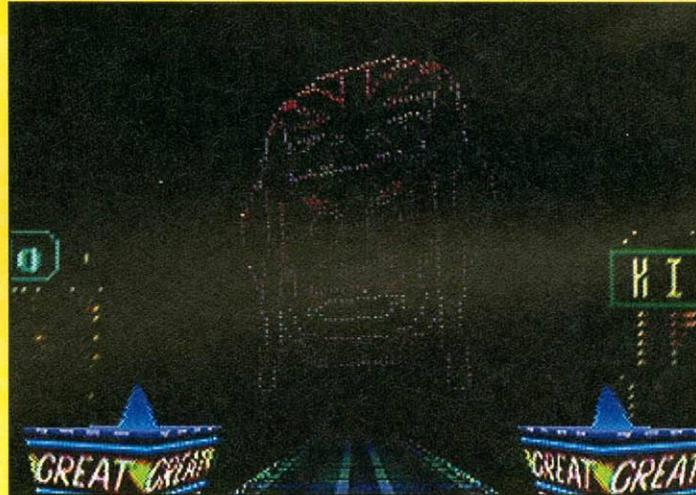
Die zweite Zeile beinhaltet einen „Slot Machine-Modus“. Hier kann man für Vs-Spiele einen Wettstreit mit einarmigen Banditen anzetteln. Die Voreinstellung hier ist „In der dritten Zeile kann man das „Vs.-Handicap“ einstellen. Die Voreinstellung hier ist auf „An“.

Die vierte Zeile ist für den Sound zuständig. Man kann zwischen „Mono“ und „Stereo“ auswählen. Die Voreinstellung ist „Stereo“.

Die fünfte Zeile heißt übersetzt „Alle Daten löschen“ und führt beim Anklicken dazu, daß man den Batteriespeicher des Moduls entleert.

In der sechsten Zeile kann man über „Exit“ das Optionsmenü verlassen.

Drückt man während des Spiels auf Start, bekommt man ein fünfzeiliges Menü gezeigt. Die Übersetzungen lauten „Rennen neustarten“, „Fahrzeugeinstellungen“, „Fahrzeugwechsel“, „Streckenwechsel“ und „Spiel verlassen“.



Nach jedem erfolgreichen Cup wird Euer Konterfeit als Feuerwerk gezeigt



In den schmalen Passagen von Silence 2 fahren alle brav wie auf der Autobahn



Dank der Anzeige kann man seinen direkten Rivalen kaum aus den Augen verlieren

ten Stoß nach rechts oder links, was einigermaßen effektiv sein kann, oder man riskiert ein bißchen mehr, hält eine der beiden Tasten gedrückt und bringt mit einem Doppeldruck auf die andere Airbrake-Taste den Gleiter zum Rotieren, ohne daß dieser aus der Spur läuft. Die getroffenen Gegner werden so quer über die Bahn geschleudert, und bei einer zu dünnen Außenhülle geht ein Mitstreiter schon mal in Flammen auf, was Euch einen Bonusstern einbringt.

On the Road

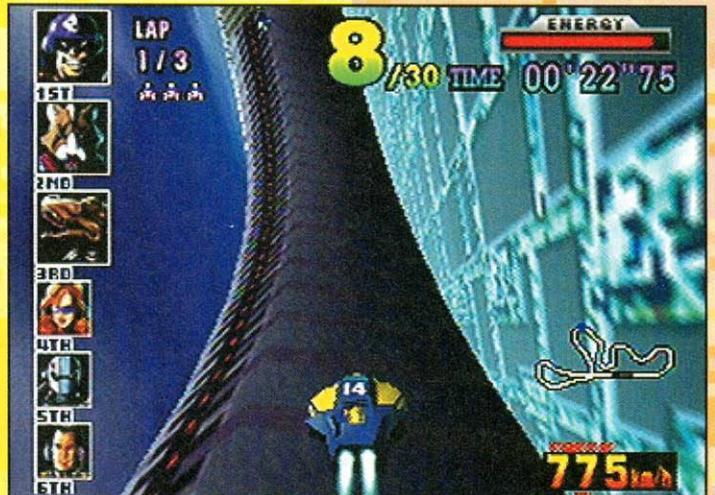
Wie nicht anders zu erwarten, können sowohl F-Zero-Veteranen als auch Neueinsteiger aufgrund der hervorragenden Steuerung ins Schwelgen kommen. Mit dem 3D-Stick lassen sich präzise Manöver ausführen. Driftet man zu stark in die

Kurve, fangen die Airbrakes das Schiff auf und geben erfahrenen Spielern die Möglichkeit, selbst engste Passagen mit High Speed zu nehmen und so die Rundenrekorde im Time Attack-Modus ans Limit zu bringen. Die Airbrakes funktionieren übrigens nicht wie eine Drifttaste, man läßt die Flügelbremsen so lange aktiviert, bis der Gleiter die gewünschte Ausrichtung erreicht hat.

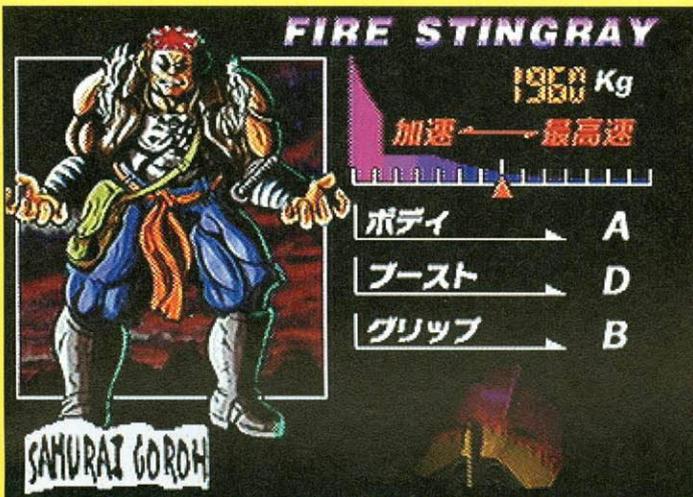
Anders als beim Future Racer-Konkurrenten extreme G von Acclaim hat man sich bei Nintendo hundertprozentig auf die Spielbarkeit konzentriert und Waffensysteme und aufwendige Hintergrundgrafiken zugunsten der 60 Frames pro Sekunde und der 30 gleichzeitig sichtbaren Fahrer wegrationalisiert. Die Gleiter haben auf den insgesamt meist recht breiten Fantasiestraßen genügend Platz,



Habt Ihr im Mehr-Spieler-Modus die Slot Machie eingeschaltet und bekommt drei gleiche Symbole, werden Euren Gegnern bspw. die Schiffsenergie abgezogen



Auf der Außenhaut der Röhre müßt Ihr Euren Gleiter fahren wie ein rohes Ei



Mit dem Pfeil kann man sein Auto auf Beschleunigung oder Höchstgeschwindigkeit konfigurieren

um sich zu tummeln. Wie oben angedeutet, gibt es keine Stelle, an der man zwangsläufig anecken muß.

Während des Rennens ist taktisches Vorgehen vonnöten. Wer frühzeitig seine Energie in die Boosts umleitet (ab der zweiten Runde kann man die Beschleunigungsenergie einsetzen), schwächt seine Schutzschirme so stark, daß jede kleine Berührung mit Gegner, Streckenbegrenzung oder Mine zum sofortigen Explodieren des Schiffs führt. Deshalb empfiehlt sich diese Taktik erst, wenn man aus dem größten Pulk herausgefahren ist und sich unter den ersten zehn des Feldes befindet. Dank der vornehmlich im Bereich des Zielraums platzierten Energiefelder kann man die Vorräte für jede Runde auffrischen.

Jetzt mal ehrlich!

Auf den ersten Blick rechtfertigt die Grafik von F-Zero X die von uns gegebene 9 von 10 wohl eher nicht. Doch diesmal stellten wir nicht ästhetische, sondern vor allem technische Faktoren in den Vordergrund. Bei welchem anderen Rennspiel kann man 30 Fahrer gleichzeitig auf der Strecke sehen und ohne jegliche Geschwindigkeitsverluste bei 60 Bildern pro

Sekunde (NTSC, PAL 50 Bilder pro Sekunde) butterweich mit Höchstgeschwindigkeit über die Strecke heizen? Und die Spielgeschwindigkeit (wohl aber das Gegneraufkommen) nimmt im Mehr-Spieler-Modus nicht ab. Selbst wenn vier Spieler gleichzeitig am Pad sitzen, ist die Grafik noch ansehnlich und die Geschwindigkeit konstant. Ansonsten findet man den gewohnten F-Zero X-Stil, sprich futuristisch, spartanisch und ziemlich grell.

Dem Sound würde, ähnlich wie es bei Sonys Gran Turismo der Fall war, vor allem in puncto Musik eine gründlichen Überarbeitung gut zu Gesicht stehen. Die musikalischen Darbietungen des japanischen Hard Rock-Gitarristen, der mit eiserner Beständigkeit und ohne Mitgefühl Gitarrensoli unters Volk jammt, daß man glauben könnte, er hätte ein tollwütiges Frettchen im Hintern, mögen eventuell im Lande Nippon für gefälliges Lächeln sorgen, hinter dem Sushi-Äquator wären andere Klänge (fast schon egal was, Hauptsache anders) angebracht.

Auch der Sprecher, dessen roboterhaftes Timbre klingt, als hätte man ihn mit der Bahnhofssprechanlage des Güterbahnhofs Kleinschlagmichtot durch ein Kehlkopfmikrofon

in:former

Um optimale Zeiten zu erzielen, müßt Ihr den Regler des Car-Set-Ups in eine Zweidrittelstellung nach rechts ziehen. Dadurch hat der Gleiter noch ausreichend Beschleunigung, verliert aber nicht zuviel Endgeschwindigkeit. Bei den Fahrern geht man in puncto Grip besser keine Kompromisse ein. Der Body sollte auch mindestens einen C-Wert haben, sonst geht man im Pulk zu schnell drauf, oder kann keine Boosts zünden.

aufgenommen.

Wie erwähnt muß man sich derartige verbale Entgleisungen meinerseits in Bezug auf das Gameplay nicht gefallen lassen. Obwohl keine Egoperspektive unter den vier Sichtwinkeln zu finden ist, sitzt man quasi im F-Zero X-Gleiter und ist mittendrin statt nur dabei. Der 3D-Stick und die Airbrake-Tasten lassen niemand Bremsen vermissen, obwohl unter den C-Tasten sogar eine zu finden ist.

Insgesamt bietet F-Zero X Solospielern aufgrund der zahlreichen Strecken und Gegner und des variablen Schwierigkeitsgrads immer wieder eine Herausforderung, bei Spielersessions im Freundeskreis erreicht der Spaßfaktor dank des perfekten Mehr-Spieler-Modus ungeahnte Höhen. F-Zero X ist die erwartete Offenbarung für Fans und Nintendo-Neueinsteiger. Es mag optisch schönere Spiele geben, doch die können auf der spielerischen Ebene F-Zero X nicht das Wasser reichen.

Shigeru Miyamoto richtet einen weiteren SNES-Klassiker perfekt neu an und enttäuscht seine Fans in keinster Weise. Gewohntes Design, perfekte Spielbarkeit und technische Kunststücke in Höchstgeschwindigkeit geben dem Nintendo 64 im Rennspielgenre einen gewaltigen Boost nach vorne. Aus dem Weg wipEout und extreme G, hier kommt F-Zero X!

JOKER CUP

RAINBOW ROAD
Sehr kurvig und aufgrund der Erhebungen bzw. Senken zu Abstürzen anmierender Kurs. Nur wer absolut konzentriert fährt und sich nicht zu Attacken hinreißen läßt, kann hier sicher ins Ziel kommen.

..... Mittelschwer bis Schwer

DEVIL'S FOREST 3
Völlig ohne Beschleuniger, dafür aber mit engen Kurven ohne Absperung reich gesegnet, ist diese Strecke etwas für Airbrake-Künstler, die ihre Zehntel beim exakten Lenken gewinnen

..... Leicht

SPACE PLANET
Eine extrem kurvenreiche Röhre, allerdings ohne Beschleuniger, ärgert den Fahrer. Hier sind Stürze besonders leicht möglich, da die Kurven weitaus härter sind als beim Kurs des Jack Cups.

..... Mittelschwer bis Schwer

SAND OCEAN 2
Hügel und harte Kurven markieren diesen ansonsten recht zivilen Kurs. Die Straßenkuppen sorgen bei entsprechender Geschwindigkeit für unverhoffte Freiläufe. Hier gilt es, Boosts gezielt und häufig einzusetzen, da man kaum mit Karambolagen rechnen muß.

..... Mittelschwer

PORT TOWN 2
Auf diesem insgesamt recht eintönigen Kurs finden sich schmale und enge Kurven und extrem schmale Energiefelder. Die erste Runde ist grundsätzlich die kritische, da man sich mit den anderen Fahrern um den Platz prügeln muß.

..... Mittelschwer

BIQ HAND
Der krönende F-Zero X-Abschluß! Big Hand ist ein absolut fieser Kurs mit schmalen, unbegrenzten Kurven, die teilweise noch mit Eisstreifen garniert sind. Ausreichend Möglichkeiten zum vorzeitigen Beenden sind vorhanden, wer einmal mit vier Schiffen und einigen Punkten im Expert-Modus vorne war, und kein Rennen beenden konnte, lernt diesen Kurs zu hassen. Plötzliche Lenkbewegungen sind absolutes Gift, versucht das Eis rechts zu umfahren.

..... Granatenschwer

10 von 10

Grafik 9
 Sound 7
 Gameplay 10

Spieler: 1-4
 Level: 24 Strecken
 Besonderheiten: Batterie, Rumble Pak, 6400 Aufwärtskompatibel
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Nintendo
 Testmuster: Fun Generation

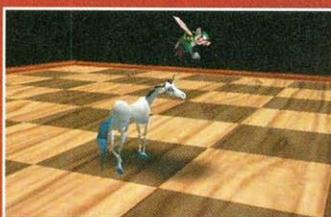
Veröffentlichung: JP-Import
 Ca. Preis: 189,90 DM

Andreas Binzenhöfer - Götz Schmiedehausen

Virtual Chess 64



Das 3D-Brett läßt sich in sämtliche Richtungen rotieren, um bestmögliche Übersicht zu gewährleisten



Noch ahnt das weiße Pferd nichts von seinem Untergang



Die alternativen Schachbretter sind sehr gewöhnungsbedürftig

Läufer F3 nach B7. Gleich hab' ich ihn. Bauer E5 nach E4. Reine Verzweiflungstat, hat wohl schon aufgegeben. Turm B4 nach D4. Noch ein Zug, und meine Falle schnappt zu. Schade, daß man sein Gesicht nicht sehen kann. Dame H6 nach H1. Was, Matt!? Wo hat er die den hergeholt? Unfair, Schiebung, nächste Partie. Die Rede ist von Virtual Chess 64, dem erstem Schachspiel für Nintendos N64. Ziemlich unspektakulär präsentiert sich dem Spieler am Anfang ein nett gerendertes 3D-Schachbrett, das sich durchaus als Stilleben in einer Kunstgalerie eignen würde. Die Grafik-Optionen sind dabei recht eingeschränkt. Das Spielbrett läßt sich zwar um zwei Achsen rotieren und so gar auf den Kopf stellen, richtig übersichtlich wirkt es aber dennoch nicht. Die 2D-Ansicht erinnert dafür an die guten alten Weltmeister-Partien, live übertragen von der ARD, präsentiert von Clausthaler Alkoholfrei, dem Bier der Schachspielgemeinde. Auf Wunsch läßt sich das visuelle Erscheinungsbild auch leicht farbig aufpeppen, wodurch allerdings die Seriosität des Schachspiels etwas verlorengeht. Wer bei Begriffen wie „En Passant“ oder „Gardez!“ nur französisch versteht, braucht sich keineswegs vor

dem Königssport zu fürchten. Auf Knopfdruck erscheint Titus der Fuchs und führt Anfänger Schritt für Schritt in die Welt des Schachs ein. Von Banalitäten wie dem Aufbau des Schachbrettes und den Bewegungsmöglichkeiten der einzelnen Figuren bis hin zu gutem Stellungsspiel und technischen Tricks wie Abzugsschach oder Springergabeln hat Titus alles auf dem Kasten und dokumentiert auf Wunsch sogar einige große Partien, wie Spassky gegen Tal 1973. Selbstverständlich darf sich der Spieler seine Farbe selbst auswählen, auf Tastendruck Züge zurücknehmen, sich einen Zug vorschlagen lassen und den Computer zum Zug zwingen. Außerdem besteht die Möglich-

informer

Deep Blue vs. Kasparov

Der Großrechner Deep Blue wurde 1985 in seiner ersten Evolutionsstufe von IBM entwickelt und unterlag im August 1989 dem Großmeister Kasparov. Im Mai 1997 konnte die zweite Evolutionsstufe das Rematch gegen Kasparov für sich entscheiden. Das erste Mal in der Geschichte der Menschheit wurde der amtierende Weltmeister unter Turnierbedingungen geschlagen. Ein Überblick der einzelnen Spiele:

3.5.97	Kasparov 1 : 0 Deep Blue
4.5.97	Kasparov 1 : 1 Deep Blue
6.5.97	Kasparov 1.5 : 1.5 Deep Blue
7.5.97	Kasparov 2 : 2 Deep Blue
10.5.97	Kasparov 2.5 : 2.5 Deep Blue
11.5.97	Kasparov 2.5 : 3.5 Deep Blue

keit, eine beliebige Stellung auf dem Brett aufzubauen und dann z.B. die CPU gegen sich selbst antreten zu lassen (interessante Option, vor allem für Briefschach-Spieler). Den eigentlichen Clou stellt aber eindeutig das Simultanschach dar. Ganz nach dem Vorbild der Großmeister kann man hier in bis zu vier Partien gleichzeitig gegen den Computer antreten; wer vier Joypads besitzt kann sogar mit drei Freunden das Nintendo so richtig zum Schwitzen bringen. Bei 14 Spielstufen wird das aber selbst für sehr geübte Spieler spätestens ab Schwierigkeitsstufe 10 zur echten Herausforderung. Dank einiger Menüpunkte kann man allerdings den digitalen Gegner dazu zwingen, während der eigenen Überlegungsphase über andere Dinge des Lebens nachzudenken.

Schach dem König

Rein optisch wird Virtual Chess 64 höchstens im Vergleich mit Chessmaster 2000 auf dem Game Boy Anerkennung erlangen. Das 3D-Brett ist genauso übersichtlich wie gewöhnungsbedürftig. Noch vor der ersten Partie sollte man unbedingt die 3D-Kampsequenzen ausschalten, da sie zum einen den Spielfluß unnötig unterbrechen und zum anderen einfach grauenhaft schlecht geraten sind. Doch zum Glück legt ein richtiger Schachspieler seine Prioritäten nicht auf rein visuelle Elemente, sondern interessiert sich für die Spielstärke des elektronischen Gegenübers. Und da hat man sich bei Konami glücklicherweise nicht lumpen lassen. Die künstliche Intelligenz basiert nämlich auf der Basis des Doppelschachweltmeisters der Schachprogramme für PCs (1996 und 1997). Der durchschnittliche Spieler wird also in höheren Spielstufen ganz schön ins Grübeln geraten und seinen Freunden am nächsten Tag kleinlaut gestehen müssen, daß ihn sein Nintendo gestern mal eben so im Schach geschlagen hat. Zur Benutzerfreundlichkeit läßt sich eigentlich nur sagen, daß die nötigen Features wie Zugvorschläge, Partieübernahme bzw. Seitenwechsel mitten im Spiel und extrem konzentrationsfördernde Begleitmusik (hüstel) im Spiel enthalten und dank

spielerprofil

Virtual Chess 64 richtet sich eindeutig an den reinen Schachspieler. Wer grafische Spektakel oder gar selbstgeführte 3D-Kämpfe à la Battle Chess erwartet, ist hier an der falschen Adresse.

schwierigkeit

Dank des Lernprogramms, der zwei Anfängerstufen und der Möglichkeit, sich Züge vorschlagen zu lassen, oder auch Züge zurückzunehmen sollten selbst absolute Anfänger den lohnenswerten Einstieg in die Welt des Schachs finden. Erfahrene Spieler kommen in höheren Schwierigkeitsstufen allerdings ebenfalls auf ihre Kosten.

genrekollegen

Entfällt

der zahlreichen Knöpfe meist mit nur einem Tastendruck anwählbar sind. Schade nur, daß man nicht mehrere Spielvarianten wie etwa Blitzschach mit auf das Modul gepackt hat.

Virtual Chess 64 ist eine überlegenswerte Alternative zum Schachcomputer. Die Optik läßt zwar zu wünschen übrig, das Spiel lebt aber ohnehin von seiner künstlichen Intelligenz. Das eigentliche Kaufargument liegt allerdings in der Möglichkeit des Simultanspiels, da vier herkömmliche Schachcomputer doch etwas teurer geraten würden. Bei Fernsehgeräten mit weniger als 70cm Bilddiagonale ist eine Lupe allerdings durchaus empfehlenswert. Die vierzehn Schwierigkeitsstufen sollten zudem ausreichen, um selbst erfahrene Spieler an ihre Grenzen zu bringen.

8 von 10

Grafik 3
 Sound 3
 Gameplay *

Spieler: 1-4
 Level: Entfällt
 Besonderheiten: dt. Texte

Hersteller: Konami
 Entwickler: Titus
 Testmuster: Konami

Veröffentlichung: Erhältlich
 Ca. Preis: 139,95 DM
 * eine Gameplay-Wertung macht in unseren Augen bei einem Schachspiel ohne inhaltliche Patzer oder Bedienfehler keinen Sinn

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Importspiele Hier!

Airbrush PSX
schon ab 99,90 DM
Infos auf Anfrage

Manga Videos

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

Sonstiges

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

- ### Sega Saturn
- House of Dead Dt 95
 - Grandia JP 169
 - Last Bronx Dt 99
 - Magic Knight Rayearth US 119
 - SEGA Touring Car Dt 109
 - Panzer Dragoon Saga Dt 89
 - Vampire Savior JP 129
 - X-Men vs. Streetfighter JP 159
 - Shining Force III 89

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

- ### Sony Playstation
- Abe's Odyssey PV 79
 - Alundra Dt 89
 - Armored Core Dt 89
 - Ayrton Senna 2 Dt 89
 - Azure Dreams US 119
 - Batman & Robin Dt 89

- Grand Theft Auto + Musik PV 89
- Gran Turismo Dt 89
- Heart of Darkness Dt 89
- Indy 500 Dt 79
- Jeremy McGrath Supercross '98 Dt 89
- Kick Off '98 Dt 89
- Lucky Luke Dt 89
- Lunar JP 139

- ### Road Rash 3D
- Saga Frontier US 119
 - San Francisco Rush Dt 89
 - Snowracer Dt 89
 - Soul Blade* Dt 99
 - Spiceworld* Dt 49
 - Steel Reign Dt 89
 - Streetfighter Collection Dt 85
 - Streetfighter EX Dt 89
 - Syndicate Wars PV 69
 - Tactics Ogre US 119
 - Tail Concerto JP 144
 - Tekken 3 US 119
 - Test Drive 4 Dt 79
 - Theme Hospital Dt 89
 - Tomb Raider 2 PV 89
 - Tommi Mäkinen Rally Dt 89
 - Touringcar Championship Dt 89
 - Transport Tycoon Dt 89
 - Treasure of the Deep Dt 89
 - V-Rally Dt 79
 - Verus - Vs. - Dt 59
 - Vigilante 8 Dt 89
 - VR Baseball '99 Dt 89
 - Warcraft 2 Dt 79
 - Warhammer 2-Dark Omen Dt 79
 - Wrecking Crew Dt 79
 - WWF Warzone US 119
 - Xenocracy Dt 89
 - X-Men vs Streetfighter US 99
 - Young Blood Dt 89
 - Control Pad ab 25
 - Game Gun ab 39
 - Lenkrad für 3 Systeme 139
 - Rumble für den Arm 39
 - Sony + Dual Shock 299
 - WCW Nitro PSX Dt 89
 - Ogre Battle US 119
 - Point Blank Dt 85
 - Colin Mc Rea Rally Dt 89
 - NZO US 109
 - War Games Dt 79
 - Hula World Dt 89
 - Medieval Dt 89
 - Ghost in the Shell Dt 89
 - Sim City 2000 Dt 89

N 64 Adapter
jetzt für alle Games 79,90 DM

SUPER SOMMERPREISE
1 Lösungsheft GRATIS*
*bei Bestellwert ab 100 DM

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

- Bloody Roar Dt 79
- Brave Fencer Musashinden JP 89
- Breath of Fire 3 Dt 89/119
- Bushido Blade 2 JP 139
- Bushido Blade* Dt 99
- Bust A Move 3 Dt 69
- Cardinal Syn Dt 89
- Castlevania Dt 79
- Command & Conquer 2 Dt 99
- Crash Bandicoot 2* Dt 89
- Crime Killer Dt 89
- Dead or Alive Dt 89
- Deathtrap Dungeon PV 89
- Diablo Dt 79
- Discworld 2* Dt 89
- Disruptor Dt 59
- Extreme Snowbreak Dt 79
- Everybody's Golf Dt 89
- FIFA '98-Frankreich Edition Dt 79
- Fighting Force Dt 89
- Final Fantasy Tactics US 119
- Final Fantasy VII* Dt 99
- Franzy Dt 89
- Formel 1 '97 Dt 119
- Formel 1 '97 Dt 119
- Forsaken Dt 89
- G-Police* Dt 89
- Gex 3 D-Return of the Gecko Dt 89

- Master of Teräs Käsi Dt 79
- Mega Man 8 Dt 89
- Men in Black PV 79
- Micro Machines V 3 Dt 45
- Nagano-Winter Olympiade '98 Dt 95
- NBA Hang Time Dt 89
- NBA In the Zone 2 Dt 59
- NBA live '98 Dt 79
- NBA Pro '98 Dt 95
- Need for Speed 3 Dt 79
- Newman Haas Racing Dt 89
- NHL Breakaway '98 Dt 59
- NHL Open Ice Dt 94
- NHL Powerplay '98 Dt 85
- Nightmare Creatures* Dt 89
- Ninja Tenchu JP 149
- One Dt 89
- Parasite Eve JP 139
- Pax Corpus Dt 79
- Power Rangers Pinball Dt 59
- Premier Manager '98 Dt 89
- Rally Cross* Dt 89
- Premier Manager '98 Dt 89
- Rally Cross* Dt 89
- Rayman 2 US 119
- Return Fire Dt 59
- Riven Dt 119
- Road Rage Dt 79

- ### Sony Playstation
- unter 50 DM
- Pro Pinball Timeshock 49
 - Command + Conquer 49
 - Suikoden 49
 - Hexen 49
 - Virtual Pool 49
 - Vandal Hearts 49
 - Mega Man X 3 49
 - Warhammer 49
 - Tennis Arena 49
 - diverse Platinum 45
 - NHL Powerplay 49
 - MOK + Soundtrack 39
 - Exhumed 49
 - Legacy of Kain 49
 - Covier Crisis 49

ANGEBOT DES MONATS

- Dual Shock NB..... 19
- Memory Card 1 Meg..... 29
- RGB- + HiFi-Kabel..... 79
- Memory Card 72 Meg..... 79
- Pistole 007 Gun mit Rumba..... 79
- X-Ploder A-Replay..... 79

PSX-Umbauchip

für JP u. US-Games zum Selbsteinbau incl. Anfg.
nur 19,90

Neu in Marzahn

Karl-Holz-Str. 16
Ecke Blumberger Damm
1000 Spiele im Verleih ab 1.50 DM

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

SPANDAU
Seefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN 2x
Karl-Holz-Str. 16
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str. 124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch • PV - Pal
Ladenpreise können abweichen!
Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!
Indizierte Spiele gegen Altersnachweis!
* Versand kostenfrei

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Iggy's RECKIN'



Zu Beginn ist das Feld noch dicht beieinander



Kleine Pause! Wandernde Plattformen führen zu kurzen Unterbrechungen des Spielgeschehens

Von Acclaim respektive Iguana hatte man viel erwartet, aber mit Sicherheit nicht ein solches Spiel. Während sich die Fachwelt fragte, was wohl nach Spielen wie Turok oder Forsaken 64 als nächstes auf Modul gebannt werden würde, wurde bereits mit Hochdruck an einem völlig abgefahrenen Spielkonzept getüftelt. Ganz im Gegensatz zum waffenstarreren Dinosaurier-Mörder Turok handelt es sich bei Iggy's Reckin' Balls um ein Spiel der knuddeligen Sorte. Wie Ihr auch aus

dem Interview entnehmen könnt, hat man sich darauf konzentriert, bewährte 2D-Elemente mit der bei der Masse beliebten 3D-Optik zu kombinieren. Das Problem der Steuerung - geht's jetzt nach vorn oder ins Bild hinein? - fällt somit weg. Auf den verschlungenen Rennbahnen gibt es prinzipiell nur die Entscheidung links oder rechts, die Tiefe spielt nur eine optische Rolle, und zwar dann, wenn die Strecke eine der zahlreichen Windungen, Haarnadelkurven oder Loopings vollführt.

Durch diese einfache Beschränkung der Bewegungsfreiheit wird der



Drei Gegner auf gleicher Höhe, da ist Stress vorprogrammiert



Bei längeren Highspeed-Passagen zoomt die Kamera automatisch näher ans Geschehen heran



Interview mit Jools Watsham, Project Manager und Schöpfer von Iggy

FG: Wie kam man eigentlich zum Konzept von Iggy's Reckin' Balls?

Jools Watsham: Durch 'ne Menge Drogen! (lacht). Nein, nicht wirklich - laßt das besser raus. Ich bin ein großer Fan von 2D-Spielen, deshalb wollte ich dieses nette intuitive 2D Gameplay mit einer 3D-Umgebung verbinden. Man kann heutzutage wirklich kein 2D-Game mehr machen, ohne daß die Leute „Nein, nein, ich will's nicht kaufen“ schreien, aber man kann es in eine 3D-Umgebung packen, und sie sagen „O.k., es sieht cool aus, es muß cool sein.“ Deshalb hatten wir den Vorsatz, ein Mario Kart-ähnliches Spiel für diesen Markt zu produzieren, auf einem „kleinen“ Modul, damit es erschwinglich bleibt.

FG: Das hört sich alles nicht sehr Acclaim-typisch an.

JW: Schon richtig, es ist sowohl für Acclaim als auch für Iguana recht ungewöhnlich. Wir haben es zuerst mit ein paar Zeichnungen versucht, aber das hat Acclaim nicht überzeugt, weshalb ein Prototyp geschaffen wurde. Ich habe mich mit Carl Wade (Lead Programmer) und Ian Dunlop (Programmierer) zusammengesetzt und in zwei Wochen einen tollen Prototyp geschaffen. Wir haben es Acclaim präsentiert, und sie fanden's recht cool.

FG: Um was für eine Art von Genre handelt es sich eigentlich genau?

JW: Wir nennen es „Vertical Racing“.

FG: Gab es irgendwelche Schwierigkeiten mit dem begrenzten Modulumfang von 64Mbit?

JW: Unterm Strich hat zum Glück alles geklappt. Man weiß eben vorher einfach nicht, wieviel Platz beispielsweise ein Gesicht einnimmt. Es war alles eine Art Mischung aus Planen und Glück. Um das Spiel mit einer vernünftigen Framerate auszustatten, mußte Carl eine Menge Dinge anstellen (lacht). Ein Unterschied im Multi-Player-Modus sind sicher die fehlenden Hintergründe und der etwas stärkere Nebel. Aber das Tolle daran ist die Tatsache, daß der Nebel kaum stört, da man eh nicht so weit vorausschauen muß. Es gibt nicht einen einzigen entscheidenden Aspekt bezüglich der Framerate, man muß 100 verschiedene Dinge tun.

FG: In welchem Ausmaß tauscht man eigentlich mit anderen Iguana-Jungs Entwicklungstechnologien aus?

JW: Dieses Spiel greift auf keinerlei bereits existent gewesene Technologien oder Routinen zurück. Es wurde von Grund auf eigenständig konstruiert, und wieder trug Carl den Hauptteil bei. Er hat für alle Entwickler einen Editor konstruiert und auch die Engine machte einen sehr guten Eindruck.

FG: Welche Einflüsse haben von außen auf die Entwicklung stattgefunden?

JW: Eigentlich keine, aber wir selbst haben uns von Bionic Command inspirieren lassen, daher kommt auch die Geschichte mit dem Halteseil.

FG: Schon irgendwelche Zukunftspläne?

JW: Kann ich echt nicht sagen (lacht).



Mario Kart läßt grüßen: Der Battle-Modus sorgt für Kurzweile

BALLS



Loopings sorgen für Abwechslung im Spielgeschehen



Der Balken auf der linken Seite dient der Orientierung



Die Streckenabschnitte im Hintergrund verschwinden leider in einer trüben Nebelsuppe

wirren Bahnenarchitektur viel von ihrem Schrecken genommen. Wer sich Iggy's Reckin' Balls passiv zu Gemüte führt, fragt sich zu Recht, wie man in der Farben- und Geschwindigkeitslawine die Übersicht behält. Halb so wild - die Steuerung wurde auf das Nötigste beschränkt. Ein Button dient zum Hüpfen, mit dem anderen benutzt man das Kletterseil, der Z-Button aktiviert eingesammelte Extras. Alternativ kann man die Sprung- und Hook-Funktion auch mittels R-Taste aktivieren, - was in hektischen Situationen oftmals die bessere Wahl ist, da man sich eine Stufe bei der Ausführung des Manövers sparen kann.

den im eigentlichen Sinne handelt. Vier Spielfiguren gehen gleichzeitig an den Start, wobei prinzipiell zwischen zwei Streckenkonstruktionen unterschieden werden muß. Entweder steht für jeden Teilnehmer eine eigene Strecke zur Verfügung, man kommt sich also niemals in die Quere und kann sich somit ganz auf die Steuerung konzentrieren. Wesentlich interessanter fällt hingegen das Geschehen aus, wenn man sich zu viert eine Bahn teilen muß. Trifft man auf einen Widersacher, sollte man nicht mit einer härteren Gangart geizen. Das bereits erwähnte Kletterseil

spielerprofil

Wer sich von der Hektik und dem Stress nicht abschrecken läßt, dürfte mit Iggy's Reckin' Balls an der richtigen Adresse sein. High Tech-Fans werden Iguanas Fun-Racer nicht viel abgewinnen können.

schwierigkeit

Anfangs kinderleicht, mit zunehmender Spieldauer rapide steigend. Greift unbedingt auf den Trainings-Modus zurück. Nur wer die Strecken auswendig lernt, meistert auch höhere Stages.

genrekollegen

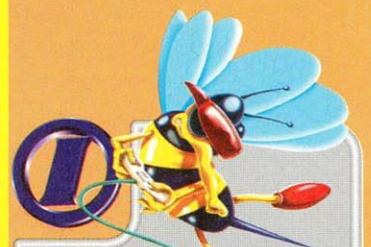
Keine.

spielt hier seine zweite Stärke aus: Während man sich im Regelfall damit an Plattformen nach oben zieht, kann man damit auch den Gegner greifen und postwendend eine Etage nach unten befördern. Diesen Zeitvorteil sollte man sich keinesfalls entgehen lassen, da die CPU-Konkurrenz mit auftauchenden Hindernissen wesentlich geschickter umgeht als man das selbst jemals zu können vermag. Während man selbst aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit immer wieder in bremsende Streckenabschnitte rauscht oder gar völlig in die Tiefe stürzt, bewahrt der Computer öfter die Ruhe, was ihm im rundenweise ablaufenden Spielgeschehen mitunter die entscheidenden Sekundenbruchteile einbringt. Gerade in den höheren der insgesamt 120 Level ist das N64-Pad deshalb näher am Freiflug durch das Spielzimmer, als ihm lieb sein könnte. Ohne genaue Streckenkenntnis sollte man sich gar nicht erst in die oberen Stages wagen, auch wenn das Auswahlmünü mit einem solchen Direktanstieg verlocken mag.

Erringt man mit genügend Geschick einen der vorderen Plätze, gibt es nach einem Formel 1-ähnlichen System Punkte. Man muß als nicht auf jedem Kurs unbedingt als Führender die obere Plattform erreichen - nach einem guten Abschneiden in den ersten Duellen reicht zum Schluß hin notfalls auch mal der dritte Platz.

Iggy's Reckin' Balls stellt eine echte Alternative zu all den Grafikblendern der vergangenen Monate dar. Die Idee, das Rennspielgenre mit einem Schuß Jump'n Run und einer Prise Geschicklichkeit abzuschmecken, mündet im Großen und Ganzen köstlich. Der Battle-Mode und zumindest der Zwei-Spieler-Modus sorgen für eine Extrapor-

tion Spielspaß. Ein paar Haare haben wir in Iguanas Suppe dennoch finden können: Während sich nervige Slowdowns gottlob in Grenzen halten, fordert das wilde Farbspektakel den Spieler in manchen Situationen etwas zu stark. Ein Videospiel sollte nicht unbedingt anstrengender ausfallen als der vorausgegangene Arbeitstag. Somit haben oft die Zuschauer mehr vom Spiel als der schwitzende Zocker. Zudem kann die Grafikengine den Geschwindigkeitsverlust im Vier-Spieler-Modus trotz fehlender Hintergründe und exzessiven Nebelinsatzes nur schwer verbergen. Aufgrund der innovativen Grundidee, den zahlreichen Extras und der nicht enden wollenden Streckenvielfalt dennoch eine klare Empfehlung.



8 von 10

Grafik6
Sound7
Gameplay8

Spieler:1-4
Level:120
Besonderheiten:Memory Pak, Rumble Pak
Hersteller:Acclaim
Entwickler:Iguana
Testmuster:Acclaim

Veröffentlichung:August
Ca. Preis:99,- DM

Marlo Karts meets Marble Madness

Die Einordnung in ein starres Genre fällt ungemein schwer, unter dem Strich sollte man dieses Fun-Game aber am ehesten als Rennspiel betrachten, auch wenn es sich bei den rollenden und springenden Köpfen mit Sicherheit nicht um Rennboli-

Andreas Binzenhöfer - Götz Schmiedehausen

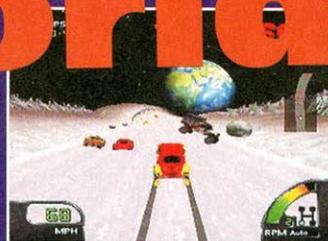
Cruis'n World



Mit den Turbos sollte man äußerst sparsam umgehen



Für derartige Stunts erhält man Bonuszeit bzw. Extra-Punkte



Auch auf dem Mond muß man mit Gegenverkehr rechnen

stehen drei verschiedene Weltmeisterschaften zur Auswahl, die alle mindestens als Dritter beendet werden müssen, um den gesamten Championship-Modus in der nächsthöheren Stufe angehen zu können. Im Practice-Modus besteht die Möglichkeit, die einzelnen Strecken auf Abkürzungen hin zu untersuchen und sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Neben Vollgas und analoger Lenkung darf man auf Wunsch sogar selber schalten, hupen, bremsen, driften oder mit einem Turbo mächtig Gummi auf dem Asphalt lassen. Die hierbei erzielten Bestzeiten werden nicht nur abgespeichert, sondern auch beim nächsten Versuch durch ein Ghost-Car repräsentiert, um so seine Fehler besser erkennen zu können. Im Optionsmenü darf man erstmals in der Geschichte des N64 den Vibrationsgrad des Rumble-Paks mehrstufig den eigenen Wünschen anpassen. Auch die Bildschirmanzeige läßt sich äußerst komfortabel dem eigenen Geschmack anpassen, die Siegeregierung durch das hervorragend digitalisierte Winning-Girl ist dabei Nintendo läßt grüßen standardmäßig abgeschaltet. Wer möchte, kann übrigens mit bis zu drei Freunden gleichzeitig via Splitscreen über die Landstraßen heizen, muß dafür aber mit deutlichen grafischen Verlusten rechnen.

Just Cruis'n

Die Erwartungen, die schon damals nicht von Cruis'n USA erfüllt werden konnten, werden auch heute von Cruis'n World nicht erfüllt. Es hinterläßt vielmehr den Eindruck eines verbesserten Cruis'n USA, das viel zu spät auf den Markt kommt. Sound und Grafik wurden zwar deutlich verbessert, reißen aber niemanden so richtig vom Hocker. Der Pop-Up Effekt mag im Ein-Spieler-Modus ja noch erträglich sein, aber spätestens im Vier-Spieler-Modus wirkt er sich

auf diese Art alle 14 Kurse beendet hat, darf zur Belohnung ein Rennen auf dem Mond bestreiten (Anspielung auf einen eventuellen Teil 3 „Cruis'n Galaxy“?). Um dorthin zu gelangen, sollte man sich aber zunächst im Championship-Modus sein Auto gehörig tunen. Dazu benötigt man jede Menge Punkte, die man sich entweder durch entsprechende gute Platzierungen oder spektakuläre Stunts während des Rennens verdienen kann. Insgesamt

in:former

Cruis'n USA war einer der beiden ersten Automaten auf Basis des N64, damals noch entwickelt und schließlich auch für die Heimkonsole umgesetzt von Midway/Williams. Trotz des kommerziellen Erfolgs war die Kritik an der mittelmäßigen Grafik und der schlechten Soundkulisse groß, was zur Folge hatte, daß die Umsetzung von Cruis'n World nicht mehr von Midway/Williams, sondern von Eurocom, die sich bereits mit dem indizierten Duke Nukem einen Namen gemacht hatten, programmiert wurde. Um einen Blitzstart zu erhalten, solltet ihr übrigens in etwa, wenn die Ampel auf grün schaltet, maximale Drehzahl erreichen.

spielerprofil

Cruis'n World richtet sich eindeutig an den oberflächlichen Arcade-Spieler, der das schnelle Spiel für zwischendurch sucht. Wer von Setup-Einstellungen und Ausbremsmanövern träumt, ist hier fehl am Platze.

schwierigkeit

Einstellbar. Dank des einfachen Punktesystems sollte es jedem möglich sein, mit etwas Übung und Geduld höhere Level zu erreichen. Im Notfall wird man permanent letzter und rüstet sich sein Auto mit spektakulären Stunts auf.

genrekollegen

F-ZeroX 10/10 (N64, FG 9/98), F1 Pole Position 8/10 (N64, FG 10/97), Multi Racing Championship 8/10 (N64, FG 10/97)

negativ auf den Spielspaß aus. Die Steuerung fällt, wie man es von einem Arcade-Racer wohl nicht anders erwarten darf, recht einfach aus. Mit Dauervollgas über die Highways zu brettern, wirkt mit der Zeit doch etwas zu anspruchslos. Die Idee mit dem Punktesystem bildet den ersten Lichtblick. Je nach Punktekonto wird der eigene Wagen getunt oder erhält auf Knopfdruck eine neue Lackierung. Schade nur, daß es meistens darauf hinausläuft, etwa zehnmal die niedrigere Spielstufe zu gewinnen, um mit einem schnelleren Gefährt in der Oberliga mitmischen zu können. Nach den zahlreichen Überschlagen und Karambolagen sucht man leider vergebens nach Schmutzflecken, Kratzern oder gar Beulen auf den Autos.

Cruis'n World ist ein reinrassiges Arcade-Spiel, das wohl keinen so richtig lange an den Bildschirm fesseln wird. Wer nicht allzu viel Wert auf anspruchsvolles Gameplay legt, wird sich zwar einige Zeit lang an den zahlreichen Herausforderungen und Secrets erfreuen; ist aber erst einmal alles freigespielt, landet das Modul schnell im Regal.



5 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 6

Spieler: 1-4
Level: 15+ Strecken
Besonderheiten: Rumble Pak

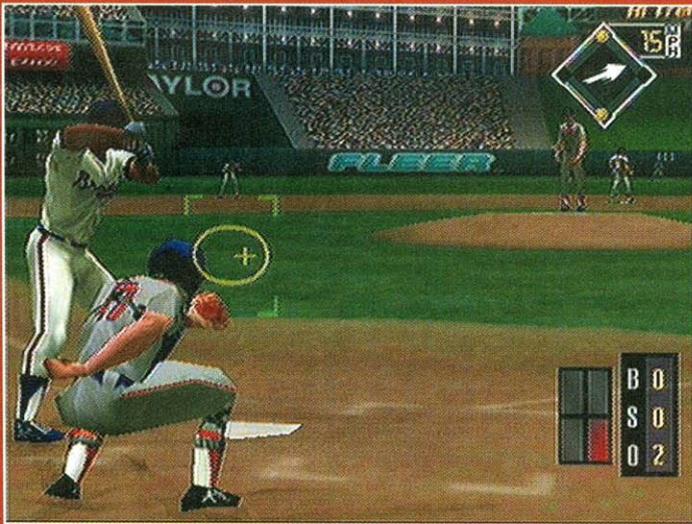
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Eurocom
Testmuster: Nintendo

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

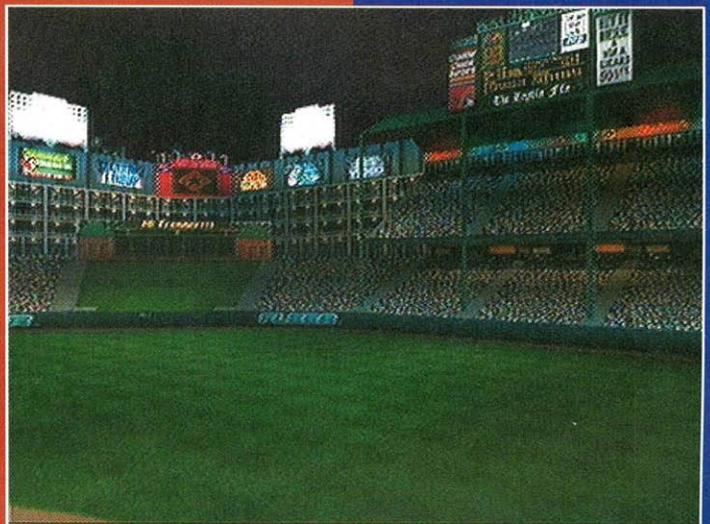
Wirklich gute Rennspiele sind auf dem Nintendo 64 leider Mangelware. Das dürfte sich mit dieser Ausgabe zwar endlich ändern, jedoch nicht mit Cruis'n World. Der offizielle Nachfolger zu Cruis'n USA wurde zwar nicht mehr von Midway, sondern vielmehr von Eurocom programmiert, der eindeutige Arcade-Charakter ist dennoch geblieben. Mit einem von insgesamt zwölf aufgemotzten Highway-Boliden - darunter ein Truck, der gute alte VW-Käfer und Albertos Pizza-Dreirad - bestreitet man heiße Landstraßenrennen in einem von vierzehn Ländern dieser Erde. Die Reise beginnt in Hawaii und führt uns über Japan, Australien und natürlich Deutschland bis ins sonnige Florida. Wer will kann, wie schon bei der Automaten-Version, alle Länder im „Cruise The World“-Modus nacheinander besuchen, muß sich dabei allerdings mit einem Podestplatz für das jeweils nächste Rennen qualifizieren. Wer

Holger Gäßmann - Götz Schmiedehausen

All Star Baseball 99



Einige alternative Perspektiven wurden eingebaut. Allerdings ist nur eine wirklich gut spielbar



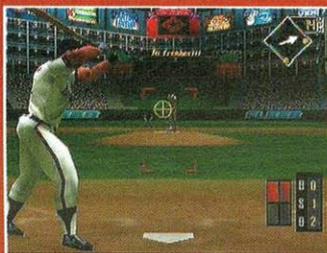
Alle Stadien sind natürlich originalgetreu nachempfunden worden

in;former

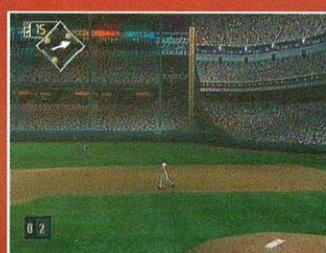
Wenn man das Spiel auf Simulation zockt, sollte man dringend auf Extra Power gehen (B-Knopf), denn es ist extrem schwer, mehrere Singles hintereinander zu schlagen. Erschwerend kommt hinzu, daß die Runnersteuerung alles andere als gelungen ist. Ihr müßt also auf Home Runs setzen, wenn Ihr den Sieg einfahren wollt.

Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe schon eine Andeutung in Richtung des neuesten Acclaim-Sports-Titels gemacht haben, möchten wir Euch dieses natürlich auch vorstellen. All Star Baseball 99 heißt das gute Stück und wird trotz des sehr dünnen Marktes der Baseballfreunde auch in Deutschland veröffentlicht.

Zunächst wird man, wie bei jedem Acclaim Sports-Titel, mit Statistiken und Optionen erschlagen. Ein konzentrierter Blick in die Anleitung tut da wirklich not. Neben Exhibition, New Season, New Playoffs und Home Run Derby verspricht vor allem die General Manager-Option langfristigen Spaß für die Verfechter dieser Sportart. Hier kann man seine eigene Mannschaft aufbauen, Spieler verkaufen und tauschen, etc. Selbstverständlich liegen auch wieder tonnenweise Schlag- und Verteidigungsstatistiken vor, und alle Trades der neuen Saison sind ebenfalls schon berücksichtigt. Nachdem man sich also durch dieses Dickicht geschlagen hat und endlich erfolgreich auf dem Diamond (alternative Bezeichnung für das Infield eines Baseballplatzes) angekommen ist, dürfte einem ob der genialen Grafik erstmal eine Weile die Spucke wegbleiben. Alle Spieler wurden mit ihren unterschiedlichen Größen, Bewegungsar-



Alle Schlagleute nehmen ihre individuelle Haltung ein



Nach einem Home-Run trottet Ryan Klecko um die Bases

spielerprofil

Jeder Baseballfan mit Hang zu guter Grafik ist mit All Star Baseball 99 bestens bedient. Auch Statistikfanatiker kommen durch die ellenlangen Auflistungen von Werten aus der letzten Saison garantiert auf ihre Kosten.

schwierigkeit

Schwer. Anfänger sollten dringend auf die Arcade-Option umschalten. Auf der Simulationsstufe ist es, besonders ab Schwierigkeitsstufe Normal, sehr schwer, den Ball optimal zu erwischen.

genrekollegen

Ken Griffey jr. Baseball 8/10 (N64, FG 8/98), King of Pro Baseball 6/10 (N64, FG 3/97), All Star Baseball 97 3/10 (PSX / Sat. FG 7/97)

ten und Hautfarben versehen, wodurch das Game in Hi-Res eine wahnsinnige Realitätsnähe an den Tag legt. Sogar das Gebärde der unterschiedlichen Schlagleute in der Batters Box wurde berücksichtigt. Beste Voraussetzungen also für ein geniales Baseball.

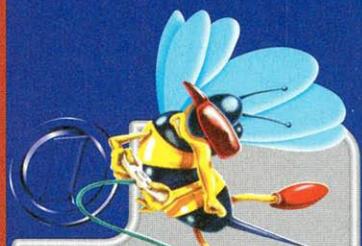
Schlampiges Gameplay

Doch was die Jungs von der Technikabteilung Iguanas reingeholt haben, haben die Leute vom Gameplay locker verpulvert. Dort wird nämlich eine Unsauberheit nach der anderen sichtbar. Als erstes muß angemerkt werden, daß sich Ken Griffey jr. Baseball von Nintendo noch

wesentlich flüssiger spielte, was wahrscheinlich an den abgehakt eingespielten Rendersequenzen für bestimmte Situationen auf dem Feld liegt. Daß diese nicht immer optimal zusammenpassen, sieht man besonders deutlich an manchen Würfen, die schon am Verteidiger vorbeigeflogen scheinen, bevor sich der Ball dann auf wundersame Weise doch noch im Handschuh findet. Der Ball, der schon am Fielder vorbei war, wird dann einfach gelöscht, ein Grafikfehler, der sogar einem Blinden auffallen würde. Auch der Abschlag ist nicht so gut wie bei Nintendos Konkurrenzprodukt. Man hat zwar mittlerweile auch auf die Darstellung gewechselt, in der der Spieler einen Kreis steuert, mit dem er den Ball einfangen und dann im richtigen Moment die Keule schwingen muß, muß sich aber die Kritik gefallen lassen, daß diese Steuerung noch lange nicht so ausgereift ist wie beim direkten Konkurrenten.

Die hervorragende Vorlage der Technik-Crew konnten die Jungs vom Gameplay nicht verwerten, denn sie gingen nicht mit annähernd soviele Liebe zum

Detail vor wie ihre Kollegen. Zwar hat All Star Baseball 99 auch spielerisch einiges zu bieten, doch das Grundgerüst ist nunmal lange nicht so stabil wie noch bei Ken Griffey jr. Baseball von Nintendo. Eine Synthese aus dem Gameplay des Nintendo-Produkts und der technischen Seite von Acclaims Machwerk wäre für erklärte Baseballfreunde der Himmel auf Erden. Doch darauf müssen wir wohl noch ein wenig warten.



6 von 10

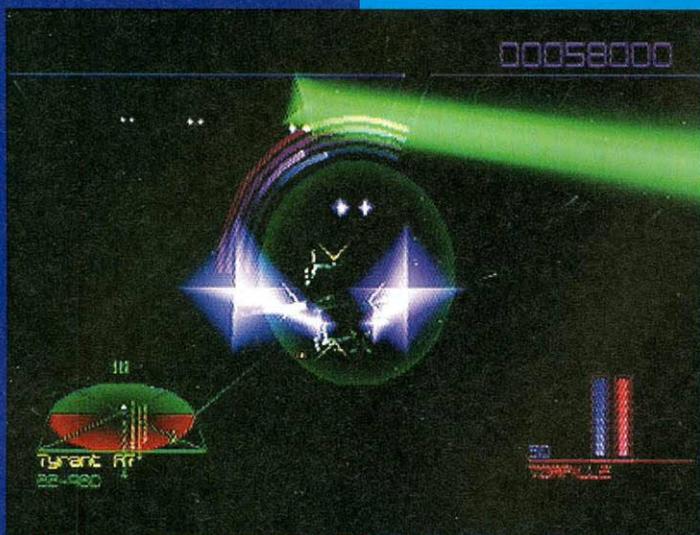
Grafik9
Sound7
Gameplay6

Spieler:1-4
Level:Entfällt
Besonderheiten:Memory Pak,
Rumble Pak
Hersteller:Acclaim
Entwickler:Iguana
Testmuster:Acclaim

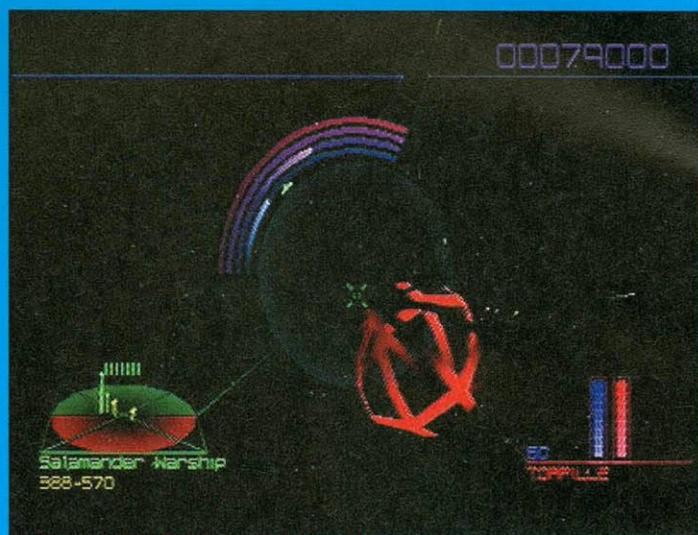
Veröffentlichung:August
Ca. Preis:129,- DM

Holger Göffmann - Fabian Döhla

BLAST RADIUS



Selten bekommt man die Gegner so detailliert zu yGesicht



Ohne diese Extrabälle kommt man in keiner Mission weit

Psygnosis läßt mal wieder die Muskeln spielen - und das in ihrer Paradedisziplin. In Sachen 3D-Shootern macht den bekanntesten europäischen Entwicklern keiner so schnell etwas vor. Nach den Hits G-Police, Colony Wars und Lifeforce Tenka wird nun Blast Radius in die Schlacht um die Gunst der PlayStation-Besitzer geschickt.

Bei Blast Radius handelt es sich um eine klassische Space Opera, die wie immer das Schicksal eines kleinen Raumpiloten in den Mittelpunkt stellt, der als entscheidende Figur in einem großen Krieg agiert. Trotzdem muß gesagt werden, daß die Hintergrundstory bei Blast Radius bestenfalls die zweite Geige spielt. Vielmehr handelt es sich bei vorliegendem Game um einen knallharten Shooter. Nach dem Start fliegt man, genau wie bei Colony Wars auch, direkt in das Kampfgebiet, wo auch schon die Gegner gierig auf den vorher aus vier Schiffen ausgewählten Jäger warten. Je nach Auftrag versucht man nun, entweder eigene Transporter zu beschützen, bestimmte Gegner zu eliminieren oder das Gebiet generell von Widersachern zu befreien. Diese kann man mit zwei prinzipiellen Waffenarten niederstrecken. Entweder

informer

Die dicken Kampfkreuzer Eurer Gegner solltet Ihr Euch bis zum Schluß aufheben. Schaltet erst die kleinen Schiffe aus und fliegt dann mit niedrigster Geschwindigkeit auf die dicken Brocken zu. Sobald Ihr in Reichweite kommt, solltet Ihr zuerst die Raketen abfeuern und dann mit dem Laser die Sache beenden. Sobald Ihr den letzten Schuß angebracht habt, zündet Ihr den Nachbrenner, damit die Explosion Euch nicht erwischt. Das Schild regeneriert sich übrigens von alleine, solange man eine Zeit lang nicht getroffen wurde.

spielerprofil

Für den Profizocker, der Wing Commander im Habschaf und G-Police beim Kaffeetrinken durchzockt, bietet Blast Radius eine neue Herausforderung. Man muß aber immer damit rechnen, etliche Missionen doppelt zu spielen.

schwierigkeit

Gesalzen! Gerade bei einigen Schutzmissionen ballert man sich den rechten Daumen wund und kommt doch zu spät.

genrekollegen

Colony Wars 8/10 (PSX, FG 12/97), Wing Commander IV 9/10 (PSX, FG 7/97), G-Police 10/10 (PSX, FG 11/97)

man nimmt den Laser, der nur auf kurze Distanz wirksam ist, oder die Raketen, die eine nicht so hohe Schußfrequenz haben. Die Waffen kann man mit dem Kopfgeld, das man am Ende jeder Mission für abgeschossene Gegner erhält, von Zeit zu Zeit aufstocken. Wichtig ist noch, immer ein Auge auf den Sprit zu haben, denn wenn der Euch während einer Mission ausgeht, ist Feierabend. Gott sei Dank hinterlassen eliminierte Gegner Extras, unter denen sich auch Ersatzkanister befinden. Das gesamte Game ist in Chapters unterteilt, die sich wiederum in mehrere Einzelmissionen unterteilen. Am Ende jedes Chapters kann man seinen Spielstand auf Memory Card bannen.

Es hätte so schön sein können

Damit dieser Text nicht mißverständlich wird, setzen wir die zentrale Aussage an den Anfang: Dieses Game ist gut! Nur, es hätte ein absoluter Hit werden können, wenn man ein paar kleine Fehler nicht gemacht hätte. Ein paar kleine Fehler, die man



Zwischen den Missionen können Waffen nachgekauft werden

leider schon bei Colony Wars gemacht hat, was es uns doppelt unverständlich erscheinen läßt, daß Psygnosis diesmal nicht cleverer war. Wer bitte hat z.B. beschlossen, daß man nur alle vier Missionen speichern kann. Das hat zur Folge, daß man die ersten drei Missionen nochmal spielen muß, wenn man in der vierten scheitern sollte. Und das passiert bei dem sehr hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad schon einige Male. Wenn man sich jetzt noch vor Augen führt, daß eine Mission zwischen 5 und 10 Minuten dauert, wird schnell klar, daß man mehr Zeit mit dem Wiederholen bereits geschaffter Missionen bringt als mit dem Erkunden neuer Gebiete. Im technischen Bereich hat Blast Radius ebenfalls überzeugt, leider kann man die Detailverliebtheit der Programmierer oft nur erahnen, denn aufgrund des dunklen Weltraumhintergrunds sieht man die schön gezeichneten Schiffe nur selten in voller Pracht.

Leider ordnet sich Blast Radius nur im oberen Mittelfeld ein, nicht zuletzt aufgrund der Speicherungsoption, die nur alle vier

Missionen selektierbar ist. Psygnosis schneidet sich tief ins eigene Fleisch, besonders wenn man den hohen Schwierigkeitsgrad zusätzlich in Betracht zieht. Schade, denn das Gameplay und die Grafik sind einwandfrei. Wem es nichts ausmacht, eine Mission fünfmal zu spielen, und wer auf harte Ballerspiele steht, sollte sich sofort ein Exemplar von Blast Radius sichern. Für alle anderen gilt der Hinweis: anspielen, bevor man Zuhause vor Frustration das Pad an die Wand hämmert oder das Spiel unberechtigterweise im Regal verstaubt

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

Spieler: 1-2
 Level: 32
 Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Psygnosis
 Entwickler: Psygnosis
 Testmuster: Psygnosis

Veröffentlichung: August
 Ca. Preis: 99,- DM

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

game buster™

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 MÜß 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 KONSELE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRER-AUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE

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

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALLETENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISSGRAFIKEN 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 GARANTIEKARTIE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

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

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN 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

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

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

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

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

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALE ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Holger Gößmann - Stefan Hellert

TOMBI



Langsam, aber sicher wird es etwas breiter, das Spektrum der Action-Adventures für die PlayStation. Das einzige Genre, in dem der unangefochtene Marktführer noch Defizite hat, wird jetzt durch eine Konvertierung eines japanischen Titels (Tomba) weiter angereichert. Zwischenzeitlich heißt das gute Stück Tombi, und es soll vor allen Dingen die etwas jüngere Käuferschicht ansprechen.

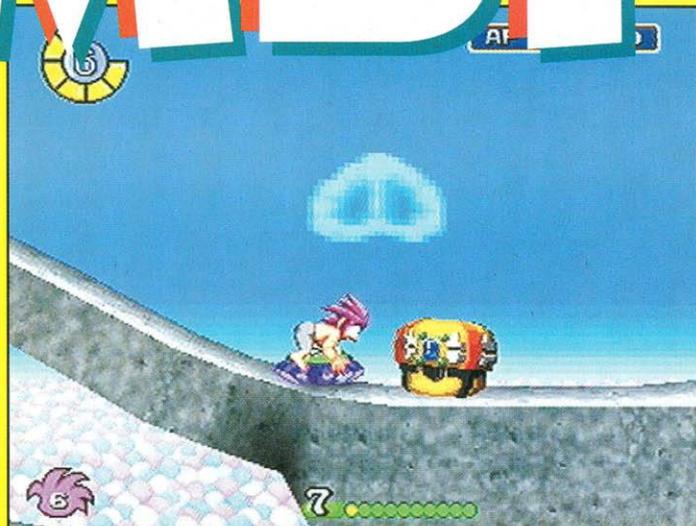
Tombi ist ein kleiner Kerl mit rosa Haaren und knappen Karibik-Shorts, der sich öfter mal in kleineren Raufereien verfangt. So macht er auch eines Tages Bekanntschaft mit den sogenannten Kana-Schweinen, die er als lebende Bowlingkugeln von der Bildfläche kegeln will. Diese sind ihm jedoch zahlenmäßig weit überlegen, und so gelingt es den gepanzerten



Die Blutrutsche



Im Haunted House finden sich viele Geheimnisse



Die Gegner werden von oben in den Würgegriff genommen und dann mit Schmackes gegen die Wand geschmissen

Ringelschwänzen dem jugendlichen Helden das einzige zu nehmen, was er wirklich liebgewonnen hat, nämlich das Armband seines Großvaters. Als der Junge nach der Tracht Prügel wieder erwacht, schwört er sich, mit den Schweinen abzurechnen und sich das Armband zurückzuholen. Doch nach ersten Informationen aus den umliegenden Dörfern dürfte dies alles andere als einfach werden, denn das Kana Imperium beherrscht so ziemlich alles, was es auf der Erde so zu sehen gibt. Selbstverständlich haben die bösen Machthaber Flüche mit Einfluß auf Vegetation und Gestalt der Einwohner losgelassen, unter denen die Besiegten schwer zu leiden haben. So wird aus dem simplen Zurückholen eines Gegenstands eine Weltrettungsmission - wie halt in diesem Spielgenre so üblich.

Eine gelungene Mischung

Tombi mischt zwei der beliebtesten Genres der Videospieldbranche: Jump'n Run und Action-Adventure, wobei letzteres eindeutig die Oberhand behält. Man steuert den Helden aus der Seitenansicht durch eine Pseudo 3D-Welt, die nur an bestimmten Stellen einen Schritt in die Tiefe des Raumes zuläßt. Eine ähnliche Lösung hatte auch Disneys Hercules zu bieten. Der Held kann spuren, springen und seine Waffe ziehen, die für Gegner allerdings



Die einzelnen Rätsel können in einem Extranümen angesehen werden



Die Oberlandkarte

nicht tödlich ist. Vielmehr kann man damit seine Gegner betäuben, um sie dann mit einem Sprung auf den Kopf in allerbesten Mariomanier zu erlegen. Während seiner Reise trifft der Held immer wieder Personen mit bestimmten Problemen, die der Protagonist lösen muß, bzw. er stößt einfach so auf Rätsel oder Gegenstände, mit denen er zunächst nichts anfangen kann. Sowohl für das Auffinden als auch für das Lösen eines Rätsels gibt es AP, die wichtig sind, um bestimmte Truhen, die sog. AP-Boxes, öffnen zu können. In Truhen finden sich Ausrüstungsgegenstände, wie



If you go through the Leaf Slider and go left at the Mushroom Forest



Von verschiedensten Personen erhält man Hinweise zum weiteren Spielverlauf



In solchen Schatztruhen finden sich wichtige Gegenstände

neue Waffen oder Hosen. Aber auch die Lösung zu dem ein oder anderen Rätsel ist darin versteckt. Hauptziel des Games ist es, die sieben Kana-Bosse zu finden und natürlich zu besiegen. Doch diese halten sich gut versteckt und können nur mit Hilfe eines bestimmten Gegenstandes auf-

gefunden werden. Doch um dieses Item zu erhalten, muß man zunächst die Sympathien der Dorfbewohner erlangen.

Für die jüngere Generation

Kennt jemand noch die Super Adventure Island-Serie für das Super Nintendo? Wenn ja, dann hat er oder sie eine genaue Vorstellung von Tombi, denn es ist fast eine exakte Kopie des Spielprinzips. Ein kleiner Junge in lustigen Urwaldshorts besiegt lustig dargestellte Tiere. Das ist nunmal nicht jedermanns Sache. Um den jüngeren Spielern einen noch besseren Einstieg in das Genre zu bieten, wurde von Sony auch eine



Solche Rutschpartien können auch leicht mal in einem Energieverlust enden

spielerprofil

Vor allen Dingen jüngeren Spielern dürfte Tombi gefallen. Der angemessene Schwierigkeitsgrad sowie die Grafik und der einfache deutsche Text sind für Einsteiger optimal.

Schwierigkeit

Relativ leicht. Nur an einigen wenigen Stellen muß man überlegen.

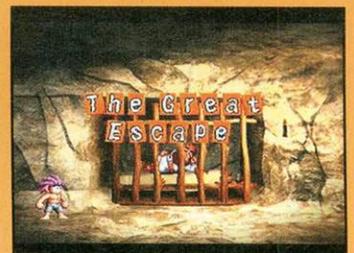
genrekollegen

Super Adventure Island I + II (SN, nicht im Test)

echte Alternative. Und so kann man das Whoopee Camp-Produkt nur den wahrhaft Süchtigen nach dieser Art Spiel wirklich empfehlen. Alle anderen sollten zumindest sehr gründlich probespielden, bevor sie sich zum Kauf entschließen. Für die jüngeren Semester ist dieses Spiel aber allemal empfehlenswert.



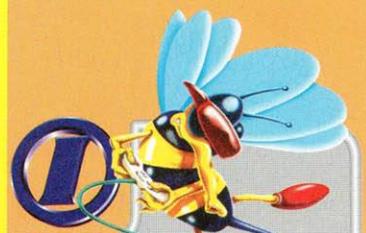
Gefangen in der fleischfressenden Pflanze



Wenn man ein Rätsel gefunden hat, wird dies groß eingeblendet

sehr kindgerechte deutsche Übersetzung gewählt. Der Schwierigkeitsgrad hält sich ebenfalls einigermaßen in Grenzen, auch wenn man an einigen Stellen schon etwas suchen muß. Der technische Stand ist absolut durchschnittlich, sieht man einmal von den hervorragend gezeichneten Vor- und Zwischenspannen ab. Auch die durch und durch gut gelungene Steuerung wußte zu gefallen, allerdings fehlt uns die Option, Waffen und Ausrüstungsgegenstände käuflich zu erwerben.

Tombi spricht eindeutig die jüngere Spielergeneration an. Mit passender Darstellung, Übersetzung und dem richtigen Schwierigkeitsgrad wird es sich unter den jüngeren Spielern sicherlich auch Freunde machen. Aber mit der Anpassung an diese Käuferschicht verschließt sich Tombi die Pforte zu einer breiteren Käuferschicht, denn für erfahrene Action-Adventure-Recken ist Tombi eben wegen jener genannten Punkte keine



8 von 10

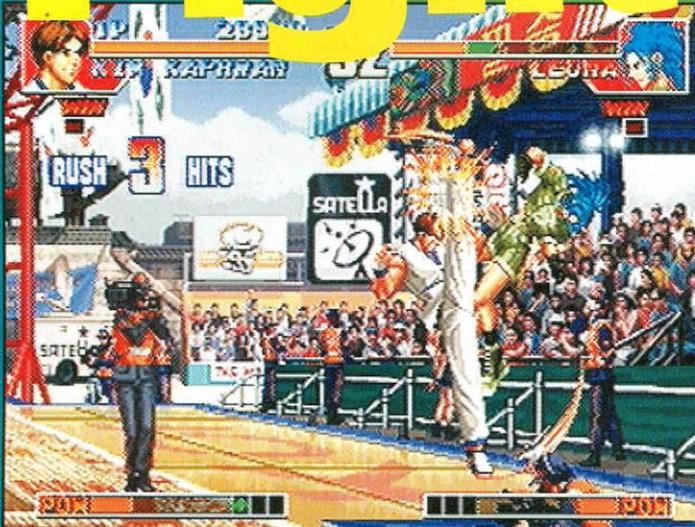
Grafik6
 Sound6
 Gameplay8

Spieler:.....1
 Level:.....entfällt
 Besonderheiten:.....Memory Card, dt. Texte
 Hersteller:.....Sony
 Entwickler:.....Whoopee Camp
 Testmuster:.....Sony

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

Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

The King of Fighters '97



Der Kameramann kann eigentlich nur vom DS sein, mittendrin statt nur dabei...



| Mais Außeres erinnert in dieser Fassung wieder an ihre frühen Neo Geo-Auftritte



Einer der Endgegner sieht offensichtlich rot...

Die japanischen Designer der SNK-Endlosserie waren offenbar auch diesmal wenig bereit, an der „Oberfläche“ etwas zu modifizieren. Der altbekannte Titel-Bildschirm lacht uns nach wenigen Sekunden mit den typischen Auswahlmöglichkeiten GAME START, PRIVATE MODE (der ist neu!) und OPTION an. Es bietet sich an, daß wir das Feld von hinten aufröhlen. Wie wir das von einem standardmäßigen japanischen 2D-Prügler erwarten, lassen sich in den Options der Schwierigkeitsgrad, die Spielzeit, die Anzahl der Bouts und die verschiedenen Setups (Controller, Sound und Memory Card) ganz nach dem persönlichen Geschmack konfigurieren. Es empfiehlt sich, die Controller-Einstellung auf „Special“ umzustellen, da sich auf diese Weise die meisten Special Moves über die L- und R-Tasten direkt ausführen lassen. Im Private Mode kann sich der KOF-Fan an unzähligen Artworks in zwei (unterschiedlich hoch aufgelösten) Art Galleries und dem gesamten Soundtrack der CD erfreuen. Das eigentliche King of Fighters-Turnier findet unter Game Start statt. Für den Einzelspieler gibt es dort fünf unter-

spielerprofil

Beat'em Up-Fans mit langjähriger Erfahrung in dem Genre werden sich bedingt für KOF '97 interessieren (und vor allem die richtige Einstellung zu dem Produkt mitbringen!), alle anderen sollten besser die Finger davon lassen.

schwierigkeit

In den Options lassen sich acht verschiedenen starke Stufen selektieren, dem abgeklärten Prügelspielexperten ringt jedoch selbst die härteste nur ein müdes Lächeln ab.

genrekollegen

X-Men vs Street Fighter (ex edition) 8/10 (PSX, FG 5/98), Marvel Superheroes 8/10 (SAT, FG 11/97)

schiedliche Modi: Team Play (aus den 29 zur Wahl stehenden Charakteren kann ein dreiköpfiges Team zusammengestellt werden), Single Play (Ihr ahnt es: man wählt sich einen Kämpfer und tritt gegen CPU-gesteuerte Kontrahenten an), Practice, Survivor Score und Survivor Time (mit nur einer Energieleiste müssen möglichst viele Gegner mit möglichst hoher Score bzw. in möglichst kurzer Zeit geschlagen werden). Wer einen Kumpel zur Seite hat, kann sich mit ihm entweder in Team Vs oder in Single Vs messen. Nachdem man sich für einen Modus entschieden hat, gelangt man in den Character-Select-Screen. KOF '97 läßt sich in zwei Varianten spielen, Advanced oder Extra. Die wichtigsten Unterschiede zeigen sich im Verhalten der POW-Leiste und dem Ausweichen

in:former

Die King of Fighters-Serie wurde 1994 von SNK erdacht, um die beliebtesten Charaktere ihrer unzähligen Prügelspiele (Art of Fighting, Fatal Fury) in einem Turnier gegeneinander antreten zu lassen. KOF '97 stellt also mittlerweile den vierten Teil der Erfolgsstory dar, was eindeutig auf ein Japan nicht schwindendes Interesse zurückzuführen ist.

der Figuren. Bei Advanced muß die POW-Leiste durch geschicktes Kämpfen aufgefüllt werden, und das Ausweichen wird als Seitenwechsel durchgeführt. Bei Extra kann man die POW-Leiste durch Halten einer Tastenkombination per Hand aufröhlen, während dieser Zeit ist man für alle Angriffe des Gegners völlig offen, ausgewichen wird durch eine Seitwärtsbewegung.

Es reicht!

SNK, wir haben fertig! Wenn man Mitte 1998 noch immer nicht bereit ist, auch einmal von seinem Pfad, den man irgendwann vor über fünf Jahren (nicht erst mit King of Fighters!) einschlug, abzugehen, hat man das Vertrauen eines Kunden, der auf neue und innovative Produkte hofft, endgültig verspielt. Die grausam langen Ladezeiten (für SNK-Verhältnisse bewegen sie sich sogar im oberen Mittelfeld) können doch unmöglich von der kümmerlichen Zwei-Phasen-Animation oder den wenig aufwendigen 2D-Hintergründen heruhen, oder? Was sich musikalisch bei King of Fighters '97 abspielt, gehört schlicht zum Schlechtesten, was ich bisher auf Sonys Flaggenschiff zu Ohren bekommen habe. Um der Gerechtigkeit die Ehre zu geben, seien zum (guten?) Schluß ein paar Dinge erwähnt, die einfach (auch nach fünf Jahren) immer noch für KOF sprechen. Man kann von 2D-Beat'em Ups halten, was man mag, eine Spielbarkeit wie sie von Capcom oder SNK erreicht wird, muß sich nicht vor den (übermächtig erschei-

nenden) 3D-Kollegen verstecken. Die riesige Auswahl an verschiedenen Figuren (29!) sucht seinesgleichen.

Die unauffällige bis unverschämte Präsentation dürfte PlayStation-Besitzer, die bisher keinerlei Kontakt mit den King of Fighters-Titeln hatten, abschrecken und an den Fähigkeiten ihrer Hardware zweifeln lassen. Wer sich jedoch trotz dieser Hürde näher mit Ryo, Robert, Kiong und Co beschäftigt, wird mit solider Spielbarkeit und einem unverwechselbaren japanischen Spielgefühl „beschenkt“.



6 von 10

Grafik 6
Sound 3
Gameplay 8

Spieler: 1-2
Level: 10+
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: SNK
Entwickler: SNK
Testmuster: ACME
Tel.: 0221 / 240 88 00
Veröffentlichung: JP-Import
Ca. Preis: 129,- DM

BRAVE FENCER
武蔵伝
MUSASHIDEN

METAL GEAR
SOLID

Dreamcast

MANGA

Nintendogs

PlayStation

ACME
the game company

PlayStation

NINTENDO 64

PlayStation

merchandise

PlayStation

NINTENDO 64

PlayStation

merchandise

Jetzt
versandkostenfrei
Immer dabei: 20 Sticker für die Memory-Cards
Bestellungen bis 17.00 Uhr. Sehen am gleichen Tag zur Post
ACME
SQUARE
双界 戦
Soukaigi
PlayStation

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

NINTENDO 64

Banjo & Kazooie (Jump 'n run).....99,90
Forsaken (Shooter).....109,90
G164 (Race).....129,90
Mission Impossible (Ego-Shooter).....139,90
NBA Hangtime (Basketball).....89,90
Wayne Gretzky Hockey (Eishockey).....89,90

Controller-Verlängerung.....9,90
Shaker Pack incl. Memory (EXONY).....39,90
Memory Cards 3er-Pack (EXONY).....49,90

PlayStation

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

PlayStation

NBA Live '98 (Basketball).....99,90
Need for Speed 3 (Race).....99,90
Newman Haas Racing (Race).....99,90
NHL '98 (Eishockey).....99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....99,90
One (Action).....99,90
Ogre Tactics us (Strategy).....139,90
Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.).....129,90
Point Blank (Party-Shooter f. Guncon).....99,90
Rockman Dash (Action).....129,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
Shining Force III (RPG).....99,90
Small Soldiers us (Action).....129,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting).....99,90
Super Pang Collection (Puzzle).....99,90
Theme Hospital (Simulation).....99,90
Tekken II (3D-Fighting + Keying).....109,90
Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
Versus (3D Fighting).....109,90
Viper (3D-Hell-Shooter).....99,90
War Games (Strategy).....99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....99,90
X-Men Children of Atom (Beat'em Up).....99,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....129,90
All Japan Grand Touring Car CC. jp (Race).....129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter).....189,90
Beat Mania jp (Fighting).....129,90
Blue Breaker Burst jp (Action).....129,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race).....129,90
Bomberman Wars jp (Strategy).....129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VIII (RPG).....149,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
Capcom Generations (Collection).....129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square).....99,90
Crisis Beat jp (Fighting).....129,90
Crisis City jp (Action).....129,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting).....79,90
Dark Messiah jp (Horror-Adventure).....129,90
G-Darius (Shooter).....129,90
Epica Stella jp (Rollenspiel).....129,90
Frontmission Alternative jp (Strategy).....139,90
Frontmission Alternative jp (Action).....129,90
Gran Turismo jp (Race) +Memory Card.....99,90
Guardian Recal jp (Simulation/RPG).....149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....129,90
King of Fighters 97 (Fighting).....129,90
King of Fighters '98 (Adventure).....129,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep.).....139,90
Metal Gear Solid jp Premium Pack.....199,90
Metal Slug jp (Jump 'n Shoot).....129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection).....119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv).....119,90
Nectaris jp (Strategy).....129,90
Parasite Eve jp (Action).....139,90
Paro Wars jp (Strategy).....119,90
Pocket Fighter jp (SFI Fighting).....129,90
Puzzle Bobble 4 jp (Tüftelspiel).....99,90
Rama jp (Adventure).....129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'em Up).....139,90
Soukaigi jp (Action-Adventure).....139,90
Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
Super Adventure Rockman jp (Adventure).....129,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
Twinsbee RPG.....139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting).....129,90
Xenogears jp (Rollenspiel).....139,90
Xi jp (Puzzle).....109,90

Dreamcast

Dreamcast (lieferbar ab Ende November).....799,00
Personal Data Assistant (PDA - Sega).....49,90
Software-Line-up ab September !!!

SATURN JP

D&D Collection (Beat'em Up).....139,90
Deep Fear jp (Action).....129,90
Dracula X (Action).....119,90
King of Fighters '97 (mit 1Mbit RAM).....139,90/159,90
Shining Wisdom us (RPG).....69,90
Dragon Force us (Strategy).....69,90
Vampire Saviour (mit 4Mbit RAM).....139,90/159,90

ANIME VHS-VIDEO

Amiitage III Vol. 1-2.....je 39,90
Battle Angel Alita (dt).....29,90
Big Wars (OmU).....39,90
Bubblegum Crisis 1-4 (OmU).....je 49,90
Countdown States Vol.1-2 (OmU).....je 59,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU).....je 49,90
Devil Hunter Yohko 4-Ever.....19,90
El Hazard (dt).....39,90
Ghost in the Shell (dt).....39,90
Green Legend Ran (OmU).....49,90
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU).....je 29,90
Lily Cat (OmU).....39,90
M.D.Gest Vol.1-2 (OmU).....je 39,90
Macross The Movie (OmU).....39,90
Maldiver Vol.1-3 (dt).....je 39,90
Patlabor Vol.1-2 (dt).....je 39,90
Phantom Quest Corp. Vol.1-2.....je 39,90
Plastic Little (OmU).....39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3.....je 49,90
Steelfighter II TV Box 1-3.....je 59,90
The Hokkaiden Vol.1-4.....je 49,90
Venus Wars (dt).....39,90
Wicked City (dt).....49,90
Wind of Amnesia (OmU).....39,90
Wind of Honneamise (dt).....49,90

5th Element (Action).....99,90
Abe's Odysee (Action Jump 'n run).....99,90
Alundra (Rollenspiel).....99,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....99,90
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race).....89,90
Azure Dreams (Rollenspiel).....109,90
Baby Universe (Action).....89,90
Baphomet's Fluch II (Adventure).....99,90
Batman & Robin (Action-Adventure).....109,90
Bio Freaks (3D-Fighting).....99,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....99,90
Breath of Fire 3 (Rollenspiel).....99,90
Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm.Pin.).....149,90
Cardinal Syn (Fighting).....99,90
Circuit Breakers (Race).....99,90
Colin McRae Rally (Race).....99,90
Crime Killer (Action).....99,90
Cyball Zone (Action).....99,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....109,90
Diablo (Strategy).....99,90
Dodgem Arena (Action).....99,90
Dreams (Jump'n Run).....99,90
Everybody's Golf.....89,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
Fluid/Depth (Music-Adventure).....89,90
Frankreich '98 (Fußball).....99,90
Ghost in the Shell (3D-Shooter).....99,90
Gran Turismo (3D Race).....99,90
Grand Stream Saga us (Rollenspiel).....129,90
Heart of Darkness (Adventure).....99,90
Klonoa (Jump'n Run).....99,90
Jeremy McGrath Supercross '98(Race).....99,90
Mega Man X3 (Jump 'n run).....99,90
Midway Arcade Greatest Hits 1/2.....99,90

Umbau-Chips nur noch bis 31.8.98 kostenlos!
Bei jeder Bestellung von PlayStation-Software liegt jetzt auf Wunsch ein Umbausatz zum Abspielen von Japan- und Us-Importen mit kompletter Anleitung bei!
Zum Abspielen von Importspielen benötigt Du immer ein RGB-Kabel, da ansonsten die Spiele nur in schwarz-weiß ablaufen!!!

Merchandise

Artbook How to Art 1/2 (jp).....je 69,90
Artbook Salemum 3/4/5 (jp).....je 69,90
Hinibook Alundra (us).....39,90
Hinibook Azure Dreams (us).....39,90
Hinibook Breath of Fire (us).....39,90
Hinibook Final Fantasy Tactics (us).....39,90
Hinibook Soga Frontier (us).....39,90
Soundtrack Final Fantasy 1+2/3.....je 69,90
Soundtrack Final Fantasy 4/5/6.....je 79,90
Soundtrack Final Fantasy VII (4 CDs).....109,90
Soundtrack Final Fantasy Tactics.....79,90
Soundtrack Final Mission.....ab 69,90
Soundtrack Ghost in the Shell.....59,90
Trading Cards FF Tactics+Artbook.....49,90
Trading Cards FF VI/Ghost in the Shell.....14,90
Walscrals Mini versch. Motive.....39,90
Walscrals z.B. FF VI, Salemum, usw. A1.....49,90
Keyings 5-10cm z.B. FF VII, Megaman,T3 ab 9,90
Telefonkarten Final Fantasy VII Ltd. Edition.....99,90

ACME
the game company

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

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

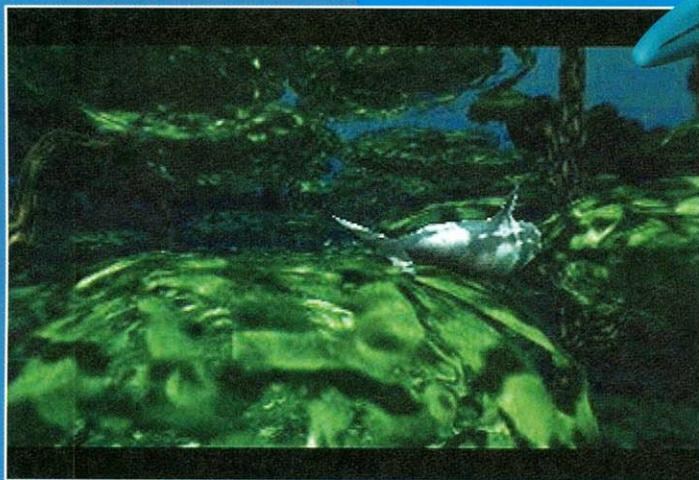
**Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln-City
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81**

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

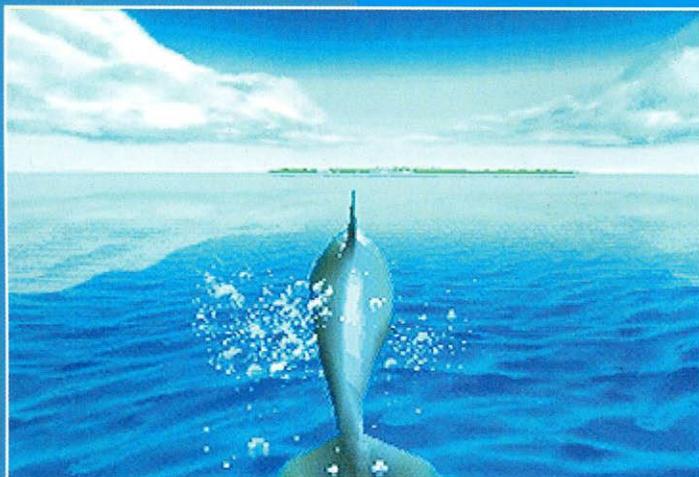
**Fachhandelsanfragen erwünscht
Resellers welcome**

Kai L.F. - Dr. Rythm

FLUID



„Ich glaub da schwimmt ein Delphin im Wald!“ - Naja, in einem Techno-Video ist wohl alles möglich



Mit genug Anlauf kann man aus der Silent Space auch mal einen Blick in die Oberwelt werfen

Folgendes Szenario: Samstag abend, 22 Uhr, man sitzt zusammen, zockt irgendwas, die Techno Charts kommen im Radio. „Immer dasselbe Gewummere im Radio - das kann ich doch auch!“ Mal Hand aufs Herz - wer hat diesen Satz noch nicht, meistens im Beisein des anderen Geschlechts, losgelassen? Na! So - und jetzt könnt Ihr endlich auch!

Mit Fluid bekommt man sein eigenes kleines Tonstudio auf einem kleinen, aber feinen CD-ling. Scheibe



Der Eingang zum Groove-Editor

rein in den tristen grauen Kasten, Power an und den anwesenden Girlies ersma gezeigt, wer hier der neue Technostar ist. Mit einem Delphin geht Ihr jetzt auf Entdeckungsreise. Gestartet wird im Silent Space: Stille - Meditation - Ruhe vor dem Sturm. Vor Euch zwölf Symbole, jedes für eine eigene Musikrichtung, die es zu erforschen gilt. Symbol Nr. 1 warpt Euch direkt in die „Peace-Stage“. Ihr schwimmt nun vor einem Full Motion-Video und steuert mit den Pad-Tasten nicht nur den Delphin, sondern variiert damit auch Tonfolgen und ändert Beats. Doch genug der Daddlei - jetzt wird's ernst.

in;former

Auf dem PC und Mac gibt es schon fast eine unüberschaubare Anzahl von CD-Roms, die nach ähnlichem Konzept aufgebaut sind. Die bekannteste und umfangreichste Serie ist der Music Maker von Magix.



Im Groove-Editor ist „schalten und warten“ angesagt.

Kling, klang, im Einklang

Den Groove-Editor erreicht man wiederum über die Silent Space. Hier im Kern von Fluid lassen sich nun die Beats und Pattern arrangieren. So wie in einem Lego-Kasten gibt es viele, viele kleine Bausteine die alle mehr oder weniger zusammenpassen. Bausteine, für die Bass-Drum, Snare-Drum oder die HiHat. Dann welche für Streicher, Organ oder 303-Bässe. Alle lassen sich ein- und ausschalten, mit Echo und Hall versehen, in der Geschwindigkeit verändern und letztendlich auch abspeichern. Jetzt kann man zeigen, ob man etwas von Technoproduzieren versteht oder einfach nur eine große Klappe hat. Natürlich sind einem irgendwo Grenzen gesetzt. Man kann nicht frei rumprogrammieren wie bei einem professionellen Sequencer. Aber die Auswahl und Qualität der vorprogrammierten Pattern und Loops ist geradezu phänomenal. Sauber programmierte Base-Lines, schön arrangierte House-Organs und abgrundtiefe Bässe - von Trip-Hop über Detroit-House bis hin zum heftigsten Drum&Bass ist für jeden was dabei. Und da sich ja alles mit allem mischen läßt sind das dann auch Millionen von verschiedenen Variationsmöglichkeiten.

Die fertig programmierten Pattern probiert man in der jeweiligen Stage im Zusammenspiel mit den FMVs

aus, um auf diese Weise auch zur nächsten Stage und zum nächsten Stil zu gelangen.

So, wer jetzt glaubt, mit Fluid eine eierlegende Wollmilchsau erstehen zu können, liegt nicht schlecht. Plattenreife Techno-Hits sind sicherlich keine möglich (Sag niemals Nie!), aber als Arrangier-Tool und Ideengeber für Musiker oder als Audio-Visuelle Unterstützung für DJs auf irgendwelchen Raves bietet sich Fluid schon allein durch seinen geringen Hardwareaufwand an. Wer jedoch zu Hause einen PC oder Mac sein eigen nennt, ist mit aktuellen PC-Produkten dieser Richtung aufgrund der Flexibilität (Synchronisation, MIDI, Erweiterbarkeit) besser bedient.

spielerprofil

Alle Technojünger, die weder Drum-Computer noch Synthesies noch Ahnung vom Musizieren haben.

schwierigkeit

Wer Rhythmus vorwärts und rückwärts buchstabieren kann, wird auch mit Fluid zurecht kommen.

genrekollegen

Entfällt

von 10

Grafik 5
Sound 9
Gameplay -

Spieler: 1
 Level: 12+ Stages
 Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Sony CE
 Entwickler: ZEN
 Testmuster: Sony CE

Veröffentlichung: August
 Ca. Preis: 99,- DM

PHONE: 02352-953350

FAX: 02352-953349

SUNFLEX

Direktimporte aus Asien, Usa und Europa bei uns erhältlich!

RGB KABEL

18

MEMORY CARD - 1 MEG

22

CD LAUFWERKE

89

RGB KABEL PRO

22

MEMORY CARD - 8 MEG

39

MULTI UMBAU

39

ACTION REPLAY PRO

59

MEMORY CARD - 24 MEG

55

SMD BOOT CHIP

CALL

MULTI PLAYSTATION

333

MEMORY CARD - 72 MEG

99

PARASITE EVE (US)

CALL

JOLT PAK VIBRATOR

29

DOUBLE SHOCK PAD

39



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

Händleranfragen erwünscht

L.O.C. VIDEOGAMES

ORDER HOTLINE! [06222 - 380223] SOMMER SPECIAL

Versandkostenfrei ab 2 Spiele
* außer Sommer Spezial

ÖFFNUNGSZEITEN :
MO - FR 13.00 - 18.30

24H BESTELLFAX:
06222-380273

**PSX 360 BLOCK
MEMORY CARD
49,90**

**N64 1 Meg
Memory Card
39,90**

**PSX BOOT PLATINE
7,00-**

**N64 Console (Pal)
+
Pad 279,-**

**PSX CONSOLE
+ 279,-
DUAL SHOCK**

**N64 Action
Replay
89,90**

**N64 Passport
Adapter
79,90**

NINTENDO 64

Nagano Olympics	Dt	129
Banjo Kazooie	Dt	85
Banjo Kazooie	Us	155
Bio Freaks	Dt	129
Crusin the World	Dt	88
Copper Attack	Us	155
Off Road Challenge	Us	149
Wcw vs Nwo	Dt	129
Wetrix	Dt	139
Yoshis Story	Dt	88
F1 World Grand Prix	Us	155
Wwf Warzone	Us	155
Flying Dragon	Us	155
Gex Enter the Gecko	Us	Call
Rev Limit	Dt	Call

Gt 64	Dt	129
Iss 98	Dt	99
Nfl Quarterback Club 99	Us	Call
1080	Dt	88

2 N64 Spiele für 99,90 DM

2 Spiele zu dem Preis von einem ! Das Sommer Special

Dark Rift *US*, Mischief Makers *Jp*

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

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Pocket Fighter



Immer ordentlich was los: Im Hintergrund kann man Street Fighter 2-Endboss Bison beim Schlittensfahren beobachten, während sich im Tlo zwei Final Fight-Haudegen Geschichten aus vergangenen Zeiten erzählen



Dan greift bei seinen Specialmoves gern auf einen betrunkenen Kumpan zurück, den er der Einfachheit halber immer in seiner Tasche herumträgt

Irgendwann mußte es ja so kommen! Nachdem das populäre Street Fighter 2 immer wieder neu aufgelegt wurde und spätestens mit Super Street Fighter 2 erste deutliche Verschleißerscheinungen erkennbar wurden, hat man sich bei Capcom letztendlich von den bierernsten Recken getrennt und die Crew durch die aus Super Puzzle Fighter bekannten Mini-Kämpfer ersetzt. Was auf den ersten Blick einfach nur albern aussieht, beweist bei näherer Betrachtung ungeahnte Qualitäten. Man hat sich nicht nur von den korrekten Proportionen verabschiedet, sondern auch das Kampfsystem völlig auf den Kopf gestellt. Die prinzipielle Unterscheidung zwischen Low, Medium und Fierce gibt es nicht mehr, von nun an stehen nur noch drei statt der gewohnten sechs Tasten zum Angriff zur Verfügung. Eine davon läßt den Gegner die Faust spüren, die andere hingegen dient zum Verteilen von schmerzhaften Fußtritten. Als wichtigste Neuerung darf man aber die Einführung des Special-Buttons betrachten, der für schmerzhafte und energieraubende Special-Moves oder Super-Combos sorgt. Um diesen den nötigen Nachdruck zu verleihen, bedarf es aber erst einer ausreichenden

Anzahl von Diamanten, die unser deformiertes Heldensprite schleunigst einsammeln sollte. Diese Edelsteine befinden sich entweder in auf dem Bildschirm plazierten Kisten oder lassen sich aus vorbeiziehenden Wolken herausprügeln; an die Vorräte des Gegenübers gelangt man übrigens auf die gleiche Weise. Nach und nach füllen sich somit drei Energiebalken am unteren Bildschirmrand (Rosa, Gelb und Blau), was einem sowohl effektivere Standard-Moves als auch Specials ermöglicht. Erscheint Kens Fireball anfangs noch recht schwach auf der Brust, so kann man parallel zum Anstieg der Special-Energie auch die gesteigerte Durchschlagskraft seines magischen Projektils bewundern. Steht die Anzeige auf MAX, so hat ein Treffer des legendären „Hadouken“ verheerende Folgen für den unvorsichtigen Gegner. An der prinzipiellen Ausführung der Spezialattacken hat sich nicht viel geändert. Der Dragonpunch geht genauso flüssig von der Hand wie in Super Nintendo-Zeiten, mit dem Unterschied, daß die neue Kombination Dragon Punch und Special-Taste ein regelrechtes Kinnhaken-Gewitter entfacht. Dieses Prinzip steht auch hinter den anderen Moves. Verbindet man einen Hurricane Kick mit dem Kick-Button, so rotiert Ryu noch immer wie gewohnt über den Screen. Schließt man die Bewegung allerdings mit einem Druck auf den Special-Button ab, so sind auch 20-Hit-Kombos alles andere als eine Seltenheit.



Wer es allein nicht schafft, kann immer noch auf muskelbepackte Unterstützung hoffen



Schamlos! Der benannte Ken bekommt von Ryu noch einen auf die Mütze



Schwarzer Humor im Überfluß - Pocket Fighter geizt nicht mit überzogenen Spezialattacken



Gleich setzt's Hiebe! Die Grafikeinblendung kündigt einen energieraubenden Super-Move an



Küchenchefin Lei Lei greift auf die üblichen Kochutensilien zurück - in zehnfacher Größe!

in;former

Aufgepaßt Beat'em Up-Fans! Auf der japanischen Pocket Fighters-CD befindet sich noch eine Demo-Version von Rival Schools. Ob die Demo auch auf der deutschen Version (erscheint im September) enthalten sein wird, steht derzeit noch nicht fest. Mit dem Release werden wir aber nochmals auf Pocket Fighters eingehen, dann wird wohl auch der japanische Charakter-Irgendwas-Modus spielbar sein.



„I'm kickin' in the rain! Der Hurricane-Kick wurde gehörig aufgebohrt



Blanka (im Hintergrund an der Strandbar) staunt über die Fähigkeiten von Felicia, während Dhalsim seelenruhig seinen Elefanten wäscht (rechts).



Im Laufe einer Schlagserie verwandelt sich Zangief in immer aggressiver anmutende Gestalten



Chun Li will hoch hinaus! Manche Moves befördern einen erstaunlich weit gen Himmel. Trifft man unterwegs auf eine Wolke, setzt es einen regelrechten Diamant-Regen

Kindgerechter Look - erwachsenes Gameplay

Zieht man den Optik-Vergleich, so drischt Pocket Fighter einen Großteil seiner 2D-Konkurrenten mühelos aus dem Ring. Während die großgewachsenen Kämpfer aus Spielen wie King of Fighters oder Marvel Super Heroes

aufgrund fehlender Animationen auf der PlayStation meist sehr hölzern wirken, kann die Zwergenschlagerei dieses Manko geschickt vertuschen. Zum einen lassen die Karate-Winzlinge aufgrund ihrer Maße keinen Zweifel an dem subtilen Bewegungsstil aufkommen, und zum anderen ist bei Pocket Fighter auf dem Screen

spielerprofil

Fans von 2D-Prüglern sollten ihrem Herz einen letzten Stoß geben! Pocket Fighters setzt der Street Fighter-Serie zweifelsohne die Krone auf.

schwierigkeit

Mit unendlich Continues und einstellbarem Schwierigkeitsgrad kommt Pocket Fighter jeder Könnerschicht entgegen

genrekollegen

X-Men vs Street Fighter (ex edition) 8/10 (PSX, FG 5/98), Marvel Superheroes 8/10 (SAT, FG 11/97)

permanent die Hölle los. Kein Move gleicht dem anderen: Ibuki attackiert vom Rücken eines feuerspeienden Frosches, Ken schlägt mit einem 100-Tonnen-Gewicht um sich, Schönling Dan benutzt einen Trunkenbold als Schlaginstrument, Lei Lei zweckentfremdet diverse Küchenmesser zur Angriffswaffe, und Zangief mutiert während seiner Moves nach und nach vom Wrestler zum Urmenschen. Hinzu kommen unzählige Einblendungen (Fantastic, 10-Hit, etc.), umherfliegende Diamanten und alte Bekannte (Rolento, Darkstalkers-Helden, Blanka, die Fahrradfahrer aus der ursprünglichen Chun Li-Stage, Vega und viele mehr).

Von der Kindergarten-kompatiblen Aufmachung sollte man sich aber nicht blenden lassen, auch wenn die Versuchung mit Sicherheit groß ist. Pocket Fighters verfügt über eine sehr ausgefeilte Steuerung, die die fehlende Abstufung zwischen dem jeweiligen Härtegrad niemals vermissen läßt, zudem ermöglichen die Special-Leisten zumindest eine ansatzweise Differenzierung der unterschiedlichen Manöver. Planloses Prügeln bringt einem zwar anfangs schnell den ein oder anderen Erfolg ein, der Genreexperte erwehrt sich dieser ungestümen Angriffe allerdings mit harten und präzisen Kontern.

Pocket Fighters hat seinen gänzlich eigenen Charme. Ein Vergleich mit 3D-Größen wie Tekken 3 verbietet sich schon aufgrund der völlig anderen Spielmechanik. Gegen die Kollegen aus dem „flachen“ Land fährt Capcoms Schrupfarmada aber mehr als nur einen Achtungserfolg ein. Knallbunte und detailverliebte Grafik auf der einen, unzählige Specialmoves und zahlreiche irrwitzige Animationen auf der anderen Seite, - gepaart mit 16-Bit Street Fighter-Spielbarkeit und einer auch für westeuropäische Ohren klanglich gelungener Soundkulisse führt dies zu einer klaren Kaufempfehlung! Und warum gibt's keine höhere Wertung? Das leidige Problem sind wie immer die Abnutzungserscheinungen, nicht mehr und nicht weniger.



8 von 10

Grafik 8
 Sound 7
 Gameplay 8

Spieler: 1-2
 Level: 12 Kämpfer
 Besonderheiten: Memory Card, D-Sound
 Hersteller: Virgin
 Entwickler: Capcom
 Testmuster: ACME
 Tel.: 0221 / 240 88 00
 Veröffentlichung: JP-Import
 Ca. Preis: 129,- DM

Markus Haberlein - Götz Schmindehausen

Cardinal Syn



Red Emptor ist einer der zahlreichen versteckten Fighter

Der Videospieler hierzulande hat es wirklich nicht einfach. Da das deutsche Volk nervlich nicht so belastbar wie der Rest der Welt ist, wurde durch die BPS schon so mancher Titel indiziert und damit für Minderjährige unzugänglich gemacht. So entschieden sich verschiedene Hersteller, einige Spiele erst gar nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Mittlerweile indizierte Spiele wie Golden Eye und Quake 2, um nur einmal die bekanntesten zu nennen, fanden den Weg zum deutschen Publikum ausschließlich über Importhändler. Nun geht Softwaregigant Sony ähnliche Wege. Cardinal Syn, das neueste Machwerk von Kronos, wurde bereits in ganz Europa, außer natürlich Deutschland (armes Vaterland), an die Händler ausgeliefert.

Zu Zeiten von Tekken 3, Bloody Roar und Dead or Alive hat ein neues Beat'em Up sicherlich kein leichtes Spiel. Der Druck durch die Konkurrenz ist wirklich enorm, und der Videospieler will sich nicht mehr mit zweitklassigen Produkten zufrieden geben. Deshalb hat sich Kronos entschlossen, ein etwas anderes

in;former

Am besten bedient man sich bei Cardinal Syn ganz unfairer Mittel. Es sollte nie vergessen werden, den Gegner im niedergeschlagenen Zustand so viele Hiebe wie möglich zu verpassen. Ideal ist es natürlich, wenn man den Gegner in eine Ecke drängt und ihn mit tiefen Schlägen bombardiert, denn so rollt er beim Aufstehen meist in die Waffe des Kämpfers hinein. Bei hartnäckigen Widerständen sollte man das öfteren nach Heißblut greifen, die man in den kleinen Truhen findet.

Beat'em Up zu programmieren, das sich von der breiten Masse abhebt und sich durchaus nicht vor seinen Mitbewerbern zu verstecken braucht.

Bloodlander

Die Hintergrundstory ist schnell erzählt: Vernichtung und endloser Krieg herrschten zwischen den Clans von Bloodland (dieser Name sagt doch schon alles)! Doch eines Tages erschien eine mysteriöse Gestalt und beendete das sinnlose Töten. Der Magier, den alle den Wanderer nannten, sagte den verfeindeten Clans eine Zukunft in Frieden und Harmonie voraus. Und so geschah es; die Parteien legten die Waffen nieder und lebten zusammen in Frieden. Aber als einige Jahre darauf der Magier verschwand, entbrannte der Kampf erneut und Mord und Totschlag standen wieder auf der Tagesordnung. Nach vielen Jahren des sinnlosen Tötens erschien plötzlich während eines Kampfes eine Zauberin Namens Syn und schlug vor, den Kampf um die Herrschaft in Form eines Turnieres auszutragen. Doch Syn (leichtbekleidet, wohlgeformt und gutaussehend, ja so stellt „Mann“ sich das Böse vor) führt nichts Gutes im Schilde, denn sie will den Thron natürlich ganz alleine besteigen.

Die Programmierer haben sich bei diesem Spiel tierisch ins Zeug gelegt. Im Vergleich zu Cardinal Syn wirkt das letzte Projekt von Kronos



Die aufwendig gestalteten Transparenzeffekte sind sehr gut gelungen



Man sollte nie versäumen, den Gegner am Boden zu schlagen

(Dark Rift für das N64) eher wie eine billige Grafikstudie. Die genial gestalteten Kampfarenen sind komplett dreidimensional dargestellt und teilweise sogar atemberaubend schnell animiert. Egal ob man nun auf einer Brücke, im Inneren eines Vulkans oder in einem sich ständig drehenden Zirkuszelt seinem Widersacher gegenübertritt, die verschiedenen Arenen strotzen nur so vor Transparenz- und Lichteffekten. In Wänden, Säulen und dem Boden sind kleine gemeine Fallen eingebaut, die einem zusätzlich das Leben schwer machen. So muß man beispielsweise verschiedenen Lavaströmen oder einer umherfahrenden Bergwerksgondel auswei-



Die Arenen sind teilweise ziemlich strange gestaltet



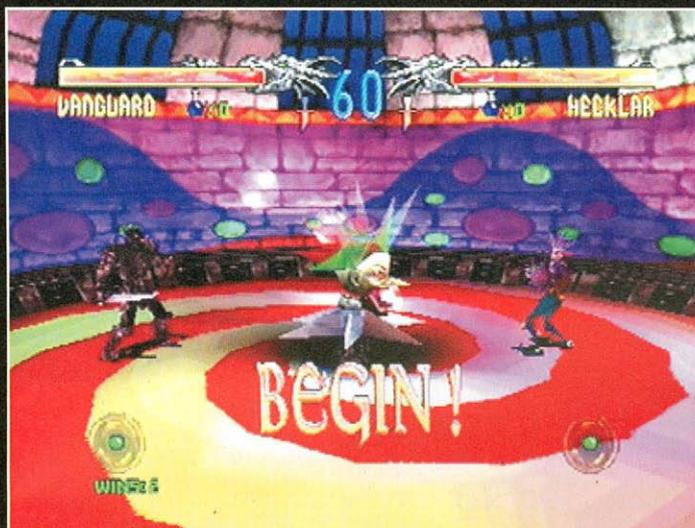
„So long, Rübezahl!“



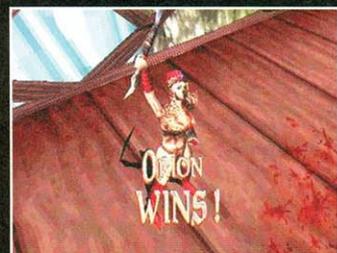
Beim Kampf im Krater sollte man sich vor den Lavaströmen hüten



Als Endgegner betritt ein imposanter Wehrdrache die Arena



Syn hätte sich etwas weniger gewagt anziehen können...nicht



Nach dem Fight sehen die Kämpfer recht blutverschmiert aus



Hoppla, da habe ich wohl die Halschlagader erwischt

chen um die lebensnotwendige Energie nicht unnützlich zu vergeuden. Durch verschiedene Power Up-Trühen, die in den Arealen verstreut sind, kann man seine Lebensenergie auffrischen, zusätzliche Magiemoves ausführen oder sich eine stärkere

Waffe zulegen. Die 18 verschiedenartigen Charaktere sind wunderschön texturiert, und die Bewegungsabläufe sehen, dank Motion Capturing, sehr realistisch aus. Jeder der Kämpfer ist mit einer Waffe ausgestattet und hat seinen eigenen, wenn auch teilweise sonderbaren Kampfstil (es kann einem schon mal passieren, daß man durch eine Riesenblähung ins Jenseits befördert wird), der aber nicht kompliziert und recht schnell zu erlernen ist. Mit dem Steuerkreuz kann man seinen Fighter völlig dreidimensional in jede Ecke der Arenen schicken, wobei er sich aber immer wieder in Richtung des Gegners dreht. Nun kommen wir aber einmal zu dem Punkt, der dieses Spiel für den ein oder anderen erst so richtig interessant macht. Das Blut! Mein lieber Mann, bei diesem Spiel wird gesplattet wie nie zuvor. Die Jungs vom Roten Kreuz hätten wahrlich ihre Freude daran. Hat man einen Gegner beseitigt, muß man erst einmal ein Putztuch aus der Küche holen, damit man das Fernsehbild von der roten Soße

spielerprofil

Cardinal Syn ist für jeden Beat'em Up Fan, der nichts gegen einige interessante Neuerungen hat, einen Blick wert. Nur Leute, die kein Blut sehen können, sollten beim Händler erst einmal anspielen, bevor sie Zuhause ihren Wohnzimmerboden mit allerlei „Unrat“ verziern.

schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad fällt leider etwas hoch aus. Selbst nach einigen Tagen dauerzocken benötigt man auf Easy immer noch gut dreißig Minuten Spielzeit, bis man den Endgegner in die ewigen Jagdgründe geschickt hat. Doch an versteckte Kämpfer kommt man leider nur auf Normal und das gestaltet sich nicht ganz einfach.

genrekollegen

Soul Blade 10/10 (PSX, FG3/97); Tekken3 10/10 (PSX, FG4/98); Fighters Megamix 10/10 (SAT, FG4/97)

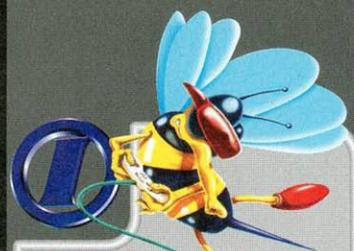
befreien kann. Na ja, so schlimm ist es natürlich nicht, aber nach gewonnener Schlacht triumphiert der Kämpfer meist blutüberströmt, und der Boden sieht auch nicht mehr besonders sauber aus.

Es kann nur einen geben!

Dieses Spiel ist eine wahre Augenweide. Hält man die 3D Optik von Soul Blade für gelungen, wird man von Cardinal Syn eines Besseren belehrt. Ohne jegliche Grafikverzerrungen oder undeutliche Pixeldarstellungen schafft es die PlayStation, die nahezu perfekt texturierten Räume und Kämpfer zu generieren. Allerdings entdeckt man nach einer gewissen Zeit doch einige Mängel in der Spielbarkeit. So wie bei jedem anderen dreidimensionalen Beat'em Up ist es auch hier schwierig, seinen Gegner exakt anzuvisieren. Sehr oft geht der Angriff ins Leere, weil sich die Kämpfer nicht richtig gegenüberstehen. Außerdem sind die Bewegungen beim Schlagabtausch etwas träge, und gerade nach einem gelungenen Block kann man nur sehr schwer wieder kontern. Zuguterletzt bringt der knackige Schwierigkeitsgrad auch gut trainierte Zockerdaumen

zum Glühen und treibt einen des öfteren an den Rand des Wahnsinns.

Die sehr gute technische Aufmachung und die schön animierten Kämpfer wissen durchaus zu beeindrucken. Doch nach längerem Spielen treten einige Fehler zutage, die den Aufstieg in die Referenzklasse verhindern. Die ungenaue und träg reagierende Steuerung machen es einem etwas schwer, gezielt zu kontern, und der Schwierigkeitsgrad hätte etwas einfacher ausfallen können. Trotz alledem bleibt doch ein sehr bodenständiges Beat'em Up, das den Anschluß an die Spitzenklasse nur knapp verpaßt hat.



8 von 10

Grafik 9
Sound 7
Gameplay 7

Spieler: 1-2
Level: 8+10 Kämpfer
Besonderheiten: Memory Card, Analog Controller, Dual Shock
Hersteller: Sony
Entwickler: Kronos
Testmuster: Theo Kranz Games

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 89,- DM

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Bio Freaks



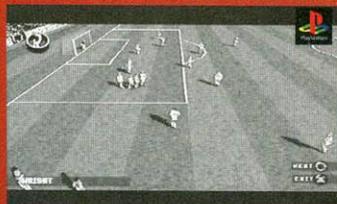
Aua! Sabotage vertritt das weibliche Geschlecht mit Würde

Midway und die Prügelspiele, diese Liason läßt sich durchaus mit „kleine, noch flaumüberzogene Schweinchen, die in einen Mixer fallen“ vergleichen. Während man sich bei der freiwilligen Selbstzensur von Mortal Kombat auf dem Super Nintendo noch ernsthaft über Sinn und Zweck dieser Aktion Gedanken machte, helfen bei Bio Freaks wahrlich keine Ausreden mehr. Das 3D-Beat'em Up rangiert in der Brutalitätsliste derzeit noch vor Cardinal Syn auf Platz 1 und wird wohl erst mit Thrill Kill ernsthafte Konkurrenz bekommen. Acht gemutierte Superhelden bekriegen sich in Endzeitleveln mit allen nur erdenklichen Mitteln. Neben den Standard-Attacken per Fuß und Faust gibt es ein reichhaltiges Repertoire an übelsten Special-Moves. Leider liegt hier auch Knackpunkt Nummer 1 verborgen: Nach kürzester Spielzeit findet auch der größte Laie heraus, welche Manöver eher sinnlos einzustufen sind und mit welchen Specials man dem Gegner in Sekundenbruchteilen das Lebenslicht ausbläst. Um Klartext zu reden: Die Mehrheit der Specials ist nutzlos, und

in:former

No sex, please?

Im Gegensatz zu Nintendo, die noch immer die Politik „Blut ja, nackte Haut nein“ vertreten, ist man bei Sony schon etwas weiter. Hinsichtlich des Gore-Faktors stehen sich die beiden Versionen in nichts nach, bezüglich der weiblichen Kämpfer durfte aber auf dem 32-Bitter freizügiger vorgegangen werden. Den folgenden netten Ausblick auf wohlgeformte weibliche Rundungen bekommt man exklusiv auf CD



Wer nicht hören will, muß fühlen! Im Trainingsmodus wird der Dummy nach und nach in seine Bestandteile zerlegt

man einem unübersichtlichen In-Fight kurzerhand aus dem Weg und erfreut sich an gemeinen Grüßen aus der Tiefe des Raums. Trifft man mit der Schußoption gleich mehrmals ins Schwarze, verliert das getroffene Monster erst nach und nach seine Arme und letztendlich auch den Kopf - Feierabend.

Cheap Hit

Das unausgegrenzte Kämpfer- und Manövergleichgewicht bricht den Bio Freaks leider das Mutantengenick. Und dies trotz einer stimmungsvollen und gelungenen Präsentation: Besonders das Posen vor Kampfbeginn mit all den reißerischen Drohgebärden läßt dem Prügel- und Technikfan das Wasser im Munde zusammenlaufen. Sauber animierte Spielfiguren und nahezu keine Probleme mit flackernden Texturen - wenn doch nur alle Entwickler der Optik solch eine Beachtung schenken würden. Die Akustik steht dem in nichts nach: Krachende Sound-FX, eine Menge an glasklarer Sprachausgabe und düstere Grooves, die leider in der Vielzahl von Hieb- und Gurgelgeräuschen untergehen.

Zuschauen macht eindeutig mehr Spaß! Wer das blutige Kampfgeschehen passiv beobachtet, hat mit Sicherheit mehr Vergnügen, als sich selbst in die mit Lebenssaft verschmierte Arena zu begeben. Das Fehlen jeglicher Kampftechnik läßt den technisch überdurchschnittlichen Monsterkampf trotz Trainingsmodus, Team-Battle und Survival-Game schnell langweiliger werden als die zehnte Wiederholung einer „Gute Zeiten - Schlechte Zeiten“-Folge. Da helfen auch meterhohe Blutfontänen und rollende Köpfe nicht weiter.

spielerprofil

Wie schon auf dem N64: Wer Midways indizierte Beat'em Ups zum persönlichen Favoritenkreis zählt, kann getrost zu Bio Freaks greifen. Blutfaktor: 10!

schwierigkeit

Hoch! Selbst auf Novice bekommt man anfangs derart heftig aufs Maul, daß Frusterlebnisse vorprogrammiert sind. Nur mit der richtigen Taktik und den effektivsten Moves prügelt man sich bis zum Endgegner.

genrekollegen

Bio Freaks 6/10 (N64, FG 7/98), Tekken 3 10/10 (PSX, FG 6/98), Cardinal Syn 8/10 (PSX, diese Ausgabe)

6 von 10

Grafik 8
 Sound 8
 Gameplay 6

Spieler: 1-2
 Level: 8 Kämpfer
 Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: GT Interactive
 Entwickler: Midway / Saffire
 Testmuster: Order In Time
 Tel.: 0711 / 222 910 30
 Veröffentlichung: US-Import
 Ca. Preis: 119,- DM



Auch in der Luft gibt's keine Verschnaufpause! Bio Freaks ist actionlästig wie kein zweiter PlayStation-Prügler

Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

Crisis Beat



Der erste Levelboss ist eine ziemliche Lachnummer...

informer

Für die ganz Hartgesottenen einige Tips zum Erspielen einiger Zusatzoptionen: Wer Crisis Beat in der Normal-Einstellung erfolgreich beendet, kann in den Options „Expert“ als Schwierigkeitsgrad auswählen. Wer mit beiden Teams (Eiji-Julia und Keneth-Feisu) den letzten Endgegner schlägt, kommt in den „Genul“ des Free-Mode, jetzt können beliebige Teams zusammengestellt werden.

18. Dezember - 15.00 Uhr - Im Atlantik nahe Großbritannien befindet sich der Luxusdampfer „Princess of the Fearless“ auf Kurs in die Karibik. An Bord: 5.000 ahnungslose Passagiere und eine Reihe gut ausgebildeter Terroristen unter der Führung eines gewissen L.C. Whigen. Dieser hat jedoch nicht mit vier wackeren Individuen gerechnet, die alles daran setzen werden, die nahende Krise zu beenden.

In bester Final Fight-Manier prügelt man sich wahlweise allein oder zu zweit gleichzeitig durch die verschiedenen Räumlichkeiten des Luxusdampfers. Wie in diesem Genre üblich, läßt sich die eigene Spielfigur aus einer Handvoll Protagonisten auswählen, die möglichst alle Stereotypen abdecken. Eiji Garland übernimmt dabei die Rolle des Allround-Talents, seine Technik ist solide und vielseitig einsetzbar, er hat weder große Schwächen, noch besitzt er große Stärken. Julia Jefferson (JJ) vertritt den Typ der kampferprobten Amazone, die vor allem durch ihre Schnelligkeit dem Gegner die Lichter auslöscht. Keneth Kirova, der Butler mit echt britischer Coolness (er hat seine Hände die ganze Zeit über in den Hosentaschen), verfügt über den härtesten Schlag der vier, allerdings



Ein zweiter menschlicher Spieler kann jederzeit in das Geschehen eingreifen



Jeder Einsatz des Specials kostet eigene Lebensenergie

spielerprofil

Menschen mit einem ausgeprägten Hang zu mittel-mäßigen Importspielen und unverbesserte Final Fight-Fans.

schwierigkeit

Einstellbar, wobei man auf Easy auch wirklich ohne besondere Anstrengungen bis zum letzten Levelboss gelangt.

genrekollegen

Fighting Force 7/10 (PSX, FG 12/97)

muß man bei ihm gewisse Geschwindigkeitseinbußen in Kauf nehmen. Last but not least wurde natürlich der speziell japanische Geschmack in Form eines Schlußmädchens namens Yan Haint Feisu bedient. Daß sie äußerst flink zur Sache geht, kann dabei nur von Vorteil sein. Im Single-Modus darf man sich beliebig ent-



Nahezu jeder Gegenstand kann gegen die übermächtigen Kontrahentenmassen eingesetzt werden

scheiden, während man in der Pair-Variante an bestimmte vorgegebene Pärchenbildung gebunden ist (siehe dazu auch den Informer!). Die wichtigsten Mittel der Verteidigung sind natürlich Hände und Füße, doch in

CPU-Figuren richtig ins Schwitzen bringt, hält die Motivation nicht viel länger, zu sehr gleichen sich die Stages und der Spielablauf im Ganzen. Im Jahr 1998 hat dies nur bedingte Lebensberechtigung.

Eher unterdurchschnittliche Grafik und Sound machen es Crisis Beat schon rein äußerlich recht schwer, das Herz eines potentiellen Käufers zu erobern. Dennoch kann man sich für eine (wenn auch ziemlich kurze) Phase mit dem 3D-Final Fight-Klon anfreunden. Wer jedoch einmal das halbe Schiff gesehen mußte, wie beschränkt seine spielerischen Mittel ja eigentlich sind, wird schnell die Finger von Crisis Beat lassen.



JJ hat die Männer einfach in jeder Situation im Griff

Crisis Beat kann darüber hinaus so ziemlich alles (Sonnenstühle, Zierpflanzen, Mülltonnen, Tische, etc.) aufgehoben und gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Kontrahenten eingesetzt werden. Wird die Bedrohung dann doch einmal zu groß, läßt sich per Knopfdruck ein Special einsetzen, das einem alle heranstürmenden Gegner umgehend vom Hals schafft; einziger Nachteil: der Einsatz dieser Technik kostet die eigene Spielfigur-Energie.

Für den kleinen Hunger zwischendurch

Bandais Crisis Beat hat eine ziemlich ernüchternde Motivationskurve. Auch wenn man beim ersten Anspielen der Optik wegen nicht unbedingt Freuden sprünge macht, der Spielspaß stimmt. Doch je mehr man vom gesamten Programm gesehen und erforscht hat, je mehr (ewig gleiche) Gegner der doch relativ stupiden „Haudrauf-Zwei-Knopf-Taktik“ zum Opfer gefallen sind, desto lustloser und gelangweilter nimmt man die nächste Mission in Angriff. Selbst wenn man einen zweiten menschlichen Sidekick bei sich hat und die



6 von 10

Grafik6
Sound5
Gameplay7

Spieler:1-2
Level:9+
Besonderheiten:Memory Card,
Dual Shock Controller

Hersteller:Bandai
Entwickler:Bandai
Testmuster:ACME

Tel.: 0221 / 240 88 00

Veröffentlichung:JP-Import

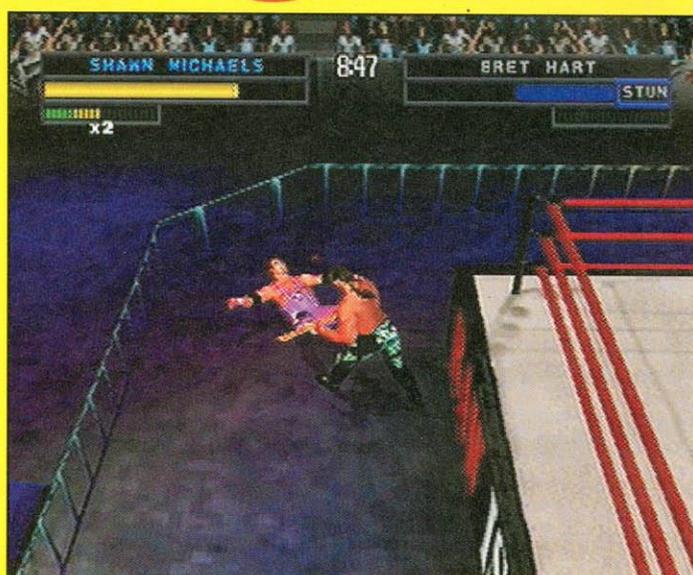
Ca. Preis:129,- DM

Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

WWF Warzone



Der dünne Kämpfer hält Owen im Würgegriff



Shawn Michaels haut Bret Hart ein Brett hart über den Kopf

Tradition verpflichtet! Seit über fünfzig Jahren simulieren die Kampfmutanten der World Wrestling Federation in den USA und dem Rest der Welt harte Schläge, brutale Tritte und akrobatische Stunts zur Belustigung der Zuschauer. Die mit allerlei legalen und illegalen Mittelchen aufgepumpten Superhelden sind für den Durchschnittsfan die fleischgewordene Auferstehung der geliebten Comic-Charaktere aus frühester Kindheit, wie der immergrüne Hulk, der stets gute Superman oder der innerlich zerrissene Batman. Mit ihren Fehden und Ringschlachten werden jede Woche neue Geschichten ersonnen oder weitergesponnen, bspw. die herzerreißenden Bruderfehden zwischen dem Undertaker und Kano bzw. Bret und Owen Hart oder echte Männerfreundschaften wie zwischen HHH und Shawn Michaels; eben wie die Lindenstraße, nur mit großen Leuten.

Videospiele rund um die WWF hatten bislang einen großen Nachteil: sie hatten nichts mit Wrestling zu tun. Zudem wurden diese beliebten Fehden nicht integriert, zu wenige

in;former

Nie war es leichter, die Special Moves eines Spiels zu erlernen. Viele Moves stellen es Euch frei, ob Ihr nach oben oder unten drücken wollt. Vorbei die Zeit der Viertelkreisbewegungen nach vorne, Halbkreis nach hinten und drei Actionbuttons in 0,5 Sekunden. WWF Warzone ist benutzerfreundlich ohne Ende, und mit der Trainerfunktion werden sämtliche Berührungspunkte abgebaut.



Der rote Balken zeigt die Dauer des Haltegriffs an



Wer seinen Kämpfer den Originalen nachbilden will, kann die Bios abfragen



Ein Chin Lock von Bret Hart

Kampfoptionen waren enthalten und das Schlagrepertoire war entweder extrem begrenzt oder zu sehr an klassischen 2D-Prüglern wie Street Fighter orientiert. Mit WWF Warzone soll sich da einiges ändern.

„Ich bau mal einen!“

16 aktuelle Top-Wrestler der WWF haben sich nach allen Regeln der Kunst Motion Capture lassen und stehen zur Auswahl. Wer zwischen Steve Austin, Bret Hart, Shawn Michaels, dem Undertaker, den Headbängern, Kano, Farooq, Ahmeed Johnson oder HHH nicht fündig wird, kann

sich vorm Kampf seinen eigenen Wrestler zusammenbasteln. Hierzu steht ein vorbildlich gemachter Construction Kit zur Verfügung. Anfangs legt man Geschlecht, Körperbau, Hautfarbe und Oberflächenbeschaffenheit (behaart, muskulös, etc.) fest. Dann sucht man ein Gesicht aus, verändert die Frisur und den Bart in Form und Farbe; ein paar Tattoos sowie Brille, Stirnband und anderes Sonderzubehör und verschiedene Masken stehen ebenfalls zur Auswahl, bis der Neuringer aussieht wie ein Altstar aus der WCW oder wie Onkel Heinz aus Castrop-Rauxel.

Schließlich kann man noch einen Fundus ausgefallener Kleidungsstücke plündern und definieren, ob man es mit einem Rule Breaker oder einem Fan-Liebling zu tun hat, welchen Stil der Wrestler bevorzugt, wie stark oder geschickt der Sportler ist. Als letzten Handgriff tippt man den Kampfnamen ein und sichert auf Memory Card.

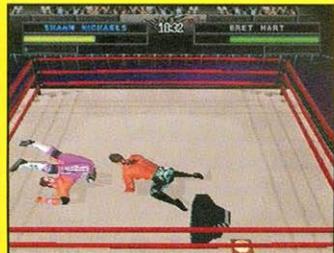
Übung macht den Meister

Vor einem harten Kampf im Ring empfehlen sich ein paar Trainingseinheiten in der Turnhalle. Euer Trainer

WrestleMania



Im Mehr-Spieler-Modus wird das Geschehen schnell unübersichtlich



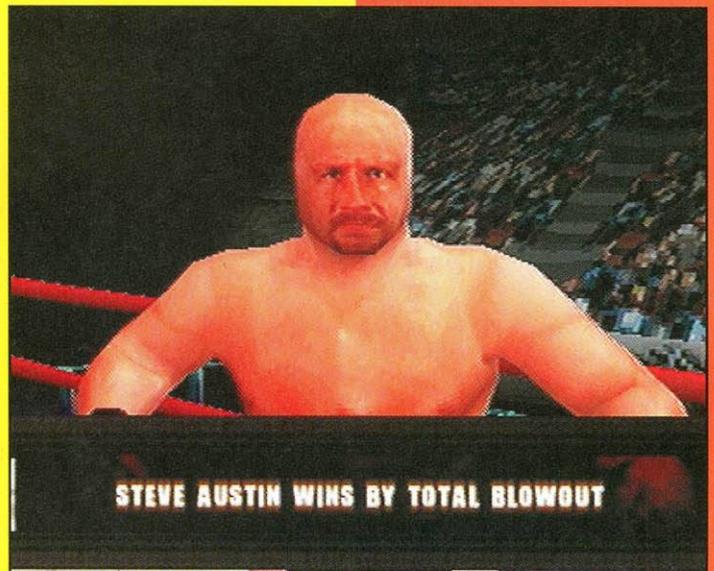
Flaschen, Fernseher oder der Ringgong sind als Schlaginstrumente sehr beliebt



Im Tag Team gibt es zwar Kommentare, allerdings keine echten Team Manöver



Während ein Kämpfer am Boden liegt, versucht der Gegner aus dem Ring zu entkommen



Nach jedem Kampf wird eine kurze Siegespose gezeigt. Nachtreten ist leider nicht drin

wählen: WWF Challenge (Turnier um den WWF-Meistergürtel), VS.-Match (Match gegen einen vom Computer vorgegebenen Gegner), Tag Team (1-4 menschliche Teilnehmer), Cage-Match (der Ring ist komplett von einem fünf Meter hohen Käfig umgeben) und Weapons (im Ring befinden sich diverse Gegenstände wie Fernseher, Ringgong oder Klappstühle, mit denen man den Gegner bear-

ren kann der Rumble erst mit mindestens drei menschlichen Teilnehmern gespielt werden. Im Tag Team gibt es ebenfalls größere Probleme. Beim Tag (Abklatschen mit dem Teampartner) reagiert das Spiel oftmals nicht auf das Kommando. Zuguterletzt möchten wir noch erwähnt wissen, daß zwar das Analog-, nicht aber das Dual Shock-Pad nicht unterstützt wird. Diese Mankos sowie einige optische Makel, auf die wir später noch eingehen, verwehren dem Spiel trotz brillanter Ansätze die Höchstwertungen.

Da bleib ich lieber allein

WWF Warzone ist zwangsläufig ein 3D-Beat'em Up. Daß diese technisch sehr schwierig zu meistern sind, ist bekannt. Acclaim schaffte es, eine tadellose Steuerung mit klassischen Prügelspielanleihen zu integrieren, ohne die Feinheiten des Wrestling außer acht zu lassen. Eine Kombination der Kämpferfähigkeiten mit den Energieleisten war der Schlüssel zum Erfolg. Jeder Kämpfer hat neben der konventionellen Energieleiste, die dreimal von dunkelgrün bis dunkelrot abläuft, auch noch einen Recovery Meter. Wird ein Kämpfer hart und überraschend getroffen, wird ein blauer Balken angezeigt. Der Akteur bleibt solange kampfunfähig am

spielerprofil

Im Ein-Spieler-Modus sollte man schon ein Quentchen Wrestling-Liebe mitbringen, um sich wochenlang vor den Bildschirm fesseln zu lassen. Zu zweit oder besser zu dritt oder viert wird WWF Warzone erst richtig genial, die Slow Downs trüben hier allerdings den Spielspaß.

schwierigkeit

Einstellbar. Das Erlernen der Moves ist sehr einfach, im Ring muß man jedoch mitdenken, um die großen Brocken zu pinnen. Stumpfes Drücken wird vom Gegner und vom Zuschauer bestraft.

genrekollegen

WCW vs. nWo 9 von 10 (N64, FG2/97) WCW Nitro 5 von 10 (PSX, FG 7/98)

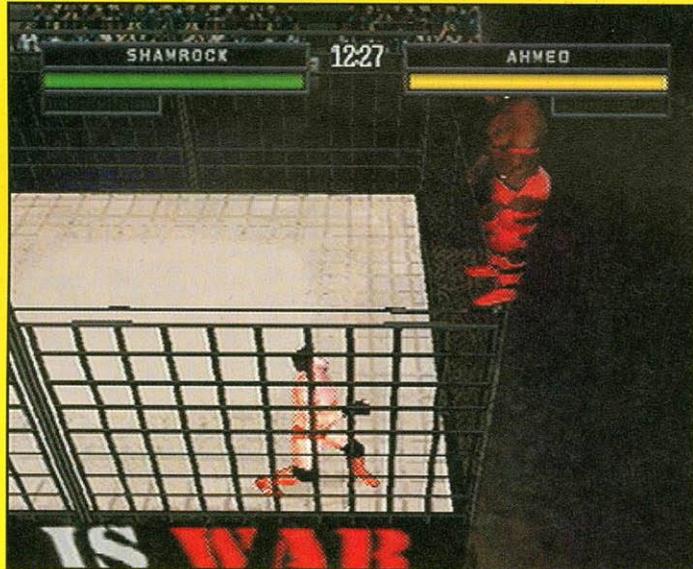
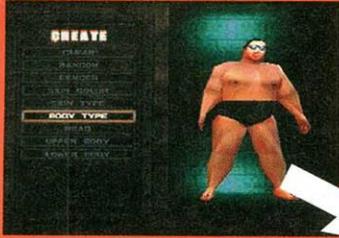
stellt sich als Sandsack zur Verfügung, damit Ihr Euch das reichhaltige Repertoire an Schlägen, Würfen, Griffen und Flugmanövern in Fleisch und Blut übergehen lassen könnt. Die Trainingsoptionen besitzt ebenfalls Vorbildfunktion. Man kann einstellen, ob man eine bestimmte Situation einstudieren möchte (bspw. Gegner in den Ringseilen, Gegner rennt, Gegner am Boden, Gegner im Griff usw.), bis komplizierte Aktionen sitzen (hierzu werden sowohl die Tastenkombination, die man drücken muß, als auch die eingegebenen Buttons auf

dem Schirm dargestellt). Dank der Move Liste hat man schnell einen schlagkräftigen Reigen an Aktionen erlernt und macht sich bereit, diese im Ring zu testen.

Licht und Schatten

Ein Beat'em Up (und als solches muß man WWF Warzone zweifelsohne kategorisieren) sollte eine Vielzahl an Spieloptionen auf Lager haben, das haben wir spätestens mit Tekken 3 gelernt. Acclaim hat dies beherzigt und läßt im Ein-Spieler-Modus unter folgenden Spielmöglichkeiten

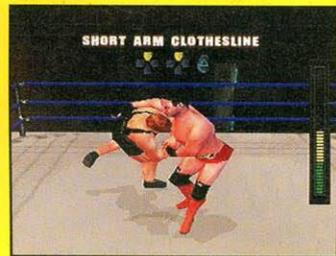
beiten kann). Im Zwei-Spieler-Modus kann man alle angeführten Matches außer dem Challenge-Modus zu zweit spielen, im Drei- bzw. Vier-Spieler-Modus gibt es den War-Modus (ein Rumble mit vier Kämpfern) sowie den Tornado-Modus (Rumble mit zwei Teams). Bei all dieser Optionsvielfalt wurde jedoch einiges vergessen bzw. war wohl technisch nicht möglich. So kann man im Ein-Spieler-Modus kein echtes Exhibition-Match arrangieren, man muß immer (!) gegen einen vom Computer ausgewählten Kämpfer spielen. Des weite-



Ein Sprung aus dieser Höhe birgt ein hohes Risiko, bei Gelingen gibt es bis zu sechsfache Trefferwerte



Im Editor kann man jede beliebige Fantasiegestalt zusammenbauen, wie bspw. den King



Im Trainingsmodus werden die Moves einstudiert und auch grafisch dargestellt

Boden liegen, bis der blaue Balken abgelaufen ist. Befindet man sich im Griff, erscheint ein roter Balken, der Pain- oder Hold Meter. Dieser muss ebenfalls erst verschwinden, damit man den Griff lösen kann. Ist der Ergriffene zu schwach, gibt er nach zehn Sekunden auf. Wird ein Kämpfer gepinnt, muß er sich aus der mißlichen Lage befreien, bevor der rote Balken einen 3-Count zuläßt. Die Härte bzw. die Effektivität eines Schläges wird noch durch einen Power Meter angezeigt. Kleine Einblendungen wie „x2“ bedeuten, daß doppelte Energie abgezogen wurde.

Ein weiterer Faktor beim Kampf um den Sieg ist das Publikum. Habt Ihr die Massen im Rücken, wertet dies Eure Kraft auf und Euer Gegner hat es doppelt schwer. Um Euch ein-

in;former

WWF Warzone enthält einige Fehler, die entweder Bugs (bis zur Auslieferung zu behebbende Fehler) oder echte Versäumnisse darstellen.

- Die zufällige Auswahl der Gegner im Vs.-Mode soll erst bei der N64-Version korrigiert werden.
- Das Nicht-Funktionieren der Select-Taste, um bei einer 1 gegen 2-Situation den Gegner anzuwählen wurde laut Iguana behoben.
- Daß man Rumble oder Tornado nur zu dritt oder viert spielen kann, wurde nicht geändert. Optionen wie Lumberjack-Match (alle Kämpfer müssen im Ring bleiben), die es der virtuellen Kamera erleichtern würde, fehlen leider auch.
- Laut Iguana ist es ebenfalls auf Eigenverschulden zurückzuführen, daß der Rumble für Ein- bzw. Zwei-Spieler-Mode nicht enthalten sind.
- Das Leiter Match wurde komplett gecancelt. Iguana meinte hierzu, daß man es technisch einfach nicht befriedigend realisieren konnte, zudem drängte die Zeit.
- Team Moves sind keine enthalten. Die Tag-Team-Partner verhalten sich also wie zwei Einzelkämpfer.

zuschleimen, müßt Ihr variable und vor allem spektakuläre Manöver zeigen. Duckmäuser werden ausgebuht.

Die Aktionen, die Ihr anbringen könnt, richten sich natürlich nach Eurer Position bzw. der des Gegners. In der Move Liste werden zum aktuellen Stand die vorhandenen Tastenkombinationen angezeigt. Die meisten Griffe und Schläge gibt es, wenn beide Ringer stehen. Am Boden liegende Sportsmänner können getreten oder vom Ringseil besprungen werden. Natürlich kann man sich auch außerhalb des Rings prügeln, jedoch sollte man die 10-Sekunden-Regel beachten und rechtzeitig in den Ring zurückkehren. In puncto Gameplay macht WWF Warzone den meisten Beat'em Ups noch etwas vor, blitzschnell erkennt der Computer die Situation und gibt dem reaktionsschnelleren Spieler den Aktionsvorteil. Ob es im Spiel noch versteckte Special Moves gibt, konnte in letzter Sekunde geklärt werden. Die Wrestler haben zwar an die sechzig kommentierte Aktionen, trotzdem sind noch versteckte Finishing Moves wie der Tombstone des Undertakers enthalten.

Etwas für Auge und Ohr

Die Grafik von WWF Warzone ist insgesamt recht ansprechend, ein paar Ringlocations zur Auswahl hätten gut getan; auch vereinzelt Polygonenblitzer oder verschwindende Gliedmaßen trüben den Gesamteindruck zwar ein wenig, richtig ins Gewicht fallen die Slow Downs im Mehr-Spieler-Modus. Zudem wird die Grafik recht fuzzielig, wenn die Kamera weit aufziehen muß. Die Superstars sehen ihren realen Vorbildern

sehr ähnlich und benehmen sich übrigens auch ziemlich identisch. Die Live-Kommentare zweier bekannter WWF-Kommentatoren sind außergewöhnlich passend und wiederholen sich so gut wie nie innerhalb eines Matches, auch wenn man x-mal nacheinander dieselbe Aktion bringt. Außer kleiner Filme mit WWF-Stars, die Euch zum Match fordern, wurden keinerlei Show-Elemente integriert. Vielleicht fassen sich die Designer ja beim nächsten Mal ein Herz und geben den Spielern die Möglichkeit, die beliebten Fehden selbst anzuzetteln. Während eines Rumble-Matches sind die Kommentare übrigens deaktiviert.

Wenige unverständliche Schwächen lassen WWF Warzone an den Höchstmarken scheitern. Für die PlayStation ist es ganz klar und (augenblicklich) konkurrenzlos das beste Wrestlingspiel. Für das N64 muß man noch ein Schippe auflegen, um das brillante WCW vs. nWo zu gefährden. Solo-Spieler haben insgesamt die besten Karten, die Mehr-Spieler-Modi werden wohl erst bei den Folgeversionen perfektioniert, machen aber trotzdem einen Heidenspaß.

8 von 10

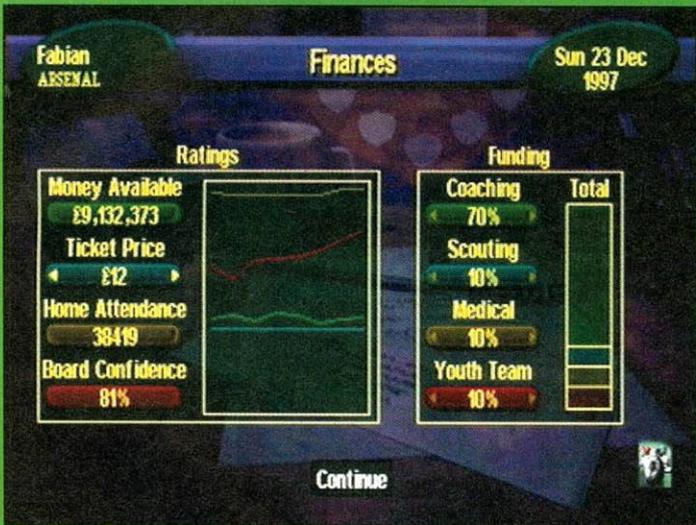
Grafik8
Sound9
Gameplay8

Spieler:1-4
 Level:Entfällt
 Besonderheiten:Memory Card, Multi-Tap
 Hersteller:Acclaim
 Entwickler:Iguana
 Testmuster:Acclaim

Veröffentlichung:August
 Ca. Preis:99,- DM

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Premier Manager 98



Nett, doch ohne den notwendigen Tiefgang. Premier Manager 98 kann hinsichtlich der Einflußmöglichkeiten nur ansatzweise überzeugen



Zwei Spieler im Top-Team, den erfolgreichsten Scorer und Platz 1 in der Tabelle. Was will man mehr?

informer

Die Highlights kommen Euch irgendwie bekannt vor? Kein Wunder, greift doch der Premier Manager 98 auf die Engine von Actua Soccer 2 zurück. Leider wiederholen sich die Torraumszenen recht häufig, weshalb man diese Sequenzen getrost überspringen kann.



Fußball-Manager und Videospielekonsolen - eine bislang äußerst ungünstige Beziehung. Das bis dato einzige Spiel dieser Gattung, der Player Manager von Anco erreichte nicht einmal Kreisklassenniveau. Schade, denn zumindest in Europa sollte eigentlich ein Markt für dieses Genre vorhanden sein, verkauft sich doch ein Bundesliga-Manager auf dem PC auch in der mittlerweile zehnten Edition noch immer äußerst gut. Kein Wunder, daß Premier Manager 98 folglich nicht aus dem fernen Japan oder der USA sondern aus England - ihr wißt schon „Football is coming home“ usw. - stammt. Leider verhält es sich mit dem Spiel so wie mit der englischen Nationalmannschaft bei der WM in Frankreich. Es sind durchaus gute Ansätze erkennbar, zum klaren Erfolg fehlt aber das letzte Quentchen Qualität und Innovation.

Dabei weckt der Titelbildschirm durchaus Hoffnungen. Prinzipiell stehen zwei Spielmodi zur Auswahl. Entscheidet man sich für Career, gilt es, ein vorgegebenes Szenario nachzu-



Warten auf die Erlösung! Diesen Bildschirm bekommt man während des Spiels zu sehen

spielerprofil

Mangels Alternativen kann jeder Manager-begeisterte Zocker bedenkenlos zugreifen, sofern sich das Fehlen von deutschen Teams verschmerzen läßt.

schwierigkeit

Einfach. Mit einem guten Team (Manchester United, Arsenal London) spielt auch ein Anfänger um die Tabellenführung. Wer mit Spielen solcher Art bereits Erfahrung hat, sollte auf Anhieb Meister werden.

genrekollegen

Player Manager 4/10 (PSX, FG 4/97)

spielen. Man muß den gewählten Verein je nach Situation in den europäischen Wettbewerb führen, vor dem Abstieg retten oder zum Meister machen. Interessanter und damit der eigentliche Hauptteil ist aber der Manager-Modus. Als Trainer und Manager übernimmt man ein englisches Team seiner Wahl und versucht, dieses zum Titel zu führen. Vor Saisonbeginn stehen zum Glück noch einige Wochen Zeit zur Verfügung, in denen es gilt, daß Team durch Neueinkäufe zu stärken oder mittels spezieller Trainingseinheiten in Topform zu bringen. Dem richtigen Kader sollte das Hauptaugenmerk geschenkt werden. Nur wirklich gesunde Spieler bringen Topleistung, und bei der Aufstellung sollte natürlich die jeweilige Position berücksichtigt werden. Wenn es

dann nach der Festlegung der Stadionpreise endlich losgeht, kehrt schnell Ernüchterung ein. Während des Spiels sieht man beide Mannschaften in einer Gegenüberstellung, wobei man anhand diverser Anzeigen einen Überblick über Chancenverhältnisse, Ballbesitz, etwaige Verwundungen und natürlich Torerfolge geboten bekommt. Je nach selektierter Spielzeit verhartet man vor dem Screen und betet für einen Erfolg der geocoachten Mannschaft. Sollten alle Stricke reißen, darf man mittels Tastendruck jederzeit in ein Untermenü wechseln. Dort kann man seinen Spielern eine neue taktische Marschroute mitteilen, was sich auch postwendend auf das Spiel auswirkt. Wer den Grätschen-Faktor auf Hard stellt, darf sich nicht wundern, wenn er das Spiel mit 9 Mann beendet. Ähnliches gilt für gnadenlos offensive Sturmläufe: Wer gegen einen überdurchschnittlichen Gegner von Anfang an blind nach vorne rennt, bekommt die Quittung oftmals in Form einer deutlichen Niederlage zu spüren.

Ansatzweise macht sich der gute Wille bemerkbar, der in die Entwicklung von Premier Manager 98 geflossen ist. Dennoch vermißt man bereits nach kurzer Spielzeit die deutschen Teams (Der BVB und Bayern München sind zwar in einer Super League, können aber nicht gemanagt werden) und den Tiefgang. Wieso gibt es keine Verhandlungen mit Sponsoren, keinen ausgefeilteren Taktik-Modus, keine abwechslungsreicheren Grafiken und

keine stimmungsvollen FMVs? Vom Sound wollen wir gar nicht erst anfangen, denn was einem hier während des Matches geboten wird, wäre mit Sicherheit ein Topkandidat für den Zwangsabstieg in die C-Klasse. Wer seine Ansprüche zurückschrauben kann, wird dem Player Manager 98 dennoch einiges an Spielspaß abgewinnen können. Original Spielernamen und unkomplizierte Bedienung entschädigen für vieles, wenn auch nicht für alles. Wir hoffen inständig auf ein verbessertes 99er Update!



Grafik4
Sound3
Gameplay7

Spieler:1-4
Level:Entfällt
Besonderheiten:Memory Card, Mouse, MultiTap
Hersteller:FunSoft
Entwickler:Gremlin
Testmuster:Theo Kranz Games

Veröffentlichung:Erhältlich
Ca. Preis:99,- DM



Paranoiascape
PlayStation/ Mathilda

Bei Paranoiascape handelt es sich um ein ziemlich stranges Pinball-Game mit 3D-Ansätzen. Die Bumper sind jeweils Skeletthälften, die Knochen in der Hand halten. Der Ball ist stielecht ein mit Flammen umhülltes Gehirn. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, das brennende Hirn in den Hintergrund zu ballern, woraufhin die Skelette hinterherrollen und man versuchen muß, möglichst viele ekelhafte Alpträumgestalten abzuschießen. So geht es von Level zu Level, Spaß macht es allerdings keinen. Die Grafik ist knapp durchschnittlich, der Sound hört sich auch ziemlich paranoid an.

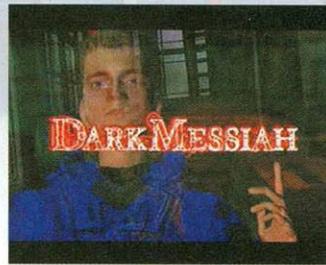
Prädikat: Gruselig



Crisis City
PlayStation/ Takara

Ganz entfernt erinnert der Titel an die Gruselreihe von Capcom: die Grafik besteht aus gerenderten Hintergründen, die Bildschirme blenden um, Scrolling gibt es keines. Die Grafik kommt allerdings bei weiten nicht an die edel gestalteten Designs von Resident Evil heran. Es handelt sich auch um ein Action-Spiel, weniger um ein Adventure. Ihr wählt unter acht Charakteren aus, die mit unterschiedlichen Wummen ausgestattet sind und diese auch permanent gegen Roboter oder Wachpersonal zum Einsatz bringen (keine Monster). Für Action-Fans und Nippon-Freunde interessant, denn trotz der Grafik macht Crisis City durchaus Spaß.

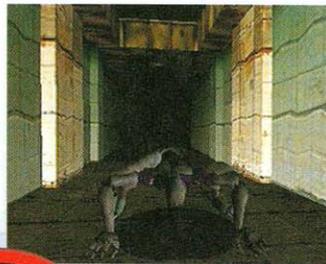
Prädikat: Spielbar



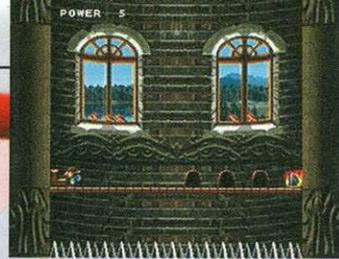
Dark Messiah
PlayStation/ Atlus

Ein weiterer Resident Evil/Overblood-Klon, bei dem es, so wie bei der Entstehung des Games wohl auch, um mißglückte Genexperimente geht. Aus der klassischen 3D-Shooterperspektive läuft Ihr durch düstere Abwasserkanäle, Katakomben oder Laboreinrichtungen, die ab und zu Türen aufweisen. Dahinter befinden sich vorgeordnete Räume, in denen man Schalter aktivieren oder Gegenstände einsammeln kann. Anfangs ist man unbewaffnet und muß vor den klassischen mutierten Zombies davonlaufen, später hat man allerdings großkalibrige Wummen im Arsenal. Nach einiger Zeit werdet Ihr ohne ausführliche Japanischkenntnisse nicht weiterkommen, trotzdem kann man ja mal einen Blick riskieren.

Prädikat: Bedingt spielbar



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



Namco Anthology 1
PlayStation/ Namco

Diese Altlastensorgung umfaßt vier Games aus den Archiven der Namcokeller, wobei man es sich nicht nehmen ließ, die historischen Knaller wie Babel, Wrestleball, Star Juster und ein nicht entzifferbares Strategiespiel sowohl in der Original- als auch in einer restaurierten Fassung anzubieten. Die ersten drei Games sind noch spielbar; hierbei sticht Babel ganz klar heraus. Mit einem Männchen baut man Treppen, um den Ausgang zu erreichen. Wegen des Strategiespiels können wir nur folgendes Prädikat für das an sich recht ordentliche Softwarepaket vergeben:

Prädikat: Bedingt spielbar

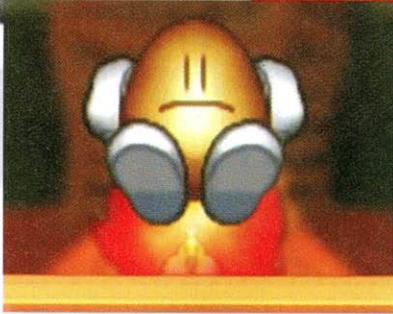


★ **NEU** ★

Um die Qualität der japanischen Spiele etwas deutlicher zu machen, findet Ihr unter dem Prädikat, welches die eventuellen Probleme mit der Sprachbarriere verdeutlichen soll, nun auch ein die Qualitätssterne.

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



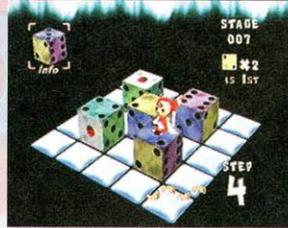


Kitchen Panic
PlayStation/ Panther Software

In der letzten Ausgabe testeten wir ein Spiel namens Cooking Fighters, nun also Kochduell Teil 2. Man befindet sich diesmal in der privilegierten Position einer ausgewachsenen Kartoffel. Man hüpfet lustig durch die Kochnischen und erwehrt sich der scharfkantigen Gegner wie Gläser, Dosen, Messer, Korkenzieher, Püreemaschine usw. Da das Design stark an 16-Bit-Zeiten erinnert, kann man das an sich recht unterhaltsame Jump'n Run den Nostalgikern empfehlen.

Prädikat: Spielbar

★★★



XI (sál)
PlayStation/ Sony

Ein kleines Männchen steht auf einem Würfel; sobald es an der Kante steht, klappt der Würfel um. Die Würfel, die sich auf der Oberfläche befinden, müssen gleiche Punktzahl aufweisen, um zu verschwinden. Sind alle Würfel verschwunden, ist der Level geschafft. Bevor man sich nun gelangweilt abwendet, sollte man erwähnen, daß es vier unterschiedliche Spielmodi gibt. Die Variationen wie Battle Mode (menschlicher Gegner), Trial Mode (es erscheinen nach dem Tetris-Prinzip immer neue Würfel), War Mode (Bomberman-Spielprinzip, man muß eine bestimmte Anzahl an Würfeln wegspielen) und Puzzle Mode (begrenzte Anzahl an Würfel-Moves, um alle Würfel zu beseitigen) machen durchweg viel Spaß und erhalten die Langzeitmotivation über Wochen. (Testmuster: Gamers Delight Tel: 089/ 340 186 49)

Prädikat: Spielbar

★★★★



Real Bout Special
PlayStation/ SNK

Fatal Fury gehört zu den Klassikern im SNK-Prügelzirkus. Der erste Teil war anno 1991 die Antwort auf Capcoms Automat Street Fighter II. Mit diesem Spiel geht die Fatal Fury-Reihe in die sechste Runde, auf dem Neo Geo in die siebte. Im Gegensatz zum Neo Geo-Original enthält die PlayStation-Version mehr (!) Animationen im Hintergrund, dafür wirkt die Grafik nicht so bunt, die Charakteranimationen nicht so geschmeidig wie beim Original. Bei der Spielbarkeit kann es die PSX-Version locker mit dem Original aufnehmen, zudem gibt es einen Extra-Charakter. 2D-Prügelfans können bedenkenlos zuschlagen. (Testmuster: Gamers Delight Tel: 089/ 340 186 49)

Prädikat: Spielbar

★★★★



Dracula X
Saturn/ Konami

Der gravierendste Unterschied zwischen der PlayStation- und der Saturnversion sind die drei Charaktere, die man zur Auswahl hat. Neben Alucard könnt Ihr nun Richter oder Maria wählen. Die beiden letzteren stehen nur in einer Art Actionspiel zur Verfügung (Voll-ausrüstung vorhanden, keine Rollenspiel-Elemente oder Items), während Alucard den bekannten Spielverlauf aus der PlayStation-Variante nehmen kann. Wie gut Dracula X a.k.a. Castlevania: Symphony of the Night ist, brauchen wir Euch wohl nicht mehr näher zu erklären. Die Saturn-Variante weist einige neue Räume und Gegner auf, grafisch und soundtechnisch hat sich nichts geändert. (Testmuster: Gamers Delight Tel: 089/ 340 186 49)

Prädikat: Spielbar

★★★★★



FAQ Ich habe gehört, daß Spiele wie Super-Turok und Tomb Raider auch für Segas Dreamcast erscheinen. Stimmt das?

Gerade um Segas Dreamcast ranken sich derzeit die wildesten Gerüchte: Jeder hat seine „exklusiven“ Quellen, und jeder hat „brandaktuelle“ News, von denen kein anderer was weiß. So kann man derzeit nur spekulieren, ob und wann ein bestimmtes Spiel für die Wunderkonsole erscheinen wird. Daß es Favoriten gibt, dürfte klar sein. So wie jedermann vorhersagen konnte, daß für das N64 ein Mario-Abenteuer zum

Starting-Line Up gehören wird, kann man beim Dreamcast auf eine Sonic- oder Virtua Fighter-Folge hoffen. Wann diese Spiele dann im Laden stehen, ist aber ungewiß. An dieser Stelle kann nochmals auf das N64 verwiesen werden: so ist Umsetzungskandidat Nummer 2 Zeldas Ocarina of Time, noch immer nicht erschienen. Was also aus Resident Evil 3, Virtua Fighter 3, 4 oder Remix, Fighting Vipers 2 oder Sega Rally 2 wird, kann man derzeit nur erahnen.

FAQ Was ist eigentlich aus dem 64DD geworden? Kommt das Laufwerk überhaupt bei uns in die Läden?

Für Europa und die USA sieht es hinsichtlich des 64DDs derzeit mehr als düster aus. Es sind einfach zu wenige Grundgeräte verkauft, um eine Hardwareverbreitung erfolgreich auf dem Markt zu etablieren. Dazu kommt das Softwareproblem: Es

macht derzeit keinen Sinn, Entwicklungskräfte für das 64DD abzustellen; das N64 hat gute Spiele einfach wesentlich nötiger als ein noch nicht greifbares M/O-Laufwerk. Immerhin, das in dieser Ausgabe vorgestellte F-Zero X unterstützt als erstes N64-Spiel das 64DD, späteren Kurs- und Fahrer-Updates steht also nichts mehr im Wege. Aber, wie schon eingangs erwähnt, in Deutschland würden wir hinsichtlich einer Veröffentlichung keine Hand ins Feuer legen.

FAQ Ist durch die Indizierung von Resident Evil 2 jetzt auch der erste Teil oder der Director's Cut indiziert?

Nein, lediglich Teil 2 darf nicht mehr beworben und an Minderjährige verkauft werden. Teil 1 und der Director's Cut sind weiterhin ganz regulär erhältlich.

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN



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



In Ausgabe 8/98 habt Ihr eine lustige Stellungnahme zur Entwicklung des Dreamcast abgegeben. Da hab' ich mir schließlich auch ein paar Gedanken über die Zukunft gemacht und möchte hiermit sicher keinen N64-User beleidigen. Als das N64 herauskam, war ich begeistert von Wave Race und Co.. Mittlerweile (ich bin 16) spiele ich lieber PSX oder PC. Das liegt einfach daran, daß die PSX-Software viel genialer ist (Gran Turismo, Final Fantasy VII) als jedes N64-Game. Der nächste Grund sind die mangelhaft besetzten Genres auf dem 64-Bitter. Ich glaube nicht, daß viele RPG-Freaks ein N64 besitzen. Und ehrlich gesagt, ist mir Zelda egal, da dieses Spiel mehr ein Action-Adventure darstellt. Ein finanzieller Aspekt ist natürlich auch mit im Spiel, denn wer tauscht nicht ein N64-Spiel gegen wipEout 2097 und Soul Edge. Das war jetzt ein Paradebeispiel, doch ich denke, Ihr wißt, worauf ich hinauswill. Deswegen muß sich Nintendo ganz schön anstrengen, um nicht mit seiner Konsole von der Bildfläche (in Europa und Japan) zu verschwinden. Der Dreamcast hat meiner Meinung nach noch die besten Chancen, den Markt zu erobern. Man sollte noch etwas warten, damit das Gerät nicht an zu hohen Hardwarepreisen scheitert.

(...) Außerdem sollte Nintendo seine Zielgruppe mehr auf 16-18jährige ausrichten, denn das sind sicherlich die finanzstärkeren Käufer. Aber Herr Miyamoto hat es immer noch nicht kapiert und bringt weiterhin Spiele raus, die zwar spitze sind, aber sicher nicht das Futter, das sich meine Altersklasse auf Dauer wünscht. So, das wär's erst mal von meiner Seite aus.(...) **Sebastian Heckert, Reichenbach**



Die Einleitung von Götz in der FG 8/98 habe ich mit einem leichtem Schmunzeln aufgenommen. Ihr seht den Lauf der Videospieldinge ohne die rosarote Fanbrille? Ich hatte in letzter Zeit verstärkt den Eindruck, daß ihr die PlayStation persönlich gegenüber dem Nintendo 64 favorisiert und sich dies in Euren Texten niederschlägt. Als Beispiel könnte man den Artikel „Wie geht's weiter?“ in eben jener 8/98 anführen. Ihr schreibt sinngemäß, außer Rare und Nintendo 64 hätte keine Firma eine Chance, aus dem momentan technisch führende Gerät mehr herauszuholen als aus einem Gerät mit 32 Bit-Prozessor. Erst einmal möchte hinzufügen, daß es mir persönlich recht ist, wenn nur 5 bis 6, wohlgeremert brillante, Spiele im Jahr herauskommen, die einen für Monate an den Bildschirm fesseln, wie das zum Beispiel bei einem indizierten Ego-Shooter von Rare der Fall war. Als Schüler habe ich sowieso nicht die Möglichkeit, mir jeden Monat ein Videospiele zu kaufen. Von welcher Firma diese Spiele letztendlich sind, ist mir egal.

Insofern würde es mir auch nichts ausmachen, wenn wirklich nur besagte Firmen mit dem Nintendo 64 umgehen könnten. Was sich aber anders verhält: So erscheint Turok 2 zum Beispiel von Iguana, ISS 98 und Castlevania 64 von Konami, Earthworm Jim 3D von VIS, Nascar 99 und viele andere Perlen von EA, Shadowman von Iguana UK, Harrier 2000 und F1 World Grand Prix von Paradigm, Ogre Battle 3 von Quest und so weiter und so fort. Nicht zuvergessen sind die grafisch vielleicht nicht ganz überzeugenden, aber von der Spielidee her genial anmutenden Produkte wie Body Harvest von DMA oder Glover von Hasbro. Also noch einmal neun Firmen mehr, die etwas mit der N64-Hardware anzufangen wissen. Und wenn renommierte Firmen wie Psygnosis oder Eidos ihre Produkte mit PSX-Grafik ins Rennen schicken, dann auch nur deswegen, weil sie beide ihre ersten Spiele für Nintendos Flaggship entwickeln. Übung macht den Meister, oder?

Daß Nintendo auf dem absteigendem Ast ist, halte ich für absolut unzutreffend, waren doch auf der E3 in Atlanta weitaus interessantere N64-Entwicklungen zu bestaunen als PSX-Ankündigungen. So finden sich in den sogenannten Messe-Highlights doch tatsächlich Gurken wie Crash Bandicoot 3, dessen Spielprinzip inzwischen zum zweiten Mal aufgewärmt wird, ohne zu merken, daß Innovationen lieber gesehen werden als Updates. Ein weiteres Beispiel wäre Tomb Raider 3: Auf metertief ausgetretenen Pfaden wird sich das Spiel allein wegen der Lara Croft-Hysterie gut verkaufen. Betrachtet

man die Nintendo-Aussichten, so findet man keine Billigfortsetzungen, es sei denn extreme G 2, doch es ist wohl noch zu früh, um darüber zu urteilen. Die geplanten Fortsetzungen heben sich wie bei Perfect Dark durch innovative Missionsziele oder zeitgemäße Zielfunktion bei Turok 2 (die ein völlig anderes Spielgefühl vermitteln) von ihren Vorgängern ab. Überhaupt habe ich den Eindruck, daß bei Nintendos 64-Bitter verstärkt auf die Enten gesehen wird. So redet jeder vom N64-typischen Nebel, den man bei Banjo-Kazooie, Bust-A-Move 2 (Scherz!), Forsaken und überhaupt allen Sportspielen außer FIFA 64 mit der Lupe suchen muß. Und bei FIFA 64 kommt der Nebel auch nur vor, weil es EAs erstes N64-Spiel war - und da wären wir beim selben Thema wie oben. Ich hoffe, Ihr druckt diesen Brief ab, damit Eure Leser sehen, daß man die Dinge auch anders sehen kann als Ihr.

Bis zur nächsten Ausgabe, **Jakob Wetzel, Landau/Isar**

Nintendo anzetteln.

Für uns wäre es am besten, wenn beide Konsolen über eine ähnliche Performance verfügen würden und zudem ein ausgewogenes Softwareangebot zur Verfügung stehen würde. Denn gerade als Multiformat-Magazin tut man dann keinem Leser weh. So haben aber derzeit eindeutig die N64-Besitzer weniger Grund zu lachen, auch wenn das mit Sicherheit nicht in unserem Sinn ist. Gerade im Brief von Jakob sind aber einige Aussagen zu finden, die man so nicht stehen lassen kann. So ist Crash Bandicoot 3 mit Sicherheit keine Billigfortsetzung, sondern ein Sequel zu zwei sehr erfolgreichen Spielen, mit einigen neuen Elementen. Da stoßen solche Sequels wie Cruis' World deutlich übler auf. Schließlich wollen all die Crash-Fans kein völlig abgeändertes Spiel, sondern neue Level, neue Bonusrunden und neue Grafik. Mal ehrlich - wenn ein zweites Mario 64 käme, würde auch niemand nach 2D-Grafik schreien, nur weil der erste Teil in 3D war. Es geht ganz allein um den Spielspaß, und hier kommen eben die meisten Zocker mit einem Sequel auf ihre Kosten. Gute Beispiele wären Donkey Kong Country oder die Monkey Island-

Serie. Da hat man auch nicht gravierend ins Gameplay eingegriffen, sondern lediglich Feintuning betrieben. So bekommt der Käufer neue Abenteuer oder Level mit seinen lieb gewonnenen Heldenfiguren.

Auch die Aufzählung der Entwicklerfirmen ist nicht ganz einwandfrei: Über die Qualität von Harrier 2000 und F1 World Grand Prix läßt sich noch nichts Definitives sagen. Gerade World Grand Prix stimmt eher skeptisch. Spiele, die in einer Nacht- und Nebelaktion veröffentlicht werden, sind nur in Ausnahmefällen wirklich gut. Earthworm Jim 3D ist von einem Hitprädikat auch noch sehr weit entfernt, und ISS 98 ist zwar ein geniales Fußballspiel aber nicht unbedingt der Weisheit letzter Schluß der Hardwareausnutzung.

Und die Geschichte vom Nintendo-typischen Nebel wird auch weiterhin ihre Existenzberechtigung haben. Noch immer greifen viel zu viele Spiele auf den unbeliebten Effekt zurück, als daß man diese Tatsache einfach ignorieren könnte.

Das Argument mit den 5-6 Spielen pro Jahr mag in Deinem Fall zutreffen, aber bei vielen Zockern kommt jährlich leicht die doppelte



Da haben wir ja zwei völlig unterschiedliche Ansichten. Damit wir uns nicht schon zu Beginn mißverstehen, wir wollen hier keinen Systemkrieg à la Atari ST vs Amiga 500 oder Mega Drive vs Super

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation Value Pack	325,00
Playstation + Dualshock	295,00
Dualshock Pad	65,00
Alundra	100,00
Azure Dreams us	110,00
Batman Robin	100,00
Bio-Freaks (PSK/N64)	100/145,00
Brave Fencer jap	145,00
Breath of Fire III (N64)	100,00
Cardinal Syn	90,00
Colin McRae Rally	100,00
Common Conquer 1	50,00
Dead or Alive	100,00
Deathtrap Dungeon	105,00
Destruction Derby 2	55,00
Dream	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
Final Fantasy Tactics us	110,00
Forsaken (PSK/N64)	100/135,00
Game Buster (N64/PSK)	105/100,00
Goon 45 Gun	90,00
Ghost in Shell	95,00
Gran Turismo	90,00
Heart of Darkness	100,00
Micro Machines U3 (PSK)	55,00
NBA Courtside	100,00
Need for Speed 3	100,00
Ninja Tengu jap	120,00
Metal Gear Solid jap (ab September)	145,00
Pandemonium 2	80,00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105,00
Parasite Eve jap	140,00
Point Blank	90,00
Premier Manager	100,00
Quest 64 (N64)	155,00
Ridge Racer Revolution	55,00
Road Rash 3D	100,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

MISSION: IMPOSSIBLE

TOP SPIEL

Mission Impossible (N64) 155,00

Täglich Top-Neuheiten aus:



ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

BANJO-KAZOOIE

Banjo-Kazooie (N64) 95,00

Tomb Raider 2	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier us	110,00
Shadow Gunner	100,00
Shining Force 3 (SAT)	90,00
Soukaigi (jap)	140,00
Tactics Ogre us	110,00
Tekken 3 us	110,00
Thunder Force V jap	140,00
Total NBA '98	90,00
WCW vs NWO (N64)	145,00
Wild Arms	100,00
WWF: Warzone (PSK/N64)	100/100,00

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

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

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

Telefon 0711-222910-30/50

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

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

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

Anzahl an neuen Spielen ins Haus. Und dann sieht es mit einem N64 nicht mehr ganz so toll aus, was auch für die ungünstige Genreaufteilung zutrifft. Rollenspiel-Liebhaber werden mit Quest 64 nicht gerade verwöhnt, und brauchbarer Nachschub ist derzeit nicht in Sicht.

Zur ganzen Softwaresituation haben wir von Daniel Kanthofer aus Essen eine interessante Statistik zugeschickt bekommen. Er hat sich unseren Überblick in der 12/97 angesehen und die wirklich guten Spiele (9 von 10 und 10 von 10) gezählt und ausgewertet. Dabei kam er zu folgendem Ergebnis:

Für die PlayStation gab es 153 Spiele, von denen 35 Stück wirklich gut sind. (Rating 9-10).

Für das Nintendo 64 gab es 23 Spiele, von denen 9 Stück wirklich gut sind. Dabei kommt für die PlayStation eine Prozentzahl von 22,88% guter Spiele zusammen, bei dem N64 hingegen eine Prozentzahl von 39,13% guter Spiele.

Eben diese Statistik zeigt das alte Problem wieder eindrucksvoll auf: Zwar sind die veröffentlichten Titel für das Nintendo 64 vom Wertungsdurchschnitt her besser, doch leider sind es deutlich zu wenig. Und so wie es derzeit aussieht, wird sich an dieser Situation nichts ändern. Durch die relativ geringe Anzahl an veröffentlichten Spielen ziehen die wenigen wirklich guten Titel das Niveau stärker nach oben, als es auf der PlayStation wegen der regelrechten Softwareflut jemals möglich wäre. Fakt ist, daß es auf der PlayStation derzeit einfach mehr Hochkaräter gibt, und diese noch dazu in jedem erdenklichen Genre. Und so wie es aussieht, wird sich daran auch in Zukunft nichts ändern. Mit einer negativen Einstellung gegenüber dem N64 hat das gar nichts zu tun, denn in der Redaktion hat jeder die 64-Bit-Konsole zu Hause und verbringt mit Softwareperlen wie Banjo-Kazooie und F-Zero X auch eine Menge Zeit. Nur leider gibt es solche Überspiele noch immer viel zu selten.



Erst mal herzlichen Glückwunsch zum E3-Special, war echt gut. Von der eigentlichen E3 war ich allerdings ziemlich enttäuscht! Nicht daß es an qualitativ hochwertigen Titeln mangelte, doch ich stelle in der diesjährigen Neuauflage keinerlei technischen oder spielerischen Neuheiten bzw. leichte Innovationen fest. Nur Sequels, die man eigentlich mehr als Mission-CDs bezeichnen könnte. (PSX), technisch unter PSX-Niveau befindliche Third Party-Entwicklungen (N64) oder Nichts (Saturn). Aber jetzt zum Hauptteil:

Bei meinen ständigen Diskussionen (Streitgesprächen) zwischen mir und 'nem Freund, bekennender PC-Fanatiker, gehen mir langsam die Pro Konsole-Argumente aus. Das Preis-Argument zieht auch nicht mehr so recht. Gründe:

- 1) Eine einmalige Investition kommt auf Dauer billiger, da die Spiele zwischen 69,- DM und 79,- DM pro Titel kosten.
- 2) Der PC ist vielseitig einsetzbar und muß nur alle vier Jahre aufgerüstet werden.
- 3) Eine 3Dfx Voodoo-Karte kostet nur noch 169,- DM.
- 4) Die grafisch doch sehr deutliche Überlegenheit (dank 3Dfx).
- 5) Spiele, die für beide Plattformen erscheinen, sehen im Vergleich auf dem PC überwältigender aus, z.B. G-Police, Tomb Raider, Turok usw. (...)
Maurice



Der Vergleich Konsole und PC hinkt immer noch an allen Ecken und Enden. Die angeführten Argumente treffen deshalb auch größtenteils nicht zu. So kostet eine Voodoo2-Karte knapp 500 Mark, und eine Aufrüstung des PCs findet auch eher alle vier Monate denn vier Jahre statt. Will man wirklich alles uneingeschränkt spielen, dürfte man mit einem vier Jahre alten PC ordentlich in die Röhre schauen. Daß der PC vielseitiger eingesetzt werden kann, ist natürlich richtig. Aber was das mit einer PlayStation oder einem N64 zu tun hat, wird mir nicht ganz klar. Schließlich zielen Konsolen einzig und allein auf den Gebrauch als Spielmaschine ab. Dazu kommt die Tatsache, daß schon eine gute Grafikkarte mehr kostet als eine Konsole. Zu den beiden abgedroschensten Argumenten zum Schluß (sind aber immer noch die besten): Auf der Konsole entfallen nervige Konfigurier-Exzesse, zahlreiche Neustarts und ständige Treiber-Updates, und zudem macht es einfach mehr Spaß, auf einem großen Fernseher zu zocken, als vor einem 17-Zoll-Monitor zu verkramphen. Daß die PC-Spiele im Vergleich besser aussehen, sollte bei dem gewaltigen Anschaffungspreis eigentlich zu erwarten sein. Aber müßten sie auf einem 3000 DM-PC dann nicht zehn Mal so gut aussehen wie auf der PlayStation oder dem N64?



Hallo Fun Generation-Team, ich schreibe Euch zum Thema Dreamcast. In einem Nintendo-Magazin habe ich gelesen, daß das Dreamcast eine 64-Bit Konsole sei. Es wird geschrieben, daß die Konsole nur deshalb gern als 128-Bitter bezeichnet wird, um die technische Überlegenheit zum Nintendo 64 zu demonstrieren. Es wäre überaus auffällig, daß Sega ein halbes Jahr vor dem Release noch keine Spiele zeigen kann. Man sollte sich einmal überlegen, warum das Sega-Logo nicht auf der Konsole zu finden ist, wo man doch angeblich so stolz auf den Namen ist.

Ich würde gern Eure Meinung zu dem Thema hören.

Aber nun zu meinen Fragen:

- 1) Warum ist das Sega-Logo nicht auf der Konsole?
- 2) Wird ein Microsoft-Logo auf der Konsole zu finden sein?

Benjamin Klimek, Mettmann



Der Dreamcast ist tatsächlich „nur“ eine 64-Bit-Konsole. Ein Problem sehen wir in dieser Tatsache allerdings nicht, gerade wenn man einmal betrachtet, wie das 64-Bit-Nintendo 64 derzeit von der 32-Bit-PlayStation in die Schranken verwiesen wird. Zu Deinen Fragen:

1) Der vorgestellte Dreamcast war nicht mehr als eine sehr weit fortgeschrittenen Studie. Inzwischen befindet sich auch schon ein Microsoft-Logo auf der Vorderseite der Konsole (vgl. auch Backstage), womit Frage 2 beantwortet sein dürfte. Wenn man sich an dieser Stelle fragt, wo denn das Sega-Logo zu finden sei, dann muß man sich im Gegenzug auch die Frage gefallen lassen, warum zu Zeiten des Project Reality der Name Nintendo überhaupt nicht im Namen enthalten war? Und selbst wenn auf dem Saturn-Nachfolger nicht mal Dreamcast stehen wird - who cares? Die Qualität der Spiele entscheidet, und hier kann man nur hoffen, daß es Sega versteht, das Potential an genialen Automaten zu nutzen.



(...) Wenig Lob, viele Fragen:

- 1) Wann erscheint Tobal No. 2 als US-Version?
- 2) Wird es eine Dark Earth (PC)-Umsetzung für die PSX geben?
- 3) Welche Teile von Super Probotector könnt Ihr mir noch ans Herz legen?
- 4) Sind der alte Game Boy und der Game Boy Pocket linkfähig?
- 5) Fabriziert der Game Boy-Printer ausschließlich Bilder in Briefmarkengröße?
- 6) Ich würde mich gerne über Arcade-Automaten informieren bzw. mir einen zulegen. Habt Ihr Literaturtips oder Händleradressen?
- 7) Wer kann mir helfen, meine alte PSX (1. Generation) zu justieren?

Georch, Heppenheim

- 1) Derzeit steht noch kein genauer Release-Termin für den zweiten Teil des Square-Prüglers fest; aufgrund der Kooperation von Square und EA kann man aber davon ausgehen, daß dieses Spiel früher oder später in den USA erscheinen wird. Derzeit würde ein Release aufgrund der Tekken 3-Welle aber nicht viel Sinn machen.
- 2) Im Moment steht noch nicht fest, ob dieses Spiel für die PlayStation erscheinen wird. Wir halten es aber für eher unwahrscheinlich.
- 3) Eigentlich keine! Wer das Super Nintendo-Original einmal gespielt hat, wird sich entsetzt von der PlayStation-Version abwenden. Warte einfach mal auf die nächste PlayStation-Version, vielleicht geht es mit der wieder qualitativ aufwärts.
- 4) Ja, aber Du benötigst aufgrund der unterschiedlichen Buchsen ein spezielles Linkkabel. Von Electronic Equipment gibt's so ein Teil, frag doch einfach mal bei einem Zubehörhändler nach.
- 5) Ja.
- 6) Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/ 83517)

handelt unter anderem auch mit Platinen und Abspielgeräten. Man hilft Dir dort sicher gerne weiter.

7) Hier solltest Du ebenfalls Wolfsoft oder GT Elektronik kontaktieren.



Hallo Fun Generation-Team! Anstatt Euch mit dem obligatorischen Lob zu überschütten, rücke ich lieber gleich mit meinen Fragen heraus.

- 1) In der letzten Ausgabe habe ich die News-Meldung über das Neo Geo-Pocket gelesen. War das ein verspäteter Aprilscherz oder ernstgemeinte Facts?
- 2) Was ist denn eigentlich aus dem Wonz-Comic geworden?
- 3) Ist für das Nintendo 64 so etwas wie eine Platinen-Serie geplant?
- 4) Kommt für das Nintendo ein Adapter, der auch Spiele mit mehr als vier Teilnehmern ermöglicht?

Viele Grüße, **Dietmar Schulte, Bayreuth**



- 1) Das Neo Geo-Pocket kommt wirklich und könnte zumindest von technischer Seite her einen echten Game Boy-Konkurrenten abgeben. In Deutschland wird man das Handheld zur Edelkonsole übrigens wie immer über Maro beziehen können.
- 2) Leider wird es den Wonz-Comic zukünftig nicht mehr geben, da Wonz mit dem Layout für unser Schwesternmagazin play Playstation zu viel zu tun hat. Aber wir kümmern uns gerade um einen Nachfolger. Etwas Geduld also noch, aber wir wollen nicht vorschnell wertvollen Platz mit naiven Kritzeleien verschwenden.
- 3) Nicht direkt, aber einige Spiele von Third Party-Herstellern werden im Preis reduziert. So kostet ISS 64 nur noch 99,- DM, und auch extreme G wird als Special-Edition wieder veröffentlicht, mit Soundtrack-CD zum Preis von ebenfalls 99,- DM.
- 4) Nein, ein derartiges Gerät ist zur Zeit nicht geplant.

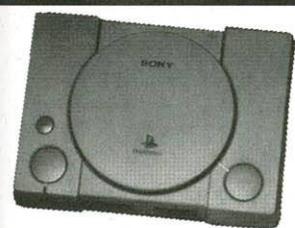


MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

02841-94260
FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
<http://www.mlc-moers.de>
Anschrieb Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



Finanzierung**
12 x 32.- **329.95**

- PSX mit Multinorm Umbau* 359.95
- + Spiel unserer Wahl 399.95
- PSX mit Umbau* + Cooler 399.95
- + Spiel unserer Wahl 449.95
- 1MB Memcard + 2. Pad +29.00

!! mit voller Garantie !!

- 1 Meg Memory Card 19.95
- 8 Meg Memory Card 49.95
- 2 Meg Memory Card 89.95
- EXPLODER Cheat Cartridge 69.95
- Gamester Racing Wheel 119.95
- Scart/RGB Kabel 19.95
- Link Kabel 19.95
- Antennen Adapterkabel 29.95
- Pad-Verlängerungskabel 19.95
- PSX Multi Tap 64.95

- Standard Controll Pad 24.95
- Dual Shock Analog Pad 59.95
- Arcade Stick Interact 79.95
- Programm Pad Interact 69.95
- Tasche + Pad + Memory Card 89.95
- NeGcon Pad 79.95
- Spezialized Joystick 99.95
- Scorpion Light Gun 79.95
- LaserGun with Redlight 89.95
- Sony Maus incl. Pad 54.95

PLAYSTATION EINSTEIGER KIT
PSX Controll Pad + RGB Kabel
+ 1MEG Memory Card **39.95**

PSX MULTINORM UMBAU SATZ
Multinorm* Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL **54.95**

EXPLODER CHEAT CATRIDGE
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen.
Speichert bis zu 10.000 Cheats **69.95**

72 MEG MEMORY CARD.
PSX-Memory Card mit
1080 Speicherblöcken und LCD
Display zum Hammerpreis. **89.95**

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

V3-RACING WHEEL
129.95

REAL ARCADE GUN
G-Con45 kompatibel
Lieferbar... **99.95**

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

SONY DUAL SHOCK PAD
Solange Vorrat reicht **54.95**

- BIO FREAKS 84.95
- SOUKAIGI (jpn 3CD's) 129.95
- POINT BLANK 94.95
- ROAD RASH 3D 89.95
- COMMAND & CONQUER PL. 49.95
- WCW WARZONE 74.95
- FINAL FANTASY TACTICS (US) 109.95
- BATMAN & ROBIN 84.95
- ARMORED CORE 94.95
- DEAD OR ALIVE 94.95
- MR. DOMINO 99.95
- XMEN VS. STREET FIGHTER 104.95
- HUGO 99.95
- BREATH OF FIRE 3 99.95
- THUNDERFORCE 5 (US) 119.95
- METAL GEAR SOLID (jpn) 129.95
- WAR GAMES 94.95
- MOTO RACER 2 94.95

COMMAND & CONQUER
ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG
94.95

Tekken 3
us 119.95

NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für
60 CD'S mit Beschri-
tungsindex und auto-
matischer
Auswurf der CD's **49.95**

RACING PAKET
FORMEL 1 PL. + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... **169.95**

- Alundra 94.95
- Abes Oddysee 2 (Oddworld) 94.95
- Addidas Power Soccer 98 89.95
- Baphomets Fluch 1 49.95
- Baphomets Fluch 2 94.95
- Batman & Robin 94.95
- Beyond the Beyond 89.95
- Bio Freaks 84.95
- Blast Radius 94.95
- Bliefuß 2 99.95
- Circuit Breakers 94.95
- Colin McRae Rally 109.95
- Crash Bandicoot 1 49.95
- Crash Bandicoot 2 94.95
- Dreams 99.95
- Dungeon Keeper 2 99.95
- Flottenmanöver 94.95
- Forsaken 94.95
- Frankreich 98 Die WM 89.95
- Gran Turismo 94.95
- Ghost in the Shell 94.95
- Jerry McGrath Supercross 98 109.95
- Man in Black 89.95
- Metal Gear Solid 104.95
- Motocross J. McGrath 99.95
- Lucky Luke 94.95
- N2O-Natural Adrenaline 94.95
- NBA 98 89.95
- NHL 98 89.95
- NHL Powerplay Hockey 98 94.95
- Need for Speed 3 94.95
- Parasite Eve 99.95
- Populous - The 3rd Coming 99.95
- Premiere Manager 98 94.95
- Road Rash 3 D 94.95
- Sentinel Returns 94.95
- Tenchu jp 139.95
- Tekken Platinum 49.95
- Tekken 3 US 119.95
- Tomb Raider Platinum 49.95
- Tomb Raider 2 99.95
- Treasures of the Deep 94.95
- Vigilante 8 99.95
- Wayne Gretzky Hockey 98 89.95

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

World League Soccer 98 PSX

Spielernamen ändern

So manch einer ärgert sich vielleicht, daß die Spieler bei World League Soccer '98 mangels Lizenz nur Phantasienamen tragen. Wählt in den Optionen den Punkt 'Spielernamen ändern', und sucht Euch aus irgendeiner Liga irgendein Team. Ändert den Namen des ersten Spielers nach 'TEAMTWO'. Danach findet Ihr in der Englischen Liga eine Option namens 'Grundeinstellungen 2'. Wählt Ihr diese Option, ist der Mißstand zumindest für die Englische Liga behoben.

Golden Goal 98 PSX



Versteckte Teams

Um an die versteckten Teams zu gelangen, müßt Ihr in der Teamauswahl die folgenden Tasten-Kombination eingeben. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, wird Euch das durch eine Art Gong bestätigt. Wenn Ihr anschließend die Kontinente durchschaut, werdet Ihr in die Auswahl 'Geheim' finden, hinter der sich die versteckten Teams verbergen.

- England 1966: L1, L1, L1, ○.
- Brasilien 1970: R1, R1, R1, ○.
- All-Star Team: .L2, L2, L2, ○.
- Das Team: . . .R2, R2, R2, ○.

Vigilante 8 PSX

Um in den Genuß der folgenden Codes zu kommen, begeben Ihr Euch im Optionsmenü in den Punkt Spielstatus (mit X anwählen). Wenn Ihr einen Charakter selektiert, könnt Ihr dann mit ○ die Codes eingeben. Wenn Ihr die Codes korrekt eingegeben habt, wird Euch das durch eine Stimme mit 'Funky' bestätigt.



FMV-Sequenzen

Hängt Ihr schon eine halbe Ewigkeit an einer Mission, nur um die FMV-Sequenz eines bestimmten Charakters sehen zu dürfen? Die folgenden Codes sollten in einem solchen Fall Abhilfe schaffen.

- Chassy Blue:FCZZCXIPJNFAHD
- Slick Clyde:EVMWNZGUGJKHHA
- Sheila:FIQYROIYZCUDFW
- John Torquo:JLUMWKCRRNRRJG
- Dave:IZDCPOJHMEYTGU
- Convo:WECZSWCWKAUCLH
- Molo:LRLVACXWMECOWJ
- Loki:CYTWOWGYXMZLOS
- Houston 3:ZUWEKCTDRBZIUT
- Boogie:KVBCZVEYOYVFMK
- BeezWax:LPBXSCGDOZIAAA

Wenn Ihr jetzt in das Menü Spielstatus geht, könnt Ihr Euch das Video zur entsprechenden Person anschauen.



Alle FMV-Sequenzen

Alternativ zu den vorangegangenen Codes könnt Ihr auch alle FMV-Sequenzen gleichzeitig freischalten. Gebt dazu das Paßwort 'SEE_ALL_MOVIES' im Menü Spielstatus ein. Anschließend könnt Ihr alle Videos der Charaktere in einer Sequenz anschauen, wenn Ihr im Menü Spielstatus ein Feld anwählt und X drückt.

Große Reifen

Steht Ihr auch auf übergroße Traktorreifen? Mit dem Paßwort 'MONSTER_WHEELS' ist auch das möglich.

Tödliche Raketen

Wenn Euch die Missionen trotz aller Bemühungen noch immer zu lange dauern, versucht doch mal das Paßwort 'DEADLY_MISSILE'. Dadurch fügen die Homing-Missiles Euren Gegner noch mehr Schaden zu.

Niedrige Schwerkraft

Schon lustig, wie die Vehikel durch die Luft fliegen, wenn man über einen Hügel fährt. Mit dem Paßwort 'REDUCE_GRAVITY' läßt sich dies noch verstärken.

Keine Gegner

Ihr habt eine Mission zwar geschafft, aber hattet keine Gelegenheit, Euch die Umgebung genauer anzuschauen? Mit dem Paßwort 'GO_SIGHTSEEING' könnt Ihr Eure Gegner gewaltfrei ausschalten, um die Umgebung genauer auszukundschaften.

Unverwundbar

Gebt Ihr statt den bisher genannten Codes das Paßwort 'I_WILL_NOT_DIE' ein, so werdet Ihr unverwundbar.

Charaktere doppelt

Ein Zwei-Spieler-Modus ist schon was Feines. Problematisch wird die Situation nur, wenn die beiden Kontrahenten mit dem selben Vehikel in den Kampf ziehen möchten. Mit dem Paßwort 'SAME_CHARACTER' erübrigen sich langwierige Streitereien.

Expert-Modus

Euch ist die Lust an Vigilante 8 bereits vergangen, weil es schlicht und ergreifend zu einfach ist? Mit dem Paßwort 'HARDEST_OF_ALL' geht's noch eine Stufe härter.

Waffen-Sekundärfunktionen

Jede Waffe, die Ihr in Vigilante 8

sammeln könnt, kann auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden. Die eine steht im Handbuch, die andere findet Ihr im folgenden.

Abfangraketen: Leuchtköder

Wenn Ihr die Raketen mit ○, ○, ○, R2 abfeuert, folgen alle Homing-Missiles (und einige andere) Eurer Rakete anstatt Euch. Dies dürfte die einzige Möglichkeit sein, durch die der Gamma-Schwarm von BeezWax sein Ziel verfehlt. Die Ganze Aktion kostet übrigens zwei Raketen.

Turboraketen: Stampede

Mit ○, ○, ○, R2 feuert Ihr ein bis fünf Raketen in schneller Folge. Nachteil bei der Sache ist, daß die Raketen sich Ihr Ziel nicht selbständig suchen, weshalb die meisten nicht Treffen. Deshalb lohnt sich diese Kombination meist nur bei stationären Zielen bzw. bei Gegnern, die in eine Falle geraten sind und aus diesem Grund nicht vom Fleck kommen. Die Kombination kostet Euch ein bis fünf Raketen.

Makromörser: Salto Mortale

Die Sekundärfunktion des Makromörser löst Ihr mit ○, ○, ○, R2 aus. Wenn Ihr trifft, sollte das Fahrzeug Eures Gegners auf dem Dach landen. Bei den größeren Vehikeln kann es etwas länger dauern. Bei dieser Kombination verbraucht Ihr zwei Granaten.

K.O.-Kanone: Prellbock

Die Kombination ○, ○, ○, R2 löst die Sekundärfunktion der K.O.-Kanone aus. Außer daß Ihr bei Eurem Gegner einen größeren Schaden anrichtet, wirft die Kombination auch Euren Gegner zurück. Manchmal landen sie sogar auf dem Dach. Für diese Kombination verbraucht Ihr zwei Schuß.

Straßenminen: Multiplex

Die Multiplexfunktion der Straßenraketen löst Ihr mit ○, ○, ○, R2 aus. Mit dieser Kombination legt Ihr ein bis sechs Minen hintereinander. Entsprechend benötigt Ihr für diese Aktion auch ein bis sechs Minen. Da die Minen liegen bleiben solltet Ihr Euch, merken, wo Ihr sie ausgelegt habt.

Um die Kombinationen benutzen zu können müßt Ihr die entsprechende Waffe noch nicht mal angewählt haben, vorausgesetzt Ihr habt genügend Munition.



Tips zu Vigilante 8 Skigebiet Colorado:

Am Fuße des Hügels steht die Talstation einer Gondelbahn. Fahrt Ihr an die Tür der Talstation heran, öffnet sie sich, und Ihr könnt hineinfahren. Die Gondelbahn bringt Euch dann zur Gipfelstation und setzt Euch da ab.

Casino City:

Hier solltet Ihr mal nach einem Zeppelin Ausschau halten, der von Zeit zu Zeit zur Landung ansetzt. Wenn Ihr zu seinem Landeplatz fährt, könnt Ihr die geöffnete Tür am Heck der Gondel erkennen, durch die Ihr ins Innere des Luftschiffs gelangt. Der Zeppelin wird

dann abheben, und Ihr könnt über die Stadt fliegen. Mit den Tasten **O** und **□** könnt Ihr das Schiff steuern, und mit **△** bzw. **○** könnt Ihr Euch abwerfen lassen, um Euch z.B. die Waffen und Extras auf den Gebäuden zu holen.

Flugzeugfriedhof Arizona:

In diesem Level findet Ihr in den Ecken Flugzeug-Tower. Ihr erkennt sie an den Fahnen, die neben den Gebäuden stehen. Wenn Ihr Euch hinter einem Tower, zwischen einen Tower und die danebenliegenden Strommasten stellt, tauchen B-52 Bomber auf, die Eure Gegner bombardieren.

Farmland Californien:

Wenn Ihr in diesem Level auf die Ventile neben dem Wasserkanal schießt, löst Ihr eine Flutwelle im Kanal aus, die alle Fahrzeuge, die

sich darin befinden, mit sich zieht und durch den Kanal wirbelt.

Geheimer Militärstützpunkt:

Wenn Ihr Euch die Stealth-Bomber in diesem Level mal genauer angesehen habt, sind Euch bestimmt die Leitern aufgefallen, die dort stehen. Wenn Ihr diese Leitern abschießt und Euch dann bei den Satellitenschüsseln neben die roten und grünen Lichter stellt, beschießen die Stealth-Bomber Eure Gegner.

Staudamm Arizona/Nevada:

Wenn Ihr den Schalter auf der Vorderseite des Damms betätigt, löst Ihr einen elektrischen Stromstoß aus, der sich durch das Wasser fortpflanzt und die Gegner, die sich im Wasserkanal befinden, auf seine eigene, ganz spezielle Art und Weise schocken wird.

in,former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „/“ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken. Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:

lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

FIRST AID

ALLE TIPS & ALLE TRICKS

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 21.00 UHR FÜR EUCH DA

DIENSTAGS,
0931 / 40 69 170
18-21 UHR

PlayStation Pocket Fighter / Super Gem Fighter Mini Mix

PSX

Als Gouki kämpfen

Um als Gouki kämpfen zu dürfen, müßt Ihr in der Charakterauswahl Ryu anwählen und **○** drücken.

Als Dan kämpfen

Wenn Ihr mit Dan kämpfen wollt, müßt Ihr in der Charakterauswahl Ken anwählen und **○** drücken.

NINTENDO 64 Banjo-Kazooie

200 blaue Eier

Um 200 blaue Eier zu erhalten, müßt Ihr Euch zunächst zu den Bubbleloop Swamps begeben, um Euch dort in ein Krokodil verwandeln zu lassen. Danach verläßt Ihr den Level wieder und geht nach links (aus Banjos Sicht nach rechts) und zu dem Rohr im Hintergrund, das zur Snow World Puzzle Map führt. Wenn Ihr dort angekommen

seid, geht Ihr durch das Rohr auf der Spitze des Hügels. Dort findet Ihr ein Zauberbuch. Wenn Ihr mit dem Zauberbuch redet, gibt es Euch den Code 'BLUEEGGS', den Ihr im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingeben müßt.

100 rote Federn

Nachdem Ihr im Mad Monster Mansion mit dem Zauberbuch geredet habt, müßt Ihr nach Treasure Trove Cove im Sand Castle 'REDFEATHERS' eingeben, damit Ihr den Maximumwert für rote Federn von 50 auf 100 erhöht. Um zum Zauberbuch zu gelangen, laßt Ihr Euch von Mumbo Jumbo im Mad Monster Mansion in einen Kürbis verwandeln. Folgt dann dem Winding Path den Vulkan hinauf, wo Brentilda wartet. Begebt Euch dort in das kleine Loch und folgt dem Pfad, bis Ihr auf das Zauberbuch stoßt.

20 Goldfedern

Geht zum Eingang vom Rusty Bucket Bay und schaut aus der First-Person Perspektive nach oben, rechts neben dem Eingang. Ganz

oben müßt Ihr eine Höhle entdecken können. Geht zurück zum Untertunneltunnel auf der rechten Seite und kehrt in den Raum zurück, in dessen Nebenraum sich Shrapnel, die Mine befindet. Schwimmt dann zu den drei Rohren an der Wand. Dort angekommen, müßt Ihr das mittlere aufbrechen und ihm bis zu einem Schalter folgen. Drückt den Schalter und geht dann zurück zum Rusty Bucket Bay, wo Ihr die Höhle gesehen habt. Dort solltet Ihr ein Zauberbuch finden, das Euch den 'GOLDFEATHERS' Code gibt. Gebt diesen Code im Sand Castle in Treasure Trove Cove ein, um 20 Goldfedern zu erhalten.

Eier und Federn auffüllen

Wenn Ihr erst einmal alle Zauberbücher gefunden habt, müßt Ihr in Treasure Trove Cove im Sand Castle nur 'BLUEREDGOLDFEATHERS' eingeben, um die blauen Eier und die roten und goldenen Federn wieder aufzufüllen.

Banjo-Kazooie Mutationen

In Banjos Haus hängt ein Bild von

Bottles über dem Kamin. Drückt UC, um Euch das Bild anschauen zu können. Damit das klappt, müßt Ihr in der richtigen Position stehen, d.h., Ihr müßt Euch eventuell mehrfach ausrichten. Wenn Ihr den Jiggy vom Sandschloß in Treasure Trove Cove habt, könnt Ihr eine Reihe kleiner Puzzlespiele spielen. Nach jedem gelösten Puzzle erhaltet Ihr einen Code, den Ihr im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingeben könnt. Im folgenden findet Ihr eine Auflistung der Codes und deren Auswirkungen. Leider funktionieren die Codes nur, wenn Ihr die Puzzles auch durchgespielt habt.

Banjo mit großem Kopf:

Wenn Ihr das erste Puzzle gelöst habt, erhaltet Ihr den Code 'BOTTLESBONUSONE'. Wenn Ihr den Code im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingibt, sollte Banjo daraufhin einen großen Kopf bekommen. Um die ganze Geschichte rückgängig zu machen, gebt Ihr 'NOBONUS' ein.

Banjo mit großen Händen und Füßen:

Spielt das erste und zweite Puzzle durch und Ihr erhaltet den Code 'BOTTLESBONUSTWO'. Wenn Ihr den Code im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingibt, erhält Banjo große Hände und große Füße.

Kazooie mit großem Kopf und großen Flügeln:

Wenn Ihr die ersten drei Puzzles gelöst habt, erhaltet Ihr den Code 'BOTTLESBONUSTHREE', den Ihr wieder im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingeben könnt. Kazooie wird dann einen großen Kopf und große Flügel bekommen. Bleibt wieder anzumerken, daß der Code nur funktioniert, wenn Ihr die drei Puzzles gelöst habt.

Banjo groß und dürr:

Damit Ihr Banjo den folgenden Code angezeihen lassen könnt müßt Ihr die ersten vier Puzzles im Bild in Banjos Haus lösen. Danach erhaltet Ihr den Code 'BOTTLESBONUSFOUR', den Ihr im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingeben könnt. Banjo wird daraufhin groß und dürr werden.

Großer, dürrer Banjo mit großen Händen und großen Füßen:

Habt Ihr die Puzzles eins bis fünf gelöst, erhaltet Ihr den Code 'BOTTLESBONUSFIVE'. Wenn Ihr den Code im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingibt, wird Euer Banjo groß, dürr und bekommt große Hände und große Füße. **Riesiger Banjo-Kazooie:** Damit Banjo gleichzeitig große Hände, große Füße und einen großen Kopf bekommt und Kazooie große Flügel und einen großen Kopf, müßt Ihr die

Puzzles eins bis sechs in dem Bild über der Feuerstelle in Banjos Haus durchspielen. Ihr erhaltet daraufhin den Code 'BIGBOTTLESBONUS'. Wie die vorherigen Codes müßt Ihr diesen in Treasure Trove Cove im Sand Castle eingeben.

Banjo-Kazooie als Waschmaschine:

Wenn Ihr alle sechs Puzzles gelöst habt lügt, Euch Bottles vor, daß er kein Puzzle mehr hat. Schaut Euch danach das Bild mit UC an und spielt nochmals. Wenn Ihr das Puzzle gelöst habt, erhaltet Ihr den Code 'WISHYWASHYBANJO'. Wenn Ihr diesen Code im Sand Castle in Treasure Trove Cove eingibt verwandelt sich Banjo-Kazooie in eine Waschmaschine.

**Monster Trucks Off-Road Challenge**

N64

Monster Trucks

Wenn Ihr in der Fahrzeugauswahl die folgenden Buttons drückt, erhaltet Ihr die angegebenen Fahrzeuge. Nochmaliges Drücken der entsprechenden Taste hat zur Folge, daß Ihr wieder das Standardfahrzeug erhaltet.

Punisher:DC
4x4 Monster:UC
Thunderbolt:LC
The Crusher:RC

Versteckte Strecken**El Canjon Track:**

Um Zugriff zum El Canjon Track zu erhalten, müßt Ihr in der Streckenauswahl O, L und R gleichzeitig drücken. Ihr solltet das Geräusch eines Presslufthammers hören. Um die El Canjon Strecke spielen zu können, wählt Ihr El Paso, haltet Z gedrückt und drückt den Gasknopf.

Flagstaff Track:

Um die Flagstaff Strecke zu spielen, müßt Ihr in der Streckenauswahl O und L drücken. Als Bestätigung solltet Ihr wieder das Geräusch eines Presslufthammers hören. Um den Flagstaff Track zu spielen, müßt Ihr Mojave auswählen, Z gedrückt halten und den Gasknopf betätigen.

Guadalupe Track:

Um Zugriff auf den Guadalupe Track zu erhalten, müßt Ihr in der

Streckenwahl O und R drücken. Spielen könnt Ihr die Strecke dann, wenn Ihr in der Streckenauswahl Vegas selektiert, Z gedrückt haltet und den Gasknopf drückt.

**Frankreich '98 - Die Fußball-WM**

N64

Creations Team

Um das Creations Team zu erhalten, müßt Ihr, nachdem Ihr Euch für ein Team entschieden habt, den Namen eines Spielers in 'BuryFC' ändern. Die Spielernamen des Englischen Teams ändern sich dann zu denen des Creations Teams, dem Entwicklungsteam für World Cup 98.

World Cup Classics

Um Zugriff auf die versteckten World-Cup-Classic-Spiele zu erhalten, müßt Ihr simpler Weise mit einem Team Eurer Wahl den World Cup durchspielen und die Trophäe gewinnen. Danach sollte Ihr den World-Cup-Classic-Mode im Hauptbildschirm auswählen können. Der Zugriff auf diesen Modus bleibt glücklicherweise beim Speichern erhalten.

Sound-Effekte

Um bei Frankreich '98 ein Tor nach eigenem Ermessen zu würdigen, drückt Ihr nachdem es gefallen ist, A, B, LC und DC.

**Wetrix**

N64

Hintergrund ändern

Wenn Ihr alle sechzehn Übungsrunden durchgespielt habt (acht 1Up/Cpu und acht 1Up), färbt sich der Hintergrund des Hauptbildschirms rot. Anschließend solltet Ihr im Optionsbildschirm eine neue Option finden, mit der Ihr den Hintergrund z.B. mit der Mona Lisa oder der amerikanischen Flagge verzieren könnt.

Neue Teile

Um statt T-förmigen und L-förmigen Teilen Dreiecke, kurze Balken und große Quadrate zu erhalten, müßt Ihr zunächst alle Übungsrunden durchspielen (siehe Hintergrund ändern). Danach müßt Ihr in jedem Modus außer dem Übungsmodus und dem Multiplay-Modus

ein 'OK-Rating' erhalten (wenn Ihr ein solches Rating erhaltet, sollte das entsprechende Symbol grün blinken). Wenn Ihr in den beschriebenen Sektionen ein solches Rating erhalten habt, färbt sich der Hintergrund grün und Ihr solltet in allen Modi außer dem Übungsmodus ein kleines blaues Männchen sehen. Dieses Männchen repräsentiert die Standardteile. Wenn Ihr das Männchen anwählt, verwandelt sich das Männchen in eine Ente. Die Ente repräsentiert die neuen Teile.

Wellen machen

Stellt den Hintergrund des Hauptbildschirms auf Grün (siehe Hintergrund ändern und neue Teile). Wenn Ihr jetzt im Hauptbildschirm UC gedrückt haltet, taucht eine Wassersäule auf, die Ihr mit dem Analogstick kontrollieren könnt. Der Code diente wohl den Programmierern zur Demonstration der implementierten Wasserphysik. Wenn Ihr statt UC DC gedrückt haltet und den Analogstick bewegt, kehrt sich der Effekt um.

**Chopper Attack**

N64

Levelauswahl

Um die Levelauswahl zu aktivieren, müßt Ihr im Anfangsbildschirm (in dem 'Press Start' steht) siebenmal UC drücken.

Homing Plasma

Spielt das Spiel auf Spielstufe 'Expert' bis zum siebten Level. Nach dem siebten Level müßt Ihr auf dem Mond kämpfen, um die Erde vor den Aliens zu schützen. Bevor Ihr Euch darauf einlaßt solltet Ihr zum Waffenkaufen gehen. Anstelle der Geheimwaffe sollte jetzt eine Waffe namens Homing Plasma stehen. Diese eignet sich besser, um UFOs abzuschließen.

**Biofreaks**

N64

Tip

Wählt, wie sonst auch, zunächst einen Kämpfer. Wenn der Kampf dann beginnt, geht Ihr in den Pausenmodus und schaltet in den Optionen die Schilde aus. Verlaßt dann den Pausenmodus wieder,

haltet A gedrückt (Dauerfeuer) und schaut zu, wie die Lebensenergie Eures Gegners abnimmt.

Erstellungsdatum

Hat es Euch auch schon mal interessiert, wann Eure Biofreaks-CD hergestellt wurde? Um das in Erfahrung zu bringen, drückt Ihr direkt nach dem Einschalten der Konsole LC. Drückt LC ein paar mal, um die Chancen zu erhöhen, daß es funktioniert, aber hört rechtzeitig auf zu drücken, damit Ihr das Datum lesen könnt. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, solltet Ihr ein Lachen hören.

Gegner mit einem Schlag töten

Die folgenden Tastenkombinationen enthalten die Tasten für die Standardbelegung des Controllers, wobei I für die Richtungstaste steht, die in Richtung Eures Gegners zeigt, W steht dagegen für die Richtung von Eurem Gegner weg. Die Angabe in Klammern gibt Auskunft darüber, in welcher Situation die Kombination eingesetzt werden kann.

MinaTek:

I, W, LC + DC (nahe am Gegner)

ZipperHead:

I, W, W + RC (nahe am Gegner, Gegner ohne Arme)

Ssapo:

I, W, W + UC + RC (nahe am Gegner)

PsyClown:

I, W, W + LC + DC

Sabotage:

I, W, W + UC (ein bis drei Schritte vom Gegner entfernt, Gegner ohne Arme)

BullzEye:

I, W, W + UC (nahe am Gegner)

Delta:

I, W, W + DC (nahe am Gegner)

Purge:

W, I, I + UC + RC

Bildschirmschoner

Wußtet Ihr, daß es bei Biofreaks einen Bildschirmschoner gibt? Geht während des Spiels in den Pausenmodus und wartet mal ein paar Minuten.

Gegner verspotten

Um Euren Gegner zu verspotten, müßt Ihr nur LC und RC gleichzeitig drücken.



F-Zero X N64/Import

Fahrzeugfarbe ändern

Um die Farbe Eures Vehikels an Euren persönlichen Geschmack anzupassen, müßt Ihr während der Fahrzeugerstellung R drücken. Bleibt anzumerken, daß für jedes Vehikel nur bestimmte Farben zur Auswahl stehen.

Joker Cup

Um den Joker-Cup freizuschalten, müßt Ihr zunächst den Jack-, Queen- und den King-Cup im Schwierigkeitsgrad 'Standard' gewinnen. Habt Ihr das geschafft, könnt Ihr den Joker-Cup mit seinen sechs vollkommen neuen Strecken fahren.

Fahrzeug drehen

Wußtet Ihr, daß Ihr mit den C-Buttons bei der Fahrzeugerstellung Euer Vehikel in alle Richtungen drehen könnt?



NBA Courtside N64

Große Köpfe

Wie die meisten Sportspiele verfügt auch NBA Courtside über einen Modus, in dem die Köpfe der Spieler übertrieben groß dargestellt werden. Um Ihn zu aktivieren, müßt Ihr die Tastenfolge **Q, Q, Q, R, Z, START, A, START, A, START, Z** eingeben. Kümmert Euch dabei nicht darum, was auf dem Spielfeld abgeht, während Ihr die Tasten drückt. Danach solltet Ihr Eure Idole besser erkennen können.

An den Korb hängen

Wann immer Ihr einen zweihändigen Dunk macht und dabei B gedrückt haltet, hängt sich Euer Spieler an den Korb. Wenn Ihr allerdings zu lange hängenbleibt, werdet Ihr mit einem technischen Foul bestraft.

Replay mit anderen Spielern

Da haben die Programmierer von NBA Courtside bei der Programmierung wohl nicht aufgepaßt, als sie den Replay-Modus erschufen. Wenn Ihr nämlich während des Spiels (egal was für eine Art Spiel Ihr gewählt habt) einen Spieler auswechselt und Euch anschließend im Replay-Modus die Szenen vor der Auswechslung anschaut, agiert dort der frisch eingewechselte Spieler statt des richtigen Spielers.



Forsaken N64

Zugriff auf alle Missionen

Um Zugriff auf alle Missionen zu erhalten, müßt Ihr im Anfangsbildschirm (in dem Ihr aufgefordert werdet, Start zu drücken) die Tastenfolge **A, R, Z, Q, Q, UC, DC**, und DC drücken. Als Bestätigung sollte auf dem Bildschirm 'MISSIONS OPEN' erscheinen. Danach solltet Ihr im Ein-Spieler-Modus Zugriff auf alle Missionen haben.

Battle Mode

Um in die Battle-Modi zu gelangen, müßt Ihr zuerst Zugriff auf alle Missionen haben (siehe Zugriff auf alle Missionen). Um nun den bronzenen Battle-Mode freizuschalten, müßt Ihr den Invader-Level durchspielen. Wenn Ihr den Ramqan-Level durchspielt, erhaltet Ihr den silbernen Battle-Mode; und den goldenen Battle-Mode bekommt Ihr, wenn Ihr den Balalas-Level durchspielt.

Manmek-Tip

Ist Euch schon aufgefallen, daß Manmek keinen Gegner töten kann, der Ihn direkt von oben angreift? Also haltet Euch über ihm und feuert, was das Zeug hält.

Metatank Tip

Um die Metatanks zu vernichten, ohne selbst getroffen zu werden, müßt Ihr Euch unter den Metatank begeben. Von dort aus ballert Ihr, was das Waffenarsenal hergibt. Jedoch solltet Ihr rechtzeitig wieder verschwinden, sonst zieht die Explosion des Metatanks Euch in Mitleidenschaft.

Extra-Leben

Wenn Ihr in einem Level ein Extra-Leben findet, hebt es auf. Wenn Ihr anschließend die Mission abbricht (das gerade eingesammelte Extra-Leben bleibt Euch erhalten) und wieder in den Level geht, könnt Ihr Euch ein weiteres Extra-Leben holen. Wiederholt die Prozedur, bis Ihr so viele Leben habt wie Ihr braucht und speichert anschließend.



Forsaken PSX

Verschiedenes

Die folgenden Codes müßt Ihr bei der Paßworteingabe eingeben.

bubbles: aktiviert den Cheat-Modus
thefullmonty: schaltet die Levelauswahl ein.

iamzeus: aktiviert den God-Modus, d.h., Ihr seid unverwundbar, habt alle Waffen, unbegrenzte Munition und unbegrenzte Nitro Boosts, vier Powerpods und zwei Spezialwaffen.

titsoot: wenn Ihr Zugriff zum Spezialschiff habt, könnt Ihr hiermit die Texturen ändern.

lumberjack: Mit diesem Paßwort schaltet Ihr eine Raketenumschaltung an. Drückt den Mug-Quick-Key einmal, um den normalen Mug zu erhalten. Drückt Ihr nochmals, habt Ihr den Spiral-Mug. Drückt Ihr den Quick-Key für den Mug ein drittes Mal, habt Ihr den Bouncy-Mug. Drückt den Solaris-Quick-Key einmal für die normale Stärke, ein zweites mal für das Homing Plasma und ein drittes Mal für das extra starke Blue Homing Plasma.

jimbeam: Mit diesem Paßwort aktiviert Ihr eine Umschaltung für die Strahlenwaffen. Drückt den Laser-Quick-Key einmal für den normalen Laser, ein zweites Mal, um den Electro-Beam zu aktivieren, und ein drittes Mal um Hades Superbeam einzuschalten.

Level Paßwörter

Als Beard spielen:

LEVEL 2:64OV141K
LEVEL 3:S816OS62
LEVEL 4:ND1NOS53
LEVEL 5:QJ2BO45N
LEVEL 6:DN2QOO35
LEVEL 7:ZS38OX7Q
LEVEL 8:QX3QON5R
LEVEL 9:CO44O42S
LEVEL 10:54DS1419
LEVEL 11:58P81O1B
LEVEL 12:HDYNOO3W
LEVEL 13:TJZ2OX6D

Als Curvel Clark spielen:

LEVEL 2:3NOVSOXOY
LEVEL 3:7S9DSS17
LEVEL 4:3X9VSSO+
LEVEL 5:6OLGS81J
LEVEL 6:88LJS4B2
LEVEL 7:LDM6SODM
LEVEL 8:2JMQTO8N
LEVEL 9:BNN2SOBP
LEVEL 10:QSNJTOFQ

Deathtrap Dungeon

Komplettlösung Teil 2

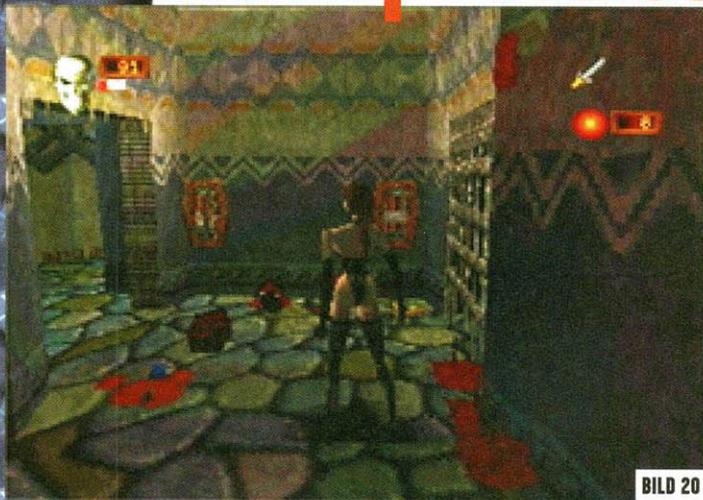


BILD 20

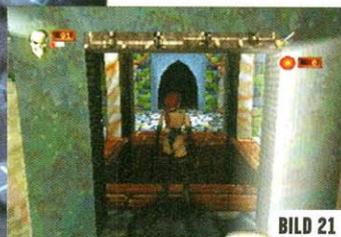


BILD 21

Labyrinth 2

Der Kobold gleich rechts muß erst aus dem Weg geräumt werden, bevor Ihr die beiden Schatztruhen plündern könnt. Die rechte der drei Türen wird passiert, die zwei Gnome dahinter gemeuchelt und der Schalter umgelegt, damit sich das linke Portal öffnet. Auch hier warten wieder zwei kleine Zwerge. Betätigt hier wiederum den linken Hebel, um an den goldenen Schlüssel hinter der mittleren Pforte zu gelangen. Öffnet das Gitter mit dem Totenkopf und sammelt die Extras auf. Das zweite goldene Gitter ermöglicht es Euch, den Minotauren von hinten zu erschlagen, daher solltet Ihr nicht den rechten Weg wählen (Bild 20). Zu Bild 21: In der kleinen Kammer rechts findet Ihr einen Heiltrank sowie den Wand-

hebel, der hinter den losen Bodenplatten einen weiteren Schalter freilegt (Bild 22). Haltet Euch nicht zu lange auf dem brüchigen Boden auf, da Euer Sprite ansonsten aufgespießt wird. Der letztmögliche Weg führt zu zwei Gegnern und dem rechts befindlichen Wandhebel, der neben der Brücke einige begehbare Plattformen ausfahren läßt. Den Raum müßt Ihr links auf den neu erschienenen Steinplatten durchqueren, da die Brücke selbst durch eine Salve von Feuerschüssen gesichert ist. Der jetzt vor Euch auftauchende Schalter deaktiviert diese tödliche Falle. Nach der Brücke befinden sich in dem Gang zu Eurer Rechten ein Minotaurus und Kobolde ohne Ende. Diese erscheinen in der Mitte des Gewölbes aus den Wänden und sollten mit äußerster Vorsicht bekämpft werden. Schnappt die verschiedenen Goodies und legt den neuen Hebel um. Nehmt den anderen Durchgang und gelangt zu Bild 23: Sucht im linken Raum als erstes das Zahnrad, welches die Feuerfallen vor den Schatztruhen außer Kraft setzt. Im übriggebliebenen Gang achtet Ihr auf die losen Bodenplatten und springt zu einem weiteren Hebel. Die Schaltersequenz öffnet jetzt in der Nähe der Brücke eine Wand. Zuvor steigt Ihr aber den gefährlichen Abgrund unter dem brüchigen Boden nach unten,

indem Ihr Euch vorsichtig an der einen Schachtwand hinablaßt. Ergattert den roten Schlüssel und erledigt die hinter Euch erscheinenden Kobolde, wenn Ihr versucht, eine Tür zu öffnen. Ein weiterer Wandhebel ist nun zugänglich und hebt das Gitter empor. Der Teleporter bringt Euch zurück an den Anfang der Brückenpassage. Da die Falle wieder aktiv ist, überquert Ihr diese wie gehabt, um an die oben erwähnte Wandöffnung zu gelangen. Dahinter gelangt Ihr über einen Teleporter in einen völlig neuen Rundenabschnitt. Wenn Ihr

die Steinwand zum Öffnen anklickt, verschwindet Ihr am besten gleich wieder hinter der Ecke, damit die anschließenden Pfeile Euch als Ziel verfehlen. Zu Bild 24: Die am Ende des linken Ganges hinter der Mauer liegende Schatzkammer wird vom ersten Alchimisten bewacht. Tötet diesen, um die nützlichen Bomben zu ergattern. Als nächstes beschreitet Ihr den Weg geradeaus auf Bild 24. Auf der Brücke dreht Ihr Euch um und bewerft die Flammenkrabber mit den vorher aufgesammelten Bomben. Auch die Flammenlanze bewältigt diese Aufgabe tadellos. Erst jetzt könnt Ihr gefahrlos an die Schalter hinter den beweglichen Wänden herankommen. Zwei Brückenvorsprünge sind nun neu dazugekommen. Erledigt am besten noch die letzten beiden Flammenkrabber, bevor Ihr auf der Brücke den rechten Weg einschlägt (Bild 25). Hier tötet Ihr den zweiten Alchimisten und öffnet am Ende des Ganges die auf der rechten Seite eingelassene Eisentür. Der dahinter plazierte Schalter führt Euch durch eine weitere Pforte zum ersten Hebel für die mittlere Eisentür in der großen Halle davor (Bild 25). Der zweite Schalter für das Portal befindet sich analog auf der anderen Seite. Hier findet Ihr hinter dem roten Gatter ein neues Secret. Um an den zweiten Schalter zu kommen, laßt Ihr die helle Wand am Wegende nach oben fahren und deaktiviert schließlich die Flammenfalle vor der großen Tür. Dahinter wartet nur noch der dritte Alchimist, der links beim Versuch, die Silbertür zu öffnen, hinter der Mauer erscheint. Verlaßt jetzt den letzten Labyrinthlevel.

Zirkus 1:

Der Startpunkt im ersten Zirkuslevel bietet Euch Durchgänge in die vier verschiedenen Himmelsrichtungen an. Vor einer Tür finden sich zwei Wandhebel, von denen der rechte



BILD 22



BILD 23



BILD 24



BILD 25



BILD 26



BILD 27



BILD 28



BILD 29

betätigt wird. Jetzt kann einer der vier Ausgänge passiert werden. Speichert und geht zurück in die Anfangshalle, um dort zwei Schlangenfrauen zu erledigen. Der linke der beiden Schalter führt Euch zu diversen Extras. Kehrt zum Savepoint zurück und geht durch die Holztüre ins Freie. Haltet Ausschau nach den Items und dem goldenen Schalter (Bild 26). Über den Teleporter kommt Ihr zurück zur Speicherstelle und öffnet dort das silberne Metallgitter. Zwei Clowns wollen jetzt unbedingt zerteilt werden. Folgt dem Gang ohne anzuhalten oder den Stiefelgnomen Beachtung zu schenken und laßt Euch einfach in den Abgrund hinabfallen. Der goldene Schalter hat einen Transporter aktiviert, der einen schlimmen Aufschlag verhindert. Vom Speicherpunkt aus kommend biegt Ihr bei den Zirkuszellen links ab und fertigt die zwei Clowns in dem Gewölbe dahinter ab. Schnappt Euch hinter der Holztür das Giftschwert und beseitigt damit geschickt das Schlangenfrauen-Duo. Nachdem die Eisentür entriegelt wurde, erscheinen insgesamt noch vier Schlangenfrauen nacheinander aus den jetzt offenen Wandnischen.

Nachdem Ihr auch diese zerhäckelt habt, schreitet entlang des vom Eingang aus rechts liegenden Weges und betätigt dort vor allem anderen zunächst die zwei Wandhebel (Bild 27), um so die tödlichen Boden- und Sprengschweifallen außer Kraft zu setzen. Bei der Weggabelung lauft Ihr links lang bis zur Überraschungsbox, welche unter anderem den roten Schlüssel preisgibt. Ihr vollendet den Rundlauf, damit die Sprengschweine Euch kein Leid zufügen. Verlaßt das Verlies, kehrt ins Freie zurück und schlägt dort den Weg nach links ein. Hinter der Holztür befinden sich drei Clowns sowie eine weitere Box, die eine böse Überraschung enthält. Jetzt müßt Ihr nur noch dem dunklen Kellergewölbe folgen, hier und da ein paar Gegner metzeln und bei der Abzweigung links abbiegen, um diese Runde erfolgreich abzuschließen.

Zirkus 2:

Lauft erst einmal schnurstracks ein ganzes Stück bis zum Bild mit der Clownsfratze. Schreitet rechter Hand voran bis zu Bild 28. Gutes Timing ist erforderlich, um den Bodenhebel umzulegen, ohne von der Maschinenwalze zermatscht zu werden und anschließend noch rechtzeitig durch die geöffnete Tür zu fliehen. Folgt dem Gang und weicht der hinter der Ecke fahrenden Dampfwalze in die rechte Wandöffnung aus. Der weiterführende Weg bietet nur noch einige Bonusgegenstände. Mit dem Wandschalter könnt Ihr diese Passage schnell und bequem durch das Gitter verlassen. Stattet dem bereits gesichteten Wandbild einen neuen Besuch ab. Der übriggebliebene Abschnitt wird von einer großen Feindesschar bewacht, die es erstmal zu bezwingen gilt. Im darauffolgenden Raum geht es richtig ab, studiert also besser mal folgende Beschreibung: Als allererstes gilt es, eine Horde von widerlichen Jongleuren zu erledigen, die im wahrsten Sinne des Wortes von allen Seiten auf Euch einstürmen. Sobald Ihr die erste Kammer rechts betreten habt, schiebt sich die Steinwand nach oben und eine Maschinenwalze rollt auf Euch zu (Bild 29). Weicht durch Rückwärtsrennen aus und legt den Wandhebel im richtigen Moment um,

damit diese hinter der Mauer gefangen wird. Dreht jetzt am Wandrad, welches die Feuerfalle am Ende des Gewölbes deaktiviert und das Metallgitter hochhebt. Ein Geheimbonus findet sich hinter der großen Mauer vor Eurer Nase, ein weiterer rechts hinten an ähnlicher Stelle. Das Verlies führt unmittelbar zu einer unscheinbaren Holzpforte, die den Eingang eines sehr langen Ganges darstellt. Wenn Ihr das große Wandbild erreicht, haltet Euch rechts und macht die Feinde nach dem Durchgang platt. Wenn Ihr das mächtige Portal durchschritten habt, erscheinen sowohl vor als auch hinter Euch zwei blitzeschleudernde Widersacher. Bewältigt das Problem so schnell wie möglich und sackt den goldenen Schlüssel ein. Der linke Wandschalter hebt zwei rote Vorhänge empor, neben drei Heiltränken kann auch noch mit der nötigen Portion Schnelligkeit ein Secret erhascht werden. Beim rechten Schalter spielt sich haargenau die gleiche Aktion auf der gegenüberliegenden Seite ab. Einige Fieslinge stehen jetzt noch zwischen Euch und dem Ausgang.

Zirkus 3:

Vom Speicherpunkt aus bieten sich drei mögliche Richtungen an. Wählt zuerst die linke, bei der Ihr die Spielfigur mit allerlei nützlichen Sachen ausstatten könnt. Danach geht es vom Savepoint aus die Schräge nach oben und im anschließenden Raum links, um hinter der Mauer an den Geheimbereich zu gelangen. Ihr solltet einen Großteil der möglichen Wege links liegenlassen, da ausschließlich eine gierige Meute dahinter wartet, und den Schalter auf Bild 30 aktivieren, um hinter dem Gitter links von der Tränke an die Schatztruhe zu gelangen (Bild 31). Versucht auf gar keinen Fall, die Holztür rechts auf Bild 31 zu passieren (Raketenfalle!). Durchquert stattdessen die steinerne geradeaus und schaut in nachfolgender Passage hinter die helle Mauer. Nehmt den roten Schlüssel und lauft weiter rauf, um anschließend im grünfarbenen Schacht das Giftschwert einzukassieren. Stattet mal wieder dem Speicherpunkt einen Besuch ab und begeben Euch über die

abwärtsführende Schräge samt Aufzug nach unten. Bevor Ihr die Kampfarenen betretet, stärkt die vorliegende Schatztruhe sicherlich Euren Helden. Allgemeine Tips können hier praktisch nicht gegeben werden, gebt einfach Euer Bestes und spart nicht allzu sehr mit dem Inventar, denn vor jeder der drei Kampfarenen steht eine Schatztruhe zur Verfügung. Nach dieser Passage bekämpft Ihr den Tyrannosaurus, indem Ihr solange ausweicht und durch den Eingang dieser Kuppel flieht, bis sich dieser in dem „kleinen“ Gang selbst einfängt. Tötet ihn und gelangt so zum Abgrund.

Abgrund 1:

Im ersten Raum killt Ihr alle Kriegerinnen und sammelt die verteilten Extras auf. Ein Geheimbereich findet sich gleich vom Eingang aus rechts hinter der Steinmauer. In der folgenden Kammer wählt Ihr den linken oder rechten Weg und bereitet Euch neben den obligatorischen Amazonen auch auf ein blitzwerfendes Ungetüm vor. Klettert danach zum Altar auf Bild 32 und holt mit dessen Hilfe den hölzernen Fahrstuhl nach unten. Eine Ebene höher ist gleich



BILD 30



BILD 31



BILD 32

hinter der Wand rechts vom Speicherpunkt ein Giftschwert. Wieder in der Altarhalle angelangt, durchschreitet Ihr die Metalltür und folgt dem Rundweg in beliebiger Richtung, erledigt zwischendurch die nervigen Punks und gelangt so zu Bild 33. Durch die abgebildete Tür kommt Ihr geradeaus zu einem Aufzug und einigen Bonusgegenständen. Der Fahrstuhl wird mittels des Hebels vor Eurer Nase in Bereitschaft gebracht. Eine Etage darunter geht Ihr bis zum Kellerende und werdet gleich darauf von einer Gegnerhorde begrüßt. Eine Menge Heiltränke später ist der goldene Schalter zugänglich. Eine Sequenz zeigt die Auswirkung auf die nun verfügbare fahrende Holzplattform (nach Bild 33 rechts). Benützt Ihr diese, ist ein weiterer Level geschafft.

Abgrund 2:

Die verschlossene Pforte gleich am Anfang stellt den Rundenausgang dar, bis dahin ist es aber noch ein weiter Weg. Da es im Gang nur rechts weiter geht, fahrt Ihr also nach unten und haltet Euch darauf rechts. Im folgenden Gewölbe sind zunächst mindestens fünf Amazonenkriegerinnen zu erledigen, um anschließend in der Kammer rechts am Zahnrad drehen zu können. Seid aber auf einen weiteren Schurken gefaßt. Jetzt lauft Ihr am roten Totenkopfgitter vorbei und legt den dahinter platzierten Hebel um. Kehrt nun diesem Raum den Rücken zu und passiert die nun geöffnete Pforte in der Nähe des Aufzugs. Wieder überraschen Euch an die

fünf Schergen, danach erklimmt Ihr den kleineren Steinklotz (Bild 34). Hier oben müßt Ihr nur den Wandschalter betätigen und danach zum Startpunkt des Level zurückmarschieren. Sichert den Spielstand und öffnet die entriegelte Tür. Bei der Weggabelung lauft Ihr geradeaus, ergattert links in der Mauer noch schnell die Extras und betretet die naheliegende Halle. Besiegt die launische Brut und sammelt unter anderem den Ankh der Lebenskraft auf. Gleich vom Eingang aus rechts aktiviert Ihr den Wandhebel hinter der Mauer, um beim zweiten Abschnitt der Weggabelung die verschlossene Metallplatte emporzuheben. Geht rein bis zu Bild 35. Links nach der Holztür finden sich zwei Feinde sowie ein paar Extras. Der vorerst einzig mögliche Weg liegt hinter der Metalltür geradeaus. Sucht zuerst den Bodenhebel für die silberne Totenkopftür, um kurz darauf nach der einzig hellen Wand an das begehrte Silberschwert zu gelangen. Nehmt die Klinge sofort in die Hand, damit die Skelettheinis nach dem Totenkopfgitter ohne größere Probleme beseitigt werden. Schlagt die erste Glocke, um dadurch gleich daneben die graue Mauer zu verschieben. Ihr erreicht so wieder den Altarraum, schlägt die zweite Glocke und massakriert die aufgetauchte Hohepriesterin, welche sich in dem Raum aufhält, wo Ihr den Ankh der Lebenskraft finden konntet. Mit dem roten Schlüssel der Priesterin ist auch das rote Totenkopfgitter kein Hindernis mehr. Der spiralförmige Gang leitet Euch zu einer nicht zu unterschätzenden Plattformpassage. Haltet nach einer hellen Wand Ausschau und schnappt Euch dahinter die belohnenden Items. Zu Bild 37: Als erstes könnt Ihr rechts hinter der Eisentür abspeichern, wenn der Wandhebel betätigt wurde, geht daraufhin neben diesem durch einige Steinwände und aktiviert eine horizontale fahrende Steinplatte. Über diese erreicht Ihr den goldenen Schlüssel. Aber Vorsicht: Zuerst am Zahnrad drehen, damit Ihr nicht von der Feuerfalle gegrillt werdet, wenn Ihr den goldenen Wandhebel nach unten stellt.

Abgrund 3:

Wenn Ihr die Extras eingesammelt und die Zauberin erschlagen habt, ist der Weg zu einem neuen Abschnitt frei. Logischerweise schließt sich der



BILD 33



BILD 37



BILD 34



BILD 38



BILD 35



BILD 39



BILD 36



BILD 40

Vorhang kurz nach Betreten des Gewölbes sofort und einige Kriegerinnen melden sich zum Kampf an. Sucht nach dem Steinsarg, fahrt nach oben und ergattert nützliche Extraschüsse für die Donnerbüchse. Rechts vom Eingang aus erreicht Ihr über eine abwärtsführende Schräge eine Kammer, in der Ihr nach erfolgreichem Entschärfen der Fallbeilfalle wieder ein Silberschwert Euer eigen nennen könnt. Die zweite Schräge hinab führt in einen kleinen Raum in dem Ihr analog vorgeht: geradeaus hinter der Mauer wird mittels Hebel die Feuerfalle entschärft, der nun gefahrlos zugängliche Schalter ermöglicht es, einen der Vorhänge in der Halle davor hochfahren zu lassen (wenn Ihr hochkommt gleich rechts). Gegen die Knochengerippe wendet Ihr am besten wieder das Silberschwert an, auch wenn dieses wohl nicht alle acht Skelette überdauert. Wenn alle ins virtuelle Jenseits gebracht worden sind, erhaltet Ihr den goldenen Schlüssel und könnt vor dem Steinsarg in einen versteckten Raum hinunterfahren. Geht zum goldenen Totenkopfgitter, fahrt hinauf und hebt mittels Wandschalter einen weiteren Vorhang im bereits geöffneten Weg. Bekämpft die Wurfbeilmutanten und schreitet am Ende

des Weges die Schräge nach unten (Bild 38). Begeht die Kammer ganz langsam wegen den aus der Mauer schießenden Speeren. Der Schalter wird benutzt und Euer Weg gegenüber dem goldenen Totenkopf nun fortgesetzt. Ihr erreicht ein mit Extras gespicktes Zimmer, in dem die Plattform in der Mitte zu einem Geheimbereich führt (Vorsicht, bleibt auf der rechten Seite des Ganges!). Übrigbleibt der Abschnitt links von Bild 38, wo Euch auch gleich Blitze um die Ohren fliegen. Sammelt im weiteren Verlauf die Siberklinge ein und lockert den Jungs in der Nähe des im Boden eingelassenen Pentagramms die Knochen (Bild 39). Beim Versuch, die Mauer links zu liften, erscheint hinter Eurem Rücken wieder mal eine Hohepriesterin, nach deren Ableben der zugängliche Hebel die Steinsäule ein kurzes Stück weiter vorne zum Aufzug umwandelt. Betretet den Rundgang dank den verschiedenen Fallen mit äußerster Vorsicht und erfreut Euch an den Gegenständen. Springt vom Fahrstuhl aus über den Abgrund und haltet Euch bei der Steinplatte links, um hinter der Mauer einen Speicherpunkt aufzufinden. Haltet Ausschau nach dem roten Schlüssel und dem Geheimbereich dahinter (Bild 40). Überspringt

wieder die Tiefe, um gleich nebenan diese erneut zu meistern. Begeht den anschließenden Rundgang wohl bedacht an der Wand entlang, um den mörderischen Pfeilschüssen kein einfaches Ziel zu bieten. Es geht jetzt nur über den Abgrund weiter, nach welchem Euch auch sofort zwei Fieslinge überraschen wollen. Springt an der anderen Stelle wieder hinüber, damit Ihr den Schalter oberhalb Eures Sichtfeldes aktivieren und so Zugang zum Fahrstuhl erhalten könnt. Es geht abwärts, zwei blitzeschleudernde Priesterinnen werden von Euch erledigt und der Level durch die neu zugängliche Halle ein für allemal verlassen.

Abgrund 4:

Sucht das rechts der roten Totenköpfe liegende Gewölbe ab, besiegt die Knochenmänner und stattet Euch unter anderem mit dem Silberschwert aus. Weiter geht es ein Stückchen tiefer (Bild 41). Weicht den fliegenden Äxten aus und sucht



BILD 41



BILD 42

bei der sich auftuenden Kreuzung zuerst den rechten beziehungsweise mittleren Gang ab (Rundweg). Vorsicht, die Schatztruhe dort wird von einer Pfeilfalle bewacht. Betätigt sowohl im mittleren als auch im linken Tunnel je einen Wandhebel, so daß zwischen den beiden eine Verbindung entsteht und eine neue Passage zugänglich wird. Laßt alle erscheinenden Gegner verschwinden und hebt den roten Schlüssel vom Gespenst auf. Geht in besagten Raum und aktiviert den Hebel an der Wand. Durch den so hervorgerufenen



BILD 43

Teleporter gelangt Ihr zum Ausgangspunkt zurück. Setzt den Schlüssel ein, wodurch die Schiebefalle nicht mehr funktionstüchtig ist. Steigt jetzt die großen Stufen hinab und erschlagt das Skelett. Hinter der verschwundenen Barriere findet Ihr diverse Goodies und den Schalter, der die verschlossene Pforte entriegelt. Ihr trefft auf zwei alte Bekannte... Holt den goldenen Schlüssel und setzt diesen ein. Axtzombies en masse säumen auch sofort das Kellergewölbe. Beim großen Abgrund gibt es nun einen unbekanntenen Teleporter. Vom Ausgangspunkt aus steuert Ihr gen Bild 41 und sogar noch ein wenig tiefer. Steigt weiter hinab bis zu Bild 42. Benutzt den Lift, beschreitet den Tunnel schnurgeradeaus und springt schräg links über das Loch im Boden. Das Gitter gegenüber kann hier geöffnet werden. In der darauffolgenden Passage lauft Ihr am besten rückwärts

ins Freie und seid so vor den Skelettkriegern gewappnet. Hinter dem nächsten Gatter legt Ihr ausschließlich den goldenen Wandhebel um. Wenn Ihr die Kammer wieder verläßt, bringt Euch die fahrende Steinplatte auf die andere Seite. Folgt dem Weg links Eures Ankunftspunktes und fällt in die Tiefe, wo gleich drei Gerippe anzutreffen sind. Aus den dunklen Räumlichkeiten taucht eine Giftspinne auf. Passiert die Holzpfote, ergattert die Extras samt der Silberklinge und durchschreitet das Metallgitter. Befreit die Spinne von ihren acht Beinen und holt den Silberschlüssel. Begeht Euch nun zur passierbaren hölzernen Totenkopftür und löst die paar Geister in Luft auf. Der auffindbare Schalter gibt eine neue Passage beim großen Abgrund frei. Zwischendurch mal ein wichtiges Secret: Geht zu Bild 43, legt links den Hebel nach unten und springt mit großem Anlauf über die Tiefe hinweg. Paßt auf, denn die Plattform, auf der Ihr landet, ist brüchig und sackt unter

GAME BUSTER

Tausende Game Buster Codes zu über 320 PlayStation Spielen!

CODEPOWER

LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM (wenn nicht anders angegeben!)

Abes Odyssey	Final Fantasy 7	Stadt d. v. Kinder
Alien Trilogy	Fade to Black	Syndicate Wars
Alone i. t. Dark	G-Police	The Note
Ark of Time	Gex 3D / Rayman	Tomb Raider 1 oder 2
Baphomets Fluch 1&2	Hercs Adventure	Turok (N64)
Blazing Dragons	Kings Field	Vandal Hearts
Broken Helix	Legacy of Kain	War Hammer
Casper	MDK	Warcraft 2
Castlevania	Myst	Wing Commander 3&4
Chronicles of the Sword	Nightmare Creatures	Wild Arms
Clock Tower	One	X-Com oder Z
Command & Conq. 1	Resident Evil	Lösungsbücher in Farbe:
Command & Conq. 2	Resident Evil DC	Breath of Fire 3 - 24,95*
D oder Diablo	noch erhältlich	Deathrap Dungeon - 19,95
Discworld 1&2	Riven - Myst 2	Final Fantasy 7 - 29,80
Excalibur	Suikoden	Tomb Raider 1 - 19,95
		Tomb Raider 2 - 19,95

ZUBEHÖR:

UMBAU CHIP 19,- DM (inkl. Dt. Anleitung!)	RGB KABEL 19,- DM (Importspele laufen in Farbe!)
1MB MEMORY 25 DM (Viele verschiedene Farben)	8MB MEMORY 35 DM (Viele verschiedene Farben)
24MB MEMORY 55 DM (Viele verschiedene Farben)	JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben)
X-PLORER 89,- DM (Die Game Buster Alternative)	RGB + AUDIO 25 DM (Sound Sound Sound)
LIGHTGUN 39,- DM (Pointer f. Lightgun 45,- DM)	LINKKABEL 19,- DM (Mehr Spaß beim Spielen)
PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter)	PAL-BOOSTER 45 DM (NTSC -> PAL)

GAME BUSTER INKL. CODEPOWER 99,- DM

DUAL SHOCK PAD 39,- DM
(Transparent Look & Super Shock)

BESTELHOTLINE:

PLAYSTATION CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

#3

DIE DRITTE AUSGABE MIT TOP AKTUELLEN CHEATS & TRICKS NUR 14,80 DM

CDG MEDIA

TEL. BESTELLANNAHME Mo-Fr. 08-21 Uhr & Sa. 08-14 Uhr

FAX: 04131/

A. d. Sandbergen 5
21337 Lüneburg
www.spieloesungen.de

04131 / 850610

850620
Händleranfragen
erwünscht

Euren Füßen weg. Habt Ihr das Versteck geplündert, nutzt Ihr den Steinplattenlift und beendet die Runde.

Abgrund 5:

Hüpft rechts eine Stufe tiefer und schreitet den drei Toren entgegen, bis hinter Euch die Wand eine Pfeilfalle offenlegt. Darin befindet sich der Hebel für eine der drei Türen. In den darauffolgenden ersten beiden Gängen weicht Ihr den Feuerballfallen aus und betretet die unterschiedlichen Nischen. Daneben sollt Ihr natürlich die vorhandenen Schalter aktivieren, um letztlich das mittlere Portal zu durchqueren. Am Ende dieses Korridors erhebt sich die Wand und legt einen unbekanntes Hebel frei, der Euch den weiteren Weg ebnet. Rechts unten angelangt, zerteilt Ihr den Säbelmann, springt zwei Stufen weiter rechts runter und erledigt dort die Spinne, um ungestört den Schalter zu benutzen. Kehrt um und passiert das entspernte Gitter, in welchem Ihr einen Schutzzauber findet. Nach dem Doppelportal (Bild 44) befindet sich hinter einer Stelle an der linken Wand die Höllenmaschine. Betretet den Gang zu Eurer rechten und bereitet Euch auf urplötzlich auftauchende Gegner vor. In der zweiten Nische links findet Ihr den Schalter für das Tor in dieser Passage. Hier nach nutzt Ihr eine Fernwaffe, damit den Schurken auf der Brücke das Zeitliche segnet (Bild 45), springt mit Anlauf hinüber, sammelt den Silberschlüssel ein und benutzt diesen. Hüpfst anschließend zurück und begehbt Euch



BILD 44



BILD 45



BILD 46

rechts hinunter. Die folgende Aktion muß schnell über die Bühne gehen: Benutzt zuerst den hinteren und danach den vorderen der beiden Hebel. Mittels des beweglichen Steinquaders erreicht Ihr die rettenden Klötze zur Linken (Bild 46). Wenn Ihr einen Geheimbereich finden wollt, geht Ihr zuerst rechts hoch. Zurück beim ersten Steinklotz verschwindet Ihr jetzt links in der Wand. Transportiert Euch mittels des Wandhebels in einen ähnlich aussehenden Bereich, betätigt dort den Schalter und verlaßt diese Umgebung. Sperrt das Gitter auf und gelangt letztlich an einen schmalen Weg, auf dem Rußspuren am Boden Feuerfallen signalisieren. Sprintet, was das Zeug hält, und meistert die tödliche Passage und so den vorletzten Abgrundlevel.

Abgrund 6:

Das Nest stellt den letzten Level vor dem Glockenturm dar. Vorerst spielt sich diese Runde eine Etage über einem gefährlichen Tyrannosaurus ab, bleibt deshalb besser auf den schmalen Brücken. Lauft los und überquert die Kreuzung, um die Schatztruhe zu plündern. Vom Speicherpunkt aus beschreitet Ihr den vorerst einzig möglichen Weg geradeaus an der Wandfalle vorbei und benutzt den ersten Hebel. Dieser hebt die Wand in der Nähe des Savepoints empor. Benutzt diesen neuen Korridor, springt mit großem Anlauf auf den T-förmigen Steg (Bild 47) und biegt nach rechts ab, wo Ihr einige Items aufnehmen solltet. Aus der Bonuskammer kommend rennt Ihr



BILD 47



BILD 48

schnurgeradeaus und hüpfst hinüber in die Wandnische. Der so aufgefundene Schalter ebnet den letzten Weg auf dem T-Stück. Folgt dem Gang und achtet beim Aufsammeln der Raketenmunition auf die Feuerbälle aus der rückwärtigen Wand. Benutzt den Fahrstuhl und speichert besser, denn es steht bald ein schwieriger Kampf an. Wenn Ihr voranschreitet, schließt sich das Gitter hinter Eurem Rücken, was bedeutet, daß es gibt kein Zurück mehr gibt. Entweder Ihr erledigt den Dino durch mehrere Schüsse des Raketenwerfers (was fast ein Ding der Unmöglichkeit ist), oder Ihr lockt ihn geschickt in eine Feuerfalle. Letzter Weg wird anhand eines Beispiels schnell beschrieben: Vom herabgefallenen Metallgitter aus steuert Ihr den Helden erst geradeaus und gleich wieder links bis zu Bild 48. Lockt das Monster in den rechten Tunnel, verlaßt diesen durch seinen zweiten Ausgang und legt dort den Hebel um, so daß der kleine Saurier in der Falle gut durchgebraten wird. Erledigt irgendwie alle beide von der Sorte und schnappt Euch den roten Schlüssel. Außerdem kann nun geruhsam die Umgebung nach Schätzen abgegrast werden. Sucht nach dem roten Tor und tretet dem Obermott gegenüber, wenn Ihr im voranliegenden Zwischengang durch den versteckten Wandhebel das Gitter entriegelt habt. Habt Ihr auch diesen vernichtet, steht Euch der Glockenturm zur Erkundung offen.

Glockenturm 1

Nachdem Ihr vom Beginn des Level aus mit dem Holzfahrstuhl nach unten gefahren seid, stehen Euch dort zwei verschiedene Bodenhebel zur Verfügung. Benutzt unter gar keinen Umständen den mit Totenköpfen markierten Schalter, ansonsten bereitet eine Feuerfalle Eurem Leben ein schnelles Ende. Sobald Ihr also die einzig mögliche Alternative betätigt



BILD 49

habt, bewegt Ihr das Sprite schnell mit dem Aufzug nach oben, um dort das hochgeschobene Metallgitter zu passieren und über die Holzbrücke in den nächsten Raum zu gelangen. Dort angelangt nutzt Ihr die bewegliche Plattform, um eine Etage tiefer einen Bonusraum zu betreten. Achtet dort auf die mittlerweile bekannte Dampfanzeige an der Wand des Gewölbes und öffnet ein bis zwei Schatztruhen der vorhandenen vier. Auch hier sorgen nach kurzem Aufenthalt raumfüllende Flammensprüher für ein jähes Ende Eures Sprites. Wieder oben in Sicherheit öffnet Ihr das silberne Metallgitter und bekämpft die drei schwarzen Drachenritter auf der schmalen Brücke mit notwendiger Vorsicht, da diesen viel daran gelegen ist, Euch von dieser zu stürzen. Macht Euch auf weitere Kämpfe gefaßt, wenn Ihr der nächsten Kammer näherkommt. Sammelt als allererstes den goldenen Schlüssel in der Schatztruhe ein und begeht anschließend den linken Weg (Bild 49). Paßt aber auf die Wurfmesser auf! Einen Gegner später erscheinen im folgenden Raum weitere Widersacher und wollen Euch das Leben schwer machen. Durchquert das Turmzimmer und betätigt im nächsten Raum die an der rechten Wand platzierte schwarze Totenkopfplastik. Nachdem Ihr so das Giftschwert erneut erhalten habt, legt Ihr den einzigen Wandhebel nach unten und fahrt mit dem Fahrstuhl abwärts. Hinter der Eisentür warten wieder mal einige Ritter darauf, von Euch erledigt zu werden. Ist auch diese kurze Passage absolviert, betretet Ihr einen flächenmäßig extrem großen Hof, der von drei Spinnen bewacht wird. Das einzig Wichtige, was es in diesem Areal zu finden gibt, stellt der Silberschlüssel dar. Um diesen aufzufinden, folgt Ihr stur der vom Eingang aus rechts liegenden Wand, bis Ihr hinter dem Tor auf Bild 50 selbigen zu Gesicht bekommt. Geht jetzt in das vorherige Gewölbe zurück und setzt den neu gefundenen Schlüssel ein, um weiterzukommen. Mit dem Aufzug oben angelangt ergattert Ihr auch gleich den roten Schlüssel und begehbt Euch zu Bild 49 über die Brücke zurück. Der fehlende rechte Abschnitt führt zum Ende dieser Runde.



BILD 50



BILD 55



BILD 57



BILD 59



BILD 51



BILD 56



BILD 58



BILD 52



BILD 53



BILD 54

Glockenturm 2

Bevor Ihr diesem Level nähere Untersuchungen widmet, sucht Ihr zunächst schnell nach zwei Secrets: Folgt dem breiten Gang am Holzportal vorbei und drückt ein gutes Stückchen weiter hinten den goldenen Knopf an der linken Wand. Springt auf die so herabgelassene Plattform, fährt empord und sammelt den Schutzzauber ein. Begebt Euch wieder nach unten und öffnet die Steinwand vor Euren Augen. Schnappt Euch schnellstmöglich die dahinter verborgenen Extras und rennt, was das Zeug hält, zum Holztor zurück. Der mittlerweile erschienene Höllenreißer folgt Euch nicht lange... Nach der hölzernen Tür gilt es wieder, einige Feinde zu eliminieren, um danach den einsamen Wandhebel nach unten zu legen. Doch Vorsicht, dieser wird von einem roten Ritter verteidigt, der gleich vor Euch

erscheint, wenn Ihr die Schwelle zum Hebel überschreiten wollt. Nun öffnet sich die Tür zu Eurer Rechten. In der vorliegenden Halle wendet Ihr Euch nach links, tötet ein paar lästige Schurken, haltet Abstand von den Sprengschweinen und ergattert schließlich mit etwas Geduld vier solcher Borstenvieher. Als nächstes wendet Ihr Euch der Metallpforte neben der Guillotine zu. Dahinter bleibt Ihr unbedingt auf dem befestigten Steinboden stehen und beseitigt die beiden Drachenritter. Wartet und betrachtet die Umgebung auf Bild 51. Hier ist äußerste Vorsicht und Geschick geboten, Ihr solltet auf alle Fälle vorher den Spielstand sichern. Wenn Ihr den lockenden Ankh der Lebenskraft unter allen Umständen erhaschen wollt, solltet Ihr Euch darüber im klaren sein, daß der Großteil des Bodens brüchig ist und mehr oder weniger schnell unter Euren Füßen wegsackt. Alles schön und gut, das Problem ist nur, daß Ihr später selbigen Raum nochmals eine Etage höher betretet. Solltet Ihr zum späteren Zeitpunkt dank recht schwieriger Sprungaktionen nach unten fallen, bestimmt nur der vorhandene beziehungsweise nicht mehr existente Grund über ein weiteres Fortleben des Helden. Diese Entscheidung müßt Ihr also selbst treffen. Weiter geht es jetzt hinter der beweglichen Steinwand in der großen Halle (Bild 52). Bei der Abzweigung beschreitet Ihr den rechten Tunnel am Speicherpunkt vorbei, entriegelt das Gitter und holt Euch den roten Schlüssel in der Schatztruhe. Diese wird übrigens von einer Speerfalle gesichert. Schließt nun das rote Totenkopfgitter auf und laßt die schwarzen Ritter dahinter schnell verschwinden. Mit der schachbrettartigen Platte werdet Ihr nach oben befördert, wo gleich links aus dem Gang eine Feindesschar ohne Vorwarnung attackiert. Durchstöbert den Raum samt Seitengang,

um mehrere nützliche Goodies zu erobern. Auf dieser Ebene findet Ihr eine Eisentür, die Euch über einen kurzen Spaziergang auf der Burgmauer in die nächste Kammer führt. Absolvier diese und geht weiter zur nächsten Burgmauer. Der vorhandene Save-Point ist äußerst fair gesetzt und sollte wirklich nicht ausgelassen werden. Ihr seid nun bei Bild 53: diese Stelle wurde bereits erwähnt und ist keinesfalls ein Zuckerschlecken. Springt auf die kippende karierte Plattform in der Mitte und stattet erst den Vorsprüngen links und rechts einen Besuch ab. Dort sind die Bodenplatten zwar brüchig, Euch steht aber trotzdem genügend Zeit zur Verfügung, bis die karierte Plattform von der vertikalen wieder in die horizontale Position zurückgekehrt ist. Als letztes hüpf Ihr auf die vom Eingang aus gegenüberliegende Seite und steigt dort auf die rote Platte welche Euch zum Rundenende geleitet.

Glockenturm 3

In diesem zu Beginn recht verworrenen Level springt Ihr zuerst in den vom Anfang aus rechts gelegenen Gang (Bild 54 links). Haltet Euch an der rechten Wand links und folgt dieser, bis Ihr das Silberschwert gefunden habt. Sobald Ihr dieses innehabt, fällt Euch ein roter Ritter in den Rücken, den Ihr sofort eines Besseren belehrt. Geht zurück zu dem vom Speicherpunkt aus gegenüberliegenden Balken, wo Ihr zur Linken zwei Bomben sichtet. Sammelt diese nur ein, wenn Ihr sie unbedingt benötigt, denn die Steinmauer hinter den Utensilien birgt Gefahren: Feuerflammen lodern auf, und Ihr müßt über die losen Bodenplatten ausweichen. Auf jeden Fall rennt Ihr den von den Bomben aus rechts gelegenen Tunnel bis zur Kreuzung entlang (Bild 55). Dort richtet Ihr Euch nach links und von diesem Holzbalken wiederum rechts. Nachdem die Wand den Gang freige-

geben hat, beschreitet Ihr diesen und löst dort sämtliche Geister in Luft auf. Benutzt anschließend den Fahrstuhl, um ein Stockwerk tiefer gegen die grüne Rießenhand anzutreten. Mutige Jecken nehmen bei Ihr das Giftschwert; wollt Ihr vorsichtiger vorgehen, sind Fernwaffen und Zauber die beste Alternative. Nehmt Euch aber vor den losen Bodenplatten im Burghof in acht! Passiert nun das linke der drei Portale auf Bild 56. Ihr gelangt zu zwei Armbrusttrümmern in Bild 57. Setzt hier die beiden Steinsäulen links und rechts in Bewegung, beseitigt je zwei Übeltäter und aktiviert schließlich den einzigen Wandhebel, um Zugang hinter die Dämonenskulptur zu erlangen. Dort drückt Ihr den ersten der drei goldenen Knöpfe, die das große Holztür im Burghof entriegeln. Die mittlere Eisenpforte auf Bild 56 bringt Euch zu einem Ankh der Lebenskraft, ohne Fallen, wirklich ganz harmlos! Zuguterletzt durchquert Ihr die dritte Tür rechts auf Bild 56. Erledigt die Monsterherde dahinter und sucht mit der Hilfe eines Glühwürmchens nach dem weiterführenden Weg (Bild 58). Auch hier stellen mehrere Widerlinge keine Überraschung mehr dar. Folgt der linearen Passage und betätigt an deren Ende den zweiten goldenen Schalter, so daß Ihr eine Etage tiefer befördert werdet. Hinter der Tür dort gibt es jetzt zwei Möglichkeiten: entweder die lose Bodenplatte ist noch da und Ihr habt recht einfaches Spiel, in den Raum dahinter zu kommen, oder sie ist bereits eingestürzt und Ihr müßt einen kritischen Sprung zum Besten geben. Im Burghof findet sich noch eine verschlossene Metalltür, bei der nun der Zeitpunkt gekommen ist, sie zu öffnen. Lauft den Tunnel entlang und fahrt mit der roten Bodenplatte eine Etage nach oben. Geht rechts in den kleinen Durchgang und betätigt den Wandhebel, geht danach zu dem jetzt zugänglichen Schalter am Ende des Weges und holt Euch mit dessen Hilfe einen Steinklotz nach unten. Klettert hinauf, dreht das Zahnrad in Bild 59, damit die folgenden Feuerfallen entschärft sind, und springt über den Abgrund in den schmalen Tunnel vor Eurer Nase. Der Weg zum letzten Knopf ist jetzt frei, legt diesen um und begeben Euch zurück in den großen Burghof,



BILD 60



BILD 62



BILD 64



BILD 66



BILD 61



BILD 63



BILD 65

wo das große Holztor versenkt wurde. Eine weitere Runde ist erfolgreich von Euch zu Ende gebracht worden.

Abwasserkanal 1

Vom Startpunkt dieser Stage aus geht Ihr gleich auf den moosbewachsenen braunen Felsvorsprung in der rechten oberen Ecke Eures Sichtfeldes zu (Bild 60). Folgt dem schmalen Gang, bis Ihr den Bombenwurf aufgesammelt habt. Setzt diesen auch sofort gegen die eine Stufe tiefer grunzenden Orks ein. Unten angelangt öffnet sich das Metallgitter, sobald Ihr die beiden Biester getötet habt. Der folgende Raum wird geradeaus passiert und der erscheinenden Weggabelung auf der rechten Seite gefolgt. Haltet Euch stur an der rechten Wand entlang, bis Ihr auf Bild 61 vor einer riesigen Holzpforte stehenbleibt. Seid aber in dem äußerst verwinkeltem Kellergewölbe auf der Hut vor den urplötzlich auftauchenden Orks! Entriegelt die Holztür und rennt, was das Zeug hält, durch den dahinter gelegenen Raum, da Ihr von Gegnern auf einer Brücke im oberen Teil dieses Gewölbes attackiert werdet. Habt Ihr schließlich in der nächsten Passage den roten Schlüssel zu Eurem Inventory gepackt, bleibt Euch nichts weiter übrig,

als den mehr oder weniger beschwerlichen Weg zum Levelanfang zurück anzutreten. Seid Ihr also wieder bei Bild 60 angelangt, nehmt Ihr den kleinen Tunnel links von der verschlossenen Metalltür. Nach einem guten Stück Wegs geradeaus - Ihr seid mittlerweile auch auf der bereits bekannten Steinbrücke marschierst - findet Ihr nach mehreren Auseinandersetzungen mit den Schergen des Bösen zuguterletzt den goldenen Schlüssel, der das Eisentor am Rundenanfang (Bild 60) aufschließt und so den Ausgang dieses Dungeons offenlegt.

Abwasserkanal 2

Mit dem Holzfahstuhl unten angekommen stellt Ihr das Sprite in die Mitte des achteckigen Bodengitters, um mit dessen Hilfe wiederum eine Etage tiefer zu gelangen. Von dort aus steuert Ihr das Sprite geradeaus weiter beziehungsweise in den Kanal gegenüber der höher an der Mauerwand plazierten Pfeilfalle. An der folgenden Kreuzung lauft Ihr links und springt anschließend mit sehr langem Anlauf über den Abgrund (Bild 62). Falls Ihr dennoch abstürzt, ladet Ihr das Spiel besser erneut, ansonsten ist die Verwirrung komplett. Wenn nun das Metallgitter von Euch emporgehoben wird, solltet Ihr unbedingt warten, bis die dahinter aktiven Feuerballfäden von links und rechts in den Gang geschossen sind. Schreitet voran in den Geheimbereich und legt den Wandhebel nach unten, woraufhin Euch auch gleich ein kriegshungriger Ork in den Rücken fällt. Mit dem Aufzug nach unten gefahren offenbart sich dort ein weiterer Schalter. Nach dessen Aktivierung schiebt sich die daneben liegende Holzwand in die Gewölbedecke, und ein Ork sowie eine Schatztruhe stehen Euch gegenüber.

Jetzt nehmt Ihr den einzig möglichen Abschnitt und lauft schnurgeradeaus, auch über die Kreuzung, bis Ihr die Rampe auf Bild 63 erreicht. Klettert hinauf und folgt dem Weg, ignoriert die Holztür zur Linken und erledigt unter anderem den großen Orkfeldwebel, um anschließend den von der Rampe aus links gelegenen Tunnel zu begehen (Bild 64). Seid auf zwei Orkschützen gefaßt, sammelt das Silberschwert auf und legt beide Hebel um, so daß nun zwei Nischen irgendwo in dieser Stage frei werden. Geht auf der zuvor benutzten Rampe nach unten und durchschreitet die jetzt auf der rechten Seite liegende Holztür, damit Ihr Zutritt zu einem großen mit Orks, Geistern und Extras gespickten Gewölbe erhaltet. Anschließend geht es weiter die Schräge nach unten und den Abwasserkanal zurück, um bei der ersten Möglichkeit rechts abzubiegen. In der großen Halle macht Ihr sämtliche Monster nieder und betätigt die links und rechts von der Metallpforte plazierten Schalter, um jene zu öffnen und so den Weg zum dritten Abwasserkanal zu ebnen.

Abwasserkanal 3

Bunt und feindsstrotzend erscheint die Brutkammer zu Beginn dieses Levels. Hier schlüpf Alien-like ein Ei nach dem anderen, was bleibt Euch also anderes übrig, als alle Viecher nacheinander zu beseitigen? Habt Ihr diese Aufgabe gemeistert, holt Ihr den Flammenwerfer hinter der rosafarbenen Wand und folgt dem übriggebliebenen Tunnel. Grillt hier gleich mit dem Flammenwerfer alle fliegenden und kriechenden Insektenkrieger, da die neue Waffe eindeutig die beste Wahl darstellt. Rutscht die Schräge hinab, bekämpft das Insekt und folgt dem Gang bis zum Speicherpunkt. Hinter dem Spin-

nennetz bringen Euch weitere Rampen tiefer in die violett schimmernden Schwärmgründe. Versenkt die Wand und ergattert die Bonusgegenstände in der Schatztruhe dahinter. Auf ein Neues gilt es, massig Kriechtiere zu beseitigen, um nach deren Ableben Zugang zum nächsten Rundenabschnitt zu erlangen, und zwar genau gegenüber dem Eingang dieser Kammer. Fallt mit den brüchigen Bodenplatten in die Tiefe, nehmt bei der Weggabelung den rechten Weg und erledigt dort die Spinne. Danach öffnet Ihr die Wände links und rechts kurz vor der abwärtsführenden Schräge, sammelt sehr viele unverzichtbare Extras ein und schiebt schließlich noch in diesem Gang den Steinblock durch die Wand (Bild 65) in den von der Weggabelung aus links liegenden Tunnel. Dieser bewirkt, daß Ihr nun nach oben klettern könnt und von dort aus leichteres Spiel mit dem Endgegner dieser Runde, der Insektenkönigin, habt. Über den Steinblock wenn angelangt folgt Ihr der Passage, tötet die aus dem rechten Gang hervorschnellende Spinne und laßt diesen Geheimbereich aber besser links liegen. Die Bodenplatten sind brüchig, und das Hinabfallen zur Insektenkönigin kommt einem Todesurteil gleich. Geht also weiter geradeaus, bis Ihr auf dem ringförmigen Felsvorsprung steht, auf welchem Ihr auch gleich von mehreren Flugkreaturen angegriffen werdet (Bild 66). Um den Obermotz auszuschalten, nehmt Ihr eine Fernwaffe und schießt nacheinander alle von der Decke hängenden Stalaktiten ab, sowohl bei Euch oben als auch in dem Raum darunter, um damit die Königin zu erschlagen. Danach gibt eine Nische beim Ringvorsprung einen Teleporter frei, der Euch in die nächste Runde transportiert.

...to be
continued

charts

Lesercharts

1. Gran Turismo (PS)
2. indiziertes Spiel (PS)
3. Banjo-Kazooie (N64)
4. Tekken 3 (PS)
5. Frankreich '98 (PS)
6. Heart of Darkness (PS)
7. Forsaken (N64)
8. Final Fantasy VII (PS)
9. Tekken 2 Platinum (PS)
10. Road Rash 3D (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 7. September 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ACME - The Game Company

1. Tekken 3 (PS)
2. Gran Turismo (PS)
3. Final Fantasy VII (PS)
4. indiziertes Spiel (PS)
5. Final Fantasy VII (PS)
6. Metal Slug (PS)
7. Alundra (PS)
8. Tenchu (PS)
9. Parasite Eve (PS)
10. Bushido Blade 2 (PS)

FUN GENERATION

1. F-Zero X (N64)
2. Pocket Fighters (PS)
3. Mission: Impossible (N64)
4. Colony Wars 2 (PS)
5. Banjo-Kazooie (N64)
6. Gran Turismo (PS)
7. Frankreich '98 (PS)
8. Road Rash 3D (PS)
9. Lunar Silver Star Story (PS)
10. WWF Warzone (PS)

Die Gewinner aus FG 08/98:

- ▶ S. Dietz, München
- ▶ Daniel Leu, Karlsruhe
- ▶ M. Wolfrum, Kulmbach

back ISSUES



FG 10/96	<input type="checkbox"/>	FG 9/97	<input type="checkbox"/>	FG 02/98	<input type="checkbox"/>
FG 11/96	<input type="checkbox"/>	FG 10/97	<input type="checkbox"/>	FG 04/98	<input type="checkbox"/>
FG 12/96	<input type="checkbox"/>	FG 11/97	<input type="checkbox"/>	FG 05/98	<input type="checkbox"/>
FG 02/97	<input type="checkbox"/>	FG 12/97	<input type="checkbox"/>	FG 07/98	<input type="checkbox"/>
FG 08/97	<input type="checkbox"/>	FG 01/98	<input type="checkbox"/>	FG 08/98	<input type="checkbox"/>

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

**No. 33 am Kiosk ...
ab dem 09.09.1998**

The truth is out there

The X-Files

Mit Mulder und Scully auf Aliensuche

Abe und kein Ende

Abe's Exodds

Zu Gast bei den Oddworld Inhabitants

Cobra, übernehmen Sie

Mission: Impossible

Die Spionage-Action im Kreuzverhör

Nur Fliegen sind schöner

wipEout 64

Zum Headquarter nach Liverpool

Endlich im Preview

Metal Gear Solid

Mit Konami in geheimer Mission

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 40691-0
Fax.: 0931 / 40691-23
Elektronpost: redaktion@fungeneration.com

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

West-Coast-Editor:
Fabian Döhle,

Art Direction:
Kei Neugebauer

Layout:
Kei Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer,
Uwe Dietrich, Holger Gößmann, Stefan
Hellert, Daniel Johannes, Marcus Karyoti,
René Schirmer, Rabea Schmiedehausen,
Merkus Häberlein, Philipp Noack,
Julian Ossent

Titel:
Nintendo

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 40691-10
Fax.: 0931 / 40691-23

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 40691-12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 40691-11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckersulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1998 by Fun Generation,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel.: [0711] 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel.: [040] 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg (BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg (BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg (BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg (BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: VF 750 C, WWF Warzone Player-Editor, gefrorene Gummibärchen & Roskide'98

Special Thank: Acclaim, Laetitia Jauze & Stephanie Rolland, ACME, die dänischen Grenzbeamten & Michael Färber
Very Special Thank an: Euch Leser!
Empfehlung des Monats: Let's Party with your pants down!



IV. Quartal 97 - 97.314
(verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

FUN
GENERATION

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HANDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

PlayStation

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 287,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
- CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
- CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG 19,95
- (UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
- X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) 29,95
- LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) 119,95
- LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
- (INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95



Die ersten Besteller erwarten eine kleine Überraschung!

- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
- MEM.CARD 15 BL.-ORIG.(VER.FARB.) 36,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
- ACTUA TENNIS 89,95
- ADIDAS POWER SOCCER '98 89,95
- AIRONAUTS (AUG) 89,95
- ALL STAR TENNIS 89,95
- ALUNDRA 89,95
- APOCALYPSE (AUG.) 94,95
- ARMORED CORE 89,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
- AZURE DREAMS 89,95
- BABY UNIVERSE 79,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIO FREAKS (SEPT) 79,95
- BLASTO 79,95
- BLOODY ROAR - BEAST 84,95
- BOMBERMAN WORLD 79,95
- BREATH OF FIRE 3 (AUG.) 89,95
- BREATH O. F. 3-SPECIAL ED.(AUG) 109,95
- BUBBLE BOBBLE 2 89,95
- BUST A MOVE 3 59,95
- CARDINAL SYN 69,95
- CART INDY CAR - WORLD SERIES 79,95
- CIRCUIT BRAKERS 89,95
- COLIN McRAE RALLY 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT) 89,95
- CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
- COOL BOARDERS 2 89,95
- CRASH BANDICOOT 2 89,95



GRAN TURISMO (PSX) 89,95

- CRIME KILLER 89,95
- CYBALL ZONE 89,95
- DEAD OR ALIVE 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON 89,95
- SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
- DIABLO 89,95
- DREAMS 89,95
- EVERYBODY'S GOLF 79,95
- EXTREME SNOWBOARD 89,95
- F1 RACING SIMULATION '98(SEPT) 99,95
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
- FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95



- FIGHTING FORCE 99,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 '97 109,95
- FORSAKEN 59,95
- GEX 2 (GEX 3D) 74,95
- GHOST IN THE SHELL 89,95
- GOLDEN GOAL '98 89,95
- GRAN TURISMO 89,95
- HEART OF DARKNESS 89,95



- HUGO 1 (AUG) 89,95
- INDY 500 89,95
- KICK OFF WORLD 89,95
- KLONOA 89,95
- KULA WORLD 89,95
- LUCKY LUKE 89,95
- MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
- MEDIEVIL 89,95
- MEGA MAN 8 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
- MEN IN BLACK 89,95
- MR. DOMINO (AUG) 84,95



- MOTORHEAD 89,95
- NASCAR '98 89,95
- NBA LIVE '98 89,95
- NBA PRO '98 99,95
- NEED FOR SPEED 3 89,95
- NEWMAN HAAS RACING 89,95
- NHL '98 89,95
- NHL FACE OFF '98 79,95
- NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
- ONE 89,95
- PANDEMONIUM 2 84,95
- PET IN TV 79,95
- PHAT AIR SNOWBOARD RACING 89,95
- PITFALL 3D 89,95
- POINT BLANK (JULI) 79,95
- POINT BLANK INKL. GUN (JULI) 154,95
- POY POY 89,95
- PREMIER MANAGER '98 89,95
- PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) 79,95

- RAYMAN 2 (SEPT.) 89,95
- RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
- ROAD RASH 3D 89,95
- SAN FRANCISCO RUSH 89,95
- SENTINEL RETURNS 89,95
- SHADOW GUNNER 94,95
- SNOWRACER '98 89,95
- SPAWN 79,95
- SPICE WORLD 49,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
- SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) 84,95



CARDINAL SYN (PSX) 69,95

- SUPER MATCH SOCCER 84,95
- SUPER PANG COLLECTION 89,95
- TEST DRIVE 4 89,95
- THEME HOSPITAL 89,95
- TOMB RAIDER 2 89,95
- SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
- TOMBI 89,95
- TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
- TOTAL NBA '98 79,95



- TREASURES OF THE DEEP 89,95
- UBIK (AUG) 99,95
- V-BALL 89,95
- VIGILANTE 8 89,95
- VIPER 89,95
- VIVA FOOTBALL 89,95
- VR BASEBALL '99 79,95
- VS. (VERSUS) 99,95
- WARGAMES 89,95
- WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95
- WCW NITRO 99,95
- WILD ARMS 79,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
- WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
- WRECKING CREW 99,95
- WWF WARZONE (AUG.) 89,95
- XENOGRACY 94,95
- ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95



- 3 DIRTY DWARVES 39,95
- AMOK 39,95
- BLAM MACHINEHEAD 24,95
- BLAZING DRAGONS 19,95
- BUST A MOVE 3 39,95
- CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
- DARIUS 2 19,95
- FORMULA KARTS 39,95
- KRAZY IVAN 14,95
- MADDEN '97 14,95
- MASS DESTRUCTION 39,95
- NASCAR '98 39,95
- NBA LIVE '98 24,95
- NHL '98 39,95
- NHL POWERPLAY 24,95
- NIGHTS-3D ANALOG PAD 79,95
- PARODIUS DELUXE 14,95
- REVOLUTION X 9,95
- ROAD RASH 39,95
- SHELLSHOCK 24,95
- SOVIET STRIKE 24,95
- STREETFIGHTER 3000 19,95
- THEME PARK 29,95
- THUNDERHAWK 2 19,95
- TOMB RAIDER 59,95
- TORICO 49,95
- VIRTUAL GOLF 19,95
- VIRTUAL HYDLIDE 24,95

Nintendo 64

- NINTENDO 64 289,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
- UND AV-SCART-KABEL
- CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
- CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
- (INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
- LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,95
- GAME BUSTER 99,95
- MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 39,95
- HYPER PAK(RUMBLE PAK+MEM.CARD) 49,95
- LX4 TREMOR PAK 29,95
- 1080° SNOWBOARDING (SEPT.) 89,95
- ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
- AERO GAUGE 144,95
- AIR BOARDER 64 (SEPT.) 119,95
- ALL STAR BASEBALL '99 99,95
- BANJO UND KAZOOIE 89,95
- BIO FREAKS (SEPT.) 129,95

- BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
- BOMBER MAN 64 89,95
- BUCK BUMBLE (SEPT.) 129,95
- BUST A MOVE 2 79,95
- CRUISIN WORLD 89,95
- DIDDY KONG RACING 89,95

Lösungsheft DM 24,80



BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

- DUAL HEROES 129,95
- EXTREME G 99,95
- GEX 2 (SEPT) 129,95
- F1 RACING SIMULATION '98(SEPT) 129,95
- F1 WORLD GRAND PRIX (AUG) 89,95
- FIGHTER'S DESTINY 129,95
- FORSAKEN 119,95
- FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
- G.A.S.P. (SEPT) 149,95
- GEOMON MYSTICAL NINJA 129,95
- GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 124,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
- INT. SUPERSTAR SOC. '98(SEPT) 99,95
- LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
- MARIO KART 64 89,95
- MISSION IMPOSSIBLE (AUG) 134,95
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP 89,95
- NBA COURTSIDE 89,95
- NBA PRO '98 139,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG) 99,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 99,95
- OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
- RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
- RAYMAN 2 (SEPT.) 129,95
- SCARS (SEPT) 129,95
- SUPER MARIO 64 89,95
- SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
- TETRIS SPHERE 89,95
- VIRTUAL CHESS 64 119,95
- WALDLAE COUNTRY C.T. GOLF(AUG) 119,95
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 129,95
- WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,95



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
- 3 DIRTY DWARVES 39,95
 - AMOK 39,95
 - BLAM MACHINEHEAD 24,95
 - BLAZING DRAGONS 19,95
 - BUST A MOVE 3 39,95
 - CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
 - DARIUS 2 19,95
 - FORMULA KARTS 39,95
 - KRAZY IVAN 14,95
 - MADDEN '97 14,95
 - MASS DESTRUCTION 39,95
 - NASCAR '98 39,95
 - NBA LIVE '98 24,95
 - NHL '98 39,95
 - NHL POWERPLAY 24,95
 - NIGHTS-3D ANALOG PAD 79,95
 - PARODIUS DELUXE 14,95
 - REVOLUTION X 9,95
 - ROAD RASH 39,95
 - SHELLSHOCK 24,95
 - SOVIET STRIKE 24,95
 - STREETFIGHTER 3000 19,95
 - THEME PARK 29,95
 - THUNDERHAWK 2 19,95
 - TOMB RAIDER 59,95
 - TORICO 49,95
 - VIRTUAL GOLF 19,95
 - VIRTUAL HYDLIDE 24,95
 - NINTENDO 64
 - BUST A MOVE 2 79,95
 - FRANKREICH '98 99,95
 - INT. SUPERSTAR SOC. 64 89,95
 - MULTI RACING CHAMP. 89,95
 - TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95
- gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

Sega Saturn

- SEGA SATURN MAXI SET 294,-
- GRUNDFERTIG + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
- WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
- CONTROL PAD ORIG. 44,95
- INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
- LENKRAD ARCADE RACER 89,95
- 6-PLAYER-ADAPTER 19,95
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
- ATLANTIS - 2CD'S 89,95
- BEDLAM 79,95
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 69,95
- BURNING RANGERS 89,95
- COMMAND & CONQUER 79,95
- COURIER CRISIS 79,95
- ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
- HOUSE OF DEAD 89,95
- HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
- MARVEL SUPER HEROES 89,95
- NASCAR '98 39,95
- NBA LIVE '98 24,95
- NBA ACTION 98 79,95
- NHL '98 39,95
- NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
- PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
- RAMPAGE WORLD TOUR 89,95
- RETURN FIRE 89,95
- RIVEN - MYST 2 89,95
- SEGA TOURING CAR 89,95
- SHINING FORCE 3 89,95
- SONIC R - SONIC T.T. 99,95
- STEEP SLOPE SLIDERS 89,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
- WARCRAFT II 89,95
- WINTER HAZE 89,95
- WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
- WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
- Z 99,95

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA
(Toy of the Year 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung ungefährlich dank spezieller InfraRot-Technik!

- Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
- Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
- Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE! IHR 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.*



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.

