

FUN

05/97

ISSUE 16 V2.5/97

5,80 DM

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

GENERATION

5/97

NINTENDO • SEGA • SONY

SONY

Tips & Tricks
Special zu

- Legacy of Kain
- Little Big Adv.
- Soul Edge

MANX TT



Zweirad -
Turbo Teil

MDK



Meilenstein
Der Konsolen-
spiele?

FIFA 64



First Look -
Nicht Nur Für
Fans

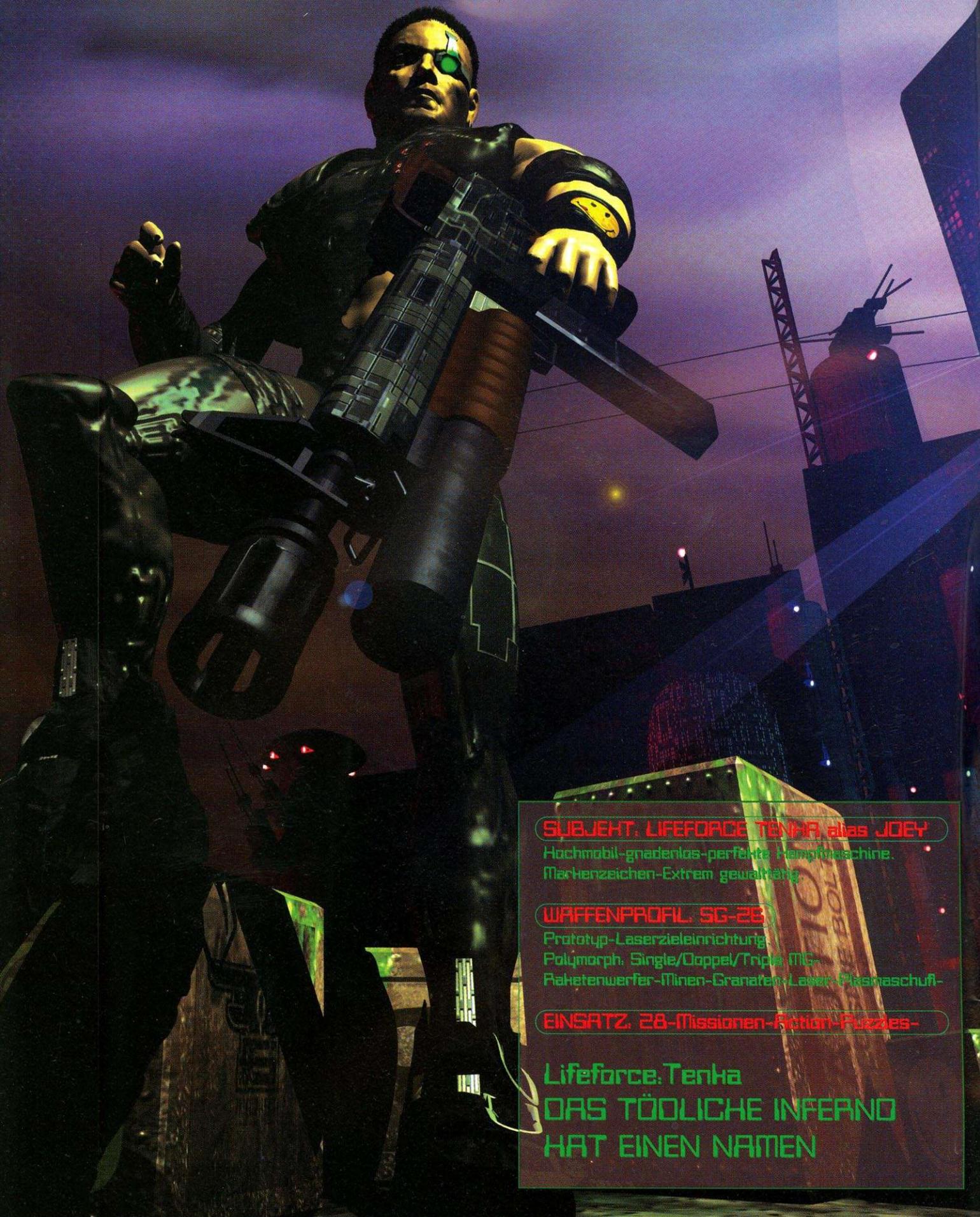
Sony und die Schwaben!
PORSCHE



Challenge

Da wird nicht gegezigt!





SUBJEKT, LIFEFORCE TENKA, alias JOEY

Hochmobil-gradenlos-perfekte Kampfmaschine.
Markenzeichen-Extrem gewalttätig.

WAFFENPROFIL, SG-28

Prototyp-Laserzieleinrichtung
Polymorph: Single/Doppel/Tripel MG-
Raketenwerfer-Minen-Granaten-Laser-Plasmaschiff-

EINSATZ, 28-Missionen-Action-Puzzles-

Lifestance Tenka
DAS TÖDLICHE INFERNO
HAT EINEN NAMEN



PS and "PlayStation" are trade marks of Sony Computer Entertainment Inc.

Lifestance Tenka, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Limited.

©1997 ALL RIGHTS RESERVED.

LIFEFORCE
TENKA



A Letter From The Editor...

Liebe Leser,

fast schon traditionell stellt sich auch in diesem Frühjahr auf dem Software-Markt die große Flaute ein. Vor allem für die PlayStation kam weitaus weniger Software ins **FUN GENERATION**-Testlabor, als wir es sonst innerhalb eines Monats gewöhnt sind. Doch das Spiel des Monats wird den PlayStation-orientierten Leser wieder versöhnen. Porsche Challenge hat das seltene Kunststück geschafft, sich von einer leicht überdurchschnittlichen Preview-Version zum absoluten Topspiel zu mausern. Herzlichen Glückwunsch!

Wir haben den entstandenen Platz genutzt, um Euch sowohl einige der kommenden Spiele-hits etwas ausführlicher vorzustellen, als auch, wie vielfach gewünscht, unsere First Aid zu erweitern. Mit Komplettlösungen zu Legacy of Kain und Little Big Adventure sowie einer ausführlichen Movieliste zu Soul Edge hoffen wir, in Eurem Sinne gehandelt zu haben.

Auch in diesem Monat mußten wir uns wieder mit dem Phänomen auseinandersetzen, daß für März angekündigte Spiele, die schon fest im Redaktionsfahrplan integriert waren, dann doch auf unbestimmte Zeit verschoben wurden. Die für diese Ausgabe angekündigten Rennspiele Rev Limit und Need For Speed 2 erreichten die Redaktionsräume aus diesem Grund nicht.

Im Laufe des März sollte angeblich auch FIFA 64 für Nintendo 64 auf den Markt kommen. Electronic Arts war allerdings nicht in der Lage, vor dem Deutschland-Release eine testfähige Version zu beschaffen. Falls Ihr Euch dieses Spiel kaufen wollt, müssen wir Euch leider vorerst im dunkeln tappen lassen. Vor dem 14.5. (Erstverkaufstag **FUN GENERATION** 6/97) ist es uns daher nicht möglich, etwas über die Qualitäten dieses Produkts in einem Testbericht auszusagen. Jedoch könnt Ihr das Testergebnis ab Anfang April über die **FUN GENERATION**-Hotline (Dienstag 18-20 Uhr, Tel.: 0931/40 43 716) abfragen.

Viel Spaß mit der neuen **FUN GENERATION**!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

INHALT 05/97

FEEDBACK

Sega Pro, Dark Forces vs. Shadows of the Empire und Multitap-Probleme8-13

BACKSTAGE

Björk im Spiel, EA und das Nintendo 64 und Mortal Kombat Annihilation16-22

SOFTWARE-NEWS

Last Bronx, Chameleon Twist, Power Crystal24-29

PREVIEWS

Nintendo 64

Blast Corps38-39

Earthbound36-37

FIFA 6432

Mace30

Zelda 6440-41

PlayStation

ISS Pro42

MDK50-51

Tekken 348

Tobal 244

Wing Commander IV46-47

Saturn

Saturn Bomberman52

Torico54

GEWINNSPIEL

Das Porsche Boxster-Gewinnspiel63

PERSONALITY

Bayernfrust und Autolust56

FIRST AID

Legacy of Kain, Little Big Adventure und Soul Edge Komplettlösungen, Turok-Cheats und vieles mehr83-97

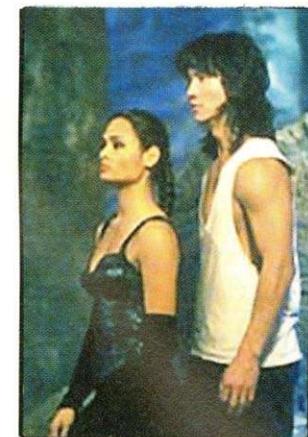
Abo34-35

So werten wir56

Charts & Back Issues97

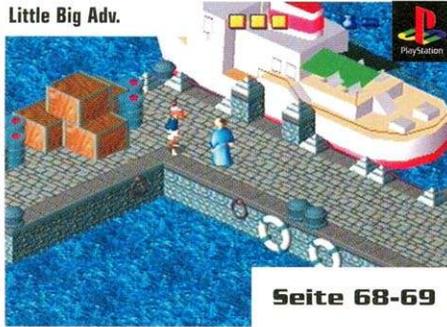
Next Generation98

Impressum98



IN NACHSTEN NUMMERN

DIE TOP 9 DES MONATS!



PORSCHE *Challenge*

SPIELE TESTS



PlayStation

Descent 2	72
GT Max Rev.	70
Little Big Adventure	68-69
Mechwarrior 2	64-65
Porsche Challenge	59-63
Rally Cross	66-67

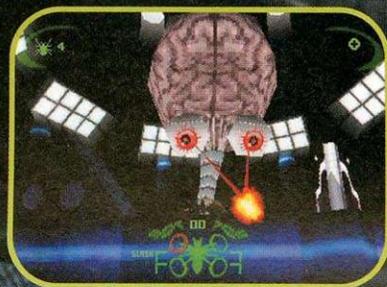
Saturn

Bedlam	80
FIFA 97	82
Hexen	78
Manx TT	76-77
Return Fire	74



**Spiel des Monats
ab Seite 59**

ÜBER EINE FRAGE DER UND DER RICHT



BOSS
GAME STUDIOS

SPIRIT
THE VIDEO

Für Sony PlayStation 2

BMG Interactive Web Site



LEBEN R ANPASSUNG TIGEN WAFFEN



Wer nicht unter Spinnenangst leidet und sich gern auf schaurigen Jump'n Run Spielplätzen rumtreibt, der kann, nein, muß hier zugreifen.



ayStation

www.bmginteractive.de

Im Vertrieb von:

BMG
INTERACTIVE

[in] Hi FG-Team! Euer Heft ist echt genial, obwohl Ihr manche Cheats vielleicht ein bißchen ausführlicher drucken könntet. In Heft 1/97 und 2/97 habt Ihr für Tomb Raider auf dem Saturn einen Levelskip abgedruckt! Komischerweise klappte weder der erste noch der zweite! Hat sich da etwa zweimal ein Fehler eingeschlichen? Könntet Ihr den Trick bitte einmal richtig abdrucken? Ich möchte mich mal zu dem Brief von Daniel Amstutz aus der Ausgabe 2/97 äußern: O.k., Daytona CCE ist wirklich nicht sonderlich toll, aber an Sega Rally kommt Formel 1 ja wohl echt niemals ran, stimmt's? Und Crash Bandicoot hat zwar eine Grafik, die 10 verdient, aber sind die Level nicht ein bißchen eintönig? Tekken 2 hat auch tolle Grafiken, aber der dickliche Jack bewegt sich bspw. genauso schnell wie alle anderen Kämpfer auch. In punkto Realität ist Virtua Fighter 2 also meilenweit vorn!!! Das Tomb Raider Hintbook, über das Ihr mal geschrieben habt, kann ich empfehlen. Man bekommt einen ausführlichen Guide durch alle Level, echt nützlich! So, das mußte ich mal loslassen. *S. Hartmann, Essen*

P.S. Der Gedanke von Götz aus Heft 2/97 ist echt cool. Wann gibt's den nächsten? Was sind eigentlich die Lieblingsspiele der Redaktion? Das interessiert mich.

[out] Deine Aussagen spiegeln ziemlich deutlich wieder, was wir schon seit der ersten FG-Ausgabe propagieren. Spielebewertungen sind, selbst wenn man sich noch so sehr um Objektivität bemüht, immer auch zu einem nicht unwesentlichen Teil eine subjektive Sache. Ob nun Sega Rally oder Formel 1 das bessere Rennspiel ist, muß demzufolge jeder für sich ganz allein entscheiden. Wir verstehen unsere Spielebewertung nach wie vor als Entscheidungshilfe, und nicht als absolut anzusehende Rating. In Deinem Fall gehen wir davon aus, daß Du einen Saturn besitzt, von daher sind Deine Schlußfolgerungen durchaus legitim, wenn auch etwas durch die Sega-Brille betrachtet. Die All Time Favorites der Redaktion sind: Tekken 2, J. League Perfect Striker und Sega Rally, und seit dieser Ausgabe auch Porsche Challenge. ■

[in] Hallo Fun Generation! Zuerst einmal ein dickes Lob an Euer Layout. Es ist einfach genial! Das war auch der Grund dafür, warum Eure Zeitschrift die erste war, die ich mir gekauft habe. Dann wären da noch Eure Feedback und die SNews hervorzuheben. Täusche ich mich, oder sind Eure Fotos wirklich schärfer und nicht so verschwommen wie in anderen Zeitschriften? Ein Dank an Euch wegen der Komplettlösung von Tomb Raider, ohne diese wäre ich wirklich aufgeschmissen gewesen. Und jetzt noch einige Fragen:

1. Kann man in Destruction Derby 2 eigene Runden bauen?
2. Natürlich möchte ich mir das Nintendo 64 kaufen. Sollte ich noch einige Monate warten, bis der Preis vielleicht auf 300,- DM gesenkt wird? Wird er überhaupt gesenkt? Für die PlayStation habe ich nämlich wegen zu frühen Kaufens fast 350,- DM zuviel bezahlt. Macht weiter so, *Mario Pfeifer*

[out] Für die gute Qualität der Screenshots sind zum einen die Nachbearbeitungskünste von unserem Edelgrafiker Kai und zum anderen Vogel Druck verantwortlich, denn die beste Vorlage ist nichts wert, wenn beim Druck geschluppt wird.

1. Wie schon in der letzten Ausgabe beantwortet, war die Grundlage für diese Aussage im Preview zu Destruction Derby 2 eine Pressemitteilung von Psygnosis. Leider schaffte es der Course Construction Kit nicht bis in die finale Fassung.
2. Auf hellseherische Fähigkeiten können wir nicht zurückgreifen, allerdings ist es durchaus im Bereich des Möglichen, daß das N64 irgendwann einmal günstiger verkauft werden wird. Jedoch besteht für Nintendo keinerlei Handlungsbedarf, die kleine Wunderkiste schon jetzt oder in naher Zukunft im Preis zu senken. Das SNES bspw. wird bis zum heutigen Tag unverändert für 199,- DM angeboten, eine Tatsache, auf die man bei Nintendo sehr stolz ist. ■

[in] Hallo FG-Team! Erst einmal ein dickes Lob für Eure Zeitschrift. Eure Tests sind kritisch und fair. Außerdem finde ich es sehr gut, daß Ihr keine Konsole bevorzugt. Kommen wir zu meinen Fragen:

1. Was bekommen Besitzer eines N64 anstatt der Demo-CDs für Euer Abo?
2. Wie kommt Ihr eigentlich dazu, Dark Forces eine bessere Wertung zu geben als Shadows Of The Empire?
3. Erscheint Shadows Of The Empire zeitgleich mit dem N64 in Deutschland?
4. Ist bei dem N64-Joyypad schon eine Memory Card dabei?
5. Hat das N64DD-Laufwerk überhaupt Zukunftschancen?

So, genug für heute, ich habe keine Lust mehr, und Ihr habt was zu beantworten. Bis bald, *Euer Schigory Miaumoto*
P.S. Euer Layout ist sehr gut!!!!!!!

[out] 1. Nichts. Logischerweise sind aus Preisgründen Demos nur auf CD-Basis zu realisieren. Eine Alternative wäre, den Abo-Preis für Nintendo 64-Besitzer um ca. 400 Mark zu erhöhen, dann wären auch 4 Vorabversionen pro Jahr auf Modulform machbar. Spaß beiseite, eine Möglichkeit für Dich ist es, Bekannten oder Freunden, die im Besitz einer PlayStation oder eines Saturn sind, die entsprechenden Demo CDs zukommen zu lassen, so daß auch Du unseren speziellen Service für Abonnenten nutzen kannst.

2. Vielleicht, weil es insgesamt gesehen deutlich besser ist? SOTE hat schöne Grafiken, ist aber in spielerischer Hinsicht eher durchschnittlich. Mit Dark Forces verhält es sich genau anders herum, außerdem ist SOTE innerhalb von zwei Stunden durchgespielt.
3. SOTE ist seit Anfang März erhältlich.
4. Das Memory Pak ist mittlerweile ebenfalls erhältlich, muß aber zusätzlich für 39,95 DM erworben werden.
5. Grundsätzlich meinen wir zwar ja, jedoch sollte man den Faktor Geld nicht außer Acht lassen. Das 64DD wird aller Voraussicht nach etwas weniger kosten als das N64, trotzdem bleibt abzuwarten, wieviel Leute letztendlich bereit sind, zusätzlich um die 300,- Mark zu investieren. ■

Suikoden™

幻想水滸伝

identität Solingen

Under the Red Moon...

Das erste Rollenspiel für die PlayStation.

Der Ort: China. Die Epoche: tiefstes Mittelalter. 107 Rebellen kämpfen darum, im Imperium des Kaisers Barbarossa wieder Ordnung einzuführen. Die Basis ist am Anfang ein heruntergekommenes Geisterverlies, das dann zur gigantischen Festung ausgebaut wird. Die Gegner in diesem labyrinthischen Spiel: abgefahrene Monster und später auch ganze Truppen, mit denen regelrechte Kriege ausgetragen werden. Dazu gibt's hufenweise 32 Bit-Spezialeffekte, Perspektivwechsel und schwarze Magie

Next Level, 3/97:
"...für Rollenspielfans erste Wahl!"
Wertung **85%**

Das offizielle PlayStation Magazin, 3/97:
"Die packende Story mit ihren abwechslungsreichen Wendungen hält bis zum Schluß bei der Stange."
Wertung **1,9**

Fun Generation, 3/97:
"...für RPG-Fans unerlässlich."
Wertung **9 von 10**

Videogames, 3/97:
"Suikoden ist zweifellos eines der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."
Wertung **86%**

Mega Fun, 3/97:
"...das bisher beste RPG für die PlayStation!...für alle RPG-Freaks ein absoluter Pflichtkauf."
Wertung **90%**



WWW.KONAMI.COM

feedback

>> [IN]PUT >> „\$%& >> [OUT]PUT



MO-FR 10-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036
FAX 09131/51090

SOUNDTRACK - CDs:

Biohazard / Resident Evil*	1 CD	79,-
Overblood*	1 CD	79,-
Tobal Number One Remixes	1 CD	59,-
Mario 64*	1 CD	79,-
Yoshis Island*	1 CD	59,-
Mario RPG*	2 CD	79,-
Donkey Kong Country*	1 CD	59,-
Bomberman 3*	1 CD	59,-
King Of Fighters 96*	1 CD	59,-
Toshinden 2*	1 CD	69,-
Tekken 2 Strike Arranges	1 CD	79,-
Soul Edge - The Edge of Soul	1 CD	39,-
Policenauts*	1 CD	79,-
Beyond The Beyond*	1 CD	89,-
Langrisser 3 Original Song Album	1 CD	89,-
Arc The Lad*	1 CD	89,-
Bahamut Lagoon*	2 CD	89,-
Ogre Battle*	1 CD	79,-
Tactics Ogre*	3 CD	99,-
Chrono Trigger*	3 CD	99,-
Phantasmagoria Nobuo Uematsu	1 CD	89,-
Front Mission*	1 CD	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard*	2 CD	89,-
Secret Of Mana*	1 CD	69,-
Secret Of Mana 2*	3 CD	99,-
Dragon Quest III	1 CD	89,-
Dragon Quest IV	1 CD	89,-
Dragon Quest V	2 CD	89,-
Romancing Saga La Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 2*	1 CD	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 3*	3 CD	99,-
Romancing Saga 3 Windy Tales	1 CD	89,-
Final Fantasy III*	1 CD	59,-
Final Fantasy IV*	1 CD	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	1 CD	79,-
Final Fantasy V*	2 CD	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	1 CD	79,-
Final Fantasy VI*	3 CD	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	1 CD	89,-
Final Fantasy VII*	4 CD	109,-
Final Fantasy Symphonic Suite	1 CD	69,-
Final Fantasy Mix	1 CD	59,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 PRAY	1 CD	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 2	1 CD	
LOVE WILL GROW		89,-
Final Fantasy Best Of 1987 - 1994	1 CD	89,-
Final Fantasy Artbook	1 Bildband	119,-
Final Fantasy VII Telefoncards + Keyring		
Limitiert auf 3000 Stk (4 verschiedene)		
1 goldene Telefonkarte + 1 Schlüsselanhänger		99,-

*Original Sound Version

Natürlich auch Ultra, Playstation, Saturn und Rollenspiele!

Versandkosten DM 10,- + 3,- Zahlschein.
Ab DM 300,- Bestellung liefern wir kostenlos.

Besuchen Sie auch unser Geschäft

playground
VIDEOSPIELE

Der Spezialist für Videospiele:

Nintendo · Sega · Sony · Manga u.v.a.
91052 Erlangen · Drausnickstraße 36
Tel. 09131/51036

[in] Hallihallo! Ich lese Euer Magazin seit Ausgabe 12/96. Erst zweifelte ich an Eurem Wertungssystem, doch inzwischen bin ich vollkommen davon überzeugt. Ihr seid das beste Magazin auf dem Markt, besonders Eure Unabhängigkeit ist absolut cool. Neulich las ich in einem Sega-orientierten Magazin etwa folgendes:

„... Wave Race 64 ist ganz gut, Killer Instinct Gold zwar ganz passabel (!), aber nur als Import erhältlich. J. League Perfect Striker sieht ja ganz ordentlich aus, spielt sich aber nicht so gut wie Sega Worldwide Soccer...“. Was sagt Ihr zu dieser Aussage? Im selben Magazin heißt es auch: „... Resident Evil kommt definitiv für Saturn, RE 2 kommt kurz nach der PSX-Version...“. Meiner Meinung nach lügen solche Zeitungen das Blaue vom Himmel herunter, nur damit Sega nicht total doof dasteht! Bitte antwortet auf den Brief, und macht weiter so!!!

[out] Es steht uns eigentlich nicht zu, über Aussagen in anderen Magazinen zu urteilen. Es ist aber nachvollziehbar, daß ein Magazin, das sich auf einen Hersteller eingeschworen hat, dessen Produkte in den Vordergrund stellt. Die Macher einer solchen Zeitschrift als Lügner hinzustellen, ist wohl ein bißchen übertrieben. Wenn Du die Fun Generation liest, weißt Du außerdem ziemlich genau, wie gut die von Dir angesprochenen Spiele wirklich sind. Es wäre aber auch etwas merkwürdig, in einem Sega-orientierten Magazin etwas Positives über Konkurrenzkonsolen zu vermuten. ■

[in] Servus FG-Redaktion! Also erstmal muß man Euch loben, denn Ihr schreibt am besten. Doch leider sind manche Seiten in Eurem Heft zu bunt, gerade bei den etwas uninteressanten Berichten, so daß es manchmal etwas ablenkt, wenn man vom blassen Blau in knalliges Rot kommt (Kings Field II). Und nur weil Fußball auf dem Rasen gespielt wird, ist beim Hintergrund von FIFA 97 kein Gras nötig. Aber das hat mich nicht daran gehindert, Euer Heft schon nach meiner zweiten Ausgabe zu abonnieren. Jetzt noch ein paar für mich sehr wichtige Fragen:

1. Nehme ich als Abonnent auch an Gewinnspielen teil, bei denen Fragebögen (12/96) oder Ähnliches auszufüllen sind? Bei den Charts auch?
2. Ich habe mir vor ca. zwei Monaten ein NeGcon gekauft, und jetzt hängt der I-Knopf, und ich weiß nicht wieso.
3. Ich habe mir für meine PSX Street Racer gekauft, und es unterstützt den Multitap nicht. Das Spiel habe ich übrigens bei OIT bestellt, die sich sehr gut um mich gekümmert haben, da die erste Sendung spurlos bei der Post verschwand. Am Multitap oder der PSX liegt es

nicht, denn wir haben danach NHL 97 zu viert gespielt, und auf einer anderen PlayStation verhielt es sich genauso.

4. Wird wirklich das Link-Kabel verschwinden, denn bei PSX-Sessions sind RRR, wipEout 2097 und F1 im Link-Modus der Höhepunkt, da haben wir natürlich 3-6 PlayStations. Und wenn ja, warum gibt es denn bei Ridge Racer wieder eine Link-Option.

5. Warum gebt Ihr unter Testmuster immer die Tel.Nr. mit an. Kann man dort Demos herkriegern?

6. Könnt Ihr bei Importspiel-Tests unter Veröffentlichung nicht mal das Datum angeben, an der das Spiel in Deutschland erscheint. Wenigstens ungefähr. Ich hoffe sehr, daß Ihr mir weiterhelfen könnt, denn wer sonst? F. Kosak, Landsberg

[out] 1. Bei Leserumfragen sind auch unsere Abonnenten dazu aufgerufen, den Fragebogen ausgefüllt an uns zurückzuschicken, um an der Verlosung teilzunehmen. Gleiches gilt für die Charts, denn woher sollen wir auch wissen, welche die Lieblingsspiele der Abonnenten sind? An allen anderen Verlosungen aber nehmen die Abonnenten ansonsten ohne Ausnahme automatisch teil.

2. Dies scheint eher eine Ausnahme zu sein, ist doch das NeGcon im Normalfall sehr wertig verarbeitet. Wende Dich zwecks eines Umtausches am besten an den Händler oder Versand, bei dem Du das NeGcon gekauft hast.

3. Deiner Schilderung zufolge muß das Spiel defekt sein, denn Street Racer unterstützt das Multitap auf jeden Fall. Hier wird OIT mit Sicherheit weiterhelfen können.

4. Leider schon geschehen, denn bei der „neuen“ PlayStation für 299,- Mark wurde der Link Port aus Kostengründen wegrationalisiert. Deswegen werden zukünftig auch keine Spiele mehr mit Link Modus erscheinen.

5. Dies ist ein Service für unsere Testmuster-Lieferanten. Diese bemühen sich redlich, uns die neuesten Spiele so schnell wie möglich zukommen zu lassen, im Gegenzug veröffentlichen wir deren Tel.Nr. für eventuelle Bestellungen unserer Leser. Demo CDs bekommt man dort natürlich nicht!

6. Wäre möglich, würde aber nur wenig Sinn machen. Die Release Daten für Deutschland sind meist hoffnungslos optimistisch. Würden wir diese Termine abdrucken, wäre davon auszugehen, daß wir tagtäglich mit wütenden Lesern am Telefon zu kämpfen hätten, nur weil dieses oder jenes Spiel bis zum angegebenen Zeitpunkt doch nicht erschienen ist. Meist genügt aber ein Anruf bei einem der vielen Versandhändler, um zumindest den ungefähren Erscheinungstermin erfragen zu können. ■

[in] Hallo again, FG-Team! Da das mit meinem Leserbrief so toll geklappt hat, und Ihr ihn in Eurem Mag abgedruckt habt, denke ich, es kann nicht schaden, wieder ein paar Zeilen zu tippen. Eine Frage hinsichtlich meines abgedruckten Leserbriefes habe ich aber dennoch: Wart Ihr damit so zufrieden, daß es nichts dazu zu sagen gab, oder wieso blieb es bei der Überschrift „No-Comment“? Na, traut Euch nur und sagt was Sache ist! Da ja nun das N64 endlich auch in Deutschland ins Haus steht und wohl nicht zu Unrecht von jeder Fachzeitschrift „gehyped“ wird, hätte ich da mal ein paar Fragen, die Ihr mir hoffentlich wieder über Euer Mag beantwortet:

1. Wird es auf dem N64 eine ähnliche Simulation wie F1 auf der PSX geben?
2. Ist es technisch möglich, Titel wie „Resident Evil“ oder Tomb Raider“ auch auf dem N64 zu realisieren? Sind derartige Titel, die wohl eher den etwas älteren User (ich drücke mich hoffentlich vorsichtig genug aus) ansprechen, möglich, was ich durchaus nicht anzweifle, oder wird Nintendo aufgrund der wohl etwas derberen (Gewalt-)Darstellung solche Titel gar nicht erst veröffentlichen? Apropos Gewaltdarstellung: ich habe gehört, Doom 64 und Quake 64 werden zwar produziert, könnten aber den Weg nach Deutschland nicht schaffen. Sei es, daß Nintendo selber von einer Veröffentlichung absieht, oder aber daß die von allen (?) Videospiele „geliebte“ BPS dazwischenfunkt. Wißt Ihr was darüber?

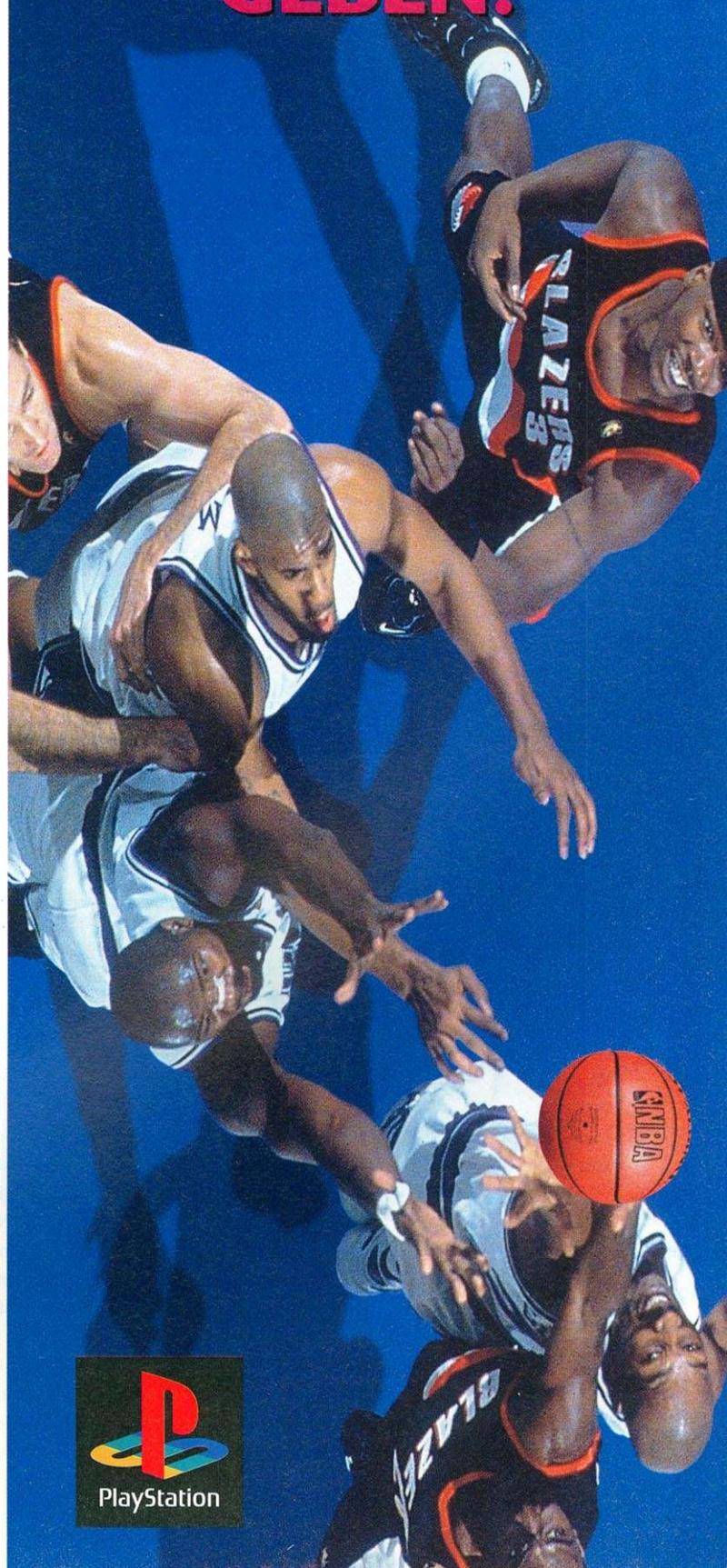
Ich bin seit geraumer Zeit stolzer Besitzer einer PSX und werde diese trotz N64 behalten; gerade deswegen habe ich zu einem längst überfälligen Titel noch eine Frage: Was ist aus Rayman 2 geworden? Hat man etwa die Fortsetzung eines der besten Jump'n Runs für die PSX über den Haufen geworfen? Klärt die Leserschaft auf!! So, das wär's für diesmal. Hope to hear from you! *Martin Resch, Perlesreut*

[out] 1. Schon in Kürze wird uns Ubi Soft mit einer F1-Simulation für das N64 zu beeindrucken versuchen. Auf der Spielwarenmesse in Nürnberg konnten wir Human Grand Prix schon mal antesten, der erste Eindruck war aber ziemlich ernüchternd. Doch halten wir uns mit Kritik zurück, bis zur Testversion kann sich ja noch einiges tun.

2. Beide Titel sind in ähnlicher Form ohne Zweifel machbar. Stellst Du bspw. Super Mario 64 Tomb Raider gegenüber, fällt auf, daß beide Spiele vom Umfang her vergleichbar sind. Wie Nintendo Deutschland „Gewaltspiele“ wie Doom 64 und Quake 64 handeln wird, bleibt abzuwarten. Ein Blick in die Vergangenheit läßt aber zumindest vermuten, daß in Deutschland mit einer Veröffentlichung wohl eher nicht zu rechnen ist. Wohl auch, um die BPS gar nicht erst ins Spiel kommen zu lassen.

Rayman 2 ist nicht über den Haufen geworfen, nur läßt sich Ubi Soft eben Zeit damit, ganz still und leise einen würdigen Nachfolger auf die Beine zu stellen. ■

HEUL' NICHT GLEICH, WENN DIESE JUNGS DIR 'NEN KORB GEBEN.



Anzeigen Index

AB Games	33
Acclaim	43
B&B Games	87
BMG	6, 7
Cross Computersystems ...	23
Computer Kudak	25
Dirk Kruse	87
Fairplay	24
Flying Arts	95
Freak Shop	28
Fun Games	26
Game Devil	51
Game Island	39
Game Planet	49
Game Shop Gorzelani	95
Game Store	37
Gamers Point	79
GT Interactive	14, 15
GZ Games	51
Jöllnbeck	49
Konami	9, 53, 57
Laguna	99
Maro	73
Media Tec	87
MegaStar	96
Metropolis	58
Mindscape	45
Multimedia Corner	71
Nintendo	21, 100
Non+Ultra	10
Order In Time	55
Psygnosis	2, 31
Sega	17
Sony	11, 13, 27, 29
Spielraum	96
Theo Kranz Games	19
World of Games	49
Video & Game	75

feedback

>> [IN]PUT >> „\$%& >> [OUT]PUT

[in] Tach zusammen, nachdem ich ein brandneues N64 besitze und meine Sprachlosigkeit bzgl. Mario 64 und Turok sich etwas gelegt hat, hier noch ein kurzes Statement zum Thema Modulspeicherkapazität: beide oben genannten Spiele stellen eigentlich hochaufgelöste, interaktive Filme dar, bei denen starre, CD-typische Filmsequenzen eher wie langweiliger Ballast wirken würden. Bei Systemen mit geringer Performance mag dies anders sein, für das N64 jedoch bringt die Modultechnik m. E. ausschließlich Vorteile: keine merklichen Ladezeiten, keine störanfällige Lasertechnik, Animationsphasen können mit hoher Geschwindigkeit direkt vom ROM geladen werden, Module können Hardwareerweiterungen enthalten. Ciao! *Olaf Gaide, Buseck*

P.S.: Einen kleinen Nachteil gibt es doch: Ihr könnt mir für ein FG-Abo leider kein Demo-Modul spendieren! ■

[in] Hallo FG-Team! Ich möchte Euch von meiner Begegnung der dritten. Art (Nintendo 64) berichten.

Es ist der 1. März 1997 gegen 11:35. Ich halte ein N64 und Super Mario 64 in Händen und höre die beiden Verkäufer sagen:

#1: „Die erste Konsole, die ich mir seit drei Jahren gekauft habe.“

#2: „Ich habe Mario 64 schon zweimal durchgespielt, und das als Sega-Fan.“

Außerdem schrieben die meisten Zeitungen (Ihr auch), wie gut das N64 doch sei. Kurz, ich mußte das N64 einfach haben. Ab nach Hause, angeschlossen und WOW!!! Nach ca. 20 Spielstunden, 76 Sternen und Bowser No. 3 -diese Grafik super ... ABER!!!

O.k., der Controller ist eine Offenbarung, Mario läßt sich super und punktgenau steuern. Das Spiel ist bis zum Endgegner sehr motivierend (fragt meine Frau). Jetzt das ABER:

Nach 20 Stunden habe ich zwar noch nicht alle Sterne, aber es stört doch ungemein, daß man alle 15 Level (+) mindestens sechsmal spielen muß, um alle Sterne zu bekommen. Die Änderungen bei jedem Neueintritt sind minimal. Die Grafik hat auch so ihre Fehler, z.B. verschwinden Mauern, Münzen bauen sich erst spät auf, und der Kamerawinkel ist an manchen Stellen plötzlich äußerst ungünstig, so daß man manchmal Leben verliert, wenn man nicht schnell genug den Blickwinkel ändert. Ich reite nur darauf herum, weil Nintendo und die Presse (Ihr auch) die Grafikfähigkeiten so loben. Was mich ärgert ist, daß es z.B. keine Memory Card von Nintendo gibt, was besonders ärgerlich ist, wenn man Turok sein eigen nennt.

Außerdem ist es ein Scherz von Big N, daß sie nur so wenige Geräte ausliefern. Sagt jetzt nicht, sie haben nicht genug, bei einem so großen Konzern glaube ich das sowieso nicht. Es sieht ganz nach einer künstlichen

Verknappung aus, damit das Gerät interessanter wird. Und der Preis der Module ist auch nicht zu glauben. Aber so wie es aussieht, kommt Nintendo damit durch. Ich für meinen Teil werde mich mit Yoshis Island trösten. Zum Schluß kann ich Euch nur zustimmen (FG 9/96, S.46): „Die Meßlatte liegt jetzt etwas höher, aber hoch springen können sie alle.“

Euer Leser seit der ersten Ausgabe, *Peter Müller, Köln*

[out] Als das Nintendo 64 auf den japanischen Markt kam, hatten wahrscheinlich alle Videospieldjournalisten eine schwere Zeit. Einerseits stand das Gebot, Objektivität zu wahren, außerhalb jeder Diskussion, trotzdem blendeten die Fähigkeiten der Konsole gerade bei Mario 64 doch ungemein. Versteht uns nicht falsch, keinesfalls möchte ich Mario 64 als Blendwerk bezeichnen, oder unsere Wertung (10/10) in Frage stellen. Aber die Euphorie, die jeder bei dem Sprung in die dritte Dimension empfand, schlägt sich immer auch auf die ersten Berichte nieder. So ganz nüchtern und bierernst ist ja die Thematik „Videospiele“, mit der wir uns alle befassen, nicht. Die Grafikfähigkeiten, die damals so außergewöhnlich empfunden wurden, haben sich vielleicht schneller, als es uns allen lieb war, in den Bereich der Normalität relativiert. Sie sind natürlich nicht schlechter geworden, sondern man hat sich an den außergewöhnlichen Anblick gewöhnt. Man nennt so etwas Kulturschock. Ähnlich ging es uns, als wir die ersten SNES-, Saturn-, oder PlayStation-Titel sahen. Könnte plötzlich eine Konsole Spiele im Stile von Disneys Toy Story-Film darstellen, es würde jeden begeistern und beeindrucken, doch nach einiger Zeit wäre es normal. Auch Deine Euphorie hat sich gelegt und Du suchst nach dem Haar in der Suppe. Deine Kritik am Leveldesign können wir nicht nachvollziehen, da man doch in den meisten Leveln immer wieder andere Aufgaben bewältigen und neue Abschnitte erforschen muß. Gerade die Suche nach den 120 Sternen war für viele Spieler der wahre Reiz an Mario 64. Die „Grafikfehler“ entstehen übrigens zum Großteil aus dem Umstand, das die bewegliche Kamera manchmal hinter ein Objekt rutscht und deshalb bspw. durch eine Mauer gefilmt werden müßte. --->

a u s s c h n e i d e n
u n d s a m m e l n !
(T e i l 3 v o n
4 5 3)



00195

00570

01190

CON[TIN]UED [LET]TERS

Das Memory Card-Problem wird gerade von Nintendo gelöst, man hat sogar Karten aus Japan und USA importiert und für den deutschen Markt modifiziert, damit Ihr schneller an die Karten kommt. Bis jetzt hat Nintendo selbst noch kein Modul veröffentlicht, das unbedingt die Karte benötigt. Acclaim war eben etwas zu schnell mit Turok.

Die Geräteverknappung scheint wirklich ein Problem für Nintendo zu sein. Das Herstellungswerk in Japan hat nur eine gewisse Kapazität, und überall auf der Welt will man Nintendo-Konsolen haben. Von künstlicher Verknappung kann keine Rede sein, denn Nintendo muß jetzt Konsolen absetzen, um schnell Marktanteile zu gewinnen. Der Hunger nach der Konsole kann unmöglich noch mehr geschürt werden. Im Gegenteil, die Konsumenten fangen langsam an, eine Frustration aufzubauen.

Der Preis der Module ist wirklich enorm hoch, denn Rohmodule kosten die Herstellerfirma eine Menge Geld. Ob der Konsument lieber ca. zwei PlayStation-, bzw. Saturn-Spiele kaufen möchte, bleibt jedem selbst überlassen. Bisher gibt es eine Handvoll Titel für das Nintendo 64, die auch 150.- DM wert sind (Turok, Wave Race), natürlich wird es sich der Käufer zweimal überlegen, ob er auch ein Spiel mit einer 7/10-Rating unbedingt benötigt.

Und das auch Sony und Sega noch kräftig mithüpfen, zeigen Titel wie Tenka, Porsche Challenge, Fighters Megamix oder Dragonforce. ■

[in] Hallo FG, ich habe gehört, daß Ihr fast jede Frage beantworten könnt.

Mein Anliegen ist, ich möchte mehr über Mortal Kombat 4 erfahren. Wird es diesen Titel auch für Nintendo 64 geben, und wann wird er ungefähr auf den Markt kommen? Ist auch schon Killer Instinct 3 geplant?

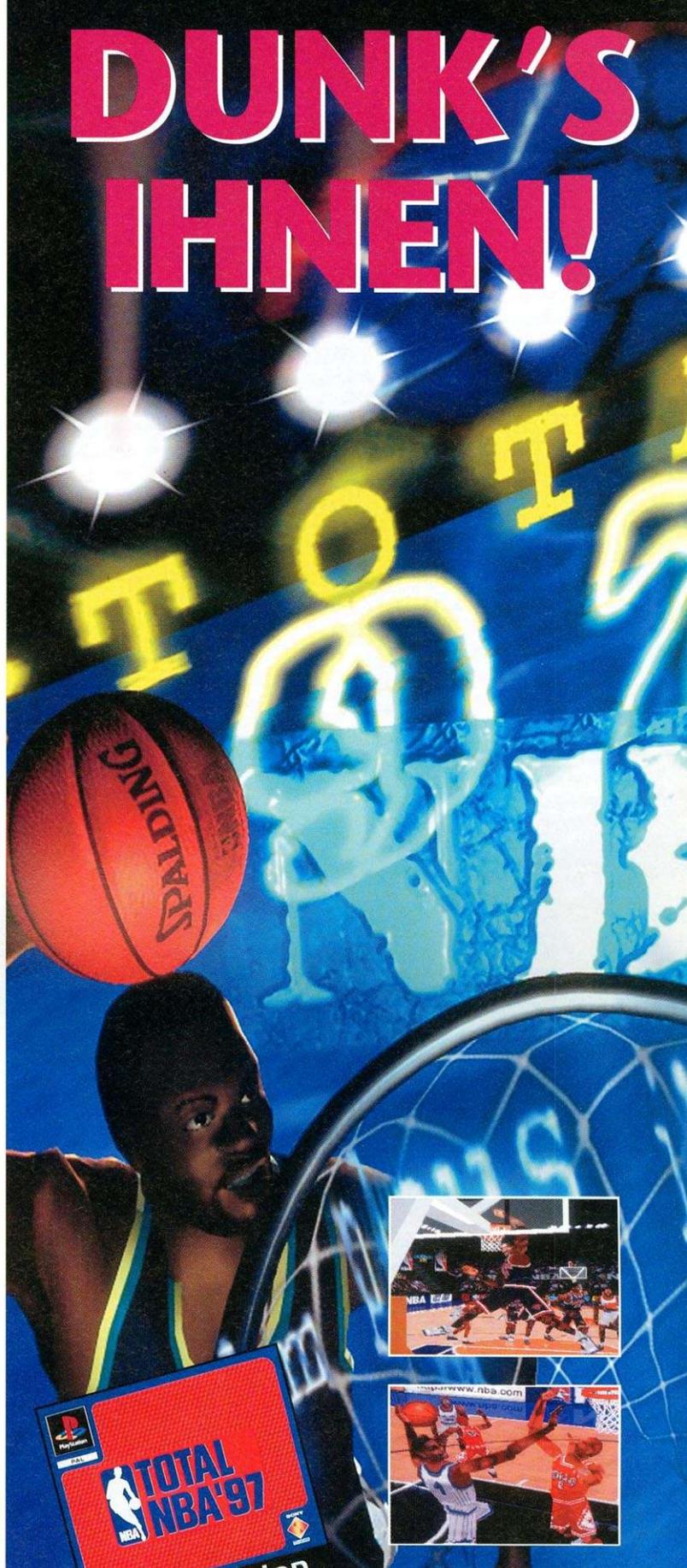
Mario Wenzel, Dresden

[out] Mortal Kombat 4 wird parallel mit dem neuen Kinofilm Mortal Kombat Annihilation erscheinen (1. August). Ob Williams den Termin einhalten kann, oder ob es sich vorerst nur um die Automatenversion handelt, ist nicht bekannt. Mit hoher Wahrscheinlichkeit wird MK4 für alle gängigen Systeme inklusive Nintendo 64 erscheinen.

Killer Instinct 3 ist noch nicht in Planung, doch es würde Rare und Nintendo nicht ähnlich sehen, sollten sie eine so gewinnträchtige Lizenz einfach sterben lassen. ■

Fragen, Anregungen, Kritik & Meinungen an:
Fun Generation, „FeedBack“,
Max-Planck-Str. 13,
(D)-97204 Höchberg oder via
Elektropost an:
stephan@cypress-online.de
Re:Feedback

DUNK'S IHNNEN!



Die 97er NBA-Saison, alle Teams,
alle Spiele und Du mittendrin. Zeig den Jungs,
was 'ne richtige Offence ist.
Slam it! Dunk it! Move it!



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Forget
everything your
mother said
about running
with sharp
objects



HEXEN™



SEGA SATURN™

Kämpfen Sie mit **tödlichen** Waffen.

Erwerben Sie übermenschliche Kräfte. Seien Sie ein

Held - entweder ein Kämpfer, ein Magier oder ein Priester.

Suchen Sie nach mächtigen Artefakten. Schleudern Sie

furchterregende Zauber auf Ihre Gegner. Plündern Sie sich

durch Erdbeben, über zerfallende Brücken und durch den dicksten Nebel.

Fügen Sie dem **Bösen** ernsthaften **Schaden** zu. Kurz:

Benutzen Sie Ihren Kopf, bevor es jemand anders tut! **Hexen.**

Jenseits alles Bösen. Jenseits aller Hoffnung.



NEWSFLASH

+++Das kürzlich erschienene **Crusade: No Remorse** wird definitiv in die zweite Runde gehen. Wie Origin mitteilte, wird das für den PC ausgelieferte **Crusader: No Regret** auch für PlayStation umgesetzt. Ein Veröffentlichungsdatum gibt es noch nicht +++ Sony Interactive Studios wird demnächst sein Spiel zum Superheldenfilm **Spawn** vorstellen +++ Seit am 31. Januar **Final Fantasy VII** in Japan ausgeliefert wurde, hat Squaresoft die unglaubliche Zahl von 2.640.000 Einheiten des Spieles an den Mann gebracht. Zum Vergleich, in Japan wurden bisher 5.6 Mio. PlayStations verkauft. In den USA erscheint das drei CDs umfassende Spiel am 7.9.

PlayStation C mehr als ein Gerücht



Die nicht verstummenden Gerüchte über ein PlayStation-Upgrade scheinen doch ein Körnchen Wahrheit zu enthalten. Doch die PlayStation C wird keine wirklich neue Konsole sein, sondern mehr ein technisches Upgrade. 4 Megs Ram, zwei mehr als bei dem normalen Grundgerät, sowie ein vierfach CD-Rom-Laufwerk sorgen für weniger Ladezeiten. Bisher ist noch nicht klar, ob die PlayStation C als eigenständiges Gerät oder nur als Upgrade veröffentlicht werden wird.

Björk in einem PlayStation-Spiel

Wie eine große amerikanische Videospiel-Zeitschrift mutmaßte, haben die Macher eines Mah-Jong-Spieles sich schamlos am Konterfei der isländischen Pop-Elfe Björk schadlos gehalten und dieses zu einem lustigen Renderbildchen verwurstet. Wir allerdings glauben, daß es sich um eines von vielen japanischen Girlies handelt, die ja bekanntlich den gleichen Augenschnitt besitzen wie die Eskimodame. Very strange!

Preisverfall und die Reaktionen

Die PlayStation kostet bei uns nur noch ganze 299.- DM, ein Preis, der die Konsole geradezu zum Mitnahmeprodukt macht. Aufgrund der neukonzipierten Hardware (bspw. kein Link-Port) kann Sony diesen niedrigen und im Augenblick konkurrenzlosen Preis fahren. Auch in den USA wurde der Preis auf \$149.- gesenkt. Zuerst gab es Anzeichen, daß auch Nintendo reagieren würde. Die japanische Zeitung Mainichi Shimbun hatte eine Aussage des Nintendo-Chefs Hiroshi Yamauchi falsch interpretiert und einen Preisfall angekündigt. Seine Kernaussage war, daß die einzelnen Länder ihre Hardwarepreise dann senken werden, wenn es einen Sinn ergibt. Augenblicklich verkauft sich die Maschine auch zum Preis von \$199.- fantastisch, es gibt also keinen Grund, weniger zu verlangen. Vielmehr ist offensichtlich, daß die Preissenkung eine Reaktion der Firma Sony auf den massiven Erfolg des Nintendo 64 war.

Sega hingegen war laut eines Firmeninsiders völlig überrascht von der Preissenkung. Man hatte gerade die Budgets für das Fiskaljahr 1997 verabschiedet, in dem der Saturn mit \$179.- eingetragen war, als die Nachricht die Sega-Zentrale erreichte. Sega hatte Sonys Aktion noch nicht so früh erwartet. Nun sitzen die Rechnungsprüfer wieder an den Computern und suchen einen Weg, um auch für den Saturn den Kampfpfeis von \$149.- zu realisieren.





PSYGNOSIS



Die Stadt der Verlorenen Kinder

Eine Stadt mit einem düsteren Geheimnis. Die Kinder, die unbeschwert in den Straßen spielten, verschwinden...eines nach dem anderen. Und niemand weiß, wohin...

Vielleicht kann Miette, ein Kind der Straße, Licht ins Dunkel bringen. Aber da sind noch die teuflischen siamesischen

Schwestern. Und die Cyclopen, die nachts durch die Straßen schleichen. Und der geheimnisvolle Wissenschaftler Dr. Krank, der ein schauriges Geheimnis hütet.

Sind Sie bereit für das düster-faszinierende Abenteuer, das Miette in der Stadt der verlorenen Kinder erwartet?

Auch als Kaufvideo erhältlich.



Schaltrif im Wolfspelz



Rechtzeitig zum Deutschland-Release des Nintendo 64 hat Hardwarespezialist Wolfsoft (Tel.: 02622/83517) einen SVHS/Hosiden-Stecker für verbesserte Bildqualität parat. Interessant ist das für alle, die ihr Gerät nicht umbauen lassen wollen oder keinen RGB-tauglichen Fernseher haben. Das Kabel bietet zum Preis von 89,95 DM die zwei üblichen Chinchleitungen für den Ton, der SVHS-Anschluß erfolgt entweder über einen Hosiden- oder Scartstecker. Das Bild wird deutlich schärfer; Farbverwischer, wie etwa bei Marios Mütze, verschwinden gänzlich. Zusätzlich haben die Jungs aus Neuwied auch noch eine Joypad-Verlängerung im Programm, damit kann man nun auch um die Ecke spielen (29,95 DM).

Final Fantasy VIII und IX angekündigt

Nach den Berichten einer japanischen Zeitung hat Squaresoft in Honolulu/Hawaii ein Entwicklungslabor eröffnet. 120 Mitarbeiter begannen mit der Arbeit an dem Spiel, das irgendwann einmal als Final Fantasy IX auf den Markt kommen soll. Die Entwicklung soll bis ins Jahr 2000 abgeschlossen sein. Die Entwicklungskosten liegen bei \$ 70-80 Mio. Die Honolulu-Division kümmert sich hauptsächlich um die CGI-Sequenzen, während die USA-

Abteilung das Gameplay programmiert. Auf welcher Plattform das Spiel laufen wird, ist noch unklar. Desweiteren wurde auch FF VIII für die PlayStation angekündigt. Es wird schon nächstes Jahr in den japanischen Läden stehen, um den Kampf mit Enixs Dragon Quest VII aufzunehmen. Außerdem wird gerade an einem abendfüllenden Final Fantasy-Spielfilm gearbeitet, der natürlich vollständig gerendert wird.



Tomb Raider-Macher zu Shiny ?

Zwei der maßgeblichen Kreativköpfe der renommierten Software-Schmiede Core Design (Tomb Raider), Toby Gard und Paul Douglas, sollten angeblich Mitte März zu Dave Perrys Shiny Entertainment (Earthworm Jim 2, MDK) wechseln. Außerdem wurde bekannt, daß noch verschiedene andere Core Design-Programmierer kurz vor dem Verlassen der Firma stehen, um zu Shiny-Projekten wie Wild Nine zu stoßen. Einen Tag, nachdem man diese Meldung lesen konnte, gab Core-Boss Jeremy Smith bekannt, daß die beiden zwar Core Design verlassen werden, jedoch nicht in Richtung Shiny Entertainment. Außerdem dementierte er die Gerüchte, daß auch andere Mitarbeiter Schlange stünden, um die Firma in Richtung Kalifornien zu verlassen. Immerhin arbeitet Core Design gerade an Tomb Raider 2, Judgement Force und Ninja, die in gewohnter Qualität erscheinen sollen. Der Abschied der beiden Programmierer wird keinen Effekt auf Tomb Raider 2 haben, da das Duo kurz nach Fertigstellung von Tomb Raider 1 seinen Weggang ankündigte.

Was ist dran an Sega-Gerüchten?

Immer wieder hört man Stimmen, die behaupten, daß Virtua Fighter 3 entweder gar nicht auf dem Saturn erscheinen wird, oder aber mit einem Hardware-Zusatz, oder vielleicht sogar als abgespeckte Version ohne Zusatz. Bisher war die Zusatzlösung die wahrscheinlichste, jedoch wurde diese anscheinend als zu teuer gecancelt. Andere Stimmen behaupten, daß das Zusatzgerät zum Auftun auch für andere Spiele genutzt werden kann, darunter auch Tomb Raider 2. Durch diese Kompatibilität würde es für Sega Sinn machen, ein Zusatzgerät auf den Markt zu bringen.

EA hält sich beim Nintendo 64 zurück

Wie viele Hersteller hält sich auch EA mit Veröffentlichungen für das Nintendo 64 zurück. Man befindet sich noch in einer abwartenden Haltung, muß allerdings zugestehen, daß sich die Konsole gerade in Nordamerika sehr ordentlich verkauft. Trotzdem stellt Bing Gordan, Vizepräsident der Firma, klar, daß man niemals so viele N64-Titel in den Markt bringen wird wie für PlayStation oder PC. Die Herstellungskosten sind einfach zu hoch, und das finanzielle Risiko aufgrund der hohen Rohmodulpreise immens. EAs erstes N64-Spiel wird FIFA 64 sein. Leider war Electronic Arts nicht in der Lage, bis zum angesetzten Erscheinungstermin (Ende März) ein Testmodul zu beschaffen, deshalb müssen wir Euch mit dem Test auf die Juni-Ausgabe vertrusten.

NEWSFLASH

+++Das kürzlich erschienene **Crusade: No Remorse** wird definitiv in die zweite Runde gehen. Wie Origin mitteilte, wird das für den PC ausgelieferte **Crusader: No Regret** auch für PlayStation umgesetzt. Ein Veröffentlichungsdatum gibt es noch nicht +++ Sony Interactive Studios wird demnächst sein Spiel zum Superheldenfilm **Spawn** vorstellen +++ Seit am 31. Januar **Final Fantasy VII** in Japan ausgeliefert wurde, hat Squaresoft die unglaubliche Zahl von 2.640.000 Einheiten des Spieles an den Mann gebracht. Zum Vergleich, in Japan wurden bisher 5.6 Mio. PlayStations verkauft. In den USA erscheint das drei CDs umfassende Spiel am 7.9.

Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 571601



Ausgezeichnet zum besten Computer- und Videospiele Spezial-Versandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS

SEGA SATURN	339,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CD'S, CHRISTMAS NIGHTS UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH	
SEGA SATURN ACTION PACK	449,95
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY UND WORLDWIDE SOCCER '97	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	389,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
SEGA SATURN WW. SOCCER SET	399,-
WIE OBEN, INKL. WORLDWIDE SOCCER '97	
AMOK	89,-
ANDRETTI RACING (APR.)	89,-
BATTLE STATIONS (APR.)	89,-
BEDLAM (APR.)	99,-
BLACK DAWN (APR.)	89,-
BOMBERMAN (MAI)	99,-
BUG TOO !! (APR.)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE	89,-
DARK SAVIOR	89,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	99,-
DIE HARD ARCADE	94,-
EXHUMED	94,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FIGHTERS MEGAMIX (JUN.)	99,-
HEART OF DARKNESS (APR.)	99,-
HEXEN	99,-
KRAZY IVAN	89,-
LAST DYNASTY (APR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (APR.)	89,-
MADDEN NFL 97	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
NBA LIVE 97 (APR.)	89,-
NHL 97	89,-
NHL POWERPLAY (APR.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER (APR.)	89,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC THE FIGHTERS (APR.)	89,-
SOVIET STRIKE	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (APR.)	69,-
TOMB RAIDER	94,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TORICO	89,-
VIRTUA COP 2	99,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION JETZT FÜR

UNGLAUBLICHE	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
2XTREME GAMES	85,-
AGENT ARMSTRONG (APR.)	84,-
BATTLE STATIONS	89,-
BEDLAM (APR.)	99,-
BLACK DAWN	89,-
BROKEN HELIX (APR.)	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (APR.)	79,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR (APR.)	99,-
COOL BOARDERS	95,-
CROW CITY OF ANGELS	89,-
CRUSADER NO REMORSE	89,-
DARK FORCES (MAI)	89,-
DARKLIGHT CONFLICT (MAI)	89,-
DESCENT 2	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
EPIDEMIC	85,-

EXCALIBUR 2555 AD (APR.)	99,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97	89,-
FORMEL 1	109,-
HEXEN	99,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,-
JET RIDER	85,-
LAST DYNASTY (APR.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LITTLE BIG ADVENTURE	89,-
LOST VIKINGS 2 (APR.)	89,-
MADDEN NFL 97	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MICRO MACHINES V3	109,-
MONSTER TRUCKS (APR.)	99,-
NASCAR RACING 96 (APR.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA LIVE 97	89,-
NEED FOR SPEED 2 (APR.)	89,-
NHL 97	89,-
NHL FACE OFF '97	85,-

NHL POWERPLAY (APR.)	84,-
OVERBLOOD (MAI)	89,-
PANDEMONIUM	79,-
PERFECT WEAPON (APR.)	89,-
PORSCHE CHALLENGE (APR.)	85,-
RAGE RACER (MAI)	99,-
REBEL ASSAULT II (APR.)	99,-
SENTIENT (MAI)	99,-
SOUL BLADE (MAI)	109,-
SOVIET STRIKE	89,-
SPIDER (APR.)	84,-
SUIKODEN	89,-
S. MOTOCROSS (APR.)	89,-
S. PANG COLLECTION (MAI)	99,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (APR.)	69,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOTAL NBA '97	85,-
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	95,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER IV (MAI)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	95,-

Sega Finanzierung

SEGA SATURN ACTION PACK (GRUNDPREIS) 449,95
 INKL. SEGA RALLY, WORLDWIDE SOCCER '97, 2 Demo CD'S, CHRISTMAS NIGHTS & SEGA TIPS & TRICKS BUCH
 DM 39,65 PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,80 DM EFFEKTIVER JAHRESZINS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE, VORBEHALTLICH VOLLJÄHRIGKEIT, VERDIENSTNACHWEIS UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 350,-. ES KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN.

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
 nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION
BAKU BAKU ANIMAL	AIR COMBAT
BATTLE MONSTERS	BATTLE ARENA TOSHINDEN
BUST-A-MOVE 2	BLAST CHAMBER
FIGHTING VIPERS	BREAKPOINT TENNIS
GRID RUN	BUST-A-MOVE 2
IRON MAN/XO MANOWAR	DESCENT
PARODIUS DELUXE	DESTRUCTION DERBY
SEGA RALLY	DISRUPTOR
SHOCKWAVE ASSAULT	EARTHWORM JIM 2
STRIKER	IRON MAN/XO MANOWAR
TUNNEL B1	KONAMI OPEN GOLF
VICTORY GOAL	PARODIUS DELUXE
VIRTUA FIGHTER KIDS	RIDGE RACER
VIRTUAL GOLF	TEKKEN
	WIPEOUT

NINTENDO 64

NINTENDO 64	399,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, AV-KABEL UND SCART-ADAPTER	
FIFA SOCCER 64	119,-
GOEMON (JUL.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (MAI)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
STAR WARS SHAD. OF THE EMPIRE	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
MARIO 64 SPIELEBERATER (APR.)	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-

BESTELL-HOTLINE
0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline
 Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
 UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 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 ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

EXHUMED (PLAYSTATION)
89,-

MANX TT SUPERBIKE (SATURN)
99,-

PORSCHE CHALLENGE (PLAYSTATION)
85,-

Laden Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

Laden Bahnhofstraße 28
 94032 Passau

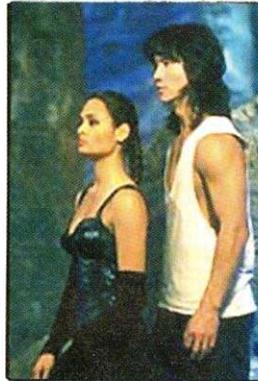
Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vorkasse (nur Eurochecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

Final Fantasy VII - Der Soundtrack

Etwas Spezielles für die FF-Gourmets unter Euch bietet Non Plus Ultra aus Erlangen. Die Spezialisten für Videospiel-soundtracks haben zwei Versionen des Final Fantasy VII-Soundtracks von Nobuo Uematsu an Land gezogen. Das 4-CD-Set kann in der normalen und eher unspektakulären Mini-Box für 109,- DM erstanden werden, oder aber in der hochexklusiven und stark limitierten Riesenbox im LP-Format mit großem Booklet und Picture-CDs. Der musikalische Inhalt ist natürlich bei beiden Versionen gleich, jedoch ist die große

Box schon jetzt ein Sammlerstück. Zum Zeitpunkt der Drucklegung hatte Non Plus Ultra noch ganze vier Exemplare des Edelteils auf Lager. Zu beziehen bei: Non Plus Ultra, Tel.: 09131/51036

Mortal Kombat - Annihilation im Kino



Viele von Euch haben bestimmt den nicht uninteressanten Mortal Kombat-Film gesehen. Obwohl im höchsten Maße unblutig, konnten MK-Fans sich doch für die Inszenierung des Mortal Kombat-Tuniers mit Goro, Lui Kang, Lord Rayden oder Shang Tsung erwärmen. Die Schlussszene wird höchstwahrscheinlich in Erinnerung geblieben sein: Shao Kang erscheint als riesige

Fratze am Firmament und kündigt damit die zu erwartende Fortsetzung an. Der zweite Teil ist nun weitestgehend abgedreht und wird voraussichtlich im Oktober in unseren Kinos laufen (US-Start: 1. August). Die bekannten Hauptdarsteller sind auch im Sequel wieder mit von der Partie, darunter auch Christopher Lambert.

+++ Bei der Eröffnung des Videospielekaufhauses **GameWorks** in Seattle spielten **Beck und Coolio live** +++ **Jay Wilbur**, erster Mann bei **id**



Software, hat nach **John Romero** nun auch die Firma verlassen. **Neuer Arbeitgeber: Epic Games** +++ In Japan kommt dieser Tage eine **Special Edition des Pocket Gameboys** auf den Markt, die komplett golden sein wird +++ **Pandemonium 2** wird definitiv Ende 1997 auf den Markt kommen. Die Konsole, für die das Spiel programmiert wird, ist noch nicht bekannt und ebensowenig, ob es mehr Bewegungsfreiraum für die Akteure geben wird +++ **Super Mario 64DD** erschien kürzlich auf der Veröffentlichungsliste, die Nintendo für das Jahr 1998 geplant hat +++ **Extreme G** wird ein neues Rennspiel heißen. Laut **Acclaim** wird es das sein, was man sich unter einer Kreuzung zwischen **wipEout** und dem **Nintendo 64** vorzustellen hat +++

Nintendo 64DD nicht vor Dezember in Japan

Um den Entwicklern der diversen 64DD-Produkte eine Zeitvorgabe zukommen zu lassen, gab Nintendo of Japan bekannt, daß das 64DD nicht vor Dezember in Japan zu haben sein wird. Bisher ging man von Sommer 97 aus. Doch bisher gibt es zuwenig Software, und auch diverse Produktionsengpässe sind verantwortlich für die Verschiebung. Nun wurde auch bekannt, daß insgesamt 2MB zusätzlicher RAM-Speicherplatz enthalten sein wird. In den USA und Europa wird man sich voraussichtlich bis Mitte 1998 in Geduld üben müssen.

MGM debütiert in der Spieleszene

MGM, ein großer Name in der Kinoszene, präsentiert sein erstes Videospiel im Mai. Der futuristisch anmutende Shooter heißt **Droid Hunter**. Es soll, so MGM-Mitarbeiter **Robb Alvey**, ein einmaliges Spielerlebnis werden. Ähnlich wie bei **Reloaded** steuert man ein Männchen durch eine isometrisch dargestellte Landschaft und schießt alles zu Klump, das sich nicht schnell genug retten kann. Man besitzt die Fähigkeiten, die Körperstruktur der besiegten Feinde nachzuziehen. Insgesamt soll es neun Erscheinungsformen geben, die man auch braucht, um die vierzehn Level zu durchwandern.

Game.com - das Handheld der nächsten Generation?

Das schwarz-weiße Handheld aus dem Hause **Tiger-Toys** sieht unscheinbar aus, doch in dem Kasten schlummert ein 9.6 Baud Modem, mit dem man sich überall ins Internet einklinken kann. Zum Surfen ist die Übertragungsrate völlig ausreichend, genauso zum Empfangen von E-Mails. Wahrscheinlich wird man aufgrund des kleinen Bildschirms eine reine Textvariante On-Screen haben. Geschrieben wird mit einem Touch-Screen-Keyboard, mobiles Versenden von E-Mails ist also auch möglich. Ein Tetris-artiges Puzzelspiel ist schon eingebaut, jedoch sollen auch Modultitel wie **MK Trilogy**, **Indy 500**, **Jurassic Park**, **Arcade Classics**, **Madden Football**, **NBA Hangtime** folgen. Angeblich wird auch **Virtua Fighter 3 (!)** auf dem 160x200 Pixel-Screen laufen. Im Juni werden wir auf der **E3** in **Atlanta** mehr erfahren.



*Verleiht wirklich
Flügel*

Mit deutschem Bildschirmtext



PILOT WINGS
64

*Über den
Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz
schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in
den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun
grenzenlos. Soll Euer Traum vom Fliegen virtuelle
Wirklichkeit werden?*

Nintendo

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun

© 1995 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc. TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd. TM and © are trademarks of Nintendo.

N64-Releaseliste Europa

- März**
28.3. FIFA Soccer 64
- April**
11.4. Wave Race 64
Crusin' USA
- Mai**
Blast Corps.
Killer Instinct Gold
Mario Kart 64
- Juni**
Blade & Barrel
Clay Fighter
Int. Superstar Soccer 64
NBA Hangtime
Wayne Gretzky Hockey
- Zweites Quartal**
Doom 64
Hexen 64
War Gods
- Drittes Quartal**
Joust X
Human GP
Mystical Ninja 64
Robotron X
Freak Boy
- 1998**
Attack!
Biofreaks
Centipede X
Duke Nukem 3D
Mace: The Dark Age
MK Mythologies: Sub Zero
Mother 3
Mortal Kombat 4
Quake 64
Rebel Moon Revolution
San Francisco Rush
Turok 2
Unreal
Zelda 64

N64-Releaseliste USA

- März**
24.3. Blast Corps
25.3. FIFA Soccer 64
- April**
04.4. Doom 64
23.4. Lamborghini 64
- Mai**
10.5. Dark Rift
- Juni**
15.6. War Gods
23.6. Star Fox 64
23.6. Jolting Pack
Clay Fighter
Hexen 64
Robotron X
- August**
Goldeneye 007
- Sommer**
Mission Impossible
MLB Feat. Ken Griffey Jr.
Perfect Striker
Ultra Combat
- Herbst**
Duke Nukem 3D
Robotech: Crystal Dreams
WCW Wrestling
- Oktober**
San Francisco Rush
Top Gear Rally
- November**
Quake 64
MK Mythologies: Sub Zero
- Sommer-Frühjahr 1998**
Actua Golf
Body Harvest
Buggie Boogie
Command & Conquer
Condemned

Sony's Platinum-Reihe

Alle Sony-Spiele kosten ab sofort maximal 89,95 DM. Doch es geht noch billiger. Ganze 49,95 DM muß man investieren, um einen der sechs Platinum-Klassiker von Sony Computer Entertainment zu erwerben:

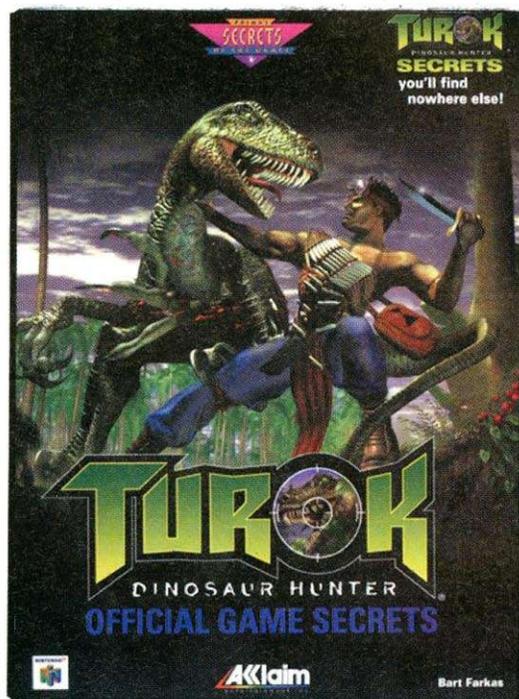
- wipEout** - der rasend schnelle Future-Racer aus dem Hause Psygnosis besticht durch rasend schnelle Grafikdarstellung und Gameplay pur.
- Destruction Derby** - das blechhaltige Schrottenrennen wurde auf keiner Plattform besser in Szene gesetzt als auf der PlayStation
- Air Combat** - ein grafisch aufwendig und spiele- risch einwandfrei umgesetztes Luftkampfspiel, das man auch mittels NeGcon steuern kann.
- Tekken** - der Prügelspielklassiker sieht auf der Play- Station besser aus als in der Spielhalle
- Ridge Racer** - ein Muß für jeden PlayStation-Besit- zer
- Toshinden** - das Beat'em up der dritten Dimension Jetzt überall, wo es PlayStation gibt.

Infos zu Dragon Quest 7

Es wird wohl ein Kampf der Giganten werden, wenn Dragon Quest VII auf den Markt kommt. Enix verspricht detailliertere Spielgrafiken und mehr FMV-Sequenzen in Dragon Quest VII als je zuvor in einem RPG, um das Spiel zum absoluten Rollenspiel-Overkill zu machen. Damit man sich mit Squaresofts Final Fantasy-Reihe messen kann, werden alle Anstrengungen unternommen. Immerhin hat Square mit FFVII einen Meilenstein auf der PlayStation gesetzt, der so leicht nicht zu toppen sein wird. Enix plant heute schon, allein in Japan wenigstens 2,5 Mio. Spiele abzusetzen, wenn der Titel im Sommer oder Herbst 1998 verfügbar sein wird.

Virus auf dem Saturn

Sega kündigt Virus als das wichtigste Saturn-Spiel 1997 an, das exklusiv für diese Konsole entwickelt wird. Der Titel wird von Sega und Hudson Soft in Zusammenarbeit programmiert. Sega glaubt, daß wenigstens jeder fünfte Saturn-Besitzer weltweit das Spiel kaufen wird, wenn es im August auf den Markt kommt. Mehr über das Spiel in einer der nächsten Ausgaben.



Turok - Das Hintbook

Das Telefon steht nicht mehr still, anscheinend hat jeder Leser der Fun Generation inzwischen Turok zu Hause und möchte Infos zu dem edlen 3D-Shooter haben. Acclaim hat sich deshalb gleich erbarmt, und ein umfassendes Hintbook auf die Beine gestellt. Das Buch bezieht sich auf die US-Version, die sich ja nur in punkto Brutalität von der deutschen PAL-Version unterscheidet. Jedes Rätsel, Secret usw. wird ausführlich beschrieben und mit einem Screen Shot näherge- bracht. Die Endgegner werden mit Strategietips vor- gestellt, zu dem befinden sich im Anhang auch die Bonus Stages-Walkthroughs, alle Gegner mit der optimalen Turok-Bewaffnung sowie eine Auswahl der häufigsten Frage zu Turok, die bisher gestellt wurden. Die Cheats, die wir in dieser Ausgabe in der First Aid abgedruckt haben, sind nicht enthalten. Trotzdem dürfte es kein Problem sein, mit dem 138 Seiten umfassenden Werk jeden Winkel des Modulinhalt auszuloten. Zu beziehen bei: Gamestore Zeglis, Tel.: 0201/777 235 (VP: 39,90 DM)

Turok 2
Ultra Descent
Ultimate Racer
WWF Wrestling
Yoshi's Island 64
Zelda 64

N64 Release-Liste Japan

März
14.3. Powerful Baseball 4
21.3. Blastdozer

28.3. Human GP
Doraemon
J.League Live 64

April
27.4. Star Fox 64
Turok

Frühling
Goemon 5
Hexen 64
Mahjong 64
Mission Impossible
Pro Mahjong
Yuke! Yuke! Trouble.

Mai
Blade & Barrel
Mahjong
Morita Shogi 64
Sonic Wings Assault
Wild Choppers

Juni
14.6. Shadows o.t. Empire
64 Ozumo
Multi Racing
Rev Limit
Sommer
3D Fighting
Macross

Magic Century Etlale
Reason
Top Gear Rally
Yoshi's Island 64

Herbst
Sim City 2000

November
Chameleon Twist
Dezember
Hyper Olympic

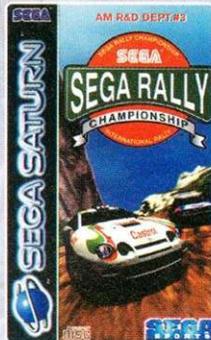
SEGA SATURN ACTION PACK GET IT NOW!



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point
030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

**Theo Kranz
Versand**
0931-571601
Juliuspromenade 11 • 97070 Würzburg

dynatex
0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom
089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele
030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin



Last Bronx

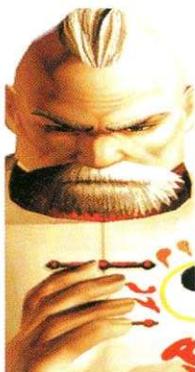
3D-Beat'em Up
Sega/Saturn

Um möglichst hohe Auflösungen auf dem Saturn darstellen zu können, müssen die Programmierer stark an Licht-Effekten und Gouraud Shading sparen. Genau dies taten AM3 bei Last Bronx, einem Prügelspiel, das zwar in Japan in den Arcadhallen funktionierte, außerhalb des Landes der aufgehenden Sonne aber niemals veröffentlicht wurde. Die Framerate von 60 fps ist weitaus höher als bei Fighting Vipers oder Megamix, und die Kämpfer sind aus mehr Polygonen zusammengesetzt als die Virtua Fighter-Akteure. Last Bronx soll im Herbst erscheinen.

Dead or Alive

3D-Beat'em Up
Tecmo/Saturn

Auf den ersten Blick wirkt DoA wie ein Virtua Fighter 2-Klon, haben die Programmierer sich doch recht offensichtlich am Design des erfolgreichen AM2-Produkts bedient. Die einzige wirkliche Besonderheit ist, daß die Arcade-Umsetzung das einzige Model 2-Spiel ist, das nicht von Sega gemacht wurde. Ansonsten findet man Combos, Breaker und Special Moves. DoA ist ein verdammt schnelles Spiel und könnte vielleicht den übermächtigen AM2-Vorbildern Paroli bieten. Erscheinungstermin: 4. Quartal



Judgement Force

Beat'em Up-Adventure
Eidos/Saturn

Zuerst unter dem Arbeitstitel „Fighting“ bekannt, stellt sich nun zum ersten Mal das Prügelspiel aus der Core-Schmiede vor. Das Spielprinzip ist Die Hard Arcade nicht ganz unähnlich. Hawk, der Held des Spieles, verfügt über ausgefeilte Beat'em Up-Fähigkeiten, darunter auch Special Moves wie einen Power Punch oder einen Plasma Kick. Außerdem wird der Eindruck erzeugt, daß man sich in der Umgebung relativ frei bewegen kann. Im Kampf ist die Nutzung der dritte Dimension ebenfalls möglich. Es gibt noch keinen Erscheinungstermin.



Ihr Fachgeschäft für :



PlayStation

Contra
MicroMachines V3
Soul Edge
Suikoden
Porsche Challenge
Total NBA 97
Monster Trucks
Rage Racer

Saturn

Manx TT
Crusader
Fighter Megamix
Quake
Duke Nukem 3D
Torico
WorldWide Soccer 98
Elevator Action

N64

Turok
FIFA 64

PC

Magic The Gathering
MDK
Theme Hospital
Comanche II

Super Nintendo
Game Boy
Mega Drive
Mega CD
Game Gear
3DO
Video CD
Dragon Ball Z
Manga Videos



**** Rufen Sie uns an für die neuesten Import Games ****

**** Bestellen Sie jetzt und Ihr Game ist schon heute auf dem Weg zu Ihnen ****

Fairplay, Gerbergasse 53, CH - 4001 Basel Tel. / Fax ++41 (061) 262 24 24 / 25

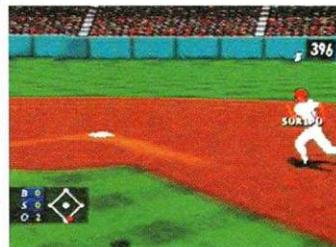
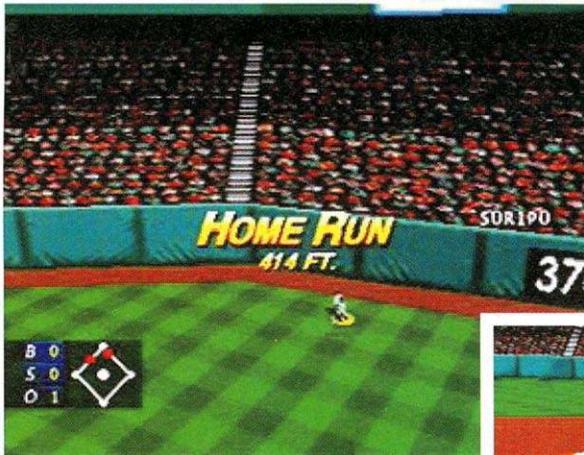


Mega Man Battle And Chase

Rennspiel

Capcom/PlayStation

Zehn Jahre ist der High Tech-Wicht schon alt, unzählige Modul- und CD-Versionen seiner Abenteuer flimmerten schon über den TV-Schirm. Nun steigt Mega Man auf schnelle Boliden um. Die Rennstrecken bestehen zwar aus Polygonen, jedoch hat man völlig auf Texturen verzichtet. Trotzdem strahlt die Landschaft den typischen Mega Man-Charme aus. 10 Autos stehen zur Auswahl, die allesamt ziemlich bizarr aussehen. Acht Kurse können befahren werden, darunter normale Straßen, Serpentin oder auch die typischen Future-Highways. Während der Fahrt sammelt man verschiedene Waffen auf, beliebt sind natürlich Schußwaffen oder Minen. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Juli



3D Baseball

Sportspiel

Mindscape/Saturn

Die Fortsetzung von World Series Baseball II wird durch komplett aus Polygonen gebaute Zuschauerkulissen, Stadien und Spieler in die dritte Dimension befördert. Dadurch ist das gesamte Erscheinungsbild sehr realistisch geworden, und die Kontrolle über die einzelnen Spieler soll ebenfalls weitaus besser sein als bei dem Vorgänger. Man kann Exhibitions spielen oder eine ganze Saison in fünf verschiedenen Stadien. Allerdings ist der gesamte Spielablauf bisher noch etwas langsamer als bei WSBII. An diesem Element sollte Crystal Dynamics auf jeden Fall noch intensiv arbeiten. Erscheinungstermin: Dezember

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

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. dt. DM399,00
Super Mario 64 dt. DM 89,00
Pilotwings 64 dt. DM119,00
TUROK Dinosaur Hunter dt. DM139,95

SEGA SATURN

SATURN komplett dt. DM333,00
SATURN kpl.+Sega Rally+Ww.Soccer97DM 449,95
4-4-2 Fußball* dt. DM 88,00
Adidas Power Soccer*kpldt. DM 79,00
Andretti Racing kpldt. DM 88,00
AMOK kpldt. DM 88,00
Bedlam* dt. DM 84,00
Black Dawn* dt. DM 88,00
Bomberman* dt. DM 99,00
Bug Too* dt. DM 88,00
Crusader No Remorse kpldt. DM 89,00
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 98,00
Dark Savior dt. DM 84,00
Die Hard ARCADE dt. DM 94,00
Fighters Megamix* dt. DM 99,00
Heart of Darkness* kpl dt. DM 98,00
Hexen dt. DM 79,95
Independence Day* kpldt. DM 89,00
MANX TT dt. DM 98,00
Mass Destruction* dt. DM 89,00
Mechwarrior 2* dt. DM 94,00
Quake* dt. DM 99,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars kpldt. DM 89,00
Toriko (Gekka Mugentan)* dt. DM 84,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Int.Superstar Soccer Deluxe dt. DM 59,95
SONIC 3 D dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2 dt. DM 99,00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3 dt. DM 129,00
Lufia+Spieleberater kpl. dt. DM104,00
Terranigma+Sp.berater kpl.dt. DM109,00

SONY PLAYSTATION

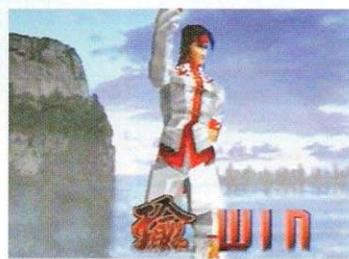
PLAYSTATION kpl.+Demo CD DM299,00
Playstation+Memory Card 120 Blocks DM359,00
4-4-2 Fußball dt. DM 88,00
Agent Armstrong* dt. DM 89,00
Area 51 dt. DM 88,00
City of the lost Children*dt. DM 88,00
Darklight Conflict kpl dt. DM 84,00
Epidemic* dt. DM 79,95
Hexen dt. DM 88,00
Independence Day* kpldt. DM 84,00
Legacy of Kain kpldt. DM 88,00
Mechwarrior 2* dt. DM 94,00
Monster Truck* dt. DM 98,00
Nascar Racing 96 dt. DM 89,00
Need for Speed 2* kpl dt. DM 84,00
Perfect Weapon kpldt. DM 84,00
Porsche Challenge* dt. DM 79,00
Rebell Assault 2* dt. DM 99,00
Resident Evil-uncut- kpl.dt. DM 89,00
SUIKODEN* dt. DM 89,00
Syndicate Wars* kpl.dt. DM 88,00
The Divide:Enemies Within dt. DM 88,00
TENKA* dt. DM i.V.
Wing Commander 4 kpl dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
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.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



Dynasty Warriors

Beat'em Up
KOEI/PlayStation

In der ausgehenden Han Dynastie kämpften Kriegsherren um die Kontrolle in China. Diese historischen Ereignisse bilden die Grundlage für Dynasty Warriors, einen hochinteressanten Prügler. Das hochkomplexe Kampfsystem ist ähnlich wie Soul Edge auf Waffen ausgelegt, darunter Schwerter, Äxte, Speere und andere Schlaginstrumente. Drei verschiedene Defensivtaktiken

sind zu benutzen, der klassische Block, ein Sidestep oder ein Kontermove. Jeder der dreizehn Kämpfer besitzt einen Key Meter, der, sobald aufgefüllt, spezielle Combos zulässt. Dynasty Warriors könnte ohne weiteres den Namco-Produkten Konkurrenz machen und vielleicht die neue PSX-Referenz werden. Geplanter Erscheinungstermin: 30. Juni

Phone: 07441 / 95 13 48

07441 / 95 12 32

Phaxe: 07441 / 95 12 39

Persönliche Bestellannahme
von 10.00 - 20.00 Uhr
Laden: Forststr. 14
72250 Freudenstadt

FUN GAMES

Video & Computerspiele

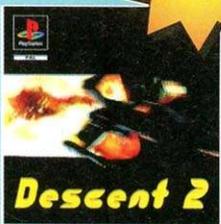
• Versand • Verleih • Verkauf • Spielclub •



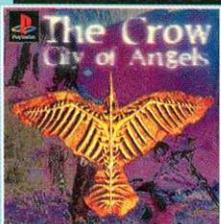
(alle Sony Playstation)

je Spiel...

79,-



Descent 2



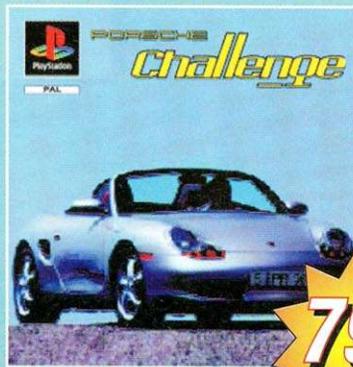
**The Crow
City of Angels**

SONY PLAYSTATION

Sony PlayStation	.299,-
Original Controller	.39,-
Memory Card Original	.39,-
Memory Card 360	.94,-
2 Xtreme	.79,-
Air Combat	.44,-
Area 51	.89,-
Andretti Racing	.85,-
Baphomets Fluch	.85,-
Bedlam	.85,-
Black Dawn	.85,-
Command & Conquer	.99,-
Cool Boarders	.79,-
Crash Bandicoot	.99,-
Destruction Derby II	.89,-
Disruptor	.85,-
Dragonheart F&S	.85,-
FIFA Soccer 97	.79,-
Formel 1	.99,-
Inter. SuperStar Soccer	.87,-
Legacy of Kain	.87,-
Lost Vikings II	.79,-
NBA In the Zone II	.87,-
NHL 97	.79,-
Resident Evil	.89,-
Soviet Strike	.89,-
Tekken II	.99,-
Tomb Raider	.89,-

NEUHEITEN & TIPS

Crusador No Remorse	.89,-
Exhumed	.85,-
Monster Trucks	.89,-
Rage Racer	.89,-
Suikoden	.89,-
Syndicate Wars	.89,-



PlayStation

79,-

NINTENDO 64

Turok (uncut original, spielbereit für dt Konsole)	.149,-
Turok (us-Version)	.189,-
MK Trilogy (us-Version)	.189,-
Wave Race (us-Version)	.189,-
Memory Card	.44,-

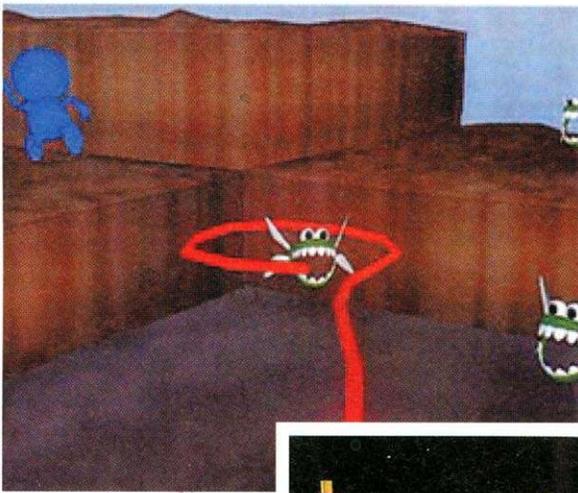
Nintendo 64 (Multinorm für us-, jp- und deutsch N64 Spiele) .499,-

- Preisliste Kostenlos anfordern
- ALLE DEUTSCHEN Sony PSX + Sega Saturn Spiele auf Lager
- Lieferung innerhalb 48 Stunden
- Porto 10,- DM
- Lieferung ab 250,- DM portofrei
- Annahmeverweigerer berechnen wir 30,- DM
- Ladenpreise können variieren

MULTINORM!

499,-

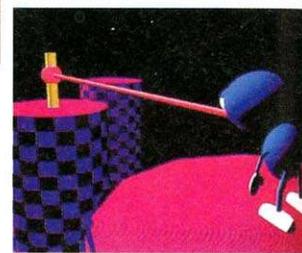




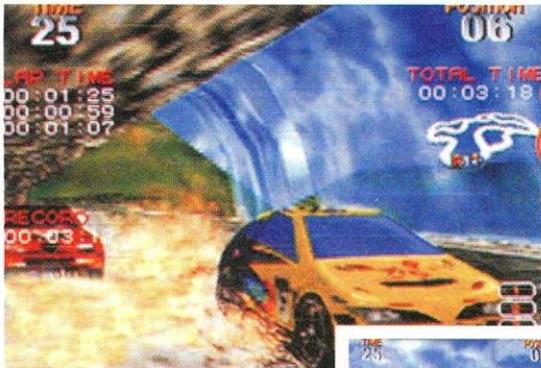
Chameleon Twist

Jump'n Run

Nihon System /
Nintendo 64



Der putzige Protagonist dieses Spieles turnt durch eine dreidimensionale Welt und erwehrt sich seiner Haut mit seiner überlangen Zunge, daher auch sein Name Chameleon Kid. Man kann ihn sowohl durch einen Story Mode als auch einen Battle Mode führen. Wählt man die Handlungsebene, so besteht man ein Abenteuer gegen allerlei tierisches Fabelviehzeug, das nicht nur hübsch gezeichnet, sondern auch überzeugend animiert wurde. Mittels Split-Screen können vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten und sich „bezügeln“. Die Grafik wirkt insgesamt noch sehr nüchtern; bisher ist unklar, ob dies aufgrund der Rohversion so ist oder ob dies der spezielle Look sein soll. Im zweiten Quartal wird es vorerst in Japan erscheinen.



Multiplayer Championship

Rennspiel

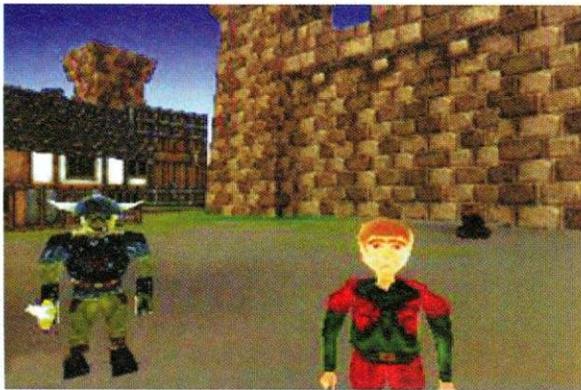
Imagineer/Nintendo 64



Genki entwickelt derzeit an einem Rallyespiel mit acht verschiedenen Autos, die über alle Arten Offroad-Gelände heizen. Soweit man sehen kann, handelt es sich um eine Sega Rally-Kopie mit Abkürzungen und wechselnden Witterungsbedingungen. Die Kursthematiken sind an bekannte Schauplätze wie Paris-Dakar angelehnt. MC steht in direkter Konkurrenz zu Top Gear Rally, das allerdings erst einige Monate später erscheinen wird. Bis jetzt gibt es noch keinen europäischen Distributor für MC, und damit auch keinen Erscheinungstermin.

BEREIT FÜR DEN MYTHOS?



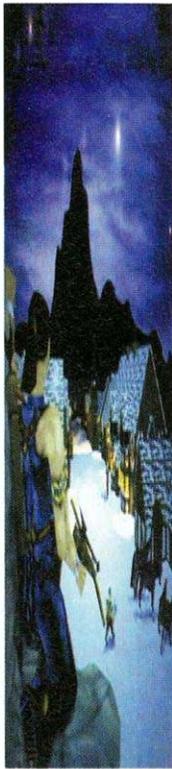
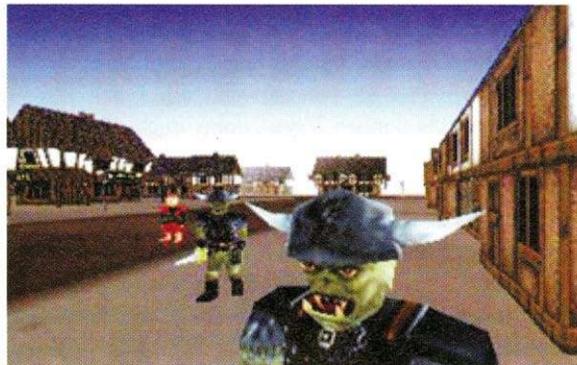


Power Crystal

Rollenspiel
Perceptions/M2

Obwohl alle Welt noch gespannt auf den 3DO-Nachfolger M2 wartet, stellt Perceptions schon ihren ersten Titel vor. Entwickelt wurde er auf einem M2-Board, das mit einem herkömmlichen Macintosh-Rechner gekoppelt wurde. Die Grafikprogramme 3D Studio und 3D Studio Max kamen zum Einsatz. Die Lebewesen wurden mit Character Studio zum Leben erweckt. Die

Charaktere sind alle mit dem Character Progression System ausgestattet, das Erfahrungspunkte automatisch als besondere Fähigkeit der Figuren ergänzt. Das Spielfeld soll 30.000 Quadratkilometer (!) groß sein und von über 10.000 Lebewesen aus 35 Rassen bevölkert sein. Der Spieler muß sieben Stücke eines Kristalls finden und die einfallenden Monsterhorden aufhalten. Obwohl die augenblickliche Entwicklungshardware nur mit einem PPC-Chip ausgerüstet ist, läuft das Spiel schon sehr flüssig. Die Konsole wird in ihrer Endfassung zwei der flinken Gesellen an Bord haben. Das Spiel soll mit Erscheinen der Hardware Ende 1997 auf den Markt kommen.



Neue Rufnummern !!! Tel.: 02504 - 9330 - 0

-bis zu 6 Bestell-Hotlines-> Persönliche Bestellannahme
mo.-fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Bernd Herfurth
FREAK'S SHOP

An- und Verkauf <Gebrauchtspiele>

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte



SUPER NINTENDO

- Donald Duck Maui Mallard 109,95
- DONKEY KONG COUNTRY 99,95
- D.K.C. 2 <dt. Anleitung> 99,95
- Donkey Kong Country 3 119,95
- D.K.C. 3 dt. Spielberater 29,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FIFA Soccer '97 99,95
- IMS PACMAN 99,95
- NBA HANGTIME 99,95
- NBA Live '97 99,95
- PGA Tour Golf '96 69,95
- PINOCCHIO 89,95
- SIM CITY 2000 109,95
- TETRIS ATTACK 79,95
- TOY STORY 79,95
- WWF Raw & Video 49,95

SONDERANGEBOTE:

- ALIEN 3 39,95
- DEMONS OREST 49,95
- UNRALLY 39,95
- URBAN STRIKE 39,95

ZUBEHÖR:

- 5 Spieler Adapter 29,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- Antennenkabel & Umschal. 24,50
- NETZTEIL 19,95
- SCART / RGB KABEL 19,95

GAME BOY!

- DONKEY KONG LAND 2 49,95
- DR. MARIO 39,95
- S.MARIO LAND 1 - 3 je 39,95

MEDIA DRIVE

- FIFA SOCCER '96 49,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 49,95
- Micro Machines Military 99,95
- NBA Live '97 99,95
- NHL HOCKEY '96 49,95
- NHL HOCKEY '97 99,95
- PETE SAMPRAS TENNIS PINOCCHIO 89,95
- POCAHONTAS 89,95
- SCHLUMPF, DIE 2 79,95
- SONIC 3 69,95
- VIRTUA RACING <a> 59,95

32X

- verschiedene Spiele ab 19,95

MEGA-CD

- verschiedene Spiele ab 19,95

SEGA SATURN

- Allen Trilogy dt. & Untert. je 79,95
- ALONE IN THE DARK 2 69,95
- AMOK 89,95
- BLAMI MACHINEHEAD 79,95
- Command & Conquer 79,95
- CRUSADER-No Remorse 89,95
- DARK SAVIOUR 89,95
- DIE HARD ARCADE 89,95
- DRAGENHEART 89,95
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- FIGHTING VIPERS 69,95
- FORMEL 1 69,95
- GUN GRIFFON 69,95
- HANG ON PG '96 69,95
- HARDCORE 4x4 84,95
- IRON MAN X... 69,95
- IRON STORM 1 <us> 109,95
- IRON STORM 2 <sp> 59,95
- JEWELS OF ORACLE 79,95
- MANX TT 89,95
- MYST 69,95
- MYSTERIA 79,95
- NEED FOR SPEED 79,95
- NIGHTS & Analog-Pad 129,95
- NHL HOCKEY '97 84,95
- NIGHTS <Vollverpackung> 69,95
- OLYMPIC SOCCER 69,95
- PRO PINBALL 69,95
- ROADRASH 69,95
- SHELL SHOCK 89,95
- SHINING WISDOM 79,95
- SONIC 3D 89,95
- SOVIET STRIKE 89,95
- SPACE HULK 69,95
- SPACE JAM 89,95
- SPOT Goes to Hollywood 89,95
- STREET RACER 79,95
- Streetfighter Alpha 1 & 2 je 79,95
- THUNDERHAWK 2 89,95
- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
- TILT 79,95
- TOMBRAIDER 89,95
- Toshinden Remix 69,95
- TRUE PINBALL 79,95
- TUNNEL B1 79,95
- VIRTUA COP & GUN 119,95
- VIRTUA COP 2 89,95
- VIRTUA FIGHTER 2 79,95
- VIRTUA FIGHTER KIDS 69,95
- WIPE OUT 69,95
- World Series Baseball 69,95
- World Series Baseball 2 79,95
- WORLDWIDE SOCCER '97 79,95

Command & Conquer

- Daytona USA Special Ed. 89,95
- EURO SOCCER '96 59,95
- GALACTIC ATTACK 49,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GEX 49,95
- GUARDIAN HEROES 49,95
- HI-OCTANE 39,95
- JOYPAD versch. Farben je 59,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- LEMINGS 3D 49,95
- MAGIC CARPET 49,95
- MIGHTY HITS 54,95
- NBA Action Basketball 59,95
- NBA Jam Tournament 49,95
- Off World Interceptor 59,95
- PANZER DRAGON 49,95
- PARODIUS DELUXE 49,95
- PEBBLE BEACH GOLF 49,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- PUZZLE BOBBLE 2 59,95
- ROBOPIIT 49,95
- SEGA RALLY 59,95
- SHINOBI X 49,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 39,95
- SLAM 'N JAM 59,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
- STRIKER '96 59,95
- THEME PARK 49,95
- TITAN WARS 49,95
- VICTORY GOAL 49,95
- VIRTUA COP 1 <us> 49,95
- VIRTUA FIGHTER 2 <us> 49,95
- VIRTUA HYDLIDE 39,95
- VIRTUA RACING 59,95
- WING ARMS 59,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 49,95

ZUBEHÖR:

- SATURN 299,95
- 1 Jahr Garantie, Incl. RGB-Scart
- Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's
- Act. Replay / Game Buster 89,95
- ANTENNENKABEL 29,95
- ARCADE RACER - Lenkrad 109,95
- BACK UP MEMORY ab 79,95
- GUN - Pistole 69,95
- JOYPAD <versch.> ab 29,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- RGB KABEL 39,95
- VIRTUA STICK 79,95

Sonderangebote:

- BATTLE MONSTER 49,95
- Blazing Tornado Wrestling) 39,95
- BUG 59,95
- Clockwork Knight 2 49,95
- DAYTONA U.S.A. 49,95
- DAYTONA USA <us> 39,95
- DEFCON 5 49,95
- EURO SOCCER '96 59,95
- GALACTIC ATTACK 49,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GEX 49,95
- GUARDIAN HEROES 49,95
- HI-OCTANE 39,95
- J. SWAT <-> 39,95
- Johnny Bazookatone 49,95
- LEMMINGS 3D 59,95
- MAGIC CARPET 49,95
- MIGHTY HITS 54,95
- NBA Action Basketball 59,95
- NBA Jam Tournament 49,95
- Off World Interceptor 59,95
- PANZER DRAGON 49,95
- PARODIUS DELUXE 49,95
- PEBBLE BEACH GOLF 49,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- PUZZLE BOBBLE 2 59,95
- ROBOPIIT 49,95
- SEGA RALLY 59,95
- SHINOBI X 49,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 39,95
- SLAM 'N JAM 59,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 49,95
- STRIKER '96 59,95
- THEME PARK 49,95
- TITAN WARS 49,95
- VICTORY GOAL 49,95
- VIRTUA COP 1 <us> 49,95
- VIRTUA FIGHTER 2 <us> 49,95
- VIRTUA HYDLIDE 39,95
- VIRTUA RACING 59,95
- WING ARMS 59,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 49,95

ZUBEHÖR:

- SATURN 299,95
- 1 Jahr Garantie, Incl. RGB-Scart
- Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's
- Act. Replay / Game Buster 89,95
- ANTENNENKABEL 29,95
- ARCADE RACER - Lenkrad 109,95
- BACK UP MEMORY ab 79,95
- GUN - Pistole 69,95
- JOYPAD <versch.> ab 29,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- RGB KABEL 39,95
- VIRTUA STICK 79,95

NINTENDO 64

- ACTION REPLAY <3/4.97> 89,95
- ANTENNENKABEL 49,95
- JOYPAD versch. Farben je 59,95
- JOYPADVERLÄNGERUNG 19,95
- MEMORY CARD 1MB 49,95
- FIFA Soccer 64 129,95
- Int. Superstar Soccer Del. 139,95
- Pilotwings 64 109,95
- Star Wars Shadow 109,95
- Super Mario 64 89,95
- TUROK 139,95
- Wave Race 64 <4.97> 89,95

Info:Untertrichene/ Kursive Titel = Preisreduzierung Schwarze Balken = Neuheiten

PSX & Tasche

- 5 Spieler Adapter 59,95
- Action Replay Game Buster 79,95
- Antennenkabel & Umschal. 49,95
- GUN 59,95
- INFAROT-JOYPAD-SET 79,95
- JOYPAD "Original" 39,95
- JOYPAD versch. Farben je 39,95
- LENKRAD "Mad Catz" 129,95
- LINK KABEL 29,95
- MEMORY CARD ab 29,95
- MEMORY CARD <8 MB> 69,95
- neGoCon <Analog-Pad> 79,95
- PSX stabile Tragetasche 9,95

PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad

- RGB KABEL 29,95
- A-TRAIN - A-IV Evolution G. 89,95
- A. Senna KART DUEL 84,95
- Agile Warrior - F 111 69,95
- AQUANAUT'S HOLIDAY 84,95
- BAPHOMET'S FLUCH 84,95
- Battle Arena Toshinden 2 89,95
- BLACK DAWN 89,95
- BLAMI MACHINEHEAD 79,95
- BLAZING DRAGONS 79,95
- Blond Omen-Leg. of Kain 89,95
- BURNING ROAD <Link> 79,95
- CASPER 79,95
- CHEESY 79,95

Chronicle of the Sword

- 84,95
- mit Zusatzlevels 94,95
- COOL BOADERS 89,95
- CRASH BANDICOOT 89,95
- Crusader-No Remorse 89,95
- DARKSTALKERS 79,95
- DAVIS CUP TENNIS 79,95
- DESTRUCTION DERBY 2 89,95
- DISRUPTOR 79,95
- DRAGONHEART 89,95
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- Extreme Games 2 79,95
- FIFA Soccer '97 84,95
- FORMULA 1 <Link> 89,95
- HARDCORE 4x4 84,95
- HEXEN 89,95
- HYPER TENNIS 79,95
- INR. HULK 79,95
- Int. Superstar Soccer Del. 89,95
- JET RIDER 79,95
- John MADDEN '97 79,95
- King's Field 79,95
- LOMAX 79,95
- MOTOR TOON 2 79,95
- MYST 84,95
- NAMCO MUSEUM 1 - 3 je 79,95
- NBA - In the Zone 2 89,95
- NBA Jam Extreme 79,95
- NBA Live '97 84,95
- NHL Face Off '97 79,95
- NHL Hockey '97 84,95
- PANDEMONIUM 79,95
- PITBALL 69,95
- PLAYER MANAGER 89,95
- POED 69,95
- Power Moves Wrestling 84,95
- RAYMAN 69,95
- RESIDENT EVIL 89,95
- Resident Evil & Spielberater 99,95
- Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
- SAMPRAS Extreme Tennis 79,95
- SIM CITY 2000 79,95
- Streetfighter 2 84,95
- SOVIET STRIKE 84,95
- SPOT Goes to Hollywood 89,95
- STAR GLADIATOR 84,95
- STREET RACER 79,95
- Street Fighter Alpha 2 89,95
- SUPERSONIC RACERS 89,95
- TEKKEN 2 69,95
- TILT 79,95
- TORAL No. 1 84,95
- TOMRAIDER 89,95
- Tomraider & Spielberater 109,95
- TOP GUN 89,95
- TUNNEL B1 79,95
- TWISTED METAL 2 84,95
- VICTORY BOXING 84,95

WIPE OUT 2097 <Link>

- 89,95
- X.2 69,95
- X-COM Terror from the D. 79,95

SONDERANGEBOTE:

- AIR COMBAT 49,95
- 4-4-2 Fußball 89,95
- Actua Golf 2 89,95
- Adidas Golf 2 89,95
- Area 51 89,95
- Atari's Gre. Hits 69,95
- Battle Arena Toshinden 69,95
- BUBBLE BOBBLE 39,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA <a> 69,95
- CYBERSLED 49,95
- CYBERSPEED 39,95
- DESTRUCTION DERBY 49,95
- DISC WORLD <dt. Anl.> 89,95
- EXTREME GAMES 69,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GEX 49,95
- GOAL STORM 89,95
- HI-OCTANE 49,95
- IN THE HUNT 59,95
- Johnny BAZOOKATONE 49,95
- JUPITER STRIKE 69,95
- KONAMI OPEN GOLF 59,95
- KRAZY IVAN <Link> 69,95
- LOVE SOLDIER <uncut> 59,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NBA LIVE '96 49,95
- NOVASTORM 49,95
- Off World Int. "Autorennen" 59,95
- PARODIUS 49,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- PUZZLE BOBBLE 2 59,95
- SHELL SHOCK <a> 49,95
- RIDGE RACER 49,95
- ROBOPIIT 59,95
- SCHEFFER'S SPEED 2 59,95
- SKELTON WARRIORS 49,95
- SLAM 'N JAM 49,95
- Streetfighter the Movie 49,95
- STRIKER '96 59,95
- TEKKEN 49,95
- THUNDERHAWK "uncut/A" 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- TWISTED METAL 69,95
- VIEW POINT 69,95
- WIPE OUT 49,95
- WORLD CUP GOLF 49,95
- WORMS 59,95
- WRESTLEMANIA Arcade 39,95
- ZERO DIVIDE 49,95

NEUHEITEN PSX

- <März.-Mai>:
- 3D Ultra Pinball 89,95
- 4-4-2 Fußball 89,95
- Actua Golf 2 89,95
- Adidas Golf 2 89,95
- Area 51 89,95
- Atari's Gre. Hits 69,95
- Battle Arena Toshinden 69,95
- BUBBLE BOBBLE 39,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA <a> 69,95
- CYBERSLED 49,95
- CYBERSPEED 39,95
- DESTRUCTION DERBY 49,95
- DISC WORLD <dt. Anl.> 89,95
- EXTREME GAMES 69,95
- GALAXY FIGHT 49,95
- GEX 49,95
- GOAL STORM 89,95
- HI-OCTANE 49,95
- IN THE HUNT 59,95
- Johnny BAZOOKATONE 49,95
- JUPITER STRIKE 69,95
- KONAMI OPEN GOLF 59,95
- KRAZY IVAN <Link> 69,95
- LOVE SOLDIER <uncut> 59,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NBA LIVE '96 49,95
- NOVASTORM 49,95
- Off World Int. "Autorennen" 59,95
- PARODIUS 49,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- PUZZLE BOBBLE 2 59,95
- SHELL SHOCK <a> 49,95
- RIDGE RACER 49,95
- ROBOPIIT 59,95
- SCHEFFER'S SPEED 2 59,95
- SKELTON WARRIORS 49,95
- SLAM 'N JAM 49,95
- Streetfighter the Movie 49,95
- STRIKER '96 59,95
- TEKKEN 49,95
- THUNDERHAWK "uncut/A" 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- TWISTED METAL 69,95
- VIEW POINT 69,95
- WIPE OUT 49,95
- WORLD CUP GOLF 49,95
- WORMS 59,95
- WRESTLEMANIA Arcade 39,95
- ZERO DIVIDE 49,95

Nicht direkt alle Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandsbestellungen nur gegen Vorzahlung (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,- zzgl. NW * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

A = Ausländische Anleitung! Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einzelkauf zuständig. Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einzelkauf zuständig. Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einzelkauf zuständig.



Critical Depth

U-Boot Action

Singletrac / PlayStation

Singletrac, die ja schon Jet Moto oder Twisted Metal 2 auf die PlayStation brachten, bringen ihren ersten Titel unter Eigenregie heraus. Eine mysteriöse elektromagnetische Energie, die im Bermudadreieck lokalisiert wurde, stellt sich alsbald als Stargate-ähnliches Portal in eine andere Welt heraus. Nun beginnt ein Wettlauf um fünf Energiezellen, die das Tor öffnen können. Wenn man die kritische Tiefe unterschreitet, kann dies unangenehme Folgen für das U-Boot haben, jedoch befinden sich dort die interessantesten Gegenstände. Man kann sowohl allein gegen den Computer oder aber auch gegeneinander spielen. Die Grafik ist sehr düster, eben echtes Unterwasser-Feeling. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 97



Human Grand Prix

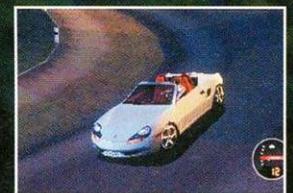
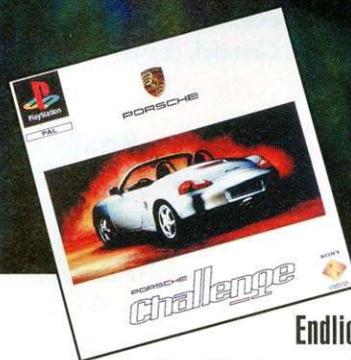
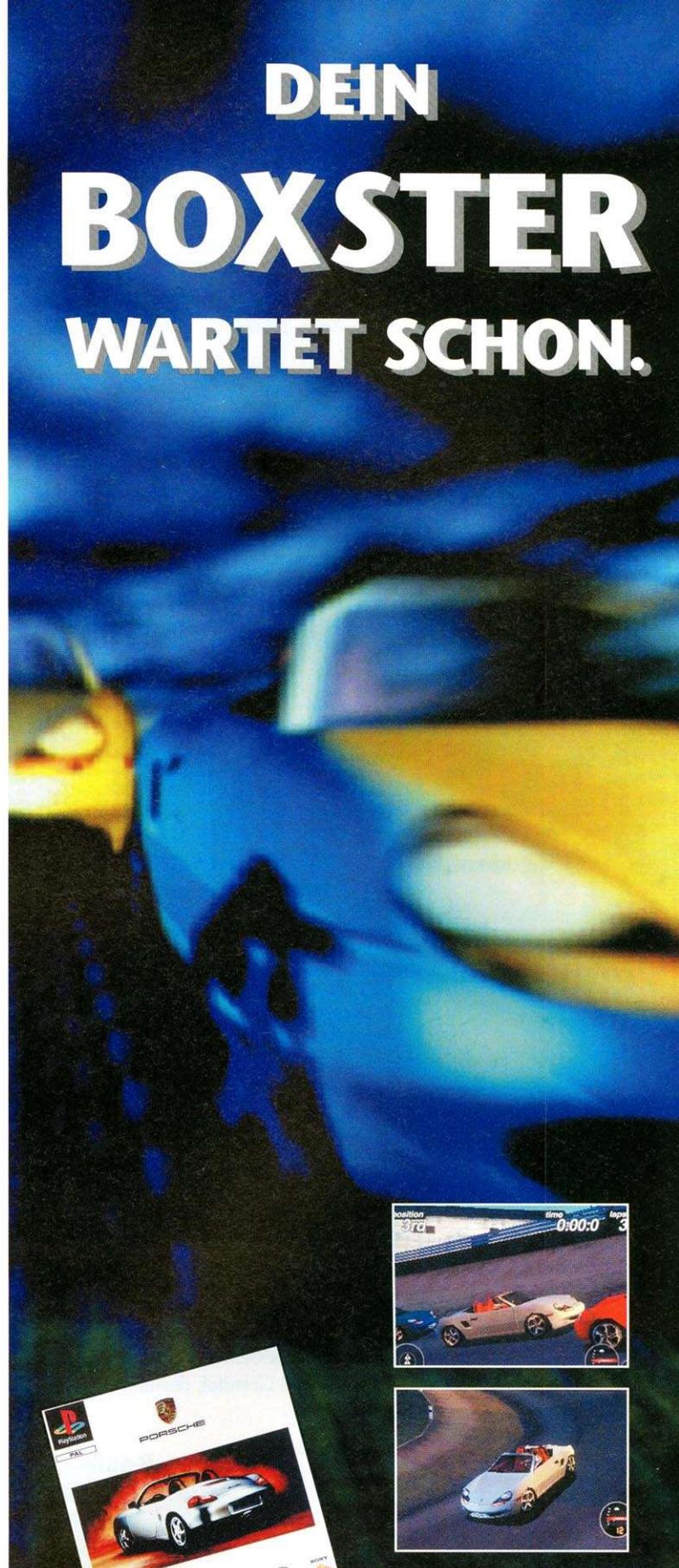
Rennspiel

Human/Nintendo 64

Mit Human GP wird auch endlich ein Rennspiel im Stile von Formula 1 zu haben sein. Die Kurse sind mit den hohen Wänden und dem relativ einfachen Design eher an Indycar angelehnt. Insgesamt stehen zehn Autos zur Auswahl, die Kursanzahl ist noch nicht bekannt. Laut Human hat man es eher mit einer Simulation denn mit einem Arcade-Racer zu tun. Ein Vier-Spieler-Splitscreen ist auch geplant. In Deutschland wird das Spiel im Winter zu haben sein.



DEIN BOXSTER WARTET SCHON.



Endlich das Gaspedal stilvoll bis zum Anschlag treten, ohne Angst vor Radarfallen oder Polizeikontrollen. Den Mythos Porsche Boxster gibt's ohne Wartezeit jetzt und nur auf Sony PlayStation: Porsche Challenge – Fahrvergnügen pur.

SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



MACE: THE DARK AGE

Götz Schmiedehausen

Mit diesem Spiel will Atari alles richtig machen. Man hat die erfolgreichen Prügelklassiker studiert und alle erfolgreichen Ingredienzien herausgefiltert. Das Ergebnis ist Mace: The Dark Age, -so wenigstens hofft Atari, aber Hoffnung, das wissen die Jungs zur Genüge, kommt hier schon fast planmäßig vor dem Fall.



Ein fatales Ring-Out



Natürlich muß Blut fließen, damit der potentielle Käufer heiß gemacht wird

Die Fakten: Es handelt sich um ein 3D-Beat'em Up auf Polygonenbasis. Die ursprüngliche Kämpferschar belief sich auf dreißig Charaktere. Eine Gruppe ausgewählter und repräsentativer Testspieler erwählte die elf stärksten Charaktere. Es handelt sich um gottähnliche Krieger, bierbäuchige Gestalten in Leder, Mönche oder Samurais. Liebling der Programmierer ist Lord Deimos, ein bis an die Zähne bewaffneter Krieger. S/M-Fetischisten werden den Executioner aufgrund seiner Piercings mögen. Weitere Vorzeigekämpfer sind Ragnar, ein riesiger Wikinger, oder der Söldner Mardos Kull. Ein Endgegner ist der entfernt an MK-Freak Goro oder Killer Instinct-Boss Gargoyle erinnernde Grendal, dessen Schädelhammer enorm hart trifft.

Das Beste aus allen Welten

Ordentlich Blut muß fließen, deshalb findet man in den apokalyptisch anmutenden großen, aber begrenzten Arenen auch Treibsand, ätzende Gewässer, Lavaseen oder einfach das bewährte „bed of nails“, auf das ein unglücklicher Kämpfer gerne mal fallen gelassen wird (kenn ich das

jetzt nicht schon, oder?). Man kann nur hoffen, daß auch die Combos, Konterattaken und Special Moves mit hoher Spielkultur eingepaßt werden. Obwohl der Automat erst im März in die Spielhallen kam, garantiert Atari eine Umsetzung bis November diesen Jahres.

Randnotiz: Ataris Rolle auf dem Videospiegelmarkt wurde innerhalb der letzten zwanzig Jahre von der Speerspitze über den Mitläufer bis hin zum vom Austerben bedrohten Raubtier und letztendlich zur sanft entschlafenen Pussycat reduziert. Nun hat man es wieder mit 64-Bit zu tun, doch es sind nicht die eigenen. Wir erinnern uns: Anfang der Achtziger bot ein unbekannter kleiner Spielwarenhersteller aus Japan dem amerikanischen Entertainment-Riesen sein sogenanntes „NES“ zur Vermarktung an. Man lehnte ab. „Das Videospiegel als Entertainment-Maschine ist veraltet“ war die Begründung. Der Name der japanischen Firma war Nintendo, und Atari war um eine „Deppen-Karte“ reicher. Diejenigen für das VCS 7800, den Atari ST, den Atari Falcon und den Jaguar sollten folgen.

System: Nintendo 64

Genre: Beat'em Up

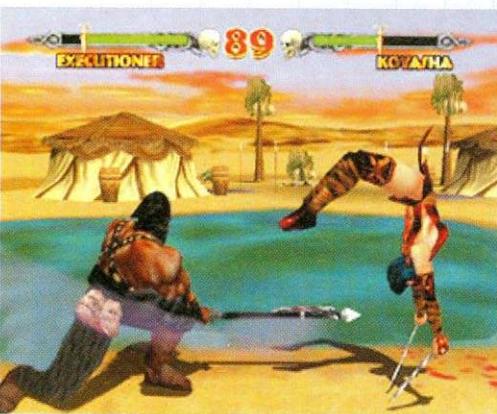
Spieler: 1-2

Hersteller: Atari Games

Entwickler: Atari Games

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: November



Ein elegantes Defensivmanöver

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Weitere Artikel
sind auf Anfrage
erhältlich!

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Importe

Umbau-Chip 39.-
Einbau des Umbau-Chips
direkt bei Cross Computer
zus. nur **88.-**

**Rage Racer
Rally Cross
Soul Blade**
je nur **99.-**

**Floating Runner
Jet Moto
2Xtreme**
je nur **49.-**

**Resident Evil 2
Bushido Blade
Toshinden 3**
je nur **139.-**

**Chronicles of the Sword
Soviet Strike
A-Train**
je nur **49.-**

**Lifeforce Tenka
Rebel Assault 2
Hexen**
je nur **99.-**

**Destruction Derby 2
Twisted Metal 2
Contra**
je nur **89.-**

**Puzzle Fighter 2
Carnage Heart
Crypt Killer**
je nur **99.-**

**Panzer General 2
Crash Bandicoot
Kileak 2**
je nur **69.-**

**Full Tilt B. Pinball
NHL Hockey 97
Bubsy 3D**
je nur **69.-**

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Pad 42.- + Memory-Card 35.-
+ Konsolen-Tasche
zus. nur **79.-**

**neGcon
Pad**

79.-

**MAD
Catz**

119.-

**Fighting
Stick**

79.-

**Sony Mouse 55.-
Station Pad 29.-
Station Master 39.-
Steering Wheel 99.-**

**Namco
Stick**

99.-

**Turbo
Pad**

55.-

**Memory 8 MBit 69.-
Memory 24 MBit 99.-
Gamebuster 84.-
Predator Gun 69.-**

Justifier

69.-

**RGB Scart Kabel 24.-
HF-Adapter 39.-
Link-Kabel 24.-
Verlängerung 19.-**

PSX Software

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Wipe
Out, Tekken, B.A. Toshinden,
Destruction Derby
je nur **44.-**

**I. Superstar Soccer
Legacy of Kain
Total NBA 97**
je nur **79.-**

**Destruction Derby 2
Micro Machines
Formel 1**
je nur **99.-**

**Resident Evil
Tomb Raider
Total No. 1**
je nur **84.-**

**Baphomet's Fluch
Player Manager
Kings Field**
je nur **84.-**

**Crash Bandicoot
Tekken 2
Contra**
je nur **99.-**

**Extreme Games 2
Cool Boarders
Jet Rider**
je nur **77.-**

**NHL Hockey 97
FIFA Soccer 97
NBA Live 97**
je nur **79.-**

**The Crow
Exhumed**
je nur **84.-**

**Shockwave Assault
NBA Live 96
Hi-Octane**
je nur **39.-**

Unsere Spiele des Monats:

FIFA 64
Das einzig wahre & reale Fußballspiel.
Neu für Nintendo 64
nur **115.-**

Porsche Challenge
Stellen Sie sich einer echten Herausforderung.
Neu für Sony Playstation.
nur **77.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

**Little Big Adventure
Wing Commander 4**
Nur PSX je nur **84.-**

N64+Pad
399.-
Pad: 55.- 

**Need for Speed 2
Spider**
Nur PSX je nur **84.-**

**Multinorm-
Adapter**
79.- 

**Lost Vikings 2
Descent 2**
Nur PSX je nur **74.-**

Memory-Card
1 Meg: 39.-
5 Meg: 79.- 

**Mechwarrior 2
Trash It**
Nur PSX je nur **89.-**

Gamekiller
69.- 

**Alone In the Dark 2 59.-
Worms 69.-
Disruptor 59.-
Extreme Pinball 49.-**

**Turok - Dinosaur H. 139.-
Super Mario 64 99.-
Mario-Spieleberater 24.90
Pilotwings 119.-**

**Descent 49.-
Cyberia 49.-
Goal Storm 59.-
NBA In The Zone 59.-**

**Wave Race 64 99.-
Star Wars 139.-
Antennenkabel 49.-
Pad-Verlängerung 24.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert!
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software!

FIFA SOCCER 64

Götz Schmiedehausen

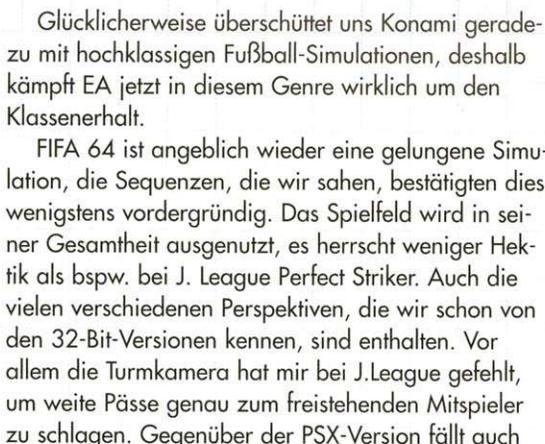
EA hat eine dicke Scharte auszuwetzen, die 97-Updates für PlayStation und Saturn sind so minderwertig, daß es schon fast an eine Frechheit grenzte, diese erneut als Markenprodukte feil zu bieten.



Beim Elfmeter wird die Perspektive gewechselt



Der Torwart leidet bei jedem Treffer mit



Der Abschlag ist unübersichtlich wie immer

Glücklicherweise überschüttet uns Konami geradezu mit hochklassigen Fußball-Simulationen, deshalb kämpft EA jetzt in diesem Genre wirklich um den Klassenerhalt.

Die Lizenz zum Kicken

FIFA hat zumindest auf dem Papier noch immer den Vorteil, daß Electronic Arts die Lizenz für die Original-Spielernamen hat. Da wieder die wichtigsten internationalen Vereins- und Nationalmannschaften enthalten sein werden, beinhaltet FIFA 64 automatisch einen zusätzlichen Fun-Punkt dank Identifikationshilfe für den Hardcore-Fan. Die Steuerung soll an die Ur-Version angelehnt worden sein, d.h. die Beschleunigertaste wird in Intervall-Phasen gedrückt, die Kurzpaß-Taste dient zum Tackling, und der Spielerwechsel wird halbmanuell vorgenommen. Kopfbälle und Fallrückzieher sollen weitaus flüssiger und ein-

facher von der Hand gehen, als man es von PlayStation und Saturn gewohnt ist. Sollte sich Electronic Arts an der PC-Version der 96er-Edition orientiert haben, kann eigentlich kaum etwas schief gehen. Ihr könnt in der Fun Generation-Hotline ab Anfang April das Testergebnis abrufen, immer Dienstags von 18.00 bis 20.00 Uhr (Tel.: 0931 / 40 43 716), da EA nicht in der Lage war, rechtzeitig eine Testversion zu beschaffen.

System: Nintendo 64

Genre: Sportspiel

Spieler: K.A.

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: EA Victor (Canada)

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: Erhältlich



Klinsmann verwandelt wie in englischen Zeiten



Diese Perspektive ist gut spielbar



Tumult auf dem Spielfeld



Die Spieler kommen aus den Katakomben



Ecken sind die gefährlichste Standartsituation

A.B. GAMES
The Store

**DER Videospiegel-Laden
in 23558 LÜBECK!**

Moisinger Allee 40a / Ecke
Füchtlingstr.

(erster Stock)

Mo-Mi: 12-18 Uhr - Do+Fr: 12-19 Uhr

Sa: 10-15 Uhr

SONY PLAYSTATION

Sony PlayStation	289,95
4-4-2 Fußball	89,95
Aaron vs. Ruth	89,95
Actua Golf II	89,95
Actua Tennis	89,85
AD&D Slayer	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
After Shock	89,95
Agent Armstrong	99,95
Alien Virus	89,95
AlphaStorm	99,95
Area 51	89,95
Atari Greatest Hits	99,95
Athanos	99,95
Ball Blazer Chamions	89,95
Baphomets Fluch	89,95
Battle Sport	89,95
Battlestations	99,95
Bedlam	89,95
Beyond The Beyond	99,95
Black Dawn	89,95
Blood Omen Legacy o.K.	89,95
Bubble Bobble II	79,95
Buzzsaw	99,95
Car	99,95
Carnage Heart	79,95
Castlevania	89,95
City o.t. Lost Children	89,95
Colony Wars	99,95
Command & Conquer	99,95
Contra-Legacy of War	99,95
Cool Boarders	89,95
Creation	89,95
Crow:City of Angels	89,95
Crusader-No Remorse	89,95
Crypt Killer	99,95
Dark Forces	89,95
Darklight Conflict	89,95
Deadly Skies	89,95
Deathdrome	89,95
Descent II	89,95
Destruction Derby II	99,95
Discworld II	99,95
Disruptor	89,95

Double Dragon	89,95	Sentient	99,95
Dragon Ballz	89,95	Soul Blade (Edge)	99,95
Dragonheart:Fire & Steel	89,95	Spiral Saga	99,95
Dream 18 Golf	89,95	Spot Goes To Hollywood	89,95
Dungeone Keeper	99,95	Starwinder	89,95
Ecstatica	99,95	Suikoden	89,95
Epidemic	79,95	Super Motocross	89,95
Excalibur	89,95	Super Pang Collection	99,95
Exhumed	89,95	Super PuzzleFighter II	69,95
Extreme Games II	79,95	Superstar Soccer Deluxe	89,95
FIFA 97	89,95	Soviet Strike	89,95
Formel 1	99,95	Speedster	99,95
G Police	99,95	Swagman	89,95
Geom Cube	89,95	Syndicate Wars	89,95
Gradius	89,95	Tail Ship	89,95
Grid Run	89,95	Tekken 2	99,95
Gun Law (Horned Owl)	99,95	Tempest X3	89,95
Hardball 5	89,95	Ten Pin Alley	89,95
Hardwar	89,95	Tenka-Lifeforce	99,95
Herc's Adv.	89,95	The Devide:Enemies w.	89,95
Hexen	89,95	The Fallen	99,95
Hyper Slam	89,95	The Hive	89,95
Independence Day	89,95	The Last Dynasty	99,95
Island o. Dr. Moreau	99,95	Total No.1	89,95
Jet Rider	79,95	Tomb Raider	89,95
Kings Field	79,95	Total NBA'97	79,95
Little Big Adventure	89,95	Transport Tycoon	99,95
Lost Vikings II	89,95	Trash It	89,95
Magic The Gathering	89,95	Twisted Metal II	89,95
Manic Karts	79,95	Vidgrid	89,95
Marvel 2099	89,95	Virtual Pool	99,95
MDK	99,95	Virtual Tennis	89,95
Mechwarrior II	79,95	VMX Racing	89,95
Mega Man X3	89,95	VR Baseball	89,95
Megarace	89,95	VR Pool	89,95
Micro Machines V3	99,95	Wetlands	89,95
MLPA Baseball	89,95	Wing Commander IV	89,95
Monster Truck	99,95	X-Com-2	89,95
MTV's Aeon Flux	89,95	Xevious 3D	99,95
MTV's Slamscape	89,95		

NINTENDO 64

Nintendo 64	.dt	399,-
Joypadverlängerung	.dt	24,95
Joypad grau	.dt	59,95
Joypad viele Farben	.dt	59,95
Memory Card	.dt	59,95
Adapter us/jp/dt		TBA
Antennenkabel	.dt	49,95
Action Replay	.dt	TBA
Blade & Barrel	.dt	TBA
Blast Corps	.dt	TBA
Clay Fighter	.dt	TBA
Cruisin' USA	.dt	TBA
Doom 64	.dt	TBA
Doom 64	.us	TBA
Duke Nukem 3D	.dt	TBA
Goemon	.dt	TBA
FIFA 97	.dt	129,95
Hexen		TBA
I. Superstar Soccer 64	.dt	TBA
KI Gold	.dt	TBA
Mario Kart 64	.dt	TBA
NBA Hangtime	.dt	TBA
Pilotwings	.dt	109,95
Shadows o.t. Empire	.dt	129,95
Super Mario 64	.dt	99,95
Super Mario Kart 64	.dt	99,95
Turok	.dt	139,95
Turok (uncut)	.ev	159,95
War Gods	.dt	TBA
Waverace	.dt	99,95
Wayne G. 3D Hockey	.dt	TBA

**UNSERE
EMPFEHLUNG!**



**FIFA 64
N64** 129,95



**PORSCHE CHALLENGE
PSX** 79,95



**DOOM 64
N64** TBA

**PLAYSTATION
SONDERANGEBOTE**

Striker (dt)	49,95
Galaxy Fight (dt)	49,95
Criticom (dt)	49,95
wipEout Platinum	49,95
Air Combat Platinum	49,95
Destr. Derby Platinum	49,95
Ridge Racer Platinum	49,95
Toshinden Platinum	49,95
Tekken Platinum	49,95
Warhammer (us)	59,95
Star Gladiator (us)	59,95
Darkstalker (dt)	59,95
Str.Fighter alpha (dt)	59,95
Starfighter 3000 (dt)	69,95
Big Hurt Baseball (dt)	69,95
Iron Man (dt)	69,95

**Auch Händler
willkommen!**

Fax: 0451 - 8717565

**ALLES FÜR
Fragt nach!**

**NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN**

SEGA FINANZIERUNG

SEGA SATURN ACTION PACK 449,95

INKL. SEGA RALLY & WORLDWIDE SOCCER '97

DM 39,65

PRO MONAT BEI 12 MONATEN LAUFZEIT

TEILZAHLUNGSPREIS: 475,90 DM EFFEKTIVER JAHRZINSS: 10,9%, LAUFZEIT 12 MONATE,
VORSCHAUEND VOLLJÄHRIGKEIT UND BONITÄTSPRÜFUNG DER FINANZIERENDEN BANK. ES
KÖNNEN AUCH ANDERE SEGA-ARTIKEL FINANZIERT WERDEN. DER MINDESTBESTELLWERT BEI
FINANZIERUNGEN BETRÄGT DM 450,-.

Mo-Mi 12-18 Uhr • Do+Fr 12-19 Uhr • Sa 10-15 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Täglich neue Import-Spiele •

Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Ladenpreise können abweichen

Annehmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen
Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung
des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei •

Druckfehler; Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

*** BEIN CLUB ***

**Ankauf
von Hard- und Software!**

**Komplette Preisnachschlag
kann angefordert werden**

frankfurt
(11)



ABON[NE]MENT

fest vereinbarter bezug von zeitungsen, zeitschriften o.ä. auf längere, aber meist noch unbestimmte zeit



0101



cut here

INFO[tain]MENT
FORMAT: 210 x 297 + 3
4c EuroScala
Side 034
FG 5-97

ABO-AZ



ABO: jetzt



ACHTUNG!



Jeder Abonnent bekommt REGELMÄßIG BIS ZU VIER CDs für sein Wunsch-System. Diese Abo-Prämie kommt NICHT NUR EINMAL ins Haus!



this space is for rent!
feel free to call
+49(931) 4043 712
[also there's much more space to rent!]



FG[art]DEPT.

1 thing
you should
know!
there is 1
thing!



FG[ART] DEPT.

®ocks



FGAD



0101

INFO[taIn]MENT
FORMAT: 210 x 297 + 3
4c EuroScala
Side 035
FG 5-97

ABO-AZ

EVER SEEN? A UFO?? (re)MEMBER: UFOS ARE FOR REAL!



FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt  35EAK F5EE

00-0

00-1

00-2



© 1997 FG-DEPARTMENT
NOTHING ELSE MATTERS
394083 005808



FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt



QUARKTASCHE®

00-0

00-1

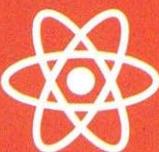
00-2

© T M f
ABO: jetzt

FUN GENERATION IM ABO Weitere Vorteile im Überblick

- Ihr bekommt bis zu 4 CD's für Euer WunschsysteM
- Ihr nehmt automatisch an jeder Verlosung im Heft teil
- Ihr macht uns mit Euerm Abo unheimlich glücklich
- Ihr habt als erste alle aktuellen Infos in der Hand
- Ihr verpasst keines unserer Meisterwerke
- Ihr geht kein Risiko ein und könnt jederzeit kündigen
- Ihr spart außerdem 10% vom regulären Verkaufspreis

• ...and we like it! ®†©

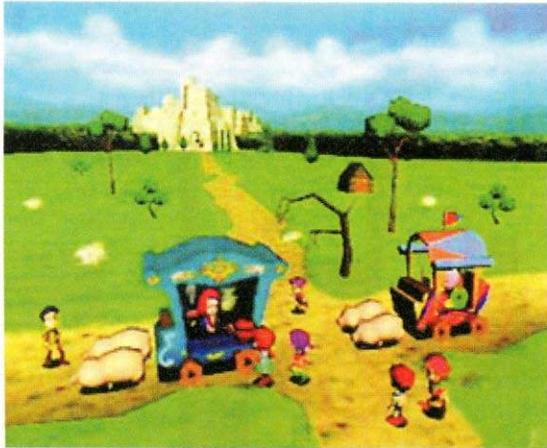


THE
T I M E
1 5
R I G H T !

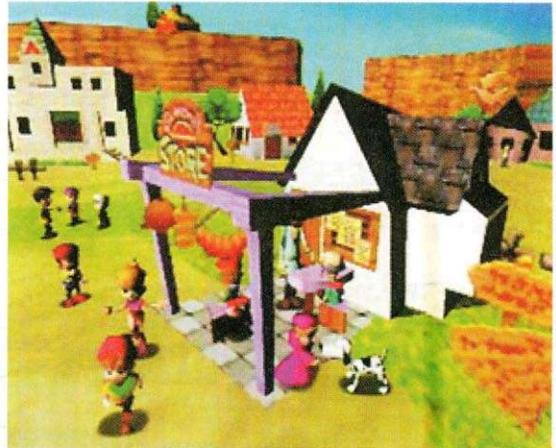
EARTHBOUND 2

Götz Schmiedehausen

Eigentlich ist das Nintendo 64 so etwas wie dieser Toaster, mit dem man altbackene Teigwaren wieder frisch auftoasten kann. Der leckere Mario-Happen, das Zelda-Brötchen oder eine Star Fox-Schnitte, alles wohlschmeckend in der Neuauflage.



Die Kamera bewegt sich frei und zeigt immer den sinnvollsten Bildausschnitt



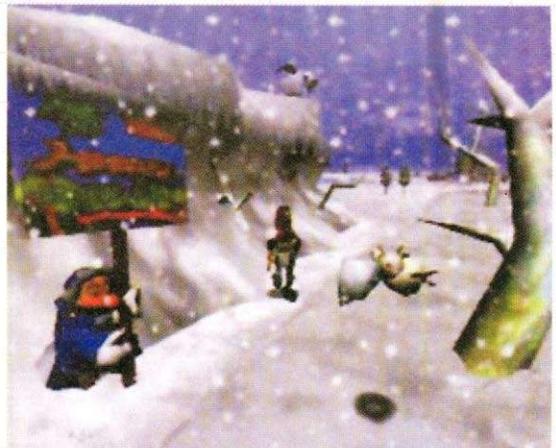
Man kann jedes Haus betreten und mit allen Charakteren sprechen

Mother war ursprünglich ein bei uns gänzlich unbekanntes Rollenspiel, das auch nur in Japan veröffentlicht wurde; Import-Freunde hingegen kennen vielleicht den zweiten Teil, der auf dem SNES unter dem Namen Earthbound erschien. Der zweite Earthbound- bzw. dritte Mother-Teil macht sich sinnigerweise die überragenden Grafikfähigkeiten der Maschine zunutze.

Welten in Wandlung

Der immer gerne zitierte Vergleich zur komplexen Mario 64-Landschaft muß auch hier bemüht werden. Ein hoher Grad an Bewegungsfreiheit in einer komplexen Polygonenlandschaft, die durch mannigfaltig gezeichnete Texturen und die richtige Darstellungsperspektive echte Plastizität erfährt, soll gewährleistet

sein. Zudem viel Interaktion zwischen den Charakteren. Drei Hauptfiguren gehören zur Rollenspielgruppe: Duster, ein verschlafener Nachtwächter, ein eigenartiger Handelsmann mit einem Affen auf der Schulter sowie der Abenteurer Luca. Durch den comicartigen Grafikstil fließt viel Witz in den Spielverlauf ein,



Auch das Wetter ändert sich



Die Earthbound 2-Sippe



In der Bar wird Konversation gemacht



Ein bedrohliches Heer



Was wollen die drei Blechtypen?

doch durch die herausragenden Schreib- und Lesefähigkeiten des 64DD kommt auch noch ein Hauch Innovation ins Spiel. Natürlich wäre eine herkömmliche Memory Card mit den komplexen Vorgängen in der Earthbound-Welt überfordert. Deshalb kommt hier das 64DD und dessen 26Mbits beschreibbarer Speicherplatz ins Spiel. Auf diesem Speicherplatz werden alle Veränderungen in der Umwelt für das Weiterspielen gespeichert. Diese können klein oder dramatisch sein, alles wird auf dem Disk Drive festgehalten. Ob Zelda oder Earthbound, welcher der beiden Titel das Rennen macht, wird Nintendo herzlich egal sein. Und die Fans können sich auf zwei außergewöhnliche Reisen in fantastische Welten gefasst machen.

System: Nintendo 64

Genre: Rollenspiel

Spieler: 1

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: K.A.

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	69,90
Exhumed dt.	89,90	Streetracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	79,90		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 17:
Sentient, Tunnel B1, DD 2, Broken Sword u.a.
Ab 3.4 Ausgabe 18 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Comm.&Conq., Trash it, Power Soccer int. u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation

132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen

Jetzt testen

17,50 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24,90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

N 64

N 64 dt.	399,-
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	ab Mai



Rechtzeitig zum Deutschlandstart !!

Engl. N 64 Magazine!

Official N 64 Mag. 17,50

N 64 Xtreme Mag. 17,50

Total N 64 Mag. 12,50

In allen Heften ausführliche Testberichte, Tips, Tricks und News zur N 64

0201 / 777235

BLAST CORPS

Julian Ossent

Zum Leidwesen vieler Nintendo 64-Besitzer ist der Software-Nachschub bis dato noch etwas stockend; doch wenn man sieht, wieviel speziell in den haus-eigenen Produkten der Japaner immer wieder steckt, nimmt man das schon etwas gelassener in Kauf.



In einer Art Pacman-Level müssen alle Bodenlichter zum Leuchten gebracht werden



Die Explosionen begeistern durch grelle Farben und tolle Transparenzeffekte

Mit Blast Corps wird uns, soviel kann man jetzt schon sagen, ein weiterer Top-Titel ins Hause stehen. In erster Linie dreht es sich bei diesem darum, einem außer Kontrolle geratenen Atomtransporter den Weg durch Städte und Ortschaften freizumachen. Nein, Gorleben kommt nicht vor, da dieser die unangenehme Angewohnheit besitzt, bei einer Kollision ein lustiges Feuerwerk zu entfachen, das unsere Erde für die nächsten Jahrhunderte zu einem sehr ruhigen Planeten machen würde. Hierzu stehen je nach Einsatzgebiet insgesamt zwölf Fahrzeuge zur Verfügung, von der Planierraupe über eine Art Motorrad bis hin zum Kampfroboter, mit denen nun in möglichst kurzer Zeit die Hindernisse, sprich Gebäude, Mauern oder Zäune, eingerissen werden müssen. Jedes der Vehikel besitzt dafür eine spezielle „Attacke“; so erreicht der Kipplaster durch heftiges Driften seine beste Wirkung, während der große Mech durch eine schwingvolle Rolle vorwärts eine ebensolche Wirkung auf die Umgebung hinterläßt wie Günther Strack bei einem Hamster. Ist die Bahn für den Transporter frei, darf man die Mission verlassen (und später ohne Zeitdruck wieder betreten) und erhält eine abschließende Bewertung. Doch um noch mehr in das Spiel einzuflechten, haben die Programmierer einige nette Ideen eingebaut. So sind in jedem Level eine gewisse Anzahl Bodenlichter verteilt, die man durch Hinüberfahren aktiviert. Hat man das erreicht - was gar nicht so einfach ist, da die Leuchten oftmals gut versteckt sind - bekommt man eine bessere Abschlußwertung in



Im Vordergrund wir mit dem Zug, im Hintergrund der Transporter mit hochexplosiver Ladung

Form einer Bronze-, Silber- oder Goldmedaille, hat man in allen der über 60 Level eine solche erreicht, warten einige zusätzliche Überraschungen. Gold gibt es aber nur für wirklich fitte Spieler, denn nicht nur, daß alle Lichter eingeschaltet, alle Gebäude zerstört und alle Einwohner befreit sein müssen, nein, auch in einer passablen Zeit muß das bewältigt werden. Nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission bieten sich auf der Weltkarte Wege zu neuen Einsatzgebieten, für jede der in manchen Leveln versteckten Radarstationen, die man findet, wird ein weiterer geöffnet. Klingt eigentlich ganz einfach? Aber von wegen, denn bei den meisten Aufträgen müssen mehrere Fahrzeuge benutzt werden, um den Transporter

Dieser schimmernde Geselle beherrscht eine Rolle vorwärts mit durchschlagender Wirkung

Der Flug im Vulkan gehört zu den schwierigsten Übungen des Spiels

Desöffteren muß man auch mit einem Fahrzeug eigener Wahl Parcours in schneller Zeit bewältigen

Der Zerstörungswut sind kaum Grenzen gesetzt, doch ohne taktisches Vorgehen hat man keine Chance

heil durchzubringen. So fährt man z.B. mit einem Auto zum Zug, mit dem Zug zur Planierdrape, und mit der zum störenden Gebäudekomplex, um ihn mit Hilfe explodierender Kisten, die man auf ihn schieben muß, zum Einsturz zu bringen. Erst wenn alle Missionen auf der Erde erfüllt und auf diese Weise sechs Wissenschaftler befreit worden sind, ist das Spiel, nach einigen Bonusmissionen auf anderen Planeten, beendet.

Langzeitmotivation à la Donkey Kong

Blast Corps verspricht einer der Top-Titel für das Nintendo 64 zu werden. Intelligentes Missionsdesign, viele unterschiedliche Fahrzeuge und die Motivation, in eigentlich schon gelösten Leveln die versteckten Vehikel zu finden und eine Goldmedaille zu erringen, machten es mir jetzt schon schwer, mich wieder vom Joypad zu lösen. Die hervorragende Grafik und der fetzige Soundtrack dürften ebenfalls die meisten N 64-Besitzer ansprechen, so daß Ihr Euch mit ziemlicher Sicherheit auf die fertige Version freuen dürft.



Durch grafische Schmankele wie diesem Spiegeleffekt wirkt alles extrem lebendig



Gelingt es nicht, den Atomtransport aufzuhalten...dann gute Nacht!



Der Kipplaster bringt die Gebäude durch kräftige Drifts zum Einsturz

System:	... Nintendo 64
Genre:	... Action / Strategie
Spieler:	... 1
Hersteller:	... Nintendo
Entwickler:	... Rare
Testmuster:	... Nintendo
Veröffentlichung:	... 3. Quartal

Komplettpreisliste anfordern

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Playstation

- Playstation Grundgerät 389 DM
- Controller 25 DM
- Game Buster 35 DM
- Memory Card 360 Block 89 DM
- Area 51 89 DM
- Baphomets Fluch 89 DM
- Beyond the Beyond 89 DM
- Cool Boarders 89 DM
- Command & Conquer 95 DM
- Dark Forces 89 DM
- Destruction Derby 2 99 DM
- Disruptor 75 DM
- Exhumed 85 DM
- FIFA '97 84 DM
- Hexen 94 DM
- Legacy of Kain 89 DM
- Lifeforce Tenka 89 DM
- NBA Live '97 84 DM
- NHL '97 84 DM
- Pandemonium 79 DM
- Porsche Challenge 79 DM
- Rage Racer 89 DM
- Rebel Assault II 89 DM
- Soul Edge Mai 99 DM
- Spider 89 DM
- Suikoden 89 DM
- The Crow City of Angels 89 DM
- Wipe Out 2097 99 DM



GAMES ISLAND

N 64 Mario 64 99 DM
399 DM Pitowings 64 119 DM
 Shadows of the Empire 149 DM
 Turk-Dinosaur Hunter 139 DM
 Waverace 64 99 DM

An- & Verkauf Händleranfragen erwünscht!
 Fax.: 0621-5296387

- Saturn Grundgerät 449 DM
- incl. Sega Rally & World Wide Soccer 449 DM
- Andretti Racing 89 DM
- Bug Too I 85 DM
- Dark Savior 85 DM
- FIFA Soccer '97 85 DM
- Heart of Darkness 105 DM
- Legacy of Cain 89 DM
- NBA Live '97 85 DM
- Reloaded 89 DM
- Soviet Strike 89 DM
- Sonic Fighters 89 DM
- Spot goes Hollywood 89 DM
- Three Dirty Dwarfs 85 DM
- World Wide Soccer 89 DM

Playstation
Platinum Serie
49 DM

Verandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265



ZELDA 64

Götz Schmiedehausen

„In weiter Ferne, so nah.“ Nein, dies ist nicht der verzweifelte Versuch eines Videospiele-Redakteurs, etwas Poesie in den technikfixierten Alltag zu schmuggeln, sondern vielmehr ein Leitspruch, der eigentlich auf fast alles und jeden im Zelda-Dunstkreis zutrifft, sofern man nicht gerade zum Programmiererteam gehört.



Ähnlich wie bei der SNES-Version, darf man nicht aus dem blauen Muster laufen

Betrachtet man einmal den Werdegang des kleinen Link, dieses schwertschwingenden spitzohrigen Rebellen, der permanent durch irgendwelche Dungeons schleicht und dort Hebel zieht, Monster erschlägt und vielfältige Rätsel zu lösen vermag, so ist das Strickmuster seit Legend of Zelda auf dem NES eigentlich immer das gleiche geblieben. Warum ist also niemand in der Lage, ein adäquat fesselndes Action-Adventure auf die Beine zu stellen? Liegt es wirklich nur an den Namen Zelda und Link? O.k., Secret of Mana, Story of Thor oder Landstalker bzw. Dark Savior sind auch hochklassige Genrevertreter, aber diese Hysterie werden sie nie auslösen. Was also ist das entscheidende Quentchen, das Nintendo in die Zelda-Mixtur einfließen lässt. Erwartet jetzt bitte keine passende Antwort; hätte ich eine parat, würde ich ab heute Spiele programmieren und mich zur Jahrtausendwende auf einer Südsee-Insel mit einer Kolonie gutgewachsener Hula-Mädchen aufs Altenteil begeben.

Hyrule rules!

Doch auch für uns „User“ bleibt seit dem seeligen Zelda III, das ja nun wieder als Classic-Modul zu erwerben ist, die Zeit stehen. Zwar werden wir überhäuft mit Bildern des 64DD-Zelda (dem vorerst besten Grund, sich ein Disk-Drive zuzulegen, oder Big N?), auch der ein oder andere Handlungshappen darf schon goutiert werden, doch sind diese Bilder frühestens 1998 auf deutschen Konsolen in Wallung zu bringen.



Links Kampf wird aus vielen Perspektiven dargestellt



Das Skelett versperrt den Durchgang

Zur Handlung: Wieder einmal wurde das Triforce, dieses unsagbar mächtige Symbol des Friedens, geteilt und von dem bösen Ganon in Hyrule und in den angrenzenden Dimensionen versteckt. Der Prinzessin Zelda geht es ebenfalls nicht so gut und alles bleibt an Link hängen, der königlichen Allzweckwaffe. Imponierend, wie überaus innovativ doch diese Storylines immer wieder gestrickt sind.

Bewährte Zutaten neu zubereitet

Viel innovativer hingegen sind die Grafik und die gesamte Darstellung des Spiels. Hyrule wird nicht aus der sicheren isometrischen Vogelperspektive beobachtet, während Ihr ein Helden sprite lustig durch die überschaubare Rabatte purzeln lässt. Diesmal steckt





Eine Egoperspektive soll es nicht geben



Link soll in der Endfassung noch besser gezeichnet sein



Mit diversen Zaubersprüchen ist das ungleiche Duell schnell gewonnen



Der Eingang in einen Dungeon



Auch die Gegner haben Verteidigungswaffen



Der Schild ist sehr wichtig



Bisher gab es leider nur...



... Skellete in Aktion zu sehen

man selbst mittendrin im Geschehen. Ähnlich wie bei Mario 64 kann man Link jederzeit aus allen Blickwinkeln in Szene setzen, die Ego-Perspektive ist allerdings nicht enthalten. Nur manchmal übernehmen die Macher selbst die Regie, nämlich dann, wenn eine dramatische Wendung eingeleitet werden soll. Link besitzt eine ausgefeilte Mimik. Die Augen wandern immer an den Ort des Geschehens, während sein Gesichtsausdruck beim Angriff eines Feindes grimmi-ge Entschlossenheit zum Ausdruck bringt oder beim Antreffen eines Vertrauten gelassene Entspannung ausstrahlt. Auf dem Bildschirm findet man die wohlvertrauten Herzen, die die Lebensenergie des Helden symbolisieren. Auch das Waffenrepertoire, bestehend aus Boomerang, Bomben, diversen Schwertern oder Pfeil und Bogen, kommt zum Einsatz. Die Feinde wirken durch ihr plastisches Auftreten sehr aufregend, und man hat durch das neue Darstellungsverfahren die Möglichkeit, echte 3D-Schlachten gegen eine Übermacht an Kontrahenten zu schlagen. Wir werden Euch bis zum Erscheinen des Spieles immer wieder mit Berichten versorgen, bis das Baby endlich zu haben sein wird.

Stop the Press!!!

Zelda wird nun doch zuerst auf Modul erscheinen. Wie bekannt wurde, kommt zuerst eine ca. 12MB große Modulversion auf den Markt, die, so ein Firmensprecher, die Fähigkeiten des Nintendo 64 weit-aus mehr ausnützen wird, als Mario 64 dies tat. Was bleibt dann noch für das 64DD? Eine weitere Zelda-Version soll dann 1998 erscheinen, mit mehr Backup-Möglichkeiten, die voraussichtlich Hand-in-Hand mit der Modulversion arbeiten wird. Ob es sich um ein völlig neues Spiel oder nur um eine Ergänzung handelt, ist nicht klar.

System: Nintendo 64

Genre: 3D-Action Adventure

Spieler: 1

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo

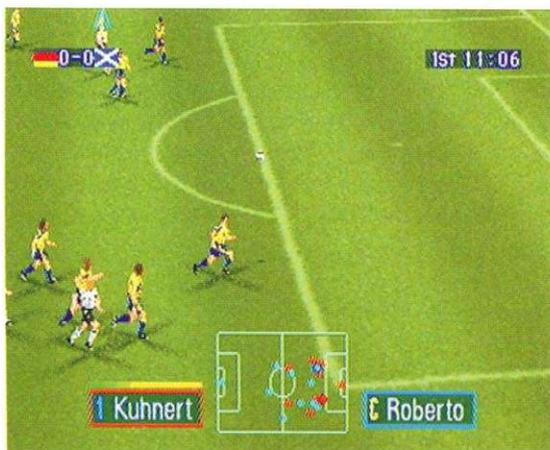
Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: K.A.

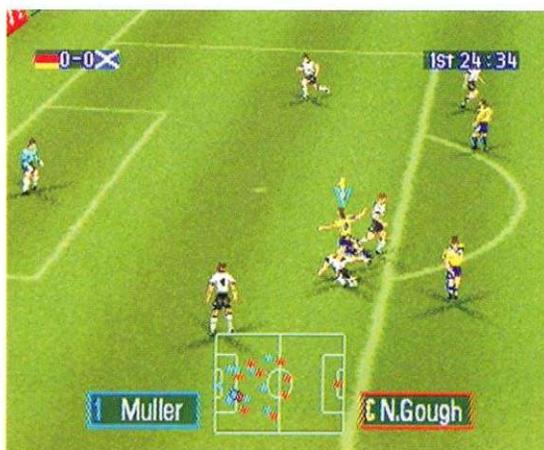
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Götz Schmiedehausen

Also, ich habe inzwischen aufgehört mitzuzählen. Seit Konami mit dem ersten Teil der ISS-Reihe auf dem SNES Erfolge feiern konnte, läßt die Programmierer das Dauerthema nicht mehr los.



Ein öffnender Pass über die Abwehr

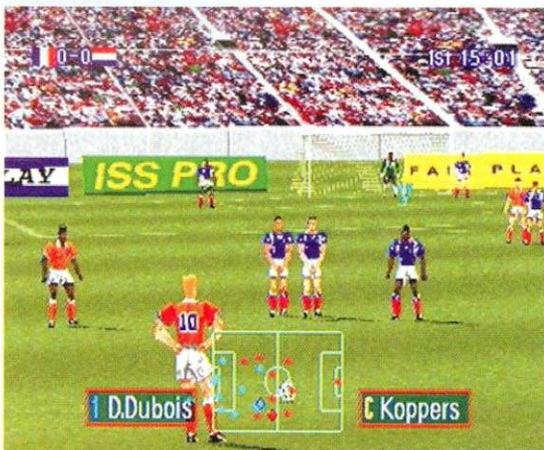


Blutgrätsche im Strafraum

Allein in diesem Jahr wäre dies schon das vierte Soccergame der fleißigen Japaner. Nach J. League Perfect Striker (N64), ISS Deluxe (PSX) und Perfect Eleven (PSX/jp.) glückt Konami aber anscheinend wieder das Kunststück, ein eigenständiges Spiel auf den Markt zu werfen, das durchaus Existenzberechtigung hat. ISS Pro spielt sich etwas behäbiger als die Vorgänger und zielt noch mehr auf Strategie ab. Ellenlange Sololäufe oder Glücksschüsse aus 40 Metern führen kaum zum Erfolg. Die Abwehr denkt fantastisch mit, es wird eine Mischung aus Raum- und Manndeckung gespielt, und aufgrund der intelligenten Tastenbelegung kann man echtes Rasenschach zelebrieren.

Ein bißchen Perfect Striker

Die Neuerungen gegenüber ISS Deluxe sind klar ersichtlich. Features wie Doppelpaß oder der berühmte tödliche Paß in die Gasse sorgten erstmals bei der N64-Version für Stimmung. Dafür wurde die Turbofunktion so verändert, daß man mit dem Ball am Fuß



Beim Freistoß dreht die Perspektive

die Laufrichtung nicht mehr verändern kann. ISS Pro glänzt zwar nicht mit Trainingsoption oder historischen Spielsituationen, dafür hat es eine weitaus bessere Grafik als ISS Deluxe auf der PlayStation und könnte im Härtestest vielleicht die bisherige 32-Bit-Referenz toppen. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe.



Bei dieser Perspektive ist man mittendrin statt nur dabei



Ein Lob über den schwachen Torwart gelingt oft

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Mai

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN." - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE ECO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim[®]
Entertainment GmbH

TOBAL 2

Götz Schmiedehausen

Tobal No.1 war ein überraschend gutes Prügelspiel, -nicht nur für die Verhältnisse einer Firma wie Squaresoft, deren angestammtes Terrain eigentlich ausschließlich das Rollenspielgenre ist.



Detailliertere Grafik, bessere Animationen und schönere Hintergründe verspricht Tobal 2

So ganz konnten sie nicht aus ihrer Haut, der innovative Quest Mode, leider technisch nicht gerade das Gelbe vom Ei, führt den Spieler in einen tristen Dungeon, in dem er diverse Gegner verprügeln darf.

Im zweiten Teil wurde vor allem diesem Anhängsel eine Frischzellenkur verpaßt, die Räume sind mit vielen Texturen verfeinert, und man kann sogar durch kleine Dörfer wandeln und dort, was auch sonst, Widersacher verkloppen. Vielleicht stellt Square ja irgendwann bei allen Rollenspielen die Kampfsequenzen auf reinrassige Beat'em Up-Runden um?

Feuer frei!

Im Prinzip hat man es bei Tobal 2 mit einer logischen Sequenzlösung zu tun. Alle Kämpfer sind grafisch aufgepeppt, erneut in der Riege, eine weibliche Kämpferin ergänzt den wilden Haufen. Auf der anderen Seite stehen diesmal allerdings auch Fabelwesen wie Drachen und Dinosaurier, die mit feurigem Atem



Schmächtige Kämpfer behelfen sich mit Zauberei



Hallo, wo ist der Gegner

auf die Martial Arts-Künstler schießen. Deshalb wird höchstwahrscheinlich das Special Move-Repertoire um diverse Feuerbälle, Blitze etc., sprich Fernwaffen ergänzt. Wie diese jedoch in den dreidimensionalen Kontext eingepaßt werden, konnte noch nicht geklärt werden. Fest steht, daß der Kraftstoß für einen Schuß erst kurzzeitig aufgeladen werden muß, ein Augenblick, in dem ein Kämpfer natürlich sehr verwundbar ist. Tobal 2 läuft mit 60 Frames pro Sekunde (fps) und wird wiederum von Dream Factory für Squaresoft umgesetzt. Wir werden Euch über Tobal 2 auf dem Laufenden halten.



Ein vernichtender Feuerball gehört zu den Special Moves



Von diesen Riesenechsen tummeln sich einige im Story Mode

System: PlayStation

Genre: Beat'em Up

Spieler: 1-2

Hersteller: Sony C.E.

Entwickler: Square Soft

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: 4. Quartal 97

Dein Auftrag: Befreie Europa!

PANZER GENERAL II



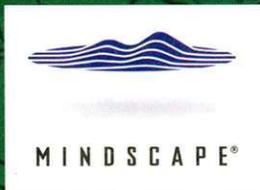
Sie rollen wieder...

Achtung: Vor Spielbeginn Köpfchen einschalten! Die Rettung Europas ist schließlich kein Pappenspiel. Deine Taktik und Strategie als alliierter General entscheiden über

den Sieg Deiner Truppen. Durch die einfache Benutzerführung hast Du sie

alle in der Hand. Noch härter als der legendäre Vorgänger: Drei Feldzüge auf amerikanischer, russischer oder englischer Seite erwarten Dich. Dazu über 35 brandheiße Szenarien, die Dir alles

abverlangen. Kämpfe Dich mit Deinen Truppen durch: Europa zählt auf Dich!

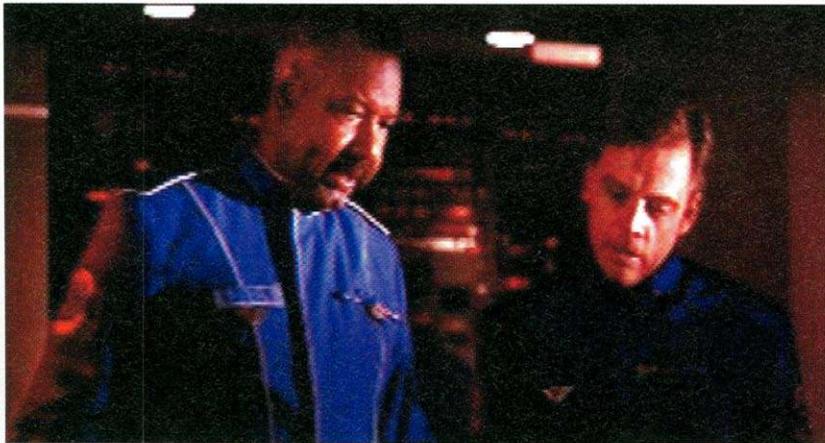


WING COMMANDER IV

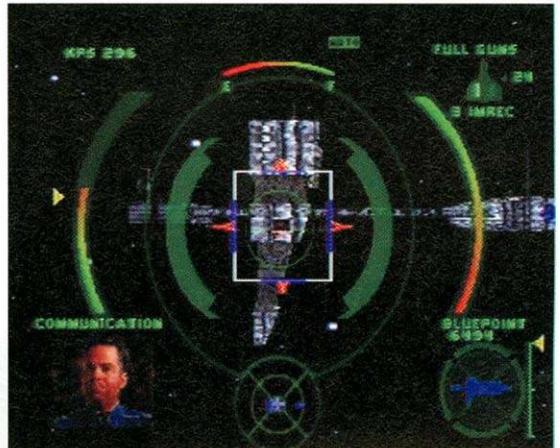
Julian Ossent

Lange mußten sich die Fans der gepflegten Weltraumballerei gedulden, aber bald ist es endlich so weit: Die PlayStation-Version von Wing

Commander IV ist so gut wie fertig.



Auch der mittlerweile leider verstorbene Jason Bernard alias Captain Eisen ist wieder dabei



Die Raumschiffe und Stationen wirken jetzt etwas detaillierter

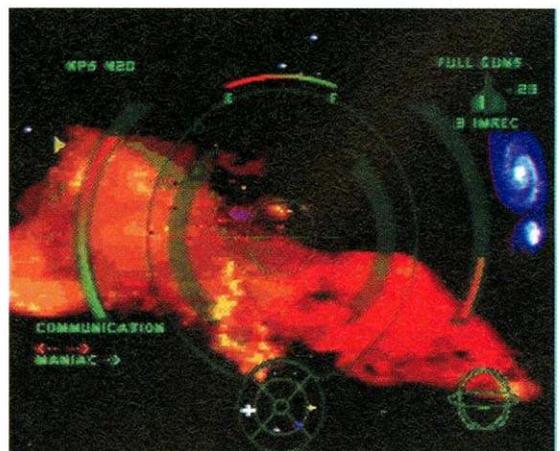


Mark Hamill alias Col. Blair schafft sich in der Bar schnell neue Freunde

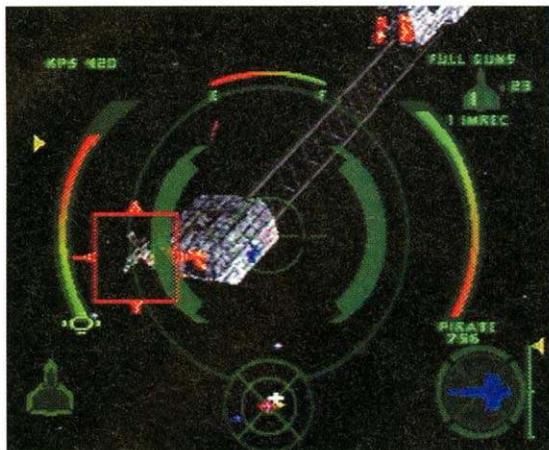
Die Hintergrundstory kommt diesmal (fast) gänzlich ohne die bereits im dritten Teil besiegten Kilrathi aus, trotzdem haben die Damen und Herren von Origin eine spannende Rahmenhandlung geschaffen. Denn zwar ist die außerirdische Gefahr gebannt, aber auch in der fernen Zukunft scheint sich die Menschheit mit langwährendem Frieden nicht anfreunden zu können. Kurz nach der entscheidenden Schlacht um Kilrah naht eine neue Gefahr in Form eines unbekanntes Kampfgeschwaders, der „Black Lance“, die einen medizinischen Transporter der Konföderation angreifen und ohne jegliche Gnade restlos vernichten. Dabei setzen sie zwei neue Waffensysteme ein, nämlich den Dragon-Fighter, einen Raumjäger, der sich getarnt seinem Ziel nähern kann, sowie eine Mine, die ihr Ziel von innen nach außen auseinandersprengt. Da niemand den Angriff der Piraten überlebt, stellt sich die Frage, wer Interesse an einem neuen Aufflammen der Kämpfe haben könnte. Schnell scheint ein Schuldiger gefunden, denn bei einem zweiten Angriff auf eine Raumstation geben sich die Aggressoren als Einwohner der Border Worlds zu erkennen, einem Alliierten der Konföderation während der Kilrathi-Kriege. Da Helden durch die langjährigen Schlachten Mangelware geworden sind, entschließt sich das Hauptquartier unter Führung von Admiral Tolwyn (Malcolm McDowell), den mittlerweile im Ruhestand befindlichen Colonel Blair (Mark Hamill) zu reaktivieren. Aufga-



Ein letztes Aufflackern des Schutzschildes...



...vor dem endgültigen Exitus



Die Weltraumschlachten suchen in Intensität nach wie vor ihresgleichen



Wing Commander 4 bietet viele neue Raumschiffe mit noch schöneren Texturen



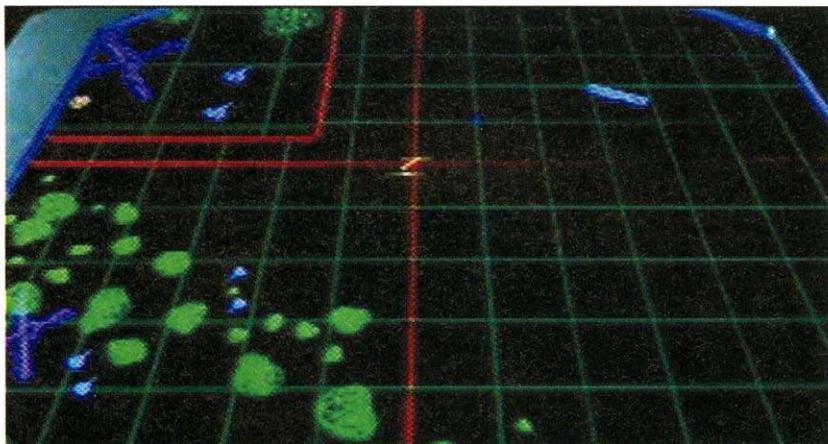
Die Tarnkappenjäger kommen aus dem Nichts,...



...zerstören die Geleiteskorte des Transporters,...



...und schlagen gnadenlos und ohne Skrupel zu



Die Briefings werden wie gewohnt ausführlich illustriert und beschrieben

be des berühmten „Heart Of The Tiger“ ist es nun, herauszufinden, ob wirklich der ehemalige Verbündete der Aggressor ist, damit ein drohender Bürgerkrieg eventuell doch noch abzuwenden ist. Doch bis zur Lösung dieser schweren Aufgabe warten jede Menge Überraschungen auf Euch, von Verrat über Mord bis hin zu Staatsintrigen, die alle in einem furiosen Showdown ineinanderfließen.

Das Warten hat sich gelohnt

Rein vom finanziellen Aufwand dachte man sich bei Origin wohl: Klotzen, nicht kleckern. Rund zehn Millionen Dollar nur für Special-Effekte und die extrem guten (endlich in echten Filmstudios gedrehten) Videosequenzen wurden investiert, das Ergebnis kann sich denn auch wirklich sehen lassen. Rasante Kamerafahrten und kinoreife Schnitte, zusammen mit Stars wie Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies und Tom Wilson, bieten eine in dieser Art einmalige Präsentation. Auch bei der Spielgrafik wurde zugelegt, die Raumschiffe wirken detaillierter und farbenfroher, weiterhin sind mehr Großkampfschiffe im All als noch beim Vorgänger. Missionstechnisch wurde ebenfalls Neuland betreten, so ist es jetzt erstmals möglich, Angriffe auf Planetenoberflächen zu fliegen. Wenn vielleicht auch viele mit einem weinenden Auge das Fehlen der fast schon liebgewordenen Kilrathis bedauern, so muß man sagen, daß die Programmierer trotzdem storytechnisch eine hervorragende Leistung erbracht haben, die Fans der Serie sicherlich zu würdigen wissen werden. Wing Commander IV - The Price Of Freedom soll übrigens ebenso wie schon die Nummer drei in komplett deutscher Version erscheinen.

System:	...PlayStation
Genre:	...Weltraum-Oper
Spieler:	...1
Hersteller:	...Electronic Arts
Entwickler:	...Origin
Testmuster:	...Electronic Arts
Veröffentlichung:	...Mai

TEKKEN 3

Götz Schmiedehausen

Mit leuchtenden Augen stehen wir Jahr für Jahr vor dem Sequel des Prügelspiels, das in der Gunst der Spieler am höchsten steht. Die Verschiebung der Gewalten führte uns erst zu Street Fighter, dann kam Blut in Mode, und das in all seinen Erscheinungsformen verbotene und gerade deshalb für viele Zeitgenossen interessante Mortal Kombat stürmte die Charts.



Die Figuren sehen noch detaillierter aus



Yoshimitsu hat eine Rundumerneuerung mitgemacht

Als die Mehrzahl der Zocker allerdings wieder Wert auf Gameplay legte, kam das technisch brillante Pseudo-3D-Prügelspiel Tekken gerade recht. Die mannigfaltigen Aktionen und vor allem auch das realistische Prügelfeeling ohne Feuerballzauber zog die Martial Arts-Fans weltweit in seinen Bann. Getoppt werden konnte dies nur noch von Tekken 2, das trotz seiner 25 Kämpfer nicht versuchte allein durch Quantität zu überzeugen. Tekken 3 wirft nun viele Fragen auf. Wird die Idee nur erneut zu einem gewinnträchtigen Sequel verwurstet oder steckt wirklich ein eigenständiges Spiel hinter dem bekannten Namen?

Ganz die Mutter

Die schlagkräftige Jun Kazima aus Tekken 2 wurde Mutter. Ihr Sprößling Jin tritt natürlich in ihre Fußstapfen und wird in kürzester Zeit ein gefährlicher und ernstzunehmender Fighter, dessen Kampfstil an Kazuya erinnert. Um seine Fähigkeiten zu testen, nimmt er an einer Expedition in den Dschungel Zentralamerikas teil, die unter der Leitung von Haudegen Heihachi den Gott des Kampfes aufstöbern will. Um ihn herauszufordern, veranstaltet Heihachi ein Turnier, - und von diesem handelt Tekken 3.

Grafisch wurde viel getan, um zu überzeugen. Allerdings sieht es so aus, als sollte man die dritte Dimension auch diesmal nicht nutzen können. Denn die Hintergründe sind zwar weitaus plastischer in Szene gesetzt, doch man bewegt sich wie auf einer langen schmalen Bahn immer nur nach vorne und hinten. Die meisten der bekannten Charaktere sind wieder mit von der Partie, natürlich um eine Vielzahl



Die dritte Dimension wird nur scheinbar genutzt

an neuen Moves reicher. Neben Jin sind noch zwei weitere Charaktere neu im Kader; das Mädchen Xiaoyu, das sehr flüssige und gleitende Bewegungen beherrscht, sowie Hwoarang, ein Kämpfer, der Baek und seinem sehr auf Fußattacken ausgelegten Kampfstil nicht unähnlich ist.

System: PlayStation

Genre: Beat'em Up

Spieler: 1-2

Hersteller: Sony C.E.

Entwickler: Namco

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: K.A.



Die Animationen wirken noch realistischer



Hwoarang ist ein guter Allrounder

Cyber Space

64 BIT



SV 370 SOUND SERIES

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkereglern und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klangerzeuger durch wahlweise Batterie- oder Netzbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)
unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 364

ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktions-tasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



Interact of Europe · Jöllnbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel!



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 375 MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

WOG

WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134
Inhaber: Michael Träutlein

PLAYSTATION PAL

- Rage Racer 99,90
- Porsche Challenge 89,90
- Hexen 89,90

PLAYSTATION US

- Thunder Truck Rally 119,90
- NBA Shootout 97 119,90
- Nanotek Warrior 119,90
- Soul Edge 119,90
- Independence Day 119,90
- Megaman 8 119,90

PLAYSTATION JAP

- Rage Racer 149,90
- Bushido Blade 149,90
- Time Crises 149,90



SEGA SATURN

- Manx TT US 119,-
- K1-The Arena US 119,-
- Virtual On US 119,-
- Virtua Cop 2 US 119,-
- Dark Survivor US 119,-
- Tomb Raider PAL 89,-
- Resident Evil PAL 89,-
- Quake PAL 99,-

- Hardware:**
- Nintendo 64 399,00
 - Sony PSX multinorm 399,00
 - Sony PSX-PAL 299,00
 - Sega Saturn PAL 399,00
 - Cobra Gun 79,00
 - Konami Gun 79,00
 - MemoryCard N64 1meg 59,00
 - MemoryCard N64 5meg 89,00
 - Extender für PSX/N64 2m 20,00
 - Virtual-Glasses 949,00

Konsolenumbau für PSX + N64!

Alle Spiele ohne Anbohren! Bei Anlieferung Umbau in 1Std.

Versandkosten DM 7,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei!
Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet.
Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 20,-.
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

GAME-PLANET

Ankauf und Verkauf * neu und gebraucht

Sony PlayStation		Nintendo 64	
Blood Omen: Legacy of Kain	89,95	Nintendo 64	398,99
Descent 2	89,95	Controller	69,95
Excalibur	94,95	Lenkrad	139,95
GT-Max	94,95	HF-Adapter	59,95
ISS PRO	99,-	MemoryCard plus (1Meg)	49,95
Lost Vikings 2	89,95	Doom 64 (us)	189,95
MDK	99,-	Int.SuperstarSoccer (pal)	159,95
MechWarrior 2	89,95	Mario 64 (pal)	99,-
Porsche Challenge	84,95	Pilotwings (pal)	108,95
Rage Racer	98,99	Turok (pal)	148,95
Rally Cross (us)	109,95	Turok (engl.)	159,95
Rebel Assault 2	98,95	Turok (us)	189,99
Syndicate Wars	88,95	Star Wars (pal)	138,95
Trash It	89,95	Goemon*	149,-
Wing Commander 4	89,95	Blade & Barrel (jp)	a.Anfr.
Monster Truck	88,88	Wild Choppers (jp)	a.Anfr.
Multinorm Chip + Umbauanl.	69,95	Rev.Limit (jp)	a.Anfr.
		Star Fox (jp)	a.Anfr.
		BlastDozer (jp)	a.Anfr.
		Arcade Shark	99,99
		SuperPad mit Zeitlupe	59,99

Sega Saturn

- Bedlam 99,-
- Fifa Soccer 99,-
- Hexen 99,-
- Manx TT 99,-
- MDK* 99,-
- Return Fire 99,-
- Zap! SnowBording Trix 99,-

JETZT VORBESTELLEN!

Der Vorrat ist begrenzt!
PSX-Multinorm-Umbau incl. Chip nur 89,95

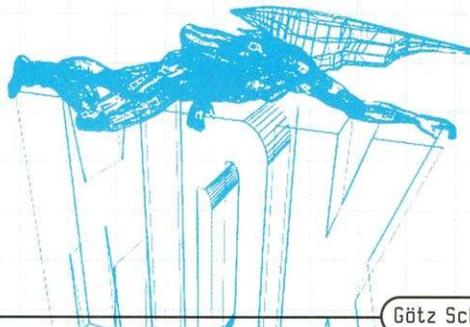
Importe? schnell und günstig!

* -Vorkündigung - nur stange Versandrecht - Es gelten die AGB
Händleranfragen erwünscht! Telefonische Reservierung möglich!
Wir führen auch Sega Saturn und PC II Preise Aufschlag Anfrage

Glückaufstraße 24, 57076 Siegen, Mo-Fr 10-19Uhr, Sa 9-15Uhr

Tel: 02 71 / 7711-573
Fax: 02 71 / 7711-574

MDK

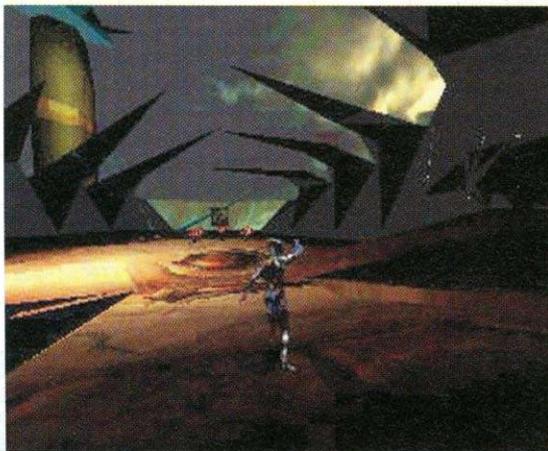


Götz Schmiedehausen

Was zur Hölle heißt „MDK“? Laut Shiny bedeutet das Kürzel: „Max, Dr. Fluke

Hawkins & Kurt“, während die Fachpresse das griffigere

„Murder Death Kill“ bevorzugt.



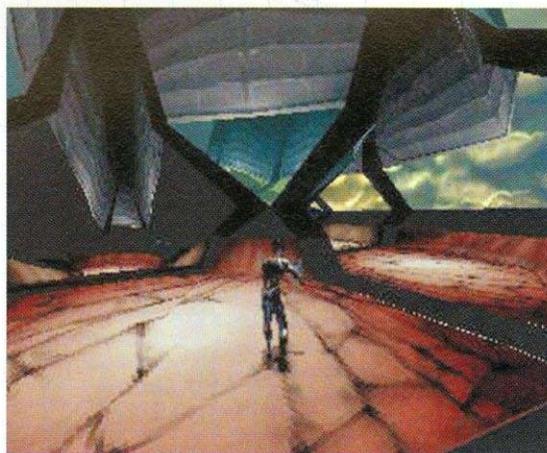
Das Spiel wird nicht aus der Ego-Perspektive gespielt



Kurt hat einen futuristischen Fallschirm als Extra eingebaut

Die Geschichte des Spiels ist kaputter, als man es auf den ersten Blick meinen möchte. In den Weiten des Universums existieren die sogenannten „Streams“, Energieströme, die den unendlichen Raum durchziehen. Die Menschheit auf dem blauen Planeten macht sich sofort nach dem Entdecken der Streams selbige zu nutze und zweigt die Energie zur Bekämpfung der globalen Umweltverschmutzung ab. Doch dummerweise werden die Ströme von den abgrundtief bösen Stream Riders als intergalaktische Highways genutzt, die natürlich jetzt alle die neue Abfahrt „Erde“ benutzen. Es beginnt eine wahre Invasion, und die Aliens machen sich sofort daran, acht gigantische Städte auf den Trümmern der hiesigen Zivilisation zu errichten.

Die einzige Hoffnung besteht aus Dr. Fluke Hawkins, einem durchgeknallten Erfinder, seinem Assistenten Kurt und dem im Genlabor gezüchteten Hund Max. Da der Hund leider zu keiner vernünftigen Tat zu bewegen ist, greift Hawkins zu Kurt und steckt ihn in einen selbsterfundnen, aber noch ungetesteten Kampfanzug. Genäht wurde er aus kugelsicherem Material mit eingebautem Fallschirm, und er ist ausgerüstet mit praktischen Waffen wie „der interessantesten Bombe der Welt“, „Anti Radar-Sprayfarbe“ oder „der kleinsten Nuklear-Explosion der Welt“. Mit seiner Supergun, die Kurt wahlweise über Arm oder Kopf ziehen kann, vernichtet er die vielen großen und kleinen Monster, die wirklich jeglicher Beschreibung spotten. Shiny hat sich nach Earthworm Jim in punkto Leveldesign und deren Bewohner selbst übertroffen. Schon oft habe ich David Perry, Präsi-



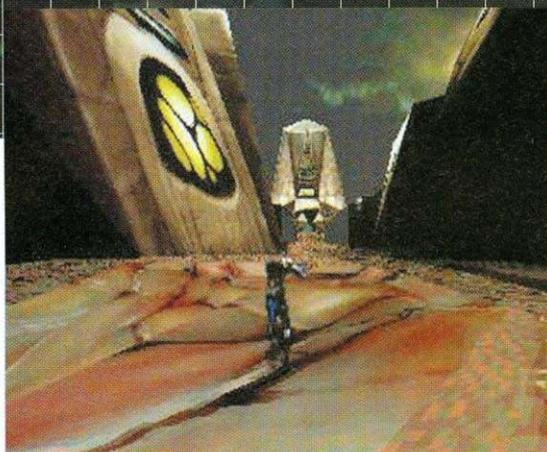
Futuristische Welten in Braun- und Gelbtönen sind in MDK vorherrschend

dent der in Kalifornien ansässigen Firma, gefragt, welche Halluzinogene die Mitarbeiter ins morgendliche Müsli gemischt bekommen, um derartiges Zeug zu fabrizieren. Doch er weicht der Frage immer aus.

Krankes Spiel für kranke Menschen

Kurts Kanone ist ein wahres Wunderwerk. Einmal über den Kopf gestülpt, kann er dank Superzielrohr der sprichwörtlichen Fliege aus mehreren Kilometern Entfernung die Flügel wegschießen. Sie dient auch dazu, weit entfernte Räume oder Plätze zu untersuchen. Allerdings kann er sich mit aktiviertem Helm nicht bewegen und wird zur leichten Beute für Heckenschützen. Das auffälligste technische Spielmerkmal ist wohl die brillante 3D-Engine, die auch

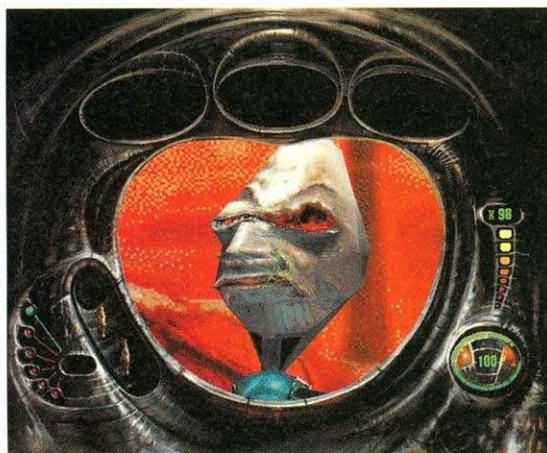
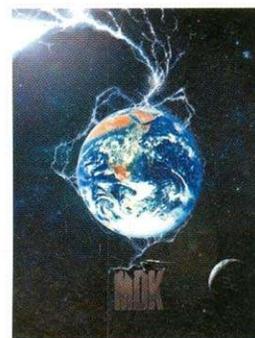
work in progress



So wenig hat Kurt selten zu tun



auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen soll. Denn der schweifende Blick in die Ferne ist ein wichtiges Kriterium, da kann man gerade bei MDK keine spät aufbauenden Grafiken gebrauchen. Das Spiel selbst besteht aus vielen unterschiedlichsten Levels, die nicht durch Zwischensequenzen, sondern durch Bonusspiele wie Snowboardfahren verbunden werden. Der Sound stammt übrigens von Tommy Tallarico, dem exzentrischen Videospieldesigner-Guru aus dem direkten Aerosmith-Umfeld (Sänger Steve Tyler ist sein Cousin). Die PlayStation-Konvertierung wird von Neversoft vorgenommen.



Ein Alien im Zielfernrohr

System: PlayStation

Genre: Adventure / Shoot'em Up

Spieler: 1

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Shiny Ent. / Neversoft

Testmuster: Acclaim

Veröffentlichung: K.A.

GAME DEVIL

VERSAND UND LADENLOKAL

TEL:0212/316274 FAX:0212/316397

Sony Playstation Nintendo 64

Agent Armstrong	89,-	Blastozer (US)	call
Boshido Blade (JP)	149,-	Dark Rift (US)	199,-
Carnage Heat (US)	129,-	DXXM 64 (US)	199,-
Excalibur	89,-	Hexen (US)	199,-
Exhumed	89,-	Mario Kart 64	99,-
Mechwarrior 2	99,-	Shadow of the Empire	149,-
Micromachines v3	89,-	Starfox 64	call
Need for Speed 2	89,-	Superstar Soccer 64	149,-
Nightmare Creatures	99,-	Turok	149,-
Porsche Challenge	99,-	Wargods (US)	199,-
Rage Racer	99,-	Wave Race	119,-
Resident Evil 2 (JP)	139,-		
Spider	89,-		
Tenka	89,-		
The Crow	89,-		
Time Crisis	149,-		
Vandal Hearts	99,-		
V-Rally	99,-		
Wing Commander IV	99,-		

BERATUNG, REPARATUR-SERVICE UND PLAYSTATION-UMBAU

IMPORT-SPIELE ALLER SYSTEME LIEFERBAR!!!

Sony Playstation:

Samurai Shodown DV	79,00	Legacy of Kain DV	89,00
Need for Speed II (April)	89,00	Crusader - RemorseNo	89,00
2 Extreme DV	79,00	Exhumed	89,00
Destruction Derby 2 DV	99,00	Rage Racer DV (April)/JP	99,00/139,90
Porsche Challenge DV (April)	79,00	Playstation Spiele schon ab 49,00 DM	
Soul Blade DV (April)	99,00	cinch anrufen !!!	
Suikoden RPG	89,00	Hardware/Zubehör:	
Tomb Raider DV	89,00	Playstation Grundgerät	298,00
Total NBA 97 DV	79,00	Memo Card 360 Block	99,00
I. Superstar Soccer DV	89,00	Tasche+Memo Card+Controller	79,00
The Crow DV	89,00	Ladenpreise können variieren.	
wetere Titel DV u. Import lieferbar		Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	
		Lieferung per Post 9,00 DM + 3,00 DM NN	
		Ab 300,00 DM versandkostenfrei. (nur Software)	
		Annahmeverweigerer 20,00 DM Gebühr	

GZ GAMES

Gunter Zilch -Games

Internet:

<http://gzgames.mailbox.de> Tel.:09721/21623

Nintendo 64:

N 64 DV +Mario 64	489,00	Manga / Anime Deutsch	
N64 Grundgerät	398,00	Bounty Hunter - The Hard	39,95
Joypad (Mai)	59,00	Gunsmith Cats 1 - 2	je 34,95
Memo Card 1 MEG	69,00	Devil Hunter Yoko 2	49,95
Mario 64	99,00	MD Geist	39,95
Turok	149,00	Record of Lodoss War	49,95
Pilot Wings 64	129,00	Macross-The Movie	39,95
Waverace 64	99,00	Darkside Blues	49,95
Shadows of the Empire	139,00	Bubblegum Crisis 1-4	je 49,95
FIFA 64	129,00	weitere Titel lieferbar	
Superstar Soccer 64 (April)	139,00	Lösungen für versch. Spiele	ab 14,90
		Wir führen auch PC Software	
		SNES Titel ab 49,00 DM	

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721/16982
Bauerngasse 101 - 97421 Schweinfurt

GAME DEVIL, WALDER KIRCHPLATZ 5, 42719 SOLINGEN
ÖFFNUNGSZEITEN: MO. - FR.. 12.00 UHR - 19.00 UHR

SATURN BOMBERMAN

Philipp Noack

Der kleine knuddelige Knirps mit der bombigen Attitüde strebt genau wie sein Kollege Mega Man nach einem Videospielekord: die meisten Sequels eines Titels auf den meisten Plattformen.



Booooooooooom!



Ein typischer Bomberman-Level

Ich habe aufgehört die einzelnen Bomberman-Versionen zu zählen, es müssen inzwischen unglaublich viele gewesen sein. Darunter eine 10-Spieler-Variante von Hudson selbst und eine spezielle Version fürs Mega Drive von Factor 5, die leider an Hudsons verletztem Stolz scheiterte und so niemals das Licht der Öffentlichkeit erblickte. Doch zurück zu unserem Heldensprite. Wie gewohnt wuselt er durch ein meist bildschirmgroßes Labyrinth und sprengt sich mit Bomben seinen Weg frei. Alle altbekannten Extras wie Zusatzbomben, verbesserte Sprengkraft oder das feuerfeste Mäntelchen sind wieder mit dabei, auch die bunten Reitdrachen mit ihren unterschiedlichen Spezial-eigenschaften haben ihren Weg in diese Fassung gefunden.

Menage à trois

Der wichtigste Erfahrungswert früherer Bombermanmänner wird auch hier wieder bestätigt: allein spielt sich Hudsons Lieblingskind relativ müde (soviel läßt sich an der Vorabversion schon ablesen), ab drei Personen entfaltet das auf simple Art verdammt clevere Gamedesign sein volles Suchtpotential. Daß sich die Grafik nicht auf 32-Bit-Niveau bewegt, könnte so manchen potentiellen Käufer abschrecken. Auf der anderen Seite, wer hat je von Tetris ein Polygone-wand verlangt? Multiplayerfreaks wissen nächsten Monat mehr...

System: Saturn
Genre: Bomb'n Run
Spieler: 4
Hersteller: Sega
Entwickler: Hudson
Testmuster: Sega
Veröffentlichung: Mai



Wen man sich den säbelschwingenden Freibeutern nähert, rasten sie total aus



Manche Gegner fressen die frisch gelegten Bomben auf



Sobald alles vernichtet ist, taucht der Exit auf



Der erste Endgegner war ursprünglich mal das oberste Dachgeschoß



Mittels Bombe lassen sich die Kanonen zünden



Die roten Leuchten müssen komplett gesprengt werden



Manche Level enthalten Spezialevents, wie diesen Zug

Das magische Schwert

Das legendäre Schwert Excalibur

wurde gestohlen – eine Katastrophe droht.

Als Zauberlehrling Beth begibst

Du Dich in eine futuristische,

geheimnisvolle Welt, um Excalibur

zurückzugewinnen. Keine einfache Aufgabe,

wie sich denken läßt...

Atemberaubendes und

fesselndes 3D-Adventure.



EXCALIBUR

2555 A II

- über 600 Räume und mehr als 80 verschiedene Charaktere
- mit deutscher Sprachausgabe und voller Synchronisation aller Spiel-Charaktere
- faszinierende Rätsel, die Geist und Kampfgeschick auf die Probe stellen
- mit Nahkämpfen, bewaffneten Auseinandersetzungen und viel Magie – ein absolut spannendes Adventure-Game



Distributed by



WWW.KONAMI.COM

TORICO

Holger Gößmann

Ein einsamer Wanderer, eine totale Amnesie, eine merkwürdige Tätowierung, ein übler Herrscher- das alles sind Zutaten, die für die Hintergrundstory eines Adventures bestens geeignet sind. Und Segas neuestes Machwerk Torico baut auf genau diesen auf.



In diesem Gefängnis startet das Game

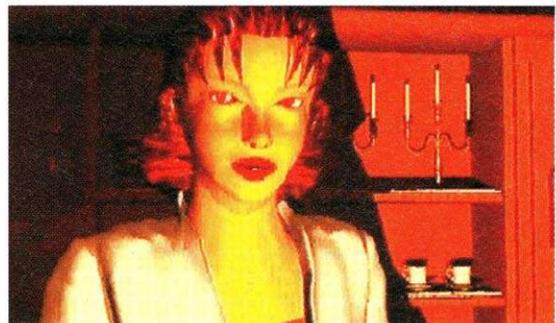


Dieser Herr steht Euch während des gesamten Abenteuers zur Seite

Fred, ein Traveller, der vor vier Jahren sein Gedächtnis verlor, wacht in einer Gefängniszelle auf. Der Mitgefangene Anthony verhilft dem Helden alsbald zur Flucht, doch als dieser die Stadt verlassen will, wird er von einem Handlanger des teuflischen Stadtoberhaupts Lord Gordon niedergeschlagen. Gordon hat besonderen Gefallen an der Stirntätowierung des Protagonisten gefunden und zwingt ihn deshalb in seine Dienste einzutreten. Das Tatoos erhält nämlich jeder, der schon einmal in der City of Moons war, einer Art Paradies, in dem alle Sorgen und Nöte des Alltags verschwinden. Doch nur Leute mit reinem Charakter können diesen heiligen Ort finden. Fred ist nun genötigt, diesen Sagenort zu finden, um die Stadt verlassen zu können. Der Spieler steuert Fred aus der Egoperspektive durch die Stadt und erkundet dabei Häuser und andere Einrichtungen. Bei seiner Aufgabe sind ihm einige Stadtbewohner wie z.B. der Uhrmacher oder die Blumenverkäuferin behilflich, indem sie ihn mit Neuheiten und nützlichen Gegenständen versorgen. Jedesmal wenn die Story vorangetrieben wird, erhält der Spieler einen aufwendigen Zwischenspann weitere Informationen. Die Videos kann man sich übrigens jederzeit in einem speziellen Menü wieder betrachten.



Die Blumenfrau wird beim Grabrätsel sehr wichtig sein



Die Empfangsdame des Hotels

Stimmungsvoll

Mit Torico liefert Sega ein Produkt in bester „Mystery Mansion“-Manier ab. Besonders viel Wert wurde dabei auf die düstere Stimmung gelegt, die sowohl von der Grafik als auch dem Sound hervorragend untermalt wird. Erfreulich sind auch die Ladezeiten, die sich schon in der Previewversion in Grenzen hielten. Das Itemrepertoire ist überschaubar und die Rätsel, soweit wir bisher sagen können, logisch aufgebaut. Wer D oder Mystery Mansion mochte, kann sich den Titel auf jeden Fall schon mal vormerken. Denn das zwei CD große Spiel verspricht unter-

haltsame Adventurestunden vor dem heimischen Saturn. Der ausführliche Test wird in einer der nächsten Ausgaben Aufschluß über Spielbarkeit und Fun des Games geben.

System: Saturn

Genre: Adventure

Spieler: 1

Hersteller: Sega

Entwickler: Sega

Testmuster: K.A.

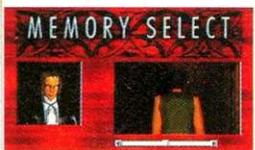
Veröffentlichung: K.A.



Beim Arzt fliegt Ihr 8-Kant raus



Fred kann beim Uhrmacher eine Ölkanne abstauben



Alle Filmsequenzen können im Memory Menü wieder abgerufen werden



Die Lampe bringt Licht in den dunklen Brunnen



Das Item Menü

Order in Time

JETZT NEU!!!
ALLE SENDUNGEN
VERSANDKOSTENFREI!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Sega Saturn Action Pack

Saturn Grundgerät + Sega Rally
+ Worldwide Soccer 97 nur 445.00 DM

Saturn
Finanzierung
10.9 % eff.
Jahreszins

Laufzeit 12 Monate

Beispiel: Saturn + Sega Rally + Worldwide Soccer = 445.00 DM
 445.00 DM x 1.0574 = Teilzahlungspreis 470.54
 470.54 : 12 Monate = nur 39.21 DM monatl.
 --- vorbehaltlich Bonitätsprüfung der finanzierenden Bank ---

Saturn	
Amok	95.00
Alien Trilogy	95.00
Andretti Racing	95.00
Area 51	100.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Crusader No Remorse	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	90.00
Fighters Megamix	100.00
Heart Of Darkness	100.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	95.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights + Controller	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorch	95.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Three Dirty Dwarves	95.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega Worldw. Soccer 96	95.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 Project X	100.00
Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importspiele	40.00

Baphomets Fluch	95.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bubble Bobble	90.00
Carnage Heart	85.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	95.00
Cool Boarders	95.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	90.00
Dark Forces	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Epedemic	85.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	90.00
Final Fantasy VII jap	180.00
Formel 1	115.00
Hexen	100.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	85.00
Kings Field	85.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lifeforce Tenka	110.00
Last Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Max jap	140.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	90.00
NHL 97	90.00
NHL Face Off 97	85.00
NHL Powerplay 97	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po ed	95.00
Porsche Challenge	85.00
Power Move Wrestling	95.00
Power Move Wrestling 2 jap	140.00
Rage Racer jap/dt	140.00/115.00
Rally Cross us	115.00
Rebel Assault 2	95.00
Reloaded	95.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Resident Evil 2 jap	140.00
Return Fire	95.00
Riot	95.00
Road Rage	95.00
Samurai Shodown	85.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Edge jap/us	140.00/120.00
Soviet Strike	90.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Tobal 1 jap/dt	80.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	85.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts komplett dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00

wipEout 2097	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Konami Gun	65.00
Memory Card 360	80.00

PlayStation Sonderangebote

Air Combat	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Ridge Racer	50.00
Tekken	50.00
Shadow Struggle jap	60.00
Star Gladiator us	60.00
Strike Point us	60.00
Megatudo 2096	60.00
Namco Museum 2 jap	60.00
Namco Museum 3 jap	60.00
NHL Powerplay us	60.00
Tempest X us	60.00
The Incredible Hulk us	60.00
Time Commando us	60.00
Street Racer us	60.00
Blazing Dragons us	60.00
Slamscape us	60.00
Hive us	60.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt	495.00
Nintendo 64 dt	395.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	55.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1MB	75.00
Goeman	145.00
Int. Superstar Soccer	145.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows Of The Empire	145.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wace Racer	105.00

Super Nintendo

Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	120.00
NBA Live 97	120.00
NHL Hockey 97	120.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES Rollenspiele

Robotrek us	90.00
Bahamut Lagoon jp	200.00
Brainlord us	90.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hint Book	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Liberty Of Death us	140.00
Lord Of The Rings dt Texte	100.00
Lufia 2 us/dt	140.00/115.00
Lufia 2 Hintbook	30.00
New Horizons us	130.00
Paladins Quest us	115.00
Secret Of Mana 3 jap	200.00
Secret of the stars us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario RPG jp	70.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00
Ultima: False Prophet us	130.00
Ultima: Ruins of Virtue us	130.00

Mega Drive

FIFA Soccer 97	105.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	105.00
NHL 97	105.00



FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

Zeitschriften

Game Fan17.00
 PlayStation + CD engl.25.00
 Saturn + CD engl.25.00



MICRO MACHINES V3
PS 95.00 DM

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00



LIFEFORCE TENKA
PS 110.00 DM

Großhandel

Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** 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.

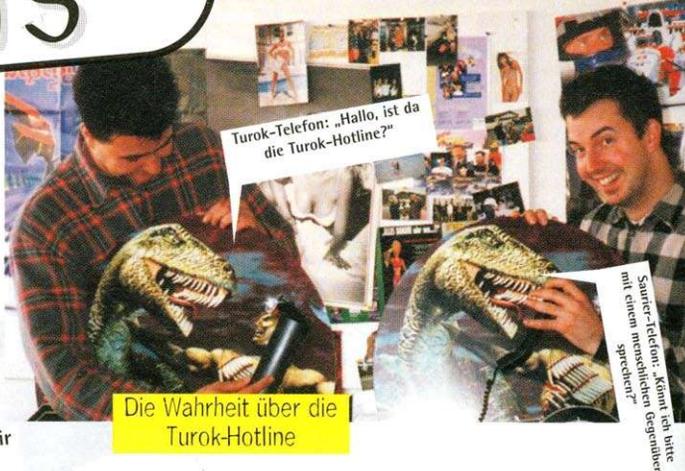
wir über uns

Ist Kapitulation wirklich die einzige Alternative? Wir haben die Resident Evil-Krise überstanden, auch die Tomb Raider-Affäre konnte uns nicht wirklich aus der Ruhe bringen. Doch das war alles nichts gegen Turok. O.k., wir haben die Cheats für die April-Ausgabe versprochen, sie kamen leider erst viel zu spät, aber was dann passiert... Pro Stunde klingelte mindestens zwanzig mal das Telefon, den ganzen Tag, nonstop. Stephan und Götz brauchten für eine Partie ISS Pro zu Stoßzeiten über zwei Stunden (normale Laufzeit: 2x 10 Min.). Nach einigen Tagen wurde zur Selbsthilfe gegriffen. Schnell die Codes auf den Anrufbeantworter gesprochen (der leider nur dreißig Sekunden aufzeichnen kann) und angestöpselt. Sorry, Leute, wir wissen, wir haben etwas hektisch gesprochen (UndhiersindauschschiebdiTurokcheats:Ratatat), aber wenigstens haben wir keine 0190-Nummer. Der alte Grafikschwede Kai, der von solch harten Zeiten meist nichts mitbekommt, hat sich währenddessen einen Jugendtraum erfüllt. Er tauschte seine geräumige



Art Director im PS-Rausch

Kai: „Den hab' ich mir handgerendert!“



Die Wahrheit über die Turok-Hotline

Turok-Telefon: „Hallo, ist da die Turok-Hotline?“

Saurer-Telefon: „Kommt ich bitte mit einem menschlichen Gespräch?“

Übrigens, falls jemand Binzi in dieser Ausgabe vermißt, er ist nicht in Ungnade gefallen. Der passionierte Rennfahrer macht derzeit Floridas Highways unsicher, schade, denn als Porsche Cup-Pilot hätte er sicherlich viel Spaß an Porsche Challenge gehabt.

Unser Hauptleiden in diesem Monat allerdings hieß „FC Bayern“. Die Redaktion besteht nun einmal aus vielen FCB-Sympathiesanten, doch was die Herren in Leverkusen und Bielefeld verbrochen haben, reizte Stephan, Götz und Wolfgang zu einem sofortigen Protest-Fax an die Gurkenkicker. Gott weiß, wir haben vor dem Fernseher gelitten, als die Starttruppe vorgeführt wurde wie eine verkaterte Kneipenmannschaft, die gegen VfL Kleindummsdorf im Kreisklassen-Abstiegskampf vernascht wird.

Familienkutsche gegen ein Funmobil mit zwei Sitzen. Tolles Auto, wirklich, in den Kofferraum passen auch fast zwei ganze Toastbrot-packungen. Sehr praktisch für jemanden, der meistens seine CD-Sammlung auf dem Beifahrersitz und große Teile des Inventars auf der Rückbank und im Kofferraum spazierenfährt.

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugteste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzu-drücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet. Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens 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.

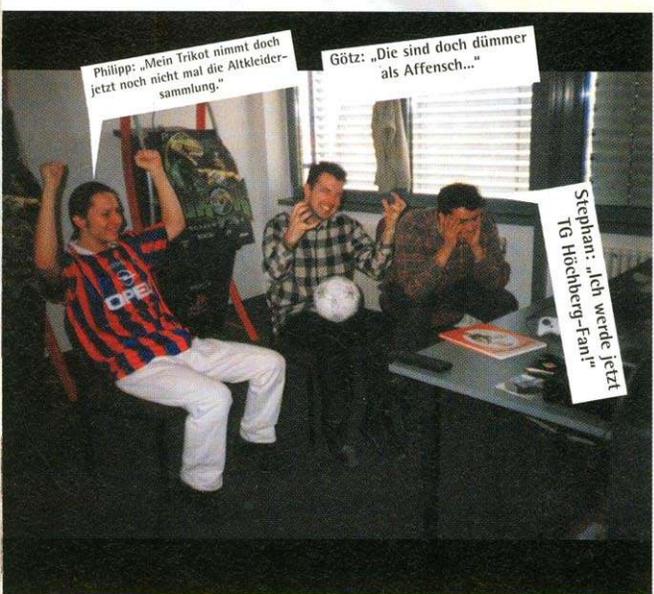
Entscheidung der Programmierer Schritt hatten wurde. Stimt dessen muß man sich mit Grafiken zufriedengeben, die auf dem SNES oder Mega Drive nur so den geistlichen haben, aber unsere Ansprüche sind ja mit der Zeit der Maschinen gewachsen, „als malte Nintendo nach. Balden, Räder, Bäume und Co. sich um besser wissen. Trotzdem integrieren sie kein siegen. Folgenden Spieler, die kein (zukunftsweisend) Neugebietsweltlich (zukunftsweisend) Maße entwickeln, sondern (zukunftsweisend) sich auf Fig-...

haben wenn die Aufklärung zumutet auch häufigste um die Ohren. Die Konzepte über ist der Top Spiel Schöpfung, der mit ca. zwei Sekunden nach Drücken des Knopfes eingeleitet wird und dem Spieler seine halbschweren Fähigkeiten überläßt. Inge- uant ist Smart-Count (wenn unangelegenen und auf gegen Codemaster's Simpsons Extreme keine unbedingt guten Karten.

System	PlayStation	Hersteller	Naughty Dog
Genre	Sportspiel	Erreichte	D11
Spiele	14	Beurteilt	D11
Level	entfällt	Veröffentlichung	07/11/93 (PS2)
Seitenanzahl	Merry-Dart	Verfasser	James Stewart
	Mit/No	Co. Preis	59,- DM

5 von 10

Rating 5
 Grafik 3
 Sound 3
 Gameplay 3



Philipp: „Mein Trikot nimmt doch jetzt noch nicht mal die Altkleidung.“

Götz: „Die sind doch dümmere als Affensch...“

Stephan: „Ich werde jetzt TG Höchberg-Fan!“

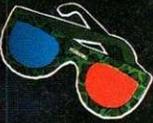
Ein fröhlicher Fußball-Abend in der FG-Redaktion

Gib ihnen...

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Contra is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Identität: Solingen

Das erste echte
3D-Spiel für die
PlayStation.
Mit 3D-Brille.



Contra

Martialischer Konami-Klassiker im 32 Bit-Format. In einer düsteren Zukunft entbrennen heftige internationale Kämpfe. Die Regierung schickt nicht irgendwelche Warriors an die Front – sondern eine vierköpfige Eliteeinheit, die mit purer Waffengewalt gegen die abgefahrensten Kreaturen kämpft.

- Überzeugende, ausgereifte Grafik mit einer Vielzahl texturierter Polygone. Sanfte Kamerafahrten.
- Coole Sounduntermalung mit futuristischen Schußgeräuschen, Halleffekten, atmosphärischen Musikstücken.
- Simultaner 2 Spieler-Modus.

Das Offizielle Playstation Magazin, 3/97:

„Die Grafik ist brilliant und abwechslungsreich, die Soundkulisse kann man ebenfalls nur als gelungen bezeichnen. Und zu zweit kennt der Spielspaß keine Grenzen.“

Wertung **1,8**

Fun Generation, 3/97: „...ein komplexes, kompaktes, fesselndes und ziemlich hartes Shoot'em Up. Contra wird die Fans der Serie begeistern.“

Wertung: **8 von 10**

Videogames, 3/97: „...tolle Grafik und ausgereifte Baller-Action.“

Wertung **73%**



PlayStation



WWW.KONAMI.COM

METROPOLIA

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

TEL.: 0521-124207

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTUA GOLF	40,00	69,90
ADIDAS POWER SOC.	20,00	49,90
BAPHOMET'S FLUCH	30,00	59,90
BLAM! MACHINEHEAD	15,00	39,90
BURNING ROAD	30,00	59,90
BUST-A-MOVE 2	40,00	69,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDERS	20,00	49,90
"D"	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
EXTREME GAMES	30,00	59,90
FADE TO BLACK	20,00	49,90
IMPACT RACING	20,00	49,90
JOHNNY BAZOKATOONE	20,00	49,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	30,00	59,90
LOMAX	20,00	49,90
MAGIC CARPET	20,00	49,90
MICKEYS WILD ADV	15,00	39,90
NFL QUARTERBACK'97	20,00	49,90
OLYMPIC GAMES	20,00	49,90
PRO PINBALL	20,00	49,90
RESIDENT EVIL	40,00	69,90
RIDGE RACER REV.	20,00	49,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SPOT GOES TO HOLLY.	30,00	59,90
STAR GLADIATOR	30,00	59,90
TOHSHINDEN 2	20,00	49,90
VIEWPOINT	15,00	39,90
WARHAWK	20,00	49,90
WIPEOUT 2097	30,00	59,90
WORMS	30,00	59,90
X COM TERROR FROM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
4-4-2 FUSSBALL	99,90
BATTLE STATION	89,90
BEDLAM	89,90
CONTRA	79,90
CROW CITY OF ANGELS	89,90
EPIDEMIC	79,90
EXHUMED	89,90
HEXEN	99,90
INT.SUPERSTAR SOC.	99,90
JET RIDER	79,90
LEGACY OF KAIN	89,90
MECHWARRIOR 2	99,90
MONSTER TRUCKS	79,90
NANOTEK WARRIORS	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
NHL POWERPLAY'97	99,90
PORSCHE CHALLENGE	89,90
RAGE RACER	89,90
RIOT	89,90
SAMURAI SHOWDOWN	89,90
STADT DER V. KINDER	89,90
SOULBLADE	99,90
TOTAL NBA'97	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION	299,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	49,90
FARBIGE CONTROLLER	29,90
JUSTIFIER	149,90
MAD CATZ LENKRAD	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	20,00	49,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	15,00	39,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	15,00	39,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	30,00	59,90
JURASSIC PARK	40,00	69,90
LAGON	15,00	39,90
LEMMINGS	30,00	59,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	20,00	49,90
MEGAMAN X	5,00	19,90
MYSTIC QUEST	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	20,00	49,90
WWF RAW	15,00	39,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
4-4-2 FUSSBALL	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
BLACK DAWN	99,90
BUG TOO	99,90
CRUSADER-NO REM.	89,90
DIE HARD ARCADE	99,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
FIFA'97	89,90
HEXEN	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MANX TT	109,90
MR.BONES	99,90
NHL'97	99,90
PINBALL GRAFITTI	99,90
SCORCHER	89,90
SEGA RALLYE	59,90
SOVIET STRIKE	99,90
TEMPEST 2000	89,90
TOMB RAIDER	99,90
TORRICO	99,90
VIRTUA COP 2	139,90
VIRTUA FIGHTER 2	59,90
WORLD W. SOCCER'97	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	349,90
6 PLAYER ADAPTER	89,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	20,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
ALONE IN THE D. 2	20,00	49,90
BAKU BAKU	20,00	49,90
BLAM!MACHINEHEAD	20,00	49,90
CYBERIA	20,00	49,90
"D"	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EURO'96	15,00	39,90
EXHUMED	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
GEX	20,00	49,90
HANG ON GP	20,00	49,90
IRON STORM	30,00	59,90
MEGAMAN X	15,00	39,90
MR.BONES	30,00	59,90
MYSTARIA	15,00	39,90
NBA JAM T.E.	10,00	29,90
PANZER DRAGON II	15,00	39,90
RAYMAN	20,00	49,90
ROAD RASH	30,00	59,90
ROBOTICA	15,00	39,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SHINING WISDOM	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
STREET RACER	20,00	49,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TRUE PINBALL	20,00	49,90
VICTORY BOXING	15,00	39,90
WING ARMS	20,00	49,90
WWF IN Y.HOUSE	20,00	49,90
X-MEN	20,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	15,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	29,90
BUBSY 2	15,00	29,90
COOL SPOT	10,00	19,90
DAVIS CUP TENNIS	10,00	19,90
HARDBALL III	10,00	19,90
LION KING	20,00	39,90
NHL'96	25,00	49,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

NINTENDO ULTRA 64

NINTENDO 64	DT.	399,90
NINTENDO 64	US.	599,90
MARIO 64	DT.	99,90
PILOTWINGS 64	DT.	119,90
TUROK	DT.	149,90
SHADOWS OF ..	DT.	139,90
WAVE RACE 64	DT.	119,90

NEUE TITEL: BITTE NACHFRAGEN

SONSTIGES

3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA DRIVE 2	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
NEO GEO	175,00	249,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

ANKAUF/VERKAUF

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
NHL'97	119,90
SIM CITY 2000	119,90
ST.FIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	175,00	249,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

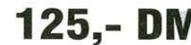
BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKauft. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEIFÜGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SHECK (ABZÜGL. 2,- DM BEARBEITUNGSGEHÖR).

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEROTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks!



125,- DM

PLAYSTATION

BUBSY 3D-US
NBA JAM EXTREME-US
NASCAR RACING-US
CRUSADER-US
2XTREME-US
LOMAX-US
DRAGON HEART-US
MADDEN'97-US

NEU PLAYSTATION

69,90 A-TRAIN-DT 49,90
69,90 PO'ED-DT 49,90
69,90 CHEESY-DT 49,90
69,90 WHIZZ-DT 49,90
49,90 VIEWPOINT-DT 49,90
49,90 WIPEOUT 49,90
49,90 TEKKEN-DT 49,90
49,90 TOHSHINDEN-DT 49,90

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (UNLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE) : 15,00DM

OHNE SPIEL 349,90 DM



OHNE SPIEL 299,90 DM



25,- DM SOFORT SPAREN!

PSX+UMBAU 399,90 DM



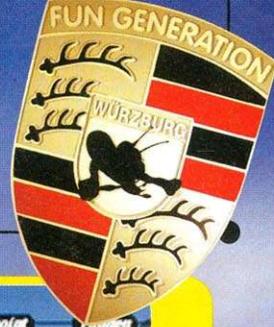
Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muss eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefüllten ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wir absichtlich defekte Artikel verkauft nicht schrotbar.

PORSCHE

Challenge

Game of the Month





Porsche Challenge

•Game of the month!



Die Piloten verfügen jeweils über einen individuellen Fahrstil. Einer höheren Endgeschwindigkeit steht eine etwas langsamere Beschleunigung gegenüber, und auch bei der Kurventechnik sind feine, aber spürbare Unterschiede festzustellen. Etwas einfacher steuern lassen sich die Boxster im Arcade-Modus, in der Simulations-Variante fallen die Drifts noch eine Ecke spektakulärer aus.



Das Radar links unten zeigt Gegner in unmittelbarer Nähe an



Je nach Streckenvariante sind bestimmte Abschnitte abgesperrt



Haarnadelkurven werden durch Warnschilder angekündigt



Kurz vor dem Ziel muß man auf der Alpenstrecke einen waghalsigen Sprung über eine Kuppe meistern



Die zahlreichen Abkürzungen müssen erst mal alle gefunden werden

Exklusive Software für die eigene Konsole, unter diesem Vorsatz sicherte sich Sony 1996 die Lizenz für Porsches neuesten Sportwagen, den Boxster. Ein wirklich kluger Schachzug, ist doch der Name Porsche bis heute der Inbegriff eines Sportwagens schlechthin. Die Umsetzung des Rennspiels übertrug Sony dem Team, das schon mit der ausgezeichneten Basketballsimulation Total NBA '96 einen bemerkenswerten Erfolg landen konnte. In enger Zusammenarbeit mit den Boxster-Ingenieuren von Porsche hatte man das Ziel vor Augen, einen innovativen Racer für die PlayStation zu kreieren, der sowohl in technischer wie auch in spielerischer Hinsicht neue Standards setzen will.

Ein wichtiger Aspekt war natürlich, den Boxster so exakt wie nur irgend möglich im Spiel darzustellen. Aus über 500 Gouraud-schattierten und texturierten Polygonen zusammengesetzt steht der virtuelle Porsche seinem realen Vorbild optisch tatsächlich nur wenig nach. Sowohl die Karosserie als auch das Interieur sind bis ins kleinste Detail nachempfunden - die Auszeichnung für den attraktivsten Flitzer in einem Videorennspiel hat Porsche Challenge damit schon

mal sicher. Mit ähnlichem Aufwand wurden auch die sieben Fahrercharaktere (sechs Standard- + eine Bonusfahrer) in Szene gesetzt; dank Motion Capture-Animationen wirkt deren Verhalten äußerst lebensrecht, individuelle Gestiken inbegriffen. Etwas übertrieben hat man mit der Ankündigung von satten 24 Strecken. In Wirklichkeit gibt es deren vier (Stuttgart, USA, Japan, Alpen), jedoch Ridge Racer-like in verschiedenen Längen. Während bei der kurzen bzw. langen Variante die Streckenführung strikt vorgegeben ist, sucht man sich bei der jeweiligen interaktiven Ausführung mit Abkürzungen und abweichenden Routen den schnellsten Weg selbst. Ein erfolgreiches Durchspielen von Porsche Challenge eröffnet den Spiegelverkehr-Modus, so daß man nach dem





Fast so schön wie in echt!



Beim Lenken federt der Wagen ein



Die Ego-Perspektive spielt sich hervorragend, aber ohne einblendeten Wagen fehlt einfach was



Auf den Nummernschildern sind die Namen der Fahrer zu erkennen

Addieren aller Möglichkeiten dann doch auf 24 Strecken kommt - reine Auslegungssache! Fahrpraxis und Streckenkenntnisse eignet man sich im Practice- bzw. Time Trial-Modus an. Dies ist deswegen dringend erforderlich, da in der Meisterschaft alle zwölf Strecken hintereinander gewonnen werden müssen; schon ab dem zweiten Platz ist eines von nur drei zur Verfügung stehenden Continues futsch. Die Stärke der fünf Computergegner läßt sich in drei Stufen variieren, gleiches gilt sowohl für das Zeitlimit und die Geschwindigkeitsverluste bei Fahrfehlern. Im Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen werden nur die vier längsten Varianten der Kurse absolviert, ein Punktesystem sorgt für ausreichend Motivation. Unterschiedliches Können bei zwei menschlichen Piloten gleicht

man entweder durch die Handicap- oder Catch up-Funktion aus.

My Boxster!

Mit Porsche Challenge ist Sony der ganz große Wurf gelungen. Dem zugkräftigen Namen entsprechend ist ein Spiel entstanden, das jedem Rennspiel-freak das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt. Ausgehend von den üblichen, arcade-orientierten Konsolen-Rasereien, haben es die Entwickler verstanden, eine höchstgradig realistisch wirkende Simulation auf die Beine zu stellen. Das Boxster-Modell sieht so atemberaubend echt aus, daß es einem fast ein wenig in der Seele weh tut, wenn man mit dem Roadster irgendwo dagegenknallt. Die Strecken sind anspruchsvoll und fair designed, der geschickt programmierte Aufbau von Objekten im Hintergrund geschieht ohne größere Pop ups und wirkt nicht störend. Daß Porsche Challenge in technischer Hinsicht brillant werden würde, davon war aber eigentlich auszugehen. Daß der Titel jedoch in spielerischer Hinsicht, vor allem das Fahrverhalten betreffend, zu der bisherigen Referenz Sega Rally aufschließen kann, damit haben wir, ganz ehrlich, nicht gerechnet. Porsche Challenge spielt sich phänomenal gut, erst recht mit einem NeGcon. Mit Lust und Freude jagt man den Sportwagen herrlich kontrolliert driftend über Asphalt, Schotter und Schnee -Ausreden für Fahrfehler gibt es keine. Der Wagen gehorcht den Steuerbefehlen äußerst willig, Gas und Bremse lassen sich feinfühlig dosieren. Bei der Wahl der Perspektive (Ego-, zwei Außenperspektiven) ist der persönliche Geschmack ausschlaggebend, Unterschiede bezüglich der Spielbarkeit waren nicht auszumachen. Porsche Challenge schafft das fast Unmögliche: echtes Porsche-Feeling in heimischen Gefilden aufkommen zu lassen, und das für geradezu läppische 90,- DM - da kann man ja nicht motzen, oder?!



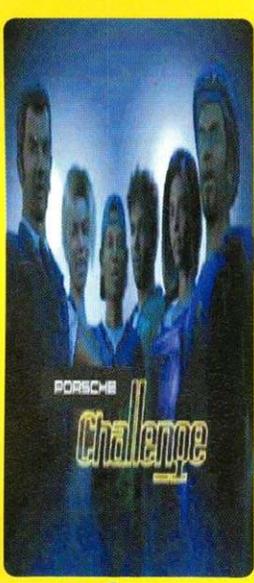
Auf der Streckenübersicht ist die jeweilige Variante hell gekennzeichnet



Der Alpen-Kurs weiß grafisch am meisten zu begeistern



Zum Glück kommen die Sportwagen bei einem Rempeler ohne Blechschaden davon



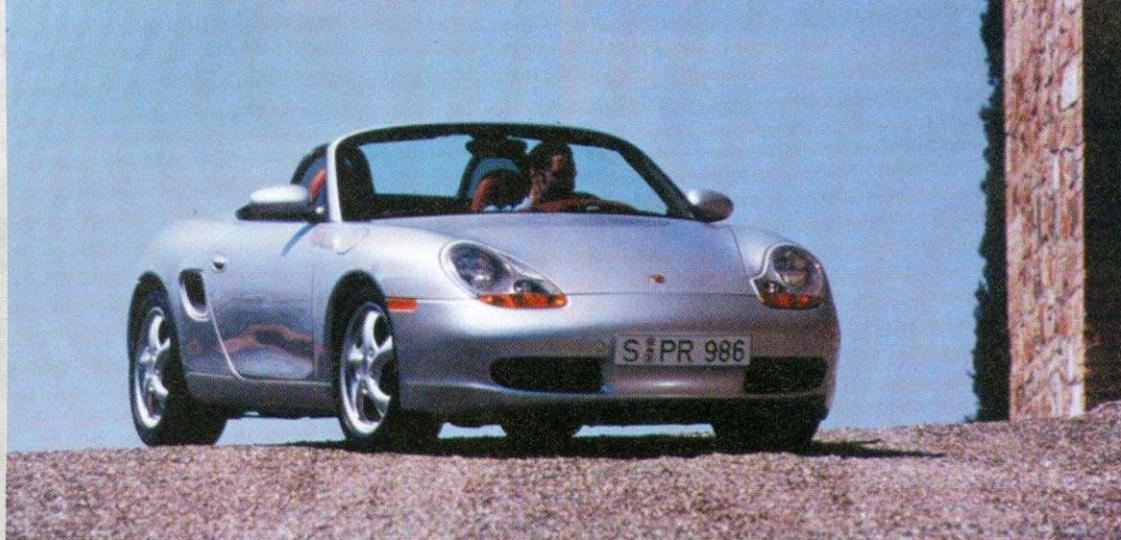
10 von 10

Grafik9
Sound9
Gameplay10



System:	PlayStation	Hersteller:	Sony Computer Ent.
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Sony Computer Ent.
Spieler:	1-2	Testmuster:	Sony Computer Ent.
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, analoger Contr., dt. Texte	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:	89,- DM

DER PORSCHE BOXSTER - ein Roadster zum Verlieben!



Ziemlich genau vor sieben Jahren wagte sich Mazda mit dem schnuckeligen MX-5 in ein lange vernachlässigtes Marktsegment der Autoindustrie. Waren die vorherrschenden Errungenschaften bis dato 16-Ventilmotoren, Crash-Sicherheit und TDI-Erfolge, bereicherte der japanische Automobilhersteller die Szene mit einem erschwinglichen Fun-Flitzer fürs Herz und weniger fürs Hirn. Ein Roadster entbehrt im Normalfall jeglicher Vernunft, sein einziges Ziel ist es, Spaß, Spaß und nochmal Spaß beim Fahren zu vermitteln.

1996 - Die Wiedergeburt des Roadster

Durch den Erfolg des Mazda MX-5 aufgeschreckt, begann man 1992 bei Mercedes, BMW und auch bei Porsche mit der Entwicklung eines Roadsters. Das Leitmotiv bei Porsche lautete: der Boxster muß ein echter Porsche werden. Die Designer haben diese Aufgabe perfekt erfüllt. Die Karosserie ist eine moder-

ne Interpretation klassischer Porsche-Modelle mit Elementen des Porsche Nummer 1 von 1948 und des Spyder 550 von 1953. Mit einem cw-Wert von 0,31 und minimalen Auftriebswerten an Vorder- und Hinterachse setzt der Boxster in seiner Klasse neue Maßstäbe. Das technische Konzept des Boxster greift die Mittelmotor-Bauweise auf, die bei Porsche eine lange Tradition hat. Alle heute erfolgreichen Rennsportwagen folgen dem gleichen Prinzip. Doch zeigt Porsche mit dem Boxster deutlich, daß sich mit dem Mittelmotor-Konzept hervorragend alltagstaugliche Sportwagen verwirklichen lassen. Die zwei Kofferräume mit 260 Liter Ladevolumen sind in der Roadster-Klasse konkurrenzlos, und beim Stoffverdeck legte man größten Wert auf geringe Windgeräusche. Das Öffnen und Schließen des Dachs geschieht elektrisch, gerade mal 12 Sekunden werden in beide Richtungen dafür benötigt: Weltrekord! Das Interieur ist eine Mischung aus typischen Merkmalen eines Porsches und zeitgemäßen Elementen. So sitzt das Zündschloß traditionell links, zwei Airbags entsprechen heutigen Sicherheitsansprüchen. Eine komplette Neukonstruktion ist der Sechszylinder-Motor des Boxster. Mit Wasserkühlung und Vierventiltechnik wurde das Triebwerk den Ansprüchen unserer Zeit angepaßt, die Leistungsausbeute mit 204 PS bei 6000/min aus 2,5 Litern Hubraum ist eines Porsches würdig. Auch den ökologischen Forderungen unserer Zeit wurde Rechnung getragen. Ein konsequentes Streben nach geringem Verbrauch und minimalem Ausstoß an Schadstoffen begründen den Einsatz einer sehr viel aufwendigeren Technologie.



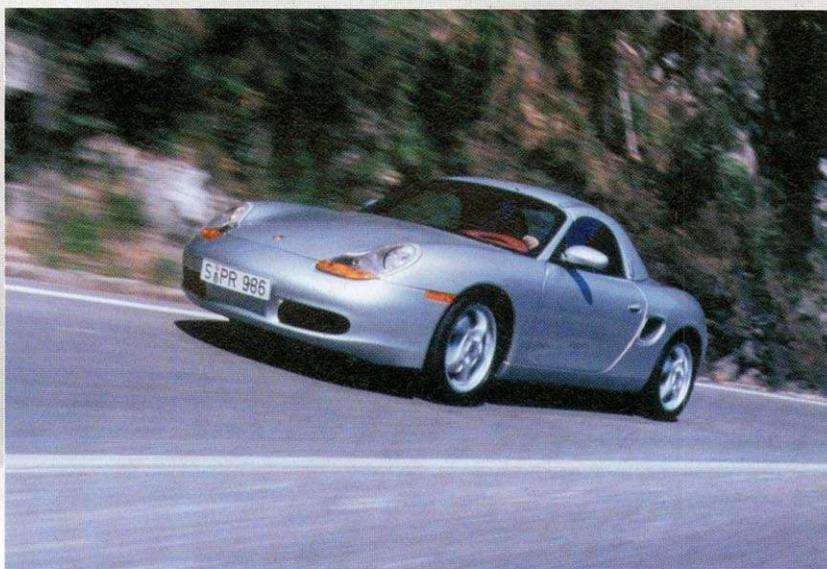


Technische Daten

Abmessungen Länge 4315mm
 Breite 1780 mm
 Höhe 1290 mm
Luftwiderstand cw = 0,31
Leergewicht DIN Schaltgetriebe 1250 kg
 Tiptronic S 1300 kg
Zuladung310 kg
Tankinhalt57 Liter
Räder und Reifen vorn 6J x 16 mit 205/55 ZR 16
 hinten 7J x 16 mit 225/50 ZR 16
MotorMittelmotor, 6 Zylinder, wassergekühlt
Hubraum2480 cm ³
Motorleistung204 PS bei 6000/min
Max. Drehmoment245 Nm bei 4500/min
Höchstgeschwindigkeit240 km/h
Beschleunigung 0-100 km/h6,9 sec
Verbrauch (ECE)	
Stadtzyklus12,2/100 km
bei 90 km/h6,3/100 km
bei 120 km/h8,1/100 km
Preis76.500 DM

Der Boxster - Ein Traum auf Rädern

Porsche vermischt im Boxster extreme Sportlichkeit mit einem Schuß Tradition. Der Sportwagen wirkt wie aus einem Guß, die flache Karosserie mit sanften Rundungen zeitlos schön. Im Wettbewerb mit den vielen Roadstern aus jüngster Zeit geht der Boxster von seinem Wert her deutlich auf Distanz zur unteren Preisklasse. Er will nicht mit den „Just-for-fun-Roadstern von Fiat, Mazda, Rover und BMW konkurrieren, sondern die Marke Porsche als echten Sportwagen mit hohen Fahrleistungen und höchstem Qualitätsniveau vertreten. Porsches Marktforscher kamen zu dem Schluß, daß durch den attraktiven Preis und das hohe Erlebnispotential der durchschnittliche Boxster-Käufer 35 Jahre alt und trendorientiert sein wird.



Das Boxster-Gewinnspiel mit FUN GENERATION

Sony Computer Entertainment und Fun Generation verlosen ein einmaliges Wochenende. Gewinnt den Porsche Boxster für ein Wochenende und überzeugt Euch selbst von den außergewöhnlichen Fahrleistungen des Funmobils.

**Ihr müßt folgende Frage beantworten:
In wievielen Sekunden öffnet sich das Verdeck des Boxsters?**

Holt Euch eins der Porsche Challenge Fun-Packages

Package 1: Wochenende mit Porsche Boxster (übertragbar) + PlayStation-Spiel Porsche Challenge + Modellwagen Porsche Boxster + 1 Jahr MIP Club

Package 2 und 3: PlayStation-Spiel Porsche Challenge + Modellwagen Porsche Boxster

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, ansonsten könnt Ihr mit dem Boxster jeden anderen Weg befahren, der polizeilich zulässig ist, außer den Holzweg, Sperrgebiete, geschlossenen Gebäude, eingefriedete Grundstücke oder den Platz des himmlischen Friedens.

Der Einsendeschluß ist der 23.4.1997

Sollte sich wider Erwarten kein Leser melden, wird die Fun Generation-Redaktion mit größtem Vergnügen selbst mit der Schüssel durch die Gegend heizen.

Einen Führerschein solltet Ihr schon haben, sonst fahren wir Euch. Wir fahren ganz gut, ehrlich. Eigentlich ist der Boxster auch nur ein Auto, nur eben ein sehr schönes und schnelles. Die Lösung steht übrigens in Stephans Text, der auch sehr informativ ist.



Name: _____

Alter (Boxsterwochenende ab 18): _____

Straße: _____

Ort: _____

Telefon: _____

Antwort: _____

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und abschicken - an:
Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Road to nowhere“
Max-Planck Straße 13
97204 Höchberg

Mechwarrior 2

Einstiegshilfe

Auch wenn später wirklich schwere Mechs zur Verfügung stehen, sollte man lieber auf einen der mittleren zurückgreifen, da das zusätzliche Gewicht der großen Jungs gehörig auf die Wendigkeit schlägt. Die vereinzelt herumliegenden Power-Ups kann man fast vernachlässigen, lieber ein wenig vorsichtiger in die Kämpfe gehen. Achtet auf eure Temperatur-Anzeige, überhitzt der Mech, schaltet er sich kurzzeitig zum Aufladen ab.



Tontaubenschießen ist auch im 31. Jahrhundert noch ein Riesenspaß

Das 31. Jahrhundert sieht alles andere als freundlich aus. Riesige Kampfmaschinen mit mehr oder weniger menschlichem Aussehen liefern sich gewaltige Schlachten um die Planeten in diversen Sonnensystemen, gesteuert von gentechnisch manipulierten Menschen, deren einziges Ziel das Töten des Gegners und die Vernichtung feindlicher Battle-Mechs ist. Klingt abschreckend, aber anscheinend mitnichten, denn diese grob umrissene Hintergrundstory zieht seit Jahren Millionen von Battle-Tech-Fans in ihren Bann. Bis jetzt gab es zwar vereinzelte Umsetzungen des Brettspielkultes der Firma Fasa auf einige Spielplattformen, die aber größtenteils mehr schlecht als recht geraten sind. Doch mit Activisions Variante Mechwarrior 2 zieht jetzt der erste Teilnehmer mit offizieller Lizenz ins Feld, der durchaus das Potential besitzt, Anklang bei den echten Fans zu finden, wie die Verkaufszahlen der PC-Version in der Vergangenheit schon bewiesen. In insgesamt 48 Missionen, 24 jeweils für den Wolf- oder den Jade-Falcon-Clan, müßt Ihr beweisen, ob Ihr des Steuerns einer dieser Stahlkolosse wirklich würdig seid. Insgesamt zwölf der furchterregenden Ungetüme stehen Euch im Laufe der Zeit zur Verfügung, in den meisten Fällen dürft Ihr



Wenn Ihr zu unvorsichtig vorgeht, endet Ihr schnell als Altblech



Vorsicht! Wenn der Laser überhitzt, schaltet sich der Mech kurzzeitig aus



Wenn den Feinden Teile fehlen, sind sie ein äußerst leichtes Ziel



Besonders diese Planeten wirken extrem düster und gefährlich

sie je nach Wunsch individuell mit zahlreichen Waffensystemen wie Lang-, Mittel- und Kurzstreckenlasern, Raketen und diversem anderen Schnick-Schnack bestücken. Bevor man sich jedoch an die eigentliche Kampagne macht, sollten einige Proberunden in den einzelnen Mechs gedreht bzw. gelaufen werden. Ihr steuert das Gefährt aus dem Cockpit, das sich von



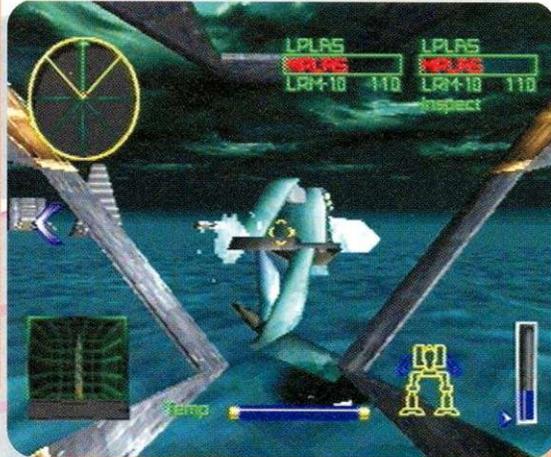


In den meisten Missionen sollt Ihr gegnerische Bodenziele ausschalten



Mit derartigen Extras, die quer durch die Landschaft verteilt sind, könnt Ihr Euch ein wenig aufrüsten

Typ zu Typ geringfügig unterscheidet; mit den mitgeführten Bordwaffen gilt es nun, alles zu beharken, was irgendwie feindlich aussieht. Die Planetenoberflächen sind grundsätzlich relativ flach, nur vereinzelt ragen Berge oder Hügel heraus, die zum Zwecke der Deckung genutzt werden können. Wird ein gegnerischer Mech ins Visier genommen, besteht die Möglichkeit, den „Torso“ des eigenen Vehikels zu drehen, so daß man z.B. gleichzeitig nach Norden laufen und nach Westen feuern kann, um so dem Gegner ein schlechteres, da bewegtes Ziel zu bieten. Einige der leichteren Mechs besitzen zudem die Fähigkeit, kurzzeitig zu fliegen, was aber meist eher einem Hopsen gleichkommt. Sind die Einsatzziele erreicht, nähert sich ein befreundetes Raumschiff und hievt uns aus der Gefahrenzone. Bewältigt man die Missionen erfolgreich, kann man in seinem Klan aufsteigen, indem man einen anderen Mech im Zweikampf ehrenvoll besiegt. Frei nach dem Motto: Wer lebend zurückkommt, ist der neue Chef. Nach jedem Einsatz bietet sich die Möglichkeit abzuspeichern, was Ihr ausnutzen solltet, da einige der späteren Aufträge nicht gerade von schlechten Eltern und ohne taktisches Vorgehen zu überleben sind.



Die gegnerischen Mechs sind mit viel Liebe zum Detail programmiert

Strategisches Schwergewicht

Grundsätzlich kann MechWarrior 2 auf der ganzen Linie überzeugen. Durch die drei Schwierigkeitsgrade kommen auch Einsteiger nicht zu kurz, die Missionen sind dann, im Gegensatz zur PC-Version, durchaus fair und mit taktischem Überlegen zu meistern. Grafisch beeindruckend sind die fein gezeichneten und schön schattierten Mechs; bei der Landschaft wurde allerdings ein wenig gespart, denn die wenigen Erhebungen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich im Grunde alles auf einer flachen Ebene abspielt. Die rockige Musikantermalung paßt gut zum Spiel, selten bot sich die Möglichkeit, „Heavy Metal“ derart klar auszulegen, schöner. Wodurch sich Mechwarrior ebenfalls wohltuend hervorhebt, ist, außer der Original-Lizenz und der schön eingängigen Steuerung, die Option, seine verschiedenen Mechs individuell auszurüsten. So kann der Fan des Brettspiels jederzeit mit seinem Lieblings-Stahlroß losstampfen, ohne Angst haben zu müssen, die Bewaffnung wäre nicht ausreichend. Einzig die geringe Anzahl der doch relativ kurzen Missionen fällt negativ ins Gewicht; Profis dürften schneller das Ende erreicht haben, als ihnen wohl lieb ist. Mechwarrior-Freaks sei ein Kauf mehr als empfohlen, allen anderen ebenfalls ans Herz gelegt. Besser wurden die zweibeinigen Kampfkolosse nie umgesetzt.



Jeder der zwölf auszuwählenden Mechs kann individuell bestückt werden



9 von 10

Grafik8
 Sound9
 Gameplay9

System:PlayStation
 Genre:Simulation / Strategie
 Spieler:1
 Level:K.A.
 Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Laguna
 Entwickler: Activision/Quantum Fact.
 Testmuster:Laguna
 Veröffentlichung:April
 Ca. Preis:99,- DM

Rally Cross



Der Schlamm bremst die Boliden

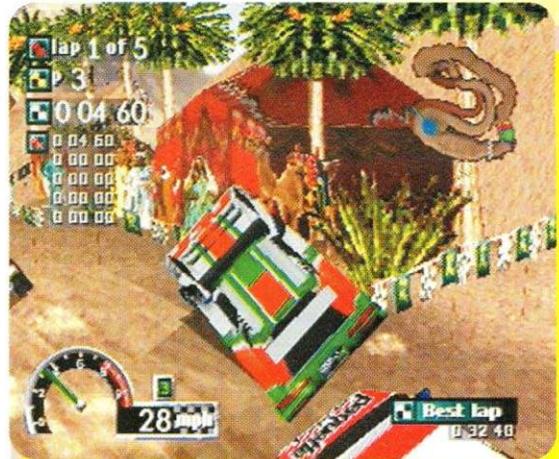


Ein gefährlicher Sprung kann viel Zeit kosten

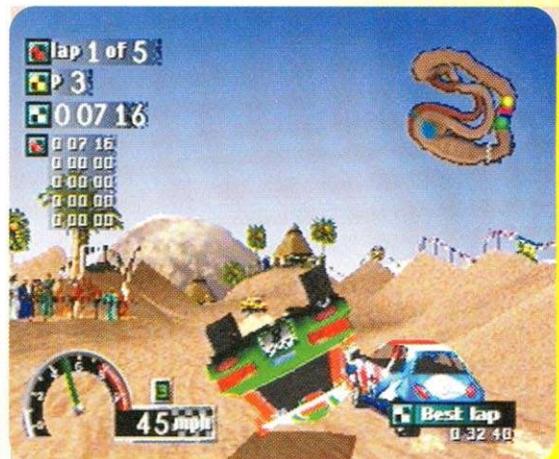
Einstiegshilfe

Man sollte sich grundsätzlich für das Gefährt mit dem besten Handling entscheiden; die Steuerung an sich ist schon anspruchsvoll genug, da wäre ein schlecht zu steuerndes Fahrzeug wirklich fatal. Der 08/15-Tipp für Rennspiele gilt hier in besonderem Maße: Lernt die Strecken auswendig (mit Abkürzungen), nur so habt ihr auf den höheren Level eine Chance gegen die Computergegner. Wer öfter mal vom Gas geht, kann Sprünge besser kontrollieren und setzt sein Auto nicht einem ungewollten Überschlag aus.

Jetzt wird's ernst! Die Startampel schaltet von gelb auf grün. Erster Gang rein, Vollgas, der Motor heult, die Reifen wühlen sich durch den sandigen Boden. Schon in der ersten Kurve bricht das Heck aus, ein schneller Lenkreflex und das Auto befindet sich wieder in der gewünschten Fahrtrichtung. Rally Cross simuliert die Kontrolle über -wer hätte es gedacht- einen Rallyewagen. Durch Wüste, Dschungel und Eis müssen drei weitere Konkurrenten in Schach gehalten werden, denn die schwarzweiß karierte Flagge will man natürlich als erster sehen. Dafür gibt es dann auch 100 fette Punkte (im Saison-Modus). Bevor jedoch auch nur ein Punkt auf dem eigenen, noch jungfräulichen Konto verbucht werden kann, sind eine Menge Einstellungen zu erledigen. Zunächst fragt das Programm, ob man allein, zu zweit oder gar zu viert (Multitap-kompatibel) antreten will. Im Hauptmenü kann man sich dann für eine komplette Saison oder ein Single Race entscheiden; in den Options ist es möglich, einen analogen Controller wie z.B. das NeGcon zu justieren. Im Single Race-Modus läßt sich ein einzelnes Rennen nach den eigenen Bedürfnissen konfigurieren: Kurs (in verschiedenen Versionen und Richtungen), Lapanzahl, Fahrzeug, Schaltung und



Dieser Sport ist nicht immer zuschauerfreundlich!



Wer auf dem Dach liegt, kann mittels Schaukeltechnik wieder auf die Räder kommen



Die Leitplanken bewahren Euch davor, in die Tiefe zu stürzen

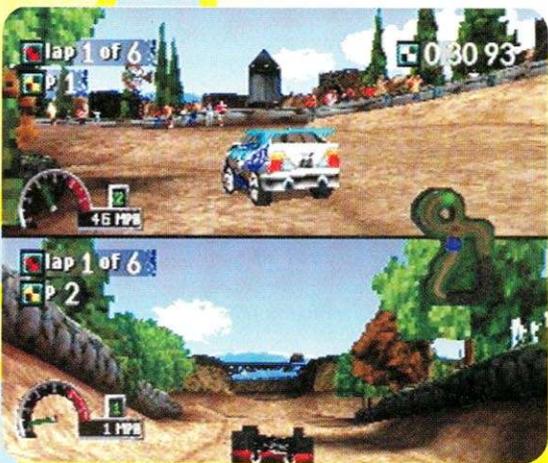


Auf Eis rutscht der Wagen natürlich deutlich mehr als auf einem anderen Untergrund



Solche Drifts machen Rally Cross aus

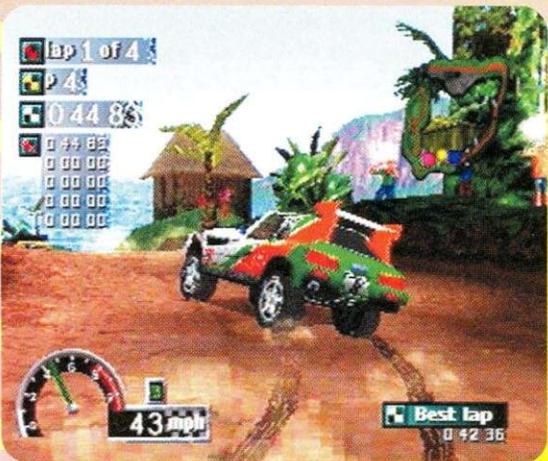
RALLY CROSS



Im Zwei-Spieler-Modus kommt Splitt-Screen zum Einsatz



Nach dem Start fährt das Feld noch im Pulk



Der Wagen hinterläßt deutliche Driftspuren im Dreck

dergleichen wollen selektiert werden. Das wichtigste Element von Rally Cross für den Einzelfahrer ist sicherlich der Saison-Modus. Nur wer hier am Ende als Sieger auf dem Teppchen steht, kommt in den Genuß der zu Beginn nicht anwählbaren Strecken. Es existieren hier drei Schwierigkeitsgrade: Rookie, Veteran und Pro. In jedem Level kommen neue Wagen und neue Parours hinzu, gleichzeitig werden die Computergegner intelligenter und damit rasanter. Nach jedem Rennen besteht die Möglichkeit, eine gute Platzierung auf der Memory Card zu speichern.



Drängelei um den zweiten Platz!

Anfängerfrust

Rally Cross macht es dem Neuling nicht gerade einfach. Selbst auf Rookie sieht man anfangs wenig Land. Die Computergegner sind zügig unterwegs, die Strecken unbekannt, eine etwas schwammige Steuerung und Zusatztechniken wie Rückwärtsfahren oder das Umdrehen des Gefährts erhöhen den anfänglichen Frust enorm. Wer sich durch diesen, wie ich finde, unnötig tiefen Sumpf gekämpft hat, wird mit Rally Cross viel Freude haben; sobald sich nämlich die ersten Erfolgserlebnisse einstellen, sieht man die CD mit ganz anderen Augen. Auf der rein technischen Seite gibt es wenig zu beanstanden, die 3D-Grafik ist flüssig und abwechslungsreich, einzig die vier angebotenen Perspektiven stehen sich selbst im Weg, was heißen soll, das Auto versperrt Euch meistens die Sicht. Etwas höher angesetzt, würde die Kamera sicherlich bessere Übersicht gewähren, so wird das Streckenlernen noch essentieller. Wer Rally Cross kauft, sollte sich anfangs nicht entmutigen lassen; sobald die Einstiegshürde genommen ist, wird man es zu schätzen wissen. Und dann war da ja noch der Vier-Spieler-Modus ...



Bei diesem Kurs ist vor allem bei der Kreuzung auf andere Fahrzeuge acht zu geben



System:PlayStation
 Genre:Rennspiel
 Spieler:1-4
 Level:6
 Besonderheiten:Memory-Card,
 analoge Controller

Hersteller:Sony C.E. America
 Entwickler: Sony Interactive America
 Testmuster:DIT
 Tel.: 0711 / 613758
 Veröffentlichung:US-Import
 Ca. Preis:115,- DM



Grafik8
 Sound7
 Gameplay8

Little Big Adventure

little

BIG ADV.

Einstiegshilfe

Speichert möglichst oft ab, teilweise kommen die Attacks ziemlich unverhofft. Durchsucht alle Fässer, Müllleimer, Schränke, etc. Die Extras sichern Euch ein langes Leben und einen dicken Geldbeutel. Wenn Ihr einen Screen verläßt und wieder betretet sind alle Extras und auch alle Gegner wieder da. Benutzt vorrangig den magischen Ball. Ein Gegner, der auf Entfernung bleibt, ist meistens ein leichteres Ziel. Sprecht mit allen Personen, die Ihr trifft, sie verraten oft wichtige Tips.



Wenigstens die eigene Frau steht noch zu Twinsen



Der Kapitän des Kutters läßt Euch nur mit einer Fahrkarte an Bord

Die Welt Twisun ist an sich ein sehr idyllischer Ort: Wunderschöne grüne und blumige Inseln malerisch verteilt im tiefblauen Ozean, nur eine riesige schneebedeckte Gebirgskette trennt die beiden Halbkugeln voneinander. Doch der Schein trügt. Der grausame Tyrann Dr. Funrock herrscht seit einigen Jahren mit harter Hand über die Inselwelt, mit Hilfe seiner geklonten Wachroboter ist er in der Lage, seine Machtposition schlagkräftig zu untermauern. Die eigentlich friedliebenden Bewohner Twinsuns, die Haasis, die Dickos, die Pummel und die Quetsche sind so eingeschüchtert, daß schon bald jeglicher Widerstand zum Erliegen kommt. Die eigentliche Religion, die Anbetung der Göttin Sendell, wird als Hochverrat unter martialische Bestrafung gestellt. Und genau diese ereilt unseren jungen Protagonisten, den Quetsch Twinsen, dadurch, daß er seinen Nachbarn von seltsamen Träumen erzählt, in denen ihm Sendell den Untergang Twinsuns schildert. Doch die regime-

treuen Nachbarn verraten den jungen „Auführer“ an die harten Schutztruppen, und so findet sich Twinsen plötzlich im Irrenhaus wieder, wo er auf seine Hinrichtung wartet. Hier erhaltet Ihr die Kontrolle über den jungen Helden, der nun erst ums pure Überleben kämpft, um im Laufe des Spiels langsam auf einen Staatsstreich hinzuarbeiten. Ihr steuert die Spielfigur aus einer isometrischen 3D-Perspektive, wobei alle Figuren und benutzbaren Gegenstände aus Ellipsoiden zusammengesetzt sind, was der ganzen Sache einen sehr plastischen und realistischen Touch gibt. Grundsätzlich beherrscht Twinsen vier verschiedene Verhaltensmodi, nämlich „normal“, „sportlich“ (ideal zum Flüchten und Springen), „vorsichtig“ (damit man sich an Gefahrenquellen vorbeipirschen kann) und „aggressiv“ (wenn mit Gesprächen nicht mehr viel zu erreichen ist). Zur Interaktion mit anderen Charakteren ist es auch in jedem der Modi möglich, Fragen zu stellen und Gespräche zu beginnen. Anfangs sollte man schnellstens seine Besitztümer wiedererlangen und nach gelungener Flucht aus der Anstalt im eigenen Haus seinen magischen Ball, eine Waffe zur Fernbekämpfung, holen gehen. Die meisten Missionen, die Ihr erhaltet, bestehen darin, für Personen bestimmte Gegenstände zu finden, für die Ihr dann



Manchmal bringt einen die Übersetzung zum Schmunzeln



Mit dieser Sokopan-Einlage erhascht Ihr eine Schiffsfahrkarte





Hier gibt es sicher kein Entrinnen mehr für den sympathischen Quetsch



Vorsichtig schleicht sich Twinsen an den Wachen vorbei und bleibt so unentdeckt



Die Bibliothek birgt ein Geheimnis



Der Brunnen im Hintergrund ist der Eingang zu einem verzwickten Labyrinth



Mit dieser Schwebepattform gelangt Ihr aus Eurer Zelle zum Kontrollpult

im Tausch neue erhaltet. So müßt Ihr beispielsweise eine Zauberflöte gegen eine Gitarre eintauschen, für die Ihr dann von einer anderen Figur als Dank eine Hilfe zum Öffnen eines Geheimganges erhaltet. An jedem der vielen Orte, die Twinsen besuchen kann, sind in Schränken, Fässern und Mülleimern zahlreiche Extras wie Lebensenergie, Magietränke oder Geldstücke versteckt. Gelingt es Euch auch noch, viele der äußerst seltenen Kleeblätter einzusammeln, erhaltet Ihr ein Bonusleben, damit Ihr nach dem Tod Eurer Spielfigur nicht neu laden müßt, sondern an genau der Stelle „wiederaufersteht“.

Knuddelig brutal

Auf den ersten Blick scheint Little Big Adventure geeignet für jedes Kinderzimmer. Kein Blut, knuddelige Figuren und lustige Animationen. Doch was zuerst so harmlos und für viele vielleicht langweilig erscheint, ist es eigentlich gar nicht. Denn die Hintergrundstory erinnert nicht unabsichtlich ein wenig an die Unmenschlichkeiten im Dritten Reich. Doch LBA hat auch wirklich humoristische Seiten. Die Rätsel sind eigentlich durchweg logisch, auch wenn es teilweise nicht leicht zu erkennen ist, was man zu tun hat; der eigenwillige Grafikstil und die nette Musik entführen den Spieler schnell in eine eigene Welt. Auch die Dialoge mit leicht französischem Akzent haben einen ganz speziellen Charme, allerdings wohl eher ungewollt. Lediglich die Steuerung hat leichte Macken, Twinsen braucht teilweise eine halbe Ewigkeit um sich um die eigene Achse zu drehen, was insbesondere bei brenzligen Situationen, bei denen viele Gegner auf unseren Helden schießen, zum schnellen Ableben führt. Little Big Adventure ist eine Mischung aus Adventure und Actionspiel, mit Übergewicht auf ersterem, wer also auf eher actionbetonte Spiele steht, sollte vorsichtshalber probespielen. Fans von von Genrevertretern wie bspw. Alone In The Dark können jedoch bedenkenlos zugreifen.



Begeben Ihr Euch hinter die Trennwand,...



...geht Ihr ab sofort als Krankenpfleger durch



Noch schläft der Wachsoldat friedlich,...



...doch ein gezielter Schuß weckt ihn rasch auf



Habt Ihr diese Statue auf die Plattform geschoben, öffnet sich die Tür im Süden



8 von 10

Grafik7
 Sound6
 Gameplay8

System:PlayStation
 Genre:Action-Adventure
 Spieler:1
 Level:Entfällt
 Besonderheiten: ...Memory Card,
 dt. Texte, dt. Sprachausgabe

Hersteller:Electronic Arts
 Entwickler:Adeline Software
 Testmuster:Electronic Arts
 Veröffentlichung:Mai
 Ca. Preis:99,- DM

GT Max Rev.



Auf der zweiten CD befindet sich jede Menge Infomaterial rund um die 96'er Saison



Aus der Cockpitperspektive fährt es sich am realistischsten



Die Rennen werden fliegend gestartet

Was bei uns die ITC war, das ist in Japan die All Japan Grand Touring Car Championship. Neben Nissan, Toyota, Mazda und Honda fahren dort auch BMW, Porsche und Lamborghini mit. Kaneko, selbst Sponsor der Rennserie, erwarb die Rechte für eine Umsetzung der 96'er Saison. Alle Teams, alle Fahrer und fünf Strecken stehen zur Auswahl. Im Championship-Modus werden sie hintereinander gefahren, komplett mit freiem Training und Qualifying. Im Battle-Mode kann man auf dem Kurs seiner Wahl gegen einen einzelnen Fahrer antreten. Time Attack eignet sich hervorragend, um die Parcours kennenzulernen und (genau wie im freien Training) das jeweilige Car-Setup auf die jeweilige Strecke abzustimmen. Reifen, Bremsen, Aufhängung und Aerodynamik wollen den physikalischen Gegebenheiten entsprechend optimal angepasst werden. Auf der Strecke kann man zwischen drei verschiedenen Perspektiven wählen. Aus der Sicht des Frontspoilers, des Fahrers oder einer

virtuellen Kamera leicht oberhalb hinter dem Fahrzeug werden die Rennen bestritten. Auf einer zweiten CD befinden sich alle wichtigen Daten zur 96er Saison, von den Kursen über die Teams bis hin zu kleinen Videoclips mit sogenannten Campaign Girls.

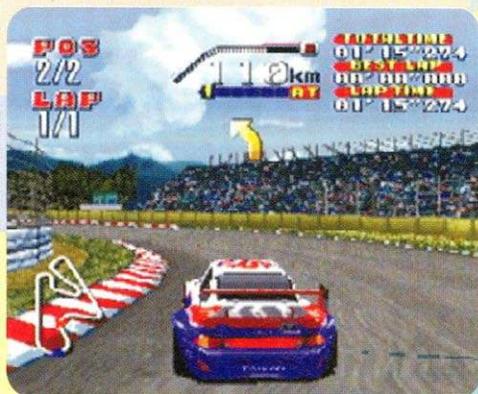
Hitverdächtig

Hier ist sie, die Alternative zu dem ganzen mittelmäßigen Rennspielquark, der in letzter



Die Textures orientieren sich an den realen Vorbildern

Zeit die PlayStation überflutete. Realistische flüssige Polygongrafik gepaart mit donnerndem Motorensound und einer (NeGcon vorausgesetzt) sensiblen Steuerung machen aus GT Max Rev. einen überdurchschnittlichen Racer. Das Fahrverhalten orientiert sich erfreulich nah am Vorbild, ohne dabei übertriebene Ansprüche an den Ottonormal-Spieler zu stellen. Auch als Anfänger kommt man relativ fix relativ zügig um den Kurs. Die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten sind nicht nur augenwischendes Beiwerk, sondern wirken sich auf das Gesamthandling nachdrücklich aus. Nach Porsche Challenge sicherlich das beste PlayStation-Rennspiel in dieser Ausgabe.



Die kleinen Richtungspfeile lassen sich im Optionsmenü auch abstellen



System: PlayStation	Hersteller: Kaneko
Genre: Rennspiel	Entwickler: Kaneko
Spieler: 1	Testmuster: O.I.T.
Level: 5	0711 / 613758
Besonderheiten: Memory-Card, analoge Controller, 2 CDs	Veröffentlichung: Japan-Import Ca. Preis: K.A.

8 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 8

MULTIMEDIA CORNER GBR

PLAYSTATION

2 Xtreme	79,90
A IV Evolution	98,-
Adidas Power Soccer 2	99,90
Alien Trilogy	89,90
Baphomets Fluch	89,90
Batman Forever	89,90
Black Dawn	89,90
Blast Chamber	89,90
Burning Road	79,90
Chronicles o.t. Sword	89,90
City of Lost Children	89,90
Command & Conquer	99,90
Contra	95,-
Cool Boarders	89,90
Crash Bandicoot	99,90
Destruction Derby 2	96,90
Disruptor	79,90
Dragonheart	89,90
Earthworm Jim 2	89,90
Exhumed	79,90
Fade to Black	89,90
Fifa 97	88,90
Formel 1	99,90
Gunship	95,-
In The Hunt	89,90
International Moto X	89,90
Intern. Superstar Soccer	89,90
King Of Fighters	79,90
Kings Field	79,90
Konami Open Golf	79,90
Legacy Of Cain	89,90
Lomax	89,90
Mass Destruction	89,90
Monster Trucks	89,90
Myst	89,90
Namco Museum 3	79,90
Namco Tennis	89,90
NBA In the Zone 2	95,-
NBA Live 97	89,90
NHL 97	95,-
Pandemonium	89,90
Player Manager	89,90
PO'ed	99,90
Porsche Challenge	79,90
Sim City 2000	89,90
Soviet Strike	89,90
Space Jam	79,90
Spider	79,90
Steel Harbinger	89,90
Suikoden	89,90
Supersonic Racers	89,90
Tekken 2	99,90
Tempest X3	89,90
Tilt!	89,90
Tobal No. 1	89,90
Tomb Raider	89,90
Total NBA 97	89,90
Top Gun	95,-
Toshinden 2	98,-
Twisted Metal World Tour	89,90
Victory Boxing	89,90
WipEout 2097	95,-
X-Com Terror from the deep	89,90

PLAYSTATION HARDWARE

Hardware	
Analoger Joystick	114,95
Controller Original	39,90
GameBuster	85,-
GameKiller	54,90
Mad Catz Lenkrad	139,-
Link-Kabel	29,90
Memory Card 360 Blocks	99,90
Memory Card Original	34,90
neGcon	79,90
Predator Gun	89,90
RGB-Kabel	29,90

SEGA SATURN

Alien Trilogy	95,-
Alone In The Dark	98,-
AMOK	89,90
Battle Monsters	89,90
Black Fire	89,90
Chaos Control	79,90
Command & Conquer	99,90
Crusader No Remorse	89,90
Darius II	59,90
Dark Savior	89,90
Die Hard Arcade	89,90
Dragonheart	89,90
F1 Challenge	79,90
FIFA Soccer 96	59,90
Golden Axe	79,90
Manx TT	99,90
Mr. Bones	89,90
NFL Quarterback 96	69,90
NHL Hockey 97	89,90
Rise 2	69,90
Sega Rally	89,90
Shining Wisdom	79,90
Soviet Strike	89,90
Space Hulk	89,90
Tomb Raider	98,-
Toshinden URA	89,90
Virtua Cop 2 mit Gun	135,-
Virtua Racing	69,90
Virtual On	79,90

NINTENDO 64

FIFA Soccer	119,90
Goemon*	129,90
Intern. SuperStar Soccer*	129,90
Mario Kart 64*	89,90
NBA Hangtime*	128,-
Super Mario 64	89,90
Pilotwings 64	109,-
Star Wars - Shadows o.t. Empire*	128,-
Turok	139,-
Wave Race 64	89,90
Wayne Gretzky Eishockey*	128,-

* noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

NINTENDO 64 HARWARE

Konsole	399,-
Controller	49,90
RF-Set	44,90
Memory Card IMEG	59,90
Memory Card SMEG	79,90

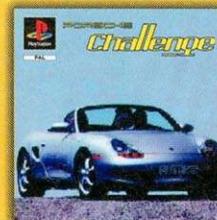
Versand & Laden
Multimedia Corner GbR
Friedrich-Ebert-Str. 431
47178 Duisburg-Walsum (BB)
Tel.: 0203 / 4791607, 478650
Fax.: 0203 / 4792255
Mo. - Fr 10-19 Uhr
Sa. 10-13 Uhr

Versand:
Post-NN 9,90 DM,
VK [Scheck o. Bar] 7,- DM
Kreditkarte 12,- DM -
Ausland [nur VK] 18,- DM

PLAYSTATION-HIT TIPS



79,90



79,90



79,90

PLAYSTATION-HIT TIPS

0203 / 4791607, 478650

Descent 2

Einstiegshilfe

Wer mit den 3D-Leveln Probleme hat, sollte unbedingt den Guide-Bot befreien. Alle anderen sollten ihn, zwecks des Spielspaßes, dort lassen, wo er ist. Achtet immer auf die Energie-Anzeige, Extras, wie z.B. das Headlight, zehren von seinem Vorrat und auch einer der Gegner bedient sich bei Kontakt mit Eurem Gleiter. Auf jeden Fall ab Level fünf den Thief-Bot erledigen; er ist zwar schnell und hält verhältnismäßig viel aus, aber es lohnt sich, da er ein nicht zu unterschätzendes Übel ist.



Die Grafiken wirken teilweise etwas sehr abstrakt

Das Grundprinzip des Vorgängers Descent wurde fast eins zu eins übernommen: Eure Aufgabe ist es, in jedem der dreidimensionalen Level den Reaktor zu finden und zu zerstören, und dann, bevor Euch die gesamte Mine um die Ohren fliegt, den Ausgang innerhalb von 90 Sekunden zu erreichen. Bestimmte Türen können auf dem Weg zum feindlichen Reaktor nur mit Hilfe von Keycards, die gut in den Stollen versteckt sind, geöffnet werden, und die computergesteuerten Wachroboter versuchen Euch mit allen Mitteln an Eurem Vorhaben zu hindern. Eben jene haben an Intelligenz gegenüber dem Original-Descent merklich zugelegt. Doch auch am eigenen Raumgleiter, dem Pyro-GX, wurden einige Verbesserungen vorgenommen. Der Laser ist nun bis Level 6 aufrüstbar; die Helix-Kanone, mit der man um die Ecke schießen kann, sowie einige neue Raketen, eine davon sogar fernsteuerbar, bereichern das eigene Waffenarsenal. Eine der wichtigsten Neuerungen ist allerdings der sogenannte „Guide-Bot“, der in jedem Level in einer Zelle festgehalten wird; befreit man ihn, zeigt er einem die Wege zu Keycards, Power-Ups und anderen Extras. Die einzelnen Stollen sind noch wesentlich verzwickter als beim Vorgänger aufgebaut, die Automap schafft hier kaum Hilfe. Was jetzt noch erschwerend hinzukommt, ist die Tatsache, daß es Euch möglich ist, die Tunnelbeleuchtungen abzuschießen, so daß Ihr nun auch noch in vollkommener Finsternis hockt. Das energiezehrende Headlight, ein neues Extra, sowie kurzzeitig lichtschaufende Flares bringen hier wahrlich Licht ins Dunkel. Grundsätzlich hat Descent 2 sechs Welten à vier Level, wobei in jedem vierten ein Endgegner auf seinen Meister wartet, sowie sechs versteckte Stollen, was einer Gesamtzahl von dreißig Abschnitten entspricht. Besitzer einer MemoryCard dürfen jederzeit abspeichern, die anderen müssen sich mit einem ellenlangen Levelpaßwort begnügen.



Er ist nur noch zum Beleuchten der ansonsten finsternen Gänge zu gebrauchen



Für die verstreuten Geiseln seid Ihr die letzte Hoffnung



Habt Ihr Level schon gespielt, könnt Ihr sie bei einem Neustart als Einstiegspunkt anwählen



Wenn Ihr keinen Durchblick mehr habt....



...leistet das Headlight gute Dienste



An diesen Stellen werden ständig neue Wachroboter produziert

Wenig Neues

Ein bahnbrechender Titel ist Descent 2 sicherlich nicht. Zwar wurden die Vorzüge des Vorgängers ein wenig ausgebaut, die Gegner sind intelligenter und es gibt ein paar Waffen mehr, aber richtig Innovatives gibt es nicht zu vermelden. Der Guide-Bot ist eine nette Idee, aber er vereinfacht das Spiel so stark, daß ein wesentlicher Aspekt, nämlich das Suchen der Karten und wie man sie letztlich erreicht, verloren geht. Mir persönlich ist auch das Leveldesign manchmal schon zu konfus, die Automap kann hier, wie schon beim ersten Teil, nie die Übersicht schaffen, die notwendig wäre. So bleibt Descent 2 ein wenig hinter den Erwartungen zurück, es ist zwar eigentlich genauso gut wie das Original, aber der Zahn der Zeit nagt auch an diesem Titel. Aus diesem Grunde fällt die Wertung ein Stück geringer aus.



8 von 10

Grafik8
Sound8
Gameplay8

System:PlayStation	Hersteller:Acclaim
Genre:3D-Shooter	Entwickler:Interplay / Parallax
Spieler:1-2	Testmuster:Acclaim
Level:K.A.	
Besonderheiten:Memory-Card, Paßwort	Veröffentlichung:Mai
	Ca. Preis:99,- DM

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei!
An- und Verkauf von gebrauchten Spielen in den Ladengeschäften
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

MARO

VIDEOSPIELE

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.



NEO GEO CD SINGLE SPEED

449,90

NEO GEO CD

CYBER LIP
LAST RESORT
SENGOKU 2
KARNOV'S REVENGE
AEROFIGHTERS 3
METAL SLUG
AGRESSORS OF D. KOMBAT
GALAXY FIGHT
SAMURAI SHODOWN 2
SAMURAI SHODOWN 3
SAMURAI SHODOWN 4
GOW CAIZER
ART OF FIGHTING 3
NEO TURFMASTER
BRIKINGER-IRON CLAD
KING OF FIGHTERS 94
KING OF FIGHTERS 95

DM 119,90	KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
DM 119,90	BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
DM 99,90	KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
DM 99,90	RIDING HERO	DM 59,90
DM 139,90	SAVAGE REIGN	DM 69,90
DM 139,90	VIEW POINT	DM 59,90
DM 99,90	FATAL FURY 3	DM 79,90
DM 99,90	MUTATION NATION	DM 59,90
DM 99,90	ROBO ARMY	DM 99,90
DM 99,90	NINJA COMMANDO	DM 89,90
DM 139,90	CROSSED SWORD	DM 59,90
DM 99,90	PULSTAR	DM 69,90
DM 139,90	ALPHA MISSION II	DM 69,90
DM 99,90	NINJA COMBAT	DM 69,90
DM 139,90	SUPER SIDEKICKS 4	DM 139,90
DM 39,90	KIZUNA ENCOUNTER	DM 139,90
DM 99,90	FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90



NEO GEO MODULE

SAMURAI SHODOWN 3 DM 299,90
KIZUNA ENCOUNTER DM 599,90
FF REAL BOUT SPECIAL DM 599,90
MODULE AM LAGER

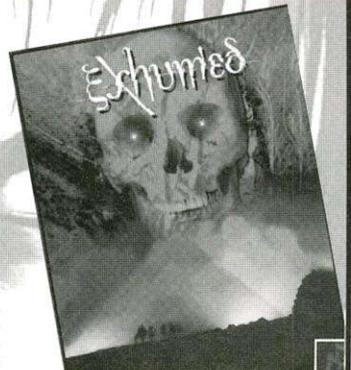


NINTENDO 64

399,90

JOYPAD DT.	DM 69,90
MARIO 64 DT.	DM 99,90
MARIOKART 64 DT	DM 99,90
WAVRACE DT.	DM 99,90
PILOT WINGS DT.	DM 129,90
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.	DM 149,90
TUROK DT.	DM 149,90
SUPERSTAR SOCCER DT.	DM 149,90
FIFA SOCCER DT.	DM 139,90
MEMORY CARD DATAFLASH	DM 69,90

PORSCHE CHALLENGE DT.	DM 89,90
WING COMMANDER 4 DT.	DM 99,90
PANDEMONIUM DT.	DM 84,90
BLOOD OMEN DT.	DM 84,90
EXHUMED DT.	DM 84,90
MECHWARRIOR 2 DT.	DM 89,90
NASCAR RACING DT.	DM 89,90
NBA IN THE ZONE 2 DT.	DM 99,90
SUPERSTAR SOCCER DT.	DM 89,90
SUIKODEN DT.	DM 99,90
NANOTEK WARRIOR DT.	DM 99,90
SLAM'N'JAM 96 DT.	DM 49,90
GALAXY FIGHT DT.	DM 49,90
TOTAL ECLIPSE DT.	DM 49,90
POWER SERVE TENNIS DT.	DM 49,90
KONAMI OPEN GOLF DT.	DM 49,90
JUPITER STRIKE DT.	DM 39,90
HEBEREKES POPOITTO DT.	DM 49,90
CRITICOM DT.	DM 39,90
COOL BOARDERS DT.	DM 99,90
2XTREME DT.	DM 89,90
BUST A MOVE 2 DT.	DM 69,90
JET RIDER DT.	DM 89,90
AIR COMBAT, RIDGE RACER,	
TEKKEN, DESTRUCTION DERBY,	
WIPE OUT, BATTLE ARENA,	
TOSHINDEN	JE DM 49,90



SEGA SATURN

299,90

SONIC 3D DT.	DM 99,90
DARK SAVIOR DT.	DM 99,90
DIE HARD ARCADE DT.	DM 99,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 99,90
MANX TT DT.	DM 99,90
BOMBERMAN DT.	DM 99,90
SKY TARGET DT.	DM 99,90
WWF ARCADE DT.	DM 49,90
GALAXY FIGHT DT.	DM 39,90
FRANK TH. BASEBALL DT.	DM 49,90
TRUE PINBALL DT	DM 49,90
ALONE IN THE DARK 2 DT.	DM 49,90
X-MEN DT.	DM 49,90



SONY PLAYSTATION

299,90

Besuchen Sie unsere kompetenten Partner in:

Stuttgart MARO

Königstraße 16
70173 Stuttgart
Tel. 07 11/22 14 22
Fax 07 11/22 14 25

Ulm MARO

Zeitblomstraße 31
89073 Ulm
Tel. 07 31/6 02 07 55
Fax 07 31/6 02 07 56

Reutlingen MARO

Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

Herzogenaurach MARO

Röntgenstraße 24
91074 Herzogenaurach
Tel. 0 91 32/6 06 58
Fax 0 91 32/7 56 19

Spaichingen MARO

Obere Wiesen (Grosso)
78549 Spaichingen

ab Juni 1997

Pforzheim

MARO/JK Computer
Bahnhofstraße 12
75173 Pforzheim
Tel. 0 72 31/35 48 40
Fax 0 72 31/35 48 42

Ludwigsburg Topmedia

Solitudestraße 3
71638 Ludwigsburg
Tel./Fax 0 71 41/90 22 42

Trier

Mell's Gameshop
Metternichstraße 40
54282 Trier
Tel. 06 51/9 91 30 21
Fax 06 51/9 91 30 22

Versand: Tel. 07 11/9 56 11 30 • Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 • 70372 Stuttgart

MARO im Internet: <http://www.maro-gmbh.com>

Solange Vorrat reicht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen.

Return Fire

Einstiegshilfe

Zunächst sollte man mit den Hubschraubern den Standort der Flagge auskundschaften. Anschließend macht man mit Hilfe von ASV und Panzer alles auf dem Weg dorthin platt. Ihr habt es sicher schon geahnt; im letzten Schritt wird das Banner mit einem der acht Jeeps zum eigenen Headquarter geschafft und die Sektkorken knallen gelassen...



Es ist immer lustig, die eigene Fahne ordentlich zu verminen

Mit stoischer Ruhe rumpelt mein Panzer zu Wagners Ritt der Walküren durch feindliches Gebiet. Die ersten gegnerischen Geschütztürme werden gnadenlos nieder-, das Mauerwerk dem Erdboden gleichgemacht. Zielstrebig arbeite ich mich zum Standort des feindlichen Banners vor. Bevor mein stählerner Koloss wegen Spritmangels liegenbleibt, wird kurzerhand eine Tankstelle des Widersachers angesteuert (wo bleibt eigentlich der 3-Liter Panzer?). Ist der genaue Aufbewahrungsort der Flagge entdeckt, geht's zurück zum eigenen Lager, denn die wichtige Fracht kann nur mit einem Jeep geborgen werden. Außer Panzer und Geländewagen stehen dem Spieler noch Hubschrauber und sogenannte ASVs (Armored Support Vehicles) zur freien Verfügung. Neben dem paßwort-gestützten Ein-Spieler-Modus hat man uns auch eine Zwei-Spieler-Variante mit gesplittetem Screen spendiert.

Second Player Recommended

Erst mit einem menschlichen Kontrahenten entfaltet Return Fire seine wahren spielerischen Qualitäten. Nur dann werden die hinterfotzigsten Sabotageakte



An der Grenze des guten Geschmacks: der Panzer verwüstet das Lazarett des Gegners



Mit dem Hubschrauber sollte man den Standort der Flagge ermitteln



An den feindlichen „Tankstellen“ läßt sich der eigene Spiritvorrat erhöhen

gestartet: die eigene Fahne zu verstecken, im Wasser zu versenken oder zu verminen, läßt beim Gegenüber so richtig Freude aufkommen. Als äußerst wirkungsvoll hat sich auch erwiesen, wichtige Brücken zu sprengen oder mittels ASV das feindliche Lager völlig zu verminen. Die Hilflosigkeit des Widersachers zu genießen, wenn man gerade mit dessen Flagge im Jeep zum eigenen Hauptquartier unterwegs ist, das macht die Faszination von dieser CD aus. Wer allein spielt, wird nicht annähernd soviel Spaß mit dem Produkt haben, -zu ähnlich sind sich die Missionen, zu wenig abwechslungsreich der Spielablauf und die Grafik. Hinzu kommt, daß die 3D-Darstellung teilweise so unerträglich ruckelt, daß der Spielfluß Schaden nimmt. Im krassen Gegensatz dazu steht der zweifelsfrei beste Soundtrack, den ein Spiel seit langem verpaßt bekommen hat.



8 von 10

Grafik 6
Sound 9
Gameplay 8



Nur der Jeep ist in der Lage, die Flagge aufzunehmen und ins eigene Lager zu transportieren



Mittels dieser vier Kriegswerkzeuge muß man die Fahne des Feindes erringen

System: Saturn
Hersteller: GT Interactive
Genre: Shoot'em Up
Entwickler: GT Interactive
Spieler: 1-2
Testmuster: GT Interactive
Level: 20+
Veröffentlichung: Mai
Besonderheiten: Paßwort
Ca. Preis: 99,- DM

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation		Mechwarrior 2		Dt 94		V-Rally		Dt 89	
Area 51	Dt 94	Nascar Racing 96	Dt 94	Virtual Pool	Dt 89	Wing Commander 4	Dt 99	Need for Speed	Dt 89
Andretti Racing 97	Dt 89	NBA in the Zone 2	Dt 94	SONY-PSX+2tes Pad	Dt 409	Lenkrad mit Gasbremse	Dt 139	Battlestation	Dt 89
Battlestation	Dt 89	NHL Hockey 97	Dt 89	RGB Kabel	Dt 39	Control Pad	Dt ab 29	Bushido Blade	Jp 139
Contra Legacy of War	Dt 99	Poed	Dt 79					Contra Legacy of War	Dt 99
Crypt Killer	Dt 94	Porsche Challenge	Dt 79					Crow	Dt 89
Crusader no Remorse	Dt 89	Persona	Dt 94					Crusader no Remorse	Dt 89
Dark Stalker	Dt 69	Raystorm	Jp 139					Dark Stalker	Dt 69
Exhumed	Dt 89	Rayman 2	US 119					Exhumed	Dt 89
Final Fantasy 7	Jp 189	Rebel Assault 2	Dt 94					Final Fantasy 7	Jp 189
FIFA Soccer 97	Dt 89	Soul Blade	Dt/US 89 119					FIFA Soccer 97	Dt 89
Hexen	Dt 94	Spider	Dt 94					Hexen	Dt 94
Legacy of Kain	Dt 89	Suikoden	Dt 94					Legacy of Kain	Dt 89
Little Big Adventure	Dt 89	Syndicate Wars	Dt 89					Little Big Adventure	Dt 89
Monster Trucks	Dt 94	Soviet Strike	Dt 89					Monster Trucks	Dt 94
MDK	US 119	Sentient	Dt 89					MDK	US 119
		Tombrailer	Dt 89						
		Tenka	auf Anfr.						
		Total NBA 97	Dt 79						

Importspielprobleme?
★ **ADAPTER N64 89,-** ★ **Sony-Umbau zum Multigerät** ★ **Umbauchip PSX 39,90**
in 24 h nur 89.90

Nintendo 64	
Konsole+Spiel	Dt 489
Konsole	JP 399
Antennenkabel	Dt 49
Blast Corps	US 189
Doom 64	US 189
FIFA Soccer 97	Dt 119
Memory Card	Dt 49
Mario Kart	US 189
NBA Hang Time	US 119
Pad	Dt 59

Sega Saturn	
Superstar Soccer	Dt 139
Star Fox	Jp 219
Shadow of Empire	Dt 149
Turok	Pal 149
Turok	US 189
Verlängerungskabel	Dt 24
FIFA Soccer 97	Dt 94
Fighters Megamix	Dt 99
Hearth of Darkness	Dt 99
Hexen	Dt 89
Manx TT	Dt 99
Pinball Grafty	Dt 89
Scorer	US 109
Sonic Fighters	Dt 89
The Crow	Dt 89
Viele Spiele schon ab	39,-

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen!

→ **Unsere Multimedia Shops in Berlin** ←

SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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

STARGAMES
Qualitätslenkräder
☎ 0212 / 205473

Media Tec
Großhandel
für
Sony PlayStation PC CD-ROM
Manga Nintendo 64
Bitte nur Händleranfragen mit Gewerbenachweis!!!!
Media Tec GmbH - Am Rundbogen 13 b - 44265 Dortmund
Fon: 0231 / 72 46 490 - Fax: 0231 / 72 46 492

Paradize Software
Heiße Angebote
coole Preise
Besuchen Sie unsere Shop's!
Essen-Borbeck
Heinrich-Brauns-Str. 17
(neben Dampfbierbrauhaus)
Mo.-Fr. 14.30-18.30 / Sa. 10.00-14.00
Mülheim an der Ruhr
Rhein-Ruhr-Zentrum
(nahe McDonalds)
Mo.-Fr. 10.00-20.00 / Sa. 10.00-16.00
Gelsenkirchen-Buer
Hagenstr. 38
(nahe Fußgängerzone)
Mo.-Fr. 10.00-19.00 / Sa. 10.00-14.30
Amiga • PC CD-ROM • Nintendo 64 • PlayStation
Sega Saturn • Mags & many more
Info Hotline:
0201 / 865 55 70

Manx TT Superbike

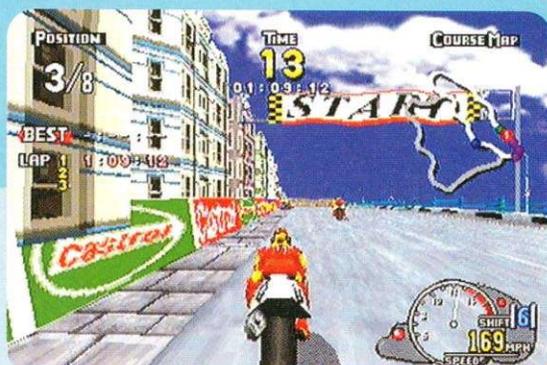
Superbike

Einstiegshilfe

Um einen Schnellstart hinzulegen, müßt Ihr das Bike zwischen 10 000 und 12 000 Umdrehungen halten, während der Counter von drei auf null zählt. Habt Ihr alles richtig gemacht, kommentiert der Sprecher Euren Start mit einem euphorischen „Great Start!“. Um sich die Superbikes ziemlich rasch zu erspielen, empfehlen wir das hellgrüne Motorrad mit Automatik zu fahren, so sind die ersten drei Stecken überhaupt kein Problem. Bei der letzten solltet Ihr einfach jedesmal neu starten, wenn abzusehen ist, daß Ihr a) das Zeitlimit nicht schafft oder b) die Führungsposition nicht halten könnt.



Beeilung, bei der Hütte gibt's einen Jagertee!

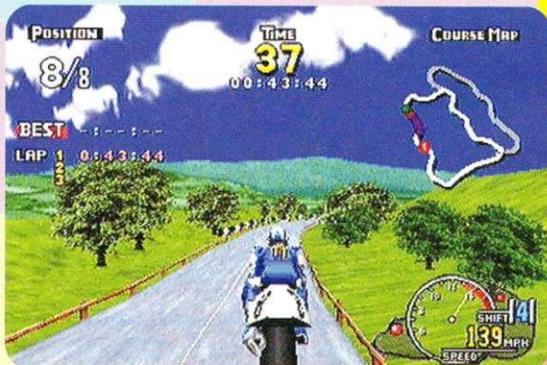


Nach einer Runde schon Dritter, das schafft der Stephan nie!

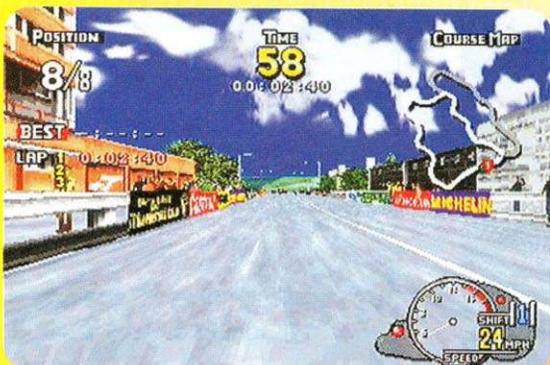
In der Spielhalle begeisterte das von Segas Vorzeige-R&D-Team AM3 entwickelte Manx TT Superbike vor allem durch die ausgezeichnete Automatenhydraulik. Das überzeugende Motorrad-Feeling wurde von der superflüssigen hochauflösenden 3D-Grafik (Model2-Board) noch verstärkt. Bei einem Automaten, der sogar von den Formel-1-Größen Jean Alesi und Gerhard Berger empfohlen wird, stellt sich natürlich die Frage nach der Umsetzbarkeit auf den Saturn. Gleich drei Teams wurden damit beauftragt, einen der wichtigsten Sega-Titel des kommenden Jahres so perfekt wie möglich umzusetzen: Tantalus, Perfect und (!) Psygnosis. Schauplatz des Rennspektakels ist die autonome britische Isle of Man in der Irischen See. Die 572 Quadratkilometer große Insel verfügt über eine 60,7 Kilometer lange Grand-Prix-Strecke. Selbstverständlich hat Sega Sports nicht den kompletten Kurs auf CD geb(r)annt, sondern zwei eigenständige Parcours kreiert: Laxey Coast und den TT Course. Im Arcade-Mode kann nur zwischen diesen beiden gewählt werden, während man für eine spezielle Saturn-Variante dieselben Kurse auch noch spiegelverkehrt rückwärts implementiert hat. Es folgt die Wahl des Motorrads und des Getriebes (6-Gang Handschaltung/ Automatik). Die einzelnen Bikes unterscheiden sich in Beschleunigung, Handling und Höchstgeschwindigkeit. Nach diesen Einstellungen



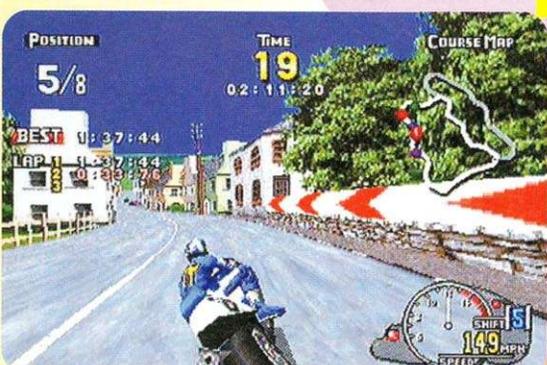
Aus der Inboard-Perspektive spielt sich Manx TT zu hektisch



Spektakuläre Sprünge sind ein wesentlicher Bestandteil von Manx TT



Um einen Blitzstart hinzulegen, solltet Ihr die Einstiegshilfe beachten



Mit 150 Meilen pro Stunde durch ein Dorf, da bleibt kein Auge trocken

Manx TT Superbike



Dieses Bike muß man sich erst erspielen



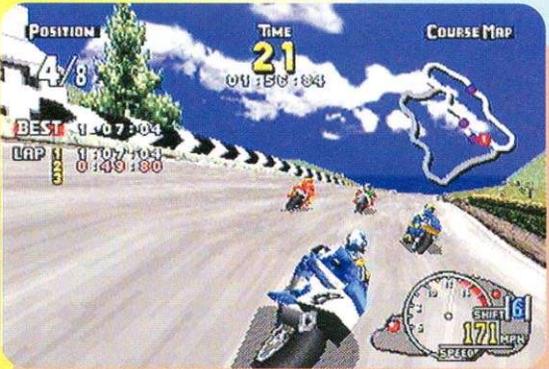
Das Streckendesign läßt an dieser Stelle arg zu wünschen übrig



Der Zwei-Spieler-Modus ist grafisch nur leicht abgespeckt



Der Grafikaufbau ist im Vergleich zu Daytona USA flüssig

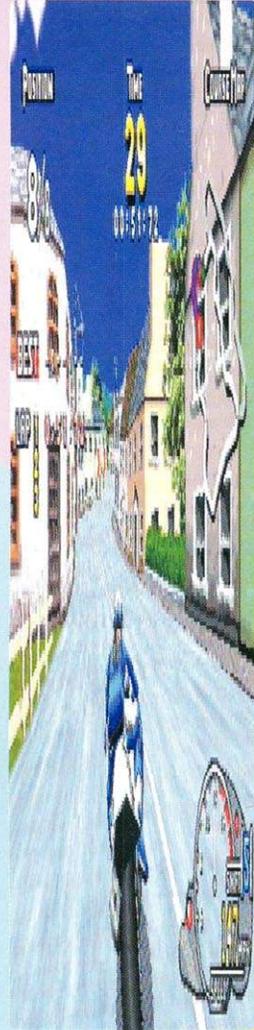


Die Polygonfahrer legen sich richtig in die Kurve

geht's endlich auf die Rennstrecke. Im Challenge-Mode werden die vier oben erwähnten Kurse nacheinander gefahren. Bei den ersten drei genügt es, aufs Treppchen zu fahren, der letzte muß als Sieger beendet werden -dann kommt man in den Genuß der Superbikes. Neben Arcade- und Saturn-Modus existiert noch die Möglichkeit, im Time Trial gegen die Zeit oder einen menschlichen Kontrahenten anzutreten. Alle aufgestellten Rekorde werden selbstverständlich im Backup-RAM festgehalten.

Reiner Arcaderacer

Schade, Manx TT Superbike hätte ein echter Top-Titel werden können. Wären da nicht zwei Mankos, die man auch mit viel gutem Willen nicht ignorieren kann. Zum einen wäre es wohl etwas übertrieben, bei nur zwei Strecken von Abwechslungsreichtum zu sprechen. So etwas wie Langzeitmotivation wird so, trotz Time Trial-Option, im Keim erstickt. Zum anderen wirkt sich der fast nicht vorhandene fahrerische Anspruch auch nicht sehr positiv auf das Gesamtrating aus. Die Entwickler haben einfach den Fehler gemacht, Manx TT Superbike zu nah am Automaten umzusetzen. In der Spielhalle will ich für eine relativ kurze Zeitspanne gut unterhalten werden, daheim will ich dagegen längerfristig etwas von meiner Software haben. Schließlich investiere ich ja ein Vielfaches von dem, was ein Ritt in der Spielhalle kostet. Zum Schluß sei noch die wirklich ausgezeichnete 3D-Grafik erwähnt, sie braucht sich nicht vor Sega Rally zu verstecken. Die Routinen legen allerdings erst mit einem Superbike ihre wahre Klasse offen.



System:	Saturn	Hersteller:	Sega Sports
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Tantalus /
Spieler:	1-2	Perfect / Psygnosis
Level:	2	Testmuster:	Sega
Besonderheiten: ..	Backup-Booster,	Veröffentlichung:	Erhältlich
.....	analoge Controller	Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10



Grafik8
Sound6
Gameplay8

Hexen

Einstiegshilfe

Der Krieger ist die einsteigerfreundlichste Figur, da dieser Charakter physisch der stärkste ist und am meisten Treffer einstecken kann. Die grünen Flechettes lassen sich wunderbar gegen Feind-Ansammlungen einsetzen, die giftigen Dämpfe wirken wahre Wunder. Wenn Ihr mit einem Gegner kämpft, geht nach jedem Schlag einen Schritt zurück, so vermeidet Ihr meist, getroffen zu werden.



Von so einem Hammerschlag träumt selbst Mike Tyson

Mit Hexen erscheint nun auch für Saturn ein „offizieller“ Ableger des verbotenen Originals, entstanden in Zusammenarbeit von Raven Software, id Software und Probe. Hintergrund ist eine Fantasy-Welt, die vom bösen Hexenmeister Korax und seinen widerlichen Kreaturen beherrscht wird. Als einer von drei Helden, einem Krieger, einem Magier und einer Mischung dieser beiden Gattungen, hat es sich der Spieler zum Ziel gesetzt, der Schreckensherrschaft des Tyrannen ein Ende zu bereiten. Der Fighter hat klare Vorteile im Nahkampf, wohingegen die beiden magiebegabten Weltenretter auf Distanz ihren Gegnern das Leben zur Hölle machen. Ein weiterer Bonus des Zauberers: im Laufe des Spiels erlernt er die Levitation. Nachdem Ihr Euch für einen der wackeren Recken entschieden habt, dürft Ihr auch schon mitten im Feindesland beginnen. Gesteuert wird genretypisch aus der Ego-Perspektive, außer Attackieren und Schalter umlegen bzw. Türen öffnen, beherrscht das Alter Ego auch noch die Fähigkeit des Springens und Rennens, was an manchen Stellen zur Lösung kleinerer Rätsel auch notwendig ist. Versteckte Extras wie zusätzliche Lebensenergie, eine Art Handgranate oder auch neue Waffen finden sich besonders gerne hinter schmucken Glasfenstern, die mit einem kurzen

Schlag in einen bunten Scherbenhaufen verwandelt werden können. Im Gegensatz zu vielen Vertretern des Genres ist Hexen nicht in viele klare Level aufgliedert, sondern besteht mehr oder weniger aus einem riesigen Gebiet, das über Teleporter schneller bereist werden kann. Orientierungslose



Gevatter Überkopf spuckt kräftig mit Feuerbällen



Die Axt hinterläßt häßliche Flecken auf Teppich, Wand und Decke

aufgepaßt, selbst die Automap hilft hier nur selten weiter, eine gute Merkfähigkeit ist überlebenswichtig. Die Gegner verhalten sich meist extrem aggressiv; haben sie unser Heldensprite gesichtet, stürmen sie los. Vorsichtiges Anschleichen à la Descent ist hier ein Fremdwort.

Verflucht schwer und verhext frustig

Damit eines klar wird: Hexen ist kein schlechter Titel und macht Fans des Genres sicherlich auch eine Menge Spaß, doch der normale Saturn-User wird sicherlich das eine oder andere Mal das Joypad frustriert in die Ecke pfeffern. Zu hoch ist der Schwierigkeitsgrad selbst im niedrigen Niveau angesiedelt und bei der Benutzerfreundlichkeit wurde zu sehr geschlumpt. So wäre es sicher kein Problem gewesen wie bei der PlayStation-Version eine Speicherfunktion einzubauen als das mit Verlaub völlig verhunzte Paßwortsystem. Auch grafisch ist Hexen nicht gerade eine Meisterleistung, bei Drehungen geht die Engine ganz gewaltig in die Knie, und die 2D-Gegner mit Drei-Phasen-Animation sind auch nicht unbedingt up to date. Positiv hingegen sind die leicht eingängige Steuerung und der gute Sound. Fans des Genres können sich sicherlich mit Hexen anfreunden, alle anderen sollten auf jeden Fall vorher antesten.



7 von 10

Grafik7
Sound8
Gameplay7

System: Saturn
Hersteller: GT Interactive
Genre: 3D-Action
Entwickler: Raven / id / Probe
Spieler: 1
Testmuster: GT Interactive
Level: K.A.
Veröffentlichung: Mai
Besonderheiten: Paßwort
Ca. Preis: 99,- DM



Mit dem feuerspuckenden Auge, einem Zauerstab, lassen sich Gegner wirkungsvoll aus der Entfernung bekämpfen

GAMERS POINT

PSX

- Konsole 299,85
- Game Buster 79,85
- Memory Card 39,85
- Memory Farbig 39,85
- 8 Meg Memory 69,85
- 24 Meg Memory 99,85
- Memory Drive 169,85
- Avanger Gun 59,85
- Fazor Gun 59,85
- Justifire Gun 69,85
- Predator Gun 69,85
- Joypad Farbig 39,85
- Infrarot Joypad (2St.) 79,85
- Station Master Pad 34,85
- Control Station Pad 24,85
- Joypad Original 39,85
- Super Pad 39,85
- Joypad Verlängerung 19,85
- Analog Joystick 109,85
- Joystick Namco 89,85
- Flight Force Pro Joystick 109,85
- HF-Antennenadapter 44,85
- Link-Kabel 44,85
- RGB-Kabel 39,85
- Mad Catz Lenkrad 139,85
- Playstation Tasche 19,85
- 4-4-2 Fußball 89,85
- Acctuaa Soccer 74,85
- Adidas Power Soccer Int. 99,85
- Agile Warrior 49,85
- Air Combat CLASSIC 44,85
- Alien Trilogy 89,85
- Alone in the Dark 2 59,85
- Area 51 89,85
- Ballblazer Champions 89,85
- Baseball Base Loaded 96 *
- B.A. ToShinDen 3 *
- B.A. ToShinDen CLASSIC 44,85
- Battle Station *
- Bedlam 89,85
- Beyond the Beyond *
- Blazing Dragons 59,85
- Breakpoint Tennis 74,85
- Bubble Bobble 2 79,85
- Bubsy 3D 84,85
- Carnage Heart 79,85
- Cheesy 74,85
- City o.t. lost Children 89,85
- Colony Wars 89,85
- C & C: Triborium 99,85
- Contra 3D 99,85
- Cool Boarder 69,85
- Criticom 49,85
- Crow-City Angels 89,85
- Crusader-No Rem. 89,85
- Crypt Killer *
- Dark Forces 89,85
- Darkstalkers 79,85
- Davis C. Tennis 79,85
- Deathdrome 89,85
- Deception *
- Defcon 5 49,85

PSX

- Descent 2 89,85
- Descent 79,85
- Destr. Derby CLASSIC 44,85
- Stadt verlorene Kinder *
- Disruptor 79,85**
- Drift King *
- Epidemic 79,85
- Exector 39,85
- Exhumed 89,85**
- Extreme Games 2 79,85
- F1 Domark *
- Fatal Fury Realbout *
- Final Fantasy 7 *
- Floating Runner 79,85
- Ganymede 89,85
- Goemen Warrior *
- Grid Runner 74,85
- Gundam Mobile *
- Hardwar 89,85
- Hexen 89,85
- Hulk 59,85
- Hyper F.M. Tennis 74,85
- Hyper Form. Soccer 59,85
- Int. S.S. Soccer 89,85
- Iron Man X/O 79,85
- Johnny Bazookatone 79,85
- Jumping Flash 49,85
- Jumping Flash 2 94,85
- Kid Klown Crazy C. 2 *
- Kings Fild 2 *
- Kings Fild 79,85
- Konami Open Golf 74,85
- Legacy of Kain 89,85**
- Little Big Adv. *
- Lost Vikings 2 89,85
- Magic-Gathering 89,85
- Maniac Karts 79,85
- Marvel 2099 89,85
- Mega Man X3 89,85
- Metal Jacket 49,85
- MLB Pennant R. Baseball *
- Monster Truck Rally 99,85
- Mork vom Ork 89,85
- Namco Classic 2 59,85
- Namco Museum 4 89,85
- Nanotek Warrior 89,85
- Nascar Racing *
- NBA Hangtime 89,85
- NCAA Football 89,85
- Necrodrome 89,85
- Need for Speed 2 89,85**
- NFL Quarterb. Club 97 79,85
- NHL Face Off Hockey 97 79,85
- NHL Powerplay Hockey 79,85
- Night Striker 49,85
- Off World Interceptor 49,85
- Panzer General 2 *
- Parodius Deluxe 59,85
- Perfect Weapon *
- Persona *
- Philosoma 49,85
- Pitball 89,85
- Player Manager 89,85
- Porsche Challenge 79,85**
- Primal Rage 49,85

PSX

- Project Horned Owl 89,85
- Psychic Force 89,85
- Puzzle Fighter 2 *
- Quake ***
- Re-Loaded 79,85
- Rebel Assault 2 99,85
- Resident Evil 79,85
- Resident Evil 2 *
- Revolution X 49,85
- Rage Racer *
- R.. Racer CLASSIC 44,85
- Riot 89,85
- Road Rage 89,85
- Robo Pit 79,85
- Robotron X 89,85
- Romance 4 99,85
- Samurai Showd. 3 79,85
- Sentinent 99,85
- Shadow Struggle 109,85
- Silverload 94,85
- Sim City 2000 79,85
- Slam & Jam 49,85
- Soul Blade 89,85
- Space Griffon 89,85
- Star General 74,85
- Star Gladiator 79,85
- Starfighter 3000 74,85
- Starwinder 79,85
- Steel Panthers 74,85
- Street F. Alpha 59,85
- Striker 96 74,85
- Suikoden 89,85
- Tekken 2 109,85
- Tekken CLASSIC 44,85
- Ten Pin Alley *
- Tenka-Lifeforce 89,85**
- The Divide 89,85
- The Hive 89,85
- Time Bokan 109,85
- Tokyo High. Battle 94,85
- Tomb Raider 89,85**
- Total Eclipse 49,85
- Total NBA 97 79,85
- Transport Tycoon 89,85
- Trash It 89,85
- Twin Bee Deluxe *
- V-Tennis 79,85
- Viewpoint 49,85
- Virtual Golf 79,85
- Virtual Tennis 89,85
- VMX Racing 89,85
- VR-Baseball 89,85
- VR-Pool 89,85
- Whizz 79,85
- Wing Comm. 4 *
- Wipeout CLASSIC 44,85
- Zeitgeist 49,85

N64

- Doom 64 *
- Fifa Int. Soccer *
- Hexen 64 *
- Int. S.S. Soccer *
- Killer Instinct Gold *
- NBA Hang Time *
- Pilotwings 64 109,85
- Saint Andrews Golf *
- Star Wars - Shad. Emp. 129,85
- Super Mario 64 89,85
- Super Mario Kart 64 *
- Turok-Dinosaur Hunter 139,85
- Wave Racer 64 89,85
- Wayne Gretzky 129,85
- Konsole incl. Sega Rally & WW-Soccer 449,85
- Game Buster 79,85
- Backup Memory 109,85
- Universal Adapter 39,85
- Voyager Joypad 24,85
- Explorer Joypad 19,85
- Terminator Joypad 24,85
- 3D Lemmings 69,85
- 4-4-2 Fußball 89,85
- Adidas Power Soccer 84,85
- Afterburner 49,85
- Alien Trilogy 74,85
- Amok 89,85
- Andretti Racing 89,85
- Area 51 89,85
- Assault Rigs 69,85
- Batsugun 99,85
- B.A. ToShinDen Remix 79,85
- B.A. ToShinDen URA 69,85
- Battle Monsters 69,85
- Black Dawn 89,85
- Blazing Dragons 69,85
- Bomberrman 104,85
- Bubble Bobble 69,85
- Bug Too 84,85
- College Slam 79,85
- Creature Shock 44,85
- Criticom 59,85
- Crow-City Angels 89,85
- Crusader-No Remorse 89,85
- Dark Savior 89,85
- Daytona USA 49,85
- Death Heat 2 69,85
- Deadalu 59,85
- Death Crimson 89,85
- Defcon 5 59,85
- Euro 96 Soccer Engl. 79,85
- Fatal Fury 3 99,85
- Fifa Soccer 97 89,85
- Fighters Megamix *
- Frankenstein 89,85
- Gekka Mugentan 89,85
- Gex 59,85
- Ghen War 59,85
- Golden Axe 69,85
- G. Heroes 49,85. Hakaider 109,85
- Heart Darkn. 109,85
- Hexen 94,85
- Impact Racing 79,85
- In the Hunt 74,85
- Independence Day *
- Iron & Blood 89,85
- Johnny Bazoka. 69,85
- Krazy Ivan 89,85

SAT

- Loderunner 49,85
- Lost Vikings 2 89,85
- Magic-Gathering 89,85
- Maniac Karts 89,85
- Manx TT *
- Mass Destruction 89,85
- Mega Man X3 89,85
- Mr. Bones 69,85
- Myst 79,85
- Mystarya 2 *
- Mystery Mansion 99,85
- NBA Live 97 94,85
- NHL Hockey 97 *
- NHL Power Play 89,85
- Ninku 49,85
- Parodius 59,85
- Pebble Beach Golf 79,85
- Pinball Graffiti 89,85
- Psychic Force 89,85
- Puzzle Fighter 2 49,85
- Quake *
- Re-Loaded 89,85
- Return Fire 89,85
- Road Rash 79,85
- Scorcher 89,85
- Sega Rally 79,85
- Shinoby X 49,85
- Shockwave Assault 49,85
- Shredfest *
- Skeleton Warrior 69,85
- Sky Target 104,85
- Sonic-The Fighter 89,85
- Starfighter 3000 79,85
- Steampunk Mash 49,85
- Story of Thor 69,85
- Street Fighter A 79,85
- Striker 96 69,85
- Suiko Enbo 49,85
- Suiko Enbo 2 59,85
- Syndicate Wars 89,85
- Tempest 2000 89,85
- Theme Park 39,85
- Thunderforce 2+3 89,85
- Trash It 89,85
- Varunas Forces 104,85
- Victory Boxing 49,85
- Virtua Fighter Kids 69,85
- Virtua Racing 49,85
- Virtua Volleyball 59,85
- Virtua Golf 79,85
- Virtual Open Tennis 69,85
- Virtual Pool 89,85
- VR Baseball 89,85
- Whizz 89,85
- World Cup Golf 59,85
- W.S. Baseball 2 89,85
- WW-Soccer 97 94,85
- WWF-Wrestle. 69,85

N64

- Konsole 399,85
- Gamekiller 64,85
- 5 Meg Memory 79,85
- Memory Card 39,85
- Vibrationspack *
- Joypad Farbig *
- Joypad grau 54,85
- Joypad Verläng. 24,85
- RF-Modulator 44,85
- RGB Kabel 69,85
- Performer Lenkr. 139,85
- Blast Dozer *
- Cruisn USA *

Bestellungen und Anfragen
jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Demnächst TopTen Listen, Infos
und Neuheiten auf unserer Homepage.
<http://home.t-online.de/home/GamersPoint>

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 0721 - 339 45



Zap! Snowboarding Trix

Einstiegshilfe

Wer sich trotz unserer Warnung diese CD zugelegt hat, sollte für minimalen Spielspaß etwa wie folgt vorgehen. Im Practice-Mode kann man in aller Ruhe die Strecken kennenlernen und die drei Fahrer auf ihre Stärken und Schwächen testen. Erst nach ein wenig Training sollte man sich ins echte Rennen stürzen.



Nach jedem Rennen kann man sich ein Replay ansehen



Den Easy-Parcour zu gewinnen ist ein Kinderspiel



Diese Banner markieren die Checkpoints

Rollt etwa im Schlepptau von Coolboarders eine alpine Spielewelle aus Fernost auf uns zu? Pony Canyon hat sich ganz offensichtlich beim PlayStation-Titel einige Inspirationen geholt. Hier wie da stehen drei unterschiedlich anspruchsvolle Abfahrtsstrecken zum Austoben für den angehenden Snowboardprofi bereit. Beide Programme legen großen Wert auf möglichst vielfältige Stuntmöglichkeiten, beide verwenden ein Checkpointsystem, und beide bieten mehrere Boards und Fahrer mit unterschiedlichen Eigenschaften.

Zap! Snowboarding Trix kann darüber hinaus mit einer zusätzlichen Strecke (Free) aufwarten. Hier wurde ganz auf Kurven verzichtet, so daß man sich voll auf spektakuläre Tricks konzentrieren kann. In dieser Art und Weise ebenfalls nicht in Coolboarders vorhanden, ist der Race-Mode. Gegen einen computer-gesteuerten Kontrahenten

gilt es, möglichst fehlerfrei die komplette Abfahrt hinter sich zu bringen, um als erster im Ziel zu sein.

Belangloses Schneegestöber

Zap! Snowboarding Trix kann nicht an Coolboarders heranreichen. Die Gründe dafür liegen auf der Hand: offensichtlich ist es optisch klar schwächer (besonders die ständig wackelnde Kamera macht



Mit diesem Abstand zum Gegner und das Ziel direkt vor Augen, kann man sich schon mal einen Stunt leisten

einen schier wahnsinnig), die Strecken sind schlechter designed, und dank träger Steuerung unspielbarer als beim direkten Konkurrenten. Der teilweise recht peinliche Sound - über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten - verhilft der CD auch nicht gerade zu einer besseren Wertung. Es fehlt wie so oft das alles entscheidende Feintuning. Die vorliegende Spielbarkeit hätte durch ein paar Änderungen bei Streckenaufbau und Steuerung deutlich gesteigert werden können. So kämpft man sich nur widerwillig vom Gipfel ins Tal, ohne ein einziges Mal ein echtes Gefühl von Geschwindigkeit vermittelt bekommen zu haben. Hoffen wir, daß Sega den eigenen Skiautomaten umsetzt und so die Saturn-Besitzer doch noch in den Genuß eines guten Wintersportspiels kommen.



Der zweite Kurs startet im Wald



Hier findet man eine Abkürzung direkt ins Ziel



System:	Saturn	Hersteller: ..TV Tokio / Pony Canyon
Genre:	Snowboarding	Entwickler: ..TV Tokio / Pony Canyon
Spieler:	1	Testmuster: ..O.I.T.
Level:	4	0711 / 613758
Besonderheiten:K.A.	Veröffentlichung: ..Japan-Import
		Ca. Preis:

Ca. Preis:129,- DM

5 von 10

Grafik6
Sound5
Gameplay6

Bedlam



Eines der Nebenziele wurde erreicht

In der letzten Ausgabe der Fun Generation testeten wir bereits die PlayStation-Version von Bedlam. Diese wurde nicht gerade mit Lorbeeren überschüttet, um es mal vorsichtig auszudrücken (Rating 2 von 10). Und auch die Saturnumsetzung kann leider nicht in höhere Wertungsgefülle vorstoßen.

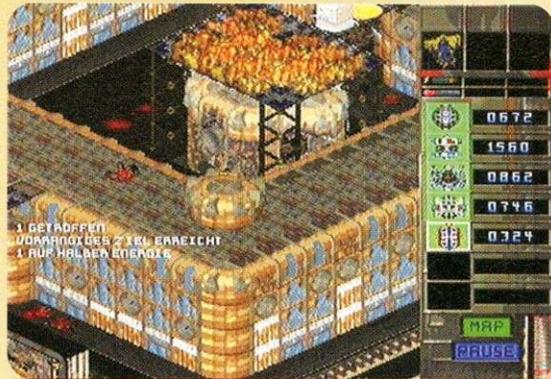
Spielerisch hat sich nichts geändert. Man bekommt einen nackten Mech vorgesetzt, den man mit Hilfe von ein paar Startkröten im örtlichen Mech-Weapons-Shop zum Kampf rüstet. Um nicht völlig unvorbereitet in die gefährliche Mission zu starten, gibt es eine Probemission, in der die wichtigsten Features des Games mit ihrer Funktion vorgestellt werden. Zu ihnen gehören Warp-Felder, Schalter zum Heben und Senken von Plattformen und Extra-Items. Vor dem Start hat der Spieler die Möglichkeit, die Missionsziele in einer Karte zu betrachten und sich eine Strategie durch den Level zurechtzulegen. Auch während der Mission kann man eine Map aufrufen, deren Aufbau jedoch knapp zehn Sekunden dauert und deren Übersichtlichkeit sehr zu wünschen übrig läßt.

Keinen Deut besser

Dieselben Kritikpunkte des PlayStation-Bedlam lassen sich auch auf die vorliegende Saturn-Version anwenden. Die Kollisionsabfrage ist ungenau, die Steuerung schwammig, die Level unübersichtlich und die Rätsel zu kompliziert. Und der taktische Moment, der dem Spiel die eigentliche Würze geben soll, ist für uns schlichtweg nicht vorhanden. Zwar ist die Grafik der Saturnumsetzung etwas besser, dafür fehlen aber jegliche Vor- und Zwischenspanne. Auch der Radar ist dem Rotstift zum Opfer gefallen. Doch der Hauptkritikpunkt ist und bleibt das Gameplay. Wer sich mit einem so unausgegorenem Handling an den Markt wagt, darf sich nicht wundern, wenn er vom



Spätestens nach 30 Minuten fragt sich dies jeder Spieler



Das Primary Target ist zerstört



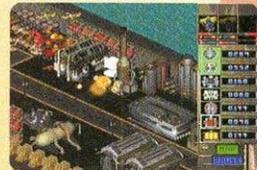
Die Extras sind meist gut versteckt



Vor dem Kampf wird der Mech aufgerüstet



Die duetschen Texte sind alles andere als einwandfrei



Die Munitionskisten stehen oft unter besonderem Schutz



Die Karte vor dem Einsatz



Auf der Leinwand könnt Ihr das Geschehen ebenfalls beobachten

Konsumenten die kalte Schulter gezeigt bekommt. Bedlam macht einfach einen unfertigen Eindruck, was man an allen Ecken und Enden des Spiels nachweisen kann. Jeder, der sich nur halbwegs mit Shoot'em Ups auskennt wird Mirages neuestes Produkt nach spätestens zehn Minuten angewidert aus der Konsole ziehen. Fazit: Am besten einen weiten Bogen um Bedlam schlagen.

2 von **10**

Grafik 4
Sound 3
Gameplay 2

System:	Saturn	Hersteller:GT Interactive
Genre:Shoot'em Up	Entwickler:Mirage
Spieler:1	Testmuster:GT Interactive
Level:26		
Besonderheiten: ..	.Backup-Booster, dt. Texte	Veröffentlichung:Erhältlich
		Ca. Preis:89,- DM

FIFA Soccer



Wie so oft hat der Keeper wieder einmal die Orientierung verloren



Ecke - Kopfball - Tor!



Peinlich: Der Abschlag aus der Hand läßt sich wie beim Ur-Fifa wieder blocken

Mit Wehmut erinnern sich Götz und ich an das Ur-Fifa auf dem Mega Drive zurück, über Monate hinweg haben wir uns mit nie enden wollender Begeisterung nächtelang die heißesten Schlachten auf dem virtuellen Fußballfeld geliefert. Mit jedem Sequel jedoch, egal ob 16- oder 32-Bit, wuchs unsere Enttäuschung darüber, daß es EA in keinem Fall mehr gelungen ist, die ebenso simple wie grandiose Spielbarkeit des Originals zu erreichen (die phänomenale 96er PC-Version mal ausgenommen!). In Ausgabe 2/97 konnten wir dem 97er-Update für die PlayStation aufgrund gravierender Mängel wiederum nur wenig Klasse attestieren, demzufolge standen die Vorzeichen für den Test der Saturn-Version natürlich unter keinem guten Stern. Das Drumherum zumindest offenbart gewohnte EA-Qualität; bis auf die fehlende Aktualität bei Vereinen und Spielernamen gibt es nur wenig herumzumäkeln. Mit internationalen und nationalen Teams kämpft man im Freien oder in der Halle um Meisterschaft und Turniersieg. Vor dem Anpfiff werden Taktik und Mannschaftsaufstellung bestimmt. Auch Transfers sind möglich, allerdings können keine eigenen Spieler kreiert werden. Von den verschiedenen Blickwinkeln empfiehlt sich nach wie vor die Telekamera, die Steuerung bietet drei Varianten für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis.

Dritte Liga

Fußballsimulationen stehen in unserer Redaktion hoch im Kurs, dürfen sich Götz, Julian, Holger und ich ohne Übertreibung zu Fußballverrückten im positiven Sinne zählen. Um so mehr schmerzt es uns, daß es auch um die Saturn-Umsetzung des einstigen Klassikers in spielerischer Hinsicht recht armselig bestellt ist. Grundsätzlich ist die Version mit der der PlayStation absolut identisch, nur daß der technische Rahmen mit krümeliger und ruckeliger Grafik noch eine Klasse

schlechter ausgefallen ist. Das Steuern der Spieler wirkt zäh und ungenau, und viele Aktionen werden von Freund Zufall begleitet. Der Torwart versucht mit altbekannten Schwächen seinen Kasten sauberzuhalten, ein Pappkamerad wäre wohl ähnlich erfolgreich. Mit dem Herauslaufen haben die schnarchigen EA-Goalies so ihre Probleme, und auch kerzengeraden Schüssen in die Mitte des Tores stehen sie meist völlig desinteressiert gegenüber. Gnadenlos agiert der Referee; für alltäglich Fouls gibt es mindestens gelb, oft sogar rot, und bei einer Berührung des Keepers geht's sofort unter die Dusche. Die Liste an Kritikpunkten ließe sich schier endlos fortführen, deswegen ist die einzige Empfehlung, die wir aussprechen können, auf Segas Worldwide Soccer zurückzugreifen, denn der Titel spielt sich schlicht und ergreifend um Welten besser. Schwacher Trost am Rande: zumindest die ersten FMV-Demos der Nintendo 64-Version lassen auf einen echten Kracher hoffen.



6 von 10

Grafik6
Sound8
Gameplay6

System:	Saturn	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sportsimulation	Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-4	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	Entfällt		
Besonderheiten: ..	Backup-Booster, .engl. Sprache, dt. Texte, MultiTap	Veröffentlichung:	April
		Ca. Preis:99,- DM



Bayerns Zickler zirkelt das Leder um Zentimeter am Kasten vorbei



So muß man gegen Leverkusenspielen, dann klappt's auch mit dem Ergebnis



In der Halle wird die Abwehr völlig vernachlässigt



Typisch: für ein Allerwelts-foul fliegt Möller vom Platz

Eine kleine Anmerkung gleich zu Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein "+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein ",", die Tastenabfolge, solltet Ihr die Tasten eine nach der anderen drücken.



NFL QUARTERBACK CLUB '97

Saturn

Cheats

Wählt im Hauptmenü PRESEASON an und gebt folgende Tastenkombinationen ein:

- X,X,X,Y,X,X Pro Bowl
- X,X,Y,R,X,Y High School
- X,X,Y,Y,X,Y Turbo Modus
- X,X,X,L,X,X Fumbles
- X,X,X,Z,X,X Minen

DESTRUCTION DERBY 2

PlayStation

Paßwörter

Falls Ihr als Namen CREDITZ! eingibt, könnt Ihr Euch alle Full Motion Videos des Spiels anschauen. Mit ToNyPaRk seht Ihr dann noch einige Cartoons. Die einzelnen Level könnt Ihr anwählen, wenn Ihr MACSRPOO eingibt.

MOTOR TOON GP 2

PlayStation

weitere Optionen

Geht mit dem Cursor im Hauptmenü über den Punkt OPTIONEN. Haltet nun folgende Tasten gedrückt:

L1+L2+R1+R2+X

Nun fährt in diesem Bildschirm mit den Cursor weiter nach unten und findet dort sieben neue Menüpunkte in den Game Settings und drei neue Punkte in den Menu Settings:

GAME SETTINGS:

- Ghost-Mode, in dem Ihr in einen Wiederholungsrennen gegen Euch selbst fahrt
- View Angle, mit der Ihr den Winkel der Draufsicht von hinten auf Euer Fahrzeug zwischen 75 und 90 Grad in 5 Grad-Schritten verändert.
- Missile View, mit der Ihr in Flugbahn

Eures Geschosses optisch bis ins Ziel verfolgt.

- Position Maker, um zwischen den Darstellungen Eurer momentanen Position während des Rennens umzuschalten, oder sie einfach komplett auszusuchen.
- Panel Layout, um verschiedene Darstellungen Eures Cockpits in der Innenansicht auszuwählen oder es abzuschalten.
- Track Map, um die Skizze der Rennstrecke am Bildschirmrand auszublen-

den.

- Headup Speed Meter, um die Geschwindigkeitsanzeige auszublen-

MENU SETTINGS:

- Wallpaper Shadows, um den Hintergründen einen Schatten zu verpassen.
- Dancing Items, um die rotierenden Objekte auf dem Hintergrund auszublen-
- Color Scheme, um die Farbe der Schrift zu ändern.



CHRISTMAS NIGHTS

Saturn Weihnachtsdemo CD

Zum 1. April

Hier als Ergänzung zu den Cheats aus unserem letzten Heft noch ein weiteres Datum, um die Grafik im Spiel zu verändern. Gebt als Systemdatum in Euren Saturn mal den 1. April ein.

TIME COMMANDO

PlayStation

Paßwort

Gebt als Paßwort ACTIVATE ein, um Euch das Spiel zu erleichtern.



STAR GLADIATOR

PlayStation

Große Gliedmaßen

Geht in das Charakter-Auswahlmenü, wählt einen Kämpfer aus und haltet folgende Tastenkombination so lange gedrückt, bis das Szenario geladen ist: O+START+□+O. Jetzt hat Euer Recke einen riesigen Kopf und große Füße

COMMAND & CONQUER

Saturn

Zugriff auf Waffen

Um mitten in einem schweren Kampf nicht auf eine Ionenkanone oder eine Nuklear Bombe verzichten zu müssen, gibt man Ort und Stelle folgende Tastenfolge ein:

Air Strike:

. . . A,B,C,O,O,O,O,O,O,O,O,O,C

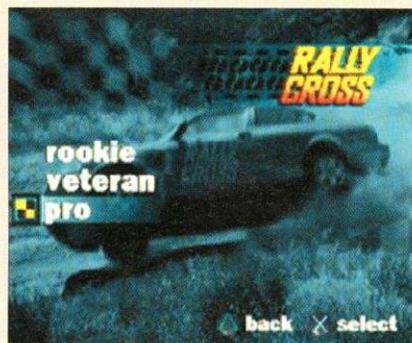
Ionen Kanone:

. . . . A,B,C,O,O,O,O,O,O,O,O,B

Nuklaer Bombe:

. . . . A,B,C,O,O,O,O,O,O,O,O,A

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20 Uhr
0931 / 4043716



Schwerere Autos:

Um Eurem sowie den Autos Eurer Mitstreiter die Eigenschaft zu verleihen, schwerer zu sein, tragt im Highscore oder unter dem Menüpunkt „New Season“ den Namen „STONE“ ein.

Leichtere Autos:

Um die Autos leichter zu machen, müßt Ihr den Namen „FEATHER“ verwenden.

Verminderte Erdanziehungskraft:

Um die Erdanziehungskraft zu vermindern, verwendet den Namen „FLOAT“

Abnutzung der Reifen:

Um den Reifenverschleiß zu senken, benutzt den Namen „SPINNER“

Riesige Räder:

Wenn Ihr riesige Räder an Eurem Auto haben möchtet, versucht es mal mit dem Namen „FAT TIRES“

Ohne Räder oder Räder ohne Auto:

Ihr funktioniert Euer Auto zu einem Hovercraft um, wenn Ihr den Namen „NO WHEELS“ oder „WHEELS“ verwendet.

Rookie Class:

Wenn Ihr den Namen „VET ME“ verwendet, habt Ihr automatisch die Rookie Class absolviert, ohne sie gefahren zu sein.

Veteran Season:

Um in der Veteran Season als Sieger hervorzugehen, tippt als Namen „IM A PRO“ ein.

Spiel gewinnen:

Wenn Ihr Euch als Sieger aller Klassen sehen möchtet, empfehle ich Euch „WEEOO“ zu verwenden.

TUROK - DINOSAUR HUNTER

N64

Tips & Tricks

Bevor ich Euch einige Cheats verrate, möchte ich Euch noch ein paar kurze Tip geben.

Optimaler Sprung:

Lauft auf die Kante zu, von der aus Ihr abspringen möchtet, und springt erst dann ab, wenn Ihr bemerkt, daß Ihr schon leicht zu fallen beginnt. Erst jetzt drückt Ihr die R-Taste um abzuspringen.

Fadenkreuz:

Wenn Ihr ein Fadenkreuz zum anvisieren Eurer Gegner vermißt, so schaltet einfach

die Map mit der L-Taste ein. Jetzt erscheint außer den Umrissen der Umgebung noch ein gelber Pfeil in der Mitte der Karte. Wenn Ihr diesen Pfeil über einen Gegner legt, der auch nur schemenhaft in weiter Ferne im Nebel zu erkennen ist, so trifft Ihr ihn mit der Pistole oder dem Sturmgewehr zielgenau.

Sprunghilfe:

- Um in den häufig auftretenden Sprungpassagen des Spiels nicht immer wieder in die Tiefe zu fallen, solltet Ihr des öfteren auf Eure „Füße“ schauen und somit den Abstand zur Absprungkante optimal einstellen.

- Eine weitere nützliche Hilfe ist es, vor dem Sprung die Map mit der L-Taste zu aktivieren, um die Weite des Sprungs abzuschätzen. Jetzt entscheidet Ihr, ob Ihr den Sprung rennend oder laufend absolviert (Umschaltung mit dem Steuerkreuz), um nicht über Euer Ziel hinaus oder zu kurz zu springen.

- Haltet während des Flugs die R-Taste so lange gedrückt, bis Ihr auf der Map seht, daß Ihr schon auf festen Boden aufkommt. Erst dann laßt Ihr die Sprungtaste los. Somit umgeht Ihr hektische Sprungaktionen, die oft nur frustrierend enden.

Korrektes Ende des Spiels:

Eine kleine Anmerkung nebenbei. Falls Ihr den finalen Entgegner ohne die Waffe „Chronosceptor“ zu besitzen besiegt, könnt Ihr nicht mehr in die vorherigen Level zurückkehren und bekommt nicht den richtigen Abspann zu sehen. Also es lohnt sich, das Spiel vielleicht doch ohne Cheats zu spielen.

Cheats:

Doch nun zu den versprochenen Cheats. Ich habe sie mit der deutschen Version von Turok getestet. Die Versuchung ist groß, jedoch rate ich Euch auf alle Fälle, gerade die Waffen und Cheats für unendlich Leben nicht während des Spiels zu aktivieren, da Ihr dem Game die Spannung nehmt und somit die Atmosphäre zerstört.

Unendlich Leben:

Aktiviert diesen Code, und Ihr erhaltet Leben bis zum Abwinken. Ihr werdet im Fall Eures Ablebens zum letzten Checkpoint oder Save-Point zurückgesetzt, um von dort aus einen weiteren Versuch zu starten. Leben und Sterben lassen.

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

FRTHSTHTRLSCK

Alle Waffen zur Verfügung:

Wenn Ihr alle Waffen, den Chronosceptor eingeschlossen, einmal ausprobieren möchtet und alles zerstören wollt, was in Sichtwei-

te ist, dann zögert nicht, diesen Cheat auszuprobieren. Aber auch hier Achtung, it's a Game Killer!!

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

CMGTSMMGGTS

Unendlich Munition:

Dieser Modus ist dafür da, alle Waffen mal so richtig nach Herzenslust auszuprobieren. Aktiviert Ihn aber nicht, wenn Ihr ernsthaft spielen wollt, da Ihr die Spannung aus dem Spiel nehmt. Gebt hierfür folgende Buchstabenkombination ein:

BLTSRRFRND

Galerie-Modus:

Um alle Gegner des Spiels zu sehen und in allen Ansichten zu bewundern, solltet Ihr diesen Cheat einmal ausprobieren. Hierzu müßt Ihr das Spiel neu starten.

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

THBST

Geist Modus:

Wenn dieser Cheat aktiviert ist, bewegen sich Eure Gegner in Slow-Motion, und der Hintergrund pulsiert in verschiedenen Farben. Turok hingegen ist unsichtbar und bewegt sich ultraschnell. Am besten kommen die Effekte im Fall der Strahlenwaffen zur Geltung, wenn Ihr diese abfeuert und dann einen Schritt zur Seite geht, um Ihre Flugbahn in der Perspektive zu verfolgen, oder den abgefeuerten Granaten hinterherläuft und von der Seite beobachten könnt, wie sie explodieren.

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

THSSLKSL

Disco-Modus:

Anders als im Geist-Modus pulsiert hier nicht der Hintergrund, sondern die Umgebung. Die Gegner tanzen herum, als ob sie einem Tanz-Virus zum Opfer gefallen wären. Somit stellen sie keine Gefahr mehr für Euch da.

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

SNFFRR

Feder - und Tinte-Modus:

Hier könnt Ihr das Spiel, wie in alten C64 Zeiten, in schwarz und weiß und in Vektordarstellung spielen. Nette Effekte ergeben sich wenn Ihr dazu noch den Disco-Modus aktiviert und Strahlenwaffen abfeuert („Cocktail-Modus“).

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

DLKTDR

Mitarbeiter:

Um den kleinen Abspann und die Namen der Mitwirkenden des Spiels über den Bildschirm laufen zu sehen, startet das Spiel neu und aktiviert diesen Cheat.

Gebt folgende Buchstabenkombination ein:

FDTHMGS

LITTLE BIG ADVENTURE

Komplett-Lösung

Mein Name ist Twinsen, und ich möchte Euch eine Geschichte erzählen. Meine Geschichte, die gleichzeitig die einer ganzen Welt ist. Ich möchte Euch erzählen von Macht und Unterdrückung, Angst und Folter, aber auch von Glauben und Kraft, Willen und Gerechtigkeit. Es begann vor einigen Monaten, als ich immer wieder von fürchterlichen Träumen heimgesucht wurde, in denen ich die Vernichtung unserer Heimatwelt verfolgen mußte. In meiner Naivität erzählte ich meinen Nachbarn davon, die mich als Aufrührer bei den Schergen des Tyrannen Dr. FunFrock verrietten, wofür ich ins Gefängnis geworfen wurde und auf meine Hinrichtung wartete. Hier beginnt mein Abenteuer

Das Gefängnis

In meiner Zelle verhielt ich mich ein wenig aggressiv, worauf die Wache nach mir sah. Nach einem kurzen Schlagabtausch betrat ich die Schwebplattform und fuhr zum Kontrollpult. Die beiden dort stationierten Aufseher streckte ich nieder und erhielt einen Schlüssel, mit dem ich das Gitter im Westen öffnen konnte. Auch auf den nächsten Wachtposten stürzte ich mich und schickte ihn ins Reich der Träume. Dann betrat ich den unteren Raum und durchsuchte die Schränke. Ich fand meinen Personalausweis und meine Holomap wieder. Hinter der Trennwand zog ich den weißen Kittel an und konnte mich nun gefahrlos im Gefängnis bewegen. Im Nebenraum mußte ich wieder eine Wache beseitigen, danach ging ich die Treppe hinauf in den Kontrollraum. Ich stellte mich hinter den Aufseher am Alarmpult und schlug ihn blitzschnell nieder. Der Arzt, der noch im Raum war, stellte kein großes Problem dar; mit seinem Schlüssel konnte ich mein Gefängnis verlassen. Sportlich spurtete ich nach rechts oben an den Soldaten vorbei. Der Haasi beim



Müllhaufen verriet mir einen Fluchtweg, ich versteckte mich vorsichtig im Müllwagen und war kurze Zeit später in Freiheit.

Die Zitadelleninsel

Im Haus unter der Zitadelle bekam ich etwas Geld, wieder außerhalb lief ich nach links unten. Nachdem ich nach Süden gelaufen war, trat ich rechts auf das Kanalgitter. Hier in den Abwasserschächten konnte ich meine Lebensenergie ein wenig auffrischen. Wieder am Tageslicht spurtete ich sportlich solange nach Süden, bis ich mein Haus erreicht hatte. Kurz darauf wurde meine liebe Frau entführt, ich konnte mich gerade noch in

einem der Zimmer verstecken. Ich holte meine Toga und meinen magischen Ball aus dem Arbeitszimmer, durchforstete die anderen Räume nach Gegenständen und kletterte durch den Kamin ins Freie. Dann lief ich nach Norden in die Apotheke. Doch der Apotheker rief einen Dickoklon zur Hilfe, den ich mit meinem Ball niederstreckte. Nachdem ich den roten Sirup aus dem Regal genommen hatte, lief ich nach Nordosten zum Gasthaus. Dem Dicko im ersten Stock bestellte ich einen Drink, zum Dank erzählte er mir Wissenswertes über das Verbleiben meiner Frau. Schnurstracks begab ich mich zum Hafen im Westen und besiegte die dort stationierte Dicko-Wache. Nachdem ich einem Dicko geholfen hatte, ein Problem mit vier Kisten zu lösen, nahm mich der Kapitän des Schiffs mit zur Hauptinsel.

Die Hauptinsel

Die zwei Wachen im Osten besiegte ich, dann lief ich erst nach Norden und dann

nach Westen zur Altstadt. Nachdem ich einen Klon erschlagen hatte, vertraute mir auch der verschüchterte Haasi, durch ihn gelangte ich zu einem Schlosser, der mir einen Schlüssel gab. Nun konnte ich das weiße unbewachte Gatter öffnen. Dann lief ich nach links und kaufte mir im Geschäft Tankfüllungen. Nach einem Gespräch mit dem Angestellten in der Bar bot mir die Haasi-Dame an, den Dicko an der Treppe abzulenken. Während sie das tat, rannte ich an den Soldaten vorbei die Treppe hoch. Ich trat auf die Plattform und kam so zum eingeschlossenen Astronomen. Durch den Keller verließ ich das Haus wieder und redete in einem Haus im Südosten der Stadt mit einer Haasi-Dame. Dann rannte ich an der Küste entlang nach Westen, wo ich einen Soldaten sah, der gerade austrat. Ich streckte ihn nieder und fuhr mit seinem Motorrad zum Wasserturm. Dort goß ich den Sirup in das Wasserreservoir und fuhr zurück in die Stadt. Nach einem Gang nach Norden und nach Osten betrat ich die Bibliothek. Ich vermied es tunlichst mit dem Haasi in der Eingangshalle zu reden, dafür schwatzte ich mit allen Besuchern. Einer der Haasis zeigte sich begeistert über den neuen Geschmack des Trinkwassers und zeigte mir zum Dank ein Buch über „die Legende“. Wieder draußen sprang ich in den Graben unterhalb der Festung und unterhielt mich mit dem gefangenen Haasi. Mit viel Geschick spurtete ich danach quer durch das Soldatencamp, um den dort abgestellten Jeep zu kapern. Mit ihm fuhr ich zum nördlichen Hafen, von wo aus mich ein Fischer zur Insel des verlorenen Blattes mitnahm.

Wüste des verlorenen Blattes

Um zum Strand zu gelangen, mußte ich geschickt von Stein zu Stein springen, ohne dabei von Kugeln durchlöchert zu werden. Nachdem ich endlich das Ufer erreicht hatte, schlich ich am Zaun entlang nach Süden. Mein magischer Ball war mir beim wachhabenden Soldaten erneut eine große Hilfe, mit dem Schlüssel öffnete ich das Stützpunkttor. In der Wüste fand ich einen vor sich hinsinierenden alten Mann und einen Brunnen, den ich durch einen beherzten Sprung betrat. Unten angekommen sprang ich, als das Skelett erwachte, schnell auf die Steinpflocke und hopste am anderen Ende des Abgrunds angekommen über die Stacheln. Die Tür im Süden ließ sich nicht öffnen, deshalb holte ich mit Hilfe der drei Aufzüge die Statue aus der

Media Tec

Computer & Videospiele

Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund

nordwestlichen Ecke des Raums. Jetzt öffnete sich die Tür und ich lief nach Süden weiter. Im nächsten Raum flüchtete ich nach rechts vor dem rollenden Stamm und sprang in der Mitte auf den zaunlosen Steg. Dann lief ich weiter in östliche Richtung und benutzte den ersten Schalter, worauf der Stamm keine Gefahr mehr darstellte. Dann verließ ich den Raum gen Norden. Die Tür öffnete sich, indem ich den Hebel zuerst nach oben und dann nach unten bewegte. Im nächsten Raum sprang ich von der linken Ecke der Mauer auf einen der Fahrstühle und dann auf die hintere Plattform. An ihrem rechten Ende warf ich den magischen Ball auf den Schalter, damit die zweite Plattform ausgelöst werden konnte, jetzt konnte ich nach rechts über die Mauer entkommen. Als ich die Leiter hinabstieg, konnte ich gerade noch einem herabfallenden Stein ausweichen; danach wieder nach oben geklettert und die Treppe hinaufgestiegen. Den rotierenden Fels beseitigte ich mit meinem magischen Ball, als nächstes legte ich den Schalter um und konnte nun einen Raum eine Etage tiefer betreten. Nachdem ich die Treppe wieder hinuntergegangen war, betätigte ich erst den mittleren und dann den rechten Schalter, ging nach oben zur Statue und brachte diese nach unten auf die Bodenplatte. Nun betrat ich den Bücherraum, wo ich mich erst gegen die Skelette zur Wehr setzen mußte. Dann verließ ich ihn im Südosten und trat in den Lichtstrahl. Wieder zurück in der Wüste sprach ich abermals mit dem alten Haasi und fuhr anschließend zurück zur Hauptinsel. Kurze Zeit später, nach dem Erwerb einer Fahrkarte, machte ich mich auf den Weg zur Zitadelleninsel. Bei meinem Haus sprang ich hinunter zur Höhle und las die Inschrift auf dem großen Felsen. Wo der Schlüssel zu den Waffen meiner Ahnen zu finden war, erfuhr ich vom Piraten in der Hafenspelunke der Hauptinsel. Am Hafen im Nordosten kaufte ich einem Pummel seinen Katamaran ab und machte mich auf den Weg nach Proxima.

Proxima

Als erstes betrat ich das Haus rechts und erschlug die Wache, bevor ich mich mit dem Dicko unterhielt. Hinaus aus dem Gefängnis, links vorbei am Hafen, und schon mußte ich vor dem geschlossenen Haus erneut einen Dickoklon beseitigen. Im Haus sprach ich mit dem Haasi und kam so in den Besitz der roten Sicherheitskarte. In dem beschädigten Haus sprach ich mit dem dort ansässigen Dicko und gab ihm den Föhn, den ich in der Stadt von dem Herrn mit der Aktentasche erhalten hatte. Zum Dank durfte ich den Protopak ausprobieren. Wieder auf der Hauptinsel rannte ich zur Klumpfußstraße und benutzte am steil ansteigenden Strand den Pak, flog zur kleinen Insel hinüber und fand dort ein weiteres Kleeblattkästchen. Am Museum benutzte ich die rote Sicherheitskarte mit dem kleinen Tor und flog mit meinem Raketepak zum oberen Gullydeckel, hinunter und mit der nächsten Kanalabdeckung wieder nach oben. Im Gefängnis beseitigte ich den Wachmann, löste den Alarm aus und flüchtete durch den Lüftungsschacht zum Gullydeckel des Museums. Mit Hilfe meines Jetpacks ergatterte ich die Totenkopfflagge und, im oberen Teil des Museums, den Schlüssel aus der Schatztruhe. In der Höhle auf der Zitadelleninsel konnte ich nun die Türen öffnen und fand ein Medaillon und ein Horn. Dieses blies ich bei den Siegeln auf der Zitadelleninsel, in den Ruinen der Hauptinsel, in der Wüste und auf Proxima. Bei letzterer mußte ich allerdings vorher erst mit dem Motorrad zum Stein der Finsternis fahren, um ein Lösungswort zu erhalten. Nachdem ich dann beim Siegel das Horn geblasen hatte, bekam ich ein zweites Wort, was ich erneut beim Stein der Finsternis auf sagte, als Lohn gab es eine Flöte. Im Hafen band ich zur Tarnung die Piratenflagge an meinen Katamaran und fuhr zur Rebelleninsel.

Playstation Software:

2XTREME GAMES	DV 79.90DM
ALONE IN THE DARK 2	DV 49.90DM
BAPHOMET'S FLUCH	DV 85.90DM
COMMAND&CONQUER	DV 98.90DM
CONTRA	DV 96.90DM
COOLBOADERS	DV 88.90DM
CROW CITY OF ANGELS	DV 84.90DM
CRUSADER NO REM.	DV 84.90DM
DESTRUCTIONDERBY 2	DV 99.90DM
EXHUMED	DV 83.90DM
FIFA SOCCER 97	DV 84.90DM
HEXEN	DV 88.90DM
INT.SUPERSTAR SOCCER	DV 88.90DM
JET RIDER	DV 79.90DM
KING'S FIELD	DV 79.90DM
LEGACY OF KAIN	DV 84.90DM
MECHWARRIOR 2	DV 89.90DM
NASCAR RACING 96	DV 84.90DM
NBA IN THE ZONE 2	DV 93.90DM
NBA LIVE 97	DV 79.90DM
NHL FACE OFF 97	DV 79.90DM
PLAYER MANAGER	DV 85.90DM
PORSCHE CHALLENGE	DV 79.90DM
RIOT	DV 84.90DM
SENTIENT	DV 93.90DM
SOVIET STRIKE	DV 84.90DM
STADT DER V. KINDER	DV 85.90DM
SUIKODEN	DV 88.90DM
TOMB RAIDER	DV 89.90DM
TOTAL NBA	DV 79.90DM
TRUE PINBALL	DV 49.90DM
TUNNEL B1	DV 83.90DM
TWISTED METAL 2	DV 85.90DM
WORMS	DV 49.90DM

Nintendo 64:

NINTENDO 64	US 549.90DM
ADAPTER US/JP/DT	US 69.90DM
JOYPAD FARBBUG	DV 69.90DM
JOYPAD VERL.	DV 29.90DM
ACTION REPLAY	US 69.90DM
MEMORY CARD	DV 49.90DM
BLAST CORPS	JP 159.90DM
CRUSIN USA	US 159.90DM
J LEAGUE SOCCER	JP 179.90DM
KI GOLD	US 179.90DM
MARIO 64	DV 99.90DM
MARIO KART	US 179.90DM
NBA HANGTIME	US 169.90DM
PILOTWINGS	US 159.90DM
SHADOW OF THE EMPIRE	US 169.90DM
STARFOX 64	US CALL!!!!!!!
TUROK	US 169.90DM
TUROK ENGL.PAL	US 149.90DM
WAR GODS	US CALL!!!!!!!
WAVRACE	US 159.90DM
WAYNE GRETZKY	US 159.90DM

Multinorm Playstation
nur 359.-DM

Playstation Umbau
nur 69.-DM

0231-72 46 490

Mo - Fr 10.00 bis 18.30 So 10.00 bis 14.00

Versandkosten 9.90 + NN.Irrtümer vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht unter 0231-72 46 492

VERSAND & DIREKTVERKAUF



WIR BIETEN EIN UMFANGREICHES
SORTIMENT VON PAL & IMPORTSPIELEN
FÜR:

SONY
PLAYSTATION

SEGA
SATURN

N 64
NINTENDO⁶⁴

AUGUSTASTRASSE 6A · 47441 MOERS
TELEFON 02841/9 24 41 · TELEFAX 02841/9 24 42
(VERSANDKOSTEN 10,-DM + NACHNAHME)

VIDEOSPIELEVERSAND DIRK KRUSE

Saturn

Nintendo 64

Grundgerät	349,-
Syndicate Wars	89,95
Magic The Gathering	87,95

Nintendo 64 + Mario	479,-
Shadows O.T. Empire	139,95
Wave Race	89,95
Joypad N64	59,95
Adapter us/jp	69,95
Memory Card	49,95
Doom 64 (us)	auf Anfr.
FIFA 64	119,95
Turok (uk)	139,95

PlayStation

Soul Edge	99,95
Tenka	89,95
Grundgerät	289,-
Umbau universal	79,95
Grundgerät Universal	339,95

Ankauf von
gebrauchten Spielen!

Kostenlose Preisliste anfordern! Tagespreise abfragen!

Tel/Fax 040 / 7397266

ab 17.30 Uhr

Die Rebelleninsel

Nachdem ich mich zum obersten Wachhabenden durchgekämpft hatte, erlaubte er mir, mit seinem Buggy zum Hauptquartier der Rebellen zu fahren. Nachdem mir die Aufsässigen ihren Plan verraten hatten, ging ich bei der Landung im Hafen nach Westen zur Werft. Im Süden ging ich hinter den beiden Türen die Stufen hinauf auf das Dach des Gebäudes, wo ich die Radarstation zerstörte. Mit dem verbündeten Haasi ging ich dann nach Norden, wo wir einen Panzer erbeuteten. Mit diesem ratterten wir dann Richtung Trenngebirge und holten den gefangenen Hauptmann aus der Festung. Durch die Lüftungsklappe im hintersten Raum gelangte ich wieder ins Freie, wo ich mich im Snowboarden beweisen mußte.

Der See

Nach der rasanten Fahrt half ich einigen Haasis bei ihrem Kampf und durfte mich zum Dank am Kochtopf des Dorfs gütlich tun. Nachdem ich mich bereit erklärt hatte, die Mutantenfabrik zu zerstören, geleitete mich eine Haasi-Dame zu deren geheimen Eingang, wo ich einen Dickoklon besiegen mußte. Ich befreite den Kobold in der westlichen Ecke des Komplexes und fuhr dann mit der Eisenbahn in die Zentrale der Fabrikanlage. Im oberen Teil hielt ich mich wieder westlich und zerstörte in der Grube die beiden grünlichen Kugeln. Dann verließ ich die obere Etage nach Westen und schlug im Raum mit den vielen Tischen alles kurz und klein. Bei den Hebeln erschlug ich den Wachmann und drückte alle Schalter. Nach einem beherzten Sprung in die untere Etage schlich ich mich an dem Krebs vorbei zum Buggy und fuhr zurück ins Dorf. Der Haasi-Häuptling öffnete mir die Passage an der heiligen Karotte und ich hielt mich gleich westlich. Nach einem heftigen Gefecht mit einigen Schergen des Tyrannen gelangte ich zum See, an dem ich die Flöte benutzte und dafür eine Flasche klaren Wassers erhielt.

Die Insel Tippett

Mit einer Art Hovercraft gelangte ich auf die Insel Tippett, wo ich von einem Rapper Informationen über die drei Fabriken Dr. Funfrocks erhielt. In der ortsansässigen Disco bat mich der Musiker, ihm eine Gitarre zu besorgen, damit die Stimmung etwas besser werde. Mit dem Hovercraft fuhr ich zurück zum Trenngebirge und betrat durch den Geheimgang im Haasi-Dorf abermals die Fabrik. Den Buggy ließ ich links liegen und kletterte am Fenstersims entlang. Über den Zaun sprang ich aus



dem Fabrikgelände heraus, und nach einem kurzen Spurt Richtung Westen war ich wieder bei meinem Katamaran.

Der Angriff auf die Halbinsel

Für die Zauberflöte überließ mir der Alte in der Wüste seine Gitarre. Doch Zeit für einen langen Plausch hatte ich nicht, denn der Sturm auf Funfrocks Festung hatte begonnen. Die Soldaten am Eingang schaltete ich mit gezielten Ballwürfen aus, bevor ich ins Innere des Komplexes vordrang. Dort traf ich den Tyrannen selbst, der aber nach den ersten schmerzhaften Kontakten mit dem magischen Ball das Weite suchte. Ein Dicko in der linken Zelle gab mir einen Schlüssel für Funfrocks Tresor, aus dem ich mir einen Säbel und eine Brief nahm. In der rechten Zelle ging ich die Treppe hinauf und wieder hinunter, woraufhin ich den Fälscher am Ausgang der Festung fand. Beim Sohn meines Nachbarn holte ich mir die Zugangskarte für das Beamtenzentrum und kämpfte mich zur Mutantenfabrik und über das Sims zurück ins Haasi-Dorf vor.

Die Insel Brundel

Sofort lief ich zum Hovercraft und fuhr zur Insel Brundel. Die Wache am Eingang überlistete ich mit der Zugangskarte und kletterte dann über die Treppe links oben aufs Dach des Zentrums. Hier benutzte ich das Horn und betrat das Innere des Gebäudes. Nachdem ich den Dickoklon zerstört hatte, gab mir ein Schlüssel Zugang zur oberen Etage, wo ich einen Haasiklon tötete und den Raum links oben betrat. Die Treppe rannte ich flugs nach unten, zerstörte mit meinem Ball den Haasiklon und zerstörte anschließend mit dem Schwert den Beam-Auslöser und seine beiden

Wachen. Dann donnerte ich die Stufen hinab in den Computerraum, wo ich die Zentralanlage zerstörte. Nach dem Einsturz der Wand kletterte ich über die Mauer und fuhr nach Tippett.

Wieder im Gefängnis

Nachdem ich dem Musiker seine Gitarre gegeben hatte, öffnete mir der Barkeeper den Gang zur Kanalisation. Mit dem Jetpack sprang ich über den Riesenkrebs und gelangte zu einem Drachen. Beim dritten Runenstein zerstörte ich die Wachen und den Panzer, worauf mir der Haasi einen Weg in Funfrocks Festung grub. Hätte ich den Abwasserhahn nicht betätigt, hätte die Durchquerung des Ganges sicherlich zu einem bösen Ende geführt. Doch auch so ging es beinahe daneben, da ich am Ende in Gefangenschaft geriet. Mit der gleichen Vorgehensweise wie am Anfang meines Abenteuers gelang mir allerdings erneut die Flucht. Beim Siegel ganz im Westen benutzte ich das Horn und sprang durch das Siegel zum Runenstein, wo ich die Flasche Wasser benutzte.

Die Baustelle

Durch die Ruinen ging ich nach Norden und gelangte zu einer Baustelle. Nachdem ich der Straße gefolgt war, traf ich zwei Dickos, von denen mich einer bat, seinen Bagger zurückzufahren, woraufhin ich den Weg zum Brunnen freiräumen konnte. Um an den Schlüssel für das Tor im Osten zu kommen mußte ich wirklich ackern. Ich lief nach oben, stieg beim ersten Bagger auf den Balken und sprang auf die obere Etage. Mit dem richtigen Timing gelangte ich auch am zweiten Bagger vorbei. Nachdem ich das Tor geöffnet hatte, mußte ich noch drei Bauarbeiter niederstreckenn, bevor ich endlich den Berg erklimmen konnte.

Funfrocks Tod

Bei Sendells Brunnen erwartete mich meine liebe Frau, allerdings ebenso der Tyrann höchstpersönlich. Mit meinem Schwert drängte ich ihn über die Klippe in die Tiefe. Dann öffnete ich mit Hilfe des Horns das Siegel und sprang ebenfalls hinunter. Als ich mich der Tür näherte, bekam ich es erneut mit Funfrock zu tun. Nach heftigem, anstrengendem Kampf konnte ich ihn aber endlich besiegen und verließ mit meiner Liebsten die Stätte des Grauens durch die Tür. Was dann folgte, war wahrlich ein Bild für die Götter.

END

SOUL EDGE

„A tale of soul and swords - eternally retold“

Namco setzte nach dem wohl besten 3D-Prügler „TEKKEN 2“ mit „Soul Edge“ wahrlich noch eins drauf. In diesem großen Special erfahrt Ihr alles Wissenswerte über das Schwert-Spektakel.

Die jeweiligen Charaktere, die ihr bei Soul Edge zur Auswahl habt, stehen Euch in fünf verschiedenen Ausführungen zur Verfügung, d.h. je nachdem welche Taste Ihr beim Auswählen drückt, sieht die Figur anders aus:

- A (Quadrat): Normal
- B (Dreieck): . Normal mit alternativer Farbe
- A+G (Quadrat + Kreuz): . . Wächter-Bekleidung
- B+G (Dreieck + Kreuz):
- Wächter-Bekleidung mit alternativer Farbe
- K (Kreis): Soul Edge-Bekleidung

Für jeden der Kämpfer existieren zwei verschiedene Endsequenzen. Um das andere Ende zu sehen, müßt ihr genau aufpassen und im richtigen Moment den richtigen Knopf drücken:

an einer Stelle der Sequenz verschwinden kurz die schwarzen Balken oben und unten am Bildschirm. Drückt die entsprechende Taste, bevor sie wieder erscheinen.

- Hwang:** A (Quadrat)
- Rock:** B (Dreieck)
- Taki:** G (Kreuz)
. Ihr müßt den Angriff
. des SoulEdge blocken
- Sophitia:** nach rechts
- Mitsurugi:** . Ihr müßt Tanegashima bezwingen. Weicht seinen Pfeilen nach links bzw. rechts aus und attackiert während er nachläßt.
- Siegfried:** B (Dreieck)
- Seung Mina:** unten, oben
- Li Long:** A, B (Quadrat, Dreieck)
abwechselnd drücken, bis er aufsteht
- Voldo:** unten, oben abwechselnd drücken, bis SoulEdge zerbricht

Cervantes: B (Dreieck)
Neben den zehn normal auswählbaren Charakteren gibt es noch die Möglichkeit, andere Kämpfer wie zum Beispiel SoulEdge zu steuern. Hier erfahrt Ihr wie:

SoulEdge: Um den Endgegner zu bekommen, müßt Ihr SoulEdge mit jedem der Charaktere durchgespielt haben. Die Schwierigkeitsstufe ist dabei egal.

Siegfried: Wenn Ihr im Edge Master Mode alle acht Waffen für Siegfried erkämpft habt, bekommt Ihr „Siegfried!“, der ein anderes Outfit trägt.

Sophitia! Dieselbe Vorgehensweise wie bei Siegfried!.

Sophitia!!: Wenn Ihr alle Waffen für alle Charaktere besitzt, bekommt Ihr zusätzlich noch Sophitia!!.

Han Myong: Wenn Ihr die oben stehenden Kämpfer habt, spielt SE nochmals mit Hwang und Seung Mina durch.

dem anderen Ort. Seid Ihr aber richtig und verliert den Kampf, macht Eure Figur eine Verliereranimation auf der Landkarte, und die Waffe „wandert“ weiter. So kann es sein, daß Ihr sie rund um die Welt verfolgen müßt! Tip: Speichert ab, nachdem Ihr SoulEdge geschlagen habt und findet heraus, wo die Waffe als erstes liegt. Ladet dann solange wieder, bis Ihr den Gegner dort besiegt und das Wunderschwert in Händen habt.

ABKÜRZUNGEN UND TERMINOLOGIE

Um die Moves und Combos zu beschreiben, habe ich Abkürzungen gewählt, die hier beschrieben sind:

- A** Quadrat (leichter Schlag mit der Waffe)
- B** Dreieck (schwerer Schlag mit der Waffe)
- K** Kreis (Fußaktion - Kick)
- G** Kreuz (Block - Guard)
- f** auf den Gegner zu (forward)
- b** vom Gegner weg (back)
- d** unten (down)
- u** oben (up)
- S** während des Aufstehen aus der Hocke (stand up)

DER EDGE MASTER MODE

Das wirklich besondere an SoulEdge ist der sogenannte Master Mode. Dieser Modus ist wie ein eigenständiges, einfaches Action-RPG aufgebaut. Je nach Charakter startet Ihr an einem Ausgangsort und arbeitet Euch durch verschiedene Episoden hindurch, bis Ihr letztendlich SoulEdge gegenüber steht.

Um die Kampfsequenzen zu verbinden, wird Euer Werdegang in einer Art Tagebuch erzählt. Nach einer gewonnenen Episode erhaltet Ihr meistens eine neue Waffe, die jeweils andere Eigenschaften in puncto Schaden, Verteidigung, Stärke, Haltbarkeit und Gewicht hat. Habt Ihr einmal eine Waffe erhalten, könnt Ihr diese auch in jedem anderen Modus verwenden.

Die Kampftechniken, die Ihr anwenden müßt, um eine Episode zu gewinnen, ändern sich ständig. In den Beschreibungen der einzelnen Kämpfer weiter unten erfahrt Ihr genau, was im jeweiligen Kampf zu tun ist.

Habt Ihr in der zehnten Episode SoulEdge dann besiegt, war das noch lange nicht alles! Um die letzte Waffe zu erhalten, müßt Ihr sie erst auf der Karte finden. Sie liegt auf jeden Fall in einem Gebiet neben Spanien. Geht dorthin und besiegt Euren Gegner. Erhaltet Ihr das begehrte Objekt nicht, liegt sie an

Es sind auch Kombinationen der Richtungen möglich, z.B. df ist „schräg-unten, auf den Gegner zu“ usw.

Sind die Richtungsbuchstaben groß geschrieben, so bedeutet das, daß die Taste gedrückt bleiben muß.

Sind die Buchstaben mit Kommas getrennt, so werden sie hintereinander gedrückt, bei einem Pluszeichen müßt Ihr sie gleichzeitig verwenden. Steht dazwischen ein Schrägstrich so bedeutet das ein „oder“.

An besonderen Moves besitzt jeder Kämpfer grundsätzlich einen Critical Edge, einen Unblockable und mindestens drei verschiedene Würfe (Throws).

Der Critical Edge wird immer mit der Kombination A+B+K eingeleitet und kann dann mit verschiedenen Moves weitergeführt werden. Das Anwenden eines Critical Edges verbraucht aber 33% Eurer Weapon Power. Der Unblockable ist, wie der Name schon sagt, nicht abzuwehren, dauert aber sehr lange in der Vorbereitung.

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20 Uhr
0931 / 4043716

SOUL EDGE

„A tale of soul and swords - eternally retold“

Die Würfe werden stets mit A+G bzw. B+G ausgeführt. Wenn Ihr hinter Eurem Gegner steht, lösen die Tasten noch einen anderen Wurf aus.

Die Tastenkombination für das Ausweichen ist entweder d,d oder d,u. Alternativ könnt Ihr diese Aktionen auch direkt auf die Tasten eures Pads legen (Options/Key Configuration).

Die Special Moves, die hier aufgeführt sind, sind auf keinen Fall vollständig. Eine komplette Movelist würde einfach den Rahmen dieses Heftes sprengen. Also habe ich eine kleine Auswahl der besten getroffen.



HWANG SUNG KYUNG

Critical Edge:A+B+K,d,df,f+A+B
A+B+K,d,df,f+B+K
 Unblockable:b+B+K
 Special Moves:d,df,f+B
f,F+K,K,K
d+K,B
b,f+K
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df+K
U+A

MASTER MODE:

Episode 1: Gegner besiegen, bevor die Zeit um ist.
 Waffe: Nippon Blade - starke Defensivwaffe

Episode 2: Den Angriff von Han Myong überstehen, bis das Zeitlimit um ist.
 Waffe: Mountain Breaker - schnelle Angriffe möglich

Episode 3: Besiegt Li Long mit Würfeln, bevor das Gift Euch umbringt.
 Waffe: Thunderous Fire - hervorragend in Angriff und Verteidigung

Episode 4: Zerstört Seung Minas Waffe.
 Waffe: keine

Episode 5: Besiegt Mitsurugi, Taki, Li Long und Rock.
 Waffe: Falchion - eine ausgezeichnete Defensivwaffe

Episode 6: Besiegt alle Gegner mit Sprungangriffen.
 Waffe: Sword of Dawn - gibt Energie zurück

Episode 7: Bezwingt Voldo.
 Waffe: Midas Blade - sehr hohe Angriffswerte

Episode 8/9: Schlacht Cervantes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe:Phantom - für das bloße Auge unsichtbar, zweimal so lang wie Blue Storm

**ROCK ADAMS**

Critical Edge:A+B+K,f,df,d,db,b+A+G
A+B+K,f,df,d,db,b+B+G
 Unblockable:d,df,f+B+K
 Special Moves:D+A,B
f+A,A,A
b+A+B
f,F+A,B
S+A/B/K

Bei gefallenem Gegner:df+A+G
u+K

MASTER MODE:

Episode 1: Besiegt Voldo.

Waffe: Stone Club - stark, braucht Energie!

Episode 2: Bekämpft alle Gegner.

Waffe: Crescent Ax - schnell, braucht aber Energie!

Episode 3: Benutzt die Wurftechnik.

Waffe: War Hammer - sehr kraftvolle Waffe

Episode 4: Besiegt die Gegner.

Waffe: Twin Ax - starke Defensivwaffe

Episode 5: Schlacht die Gegner während des Zeitlimits.

Waffe: Cross Ax - sehr hohe Angriffswerte

Episode 6: Bezwingt Taki, obwohl Ihr verwundet seid.

Waffe: Double Tomahawk - schnelle Verteidigungswaffe

Episode 7/8: Schlacht Cervantes und SoulEdge.

Waffe: keine

Letzte Waffe: Great Ax - Immense Angriffsstärke, füllt Energie auf

**TAKI**

Critical Edge:A+B+K,d,u+B+K
 Unblockable:f,df,d,db,b+B
 Special Moves:d,db,b+B+G
A+K
d,df,f+B,K
S+B,B
df+K,K,K
 Bei gefallenem Gegner:df+K

MASTER MODE:

Episode 1: Befördert Voldo aus dem Ring.
 Waffe: Iron Fan - ermöglicht sehr schnelle Attacken

Episode 2: Schlacht Mitsurugi innerhalb der Zeit.
 Waffe: Mekkimaru - stark, braucht aber Energie

Episode 3: Bezwingt Li Long mit Wurftechniken.
 Waffe: keine

Episode 4: Schlacht die vier Gegner.
 Waffe: Jutte - sehr gut, um Gegnerwaffen zu zerstören

Episode 5: Bezwingt Sophitia mit Critical Edges.
 Waffe: Great Sword - bringt Energie zurück

Episode 6: Schlacht Siegfried, bevor die Zeit um ist.
 Waffe: Kunai - sehr schnelle Attacken möglich

Episode 7: . . . Besiegt Li Long, obwohl Ihr vergiftet seid.
 Waffe: . . .Tanto - sehr gut für Angriff und Verteidigung

Episode 8: Schmeißt Rock von seiner Plattform.
 Waffe: keine

Episode 9/10: Schlacht Cervantes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe: Spirit Blade - auf allen Gebieten hervorragend



SOPHITIA

Critical Edge:A+B+K,d,df,f+A+G
A+B+K,d,df,f+B+G,A
 Unblockable: . . .b,b,b+A-B (B sofort nach A)
 Special Moves:B+G...d,A+B+K
A+K
d,df,f+B
uf+K,A/B/K
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df+B,B,B

MASTER MODE:

Episode 1: Besiegt Euer Ebenbild.
 Waffe: keine

Episode 2: Befördert Rock aus dem Ring.
 Waffe: Gaia Sword - füllt Eure Energie auf

Episode 3: Besiegt Voldo schnell, seine Energie füllt sich auf.
 Waffe: Sword Breaker - nomen est omen

Episode 4: Überlebt einfach das Zeitlimit.
 Waffe: keine

Episode 5: Schlagt Taki mit Eurer wenigen Energie.
 Waffe: Flame Sword - kraftvoll, zehrt aber Energie

Episode 6: Besiegt jeden in der Arena.
 Waffe: Blue Crystal Rod - bringt Energie

Episode 7: Ihr würdet vergiftet! Schlagt Taki, bevor ihr sterbt.
 Waffe: Rapier - ein Schwert mit großer Reichweite

Episode 8: Wendet an Siggie die Wurftechniken an.
 Waffe: Apollo Sword - füllt Eure Energie auf

Episode 9/10: Schlagt Cervantes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe: Valkyrie - die Waffe heilt sich selbst



MITSURUGI

Critical EdgeA+B+K,b,db,d,df,f+A+K
A+B+K,b,db,d,df,f+B+K
 Unblockable:f,df,d,db,b+B
 Special Moves:A+B
b+K,B
d+K,B
f+A,B
f,F+A+B
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df +B

MASTER MODE:

Episode 1: Besiegt Rock Adams.
 Waffe: Onimaru - richtet viel Schaden an, braucht Energie

Episode 2: Schlagt Taki innerhalb der Zeit.
 Waffe: Zanetsuken - keine Besonderheiten

Episode 3: Bezwingt Seung Mina mit Würfeln.
 Waffe: keine

Episode 4: Ihr würdet vergiftet! Schlagt Li Long, bevor ihr sterbt.
 Waffe: Bussen - viel größere Reichweite

Episode 5: Besiegt jeden in der Arena.
 Waffe: Suigetsuto - füllt Energie auf

Episode 6: Schlagt Siggie, bevor die Burg zerstört wird (Zeitlimit).
 Waffe: Two-Hand Sword - mächtige Waffe

Episode 7: Benutzt Critical Edges bei Voldo.
 Waffe: Falcus - sehr stark

Episode 8/9: Schlagt Cervantes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe: Murasame - verwundet Gegner, auch wenn er blockt!



SIEGFRIED

Critical Edge:A+B+K,d,df,f+B+K
 Unblockable:d,df,f+B
 Special Moves:d+A+G
A+K
db+B,b+B
b,b+B,B
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df+K,K,K

MASTER MODE:

Episode 1: Schlagt Mitsurugi.
 Waffe: Glum - hoher Angriffswert, verbraucht aber Energie

Episode 2: Besiegt alle Gegner.
 Waffe: Atlas Sword - füllt Energie auf

Episode 3: Bezwingt Eure Gegner in der Arena.
 Waffe: Flamberge - mächtig, aber sehr schwer

Episode 4: Schlagt Rock, bevor Ihr am Gift sterbt.
 Waffe: keine

Episode 5: Ihr kämpft gegen Taki und die Zeit.
 Waffe: Seven-Edge Blade - heilt von selbst

Episode 6: Benutzt Würfe gegen Li Long.
 Waffe: Shukutetsuto - stark und langsam

Episode 7: Besiegt Voldo mit sehr wenig Energie.
 Waffe: Claymore - stark, mächtig und schwer zu handhaben

Episode 8/9: Schlagt Ceravntes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe: Soul Edge - das sagt alles



SEUNG MINA

Critical Edge:A+B+K,b,b+A+B
 Unblockable:uf+A+B
 Special Moves:A,f+A,A,K
A+B,A+B
A+B,f+A,B
B+K
uf+B+K
b+B,d+A+B
 Bei gefallenem Gegner:df+K

MASTER MODE:

Episode 1: Schlagt Mitsurugi innerhalb des Zeitlimits.
 Waffe: keine

Episode 2: Besiegt Rock.
 Waffe: Kogato - ein bißchen kraftvoller

Episode 3: Bezwingt Taki während der Zeit.
 Waffe: . . unbekannt - unbekannte Eigenschaften

Episode 4: Werft Li Long umher.
 Waffe: . . Chomaki - unbekannte Eigenschaften

Episode 5: Zerstört Hwangs Waffe.
 Waffe: keine

Episode 6: Bekämpft Sophitia.
 Waffe: Halberd - füllt Eure Energie auf

Episode 7: Schlagt Siggie.
 Waffe: Morning Star - unbekannte Eigenschaften

Episode 8: Besiegt Voldo mit Eurem winzigkleinen Energiebalken.
 Waffe: ?-Ren - unbekannte Eigenschaften

Episode 9/10: Schlagt Cervantes und SoulEdge.
 Waffe: keine

Letzte Waffe: Zanretsu - nichts Besonderes

SOUL EDGE

„A tale of soul and swords - eternally retold“

first aid**LI LONG**

Critical Edge:A+B+K,f,F+A+B
 Unblockable:db+B+K
 Special Moves:K,d+A
A+B
d,df,f+B
d,db,b+B,B
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df+K

MASTER MODE:

Episode 1: Bezwingt Rock.

Waffe: Snakewind - richtet auch durch den Block Schaden an

Episode 2: Schlägt Siggie innerhalb der Zeit.

Waffe: Titan - eine starke Defensivwaffe

Episode 3: Besiegt alle Gegner.

Waffe: Phoenix - sehr gut in Geschwindigkeit und Verteidigung

Episode 4: Benutzt Sprungtechniken, um Hwang zu schlagen.

Waffe: Steel Dragon - gut, um Waffen zu zerstören

Episode 5: Bezwingt alle sechs (!) Gegner.

Waffe: White Tiger - extrem hohe Angriffswerte

Episode 6: Vernichtet alle Gegner.

Waffe: . .Asura - sehr gut in Angriff und Verteidigung

Episode 7/8: Schlägt Cervantes und SoulEdge.

Waffe: keine

Letzte Waffe: Twin Thunder - ermöglicht äußerst schnelle Angriffe

**VOLDO**

Critical Edge:A+B+K,u,d+A+B
 Unblockable:d,df,f+A
 Special Moves:d,df,f+B+G
A+K
f,F+A+B+G,K
d+A,A,A,K
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:df+A,A,A

MASTER MODE:

Episode 1: Besiegt einfach Sophitia.

Waffe: . . .Full-Moon - eine starke Defensivwaffe

Episode 2: Bezwingt Hwang in der Luft.

Waffe: keine

Episode 3: Kämpft gegen Siggie und die Uhr.

Waffe: Iron Claw - für schnelle Angriffe gemacht

Episode 4: Überlebt Cervantes heftige Attacken.

Waffe: keine

Episode 5: Schmeißt Rock aus dem Ring.

Waffe: keine

Episode 6: Schlägt Mitsurugi innerhalb der Zeit.

Waffe: . . .Guillotine - kraftvoll, aber sehr schwer

Episode 7: Besiegt Li Long, bevor das Gift wirkt.

Waffe: Poison Arrow - Blocken ist zwecklos

Episode 8: Gewinnt gegen alle Feinde.

Waffe: Buffalo Horn - füllt Energie auf

Episode 9: Bezwingt Taki trotz der aussichtslosen Lage.

Waffe: Pata - eine ausgesprochene Defensivwaffe

Episode 10/11: Schlägt Cervantes und SoulEdge.

Waffe: keine

Letzte Waffe: Soul Edge - 2,5mal so lang wie Vol-dos Katar

**CERVANTES**

Critical Edge:A+B+K,f,d,df+A+K
 Unblockable:db+A+B
 Special Moves:d,db,b+B
f,F+A+B
f,F+B+K
db+A+K
b,B+B
S+A/B/K
 Bei gefallenem Gegner:u+A
d+A+B

MASTER MODE

Episode 1: Zerstört Euer Ebenbild.

Waffe: Main Gauche - gut zum schnellen Angreifen

Episode 2: Vernichtet Eure Gegner.

Waffe: Defender - wie der Name schon sagt

Episode 3: Besiegt Hwang und Seung Mina zweimal.

Waffe: Jiratoh - zerstört des Gegners Waffen

Episode 4: Werft Rock aus dem Ring, Dämonen zehren von Euch.

Waffe: Katana - schlägt durch jeden Block

Episode 5: Gegen Li Long nützen Euch nur Würfe.

Waffe: Three Bladed Edge - extrem hoher Angriffswert

Episode 6: Besiegt die Gegner innerhalb der Zeit.

Waffe: Heavy Lance - Ihr wollt Waffen zerschlagen?

Episode 7: Erwischt Voldo in der Luft.

Waffe: Serpent's Tongue - sehr schnelle Angriffe möglich

Episode 8: Bezwingt alle sechs (!) Feinde.

Waffe: keine

Episode 9: Die Macht von SoulEdge manifestiert sich, wartet nicht lange!

Waffe: keine

Letzte Waffe: keine

So, wenn Ihr den Master Mode bewältigt habt und alle Charaktere auswählen könnt, dürften Eure Gegner keine Chance mehr haben. Seien sie nun menschlich oder aus der Konsole.



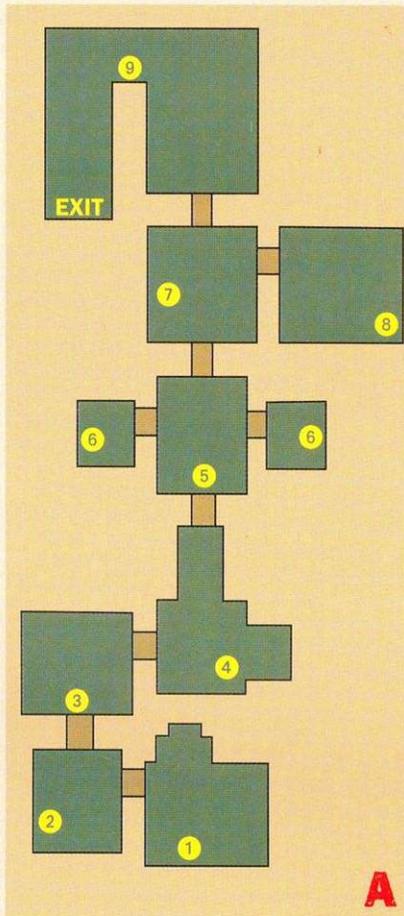
LEGACY OF KAIN

Komplett-Lösung

Teil 1

Ihr verlaßt die Taverne in Dorf Ziegstruchl und gebt Euch Eurem Schicksal hin, da die Szene nur dazu dient, Eure Spielfigur in das Reich der Untoten zu überführen. Nun folgt eine Zwischensequenz.

In der nächsten Szene erwacht Ihr als Vampir im Mausoleum, wo das eigentlich Spiel beginnt. Aktiviert den Schalter im Norden dieses Raums (A1) und verlaßt den Raum nach Westen. Nehmt den Zufluchtszauber (ZZ) auf (A2), mit dessen Hilfe Ihr in der Not zur Gruft zurückkehren könnt. (A3) Geht nach Norden, kämpft mit dem Totengräber (TT), aber bringt ihn nicht zur Strecke, sondern saugt ihm das Blut aus (Kreis-Taste; Ihr solltet jedem Eurer Gegner und Gefangenen, nach Bedarf das Blut absaugen, ohne daß ich es im Weiteren erwähnen werde). Durch den Tod dieses Mannes öffnet sich an einer anderen Stelle im Spiel eine Türe. (A4) Ihr findet das erste magische Item - das Herz der Dunkelheit (HD). Mit diesem Zauberspruch könnt Ihr magische Energie in Blut umwandeln. (A5) Tretet auf beide Bodenplatten, um die Wände auf der linken und der rechten Seite zu öffnen. Merkt Euch die Form dieser Schalter, weil sie im Verlauf des Spiels noch von bedeutender Wichtigkeit sein werden (A6). Saugt den Opfern in beiden Räumen das Blut aus und sammelt die Blutphiole (BP) sowie die dreieckige Rune (DR) auf, die Euch erlaubt, in Zukunft mehr Blut und magische Energie auf-



zusammeln. (A7) Erledigt das Skelett und greift Euch die magische Sphäre (MS), um Kains Magiepunkte zu erneuern. (A8) Bei diesen Symbolen speichert Ihr Euren Spielstand ab (A9). Da es im Mausoleum nichts Wichtiges mehr zu finden gibt, geht Ihr ins Freie und begeben Euch Richtung Süden in das nächste Gebäude. (B1) Speichert Euer Spiel an diesem Savepoint (SP) (B2). Besiegt das Skelett und den TT und vergeßt nicht die BP, das DR und die MS mitzunehmen (B3). Aktiviert den Schalter, erstecht das Skelett, aktiviert den grünen Schalter, der ein Tor im Norden öffnet. Um an den Spitzen im Norden des Raumes vorbeizukommen, drückt Ihr die beiden linken Schalter in die Wand (B6+B7). Öffnet die Särge und lauft weiter. Schiebt die Steine einfach vor Euch her, bis Ihr daran vorbeilaufen könnt (B8). In diesen Truhen findet Ihr ein HD und eine DR. Verlaßt das Haus (B9), aber vergeßt nicht, Euer Spiel zuvor zu sichern. Da wir durch einen unterirdischen Gang von Haus B nach Haus C gegangen sind, stehen wir jetzt im Freien vor dem Eingang von Haus C. Geht nach Norden in den Wald und rechnet mit Euren Mördern ab. Sammelt die MS hinter der nächsten Biegung auf und folgt dem Waldweg, bis Ihr ins Dorf gelangt, in dem Ihr Euer Leben gelassen habt. Bereichert Euren Blutvorrat und zerhackt die Fässer in den Häusern, um insgesamt drei Zaubersprüche zu finden. Verlaßt das Dorf nach Süden, geht über die Brücke und folgt dem Waldweg. Erledigt die Messerwerfer und findet den Warp Point zu den Säulen von Nosgoth. Hier seht Ihr eine weitere Zwischensequenz.

Nehmt den Warp Point auf der linken Seite und geht zum Fledermaus-Leuchtfewer. Sammelt die Karte ein, mit der Ihr Euch in eine Fledermaus verwandelt und aktiviert den braunen BS am Fuß der Säule. Betretet das Gebäude im Süden. Geht in den linken Raum und speichert Euren Spielstand. Verlaßt den Raum und geht in den Raum nach rechts. Hier seht Ihr ein violettes Licht am rechten, unteren Bildschirmrand. Aktiviert dort einen versteckten Schalter und sammelt die BP auf. Geht zwei Räume weiter nach oben und (C2) nehmt die BP auf der linken Seite auf (C4). Weiter oben sind zwei MS und ein magisches Licht (ML) zu finden. Geht weiter nach Norden, aktiviert den Schalter (C5) und nehmt die MS (C6) auf. Aktiviert den Schalter (C7), um die südliche Türe zu öffnen (C8). Sammelt

LEGENDE

Der Buchstabe gefolgt von einer Zahl, in Klammern stehend, kennzeichnet die Karte und die Stelle des Raums, auf die sich der Text bezieht.

Die Buchstaben in den Klammern sind Abkürzungen für oft verwendete Ausdrücke im Text.

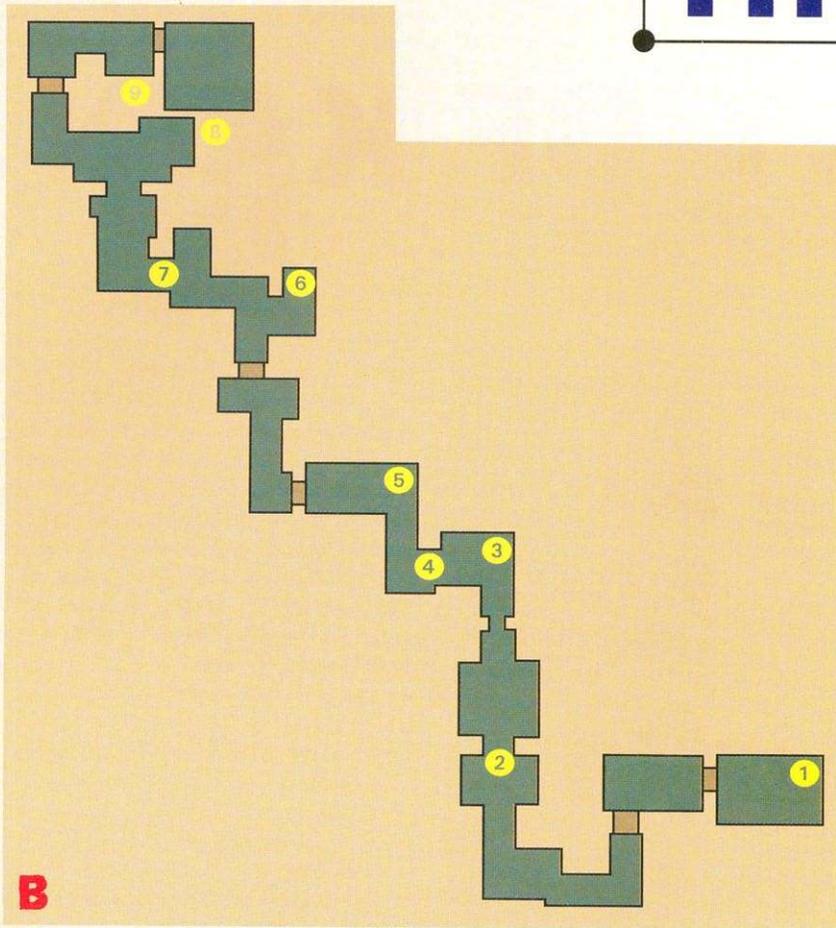
- (BF) ... Flasche gefüllt mit Blut (Blut Flasche)
- (BS) ... Trittfläche am Boden (Bodenschalter)
- (BP) ... Blutphiole
- (DR) ... dreieckige Rune
- (EA) ... Energiebank
- (EB) ... Energieblitz
- (HD) ... Herz der Dunkelheit
- (IP) ... Zauberspruch der Implosion
- (ML) ... magisches Licht
- (MP) ... magische Peitsche
- (MS) ... magische Sphäre

- (PU) ... Zauber, der bei seinen Opfern Eiterblasen erzeugt
- (SM) ... Zeitverzögerer (Slow-Motion)
- (SP) ... Save Point
- (TT) ... Totengräber
- (ZZ) ... Zufluchtszauber

Um die Kampfsequenzen etwas einfacher zu gestalten, gebe ich Euch hier noch einmal die Cheats, die Ihr jederzeit im Spiel eingeben könnt.

CHEATS:

- Blut: oben, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links
- Zauberkraft: rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links



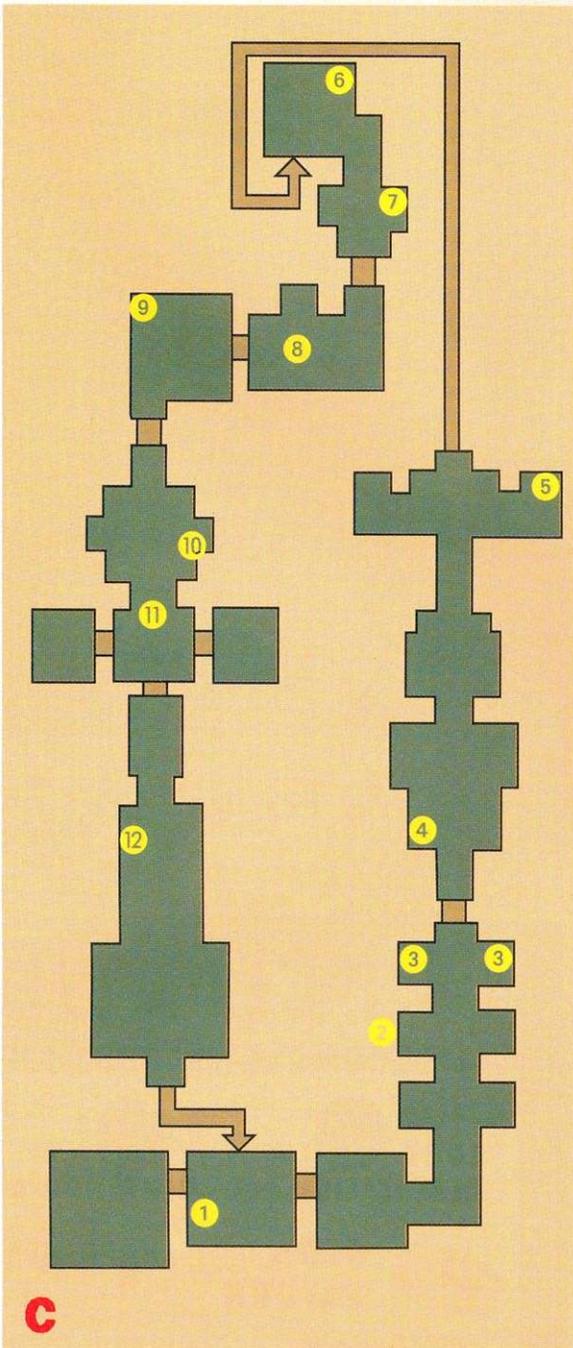
die magische Peitsche (MP) auf und aktiviert den Schalter etwas weiter rechts (C9). Sammelt in diesem Raum die MS auf und aktiviert den Schalter links oben an der Wand. (C10) Geht nach Süden und findet die beiden DR. Weiter unten seht Ihr einen großen Sarg in der Mitte des Raumes. Geht um ihn herum und aktiviert den Schalter unterhalb. In den Räumen zur Linken und zur Rechten findet Ihr ein HD und eine ML. Einen Raum weiter unten findet Ihr abschließend noch ein ML und zwei MS. Geht weiter südlich und kommt in Raum C1 zurück, geht nach links und speichert Euren Spielstand. Verläßt das Haus und begeben Euch nach links, folgt dem Pfad, bis Ihr eine Höhle findet. Hier erhaltet Ihr das Zeichen des Wolfes (falls Ihr in Zukunft längere Wege zurückzulegen habt, benutzt die Form des Wolfes, um schneller voranzukommen). Sobald Ihr die Karte aufnehmt, seid Ihr in einer Falle gefangen. Verwandelt Euch in einen Wolf, springt nach links, nach unten, lauft nach links und springt nach oben. Dort findet Ihr ein BS, der einige Zacken verschwinden läßt. Springt zurück nach unten, lauft den Weg nach rechts zurück, springt nach oben, nochmals nach oben und überquert am oberen Bildschirmrand die Zacken auf der rechten Seite. Sammelt die MS in der Ecke auf und springt zweimal nach unten. Verläßt den Raum, besiegt die beiden Messerwerfer und sammelt die Flasche mit Blut auf. Im Freien angelangt, springt Ihr weiterhin

in der Gestalt eines Wolfes die Treppen hinauf. Auf dem Weg nach oben findet Ihr weitere nützliche Items. Geht in die Höhle, springt über die Zacken, geht nach oben, findet rechts wie auch links zwei MS und BS. Aktiviert diese Schalter und öffnet somit die Türe nach Norden. Hier ist ein Teleporter, der Euch zurück in die erste Höhle bringt. Speichert im rechten Raum und verläßt anschließend die Höhle. Falls es regnet, solltet Ihr in der Gestalt eines Wolfes die Treppen auf der rechten Seite schnell nach oben hüpfen. Oben am Schild angekommen, nehmt Ihr den Weg nach links, bis Ihr zum Fledermaus-Leuchtfener kommt. Aktiviert den braunen BS am Fuß des Monuments. Lauft wieder nach rechts, bis Ihr an eine Abzweigung kommt, die nach rechts unten führt. Hier findet Ihr eine Höhle. Geht hinein und lauft bis an das Ende des Ganges. Jetzt kommt Ihr in einen Raum, in dem Ihr Blut gegen Items eintauschen könnt (hier ist ein Blut-Cheat angebracht). Verläßt die Höhle und kehrt auf dem Weg nach oben und nach rechts zum Schild an der Abzweigung zurück. Nehmt jetzt den Weg nach Nordosten, bis Ihr zu einem Haus kommt. Geht hinein und speichert, weil Euch nun etwas hartnäckigere Gegner erwarten. (D1) Besiegt die beiden Schwertkämpfer. (D2) Findet die Karte des Energieblitzes (EB) und kämpft gegen einen orangenen Zauberer. Im nördlicheren Raum (D3) kämpft Ihr gegen drei orangene Zauberer und findet eine DR

sowie eine MS. Schießt drei Energieblitz auf einmal auf Eure Gegner und wartet nicht, bis der erste sein Ziel erreicht. Aktiviert den Schalter, am oberen Ende des Raums, hinter den Stacheln durch einen Schuß mit einem EB. Geht nach Westen, bekämpft zwei Zauberer und schießt mit einem EB auf den rechten sowie den linken Schalter an der Wand. Die Türe nach Süden öffnet sich nur dann, wenn der mittlere Schalter nicht gedrückt ist. Geht durch die Türe hindurch und geht nach rechts. Auf der Empore findet Ihr eine MS und einen Schalter. Geht danach auf die Empore auf der linken Seite und sammelt die BP auf. Verläßt den Raum nach Süden, so daß Ihr wieder in der Eingangshalle ankommt. Sichert Euer Spiel. Geht aus dem Haus und wendet Euch nach rechts. Hier folgt Ihr dem Pfad nach Nachtholm. Auf dem Weg findet Ihr eine Höhle mit einem Blutbrunnen. Befriedigt Euren Blutdurst und werdet dadurch zusätzlich noch etwas stärker. Schiebt die Steine mit Eurer neu gewonnenen Kraft zur Seite und betretet die Ye Towne Tavern. Verwandelt Euch in einen Wolf und springt über den Tresen. Öffnet die Kisten und findet drei MP. Im Haus rechts daneben (Lion Head Pub) findet Ihr eine Blutflasche (BF) und ein Faß, das Ihr mit dem Schwert zerstört.

In Nachholms Armoury, links hinter dem Pub, findet Ihr zwei MP. Rechts neben der Armoury befindet sich die King's Tavern. Dort bekommt Ihr einen neuen Zauberspruch, die Implosion (IP). In den Häusern rechts darunter sind Bürger der Stadt anzutreffen, die Euren Durst nach Blut stillen. Kehrt zur Armoury zurück und folgt dem Weg nach Norden. In der Höhle auf dem Weg findet Ihr einen weiteren Blutbrunnen, dessen Blut die Nebenwirkung besitzt, daß Euch Regen in Zukunft nichts mehr anhaben wird. Bei der nächsten Abzweigung geht Ihr nach rechts und gelangt zu einer Höhle, in der Ihr eine Menge nützlicher Items finden werdet. Um an den Steinmonstern vorbeizugelangen, müßt Ihr später noch einmal hierher zurückkehren. Verläßt die Höhle und geht den Weg weiter nach Nordwesten. An der Kreuzung folgt Ihr dem Weg nach Westen in die Stadt. Erholt Euch hier von den schweren Kämpfen und befriedigt Euren Drang nach Blut. Nach dem Stadttor geht Ihr links um die Ecke. Betretet das Big Horn Brothel, steigt die Treppe hinauf, findet zwei IP und zwei MP. Im mittleren Raum schiebt Ihr den linken Stuhl, der an der Wand steht zur Seite. An der Stelle, an der die grüne Borde unterbrochen ist, befindet sich ein BS, auf den Ihr tretet. Eine Türe erscheint. Geht hindurch und benutzt den Teleporter, der Euch in die von außen verschlossene Höhle namens Spirit Forge bringt. Deckt Euren

Bedarf an IP und verläßt die Höhle. Kehrt ins Dorf zurück und geht in das Haus rechts unter dem Stadttor (Haus der militanten Frauen) und findet einen weiteren IP. Im Haus über dem Horn Brothel findet Ihr zwei MP, die in Fässern versteckt sind. Geht nach draußen, lauft nach links zu dem alten Mann und hört Euch an, was er Euch sagen möchte. Begeben Euch zum Eingang der Höhle mit den Steinmonstern und lauft von hier aus in die Abzweigung südöstlich hinein. Nach einigen Metern findet Ihr ein Fledermaus-Leuchfeuer, an dessen Fuß Ihr den BS drückt. Kehrt zur Kreuzung mit den zwei Schildern im Norden zurück und nehmt dieses Mal den Pfad zur Rechten. Im Zigeunerlage angelangt, solltet Ihr Euch nur auf das goldfarbene Zelt konzentrieren, weil Ihr hier das Zeichen der Verkleidung findet, mit dem sich Kain in die Gestalt eines Mensch verwandeln kann.



Volle-Pulle-Preise

SONY PSX , incl. Demo, Pad, Scart	284,-
Sony PSX , Multinorm, incl. Spiel + RGB	366,-
ALPS Pad , das perfekte Pad der Welt (metallblau)	84,-
Need for Speed 2 , dt.	94,-
Rage Racer , dt.	94,-
Porsche Challenge , dt.	84,-
Resident Evil 2 , jp/us	134,-

PSX-Importe	Call
... UND, UND, UND ALLE NEUHEITEN!!!	
NINTENDO 64 , Deutsche Version wieder lieferbar!!!	394,-
NINTENDO 64 , Import (17,6% schneller) + Multibau + Mario	594,-
N64-Pads , farbig	54,-
Turok - The Dinosaur Hunter (PAL), auch UNCUT	134,-
Wave Race, Mario, MarioCart	94,-
Int. SuperStar Soccer	134,-
Goemon 1 , 3D-Jump 'n Run	134,-
Shadows of the Empire	134,-
NBA Hang on Time	134,-
Wayne Gretzky's 3D Hockey	134,-

PSX-NEUHEITEN:

AceCombat2 mit AnalogPad
TimeCrisis mit Guncon Namco

CALL!!!

**An- & Verkauf aller
 Videospiele!!!**

GameShop

M. Gorzelany
 Mühlenstraße 8a • 34369 Hofgeismar
 Fon & Fax (0 56 71) 2783

N64-NEUHEITEN:

64DD-Laufwerk, AceDriver,
 BlastCorps, RevLimit, ClayFighter3,
DOOM 64, Human GrandPrix,
 DukeNukem 64, GoldenEye 007,
 Hexen 64, Zelda 64 DD, Quake 64,
 StarWing 64, Yoshi64, Wild Choppers

CALL!!!

Händleranfragen erwünscht (please FAX)

FLYING ARTS

LADENGEWÄCHTE

TOPAKTUELL & GÜNSTIG!

MÜLHEIM

Flying Arts
 Im Forum Mühlheim
 Hans-Böckler-Platz 10
 45468 Mühlheim/Ruhr
 Tel. 0208 / 384362

NEU-ISENBURG

Flying Arts
 Im Isenburg-Zentrum
 Frankfurter Str. 168
 63263 Neu-Isenburg
 Tel. 06102 / 770199

ESSEN

Flying Arts
 EKZ Altenessen
 Altenessener Str. 411
 45329 Essen
 Tel. 0201 / 8379871

**Unser Top Angebot:
 (PlayStation)**



**Schumier
 79,90 DM**

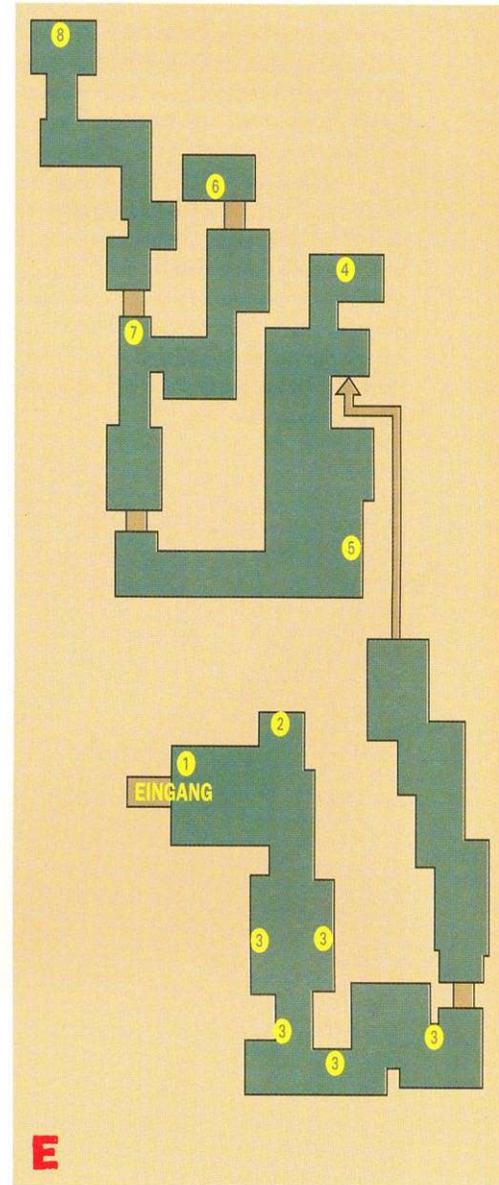
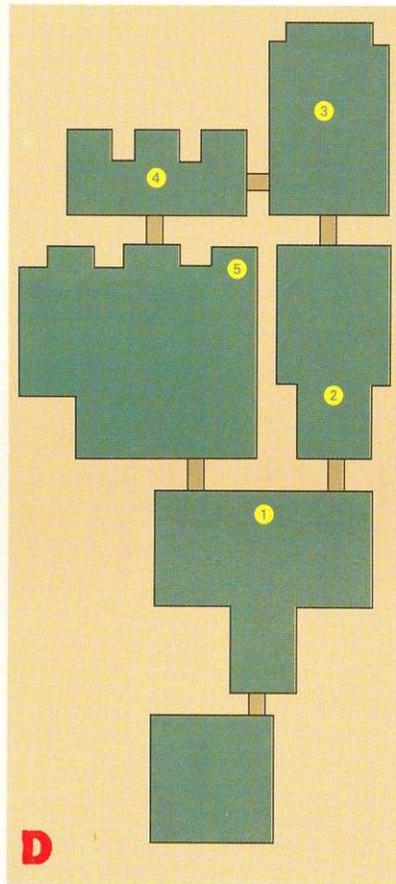
**Top Titel
 im April:**

Porsche Challenge (PSX)
 Wave Race dt-Vers. (N64)

Eröffnen Sie in einer starken Gruppe Ihr eigenes
 Ladengeschäft! - Informationen unter Fax 0208 / 384304
 Händleranfragen unter 06102 / 770197

Verwandelt Euch sogleich, und die Zigeuner erzählen Euch Interessantes. Geht weiter nach Norden in die Stadt Wasserbünde, besiegt den Schwertkämpfer oder benutzt die Form der Verkleidung, so daß sie Euch nicht mehr angreifen. Im rechten Haus nach der Brücke findet Ihr zwei Slow Motion-Zaubersprüche (SM), eine IP, zwei MS und einige Menschen zum Aussaugen. Weiter links oben im Dorf ist noch ein IP in einem Haus versteckt. Links oben im Dorf ist der Totengräber angesiedelt. Zu bieten hat dieser ein HD und einen Zauber, der Eiterblasen (PU) bei seinem Opfer und denen, die ihn berühren, erzeugt. Zwei Häuser weiter rechts, beim Village Smithy, bekommt Ihr sechs MP. Im Haus zur Rechten (Chopping Block) findet Ihr noch zwei IP. Im Haus links darunter ist ein SM zu finden. Verlaßt nun das Dorf, indem Ihr nach oben und nach rechts den Weg zurückgeht, den Ihr gerade gekommen seid. Überquert die Brücke und folgt dem Pfad nach Westen. Geht in das Haus und kämpft Euch den Weg in den linken Raum frei, um dort einen Hebel umzulegen. Hiermit öffnet Ihr Zugänge zu zwei weiteren Höhlen. Geht das nun offen stehende Tor nach draußen ins Freie. Folgt dem Pfad nach Westen und erreicht eine Höhle unter dem Wasserfall, an deren Ausgang sich ein SM befindet. Geht den Weg zurück und betretet die Höhle ein kleines Stück weiter links, wo Ihr einen SP findet. Speichert Euer Spiel und begeben Euch weiter nach Norden. (E1) Links oben befindet sich ein Schalter, der eine Brücke über dem giftigen Schlamm auftauchen läßt. (E2) Hier findet Ihr zwei MP. (E3) Verwandelt Euch in einen Wolf, um an den schwingenden Schneiden vorbei und über die Schlammspalten zu springen. Unterwegs findet Ihr ein paar willige Blutspender, die Euch am Leben erhalten. Kämpft Euch weiter nach Norden, bis Ihr

einen Schalter erreicht (E4). Schießt auf diesen mit einem EB, um ihn zu aktivieren. Überquert die entstandene Brücke und lauft immer am Rand entlang bis zu dem Punkt, der auf der Karte mit E6 gekennzeichnet ist. Hier findet Ihr drei Ketten an der Wand, die sich ein Stück herausziehen lassen. Betätigt die beiden äußeren, um an E7 die Türe zu öffnen. Geht durch die offene Türe (E7) und erreicht nach schwerem Kampf den Schalter (E8).



... Fortsetzung folgt!

MEGA * STAR

SEGA SATURN		SONY PLAYSTATION		NINTENDO 64	
Daytona CCE (link)	jp 119,-	Exhumed	dt 89,-	Grundgerät	dt 399,-
Manx TT	dt 99,-	Spider	dt 89,-	Turok (uncut)	uk 159,-
Elevator Action	jp 119,-	Lost Vikings 2	dt 89,-	Star Wars	dt 135,-
Crusador no Remorse	dt 89,-	Soul Blade	us 109,-	Pilot Wings	dt 119,-
Soviet Strike	dt 89,-	Crusador No Remorse	dt 89,-	Doom 64	call
Link Kabel	dt 39,-	Hexen	dt 89,-	Golden Eye	call
Umbau us/jp/dt 50/60 Hz	99,-	und vieles mehr...		Memory Card	dt 49,-
und vieles mehr...				und vieles mehr...	

RGB SCART UMSCHALTER

4er RGB Scart Umschalter & HIFI Anschluß zum bequemen Zocken von bis zu 4 Konsolen an einem Fernsehgerät. Alle 21 Pole belegt, abgeschirmtes Metallgehäuse

134,-
nur...

Sonst noch...
Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, PC CD & verschiedene Magazine

Öffnungszeiten
Mo - Fr: 11.00 - 20.00
Sa: 10.00 - 20.00

Fa. Mega Star
Schaffhauserstr. 55
79713 Bad Säckingen

Tel: 07761 / 59742 Fax 57014

SPIELrUM

VIDEOSPIELE und ZUBEHÖR

SONY
PLAYSTATION

NINTENDO 64

+
SUPER NES



SEGA
SATURN

Lindenallee 16
66538 Neunkirchen

Tel. 0 68 21 / 17 91 01
Fax / 17 91 02

IMPORTSPIELE

LADEN & VERSAND

Lesercharts / März

1. (1) Tomb Raider (PS/SAT)
2. (5) Resident Evil (PS)
3. (-) Super Mario 64 (N64)
4. (3) Mario Kart 64 (N64)
5. (-) Soul Edge (PS)
6. (6) Destruction Derby 2 (PS)
7. (-) Disruptor (PS)
8. (8) Tekken 2 (PS)
9. (-) Formel 1 (PS)
10. (9) Wave Race 64 (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 23. April 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / Non Plus Ultra

1. Legacy Of Kain (PS)
2. Turok Dino. Hunter (N64)
3. Resident Evil (PS)
4. Destr. Derby Platinum (PS)
5. Tomb Raider (PS)
6. Disruptor (PS)
7. Formel 1 (PS)
8. Tekken 2 (PS)
9. Tekken Platinum (PS)
10. Air Combat Platinum (PS)

FUN GENERATION - CHARTS

1. Porsche Challenge (PS)
2. Micro Machines V3 (PS)
3. J. League Per. Striker (N64)
4. Turok Dino. Hunter (N64)
5. Mechwarrior 2 (PS)
6. Fighters Megamix (SAT)
7. Tekken 2 (PS)
8. Sega Rally (SAT)
9. Dragon Force (SAT)
10. Rally Cross (PS)

Die Gewinner aus

Fun Generation 04/97:

- ▶ Florian Kaiser - Langen
- ▶ Roman Hien - Kraiburg
- ▶ Harry Nedeljou - Uoerde

back issues



FG 6/95 <input type="checkbox"/>	FG 7/96 <i>ausverkauft</i> <input type="checkbox"/>	FG 12/96 <input type="checkbox"/>
FG 1/96 <input type="checkbox"/>	FG 8/96 <input type="checkbox"/>	FG 1/97 <input type="checkbox"/>
FG 3/96 <input type="checkbox"/>	FG 9/96 <i>ausverkauft</i> <input type="checkbox"/>	FG 2/97 <input type="checkbox"/>
FG 5/96 <i>ausverkauft</i> <input type="checkbox"/>	FG 10/96 <input type="checkbox"/>	FG 3/97 <input type="checkbox"/>
FG 6/96 <input type="checkbox"/>	FG 11/96 <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:

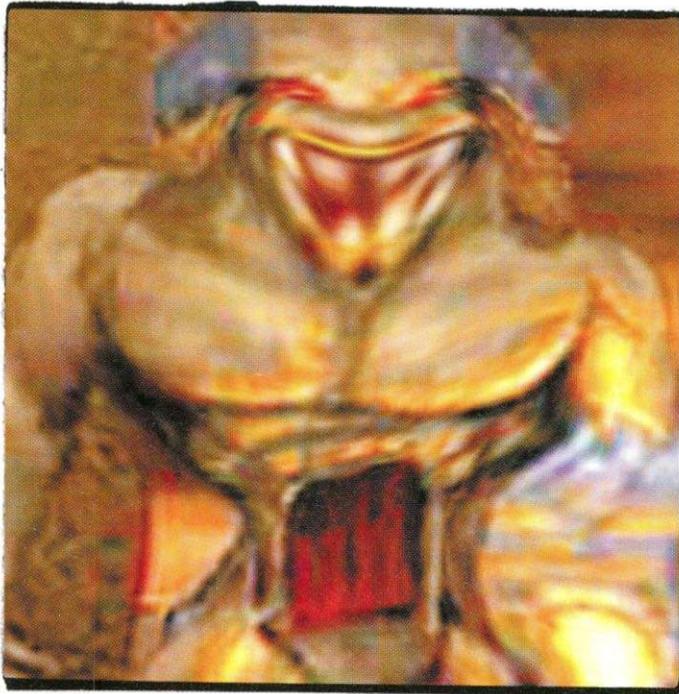
Adresse:

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



Zurückgehalten oder nicht?

FIFA 64

Kein Kauf ohne **FG-Härtetest** des Moduls!

Indizierungsgefährdet oder nicht?

Doom 64

Die Mutter aller 3D-Shooter im 64-Bit-Gewand

Traumrolle oder nicht?

Vandal Hearts

Das Rollenspiel-Epos von Konami im **Holger-Test**

Originell oder nicht?

Syndicate Wars

Bullfrogs **Strategie-Shoot'em** up im neuen Look

Gelungen oder nicht?

Duke Nukem 3D

Packt der Saturn das Schlachtfest

Impressum

FUN GENERATION

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas
Binzenhöfer, Fabian Döhla,
Michael Endres, Gunter Glos,
Holger Gößmann,
Stefan Hellert, Rabea Lehr,
Bastian Lurz, Wolfgang Müller,
Philipp Noack, Julian Ossent &
Kerstin Tschech

Titel: Shiny Ent., FG.art Dep[ART]ment

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel.: [0931] 418-2756

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
Fun Generation
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsaufgabe: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): 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; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart [BLZ 600 100 70] 238 925-705.

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.
Litho: 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: Jimi Tenor - Intervention, MG-Fahren, ATR - Sick to Death, Tocotronic - Musique, X-Mix 7, MI Stuttgart, „Ich hör gern Boyzone und fahr nach Rimini“, Nick Cave - The Boatmans Call, Wackelpudding & Jolt-Cola

Special Thank: Acclaim, Virgin, Psygnosis, Michaela & Max (für das Porsche-Logo)

Very Special Thank an: Euch Leser!

Reza des Monats: Diesmal von Virgin!





KOMPLETT NEU
 ÜBERARBEITETE PLAYSTATION™ VERSION
 VOLLSTÄNDIG NEU ENTWICKELTE VERSION



MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT

48 VERNICHTENDE MISSIONEN:
 BEINHÄLTET DIE 32 ORIGINAL-
 MISSIONEN PLUS 16 BRANDNEUE
 MISSIONEN — SPEZIELL FÜR DIE
 PLAYSTATION UND DEN SATURN
 ENTWICKELT.

SCHNELLE, SPANNENDE ENDEZEIT-ACTION:
 MIT NEUER, SCHNELL REAGIERENDER
 STEUERUNG UND GEWALTIGEN POWER-
 UPS, INKLUSIVE UNVERWUNDBARKEIT,
 SCHUSSRATEN-ERHÖHUNG UND
 UNSICHTBARKEIT.

32-BIT-GRAFIK-POWER:
 DAS HAUT DICH UM! REVOLUTIONÄRE
 3D-GRAFIK, DIE ALLES AUS DEINEM
 32-BIT-SYSTEM HERRAUSHOLT.



This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of Sega™. Buy games and accessories with this seal to be sure that they are compatible with the Sega Saturn™ System.



Im Exklusiv-Vertrieb von

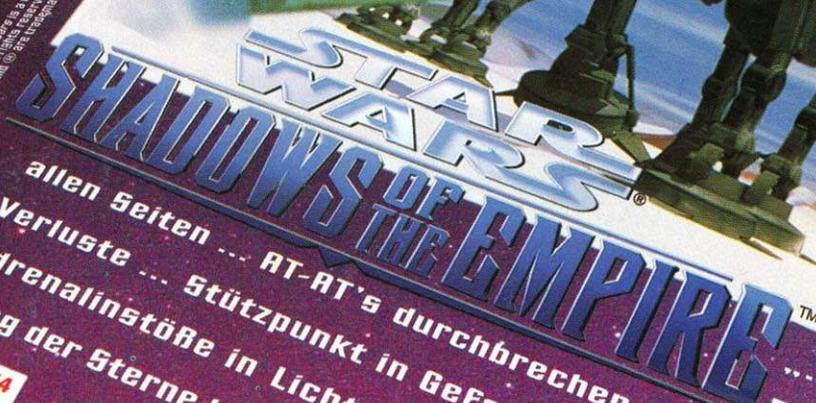


Activision is a registered trademark of Activision, Inc. © 1995, 1996, 1997 Activision, Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech and Mech are registered trademarks of FASA CORPORATION. © 1995, 1996, 1997 FASA CORPORATION. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

www.activision.comMechWarrior 2

ACTIVISION

UNHEIMLICHE
BEGEGNUNG DER
DREIDIMENSIONALEN ART



The image shows the cover art for the video game 'Star Wars: Shadows of the Empire'. It features a large AT-AT walker in the foreground, with a smaller AT-AT in the background. A Rebel starfighter is flying in the sky, firing a red laser. The title 'STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE' is prominently displayed in the center.

**STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE™**

... Dash Rendar an Basis:
Feindliche Truppen von
Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ...
Adrenalin stöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars - der
Krieg der Sterne hat erneut begonnen!

Nintendo

The New Dimension of Fun



© 1995 Nintendo Ltd. (Licensor) and Lucasfilm Ltd. (Licensor) are registered trademarks of their respective owners. Star Wars and Star Wars characters are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Star Wars and Star Wars characters are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved.