

Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR Italien: 7900 Lit

7.96  
Juli 1996

**5,80**

# FUN

# GENERATION

Das Videospiel-Magazin de

3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY



## NINTENDO 64

ALLE SPIELE IM  
PREVIEW-SPECIAL



## IRON STORM



ENTSCHEIDET DIE  
SCHLACHT FÜR  
EUCH!!

## INT. TRACK & FIELD



OLYMPIA FÜR  
ZU HAUSE!

## SUPER MARIO RPG



DAS SPIEL DES  
MONATS IM  
MEGA-TEST

ELECTRONIC ENTERTAINMENT  
E X P O  
**E3**  
LOS ANGELES '96

**25 Seiten**  
MESSEBERICHT

# LOS ANGELES

TOPAKTUELL! 400 SPIELEHITS FÜR EUCH!!





# mehr power

mit

game<sup>tm</sup>  
buster

für saturn<sup>tm</sup> oder playstation<sup>tm</sup>

jump higher  
Bigger  
faster  
live forever  
skio levels  
better  
more

game<sup>tm</sup>  
buster

legt die power in deine hände

• länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen

- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: **DATAFLASH**

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email <http://www.dataflash.com>

versandkosten DM 10



SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.

PLAY + SAT 3







'a letter from  
the editor



**Liebe Leser,**

das Großereignis des Videospiele-Jahres 1996 steht im Vordergrund dieser Fun Generation. Die Electronic Entertainment Expo, die vom 16.-18. Mai in Los Ange-

Marke „Fire“ benutzt, das Spiel läuft nämlich weder mit einem anderen Adapter noch mit einem umgebauten SNES.

„Today is the greatest day that I have ever known“ (Billy Corgan/Smashing Pumpkins)



les stattfand, hat sich endgültig als die maßgebende Messe der Branche etabliert. Über 400 Software-Neuvorstellungen, ein erbitterter Preiskampf und der zweite Auftritt des Nintendo 64 lieferten genug Stoff für 25 Special-Seiten inklusive einem ausführlichen N64-Software-Report und einer kompletten Release-Liste.

Eine Erkenntnis schon vorweg: Niemals war es interessanter und preiswerter, Videospiele zu sein. Die PlayStation kostet seit Ende Mai nur noch 399,- DM, Segas Saturn 449,- DM, Nintendos 64-Bitter steht in den Startlöchern fürs Weihnachtsgeschäft, und unter den Neuheiten des zweiten Halbjahres befinden sich nicht wenige potentielle Superhits für jedes Genre.

Auch die Olympiade in Atlanta wirft ihre Schatten voraus, Konamis Track & Field verpaßte allerdings ganz knapp den Titel „Spiel des Monats“. Den heimste nämlich mehr oder weniger überraschend ein 16-Bit-Modul ein, Super Mario RPG. Es ist schon eine Schande, daß Marios Rollenspiel-Ausflug lediglich als Import-Version zu beziehen ist und niemals offiziell in Europa veröffentlicht werden soll. Beachtet bitte, daß Ihr unbedingt einen SNES-Importkonverter der

Vielleicht habt Ihr diesen Monat unsere CD-Aktion vermißt. Wir müssen ehrlich gestehen, daß wir von der unglaublichen Masse an Anfragen zu den letzten zwei Pool-CDs schier erschlagen wurden. Leider scheinen viele den Satz über unser begrenztes Kontingent nicht gelesen zu haben und sind nun angesäuert, daß noch immer keine CD im Briefkasten liegt. In Zukunft werden wir diesen Service nur noch in Zusammenarbeit mit solchen Firmen anbieten, die nach Einsendeschluß exakt die Menge pressen lassen, die von Euch gewünscht wurde. Dadurch wird es jedoch weitaus schwieriger, CDs an Land zu ziehen. Die Alternative wäre, ausschließlich Abonnenten zu versorgen (die nach wie vor jede angebotene CD kostenlos erhalten), doch wollen wir niemanden indirekt zwingen, wegen der CDs die Fun Generation zu abonnieren.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

*Götz Schmiedehausen*  
Chefredakteur





# inhalt

JULI 1996 · FUN GENERATION

6-11 Feedback

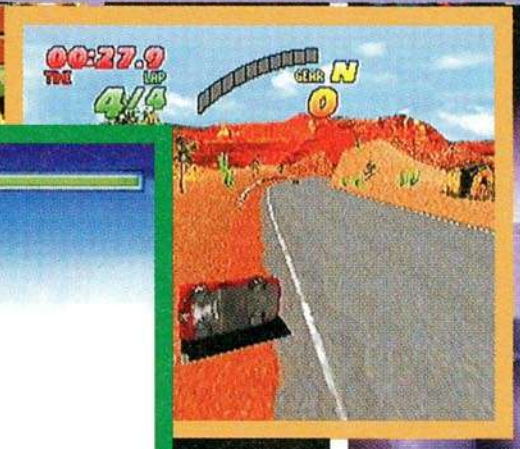
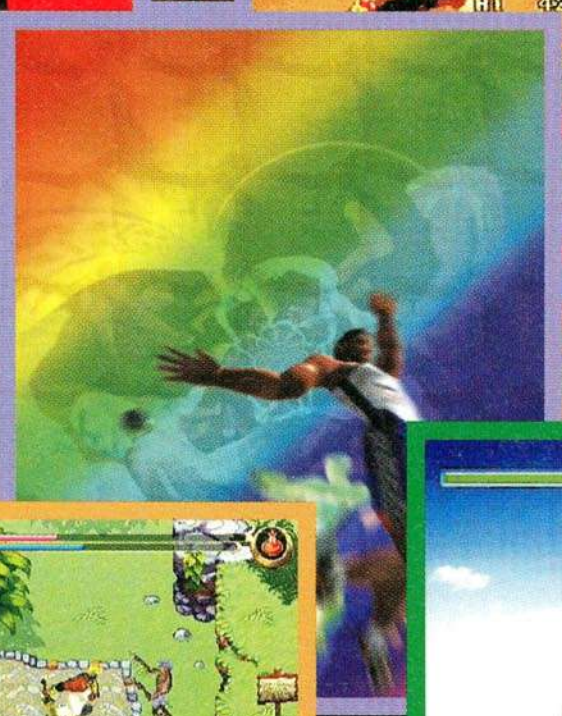
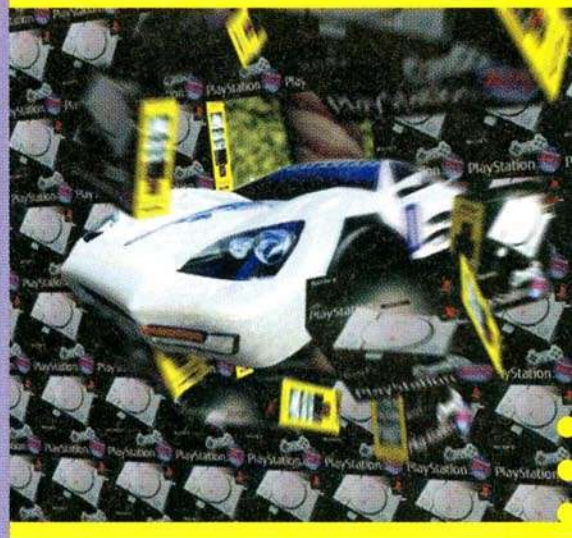
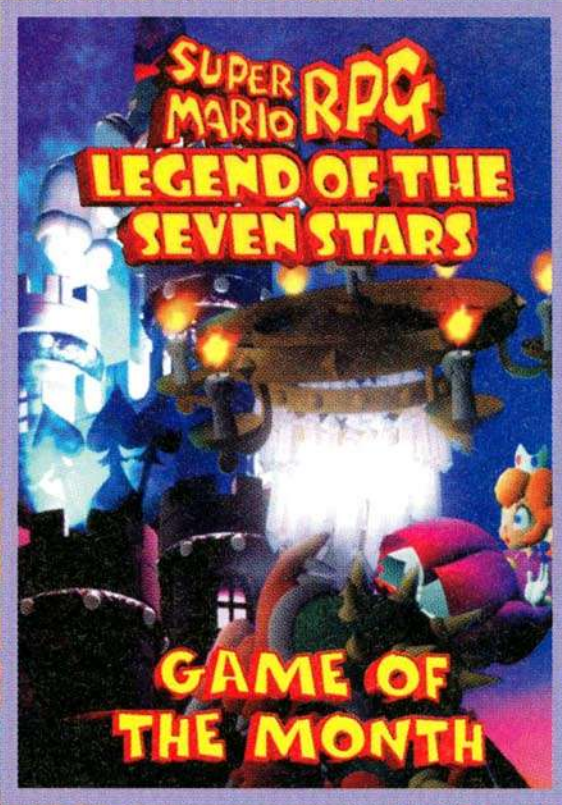
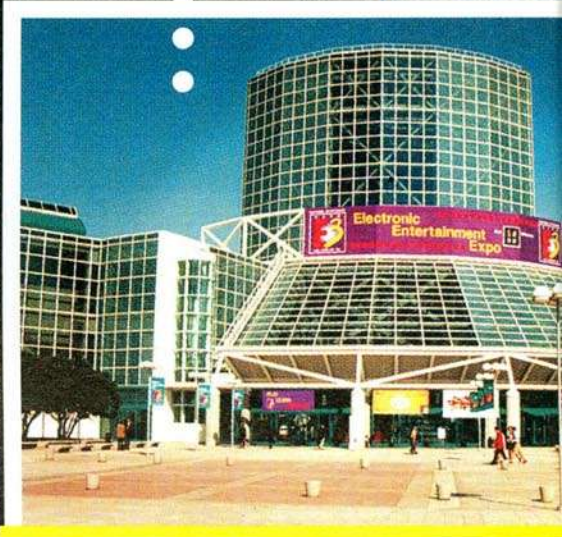
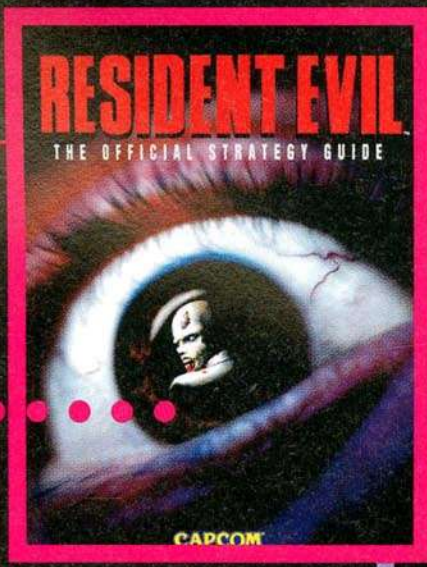
12-19 Backstage

13 Comic

20-39 E3-Messe-Special  
Über 400 Spieleneuheiten auf 20 Seiten!!

40-45 Work In Progress  
PSX: Tobal No.1 40, Project Overkill 41,  
Die Hard Trilogy 42-43, SATURN: Nights 44-45

46-54 Previews  
PSX: Slam'n Jam'96 featuring Magic & Karem 46,  
Aquanauts Holiday 48, SATURN: The Need for Speed 50,  
Story of Thor 51, Euro96 Soccer 52, Dark Savior 54



THE CON...  
3 THE G...  
THE FUN MACHINE





## 55-81 SpieleTests

**Super NES:** Super Mario RPG Legend Of The Seven Stars 55-59, Super Bomberman 4 60-61, **PSX:** Galaxian 3 62, Double Dragon 63, Jumping Flash 2 64, Konami Open 65, PO'ed 66, Int. Track & Field 67-69, Namco Museum Pieces Vol. 1 70, Shellshock 71, Drift King 72, Rockman X3 74-75, **Saturn:** Rockman X3 74-75, Shockwave Assault 76-77, The Horde 78, Baku Baku Animal 79, Iron Storm 80, **Neo Geo CD:** Zintrick 81

## 74-76 Nintendo 64 - Special

So gut sind die ersten Spiele!

## 87-93 First Aid

Alle versteckten Moves zu **TEKKEN 2!**

## 94-95 GewinnSpiel mit SONY Computer Entertainment

Gewinnt 3 PlayStations, 5x RidgeRacerRevolution & 4 neGcon Pads

## 96 Charts & Back Issues

98 Next Generation

98 Impressum



# feedback

## LIZENZGERANGEL

**1.** Ich habe mir vor kurzem Total NBA '96 gekauft und habe bemerkt, daß folgende Superstars fehlen: Shaquille O'Neal, Michael Jordan und Charles Barkley. Dafür gibt es Spieler, die es nicht gibt und die kein Basketball in der NBA spielen: Roster Center, Roster Guard, Roster Forward. Zwei von ihnen haben kein Foto, den dritten habe ich noch nie gesehen!!! Die Nachnamen der Spieler sind Positionsbezeichnungen. Das sind, glaube ich, und dabei bin ich mir ziemlich

sicher, versteckte Spieler!! Gibt es Cheats oder kann ich nicht an die Stars rankommen? Wenn ja, wißt Ihr sie?

2. Wie bekommen Abonnenten die VIP-CD? Ich bin Abonnent, habe eine PSX und bin sehr scharf auf diese CD.

3. Welches ist das beste 3D-Rollenspiel auf der

PlayStation, bei welchem nicht zuviel Blut fließt? Meine Eltern erlauben mir nämlich keine „Abschlacht-Spiele“!!!

**Thomas Uher, Poxdorf**



1. Ein leidiges Problem bei NBA-Lizenzen ist, daß einige Korbleger Exklusivverträge eingegangen sind. Shaquille O'Neal wirft ausschließlich für

Electronic Arts, Michael Jordan für Ocean und Charles Barkley für Accolade. Sony Interactive mußte deshalb auf diese drei Spieler offiziell verzichten, inoffiziell sind sie aber schon vorhanden und entsprechen Deinen drei genannten Positionsbezeichnungen. Ein Cheat, um auch an die Bildchen heranzukommen, ist uns bis jetzt nicht bekannt. Vielleicht ist Dir aber auch mit

einem All Stars-Cheat gedient. Drücke im Exhibition Mode-Auswahlbildschirm die Tastenkombination R1, R1, R2, R2, L1, L2, L1, L2.

2. Je nachdem, wann die CDs bei uns eintreffen, bekommen die Abonnenten sie entweder mit der nächsterreichbaren Ausgabe oder gesondert.

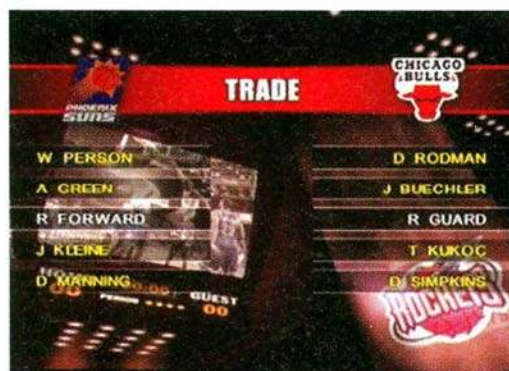
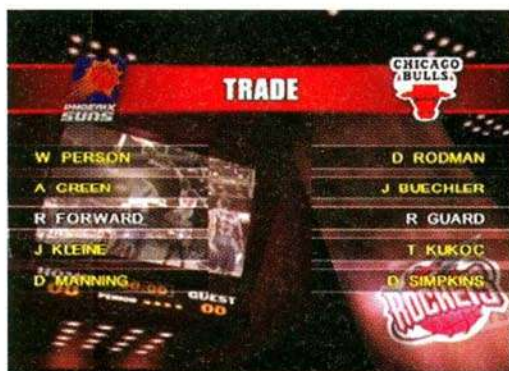
3. Mit 3D-Rollenspielen meinst Du vermutlich klassische 3D-Actionkost!? In der eingedeutschten PAL-Version von Alien Trilogy fließt im Gegensatz zur britischen PAL-Fassung nur Säure, kein Blut. Den dazugehörigen Test findest Du in der Ausgabe 3/96 (Rating: 9 von 10). Das einzige, bisher erschienene echte 3D-RPG ist das nur als US-Import erhältliche King's Field.

## VORANKÜNDIGUNGSLISTEN?

**W**irklich toll, daß es die **FUN GENERATION** jetzt alle vier Wochen

zu kaufen gibt. Für die kurze Zeit, in der Ihr Euch auf dem Videospielemarkt tummelt, muß ich sagen, daß Ihr es geschafft habt, ein ansprechendes Magazin zu gestalten, welches auch ältere Leser (ich bin schon 30 Jahre alt) anspricht. Aber fürs Spielen ist man, denke ich, nie zu alt. Daß es in Euren Redaktionsräumen in der Nacht vom 14.4. zum 15.4. gebrannt hat, habe ich sehr bedauert, und ich wünsche Euch, daß sich der Schaden in Grenzen gehalten hat. Ein dickes Lob übrigens, daß Ihr es trotz des Infernos geschafft habt, die aktuelle Aus-

gabe pünktlich - wenn auch mit kleinen Abstrichen - herauszubringen. Nach dem ganzen Lob noch etwas Kritik - ich vermisse eine Rubrik oder besser gesagt eine Übersicht, aus der man die Release-Termine aller angekündigten Spiele ersehen kann. Bei vielen Firmen verschieben sich diese Termine ja leider andauernd und ich halte es für wichtig, den Leser immer auf dem Laufenden zu halten. Ich denke, daß diese Übersicht allen zugute kommt. Denkt mal darüber nach und vergrößert doch auch die Feedback-Rubrik um ein bis zwei Seiten. Ansonsten macht weiter so und toi, toi, toi, was die Renovierung Eurer Redaktionsräume betrifft. Es grüßt Euch **Frank Lindermann, Hamburg**





- **DEMO-CD POOL**  
Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**
- **GEWINNSPIELE**  
Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!
- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!
- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie !**

A

B

O

...und  
Ihr spart:

10%

FUN GEN ABO || 9001 FUN

**Ja,** ich bestelle die **FUN GENERATION** zum Jahresbezugspreis von **DM 62,40** (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum  **X** Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

**per Bank-einzug** /

BLZ  Konto-Nr.

bei Geldinstitut:

**per Überweisung**

**GARANTIE** Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum  **X** Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9004

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION  
-Leserservice-  
Abt. 731

97064 Würzburg



## VORANKÜNDIGUNGSLISTEN?

Laß' mal gut sein mit dem Renovieren, denn viel war bei unseren völlig ausgebrannten Redaktionsräumen nicht mehr zu retten, außer dem Server natürlich. Zum 1. Juni beziehen wir neue Büros und sind wieder voll da. An dieser Stelle möchten wir uns für die vielen aufmunternden Worte bedanken und uns noch einmal für die mit 84 Seiten etwas dünn ausgefallene „Notausgabe“ entschuldigen. Eine Vorankündigungsliste als feste Rubrik halten wir aber nicht für so sinnvoll, gerade weil die wenigsten Firmen ihre Termine einhalten. Da werden Spiele zurückgehalten, um sie europa-

weit gleichzeitig veröffentlichen zu können, oder Spiele sind zum Teil noch gar nicht fertig oder verschwinden wieder in der Versenkung. Ein leidiges Problem auch für uns, denn viele Hersteller versprechen uns für unsere nächste Ausgabe Rezensionsexemplare, die wir auch brav in unserer Vorschau abdrucken, die dann aber trotz händeringendem Telefonierens doch nicht eintreffen, weil sie nicht rechtzeitig fertiggestellt werden und der Veröffentlichungstermin wieder mal nach hinten verschoben werden muß. Eine Rubrik mit ungefähren Erscheinungsterminen, nach Quartalen sortiert, wäre aber Unterschlagener Canyonflug

Duke Nukem 3D wohl eher als überschaubar bezeichnen. Dazu kommen noch die ganzen anderen Möglichkeiten und kleinen Gags wie Tauchen, WC, usw. Wird es das geniale Teil auch auf der PlayStation geben? (Wann?)  
6. (...) Wann wird es Quake auf der PlayStation geben, und wird es ein echter Fortschritt sein? Bringt hier möglichst viele ausführliche Previews. Wer weiß, ob Ihr bei Erscheinen des Spieles überhaupt noch einen Test abdrucken dürft.

7. Warum führt Ihr in Eurer Info-Box bei den Tests nicht auch eine Zeile für die Angabe der im Spiel verwendeten Sprache ein? So habe ich FIFA Soccer 96 mit der Stimme eines deutschen Sportreporters auf dem PC gesehen, mußte dann aber entsetzt feststellen, daß in meiner PlayStation-Version nur englisch gesprochen wird und das noch in einer „saumäßigen“ Qualität. Auch für Wing Commander III gibt es eine deutsche Synchronisation. Ich konnte in Eurem Test leider nicht erkennen, ob mir diese bei der PlayStation-Version wieder vorenthalten wird.

8. In dem Test zu Total NBA 96 stand etwas von einer „hohen“ Auflösung. Warum wird die nicht immer verwendet? Auf dem PC gibt es SVGA. Ich weiß, daß das auch mit den Monitoren zusammenhängt, aber warum wird bei einer Überlegenheit der PlayStation im Grafikbereich nicht immer die höchstmögliche Auflösung genommen? In welcher Auflösung wird es FIA Formel 1 geben?  
9. Kommt die Indy Car-Serie irgendwann auf der PlayStation? (...) Falls Ihr Euch bis hier unten vorgekämpft habt, möchte ich Euch jetzt noch viel Erfolg und viel Spaß bei Eurer Arbeit wünschen. Macht weiter so! **Gil Ritter, Berlin**

Danke für die Blumen, doch nun zu Deinen Fragen:

1. Daß sich Coupons zum ausschneiden zum Teil auf Seiten befinden, auf deren Rückseite Werbung ist, ist leider aus layout- und anzeigentechnischen Gründen nicht immer zu vermeiden. Wir bemühen uns

## FRAGENKATALOG

Beginnen möchte ich erst mal mit viel Lob. Endlich mal eine Konsolenzeitschrift, die nicht auf 12-jährige zugeschnitten ist. Das Layout ist wirklich gelungen. Der Aufbau des Heftes ist O.K., Euer Zehnerpunktsystem gefällt mir gut. Wo liegt auch der Unterschied zwischen 82% und 83%? Daß Ihr auch mal für ein Superspiel eine

„10“ vergibt, ist nur logisch. Diese Gründe, der monatliche Erscheinungstermin, Euer Versprechen, daß ich jetzt lauter Demo-CDs für meine PlayStation von Euch bekomme, der Preisnachlaß von 10% und noch viel mehr, haben mich dazu bewogen, mir Euer Magazin regelmäßig ins Haus kommen zu lassen. Das heißt aber nicht, daß Ihr Euch jetzt auf Euren Lorbeer

ren ausruhen dürft. Deshalb habe ich hier noch ein paar Fragen und Anregungen an Euch.

1. Wenn man aus Eurem Heft etwas rausschneiden soll, dann sorgt doch bitte dafür, daß auf der Rückseite nur Werbung ist. Ich hoffe, daß ich jetzt die CD auch ohne den Abschnitt bekomme.

2. Bei Euren Berichten über Alien Trilogy waren fast alle Bilder viel zu dunkel. Das Spiel ist zwar sehr düster, aber bei Euch war ja fast nichts zu erkennen.

3. Ist es nicht irgendwie möglich, Aussagen zum Umfang oder der Spieldauer eines Spiels zu machen? Bei Sportspielen geht das sicher nicht, aber bei Adventures oder 3D-Ballerorgien sollte das doch möglich sein. Ich war mit Krazy Ivan schon nach vier Stunden fertig (ich konnte es glücklicherweise umtauschen).

4. Anschlußfrage: Wie groß wird Resident Evil werden? In den Vorberichten ist immer von einem Haus die Rede. Nun würde ich die Anzahl der Zimmer eines Hauses (inklusive Geheimräume) als eher beschränkt ansehen.

5. Ich habe kürzlich die Möglichkeit gehabt, Duke Nukem 3D auf dem PC anspielen zu können. Bei aller beklemmenden Atmosphäre von Alien Trilogy kann man die Level hier gegenüber denen von





aber, dem Mißstand Herr zu werden.

2. Sorry, ein hoffentlich einmaliger Ausrutscher; soll nicht wieder vorkommen.

3. Im Fließtext gehen wir auf den Umfang und den Schwierigkeitsgrad eines Spiels ein, was bei sehr kurzen Spielen zu einer Abwertung führen kann, wie z.B. bei D oder Panzer Dragoon Zwei geschehen. Krazy Ivan galt redaktionsintern als umstritten. Während die einen recht zügig vorankamen, hatten die anderen schwer zu knabbern. Eine Bewertung des Schwierigkeitsgrades ist im Grunde also relativ.

4. Resident Evil ist, wieder relativ gesehen, sehr umfangreich. Je nachdem, ob man mit Jill oder Chris gestartet ist, kann man diesen Splatter-Shooter ohne weiteres noch einmal mit der anderen Hauptfigur durchspielen. Letztendlich hängt aber alles vom Können des Spielers ab. Theoretisch ist es möglich, Resident Evil im zweiten oder dritten

Anlauf innerhalb von knapp drei Stunden durchzuspielen.

5. Duke Nukem 3D soll gegen Ende des Jahres für die PlayStation und den Saturn erscheinen. Auch wir fiebern dem Test entgegen, denn die PC-Version kennen wir mittlerweile in- und auswendig.

6. Quake soll ebenfalls gegen Ende des Jahres zuerst für die PlayStation auf den Markt kommen, Umsetzungen für Nintendo 64 und Saturn sollen etwas später folgen.

7. Zu Wing Commander III: Die Vorabversion, die uns zum Test vorlag, verfügte über eine astreine englische Sprachausgabe. Sterndeuterei war noch nie unsere große Stärke, deshalb haben wir in dem Review darauf verzichtet, auf die Qualität einer geplanten deutschen Synchronisation einzugehen. Im Review von FIFA Soccer 96 für die PlayStation und den Saturn war dagegen nie die Rede von einem deutschen Kommentator. Eingedeutschte

Versionen werden in der Infobox berücksichtigt!

8. Nur die wenigsten Entwickler machen sich die Mühe, hochauflösende, speicherfressende Grafiken auf den Bildschirm zu zaubern. Um keine Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen zu müssen, begnügen sich die meisten mit niedrigen Auflösungen, obwohl sich gerade für Strategie- und Rennspiele wie z.B. FIA Formel 1 ein Hires-Modus anbieten würde.

9. Gerüchte gibt es zuhauf, bis Ende des Jahres ist aber keine Konsolenversion offiziell angekündigt.

## FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

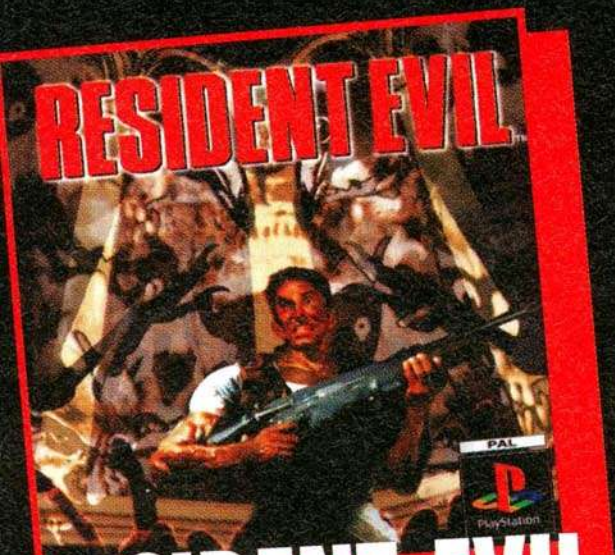
SCHREIBT AN:  
FUN GENERATION  
MAX-PLANCK-STR. 13  
97204 HÖCHBERG

Mo-Fr 12-19 Uhr  
Sa 12-15 Uhr

# A.B. GAMES

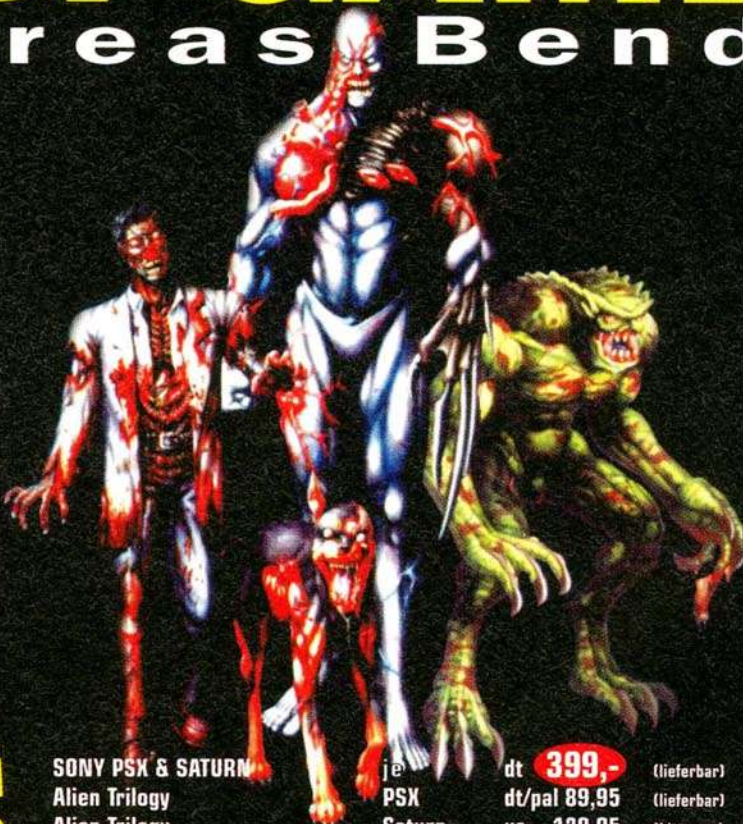
## Andreas Bender

Ankauf & Verkauf  
von Videospielen  
und Geräten



**RESIDENT EVIL**  
dt. unzensurierte Version  
(PSX-PAL) **99,95**

Wegen großer Nachfrage -  
unbedingt vorbestellen!!!  
US-VERSION (lieferbar) 139,95



SONY PSX & SATURN	je	dt	<b>399,-</b>	(lieferbar)
Alien Trilogy	PSX	dt/pal	89,95	(lieferbar)
Alien Trilogy	Saturn	us	129,95	(bitte vorbestellen)
Return Fire	PSX	dt	99,95	(bitte vorbestellen)
Ridge Racer Revolution	PSX	dt	99,95	(lieferbar)
Syndicate Wars	PSX	dt	99,95	(bitte vorbestellen)
Streetfighter Alpha	PSX	dt	99,95	(bitte vorbestellen)
Tekken 2	PSX	dt	109,95	(bitte vorbestellen)
Tekken 2	PSX	jp	149,95	(lieferbar)
Toshinden 2	PSX	dt	99,95	(bitte vorbestellen)
Panzer General	PSX	dt	99,95	(lieferbar)



**FIA FORMULA ONE**  
dt. Version (PSX-PAL)  
**99,95**  
Super Rennspiel - unbedingt vorbestellen!!!

Bestellen geht so einfach !!  
Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!  
... KEIN CLUB ...

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, 3DO, Mega Drive, Mega CD, 32x, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele

**Phone: 0451 - 871 75 55**

Annahmeverweigerer, 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 **Nur Versand**

A.B. Games • Moisinger Allee 40a • 23588 Lübeck • **Auch Händler willkommen!** Fax: 0451 - 8717565



## UNTERSCHLAGENER CANYONFLUG

**1.** Wie wär's mit einem neuen Inhaltsverzeichnis? Das jetzige ist ziemlich unübersichtlich, besonders bei den Previews und den Spieletests.

2. Da Euer Spiel des Monats in der Ausgabe 5/96 Wing Commander III für die PlayStation war, gehe ich davon aus, daß Ihr es durchgespielt habt. Nun, ich habe es durchgespielt, und am Ende erschien nur eine kurze Rendersequenz, in der man durch einen Canyon flog und die Bombe abwarf. Auf dem PC konnte man den Canyonflug manuell durchführen, kann man das auch auf der PSX, und ist es vielleicht schwierigungsgradabhängig?

3. Gibt es vielleicht einen Cheat, wie man die einzelnen Filmschnipsel von Wing Commander III anspielen kann, und/oder eine Levelwahl?

4. Wißt Ihr die Erscheinungstermine für Ridge Racer Revolution, Battle Arena Toshinden 2 und Wing Commander IV The Price Of Freedom (alle PSX)?

5. Kann es sein, daß Ihr die japanischen Versionen von Ridge Racer Revolution und Battle Arena Toshinden 2 getestet habt, oder waren es die offiziellen PAL-Versionen?

(...) Zuletzt einen allgemeinen Tip an alle PSX-Besitzer mit Wärme-problemen. Wenn man die PlayStation auf zwei Videocassetten legt, so daß der Boden des Gerätes fast frei ist, erhitzt sie sich nicht so schnell und kühlt schneller ab. Hallo Sony! Ein paar Kühlschlitze an der Unterseite der PlayStation (oder zukünftigen) wären nicht schlecht! **Daniel K., Berlin**

**F** 1. Seit der Ausgabe 6/96 befindet sich vor jedem Spieletest bzw. Preview eine Systemangabe. Man sollte aber auch nicht außer acht lassen, daß die Screenshots im Inhaltsverzeichnis farblich hinterlegt sind

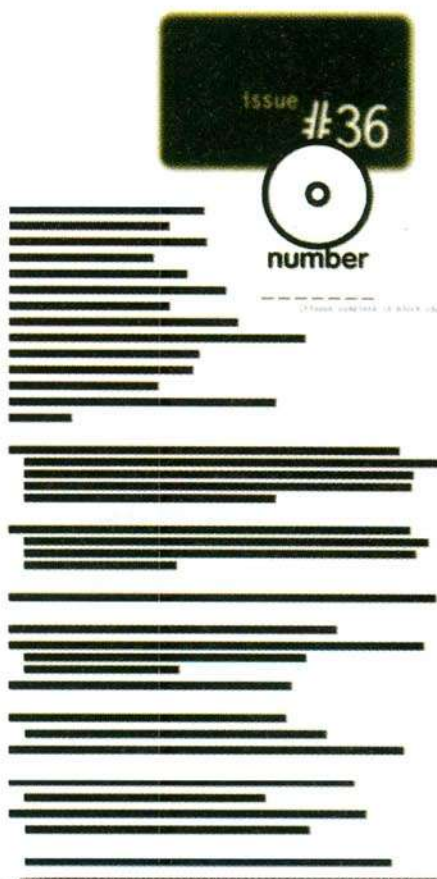
und auf die entsprechende Rubriken verweisen.

2. In der PlayStation-Version ist es leider nicht möglich, den Planeten Kilrah manuell zu zerstören, denn die Canyonsequenz am Schluß ist nicht beeinflussbar. Schade eigentlich!

3. In der 3DO-Version sind einige Cheats enthalten, mit denen sich u.a. sämtliche Filmschnipsel ansehen lassen. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis jemand die entsprechenden Codes für die PlayStation knackt.

4. Ridge Racer Revolution ist am 17. Mai erschienen, Battle Arena Toshinden 2 soll im Juni veröffentlicht werden, Wing Commander IV dagegen wird noch etwas dauern. Vor Ende des Jahres solltest Du nicht damit rechnen.

5. Wir haben die offiziellen japanischen Versionen zu einem Test herangezogen. Warum auch nicht? Schließlich können wir unsere Leser damit vorab über deren Produktqualität informieren, und spielerische Unterschiede gibt es zwischen den NTSC- und PAL-Versionen ohnehin nicht, die Texte und die Anleitung mal außen vor gelassen.



Das Inhaltsverzeichnis der amerikanischen Musik-Zeitschrift „Ray Gun“ - Besser ??

## EIN SEHR HEISSER JUNI...

**F**reaky FUN GENERATION for everyone, hi there! Es braucht sicher eine Menge Mut und noch mehr Planung, mit einem neuen Spielmagazin auf dem umkämpften deutschen Markt auftreten zu wollen. Das Neue muß sich deutlich von den Konkurrenten unterscheiden können, um sich ein Stück vom großen Kuchen abzuschneiden. Scheint, Ihr liegt mit Eurem Magazin trendy genug, um sowohl bei jugendlichen als auch bei erwachsenen Videospielern anzukommen. In diesem Sinne wünsche ich Euch natürlich weiterhin viel Erfolg und Glück bei der Umsetzung Eures Konzeptes und der Ideen, die dahinterstecken. Um ganz ehrlich zu sein, bin ich auch ein wenig nei-

disch auf Euch Tester; ich schreibe hobbymäßig gerne und viel und würde auch hin und wieder freiberuflich Artikel für Zeitschriften veröffentlichen, doch stellt sich diese Frage scheinbar in der deutschen Blätterlandschaft nicht - oder setzt Ihr etwa auf freie Mitarbeiter? Wenn ja: hier ist gleichfalls meine Bewerbung! Gestaltung und Inhalt Eures - nun auch monatlich erscheinenden - Magazins lassen kaum Wünsche offen. Es geht mir ein wenig zu bunt zu; mancher Test ist ob des mit Grafiken und Bildern hinterlegten Hintergrundes etwas schwierig zu lesen. Ansonsten lassen die Tests wenig vermissen, die Ergebnisse Eures „Testlabors“ decken sich größtenteils erstaunlicherweise mit denen der

zwei anderen großen deutschen Spielmagazine. Hintergrundinfos und Backstage-Stories gehören ebenfalls mit zum guten Erscheinungsbild der FUN GENERATION. Der Tips & Tricks-Teil ist für meinen Geschmack dagegen etwas arg mager. Entschädigung findet sich dann jedoch in zahlreichen Mitmachseiten und diversen Wettbewerben. Eine gute Sache aber auch die Bereitstellung der Sony-Demo-CD. Ich habe meine PlayStation gebraucht gekauft und konnte deshalb natürlich auch nicht die Karte an den Sony-Kundenservice schicken. Solch ein Service sollte Schule machen! Insbesondere dank des Mediums CD kann sich der Leser und potentielle Käufer so vorab ein Bild der Spiele machen, die



von den Herstellern als Top Act beworben werden. Vielen Händlern scheinen die Testwünsche der Kunden nämlich egal zu sein. Ein wenig Zurückhaltung möchte ich Euch in Sachen Nintendo 64 anraten. Es gehört scheinbar dazu, daß Zeitschriften in vollmundigen Artikeln über ein Gerät berichten, daß noch niemand käuflich erwerben kann. Jedoch will es mir erscheinen, daß Nintendo den Bogen dieses Mal ein wenig überspannt hat. Endgültige Aussagen können erst getroffen werden, wenn das N64 auch in Deutschland erhältlich sein wird - womit ich in diesem Jahr nicht mehr rechne. Ich bin, wie wohl die meisten übrigen Leser, sehr

gespannt auf die Neue. Ob sich das veraltete Modul-Prinzip jedoch langfristig gegen die CD durchzusetzen weiß, wage ich entschieden zu bezweifeln. Nintendo versucht noch einmal, gegen den Strom zu schwimmen, läßt dabei aber außer acht, daß besonders die zahlungskräftigere Kundschaft mehr fordert als ein Modul befriedigen kann. Ich halte eine CD-Variante des N64 für sehr wahrscheinlich - Spiele wie Wing Commander III oder Rebel Assault läßt Nintendo sicher nicht ohne Gegenmaßnahmen an der eigenen Klientel vorüberziehen. Vorsicht bei überhasteten Aussagen und Analysen: auch Sega und Sony haben

noch ein gewaltiges Wörtchen mitzureden. Die zwei Monate Zeit, die Nintendo der Konkurrenz nun noch einmal läßt, bieten sicher nicht nur Raum für preisliche Korrekturen, sieht so aus, als würde es ein sehr heißer Juni... So, genug geplappert. Ich wünsche Euch weiterhin viel Spaß und Spannung mit der FUN GENERATION. **Andreas Gorgen, Lörrach**

**F** Vielen Dank für die sehr konstruktive Kritik. Mit freien Mitarbeitern sind wir aber vorerst eingedeckt. Probetexte sind allerdings immer gerne willkommen. Vielleicht gibt es mal wieder Bedarf!?

## SONY PRO ?

Ich bin der Igor, 22 Jahre alt, und kaufe die **FUN GENERATION** schon seit dem ersten Heft. Es gefällt mir wirklich gut, aber in den letzten Ausgaben habe ich schon öfters bemerkt, daß Ihr mehr über die Sony PlayStation als über den Sega Saturn bringt. Was mich als Saturn-User natürlich unheimlich beunruhigt. Ihr werdet doch kein totales PlayStation-Heft? Denn in der Ausgabe 6/96 sind doppelt so viele Berichte über die PlayStation drin als über den Saturn!!! Nicht, daß Ihr meint, ich wäre ein Saturn-Fanatiker, und gegen die Sony PlayStation habe ich auch nichts; aber ich würde es begrüßen, wenn Ihr in Zukunft die Berichte 50/50 an die Öffentlichkeit bringen würdet. **Igor Roncevic, München**

**F** Als Multiformat-Magazin liegt es ganz bestimmt nicht in unserer Absicht, ein System zu favorisieren. Fakt ist, daß die Sony PlayStation in den Staaten und in Europa, was die Verkaufszahlen betrifft, dem Saturn eindeutig den Rang abgelaufen hat. In Japan, dem für Videospiele wichtigsten Markt der Welt, ist das Verhältnis etwa 1:1. Fakt ist außerdem, daß die Softwarehäuser und Entwickler nur allzu gerne bereit sind, sich auf ein kommerziell erfolgreiches Format wie die PlayStation zu konzentrieren, das erklärt auch, weshalb eine Saturn-Version in der Regel etwas später veröffentlicht wird als ihr PlayStation-Pendant. Dieses Verhältnis könnte sich aber durchaus ändern. Mit den intern als „The Big Three“ bezeichneten Titeln Sega Rally, Virtua Cop und Virtua Fighter 2 hat Sega Ende letzten Jahres einiges an Boden wiedergutmacht; dann kam Panzer Dragoon Zwei, und Nights und einige Sega coin-op-Umsetzungen stehen schon in den Startlöchern. Die Schlacht um die Vormachtstellung im 32-Bit-Bereich ist also alles andere als

geschlagen, nur ging halt die erste Runde an Sony. Was das alles letztendlich für Dich bedeutet? Wenn zur Zeit nur wenige Saturn-Neuheiten auf den Markt kommen, können wir auch nur dementsprechend wenige vorstellen. Mit Voreingenommenheit hat das nichts zu tun.

## MEGA \* STAR

VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

### \* Sony PLAYSTATION \*

Panzer General	dt 89,-
Ridge Racer Rev.	dt 99,-
Addidas Soccer	dt 99,-
Shellshock	dt 89,-
High Octane	dt 49,-
Zero Devide	dt 79,-
NHL Face Off	dt 99,-
neGcon Pad	dt 89,-
JoyPad Verlängerung	dt 89,-
RFU Adapter	dt 49,-

### \* Sega SATURN \*

Iron Storm	us 129,-
Alone in the Dark 2	dt 109,-
Earthworm Jim 2	us 99,-
Advanced Military 2	jp 89,-
Guardian Heroes	us 89,-
NFL Quaterback	dt 89,-
X Man	dt 89,-
The Horde	uk 89,-
JoyPad Verlängerung	dt 25,-

### \* Nintendo SNES \*

Super Mario RPG	us 149,-
Civilization	us 139,-
Final Fight 3	dt 119,-
Spiele für SNES ab 49,-	

### Magazine

Game Fan	us 17,-
Sony Magazin incl.CD	uk 25,-
Saturn Magazin	uk 15,-

Spiele für Mega Drive ab 39,-

**! NEU ! ■ 32-Bit Info-Video Nr. 2 ■ ! NEU !**  
Über 25 Brandheiße Next Generation Games für Sony PlayStation + Sega Saturn, bis zu 6 versch. Levels pro Game. In HIFI-Stereo für nur 29,-!!!

**Öffnungszeiten**  
Mo - Fr: 11.00 - 20.00  
Sa: 10.00 - 16.00

Versand per NN zzgl. 8,-  
Inhaber F. Pfister

Komplettangebote anfordern,  
bitte System angeben:  
**Fa. Mega Star**  
Schaffhauserstr. 55  
79713 Bad Säckingen

**Tel: 07761 / 59742 Fax 57014**





## ■ Nintendo 64 in Kürze

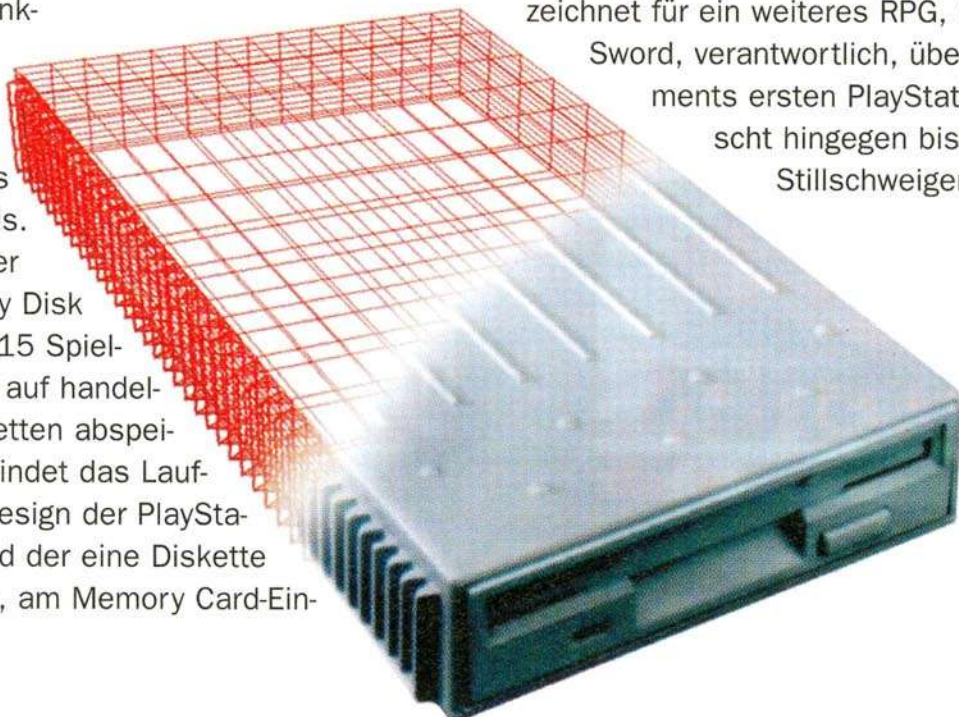
In einem Interview mit dem japanischen Handelsblatt The Nikkei Weekly bestätigt der

Präsident von Nintendo Japan, Hiroshi Yamauchi, die firmeninternen Pläne zum Nintendo 64. Als Zielgruppe wird ein sehr junges Publikum anvisiert. Nintendo beabsichtigt darüber hinaus, ihrer Dream Team-Philosophie treu zu bleiben und den kommerziellen Erfolg des N64 nicht von Third Party-Produkten

abhängig zu machen. In-house-entwickelte und von selektierten Entwicklern erstellte Titel, die ebenfalls unter Nintendos Fittichen erscheinen, sollen einen Großteil der Softwareveröffentlichungen ausmachen. Als Konsequenz auf Nintendos Modul-Hochpreispolitik und die ständigen Verzögerungen, was den Launch der Hardware betrifft, legt Microprose die Entwicklung von Top Gun für das N64 vorerst auf Eis. In den Staaten sollen die ersten N64-Geräte nach wie vor am 30. September ausgeliefert werden, eine breite Marktstreuung ist aber nicht vor Mitte Oktober zu erwarten. Sieben Spiele sollen parallel zum US-Launch erscheinen: Super Mario 64, Pilot Wings 64, WaveRace 64, Star Wars Shadows Of The Empire, Body Harvest, TetrisPhear und Cruis'n USA (Preis der Hardware: ca. 249\$, Software: ca. 49\$-69\$).

## ■ Memory Card Plus - PlayStation

Nachdem eine Deluxe Memory Card von Sony Computer Entertainment weiterhin auf sich warten läßt, nimmt sich Zubehörspezialist Dataflash des Themas an. Memory Card Plus genannt, verfügt das Derivat über 120 interne Game Slots. Dank Bank Switching funktioniert die Memory Card Plus (89 DM) wie acht einzelne, mit jeweils 15 Speicherslots bestückte Memory Cards. Noch einen Schritt weiter geht Dataflashs Memory Disk Drive (179 DM). Bis zu 15 Spielstände lassen sich hier auf handelsübliche 3.5"-2DD-Disketten abspeichern. Einen Anschluß findet das Laufwerk, das im Gehäusedesign der PlayStation angepaßt wurde und der eine Diskette mit 100 Cheats beiliegt, am Memory Card-Ein-schub.



## ■ Nintendo Project Atlantis - Game Boy Pocket



Die 1990 von ehemaligen Acorn-Mitarbeitern gegründete Company ARM (Advanced RISC Machines) mit Sitz in Cambridge (UK) entwickelt in Zusammenarbeit mit einer weiteren, noch ungenannten Firma Nintendos farbigen Game Boy-Nachfolger. Eine auf niedrigen Energieverbrauch optimierte Version einer 32-Bit-RISC-CPU von ARM soll Project Reality eine Batteriebensdauer von bis zu 30 Stunden sichern. ARM designte die CPUs für die Archimedes-Produktfamilie von Acorn, für Apples NotePad Newton (ARM 610) und für das 3DO Mk 1 Opera (ARM 60). Ein genaues Veröffentlichungsdatum läßt Nintendo dafür wohlweislich offen, um nicht die Verkaufszahlen des Game Boy Pocket zu gefährden, der am 3. September auf den US-Markt kommen soll: 30% kleiner als das Original und mit höherer Auflösung und besserem Kontrast.



## ■ Sony tummelt sich mit drei weiteren europäischen Entwicklern

Arc Development, Revolution Software und Software Creations schließen zu dem Pool von Labeln auf, die von Sony Computer Entertainment Europe betreut werden. Software Creations, das Team hinter Solstice und Equinox, entwickelt für Sony Spiral Saga, ein 3D-Action-RPG, Revolution Software zeichnet für ein weiteres RPG, Broken Sword, verantwortlich, über Arc Developments ersten PlayStation-Titel herrscht hingegen bislang noch Stillschweigen.

### Newsflash

+++ Panasonic UK und LG Electronics UK schließen ihre 3DO Divisions. +++ Der Veranstalter Blenheim legt die ECTS Spring ad acta. Lediglich die Herbstmesse soll weiterhin stattfinden. +++ GT Interactive setzt id Softwares 3D-Shoot'em Up Quake und 3D Realms Duke Nukem 3D für das Nintendo 64, die PlayStation und den Saturn um. Die Sony-Versionen sollen als erste gegen Ende des Jahres erscheinen. +++ Segas Virtua Fighter 3 soll im 4. Quartal für den Saturn auf den Markt kommen. +++ Big Blue steigt ins PlayStation-Geschäft ein: vorerst geplant sind bei IBM das Adventure Quest For Fame und ein 3D-Plattformspiel mit dem Arbeitstitel Ted Shed. +++ Eidos kauft Centresoft auf. Die Centresoft-Labels Domark, Core Design, US Gold, Simis, Silicon Dreams und Big Red



## Das Aus für Super Mario RPG

### SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

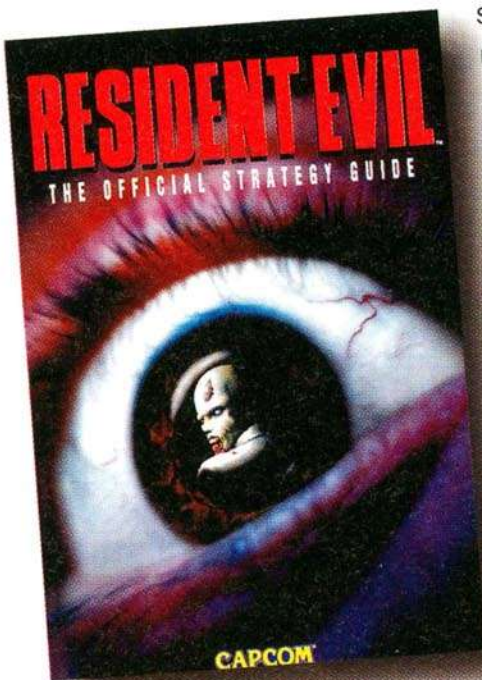
Squaresofts Super Mario RPG bleibt dem japanischen und dem US-Markt vorbehalten. Eine Veröffentlichung in Europa ist nicht geplant. Nintendo beabsichtigt aber auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles drei neue Titel für das Super Nintendo vorzustellen, darunter Rarewares Sequel zu ihrem in Deutschland indizierten Beat'em Up und Super Mario World 3. Tetris Attack und Winter Gold sollen ebenfalls via Nintendo erscheinen.

## Sega Soft steigt in den PlayStation-Markt ein

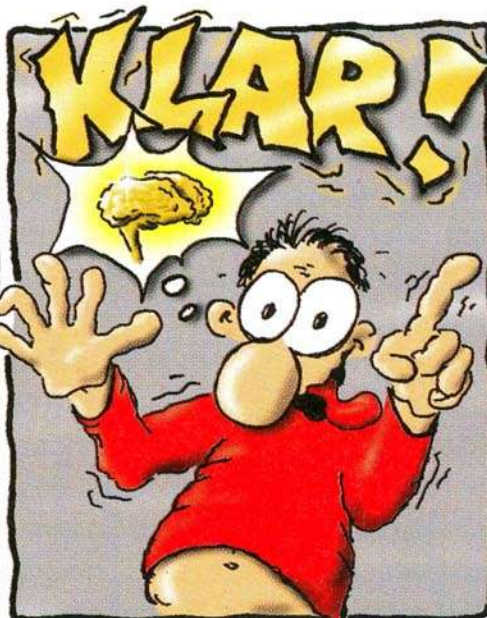
Sega Soft, an der Sega 40% Anteile hält, bestätigt, neben Saturn-, PC- und Internet-Applikationen auch PlayStation-Software zu entwickeln. Drei Titel sollen auf der E3-Messe vorgestellt werden, darunter Dirty Dwarfs und The Sacred Pools für den Saturn.

## Resident Evil The Official Strategy Guide

Aus dem Inhalt: Kartenmaterial zu allen Resident Evil-Schauplätzen, namentlich Mansion, Courtyard, Guardhouse und Laboratory, grundlegende Strategien, eine Liste sämtlicher Gegenstände, Waffen und Gegner mit exakter Lagebeschreibung, eine Schritt-für-Schritt-Komplettlösung am Beispiel der beiden Hauptfiguren Chris und Jill, alternative Lösungsmöglichkeiten und Abspänne und schließlich Geheimnisse wie neue Outfits und unendlich Muniton für den Rocket Launcher; mit 148 Seiten ein inhaltlich sehr erschöpfendes, gut aufgemachtes und rundum empfehlenswertes Hint Book. **Testmuster: Dynatex** (Tel. **0231/556140**)



Software fungieren nur noch als Entwickler; Publisher aller zukünftigen Titel ist Eidos Interactive. +++ Electronic Arts beteiligt sich an Tiburon, den Entwicklern der Super Nintendo-Versionen von NFL Madden 96 und NHL 96. +++ Warner Interactive lizenziert System 3s Strategiespiel Hordes für die PlayStation. +++ Takara veröffentlicht eine low-cost-Variante von Virtualitys VR Helm. +++ Electronic Arts Strike-Serie geht mit Soviet Strike für die PlayStation in die vierte Runde (Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Oktober). +++ Capcom kündigt Breath of Fire 3, Mega Man 8 und Mega Man X4 für das Super Nintendo an.







+++ Electronic Arts veröffentlicht eine Multi-Player-Version von Road Rash und eine Special Edition von The Need For Speed. +++ Ebenfalls in der Mache: Virtual Supercross (Arbeitstitel) von Playmates (PlayStation, Saturn), Sony Interactives NHL Face Off '97 (PlayStation), das futuristische Rennspiel POD von Ubi Soft, Dream Team Basketball von US Gold (PlayStation, Saturn), The Crow 2 von Acclaim Entertainment und Blade Runner von Virgin Games Interactive. +++ Sony Corp. Of America beabsichtigt, sich von Psygnosis zu trennen. +++ Sony Computer Entertainment senkt den Preis ihrer PlayStation auf konkurrenzlose 399 DM. +++

## Die Gewinner aus FUN GENERATION 5/96

Gewinnspiel mit Vidis: Jeweils ein Steering Wheel für die PlayStation geht an: Lorenz Hödelt, Bremen - Daniel Schmidt, Kelkheim - Peter Schermer, Löbau - Jeweils ein PSXII-Pad mit Dauerfeuer und Slowmotion haben gewonnen: Andreas Nägerle, Affing/Anwalting - Mark Höing, Coesfeld - Frank Lindermann, Hamburg - Sven Kohlberger, Bensheim - Stefan Betz, Karlstein - Eric Zahlmann, Herbolzheim - Oliver Herrmann, Hamm - Ralf Hambrücker, Absdorf - G. Schmidt, Wittenberge - Oliver Bark, Berlin. Jeweils ein Street Fighter-Pad geht an: Oliver Zühlke, Itzehoe - Stefanie Ulbrich, Hameln - Helmut Lenne, Schwarzenbeck - Oliver Hochstetter, Neu-Ulm - Orhan Ates, Tuttlingen - Martin Berger, Esslingen - Axel Schwallach, Böblingen - Oliver Tappe, Bad Salzuflen - Michael Szalek, Duisburg - Jörg Mutter, Tiengen. Die Lenkräder und Pads gehen den Gewinnern in den nächsten Tagen zu. Nur Dan Verowski aus Berlin, der Gewinner eines Nintendo 64 von Flying Arts, wird sich wohl noch etwas gedulden müssen, denn der Stichtag für die Japan-Veröffentlichung von Nintendos neuer Hardware fällt auf den 23. Juni.

## Ridge Racer Rev.-Contest im Paramount Park

Wer in letzter Zeit bei einem Bundesliga-Spiel zu Gast war, wird sich vielleicht über die kurzen, vor Anpfiff abgehaltenen Ridge Racer-Wettbewerbe auf den Großbild-Videoanzeigetafeln in den Stadien gefreut haben. Hier wurden die besten Fahrer, ausgewählt aus immerhin ca. 30.000 Bewerbern, ermittelt, die sich Anfang Mai zum ultimativen Showdown im Paramount Park in der Nähe von Frankfurt/Main trafen. Es ging um den Titel des Bundessiegers, dem immerhin ein London-Trip inklusive einem ausführlichen Besuch des Namco-Wonderparks winkte. Doch so einfach, wie die australierten Cracks es sich vorstellten, war das Ziel nicht zu erreichen, denn sie wurden mit der gerade erst eingetroffenen deutschen Version von Ridge Racer Revolution konfrontiert. Zusätzlich wuselten noch Kamera-Teams verschiedener Stationen zwischen den hochnervösen Kandidaten herum. Schließlich setzte sich Niels Penner aus Minden durch, der mit seiner konstanten Fahrweise das Feld ausstach. Auf Platz 2 bzw. 3 kamen André Fettin aus Berlin und Jan Kuhrmann aus Everswinkel. Unsere herzlichsten Glückwünsche an die drei Gewinner!



## Virgin-Portfolio

Virgin Interactive Europe erweitert die von ihnen betreuten Label um Graffiti (Screamer), Mythos (X-Com Enemy Unknown) und um die japanischen Entwickler Bell (Wing Arms, F1 Live Information). Westwood Studios Strategiespiel Command & Conquer, das auf der ECTS Spring zum Computerspiel des Jahres gekürt worden war, soll in einer überarbeiteten Version für die PlayStation und den Saturn erscheinen. Des weiteren Fear The Night (PlayStation, Saturn), Monstrous City (PlayStation) und Spot III (PlayStation). Virgins Sports-Serie wird außerdem um Powerplay Hockey (Preview in FUN GENERATION 5/96) und einen Soccer-Titel erweitert.

## Probleme mit umgebauten PlayStations



Um weiteren Anfragen vorzubeugen, sei an dieser Stelle noch einmal erwähnt, daß die Herstellergarantie bei einem Umbau der PlayStation erlischt, d.h. Reparaturen werden kostenpflichtig. Sony Computer Entertainment weist ausdrücklich darauf hin, daß umgebaute PlayStation-Geräte nicht bevorzugt repariert werden. Ein Umbau der PlayStation ist im übrigen weitaus aufwendiger als bei anderen Konsolen. Gerade deshalb können eher Schäden am Gerät auftreten.

## Video-Game Soundtracks

Soundtrack-Freaks können neuerdings über den Versandhändler „Non+Ultra“ in Erlangen zu vielen japanischen Titeln wie beispielsweise der Final Fantasy-Serie, Tekken 2, Secret Of Mana, Dragon Quest III-V, Front Mission u.v.m. die entsprechende originale Musik-CD ordern. Die vollständige Liste aller Titel erfragt Ihr bitte bei Non+Ultra. Tel: 09131/51036.



Jürgen Krenz (PR-Manager SCE) bei der Preisübergabe



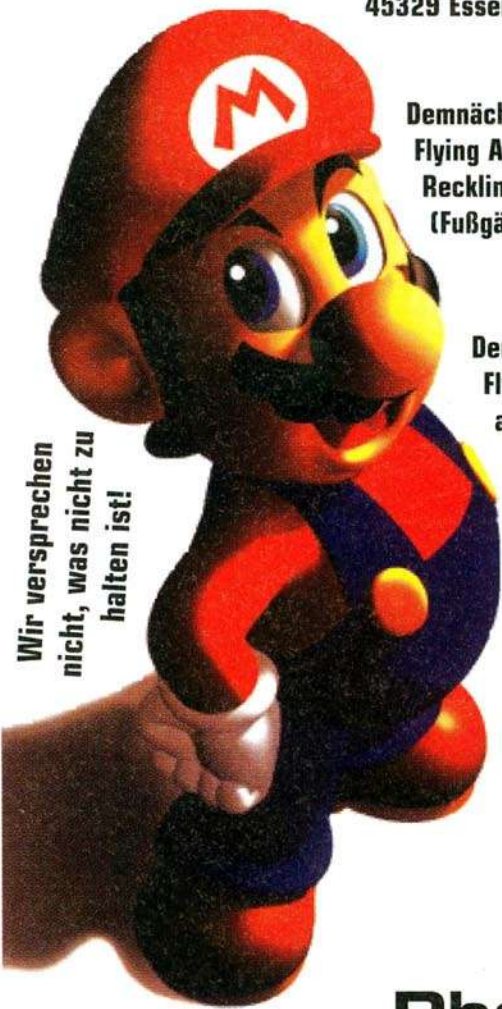
## Unsere Franchise-Partner:

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

Demächst:  
Flying Arts  
Einkaufszentrum Altenessen  
Altenessener Str. 411  
45329 Essen

Demnächst:  
Flying Arts  
Recklinghausen  
(Fußgängerzone)

Demnächst:  
Flying Arts  
auch in Ihrer  
Nähe!!!



Wir versprechen  
nicht, was nicht zu  
halten ist!

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

### PlayStation Software

Adidas Power Soccer	dt	99,95 DM
Buster Brothers	us	119,95 DM
Bust a Move 2	dt	89,95 DM
Descent	dt	89,95 DM
Fade to Black	dt	89,95 DM
King of Fighters	jp	149,95 DM
Motor Toon G.P. 2	jp	149,95 DM
Namco Museum 3	jp	149,95 DM
NBA Live 96	dt	99,95 DM
NHL Face Off	dt	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Pa'ed	dt	89,95 DM
Project Overkill	us	119,95 DM
Resident Evil	dt	89,95 DM
Return Fire	dt	89,95 DM
Ridge Racer Revolution	dt	99,95 DM
Skeleton Warriors	us	119,95 DM
Space Hulk	dt	89,95 DM
Street Fighter alpha	dt	99,95 DM
Tekken 2	jp	149,95 DM
Toh Shin Den 2	dt	99,95 DM
Williams Arcade Classics	dt	89,95 DM

### Saturn Software

Euro Soccer 96	dt	99,95 DM
Panzer Dragoon 2	dt	99,95 DM
Skeleton Warriors	us	99,95 DM
Olympic Games	dt	89,95 DM
Gradius Deluxe	jp	99,95 DM
Sonic Wings	jp	89,95 DM
Alien Trilogy	us	99,95 DM
Street Fighter alpha	dt	99,95 DM
Iron Storm	us	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	99,95 DM

### Hardware

Sony Playstation	dt	399,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	dt	469,95 DM
SEGA Saturn	dt	399,95 DM
incl. SEGA Rally	dt	479,95 DM
Action Replay PSX/SAT	dt	89,95 DM
Mad Catz Lenkrad PSX		149,95 DM
Memo Card PSX 120 Blocks		89,95 DM
Memo Card SAT 8 Meg		89,95 DM

### Nintendo

Mario RPG	us	149,95 DM
incl. Adapter		169,95 DM
Nintendo 64 (ab 23.06.)	jp	a.A.

PC CD-ROM: alle gängigen Titel preisgünstig ab Lager lieferbar!



Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

# SPIELRAUM

Volker Meyer • Bergstraße 15 • 91054 Erlangen  
Tel. 09131/205093 • Fax 09131/205083

Da lacht die Raubkatze!

Jaguar+Cybermorph + Kabel + Netzteil + Controller I	199,95
Jaguar CD-ROM	319,95
Jaguar Pro-Controller	64,95
Jaguar Cat-Box	99,95
CD-ROM Memory-Track	69,95
4-Spieler-Adapter	59,95

### Module

Alien vs. Predator	119,95
Atari Karts	119,95
Breakout 2000	109,95
Defender 2000	119,95
Fever Pitch Soccer	109,95
<b>Fight for Life</b>	<b>119,95</b>
Iron Soldier	69,95
I-War	109,95
Kasumi Ninja	69,95
Missile Command 3D	99,95
Attack of the Mutant Penguins	99,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	109,95
Ray Man	119,95
Ruiner Pinball	99,95
* Skyhammer	119,95
Super Burn out	109,95
Super Cross 3D	69,95
Theme Park	99,95
Tempest 2000	79,95
Zoop	59,95

### CDs

Baldies	109,95
Battlemorph	119,95
Brain Dead 13	119,95
* Brett Hull Hockey	119,95
Highlander	119,95
* Highlander II	119,95
Hover Strike	109,95
* Iron Soldier II	119,95
Myst	119,95
Primal Rage	109,95
Space Ace	109,95

### Wir führen alles für LYNX II

Das beste Handheld der Welt!  
Super Asteroids + Missile Command: 89,95  
Battlezone 2000 89,95  
Lynx II + California Games + ComLynx-Kabel  
119,95  
Dracula 69,95

Außerdem jede Menge Games  
für ST/e und Falcon auf Lager!  
Liste anfordern!

### Demnächst: Sega's NOMAD!

Gegen DM 4,- in Briefmarken erhalten Sie unser Jaguar-Magazin mit Tests, Cheats, Tips und Tricks zu sämtlichen Spielen!

Wir haben permanent Neuheiten auf Lager. Die hier aufgelisteten Spiele stellen nur einen kleinen Teil unseres Angebots dar - fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

Mit \* gekennzeichnete Spiele sind Ankündigungen - nutzen Sie unseren Rückrufservice!

Porto & Versand: 1 Spiel DM 12,00 - 2 Spiele DM 10,00, 3 Spiele + mehr DM 8,00. Vorkasse DM 8,00. Versand ins Ausland nur Vorkasse DM 17,00.

Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum, Preisänderung, Druckfehler vorbehalten.

JETZT IN SOLINGEN!  
TEL: 0212/316274 FAX: 0212/316397

# GAMEDEVIL

VERSAND UND LADENLOKAL  
STÄNDIG ALLE NEUHEITEN LIEFERBAR FÜR:

SONY PSX

SEGA SATURN



ULTRA 64

SNES

BERATUNG, SERVICE UND PLAYSTATION-UMBAU

VERSAND PER UPS, AB 300,- BESTELLWERT FREI !!  
GAME DEVIL, WALDER KIRCHPLATZ 5, 42719 SOLINGEN  
ÖFFNUNGSZEITEN: MO. - SA. 12.00 UHR - 19.00 UHR





## Tomb Raider

PlayStation  
Shoot'em Up, Adventure

Dynamische Kamerafahrten, stufenlose Animationsphasen, feinberechnete Lichtquellen, eine Story, die Indiana Jones entliehen sein könnte: Core Designs Adventure Tomb Raider rund um die verwegene Abenteurerin Lara Croft hinterläßt einen sehr vielversprechenden ersten Eindruck. Eine in Echtzeit ablaufende actiongeladene Zeitreise über vier Level hinweg mit kniffligen Puzzles, Plattformelementen und insgesamt 20 FMV-Zwischensequenzen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



## Transport Tycoon

PlayStation  
Strategie

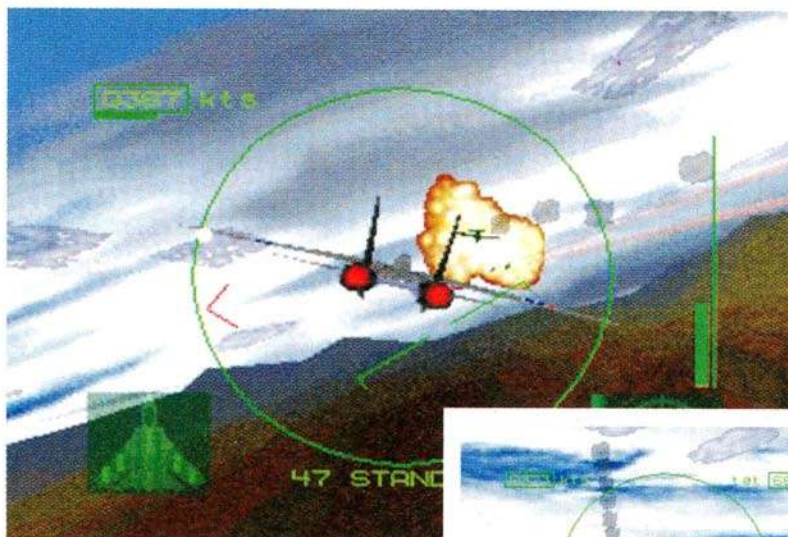
Transport Tycoon versetzt den Spieler ins Jahr 1930: mit 100.000 Pfund Startkapital erscheint es einfach, ein Straßen- und Eisenbahnnetz, Bahnhöfe, Lufthäfen, Docks und Verbindungen zu benachbarten Städten aufzubauen. Konservative Stadträte, Verkehrswege, die zusammenbrechen, Naturkatastrophen und computergesteuerte Rivalen hindern einen daran, Personen und Güter in die lukrativsten Städte zu transportieren, auf leistungsstärkere Vehikel zurückzugreifen und letztendlich zum Transport Tycoon gekürt zu werden. Eine zoomende und rotierende 3D-Ansicht zählt zu den Neuerungen gegenüber der PC-Version. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



## Swiv

PlayStation  
Shoot'em Up

Ein 16-Bit-Shoot'em Up-Klassiker in neuem Next Generation-Gewand: Swiv, Special Weapons Interdiction Vehicles. Hubschrauber und Buggy, ein Zwei-Spieler-Simultanmodus - damit hören die Gemeinsamkeiten schon auf. Gegner und Hintergründe wurden komplett überarbeitet, mit Texturen überzogen und mit Licht- und Schatteneffekten versehen. 30+ Level sollen in die endgültige Version Einzug finden. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 1997.



## Top Gun Fire At Will

PlayStation  
Simulation

Gegenüber dem PC CD-ROM-Original soll die PlayStation-Fassung um einiges actionorientierter ausfallen. So werden die Waffensysteme vor einer Mission vom Rechner bestückt, Raketen automatisch auf Ziele justiert, und der Bordcomputer Merlin brieft den Spieler während eines Einsatzes. 30 nonlineare Dogfight-Missionen erwarten einen aus dem Cockpit einer F-14 Tomcat der U.S. Navy. Zum Teil dem Movie entlehene bzw. neu gefilmte Videosequenzen und der original Soundtrack sollen die ursprüngliche Atmosphäre des Films rüberbringen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine Nintendo 64-Umsetzung ist ebenfalls geplant.







## XS PlayStation 3D-Shoot'em Up

Ein weiterer 3D-Shooter. Detaillierte Profile der Charaktere mit eingestreuten Video Cut-Szenen, eine Replay-Funktion genannt "Kill Card" und 60 mit Motion Capture Technology animierte Figuren, die sich bezüglich ihrer Taktik und der verfügbaren Waffen deutlich unterscheiden, zählen zu den schlagkräftigsten Argumenten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal (Screenshots: PC-Version).



## Loaded Saturn Shoot'em Up

Mit ihrer Loaded-Umsetzung für den Sega Saturn beabsichtigt Gremlin Interactive an den breiten Erfolg ihres PSX-Splatter-Shooters anzuknüpfen. Artworks von 2000AD, ein Soundtrack von Pop Will Eat Itself, sechs geistesgestörte Charaktere, ein Zwei-Spieler-Simultanmodus, ein Gameplay im Gauntlet-Stil, d.h. wahlloses, wildes Geballere auf alles, was sich bewegt, technisch gesehen allererste Sahne; nicht ohne Grund war uns die PlayStation-Variante ein Rating von 9/10 wert. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.

## Ladenlokal

45131

**Essen**

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen

# GAMESTORE

*Spielend durchs Leben*

## Ladenlokal

40211

**Düsseldorf**

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Track & Field dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Power Sp. Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	NHL Face Off dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	99,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Space Hulk dt.	89,90
NBA Live 96 dt.	99,90	Namco Museum 1 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Return Fire dt.	99,90	Tohshinden 2 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	NFL Gameday dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	Beyond the Beyond dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90	Chr. of the Sword dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Darkstalkers dt.	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhammer dt.	vorb.
R.R. Revolution dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Po'ed dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Transport Tycoon dt.	99,90		

## NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



**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

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.) Weitere Infos telefonisch bitte erfragen..

**ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!**

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

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

## SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 dt.	129,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Toystory dt.	139,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Final Fight 3 dt.	99,90
Earthbound us.	99,90
Castlemania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Mario RPG us.	149,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bomberman 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

## SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Layer Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

# 0201 / 777235

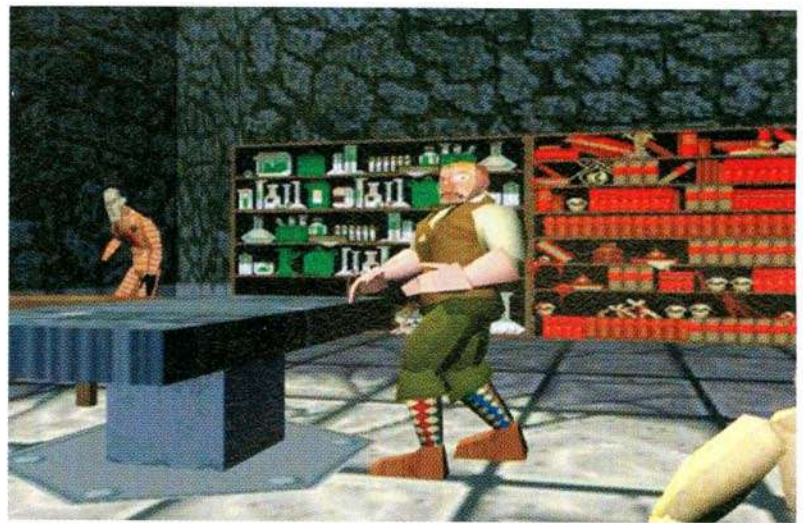




## Blast Chamber

PlayStation  
Shoot'em Up

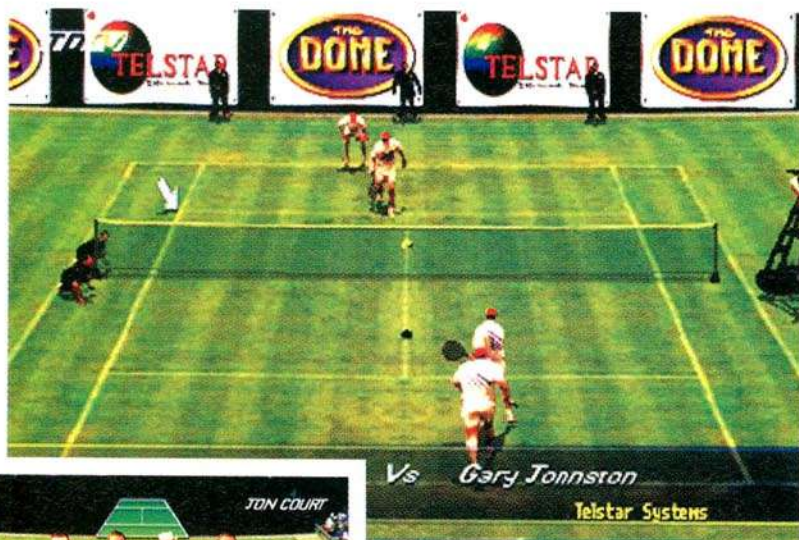
Ein Shooter inmitten einer 3D-Röhre. Hindernisse überwindend ringt man hier um einen pulsierenden Kristall. Treppenstufen emporlaufend oder sich an Seilen entlanghangelnd bietet es sich nichtsdestoweniger an, einfach die Röhre zu drehen, um an den Kristall heranzukommen. Die Szenerien sind auf Single- (40 Level) und Multi Player-Modus (20 Level) ausgelegt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant (Screenshots: PC-Version).



## Excalibur

PlayStation  
Shoot'em Up, Adventure

Die Artus-Saga einmal ganz anders: Delavar, der mächtigste Mann in der futuristischen Untergrundstadt Salto und gleichzeitig der führende Kopf hinter dem Eden-Projekt, betritt durch ein Zeitportal die Welt König Artus'. Das Schwert Excalibur soll der Legende nach seinem Besitzer magische Kräfte verleihen und als Friedensstifter fungieren. Delavar verfolgt jedoch ganz andere Motive. Beth, Merlins Nichte, begibt sich auf eine Reise durch die Zeit, um das Schwert zurückzuerobern. Auch wenn man mit anderen Charakteren Gespräche führen und Gegenstände einsammeln kann, liegt der Schwerpunkt des Spieles doch auf 3D-Action. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal.



## Complete Tennis

PlayStation  
Sports

Von den ehemaligen Jaguar-Entwicklern The Dome stammt diese für Telstar Electronic Studios designte Tennissimulation. Ein Vier-Spieler-Modus (wahlweise bei gesplittetem Bildschirm), digitalisierte Charaktere, insgesamt 24 Originalschauplätze und Liga-, Exhibition- und Practice-Modus zählen zu den wichtigsten Features. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



## Gender Wars

PlayStation  
Blow'em Up



Thematisch auf den ewigen Krieg der Geschlechter eingehend, übernimmt man in Sales Curve Interactives Gender Wars wahlweise den Part eines männlichen oder weiblichen Söldnertrupps. 28 Missionen mit über 1.000 Bildschirmen großen Spielfeldern, Trainingslevel und unterschiedliche Waffensysteme erwarten einen in diesem isometrischen Shooter. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 4. Quartal (Screenshots: PC-Version).





## Ninja

PlayStation  
3D-Beat'em Up

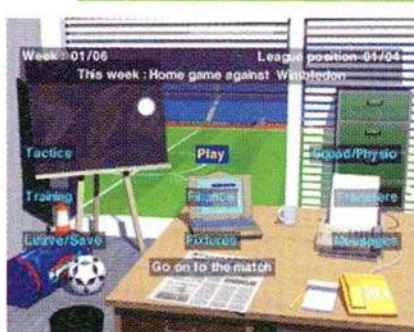
Während andere Titel wie Guardian Heroes noch auf die traditionell in 2D scrollende Ansicht setzen, geht Core Design bereits einen Schritt weiter und verlagert das Geschehen in die dritte Dimension. Die isometrische Kamera verfolgt den jungen Ninja Kurosawa hautnah auf seinem Weg durch insgesamt 15 Stages. 50 Kampftechniken und Magie stehen dem Spieler zur Wahl. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



## Gunship

PlayStation  
Simulation

Gunship zählt mit über 250.000 verkauften Exemplaren auf PC CD-ROM und Amiga zu den meistverkauften Flugsimulationen. In der Sony-Variante wählt der Spieler unter den bekannten fünf Kampfhubschraubern, darunter ein Comanche und ein AH-64 Apache „Desert Hunter“. Als Schauplätze für den Campaign-Modus wurden der Persische Golf und Mitteleuropa gewählt, „Arcade“ ist eher für Top Gun-Naturen gedacht. Szenarien und Cockpit sollen für die PlayStation-Version überarbeitet werden, Videoschnipsel aus dem McDonnell Douglas-Archiv für zeitgemäßes Drumherum sorgen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



## Onside

PlayStation  
Sports

Nachdem sich Elite Systems als Publisher zurückgezogen hat und nur noch als Entwickler fungiert, stellt Onside nach Virtuoso ihr zweites Next Generation-Konsolenprodukt dar. Vier europäische Ligen, Deutschland, England, Italien und Frankreich, und eine Super League mit Teams aus den vorhergehenden Ligen stehen zur Auswahl. Vor allem die Manager-Optionen wie Spielertransfer und Trainingslager sollen Soccer-Fans entgegenkommen. Über 7.000 Animationsphasen, dynamische Kamerafahrten, digitalisierte Kommentare während des Spiels und unterschiedliche Wetterverhältnisse und Rasenbeschaffenheiten sollen Onside vom Rest der Fußball-Liga abheben. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 3. Quartal.



## Supersonic Racers

PlayStation  
Rennspiel

Die Micro Machines V3-Konkurrenz. Alle acht Charaktere und ihre dazugehörigen Fahrzeuge sind im Cartoon-Stil gehalten, um ihnen einen anheimelnden Charme mit auf die Buckelpiste zu geben; und davon gibt es mit 30 Tracks bei 10 unterschiedlichen Landschaften wirklich genug. Bis zu acht Spieler gleichzeitig dürfen sich an Supersonic Softwares neuestem Werk mit Add-on Kits und versteckten Leveln vergnügen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: September.







# Or go **go BIG HOME!**

Die E3-Messe in Los Angeles (16.-18. Mai)

Leicht machten es sich die Veranstalter der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles weder selbst noch den Besuchern ihrer Veranstaltungen. In einer Stadt, in der es eine geradezu ungerechte Masse an schönen Menschen gibt, fällt die Konzentration auf Videospiele schwer.



SPECIAL VON GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN





Nintendo war unbestritten der Matchwinner. Obwohl sie es weitaus schwerer haben werden, ihre dominante Marktposition der letzten Jahre erneut einzunehmen, wird das Nintendo 64 zweifelsohne wie eine Bombe einschlagen. Jedoch befand man sich innerhalb weniger Stunden plötzlich in der eigenartigen Situation, mit der einzigen auf Modulbasis operierenden Maschine trotzdem die teuerste Hardware am Markt zu haben. Erst senkte Sony den US-Preis für ihre PlayStation um ganze 100\$ auf 199\$, am nächsten Tag vollzog Sega den gleichen Schritt und ließ Nintendo in punkto Anschaffungskosten böse im Regen stehen.

Auf der Software-Seite wurde man mit über 400 (!) Neuvorstellungen konfrontiert, ein Indiz für den rasch wachsenden Markt für Videospiele. Bei den drei Großen (Nintendo, Sega und Sony) war Maskottchen-Zeit. Segas Sonic X-treme für Saturn, Super Mario 64 für Nintendo 64 und Crash Bandicoot für PlayStation waren gleichsam die herausragenden Produkte. Wir haben die dicken Stiefel geschnürt und diese gigantische, auf fünf Hallen verteilte Messe für Euch bewältigt. Auf den nächsten 20 Seiten erfahrt Ihr, was in den nächsten Monaten Euer Objekt der Spielebegehrde sein wird...

## Wer ist wo ?

<b>Seite</b>	<b>20-21</b>
	<b>Einleitung</b>
<b>Seite</b>	<b>22-23</b>
	<b>Acclaim</b>
	<b>Activision</b>
	<b>BMG</b>
<b>Seite</b>	<b>24-25</b>
	<b>Capcom</b>
	<b>CentreGold</b>
	<b>Electronic Arts</b>
<b>Seite</b>	<b>26-27</b>
	<b>Gametek</b>
	<b>Interplay</b>
	<b>Konami</b>
<b>Seite</b>	<b>28-29</b>
	<b>Konami</b>
	<b>LucasArts</b>
<b>Seite</b>	<b>30-31</b>
	<b>LucasArts</b>
	<b>Mindscape</b>
<b>Seite</b>	<b>32-33</b>
	<b>Nintendo</b>
	<b>Psygnosis</b>
<b>Seite</b>	<b>34-35</b>
	<b>Sega</b>
	<b>Sony</b>
<b>Seite</b>	<b>36-37</b>
	<b>Sony</b>
	<b>Ubi-Soft</b>
	<b>Warner Interactive</b>
<b>Seite</b>	<b>38</b>
	<b>Virgin</b>
	<b>Williams</b>
<b>Seite</b>	<b>39</b>
	<b>Release-Liste</b>

Viele Firmen nutzten die Gelegenheiten und engagierten sich hübsche California-Girls, die den Standbesuchern die neuesten Spiele erklärten, wobei allerdings der Konsolentitel oft einen höchst sekundären Platz in der späteren Erinnerung einnehmen sollte. Sei's drum, die wenigsten Aussteller hatten es nötig, mit Frischfleisch eventuelle Schwächen zu kaschieren, vielmehr nimmt man sich gegenseitig die Meßlatte aus der Hand, um sie noch höher zu legen. Viele der Neuvorstellungen wären letztes Jahr noch die Sensation schlechthin gewesen, dieses Jahr wußte man aufgrund des gehobenen Niveaus kaum, wo man sich zuerst begeistern soll.







**Magic, The Gathering**



**Manowar**



**NBA JAM Extreme**



**Space Jam**



**Turok - The Dinosaur Hunter**



**Turok - The Dinosaur Hunter**

„Never change a winning team“, dieser Philosophie blieb Acclaim in jeder Konsequenz treu. Sowohl die Babes, als auch der Messestand wurden erneut für die E3 verwendet, jedoch sah man den drei Ich-stell-mich-neben-jedenschmierigen-Typen-laß-mich-knipsen-und-grins-mir-eins-Grazien die letzten 365 Tage deutlich im Gesicht an, deshalb ersparte ich mir das Photo. Geblendet von den nach jahrelanger Brütarbeit ausdesignten N64-Produkten aus dem Hause Nintendo wurde **Turok The Dinosaur Hunter** vom Fachpublikum gerne als bedauernswertes Armutszeugnis bezeichnet. Doch hat man erst einmal begriffen, daß die meisten Texturen und Zeichnungen noch gar nicht integriert wurden, konnte man, falls

man das Glück hatte, ans Joypad gelassen zu werden, ein durchaus grandioses 3D-Actionspiel entdecken. **NBA Jam Extreme** stellt einen weiteren Teil aus der unglaublich erfolgreichen Reihe dar, die vor allem in den USA so etwas wie die Lizenz zum Geld drucken bedeutet. 30 neue Dunks und über 170 NBA-Superstars sind nur einige der Features. NBA-Superlatte Michael Jordan kommt noch zu einem weiteren Auftritt auf den beiden 32-Bit-Konsolen, allerdings stehlen ihm die Looney Tunes rund um Bugs Bunny bei **Space Jam** die Schau. Beim Spiel 3 gegen 3 werden alle konventionellen Spielregeln außer Kraft gesetzt. Um beim Sport zu bleiben, Wrestling-Fans können sich auf **WWF In Your House** freuen. Zwar gab es noch keine Spielgrafik zu sehen, doch Acclaim berichtete von neuartigen Kampf-Arenen wie Hinterhöfen, Wohnzimmern usw., in denen sich Golddust, Bret Hart oder Shawn Michaels gegenseitig die Schädeldecken massieren. Viel Action aus den Marvel bzw. Acclaim-Comics wird in **Iron Man / X-O Manowar in Heavy Metal** freigesetzt. Dieser



**Batman forever**



**Dragonheart**



**Iron & Blood**

2D-Shooter wurde in den Motion Capture-Studios der Firma entwickelt und beinhaltet sieben eisenharte Level sowie 20 Feind-Charaktere. Das Gameplay geht grob in Richtung „Final Fight“; also durch diverse Locations laufen und Horden von mißgünstigem Kanonenfutter aufmischen! Ebenfalls gesund und eisenhaltig präsentiert sich die an die Ravenloft-Reihe angelehnte Prügelei **Iron & Blood**. Henkersknechte mit gigantischen Äxten oder Ritter mit Langschwertern hauen, treten und schlitzen mit über 225.000 Polygonen pro Sekunde. Wer schon einmal das Glück und die Gelegenheit hatte, den Kino-Trailer zu **Dragonheart: Fire & Steel** zu sehen, wird von den fantastisch in Szene gesetzten Drachen begeistert gewesen sein. Das zugehörige Video-Spiel versetzt Euch in die Rolle des Sir Bowen, der mit seinem Schoßdrachen Draco und 120 Kampfmanövern die Welt vom Bösen rettet. Obwohl der tragisch ums Leben gekommene Brandon Lee mit dem Film **The Crow** identifiziert wird, drehten Pressmans Films einen zweiten Teil, dessen hahnebüchene Story als Vorlage für **The Crow: City of Angels** herangezogen wurde. Oberkrähe Ashe erbt die übernatürlichen Fähigkeiten von Eric Drave und ballert vielen Gesetzlosen nette Löcher in die Jacke. Obwohl das Spiel grafisch durchaus vielversprechend aussah, nutze ich dieses Medium, dieses würdelose Clon-Programm zum Geldscheffeln zu mißbilligen und zum Boykott dieser gequirelten Zelluloid-Scheiße aufzurufen. Spielt lieber das Spiel oder **Batman Forever: The Arcade Game**. Dieses Beat'em Up lehnt sich stark am Blockbuster des letzten Jahres an und machte schon als Automat mit seinen über 500 Kombos ziemlich Laune. Ein Recycling-Programm der sympathischeren Sorte sah die Auferstehung des Klassikers **Bubble Bobble** vor, das seit den frühen Homecomputer-Tagen jede Menge Fans in seinen Bann zog. Strategie-Freunden legt Acclaim, König der Lizenzen, die Verwertung der Rechte für die **magic: The Gathering-Sammelkarten** ins Nest. Mit spektakulären 3D-Animationen hat der Spieler die Möglichkeit, seine Karten einzusetzen, die Charaktere zu entwickeln und die Welt von Dominia interaktiv zu erleben.



**The Crow: City of Angles**



**The Crow: City of Angles**



# ACTIVISION®



Blast Chamber



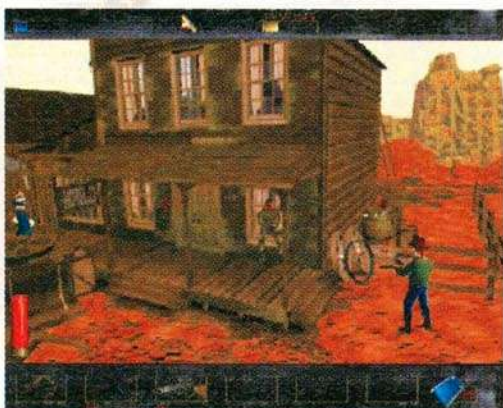
Blast Chamber



Pitfall 3D



Time Commando



Time Commando

Nach dem Einbruch des Videospiegelmarktes im letzten Jahr zog sich Activision vorerst ganz aus dem Konsolensektor zurück. Mit dem Erstarben der nächsten Generation kommt auch die Traditionsfirma wieder aus dem Exil und steckt ihr Feld mit einem bewährten Produkt ab. **Pitfall Harry** wird extrem dreidimensional und bietet Polygon-Figuren, die mit Texture-Mapping verfeinert werden. Im Dschungel kann man sich ziemlich frei bewegen und hat 15 nichtlineare Level vor sich. Allerdings wird noch gut ein Jahr ins Land gehen, bevor **Pitfall** wieder das Dschungelfieber befällt. Schon oft wurde über die neue Cybersportart Hyperblade berichtet, auf der E3 konnte man endlich die Rollerblades überstülpen und durch den Cyberdome jagen, und das Game hinterließ einen sehr guten Eindruck. Der heißeste Messtip für diese Firma war aber eindeutig **Blast Chamber**, ein neuartiges Spiel für vier Teilnehmer auf PSX und Saturn. Das Objekt der Begierde ist ein kleiner Kristall, den man innerhalb eines rotierenden würfelförmigen Raumes verteidigen muß. Das könnte vor allem für Bomberman-Freunde ein Heidenspaß werden. Ein weiteres PSX-Spiel hieß **Time Commando**, in dem man einen Computer-Virus durch neun Zeitzonen jagt.

# BMG INTERACTIVE

Ein übermotivierter Wissenschaftler wird in den Körper einer Spinne gezwungen, sicherlich kein Plot für einen Film mit Mel Gibson, dafür aber sehr gut für ein ziemlich ungezieferhaltiges Action-Spiel namens **Spider**. Die spielbaren Level machten ziemlich Laune, vor allem

die Animationen der Insekten wirkten extrem realistisch: als Plattform-Game ein prädestinierter Top-Seller. Return Fire stand augenscheinlich Pate für BMG Interactives **Mass Destruction**. Mit Panzern und anderen schweren Kampfmaschinen mischt man feindliche Stellungen auf. Das neuartige Sprolygon-Grifiksystem vermischt 2- und 3-dimensionale Objekte auf dem Bildschirm. Ein Orang Utan-Polizist und sein Kumpel, die Straßenkatze aus der Bronx, räumen in den Straßen von New York auf, **Firo & Klawd** heißt das neue Comic Duo, dessen Abenteuer von den Interactive Studios umgesetzt werden. Crystal Dynamics hatte ebenfalls eine ganze Reihe potentieller Hits am Stand, angefangen beim Vampir-Drama **Legacy of Kain**, das schon seit geraumer Zeit im Gespräch ist. Vampir Kain kämpft gegen ein Leben als Schattenwesen. Vor allem in punkto Atmosphäre besticht das aus der Iso-Perspektive dargestellte Action-Spiel. **Pandemonium** gefiel mir eigentlich am besten auf dem BMG-Gelände, die fantastische Spielgrafik des 3D-Jump'n Run rund um Nikki, die Zauberin, und den Narren Fargus mit seiner chaotischen Stabpuppe Sid begeisterten viele Messebesucher. Hoffentlich versucht man nicht, die Dialoge einzudeutschen, sie werden nämlich von zwei der besten Stand-up Comedians der USA synchronisiert. Zwei bekannte Lizenzen aus dem Hause Marvel werden ebenfalls umgesetzt, zum einen **Ghost Rider: Own The Night** und **Punisher: Body Count**.



Spider



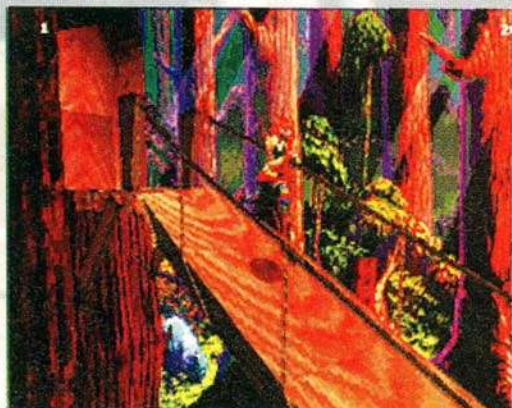
Legacy of Kain



Mass Destruction



Mass Destruction



Pandemonium



# CAPCOM

# Centregold



Marvel Super Heroes



Street Fighter Alpha 2



Major Damage



Major Damage



Star Gladiator



Werewolf: The Apocalypse

Am Capcom-Stand war durchweg Hochbetrieb, nicht zuletzt aufgrund einer ganzen Palette interessanter Neuvorstellungen und der Autogrammsunde des Spiderman-Erfinders Stan Lee. Dessen Schöpfung hat seinen Auftritt im Edelprügler **Marvel Super Heroes**. Ganz im X-Men: Children Of The Atom-Stil kämpfen riesige Sprites bekannter Figuren wie Captain America, Hulk, Iron Man, Magneto oder Juggernaut mit ihren Superkräften gegeneinander. Eine der bekanntesten Karten-Rollenspiel-Serien kommt im Action-Adventure **Werewolf: The Apocalypse** zu Videospielehrens. Mit Resident Evil hat man in diesem Genre ja schon Können bewiesen, die Render-Orgie mit Fantasy-Touch könnte der nächste Charts-Stürmer werden. Mit dem Fluch des Werwolfs behaftet, versucht man allein oder zu zweit die im besten Gothic-Stil dargestellten Landstriche vom Bösen zu befreien. Im Plot geht es um die legendären Garou-Wölfe, die die Urkräfte des Lebens und den Geist der Erde vor den Wurm bewahren müssen. Die Reise geht über San Francisco, Rußland, den Regenwald des Amazonas, Australien und New York. Eine der ersten Capcom Digital Studios Produktion nennt sich **Major Damage**, dessen gleichnamiger Protagonist eher als Ersatz-Held bezeichnet werden muß, da alle verfügbaren Retter der Stadt Retro City, die von wilden Horden attackiert wird, gerade im Urlaub sind. Major Damage, dessen Abenteuer im besten 2D-Jump'n Run-Stil mit gerenderten Comic-Charakteren dargestellt werden sollen. Über **Street Fighter Alpha 2** muß man wohl nicht mehr viel sagen, das Beat'em Up wird Ende des Jahres in den Geschäften stehen. Das erste 3D-Prügelspiel der klassischen Hau-Drauf-Spezialisten heißt **Star Gladiator**, sah

absolut überzeugend aus und wird sich mit den absoluten Referenztiteln seiner Zunft messen lassen müssen.

Der gewaltige Hulk, zeitloser Comic-Barbar der grünen Sorte, hat seinen Auftritt in **Incredible Hulk** für PSX und Saturn. Mit hoffentlich immer gut gefülltem Gamma-Level für die gesunde Hautfarbe knüpelt der einfältige Marvel-Charakter alles zu Brei, was nicht rechtzeitig den Abflug macht. Um das hektische Leben eines passionierten Autodiebes geht es in **Crime Wave**, wobei der Spieler sowohl in die Rolle des Cops als auch in die des kriminellen Subjektes schlüpfen kann, um quer durch die Staaten eine extrem explosionshaltige Verfolgungsjagd abzuhalten. Anwärter auf den „Ich will es haben“-Titel der kommenden Monate müßte **Tomb Raider** sein, das man in einer weitgehend fertigen Version vorgeführt bekam. Lara Croft, eine Abenteurerin im Indy-Stil stößt tief in die Katakomben einer südamerikanischen Pyramide vor. Die sensationell animierten und arrangierten Grafiken sowie die riesigen Landschaften, die erkundet werden wollen, sind der Stoff, aus dem Videospiele-Träume gemacht werden. Übrigens: Zukünftig werden die Titel der Firma CentreGold unter dem neuen Firmennamen Eidos erscheinen.



CrimeWave



Tomb Raider



Tomb Raider



HULK



HULK



HULK





Gleich vorweg: Das „Most Wanted“-Produkt der Sportspiel-Spezialisten EA Sports war leider nicht zu sehen, doch **FIFA 96** für Nintendo 64 ist in der Mache! Dafür wurden jede Menge Fortsetzungen und Sequels zu bewährten Produkten vorgeführt. **PGA Tour 97** und **NHL Hockey 97** sind etwas für Golf- und Eishockey-Fans mit Sinn für überarbeitete Grafiken und neue Statistiken. Nach diversen Strikes für die 16-Bitter setzt **Soviet Strike** für PSX zur Landung an. Der optisch vortreffliche Shooter versetzt einen Kampfhubschrauber in eine 3D-Landschaft, die er dann nach Belieben derangiert. Gags wie ein in die Luft fliegendes Atomkraftwerk, aus dem verstrahlte Männchen stolpern, und variable Kamera-Perspektiven sowie viele andere Next Generation-Features lassen auf ein Highlight des kommenden Weihnachtsgeschäftes hoffen. Psygnosis Formel 1-Simulation bekommt einen ebenso filigran designten Konkurrenten, **Mario Andretti Racing 97**. Sowohl Indy Car als auch die amerikanischen Stock Car-Series wurden nachgestellt. Das Fahrgefühl und die Ausstattung machten sofort Spaß, mal sehen, wer zuerst über die Rennspiel-Ziellinie fahren kann. Andrettis Lizenz bietet 16 Tracks, detaillierte 3D-Animatio-



NHL Hockey'97



NHL Hockey'97



NHL Hockey'97



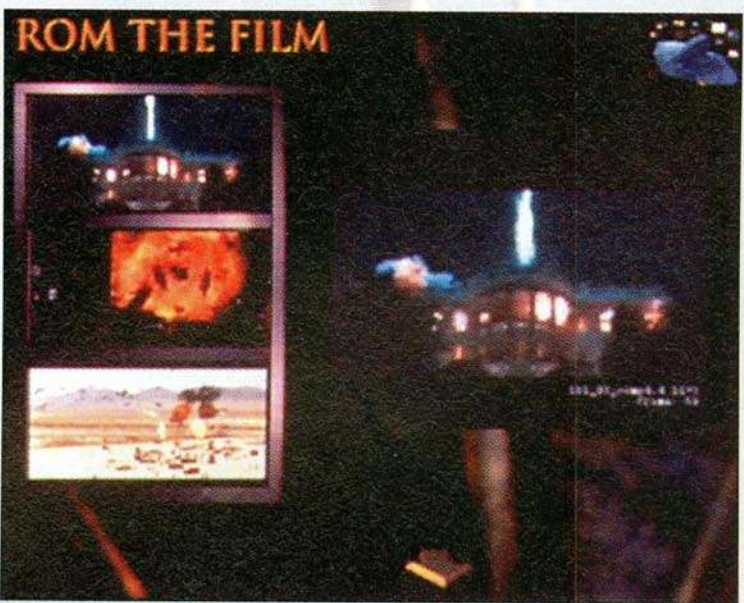
PGA Tour Golf'97



Mario Andretti Racing 97

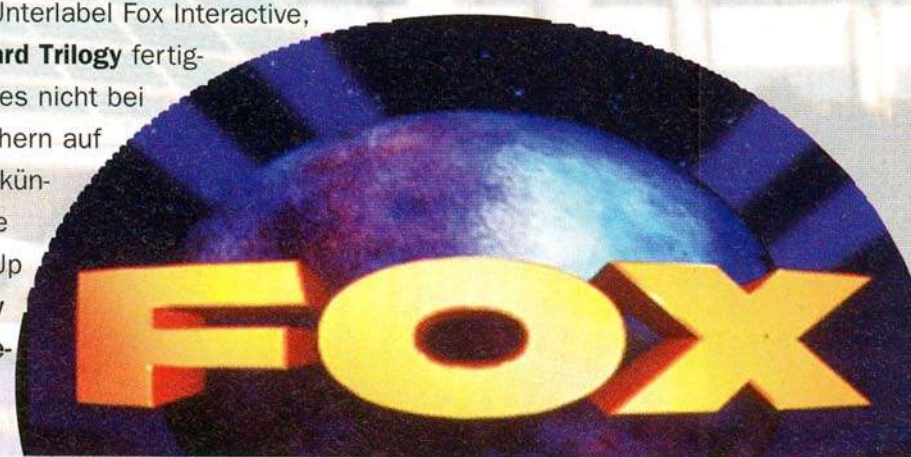


Sovijet Strike



ID 4

nen, jede Menge Crash-Sequenzen und einen Vier-Spieler-Link-Modus. Das Unterlabel Fox Interactive, das gerade **Die Hard Trilogy** fertiggestellt hat, welches nicht bei allen Messebesuchern auf Gegenliebe stieß, kündigten das Science Fiction-Shoot'em Up **Independence Day** und **Aliens Vs. Predator** für Saturn und PSX an.



# DUNKLE VORRAHNUNG





# GAMETEK



Major Damage



Major Damage

86 Episoden **Robotech** haben bei den amerikanischen Kids dauerhaft Eindruck hinterlassen. Die gefeierte Zeichentrick-Serie war Vorlage für Gameteks erstes Nintendo 64-Produkt, **Robotech: Crystal Dreams**. Das ebenfalls auf Fortsetzungen angelegte Shoot'em Up war nur auf einer Video-Leinwand zu bestaunen, allerdings konnte man sehen, daß die Programmierer gekonnt mit der High-Tech-Maschine umzugehen wissen. Mit einem transformierbaren Riesenroboter kämpft man sich an der Seite von Rick Hunter und Max Sterling gegen angreifende Zentraedi-Schiffe den Weg frei.



Armed



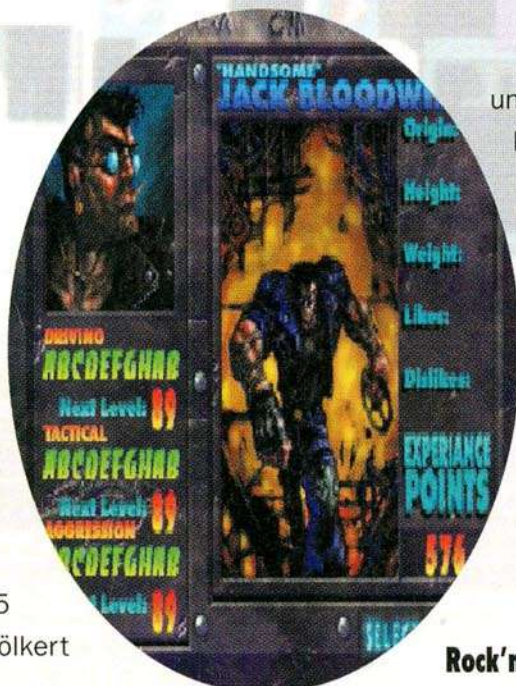
Rock'n'Roll Racing 2



Rock'n'Roll Racing 2

# Interplay™

Eines der erfolgreichsten 16-Bit-Rennspiele war das brillante **Rock'n'Roll Racing**, ein intergalaktischer Grand Prix gegen allerlei rasende Aliens. Ziel war es, ins Ziel zu gelangen, ohne vorher zertrümmert, zerbombt oder durch eine Mine gesprengt zu werden. Diesmal wird es extrem dreidimensional, wobei die sechs Vehikel über 32 Level geschickt werden. Jeder Fahrer hat seinen individuellen Fahrstil und ohne Zweifel gehört **Rock'n'Roll Racing II** zu den mit am meisten Spannung erwarteten Titeln für Sonys PlayStation. Ebenfalls in der Zukunft spielt **Armed**, ein Action-Scroller mit hohem Blutfaktor. Im Jahre 2495 ist die Erde wieder einmal verwüstet, verödet, entvölkert



und so weiter, wir kennen das ja zur Genüge. Die Überlebenden bilden kleine Stadt-Staaten, die um die letzten Rohstoffe kämpfen. In Neurosoft sind Informationen bekannt, daß die Jungs aus Omega Central eine geheime Superwaffe mit dem vertrauserweckenden Namen Inferno X entwickelt haben. Jetzt drängt die Zeit, denn Omega wird nicht lange mit sich verhandeln lassen. **Armed** kommt für PSX und Saturn.

Rock'n'Roll Racing 2





Contra - Legacy of war



Contra - Legacy of war



Contra - Legacy of war



Policenauts



Policenauts



Policenauts



Policenauts

Erinnert sich noch jemand an Snatcher, eines der wenigen wirklich gelungenen Mega CD-Produkte? Fans des Adventures fordern schon seit langer Zeit eine Fortsetzung, und mit **Policenauts** werden die Wünsche erhört. Die Geschichte beginnt ca. zehn Jahre vor Snatcher und soll noch weitaus komplexer und abenteuerlicher sein als der erste Teil. Nur soviel: Ihr

erfährt alles über die Zukunftswelt Beyond Coast, die erste voll funktionsfähige Welt-raum-Kolonie. Der Spieler wird mit einer schockierenden Enthüllung nach der anderen konfrontiert, die auch den Snatcher-Kontext in ein neues Licht setzt. Ebenfalls auf 8- und 16-Bit erfolgreich war die Contra-Serie, bei uns besser bekannt als Probotector. Der 32-Bit-Neuaufguß namens **Contra: Legacy Of War** hat fulminante Action-Grafiken, die mittels einer 3D-Brille buchstäblich ins Auge springen sollen. Die klassischen Probotector-Elemente, kombiniert mit einer zeitgemäßen Prä-

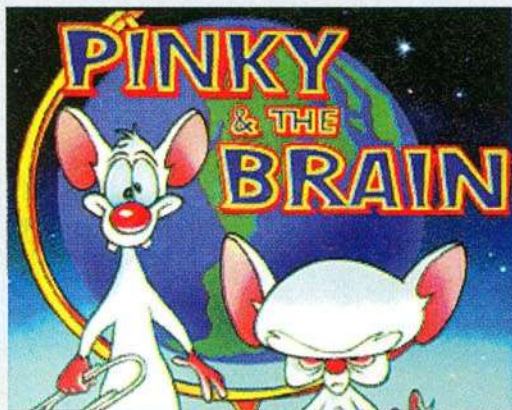
sentation bzw. 3D-Elementen könnten eine Speerspitze im PSX-/Saturn-Actionfeld bilden. Eine gute Mischung aus kniffligem Abenteuer und 3D-Actionshooter verspricht **Broken Helix** zu werden. Über vierzig verschiedene 3D-Charaktere wollen dem armen Jake Burton ans Leder, der eigentlich nur eine Terroristen-Bombe entschärfen wollte und in eine ziemlich haarsträubende Story hineingezogen wird. Die Konami-Gun kommt bei der coin-Op-Umsetzung **Crypt Killer** zum Einsatz, nach dem

ÄRGER IN 3D





Fortsetzung...



Pinky & the Brain

altbewährten Muster ballert man sich durch ein Action-Szenario. Faszinierend vor allem für Horror-Freaks, denn eine schön unappetitliche Horde Dämonen, Zombies, Medusen, Skelette usw. wollen endgültig in die ewigen Jagdgründe gesandt werden. Ebenfalls frisch aus der Arcade kommt **Speed King**, ein augenscheinlich ernsthafter Ridge Racer-Challen-

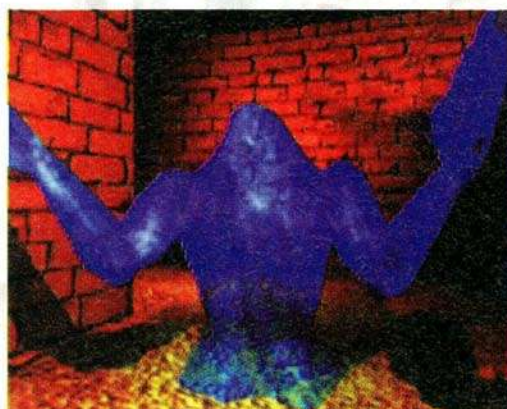
ger. Das kurze E3-Demo zeigte überzeugende Licht-/Schatten-Effekte, unglaublich schnelle und flüssige Grafikdarstellung und läßt auf einen großen Titel hoffen. In punkto RPG wird der Titel **Suikoden** releast, jedoch voraussichtlich nicht für den deutschen Markt. Es soll über 100 Charaktere und eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafiken zu sehen geben. Der gnadenloseste Wettbewerb im Kampfsport-Geschäft ist das sogenannte **Kumite**, bei dem sich die versierten Fighter dann auch mal ordentlich in die Freßleiste kicken dürfen ohne gleich disqualifiziert zu werden. Das gleichnamige Spiel **Kumite: The Fighting Edge** gehört wie eine Handvoll anderer Titel zur offensichtlichen zweiten Entwicklungsgeneration für PSX und Saturn. Vor allem optisch traut man seinen Augen kaum, die riesigen Polygon-Kämpfer verändern je nach „Derangiertheitsgrad“ ihr makellooses Aussehen, die Animationen sind phänomenal soft, und soviel Aufwand läßt auch auf ein hoffentlich ebenso tadelloses Gameplay hoffen. **NBA In The Zone 2** ist die aufgebohrte Fortsetzung des gerade erst ausgelieferten brillanten ersten Versuches. Das Gameplay wurde aufgebohrt genauso wie die eigentlich kaum verbesserungswürdige Grafik. Weitere Ankündigungen gab es von dem Comic-Jump'n Run **Pinky & The Brain** sowie von der coin-op-Umsetzung **Midnight Run**. Übrigens: Aus gutunterrichteten Kreisen konnte in Erfahrung gebracht werden, daß das **International**



Crypt Killer



Suikoden



Crypt Killer



Kumite - The fighting edge

**Superstar Soccer Deluxe**-Team neben einer N64-Version an einer PSX-Umsetzung werkelt. By the way, Konami glänzte wieder mit einer unglaublichen Horde an Mega-Babes, darunter diverse Playmates und solche, die es werden könnten (und sollten... Sabber!).



Broken Helix



Broken Helix



Speed King



Speed King





Wieviel Kohle man mit einer ausgereiften Idee machen kann, demonstriert Jahr für Jahr George Lucas. Nach wie vor bringen die in allen Variationen vorhandenen Produkte rund um den Krieg der Sterne volle Kassen, und auch das diesjährige Line-Up war exzellent. Auf

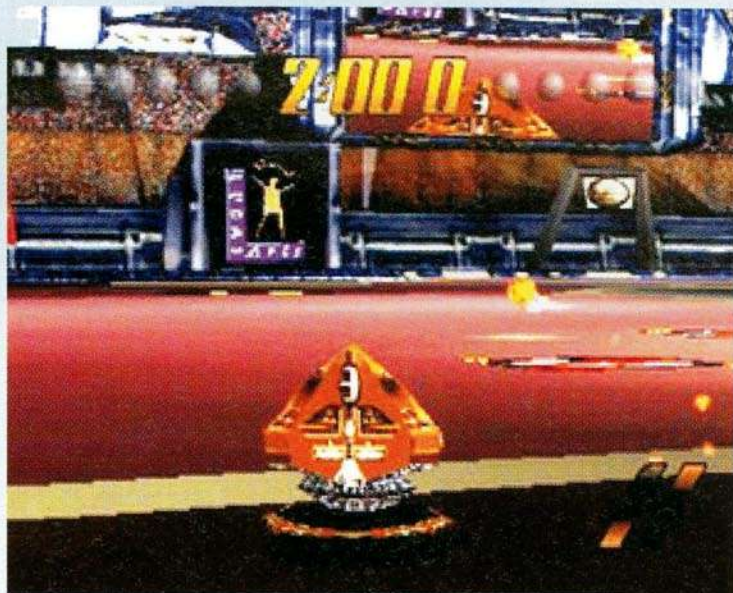
**Star Wars Shadows Of The Empire** für Nintendo 64

gehen wir näher im Nintendo-Teil bzw. im Nintendo-Special ein. Jener bekannte LucasArts-

3D-Shooter, der leider aus unerfindlichen Gründen für den PC schon auf dem

Index steht, wird nun auch für PSX veröffentlicht. In der Rolle eines Agenten muß man eine geheime Supertrooper-Schmiede des Imperiums ausheben. Factor 5 brillierte mit der fantastischen Konvertierung von **Rebel Assault 2**. Glücklicherweise haben die Ex-Kölner und Neu-Amerikaner nicht einfach nur umgecodet, sondern das gesamte Spiel praktisch neu entwickelt. Ergebnis ist weniger ein bombastischer interaktiver Film, wie man ihn auf dem PC genießen durfte, sondern vielmehr ein enorm vielseitiges Action-Spiel. Als Videospierer der ersten Stunde ließ es sich Factor 5-Mastermind Julian Eggebrecht nicht nehmen, den Oldie

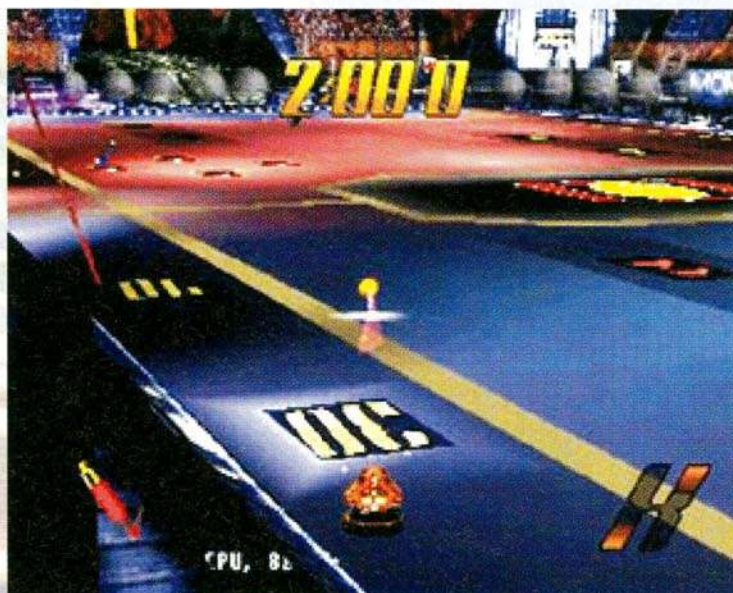
**Ballblazer** auf die PlayStation zu bringen. Das futuristische Ballspiel nutzt die hauseigenen 3D-Routinen und kitzelt schier unglaubliches aus der Maschine. Im Grunde geht es um zwei Gleiter, die jeweils versuchen, den Ball ins gegnerische Tor zu



Ballblazer



Ballblazer



Ballblazer

**JETZT WIRD  
ABGERECHNET**







Rebel Assault II



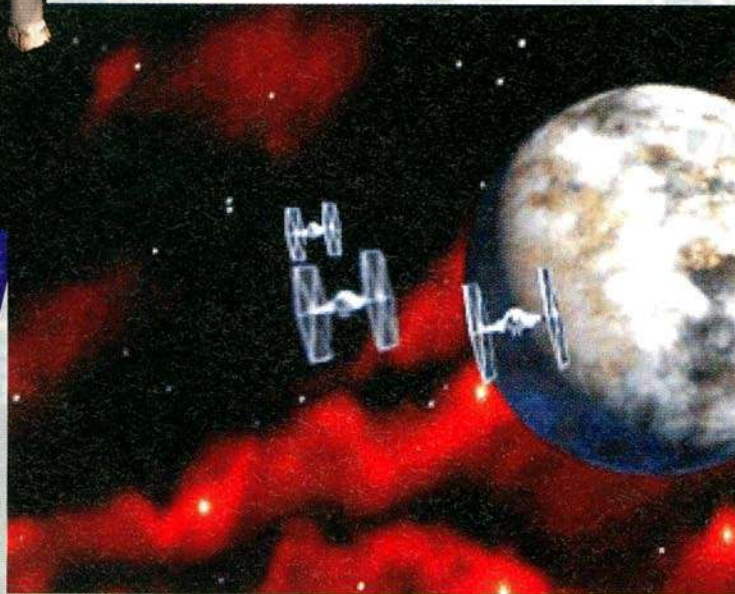
Rebel Assault II



schießen. Doch diese Tore sind gerade in den höheren Abschnitten an den unmöglichsten Stellen angebracht. Factor 5 gelang es, einen hohen Grad an Gegnerintelligenz zu integrieren, so daß auch das Spiel ohne menschlichen Gegner auf lange Sicht motivierend ist. Ein witziges Action-Adventure, das in der griechischen Mythologie angesiedelt ist, erwartet die Fans des vielgeliebten LucasArts-Humors. In der Rolle des Herkules muß man die Göttin Persephone aus den Klauen des Hades befreien. Der Titel **Herc's Adventure** wird aus der schrägen Draufsichtperspektive dargestellt und wird Ende des Jahres für PSX bzw. Saturn erscheinen.



Rebel Assault II



Rebel Assault II



Rebel Assault II



Rebel Assault II

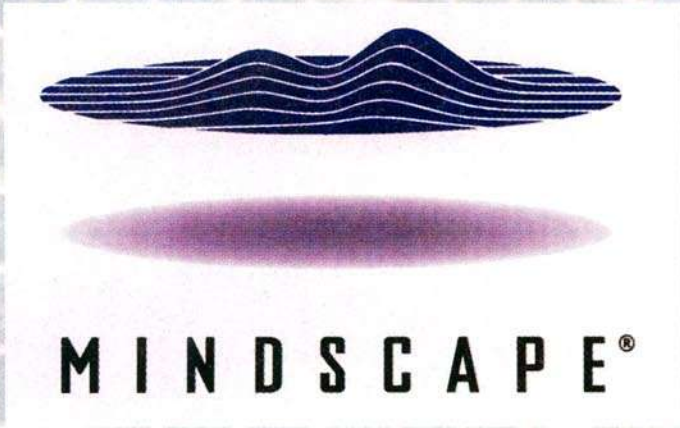


Rebel Assault II

Fortsetzung...

LucasArts





Supersonic Racers



Steel Harbinger



Warhammer - Shadow of the Horned Rat



Marvel 2099



Marvel 2099



Starwinder



Marvel 2099

Zugegeben, die Story rund um **Steel Harbinger** haben wir bei tausend anderen Gelegenheiten schon einmal serviert bekommen: Erde von Aliens besetzt, einer muß alle totmachen, viel Spaß und Feuer frei. Nur die Cyborg-Tussi **Steel Harbinger** und ihre Laserwumme kann alles plattmachen und dafür sorgen, daß die Sonne wieder scheint. Schräg von hinten beobachtet man die Gute, wie sie versucht wenigstens 11 amerikanische Großstädte zu befreien. Ein erstes Anspielen einer halbfertigen Version läßt auf einen atmosphärisch gelungenen Apokalypse-Shooter hoffen, der auch in punkto Realismus ziemlich kompromißlos werden soll. Anspielen konnte ich auch **Supersonic Racers**, ein an Micro Machines angelehntes Rennspiel mit gehobenem Suchtfaktor. Mit Strategie-Spielen und dem Namen Mindscape hat man in der Vergangenheit nur gute Erfahrungen gemacht, **Warhammer: Shadow Of The Horned Rat** versetzt Euch in eine Zeit, in der grünhäutige Orcs, riesige Rattenwesen und grausige Goblins die grobe Kelle und große Worte schwingen. Erst im nächsten Jahr erreicht **Starwinder** die heimische PSX-Konsole, ein Science Fiction-Rennspiel, daß schon vor 117 Millionen Jahren stattfand und noch nicht von RTL übertragen werden konnte. Die ersten Schnipsel zeigen, daß Mindscape die PSX-Hardware durchaus zu Glanzleistungen im 3D-Racing-Bereich aufstacheln kann. **Marvel 2099** ist der Titel einer überraschenden Ankündigung für PSX. Viele der bekannten Marvel-Charaktere oder deren Nachkommen kämpfen im ausgehenden 21. Jahrhundert gegen üble Mutanten, die - nach dem (natürlich, wie beruhigend) Atomkrieg - den Planeten Erde be- und entvölkern. Zu beachten ist vor allem das unglaublich faszinierende Design der neuen Marvelhelden-Generation.

Fade to Black ist ein Warenzeichen von Delphine Software International.  
Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.  
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08 94 10, Fax: 0 24 08 94 16 44.  
Electronic Arts Hotline: 0 24 08 9 40-5 55.

<http://www.ea.com/>

## Das 3D-Actionabenteuer

Delphine Software  
INTERNATIONAL

ELECTRONIC ARTS

FADE TO  
BLACK



Achtung! NINTENDO 64 Special ab Seite 82!

# Nintendo®

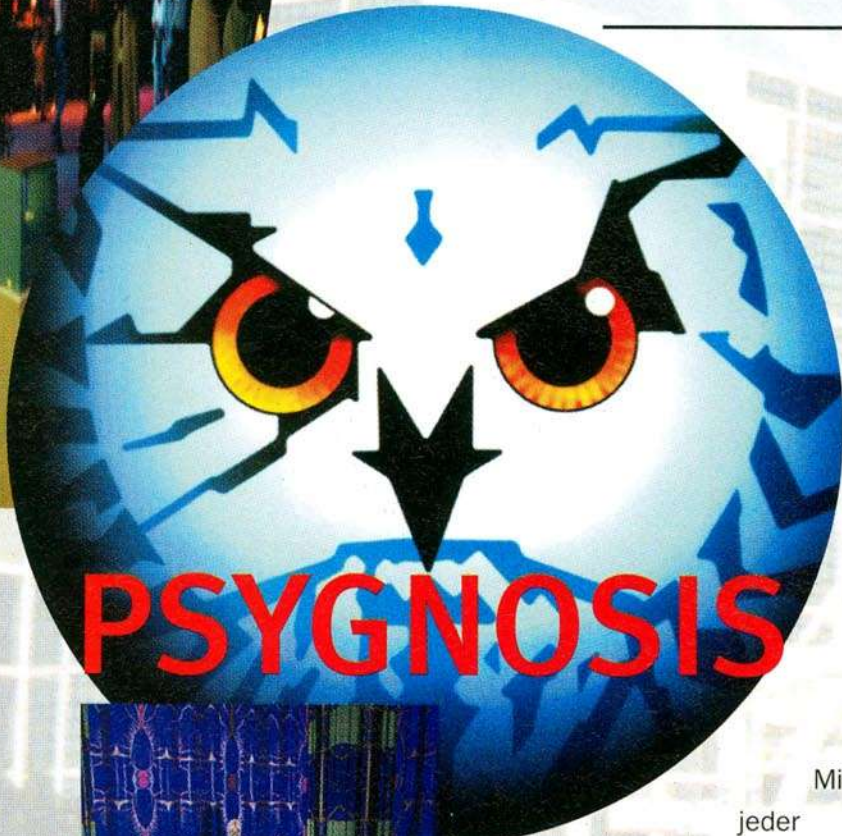
Seit Jahren müssen sich die Nintendo-Angestellten mit öden Messen rumschlagen, auf denen Big N große Ankündigungen macht oder sich in geheimnisvolles Schweigen hüllt. Diese E3 war ein programmierter Triumphzug, obwohl, nach der langen Wartezeit, die für den Endkunden in unseren Breitengraden noch über ein halbes Jahr fort-dauern wird, war es wie ein Tropfen in die Kehle des Verdurstenden.

Ein gigantischer Stand umschloß die Display-Wand mit vielen begehrten Spielen. Man fühlte sich trotz der Neuheiten-Flut sofort wieder heimisch, das Line-Up der ersten Software-Generation gleicht dem, welches seinerzeit für's Super Nintendo veröffentlicht wurde, in vielen nostalgischen Punkten. Der plötzliche Qualitätskontrast eines

Mario 64 zu den 16-Bit-Episoden ist in grafischer und spielerischer Hinsicht ein Quantensprung im Vergleich zu den Unterschieden zwischen den letztveröffentlichten NES-Hits wie Mario 3 und dem ersten SNES-Modul Super Mario World. Auch Pilotwings war neben F-Zero einer von drei Erstlingen für Nintendos 16-Bitter, ein Kaufargument, daß allerdings vornehmlich im ausländischen Markt zog.

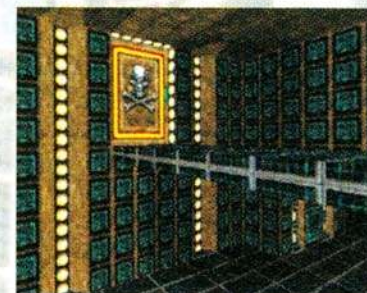
Bevor man den Phönix aus der Asche vor der Zeit als alten und neuen Videospiele-König auslobt, bleibt zu bedenken, daß der N64-Grundpreis von 249.-\$ ohne CD-Laufwerk + ca. 199.-\$ für das 97/98 herauskommende externe 64DD Laufwerk eine Stange Geld ist, und eine Anschaffung vorerst nur für einen elitären Freak-Kreis interessant sein dürfte. Eine vernünftige Preispolitik ist notwendig, und sollte Nintendo nicht zuviel Zeit verschwenden, um mit dem Einführungspreis die Sahne abzuschöpfen.

Mehr über die Spiele und das Nintendo 64-Feeling lest Ihr im Nintendo 64-Special (ab Seite 82) in diesem Heft.



Athanor

Mit jeder Messe wird immer klarer, daß Psygnosis sich zu einer der absoluten Spitzenentwickler auf dem Software-Markt mausert. Kaum hat man sich von der Fülle der Top-Titel der letzten Saison erholt, drängt die neue Psygnosis-Generation nach. Mit **wipEout 2097** wurde die überraschende Fortsetzung des Verkaufsschlagers erstmals gezeigt. Grafisch noch aufwendiger und schneller und mit einer nochmals verfeinerten Steuerung. Bis zu 15 Anti-Gravitationsgleiter befinden sich gleichzeitig auf den Kur-



AlphaStorm



Athanor

sen, Features wie Boxenstop oder Checkpoints dürfen ebenfalls nicht fehlen, außerdem gibt's erweiterte Waffensysteme mit Plasmablitz, E-Paks oder Thunder-Bombs. Einen weitaus größeren Sprung als wipEout machte **Destruction Derby**. Der zweite Teil hat mit dem Vorgänger nur noch die Grundthematik gemein. Grafisch aufgebaut wie Rennspiele à la Daytona, hat man noch mehr Möglichkeiten, die gegnerischen Autos in neue, lustige Verformungen zu crashen. Sogar ein Construction-Kit zum Erstellen eigener Stunt-Kurse ist enthalten. Außerdem wurde die zuweilen kritisierte Steuerung des ersten Teiles komplett neu arrangiert. Alles wirkt noch realistischer und aufregender, nicht zuletzt dadurch, daß die Autos Feuer fangen oder sich überschlagen können. Diesmal wurden auch Sprungschancen integriert, die Autos können von umherschleudernden Wrackteilen beschädigt werden usw. Mit Novastorm, einem ziemlich stereotypen Shooter des letzten Jahres, hat **Alphastorm** kaum noch etwas gemein. Diese Kombination aus Strategie- und Action-Spiel versetzt den

Spieler in die Rolle eines Weltraum-Piraten, der neben aktiver Ballerei auch Handel betreiben muß. Eine ebenfalls ziemlich abstrakte



City of Lost Children



City of Lost Children



Island of Dr. Moreau





Story liegt **Athanor** zugrunde. In einer virtuellen Welt, die stark an die griechische Mythologie angelehnt ist, forscht man nach Entführungsoffern.

Noch bizarrer wird es bei **City Of Lost Children**, dessen Plot vor einiger Zeit als Kinofilm ausgezeichnet wurde. In einer Stadt verschwinden immer wieder Kinder, die von einem Wissenschaftler als Traumspender mißbraucht werden. Das Adventure besticht durch atmosphärische Grafiken und komplexe Handlungsstrukturen. Geht es noch absonderlicher? In

**Discworld 2: Missing Presumed...!?** tritt Gevatter Tod in den Streik, was natürlich zu chaotischen Zuständen führt. Zauberer Rincewind steht wieder im Mittelpunkt der neuesten Episode aus Terry Pratchetts Scheibenwelt. Über 20.000 handgezeichnete Animationsphasen sowie die Synchronstimme von Monty Pythons Eric Idle zeichnen dieses Spiel aus. Das SciFi-Strategie-Spiel **The Fallen** soll eine nie zuvor erreichte künstliche Intelligenz beinhalten. Man kann entweder als Mitglied einer dominanten Rasse, genannt Lords, auftreten oder aber

mit Fallen, mit den Ausgestoßenen kooperieren. Inwieweit diese auch optisch auf hohem Niveau dargestellte Welt wirklich funktioniert, wird man Ende des Jahres erleben. H.G. Wells Roman „Die Insel des Dr. Moreau“ wurde schon mehrmals verfilmt. Dr. Moreau betreibt auf seiner Insel eigenartige Experimente mit Menschen und Tieren. Was andere Programme als Vorspann-Grafik benutzen, wird hier in einem gesamten Spiel eingesetzt. Doch man hat es nicht mit einem interaktiven Film zu tun. Verschiedentlich wurde auf den 16-Bit-Maschinen der klägliche Versuch unternommen, ein Off Road-Rennen zu inszenieren. Bei Psygnosis haben die DD-Macher von Reflections nun die Sache in die Hand genommen, und **Monster Truck Rally** ließ in punkto Realismus und Fahrver-

halten kaum Wünsche offen. Wenn nun noch ein ordentliches Gameplay integriert wird, könnte das Spektakel um Dünenbuggies und aufgetunte Geländewagen sehr, sehr gut werden. Ebenfalls außergewöhnlich und spektakulär wird laut Psygnosis das Spiel **Sentient**, ein Zukunfts-Rollenspiel, dessen Charaktere nie erreichte Persönlichkeitsinteraktionen wie eigene Gefühlswelten entwickeln oder auch außerhalb des sichtbaren Handlungsstranges agieren und integrieren. Weitere Titel sind der Shooter **Rodney Matthews** und das Lemmings-Plattformspiel **The Adventures Of Lomax**:

**Chaos in Lemmingland.**



The Fallen



wipEout 2097



Discworld 2



The Adventures of Lumax



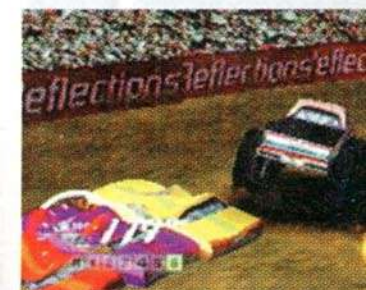
wipEout 2097



Tenkai



Sentient



Monster Truck Rally



Rodney Matthews



Destruction Derby 2

Non plus  
**U·L·T·R·A**

NEXT GENERATION VERSAND  
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:  
TELEFON 09131/59105  
UND 09131/51036  
FAX 09131/51090

DER SPEZIALIST FÜR 32 BIT AUFWÄRTS UND ROLLENSPIELE!

Unsere Meinung zu

**RESIDENT EVIL™**

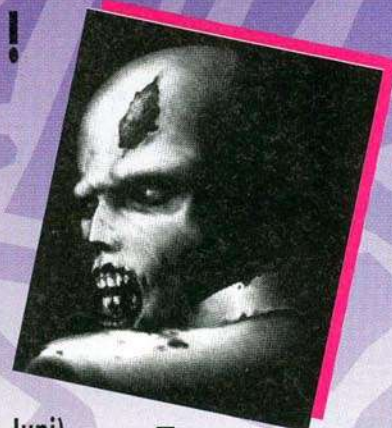
....itchy....tasty....must buy!

Resident Evil dt  
Resident Evil Hintbook US

DM 89,-  
DM 39,-

Nintendo 64 jp  
incl. Mario 64 jp+ Pilot Wings 64 jp

DM 1.649,- (27. Juni)



Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36

**playground**  
VIDEOSPIELE



# SEGA



3 Dirty Dwarfs



Bug Too!



Bug Too!



Vectorman 2



Sonic Blast



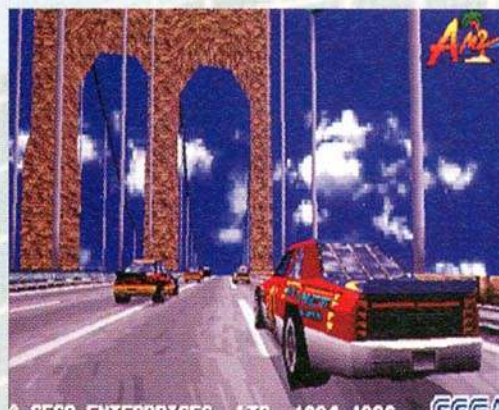
Sonic Blast



X-Woman



X-Woman



Daytona Championship Circuit Edition



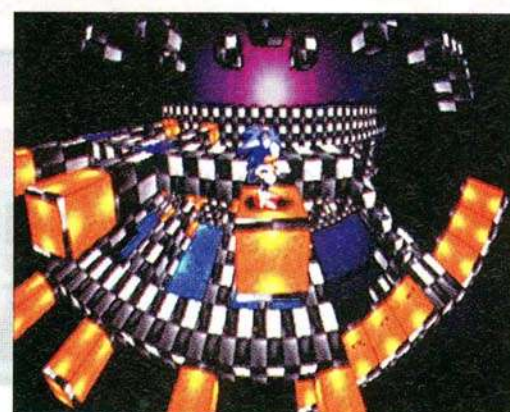
Fighting Vipers



Legend of Oasis



Mr. Bones



Sonic Xtreme



Virtua Cop II

„Touché!“, so die Überschrift auf der Titelseite des offiziellen E3-Magazins. Sega senkte innerhalb eines Jahres den Hardware-Preis für den Saturn von 399\$ auf 199\$. Damit bot man Konkurrent Sony Paroli, die schon am ersten Tag ihre 199\$-Bombe platzen ließen. Und auch auf der Hardware-Ebene hatte man eine Innovation zu bieten. Der Net Link erlaubt dem Benutzer, sich direkt ins Internet einzuklinken, wobei man jede konventionelle PC-Tastatur bzw. Maus an die Konsole anschließen kann.

Für 199\$ (der deutsche Veröffentlichungstermin und der Verkaufspreis sind noch nicht bekannt) bekommt man ein 28.800-bps-Modem an die Hand, das aus der Spielkonsole ein Fenster ins World Wide Web macht. Die neue Arcade-Generation aus dem Hause Sega sieht **Virtua Fighter 3**, **Fighting Vipers**, **Manx TT** und **Virtual On** vor. **Virtua Cop 2** dürfte vom Spielprinzip geläufig sein, die Umsetzung glich dem coin-Op aufs Haar. das Prügelspiel **Fighting Vipers** bietet sieben Kämpfer an, die vor einem ziemlich spektakulären Hintergrund rüde zur Sache gehen. Im NUTCRACK-Tournament geht es darum, die Waffen des Gegners solange zu attackieren, bis er schließlich explodiert. Das grandiose Motorradspiel **Manx TT** beschleunigt mit 60 Frames/Sec. Der Titel ist kompatibel mit Segas Arcade Racer. **Virtual On** kann man vielleicht als Mech-Style-Shooting-Game mit etwas Cyber-Racing sowie einer gehörigen Portion Prügelspiel beschreiben. Die Kämpfer können fliegen oder sich am Boden bewegen, sie kämpfen mit der mechanischen Kelle oder mit Schußwaffen, dazu kommen noch verschiedene Fahrzeuge ins Spiel - kurz gesagt: man sollte es gesehen haben, um es zu begreifen. 1996 ist das Sonic-Jahr. Nach dem Erfolg der Soundtrack-CD mit dem Club-Hit „My name is Sonic“ kommen nun neue Episoden für Saturn und Mega Drive auf den Markt. **Sonic X-treme**, der erste Igel der neuen Generation, ist das erste reinrassige 3D-Spiel rund um Segas Maskottchen. Sonics Welt ist nicht mehr linear aufgebaut, sondern sie kann aus

allen Blickwinkeln betrachtet werden. Erzfeind Dr. Robotnik will die sechs „Rings Of Order“ stehlen, was der blaue Kerl mittels SpinDash, dem neuartigen SpinSlash und dem ebenfalls gerade erst in der Wald- und Wiesenschule erlernten Sonic Streak verhindern will. Sonic-Fans werden regelrecht ausrasten angesichts der wirklich gelungenen





Präsentation, und wir hoffen auf ein ebenso gelungenes und abwechslungsreiches Gameplay.

Vielleicht kann Sega so hoffentlich wieder an frühere Erfolge anknüpfen und auch die ursprünglich junge Fangemeinde für die supergünstige Hochleistungsmaschine zurückgewinnen. **Sonic X-treme** soll zumindest in den USA ein Niedrigpreisprodukt sein. Ebenfalls höchst dreidimensional wird Sonic auf dem Mega Drive. Ganz im neuen SGI-Render-Outfit möchte man auch dem 16-Bit-Veteranen ein adäquates Spielvergnügen bieten. Ebenfalls im Render-Wahn befindet sich **Vector-man 2**, das Sequel zum letztjährigen Mega Drive-Topseller. Neue Morphs und komplexere Level lassen kaum glauben, daß man es „nur“ mit einer Last Generation-Konsole zu tun hat. Leider nicht für die Messe vorführbereit war **Daytona USA Championship Circuit Edition**. Das Game soll zum Kampfpreis völlig überarbeitete Grafiken, neue Strecken und vier Racing-Perspektiven enthalten. Noch näher an der Arcade war das Motto: Wir werden sehen, wie die Realität aussieht. Mit **Bug! Too** geht der erfolgreiche Insekten-Epos in die zweite Runde. Eine neue Grafikengine, abgedrehte Perspektiven und viele innovative Charaktere könnten dieses Game zum Hit machen. Bug! durchwandert Gegenden wie mittelalterliche Dungeons, er wird ins All geschossen oder taucht ab in den Ozean. Ein hochinteressanter Messetip war mit Sicherheit **Mr. Bones**.

Das horrormäßige Jump'n Run mit dem sympathischen Skelett in der Titelrolle besticht mit atemberaubenden SGI-Grafiken. Das Knochengestüt kann in allerlei Formen morphen, wobei es einfach seine Anatomie umstellt, d.h. im wahrsten Sinne des Wortes ein Bein in die Hand nimmt, um entlegene Gegenstände zu erreichen. Weitere bemerkenswerte Produkte waren **Story Of Thor** für Saturn und **X-Woman** für Mega Drive.



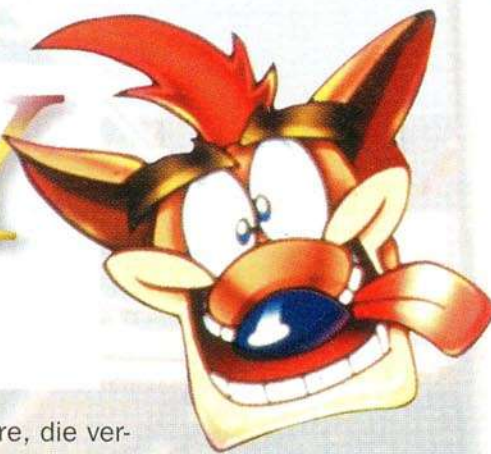
Analog Controller



NetLink



# SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



„199\$“, mit dieser Preissenkung der PlayStation-Hardware schockierte Sony-Vice President Jim Whims die Konkurrenz. Mit Macht versucht man nun, eine möglichst breite Plattform an verkauften Konsolen unters Volk zu bringen. Allerdings schien Sega gut vorbereitet, denn

maßen ist es die Software, die verkauft. Und Sonys Produktpalette der zweiten Jahreshälfte beinhaltet so einige Kracher. Allen voran natürlich das erste Spiel um PSX-Maskottchen **Crash Bandicoot**. Das fuchsartige Tierchen hat ähnlich wie gewisse andere Aushängefiguren eine Wirbelattache drauf, mit der es auf den Kopf der Gegner springt und diese zerplatzen läßt. Die Darstellungswinkel sind in vielen Abschnitten unterschiedlich, mal beobachtet man Bandicoot von hinten, mal aus der klassischen Side-

schon am nächsten Tag galt der gleiche Preis für den Saturn. Nintendo sah indes keine Veranlassung, den anvisierten US-Preis von 249\$ in Frage zu stellen. Doch bekannter-



Beyond the Beyond



Twisted Metal 2



Soul Edge



INTERVIEW MIT JASON RUBIN  
CRASH BANDICOOT-PROGRAMMIERER DER FIRMA

NAUGHTY  
DOG

Fortsetzung...

Scroller-Perspektive. Die Figuren wurden komplett aus Polygonengrafiken zusammengesetzt, die Texturarrangements sind sehr farbig und zielen von der Gesamthematik auf eine breite Zielgruppe. Wenn man so will, wurde geschmackvoll alles, was gut und bewährt war, in einen ansprechenden Jump'n Run-Topf geworfen, mit den am weitesten entwickelten Grafikroutinen der PlayStation versehen und zu einer sicheren Bank geformt. Mit 12 neuen Kursen präsentiert sich die Extreme Games-Fortsetzung **2Xtreme**. Auf Mountain Bikes, Inline-Skatern, Skateboards und Snowboards schlägt man sich mit allen erlaubten und unfairen Tricks bis ins Ziel durch. Die Wettbewerbslocations werden Africa, Las Vegas, Los Angeles und Japan sein. **Twisted Metal 2 World Tour** heißt die Weiterentwicklung des bekannten PSX-Titels. Mit futuristischen und schwer bewaffneten Vehikeln jagt man durch echte 3D-Landschaften, d.h. man kann sich sehr frei bewegen, es gibt keine vorgegebenen Strecken, nach denen man sich richten muß. Die gesamte Crew des ersten Teils und einige neue Charaktere geben sich in New York, Paris, Moskau, Tokyo, der Antarktis und am Fuß eines ausbrechenden Vulkans ein Stelldichein. Ein klassisches RPG-Abenteuer rund um den Jungen Finn und seinen Hausdrachen Steiner kommt ebenfalls aus dem Hause Sony. **Beyond the Beyond** ist ein Abenteuer in 3D-Grafik aus der isometrischen Perspektive. Es orientiert sich thematisch an den klassischen Fantasy-Rollenspielen. Über Sony kommt ebenfalls eine Umsetzung des bereits in Japan erschienenen **Arc The Lad**. Ein weiteres ungewöhnliches Rennspiel namens **Jet Moto** schickt diesmal sogenannte Jet Bikes auf die Piste. Die Programmierer haben sich besonders viel Mühe mit der physikalisch exakten Umsetzung einer solchen Sportart gegeben. Die verschiedenen Beschaffenheiten des Untergrunds spielen dabei eine wichtige Rolle und die 12 Kurse sollen sehr weitflächig angelegt sein mit massig Hindernissen und Abzweigungen. Für Football-Fans wird **NCAA Football GameBreaker** programmiert. Der coin-op-Hit **Soul Edge**, der in der Spielhalle sogar Tekken 2 in den Schatten stellte, wird bis Ende des Jahres für die PlayStation ausgeliefert. Der sehr auf Schlagwaffen ausgerichtete Beat'em Up-Titel dürfte in diesem Genre bis ans Hardware-Limit der Konsole vorstoßen. Ähnlich wie bei Tekken 2 werden die Macher das Spiels wieder mit versteckten Charakteren und vielen anderen Spielereien vollpacken.

**FG: Bestand ein klarer Auftrag, ein Pendant zu zugkräftigen Charakteren wie Mario oder Sonic zu entwickeln?**

JR: Es gab eine Menge Teams, die um diese Möglichkeit buhlten. Wir hatten die interessantesten Ansätze zu bieten und erhielten den Zuschlag.

**FG: Welche Inspirationen haben Euch zu Crash Bandicoot geführt?**

JR: Wir haben Elemente aus Mario, Sonic oder Donkey Kong Country genommen, Spiele die jeder liebt, haben sie zu einem neuen Jump'n Run vermischt und die dritte Dimension hinzugenommen, ohne dabei allerdings die Eigenständigkeit der Spielidee aus den Augen zu verlieren. Unsere Grafiken sollten sehr gemalt aussehen, es soll allein schon Spaß machen, jemandem beim Spielen zuzuschauen. Wir wollten einen süßen Charakter, der aber auch von erwachseneren Spielern akzeptiert werden kann.

**FG: Wußtet ihr schon über das neueste Mario-Spiel und das Nintendo 64 Bescheid, als ihr Crash Bandicoot erfunden habt?**

JR: Wir begannen schon im Herbst 1994 mit der Arbeit an diesem Titel, Mario sahen wir erstmals auf der Shoshinkai-Messe Ende 1995. Viele Teams haben ähnliche Ideen, bei der Masse an 3D-Jump'n Runs wird es sicher noch oft passieren, daß sich automatisch Parallelen herauskristallisieren.

**FG: Haben wir nun auch eine Fülle verwandter Charaktere aus dem Bandicoot-Universum zu erwarten?**

JR: Wenn sich die Spieler mit der Figur identifizieren können und der Titel gut verkauft wird, werden wir gerne ein Sequel machen. Da stellt sich natürlich die Frage, wie man im



Crash Bandicoot



Crash Bandicoot



Crash Bandicoot



Jet Moto



Jet Moto

Vorfeld möglichst geplant solche Wege vorausplanen kann. Die Designer, die Crash Bandicoot entworfen haben, waren auch für Feivel, den Mauswanderer verantwortlich, der dank Don Bluth und Steven Spielberg ein großer Leinwandenerfolg war. Übrigens inklusive Sequel. Es saßen einfach die besten Leute an diesem Spiel.

**FG: Was für ein Tier ist Crash Bandicoot?**

JR: Jedenfalls kein Fuchs oder Wombat, sondern eine australische Maus, die kaum einer kennt, eben ein Bandicoot. Keine Ahnung, wie wir auf ihn kamen, wir hatten entweder Australien oder Afrika im Sinn. Und da wir weder aus dem einen, noch aus dem anderen Land kommen, nahmen wir Australien. Ziemlich logisch, eigentlich.

**FG: Danke für das Gespräch, Jason.**





Rayman eroberte sich letztes Jahr einen festen Platz in den Herzen der Videospiele in aller Welt.

Logisch, daß geradezu pflichtmäßig eine Fortsetzung produziert werden mußte. Diesmal haben Invasoren all die süßen Rayman-Freunde in einen Zoo gesperrt, um sich an ihrem Anblick zu weiden, während sie sich anschicken, aus Raymans Welt eine graue Stahlregion zu machen. Mit noch mehr Leveln, aktiv nutzbaren Vorder- und Hintergrunddarstellungen, Bonusstages und einem unkomplizierteren Gameplay präsentiert sich **Rayman II** in gewohntester höchster Grafikqualität. Kart-Fans sollten sich schon einmal die 32-Bit-Konvertierung des SNES-/MD-Hits **Street Racer** vormerken. Opulent inszeniert, mit vielen Fahrperspektiven kloppen sich Surf Sister, Frank Instein oder Green Machine um den Sieg. Beide Ver-



Rayman 2



Rayman 2



Streetracer



Streetracer



Streetracer



sionen spielten sich noch besser als deren Vorgänger und ein, sage und schreibe Acht-Spieler-Modus mit Split-Screen und Link-Option wurde umgesetzt.

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT



Bei Warner Interactive versucht man, mit einer Handvoll vielversprechender Titel weite Marktsegmente abzudecken. Ähnlich wie viele andere Maskottchen wird nun auch **Bubsy** dreidimensional. Die Macher setzen auf einen sehr futuristischen Look und kombinieren Texture Mapping nur spärlich mit hoch aufragenden Polygonen-Landschaften. Die Spielfigur selbst läßt sich aus verschiedenen Kameraperspektiven in jeder Situation zielgenau steuern, bei Sprüngen hilft der Schatten, um den Überblick zu behalten. Das Ballspiel-Beat'em Up **Pitball** konnte ich ebenfalls kurz anspielen, im Prinzip knüppeln sich zwei Teams um einen Ball, um Tore zu erkämpfen.



Bubsy 3D



Pitball



Starcontrol



Starcontrol





**Black Dawn**



**Deadly Skies**



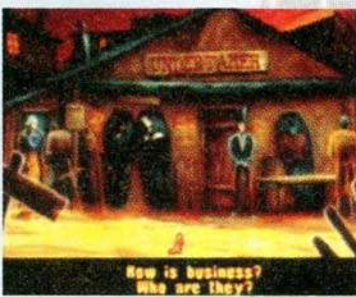
**Varruna's Forces**



**INTERACTIVE  
entertainment**

Die Referenz-Kriegs-Simulation **Command & Conquer** wird nun endlich auch für Saturn und PSX konvertiert. Zwar wirkte die Grafik etwas farbloser, doch der Spielspaß des prämierten Produktes wird 1:1 übernommen. **Spot Goes To Hollywood**, das schon seit geraumer Zeit für PSX und Saturn angekündigt wird, ist nun weitestgehend fertig und wird demnächst releast. Genauso verhält es sich mit **Heart Of Darkness**. Das inzwischen abnorm gut gestaltete Fantasy-Jump'n Run wird allerdings nicht mit hundertprozentiger Sicherheit über Virgin vertrieben. Ein Team Alien-Jäger geht in **Varruna's Forces** auf die Pirsch, um in diesem 3D-Action-Shooter die menschliche Rasse vor den Aggressoren zu bewahren. Dabei ist es weniger blankes Geballer als vielmehr die taktische Auswahl der Mannschafts-

mitglieder, die zum Erfolg führt. In weiter Ferne liegt noch das Action-Spiel **Iron John**, über das es kaum Infos gibt. Eine Kampfmaschine mit strategischer Intelligenz stellt den Bösewicht dar. Sowohl Puzzle-Elemente als auch reine Baller-Sequenzen sollen enthalten sein. Ein Westernspiel mit vielen Horror-Elementen kündigt sich mit **Silverload** an. Der Cowboy, der sein Leben auf den staubigen Straßen von **Silverload** aushaucht, sprach von Vampiren und Furien der Hölle. Nicht sehr einladend, oder doch...?



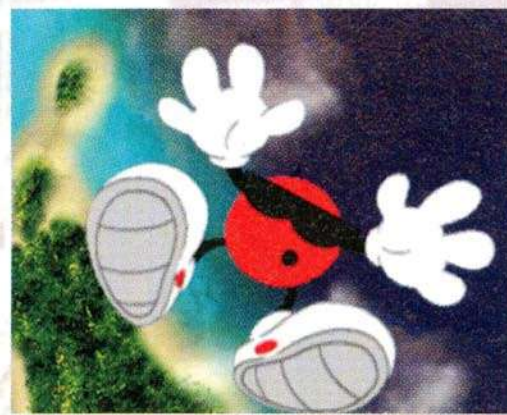
**Silverload**



**Command & Conquer**



**Spot goes to Hollywood**



**Spot goes to Hollywood**



Es läßt sich kaum verleugnen, doch die Welt befindet sich mal wieder im UFO-Fieber. Mit TV-Serien wie X-Files oder

Reportagen über angebliche UFO-

Autopsien wird der Hype um die Außerirdischen geschürt. Da paßt die coin-op-Umsetzung für Saturn und PSX des Shooters **Area 51** gut ins Bild; diese Kombination aus vorberechneten Grafiken, in Echtzeit berechneten Gegnern und Stop-and-Go-Motion-Animationen kam in den Arcades sehr gut an. Das Rätsel um die Alien-Mutationen in der unterirdischen Militärbasis im Bundesstaat Nevada ist ein ziemlicher Schocker, der gekonnt mit Realität und Fiktion spielt. Ein weiterer Automat, der diesmal für PSX und Nintendo 64 konvertiert wird, heißt **War Gods** und dürfte allem Anschein nach das Highlight der Spielhallen-Saison werden. Es ist eines der ersten Beat'em Ups, das absolute Bewegungsfreiheit im 360°-Umfeld erlaubt. Zwei weitere Sportspiele werden das Basketball-Spiel **NBA Hangtime** und die Eishockey-Simulation **NHL Open Ice** sein. Letzte-

res funktioniert nach dem gleichen Spielprinzip wie NBA Jam, nämlich ein Spiel 2 gegen 2.

Robotron-Fans, die vielleicht

durch die Williams Arcade's Greatest Hits wieder Feuer gefangen haben, bekommen mit **Robotron X** eine zeitgemäße Umsetzung des Oldies. Des weiteren kommt eine PSX-Fortsetzung des indizierten id-Shooters, genauso wie eine völlig neu arrangierte Fassung fürs Nintendo 64.

Das verbotene Prügelspiel wird ebenfalls für Nintendos

64-Bitter konvertiert,

außerdem ist eine PSX-Compilation in Arbeit.



**War Gods**



**War Gods**



**NHL Open Ice**



**NBA Hang Time**



**Area 51**



**Robotron X**



**Robotron X**



# Alle Spiele im Fun Generation Schnellüberblick

## 3D-Shoot'em Up

<b>Battlesport</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Killing Time</b> Acclaim PS, SAT August	<b>Turok The Dinosaur Hunter</b> Acclaim N64 30. September	<b>Ghost Rider</b> Crystal Dynamics PS 1997	<b>Aliens Vs Predator</b> Fox Interactive PS, SAT 1. Quartal '97	<b>Duke Nukem 3D</b> GT Interactive N64, PS, SAT 3. Quartal	<b>Hexen</b> GT Interactive PS, SAT 4. Quartal	<b>Quake</b> GT Interactive N64, PS, SAT 1997	<b>Ultra Descend</b> Interplay N64 4. Quartal	<b>Varuna's Forces</b> JVC SAT K.A.	<b>Broken Helix</b> Konami PS, SAT K.A.	<b>Cyberthug</b> MGM Interactive PS 4. Quartal	<b>Goldeneye</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Allegiance</b> Ocean PS, SAT 1997	<b>Dawn Of Darkness</b> Ocean PS, SAT 1997	<b>Powerslave</b> Playmates Interactive PS, SAT 27. August	<b>Tenka (Arbeitsstil)</b> Psychosis PS 1. Quartal 1997
--	---	---	--	---	--	---	--	--	--	--	---	---	---	---	---	--

## Adventure

<b>DragonHeart</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Firo &amp; Klawd</b> BMG Interactive PS, SAT Oktober	<b>Werewolf The Apocalypse</b> Capcom PS, SAT September	<b>Blazing Dragons</b> Crystal Dynamics PS, SAT 3. Quartal	<b>Blood Omen: Legacy Of Kain</b> Crystal Dynamics PS, SAT September	<b>Star Trek Starfleet Academy</b> Interplay PS 4. Quartal	<b>PoliceNauts</b> Konami SAT K.A.	<b>Herc's Adventures</b> LucasArts PS, SAT 4. Quartal	<b>Cartoon Network Zoinks!</b> Ocean PS, SAT K.A.	<b>Guts'n'Garters In DNA Danger</b> Ocean PS November	<b>Duckman</b> Playmates Interactive PS Januar '97	<b>The Legend Of The Fall</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Atharion</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>City Of Lost Children</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Discworld II - Missing Presumed...!?</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Sentient</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>The Island Of Dr. Moreau</b> Psychosis PS 1. Quartal '97
--	--	--	---	---	---	---	--	--	--	---	--	--	---	--	--	--

## Rollenspiel

<b>King's Field II</b> ASCII Entertainment PS 3. Quartal	<b>Sulkoden</b> Konami PS 4. Quartal	<b>Lufia II Rise Of The Sinistrals</b> Natsume SAT 4. Quartal	<b>Dark Savior</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Legend Of Thor</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Arc The Lad</b> Sony CE PS K.A.	<b>Beyond The Beyond</b> Sony CE PS 4. Quartal	<b>Dragon Force</b> Working Designs SAT 3. Quartal	<b>Lunar Director's Cut</b> Working Designs SAT 4. Quartal	<b>Shining Wisdom</b> Working Designs SAT 4. Quartal	<b>Jet Moto</b> Sony CE PS 4. Quartal
---	---	--	---	--	---	---	---	---	---	--

## Beat'em Up

<b>Battle Monsters</b> Acclaim SAT K.A.	<b>Batman Forever - The Arcade Game</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Iron &amp; Blood - Warriors Of Ravenloft</b> Acclaim PS, SAT September	<b>Killing Zone</b> Acclaim PS K.A.	<b>The Crow City Of Angels</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Shining Sword</b> American Laser Games PS K.A.	<b>Perfect Weapon</b> American Softworks PS 4. Quartal	<b>Marvel Super Heroes</b> Capcom PS, SAT, SNES August	<b>Star Gladiator</b> Capcom PS 4. Quartal	<b>Street Fighter Alpha 2</b> Capcom PS, SAT 4. Quartal	<b>War Of The Gems</b> Capcom PS September	<b>Punisher</b> Crystal Dynamics PS 1997	<b>Kumite The Fighters Edge</b> Konami PS, SAT K.A.	<b>Marvel 2099</b> Mindscape PS Dezember	<b>Soul Edge</b> Namco PS 4. Quartal	<b>Fighting Vipers</b> Sega SAT 4. Quartal	<b>Virtua Fighter 3</b> Sega SAT K.A.	<b>Virtua Fighter Animation</b> Sega MD 3. Quartal	<b>Virtua Fighter Kids</b> Sega SAT K.A.	<b>Virtual On</b> Sega SAT K.A.	<b>X-Women The Sinister Virus</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Tobal No. 1</b> Sony CE PS Oktober	<b>Robo Pit</b> THQ PS, SAT 3. Quartal	<b>Time Killers</b> THQ PS, SAT August	<b>Pitball</b> MD Juli	<b>War Gods</b> Warner Interactive PS September	<b>Williams</b> N64, PS 4. Quartal
--	---	--	--	--	--	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	--	---	---	--	--	--	---	---	------------------------------	--	--

## Geschicklichkeit

<b>Bubble Bobble Trilogy</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Blast Chamber</b> Activision PS, SAT Oktober	<b>Incredible Idiots In Space</b> American Softworks PS 1. Quartal '97	<b>Buster Bros. Collection</b> Capcom PS, SAT Juli	<b>Namco Museum Vol. 2</b> Namco PS 4. Quartal	<b>Donkey Kong Country 3</b> Nintendo SNES November	<b>Kirby Super Star</b> Nintendo SNES 3. September	<b>PilotWings 64</b> Nintendo N64 30. September	<b>Tetris Attack</b> Nintendo SNES 3. September	<b>TetrisPhear</b> Nintendo N64 30. September	<b>Arcade Classics</b> Sega MD Juli	<b>Mr. Bones</b> Sega SAT September	<b>Grid Runner</b> Virgin Interactive PS, SAT 4. Quartal	<b>Tilt</b> Virgin Interactive PS, SAT Juli	<b>Ms. Pac-Man</b> Williams SNES 3. Quartal	<b>Robotron X</b> Williams N64, PS 3. Quartal	<b>Williams Arcade's Greatest Hits</b> Williams SNES, MD 3. Quartal
--	--	---	---	---	--	---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--

## Strategie

<b>Bedlam</b> GT Interactive PS, SAT 3. Quartal	<b>P.T.O. II</b> Koel SAT K.A.	<b>Warhammer Shadow Of The Horned Rat</b> Mindscape PS September	<b>Offensive</b> Ocean PS, SAT K.A.	<b>Alphastorm</b> Psychosis PS 3. Quartal	<b>The Fallen</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Sim City 2000</b> THQ SNES 4. Quartal
--	---	---	--	--	--	---

## Jump'n Run

<b>DragonHeart: Fire &amp; Steel</b> Acclaim PS, SAT 4. Quartal	<b>Iron Man/X-O</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>Pitfall 3D</b> Activision PS, SAT März '97	<b>Major Damage</b> Capcom PS, SAT August	<b>Pandemonium</b> Crystal Dynamics PS, SAT 4. Quartal	<b>Incredible Hulk</b> Eidos Interact. PS, SAT K.A.	<b>The Tick</b> Fox Interactive PS, SAT 4. Quartal	<b>Tiger Shark</b> GT Interactive PS 1997	<b>H.O.S.T.</b> MGM Interactive PS 1. Quartal 97	<b>Donkey Kong Country 3</b> Nintendo SNES 18. November	<b>Super Mario 64</b> Nintendo N64 30. September	<b>Cheesy</b> Ocean PS K.A.	<b>Chaos In Lemmingsland</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Bug! Too!</b> Sega SAT K.A.	<b>Nights</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Sonic Blast</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>The Ultimate 3D Adventure</b> Sega MD 4. Quartal	<b>Sonic X-Treme</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Vectorman 2</b> Sega MD 3. Quartal	<b>Crash Bandicoot</b> Sony CE PS K.A.	<b>Floating Runner</b> THQ PS 4. Quartal	<b>Motahawk And Headphone Jack</b> THQ SNES Juli	<b>Rayman II</b> Ubi Soft PS, SAT 4. Quartal	<b>Spot Goes To Hollywood</b> Virgin Interactive PS November	<b>Bubsy 3-D</b> Warner Interactive PS, SAT November
--	---	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--------------------------------------	---	---	--	---	--	---	--	---	---	---	---	---	---

## Interactive Movie

<b>Fox Hunt</b> Capcom PS, SAT 3. Quartal	<b>Mystery Of The 7 Mansions</b> Koel PS, SAT K.A.	<b>Rebel Assault II</b> LucasArts PS 4. Quartal	<b>Down In The Dumps</b> Philips Media PS 4. Quartal	<b>Jewels Of The Oracle</b> Sunsoft PS, SAT 4. Quartal
--	---	--	---	---

## Rennspiel

<b>Super Motocross Championship</b> Acclaim PS, SAT K.A.	<b>Colliderz</b> American Softworks PS K.A.	<b>Hardcore 4*4</b> American Softworks PS, SAT 3. Quartal	<b>Battle Racers</b> Bandai SNES 4. Quartal	<b>Grand Theft Auto</b> BMG Interactive PS, SAT Oktober	<b>Andreotti Racing '97</b> Electronic Arts PS 3. Quartal	<b>The Need For Speed Special Edition</b> Electronic Arts PS K.A.	<b>Hard Boiled Nixon's Revenge</b> GTE Entertainment PS, SAT November	<b>Rock'n'Roll Racing II</b> Interplay PS 3. Quartal	<b>Raw Pursuit</b> JVC PS, SAT K.A.	<b>Speed King</b> Konami PS K.A.	<b>Supersonic Racers</b> Mindscape PS Oktober	<b>Blastcorps.</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Bugle Boogie</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Cruis'n USA</b> Nintendo N64 30. September	<b>Super Mario Kart R</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Project Rally</b> Ocean PS K.A.	<b>Tunnel B1</b> Ocean PS 3. Quartal	<b>Demon Driver (Arbeitsstil)</b> Philips Media PS 3. Quartal	<b>Burning Road</b> Playmates Interactive PS 3. Dezember	<b>VMX Racing</b> Playmates Interactive PS 3. Dezember	<b>Destruction Derby 2</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>FIA Formel 1</b> Psychosis PS September	<b>Monster Truck Rally (Arbeitsstil)</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Rodney Matthews (Arbeitsstil)</b> Psychosis PS 1. Quartal '97	<b>wipEout 2097</b> Psychosis PS 4. Quartal	<b>Daytona USA Championship Circuit Edition</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Manx TT</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Twisted Metal 2 World Tour</b> Sony CE PS 3. Quartal	<b>Street Racer Deluxe</b> Ubi Soft PS, SAT 4. Quartal	<b>F1 Challenge</b> Virgin Interactive SAT November	<b>International Moto X</b> Warner Interactive PS Juni	<b>Williams</b> PS, SAT 3. Quartal
---	--	--	--	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	--	--	---	---	--	---	---	---	---	---	---	--	--	---	--	---	--	---	--

## Shoot'em Up

<b>Starfighter</b> Acclaim PS, SAT Juni	<b>Darknet</b> American Softworks PS, SAT 3. Quartal	<b>S.T.O.R.M.</b> American Softworks SAT 4. Quartal	<b>Mass Destruction</b> BMG Interactive PS, SAT 1. Quartal '97	<b>Spider</b> BMG Interactive PS, SAT März '97	<b>Die Hard Trilogy</b> Electronic Arts PS, SAT September	<b>Independence Day</b> Electronic Arts PS, SAT 4. Quartal	<b>Soviet Strike</b> Electronic Arts PS, SAT 3. Quartal	<b>Robotech Crystal Dreams</b> Gametek N64 4. Quartal	<b>Armed</b> Interplay PS, SAT November	<b>Contra Legacy Of War</b> Konami PS, SAT K.A.	<b>Crypt Killer</b> Konami PS, SAT K.A.	<b>Star Wars Shadows Of The Empire</b> LucasArts N64 30. September	<b>Steel Harbinger</b> Mindscape PS August	<b>The Raven Project</b> Mindscape PS Juli	<b>Body Harvest</b> Nintendo N64 30. September	<b>StarFox 64</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Dreadnought</b> Ocean PS, SAT 1997	<b>Mission Impossible</b> Ocean N64 4. Quartal	<b>Project X2</b> Ocean PS, SAT K.A.	<b>Viper</b> Ocean PS, SAT 3. Quartal	<b>Quintessential Art Of Destruction</b> Philips Media PS 3. Quartal	<b>Ganymede</b> Rocket Science Games PS 4. Quartal	<b>Virtua Cop 2</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>Abuse</b> Vic Tokai PS 4. Quartal	<b>Silverload</b> Vic Tokai PS K.A.	<b>Area 51</b> Williams PS, SAT 3. Quartal
--	---	--	---	---	--	---	--	--	--	--	--	---	---	---	---	--	--	---	---	--	---	---	--	---	--	---

## Sports

<b>Frank Thomas Big Hurt Baseball</b> Acclaim PS, SAT 3. Quartal	<b>NFL Quarterback Club '97</b> Acclaim PS, SAT September	<b>Major League Soccer</b> BMG Interactive PS, SAT 3. Quartal	<b>3D Baseball</b> Crystal Dynamics PS, SAT September	<b>MVP Baseball '96</b> Data East PS, SAT Juli	<b>MVP College Football '96</b> Data East PS, SAT September	<b>Dream Team Basketball</b> Eidos Interactive PS, SAT Juni	<b>Olympic Soccer</b> Eidos Interactive PS, SAT, 3DO, SN, MD Juni	<b>Olympic Summer Games</b> Eidos Interactive PS, SAT, 3DO, SN, MD Juni	<b>FIFA Soccer '96</b> Electronic Arts N64 4. Quartal	<b>Madden NFL '97</b> Electronic Arts SNES 4. Quartal	<b>NHL '97</b> Electronic Arts SNES 4. Quartal	<b>PGA Tour '97</b> Electronic Arts PS, SAT 3. Quartal	<b>Triple Play '97</b> Electronic Arts PS 3. Quartal	<b>Aaron Vs. Ruth All-Time Superstars Baseball</b> Mindscape PS Oktober	<b>Mindscape Golf</b> Mindscape PS Oktober	<b>NCAA Basketball Final Four '97</b> Mindscape PS Januar '97	<b>Ken Griffey Jr</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Ken Griffey Jr's Winning Run</b> Nintendo SNES 10. Juni	<b>NBA Action</b> Sega SAT Juni	<b>NFL '97</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>World Series Baseball II</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>World Series Baseball '96</b> Sega SAT 3. Quartal	<b>MLB Pennant Race</b> Sony CE PS Juni	<b>NCAA Football Gamebreaker</b> Sony CE PS K.A.	<b>K-1 Super Kick Boxer</b> THQ PS 4. Quartal	<b>NHL '97</b> THQ SNES 4. Quartal	<b>Baseball (Arbeitsstil)</b> Virgin Interactive PS 1997	<b>NFL Legends Football '97</b> Warner Interactive PS, SAT Dezember	<b>Wayne Gretzky Hockey</b> Warner Interactive N64 4. Quartal	<b>NBA Hangtime</b> Williams N64, PS, SNES, MD 3. Quartal	<b>NHL Open Ice</b> Williams PS 3. Quartal
---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	---	---	---	--	---	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	---	--	--	--	---

## Fun Sports

<b>HyperBlade</b> Activision PS 1. Quartal '97	<b>Battlesport</b> Acclaim PS, SAT August	<b>NBA Jam Extreme</b> Acclaim PS, SAT November	<b>Space Jam</b> Acclaim PS, SAT 4. Quartal	<b>WWF In Your House</b> Acclaim PS, SAT 4. Quartal	<b>Colliderz</b> American Softworks PS K.A.	<b>NBA In The Zone 2</b> Konami PS 3. Quartal	<b>Baillblazer</b> Sega SAT K.A.	<b>Monster Dunk</b> Mindscape PS K.A.	<b>Kirby's Air Ride</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>Waverace 64</b> Nintendo N64 4. Quartal	<b>2 Xtreme</b> Sony CE PS 30. September	<b>Jet Moto</b> Sony CE PS 4. Quartal
---	--	--	--	--	--	--	---	--	--	---	---	--



# PROJECT OVERKILL

STEPHAN GIRLICH



**Wem Loaded gefallen hat, der wird auch Konamis Project Overkill mögen. Die Gewaltorgie setzt ebenfalls auf schonungslos dargestellte Splatterelemente, hat aber ohne Zweifel auch andere Qualitäten...**



**Brutal Colonization**  
Ein Söldnerquartett, bestehend aus ehemaligen Kriegsveteranen und mit unterschiedlichen Eigenschaften versehen, arbeitet für einen mächtigen Wirtschaftskonzern. Primäres Ziel des Unternehmens ist es, einen fremden Planeten unter die eigene Kontrolle zu bringen, um die dort im Überfluß vorhandenen Rohstoffe ausbeuten zu kön-

nen. Nur dumm, daß die ansässige Bevölkerung diesem Anliegen nicht kampfflos nachkommen möchte. Aus der isometrischen 3D-Perspektive kämpft man sich durch über 50 Level - immer mit dem unmißverständlichen Befehl im Hinterkopf, jegliches Leben auszulöschen. Verpackt wurden die banalen Tötungsmissionen in weit weniger makaber klingende Aufträge, bei-

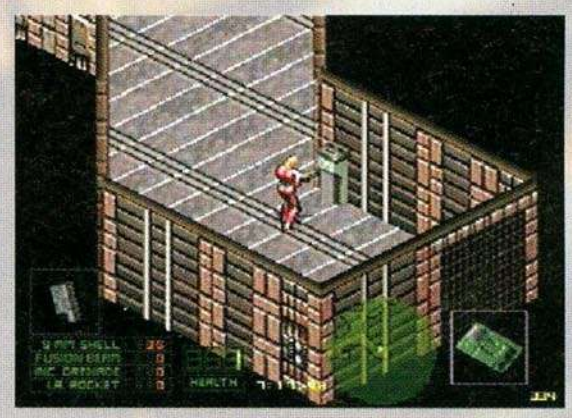
## I N F O S

System: .....PlayStation  
Genre: .....3D-Shoot'em Up  
Spieler: .....1  
Hersteller: .....Konami  
Entwickler: .....Konami  
Testmuster: .....Konami  
Veröffentlichung: .....Oktober

spielsweise die Sabotage von Computeranlagen. Aber auch das Verseuchen der Wasserversorgung läßt die Chancen auf den Friedensnobelpreis nicht unbedingt steigen.

### ■ Mission Objective: Kill, kill, kill!

Wie schon Loaded ist auch Project Overkill an ein erwachsenes Publikum gerichtet. Die harsche Gewaltdarstellung bestimmt den Spielablauf von der ersten Sekunde an. Ohne Munition beispielsweise traktiert man die Gegner mit mächtigen Fausthieben oder nimmt die Waffe als Schlaghilfe, blutüberströmte Leichen sind das grausige Resultat. Und trotzdem, ohne taktisches Vorgehen wird man selbst schneller zum Opfer als einem lieb ist. Vorsichtig schleicht man sich in die Räume hinein, lugt um die Ecken und postiert seine Spielfigur in günstiger Schußposition. Um an alle Extras zu gelangen, werden Wände, die sich in unmittelbarer Nähe des Kämpfers befinden, kurzzeitig transparent. Action-Fans werden sich noch in Geduld üben müssen, denn erst gegen Ende des Jahres soll das auf futuristisch getrimmte Massaker fertiggestellt sein.



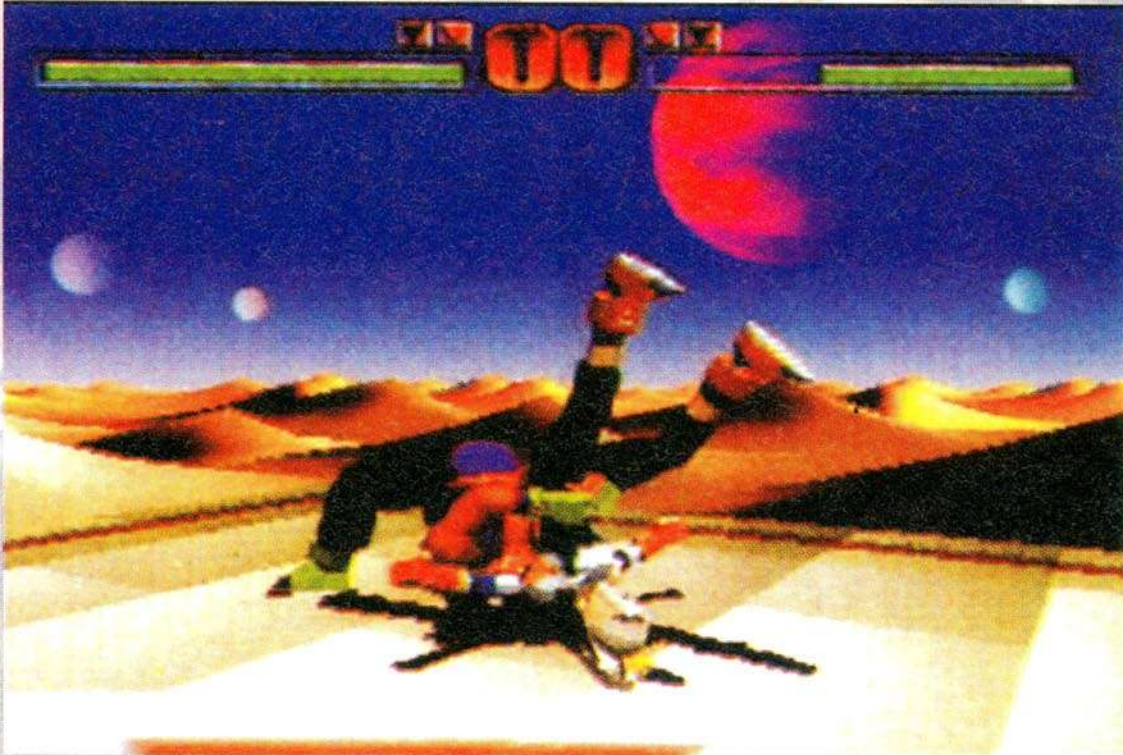


# TOBAL NO.1

MARTIN WEIDNER

## I N F O S

System: .....PlayStation  
 Genre: .....Beat'em Up  
 Spieler: .....1-2  
 Hersteller: .....SquareSoft  
 Entwickler: .....SquareSoft  
 Veröffentlichung: .....Juli (Japan)



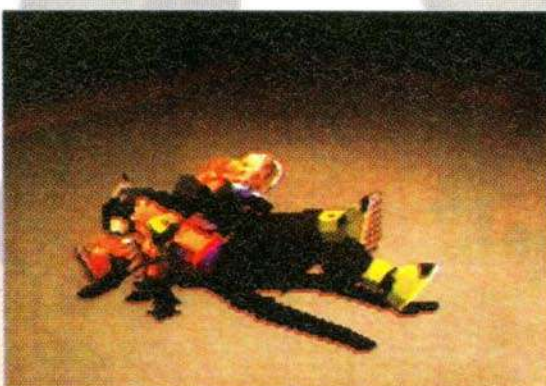
**Recht überraschend kam für viele die Nachricht, daß Squaresoft, ansonsten eher für ihre Action-RPGs bekannt, an einem 3D-Beat'em Up arbeitet. Tobal No.1 wird sogar noch vor Final Fantasy VII auf den japanischen Markt kommen.**

Für das Design der Figuren wurde u.a. Toriyama Akira verpflichtet, ein in Japan populärer Manga-Zeichner. Entsprechend fernöstlich muten die Charakterstudien an. Der 17jährige Chuji Woo, der früher in den Minen arbeitete, Epon, die aus einer der Kolonien stammt und noch von sehr zarter Statur

ist, der undurchdringliche, sehr kampflustige Oraimus und der Android Hom haben sich als erste zum alle 200 Tage auf dem Planeten Tobal stattfindenden Contest eingefunden; weitere werden folgen.

### ■ Here comes a new challenger

Besonders auffällig an Tobal No.1 sind die sehr plastisch wirkenden Animationsphasen, die vor allem den Grafikstil in Segas Virtua Fighter-Serie anklingen lassen und laut Squaresoft in der Endversion 60 Frames pro Sekunde erreichen sollen. Gegenüber „gewöhnlichen“ 3D-Prüglern ist es in Squaresofts 3D-Debüt erstmals möglich, den Gegner unabhängig von dessen direkter Position zu umrunden und von der



Seite oder aus dem Rücken des Gegners heraus zu attackieren, während man dessen Distanz abschätzt. Wer sich vorsichtig annähert, kann nicht nur Rückenwürfe vollziehen, sondern je nach Position die Beine des Gegners ergreifen und ihn wild herumschleudern oder auch einen Piledriver oder einen Backdrop landen. Im direkten Konkurrenten Battle Arena Toshinden (2) ist ein Ausweichen in die dritte Ebene nur eingeschränkt realisierbar.

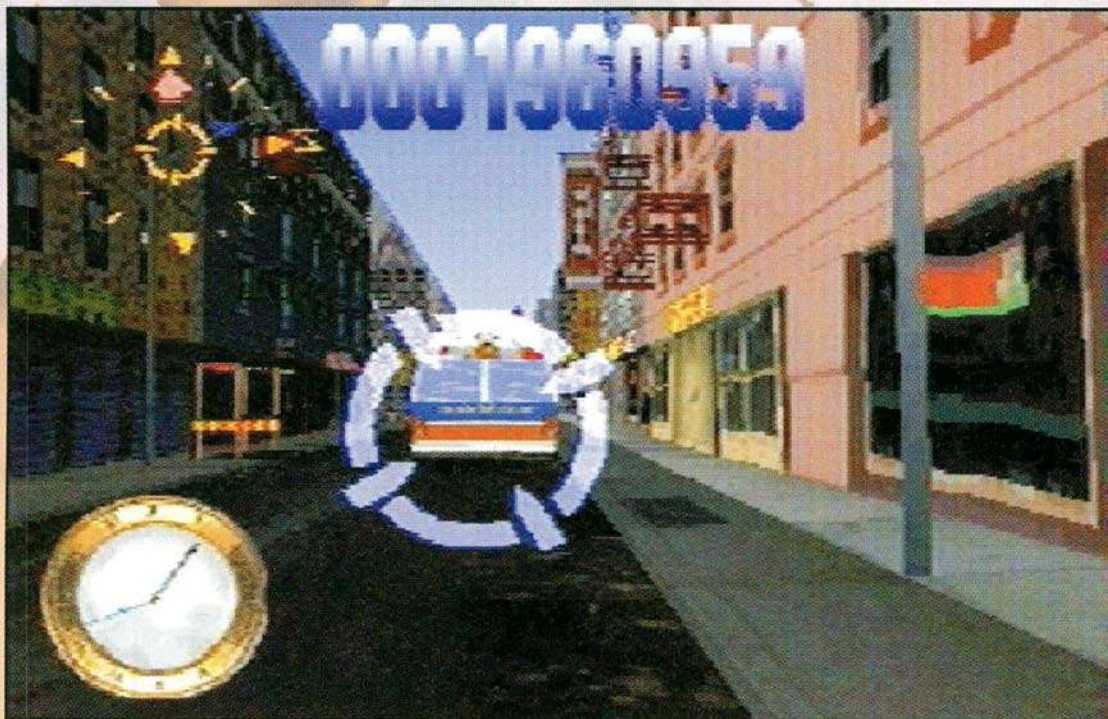
### ■ Zweites Standbein?

Beat'em Ups sind sicherlich neben Rennspielen das auf den Next Generation-Konsolen angesagteste Genre. Selbst wenn sich Tobal No. 1 wider Erwarten nicht als zweites lukratives Standbein herauskristallisieren sollte, würde es Squaresoft im Gegensatz zu Sega oder Takara kaum jemand verübeln, sich auf das zu beschränken, was die Firma zu dem gemacht hat, was sie heute ist, nämlich die No. 1 in Sachen Rollenspiele.



# DIE HARD TRILOGY

STEPHAN GIRLICH



**Nach Alien Trilogy basiert auch die neueste Probe-Produktion auf drei der erfolgreichsten und beliebtesten Kinofilme aller Zeiten. Statt jedoch erneut nur auf ein Genre zu setzen, haben die Entwickler von der Insel jedem der drei Stirb Langsam-Teile ein völlig eigenständiges Spielprinzip spendiert.**

Seit gut 15 Monaten arbeiten die Programmierer fieberhaft an der Umsetzung des Action-Spektakels. Laut Probe soll jeder Teil der Trilogie in der finalen Fassung in etwa den gleichen Spielumfang haben wie ein durchschnittliches Spiel für die PlayStation / den Saturn. Daraus läßt sich schließen, daß Die Hard Trilogy aller Voraussicht nach nicht in die Kategorie „Kombinieren wir drei schlechte Spiele zu einem sehr schlechten“ einzuordnen sein wird. Ganz im Gegenteil: was wir bislang mit eigenen Augen sehen und an Infos geiern konnten, läßt auf ein absolutes Highlight hoffen. Der Genremix orientiert sich an höchst erfolgreichen Titeln wie bspw. Loaded, Virtua Cop oder Destruction Derby/Twisted Metal, wobei letzterer qualitativ etwas aus



ren wir drei schlechte Spiele zu einem sehr schlechten“ einzuordnen sein wird. Ganz im Gegenteil: was wir bislang mit eigenen Augen sehen und an Infos geiern konnten, läßt auf ein absolutes Highlight hoffen. Der Genremix orientiert sich an höchst erfolgreichen Titeln wie bspw. Loaded, Virtua Cop oder Destruction Derby/Twisted Metal, wobei letzterer qualitativ etwas aus

## I N F O S

System: .....PlayStation, Saturn  
 Genre: .....Genre-Mix  
 Spieler: .....1  
 Hersteller: .....Electronic Arts  
 Entwickler: .....Fox Interactive, Probe  
 Veröffentlichung: .....Juni



dem Rahmen fällt. Sollte es Probe gelingen, auch nur annähernd die Spielbarkeit und Klasse dieser Megaseller zu erreichen, steht einem grandiosen Next Generation-Abenteuer nichts mehr im Wege.

### Die Hard - Stirb Langsam

**Filmstory:** John McClane (Bruce Willis), ein Cop aus New York, ist auf dem Weg zu seiner Frau nach Los Angeles. Im Nakatomi Plaza feiert diese gerade mit den Angestellten der Nakatomi Bank Weihnachten, als plötzlich 12 Terroristen den riesigen Gebäudekomplex und 30 Geiseln in ihre

**„Yippee-kiyay Schweinebacke!“**

Gewalt bringen. Knappe zwei Stunden lang liefert sich John McClane barfußig und in modisch weißem Feinripp ein gnadenloses und höchst explosives Duell mit den Kidnappern, um letztendlich das mörderische Treiben mit einem Freiflug für den Oberschurken Gruber zu beenden...

**Das Spiel:** Im Stile von Loaded und Fade To Black beginnt das Spiel in



der Tiefgarage des Nakatomi Plaza. Bewaffnet mit einer Automatikpistole und einigen Granaten steuert man den Protagonisten aus einer leicht erhöhten Perspektive direkt hinter ihm durch das labyrinthartig aufgebaute Gebäude; dreht sich McClane, rotiert die gesamte Umgebung mit, so daß die Figur des Helden, der Übersichtlichkeit wegen, immer im Mittelpunkt des Geschehens bleibt. Über 15 Stockwerke führt der Weg bis in das Büro des (verblichenen) Nakatomi-Präsidenten Tagaki. Das Finale ist klar: Gruber stellt sich zum Shutdown. Doch bis dahin ist es kein leichter Weg. Ständig wird man von den Schergen des Anführers unter



Beschuß genommen; ein kleiner Kreis zeigt an, welches Körperteil gerade anvisiert wird, so daß z.B. auch Angriffe von hinten abgewehrt werden können. Geiseln befreit man durch bloßes Berühren, allerdings müssen diese dann auch noch schadlos zum rettenden Exit gebracht werden.

### **Die Harder - Stirb Langsam 2**

**Filmstory:** Diesmal verschlägt es John McClane zum Dulles Flughafen in Washington. Eigentlich wartet er nur auf seine Frau, doch es kommt, wie es kommen muß: eine skrupellose Terroristenbande hat die Kontrolle über den gesamten Flugverkehr an sich gerissen und droht damit, Maschinen abstürzen zu lassen. Der Hintergrund: Der inhaftierte Boss der Terrorgruppe, ein übler Drogenfuzzi, befindet sich in einem der ankommenden Flieger und soll freigeprüßt werden. Damit gefährden die bösen Buben auch das Leben von McClanes Frau, da deren Maschine trotz Spritmangel zum Kreisen über dem Flughafengelände gezwungen wird...

**Das Spiel:** Ähnlich wie in Virtua Cop ballert sich der Spieler durch insgesamt zehn Sektionen des Washingto-

ner Flughafens, wahlweise mit Pad oder Maus, die endgültige Version soll dann auch sowohl Konamis Hyper Blaster (Horned Owl) als auch Segas Game Gun (Virtua Cop) unterstützen.

### **„How can the same shit happen to the same guy twice?“**

Die Szenerien sind bspw. einem Duty Free-Shop oder der Gepäckausgabe nachempfunden, auf wilde Kamerafahrten wurde verzichtet. Den Gegnern, die Euch mit Messern oder UZIs attackieren, hat man mittels Motion Capture das Laufen beigebracht. Abhängig von der Trefferzone sacken diese effektiv in sich zusammen und



lösen sich zudem in ein menschliches Gerippe auf.

### **Die Hard With A Vengeance - Stirb langsam 3 - Jetzt erst recht**

**Filmstory:** Im dritten Teil trifft es McClane am härtesten: Seine Frau hat ihn verlassen, vom Dienst wurde er suspendiert, und Grubers Bruder Simon hat ihn als Gegenspieler in einem teuflischen Spiel auserkoren. Ein explodierendes Kaufhaus stellt nur den Auftakt des Action-Thrillers dar. Mit Samuel L. Jackson an der Seite hetzt McClane durch New York, um die explosiven Rätsel seines skrupellosen Widerparts zu lösen und damit Unschuldigen das

Leben zu retten. Doch bald merken die beiden, daß hinter dem offensichtlich banalen Racheakt weitaus mehr steckt...

**Das Spiel:** Der finale Abschnitt wurde als reines Rennspiel in Szene gesetzt. Aus den verschiedensten Perspektiven (Cockpit, Außenansicht, Vogelperspektive) rast man mit einem von fünfzehn Wagen (Taxi, Ferrari, Polizeiwagen...) durch die texturierten Polygon-Häuserschluchten New Yorks. Der Weg führt durch Chinatown und den Central Park von einem Checkpoint zum nächsten, um von den Terroristen versteckte Bomben zu entschärfen. Ein Zeitlimit sorgt für den nötigen Nervenzickel, da nur ein einziger verpaßter Sprengsatz gleich die ganze Stadt in die Luft jagt. Um eine möglichst detailgetreue Darstellung New Yorks zu erzielen, verwendete Probe per Video festgehaltene Luftaufnahmen der riesi-

gen Stadt - das Ergebnis kann sich schon zum jetzigen Zeitpunkt sehen lassen, vor allem Geschwindigkeit und Scrolling konnten restlos überzeugen. Sehr realistisch wurde auch das muntere Treiben auf den Straßen gestaltet:

### **„Tick, tick, tick, tick,...Booom!“**

Autos, Straßenbahnen und viele andere Hindernisse erschweren Eure Suche nach den Sprengsätzen erheblich; die mörderische Fahrt fordert auch außenstehende Opfer. Arglose Passanten rennen vor den Kühler und hinterlassen bei ihrem Sturz über das Auto eine blutbeschmierte Windschutzscheibe...





# NIGHTS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

## I N F O S

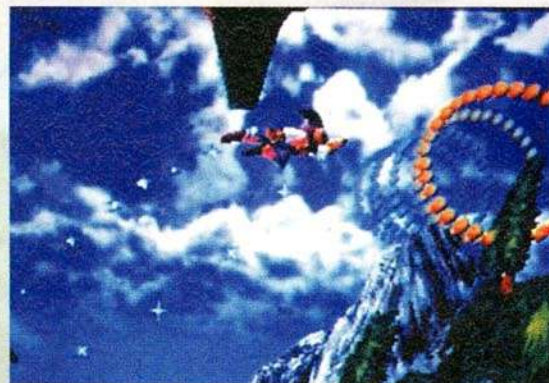
System: ..... Saturn  
 Genre: ..... Fly and Run  
 Spieler: ..... 1  
 Hersteller: ..... Sega  
 Entwickler: ..... Sonic Team  
 Veröffentlichung: ..... September



**Nacht für Nacht betreten wir eine andere Dimension - die Night Dimension. Diese Welt existiert parallel zu dem, was wir als Realität empfinden. Auch hier gibt es zwei Seiten: eine für schöne und erfreuliche Träume und die, die uns Alpträume beschert.**



Jeder Mensch besitzt bestimmte Eigenschaften, die manchmal im Unterbewußtsein versteckt sind. Diese werden in den Träumen durch die sogenannten Ideyas repräsentiert. Ganz nach der Farbe der Ideyas, die sich leuchtend über den Köpfen des Träumers befinden, können diese Besonderheiten Mut, Reinheit, Intelligenz, Hoffnung oder Kreativität repräsentieren. Durch diese Gaben erhält man Einlaß in die Traumwelt Nightopia. Doch Wiseman, Herrscher von Nightopia, schickt seine Heerscharen aus, um den Menschen ihre Ideyas zu rauben. Nun sind sie verdammt, Nacht für Nacht von Urängsten und Grauen geplagt zu werden. Das höchste Ideya ist der Mut, doch dies bei einem Menschen zu finden, wird immer seltener. Die zwei Teenager Elliot und Claris wissen nichts





von ihrer Außergewöhnlichkeit, sie besitzen alle fünf Ideyas.

## Der Traum vom Fliegen

Elliot und Claris treffen Nights in ihren Träumen, ein mächtiges Alptraum-Wesen, das in Ungnade fiel, da es sich nicht unterordnen wollte und nichts mehr als seine Freiheit liebt. Nights erkennt das leutend-rote Ideya des Mutes der beiden, und mit der Hilfe der Schlafenden gelingt ihm die Flucht aus Wisemans Gefängnis. Mit seiner Hilfe können sie fliegen und nehmen nun den Kampf gegen den Dämon der Träume auf.



der Lage sein soll, den Traum vom Fliegen überzeugend umsetzen zu können. Mit dem neuartigen A-LIFE-System hat der Spieler die Möglichkeit, die Wesen in der bizarren Welt zu „erträumen“ und ihr Verhalten zu beeinflussen. Auch die Musik soll ziemlich traumhaft sein, die gesamte Bandbreite zwischen Jazz, House, Rock oder Ethno wird abgedeckt, wobei es sich vorwiegend um Interpretationen des Titelhemas handelt. Allerdings verändern sich die Arrangements ähnlich wie beim A-LIFE-System bei jedem neuen Spielstart. Live your dreams, Sega, wir hoffen auf ein überraschendes Spiel!

## Die neue Generation der Saturn-Spiele

Für die ziemlich abgedrehte Spiel-Geschichte verdienen sich die Jungs vom Sonic-Entwicklerteam schon einmal einen Innovations-Preis. Nach langjähriger Entwicklungsarbeit haben sie eine Grafikengine geschrieben, die in



Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

# GAME

action  
& price  
power

### Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
<b>Donald in Maui Malla</b>	<b>dt</b>	<b>119.95</b>

Donkey Kong Count. 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
<b>Fifa Soccer 96</b>	<b>dt</b>	<b>99.95</b>
Final Fight 3	dt	95.00
Hebereke 2	dt	79.95
Int. Superstar Soccer	dt	109.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.95
Jungle Strike	dt	99.95

<b>Kirbys Ghost Trap</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
Lost Vikings 2	dt	99.95
<b>Mario World 2</b>	<b>dt</b>	<b>109.95</b>
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mask	dt	64.95
Mechwarrior 3050	dt	89.95
Mega Man X 3	dt	89.95
Mega Man X 2	dt	89.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NBA Live 96	dt	99.95

<b>NHL Hockey 96</b>	<b>dt</b>	<b>99.95</b>
PGA Tour Golf 96	dt	99.95
<b>Pinocchio</b>	<b>dt</b>	<b>124.95</b>
Revolution X	dt	89.95
Rubber Dudes	dt	109.00
<b>Secret of Evermore</b>	<b>dt</b>	<b>109.95</b>
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Star Trek: Deep Space	dt	109.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	69.95

<b>Toy Story</b>	<b>dt</b>	<b>129.00</b>
Turrican 2	dt	89.95
Unrally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95
<b>WWF Wrestl. Arcade</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>

### Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	44.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
Indiana Jones	dt	59.95
John Madden 95	dt	39.95
Mighty Max	dt	39.95
<b>Rise of the Robots</b>	<b>dt</b>	<b>39.95</b>

<b>Syndicate</b>	<b>dt</b>	<b>39.95</b>
Tiny Toon	dt	34.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95

### Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	79.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S-NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
<b>Infrarot Joypad</b>	<b>dt</b>	<b>39.95</b>
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spielieb. Mario Worl.2	dt	22.95
Spieleber. Donkey 2	dt	23.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

### Gameboy

Battle Toshinden	dt	49.00
<b>Donald in Maui Ma.</b>	<b>dt</b>	<b>59.95</b>
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirbys Block Ball	dt	59.95
Mega Man 5	dt	49.95
Micro Machines 2	dt	49.95
NHL Hockey 96	dt	49.95
<b>Pinocchio</b>	<b>dt</b>	<b>59.95</b>
Tetris Blast	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	dt	59.95
Worms	dt	54.95

### Sonderangebote

Addams Family 1	dt	34.95
Addams Family 2	uk	34.95
Dennis	dt	34.95
Hunchback	dt	34.95
Lamborghini	dt	34.95
Lemmings	dt	29.95
Mr. Do!	dt	29.95
Waterworld	dt	39.95

### Mega Drive

Animaniacs 2	dt	99.95
Bugs Bunny	dt	59.95

Cut Throat Island	dt	79.95
<b>Fifa Soccer 96</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
<b>Int. S.Soccer Deluxe</b>	<b>dt</b>	<b>72.95</b>
Lobo	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
<b>NHL Hockey 96</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>

<b>Pocahontas</b>	<b>dt</b>	<b>104.95</b>
Revolution X	dt	79.95
Star Trek: Deep Space	dt	99.95
<b>Toy Story</b>	<b>dt</b>	<b>99.95</b>
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt	99.95
Worms	dt	99.95

### Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Willy Wars	dt	39.95
NBA Jam Tournament	dt	49.95
<b>NHLPA Hockey '95</b>	<b>dt</b>	<b>39.95</b>
Ottifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	49.95
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

### Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

### Saturn

<b>Alien Trilogy</b>	<b>us</b>	<b>121.00</b>
<b>Alien Trilogy</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
Alone in the Dark 2	dt	99.00
<b>B.A. Toshinden Remix</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
Casper	dt	79.95
<b>Cyberia</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
<b>Darius Gaiden</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
Descent	dt	89.95
<b>Destruction Derby</b>	<b>dt</b>	<b>79.00</b>
<b>Discworld</b>	<b>dt</b>	<b>79.00</b>
<b>Driving Need f.Speed</b>	<b>dt</b>	<b>89.00</b>

Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95

Guardian Heroes	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazoostone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	dt	79.95
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	dt	99.00
<b>Panzer Dragoon 2</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
<b>Panzergeneral</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>

Primal Rage	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Probotector	dt	99.95
Revolution X	dt	69.95
<b>Rise of the Robots 2</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
Road Rash	dt	84.95

Sega Rally	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
<b>Shockwave Assault</b>	<b>dt</b>	<b>84.95</b>
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Space Hulk	dt	89.00
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00

Striker 96	dt	94.00
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecl.)	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
<b>Virtua Cop 2+Pistole</b>	<b>dt</b>	<b>129.00</b>
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlingmania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

### Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95
Olympic Games	dt	9.95
6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt	129.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95

### Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt	129.95
Programm Joypad Sun	dt	54.95

### Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
<b>Battle A.Toshinden 2</b>	<b>dt</b>	<b>94.00</b>
Chaos Control	dt	89.00
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	79.95
<b>Darkstalkers</b>	<b>dt</b>	<b>84.95</b>
Descent	dt	79.95
Discworld kp.dt.	dt	84.95
Dracula X	dt	89.95
<b>Dr. Need for Speed</b>	<b>dt</b>	<b>84.95</b>

Extreme Pinball	dt	84.95
<b>Fade to Black</b>	<b>dt</b>	<b>89.00</b>
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Gex	dt	84.95
Konami Open Golf	dt	89.95
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.95
<b>Crazy Ivan</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
<b>Namco Museum Piece 1</b>	<b>dt</b>	<b>94.00</b>
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
<b>Panzergeneral</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
<b>Raven Project</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
<b>Resident Evil</b>	<b>dt</b>	<b>89.00</b>
Revolution X	dt	79.95
<b>Ridge Racer Revol.</b>	<b>dt</b>	<b>94.00</b>
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt	89.95
<b>Street Racer</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>

Sega Saturn o. Spiel	dt	489.95
Universal Adaptor	dt	44.95
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.95
<b>Tilt</b>	<b>dt</b>	<b>84.00</b>
<b>Time Commando</b>	<b>dt</b>	<b>89.00</b>
Top Gun	dt	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
<b>Warhammer Fantasy B.</b>	<b>dt</b>	<b>89.95</b>
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

### Sonderangebote

<b>Streetfighter Movie</b>	<b>dt</b>	<b>49.95</b>
<b>WWF Arcade</b>	<b>dt</b>	<b>59.95</b>

### Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	39.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGcon Joypad PSX	dt	84.95
<b>Performer Lenkrad</b>	<b>dt</b>	<b>129.95</b>
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	489.95

### 3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Deathkeep	uk	69.95
Gridders	uk	69.95
Gridders	us	69.95
<b>Magic Carpet</b>	<b>us</b>	<b>89.95</b>
<b>Panzergeneral</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
<b>Shockwave 2</b>	<b>dt</b>	<b>79.95</b>
<b>Snowjob</b>	<b>dt</b>	<b>84.95</b>
<b>Zhadnost</b>	<b>uk</b>	<b>64.95</b>

### Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
<b>Rebel Assault</b>	<b>dt</b>	<b>49.95</b>
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Versandadresse:

GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München  
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München  
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing  
(Preise können variieren)

**089/580 60 55**

**Fax: 089/546 00 48**

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei  
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden  
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.  
Mit \* gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der  
Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!



Johnson (POR #33)	8	99	12.4
Warrior (ALL #42)	18	218	12.1
Fontaine (PHO #2)	5	59	11.8
Lock (NJ #41)	5	58	11.6
Abdul-Jabbar (ALL #33)	18	201	11.2
Rasmussen (PHO #5)	5	51	10.2
Jennings (MIN #34)	16	159	9.9
Crawford (ATL #3)	22	208	9.5
Glenn (DEN #32)	12	113	9.4

# preview

JULI 1996 · FUN GENERATION

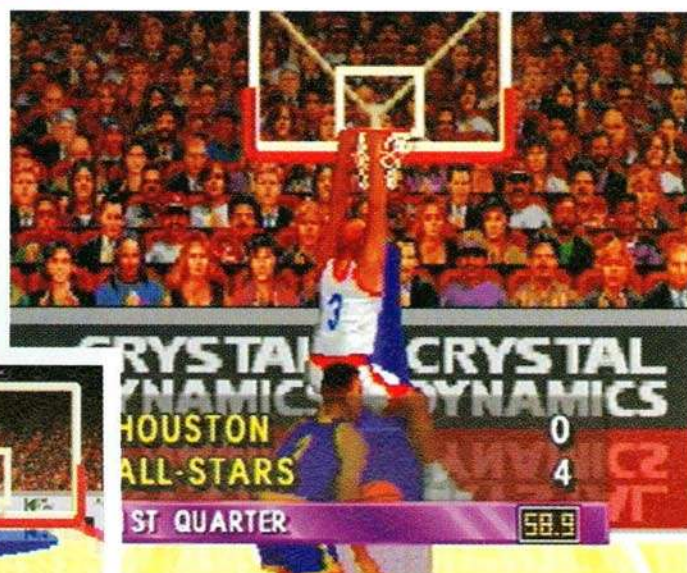
# SLAM'N JAM '96

## Featuring Magic & Kareem

MARTIN WEIDNER

### I N F O S

System: .....PlayStation  
 Genre: .....Sports  
 Spieler: .....1-4  
 Hersteller: .....BMG Interactive  
 Entwickler: .....Crystal Dynamix  
 Testmuster: .....BMG Interactive  
 Veröffentlichung: .....Juli



Fans der amerikanischen Profiligen sind Sportspiel-Companies für eine NBA-Lizenz stets dankbar. Original-Teamlogos und -Spielernamen, eventuell noch digitalisierte Portraits, individuelle Player Ratings auf dem Stand der letzten Saison: je authentischer das Drumherum, desto mehr Korbleger finden sich vor den Joypads.

- Crystal Dynamics' Auftakt ihrer Championship Sports Series wartet auf den ersten Blick mit nichts dergleichen auf.

### ■ Dynamisches Duo

Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar sind die einzigen Spieler der NBA, die die Entwickler an Land ziehen konnten; zwei wohlbekanntes wohlweislich, die „restlichen“ wurden unter den Tisch gekehrt und durch fiktive Namen ersetzt. Von der Lizenz abgesehen, pflegt Slam'n Jam '96 jedoch bewährte spielerische Tugenden. Korbleger und Courts sind im traditionellen Bitmap-Grafikstil gehalten, zoomen und scrollen aber, daß es eine wahre Freude ist, und selbst bei Whoolings bleibt die Ego-Perspektive überschaubar.

Freiwürfe verlaufen bei Slam'n Jam'96 etwas anders: Ein Korb ist stationär, der andere bewegt sich hin und her. Je höher die Shooting Ratings eines Spielers ausfallen, desto langsamer bewegt sich der Korb.

### ■ Hoher Unterhaltungswert

Das Gameplay erreicht dank der unkomplizierten Steuerung und der aufsehenerregenden Dunks nahezu den Fun Sports-Charakter eines NBA Jam. Ursprünglich auf die Bitmap-Grafikengine des 3DO zugeschnitten, reizt Slam'n Jam '96 aber die erweiterten Möglichkeiten der PlayStation natürlich nicht aus. Das spielerische Potential sollte man aber nicht unterschätzen. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten FUN GENERATION.

SCORE BY QUARTERS										
Atlanta	9	6	14	6	-	35				
All-Stars	20	23	12	9	-	64				
MVP										
32 Magic Johnson						All-Stars				
Min	FG	3P	FT	Reb	Ass	Blk	Stl	PF	Pts	
8	5-15	1-7	3-3	0-2	3	7	3	0	14	
CONTINUE Press [X] or [O] for more stats										
POST-GAME STATISTICS										





Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

Deutschland 069-66 54 34 00

Schweiz 157 11 33

(86 RP./Min)

# Hey!

# Wenn dir

# Ridge Racer



# Revolution zu schnell

# ist, dann spiel

# doch hiermit!



PLAYSTATION  
IT'S NOT A GAME



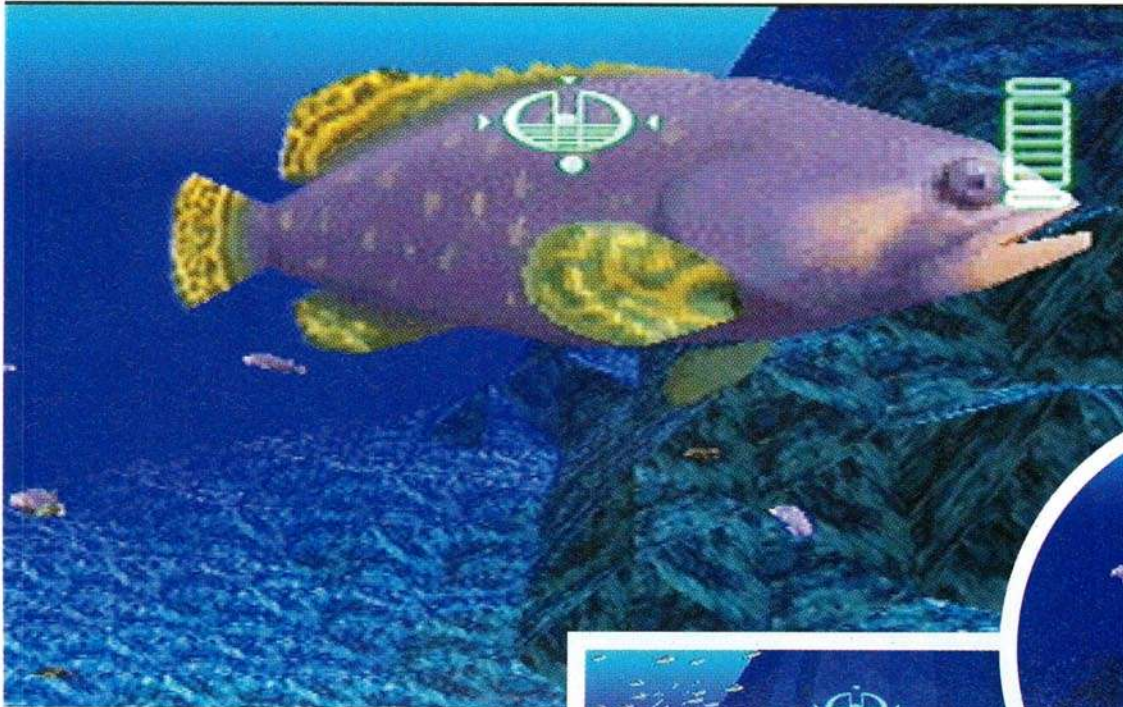


# AQUANAUT'S HOLIDAY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

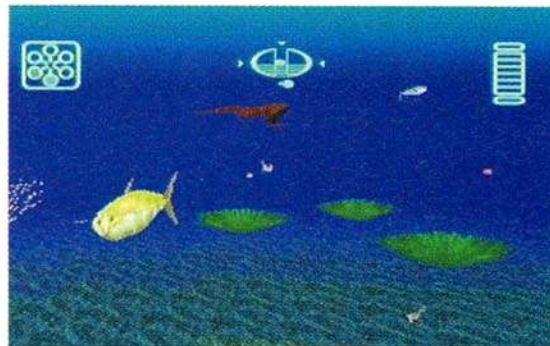
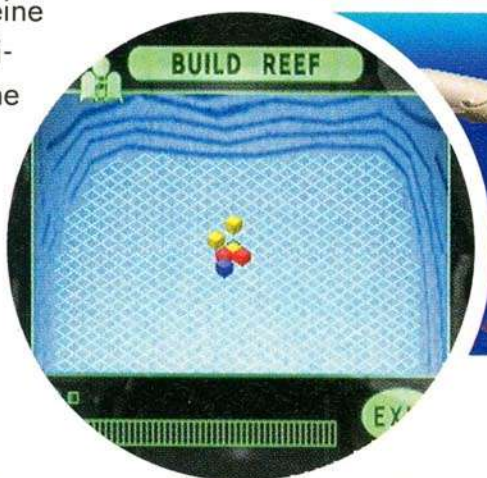
## I N F O S

System: .....PlayStation  
 Genre: .....Experience-Game  
 Spieler: .....1-2  
 Hersteller: .....SCE  
 Entwickler: .....Artdink  
 Testmuster: .....SCE  
 Veröffentlichung: .....K.A.



**Stille. Unendliches Blau.  
 Friedliche Ursprünglichkeit.  
 Einklang mit den Elementen. Entspannung.  
 Die Weiten der Meere. Die Geheimnisse der See.**

Ich befinde mich viele hundert Meter tief im Ozean. Ich habe keinen Auftrag, kein Ziel und kein Zeitlimit. Aber tausend Wege, jeder der richtige. In meinem kleinen U-Boot bereise ich die unentdeckte Unterwasser-Welt und grüße ihre Bewohner. Riesige Wale, Meeresschildkröten, Moränen und Kopffüßler sind meine Gefährten. Mit meinem Sonar versuche ich, mit ihnen zu kommunizieren. Die Wale sind scheu, während kleine Seebarsche



oder die flinken lebendigen Farbtupfer, die ich sonst nur aus dem Aquarium kenne, neugierig um das Bullauge streifen. Doch ich wär kein Vertreter meiner Rasse, wollte ich nicht etwas verändern.

Ich fange an, ein künstliches Riff zu errichten, um die vielen Arten, die es bald bevölkern sollen, studieren zu können. Erst zögerlich, doch bald in immer größerer Zahl, scharen sich Lebewesen in allen Farben, Formen und Größen um das wachsende Unterwasser-Atoll. Schwärme von kleinen Fischen locken die größeren Jäger. Haie ergründen das neue Revier, See-Anämonen schwenken ihre Tentakel und locken ihre Beute.

### ■ Tiefsee-Trance

Aquanaut's Holiday läßt sich in keine gebräuchliche Schublade einordnen. Man schlüpft in die Rolle eines Tiefsee-Forschers, der die Meere erkundet. Dabei wird man von elegisch-trancigen Klängen eingelullt. Die Meeresbewohner sind sehr lebensecht gezeichnet und animiert. Die CD kam schon vor fast einem Jahr in Japan raus, jetzt hat man die ohnehin sehr flüssige 3D-Engine noch etwas verbessert. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.



**CD-ROM-Technologie,  
Echtzeit-3D-Grafik,  
über 80 Videospiele.  
Oder spielst du lieber  
Topfschlagen?**



Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality.

Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...



**PLAYSTATION  
IT'S NOT A GAME**





# THE NEED FOR SPEED

STEPHAN GIRLICH

## I N F O S

System: ..... Saturn  
 Genre: ..... Rennspiel  
 Spieler: ..... 1-2  
 Hersteller: ..... Electronic Arts  
 Entwickler: ..... Electronic Arts  
 Testmuster: ..... Electronic Arts  
 Veröffentlichung: ..... Juli



**Etwas überraschend trudelte die Saturn-Umsetzung der Edelraserei in unsere Redaktion, war doch bis dato offiziell keine Konvertierung angekündigt.**

Eines gleich vorweg: Wie gut sich die Saturn-Version spielen lassen wird, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht einmal erahnen, da die uns vorliegende CD leider noch einen schwerwiegenden Bug aufzuweisen hatte: statt in den höchsten Gang zu schalten, legten die Kutschen regelmäßig eine satte Vollbremsung hin, so daß zu keinem Zeitpunkt eine akzeptable Höchstgeschwindigkeit erreicht werden konnte. Nun gut, am Spiel selbst wurde im direkten Vergleich zum PlayStation-Pendant erwartungsgemäß nichts ge-

ändert. Mit einem von acht der schnellsten Sportwagen dieser Welt rast man über Stadt-Highways, durchs Gebirge oder malerische Küstenstraßen entlang, vier Rundkurse (inkl. Bonus Track) runden das Streckenangebot ab. Gesteuert wird entweder aus, vor oder leicht erhöht hinter dem Wagen, natürlich unterstützt The Need For Speed auch Segas Arcade Racer. Die Full-Motion-Videos wirken durch die niedrigere Auflösung nicht so edel wie auf der PS, erhöhen den Spaßfaktor aber durch die spektakuläre Aufmachung trotzdem um einiges.

### ■ Vorschußlorbeeren

Erreicht die Umsetzung für Segas Flaggschiff ähnliches Niveau wie die Sony-Konkurrenz, ist The Need For Speed ein Platz im Olymp der besten Rennspiele für den Saturn ohne Zweifel sicher. Fakt ist, daß die photorealistisch wirkenden Strecken ohne nennens-

**links:** Den Phantasie-Renner Warrior erhält man erst nach dem erfolgreichen Durchspielen des Wettbewerbs-Modus. **oben:** Ferrari-Fans drückt's Tränen in die Augen: 250.000 DM in den Acker gekickt!

werten Detailverlust in Szene gesetzt wurden, daß die Soundkulisse in Dolby Surround abgemischt wurde, daß der Spielbau identisch geblieben ist und daß auch der überaus spaßige Zwei-Spieler-Modus beibehalten wurde. Nur in spielerischer Hinsicht läßt sich eben leider überhaupt nichts sagen. Hat aber auch was Gutes: endlich mal noch etwas Spannung bis zum Test.







# STORY OF THOR

HOLGER GÖßMANN

## I N F O S

System: .....PlayStation  
 Genre: .....Experience-Game  
 Spieler: .....1-2  
 Hersteller: .....SCE  
 Entwickler: .....Artdink  
 Testmuster: .....SCE  
 Veröffentlichung: .....K.A.



**Mit dem 24-MBit-Modul Story of Thor veröffentlichte Ancient einen der größten Hits für Segas 16-Bit Maschine. Der Nachfolger soll das gleiche auf dem Saturn erreichen.**

Die zwei magischen Armlets, die nach dem ersten Teil sicher verwahrt werden sollten, sind wieder unter die Leute gekommen. Wie nicht anders zu erwarten, so fielen sie auch diesmal in



gänzlich unterschiedliche Hände. Orden findet eines, der es alsbald an seinen Sohn und Helden des Spiels Leon weitergibt. Das andere fällt in Monsterhand, und daraus resultieren sofort Angriffe auf das sonst so friedliche Land.

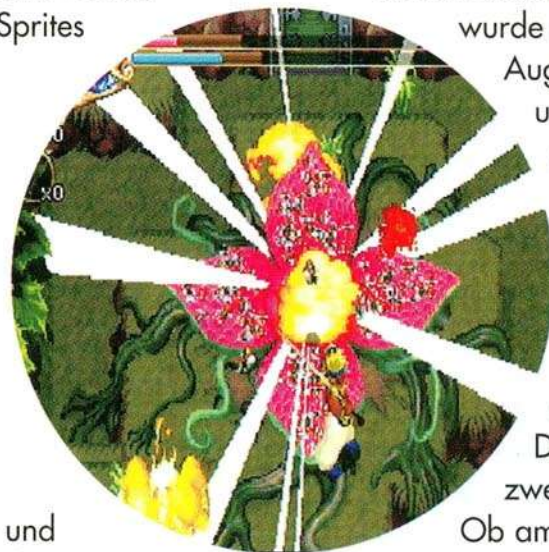
### ■ Gute Wahl

Ancient hat wohl gut daran getan, am Gameplay nur recht wenig zu ändern. Die Perspektive wurde auf schräg oben belassen, und auch die Wahl, sich für gezeichnete Grafik anstatt digitalisierter Sprites zu entscheiden, war bestimmt nicht die falscheste. Verbesserungen gibt es im Detail. Die Grafik wirkt durch die etwas größere Darstellung schöner, der Sound wurde von Yuzo Koshiro stimmungsvoll in Szene gesetzt, und Waffen- und Geisterrepertoire wurden erweitert. Neben den schon bekannten Geistern Dytto (Wasser), Efreet (Feuer), Bawu (Pflanze) und Shade (Nacht)

haben sich der Drachengeist Brass sowie die Luftgöttin Airl zu dem Helden sprite gesellt.

### ■ Erste Wahl?

Ancients Nachfolger, von dem noch nicht klar ist, ob er unter dem Namen Story oder Legend of Thor erscheinen wird, macht einen hervorragenden ersten Eindruck. Scheinbar wurde diesmal mehr Augenmerk auf Puzzle- und Adventureteile gelegt, die bei der Mega Drive-Version sehr einfach ausfielen. Action-Adventure Fans können sich dank dieses Titels und Dark Saviour auf zwei Spitzentitel freuen. Ob am Hauptkritikpunkt des Vorgängers, nämlich der Spiellänge, auch gearbeitet wurde, erfahrt Ihr im ausführlichen Test in einer der nächsten Ausgaben.



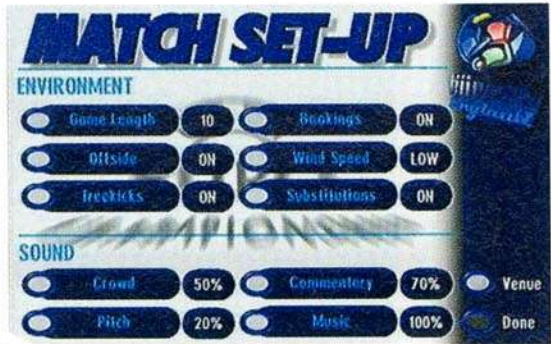
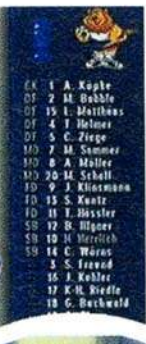


# EURO '96 SOCCER

STEPHAN GIRLICH

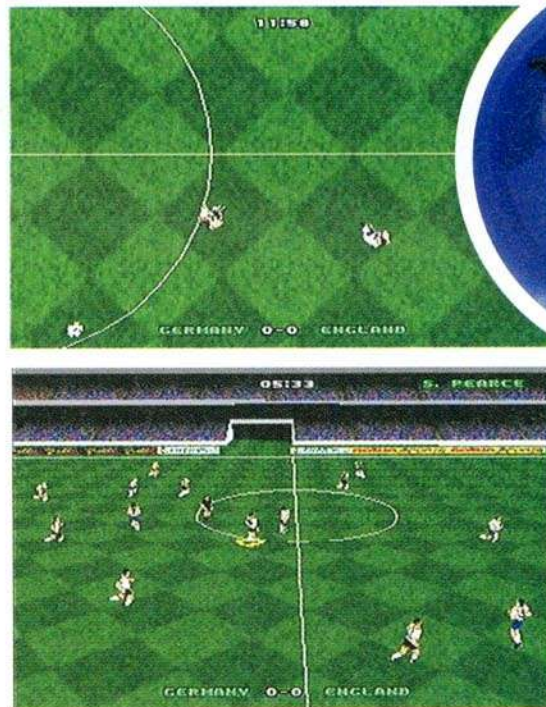
## INFOS

System: ..... Saturn  
 Genre: ..... Sportspiel  
 Spieler: ..... 1-2  
 Hersteller: ..... Sega  
 Entwickler: ..... Gremlin  
 Testmuster: ..... Sega  
 Veröffentlichung: ..... Erhältlich



**Trotz des (viel zu späten!) Eingreifens der „Lichtgestalt“ Franz Beckenbauer versaubeln die Bayern aus München auf den letzten Metern die schon fast sicher geglaubte Meisterschaft, zudem ausgerechnet in Bremen - das Schicksal kennt keine Gnade.**

Aber ganz ehrlich, mit trauerndem Bayern-Herz und vollkommen unobjektiv: daß die Dortmunder überhaupt ihren Titel verteidigen konnten, lag nicht an deren überragenden Leistungen, sondern einzig und allein an den zahlreichen, höchst peinlichen (Heim-) Ausrutschern des Münchner Starensem-



bles. Sei's drum, nächstes Jahr wandert die Schüssel wieder in die bajuwarische Landeshauptstadt, hoffentlich...

### Official Licensed Product

Mit Euro '96 Soccer hat diese emotionale Entgleisung natürlich wenig zu tun. Ganz im Zeichen der im Juni stattfindenden Europameisterschaft präsentiert sich die Umsetzung von Ran Soccer (Test in FG 5/96, 7/10). Die sechzehn für das Turnier qualifizierten Teams locken mit Original-Spielernamen, die acht verschiedenen Stadien entsprechen ebenfalls den wirklichen Austragungsorten. Volle drei Jahre will Gremlin in die Entwicklung des Titels gesteckt haben (PC-Version) und ver-



spricht uns dafür völlige Kontrolle des Geschehens auf dem Rasen. Zunächst entscheidet man sich für eine der zahlreichen

Perspektiven, die wie auf der PlayStation im Pause-Modus beliebig nachjustiert werden können. Neben Passen, Schießen und Beschleunigen vollführen die Kicker über spezielle Tastenkombinationen auch feine Tricks, exaktes Timing bestimmt die Erfolgsaussichten solcher Aktionen.

### Schnörkellos

Auch mit überarbeiteter Aufmachung wird es Euro '96 Soccer weiterhin schwer haben, das Interesse anspruchsvoller Sportspiel-Fans zu wecken. Spielerisch nämlich kommen erneut ausschließlich die Anhänger von typisch britischem Kick & Rush-Gebolze auf ihre Kosten, diese aber richtig gut. Mit der PS-Version wird die Umsetzung optisch nicht ganz konkurrieren können, zumindest die mittels Motion Capture Technologie erzeugten Animationen der Polygon-Kicker konnten aber schon zum jetzigen Zeitpunkt überzeugen. Pünktlich zum Beginn der Euro 96 werden wir Euch mit einem ausführlichen Test des gleichnamigen Titels versorgen.



# METROPOLIS

## VIDEO UND COMPUTERGAMES

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

### GEBRAUCHTE SPIELE

SPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90	PSX KONSOL + 1 PAD	185,00	299,90
BOMBERMAN	20,00	44,90	ZEITGEIST	15,00	29,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90	TOHSHINDEN	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90	DEFCON 5	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90	LEMMINGS 3D	20,00	44,90
KING ARTHUR	20,00	44,90	DISCWORLD	30,00	59,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90	AGILE WARRIOR	30,00	59,90
FIFA 96	40,00	69,90	STARBLADE	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90	KILEAK THE BLOOD	15,00	29,90
STREET RACER	20,00	44,90	X COM	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90	VIEWPOINT	30,00	59,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90	RIDGE RACER	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90	FIFA 96	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	44,90	LOADED	40,00	69,90
FLASHBACK	20,00	44,90	LONE SOLDIER	40,00	69,90
YOUNG MERLIN	20,00	44,90	JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
MYSTICAL NINJA	20,00	44,90	TOTAL NBA	30,00	59,90
SPARKSTER	20,00	44,90	EXTREME PINBALL	30,00	59,90
WWF ARCADE	40,00	69,90	NBA JAM	20,00	44,90
EARTHBOUND	40,00	69,90	PHILSOMA	20,00	44,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90	REVOLUTION X	30,00	59,90
TURRICAN 2	20,00	44,90	TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
TURTLES TOURNAMENT	20,00	44,90	DESTRUCTION DERBY	20,00	44,90
KICK OFF 3	20,00	44,90	GALAXY FIGHT	30,00	59,90
NHL 95	30,00	59,90	RAIDEN PROJECT	20,00	44,90
SIM CITY	20,00	44,90	WINNING 11	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90	COSMIC RACE	15,00	29,90
STARWING	10,00	29,90	HOT BLOODED FAMILY	15,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90	POWER SERVE	20,00	44,90
JURASSIC PARK	20,00	44,90	ROAD RASH	40,00	69,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90	SHOCKWAY ASSAULT	20,00	44,90
DONKEY KONG	30,00	59,90	THEME PARK	30,00	59,90
<b>MEGA DRIVE</b>					
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90	SATURN + 1 PAD	185,00	299,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90	SEGA RALLY	30,00	59,90
TINY TOONS	10,00	29,90	ASTAL	20,00	44,90
PITFALL	10,00	29,90	CYBERIA	20,00	44,90
SONIC 1	5,00	14,90	GEX	30,00	59,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90	RAYMAN	30,00	59,90
ALADDIN	20,00	44,90	MYSTERY MANSION	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90	BUG	20,00	44,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90	MAGIC CARPET	30,00	59,90
DR ROBOTNIKS	20,00	44,90	VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90	VIRTUA FIGHTER R.MIX	15,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90	WING ARMS	30,00	59,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90	TOHSHINDEN	40,00	69,90
SYNDICATE	20,00	44,90	SIM CITY	30,00	59,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90	NBA JAM	20,00	44,90
ALISIA DRAGON	10,00	29,90	SHINOBI X	20,00	44,90
<b>MEGA CD II</b>					
MEGA CD 2 KONSOLE	75,00	129,90	FIFA 96	30,00	59,90
LUNAR 2	40,00	69,90	HANG ON	30,00	59,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90	GHEN WAR	30,00	59,90
NBA JAM	10,00	29,90	PANZER DRAGON 2	40,00	69,90
MICROCOSM	10,00	29,90	LAYER SECTION	20,00	44,90
STARBLADE	20,00	44,90	DAYTONA	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90	GRAN CHASER	15,00	29,90
BILL WALSH FOOTBALL	5,00	14,90	X MEN	40,00	69,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90	THEME PARK	30,00	59,90
<b>NEO GEO CD</b>					
NEO GEO CD KONSOLE	175,00	249,90	DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90	HI VELOCITY	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90	THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
LAST RESORT	20,00	44,90	<b>REAL 3 D O</b>		
FATAL FURY 3	30,00	59,90	3 DO PAL/RGB KONSOLE	175,00	249,90
NAM 1975	20,00	44,90	THEME PARK	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90	FIFA SOCCER	10,00	29,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90	SYNDICATE	10,00	29,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90	NEED FOR SPEED	30,00	59,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90	WING COMMANDER 3	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90	PANZER GENERAL	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90	MICROCOSM	10,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90	REBEL ASSAULT	20,00	44,90
ROBO ARMY	30,00	59,90	POED	40,00	69,90
STREET HOOP	30,00	59,90	WORLD CUP GOLF	10,00	29,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90	PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
LEAGUE BOWLING	15,00	29,90	POWERS KINGDOM	10,00	29,90
<b>ATARI JAGUAR</b>					
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90	GEX	20,00	44,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90	DEATHKEEP	40,00	69,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90	TWISTED	10,00	29,90
THEME PARK	30,00	59,90	<b>SONSIGES</b>		
CHECKERED FLAG	10,00	29,90	MD 3 BUTTON PAD	5,00	14,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90	NEO GEO JOYBOARD	25,00	49,90
SYNDICATE	20,00	44,90	GAMEBOY	30,00	59,90
<b>NEO GEO CD 16 Bit</b>					
AEROFIGHTERS 3	129,90		TOPFIGHTER	40,00	69,90
ART OF FIGHTING 3	129,90		DIVERSE ADAPTORS	AB: 14,90	
FATAL FURY 4	129,90		GAMEGEAR	40,00	79,90
GOWCAIZER	129,90		<b>IBN PC CD ROM</b>		
CROSSED SWORDS 2	129,90		DUKE NUKEM 3D	99,90	
SENGOKU 2	119,90		ABUSE	79,90	
MUTATION NATION	79,90		CONQUEST 2	99,90	
FATAL FURY 2	89,90		DENG OF NEW WORLD	94,90	
SOCCER BRAWL	79,90		MANIC KARTS	84,90	
FATAL FURY SPECIAL	79,90		ALBION	99,90	
RIDING HERO	119,90		DIE SIEDLER 2	89,90	
KING OF MONSTERS 2	79,90		MECHWARRIOR 2	99,90	
TOP HUNTER	119,90		BRAIN DEAD	99,90	
GHOST PILOTS	119,90		BIG RED RACING	89,90	
DOUBLE DRAGON	129,90		PGA 96	84,90	
BURNING FIGHT	99,90		FIFA 96	99,90	
BLUES JOURNEY	109,90		SENSIBLE GOLF	79,90	
MAGICIAN LORD	119,90		RAN TIRE	69,90	
WIND JAMMERS	119,90		BEAVIS & BUTTHEAD	89,90	
ALPHA MISSION 2	89,90		CIVILIZATION 2	99,90	
NAM 1975	89,90		CAPITALISM	89,90	
<b>3DO RESTPOSTEN</b>					
CREATURE SHOCK	99,90		ANGEL DEVOUT	79,90	
MAZER	69,90		PANZER GENERAL 2	79,90	
CAPT QUAZER	69,90		SIM CLASSICS	89,90	
LAST BOUNTY	69,90		SILENT THUNDER	79,90	
DRUG WARS	69,90		CHROMOMASTER	99,90	
PERFECT GENERAL	69,90		RISE 2	94,90	
BUST A MOVE	69,90		ASSAULT RIGS	89,90	
ALONE IN DARK 2	69,90		SHIVERS	109,90	
CYBERIA	69,90		EARTHWORM JIM	89,90	
FLYING NIGHTMARES	69,90		RAYMAN	69,90	
KINGDOM FAR REACHES	69,90		ALONE IN THE DARK	24,90	
FOES OF ALL	69,90		HAND OF FATE	39,90	
FLASHBACK	69,90		WHALES VOYAGE 2	39,90	
KILLING TIME	69,90		10 GOLDEN GAMES	49,90	
PO ED	69,90		MYSTIC MIDWAY	39,90	
PATAANK	49,90		MEGAPAK 5	99,90	
PANZER GENERAL	69,90		<b>NEO GEO CD 16 Bit</b>		
BLADE FORCE	69,90		AEROFIGHTERS 3	129,90	
HELL	69,90		ART OF FIGHTING 3	129,90	
3DO GOLDSTAR + SPIEL	369,90		FATAL FURY 4	129,90	
<b>PHILIPS CD-I</b>					
GAME GUN	119,90		GOWCAIZER	129,90	
J BOND COLLECTION	229,90		CROSSED SWORDS 2	129,90	
CHAOS CONTROL	99,90		SENGOKU 2	119,90	
MICRO MACHINES	89,90		MUTATION NATION	79,90	
ZELDA ADVENTURE	69,90		FATAL FURY 2	89,90	
LOST EDEN	89,90		SOCCER BRAWL	79,90	
FAMILY GAMES	49,90		FATAL FURY SPECIAL	79,90	
FLASHBACK	69,90		RIDING HERO	119,90	
BURN CYCLE	119,90		KING OF MONSTERS 2	79,90	
UEFA	89,90		TOP HUNTER	119,90	
NFL COLLECTION	99,90		GHOST PILOTS	119,90	
WORLD CUP GOLF	99,90		DOUBLE DRAGON	129,90	
STAR TREK	39,90		BURNING FIGHT	99,90	
MR BEAN	39,90		BLUES JOURNEY	109,90	
ANIMAL INSTINCT	49,90		MAGICIAN LORD	119,90	
BODY BAGS	39,90		WIND JAMMERS	119,90	
PINNOCHIO	39,90		ALPHA MISSION 2	89,90	
ANGEKLAGT	49,90		NAM 1975	89,90	
DIRE STRAITS	49,90		<b>ATARI JAGUAR</b>		
BON JOVI	49,90		FIGHT FOR LIFE	139,90	
SADE	39,90		TROY AIKMAN	89,90	
CDI-550 + IMPEG/SPIEL	949,90		MISSILE COMMAND	129,90	
<b>ATARI JAGUAR</b>					
FIGHT FOR LIFE	139,90		NBA T E	129,90	
TROY AIKMAN	89,90		PITFALL	129,90	
MISSILE COMMAND	129,90		FEVER PITCH	129,90	
NBA T E	129,90		MYST CD	129,90	
PITFALL	129,90		BATLEMORPH CD	119,90	
FEVER PITCH	129,90		CHECKERED FLAG	69,90	
MYST CD	129,90		<b>3DO RESTPOSTEN</b>		
BATLEMORPH CD	119,90		CREATURE SHOCK	99,90	
CHECKERED FLAG	69,90		MAZER	69,90	
<b>MEGA DRIVE</b>					
M D 2 KONSOLE	189,90		CAPT QUAZER	69,90	
GARFIELD	79,90		LAST BOUNTY	69,90	
DONALD IN MAUI	79,90		DRUG WARS	69,90	
PAC ATTACK	69,90		PERFECT GENERAL	69,90	
TOY STORY	109,90		BUST A MOVE	69,90	
PGA 96	79,90		ALONE IN DARK 2	69,90	
NBA LIVE 96	99,90		CYBERIA	69,90	
MADDEN 96	99,90		FLYING NIGHTMARES	69,90	
COMIX ZONE	89,90		KINGDOM FAR REACHES	69,90	
<b>GAME GEAR</b>					
LION KING	89,90		FOES OF ALL	69,90	
LEGEND OF ILLUSION	39,90		FLASHBACK	69,90	
ECCO 2	29,90		KILLING TIME	69,90	
SONIC TRIPLE	49,90		PO ED	69,90	
SUPER COLUMNS	39,90		PATAANK	49,90	
DIE SCHLUMPF	79,90		PANZER GENERAL	69,90	
SPEEDY GONZALES	39,90		BLADE FORCE	69,90	
MICRO MACHINES 2	69,90		HELL	69,90	
TAZMANIA 2	39,90		3DO GOLDSTAR + SPIEL	369,90	
<b>GAMEBOY</b>					
WORMS	69,90		<b>ZUBEHÖR &amp; SONSTIGES</b>		
MEGAMAN 3	39,90		PSX PAD	59,90	
MEGAMAN 4	59,90		PSX MEMORY CARD	49,90	
MEGAMAN 5	49,90		PSX MAUS	59,90	
TETRIS BLAST	69,90		PSX ASCII PAD	69,90	
BOMBERMAN	64,90		PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90	
MADDEN 96	49,90		SATURN PAD	49,90	
ADAMS FAMILY	39,90		SATURN ACTION REPL.	89,90	
PINBALL MANIA	59,90		SATURN ADAPTOR	69,90	
<b>ZUBEHÖR &amp; SONSTIGES</b>					
PSX PAD	59,90		SATURN LENKRAD	139,90	
PSX MEMORY CARD	49,90		SATURN MISSION STICK	149,90	
PSX MAUS	59,90		MD NOMAD	399,90	
PSX ASCII PAD	69,90		SNES SUPER KEY	29,90	
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90		SNES ASCII PAD	39,90	
SATURN PAD	49,90		SNES SPIELEBERATER	24,90	
SATURN ACTION REPL.	89,90		GAMEBOY FARBIG	99,90	
SATURN ADAPTOR	69,90		PC BRUISER MAUS	59,90	
SATURN LENKRAD	139,90		PC TEAM SPORT SET	139,90	
SATURN MISSION STICK	149,90		220/110 UMWANDLER	39,90	
MD NOMAD	399,90		NTSC/PAL UMWANDLER	129,90	
SNES SUPER KEY	29,90		D K PUPPEN AB	49,90	
SNES ASCII PAD	39,90		32X CD SLAM CITY	19,90	
SNES SPIELEBERATER	24,90		32X CD SUP WARRIOR	19,90	
GAMEBOY FARBIG	99,90		<b>WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER</b>		
PC BRUISER MAUS	59,90		<b>WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!</b>		
PC TEAM SPORT SET	139,90		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 beilegen.		
220/110 UMWANDLER	39,90		<b>SONSTIGE INFORMATION</b>		
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90		Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.		
D K PUPPEN AB	49,90		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.		
32X CD SLAM CITY	19,90		<b>ÖFFNUNGSZEITEN &amp; VERSANDKOSTEN</b>		
32X CD SUP WARRIOR	19,90		Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr Sa. 10.00 bis 10.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM Porto (Ausland Vorkasse) : 15,00DM		

### NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU	SEGA SATURN	NEU	SONY PLAYSTATION	NEU
----------------	-----	-------------	-----	------------------	-----



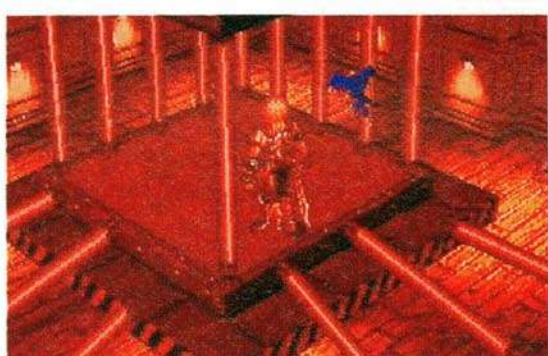
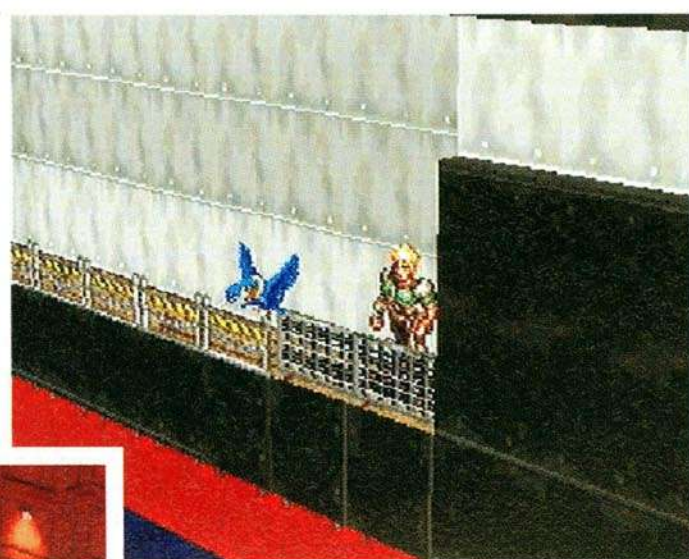


# DARK SAVIOR

HOLGER GÖßMANN

## I N F O S

System: .....PlayStation  
 Genre: .....Experience-Game  
 Spieler: .....1-2  
 Hersteller: .....SCE  
 Entwickler: .....Artdink  
 Testmuster: .....SCE  
 Veröffentlichung: .....K.A.



### Landstalkers Rückkehr steht unmittelbar bevor.

Im Gegensatz zum Vorgänger spielt das Game in weitaus moderneren Zeiten. Seinen Anfang nimmt das Abenteuer auf einem Transportschiff. Dieses hat in einem Stahlkäfig eine besondere Ladung: ein knochig-schleimiges Ungeheuer. Grund genug für den Helden Ryu, der nicht auf seine Fantasy-Garderobe und sein Schwert verzichten konnte, dem Transport beizuwohnen. Selbstverständlich gelingt es der widerlichen Kreatur seinen Bewachern zu entkommen. Ryu kann nicht verhindern, daß die Kreatur sich über die Reling verdünnsiert.

### Die dritte Dimension

Dark Savior weiß sehr wohl mit der Kritik, die an Landstalker geübt wurde, umzugehen. Die 3D Fähigkeiten des Saturns miteinbeziehend, kann der Spieler die Perspektive frei um das Heldensprite herumdrehen. So lassen

oben: Die Ruhe vor dem Sturm.  
 links: Der ehemalige Käfig des Endgegners.  
 mitte: Beeindruckende Zomeffekte.  
 unten: Der Weg zum Endgegner führt an der Außenseite des Schiffes entlang.

sich Sprünge besser einschätzen, Gegenstände, die hinter großen Bildschirmobjekten versteckt sind, ausfindig machen und Wege entdecken. Dies vermittelt einem ein Gefühl wesentlich größerer Kontrolle. Ebenfalls leicht verändert präsentiert sich die Steuerung: Das Heldensprite läuft bei gerader Steuerung (bspw. nach unten) schräg, parallel zur Perspektive; etwas gewöhnungsbedürftig, aber im Hinblick auf das deutsche Saturn-Pad sicherlich eine sinnvolle Entscheidung.

### Hoffnungen

Dark Savior scheint zu halten, was sich alle Action-Adventure-Fans von Landstalkers Nachfolger erhofft hatten: die sinnvolle Verknüpfung alter Spielelemente mit neuer Technik. Liebhabern des Genres kann schon jetzt der Kauf uneingeschränkt ans Herz gelegt werden.



# SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

Erstmals seit Super Mario Kart verläßt ein Spiel mit Nintendos rotbemüzttem Aushängeschild - Mario's Time Machine und Mario Is Missing waren von Mindscape - das Jump'n Run-Genre. Auf neuem Eis noch unsicher, holte sich die Truppe um Mr. Myamoto den wohl besten Lehrmeister, den man sich denken kann- Squaresoft!

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

## GAME OF THE MONTH



# SUPER MARIO RPG

## LEGEND OF THE SEVEN STARS



Der Endgegner blockiert die Angriffstaste.

Leider wird die erste Gemeinschaftsproduktion auch die letzte sein, denn bekanntlich setzt die japanische Softwarefirma jetzt ganz auf die PlayStation. Aber wenigstens beschert uns die Elefantenhochzeit ein Spiel der Extra-



klasse - vielleicht eines der letzten für den 16-Bitter, bevor die Wachablösung durch das Nintendo 64 folgt. Das 32 MBit-große Cartridge wird als eines der besten Videospiele der Konsolen der zweiten Generation in die Annalen der Videospielegeschichte eingehen.

### Smithy's Auftritt

Alles ging seinen normalen Gang - Koopa hatte mal wieder Prinzessin Toadstool in seine Gewalt gebracht, und Mario war ihr zu Hilfe geeilt, als ein Neuling namens Smithy auf den Plan tritt. In den geräumigen Kammern des Schildkrötenobermotzes endet die



Viele Gags heitern das Spielprinzip auf.

Schlacht zwischen Mario und seinem Erzrivalen mit dem lauten Einschlag eines Riesenschwertes. Die drei werden in hohem Bogen aus dem Schloß geschleudert und landen an drei völlig verschiedenen Orten. Natürlich versucht Mario seiner Geliebten zu Hilfe zu eilen, bekommt aber während seiner Suche das ganze Ausmaß der Geschehnisse vor Augen geführt. Smithy, der Bösewicht, kommt aus einer anderen Welt und hat dank des Schwertes Zugang zu dieser friedlichen Erde. Der sendet seine Truppen aus, um



In der Stadt der Pilzköpfe.



System: ..... Super NES  
 Genre: ..... RPG  
 Spieler: ..... 1  
 Besonderheiten: ..... Batterie, SA1-Chip  
 Hersteller: ..... Nintendo  
 Entwickler: ..... Nintendo, Squaresoft  
 Veröffentlichung: ..... Import  
 Ca. Preis: ..... K.A.  
 Testmuster: ..... World of Games  
 06221 / 184134





Versteckte Truhen gibt es jede Menge.

## Erfreulich viel Abwechslung

... bietet sich dem Spieler in Marios erstem Rollenspiel. Bei Nintendo hat man über den Tellerrand hinausgesehen und das so typische Kampf- und Adventureprinzip um einige Komponenten erweitert. Geschicklichkeitstests stehen ganz oben auf der Liste. Mario kann nämlich nicht, wie bei Rollenspielen üblich, nur auf der Oberlandkarte umherlaufen, sondern vermag es, seine sagemumwobene Sprungkraft ebenfalls mit in die Waagschale zu werfen. Dies ermöglicht es ihm auch, über die auf der Karte sichtbaren Gegner hinwegzuspringen. Einige knifflige Stellen müssen nicht bewältigt werden, warten aber mit gefüllten Schatztruhen auf, andere hingegen sind notwendig, um die private Sammlung um einen weiteren Stein zu erweitern. Versteckte Schatztruhen, wie sie im ersten Teil von Super Mario Bros. zu finden waren, sind ebenfalls nicht unter den Tisch

sieben Sterne zu finden, die der einzige Weg sind, ihn wieder in seine Dimension zu verbannen. Die Sterne sind außerdem für Traumerfüllung zuständig, weshalb Mario auch bald Unterstützung von himmlischer Seite erhält. Geno von der Star Road schließt sich der Party an. Zuvor war schon der beim Einkaufen bestohlene Mallow dazugekommen. Koopa will sein Schloß von den Eindringlingen befreit wissen und schließt sich ebenso an wie die abenteuerlustige Prinzessin. Gemeinsam versuchen diese fünf die Sterne vor Smithy zu erwischen!



Mit der Lore geht's auf Zeitenjagd.



Ein Star Piece fehlt noch.



Die Gegner sind fantasievoll gezeichnet und sehr gut animiert.



Geschicktes Springen vermeidet Feindkontakt.



Ein Zauberspruch erfaßt die gesamte Party.



Auf dem Weg zur letzten Schlacht.



gefallen. Erfreulicherweise wurden all diese Neuerungen eingeführt...

### .... ohne dabei alte Tugenden zu vergessen!

Am ursprünglichen Spielprinzip wurde nämlich nicht gerüttelt. Die fünf Helden, von denen immer drei die Party bilden, können zuschlagen, Magie und Gegenstände benutzen oder Deckung bzw. das Weite suchen. Nintendo schaffte es auch im vorliegenden Modul wieder, durch niedliche Darstellung von Gegnern (die meisten von ihnen sind aus alten Mario- oder Nintendo-Spielen bekannt) und Helden die Gewalt in den Hintergrund zu stellen. Die unterschiedlichen Figuren haben je eine bestimmte Art von Waffen, mit denen sie auf die Gegner losgehen können. Mario hat eine Vorliebe für blanke Fäuste bzw. Hämmer, während Koopa sich bestens mit Mor-



Das Yoshi-Rennen erfordert viel Übung.



Bis zu vier Spielstände lassen sich zwischenspeichern.



Dem Größenwahn verfallen!?



Geschafft! Der zweite Stern ist unser.



gensternen und Krallen auskennt. Im Magiebereich gilt bei Super Mario RPG eine Neuerung. Die Magiepunkte (Flowerpoints) stehen allen gleichzeitig zur Verfügung - will heißen, daß nicht jeder Charakter seine eigenen Magiepunkte hat, sondern ein Vorrat für alle ausreichen muß. Das Konto kann durch das Sammeln von Sonnenblumen vergrößert werden. Zaubersprüche werden wie üblich mit steigendem Level erlernt. Nicht besonders groß wurde das Itemfenster: ganze zwei Bildschirmseiten und der Rucksack ist voll. Dies sorgt für Knappheit von Heilkräutern, wenn die Schlacht etwas länger dauert.

### Einsteigerfreundlich und komplex

Dies gleicht sich aber durch den relativ niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrad wieder aus. Freaks können aber trotzdem unbesorgt zugreifen, sie werden nicht zuwenig Spiel für ihr Geld erhalten. Mario zieht ähnlich wie Final Fantasy III seine Motivation aus den Nebenstories, die beim ersten Durchspielen sicherlich nicht alle aufgedeckt werden. Für Neueinsteiger in dieses Genre bietet es dagegen einen idealen Wegweiser durch das Game, und ermöglicht es, langsam in die Tiefen der Rollenspiele vorzudringen. Verbunden wird soviel spielerische Tiefe auch noch mit für RPG-Verhältnisse geradezu unglaublicher Grafik und Sound. Dank des Grafikchips SA1, der schon in Donkey Kong Country I & II Verwendung fand, ist es möglich, den Spieler in eine farbenfrohe, teils gezeichnete, teils gerenderte Welt zu versetzen. Die Musikstücke wurden aus alten Marioteilen übernommen und neu gemischt. Die Steuerung, wie sollte es bei Nintendo auch anders sein, ist genau und direkt.



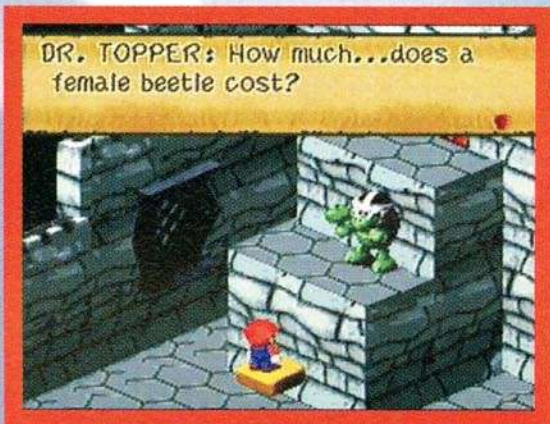
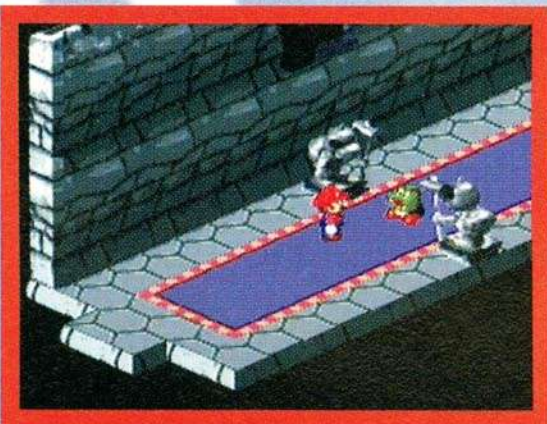
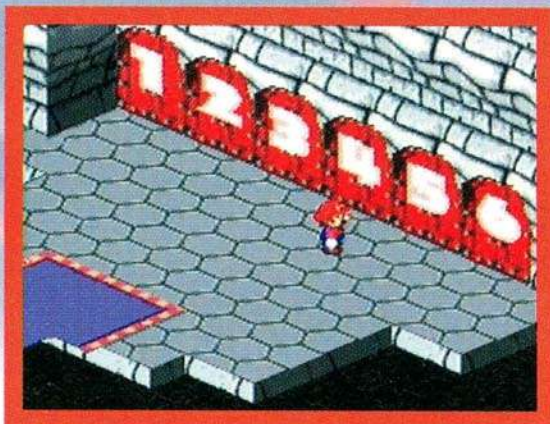
Smithys Kopf verwandelt sich in einen Panzer.





**Kritikpunkte**

... findet man nur, wenn man wirklich genau aufpaßt. Hin und wieder treten kleinere Grafikfehler auf, und manchmal sind die Objekte bei schwierigeren Geschicklichkeitstests wegen der isometrischen Perspektive nur schwer auszumachen. Einzig und allein die relativ kurze Durchspielzeit beim ersten Mal sorgt für Enttäuschung. Die wird aber durch die Motivation, noch nicht alles am Spiel entdeckt zu haben, sofort übertüncht und man beginnt mit dem zweiten Durchlauf. Schlußendlich läßt sich nur ein Fazit ziehen: Dieses Modul muß in jeder gutsortierten Softwaresammlung einen Platz finden. Falls Ihr das nur als US-Import erhältliche Modul holen wollt, Super Mario RPG wird nicht in Europa erscheinen, vergewissert Euch, daß Ihr einen Importspiele-Adapter von Fire habt, denn selbst ein umgebautes Super NES bringt das Spiel nicht zum laufen.



Oben: Hinter den sechs Türen verbergen sich Geschicklichkeits-, Frage- und Kampfsequenzen.



Eine Stadt besteht nur aus Zusatzaufgaben.



Die beiden Wächter des letzten Abschnittes.



Das Auswahlmenü.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

**10**





# Super Bomberman

**23 Versionen auf 12 Formaten! Bomberman ohne Ende... Bomberman?**

Das Gameplay ist schnell erklärt: Fünf kleine schlafmützige Kerle wuseln in Labyrinthen herum, stoßen sich gegenseitig von Klippen, verursachen mit akrobatischen Wurfeinlagen ein allgemeines Chaos, das dem Kabelwirrwar bei fünf angeschlossenen Pads recht nahe kommt, und sprengen ihre Mitspieler in tausend Stücke. Klingt nach kriegerischem Einerlei, ist es aber beileibe nicht. Bomberman begeistert wie kaum ein anderes Spiel Jung und Alt gleichermaßen. Ob dies an dem unkomplizierten Spielprinzip liegt, an den einfach zu knuddeligen Charakteren oder vielleicht an den wuchtigen Multitaps?



**System:** Super NES  
**Genre:** Wuselspiel  
**Spieler:** 1-5  
**Level:** 38 (Story), 10 (Battle)  
**Besonderheiten:** Paßwort, Super Multi Tap  
**Hersteller:** Hudson Soft  
**Entwickler:** Hudson Soft  
**Veröffentlichung:** Import  
**Ca. Preis:** K.A.  
**Testmuster:** Flying Arts  
0208 / 855612



Story Mode: Eine Anzeige für die verfügbare Bombenanzahl und deren Streuradius wäre wünschenswert gewesen.

### Lascher Story Mode

Der Story Mode gibt auch in Super Bomberman 4 keine sonderlich rühmliche Figur ab. Zwar wieder zu zweit gleichzeitig spielbar und mit neuen Gegnern gespickt, ist die Bombenjagd über fünf Areas hinweg wieder mal zu einfach und zu kurz. Mit 22 Extras war schon der Vorgänger völlig überladen. Zumindest sind in der vorliegenden Version keine neuen hinzugekommen - im Story-Modus wohlgermerkt.



### Party Play

Zur Höchstform läuft Bomberman ohnehin erst im Mehr-Spieler-Modus auf. Hier wird mit vollem Einsatz, d.h. mit miesen Tricks und allen verfügbaren Extras um den Sieg gerungen. Die Computergegner sind ja ganz schön und nett, aber einen menschlichen Spieler mit List und Tücke in die Luft zu sprengen, macht einfach noch mehr Spaß; und die Schadenfreude, einen Gegenspieler auf die Außenbahn zu verbannen, von der er brav seine Bömbchen werfen darf, während die restlichen Spieler den Sieg unter sich ausmachen, wiegt so schnell kein anderes Party Game auf. Die verschiedenen Bomberman sind



Im Battle Mode ist es erstmals möglich, auf drei Gewinnsätze gegen jeweils einen Computergegner zu spielen. Darüber hinaus lassen sich 15 Extras einzeln aktivieren bzw. deaktivieren und man kann festlegen, ab wievielen Treffern Bomberman das Zeitliche segnet.





- Battle Menu: Von oben nach unten:**
- Stärke der Computergegner (easy, normal, hard)
  - Anzahl der Runden (1-5)
  - Zeit (1:00, 2:00, 3:00, 5:00, unendlich)
  - Die Mauer schließt sich bis auf den letzten Stein (ein, aus)
  - Ausgeschiedene Spieler werfen vom Rand der Spielfläche Bomben ein (ein, aus)
  - Bonusrunde für den Sieger (ein, aus)



Sumo Wrestler und Cowgirls fangen den ersten Treffer ab.



diesmal aber nicht, wie man versucht sein könnte zu glauben, reine Augenschuberei. Schubsend, einem fliegenden Bombenteppich gleich, Schüsse oder Raketen abfeuernd, mit Morgensternen wild um sich werfend, für kurze Zeit sogar unverwundbar: jeder Charakter ist mit besonderen Fähigkeiten gewappnet, besitzt aber auch individuelle Handicaps. Jeder Spieler kann mit seiner Lieblingsfigur ins Feld ziehen. Den Spielmöglichkeiten sind in Kombination mit den Reittieren kaum Grenzen gesetzt. Unter den zehn zur Aus-

### Das Beste aus beiden Welten

Das unkomplizierte Gameplay ist es nämlich, was den Reiz von Bomberman ausmacht; und das erste Labyrinth ist deutlich einfacher und damit zugänglicher aufgebaut. Puristen werden darüber hinaus ein längst überfälliges Feature zu schätzen wissen, denn die Power Ups lassen sich erstmals einzeln ein- und ausschalten. Bomberman-Fans, die gar nicht genug (Features) bekommen können, werden mit den

Teilweise sind die Arenen nur optisch überarbeitet worden, denn Features wie Wippen und Hecken sind schon aus dem dritten Teil hinreichend bekannt.



sechs unterschiedlichen Bombermännern bestens bedient sein; da soll noch einer behaupten, die Entwickler würden sich nicht darum

bemühen es allen Recht zu machen. Weshalb Hudson Soft das erst im vierten Anlauf geschafft hat und noch dazu mit neuen Power Ups geizt, werden wir wohl erst am 30. April '97 bei Super Bomberman 5 erfahren, vorausgesetzt das Super Nintendo hält bis dahin seinen Marktanteil in Japan.

wahl stehenden Spielfeldern sind aber einige alte Bekannte: Speed Ups, Slow Downs, Eisfelder, Wippen, Hecken, alles schon dagewesen. Die Slot Maschine ist zwar neu, aber, ganz ehrlich, früher oder später greifen viele doch auf die erste Battle-Stage zurück.

## FUN POINTS

- GRAFIK** ●●●●●●●● 5 von 10
- SOUND** ●●●●●●●● 5 von 10
- GAMEPLAY** ●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●  
**8** von 10





# Galaxian 3

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN · STEPHAN GIRLICH

**Namcos Cinemascope-Shooter veredelte mit seinem Kino-ähnlichen Aufbau jede Spielhalle. Doch wieviel von diesem Videospiele-Gruppenenerlebnis kann man in ein durchschnittliches Wohnzimmer retten?**

Sechs Teilnehmer sitzen vor einer Leinwand mit ca. sechs Metern Diagonale. Jeder einzelne der Spieler hat den Finger an einer großkalibrigen Laserkanone. Das Raumschiff fliegt aus der Ego-Perspektive durch einen Asteroidengürtel, mischt eine feindliche Armada auf, um dann den gigantischen, auf die Erde gerichteten Geschützturm lahmzulegen. Die Heimat ist gerettet, die Spielhallen-Besucher verlassen glücklich den Saal. Für einige Minuten hochklassige Action legt man gerne bis zu fünf Mark auf den Tresen,



so mancher sicherlich auch ein zweites Mal, doch nach kurzer Zeit wird der immer gleiche Ablauf jedes interaktiven Full Motion Videos automatisch ziemlich öde, sogar wenn der coin op-Edelhersteller Namco hinter dem Spaß steht. Tekken oder Ridge Racer möchte sich jeder gerne ins Wohnzimmer stellen, doch Galaxian 3?

### **Zum Schießen!**

Ganz so abgebrüht, wie man glauben könnte, waren die Marketing-Herren aus Japan doch nicht gewesen. Die PlayStation-Umsetzung des Shooters enthält im Gegensatz zum Vorbild zwei Missionen, die ein halbwegs geübter Spieler nach ein bis zwei Anläufen durchgespielt hat. Danach bleibt die große Leere. Andere Firmen produzieren so etwas als Einstimmung auf ein Spiel, bei Namco war's das diesmal schon. Zweifellos bekommt man fantastische Grafiken und exzellenten Sound geboten, aber für den Hausgebrauch sollte man mehr an die langfristige Motivation denken. Nicht jeder coin op-Hit ist geeignet für die Konsole, Namco sollte aufpassen, nicht in den Ruf des bedingungslosen Abzockers zu kommen, der sich über einige große

Titel einen Namen gemacht hat und nun glaubt, daß jede Bildschirmregung, die mit dem Firmenlogo versehen wurde, zu ehrfurchtsvollen Lobgesängen führen muß. Dieses Package ist ein absoluter Witz und hinterläßt beim Käufer auf jeden Fall nichts als Ärger über das verschwendete Geld. Bei Gesamtspielzeiten unter zwanzig Minuten gib'ts eben auch kaum Punkte.



**DOLBY SURROUND**



**System:** PlayStation  
**Genre:** Interactive Movie  
**Spieler:** 1-4  
**Level:** 2  
**Besonderheiten:** Memory Card, NeGcon Pad, Maus, Analog Stick, Multi Tap  
**Hersteller:** Sony Computer Ent.  
**Entwickler:** Namco  
**Veröffentlichung:** Juni  
**Ca. Preis:** 109,- DM  
**Testmuster:** Dynatex (0231/556140) Flying Arts (0208/855612)

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
2 von 10





# Double Dragon



PHILIPP NOACK



ANDREAS BINZENHÖFER



**Einst zogen Jimmy und Billy Lee aus, einer Bande von überaus widerwärtigen Gestalten das Fürchten zu lehren. Heutzutage bringen sie lediglich dem Spieler das nackte Grausen bei.**

Wie schon zuvor auf dem Neo Geo ist auch auf der PlayStation aus dem ehemals side-scrollenden Beat'em Up ein geradliniges Zweikampfspiel geworden. Selbst im „Tiny 3D Mode“, dessen Name ja eigentlich auf die Verwendung der dritten Dimension schließen lassen sollte, bleibt die Darstellung an sich zweidimensional, da alle Figuren und Hintergründe nur

Länge und Breite besitzen und damit flach wie ein Blatt Papier sind. Neben den beiden Hauptakteuren Jimmy und Billy hat man noch die Wahl zwischen acht weiteren Fightern, die zum Teil dem Kinofilm entliehen sind (Marian). Ach ja, und dann war da noch das Feature, das inzwischen sowieso in jedem 2D-Prügler präsent ist: die Sache mit dem auffüllbaren Balken...

### ■ The good, the bad...

Man muß schon verdammt lange suchen, um an dieser PlayStation-CD etwas Positives zu entdecken. Auch nach längerer Testphase läßt sich kein erfreulicher Aspekt erkennen, es sei denn, da draußen gibt es Menschen, die es toll finden, daß sich der eigene

Kämpfer im Pausemode so stauchen läßt, daß ein Strich entsteht (mit dem man sinnloserweise sogar noch weiter spielen kann!). Auf der Negativ-Seite sind vor allem die schwache Spielbarkeit und der hochgradig peinliche Soundtrack zu nennen. Das eine nimmt die Motivation, das andere verursacht Ohrenscherzen, beides gemeinsam dämpft die Freude am Spiel gewaltig.

### ■ ...and the ugly

Die miserablen Grafiken setzen diesem ohnehin schon unterdurchschnittlichen Titel die Krone auf. Die Charaktere, samt Animation und Hintergründe, zeigen eindrucksvoll, daß selbst auf der PlayStation eine Atari 2600-Emulation möglich ist.



System: .....PlayStation  
 Genre: .....Beat'em Up  
 Spieler: .....1-2  
 Level: .....8+  
 Besonderheiten: .....Memory Card  
 Hersteller: .....Technos  
 Entwickler: .....Technos  
 Veröffentlichung: .....Import  
 Ca. Preis: .....K.A.  
 Testmuster: .....Flying Arts  
 0208 / 855612

PlayStation

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 2 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
3 von 10



# Jumping Flash

2



STEPHAN GIRLICH · STEFAN HELLERT

Vor gut einem Jahr überraschte SCE mit einem höchst innovativen Jump'n Run aus der Ich-Perspektive. Das Erfolgsrezept war so einfach wie genial: völlige Bewegungsfreiheit in alle Richtungen, verpackt in typisch japanisches Knuddelambiente - diese Mixtur fand auch in hiesigen Breitengraden großen Anklang.



System: .....PlayStation  
 Genre: .....3D-Jump'n Run  
 Spieler: .....1  
 Level: .....18  
 Besonderheiten: Bonus-CD, Memory Card  
 Hersteller: .....Sony CE  
 Entwickler: .....Sony CE  
 Veröffentlichung: .....September  
 Ca. Preis: .....109,- DM  
 Testmuster: .....Dynatex  
 0231 / 556140

PlayStation

## ■ Bloß nichts ändern!

Zweifellos wurde Jumping Flash 2 unter diesem Motto entwickelt. Die Fortsetzung unterscheidet sich demzufolge in spielerischer Hinsicht vom Original nur unwesentlich. Statt Möhren gilt es vier putzige Roboter innerhalb eines Zeitlimits zu finden und einzusammeln, ansonsten blieb alles beim alten. Das Abenteuer erstreckt sich auch diesmal über sechs Welten, die jeweils in drei Level gegliedert sind, der letzte Abschnitt birgt den Endboss. Der besondere Clou von Jumping Flash sind die Sprungfähigkeiten des Helden. Mit dreifachem Tastendruck katapultiert man sich in ungeahnte Höhen und erreicht so problemlos Plattformen in luftiger Höhe. Der liebevoll gezeichneten Feindeschar rückt Ihr mit doppel-schüssiger Kanone oder durchschlagskräftigen Special Weapons auf den Leib. Unterschiedliche Thematiken wie Hafen, Freizeitpark (coole Achterbahnfahrten!) oder Märchen aus 1001 Nacht geben jedem Level einen individuellen Touch. Nach jeder Welt darf zwischengespeichert werden, unendlich Continues ermöglichen ein zügiges Durchspielen. Übrigens, das Original findet sich als Extra-CD mit englischer Sprachausgabe auch in der Verpackung, Besitzer des ersten Teils wird's freuen...

## ■ Mission CD?

Als echten Nachfolger würde ich Jumping Flash 2 nicht bezeichnen, dazu sind die Unterschiede und Verbesserungen zum Original einfach viel zu gering. Im Grunde erhält der Käufer

„nur“ ein paar neue Level - nicht mehr, aber auch nicht weniger. Daraus läßt sich folgendes ableiten: Besitzer und Liebhaber des ersten Teils werden mit dem Sequel durch das gleichgebliebene Spielprinzip sicher erneut ihre helle Freude haben, sollten sich jedoch bewußt sein, kein wirklich neues Spiel zu erhalten. Viel besser ergeht es natürlich Neueinsteigern: für gleiches Geld den doppelten Spielumfang, damit läßt es sich gut leben. Erst recht, wenn man bedenkt, daß Jumping Flash bis zum heutigen Tage eines der einfallsreichsten Jump'n Runs überhaupt darstellt und vor allem spielerisch keine ernsthafte Kritik zuläßt.





# KONAMI Open Golf

ANDREAS BINZENHÖFER · STEPHAN GIRLICH

Mitten im Sandbunker.

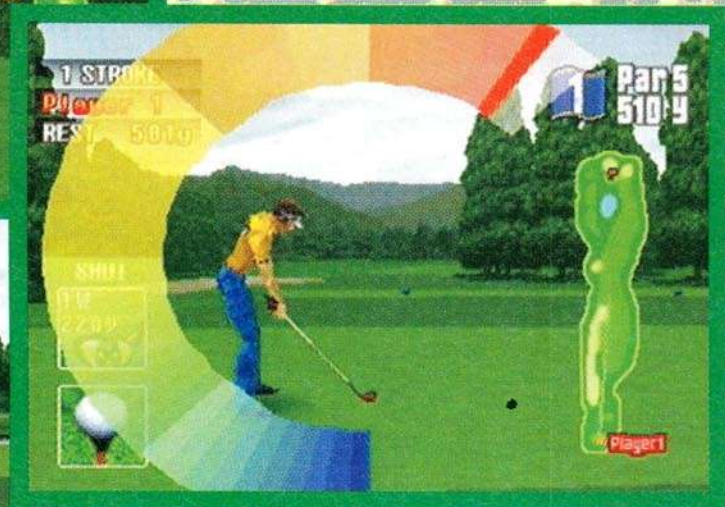
Ca. 35 Yards bis zur Fahne. Mein Sandwich rast in Richtung weiße Kugel. Der Ball fliegt. Direkt ins Loch. Nice

Chipin'.

Mit derartigen Erfolgen werden Zuschauer der Konami Open geradezu überhäuft. Doch was bietet das erste Golf aus der XXL Sports Series eigentlich dem Spieler?

## Konami Open auf nur einem Platz?

Die lediglich 18 Löcher lassen sich von immerhin bis zu vier Spielern auf drei Arten angehen: Stroke Play, Match Play, Skins Match. Jeder menschliche Golfer wählt einen von sechs sich in Power, Technique, Stability und Luck unterscheidenden Charakteren und wird daraufhin mit einem leicht innovativen Schlagsystem konfrontiert:



Zunächst entscheidet man völlig unspektakulär über die Richtung des Schlages, die Stellung zum Ball und den richtigen Schläger, hierauf müssen mit etwas Geschick der Treffpunkt des Balles (wird im Easy Shot Mode automatisch gewählt) und die Härte des Schlages bestimmt werden. Neueinsteiger können selbstverständlich alle 18 Löcher im Training Mode erproben.

## Von harter Simulation keine Spur

Offen gesagt, Konami Open Golf beinhaltet einfach zu wenig: Gerade mal ein Golfplatz und lediglich drei Spielmodi entsprechen längst nicht mehr den Ansprüchen unserer Zeit. Außer dem recht netten Wasserspiegel-effekt weist die gerade mal angemessene Grafik einige Fehler auf. So wird der eigentlich sterbliche Golfer schon Mal zum Jesus und steht beim Schlagen auf der Wasseroberfläche eines Sees (ohne Spiegelbild!). Alldem zum Trotz ist Konamis Golf sicherlich gut spielbar und kann vor allem im Mehr-Spieler-Modus durchaus Spaß

machen. Der starke Arcadecharakter in Verbindung mit dem nicht allzu hohen Schwierigkeitsgrad machen Konami Open Golf eigentlich nur für Einsteiger empfehlenswert, die allerdings mit Toptiteln wie PGA Tour Golf besser beraten sind.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 5

von 10

Konami  
Open Golf  
pend.

System: ..... PlayStation  
 Genre: ..... Sports  
 Spieler: ..... 1-4  
 Level: ..... 18  
 Besonderheiten: ..... Memory Card  
 Hersteller: ..... Konami  
 Entwickler: ..... Konami  
 Veröffentlichung: ..... Juni  
 Ca. Preis: ..... 109,- DM  
 Testmuster: ..... Konami

PlayStation





Just in dem Augenblick, als Schiffskoch Ox ein leckeres Soufflé hochkant in die Pfanne gestellt hatte, überfällt eine Horde mißlauniger Außerirdischer den Raumkreuzer Pompous. All die in langjährigen Drills und Einsätzen gestählten Elite-Soldaten werden binnen Sekunden aufgerieben, und das Mittagessen ist auch versaut. Jetzt ist Ox wirklich sauer...

# PO'ed

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN · STEPHAN GIRLICH

Ganz auf sich gestellt, muß Ox nun die Invasion der Aliens stoppen. Da er seiner Zunft verbunden bleiben will, bewaffnet er sich mit einer Bratpfanne, um den etwas seltsam anmutenden Aggressoren die Ohren lang zu ziehen. Doch vorerst hat er es mit einigen wandelnden Hinterteilen zu tun, die metanhaltige Giftwolken aus dem Allerwertesten produzieren. Dazu kommen diverse mehr oder wenige abstrakte Pixel-



treten in unendlichen Horden auf, die sich scheinbar auch immer wieder reanimieren. Die Energie-Leiste des Kochs verträgt sehr viele Treffer, die in dem Durcheinander auch unbedingt eingesteckt werden. Kaum einmal tritt man klopfenden Herzens in einen unübersichtlichen Gang, denn es lauern wirklich in jedem Schlupfloch Steinwerfer, wandelnde Darmausgänge oder ähnlich undelicate Wesen. Die 3D-Engine ist zwar höllisch flüssig, doch die Levelgrafiken wirken ziemlich grob und unausgegoren. PO'ed stellt in keinem Bereich eine ernstzunehmende Konkurrenz für die Oberliga der 3D-Baller-spiele dar.

häufchen, die zwar ziemlich splattermäßig unter der Macht des Küchengerätes vergehen, jedoch niemals ein besonders ästhetisches Bild abgeben. Sparsam animiert, wuseln sie durch die Gänge der insgesamt 25 Abschnitte und ballern ohne große strategische Hintergedanken. Nachdem Ox ebenfalls eine Handvoll Schußwaffen sein eigen nennen kann und einen Düsenrucksack umgeschmalt hat, beschränkt sich PO'ed auf stupides Ballern. Man muß keine Keycards oder sonstige Items suchen und finden, sondern einfach nur den Ausgang aus einem Abschnitt erreichen.

## Spannungstief im Monsterloch

Der dreidimensionale Shooter aus der Ego-Perspektive eröffnet den Entwicklern die Möglichkeit, mit Schockeffekten zu spielen, die Nerven des Users zu reizen sowie mittels der geeigneten Illumination bzw. stimmungsvoller Sounds Atmosphäre zu schaffen. Nichts, aber auch gar nichts davon wurde hier verwirklicht. Die Monster



System: PlayStation  
 Genre: 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: 1  
 Level: 25  
 Besonderheiten: Memory Card  
 Hersteller: Warner Interactive Int.  
 Entwickler: Accolade, Any Channel  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Testmuster: Warner Interactive Int.

PlayStation

## FUN POINTS

### GRAFIK

6 von 10

### SOUND

6 von 10

### GAMEPLAY

6 von 10

### RATING

6 von 10





# INTERNATIONAL TRACK & FIELD

**An den Stammtischen**

in aller Welt werden plötzlich potentielle Erfolge in Sportdisziplinen wie Brustschwimmen oder Hammerwerfen zu nationalen Fragen erklärt. Die Tagesstimmung an den Arbeitsplätzen wird auf einmal von Florettfechtern, Synchronschwimmerinnen oder Tontaubenschützen im wesentlichen Maß mitbestimmt. Die Erklärung für dieses Phänomen ist schnell gefunden und heißt „Olympia“.





Die Sommerspiele in Atlanta stehen vor der Tür, und im Fahrwasser des Medienspektakels erscheinen auch erwartungsgemäß die einschlägigen Sportsimulationen. Viele Konsolen-„Veteranen“ werden vielleicht ein leichtes Ziehen im Oberarm verspüren, wenn sie an Track & Field auf dem C64 oder den zweiten Teil für Nintendos NES denken. Das Spielprinzip der Leichtathletik-Umsetzungen hat sich im letzten Jahrzehnt kaum verändert. Man bearbeitet die Tasten respektive den Joystick-Knüppel, um dem Sportler ausreichend Kraft zu verleihen. In den frühen Achtzigern sprach man bei exzessiver Anwendung vom „Decathlon“- oder „Summergames“-Arm, benannt nach zwei der erfolgreichsten Homecomputer-Serien. Doch wie zeitlos ist das Gameplay, und wie kann man mit PSX-Joypad, also ohne den hilfreichen Steuerknüppel, genug Geschwindigkeit in die Pixelwaden schrubben? Fragen, die in diesem Testbericht beantwortet werden sollen.

## Die Macht des Feuer(zeugs)

Zehnkämpfe sind zwar am Fernsehschirm eine tolle Sache, doch aufgrund der vielen Laufdisziplinen weniger für die Konsole geeignet. 100 Meter-Läufe oder das Rennen über 110 Meter Hürden sind noch zu ertragen, aber jeder, der schon einmal über mehrere Wochen täglich seine paar Dutzend Wettkämpfe inklusive 1.500 Meterlauf vorm Schirm hinter sich gebracht hat, wird wissen, wie beknackt ein bäriger Oberarm am ansonsten leicht spargeligen Körper wirkt. Die Entwickler machten diesen Fehler nicht noch einmal, sondern nahmen die 400- und die

1.500 Meter-Folter aus dem Programm. Dafür rückten 100 Meter Freistilschwimmen, Hammerwerfen und der Dreisprung zum lustigen Konami-Elfkampf nach. Bevor man nun auf Rekordjagd geht, sollte man erst einmal die Lauffunktion auf die X- und O-Tasten legen und ein konventionelles Feuerzeug organisieren, um mit diesem hysterisch über die Tasten rattern zu können.

## 100 Meter

Maximal vier Läufer stehen im Olympiastadion am Start. Technisch ist dies die leichteste Übung, hier kommt es wirklich nur auf die Vibrationsgeschwindigkeit zwischen den Buttons an. Kurz vorm Ziel drückt man die Brust des Sprinters nach vorne, um wertvolle Zehntel zu gewinnen.



## 100 Meter

## Weitsprung

Um möglichst weit in den Sandkasten „einzutauchen“, benötigt man viel Schwung und genaues Timing am Sprungbalken. Mit der Dauer des Tastendruckes justiert man den Absprungwinkel.



## Weitsprung

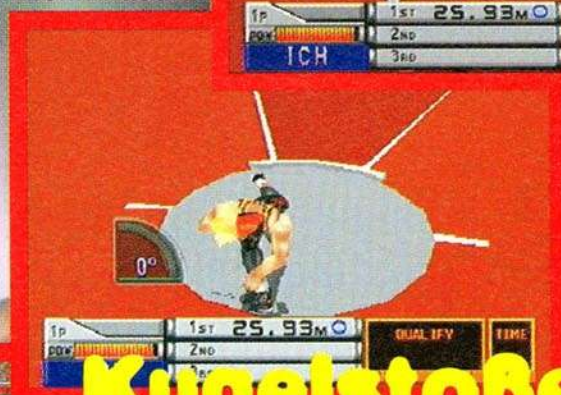
## Kugelstoßen

Mit dem Feuerzeug rüttelt man den Powerbalken ans Limit und versucht, den Stoß ins relativ schmale Feld zu

wuchten. Hier muß man den genauen Augenblick für die korrekte Richtung und den Wurfwinkel abzapfen.

## Hochsprung

Die vielleicht anspruchsvollste Station des alternativen Zehnkampf mit elf Disziplinen verlangt gefühvolles Hineinversetzen in das



## Kugelstoßen

Sprungbein des Olympioniken. Parallel zur Latte bringt man Anlaufgeschwindigkeit und Schnellkraft in Einklang, bevor Sprünge über 2.45 Meter möglich werden.

## 100 Meter Freistilschwimmen

Hier mutieren die Mannsbilder zu tuffigen Hormonmonstern in Badeanzügen, die man hektisch durchs Wasser treiben muß. Aufgrund der Wettkampflänge zwischen 40 und 50



## Hochsprung

Sekunden führt häufiges Zocken zu heftigem Muskelkater am Tag danach.

## Speerwerfen

Die vermeintlich leichteste Wurfart erfordert viel Koordinationsvermögen. Während des krampfigen Anlaufes

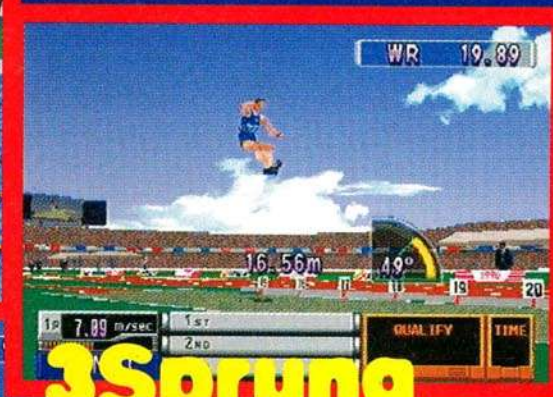
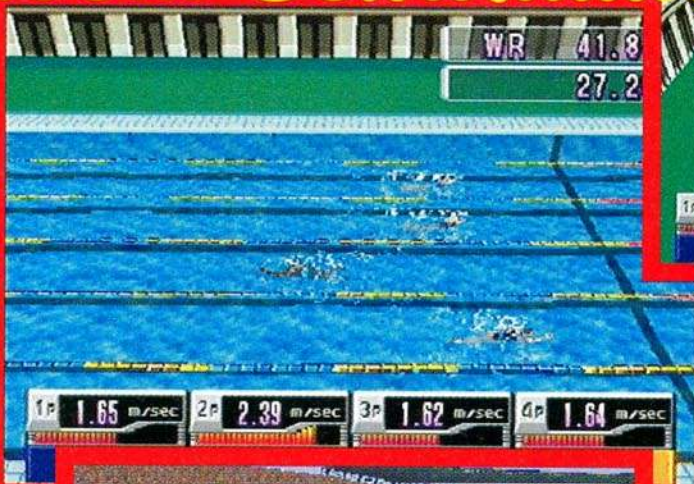
DOLBY SURROUND

System: PlayStation  
 Genre: Sports  
 Spieler: 1-4  
 Besonderheiten: Memory Card, Multitap, Dolby Surround  
 Hersteller: Konami  
 Entwickler: Konami  
 Veröffentlichung: Juni  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Testmuster: Konami

PlayStation



# 100m Schwimmen



# 3 Sprung

kontinuierlich steigern kann, fallen nur bedingt negativ auf. Dennoch kann es beim 110 Meter Hürdenlauf zu Schwierigkeiten kommen, wenn mehrere Spieler antreten und ein Wettkämpfer hochüberlegen führt. Dann verschwinden die

anderen nämlich aus dem Bild, und das war es dann mit „Rythmus finden“ usw. Für Rekord-Freaks und als Party-game absolut empfehlenswert, durch den aufkommenden Suchtfaktor mit Schweißzulage auch als Alibi-Körperertüchtigung zweckmäßig. Wir sind gespannt, was uns dieses Jahr in dieser Sparte noch erwartet, International Track & Field wird jedenfalls nicht leicht zu schlagen sein.



# Speerwerfen

muß man den Speer in einem 45°-Winkel bringen und dann mit ganzer Kraft losschleudern. Die Qualifikation ist schnell geknackt, bis zum Weltrekord ist es jedoch ein weiter Weg.

## Stabhochsprung

Auch hier haben die Spieldesigner mitgedacht. Anstatt die Pad-Athleten mit dem exakten Einführen des Sprungstabes in den dafür geeigneten Kasten zu entnerven -wie dies schon viele andere Programme taten- kommt es auf den ausbalancierten Bewegungsablauf in der Luft an.



# Diskus

## Dreisprung

Geschwindigkeit und Sprungkraft reichen nicht, der Springer muß bei jedem Bodenkontakt Druck hinter den Schlappen bringen und zuletzt noch seine Sprungkurve koordinieren.



# Hammer

## Hammerwerfen

Um den Hammer in die Umlaufbahn zu jagen, sollte man sich viermal mit dem Hammer drehen, dann halbhoch abwerfen und nicht übertreten. Klingt leicht, erfordert für Würfe über 100 Meter aber blitzschnelle Reaktionen und das Umschalten von Kraft auf Feingefühl.

## 110 Meter Hürden

Als Harald Schmidt noch kein Synonym für einen halbgaren Anarcho-Lettermann, sondern für Hürdenlauf war (allerdings 400 Meter), riet er immer: „Rythmus finden und weit vor der Hürde springen!“ Diese Binsenweisheit hat auch hier absolute Gültigkeit.

## Olympia live

Grafisch besticht Track & Field mit hervorragenden Bewegungsabläufen, schön gezeichneten Akteuren und der richtigen Stadionatmosphäre. Schönheitsfehler wie die Tatsache, daß man bei den Hochsprungdisziplinen insgesamt nur drei Versuch hat und nicht

# 110m Hürden



# Stabhochsprung

## Diskuswerfen

Ähnlich wie beim Kugelstoßen liegt der Erfolg in der Harmonie zwischen Hirn und dem widerspenstigen Rest des Körpers. Das optimale Drehmoment und die Erkenntnis, daß man während des Abwurfes immer noch kreiselt, lassen gezielte Würfe ins Feld und nicht auf Wettkampfrichter, Umzäunung, Laufbahn etc. zu.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 9

von 10





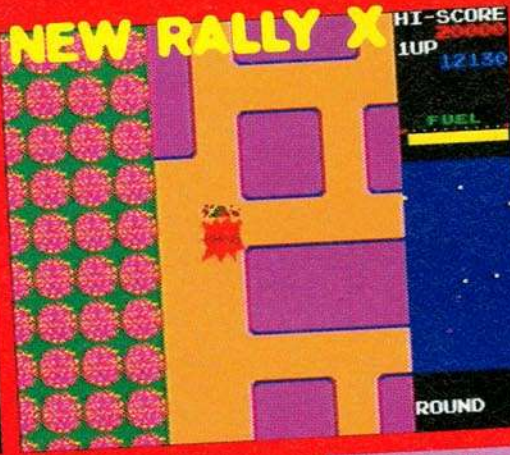
# Namco Museum Pieces Vol. 1

MARTIN WEIDNER · STEFAN HELBERT

## GALLAGA



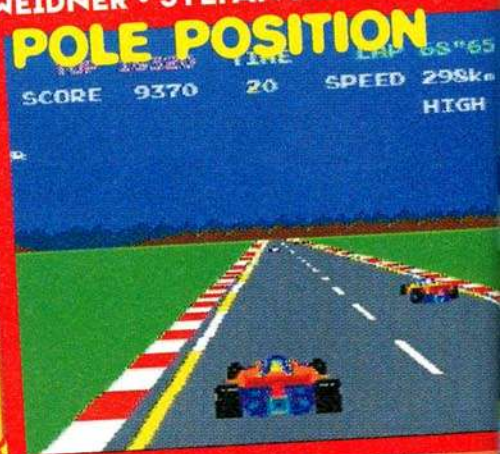
## NEW RALLY X



## PAC MAN



## POLE POSITION



**Ältere Semester denken gerne mit verklärtem Blick an die Zeit zurück, in der alles besser war. Statt Renderoptiken und Hintergrundgedudel von CD beherrschten Fuzzelgrafik, Rauschgeneratoren und 16 Farben das Bild.**

Industrieveteranen wie Atari und Activision erkannten mit als erste die Möglichkeit, ihre ollen Kamellen neu verpackt ein weiteres Mal an den Mann zu bringen.



- System: .....PlayStation
- Spieler: .....1
- Besonderheiten: .....Memory Card, neGcon Pad
- Umsetzungen: .....Nicht geplant
- Hersteller: .....Sony CE
- Entwickler: .....namco
- Veröffentlichung: .....Juni
- Ca. Preis: .....99,- DM
- Testmuster: .....Fun Generation

### Arcade Perfect

Namcos Hang zum Perfektionismus ging sogar so weit, für ihre auf fünf CDs angelegte Museum Collection eine Routine zu schreiben, die das Betriebssystem ihrer älteren Arcade Boards emulierte. Der Source Code des vorliegenden ersten Schwungs von insgesamt sieben Titeln wurde also 1:1 rübergezogen, aber auch sämtliche Unzulänglichkeiten der Platinen wie der Zeichenmüll und die manuelle Bildschirmjustierung beim Einschalten. Selbst die vorinflutlichen DIP-Schalter existieren noch. Bei Galaga führt man mit dem Mäuseklavier z.B. System Checks durch, schaltet zwischen den Video-Modi Arcade, Panorama und Normal hin und her, wählt die Anzahl der Leben und die für Bonusschiffe erforderlichen Punkte aus und aktiviert den Pause-Modus.

### Museumsreif

Ein neuzeitlicher, mit quälenden Nachladezeiten gesegneter CD-Trip entführt den Spieler in ein Museum, in der er sich „interaktiv“ die Geschichte der Spiele reinziehen kann. Wem das zu langweilig wird, schlurft einfach an die Bar und lauscht verzückt den Pling- und Mampfgeräuschen der Juke Box, die ein munteres Potpourri aus Namcos größten Erfolgen zum besten gibt, oder blättert im Wartesaal vergilbte Zeitschriften durch.

### Perlen vor die Säue - oder so ähnlich

Pac-Man und Galaga haben auch heute noch einen gewissen Unterhaltungswert, die restlichen Titel sind

dagegen reine Augenwischerei. Pole Position von anno '82 ist schwammig steuerbar und wirkt trotz neGcon Pad-Unterstützung (!) anachronistisch, genauso wie der billige Pac-Man-Abklatsch Rally X/New Rally X. Der Solomon's Key-Clone Toy Pop und der hierzulande recht unbekannte Shooter Bosconian sind noch einigermaßen brauchbar, vorausgesetzt man begnügt sich mit minimalistischen Features und läßt außer acht, wofür man sich eine PlayStation gekauft hat. Sammler und hoffnungslose Nostalgiker werden dieser Spielesammlung trotzdem einen Ehrenplatz in ihrem Spielregal freiräumen, dann aber doch lieber Tekken 2, Resident Evil oder Ridge Racer Revolution spielen.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 1 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 1 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 3 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**3** von 10





PHILIPP NOACK · STEPHAN GIRLICH

# SHELLSHOCK

WISSEN



In der vergangenen Ausgabe nahmen wir die Saturn-Version von Core Designs Action-Simulation unter die Lupe. PlayStation-Besitzer dürfen ab sofort auch auf ihrer bevorzugten Hardware mit den coolen Hip Hop-Peacekeepern in die Schlacht gegen Terrorismus, Korruption und Unterdrückung ziehen.

Das wichtigste Werkzeug der weltweiten Friedenssicherung ist nach wie vor der Predator-Panzer M-13. Als Standardbewaffnung verfügt er über eine großkalibrige Haubitze und eine Schnellfeuer-Kanone, zusätzlich kann er mit bis zu vier Flugabwehrraketen bestückt werden. Jeweils nach erfolgreicher Beendigung einer der insgesamt 25 Missionen (meistens muß alles zusammengesprochen werden, was sich bewegt, ab und zu dürfen auch Geiseln befreit oder Convoys beschützt werden) erhält man harte Dollars, die umgehend in bessere Panzerung, kürzere Nachladezeiten der Bordkanone und verbesserte Motorleistung investiert werden sollten.

eine Atmosphäre wie bei Wing Commander aufkommt. Die Technik ist tadellos, kein Ruckeln, kein Flackern. Kein Wunder, denn der Bildschirmabschnitt, in dem sich die 3D-Action abspielt, ist ziemlich klein geraten. Am schlimmsten wird die Wertung jedoch von der spielerischen Eintönigkeit gedrückt, der immer gleiche Ablauf während der Missionen lädt eher zum einschlafen, denn zum weitermachen ein. Fans von Action-Simulationen werden trotz dieser Mankos ihren Spaß an der technisch einwandfreien Panzerschlacht haben.

**■ Sei friedlich, Mann!**  
Soweit der nackte Kern von Shellshock. Außen herum hat man eine recht hausbackene Story gestrickt: Fünf ehemalige Special Forces-Soldaten, von ihrer Regierung im Stich gelassen, schließen sich im New York des Jahres 1997 zu einer Spezialeinheit zusammen, die es sich zur Aufgabe macht, der Gerechtigkeit notfalls auch gewalttätig zum Sieg zu verhelfen. Der Spieler übernimmt die Rolle von Holmes, dem Neuen in dieser Elite-Truppe...

**■ Mehr spielerische Abwechslung, Mann!**  
Da es sich beim PlayStation-Shellshock um eine hundertprozentige Kopie des Saturn-Spiels handelt, wird es auch von denselben Fehlern geplagt. Hölzerne, teilweise recht peinliche Dialoge und mangelnde echte Interaktion verhindern, daß auch nur ansatzweise

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**7** von 10

**SHELLSHOCK**

**DOLBY SURROUND** ♪♪♪♪

System: PlayStation  
 Genre: Shoot'em Up  
 Spieler: 1  
 Level: 25  
 Besonderheiten: Memory Card, Dt. texte, Dt. Sprachausgabe  
 Hersteller: Centre Gold  
 Entwickler: Centre Gold  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Testmuster: Centre Gold

PlayStation



SELECT: CAR CHANGE

playstation

JULI 1996 · FUN GENERATION

# DRIIFT KING

PHILIPP NOACK · ANDREAS BINZENHÖFER

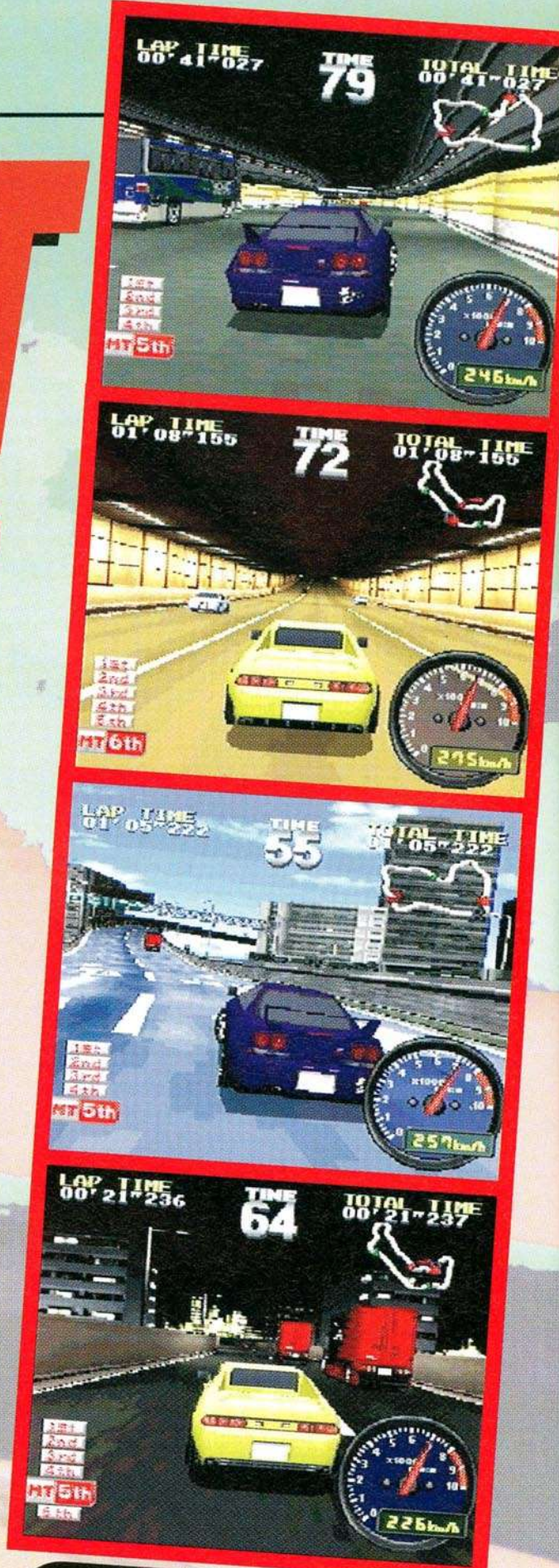
## In Japan rollt die Rennspielwelle auf der PlayStation munter weiter.

Auf den ersten Blick sieht Genkis Rennspieldebüt einem gewissen Mega-seller aus dem Hause Namco verdammt ähnlich. Schon nach kurzer Spielzeit bemerkt man jedoch die ersten Unterschiede zu Ridge Racer. Die Strecken führen allesamt und ausschließlich durch Stadtzentren. Der eigene Wagen steuert sich anfangs extrem träge, außerdem wirkt das Spiel an sich ziemlich langsam. Des Rätsels Lösung: Gewinnt man auf den vorgegebenen Kursen gibt's a) Punkte und b) neue Autos zur Aus- und Anwahl. Für die Punkte können in einem Tuning Shop bessere Reifen, ein stärkerer Motor oder ein neues Getriebe eingekauft und anschließend montiert werden. Dadurch verbessern sich im Laufe des Spiels die technischen Daten der Flitzer enorm. Drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Practice, 1P vs. Com und Scenario. Wählt man Practice an, dürfen die drei Tracks ohne Gegner geübt werden. Bei 1P vs. Com tritt man

gegen einen Computerfahrer an, und bei Scenario befindet sich neben diesem rechnergesteuerten Rivalen auch noch jede Menge Verkehr auf der Straße.

### Motivation durch Belohnung des Tüchtigen

Genau dieses Schema macht den Reiz der nächsten Rennspielgeneration aus. Wer es schafft den Computergegner zu schlagen, erhält drei neue Vehikel und/oder Parcours dazu. Dadurch wird die Motivation deutlich gesteigert, denn schließlich will man für sein Geld ja alles gesehen haben, was das Produkt zu bieten hat. Bei Drift King beginnt man mit drei äußerst trügen „Sportwagen“. Bereits nach zwei gewonnenen Strecken kommen drei Fahrzeuge dazu, und durch den Tuning Shop werden wahre Geschosse aus ihnen. Die Langzeitmotivation ist also gesichert, umso mehr, da sich das Ganze daneben als gut spielbar entpuppt. Das Prädikat „sehr gut“, wie es die wirklich ausgezeichnete, flüssige 3D-Grafik verdient hat, kann dem Gameplay aus zwei Gründen dennoch nicht verliehen werden. Erstens sitzt der Kamerawinkel in der Behind-the-car-Perspektive (die alternative „Kühlersicht“ eignet sich leider nicht fürs driften) ein paar Grad zu tief, so wird an manchen Stellen die freie Sicht auf die Straße vom eigenen Renner verstellt. Zweitens hat Genki leider völlig übersehen, daß für die PlayStation geniales Zubehör wie das neGcon-Pad bzw. das MadCatz-Lenkrad existiert, weder das eine noch das andere wurde unterstützt, schade!



System: PlayStation  
 Genre: Rennspiel  
 Spieler: 1  
 Level: 3  
 Besonderheiten: Memory Card  
 Hersteller: Bullet Proof Software  
 Entwickler: Genki  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: K.A.  
 Testmuster: Flying Arts  
 0208 / 852589

PlayStation

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

## RATING

●●●●●●●●●●

# 8

von 10



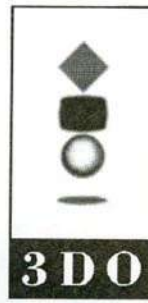


# W.O.G

## WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22

Tel./Fax: 06221-184134



### SUPER NINTENDO

#### PLAYSTATION PAL

To Shin Den 2	89.00	Resident Evil	95.00
Total NBA	89.00	Cyberia	89.00
Gex	89.90	Extreme Pinball	89.00
Need for Speed	89.90	Ridge Racer Rev.	89.00
Magic Carpet	89.00	Alien Trilogy	89.00
Adidas Soccer	89.00	Fade to Black	89.00
Wing Commander III	99.00	Street Fighter Alpha	89.00
Shellshock	89.00	„D“	89.00
X-Men	89.00	Agile Warrior	89.00
Ran-Soccer	89.00	NBA - in the Zone	99.00
Discworld	89.00	Casper	89.00
Descent	89.00	Primal Rage	89.00
Philosoma	89.00	Formula 1 Vorbest.!	95.00

#### Hardware:

<b>Sony PAL PSX</b>	<b>399.00</b>
<b>Sony Universal PSX</b>	<b>525.00</b>
<b>Sega Saturn US</b>	<b>649.00</b>

**N64 ab Juni '96 Vorbestellen!!**

#### PLAYSTATION IMP.

Skeleton Warrior	119.00
Chro Q JP.	149.00
Fade to Black US.	119.00
Formula 1 US.	119.00
Impact Racing US.	119.00
Track+Field US.	119.00
Hyper Final M.Tennis JP.	159.00
NFL QB Club 96 US.	119.00
Die Hard Trilogy US.	119.00
Resident Evil US.	119.00
Biohazard JP.	149.00
Alien Trilogy US.	109.00
Tekken 2 JP.	149.00
Extreme Pinball US.	109.00
A-Train US.	109.00
Descent US./JP.	109.00/99.00
Sidewinder JP.	149.00
Stahlfeder JP.	149.00
Total NBA US.	119.00
Casper US.	109.00

#### SEGA SATURN

Alien Trilogy US.	119.00	Space Hulk US.	119.00
Casper US.	119.00	The Horde US.	109.00
Deadly Skies DT.	109.00	Waterworld US.	119.00
F1-Challenge DT.	99.00	X-Men US.	119.00
Guardian Heroes JP.	139.00	Worms DT.	109.00
NFL QB Club 96 US.	119.00	Mystaria DT.	109.00
		Panzer Dragoon 2 JP.	149.00

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

### PLAYSTATION-UMBAU!!!

Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorbooten!

➔ NUR 129.00 ➔

### !!! NINTENDO 64 !!!

Jetzt vorbestellen!

#### Händleranfragen erwünscht!

Versandkosten DM 10.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

## ACHTUNG!!

### Fun Generation & CyPress ziehen um!

Neue Adresse und Telefonnummern ab sofort:



**CyPress Verlagsgesellschaft mbH**  
**Fun Generation**  
**Max-Planck-Straße 13**  
**97204 Höchberg**  
**Tel.: 0931 / 40 43 71-0 (Redaktion)**  
**Fax.: 0931 / 40 43 71-1**  
**Tel.: 0931 / 40 43 71-2 (Anzeigen)**

## Double T Arcade Store

**Obere Badersgasse 4**  
**97769 Bad Brückenau**  
**Tel: 09741/3977**  
**Fax: 09741/3977**

**Öffnungszeiten:**  
**Mo - Do: 10.00 - 21.00**  
**Fr: 10.00 - 19.00**  
**Sa: 10.00 - 15.00**

ständig Neuheiten!!  
Auch alle älteren  
Toptitel!!

Besuchen Sie unser neues  
Ladenlokal!  
Ladenpreise können variieren.

#### Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	419,00
Action Replay	89,90
Adapter us/jap	55,00
Arcade Racer Lenkrad	125,00
Memory Card	95,00
RGB-Kabel	49,90
Virtua Stick	89,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy (us)	114,90
Casper	94,90
Congo (us)	109,90
College Slam (us)	104,90
Darkstalkers	auf Anfrage
Descent	99,90
Destruct. Derby	auf Anfrage
Discworld (kpl. dt)	auf Anfrage
Gungriffon	auf Anfrage
Magic Carpet	89,90
Panzer Dragoon 2	auf Anfrage
Panzer General	89,90
Primal Rage	89,90
Road Rash	auf Anfrage
Shellshock	89,90
Sega Rally	89,90
Street Fighter Alpha	94,90
True Pinball	89,90
X-Men	89,90
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	95,00
wipEout	89,90
Worms	89,90

#### PlayStation

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	399,00
Action Replay II	89,90
HF-Adapter	89,90
Joypad	89,90
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Card	49,90
Actua Golf	89,90
Alien Trilogy	89,90
Adidas Power Soccer	99,90
Casper	95,00
Chronicles Of The Sw.	99,90
Discworld (kpl. DT)	89,90
Die Hard Trilogy	auf Anfrage
FIA Formel 1	auf Anfrage
Impact Racing	94,90
Magic Carpet	89,90
NBA Live 96	89,90
Need For Speed	89,90
NFL Gameday	89,90
NHL Face Off	89,90
Philosoma	89,90
PO ed	89,90
Primal Rage	89,90
Ran Soccer	89,90
Resident Evil	94,90
Ridge Racer Rev.	99,90
Rise 2: The Resur.	119,90
Shellshock	89,90
Street Fighter Alpha	94,90
Tekken 2	auf Anfrage
Toshinden 2	auf Anfrage
Total NBA	99,90
Wing Commander 3	99,90
Worms	89,90

#### Lieferbedingungen:

- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten
- Bei uns auch US- und Japan-Import Games
- Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden
- Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten
- Ab 300,- DM portofrei
- Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM
- Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet
- Händleranfragen erwünscht!

Bei uns auch  
SNES & PC-CDROM

## NA KLEINER, Willst Du Mit Uns Fahrn?



**T-Shirts!**  
**Kapuzen! Shorts!**

**CDs!**  
Real Vinyl!  
Cyberwear!

NASTROVJE POTSDAM MERCHANDISE / Postfach 3864 / 78027 VS-Schwenningen / Germany  
Ph.07720-1000 / Ph. 07720-22782 / Fax 07720-22435 / E-Mail: toni@gbc.net





# Mega Man X3

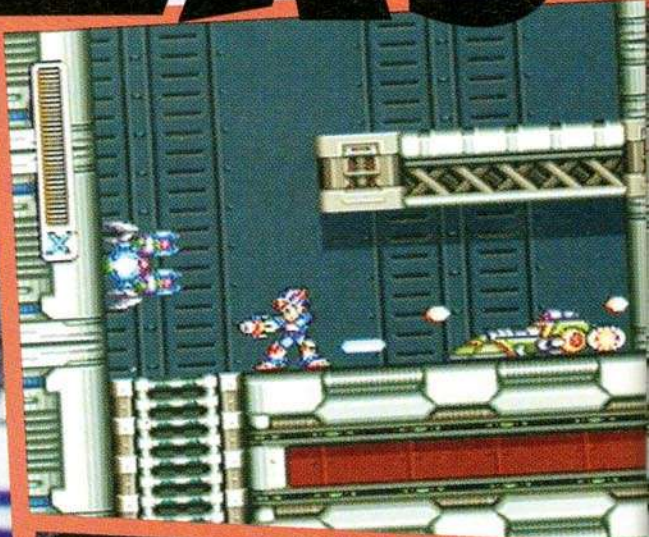
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

**In der Mai-Ausgabe haben wir Euch Mega Man X3 für das Super Nintendo vorgestellt. Jetzt sind die Next Generation-Versionen für die unendliche Jump'n Shoot-Reihe in Japan ausgeliefert worden.**

In einer hoffentlich noch fernen Zukunft schwingt sich der gefährlich-geniale Wissenschaftler Dr. Doppler zum Herrscher über die Welt auf. In seiner Hobbybastler-Werkstatt hat er eine ganze Menagerie futuristischer Kampfroboter zusammengeschaubt, die Mega Mans Heimat bedrohen.

Bei beiden Versionen wird vor dem Spielstart und vor jedem neuen Abschnitt ein kurzer Anime-Film gezeigt, der aufs Geschehen einstimmt. Doch kaum befindet man sich im eigentlichen Geschehen, wird die hier geleistete Frechheit offensichtlich. Mega Man X3 für die 32-Bit-Konsolen sind identische Umsetzungen des SNES-Moduls. Es wurden gerade einmal ver-

einzelte



Sound- und Grafik-Effekte eingefügt, die kaum positiv ins Gewicht fallen. Die Saturn-Umsetzung wurde sogar mit Balken am gesamten Bildrand versehen, da sonst scheinbar keine flüssige Darstellung mehr gewährleistet gewesen wäre. Jump'n Run-Freak Markus besaß zufällig noch die SNES-Passwörter (die er seit Wochen in seinem Rucksack spazientrug), und natürlich funktionierten sie in beiden Fällen einwandfrei.



※カプコン



**System:** .....PlayStation, Saturn  
**Genre:** .....Jump'n Shoot  
**Spieler:** .....1  
**Level:** .....13  
**Besonderheiten:** .....Paßwort, Memory Card, Backup-Booster  
**Hersteller:** .....Capcom  
**Entwickler:** .....Capcom  
**Veröffentlichung:** .....Import  
**Ca. Preis:** .....K.A.  
**Testmuster:** .....Flying Arts  
 0208 / 855612  
 Dynatex  
 0231 / 556140

サウン  
サウン  
標です

MEGA SATURN





**Warum nicht?!**

Läßt man einmal außer acht, daß hier Software-Recycling auf unterstem Niveau betrieben wird (schließlich macht dies dem eigentlichen Spaß am Gehüpfe keinen Abbruch) und daß die Mega Man-Reihe seit jeher auf dem immer gleichen Spielprinzip basiert, findet man ein durchwachsenes, aber durchaus akzeptables Game. Anfangs erspielt man sich den Zugang zu einem Roboter-Auswahlmenü, in dem acht Mavericks mit ihren spezifischen Stages anwählbar sind. Die anfängliche Schwierigkeit liegt darin, den ersten Endgegner mit der kleinkalibrigen Grundausstattung zu erledigen, um dessen Waffe in Besitz zu bringen. Jedes der insgesamt acht Waffensysteme läßt sich wiederum hervorragend gegen einen anderen Boss verwenden.

Mega Man hat neben seiner Lebensenergie-Leiste auch noch eine für jedes Waffensystem. Durch längeres Halten der Schußtaste, laden sich die Kanonen zu einem Super-Schuß auf, allerdings muß man für die Extra-Waffen erst eine spezielle Power-Kapsel finden. Weitere Features stellen die vier Mechwarrior-Systeme dar, die, sobald gefunden, ihre speziellen Vorteile beim Kampf in unwegbarem Gelände zum Einsatz bringen. Sollte Mega Man die Energie ausgehen, kann er seinen Kumpel Zero zu Hilfe rufen, den man jedoch nicht im Duell mit einem Level-Gegner einsetzen kann.

**Dopplers Festung**

Nachdem man alle acht Stages erfolgreich beendet hat, beginnt das letzte Gefecht gegen Dr. Doppler. Die Mega Man-Reihe war noch nie für einen einfachen Schwierigkeitsgrad bekannt, aber die letzten

vier Kreationen des Diktators nur etwas für absolute Profi-Zocker sein. Hier bedarf es besonderer Taktiken, denn selbst mit vier voll aufgefüllten Energie-Kanistern hat man ohne die richtigen Waffenkombinationen wenig zu melden. Zusammenfassend hinterläßt Mega Man einen ziemlich öden Nachgeschmack, Capcom hätte schon beim letzten 16-Bit-Teil etwas innovativer arbeiten können. Mega Mans Einstieg ins Next Generation-Zeitalter derart billig zu inszenieren, während andere Firmen ihren Vorzeige-Charakteren bombastische Auftritte verschaffen, läßt auf zunehmende Lethargie in der Entwicklerabteilung schließen.



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 PlayStation ●●●●●●●●●● 5 von 10  
 Saturn ●●●●●●●●●● 4 von 10

**SOUND**  
 PlayStation ●●●●●●●●●● 5 von 10  
 Saturn ●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
 PlayStation ●●●●●●●●●● 7 von 10  
 Saturn ●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
**6 6**  
 von 10 von 10  
 PlayStation Saturn

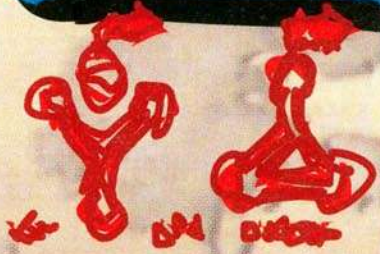
野  
94  
0~  
8  
0  
4  
い。

最新ソフト、攻  
イベント情報な  
☆24時間いつで



# Shockwave Assault

MARTIN WEIDNER · STEFAN HELLERT



Das Jahr 2019 sollte eigentlich als das Jahr in die Geschichte eingehen, in dem wir Kontakt aufnehmen. Kontakt zu einer außerirdischen Rasse - ein uralter menschlicher Wunschtraum. Doch dann kommt alles anders. Die Pericata vernichten mit einem einzigen Schlag die ganze Flotte der terranischen Konföderation.



Die ganze Flotte? Nein, ein kleines, unbeugsames Kriegsschiff hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten; und das Leben ist nicht leicht für die Besatzungen der Pericata-Jäger, denn mit Tom Crane führt ein alter Haudegen den Oberbefehl über die UNS Omaha.

## Das reinste Himmelfahrtskommando

Mit allen Wassern gewaschen, lotet Crane schnell die Schwachstellen des neuen Gegners aus. Ein kleiner, wendiger Jäger könnte im Tiefflug die Stellungen durchbrechen und mit einem gezielten Treffer die Kommandozentralen zerstören, ehe er von feindlichem Radar aufgespürt wird. Betretenene Stille an Bord. Zögernd melden sich zuerst Eason und Houser als Freiwillige. Scott und endlich auch Alomar und Chang schließen sich dem Team an. Um sogar noch die letzte F-177 zu bemannen, zwangsverpflichtet Major Alaina Stewart kurzerhand den Grünschnabel Wildcard, der, frisch aus der Akademie



Die Besatzung der UNS Omaha sichtet das umfangreiche Datenmaterial über das taktische Verhalten der Pericata. Je höher die Missionen, desto undurchsichtiger werden nichtsdestoweniger die eigentlichen Motive des Feindes.

entlassen, auf die UNS Omaha versetzt wurde. Seine Wingmen würdigen ihn nur eines flüchtigen, mißtrauischen

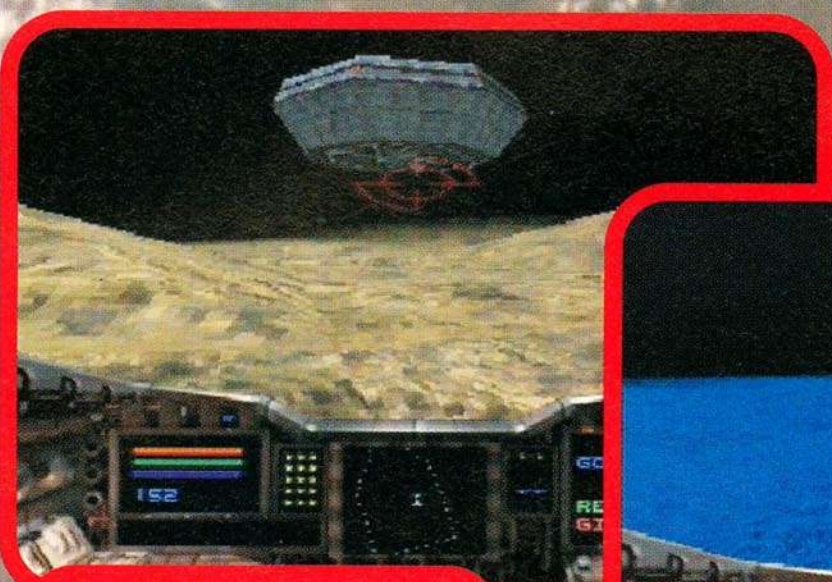


DOLBY SURROUND



System: ..... Saturn  
 Genre: ..... Shoot'em Up  
 Spieler: ..... 1  
 Level: ..... 11 (Invasion Earth),  
 5+ (Operation Jumpgate)  
 Besonderheiten: ..... Backup-Booster  
 Hersteller: ..... Electronic Arts  
 Entwickler: ..... Electronic Arts  
 Veröffentlichung: ..... Juli  
 Ca. Preis: ..... 109,- DM  
 Testmuster: ..... Electronic Arts





Getarnte Refueler sind nur bei Sichtkontakt auszumachen.

Blickes und ziehen davon. Nichtsdestoweniger reiht sich Wildcard - die Trumpfkarte der Konföderation, wie sich später herausstellen wird - in den Pulk seiner Flügelpiloten ein.

### Ein Kinderspiel?

Die synthetische Frauenstimme der F-177-Intelligent Combat Engine ist nur ein schwacher Trost, eisige Kommentare gibt es von Alaina Stewart, die den Einsatz überwacht, mehr als genug. Immerhin geizt sie nicht mit hilfreichen Ratschlägen. Wer es sich aber erst einmal im Cockpit gemütlich gemacht hat, lernt die Vorzüge dieses kleinen Jägers zu schätzen: mühelos manövrierbar, mit automatischen Laserwaffen bestückt und als



Der in der Nähe von Hawaii kreuzende Flugzeugträger Kennedy schickt dem F-177-Geschwader der UNS Omaha Unterstützung.

Schmankerl Nitros und Lenkraketen - ein Kinderspiel! Die Pericata sind da ganz anderer Ansicht und decken einen in den höheren Missionen derartig mit Lasergarben ein, daß selbst gestandene Profis ins Schwitzen kommen. Apropos Missionen, EA packte die Mission CD gleich bei, d.h. man ist unter Garantie wochenlang damit beschäftigt die 16+ Aufträge zu knacken; kein Vergleich zu schnöden 2D- oder auf Arcade-Gameplay getrimmten 3D-Shootern.

### Das man einfach haben muß

Besonders Science Fiction-Anhänger werden auf ihre Kosten kommen und können sich diese beiden CDs unbesehen zulegen. Das hollywoodreife Intro und die einer Next Generation-Konsole zur Ehre gereichenden Zwischensequenzen flechten die Handlung zu einer kompakten Einheit zusammen; und wen das tadellose Drumherum und das zukunftsweisende Gameplay noch nicht überzeugt haben, dem ist wohl nur noch mit einigen Cheats zu helfen, denn der Schwierigkeitsgrad ist trotz Rücksetzpunkten hammerhart.



Oben: Eggsites lassen sich auch zerstören, wenn man die sie umgebende Artillerie ausschaltet. Unten: Die Konvois transportieren Gefangene. Wer das führende Schiff zerstört, ermöglicht es den Alliierten sie zu befreien.



### Und anspruchsvoll dazu

Je nach spielerischem Können tauchen nämlich getarnte Refueler auf. Ein Andocken empfiehlt sich, um die oft erschöpften Vorräte wieder etwas aufzufrischen. Gerade Lenkraketen, die sich für Endgegner des öfteren als unabdingbar herausstellen, schmelzen im Nu dahin. Also, wenn möglich, zivile Einrichtungen unversehrt lassen, brav alle Mission Objectives abklappern und das gesamte Terrain durchkämmen. Kein allzu leichtes Unterfangen allerdings, denn wir haben es hier nicht mit einem linearen Shooter zu tun! Geschickt platzierte Gegner mit einprägsamen, aber sehr variierenden Manövern und abwechslungsreiche Missionsziele, d.h. nicht bloß Kamikaze-Einsätze, sondern auch Aufspür-, Begleitschutz- und Rettungsaufträge katapultieren Shockwave Assault an die vorderste Front der Ballerspiele.

## FUN POINTS

<b>GRAFIK</b>	●●●●●●●●●● 7 von 10
<b>SOUND</b>	●●●●●●●●●● 8 von 10
<b>GAMEPLAY</b>	●●●●●●●●●● 8 von 10

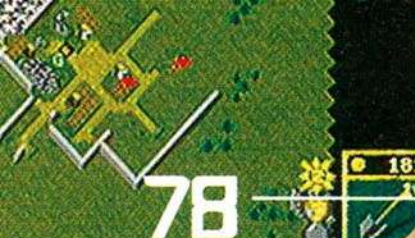
---

## RATING

8

●●●●●●●●●● von 10

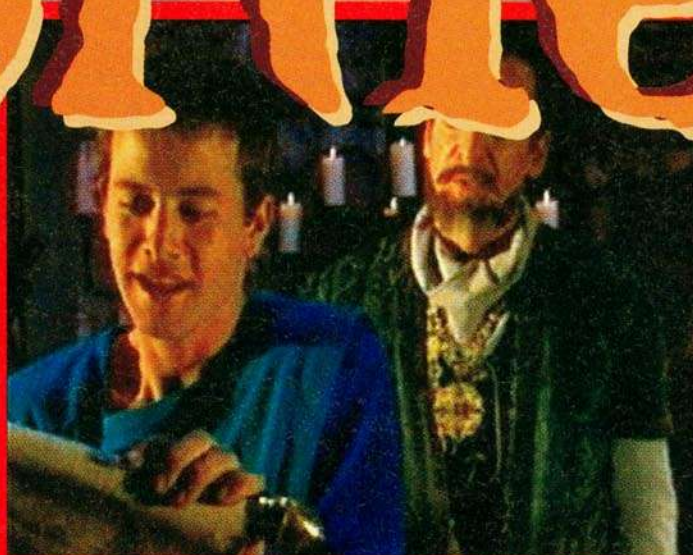




# The Horde

**Vertrauenserweckend ist nicht gerade das richtige Wort, sollte man den Text auf der Packungsrückseite beschreiben. Dort wird lediglich auf 35 Minuten FMV-Sequenzen hingewiesen. Halten die Entwickler etwa ihr eigenes Produkt für so schlecht?**

Dabei ist soviel Bescheidenheit überhaupt nicht angebracht, denn gleich vorweggenommen: The Horde von Crystal Dynamics, die sich einst ausschließlich dem 3DO verschworen hatten, hat die Umsetzung bestens überstanden. Held Chauncey, der durch sein beherztes Eingreifen am königlichen Gelagetisch zu Ritterehren kommt, steht im Mittelpunkt dieses Genremixes. Er bekommt vom König den Auftrag, die



HOLGER GÖBmann · STEPHAN GIRLICH



Besiedlung fünf verschiedener Landstriche zu überwachen. Feindlich stehen ihm dabei die Hordlinge, die mit Vorliebe Dorfbewohner und Rinder fressen, und des Königs Kanzler Kronus Maelor gegenüber. Zur Verteidigung verfügt Chauncey anfangs nur über das Schwert Grimthwhacker, mit dem er angreifende Hordlinge besiegen kann. Doch bevor es zu den Übergriffen der roten Monster kommt, kann der Spieler in der Strategierunde seine Besitztümer mit Befestigungsanlagen, wie Zäunen oder Mauern, schützen. Voraussetzung dafür ist aber ausreichende Barschaft, welche man sich durch Baum- bzw. Rinderzucht verdient. Allerdings sind die Kühe der Hordlinge liebstes Mahl und bedürfen besonderen Schutzes. Jedes Gebiet muß drei Jahre gehalten werden, um das Szenario zu beenden.

### Locker

Des Spieles lockere Stimmung wird durch die witzigen Zwischenspanne verbreitet. So meldet sich immer wieder das schloßbeigene Fernsehen zu Wort und übermittelt dem Spieler die neuesten, mehr oder weniger guten Nachrichten. Auch während des eigentlichen Spieles sorgen einige Grafiken und Sprites für Heiterkeit. Der Strategieaspekt und einige Extrawaffen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.

### Hart

Der Schwierigkeitsgrad ist dagegen aber alles andere als witzig. Ungenaue Kollisionsabfrage und die zahlenmäßige Übermacht der Hordlinge frustrieren



schon nach kurzer Zeit. Jedoch bekommt Chauncey die Probleme dank kluger Planung nach einer gewissen Einspielzeit geregelt, und dann ist the Horde eines der besten Spiele, die in der letzten Zeit für den Saturn erschienen sind.



**System:** Saturn  
**Genre:** Strategie, Action  
**Spieler:** 1  
**Level:** 60  
**Besonderheiten:** Backup-Booster, Dt. texte, Dt. Sprachausgabe  
**Hersteller:** BMG Interactive  
**Entwickler:** Crystal Dynamics, Toys for Bob  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**Ca. Preis:** 109,- DM  
**Testmuster:** BMG Interactive

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 8

von 10







# Baku Baku Animal

**Wie so häufig verbirgt sich auch hinter Baku Baku Animal das altbekannte und altbewährte Tetris-Prinzip.**

Statt jedoch traditionell wie bei Alexey Pajitnovs Kultspiel viele Reihen lückenlos zu vervollständigen oder wie bei Columns und Hebereke's Popoitto

## ■ Mahlzeit

Wie bei allen Tetris-Vertretern spielt die Grafik Genre-typisch nur eine untergeordnete Rolle. Die Kombination „Tiere - artspezifische Verköstigung“ bringt aber im wahrsten Sinne des Wortes mächtig Leben in die Bude. Statt lebloser Klötzchen fallen in gleichmäßigen Abständen bis zu fünf verschiedene Futtersymbole (Käse, Bananen, Knochen, Möhren, Bambus) im Doppelpack auf das Spielfeld. Plaziert ihr den entsprechenden Tierkopf (Maus,

Charme und wirkt deswegen nicht so steril wie Tetris & Co. Kritisieren läßt sich nur der etwas geringe Spielumfang. Der härteste Schwierigkeitsgrad ist indes selbst für Profis kein Zuckerschlecken, und auch die Computergegner lassen einem dann kaum Zeit zum Lufftholen. Für den kleinen Zocker-Hunger zwischendurch ist Baku Baku Animal eine wohlschmeckende Angelegenheit, ein Sieben-Gänge-Menü sollte jedoch, trotz der leckeren Präsentation, niemand erwarten.



STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

gleichfarbige Symbole möglichst kompakt zusammenzufügen, haben sich die Entwickler von Sega etwas einfallen lassen, um Baku Baku Animal aus der Masse der zahlreichen Clones herauszuheben.

Affe, Hund, Hase, Panda Bär) auf deren bevorzugter Nahrung, beginnt das große Fressen: Als überdimensionale Sprites schlingen sich die Viecher durch alle direkt nebeneinander liegenden Symbole und lösen so oftmals die erhofften Kettenreaktionen aus. Diese haben für den menschlichen oder computergesteuerten Gegner fatale Folgen, füllt sich doch dadurch dessen Röhre in Windeseile bis zum oberen Rand.

## ■ Tierisch gut

Dank des äußerst variablen Schwierigkeitsgrades und der zwar nicht spektakulären, aber sehr knuddeligen Grafik entpuppt sich Baku Baku Animal als ein perfektes Familien-Game. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten versprüht der Titel durch seine tierische Aufmachung reichlich



System: Saturn  
 Genre: Denkspiel  
 Spieler: 1-2  
 Level: 9+  
 Besonderheiten: Backup-Booster  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: Sega  
 Veröffentlichung: Juni  
 Ca. Preis: 89,- DM  
 Testmuster: Sega

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
7 von 10





# IRON STORM

STEPHAN GIRLICH · STEFAN HELLERT



**Während Hardcore-Import-Freaks schon seit Ende letzten Jahres mit der japanischen Version (World Advanced Military Commander) auf Eroberungskurs sind, dürfte die US-CD letzte sprachliche Barrieren beseitigen und unter den Strategie-Fans einen regelrechten Run auf die kriegerische Simulation auslösen.**

Der Strategiehammer versetzt uns zurück in den zweiten Weltkrieg. Entweder spielt man diesen nach (Campaign) oder wählt eines von zehn, teilweise fiktiven Szenarios (Standard). Patriotisch wie wir sind, kämpfen wir auf der Seite der Deutschen und überlassen die alliierten Truppen dem Computer. Auf einer Hexfeldlandkarte zieht man seine Einheiten rundenweise in die

durch Optionen wie Sicht, Wetter und Steuerung des Nachschubs durch die Konsole etwas variieren. Das Prunkstück von Iron Storm ist mit Sicherheit die kinderleichte Benutzerführung. Selbst Strategiemuffel finden sich schnell zurecht, doch nur Übung macht den Meister. Es dauert seine Zeit, bis man die Vielzahl der Truppen sinnvoll einzusetzen weiß; eine Tatsache, die



**Angriff:** Zunächst wählt Ihr eine Truppe an und plaziert diese auf dem gewünschten Feld. Über das Icon-Menü wählt Ihr Attack, entscheidet Euch für die Waffenart und den Gegner. Am unteren Bildschirmrand erscheint eine Kampfleiste, aus der Ihr den Erfolg oder Mißerfolg der Aktion ablest.

Schlacht, hierbei kann man, sowohl den Standort ändern, als auch den Gegner angreifen. Das Einsatzziel, meist die Einnahme des feindlichen Headquarters, muß innerhalb einer vorgegebenen Anzahl von Zügen erreicht sein, ansonsten gilt die Mission als fehlgeschlagen. Für eingenommene Städte und vernichtete Truppen des Gegners kassiert Ihr fette Prämien, die für neue Waffen und Fahrzeuge verwendet werden. Angeschlagene Einheiten postiert man in Städten oder schickt sie zurück zur Basis, damit sie wieder zu ihrer ursprünglichen Stärke zurückfinden.

Hobbystrategen gerne in Kauf nehmen. Unterm Strich eine brillant spielbare und technisch solide inszenierte Kriegssimulation, an der sich nur pazifistisch veranlagte Gemüter stören werden.

## Perfect War

Im Gegensatz zu Konkurrenzprodukten wie z.B. Panzer General für die PlayStation hat Iron Storm eine ordentliche Grafik und stimmungsvollen Sound zu bieten. Die Animationen der Kampfsequenzen sind ebenfalls schön anzuschauen; durch die Nachladezeiten ist es trotzdem sinnvoll, diese abzuschalten, will man den Spielablauf möglichst zügig gestalten. Der Schwierigkeitsgrad ist saftig, läßt sich aber



**System:** Saturn  
**Genre:** Strategie  
**Spieler:** 1-5  
**Level:** 50+  
**Besonderheiten:** Backup-Booster, Maus  
**Hersteller:** Sega  
**Entwickler:** Sega  
**Veröffentlichung:** Import  
**Ca. Preis:** K.A.  
**Testmuster:** Flying Arts  
 0208 / 852589  
 World of Games  
 06221 / 184134

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 10





# Zintrick

Ein Haufen tropfenförmiger Gestalten schreit mir wie geistesabwesende Teenager beim letzten Take That Konzert die Worte Continue, Continue ins Ohr, gerade so als ob es um Leben und Tod ginge.

ANDREAS BINZENHÖFER · STEPHAN GIRLICH



aneinandergrenzende Rechtecke geteilt. Die beiden Spieler werfen nun vom linken bzw. rechten Rand verschiedenfarbige Tropfen in Richtung Mitte. Treffen hierbei drei oder mehr gleichfarbige waagrecht oder senkrecht aufeinander, lösen sich diese in Luft auf, und eventuell benachbarte Spielsteine rücken gen Mitte nach. Kommt es dabei (mehr oder weniger beabsichtigt) zu Kettenreaktionen, werden die zusätzlich aufgelösten Tropfen ins gegnerische Rechteck weitergeschoben. Sinn und Zweck der Übung ist es nun, dem Gegenüber das Rechteck so vollzustopfen, daß dieser keine Tropfen mehr einwerfen kann und folglich aufgeben muß. Um das Ganze noch interessanter zu gestalten, wurden weitere Extras, wie Bomben oder Blitze, spendiert und wird außerdem die Spielgeschwindigkeit levelweise gesteigert.

nen zum Sieg verhelfen. Die Möglichkeit, nach jedem Kampf zu speichern, und vor allem der wesentlich bessere Zwei-Spieler-Modus, der unterschiedlich guten Spielern dank Handicap-Funktion spannende Duelle garantiert, können Zintrick vor dem totalen Absturz retten.

Voller Erbarmen drücke ich zum x-ten Mal den Startknopf, um eine weitere Runde Zintrick zu verlieren. Doch, wie konnte es soweit kommen?

## Am Anfang war der Tropfen

Und mit eben diesen Tropfen liefern sich zwei Joypadartisten die härtesten Duelle, wobei einer wahlweise durch den Computer ersetzt werden kann. Der Bildschirm ist zunächst in zwei

## Dann schuf Gott den Schwierigkeitsgrad

Zintrick hat wohl einiges an Ideen und Möglichkeiten zu bieten, aber leider werden die Zweikämpfe gegen den Computer zu schnell zu hektisch, um diese bewußt nutzen zu können. So sind z.B. große Kettenreaktionen in der Regel reine Glücksache und lassen sich so gut wie nicht planen. Abgesehen davon sind die Computergegner bereits im Easy-Mode, ca. ab dem achten Battle, dermaßen schnell, daß nur mechanisch beinahe unmögliche Aktio-

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 5

von 10



System: Neo Geo CD  
 Genre: Denkspiel  
 Spieler: 1-2  
 Level: 12+  
 Besonderheiten: Backup-Booster  
 Hersteller: SNK  
 Entwickler: ADK  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: K.A.  
 Testmuster: Maro  
 0711 / 557729





GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

# NINTENDO 64

## Der Countdown hat begonnen

Das Fachpublikum auf der traditionellen Nintendo-Messe Shoshinkai im November letzten Jahres hatte erstmalig Gelegenheit, anhand einer halbfertigen Mario 64-Version sowie einiger Video-Vor-

führungen das Potential der von Legenden umrankten neuen Nintendo-Konsole zu erahnen. Doch erst auf der E3-Messe

in Los Angeles war es möglich, ein breites Spektrum an

Titeln anzutesten und zu begreifen, was es mit dem

Phänomen dieser 64-Bit-Maschine auf sich hat. Die fol-

genden Seiten sollen Euch unsere Eindrücke von der

ersten Software-Generation vermitteln, die wir vor Ort

gewinnen konnten.







## Super Mario 64

Wer den pummeligen Klempner aus seinen früheren Abenteuern kennt, der wird sich gerne an die willkommenen Abwechslungen zum linearen Spielablauf erinnern, die sich aber zumeist auf geheime Bonus-Level beschränkten. Bei Mario 64 hat man nie das Gefühl, sich in einem „Level“ im herkömmlichen Sinn zu befinden. Mario existiert geradezu, es gibt keine Begrenzungen für den Spieler. Wo bei anderen Jump'n Runs ein imaginäres „Hey, hier endet die Welt!“, fängt Mario erst an. Dieses Freiheitsgefühl führt dazu, daß man wie ein Kind, das die Welt entdeckt, erst einmal planlos durch die Gegend marschiert, Berge erklimmt, in Gräben fällt, sich jedoch niemals eingeschränkt fühlt. Mit dem kaum gewöhnungsbedürftigen Analog-Stick hat man eine völlig neue Art der Kontrolle. Ein leichter Druck und das Kerlchen schleicht sich langsam voran, ein plötzlicher Vollauschlag läßt ihn davonsprinten. Durch die stufenlose perspektivische Darstellung erlebt man vielleicht das erste Mal wirkliche 3D-Grafiken mit Volumen und Tiefe. Begriffe wie Animationsphasen oder Scrolling, Flackern und Grafikaufbau kann man getrost vergessen, die Welt des Mario sieht aus allen



Blickwinkel immer überzeugend real aus.

Nichts flacht plötzlich ab oder baut sich zu spät auf. Diese fast manische Liebe zum Detail wird in jedem Augenblick deutlich, bspw. wenn Mario auf dem Hosenboden

rutscht, wird der ziemlich heiß und der Stoff kann sogar Feuer fangen.

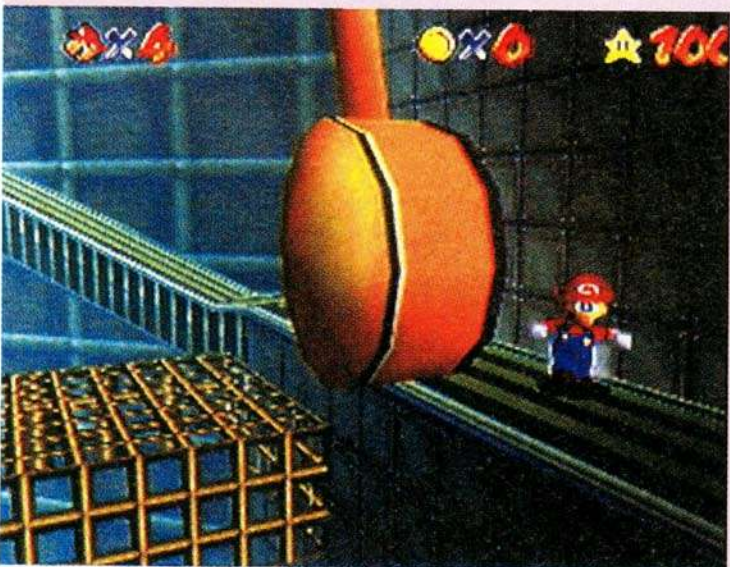
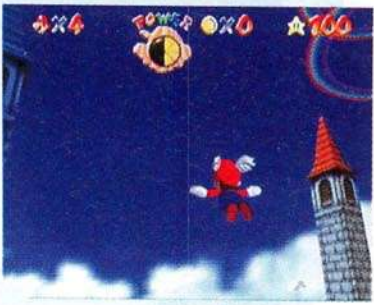
Nur eine Kleinigkeit, doch es gibt unüberschaubar viele davon. Auch die anderen Lebewesen im Mario-Universum haben Ansätze von

Eigenleben. Die Kreaturen nehmen

Notiz von Mario, lauern ihm gezielt auf oder sympathisieren durch Gestik mit dem Nintendo-Maskottchen. Man ist selbst als erfahrener Videospiele-Tester so erschlagen von den

neuen Eindrücken, daß ich zugeben muß, daß es kaum möglich ist, dieses Spiel mit ein paar platten Sätzen zu beschreiben. Das

muß man wirklich erlebt haben!







## Pilotwings 64

Ich muß zugeben, daß Pilotwings auf dem SNES zwar durchaus faszinierend, aber nicht hundertprozentig überzeugend auf mich wirkte. Deshalb nahm ich auch mit einer gehörigen Portion Skepsis das dreizackige Joypad in die Hand. Doch was man im Presstext über den Entwickler, Paradigm Simulation, lesen konnte, bekam man sofort aufs Krasseste bestätigt. Paradigm hat sich vor geraumer Zeit auf die Entwicklung von Flugsimulatoren,

sowohl zum militärischen als auch zum zivilen Einsatz spezialisiert, und die Firma hat ihre ganze Erfahrung in dieses Spiel einfließen lassen. Man hat die Auswahl zwischen einem Gleitdrachen, einem Jetpack im Rucksack und einem leicht bewaffneten Mini-Hubschrauber. Ähnlich wie beim 16-Bit-Vorgänger visiert man Landeplätze an oder durchfliegt Markierungen in der Luft. Doch der tiefere Sinn liegt in einer echten Flugerfahrung. Wenn ich zuweilen einen der lustigen Referenz-Flugsimulatoren auf dem PC spiele, ärgere ich mich über die langweiligen und unrealistischen Grafiken. Alle Objekte in der Umgebung bei Pilotwings 64 sind absolut dreidimensional! Und dies, das merkt man schon nach wenigen Sekunden, macht das wahre Fluggefühl aus. Hier kommt auch der Analog-Stick am besten zur Geltung, denn mit allerfeinsten Bewegungen kann man in jeder Hinsicht kontrollierte Manöver vollführen. Die Bewegungen wirken so außergewöhnlich sanft, daß man, wie bei fast allen Nintendo 64-Spielen, eine wirkliche Virtual Reality vorgegaukelt bekommt.



## Waverace 64 und Cruis'n USA

Zwei weitere spielbare E3-Produkte waren diese beiden Rennspiele. Die Automatenkonvertierung des schon in der Spielhalle relativ dürftigen Titels spielt sich zwar auf der Konsole weitaus besser, doch die Wurst reißt es deshalb auch nicht vom Tisch. Das soll heißen, daß Spiele wie Ridge Racer oder Sega Rally hier noch sehr gut mithalten können, wobei das Fahrfeeling mit dem Analog-Stick einfach nicht so richtig überkommen will. Vielleicht fehlt einfach nur das passende Zubehör. Ziemlich enttäuscht konnte man von Waveracer 64 sein. Die Grafik wirkte im Vergleich zum selbstgesetzten Standard noch ziemlich popelig. Mit einem geschmacklos designten Waterbike fährt man über die, zugegebenermaßen recht ordentlich aussehende Wasseroberfläche und kämpft gegen Wellen und Konkurrenten. Das Fahrverhalten und die Steuerung waren etwas konfus, doch man hatte es ja mit einer sehr frühen Version zu tun. Beide Spiele sind jedenfalls noch kein eigenständiges Kaufargument für Nintendos 64-Bitter.







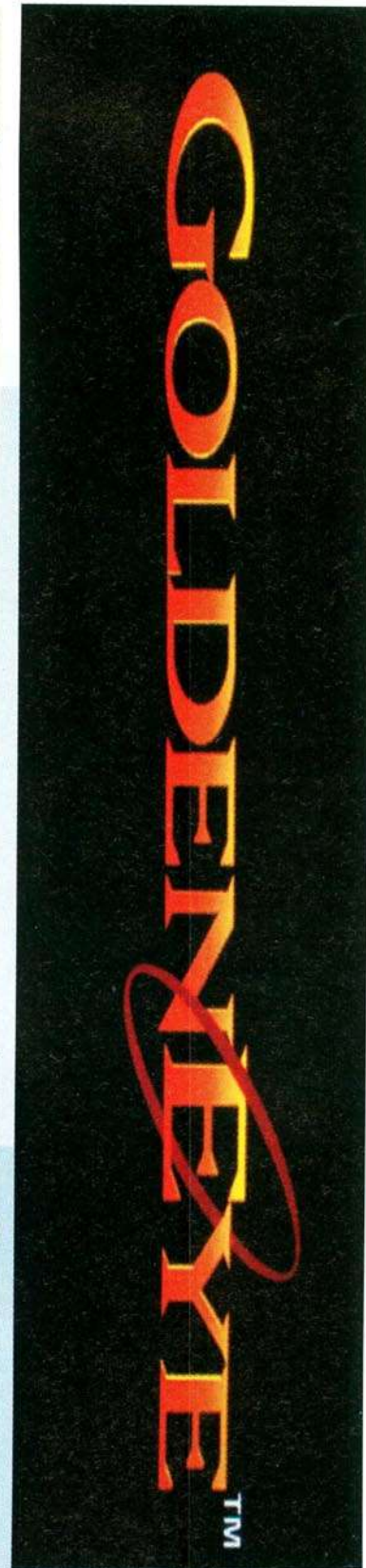
## Blast Corps

Ein Atomwaffen-Transporter fährt außer Kontrolle geraten durchs Gelände. Sein Ziel: ein unterirdischer Bunker, an dem die Geschütze sicher zur Explosion gebracht werden können. Doch der Weg bis dahin ist gespickt mit Hindernissen aller Art. Mit einer Truppe erstklassiger Abriß-Freaks muß man der heißen Fracht eine Fahrbahn fernab der Straßen schaffen. Ein netter Vorwand, um alles dem Erdboden gleichzumachen, was auf dem Screen zu sehen ist. Es ist einfach ein gutes Gefühl, mit dem Pad in der Hand Kleinholz zu fabrizieren. Ich stelle mir das so vor: abends kommt man geschafft von der Arbeit oder aus der Schule, genervt vom Streß mit Vorgesetzten oder Lehrern und schwingt sich auf die imaginären Planiererraupen oder Rammböcke, um den Aggressionen ungefährlich für andere freien Lauf zu lassen. Ein ordentlicher Crash in die tragenden Säulen eines Gebäudes bringt dieses effektiv zum Einsturz, und man kann ohne Bürgerbescheid und Stadtratsbeschluß zum Wohle der Allgemeinheit Millionenschäden verursachen und dabei trotzdem als Held durchgehen. Optisch wird man mit vielfältigsten Destruktionsphasen an der Infrastruktur erfreut, ja, nicht nur schlichte Gemüter werden dieses Spiel als erfrischend und inspirierend empfinden.



## Goldeneye 007 und Body Harvest

Wieder einmal waren die Rare-Zauberer am Werke, um dem berühmtesten Spion der Filmgeschichte zu seinem Nintendo 64-Auftritt zu verhelfen. Dabei arbeiteten sie eng mit der Film-Crew zusammen, erstellten Originalgetreue Karten der Filmschauplätze und kreierten so einen fulminanten Shooter aus der Ego-Perspektive. Bond kommt in der russischen Militär-Basis zum Einsatz, stoppt Waffenzüge oder besteht Abenteuer in Regionen, die im Film gar nicht zu sehen waren. Natürlich kann man sich in alle Richtungen frei bewegen, kriechen oder sich anschleichen und nach oben oder unten sehen. In einigen versteckten Abschnitten sollen auch alte Bekannte aus den früheren Bond-Filmen wie Blofeld, Jaws, Goldfinger oder Dr. No auf 007 warten. Die schottischen Entwickler von DMA arbeiten derzeit an Body Harvest, einem irrwitzigen Action-Shooter rund um riesige Killer-Insekten vom fernen Planeten, die in der Erdbevölkerung eine nahrhaften Abwechslung im Speiseplan entdeckt zu haben glauben. Über 130 Fahrzeuge stehen zur Verfügung, um entweder ganz schnell selbst die Kurve zu kratzen, wenn ein hungriges Insekt sich nähert, andere um unschuldige Mitbürger zu retten und natürlich solche, die es erlauben, aktiv zurückzuschießen.





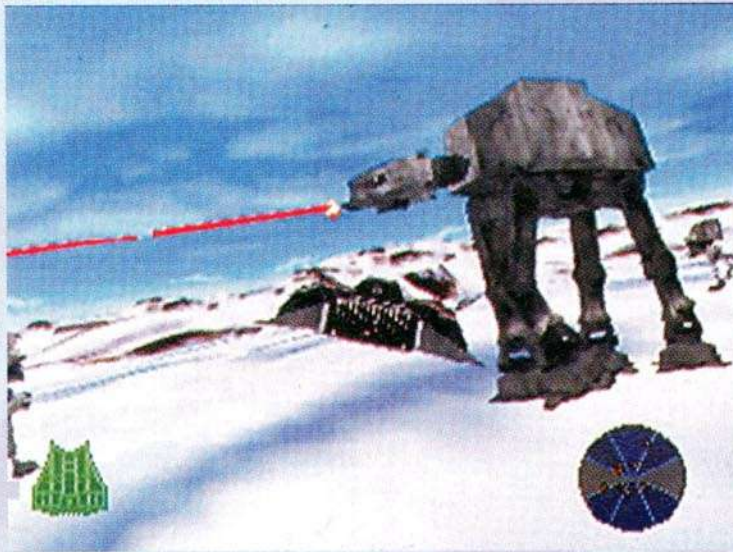
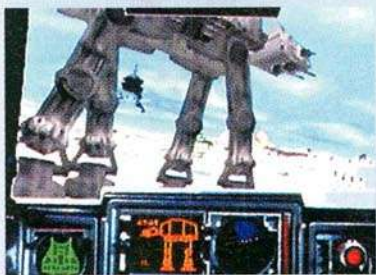


## Shadows Of The Empire

Was waren wir damals fasziniert von Rebel Assault und seinen paar nette FMV-Filmchen, in denen man interaktiv ein wenig agieren konnte. Toll. Nun ist es möglich, so eine Show zu erleben und sich völlig frei in der Star Wars-Welt zu bewegen. Nehmen wir einmal den Kampf um den Eisplaneten Hoth. Mit dem Rebellen-Gleiter wirbelt man zwischen den imperialen Gehern hindurch, die sich stufenlos aufbauen. An den Maschinen stimmt jedes Detail, jede Proportion und jede Bewegung. Auch das Gefühl, über die Schneewüste zu jagen, kommt aus der Ego-Perspektive absolut glaubwürdig rüber. Doch wie gesagt, es sollte ein abwechslungsreiches Spiel sein, deshalb marschiert man im nächsten Abschnitt plötzlich aus der Ego-Perspektive durch die düsteren Gänge eines imperialen Sternenzerstörers oder fliegt mit einem X-Wing Kampfeinsatz gegen Tie Fighter. Jedes Element wurde

vollkommen den realen Gegebenheiten angepaßt, oder zumindest, wie man sie sich vorstellen müßte. Was die Detailverliebtheit angeht zwar nicht ganz so tiefgehend wie Mario 64, schlägt es doch alles, was jemals als Video- oder Computerspiel über George Lucas Weltraum-Märchen zu spielen war. Shadows Of The Empire

Was waren wir damals fasziniert von Rebel Assault und seinen paar nette FMV-Filmchen, in denen man interaktiv ein wenig agieren konnte. Toll. Nun ist es möglich, so eine Show zu erleben und sich völlig frei in der Star Wars-Welt zu bewegen. Nehmen wir einmal den Kampf um den Eisplaneten Hoth. Mit dem Rebellen-Gleiter wirbelt man zwischen den imperialen Gehern hindurch, die sich stufenlos aufbauen: An den Maschinen stimmt jedes Detail, jede Proportion und jede Bewegung. Auch das Gefühl, über die Schneewüste zu jagen, kommt aus der Ego-Perspektive absolut glaubwürdig rüber. Doch wie gesagt, es sollte ein abwechslungsreiches Spiel sein, deshalb marschiert man im nächsten Abschnitt plötzlich aus der Ego-Perspektive durch die düsteren Gänge eines imperialen Sternenzerstörers oder fliegt mit einem X-Wing Kampfeinsatz gegen Tie Fighter. Jedes Element wurde vollkommen den realen Gegebenheiten angepaßt, oder zumindest, wie man sie sich vorstellen müßte. Was die Detailverliebtheit angeht zwar nicht ganz so tiefgehend wie Mario 64, schlägt es doch alles, was jemals als Video- oder Computerspiel über George Lucas Weltraum-Märchen zu spielen war.



Kirby's Air Ride



Star Fox 64



Star Fox 64

## Was sonst noch wartet:

Alles was gut und verboten ist, wird ebenfalls erscheinen. id's Splatter-Orgie mit völlig neuen Grafiken und noch abstrakteren Monstern, genauso wie KI2, welches weit besser als das Coin-Op-Vorbild aussieht. Man kann sich ungezwungen im Hinter- und Vordergrund kloppen und wird nicht mehr auf die Zweidimensionale reduziert. Weitere Titel waren Wayne Gretzky Hockey, welches als Eishockey-Simulation allererste Sahne ist, außerdem waren erste Screens von Mission: Impossible nach dem gleichnamigen Tom Cruise-Film zu sehen. Super Mario Kart R war leider nicht ausgestellt.

### Entwickelt werden außerdem gerade:

- Buggie Boogie .....(Buggie-Rennen/Nintendo)
- Creator .....(Mal- und Musikprogramm/Nintendo)
- Ken Griffey Jr. Baseball .....(Sport/Nintendo)
- Kirby's Air Ride .....(Jump'n Run/Nintendo)
- Legend Of Zelda 64 .....(Edel-Adventure/Nintendo)
- Star Fox 64 .....(Sci-Fi-Shooter/Nintendo)
- Super Mario RPG 64 .....(Rollenspiel/Nintendo)
- Tetrisphere .....(3D-Tetris/Nintendo)
- Silicon Valley .....(?!/BMG)
- FIFA International Soccer .....(Fußball/Electronic Arts)
- Ultra Combat .....(?!/GT Interactive Software)
- Ultra Descent .....(Flugaction/Interplay)
- Monster Dunk .....(Horror-Basketball/Mindscape)
- Freak Boy .....(?!/Virgin)
- War Gods .....(Beat'em Up/Williams)



Super Mario Kart R

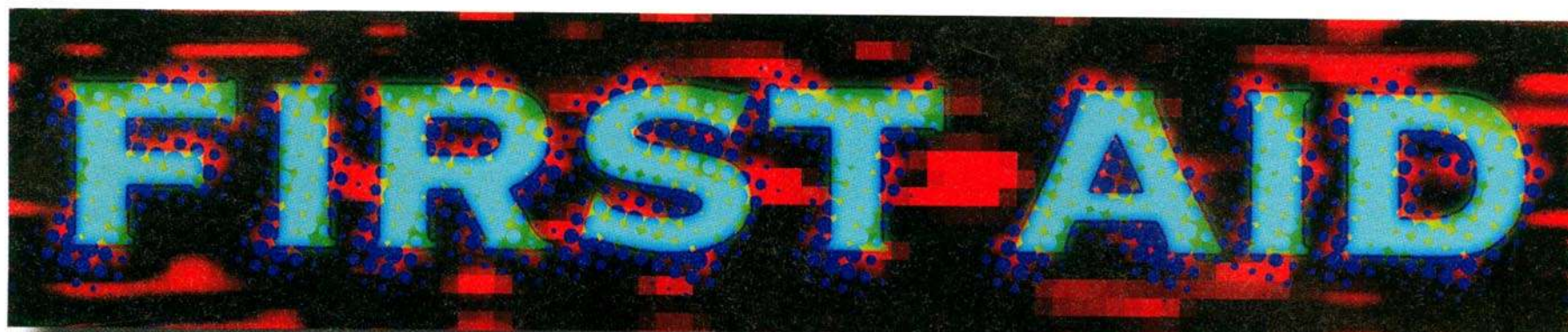


Super Mario Kart R



.... 64





## ADIDAS POWER SOCCER

PlayStation  
Dream Team

Im Controllerauswahlmenü  
L2+R2+Quadrat+X drücken.

## ALIEN TRILOGY

PlayStation  
Cheat-Menü

Als Paßwort  
1G0TP1NK8C1DB00TSON, d.h. „I got  
pink acid boots on“, eingeben, nun  
steht einem im Hauptmenü die Option  
„Cheats“ mit Levelanwahl, Unverwund-  
barkeit, unendlich Munition und allen  
Waffen offen. *Jojo Klappich, Frankfurt  
am Main, René Barke, Wuppertal*

## MEGA MAN X3

PlayStation  
Levelanwahl

Das Paßwort für den letzten Level, aus  
dem sich alle bisherigen anwählen las-  
sen, allerdings ohne Endgegner:

6164 4355  
6872 3316

## NBA LIVE 96

PlayStation  
„Versteckte“ Spieler

Charles Barkley, Magic Johnson und  
Michael Jordan sind leider nicht in  
Electronic Arts' NBA Live 96 vertreten.  
Inoffiziell gibt es sie aber doch, wenn  
auch unter falschem Namen. Die  
jeweils letzten Spieler in den Player  
Rosters von den Suns, den Lakers und  
den Bulls, schlicht und einfach „Player“  
genannt, entsprechen, was die Statisti-  
ken und ihre Positionen im Spiel  
betrifft, den Vorbildern.

## CHEAT-MAIL AN:

FUN GENERATION  
„CHEAT-MAIL“  
MAX-PLANCK-STRASSE 13  
97204 HÖCHBERG

## PO'ED

PlayStation  
Levelanwahl

Drückt im Hauptmenü die Tasten  
L1+L2+R1+R2+Oben. Wählt ein neues  
Spiel an. Es erscheint ein Bildschirm, in  
dem sich der Schwierigkeitsgrad verän-  
dern läßt. Jetzt L1+L2+R1+R2+Unten  
drücken und anschließend einen  
Schwierigkeitsgrad auswählen; das  
Levelanwahl-Menü erscheint. Mit Kreis,  
X, Quadrat, Dreieck startet Ihr den  
Level Eurer Wahl.

## RAIDEN PROJECT

PlayStation  
Levelanwahl

Wählt in den Settings-Optionen den  
Schwierigkeitsgrad an. Drückt  
L1+L2+R1+R2+Start. Jede Runde läßt  
sich nun einzeln anwählen.

## RIDGE RACER REVOLUTION

PlayStation

### Homing Laser in Galaga '88

Während dem Einschalten L1+R1+Drei-  
eck+Select+Unten drücken.

## SHELLSHOCK

PlayStation  
Levelanwahl,  
Unverwundbarkeit

**Levelanwahl:** im Titelscreen Oben,  
Unten, Links, Rechts, Unten, Unten,  
Rechts, Rechts, Quadrat drücken.

**Unverwundbarkeit:** im Titelscreen  
nach dem Verlust eines Lebens Oben,  
Oben, Oben, Unten, Unten, Unten,  
Rechts, Rechts, Dreieck drücken.

## SIDEWINDER

PlayStation  
Chase View

Neben den beiden Cockpit-Perspekti-  
ven existiert in Asmiks Shooter Sidewin-  
der (NTSC-Version) bzw. Raging Skies  
(PAL-Version) eine externe Ansicht. Hal-

tet während der Auswahl des Flug-  
zeugs bis zum Nachladevorgang  
L1+L2+R1+R2 gedrückt. Mit Select  
wählt man die neue Ansicht aus.  
Dieter P. Kochanek, Waiblingen

## TEKKEN 2

PlayStation  
Drahtgittermodell

Gebt im Arcade Mode, nachdem Ihr  
sämtliche versteckten Kämpfer gefun-  
den habt, die Tastenkombination L1+L2  
ein. Wählt einen Charakter aus, aber  
haltet die Tasten noch gedrückt.

## DARIUS GAIDEN

Saturn

### 9 Credits, Dauerfeuer,

### zusätzliche Schwierigkeitsgrade

Drückt im Game Start-/Option-Bild-  
schirm X, A, L, R und Links. Haltet dann  
die L-Taste gedrückt und gebt X, C, Z,  
A, Rechts, Rechts ein. Zur Bestätigung  
ertönt ein Signal. Voilà, 9 Credits. Für  
Dauerfeuer ebenfalls im Game Start-  
/Option-Screen die Taste B gedrückt  
halten und Y, Rechts, Links, X, Z, L und  
R drücken. Wer im selben Menü die X-  
Taste gedrückt hält und Z, C, L, B,  
Links, R und L eingibt, den erwarten  
darüber hinaus zwei neue Schwierig-  
keitsgrade unter den Optionen: Very  
Easy und Abnormal.

## THE HORDE

Saturn

### Videosequenzen, alle Gegenstände

Sämtliche Videosequenzen abspielen:  
im Pause-Modus Rechts, A, Links, Links,  
A, Oben, B drücken.  
Alle Gegenstände verfügbar: im Pause-  
Modus B, Rechts, A, Links, Links, Unten,  
Rechts, A, A, Links drücken.



## THEME PARK

Saturn  
**Unendlich Cash**

Gebt DEAD als Nickname ein, startet Theme Park ganz normal und drückt im Spiel die L-Taste, um den Auswahlbildschirm für die Attraktionen aufzurufen. Hier X+Y+Z+A+B+C drücken. Ein „Yeah“ sollte als Bestätigung ertönen. Wieder dasselbe Menü anwählen und denselben Code eingeben. Je länger man die Tasten gedrückt hält, desto mehr Cash erhält man.

## TITAN WARS

Saturn  
**Diverses**

Alle Codes im Pause-Modus eingeben:  
*Something Trippin'-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, B, A, Rechts, Start.  
*Fade To Black-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, X, Y, Z, Z, Y.  
*House Hunt-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, Y, A, Rechts, Unten.  
*Frost Byte-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Rechts, Rechts.  
*Chowder-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, Y, Unten, Unten, Oben, Rechts, C.  
*Horde-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, C, Oben, Unten.  
*Trench-Level:* Rechts, Unten, Unten, Links, Rechts, Rechts, Unten, Unten.  
*Tracking Weapon:* Rechts, Unten, Unten, Links, Links, A, Unten, Y.  
*Cloak Option:* Rechts, Unten, Unten, Links, Unten, Rechts, A, C, Oben, Links, A.  
*Super Charge:* Rechts, Unten, Unten, Links, A, Links, Links.  
*Lenkbare Waffe:* Rechts, Unten, Unten, Links, B, A, Links, Links.  
*Max. Zahl an Leben:* Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Unten, Unten, Y.  
*Unverwundbar:* Rechts, Unten, Unten, Links, B, Oben, Links, Links, Y.  
*Last but not least:* Rechts, Unten, Unten, Links, C, Rechts, A, Z, Y.

## VAMPIRE HUNTER

Saturn  
**Diverses**

Im Option-Menü Configure anwählen und B, X, Unten, A, Y drücken. Ein neues Icon, Appendix, erscheint, in dem sich Turbo, Auto Guard, Max. Round, BGM, Scenery, CPU Color, Animation und BGM Test anwählen lassen.

## FOES OF ALI

3DO  
**Cheat-Menü**

Während eines Fights die Play-/Pause-Taste drücken; L+R+C ruft nun ein Cheat-Menü auf.

## SUPER BOMBERMAN 4

Super Nintendo  
**Levelanwahl**

Nach dem Verlust aller drei Leben lassen sich im Continue-Bildschirm mit dem Paßwort 1574 (Area 5-6) sämtliche Level einzeln anwählen.

## AGILE WARRIOR

PlayStation  
**Diverses**

Im Pause-Modus eingeben:  
 Debug Info: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, L2, R2.  
 Unendlich Treibstoff und Schild: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis.  
 Unverwundbarkeit: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Quadrat.  
 Levelanwahl: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Oben, Oben, Oben.  
 Cheryl Marie Boudreau tanzt: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Unten, X, Unten, X, Unten, X.  
 Alle Waffen: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Alle Missionen erfüllt: Links, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Quadrat, Oben, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Rechts, Kreis, Unten, X, Select, X, X, X, Select, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Select, X, X, X.

## THE NEED FOR SPEED

PlayStation  
**Arcade-Modus**

Nach der Eingabe eines Paßworts Lap Select bzw. Segment View anklicken und L1+R1 drücken. Die Option Arcade Mode erscheint, ein Spielmodus, der in Sachen Steuerung Ridge Racer nachempfunden wurde.

## WWF WRESTLEMANIA

PlayStation  
**Diverses**

Sämtliche Codes im Pause-Modus eingeben:  
 Unverwundbarkeit: X, Dreieck, R2, Oben.  
 Timer anhalten: X, Dreieck, R2, Links.  
 Stärkere Treffer: X, Dreieck, L2, Unten.  
 Leichtere Treffer: X, Dreieck, L2, Rechts, Quadrat, Kreis, Dreieck, X resetet die Cheats.

## BLACKFIRE

Saturn  
**Diverses**

Munitions- und Treibstoffvorräte auffüllen: L, A, Z, Y, A, Unten, Unten im Titelschirm drücken. Eine Bestätigung erklingt. Während des Spiels Start und noch einmal Start drücken.  
 Levelanwahl: Im Title Screen C+B+A+Oben+L drücken, dann die A-, die C-, die L- und schließlich die Oben-Taste loslassen. Jetzt im eigentlichen Spiel A+B+C+Oben drücken. Mit L lassen sich die einzelnen Missionen überspringen.  
 Unverwundbarkeit: A+B+C im Titelbild drücken, dann zuerst C, dann B und A loslassen. Jetzt B, A, B, Y drücken, X gedrückt halten, die Oben-Taste betätigen, Unten gedrückt halten und die X-Taste loslassen.

## CLOCKWORK KNIGHT 2

Saturn  
**Mini-Spiele**

Im Bosses Galore-Screen Oben, Oben, Rechts, Rechts, Unten, Unten, Links, Links, X, Y, Z drücken. Die Option Mini Game sollte erscheinen. Mit Start kommt man in den Mini Games Corner mit sieben Bonusspielchen.

## SHINOBI X

Saturn  
**Levelanwahl**

Im Pause-Modus A, B, A, B, C drücken.



# Game-Buster

## codepage

### Sony PlayStation PAL

#### Alien Trilogy

Unendlich Energie	.8009A8540064
Unendlich Munition Gewehr	.8009A85E0019
Unendlich Munition Impulse Gewehr	.8009A8600061
Unendlich Munition Flammenwerfer	.8009A86601F4
Unendlich Munition Smart Gun	.8009A8680061
Unendlich Granaten	.8009A8640020
Unendlich Ladungen	.8009A86C0020

#### Philosoma

Unendlich Continues	.800F0C200003
---------------------	---------------

#### Shockwave Assault

Unendlich Shield	.8006AD0401E0
Unendlich Laser	.8006ACD80280
Unendlich Thruster	.8006E3142B2B
Frank und Andrea Hummel, Hausweiler	

#### Cyber Sled

Unendlich Missiles	.8014A724 0005
Unendlich Shield	.8014A73E 1000

#### Lemmings 3D

Master Code	.D00715B8 322E
Unendlich Zeit	.80089FB0 003B
Lemmings fallen langsamer herunter	.1801054FE 0001
Unendlich Blockers	.3011195C 0001
Unendlich Turners	.3011195D 0001
Unendlich Bombers	.3011195E 0001

#### Raiden

Master Code	.D00FA250 0D00
Player 1 Unendlich Leben	.8012F804 0003
Player 1 Unendlich Thermonukes	.8012F812 0003
Player 1 max Vulcan	.8012F80A 0008
Player 1 max Lasers	.8012F80C 0008
Player 1 max Nuke Missiles	.8012F80E 0004
Player 1 max Homing Missiles	.8012F810 0004
Player 2 Unendlich Leben	.8012F834 0003
Player 2 Unendlich Thermonukes	.8012F842 0003
Player 2 max Vulcan	.8012F83A0008
Player 2 max Lasers	.8012F83C 0008
Player 2 max Nuke Missiles	.8012F83E0004
Player 2 max Homing Missiles	.8012F840 0004
Unendlich Credits	.8004D5F20003

#### Raiden Project

Raiden II	
Player 1 Unendlich Leben	.800ECFA4 0003
Player 1 Unendlich Thermonukes	.800ECF9C 0101
Player 1 Unendlich Cluster Bombs	.800ECF9C 0202
Player 1 max Nuke Missiles	.800ECF94 0004
Player 1 max Homing Missiles	.800ECF96 0004
Player 1 max Vulcan	.800ECF8C 0008
Player 1 max Lasers	.800ECF8E 0008
Player 1 max Plasma	.800ECF90 0008
Player 2 Unendlich Leben	.800ECFE4 0003
Player 2 Unendlich Thermonukes	.800ECFDC 0101
Player 2 Unendlich Cluster Bombs	.800ECFDC0202
Player 2 max Nuke Missiles	.800ECFD4 0004
Player 2 max Homing Missiles	.800ECFD6 0004
Player 2 max Vulcan	.800ECFCC 0008
Player 2 max Lasers	.800ECFCE0008
Player 2 max Plasma	.800ECFD0 0008
Unendlich Credits	.800FFC88 0003

#### Street Fighter The Movie

Unendlich Energie Player 1	.801B75D2 0070
Super Hit Combo Player 1	.801B76EA3030
Unendlich Energie Player 2	.2801B7972 0070

#### Striker 96

Der zweite Spieler kann keine Tore schießen	.800DE0C4 0000
---	----------------

#### WWF Wrestlemania

Master Code	.D003AD9A 1414
Unendlich Energy Player 1	.8006E898 00A7
Keine Energy Player 2	.8006E8A8 0000
Unendlich Energy Player 2	.8006E8A8 00A7

### Sega Saturn

#### Digital Pinball

Master Code	.F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Kugeln	.1603a9b8 0003

#### Virtua Racing

Master Code	.F6000914 C305B6002800 0000
Unendlich Zeit	.16074f00 0042

Die Game Buster-Codes sind mit den Action Replay-Codes identisch.  
 Game Buster-Schummelmodule für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder  
 direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545).



# • TEKKEN 2 •

## HIDDEN MOVES



### Alex / Roger

#### Grappling Techniques:

Jaguar Driver . . . . . ○, ○, ○+□

#### Special Techniques:

Short Hammer Strike . . . . . ○+□  
 Short Gut Punch . . . . . ○+△  
 Middle Smash . . . . . ○, ○+△  
 Dynamite Uppercut . . . . . D, ○+△  
 Elbow Drop . . . . . ○ or ○ or ○ +△+○  
 Double Knee Drop . . . . . ○+X+○



### Anna Williams

#### Grappling Techniques:

Neck Throw . . . . . ○+□+X  
 Embracing Elbow Strike . . . . . ○, ○+□

#### Special Techniques:

Triple Smash . . . . . □, △, X or ○  
 Lowkick, Uppercut . . . . . ○+X, △  
 Doublepunch,  
 Jumping Kick . . . . . □ or ○+□, △, ○+X  
 Hunting Swan (unblockable) . . . . .  
 . . . . . ○+□+△ (○, ○ to cancel)

#### Attack Reversal:

. . . . . ○+△+X or ○+□+○



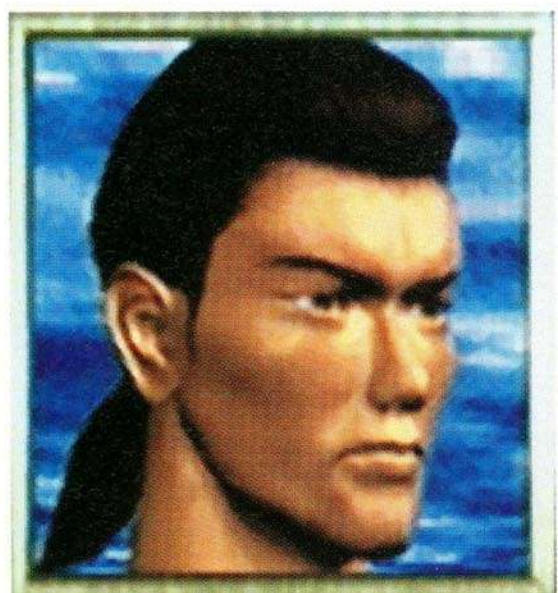
### Armor King

#### Grappling Techniques:

DDT . . . . . ○, ○+□+△  
 Giant Swing . . . . . ○, ○, ○, ○, ○, ○+□

#### Special Techniques:

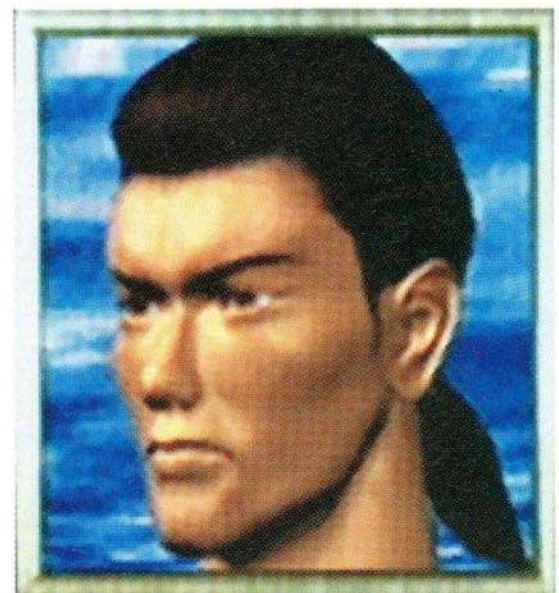
Ali Kicks . . . . . WC+X+○, ○, ○, ○, ○  
 Jump-In Super Knuckle Bomb . . . . .  
 . . . . . ○ or ○, N+□+△, ○  
 Low Jap, Uppercut . . . . . ○+□, N+△  
 Jaguar Lariat (unblockable) . . . . . ○+□+△  
 Jumping Ali Kicks . . . . .  
 . . . . . ○ or ○, N+X+○, ○, ○  
 Elbow Drop . . . . . ○ or ○ or ○+△+○  
 Double Knee Drop . . . . . ○+X+○



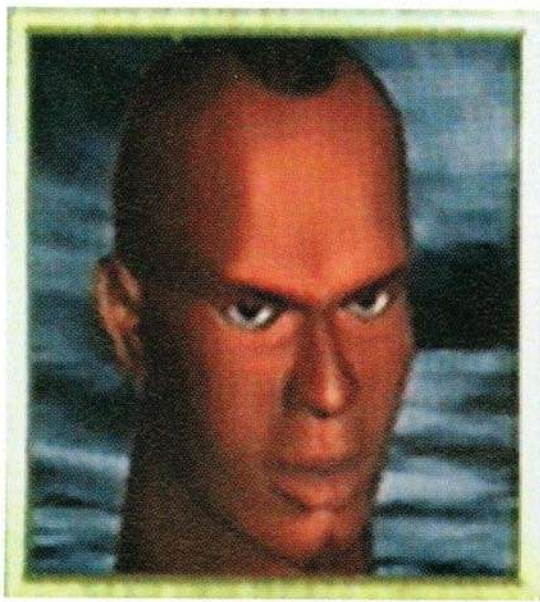
### Baek Doo San

#### Special Techniques:

Backfist . . . . . ○+△  
 Wing Blade . . . . . ○, N, ○, ○+X  
 Flaming Hawk . . . . . WS+○, ○, ○, X  
 Wave Needle . . . . . WS+X, X, ○  
 Triple Threat . . . . . ○+○, ○, X  
 Axe Kick . . . . . ○, ○+X  
 Starlight Blade . . . . . ○+X, ○+○, X  
 Flamingo . . . . . ○, ○+X, N







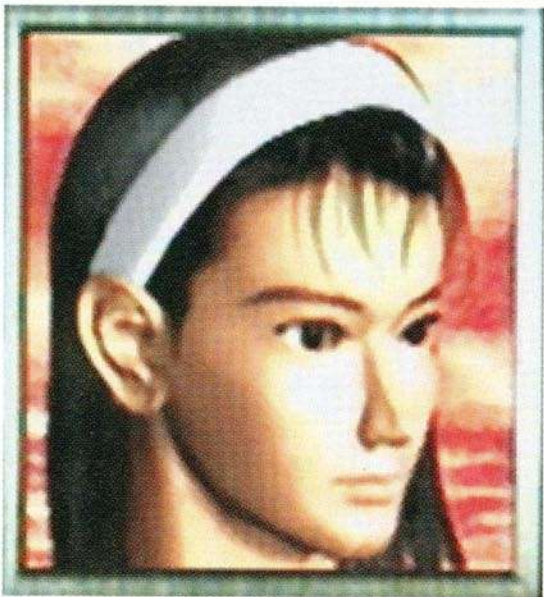
## Bruce Irvine

### Grappling Techniques:

Embracing right knee ○, ○, ○+□+△+○

### Special Techniques:

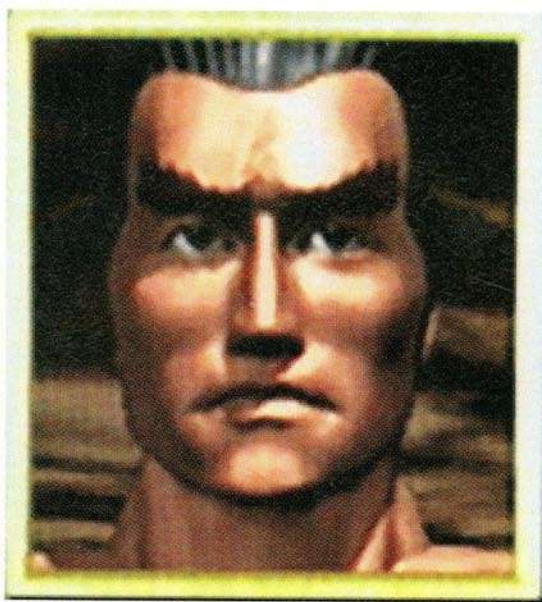
Cyclone Edge, Tornado Uppercut . . . . . ○+X, □  
 Step-in Middle Kick . . . . . ○+X+○  
 SideLow & SideHigh Kick . . . . . WC+X+○, X  
 SideLow & SideHigh Kick . . . . . ○+○, X, ○+○  
 Stopping Kick, Feint Straight . . . . . ○+X, △



## Jun Kazama

### Special Techniques:

Punch, Middle Screw Punch, Can-Can . . . . . □, □, ○  
 Punch-Kick Combo . . . . . □, X  
 Leg Sweeps, Cartwheel Kick . . . . . ○+○, ○, ○, X  
 Spinning Heel Drop (unblockable) . . . . . ○+X, release



## Ganryu

### Special Techniques:

Double Uppercut, Hammer . . . . . WS+□+△, □+△  
 Nodowa Combo . . . . . ○+□, △, □ or +△, □, △  
 punch, elbow . . . . . ○+△, □  
 Uppercut, Devil Thrusts . . . . . ○+△, □, □, □  
 Giant Tackle (unblockable) . . . . . ○+□+△



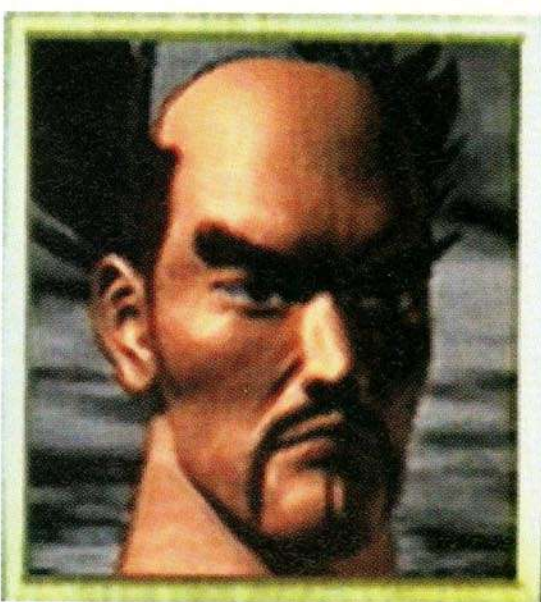
## Jack-2

### Grappling Techniques:

Piledriver . . . . . ○, ○+□+△  
 Modified Catapult . . . . . ○, ○+□+△

### Special Techniques:

Punch, Elbow, Uppercut . . . . . △, □, △  
 Gigaton . . . . . ○, ○+□  
 Hammer Knuckle . . . . . ○+□+△  
 Sit Down, Hop Forward, Sit Down . . . . . WC+X+○, X+○  
 Blood Fan . . . . . □, △, □, △ or △, □, △, □  
 Uppercut Rush . . . . . ○+□, △, □, △ or ○+△, □, △, □  
 Gigaton Punch (unblockable nach 3-5 Umdrehungen) . . . . . ○, ○, ○, ○, ○ (1-5 Mal)+□



## Heihachi Mishima

### Special Techniques:

Left Axe Kick . . . . . ○, ○+X  
 Right Axe Kick . . . . . ○+○  
 Corpse Splitter . . . . . ○+△+○  
 Tile Splitter . . . . . WC+□  
 Shadow Foot . . . . . ○, ○, N+X+○



## Nina Williams

### Grappling Techniques:

Neck Throw . . . . . ○+□+X  
 Embracing Elbow Strike . . . . . ○, ○+□  
 Crab Claw . . . . . ○, ○, ○+X+○

### Special Techniques:

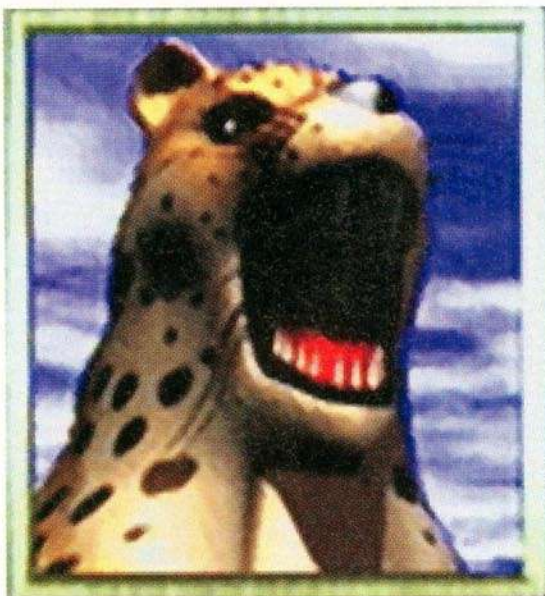
High Kick, Low Kick, Uppercut . . . . . ○, X, △  
 Lifting Back Kick . . . . . ○+X  
 Doublepunch, Jumping Kick . . . . . □ or ○+□, △, ○+X  
 Head Ringer . . . . . ○+X, ○

### Attack Reversal:

. . . . . ○+□+○ or ○+△+X







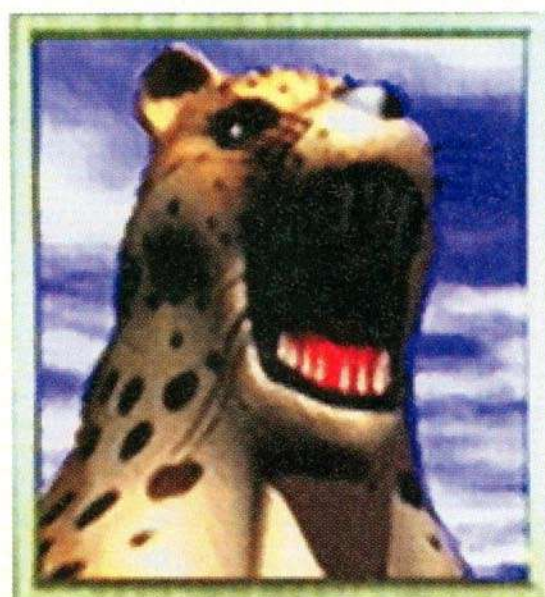
## King

### Grappling Techniques:

Giant Swing . . . . .**○,○,○,○,○,○**+□  
 Reverse Arm Clutch . . . . .  
 . . . . .**○,○**+□+X or +X+○

### Special Techniques:

Ali Kick, Middle Smash . . . . .**○,○**+○,△  
 Dynamite Uppercut . . . . .**○,○**+△



## Lei Wulong

### Special Techniques:

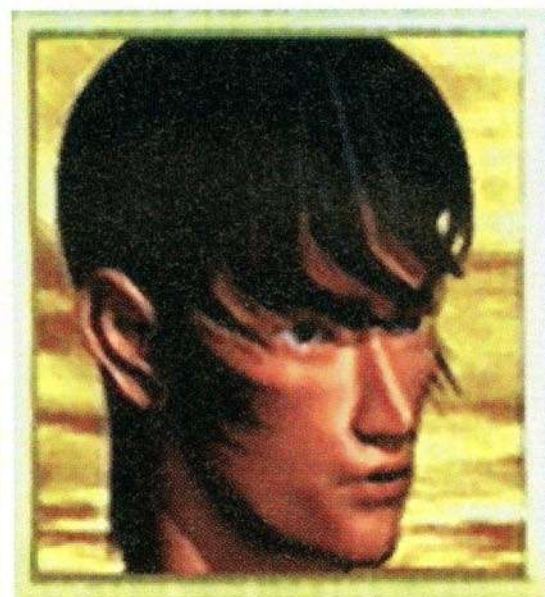
Punch, Turning Fist . . . . .□,△  
 High Crescent, Turning Heel . . . . .X,X  
 Jumping Crescents (bis zu drei Mal) . . . . .X,○,**○**  
 Dropping Ankle Kick, Rolling Kicks . . . . .○,○,X,X  
 Guard Melting Punch . . . . .**○**,N+△,□,△,□  
 Charging Crescent, Front Kick . . . . .  
 . . . . .**○**,N+X,○ or **○**+○



## Kuma

### Special Techniques:

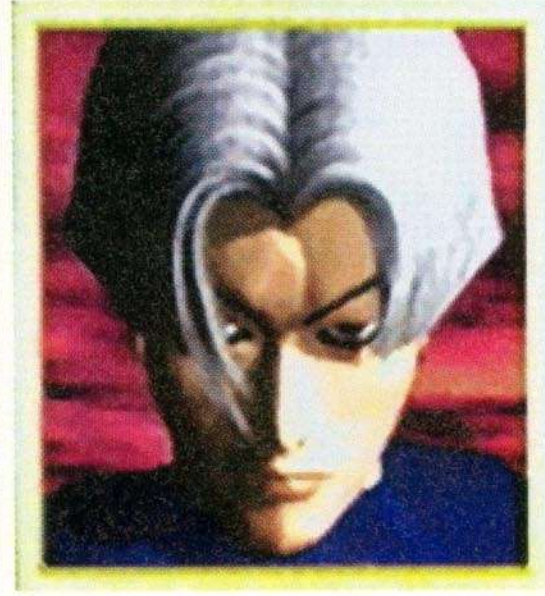
Elbow, Uppercut . . . . .△,□,△  
 Uppercut Rush . . . . .  
 . . . . .**○**+□,△,□,△ or **○**+△,□,△,□  
 Wild Swing . . . . .D,**○**+□,△,□,△  
 Short Bear Rush . . . . .  
 . . . . .**○,○**+△,**○**+□ or **○**+□ or **○**+□



## Marshall Law

### Special Techniques:

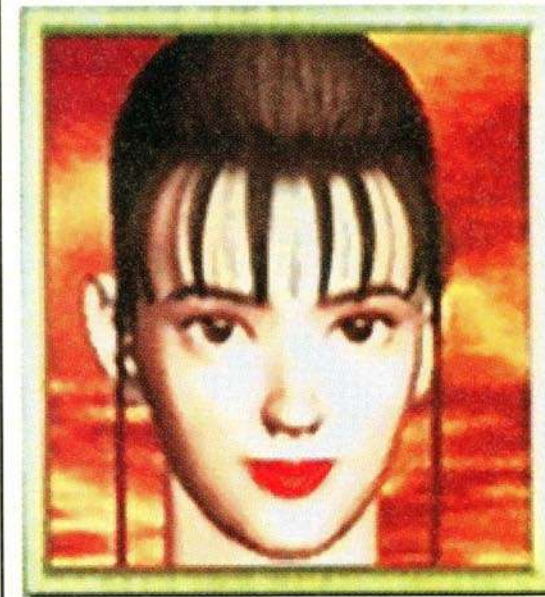
Step-In Middle Kick . . . . .**○**+X  
 High Kicks, Middle Kick . . . . .X,X,**○**+X  
 Front Kick, Flip Kick . . . . .WS+○,X  
 Side Kick, Flip Kick . . . . .WS+X,○  
 Low Spin Kick, Flip Kick . . . . .**○**,**○**+X,○  
 Flip Kick . . . . .X+○



## Lee Chaolan

### Special Techniques:

Double Punch . . . . .△,△  
 One-Two Punch . . . . .□,△  
 Step-in Middle Kick . . . . .**○**+X  
 Infinite Kick Combo .WS+X,**○**+X,X,...  
 Silver Fang (unblockable) . . . . .  
 . . . . .**○**+□+△ (**○,○** to cancel)



## Michelle Chang

### Special Techniques:

Rushing Uppercut . . . . .**○**+□  
 Doublepunch Combo . . . . .**○**+□,□  
 Punt Kick . . . . .**○**+X  
 Dashing Left Elbow . . . . .**○**,**○**+□  
 Club Fist, Sweep, Bow Leg . . . . .□+○,X  
 Death Push, Punt Kick, Uppercut△+X,□  
 Earthquake Stomp . . . . .**○**+X+○  
 Hit, Rear Sneak, German Suplex . . . . .  
 . . . . .△,**○**,□+△  
 Uppercut Combos . . . . .  
 . . . . .WS+△,(△) or (□,□) or (○,○) or  
 . . . . .(○,□) or (□,○,X)







## Paul Phoenix

### Special Techniques:

Tile Splitter, Death Fist . . .WC+□,○+△  
 Falling Leaf Combo . . . .WC+○,○+△  
 Stone Splitter . . . . .WC+△  
 Ducking Dash . . . . .○,○,○

### Attack Reversal:

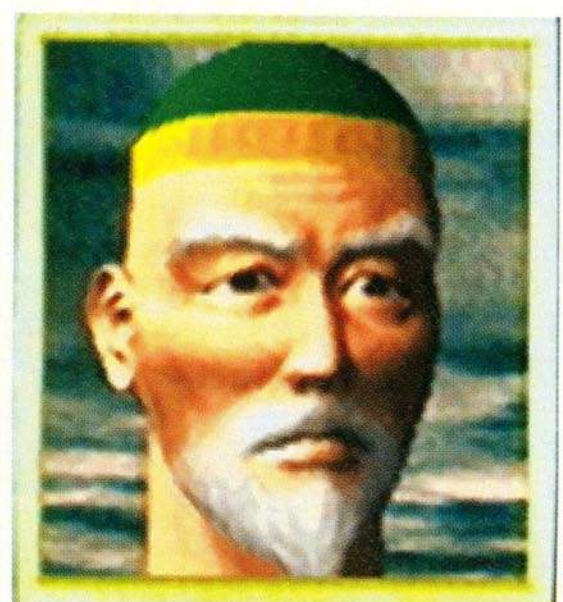
. . . . .○+□+X or ○+△+○



## Prototype Jack

### Special Techniques:

Straight Punch, Elbow, Uppercut . . . . .  
 . . . . .△,□,△  
 Knuckle Swings . . . . .  
 . . . . .○,○+□,△,□ or ○,○+△,□,△  
 Sit Down . . . . .○+X+○



## Wang Jinrey

### Special Techniques:

Front Leg Sweep Combos . . . . .  
 . . . . .WC+(○) or (○,□) or  
 . . . . .(○,N+○) or (○,○+○)  
 Earthquake Stomp . . . . .○+X+○  
 Death Push, Big Punch . . . . .○+△,□  
 Hit, Rear Sneak, German Suplex . . . . .  
 . . . . .△,○,□+△  
 Back Leg Sweep, Penetrating Bow Leg  
 . . . . .○,○+○,X

### Attack Reversal:

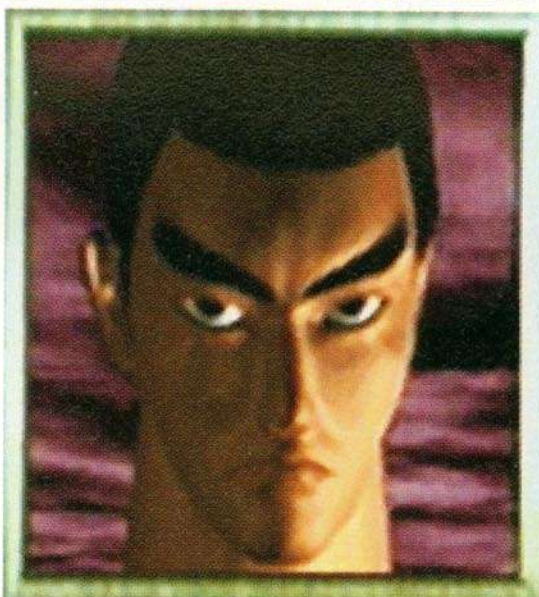
. . . . .○+□+X or ○+△+○



## Yoshimitsu

### Special Techniques:

Flipping Stomp . . . . .○+X+○  
 Teleport . . . . .○+X+○ (1-6 Mal)  
 Backfist . . . . .○+△  
 Fake Suicide . . . . .○,○+□+○,N  
 Helicopter Stomp (unblockable) . . . . .  
 . . . . .○+□+△,○  
 Charging Shoulder Cut (unblockable) . . . . .  
 . . . . .○+□, N, ○, □



## Kazuya Mishima

### Grappling Techniques:

Ultimate Tackle . . . . .○ or ○+□+△  
 Yamikumo (während Ultimate Tackle) . . . . .  
 . . . . .△,□,△,□,△

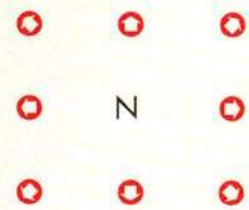
### Special Techniques:

Right Kakatootoshi . . . . .○+○  
 Kakatootoshi . . . . .WS+○,○  
 Left Kakatootoshi . . . . .○,○+X

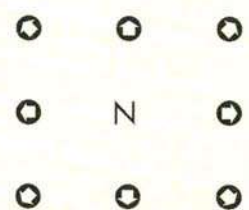
## Legende:

Joypadrichtungen:

Rote Pfeile . . . . .Kurz Antippen



Schwarze Pfeile . . . . .Halten



**WC** (While Crouching) . . . . .

. . . . .=Während des Duckens

**WS** (While Standing) . . . . .

. . . . .=Während des Aufstehens

, . . . .=Tasten nacheinander drücken

+ . . . .=Tasten gleichzeitig drücken



# SONY & FUN GENERATION

präsentieren:



## Was ihr tun müßt: Was ihr tun müßt:

Schreibt eine Postkarte an: **FUN GENERATION** • stichwort „Ich will ReVOLUTION!“ • Max-Planck Str. 13 • 97204 Höchberg. Einsendeschluß ist der 26. Juni 1996. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden in der nächsten **FUN GENERATION** bekanntgegeben.



# DAS RIDGE RACER REVOLUTION MEGA- GEWINNSPIEL

## PREISE:

- 1.-3. Preis: je eine PlayStation  
+ neGCON-Controller + Ridge Racer  
Revolution**
- 4. Preis: Ridge Racer Revolution  
+ neGcon-Controller**
- 5. Preis: Ridge Racer Revolution**



# Charts

**Lesercharts / Mai**

- 1.(1) Alien Trilogy (PSX)
- 2.(3) Sega Rally (SAT)
- 3.(5) Ridge Racer Revolution (PSX)
- 4.(2) Wing Commander III (PSX)
- 5.(4) Total NBA'96 (PSX)
- 6.(-) Resident Evil (PSX)
- 7.(-) wipEout (PSX, SAT)
- 8.(-) Worms (PSX,SAT)
- 9.(8) The Need For Speed (PSX,3DO)
- 10.(7) Virtua Fighter 2 (SAT)

**Händler / Order in Time**

1. Resident Evil (PSX)
2. Alien Trilogy (PSX)
3. Ridge Racer Revolution (PSX)
4. Adv. Military Commander 2 (SAT)
5. Iron Storm (SAT)
6. Night Warriors (SAT)
7. Panzer Dragoon Zwei (SAT)
8. Civilization (SNES)
9. Chrono Trigger (SNES)
10. Sega Rally (SAT)

**Händler / Theo Kranz Games**

1. Alien Trilogy (PSX)
2. Magic Carpet (SAT)
3. The Need For Speed (PSX)
4. Wing Commander III (PSX)
5. Sega Rally (SAT)
6. Toy Story (MD)
7. Breath Of Fire II (SNES)
8. wipEout (SAT)
9. Virtua Fighter 2 (SAT)
10. Toshinden Remix (SAT)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolenbesitzer auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: **FUN GENERATION**, „Charts“, Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt's diesmal drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 26. Juni 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus FUN GENERATION 6/96: Hans Meier, Kraichtal: Magic Carpet, PlayStation - J. Seiter, Esslingen: Magic Carpet, Saturn - Uwe Schärf, Osnabrück: Revolution X, PlayStation - Andy Widmann, Saaldorf: Revolution X, Saturn.

## Back Issues

**Gesamtbetrag:**

**+ Porto** 3,- DM (ab 2 Hefte 4,- DM)

Fun Generation 6/95	<input type="checkbox"/>	je 5,80 =	<input type="text"/>
Fun Generation 1/96	<input type="checkbox"/>	je 5,80 =	<input type="text"/>
Fun Generation 3/96	<input type="checkbox"/>	je 5,80 =	<input type="text"/>
Fun Generation 5/96	<input type="checkbox"/>	je 5,80 =	<input type="text"/>
Fun Generation 5/96	<input type="checkbox"/>	je 5,80 =	<input type="text"/>

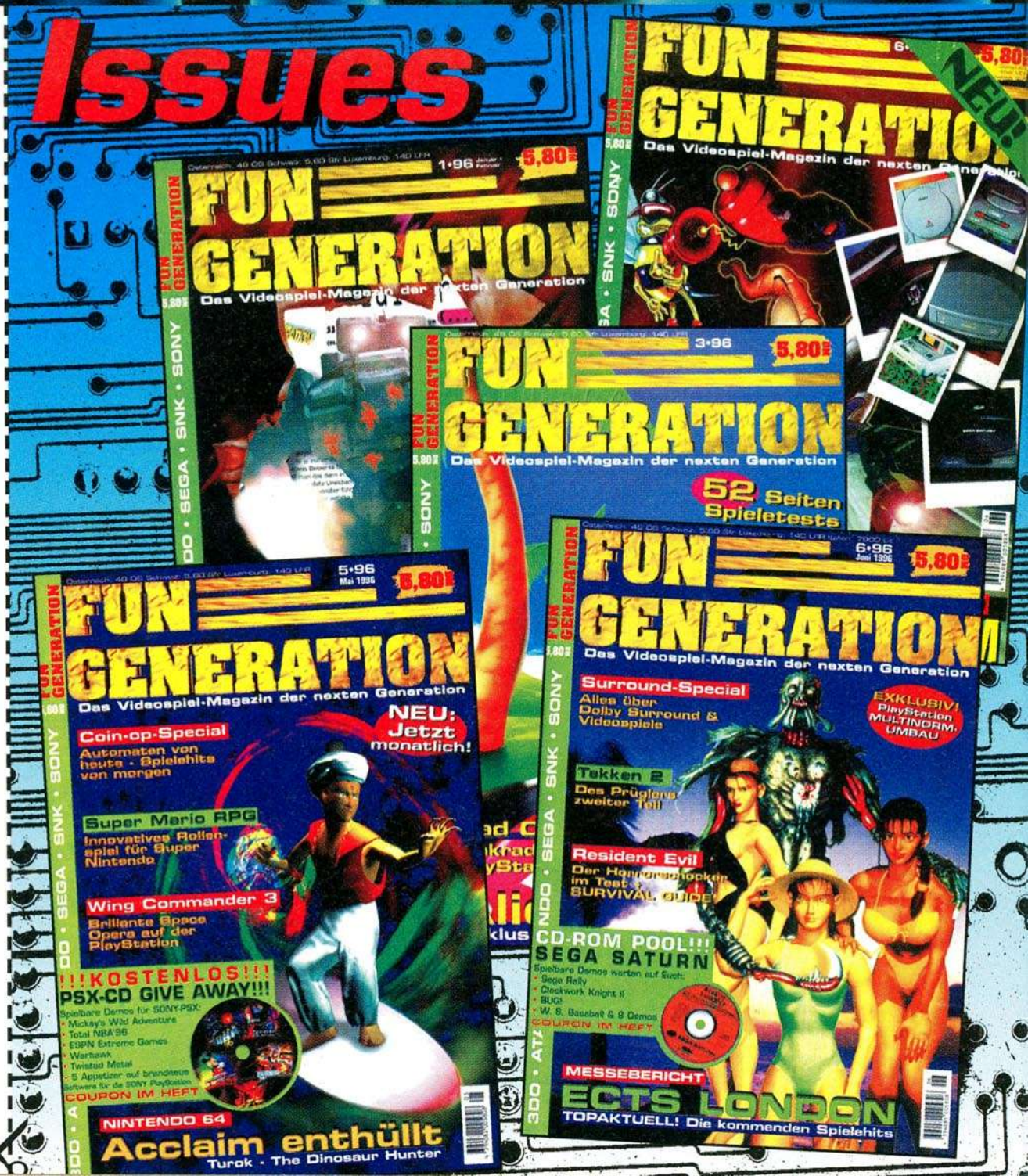
Plz, Wohnort

Strasse, Haus-Nummer

Name, Vorname

Adresse:

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:  
Fun Generation • „Back Issues“ • Max-Planck-Str. 13 • 97204 Höchberg





**Deutschland**

Mo-So 11-21 Uhr  
Non Stop  
0172-373 51 51

**Österreich**

Mo-So 11-21 Uhr  
0664-336 71 71

**Schweiz**

St. Gallen  
079 - 406 85 45  
CD-ROM'S

**GAME ACTIVITY**

Game Activity • Now on Internet • [www.bitcom.eh/game-activity/](http://www.bitcom.eh/game-activity/)

**PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)**

**PlayStation NTSC**

	DM	sFr.	ös
Tekken 2	136,90	99,-	989,-
K1-(Kickboxen)	136,90	99,-	989,-
Tobal No. 1	136,90	99,-	989,-
Overblood	136,90	99,-	989,-
Project Overkill	109,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3	136,90	99,-	989,-
Rock'n'Roll Racing	109,90	89,-	899,-
Olympic Games	136,90	99,-	989,-

**PlayStation PAL**

Resident Evil	87,-	76,-	680,-
X-Men	87,-	76,-	680,-
Skeleton Warriors	87,-	76,-	680,-

usw... RUFT AN!!

PlayStation PAL	399,-	339,-	2990,-
incl. 1 Pad, 1 Demo-CD			

**Sega Saturn NTSC**

	DM	sFr.	ös
Nights	119,90	89,-	899,-
Alien Trilogy	119,90	89,-	899,-
Samurai Shodown 3	119,90	89,-	899,-
Fatal Fury 3	136,90	99,-	989,-

usw... RUFT AN!!

**Endlich !**  
**NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!**  
**Super Mario 64 & Pilot Wings 64**

Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !

**Sony PSX**

Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad	399,00
Action Replay V.2 PAL	69,90
Antennenkabel	44,90
Joypad	49,90
Link Kabel	54,90
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
RGB Scart Kabel Fire	44,90
Actua Soccer (Ran)	89,90
Agile Warrior F-111X	94,90
Air Combat	89,90
Alien Trilogy	97,90
Assault Rigs	89,90
Battle Arena Toshinden dt	84,90
Battle Arena Toshinden 2 jp	149,90
Criticom	94,90
Darkstalkers	89,90
Descent us	109,90
Discworld	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer 96	89,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	99,90
Gex us	89,90
Goal Storm	89,90
Impact Racing	89,90
Jumping Flash	84,90
Jupiter Strike (Zeitgeist)	89,90
Kick the Blood	84,90
Kings Field us	94,90
Krazy Ivan	89,90
Loaded	89,90
Lone Soldier	89,90
Magic Carpet	94,90
Mickey's Wild Adventure	89,90
NBA in The Zone us	109,90
NBA Live 96	94,90
Need For Speed	94,90
Olympic Games	Juni
Olympic Soccer	Juni
Parodius Deluxe	85,90
PGA Tour Golf 96	89,90
Primal Rage us	119,90
Psychic Detective	89,90
Raiden Project	94,90
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Resident Evil (vorbestellen)	Juli
Resident Evil Hintbook	49,90
Return Fire us (mit Anleitung)	109,90
Revolution X us	109,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Revolution jp	134,90
Rise 2: Resurrection us	109,90
Road Rash us	97,90
Shockwave Assault	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Street Fighter Zero jp	134,90
Striker 96	85,90
Tekken	94,90
Tekken 2 jp	159,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	89,90
Tilt	89,90
Total NBA 96	94,90
Twisted Metal	79,90
Virtual Golf	Juni
Viewpoint us	104,90
Warhawk	88,90
Williams Arcade Hits	Juni
wipEout	84,90
X-Com	89,90

**HALL OF GAMES**

Bahnhofstr. 26  
36037 Fulda

Fon: 0661 - 77726  
Fax: 0661 - 77736

Online:

Mo - Fr 11.00 - 18.00  
Sa: 12.00 - 15.00

E-Mail Adresse für Bestellungen, Tips und Anregungen:  
101715.32@compuserve.com

Spiele testen für PlayStation, Saturn und 3DO.  
Die neuesten Games können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden.

Neu: Jetzt auch An- und Verkauf von gebrauchten Spielen (SAT, PSX, 3DO, PC)  
!!Bedingungen telefonisch erfragen!!

**JETZT NUR NOCH:**  
NeGcon dt ..... 89,90

**Saturn**

Bug!	89,90
Clockwork Knight II	89,90
Cyberia us	109,90
D	94,90
Darius Gaiden	89,90
Daytona USA	99,90
Digital Pinball	84,90
F1 Challenge	94,90
FIFA Soccer 96	84,90
Gungriffon jp	109,90
Hang On GP 95	94,90
Hi Octane	87,90

In The Hunt jp	119,90
Iron Storm us	119,90
King of Fighters 95 jp	139,90
Myst	94,90
Mystaria dt	89,90
Nightwarriors us	109,90
Olympic Games	89,90
Panzer Dragoon	84,90
Panzer Dragoon Zwei jp/dt	114,90/94,90
Parodius Deluxe	89,90
Pebble Beach Golf	89,90
Primal Rage	89,90
Rayman	99,90
Robotica	84,90
Sega Rally dt	97,90
Shellshock	94,90
Shinobi X	84,90
Sim City 2000	97,90
Street Fighter Alpha	89,90
Street Fighter The Movie	99,90
Street Fighter Zero jp	109,90
Thunderhawk 2	94,90
Tilt	89,90
Toshinden Remix	99,90
Vampire Hunter jp	139,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal	84,90
Victory Goal 96 jp	104,90
Virtua Golf	89,90
Virtua Cop PAL mit Gun	139,90
Virtua Fighter Remix	74,90
Virtua Fighter 2	97,90
Virtua Hydlide	94,90
Wing Arms dt	94,90
wipEout	84,90
Adapter us/jp/dt	59,90
Antennenkabel mit Filter	59,90
Backup Memory 8MB	97,90
Lenkrad (Arcade Racer)	109,90
Photo CD Betriebssystem	69,90
Video CD Karte	319,00

**3DO**

Blade Force	89,90
Dragon Lore	99,90
Foes Of Ali	99,90
Need For Speed	89,90
Panzer General	89,90
Phoenix 3 us	99,90
Return Fire - Maps Of Death	69,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Shockwave 2 us	99,90
Space Hulk	89,90
Syndicate	79,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander II	89,90

**PC CD-ROM**

Alien Odyssey	89,90
Ascendancy	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Command & Conquer dt	99,90
Fade To Black	84,90
Indy Car Racing II	84,90
Magic Carpet II	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need For Speed	79,90
Perfect General	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90
The 11th Hour dt	99,90

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden noch am selben Tag im Sichertheitskarton versprochen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allseits unberührt. Termine für Vorankündigungen sind unverbindlich.





## ENDLICH!

### Nintendo 64

## Das Warten ist vorbei. Alle Infos zum Japanstart

## Vom Sonic Team

**Erlkönig**

# NIGHTS

Mit 360° - Gameplay und Analogstick  
auf Erfolgskurs!

### 3x 3D

## ALIEN TRILOGY

**Klaustrophobisch**  
Die Saturn-Version von Acclaims  
3D-Shooter im Test.

## Verspätet...

# MOTORTOONGP2

## ...aber versprochen!

### 3REIERPACK

## BUSTER BROS. Collection

Direkt aus der Spielhalle:  
der Tetris-Konkurrent  
für Sony und Sega.

...ab 10.07.96

# IMPRESSUM

## Fun Generation

CyPress

Verlagsgesellschaft mbH  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg  
Tel.: 0931 / 4043710  
Fax.: 0931 / 4043711

**Chefredakteur:**  
Götz Schmiedehausen

**stellv. Chefredakteur:**  
Stephan Girlich

**Chef vom Dienst:**  
Martin Weidner

**Art Direction:**  
Kai Neugebauer

**Layout:**  
Kai Neugebauer

**Textkorrektur:**  
Rabea Lehr

**Freie Mitarbeiter:**  
Markus Appel, Andreas  
Binzenhöfer, Michael Endres,  
Holger Gößmann, Stefan  
Hellert, Rabea Lehr, Bastian  
Lurz, Philipp Noack, Wolfgang  
Müller, Julian Ossent

**Titel:** Nintendo, Kai Neugebauer

**Geschäftsführer CyPress  
Verlagsgesellschaft mbH:**  
Wolfgang Hartmann

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

**Vertriebsleiter:**  
Axel Herbschleb  
Tel: (0931) 418-2198

**ABO-Service:**  
Frau Gehret  
Tel: (0931) 418-2756

**Nachdruck:** © 1996 by CyPress  
Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck  
nur mit schriftlicher Genehmigung  
des Verlages erlaubt.

**Verlag:**  
CyPress  
Verlagsgesellschaft mbH  
Max-Planck-Straße 13  
97204 Höchberg

**Anzeigenservice:**  
Rolf Ganzer,  
Tel.: 0931 / 4043712

**Anzeigenpreise:** Anzeigenliste  
Nr. 1 vom 1.9.1995

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-,  
Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Ver-  
einigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG,  
Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel:  
(0711) 1 82-01, Telex 7 21 593. Aus-  
land: 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 Postgiro-  
konto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211  
717-707; Zahlung Einzelhefte: 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 neh-  
men der Verlag und alle Buchhandlungen  
im In- und Ausland entgegen. Abbestel-  
lungen 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 vor-  
ausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck GmbH &  
Co. KG, 97064 Würzburg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine  
Haftung übernommen. Für die mit  
Namen oder Signatur des Verfassers  
gekennzeichneten Beiträge übernimmt  
die Redaktion lediglich die presserechtl-  
iche Verantwortung. Die in dieser Zeit-  
schrift veröffentlichten Beiträge sind  
urheberrechtlich geschützt. Überset-  
zung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie  
Speicherung in Datenverarbeitungsan-  
lagen nur mit ausdrücklicher Genehmi-  
gung des Verlages. Jede im Bereich  
eines Unternehmens hergestellte oder  
benutzte Kopie dient gewerblichen  
Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-  
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG  
Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethe-  
str. 49, 80336 München, von der die  
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind.  
Die Redaktion FUN GENERATION recher-  
chiert akribisch nach bestem Wissen  
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Ver-  
öffentlichung Fehler enthalten, so kann  
hierfür keine Haftung übernommen wer-  
den.

Sämtliche Veröffentlichungen in FUN  
GENERATION erfolgen ohne Berücksichti-  
gung eines eventuellen Patentschutzes,  
auch werden Warennamen ohne  
Gewährleistung einer freien Verwendung  
benutzt.

**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** Delta  
Airlines, Konami Girls, Tocotronic,  
Kellerheizung, Götzes Wohnungs-Ent-  
weihungsparty & der Tag danach!  
**Special Thanx:** Flying Arts, Spiel-  
raum Erlangen, Theo Kranz Games,  
World of Games & Sony Computer  
Entertainment

**Very Special Thanx an: Euch Leser!**



**VOGEL**  
Medien Gruppe

**CyPress**  
Verlagsgesellschaft mbH



# O.O.T.

**ORDER IN TIME GOES INTERNET!**  
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

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

SATURN	
SATURN OHNE SPIEL	399.90
GAME BUSTER	89.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
ALIEN TRILOGY US	109.90
AMOK US	99.90
BUST-A-MOVE 2	99.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	69.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DISCWORLD	79.90
EARTHWORM JIM 2 US	79.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
GAME GUN	79.90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIFON	109.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IMPACT RACING	89.90
IRON STORM US	09.90
JONNY BAZOOKATONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MYSTARIA	79.90
NBA ACTION US	109.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGON DT/JAP	89.90/69.90
PANZER DRAGON 2 JAP	99.90
PARODIUS DELUXE DT	49.90
PRIMAL RAGE	84.90
RETURN FIRE US	109.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SHINING WISDOM	109.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	99.90
SLAM 'N JAM '96	109.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
MISSION STICK	149.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD 8MB	89.90
MPEG-KARTE	319.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION	
PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	89.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	94.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
BUST-A-MOVE 2 US	99.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DESCENT US	89.90
DIE HARD TRILOGY US	99.90

DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO'ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	89.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOP GUN	99.90
TOSHINDEN 2 US	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	99.90
TWOTENKAKU	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
SLAM 'N JAM '96 US	99.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	69.90
NAMCO NEGCON JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCI JOURNAL	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89.90
RGB-KABEL	39.90

**3DO**  
PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE ... 499.90  
**AUSVERKAUF!!!**  
RESTPOSTEN:  
**ALLE SPIELE NUR**  
**..... 59.90**

NINTENDO 64	
LIEFERBAR AB 21. JUNI	999.00

JAGUAR	
JAGUAR + CYBERMORPH	199.90
JAGUAR SPIELE	AB 99.90

SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
GOEMAN V JAP	129.90

KIRBY'S GHOST TRAP	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE	
ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	89.90
BRAINLORD	89.90
BRANDISH US	109.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
LUFIA 2 US	129.90
PALADINS QUEST US	109.90
ROMANCE VI US	129.90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF EVERMORE DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SECRET OF THE STARS US	119.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

MEGA DRIVE	
ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
J. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
NIGEL MANSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDEN NFL 95/96	29.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

MEGA CD	
CDX PRO	59.90
LUNAR ETHERAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
DIVERSE SPIELE	AB 29.90

32X	
CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	49.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
T-MEK	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

NEO GEO CD	
PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

**ZEITSCHRIFTEN**  
GAME FAN .....17.00  
PLAYSTATION + CD ENGL. .25.00  
SATURN MAG + CD ENGL. .25.00

**VERSAND**  
Mo - Fr: 10.00 - 18.00  
Sa: 10.00 - 14.00  
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!  
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!  
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. 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.

**FON: 0711 - 613758 ODER 616485**



# Theo Kranz Games

**Versand & Laden**  
**Juliuspromenade 11/68**  
**97070 Würzburg**

**SEGA SATURN**

DIE SENSATION:  
 SEGA SATURN GRUNDGERÄT ..... 419,-  
 (dt. Version; 1 Jahr Garantie;  
 incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)  
 SEGA SATURN (WIE OBEN) MIT

SEGA RALLY	479,-
MEMORY CARD	.99,-
MPEG-KARTE	319,-
VIDEOPAD (SEGA)	.44,-
LENKRAD	119,-
GAME BUSTER (ACT. REPLAY)	.89,-
6 PLAYER ADAPTER	.59,-
BACKUP MEMORY CARD 8MB	.89,-
AFTERMATH	.99,-
ALIEN TRILOGY (JULI)	.99,-
BAKU BAKU ANIMAL (JUNI)	.69,-
BLACKFIRE	.99,-
BLAZING DRAGONS (JUNI)	.94,-
CASPER	.94,-
CYBERIA	.84,-
DAYTONA USA	109,-
DEADLY SKIES	.99,-
DESCENT	.99,-
DESTRUCTION DERBY (JULI)	.89,-
DIGITAL PINBALL	.64,-
DISCWORLD	.84,-
EARTHWORM JIM 2 (JULI)	.89,-
ENDORFUN	.89,-
EURO 96 SOCCER	.89,-
F1 CHALLENGE	.99,-
FIFA SOCCER 96	.59,-
GALAXY FIGHT	.89,-
GEK	.99,-
HANG ON GP	.79,-
JEWELS OF THE ORACLE	.89,-
LEMMINGS 3D (JULI)	.89,-
MAGIC CARPET	.79,-
MYSTARIA - R. OF LORE	.99,-
NBA ACTION BASKETBALL	.99,-
NEED FOR SPEED	.89,-
NIGHT WARRIORS (JUNI)	.99,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	.84,-
OLYMPIC SOCCER	.84,-
PANZER DRAGON	.79,-
PANZER DRAGON ZWEI	.89,-
PARODIUS - DELUXE	.79,-
POWERPLAY HOCKEY (JUNI)	.89,-
PRIMAL RAGE	.89,-
PRO PINBALL - THE WEB	.84,-
RAYMAN	.79,-
RAN SOCCER	.89,-
RAVEN PROJECT	.89,-
RETURN TO ZORK	.99,-
ROAD RASH (JULI)	.99,-
ROCK'N ROLL RACING 2	.99,-
SHINOBY X	.79,-
SEGA TENNIS (JUNI)	.99,-
SEGA RALLY (2 SPIELER)	.89,-
SHELLSHOCK	.84,-
SHINING WISDOM (JUNI)	.99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	.99,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	.79,-
SLAM'N JAM	.89,-
SPACE HULK	.99,-

SPOT 3 (JUNI)	.89,-
SPYCRAFT	.99,-
STARFIGHTER 3000	.99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	.89,-
STREET RACER	.89,-
THE HORDE	.99,-
THEME PARK	.89,-
THUNDERHAWK 2	.99,-
TILT (JUNI)	.89,-
TOSHINDEN REMIX	.84,-
TRUE PINBALL	.84,-
VICTORY GOAL 96 (JULI/AUGUST)	.94,-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	139,-
VIRTUA FIGHTER 2	.99,-
VIRTUA GOLF	.89,-
WATERWORLD ACTION	.89,-
WING ARMS	.79,-
WIPEOUT	.79,-
WORLD CUP GOLF	.79,-
WORLD SERIES BASEBALL	.89,-
WORMS	.89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	.99,-
X-MEN	.84,-
ZORK NEMESIS	.89,-

**SONY PLAYSTATION**

SONY PLAYSTATION	389,-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY)	109,-
NEGCON CONTROLLER	.89,-
CONTROLLER	.59,-
MEMORY CARD	.49,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	149,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	.99,-
ADIDAS POWER SOCCER	.89,-
AGILE WARRIOR F-111X	.89,-
ALIEN TRILOGY	.79,-
ASSAULT RIGGS	.89,-
A-TRAIN	.99,-
BEYOND THE BEYOND	.99,-
BLAZING DRAGONS (JULI)	.89,-
CASPER	.94,-
CHAOS CONTROL	.89,-
CHESSMASTER 3D	.99,-
CRONICLES OF THE SWORD (JULI)	.99,-
CYBERIA	.89,-
BUBSY 3	.89,-
DARKSTALKER (JUNI)	.89,-
DEADLY SKIES	.89,-
DESCENT	.89,-
DESTRUCTION DERBY	.94,-
DISCWORLD (KPL. DT)	.89,-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST)	.89,-
ENDORFUN	.89,-
EXTREME GAMES	.89,-
EXTREME PINBALL	.89,-
FADE TO BLACK (JUNI)	.99,-
GALACTIC ATTACK	.99,-

GALAXY FIGHT	.99,-
GAME DAY (FOOTBALL)	.94,-
GEK	.89,-
GOAL STORM	.99,-
FIFA SOCCER 96	.89,-
HARDBALL 5	.89,-
HEBEREKE POPOITTO	.99,-
IMPACT RACING (JUNI)	.89,-
INT. MOTO X (JULI)	.99,-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	.89,-
INT. TRACK & FIELD (JULI)	.99,-
JACK IS BACK	109,-
JEWELS OF THE ORACLE	.89,-
LEMMINGS PLAY PAINT	.94,-
NOVASTORM	.99,-
MAGIC CARPET	.84,-
MICKEYS WILD ADVENT.	.79,-
MUSEUM PIECE 1	.94,-
MYST	.94,-
NBA IN THE ZONE	.89,-
NBA LIVE 96	.99,-
NFL QUARTERBACK CLUB	.89,-
NHL FACE OFF	.94,-
OLYMPIC GAMES (JULI)	.84,-
OLYMPIC SOCCER (JUNI)	.84,-
PANZER GENERAL	.89,-
PARODIUS - DELUXE	.89,-
PGA TOUR GOLF 96	.89,-
PHILOSOMA	.89,-
PO'ED	.89,-
POWERPLAY HOCKEY (JULI)	.89,-
PRIMAL RAGE	.89,-
PRO PINBALL THE WEB	.89,-
RAIDEN PROJECT	.89,-
RAN SOCCER	.89,-
RAYMAN	.89,-
RESIDENT EVIL (JUNI)	.89,-
RETURN TO ZORK	.89,-
RETURN FIRE	.89,-
RIDGE RACER	.94,-
RIDGE RACER REVOLUTION	.94,-
ROAD RASH	.89,-
ROCK'N ROLL RACING II	.99,-
SHELLSHOCK	.84,-
SILVERLOAD	.94,-
SIM CITY 2000 (KPL. DT. JUNI)	.99,-
SLAYER	.89,-
SLAM'N JAM	.89,-
SKELETON WARRIORS (JUNI)	.89,-
SPACE HULK (ENDE JUNI)	.89,-
STARBLADE ALPHA	.89,-
STAR FIGHTER 3000	.99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	.99,-
STREET RACER	.99,-
TENNIS	.99,-
TILT	.84,-
TIME COMMANDO (JULI)	.89,-

TEKKEN	.99,-
THE NEED FOR SPEED	.89,-
THEME PARK	.89,-
THUNDERHAWK 2	.89,-
TOP GUN	.89,-
TOSHINDEN 2	.99,-
TOTAL NBA 96	.94,-
TRUE PINBALL	.89,-
TWISTED METAL	.89,-
VIEWPOINT (JUNI)	.89,-
VIRTUA GOLF	.89,-
WARHAMMER Fant. B.	.89,-
WARHAWK	.89,-
WATERWORLD ACTION	.94,-
WIPEOUT	.89,-
WING COMMANDER III	.89,-
WORLD CUP GOLF	.89,-
WORMS	.94,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	.54,-
X-COM	.79,-
X-MEN	.84,-

**SUPER NINTENDO**

SN POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	.99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124,-
BREATH OF FIRE II	129,-
DONALD IN MAUI MAL.	129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
EARTH WORM JIM 2	114,-
FINAL FIGHT 3	109,-
INT. SS. SOCCER DELUXE	119,-
KIRBY'S DREAM COURSE	.89,-
KIRBY'S GHOST TRAP	.84,-
LOST VIKINGS 2	109,-
PINOCCHIO	129,-
SECRET OF EVERMORE (DT. T.)	109,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TOY STORY	129,-
WORMS	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	109,-

**MEGA DRIVE**

BUGS BUNNY	.69,-
COMIX ZONE	.69,-
INTERN. SS. SOCCER DELUXE (JUNI)	119,-
LANDSTALKER	.59,-
MISSION IMPOSSIBLE (JUNI)	.99,-
OLYMPIC GAMES	.79,-
POCCAONTAS	109,-
SONIC & KNUCKLES	.49,-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	.99,-
TOY STORY	129,-
WORMS	109,-

**MEGA DRIVE 32X**

SOLANGE VORRAT REICHT:  
 ALLE SPIELE ..... 49,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELN FÜR  
 3DO, GAME BOY, GAME GEAR UND MEGA CD!

OLYMPIC  
 SOCCER  
 PSX/SAT  
 84,-



**Besuchen Sie auch unser neues  
 Ladengeschäft in 94032 Passau  
 Bahnhofstr. 28 / Donaupassage**

**Austria Express**  
 Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in  
 Österreich. Lieferung in 1-2 Tagen.  
 Porto nur noch 9,50 DM  
 Umrechnung: 1DM = 7,4 ÖS  
**Tel: 0049 / 85 17 377**

**Fon: 0931 / 571601 oder 571606**

fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN 8,- DM, bei Vorkasse (nur Eurochecks) 4,- DM, Versand und Laden.  
 Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Ladenpreise können variieren.