

MPLETTLOSUNGEN: GEX: ENTER THE GECKO & RESIDENT EVIL 2 (TEIL2)

KOMPETENT • KONSEQUENT • KOMPROMISSLOS

"The Girl you know it's true Issue"
ISSUE 28 V2e-05/98



Österreich: 48 05
Schweiz: 5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: 7900 Lit
Spanien: 650 ptas
zum Friedensnobelpreis von
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

7/98 N I N T E N D O ■ S E G A ■ S O N Y

NINTENDO 64 • SAIGURN • PLAYSTATION



1080⁰

DAS SNOWBOARD-SPEKTAKEL
DER WAVE RACE-MACHER



TEKKEN 3

5 SEITEN PREVIEW SPECIAL

UNGLAUBLICHE 132 SEITEN

● **PLAYSTATION: TEST TOTAL**

DIABLO, RESIDENT EVIL 2, DEATHTRAP DUNGEON,
GEX: ENTER THE GECKO, LUCKY LUKE

● **SEGAS LETZTE OFFENSIVE?**

HOUSE OF THE DEAD & PANZER DRAGOON SAGA



2X RIESENPOSTER
• RESIDENT EVIL 2
• STAR WARS

BESTES
MULTIFORMATMAGAZIN

FORSAKEN

DAS GRAFIKWUNDER VON ACCLAIM AUF DEM PRÜFSTAND

GOLDEN GOALS

BETTER THAN LIVE
COMING SOON



powered by



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



Liebe Videospieľfreunde,

es war nur ein April-Scherz! Die Reaktionen auf unseren Test der Schiedsrichter-Simulation Referee 98 - Whistle to World Cup waren heftig, aber glücklicherweise nahm man uns die Aktion nicht übel. Unmassen an Anrufen, Briefen, e-mails und sogar Nachfragen von den Einkaufsleitern des Media Markts oder eines österreichischen Großhändlers zeigten, daß der gefakte Test nicht von jedem Leser entlarvt wurde. Ich muß allerdings ehrlicherweise zugeben, daß die Hinweise (Lirpa = April, Fourth Month = vierter Monat oder der Spruch im Comic: „...ich hasse den ersten April...“) rar gesät waren. Besonders schön war, daß uns viele Händler, aufgrund der positiven Resonanz, ans Herz gelegt haben, eine Softwarefirma davon zu überzeugen, Referee 98 zu programmieren. Daran werden wir arbeiten.

Diese Ausgabe enthält nur echte Spiele, darunter einige langerwartete Test-Highlights wie 1080° Snowboarding oder Mystical Ninja für Nintendo 64, Diablo, Deathtrap Dungeon, Forsaken, Lucky Luke und Resident Evil 2 für PlayStation und natürlich auch die beiden großen Saturn-Namen Panzer Dragoon Saga und The House Of The Dead. Nicht alle haben so gut abgeschnitten, wie man es hätte erwarten können, trotzdem machte uns die Ausgabe vor allem deshalb so viel Spaß, weil wir aufgrund der verschiedenen Systeme unsere „Multiformat-Magazin“-Flagge wieder höher hängen konnten. Nicht zuletzt haben wir uns Eurer Bitten bezüglich eines Schreibens an die BPjS angenommen; jetzt liegt es an Euch, inwieweit Ihr unser Angebot wahrnehmt und versucht, aktiv etwas zu bewegen.

Viel Spaß mit der neuen Fun Generation!

Götz Schmiedehausen

Chefredakteur

GT Interactive
 Release-Kalender

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

9. Mai
 Unreal
 (PC)

15. Mai
 Rampage
 World Tour
 (N64)
 Robotron 64
 (N64)

Mai

wintersport
special



aero
gauge

51



diablo

56-58

mystical ninja



52-53

SPIELE TESTS

51-110

Nintendo 64

1080°	44-46
Aero Gauge	51
Mystical Ninja	52-53
Nagano Olympic Hockey	50
NBA Pro '98	54

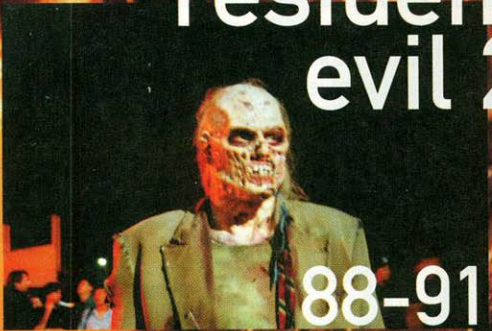
Sony PlayStation

Beast Wars	102
Chill	48
Deathtrap Dungeon	80-82
Diablo	56-58
Forsaken	98-101
Gex: Enter the Gecko	75-77
Lucky Luke	84-85
NBA Pro '98	92
ReBoot	55
Resident Evil 2	88-91
Snowracer '98	49
V-Ball	104
Warhammer: Dark Omen	94-96
X-Men vs Streetfighter EX Edition	86

Sega Saturn

Atlantis	106
Panzer Dragoon Saga	108-109
The House of the Dead	107

resident
evil 2



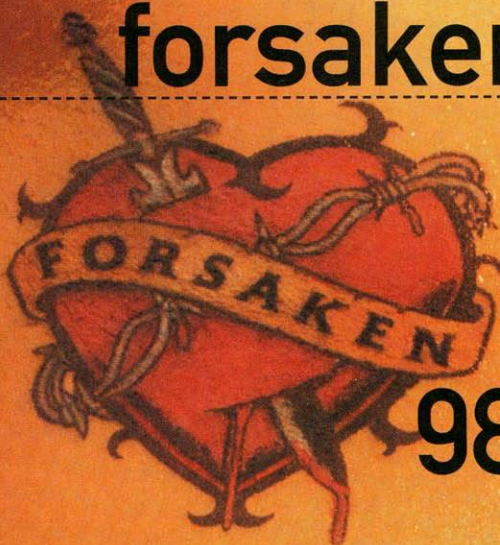
88-91

dark omen



94-96

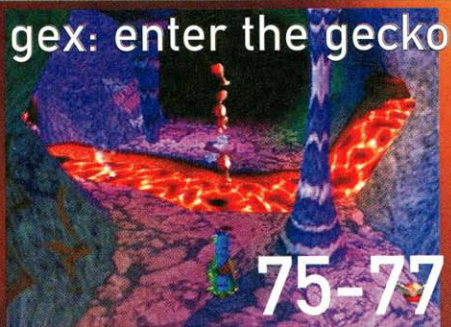
forsaken



98-101

ausschneiden und tatowieren lassen!
(Teil 1/5 von 455)

gex: enter the gecko



75-77

112-116

>>inhalt

FEEDBACK

Leserbriefe 112-116

BACKSTAGE

Color Game Boy, Sony PDA, Tekken 3-Joyboard, alle Gewinner ... 6-15

SPECIALS

Sportspiel-Special Teil 1: Wintersport 43-50
BPJS-Protestschreiben 117
3D-2D Vergleich & Gex vs Mario 64 78-79

SOFTWARE NEWS

Turok 2, Bust-A-Move, Codename: Vendetta, 16-20

22-42 PREVIEWS

Nintendo 64

Frankreich - Die Fußball WM 28
Mission: Impossible 24-25
Space Circus 22-23

PlayStation

B-Movie 41
Super Match Soccer 31
Tekken 3 36-40
Tombi 32
Vigilante 8 33
War Games 42
World Rally Champion Tommi Mäkinen 30
Xenocracy 34



GEWINNSPIELE

Drei Pitfall 3D Airbrush-PlayStations zu gewinnen 21

26

PERSONALITY

Wir über uns 26

118-128 FIRST AID

Gex: Enter the Gecko Komplettlösung Teil 1, Resident Evil 2
Komplettlösung Teil 2, FIFA 98-Moves, 1080° etc. 118-128



RUBRIKEN

Abo 35
So werten wir 26
Nippon Corner 110
Charts und Back Issues 129
What's Next 130
Impressum 130



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

NEWS

Die Snowboard-Welle rollt weiter!



Passend zum Release der zahlreichen Snowboard-Games für Sonys PlayStation hat Reiseveranstalter O.B. Session in Zusammenarbeit mit namhaften Herstellern wie Scott und Pogo ein interessantes Reiseangebot auf die Beine gestellt: Ab 539,- DM gibt es alles, was das Snowboarder-Herz begehrt. Wer Lust hat, kann das neue Board von Pogo, Scott oder Vökl intensiv testen oder sich einige Prototypen für den Winter 98/99 näher anschauen.

Selbstverständlich sind auch einige Profis mit vor Ort, die für Tipps und Hilfestellungen zur Verfügung stehen PlayStation-User und solche, die es erst noch werden wollen, kommen beim Cool Boarders 2 Contest auf ihre Kosten, alternativ kann man auch die eine oder andere Tasse Glühwein konsumieren oder sich in der „house“-eigenen Disco die Dröhnung geben. Noch schnell ein paar Worte zur Unterkunft und zum Skigebiet: Man wohnt in der 3-Sterne-Residenz „Kandahar“ in Amino-na, die aus drei Appartmentshäusern besteht. Mit Sauna, Hallenbad und Restaurant steht alles nur Erdenkliche zur Verfügung; ein Supermarkt befindet sich in der etwa 150 Meter entfernten Talstation, von der es auch per Gondel in das in 2400 Meter Höhe gelegene Skigebiet geht. Von dort aus hat man einen hervorragenden Ausblick auf das Matterhorn und den Mont Blanc; aber noch wichtiger ist wohl die Tatsache, daß bis weit in den April optimale Pistenbedingungen herrschen. Auf insgesamt 160 Pistenkilometern kann sich der Wintersportanhänger auch in der Halfpipe oder im Funpark austoben, es wird also für jeden Geschmack etwas geboten. Wer jetzt Lust bekommen hat, kann sich unter der Nummer 06123/4929 mehr Infos über den phantastischen Schweiz-Trip

Weitere Infos 06123/4929

TICKER

+++ Definitiv: Das Pippin ist endgültig tot. Nachdem sich in den Staaten nur 12.000 Käufer für den Mac-Mutanten entschieden haben, hat man endgültig den Stecker gezogen. Bandai Digital wird nun aufgelöst und die restlichen 50.000 Exemplare der Konsole eingestampft +++ Die Rechte für den neuen Emmerich-Streifen Godzilla gingen an Electronic Arts, die bereits an einer Filmumsetzung arbeiten +++ Japan hat's mal wieder besser: Im März bekam jeder, der bei der Kaufhauskette Laox ein Nintendo 64 kaufte, einen wunderschönen durchsichtigen Controller gratis dazu, hoffentlich gibt es solche Aktionen auch bald in unseren Gefilden +++ extreme G 2-News: Das Spiel erscheint diesmal auf einer 128 MBit-Cartridge und ist damit deutlich umfangreicher als sein Vorgänger. Auch der Nebeneffekt soll deutlich reduziert werden +++ Acclaim Entertainment gibt Spielhallen-Engagement auf: Ab sofort will man sich nur noch auf Konsolen konzentrieren +++ Chocobo-Freunde aufgepaßt: In Japan sind bereits etliche Spielfiguren aus dem Square-RPG käuflich zu erwerben +++

Lieferung versandkostenfrei 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation		Nintendo 64		Breath of Fire 3*	
5th Element	a.A.	1080 Snowboarding	114,95	94,95	
Ace Combat 2	94,95	Blast Corps	114,95	Grand Turismo*	
Alien Trilogie	49,95	Bomberman	89,95	109,95	
Armoured Core	94,95	Clayfighter 63 1/3	139,95	Resident Evil 2*	
Auto Destruct	89,95	Cruisin USA	89,95	99,95	
Ayrton Senna Kart Duel 2	84,95	Dark Rift	139,95	Fighters Destiny	
Baphomets Fluch 2	94,95	Diddy Kong Racing	89,95	N64	
Batman & Robin	84,95	Extreme G	129,95	129,95	
Beast Wars	84,95	F1 Pole Position	149,95	Forsaken 64*	
Breath of Fire 3	84,95	FIFA98 Die WM	139,95	N64	
Bubble Bobble 2	84,95	Fighters Destiny	129,95	129,95	
Bugby	99,95	Forsaken 64	129,95	Diablo	
Bushido Blade	94,95	Golden Eye PAL EV	139,95	89,95	
Bust-a-Move 3	69,95	Golden Eye US	179,95	Lucky Luke*	
CART World Series	84,95	Hexen64	139,95	94,95	
Colony Wars	94,95	Int. Superstar Soccer 64	149,95	One*	
Command & Conquer 2	99,95	John Madden 64	139,95	84,95	
Constructor	84,95	Lamborghini 64	139,95	MieKro	
Cool Boarders 2	94,95	Lylat Wars	139,95	MultiMedia GmbH	
Crash Bandicoot	49,95	Mission : Impossible	149,95	Bohlweg 66a	
Crash Bandicoot 2	94,95	Mission : Impossible US	179,95	(Steinwegpassage)	
Critical Depth	79,95	Multi Racing Championship	129,95	38100 Braunschweig	
Croc	89,95	Nagano Winter Olympics	149,95	Tel.: 0531 / 24460-60	
Dark Omen	89,95	NBA Hangtime	139,95	Fax: 0531 / 24460-99	
Dead or alive	a.A.	NFL Quarterback Club 98	139,95		
Destruction Derby 2	49,95	NHL Breakaway 98	129,95		
Deathtrap Dungeon	99,95	Pilotwings64	119,95		
Devils Deception	84,95	Robotron X	139,95		
Diablo	89,95	San Francisco Rush	139,95		
Discworld 2	94,95	Shadow of the Empire	139,95		
Dungeon Keeper	89,95	Snowboard Kids	89,95		
Dynasty Warriors	94,95	Super Mario 64	89,95		
FIFA 98 Die WM	89,95	Super Mario Kart 64	89,95		
Fighting Force	99,95	Tetrisphere	89,95		
Final Fantasy VII	109,95	Top Gear Rally	139,95		
Firetrap	89,95	Turok	139,95		
Fluid (=Depth)	84,95	Turok EV	139,95		
Formel 1 97	109,95	Waverace 64	89,95		
Forsaken	94,95	Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,95		
Gex - Enter the Gecko	84,95	WCW vs. NWO	149,95		
Ghost in the Shell	94,95	Wetrix	149,95		
G-policie	109,95	Yoshis Island	89,95		
Grand Theft Auto	84,95				
Grand Turismo	109,95				
Grid Run	84,95				
Heart of Darkness	94,95				
Indy 500	84,95				
Isognud	99,95				
Jersey Devil	94,95				
Jet Rider 2	84,95				
John Madden NFL 98	89,95				
Kula World	94,95				
Lucky Luke	94,95				
Mace : The Dark Age	89,95				
Master of Teras Kasi	84,95				
Maximum Force	89,95				
MDK	94,95				
Megaman 8	94,95				
Men in Black	99,95				
Micro Machines 3.0	49,95				
Monopoly	84,95				
Moto Racer	89,95				
Nagano Winter Olympics	99,95				
Nascar 98	89,95				
NBA 98	89,95				
NBA Hangtime	84,95				
Need for Speed 3	89,95				
Newmann Haas	94,95				
NHL 98	89,95				
NHL Breakaway 98	84,95				
NHL Face Off 98	84,95				
NHL Powerplay Hockey 98	84,95				
Nightmare Creatures	94,95				
Nuclear Strike	89,95				
Oddworld - Abe's Oddysee	89,95				
One	84,95				
Pandemonium 2	89,95				
Pax Corpus	89,95				
Pet in TV	84,95				
Pitfall 3D	89,95				
Point Black	94,95				
Populous 3	89,95				
Porsche Challenge	49,95				
Power Soccer 2	94,95				
Powerboat Racing	94,95				
Premier Manager 98	99,95				
Pro Pinball Timeshock	94,95				
Rapid Racer	84,95				
Rascal	94,95				
Rebel Assault 2	99,95				
Reboot	89,95				
Resident Evil 2	99,95				
Resident Evil 2 US	139,95				
Resident Evil Director's Cut	84,95				
Ridge Racer Revolution	49,95				
Risiko	84,95				
Riven	119,95				
Road Rash	49,95				
Robotron "X"	84,95				
San Francisco Rush	89,95				
Shadow Master	94,95				
SimCity2000	84,95				
Skull Monkeys	89,95				
Snow Racers	99,95				
Soul Blade	49,95				
Soviet Strike	49,95				
Spawn	84,95				
Spice World	49,95				
Sreetfighter Collection	84,95				
Steel Reign	84,95				
Streetsfighter ex plus alpha	84,95				
Super Pang Collection	94,95				
Tekken 2	49,95				
Tenka	99,95				
Test Drive 4	89,95				
Tetris plus	79,95				
Theme Hospital	89,95				
Time Crisis incl. Lightgun	159,95				
Time Crisis ohne Lightgun	94,95				
TOCA	89,95				
Tomb Raider 2	99,95				
Tomb Raider	49,95				
Total Driving	84,95				
Total NBA 98	84,95				
Treasures in the Deep	84,95				
VMX Racing	89,95				
V-Rally	89,95				
Warcraft 2	89,95				
WCW	99,95				
Wipe Out 2097	49,95				
Worms	49,95				
Z	84,95				
Hardware		Hardware		Hardware	
Analog Joystick Sony	119,95	Adapter US-JP-Pal	49,95	Wir führen auch PC-Spiele	
Analog-Controller Sony	59,95	Controller N64	49,95		
Controller	19,95	Gamekiller	69,95		
Controller programierbar	29,95	Memory Card 1 Meg	24,95		
Controller Sony	39,95	Memory Card 5 Meg	69,95		
Controller-Verlängerung 2m	19,95	Pad-Verlängerung	19,95		
Euro-Scart-Kabel	19,95				
Game-Buster	79,95				
HF-Adapter Sony	49,95				
Joystick	59,95				
Lenkrad m. Pedalen	119,95				
Link-Kabel	19,95				
Memory Card 120 Blocks	49,95				
Memory Card 360 Blocks	69,95				
Memory Card Sony	34,95				
Mouse Sony	59,95				
Multi-Tap Sony	69,95				
mGoon Sony	79,95				
Playstation-Tasche	89,95				
Spec. Joystick Sony	109,95				

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.
Händleranfragen erwünscht.



N64 goes RGB



Wer sich pünktlich zum Japan- oder US-Release eine Importkonsole ins Haus geholt hat, hat jetzt gut lachen. Denn nur bei dieser Variante ist ein 100%iger RGB-Umbau möglich. Für etwa 100,- DM kann man sich beispielsweise bei Wolfsoft sein Gerät umbauen lassen und erzielt damit das bestmögliche Bild.

Wer sich hingegen brav für das deutsche Grundgerät entschieden hat, sollte keineswegs in Panik verfallen. Auch hier hat man in Neuwied Wege gefunden, um ein deutlich besseres Bildsignal auf die Beine zu stellen. Die Platine wird um einen D/A-Wandler ergänzt, der das digitale RGB-Signal in ein für Euren Fernseher verständliches Analogsignal umwandelt. Hierfür werden dann allerdings inklusive passenden Kabel (das aufgrund zwei überaus praktischer Cinchleitungen sehr zu empfehlen ist) 140 DM fällig. Die Vorteile liegen auf der Hand: man erhält kräftigere Farben und einen verbesserten Kontrastumfang, besonders der indizierte Ego-Shooter von iD erstrahlt nach dem Eingriff endlich im richtigen Licht. Wer keine Scartbuchse besitzt, kann alternativ auf das S-VHS-Kabel zurückgreifen, welches zum Preis von 50 DM dem Standardsignal über Cinch deutlich überlegen ist. Übrigens: Wer selbst gerne und regelmäßig den Lötkolben schwingt, kann sich einen RGB-Umbausatz ordern und muß dafür dann fairerweise nur 109 DM lohnen.

Weiter Infos:Wolfsoft, Schulstrasse 3, 56566 Neuwied
Tel.:02622 / 83577

Pro TV-Box: Videospiele am PC-Monitor?

Mit der Pro TV-Box (Preis: 299,- DM) gibt es endlich eine Hardware, die den Anschluß an einen handelsüblichen PC-Monitor ermöglicht. Im Lieferumfang befindet sich neben dem Gerät eine Fernbedienung, ein Netzteil und das Verbindungskabel zwischen Pro TV-Box und Monitor, das allerdings eine Spur zu kurz ausgefallen ist. Auf der Rückseite des Gerätes befindet sich neben den Videocinch- und SVHS-Eingängen auch ein Antenneneingang, der den PC-Monitor zum Fernseher umfunktioniert. Der eingebaute Tuner erweist sich bei dieser Option als äußerst sinnvoll, zudem werden auch Funktionen wie Videotext oder Onscreen-Display unterstützt. Dank zahlreicher Ausgänge ist beim Betrieb von Videospiele auch das gleichzeitige Aufnehmen des Spielgeschehens möglich. Mittels der ausführlichen, wenn auch englischen Bedienungsanleitung (die mit einer Vielzahl von erklärenden Skizzen aufwartet), stellt die Installation auch für technische Laien kein größeres Problem dar. Ein Wermutstropfen zum Schluß: PSX-Importspiele kann man mit der Pro TV-Box leider nicht auf den heimischen Monitor zaubern.

Bezugsquelle:MLC - Hard & Software
Tel.:02841/94260

TICKER

Terminprobleme bei Fox Interactive: Beide Alien-Titel haben sich nach hinten verschoben, **Alien: Resurrection** soll nun im September erscheinen und **Alien vs. Predator** erst Anfang 1999 +++ Japan im Tanzfieber: Mit **Parappa the Rapper**, **Bust A Move - Dance and Rhythm Action** sind bereits zwei Spiele für Musik- und Tanzverrückte erschienen, mit **Hello Kitty** kommt nun der dritte Vertreter in diesem Genre. Übrigens, **Bust A Move** erscheint trotz des auf den japanischen Markt zugeschnittenen Inhalts in Kürze auch in den Staaten, angeblich sogar über Virgin +++ Die englische Entwicklerfirma **Rage** steigt auch in den PlayStation-Markt ein, beim ersten Spiel soll es sich um ein Shoot'em Up handeln +++ Auch **Treasure** geht fremd: Lange Zeit entwickelte die Firma lediglich für den Saturn, der Einstieg auf der PlayStation erfolgt über die Umsetzung des Saturntitels **Silhouette Mirage** +++ Nach **R-Types** plant Irem die Neuauflage weiterer Klassiker: Mit **Image Fight** und **X-Multiply** erschienen zwei weitere Oldies für Sony's PlayStation +++ **Road Rash** rocks: Für die PlayStation-Version des bekannten Motorradrennspiel werden einige bekannte Bands ihren Sound zum besten geben. Unter anderem im Gespräch: Sugar Ray, Tea Party, Kid Rock und CIV +++ **Total Drivin'** wird von Eutechny fortgesetzt +++ **Street Fighter 3: Second Impact** steht neben Daytona USA 2 als zweite Spielhallenumsetzung für Segas **Katana** an +++ Ab 1999 werden **Wrestlingspiele** rund um die WCW bzw. NWO von Electronic Arts entwickelt, die in den auslaufenden Vertrag von THQ eingestiegen sind +++ Saturn-Besitzer dürfen sich nochmals freuen: Das hervorragende Prügelspiel **X-Men vs Streetfighter** erscheint samt 4MB-Ram-Catridge auch in Deutschland +++ Mit **Fatal Fury Real Bout 2** erscheint auf dem Neo Geo das erste Modul mit einem Umfang von über 500 MBit - Beat'em Up-Fans werden also entweder auf eine CD-Umsetzung warten oder tief in die Tasche greifen müssen, denn unter 600 DM dürfte nichts laufen +++ Schneller als Nintendo: Von Datal erscheint in Kürze ein Adapter, der das Spielen von **Game Boy-Modulen** auf dem Nintendo 64 ermöglicht, in der nächsten erscheinenden Backstage wird dieses Hardwareprodukt dann näher beleuchtet +++ Die **Fun Generation-Hotline** ist wie immer am Dienstag von 18.00 bis 20.00 Uhr unter der Rufnummer 0931/4043716 zu erreichen +++ **V-Rally 64** wurde im März erstmals präsentiert und erscheint in Deutschland voraussichtlich über Ocean +++ Hasbro hat sich mit insgesamt fünf Millionen Dollar den Rest der **Atari Cooperation** gekauft und ist von nun an im Besitz der Rechte an einigen Klassikern, die nun aller Wahrscheinlichkeit nach auf Konsole ihr Comeback erleben +++ So gut wie sicher: **Shadows of the Empire** geht demnächst in die zweite Runde +++

COMPUTERKUDAK



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

NINTENDO 64 KOMPLETT	dt.	DM299,00
Gameboy Emulator	dt.	DM109,00
Steering Wheel LX 4 Rumble	dt.	DM149,00
Cruis in WORLD	dt.	DM 89,00
Fighter's Destiny	dt.	DM129,90
Goemon	dt.	DM149,00
Golden Eye 007	dt.	DM149,95
Lylat Wars	kpl.dt.	DM 89,00
NBA Courtside*	dt.	DM 89,00
NBA Pro '98	dt.	DM129,90
Olympic Hockey 98	kpl.dt.	DM124,00
Quake	dt.	DM129,90
San Francisco Rush	dt.	DM119,90
Snowboard Kids	dt.	DM 89,00
Tetrisphere	dt.	DM 89,00
WCW vs. NWO	dt.	DM139,00
Yoshi's Story	kpl.dt.	DM 89,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD's)	kpl.dt.	DM 99,00
Burning Rangers*	dt.	DM 89,00
Croc	dt.	DM 89,00
Dark Savior	dt.	DM 49,00
Discworld 1 (wieder da)	dt.	DM 49,00
Discworld 2	dt.	DM 89,00
Enemy Zero - 4 CD's	dt.	DM109,00
Exhumed	kpl.dt.	DM 49,00
House of the Dead*	dt.	DM 89,00
Nascar 98	kpl.dt.	DM 84,90
NBA Live '98	dt.	DM 89,00
NHL Allstar Hockey 98	kpl.dt.	DM 84,90
NHL '98	dt.	DM 89,00
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 49,00
Panzer Dragoon Saga*	dt.	DM 89,00
SEGA Touring Car	dt.	DM 99,00
SONIC R	dt.	DM 99,00
Steep Slope Sliders	dt.	DM 94,00
Streetfighter Collection	dt.	DM 89,00
Winterheat	dt.	DM 94,90

SONY PLAYSTATION

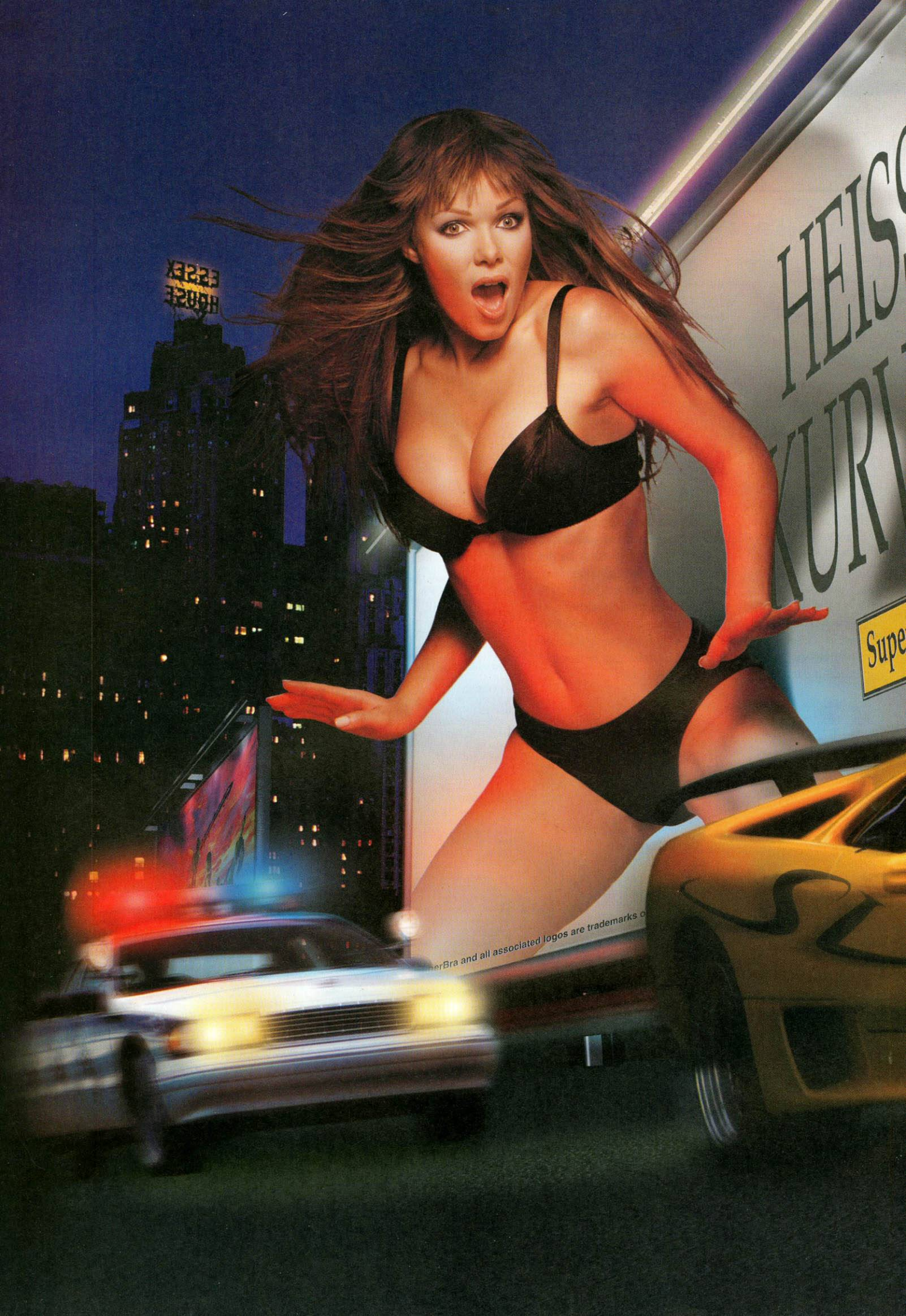
PSX Value Pack+Crash Bandicoot	dt.	DM349,00
Actua Ice Hockey	dt.	DM 99,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl.dt.	DM 84,00
Bloody Roar (Beast)	dt.	DM 84,00
Bushido Blade	dt.	DM 89,00
Constructor	kpl.dt.	DM 89,90
Dark Omen	kpl.dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl.dt.	DM 89,00
Diablo	kpl.dt.	DM 89,00
FIFA 98-WM Qualifikation	kpl.dt.	DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl.dt.	DM104,95
Gran Turismo	dt.	DM104,95
HUGO*	dt.	DM 94,00
INDY 500	dt.	DM 89,00
Isnogud	dt.	DM 94,00
Jet Rider 2	dt.	DM 79,00
Masters of Teräs Käsi	dt.	DM 89,00
N²O Natural Adrenalin	dt.	DM 99,00
Need for Speed 3	kpl.dt.	DM 89,00
ONE	dt.	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming	kpl.dt.	DM 89,00
Porsche Challenge	dt.	DM 49,00
Reboot	kpl.dt.	DM 89,00
RESIDENT EVIL 2*	dt.	DM 99,90
Riven: Myst 2	kpl.dt.	DM114,00
Road Rash 3D	kpl.dt.	DM 89,00
Theme Hospital	kpl.dt.	DM 89,00
Time Crisis	dt.	DM 89,00
Treasure of the Deep	dt.	DM 89,00
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl.dt.	DM 79,00

I H R E V O R T E I L E

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



HEISEI
KURYU

Super

SuperBra and all associated logos are trademarks of Heisei Kuryu Co., Ltd.

III NEED FOR SPEED HOT PURSUIT III



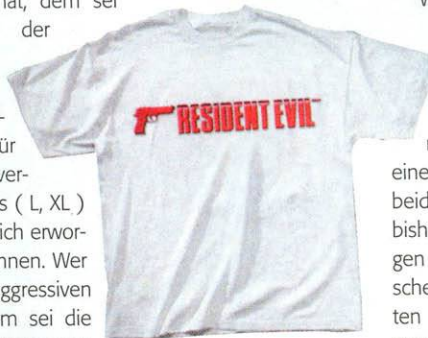
 ELECTRONIC ARTS™

NEWS

Neue Merchandising Produkte von Game Express



Die Resident Evil Produktpalette haben wir bereits vorgestellt; wer das damals verpaßt hat, dem sei gesagt, daß neben der schwarzen Bomberjacke (L, XL, für 149 DM auch ein Kapuzenpulli (L, XL) für 89 DM und zwei verschiedene T-Shirts (L, XL) für 39 DM käuflich erworben werden können. Wer sich vor der aggressiven Sonne schützen will, dem sei die



Resident Evil-Cap ans Herz gelegt. für Fans der Command&Conquer-Serie gibt es ebenfalls zahlreichen Stoff, von der Bomberjacke (L, XL) für 129 DM über den Rucksack (69,- DM) ist bis hin zum Aufnäher und Sweatshirts (L, XL) für 69 DM wirklich alles zu haben. Höhepunkt ist aber eindeutig die Command&Conquer-Uhr, die zum Preis von 99 DM sogar über eine Leuchtfunktion verfügt. Ebenfalls im Programm: Panzer General IIID- und Lands of Lore-Merchandising. Prospekt anfordern oder bestellen unter:

Tel.:040/571 93 333
 Fax:040/890 70 109

Croc 2 als erster Cross-Plattform-Titel?

Wenn alles gut geht, erscheint mit dem Nachfolger von Croc - Legend of the Gobbos der erste Titel sowohl für Sonys PlayStation als auch für Segas Katana. Damit wird man erstmals die Möglichkeit haben, einen direkten Vergleich zwischen den beiden Systemen durchzuführen. Die bisher angekündigten Sega-Entwicklungen Sonic und Ecco lassen dies logischerweise nicht zu, und auch sonst halten sich die Third-Party-Hersteller momentan mit Ankündigungen noch sehr bedeckt. Erscheinen soll das Spiel rund um das niedliche Krokodil noch vor Weihnachten, mit diesem Termin ist selbstverständlich die PlayStation-Version gemeint. Wann die Sega-Konvertierung in den Handel kommt, hängt wohl nicht zuletzt von der Veröffentlichung der Hardware ab.



Alle Sendungen
 versandkostenfrei!

Kleiner Auszug
 aus unserem Programm...

Atlantis (SAT)	110.00
Alundra	100.90
Baphomets Fluch 2	99.90
Bloody Roar	100.00
Bushido Blade	105.00
Bust-a-Move 3	100.00
Command & Conquer 2	105.00
Crash Bandicoot 2	95.00
Dead or Alive us (PSX)	140.00
Deathtrap Dungeon	105.00
Destruction Derby 2	55.00
Diddy Kong Racing (NG4)	95.00
FIFA '98 (SAT/PSX)	99.90
FIFA '98 (NG4)	130.00
Fighters Destiny (NG4)	145.00
Fighting Force (SAT)	110.90
Final Fantasy VII	110.00
Final Fant. VII Lösungsbuch	35.00
Formel 1 '97	110.00
Game Buster (NG4/PSX)	105/100.00
Goldeneye (NG4)	145.00
Gex	110.00
Medievil	99.90
Micro Machines U3 (PSX)	55.00
Newman Haas Racing	100.00
Nightmare Creatures uncut	110.00
Pandemonium 2	80.00
Panzer Dagoon Saga (SAT)	105.00

Resident Evil 2
 deutsche Version 110.00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Tekken 3 us
 (ab 30.03.) 120.00

Power Boat	100.00
Pro Pinball Timeshock	100.00
One	105.00
Tomb Raider 2	105.00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25.00
Rascal	100.00
Red Asphalt	100.00
Resident Evil Dir. Cut	99.90
Resident Evil 2 us	150.00
Ridge Racer Revolution	55.00
Street Fighter Collection (PSX)	105.00
Skull Monkeys	100.00
Tetrisphere (NG4)	95.00
Winter Heat (SAT)	100.00
WCW vs NWO (NG4)	145.00
Yoshi's Story (NG4)	95.00

Täglich Top-Neuheiten aus:

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

LADEN	Mo - Fr:	10.00-18.30	GROSSHANDEL nur für Händler!!! Telefon	07 11. 22 29 10 - 10
	Sa:	10.00-16.00		07 11. 22 29 10 - 20
VERSAND	Mo - Fr:	10.00-18.00		

Telefon 07 11 - 22 29 10-30/50

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

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

Jetzt auch in Heilbronn - Kilian Strasse 7
 (Kilian Passage) - 74072 Heilbronn - (kein Versand)
 Demnächst auch in Freiburg auf 500 m²



Release-Dates - April / Mai 1998

Titel	System	Veröffent- lichung	Vertrieb	Ca.-Preis
Acclaim Sports Soccer	N64	Mai	Acclaim	K. A.
Apocalypse	PS	April	Activision	119,- DM
Atari Greatest Hits 2	PS	April	GT Interactive	99,- DM
Batman & Robin	PS	April	Acclaim	99,- DM
Bedlam	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Burning Rangers	SAT	April	Sega	K. A.
Constructor	PS	April	Acclaim	99,- DM
Crime Killer	PS	Mai	Acclaim	99,- DM
Gex: Enter the Gecko	PS	Mai	BMG	99,- DM
Holy Magic Century	N64	April	Konami	K. A.
Supercross feat. J. McGrath	PS	Mai	Acclaim	K. A.
Lucky Luke	PS	April	Laguna	99,- DM
Maximum Force	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Mega Man - Battle&Chase	PS	April	Laguna	99,- DM
Mega Man 8	PS	April	Laguna	99,- DM
Mike Piazza's Strike Zone	N64	April	GT Interactive	149,- DM
NBA Courtside	N64	Mai	Nintendo	K. A.
NHL Powerplay Hockey '98	PS	Mai	Virgin	99,- DM
Ninja	PS	April	Eidos	99,- DM
Panzer Dragoon Saga	SAT	April	Sega	109,- DM
Rampage World Tour	N64	April	GT Interactive	149,- DM
Reck'n' Balls	N64	Mai	Acclaim	139,- DM
Resident Evil 2	PS	Mai	Virgin	119,- DM
Return Fire	SAT	April	GT Interactive	90,- DM
Riven	SAT	Mai	Sega	109,- DM
Robotron 64	N64	April	GT Interactive	149,- DM
Soul Blade Platinum	PS	9. April	Namco	49,- DM
Street Fighter Collection	PS/SAT	Mai	Virgin	99,- DM
Super Pang Collection	PS	April	Laguna	99,- DM
The House of the Dead	SAT	April	Sega	109,- DM
W. Gretzky 3D Hockey '98	PS/N64	April/Mai	GT Interactive	99,-/149,- DM
Wetrix	PS	Mai	Laguna	99,- DM
World League Soccer	PS	21. Mai	Eidos	99,- DM
Z	SAT	April	GT Interactive	99,- DM

Sony PDA: Sinnvolles Zubehör oder nutzloses Add-On?



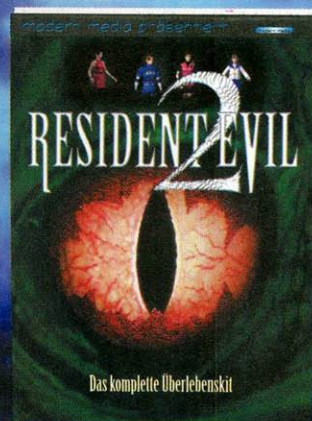
Nachdem bereits in der Fun Generation 4/98 ein erstes Bild des obskuren Gerätes zu bewundern war, sind zwischenzeitlich präzisere Informationen durchgesickert. Der PDA (Personal Digital Assistant) basiert auf einer ähnlichen Idee wie der geplante Game Boy-Adapter für das Nintendo 64. Unterwegs wird eine Spielfigur

mehr oder weniger intensiv trainiert und dann über den Memory Card-Slot der PlayStation wieder geladen. Optional kann man seine Ergebnisse auch über einen Infrarot-Link mit Bekannten austauschen. Technische Daten wurden zwischenzeitlich auch bekanntgegeben: Als Hauptprozessor fungiert mit dem ARM7T ein 32-Bit-Risc-Prozessor, der auf 2KB SRAM zurückgreifen kann. Benutzt man die Memory Card, so stehen immerhin 128KB zur Verfügung. Für die Akustik sorgt ein 4-Bit PCM-Chip, großartige Klänge sind von dem kleinen Kästchen aber keinesfalls zu erwarten. Für etwaige Eingaben stehen 5 Knöpfe zur Verfügung, die von einer Reset-Taste ergänzt werden. Zusätzlich verfügt der PDA über einen eingebauten und batteriegestützten Kalender und verweigert Fremdbenutzern dank persönlicher ID-Nummer den Zugriff. Den Vergleich mit einem Game Boy anzustreben, macht wenig Sinn: Das Nintendo Handheld verfügt über eine Auflösung von 160X144 Bildpunkten und ist dem PDA (32X32) damit klar überlegen. Für Tamagotchi- und Pocketmonsters-Anhänger trotzdem ein interessantes Gerät. Über einen deutschen Erscheinungstermin ist momentan noch nichts bekannt.



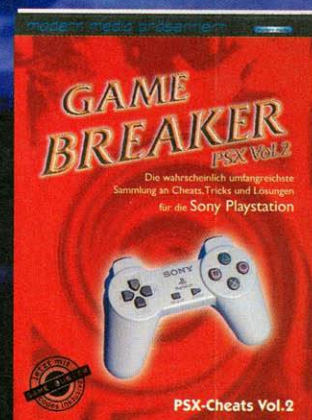
DIE LÖSUNG FÜR EURE SCHLAFLOSEN NÄCHTE!

Das unentbehrliche Überlebenskit mit 5 Komplettlösungen. Der Raccoon-City Stadtführer. Alle Geheimnisse gelüftet. 120 Seiten Letter-Format! Vollfarbig mit über 600 farbigen Abbildungen!



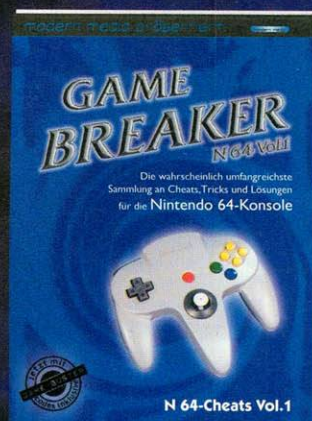
ISBN: 3-9805821-6-7
DM: 24.80

Die zweite ultimative Sammlung an neuen Cheats, Tricks und Lösungen zu fast allen Spielen für die Sony-Playstation™ auf 128 Seiten Letter-Format! Die Fortsetzung zum erfolgreichen Game Breaker PSX-Cheats Vol. 1



ISBN: 3-9805821-1-6
DM: 24.80

Jetzt auch für die Nintendo 64-Konsole™, sagenhafte Cheats, Tips und Komplettlösungen zu den meisten Spielen! 144 Seiten Letter-Format



ISBN: 3-9805821-4-0
DM: 24.80

Erhältlich im gut sortierten Handel!

Bestell-Hotline: 0180 - 5 25 67 89

Bestell-Fax: 06181 - 2 66 90



Österreich: Dynamic-Systems: Tel: 03614 5005-0 Fax: 03614 5005-14
Schweiz: AHA-Computer Spiele: Tel: 033 345700-1 Fax: 033 345700-4

<http://www.modern-media.net>

NEWS

Gewinner Acclaim Sports Soccer-Gewinnspiel FG 3/98

Je einmal NHL Breakaway 98 für PlayStation (incl. Puck):

Hans-Jürgen Hermann aus Hettenhausen, Moritz Perk aus Mannheim, Robert Schütt aus Pölitz, Markus Wegener aus Hamburg, Marius Kuntke aus München, Thomas Misorski aus Hamburg, Matthias Borowietz aus Berlin, Stephen Weiss aus Ludwigshafen, Birgit Zander aus Berlin, Nils Fuhrmann aus Dortmund

Je einmal NFL Quarterback Club 98 für Nintendo 64:

Gianni Burgener aus CH-Schwarzenbach, Claudia Bischoff aus Friedrichshafen, Matthias Bäh aus Neumünster, Horst Gayer aus Hamburg, Stefan Bedacht aus Würzburg, Emil Redich aus Nürnberg, Roberto Piccolantonio aus Schorndorf, Wolfram Meidlinger aus Neuhausen/F, Michael Schmid aus Aalen, Dieter Geissler aus Gera

Je einen Mini-American Football mit NFL-Teamemblem:

Mario Franconi aus Dresden, Petra Mainzel aus Frankfurt, Hans-Werner Subeit aus Bamberg, Martin Wolf aus München, Sebastian Klinitzki aus Jena, Dennis Wohlfahrt aus Chemnitz, Florian Graf aus Leverkusen, Oliver Schmitt aus Fürth, Michaela Winchenbach aus Soltau, Dietmar Regen aus Katzenbach

Also doch: Der Game Boy treibt's in Zukunft bunt

Der farbige Game Boy war in der Vergangenheit oftmals Anlaß für diverse Aprilscherze: Seit dem Release 1989 wurde dieses Thema immer wieder aufgegriffen, und Gerüchte bezüglich eines Farbdisplays hielten sich wacker. Am Dienstag, den 10.03.98 ließ man endlich die Katze aus dem Sack. Nintendo Chairman Howard Lincoln meinte dazu: „Seit Jahren fragen uns die Spieler, wann sie denn jetzt endlich ihre Spiele in Farbe spielen könnten, aber die Technologie und der hohe Batterieverbrauch machten es bisher unmöglich. Als die ersten, die diese technischen Schwierigkeiten gemeistert haben, sind wir nun in der Lage, eine völ-

lig neue Generation von farbigen Spielen für all die Game Boy-Liebhaber einzuführen.“ Technisch hat sich beim Color Game Boy (überaus innovativer Name) einiges geändert: Die Maße sollen ähnlich kompakt wie beim Winzling Game Boy Pocket ausfallen, wichtiger ist jedoch mit Sicherheit das neue Display, das immerhin 56 aus 32.000 Farben gleichzeitig darstellen kann. Es entstand in Zusammenarbeit mit LCD-Profi Sharp und ermöglicht aufgrund eines niedrigen Energiebedarfs immerhin eine Spielzeit von zehn Stunden. Vergleicht man diese Werte mit Batterieessern wie dem Game Gear und der legendären PC Engine GT, die beide mit sechs Batterien maximal drei Stunden Spielspaß

ermöglichten, so muten diese Angaben fast schon unglaublich an. Ein weiteres geniales Feature ist die angestrebte Abwärtskompatibilität mit allen bisher erschienen Schwarz-weiß-Titeln. Ähnlich wie bei dem Super Game Boy steht eine Palette aus zehn Farben zur Verfügung, die man zum Einfärben älterer Titel benutzen kann. Erscheinen soll der Color Game Boy, der sich übrigens auch mit dem Nintendo 64 vernetzen kann, noch 1998, hinsichtlich des Preises gibt es bisher lediglich die US-Ankündigung von 70 Dollar. Mit der Vermarktung des Color Game Boys fragt man sich allerdings ernsthaft nach Sinn und Zweck des in der letzten Backstage vorgestellten Game Boy Light.

NO WONZ THIS MONTH!

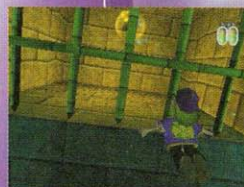
Aus nachvollziehbaren Gründen war WONZ nach einem Layout-Marathon bei unserer Schwesterzeitschrift play PlayStation nicht mehr in der Lage, ein Comic abzuliefern. Deshalb seht Ihr auf den folgenden Bildern Impressionen, aufgenommen einen Tag vor dem Döner-Desaster von Götz und dem FC Bayern



RASCAL



Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise



Skeleton Saturn: Der endgültige Durchblick?



Zum Abschied gibt der Saturn noch ein letztes Lebenszeichen von sich. Die in Japan noch halbwegs populäre Konsole wird im neuen Outfit erneut aufgelegt. Ähnlich wie eine Vielzahl von Joypads gewährt die 32-Bit-Konsole dank transparentem Gehäuse bereitwillig

Einblick in ihr Innerstes. Interessant dürfte diese Design-Variante, die am 4. April in Japan erscheinen wird, jedoch nur für absolute Konsolensammler sein, nicht zuletzt da der Preis mit ca. 160 Dollar im Vergleich zu den hiesigen „Everything must go“-Preisen relativ hoch angesiedelt ist. Wer trotzdem Interesse an dieser Sonderauflage hat, sollte rechtzeitig seinen Importhändler kontaktieren, da lediglich 30.000 Exemplare des Skeleton Saturns gefertigt werden.

Tomatoes! - ToeJam & Earl kurz vor dem Comeback



Eines der coolsten Mega Drive-Spiele aller Zeiten erscheint aller Voraussicht nach für das Nintendo 64. Und wie funktioniert das? Nachdem die beiden Sega-Titel 1991 bzw. 1993 große Erfolge gefeiert haben, ging das Copyright für die beiden abgedrehten Figuren vom Planeten Funkotron zurück an deren Schöpfer Mark Voosanger, der meint:

„Momentan stehen wir in Verhandlungen mit diversen Vertriebspartnern, allerdings ist es noch etwas früh, konkrete Namen zu nennen. Prinzipiell will man sich stark an den Urversionen orientieren. Im ersten Teil stürzten Toe Jam und Earl auf die Erde und mußten sich über zahlreiche isometrisch dargestellte Ebenen ihren Weg zurück gen Heimat ebnen. Auftauchende Erdlinge wurden kurzerhand in ein Marmeladenglas gesteckt. Aufgrund der Erfolge von Parappa & Co. scheint jedoch ein Feature wesentlich interessanter zu sein: Bereits vor sieben Jahren konnten die beiden schrägen Vögel mittels Tastendruck kleine Raps ausführen, im zweiten Teil war dies sogar mittels einer speziellen Option möglich. Dieses Minispiel wird definitiv auch auf Nintendos Vorzeigekonsole wieder zu finden sein.“

GAME STATION

**VIDEOSPIELE - PC-SPIELE
ZUBEHÖR - VERSAND - SERVICE
TECHNOLOGIE-TRANSFERS**

Jetzt bestellen unter : 02761 / 929732

Versandbedingungen:

- Nachnahme DM 10,90 • DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90, Eurocheck bis DM 400,-
- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-
- Keine Auslandslieferung!
- Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen!

Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Playstation

Playstation + Umbau	349,-
Tomb Raider 2	99,-
Crash Bandicoot 2	99,-
Baphomets Fluch 2	99,-
Bushido Blade	99,-
Shadowmaster	99,-
Tekken 3 (JP)	159,-
Fifa 98	99,-
Final Fantasy VII	99,-
Formel 1 97	99,-
Bug Riders	89,-
Jersey Devil	99,-
Pax Corpus	99,-
Toca Touring Car Champ	99,-
One	99,-
Colony Wars	99,-
Resident Evil 2	139,-
Gran Turismo	139,-
Nagano Winter Olympics	89,-
Rascal	89,-
Pitfall 3D	99,-
Skull Monkeys	99,-
WCW Nitro	99,-
Lucky Luke	89,-

Newman Haas Racing 99,-

Nintendo 64

Grundgerät+2Pad's	349,-
Mace - The Dark Age	139,-
Chameleon Twist	139,-
Lamborghini	139,-
Wild Choppers (JP)	159,-
Rush	139,-
Diddy Kong Racing	95,-
Fighters Destiny	149,-
Nagano Winter Olympics	149,-
Mission: Impossible	ab Juni

PC

Tomb Raider 2	79,-
MIB	79,-
Blade Runner	79,-
Monkey Island 3	79,-
F1 Racing	79,-

und viel mehr...

US/Japan Importspiel kein Problem!



139,-

PlayStation™



99,-

PlayStation™



159,-

PlayStation™



139,-

PlayStation™



99,-

PlayStation™

Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe

Tel.: 02761 / 929732

Fax: 02761 / 929732

Neueröffnung Game Station
Hermannstr.9 - 45964 Gladbeck
Fax.: 02043/929189
Tel.: 02043/929193 oder 02043/929194

Tekken 3: Da bleibt kein Wunsch offen



Pünktlich zum Japanstart überschlagen sich die Ankündigungen an Merchandising-Produkten. Neben den leckeren Getränken, die im ausführlichen Special vorgestellt werden, haben wir noch zwei weitere interessante Gimmicks für Euch aufgebübelt. Sammler der beliebten Zippo-Feuerzeuge freuen sich über das limitierte Tekken 3-Zippo, das man in Kürze über Fachhändler beziehen kann. Prügelpromis freuen sich auf den speziell für Tekken 3 gefertigten Real Arcade Joystick von Hori, der in einer Auflage von nur 30.000 Exemplaren auf den Markt kommt. Leider verfügt das schicke Gerät nicht über L1, L2, R1- und R2-Tasten, weshalb das Gerät wirklich nur für den Namco-Titel geeignet ist. In Japan erscheint das Teil am 26. März, ab diesem Termin könnt Ihr dann auch Euren Importhändler mit dem Wunsch nach dieser Steuereinheit nerven.



Black is beautiful: Neues neGcon von Namco



Das bereits 1996 erschienene neGcon stellt noch immer den besten Rennspiel-Controller für die PlayStation dar und bedarf eigentlich keiner großartigen Überarbeitung. Um das Pad aber zumindest optisch aufzuwerten, erscheint in Japan am 29. April eine neue Farbvariante. Zukünftig wird man seine Rennwagen, Motorräder oder Weltraumgleiter auch mit einem schwarzen neGcon über die Strecken dirigieren können. Wer jetzt Lust auf den Analog-Controller bekommen hat, sollte Anfang Mai bei seinem Importhändler nachfragen.

Die Japan Top Ten

Wie sollte es auch anders sein, in Japan dominiert erneut die PlayStation über alle anderen Konsolen. Diesmal findet sich weder ein Nintendo- noch ein Sega-Titel in den Charts, und wohl auch im nächsten Monat wird sich aufgrund der anstehenden Titel (Tekken 3 etc.) nicht viel ändern.



1. Projekt V6(General Entertainment)
2. Xenogears(Square)
3. Tenchu(SCEI)
4. Gran Turismo(SCEI)
5. Winning Post 3(SCEI)
6. Bio Hazard 2(Capcom)
7. NOEL: La Neige(Pioneer LDC)
8. X-Men vs Street Fighter ..(Capcom, siehe Test diese Ausgabe)
9. Choro Q3(Takara)
10. Bust-A-Move - Dance and Rhythm Action(Enix)

Flügelahm? Pilotwings 2 mit Startproblemen

Nachdem Pilotwings 2 von vielen Releaselisten verschwunden ist, fragten sich viele Fans des Nintendo 64-Erstlings, wie es nun um den Nachfolger steht. Gary Bandy, Business Manager von Paradigm Entertainment, gab deswegen ein Statement zur momentanen Situation ab: „Wir haben Nintendo einige Experimente gezeigt, die auf einer weiterentwickelten Engine beruhen, und sie fanden unsere innovativen Ideen wirklich toll. Aber leider konnten sie keinen Zeitpunkt nennen, in dem sie für das Gamedesign essentielle Kräfte abstellen können, da diese momentan auf anderen Gebieten benötigt werden. Unter anderem sind sie momentan mit der 64DD-Entwicklung beschäftigt. Es liegt an ihnen, ob sie zu einem anderen Zeitpunkt wieder auf uns zukommen und mit uns arbeiten wollen. Es ist möglich, aber es liegt an Nintendo. Wir haben von Nintendo und anderen möglichen Vertriebspartnern des öfteren Komplimente bekommen, und unser Verhältnis zu Nintendo ist weiterhin sehr gut, vielleicht arbeiten wir irgendwann an Pilotwings 2 weiter.“ So ist es letztendlich auch gekommen: Nachdem Nintendo momentan nicht in der Lage ist, den Titel unter der eigenen Flagge zu veröffentlichen, hat sich Paradigm jetzt mit Japan Video System zusammengeschlossen und programmiert wieder mit aller Kraft an dem sehnlichst erwarteten Sequel.

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN				Je Heft 14,80 DM
Alle Hefte komplett in Deutsch!				
LÖSUNGHEFTE: Je Heft nur 14,80 DM Abes Odyssee Alien Trilogy Ark of Time Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Broken Helix* Casper Castlevania Clock Tower Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Goldeneye (N64) Hercs Adventure Legacy of Kain MDK Nightmare Creatures Resident Evil Resident Evil DC Riven - Myst 2 Suikoden Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Turok (N64) Vandal Hearts Wing Commander 3 Wing Commander 4 X-Com Z	PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen! NEU & TOP AKTUELL!	PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games! NEU & TOP AKTUELL!	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen. NEU & TOP AKTUELL!	
PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!				
PLAYSTATION LÖSUNGHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder	PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House	PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade		
PLAYSTATION LÖSUNGHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2	PLAYSTATION LÖSUNGHEFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword	NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung		
Bushido Blade	99,00	Skull Monkeys	89,00	
Resident Evil 2*	99,00	Game Buster	99,00	
Riven - Myst 2	119,00	inkl. Codeheft	99,-	
US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM: Alundra, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy Tactics, Goldeneye, Resident Evil 2 uvm.				
RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-				
FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-				
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-				
Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofreil Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragte Warenzeichen der Datelsoft GmbH.				
Ständig Neuheiten!		Händleranfragen erwünscht!		
www.Spieleloesungen.de		CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG		
TEL: 04131 / 850610		FAX: 04131 / 850620		
Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr				

WCW Nitro

Beat'em Up

THQ/Nintendo 64

Obwohl wir in der Redaktion noch alle mit dem genialen WCW vs NWO beschäftigt sind, werkelt THQ schon an einem Nachfolger. Leider wird dies der letzte Wrestlingtitel aus dem Hause THQ sein, denn zwischenzeitlich hat man die bestehenden Lizenzverträge zwischen WCW und THQ aufgelöst. Nichtsdestotrotz sollte WCW Nitro einen rühmlichen Abschied darstellen, verspricht es doch alle Optionen des Vorgängers und darüber hinaus noch einige weitere, interessante Features. So bringt es die Cartridge diesmal auf stattliche 24 verschiedene Schauplätze, einen beschleunigten Spielablauf und verbesserte Grafik, die deutlich weniger Fehler aufweisen soll. Einige neue Muskelberge haben ebenfalls ihren Weg ins Spiel gefunden, darunter Santa Claws (hat da jemand bei Inland Productions zu viel Nightmare before Christmas geschaut?), Superfan und Dudeman, die zusätzlich von versteckten Wrestlern ergänzt werden. Erscheinen soll das Spektakel rund um Hollywood Hulk Hogan allerdings erst Ende 1998.

BRD-Release:Wahrscheinlich



Kobe Bryant's NBA

Courtside
Sportspiel

Nintendo/Nintendo 64

Nach der Verwisch-Orgie NBA Pro '98 (siehe Test in dieser Ausgabe) will Nintendo nun in Zusammenarbeit mit der Entwickler-Crew von Left Field beweisen, daß es auch anders geht. Statt übermäßig vom Filtering Gebrauch zu machen, setzt man auf scharfe und detaillierte Grafik. Eine 90 Prozent-Version hinterließ einen sehr guten Eindruck, endlich erhält Nintendos Vorzeigekonzole auch hinsichtlich von Sportspielen den nötigen Support. Die NBA-Lizenz

scheint sich auch als Standard einzubürgern, interessanter erscheint da schon die beachtliche Soundkulisse. Jeder (!) Spieler wird namentlich genannt und wichtige Teammitglieder verfügen über eigene Sprachsamples, was für ein im Speicherplatz beschränktes Modul ein beachtliches Feature darstellt. Gesteuert wird das Geschehen mittels Analogstick, die RumblePak-Unterstützung ist selbstverständlich mit an Bord. Wenn alles so bleibt, dann wird NBA Courtside dank authentischer Spieler und Stadien, ungewöhnlich guter Grafik und simpler Steuerung ein Pflichtkauf für Basketballfans. Besitzer einer Importkonzole können ab dem 27. April auf Korbjagd gehen.

BRD-Release:Ja



SOFTWARENEWS

Destrega

Beat'em Up

Koei/PlayStation

Der nächste Vertreter aus dem Beat'em Up-Sektor wird von denselben Jungs entwickelt, die bereits an Sangoku Musou (bei uns Dynasty Warriors) gearbeitet haben. Bei der Grafik setzt man auf die Polygon-Darstellung, die eigentlich Garant für sanfte Bewegungsabläufe sein sollte. Besonderen Wert legt man auf die Gestaltung der zahlreichen Hintergründe, so prügelt man sich mit einem der 12 Fighter wahlweise in einem Wald, auf einer Klippe oder in einem antiken Schloß. Die Schauplätze sind ungewöhnlich groß, man sollte sie deshalb geschickt zu seinen Gunsten einsetzen und sich beispielsweise hinter Bäumen oder Gesteinsbrocken verstecken. Hinsichtlich der Kampftechnik wird grob zwischen zwei Varianten unterschieden: Entweder kann man im Nahkampf mittels gewöhnlicher Schlagserien um den Sieg kämpfen oder den Gegner mit magischen Feuerbällen aus der Distanz beharken. Daß auch einige, alles vernichtende Special-Moves zur Verfügung stehen, versteht sich von selbst. In Japan dürfte Destrega im Frühjahr erscheinen.

BRD-Release:Möglich



Perfect Assassin

Action-Adventure

UBI Soft/PlayStation

Besonders der Begriff Action wird von diesem Produkt, das für den PC seit längerem erhältlich ist, aus der Softwareschmiede Grolier Interactive (vgl. auch Preview Xenocracy) großgeschrieben: In insgesamt 300 Locations löst man anfallende Probleme elegant unter Einsatz der mitgeführten Schußwaffe. Der Spieler wird zu Beginn in die Rolle eines seines Gedächtnis beraubten Charakters versetzt, der nun darauf bedacht ist, zumindest einen Teil seiner Erinnerung zurückzuerlangen. Für die Endzeitatmosphäre ist unter anderem Kev Walker zuständig, der in der Vergangenheit durch sein Mitwirken am Design des Judge Dredd-Films bekannt wurde. Erscheinen soll das umfangreiche Spiel, in dessen Verlauf man auf zwölf verschiedene, mehr oder weniger kommunikationsbereite Alienrassen trifft, im 2. Quartal.

BRD-Release:Ja



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

game buster tm

DAS MÖGELMODUL MIT POWER



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

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

DM 99,-
 Nintendo 64-Version DM 119,-

<p>INTERACTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN <p>DM 89,-</p>	<p>SHOCKWAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT <p>DM 79,-</p>	<p>ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE</p> <ul style="list-style-type: none"> • ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGROSSE AUF DEM NINTENDO 64 • DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND <p>DM 119,-</p>
--	---	---

<p>720 SLOT MEMORY CARD</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTE! <p>DM 129,-</p>	<p>360 SLOT MEMORY CARD</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS • FORMSCHÖNES GEHÄUSE <p>DM 119,-</p>	<p>120 SLOT MEMORY CARD</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE • LED STATUS INDICATOR <p>DM 89,-</p>
---	---	---

<p>8 MEG MEMORY CARTRIDGE</p> <ul style="list-style-type: none"> • DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE. <p>DM 89,-</p>	<p>40 MEG MEMORY CARD</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM <p>DM 99,-</p>	<p>NINTENDO 64 MEGA MEMORY</p> <ul style="list-style-type: none"> • 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY • EINFACHE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES DESIGN <p>DM 99,-</p>
--	--	---

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY



Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

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



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

O.D.T.

3D-Action

Psygnosis/PlayStation

„Escape - or die trying“, so lautete der Untertitel des nächsten PlayStation-Titels aus der Edelschmiede Psygnosis. Die Hintergrundgeschichte ist schon fertig: Euer Raumschiff ist leider abgestürzt und Ihr sitzt ganz ohne Werkzeug und Treibstoff vor einem ominösen Turm, den es zwangsläufig zu erforschen gilt. Anfangs hat man die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Spielfiguren, die sich, wie sollte es anders sein, alle in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Der bereits erwähnte Turm läßt sich in acht Sektoren aufgliedern, die wiederum aus mehreren Abschnitten bestehen. Ähnlich wie in Rollenspielen wird der Fortschritt der Spielfiguren festgehalten, auch das Inventory-System dürfte Abenteuer-Haudegen bekannt vorkommen. Grafisch handelt es sich bei O.D.T. um ein sehr düsteres Spiel, aufgehellert wird das Geschehen lediglich durch diverse Lightsourcing-Effekte. Besonders hervorzuheben ist an dieser Stelle die Animation sowohl der Helden als auch deren Gegner, die allesamt mittels Motion-Capture-Technik Leben eingehaucht bekamen. Erscheinen soll das in den Softwarestudios in Paris entstehende Spiel im Oktober.

BRD-Release:Ja



Pocket Fighter

Beat'em Up

Capcom/PlayStation

Street Fighter und kein Ende: Nachdem die Schrumpfversionen der beliebten Capcom-Helden in Super Puzzle Fighter 2 Turbo ihren ersten Auftritt hatten, lag der Gedanke an eine Prügelspielkonvertierung wohl nicht allzu fern, nicht zuletzt, da auch von der Virtua Fighter- und Toshinden-Gilde schon großköpfige Varianten im Umlauf sind. Die Steuerung gestaltet sich ähnlich wie bei den hausinternen Vorbildern, lediglich die Special-Funktion wurde von Marvel Super Heroes geklaut. Trifft man einen Kontrahenten, so verliert dieser einige Gems, die man schnellstens aufsammeln sollte, um die nötige Energie für durchschlagskräftige Kombos in petto zu haben. Für Liebhaber der Serie wird wohl auch dieser Titel wieder auf der Einkaufsliste stehen, selbst wenn momentan noch nicht exakt feststeht, welche Kämpfer den Sprung zurück in ihre Kindheit geschafft haben. In Japan erscheint Pocket Fighter am 23. April, zumindest ein US-Release ist im Bereich des Möglichen

BRD-Release:Unwahrscheinlich



SOFTWARENEWS

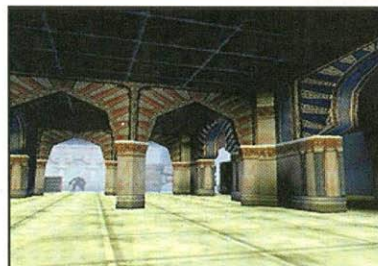
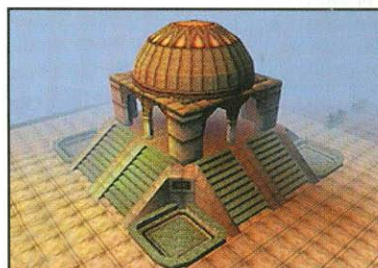
Turok 2

3D-Action

Iguana/Nintendo 64

Bereits vor zwei Ausgaben konnten wir erstmals einige Skizzen vom kommenden Acclaim-Hit präsentieren. Nun gibt es auch endlich erste Screenshots zu bewundern, die wir Euch selbstverständlich nicht vorenthalten wollen. Im Vergleich zum exzellenten Vorgänger hat sich der Nebel fast völlig in die Wälder zurückgezogen, und damit wird endlich freie Sicht auf spätere Levelabschnitte und die über vierzig verschiedenen Gegner gewährt. Die von der Konkurrenz als Spekulationen bezeichneten Infos wurden zwischenzeitlich alle nochmals von Iguana bestätigt, es wird also jeder Angriff mittels RumblePak deutlich zu spüren sein. Auch der Modulumfang von 96 MBit ist nun endgültig, Liebhaber von First-Person-Shootern kommen also aller Wahrscheinlichkeit nach voll auf ihre Kosten. Bis zum Release im August versorgen wir Euch mit weiteren Infos

BRD-Release:Ja



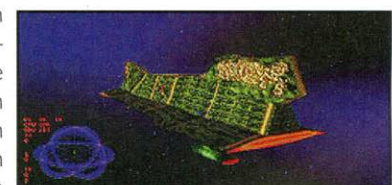
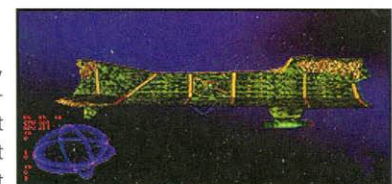
Codename: Vendetta (Colony Wars 2)

Space-Opera

Psygnosis/PlayStation

Psygnosis schickt sich an, einen weiteren Software-Hammer ins Rennen um die Gunst der Spieler zu führen. Mit Codename: Vendetta arbeitet man unter Hochdruck an einem Sequel zum erfolgreichen PlayStation-Erstling. Die Story spielt lange Zeit nach dem ersten Teil, und man kennt die Geschichte von den vergangenen Weltraumkriegen nur noch aus Erzählungen. Diesmal steht ein Bürgerkrieg im Vordergrund, verbunden mit dem Kampf gegen den Oberbösewicht und Drahtzieher Kron. Als Mertens, seines Zeichens Navy-Pilot mit Kampfausbildung, macht man sich nun daran, unter Zuhilfenahme von 22 verschiedenen Waffensystemen den Schergen des Bösen die Pläne zu durchkreuzen. Allerdings gestaltet sich dieses Unterfangen schwieriger als im Vorgänger, da die in den 19 Missionen auftauchenden Gegner zwischenzeitlich über eine deutlich verbesserte AI verfügen. Weitere Features: Bonuswaffen, die den Diebstahl von feindlichen Extras ermöglichen, und eine zusätzliche Kameraperspektive, die das Geschehen wesentlich spektakulärer erscheinen läßt. Ein Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

BRD-Release:Ja



Rakuga Kids

Beat'em Up
Konami/Nintendo 64

Offenbar hat man sich in der Entwicklungsabteilung von Konami intensiv mit PaRappa the Rapper beschäftigt, denn wie sonst könnte man sich den recht ungewöhnlichen Grafikstil von Rakuga Kids



erklären. Besonders die Animation erinnert an den durch Sprechgesang bekannt gewordenen Welpen, und der exzessive Einsatz grellbunter Farben schreit förmlich nach einer Sonnenbrille. Die Steuerung ähnelt, wie sollte es anders sein, dem Vorbild und Urvater des 2D-Beat'em Ups Street Fighter 2. Leider ist das Spiel noch sehr weit von seiner Fertigstellung entfernt, für einen ersten Eindruck sollte der abgebildete Screenshot aber reichen. Auf der Tokyo Game Show wurde Rakuga Kids erstmals gezeigt, wann es dann letztendlich erscheinen wird, steht aber zum momentanen Zeitpunkt noch in den Sternen.

BRD-Release:Nein

Dazaemon 3D

Shoot'em Up-Constructor Kit
Athena/Nintendo 64

Wer von monotonen Ballerspielen genug hat, ist mit Dazaemon 3D genau an der richtigen Adresse. Statt auf vorgegebene Level zurückgreifen zu müssen, bietet dieses innovative Produkt aus dem Hause Athena die Möglichkeit, ein komplett eigenes Spiel zu entwerfen. Anfangs bastelt man sich mittels eines Pseudo-Zeichenprogramms ein Raumschiff und versieht es danach wahlweise mit selbst entworfenen oder vorgefertigten Texturen. Anschließend geht es an die feindliche Armada, die ebenfalls anhand des Constructor-Kits entworfen wird. Ist auch dieser Vorgang beendet, muß noch die Angriffsformation festgelegt und last but not least das Ganze mit einem Hintergrund versehen werden. Wer seine Kreativphase an dieser Stelle immer noch nicht ausgelebt hat, komponiert mit dem Music Editor noch schnell einen passenden Soundtrack; sollte man absolut nicht mehr weiter wissen, hilft die integrierte Help-Funktion. Dazaemon 3D erscheint in Japan Mitte des Jahres, angeblich wird eine Kompatibilität zum 64DD angestrebt.



BRD-Release:Nein

Rock 'n' Rumble



LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM



Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Ich bestelle:

- Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt je 149,95 DM
- Stück N64 LX4 Tremor + 1MB je 49,95 DM
- Stück PSX Lenkrad MK II je 149,95 DM
- Stück Dual-Analog Joypad je 49,95 DM

Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Datum/Unterschrift:

Coupon einsenden an:

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

Wir haben das Zeug zum Spielen
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Bust-A-Move

Geschicklichkeit
Acclaim/Nintendo 64

Nintendo-Besitzer hatten es schon immer schwerer: Während PlayStation-Spieler mit dem genialen Geschicklichkeitsspiel von Taito reihenweise die hübschesten Mädels in ihre Zockerbude lockten und anschließend mit ihnen heiße Nächte vor dem Bildschirm verbrachten, versuchten Nintendo-Jünger mit Mario 64 auf sich aufmerksam zu machen, meistens vergebens. Damit ist es aber nun endlich vorbei, denn Acclaim plant den Blasen-Spaß auch auf Modul zu veröffentlichen. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, noch immer gilt es, mindestens drei gleichfarbige Blasen aneinanderzureihen, nur so besteht die Möglichkeit, den Screen leerräumen und in die nächste Stage vorzudringen. Höhepunkt wird auch in diesem Update wieder der fulminante Zwei-Spieler-Modus sein, da nichts mehr Freude bereitet, als dabei zuzusehen, wie der gegnerische Bildschirm sich langsam aber sicher mit Blasen füllt. Erscheinen soll das Spiel Ende Mai, noch dazu zum überaus attraktiven Preis von gerade mal 99,- DM.

BRD-Release:Ja



World League Soccer '98

Sportspiel
Eidos/PlayStation

Mit World League Soccer '98 steht der nächste Kandidat für den Titel „Bestes Fußballspiel“ in den Startlöchern. Mit fast 200 Teams braucht man sich vor der Konkurrenz sicher nicht zu verstecken, da auch die restlichen Daten zumindest auf dem Papier recht ordentlich wirken. Verschiedene Kameraperspektiven, intelligent kombinierende CPU-Gegner und deutsche Bildschirmtexte - alle wichtigen Grundzutaten wurden berücksichtigt. Dazu kommt eine grandiose Soundkulisse, die mit der richtigen Hardware sogar in Dolby Surround genossen werden kann. Bezüglich der Spielbarkeit lassen sich zwar noch keine konkreten Aussagen machen, aber eine erste Preview-Version läßt Gutes erhoffen. Wie das Spiel letztendlich im Vergleich zur Konkurrenz abschneidet, wird ein Vergleichstest in der nächsten Fun Generation aufdecken, die für Fußballfans übrigens noch ein anderes Schmäckerl parat haben wird.

BRD-Release:Ja



SOFTWARENEWS

MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr

Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-2494)

<http://www.mlc-moers.de>

Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 1
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION

Finanzierung
12 x 39,-

359,95

!!! mit voller Garantie !!!

PSX mit Multinorm Umbau*
und voller Garantie!!!

PSX MULTINORM UMBAU SATZ
Multinorm* Chip + Anleitung +
RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54,95**

1 Meg Memory Card 24,95
8 Meg Memory Card 49,95
48 Meg Memory Card 99,95
Gamebuster 79,95
Scart/RGB Kabel 19,95

ORIGINAL PLAYSTATION TASCHEN
Original Tasche incl. Pad und
1M Memory Card. **59,95**

Ultra Racer Pad 79,95
PSX Contoller Pad 24,95
Laser Gun 29,95
Laser Gun + Redlight 89,95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen **79,95**

MULTINORM* CHIP
incl. Einbauleitung **39,95**

* Fragen Sie nach den
Leistungen unseres
Multinorm-Chip's

V3-RACING WHEEL **129,95**

ANALOG PAD: BARACUDA
17 Funktions-
tasten
Dauerfeuer
Zeitlupe **59,95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION!
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht
jetzt endlich das Spielen von allen Games.
Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen. **59,95**

VERSANDFREI ▶ PLAYSTATION-GAMES ◀ VERSANDFREI

RESIDENT EVIL 2 104,95

RASCAL 94,95

NEWMANN HAAS RACING 94,95

ONE 94,95

FIFA, NBA, NHL 98 JE 89,95

DARK OMEN 89,95

GRAN TURISMO 109,95

SKULL MONKEY'S 89,95

NEED FOR SPEED 3 89,95

MASTER OF TERÄS KÄSI 94,95

BLOODY ROAR 89,95

COOL BOARDERS 2 89,95

RIVEN: THE SEQUEL OF MYST 109,95

LUCKY LUKE 94,95

GEX 3D 99,95

PLAYSTATION HF-ADAPTER
Mit Auto Switch, schaltet
autom. von TV auf PSX um. **29,95**

Abe's Odyssey	84,95	Metal Gear Solid	104,95
Abes Odyssey 2 (Oddworld)	84,95	Monopoly	94,95
Ace Combat 2	89,95	Moto Racer	99,95
Ark of Time	89,95	Motocross J. McGrath	99,95
Althor	89,95	N2O-Natural Adrenaline	94,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,95	NBA 98	89,95
Baphomets Fluch 1	49,95	NBA ITZ 98	104,95
Baphomets Fluch 2	94,95	NFL Quarterback Club 98	94,95
Batman & Robin	94,95	NHL 98	94,95
Battle Arena Toshinden	49,95	NHL Powerplay Hockey '98	94,95
Battle Arena Toshinden 3	99,95	Nagano Olympics	114,95
Beast Wars	89,95	Nascar 98	99,95
Beyond the Beyond	99,95	Need for Speed 2	94,95
Bio Freaks	84,95	Need for Speed 3	94,95
Blasto	89,95	Nightmare Creatures	94,95
Blaze'n Blade	94,95	Off Road Challenge	89,95
Bleifuß 2	99,95	Pandemonium 2	99,95
Bloody Roar	89,95	Parasite	94,95
Brahma Force	84,95	Pax Corpus	99,95
Broadside	89,95	Perihelion	94,95
Buggy	84,95	Populous - The 3rd Coming	99,95
Bushido Blade	94,95	Power Soccer 2	94,95
Bust a Move 3	74,95	Powerboat Racing	99,95
Buzzaw	104,95	Reboot	99,95
Coil Boarders 2	94,95	Resident Evil 2	104,95
Colony Wars	99,95	Resident Evil Directors Cut	89,95
Command & Conquer 2	99,95	Risiko	94,95
Constructor	99,95	Riven: The Sequel of Myst	109,95
Crash Bandicoot 1	49,95	Road Rash 3 D	94,95
Crash Bandicoot 2	94,95		

PSX Cooler Umbau
Wir bauen Spezial-Lüfter
in Ihre Playstation für den
Dauer-Spielegenuß. **49,95**

Gran Turismo (Us)
Die US Version des Mega-
Knaller ca. ab dem
08.04.98 lieferbar.... **139,95**

Crow: City of Angels	49,95	Samurai Showdown 3	84,95
Dark Omen	94,95	Sensible Soccer 2000	94,95
Devil's Deception	89,95	Sign of the Sun	94,95
Diablo	99,95	Skull Monkeys	89,95
Dodgem Arena	94,95	Soviet Strike	49,95
Dreams	99,95	Spice World	49,95
Duke Raider	99,95	Spiral Saga	104,95
Dungeon Keeper	99,95	Steel Reign	89,95
Dynasty Warriors	99,95	Streetfighter Collection	94,95
Ecstasica	104,95	Super Pang Collection	99,95
FIFA 98 - Die WM Quali.	89,95	Tekken 2 dt	109,95
Fighting Force	99,95	Tekken Platinum	49,95
Final Fantasy VII	109,95	Test Drive 4	99,95
Formular 1 '97	109,95	The Fallen	99,95
Forsaken	99,95	The Note	89,95
Gran Turismo	109,95	Theme Hospital	99,95
Grand Theft Auto	94,95	Time Crisis inkl. Gun	159,95
Horned Owl	104,95	Tomb Raider 2	99,95
Island of Dr. Moreau	94,95	Toshinden 3	94,95
Jersey Devil	99,95	Total Driving	99,95
Judge Dredd	94,95	Touring Car Championship	99,95
Klonoa	94,95	Ubik	94,95
Krazy Ivan	94,95	Viva Football	94,95
Kumite: Fighter's Edge	104,95	WCW vs. The World	104,95
Medievil	94,95	Warcraft II	94,95
Men in Black	94,95	Wayne Gretzky Hockey 98	89,95

PlayStation II

RESIDENT EVIL

lieferbar

US=139,95 JP=149,95

Tekken 3

JP 139,95

PRO TV-BOX

Endlich können Sie Ihre Playstation oder
Nintendo Konsole an jedem hochauflösenden
lösenden PC-Monitor betreiben und
zusätzlich noch dank
eingebaute Kabel-
Tuner, Video oder TV schauen. **299,95**

FINANZKAUF* 12 X

MITMACHEN & GEWINNEN

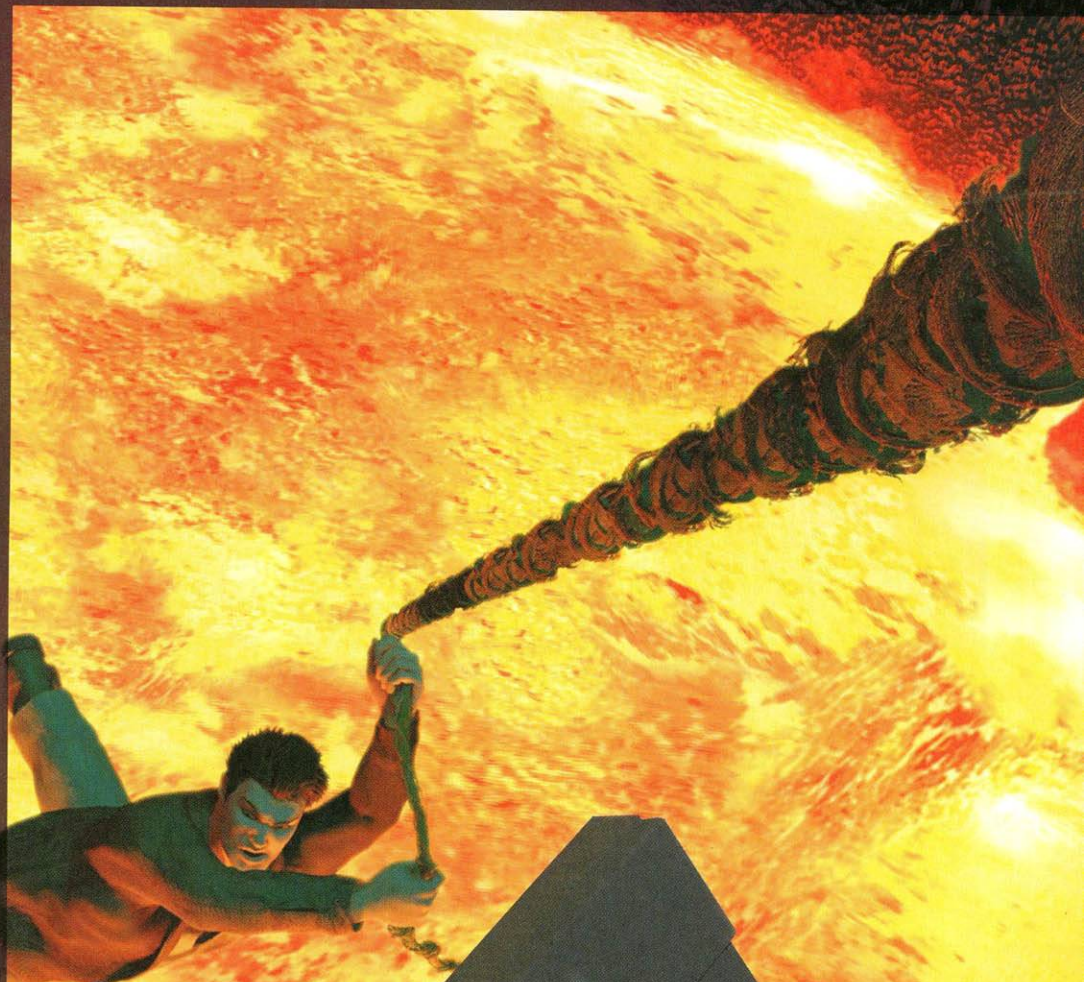
Wer nach der Lektüre des Tests über Pitfall 3D in der Fun Generation 4/98 (Rating 8/10) bereits zum Händler gerannt ist, um sich dieses vorzüglich Spiel rund um Abenteurer Pitfall Harry unter den Nagel zu reißen, der bekommt jetzt bei unserem Gewinnspiel die Möglichkeit, sich eine von insgesamt drei Airbrush-PlayStations ins traute Heim zu stellen. Die von Activision freundlicherweise zur Verfügung gestellten Grundgeräte werden von unserem hausinternen Airbrush-Meister Frank Bogon angefertigt. Wer jetzt Lust auf ein kleines bißchen Exklusivität bekommen hat, beantwortet einfach die untenstehenden Fragen.

- 1) Über wieviele Level erstreckt sich Pitfall 3D - Beyond the Jungle?
- 2) Wie lange dauerte die Entwicklungsphase dieses 3D-Jump'n Runs?
- 3) Mit welcher Waffe erwehrt sich Pitfall Harry seiner Gegner?

Schickt die Lösungen umgehend an:

Fun Generation
Stichwort: „Pitfall Salami
Schinken Champignon“
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Einsendeschluß ist der 5. Mai 1998
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



PITFALL

— 3D —

BEYOND THE JUNGLE™

Andreas Binzenhöfer

Space Circus

Infogrames steigt derzeit groß ins Nintendo-Geschäft ein, mit *Mission: Impossible*, *Jest* und jetzt *Space Circus* hat man gleich drei heiße Eisen im Feuer. Wer kennt sie nicht, die Faszination, die ein Zirkus auf die Bewohner einer Kleinstadt ausübt. Selbst aus dem fernen Asien und Russland kommen Clowns, Jongleure, Artisten und Hochseilakrobaten.



Der kleine Roboter steht Euch immer treu zur Seite

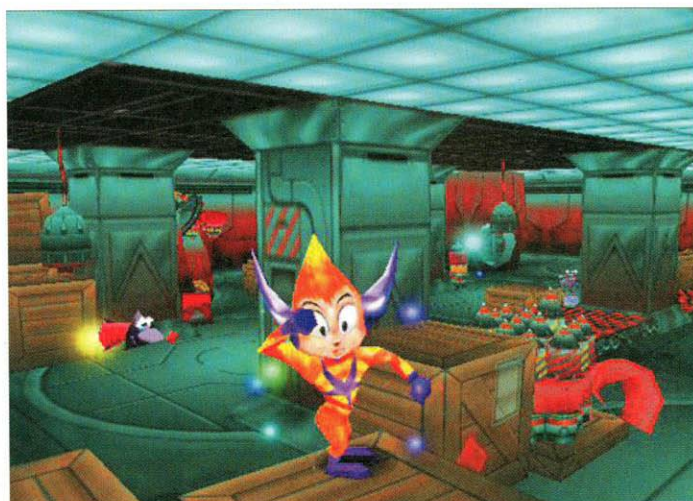


Mit den Sternen kann man nicht nur jonglieren, sondern auch Gegner bekämpfen

Klar, daß es in der Zukunft interstellare Zirkusmenschen geben wird, die von einem Planeten zum anderen reisen und dort ihre Künste zur Schau stellen werden. Um genau so einen Zirkus handelt es sich auch bei *Space Circus*, der größten Show der Erde, die auf andere Planeten reist, um diese zu unterhalten, aber auch um diese ganz hinterhältig zu terrorisieren. Leider werden die Zuschauer, sobald der Zirkus sein Lager errichtet, von einer mysteriösen Macht heimgesucht. Letztendlich machen sich ein Jongleur und seine zwei Roboter auf den Weg, um herauszufinden, wer für all das verantwortlich ist, und um dem Ganzen dann ein Ende zu bereiten.



Der Weg zum Ziel führt unseren Helden auch durch mehrere Tunnels



Einige Extras können nur durch Kletteraktionen erreicht werden

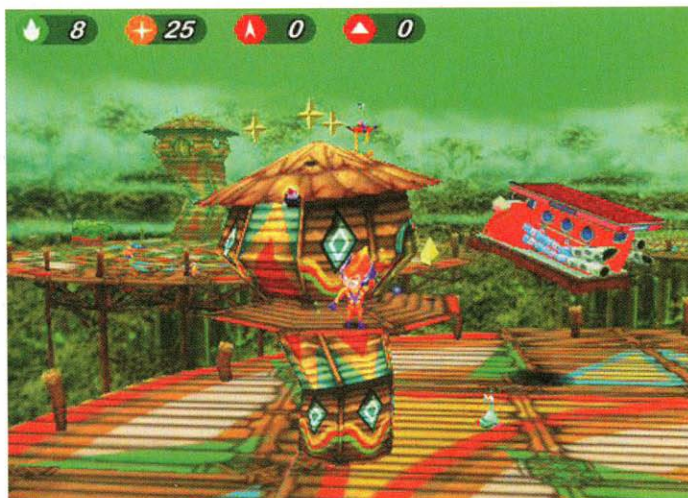
Manege frei!

Ihr seid also ein kleiner Sternensjongleur auf einem klitzekleinen Planeten, auf dem ziemlichlicher Unterhaltungsnotstand herrscht, da die Bordsteine schon um neun Uhr abends hochgeklappt werden. Ihr könnt nicht auf andere Planeten fliegen, da Eure Raumschiffe nichts taugen. Kurz, das Leben stinkt Euch. Macht aber nichts, denn heute kommt der *Space Circus*

auf Euren Planeten. Die Sterne sind Eure Waffe und Ihr seid heiß darauf dem Zirkus eins auszuwischen. Es gibt sieben wilde und verrückte 3D-Welten zu erkundschaffen. Dabei ist man keineswegs an einen vorgegebenen Weg gebunden, sondern kann sich wie schon bei *Mario 64* absolut frei in den Leveln bewegen und sich nach Herzenslust austoben. Wie man schnell merkt, sind die Sterne, mit denen der Held so gerne jongliert, auch wunderbar als Waffe einsetzbar. Und das ist auch bitter nötig, da in den sieben Welten sage und schreibe 300 verschieden Gegner auf unseren kleinen Artisten warten. Die Welten sind zudem mit etlichen Spezialeffekten gespickt, spektakuläre Explosionen, Wasserfälle und besonders schöne Lichtspielereien sind da nur die Spitze des Eisbergs. Dank einer neuen Grafik-Engine ist es möglich, mehr als zehn Charaktere gleichzeitig darzustellen und das Ganze mit beinahe unglaublichen 50000 Polygonen gleichzeitig. Außerdem wird das Sool-System, das bereits bei *Mission:*

informer

Daß gute Grafik den Verkauf fördert, weiß auch Infogrames und arbeitet deshalb an den verschiedensten Extras für ihre Grafik-Engine (Fiat Lux, Cartoon Skin, Total Distortion...). Ein wirklich guter Titel zeichnet sich aber vor allem durch gute Spielbarkeit aus, die von Infogrames durch künstliche Intelligenz, die auf den Namen Sool hört, garantiert wird.



Verschiedene Kameraperspektiven sorgen für eine gute Übersicht



Space Circus kommt ohne störende Nebel-effekte aus



Im Weltall ist die Schwerkraft wesentlich geringer



Die neue Grafik-Engine ermöglicht eine spektakuläre Optik

Impossible für die künstliche Intelligenz der Gegner sorgt, zum Einsatz kommen, um dem Spieler das Leben so schwer wie möglich zu machen. Mit dem ebenfalls neuen Fiat Lux-Verfahren sollen die oben erwähnten Lichteffekte gehörig aufpoliert werden und der ganzen Welt nie dagewesene Lichtumgebungen präsentieren. Um das Cartoon-Feeling des Titels zu unterstreichen, benutzt Infogrames des weiteren die Cartoon Skin- und Total Distortion-Techniken, die dem Spiel die entsprechende Comic-Atmosphäre verleihen sollen.

daß man gar nicht mehr glauben würde, daß die Grafik schlecht sein könnte. Allein Fachgesimpel zum Trotz reicht ein Blick auf die Bilder und man glaubt auch ohne Kauderwelsch, daß das Spiel zumindest optisch einiges hermachen wird. Dank des geplanten Q-Sounds wird auch für die musikalische Unterstützung gesorgt sein. Rein technisch braucht man also keine Bedenken zu haben. Von der spielerischen Seite aus scheint auch vieles geboten zu werden. Absolute Bewegungsfreiheit hat noch keinem geschadet, und wenn nur annähernd die angebe-

nen Gegnerzahlen realisiert werden, kann man sich auf jede Menge Action gefaßt machen. Über Extrawaffen, neben der Grundausrüstung, ist noch nicht allzuviel bekannt, man darf sich allerdings auf Tune-Ups und einige witzige andere Gadgets einstellen. Wir sind auf jeden Fall schon sehr

gespannt auf die fertige Version, die im Juni erscheinen soll. Spätestens dann werden wir feststellen, ob Infogrames halten kann, was sie versprochen, und ob eventuell sogar Klassiker wie Mario 64 ins Wanken geraten. Wir werden sehen.

So ein Zirkus

13D, Sool, Fiat Lux, Cartoon Skin, Total Distortion... Man wird derart mit neuen Fachausdrücken bombardiert,



Genre:	Jump'n Run	Entwickler:	Ocean
Spieler:	1	Testmuster:	Infogrames
Hersteller:	Infogrames	Veröffentlichung:	Oktober

CYBER SPACE 64 BIT POWER



SV 304 MAKO PAD
Klarer Durchblick beim Start
 • Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz
 • Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten
 • Dauerfeuer und Zeitlupe
 • Slot für die Memory-Card
 unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**

SV 364 ARCADE SHARK
Den Spielekomfort aus der Halle in das Wohnzimmer holen
 • Für Nintendo 64
 • Digitales Steuerkreuz
 • Analog-Joystick mit Metallschaft
 • Neun Funktionstasten • Dauerfeuer
 • Zeitlupe • Slot für die Memory-Card
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 362 3D SHARK PAD PRO
Transparenz in jeder Bewegung
 • Für Nintendo 64
 • Mini-Analog-Joystick
 • Digitales Steuerkreuz
 • Dauerfeuer und Zeitlupe
 • Acht Funktionstasten
 • Slot für die Memory-Card
 • Z (Trigger) Taste
 unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**



SV 380 V3 RACING WHEEL 64
Auf der Rennbahn live dabei
 • Analoge, programmierbare Lenkreaktion
 • Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuerstasten • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten • Tisch- oder Aufsitzbedienung
 • Beständige Speicherfunktion • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
 • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
 unverbindl. Preisempf. **DM 149,00**



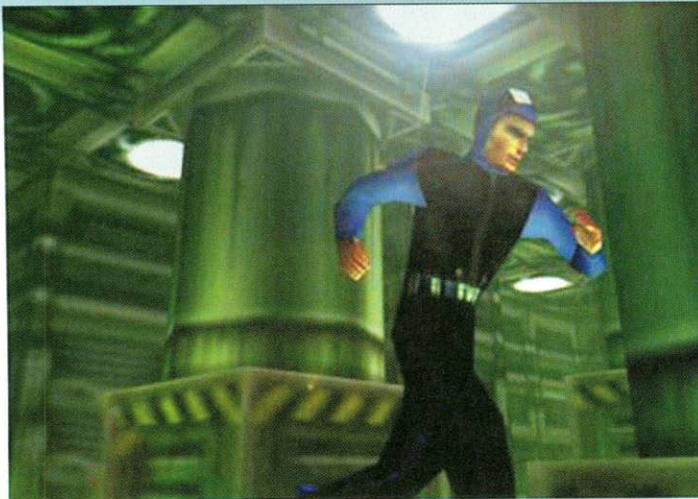
SV 384 ULTRARACER 64
Handliches Mini-Lenkrad für N64
 • Analoge Lenkreaktion • Komplett programmierbar
 • Einfache Handhabung • LED Status Indikator
 • Triggersteuerung der Y-Achse
 • Sichtkontrolle • Ergonomisches Design
 • Slot für die Memory Card
 unverbindl. Preisempf. **DM 79,95**

SV 377 MEGA MEMORY CARD N64
Der Hit zum Speichern
 • Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität
 • Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display
 • 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)
 • Bis zu 480 Spielstände speicherbar
 unverbindl. Preisempf. **DM 89,95**
P.375 A MEMORY CARD PLUS (o. Abb.)
 • 1 MB Speicherkapazität (physikalisch)
 unverbindl. Preisempf. **DM 39,95**
P.302 MINI MEMORY CARD (o. Abb.)
 • 256 kBit Speicherkapazität (physikalisch)
 unverbindl. Preisempf. **DM 29,95**

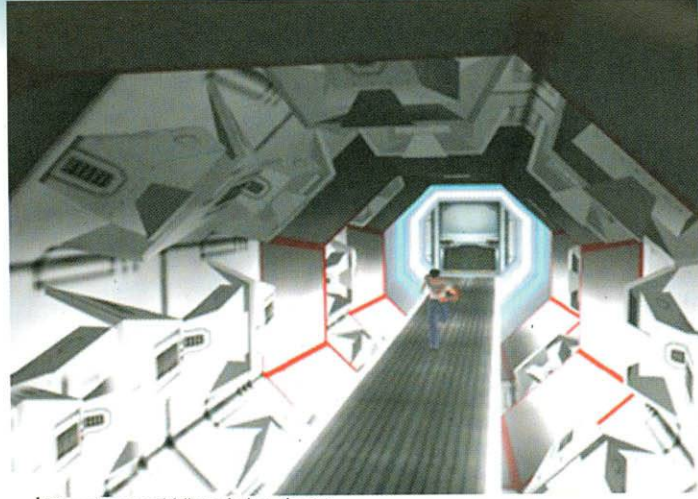
Andreas Binzenhöfer

Mission: Impossible

Guten Morgen, lieber Leser, dieser Text - solltest Du Dich entscheiden, ihn zu lesen - könnte Dein Leben verändern. Deine Aufgabe - solltest Du Dich entscheiden, sie anzunehmen - wird es sein, fünf Missionen und über 20 Level zu bestreiten. Dieses Preview wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören.

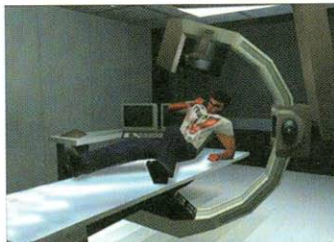


Um das Missions-Ziel zu erreichen, muß man teilweise sehr kreativ sein



Die meisten Level fallen sehr komplex aus

Mit Mission: Impossible hofft Infogrames, die Atmosphäre der zugehörigen Serie (bei uns als „Cobra, übernehmen Sie“ bekannt), und des Paramount Films zu uns nach Hause ins Wohnzimmer zu bringen. Die Story wird sich dabei grundsätzlich an den Film anlehnen, man schlüpft also in die Rolle von Ethan Hawk, der Tom Cruise sogar einigermaßen ähnlich sieht, und kommt dabei ganz schön in der Welt herum. Von der russischen Botschaft, über Prag und die Waterloo Station in London bis hin zu den CIA Hauptquartieren ist einfach alles geboten.



Ethan erwacht nach einer unfreiwilligen Vollnarkose

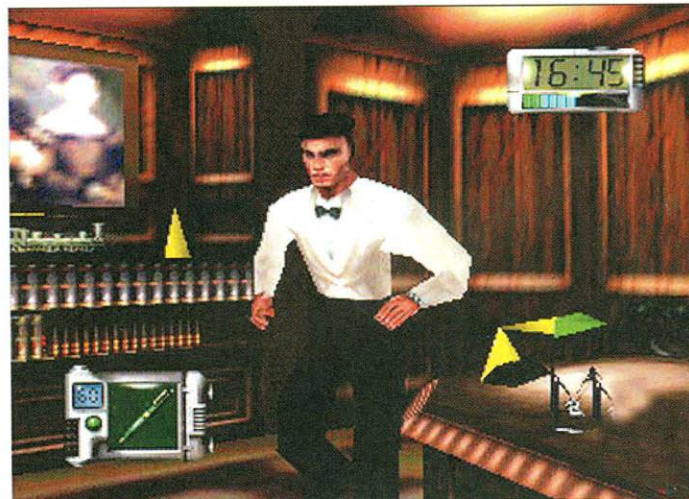
Ethan, übernehmen Sie

Ethan Hawk nimmt ähnlich wie im Film an einer Mission teil, die - Welch Überraschung - schief läuft. Direkt im Anschluß wird unser Held für einen Maulwurf gehalten und hat somit seine ehemaligen Kollegen auf den Fersen. An dieser Stelle greift endlich der Spieler ins Geschehen ein. Das Spiel an sich präsentiert sich hauptsächlich aus der dritten Perspektive, wobei allerdings auch klei-

ne Einlagen aus der Ich-Perspektive nicht fehlen werden. Daß Mission: Impossible allerdings wesentlich mehr ist als nur ein Shooter, wird schnell klar. Schon in der ersten Mission muß Ethan jede Menge kleiner Aufgaben lösen, um seine Ziele zu erreichen. Um dies möglichst spannend und interaktiv zu gestalten, hat sich Infogrames intensiv mit künstlicher Intelligenz auseinandergesetzt. Das Ergebnis sind knackige Rätsel, die nur durch gründliches Überlegen zu lösen sind. Schon in der ersten Stage muß Ethan beispielsweise an eine Einladung gelangen, die der nette Mann auf der Couch einfach nicht herausrücken will. Ihn einfach umzulegen, würde die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich ziehen. Man muß sich also schon etwas Besseres einfallen lassen. Vielleicht wartet man ja bis der gute Mann endlich beschließt heimzufahren und fängt ihn dann am Auto ab. In der zweiten Mission muß Ethan Hawk versuchen, die Araber und einige Waffenhändler



In diesem Raum sucht Ethan nach versteckten Gegenständen



Um ans Ende des jeweiligen Level zu gelangen, müssen verschiedene Rätsel gelöst werden

informer

Mission: Impossible war der erste Film, der von Tom Cruise und Paula Wagner, unter ihrem 1992 gegründetem Label Cruise/Wagner-Productions, finanziell unterstützt wurde. Neben Tom Cruise, Jean Reno und Ving Rhames, war außerdem noch Kristin Scott Thomas zu sehen, die letztes Jahr für ihre Rolle in „Der Englische Patient“ eine Oscar-Nominierung erhielt.



In der Ego-Perspektive wird Ethan transparent dargestellt



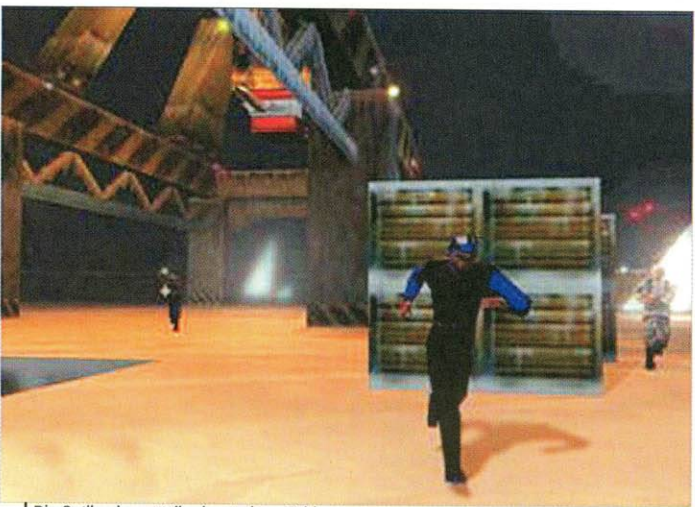
Diese Szene dürfte einigen von Euch bekannt vorkommen



Die meisten Missionen sind mit einem Zeitlimit versehen



Die künstliche Intelligenz der Gegner ermöglicht halbwegs sinnvolle Gespräche



Die Optik erinnert teilweise stark an GoldenEye



Durch den Metalldetektor sollt man nicht mit metallischen Waffen stolzieren

Kamera jedoch in den Charakter hinein, wobei die Hände und der Kopf transparent sichtbar bleiben. Die künstliche Intelligenz, die von Infogrames mit SOOL sogar einen eigenen Namen erhalten hat, soll dafür sorgen, daß man sich mit Gegnern halbwegs vernünftig unterhalten kann und daß diese wirklich auf unsere Aktionen reagieren; betritt man beispielsweise einen Raum bewaffnet, wird die Reaktion anders ausfallen, als wenn man sich nur vorbeizuschleichen versucht. Die ganze Sache hört sich also schon sehr vielversprechend an, und wenn die künstliche Intelligenz wirklich das hält, was uns von Infogrames versprochen wird, können wir uns auf ein sehr realistisches Spiel freuen, das stark an einen interaktiven Film erinnern wird. Ob und wann wir uns an der fertigen Version erfreuen dürfen, erfahrt Ihr wie immer in einer der nächsten Ausgaben.

Abwechslungsreiche an der Sache ist, daß man eingesammelte Gegenstände z.B. mit Sprengstoff versehen darf und dann seine Phantasie spielen lassen kann.

Mission: Impressive

Mission: Impossible hinterläßt bereits jetzt einen sehr starken Eindruck. Das Spiel bewegt sich mit 30 Bildern pro Sekunde extrem flüssig, die Perspektive erinnert dank einer Kamera, die permanent hinter dem Helden stationiert ist, stark an GoldenEye. Gelegentlich zoomt die

gegeneinander aufzuhetzen. Ein Vorhaben, das den Spieler ordentlich ins Grübeln bringen sollte. Die Zweikämpfe finden dabei, wie das restliche Spiel auch, in Echtzeit statt. Ethan tritt und schlägt je nach Entfernung auf den Gegner ein, und wer ihm zu nahe kommt, kriegt einfach einen Kopfstoß versetzt. Ansonsten kann sich Ethan noch ducken, rollen, krab-

beln und in einigen Situationen auch springen. Den richtigen Spaß bringt aber erst das riesige Waffenarsenal: angefangen mit einigen Pistolen, wird unser Charakter nach und nach mit Sprengstoff, Bomben und dergleichen konfrontiert werden. Das



Genre: Action Adventure
Spieler: 1
Hersteller: Infogrames

Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Ocean
Infogrames
Juli

MAX-PLANCK-STR.

Teil 22: Die Wette



Das Wort Spannung hat im letzten Monat eine ganz besondere Bedeutung gewonnen. Der Anfang vom Ende von Götz' geregelterm Eheleben begann am Mittwoch, den 4. März. Ein großer Teil der Fun Generation-Mannschaft traf sich beim Chef daheim, um auf dessen Leinwand das Champions League Hinspiel zwischen Vorjahressieger Borussia Dortmund und Möchte-Gernschen Herausforderer Bayern München anzuschauen. Regional bedingt waren die Fans des FC Bayern in der Überzahl, weswegen American-Sports-Spezialist Andy Puhl und ich zu Jubelzwecken in die Küche ausweichen mußten. O.K., viel haben die Dortmunder Jungs in München nicht bewegt - im Nachhinein gesehen aber nicht so schlimm, wie wir jetzt alle wissen. Während Götz in der Zeit nach dem Spiel Zweckoptimismus verbreitete („Wenn der Knothen platzt, dann aber gewaltig“) oder sich Beistand beim Geschäftsführer und Bayern-Fan Wolfgang holte („Götz, ich mach' mir wegen dem Rückspiel gar keine Sorgen.“), bot sich mir kurzfristig die Möglichkeit, zum Rückspiel zu fahren. Ermöglicht wurde diese Aktion von Herrn Amann (lebenslanger Dank ist ihm gewiß), seines Zeichens PR-Manager bei Konami, der Karten von Mehmet Scholl besorgen konnte (Mehmet wer?). Leider verlief die Anreise völlig anders als geplant: mit einem ca. 8 Meter hohen Kleinbus bei Windstärke 12 auf der Autobahn - was macht man nicht alles, um ein Fußballspiel live zu erleben. 10 Minuten vor Anpfiff noch schnell die Sitzplatzkarten aus dem Bayern-Block gegen Stehplätze in der Südtribüne eingetauscht - Party on, Wayne. In der 109. Minute war es dann endlich soweit: Während die Bayern krampfhaft versuchen, auch in der Champions League keine Tore zu schießen, konnte der BVB den entscheidenden Treffer landen. Als ich per Handy bei Götz anrufen wollte, war da allerdings schon besetzt. Seine Frau versuchte gerade, den Notarzt anzurufen, da sich der Chefredakteur mit einer Joypadverlängerung strangulieren wollte. Trotzdem, bis jetzt hat er die Wett-Niederlage ganz gut verkraftet. Wie es allerdings aussieht, wenn ich zum ersten Mal um 23:46 Uhr (bei Regen, Vulkanausbruch und Alieninvasion) Döner bestelle, wird erst die Zukunft zeigen (Wir erinnern uns: Götz und ich wetteten auf unsere Lieblingsvereine, der Verlierer muß dem Gewinner fünfmal zu jeder Tages- und Nachtszeit einen Döner frei Haus liefern). Ach übrigens, wie ist das eigentlich, wenn der BVB die Champions League erneut gewinnt und damit nur der Bundesliga-Erste fürs nächste Jahr qualifiziert ist?

Euer Fabian

GOETZ MUSS
DOENER HOLEN!



„Ich liefere meine Spezialität, den FC Bayern-Döner „Kebab Rot-Weiß“. Schmeckt genauso furchtbar wie der Verein spielt“



Fabian und sein BVB-Bomber

Das Wertungssystem

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

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

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



10 von 10

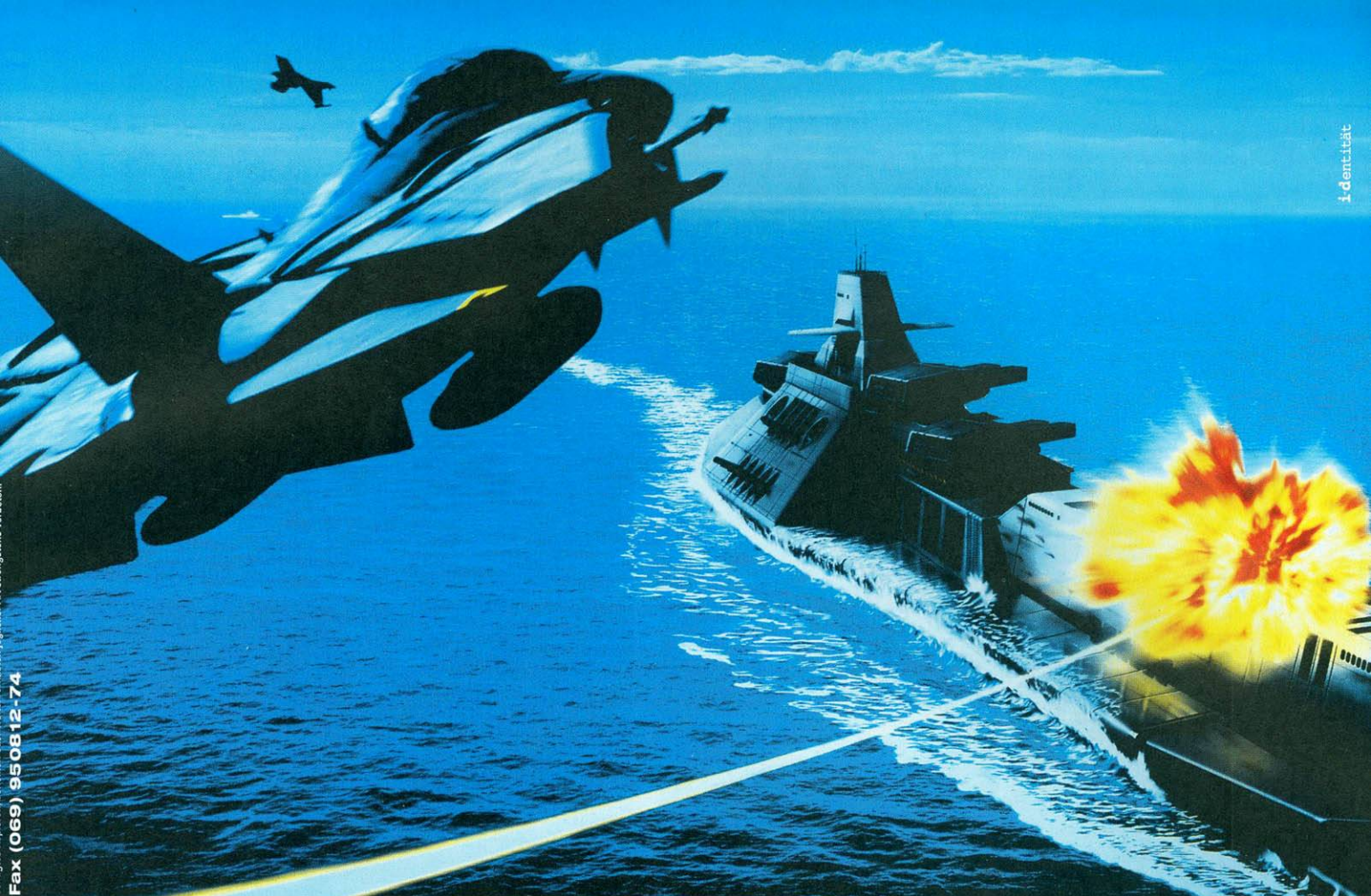
Grafik 8
Sound 9
Gameplay 10

Spieler: 1-9
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card,
dt. Texte & Sprachausgabe,
Multitap, Dolby Surround
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports Canada
Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

identität



AERO FIGHTERS ASSAULT



Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-herrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampffjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



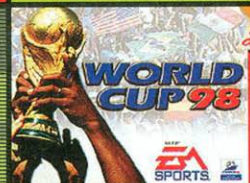
Distributed by



www.konami.com

Fabian Döhla

Frankreich 98 Die Fußball WM



So schnell kann es manchmal gehen: Während wir noch immer damit beschäftigt sind, uns die zahlreichen Manöver aus dem brillanten FIFA 98 - Die WM-Qualifikation anzueignen, ist man in der Entwicklungsabteilung von EA Sports schon längst über die „langweilige“ Vorrunde hinaus.



Im Replay sieht jede Aktion gleich bedeutend spektakulärer aus. Im Vergleich zum Vorgänger kann man die grafischen Fortschritte dennoch sofort erkennen



Spektakulär: Selbst mittels Seifalfallzieher können Tore erzielt werden. Generell wurde die Palette an Moves erweitert, es stehen z.B. neue Tacklings und Täuschungsmanöver zur Auswahl

In Kanada wird bereits letzte Hand an Frankreich 98 - Die Fußball WM angelegt, und für den Fall, daß die Verbesserungen ähnlich gravierend wie bei dem Schritt von FIFA 64 hin zum Nachfolger ausfallen sollten, steht rechtzeitig zur WM der nächste Pflichtkauf für Fußballfans im Laden. Neben den 32 teilnehmenden Mannschaften und allen zehn Stadien steht eine Vielzahl an neuen Optionen und Gameplay-Features bereit. Besonders auffallend ist der Fakt, daß das Geschehen auf dem satten Grün deutlich flotter von staten geht; ermöglicht wird dies durch die sogenannte Compression-Touch-Technik, die auch die Umsetzung aller Joypad-Kommandos merklich beschleunigen soll. Zudem gehören wohl auch verträumt agierende Mannschaftskameraden der Vergangenheit an, eine komplett überarbeitete Computerintelligenz sorgt für wesentlich nachvollziehbares Verhalten der nicht selbst gesteuerten Balltreter - in erster Linie dem Torwart ist die extra Portion Hirn gut bekommen, denn ärgerliche Black-Outs wurden auf ein Minimum reduziert. Dabei hat man es allerdings nicht belassen, selbst die imaginären Schiedsrichter erfuhren eine Aufwertung ihrer Intelligenz-Punkte und können nun besser mit strittigen Abseitsentscheidungen



Blickkontakt: Um das Geschehen rund um die Weltmeisterschaft noch realistischer wirken zu lassen, sind die Blicke der Spieler permanent auf Ball oder Gegner gerichtet



Gebannt verfolgt die herangeeilte Abwehr im Hintergrund die Glanzparade des Torwarts, der im Vergleich zu FIFA 98 wesentlich souveräner wirkt

umgehen. Notorische Taktierer kommen ebenfalls auf ihre Kosten, denn ähnlich wie beim Amiga-Klassiker Kick Off lassen sich während des Spiels vier verschiedene Marschrich-

tungen aktivieren, nervige Unterbrechungen mit umständlicher Menüführung werden dadurch geschickt umgangen. Darüber hinaus bietet Frankreich 98 - Die Fußball WM aber noch zahlreiche weitere Gimmicks an, die es wohl tuend von einem kommerziell anmutenden Update abheben. Erinnert sich noch jemand an die vorgegebenen Szenarios aus ISS Deluxe? Genau hier hat man frech von der Konkurrenz abgekupfert und bietet die Möglichkeit, im World Cup Classic-Modus acht verschiedene WM-Endspiele nachzuspielen. Ein weiteres Problem soll mit der Veröffentlichung dieses Hoff-

in:former

Features und kein Ende: Es ist mit Sicherheit als läßlich anzusehen, daß die authentischen Trikots mittels Bit-Map-Rendering ihren Weg ins Spiel finden, etwas übertrieben scheinen aber die lustigen Ratespielchen, die einen zwischen zwei Matches mit diversen Fragen aus dem WM-Geschehen der Vergangenheit konfrontieren. Wer's braucht...

Einen Wermutstropfen gibt es leider auch noch zu vermelden: Während die Sony-Umsetzung erneut mit umfangreichen Live-Kommentar aufwartet, macht die Nintendo-Version leider keinen Gebrauch von der speicherplatzsparenden Kompressionstechnik aus dem Hause Factor 5.

nungsträgers ebenfalls eliminiert werden: Dank zahlreicher Handicap-Optionen hat auch ein Rookie gegen erfahrene Dauerzocker eine reelle Chance, des weiteren werden erfolgreiche Spieler mit insgesamt acht Bonusteams belohnt.

Auftakt zum heißen Fußball-Sommer

Electronic Arts gibt den ersten Wardschuß in Richtung Konkurrenz ab. Führt man sich vor Augen, welche enorme Softwareschwemme pünktlich zum Sportereignis des Jahres auf den Konsumenten zukommt, so scheinen die zahlreichen Verbesserungen auch dringend benötigt zu werden. Größter Konkurrent auf dem N64 dürfte ein neues International Superstar Soccer darstellen, die PlayStation-Variante muß es sogar mit noch mehr Herausforderern aufnehmen (vgl. in:former zu Super Match Day). Die endgültigen Qualitäten werden wohl erst bei einem ausführlichen Vergleichstest ans Licht kommen.



Genre:

Sportspiel

Spieler:

1-4 (N64) / 1-8 (PS)

Hersteller:

Electronic Arts

Entwickler:

EA Sports

Testmuster:

Fun Generation

Veröffentlichung:

19. Mai (USA)

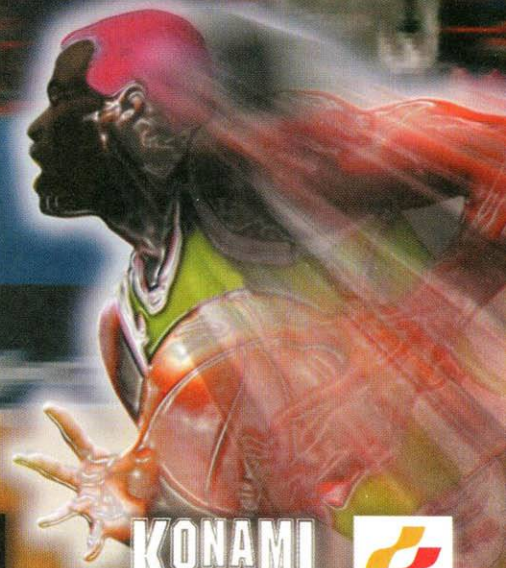
MAGIC ZONE



PRO98

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
Konami © 1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigt Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.



Fabian Döhla

Tommi Mäkinen

World Rally Champion

Nach der Veröffentlichung von V-Rally herrschte im Genre der Rallyespiele lange Zeit Ruhe. Nachdem letzten Monat die ersten Runden mit Colin McRae gedreht wurden, zaubert jetzt auch UBI Soft einen Abkömmling des Spektakels rund um die verdreckten und verbeulten Autos aus dem Hut.



In der Dunkelheit geben die Heckleuchten der Gegner eine gute Orientierungshilfe ab



Die Computergegner sind äußerst rücksichtslose Fahrer und schießen einen regelmäßig von der Strecke

in:former

Tommi Mäkinen ist zumindest im Rallyelager eine bekannte Größe. Der gebürtige Finne wurde erst vor kurzem Seriensieger in seinem Heimatland, ein knappes Kopf-an-Kopf-Duell mit Landsmann Juha Kankkunen entschied Tommi Mäkinen letztendlich für sich. Auch die Fahrer-WM ging an den Rallyeprofis. Der eine Punkt Vorsprung, der zum Titel verhalf, ist gleichzeitig der knappste Vorsprung seit 18 Jahren. Markenweltmeister wurde zum dritten Mal hintereinander Subaru.



Im fernen China sollten Ausflüge in die Vegetation tunlichst vermieden werden



Authentisch: In Alaska schneit es während des Rennens



Drift-Organie: Nur wer rechtzeitig einlenkt, übersteht enge Kurven ohne gravierenden Zeitverlust

Größter Unterschied und damit wohl auch größter Vorteil gegenüber der Konkurrenz stellt der Streckeneditor dar, der diesmal endgültig die Konstruktion eigener Pisten ermöglichen soll. Aus zahlreichen kleinen Teilen baut man sich ganz im Stile der Carrera-Bahnen dann Stück für Stück einen eigenen Parcours. Sollte dieses Feature tatsächlich seinen Weg in das finale Produkt finden, so wäre es neben SuperCross feat. Jeremy McGrath erst das zweite Spiel mit diesem Feature. Ansonsten findet sich in diesem Rennspiel alles, was das Zocker-Herz begehrt: Man kann hinter dem Steuer von immerhin neun Autos Platz nehmen, darunter befinden sich unter anderem die Rallye-Versionen des beliebten VW Golfs oder der Ford Escort, Spieler mit einem Hang zum Understatement steigen hingegen stilecht in einen Skoda.

Features en masse

Keine Frage, auch das Car-Setup kann individuell beeinflusst werden. Von der Federvorspannung bis hin zum passenden Reifen kann man je nach Vorlieben deutliche Eingriffe am Rennbolide vornehmen. Dies ist auch nötig, denn die Konkurrenz ist offenbar mit allen Wassern gewaschen und bringt einen auf den zahlreichen, grafisch fulminant umgesetzten Strecken regelmäßig in arge Bedrängnis. Unabhängig davon, ob man sich für den einsteigerfreundli-

chen Arcade-Modus oder für heiße Duelle in der Meisterschaft entscheidet, die CPU-gesteuerten Fahrer haben einiges auf dem Kasten und lassen einen in regelmäßigen Abständen ihr Heck sehen. Daß auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht wird, versteht sich fast schon von selbst, allerdings war diese Komponente des Spiels zum Preview-Zeitpunkt noch nicht integriert und konnte deshalb auch nicht angetestet werden. Bis zum Release im Mai geht aber noch einige Zeit ins Land, weshalb man sich an dieser Stelle sicherlich keine Sorgen machen muß -

sobald eine Review-fähige Version von World Rally Champion Tommi Mäkinen (kürzer geht's nicht?) eintrifft, werden wir das Game intensiv auf Herz und Nieren testen.



Genre:
Spieler:
Hersteller:

Rennspiel
1-2
UBI Soft

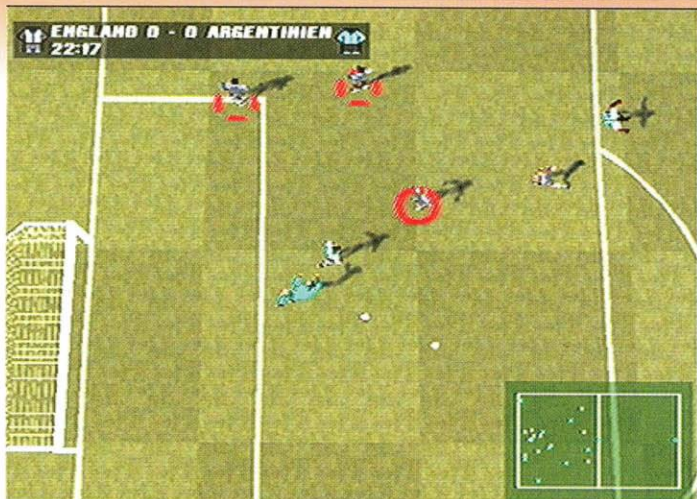
Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:

Europress
UBI Soft
Mai

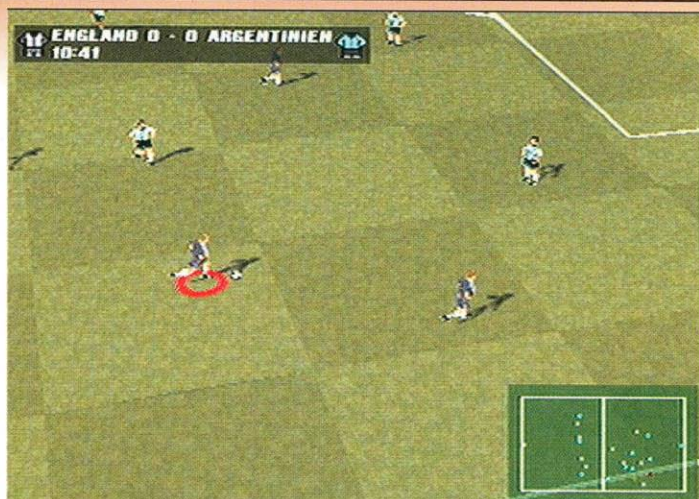
Fabian Döhla

Super Match Soccer

Manchen Softwarefirmen ist keine Herausforderung groß genug. Bedenkt man, daß mit FIFA 98 ein absolutes Spitzenprodukt auf dem Softwarethron Platz genommen hat und mit der Konami-Riege an hochwertigen Fußballspielen ausreichend Alternativen zur Verfügung stehen, so sollte Super Match Soccer doch eigentlich etwas ganz Besonderes zu bieten haben.



Die Vogelperspektive verschafft die beste Übersicht, ist grafisch allerdings eindeutig die schwächste Variante



Duelle im Mittelfeld gewinnt man am besten unter Einsatz der Sprint-Taste

In der uns vorliegenden Previewfassung ist das auch tatsächlich der Fall, besticht die Hatz nach dem Leder doch durch das völlige Fehlen einer Schußfunktion. Damit ist man momentan noch gezwungen, den gegnerischen Torwart mittels einer der insgesamt drei Passtasten zu überwinden. Leider stellt dies kein einfaches Unterfangen dar, schon nach wenigen Minuten fühlt man sich wie Jürgen Klinsmann während seiner Zeit beim FC Bayern. Beste Chancen werden permanent verstreut, und auch die hundertprozentigen Möglichkeiten landen mit Vorliebe neben dem Tor.



Turnier unterbrochen wegen Lachkrämpfen

in:former

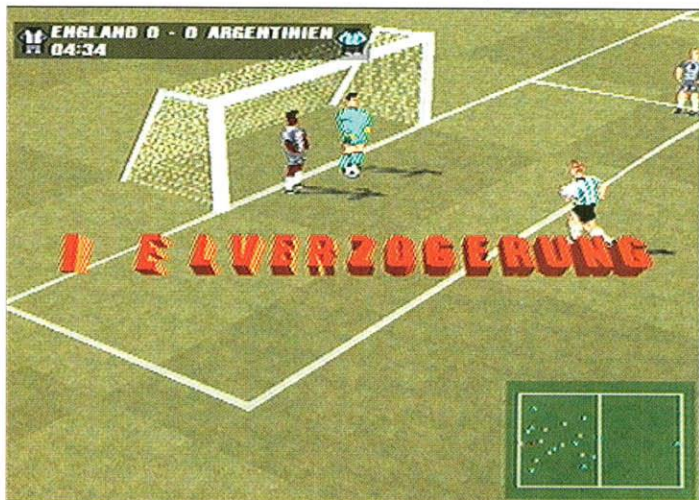
Rechtzeitig zur Fußball-WM bastelt wieder fast jedes Softwarehaus an einem Fußballspiel. Die wichtigsten Titel haben wir hier kurz aufgelistet, jedoch können sich die Namen noch kurzfristig ändern.

FIFA 98 - World Cup (PS, N64, Electronic Arts)
Super Match Soccer (PS, Acclaim)
Acclaim Sports Soccer (N64, Acclaim)
Golden Goal (PS, N64, BMG, siehe diese Ausgabe)
World League Soccer (PS, Eidos)
International Superstar Soccer Pro 98 (PS, Konami)
International Superstar Soccer 2 (N64, Konami)
adidas Power Soccer 98 (PS, Psygnosis)
Kick Off 98 (PS, UBI Soft)
Sensible Soccer (PS, GT Interactive)

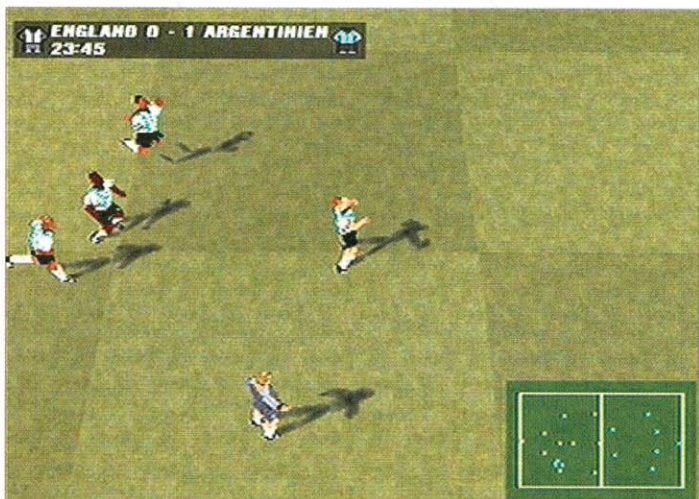
Ab ins Trainingslager

Im Regelfall finden sich in unseren Previews keine negativen Aussagen, aber Super Match Soccer provoziert förmlich eine Abkehr vom gewohnten Prinzip. Die Grafik ist ein Kapitel für sich: Zwar gab man der Polygondarstellung den Vorzug, warum sich die Spieler aber dennoch epileptisch zuckend über das Grün bewegen, will nicht recht klar werden, auch wenn man zumindest eine Teilschuld auf das Ruckel-Scrolling schieben kann. Die schon angesprochene Steuerung leistet sich auch noch die eine oder andere Ungereimtheit, präzise Flanken lassen sich seltsamerweise nur mit L1 oder R1 in den 16-Meter-Raum bringen. Schafft man es

nach mehreren Versuchen doch einmal, einen halbwegs akzeptablen Spielzug auf die Beine zu stellen, so scheitert der erfolgreiche Abschluß letztendlich an der mehr als eigenwilligen Ballphysik. Nachdem das Spiel allerdings noch nicht komplett fertiggestellt ist, wollen wir es bei diesem Schuß vor den Bug belassen und hoffen bis zur Veröffentlichung auf einige intensive Trainingseinheiten.



An alles gedacht: Hält der Torwart den Ball zu lange, gibt es indirekten Freistoß wegen Spielverzögerung



Dilettantisch: Wird ein Tor erzielt, so stürzen die Spieler amöbenhaft über den Rasen



Genre: Sportspiel
Spieler: 1-8 (Zwei MultiTaps)
Hersteller: Acclaim

Entwickler: Cranberry Source
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: Mai

Fabian Döhla

Tombi

Zwar befindet sich das hier vorgestellte Spiel unter dem Namen Tomba! schon seit längerem auf dem japanische Markt, doch der sich wie ein roter Faden durch das Spiel ziehende Adventuretouch verhinderte aufgrund der Sprachbarriere einen kompetenten Test.



Des öfteren können höhere Levelpassagen nur durch elegante Turnübungen erreicht werden



Mit dem Morgenstern kommt man den Schweinen nur kurzzeitig bei, um sie endgültig zu beseitigen, sollten sie aus dem Screen geworfen werden

Um so besser, daß Sony jetzt eine deutsche Version angekündigt hat, die in der vorliegenden Previewfassung immerhin schon über lateinische Schriftzeichen verfügt. Betrachtet man dann zum ersten Mal näher die Bewegungen des Helden mit der schicken rosa Haarpracht, wird dem erfahrenen Videospieler sofort klar, daß der Ursprung des Spiels bei Capcom zu finden ist, denn mit solch eleganten Laufbewegungen konnte bisher nur das legendäre Ghosts'n Goblins aufwarten. Diesmal hat man es jedoch nicht mit Untoten, sondern mit überaus lebendigen Schweinen zu tun, die im ganzen Land für Ärger und Unruhe sorgen. Bei der abenteuerlichen Jagd wird auf die klassische Seitenperspektive gesetzt, die regelmäßig durch die Möglichkeit in einzelnen Fällen ein Stück ins Bild hinein zu gehen, merklich aufgelockert wird.

Ein echtes Allroundgenie

Die Fortbewegungs- und Angriffsmöglichkeiten von Tombi könnten variabler nicht sein: Laufen, Springen und Rennen gehören prinzipiell zum Standardprogramm, allerdings schwingt sich der leicht geschürzte Held auch gerne von Ast zu Ast oder greift auf Lianen zurück, um sich im Level fortzubewegen. Den Gegnern aus Tier und Pflanzenwelt ist anfangs nur mit



Die Aktionsmöglichkeiten von Tombi lassen durchaus als vielseitig bezeichnen, die komplexe Steuerung wirkt aber trotz der zahlreichen Funktionen keineswegs überladen

dem in der Grundausstattung zur Verfügung stehenden Morgenstern (später kommen weitere Waffen hinzu), der sich in R-Type-Manier auch für einen Superschlag aufladen läßt, beizukommen. Ist der Feind dann angeknockt, springt man elegant auf dessen Rücken und wirft ihn endgültig Richtung Jenseits. In die Schublade der Normalo-Jump'n Runs sollte man Tombi aber nicht stecken, durch die Konversation mit der Bevölkerung und das Lösen von kleineren Rätseln wird bewußt Abwechslung ins Spiel gebracht. Auch die Tatsache, daß die umfangreichen Level keinesfalls



Im Inventar findet sich vom Schlüssel bis hin zu anderen Waffen alles, was der moderne Abenteurer benötigt

absolut linear verlaufen, trägt zusätzlich zu einem gelungenen Mix aus Alex Kidd und Wonderboy bei. So schleppt man bereits nach kurzer Spielzeit ein stattliches Inventar mit

informer

Zum Vergleich: Die Animationen der Hauptfiguren gleichen sich wie ein Ei dem anderen.



oben: Ghoul's'n Ghosts (MegaDrive)



sich herum und grübelt permanent über mögliche Einsatzmöglichkeiten von Schlüsseln oder magischen Gegenständen. In einer der nächsten Ausgaben folgt ein Test, bis dahin könnt Ihr ja nochmals Super Ghoul's'n Ghosts aus dem Keller holen und in Erinnerungen schwelgen.



Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: Sony

Entwickler: Capcom
Testmuster: Sony
Veröffentlichung: Mai

Andreas Binzenhöfer

Vigilante Eight

Beinahe jeder Videospieleler träumt genreunabhängig von der uneingeschränkten Bewegungsfreiheit. Doch wie bitte realisiert man diesen Luxus bei einem Rennspiel? Vor etwas über einem Jahr veröffentlichte Sony in Zusammenarbeit mit Singletrace den ersten Twisted Metal-Teil, eine Art Kompromiß zwischen Rennspiel und Shooter mit Bewegungsfreiheit.

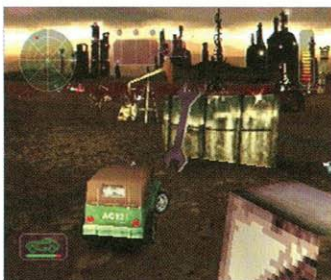


Im Zwei-Spieler-Modus geht es richtig zur Sache



Die Extra-Waffen sind um Welten besser als die Grundausstattung

Activision arbeitet momentan schwer daran, dieses exotische Genre um einen Titel zu bereichern. Bei Vigilante Eight heizt man nämlich ebenfalls durch ganz Amerika und schießt dabei alles ab, was einem in die Quere kommt. Im Arcade-Modus entscheidet man sich zunächst für eine der zehn Lokalitäten (Ski Resort Colorado, Secret Base Nevada, Sand Factory Utah...) und setzt sich dann hinters Steuer eines der zwölf Wagen (Van, Schulbus, Manta(!)...). Lediglich



Mit diesem Extra können kleinere Schäden repariert werden



Dank des Radars kann man die Gegner leichter finden



Die Damage-Anzeige links unten zeigt den Schaden der Gegner an



Mit dem Schulbus hat man zusätzlich die Möglichkeit, die Gegner effektiv zu rammen



Derartige Kollisionen sollte man möglichst vermeiden

in-former

Nach den beiden Twisted Metal Teilen von Sony und Auto Destruct von Electronic Arts ist Vigilante Eight bereits der vierte Vertreter dieses Genres. Offensichtlich scheint die Kombination aus Rennspiel und Shooter eine gewisse Faszination auf den Videospieleler auszuüben.

mit einem Maschinengewehr ausgerüstet, versucht man sich anschließend, gegen vier Mitstreiter durchzusetzen. Damit die ganze Sache etwas spannender und gerechter wird, liegen jede Menge Extras, teilweise gut versteckt, in der Gegend verteilt und warten darauf, eingesammelt zu werden. Neben durchschlagkräftigen Granaten- und Raketenwerfern gibt es nützlichweise auch diverse Lebensauffüller. Im ergänzenden Quest-Modus geht es dann darum, einen gewissen Locki je nach Auto durch vier verschiedene Gebiete zu begleiten. Damit Locki beispielsweise wieder in sein Ufo kommt, muß er zunächst für einen Freund ein Ölfeld zerstören und dabei aufpassen, daß er nicht selbst erwischt wird. Da der Zwei-Spieler-Modus bei Vigilante eight besonders

spaßig werden dürfte, beabsichtigt Luxoflux, sowohl einen Head-to-Head-Modus als auch eine Link-Kabel-Option zu integrieren.

Wir zwei fahren irgendwo hin

Vigilante eight macht bereits einen guten Eindruck. Vor allem mit analoger Steuerung ist zeitweise ein richtiger Ansatz von Freiheit zu spüren. Die Computer-Gegner verhalten sich zwar einigermaßen intelligent, trotzdem geht aber nichts über eine lustige Partie gegen einen menschlichen Mitspieler. Dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades eignet sich Vigilante Eight auch mal als schnelles Spiel für zwischendurch, wenn man beispielsweise gestreßt von der Arbeit nach Hause kommt und sich mal so richtig austoben möchte. Da es auch rein technisch kaum Bedenken gibt, bleibt nur noch abzuwarten, ob Activision das vorhandene Potential zu nutzen weiß. Spätesten in einer der nächsten Ausgaben wissen wir mehr.



Genre: Rennspiel / Shooter
Spieler: 1-2
Hersteller: Activision

Entwickler: Luxoflux
Testmuster: Activision
Veröffentlichung: Mai

Luxoflux
Activision
Mai

Fabian Döhla

Xenocracy

Unendliche Leere... Wing Commander zählt sicher nicht mehr zu den aktuellsten Titeln, und Fans von Weltraumaction haben wohl auch schon Hi-Res-Titel Colony Wars bis in den letzten Winkel erkundet. Nachschub gibt es in Form von Xenocracy von Ubi Soft, das einen im Cockpit diverser Weltraumgleiter Platz nehmen läßt.

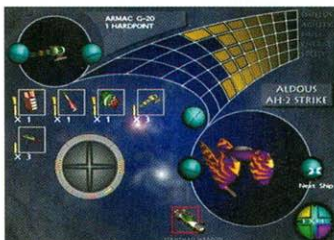


Dieses Alienschiff war zur falschen Zeit am falschen Ort: Game Over!



Dank automatischer Zielhilfe lassen sich weit entfernte Gegner frühzeitig unter Beschuß nehmen

Es scheint zwischenzeitlich zum guten Ton zu gehören, daß im Weltraum permanent irgendein Krieg geführt wird, Xenocracy macht hier keine Ausnahme. Vier Supermächte bekämpfen sich mit schier unglaublicher Hartnäckigkeit, und es liegt am Spieler, wieder ein interstellares Gleichgewicht herzustellen. Wahlweise im Simulationsmodus, der neben der Aktionkomponente verstärkt Wert auf das Schließen von Allianzen legt und eine geschickte Einteilung der verfügbaren Rohstoffe fordert, setzt der Arcade-Modus primär auf hitzige Laserduelle, die nur durch gewagte Flugmanöver und richtig eingesetzte Waffensysteme gewonnen werden können. Wer sich in den Weiten des Alls verloren vorkommt, organisiert mit einigen Freunden ein kurzweiliges Deathmatch. Grafisch präsentiert sich Xenocracy in einem gelungenen Mix aus Hi-Res-Darstellung in den Menüs und Briefings, das eigentliche Spielgeschehen erstrahlt in der Stan-

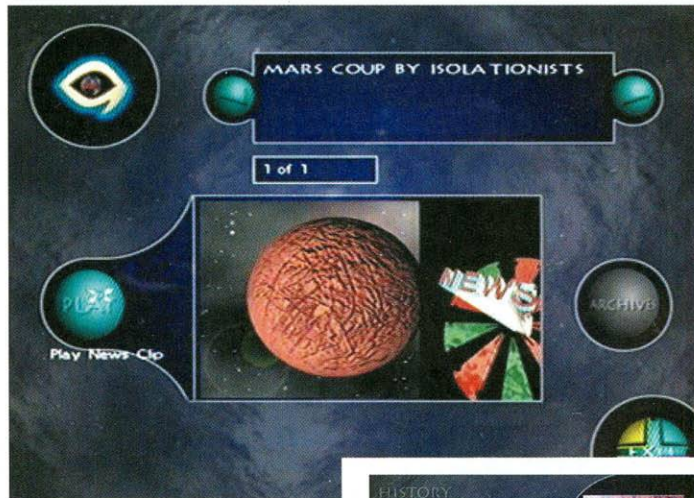


Jeder Gleiter läßt sich mit mehreren Waffensystemen bestücken

dard-Auflösung der PlayStation. Im Gegenzug kann man allerdings endlich dem Wunsch, vereinzelte Schlachten auch auf Planetenoberflächen austragen zu können, nachkommen. Hinsichtlich der Steuerung setzt man momentan noch ganz auf die Digital-Schiene, die jedoch trotz voller Belegung des Joypads keinerlei Schwierigkeiten bereitet, ein Analogmodus ist für die Endversion zumindest geplant. Alle essentiellen Funktionen wurden gut auf die acht Tasten verteilt; egal ob man feindliche Schiffe ins Visier nehmen will oder ein retendes Ausweichmanöver einleitet: ein simpler Tastendruck führt ohne Umwege zum gewünschten Ergebnis.

Kanonenfutter für Alienjäger

Zieht man in Betracht, daß Xenocracy noch keinesfalls fertiggestellt ist, so ist der hinterlassene Eindruck als



Wer sich für den Simulationsmodus entscheidet, bekommt unter anderem aufschlußreiche „Space-News“ präsentiert...

überaus positiv zu bewerten. Auch wenn es noch an spielerischer Tiefe mangelt, erkennt man die Absicht, frischen Wind in dieses Genre zu bringen. Die Idee des Weltraumhandels erinnert frappierend an Elite, einen überaus erfolgreicher C64-Titel, der Deathmatch-Modus war in dieser Form noch in keiner Space-Opera zu finden und sorgt damit für einen weiteren Innovationspunkt. Wie das Spiel im Vergleich zu seiner starken Konkurrenz letztendlich abschneidet, wird aber erst der Test ans Licht bringen.

informer

Grolier Interactive ist besonders für seine Multimedia Encyclopedia bekannt. An sich stellt so ein Nachschlagewerk keine besondere Neuheit dar, allerdings fand die Wiederveröffentlichung auf DVD statt, und somit kann sich Grolier damit rühmen, als einer der ersten Anbieter überhaupt dieses Medium unterstützt zu haben. Für Audio-Freaks war die DVD durch eine Abmischung aus dem im Kino beliebten Dolby Digital (AC-3) zusätzlich interessant, hoffentlich verhält es sich mit dem ersten Konsolenauftritt der Firma ähnlich.



... oder kann sich die geschichtlichen Hintergründe der United Planet Nations in Hi-Res zu Gemüte führen



Während des Loading-Screens wird das Mission-Briefing nochmals in Kurzform präsentiert, wer der Leia-Verschnitt links unten sein soll, ließ sich bisher noch nicht endgültig klären

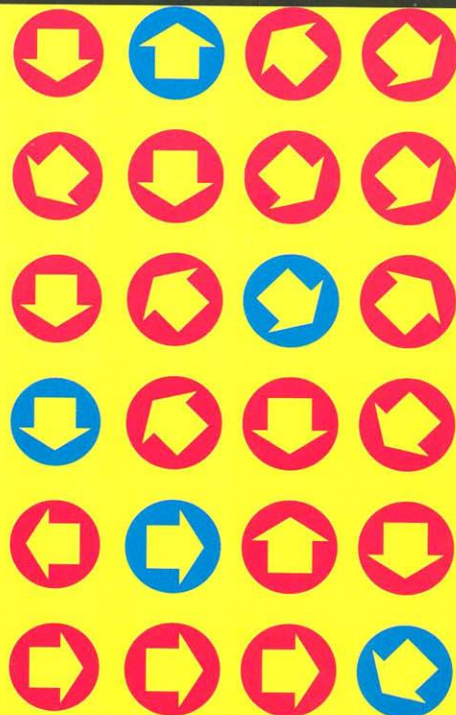


Genre:	Space-Opera	Entwickler:	Grolier Interactive
Spieler:	1	Testmuster:	Ubi Soft
Hersteller:	Ubi-Soft	Veröffentlichung:	2. Quartal



**Nicht nur für Finnen!
Die Shirt-Rückseite**

**how to finnish
\$mørebrød-MØVE**



FUN DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY

0.8
4 394081 005808

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



**Auch Sie hat
jetzt unser
Shirt!!**

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

TEKKEN 3

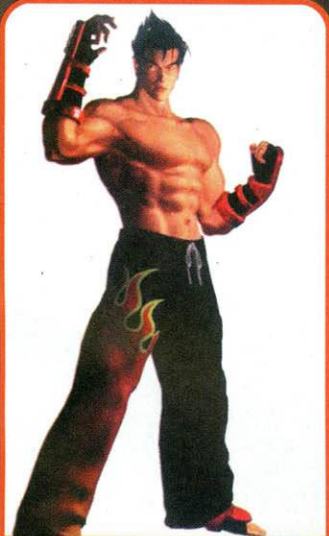
Götz Schmiedehausen





Heihachi Mishima

DREI GENERATIONEN Der alte Mann des Tekken-Turniers, Heihachi Mishima hat die Kontrolle über das Mishima Financial Empire durch einen Kampf gegen seinen leiblichen Sohn Kazuya zurückerobert. Mit achtundfünfzig Jahren zählt er sich nicht zum alten Eisen und setzt sich für die unterdrückten Völker dieser Erde ein. Fünfzehn Jahre nach der Auseinandersetzung mit Kazuya stößt Heihachis Spezialeinheit „Tekken Force“ in den Ruinen eines südamerikanischen Tempels auf eine Kreatur, die sich als „God of Fight“, als Gott des Kampfes bezeichnet. Als Heihachi im Ausgrabungsgebiet ankommt, sind von seiner Einheit nur noch schrecklich verstümmelte Leichen zu finden. Heihachi Mishima wird klar, daß sein Vorhaben, der Herrscher der Welt zu werden, nicht ohne einen Kampf gegen den Gott des Kampfes möglich sein wird.



Jin Kazama

DIE BLUTLINIE Jin Kazamas Vater Heihachi Mishima richtete vor langer Zeit das erste Tekken-Turnier aus. Bei dieser geheimen Veranstaltung kämpfen die besten Martial Arts-Kämpfer der Welt um den Titel des größten Fighters aller Zeiten. Am zweiten Tekken-Turnier nahmen auch Jun und ihr Bruder Kazuya teil, doch inzwischen wächst die dritte Generation heran. Mit fünfzehn Jahren muß Juns Sohn Jin erleben, wie seine Mutter vom Gott des Kampfes, dem Ogre entführt wird. Sein Großvater Heihachi nimmt den Waisen bei sich auf, und beseelt vom gleichen Wunsch wie sein Enkel, nämlich den Dämon zu einem Kampf zu fordern, trainiert Heihachi Mishima Jin bis zu seinem neunzehnten Lebensjahr, um dann das Tekken 3-Turnier, das sogenannte „King of the Iron Fist-Tournament“ auszurufen.



Hwoarang kämpft wie Baek aus Teil 2



Jin und Paul beim Sparring

Als Tekken 3 vor über einem Jahr in die Spielhallen kam, grübelten die Fans in aller Welt, wie Namco das Spektakel wohl auf die PlayStation konvertieren würde. Die Gerüchteküche brodelte über, beliebtestes Spekulationsobjekt war ein Hardware-Zusatz, der die PlayStation auf Touren bringen soll. Seit Tekken 2 sind die Programmerroutinen, die Konsole auszureizen, um ein Vielfaches effektiver geworden, schon der Unterschied zwischen Tekken 2 und Soul Blade sprach Bände. Betrachtet man sich den Vorspann von Tekken 3, wird klar, daß Namco auch in puncto „Renderfilmchen“ neue Maßstäbe setzt. Mit schnellen Schnitten und lebensecht gezeichneten und animierten Charakteren wird die Story von Tekken 3 erzählt, angefangen bei der Erweckung des Gottes des Krieges bis hin zur Rekrutierung der Kämpferriege.

Da wir gerade bei der Grafik sind, die aufwendigen 3D-Hintergründe der Arcade-Vorlage finden sich bis auf wenige



Jin in Siegerpose. Er hat wie alle anderen Kämpfer drei Outfits

Abstriche, wie das Fehlen einiger Gegenstände und Details (dafür gibt's zwei Extra-Szenarios, nämlich „Strand“ und „Laboratorium“), originalgetreu wieder, und dies trotz einer Framerate von 50 bis 60 Frames pro Sekunde.

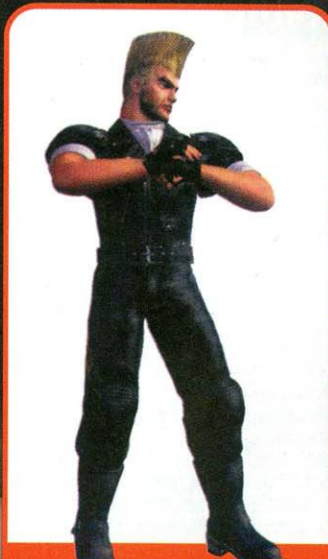
Fight!

Im Ring wird insgesamt Altbewährtes geboten, allerdings mit vielen Verfeinerungen gegenüber den zwei Vorgängern. Die Moves der Kämpfer sind in der Ausführungstechnik nicht verändert, sondern nur um einige Manöver erweitert worden. Kämpfer wie Lei Wulong oder King The 2nd bringen es auf über 100 Moves



Ogre

DER GOTT DES KAMPFES Die Legenden besagen, daß es sich bei Ogre um eine Art Waffe handelt, die von den Göttern, die vom Himmel fielen, auf der Erde vergessen wurde. Es versteht den Ursprung und den Aufbau aller Lebenformen und kann die Seelen der besiegten Feinde in sich aufnehmen, um seine Kraft zu stärken. Auf der Suche nach den stärksten Kämpfern der Welt zieht er durch alle Regionen der Erde und raubt ihnen ihre Seelen. Er tritt in zwei Formen auf, entweder als menschenähnlicher Krieger oder als geflügelter Dämon.



Paul Phoenix

DER HARTE HUND Paul Phoenix quälten noch immer die Zweifel an der Zufälligkeit des Unfalls, der ihn vor dem Match gegen Kazuya Mishima beim letzten Tekken-Turnier schwer verletzte. Mit seinen sechsundvierzig Jahren wurmte es ihn in den letzten Jahrzehnten gewaltig, daß er das Tekken-Turnier nie gewinnen konnte. Als eines Tages eine Einladung zum „The 3rd King of Iron Fist Tournament“ im Briefkasten lag, wußte Paul, daß dies seine letzte Chance sein würde.



Dieser Doppelhandschlag war schon immer die Spezialität der Williams-Schwester

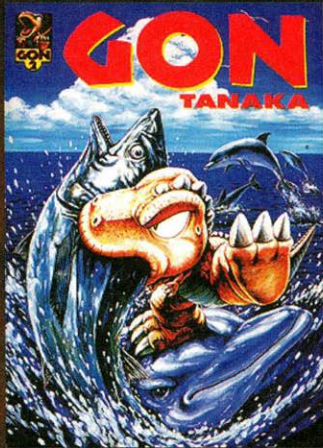


Forest Law

DER SOHN DES DRACHEN Wohlbehütet von seinem Vater Marshall wächst Forest Law in den USA auf. Sein Vater trainiert täglich mit ihm im hauseigenen Dojo, und mit knapp fünfundzwanzig Jahren passen ihm nicht nur die Kinderschuhe nicht mehr, er wird auch den strengen Regeln des Vaters Marshall überdrüssig. Als Paul Phoenix überraschend bei den Laws vorbeischaud, trifft er Forest allein an und überzeugt ihn davon, gegen den Willen seines Vaters, der selbst ein zweifacher „King of the Iron Fist Tournament“-Teilnehmer ist, am Tekken 3-Turnier teilzunehmen.

informer

Der uns bekannte PlayStation only-Charakter GON ist eine Erfindung des japanischen Anime-Künstlers Masashi Tanaka und tauchte erstmals 1992 mit dem Taschenbuch GON in Deutschland auf. Dank des Fehlens jeglicher Sprechblasen kann man das Comic exakt so genießen, wie Tanaka es konzipiert hat. Die Story um einen ca. ein Meter großen, äußerst übellunigen und futtergieriger T-Rex mit Riesenkräften soll nicht nur zur reinen Unterhaltung dienen. Während des Erlanger Comic-Salons 1992 hatten ich Gelegenheit, mit Tanaka zu plaudern, da der Künstler es sich nicht nehmen ließ, jedem anstehenden Fan eine filigrane GON-Zeichnung ins Poesie-Album zu malen. GON soll den Kids ein natürliches Umweltbewusstsein zurückvermitteln, das in der voll technisierten Welt des zwanzigsten Jahrhunderts immer mehr ins Abseits gedrängt wird. GON beschützt mal die Schwachen vor den Starken, er zerstört aber auch aus Eigennutz und Boshaftigkeit und ist so eine bewußt überzeichnete Parabel auf den Menschen. Für die ansonsten recht gefühlsarm und kontrolliert wirkenden Japaner steigerte sich Tanaka im Verlauf der Unterhaltung in einen temperamentvollen und leidenschaftlichen Vortrag über seine Philosophie hinein, und seinen Versuch, über das Medium GON Botschaften zu vermitteln. GON erscheint in Deutschland im Verlag Edition Kunst der Comics GmbH, bisher liegen vier Bände vor.



Nina wird aus der Cold Sleep-Kammer erweckt

und ca. 10 Combos. Im Kämpferfeld finden sich zwar massig Neuzugänge, jedoch sind Kämpfer wie Forest Law oder Jin Kazama eng an die Vorgänger Marshall Law bzw. Kazuya Mishima angelehnt, weshalb Euch der Umstieg auf Tekken 3 nicht sonderlich schwer fallen wird. Über den Kampfstil von Gon, dem Manga-Saurier, kann nur spekuliert werden, es heißt aber, daß er ähnlich sei wie Alex und Roger aus Tekken 2, aber bevorzugt wieder seinen Kopf als Rammbock einsetzt. Echte Neuerungen im Kampfsystem sind zwar rar gesät, doch trotzdem vorhanden. Die Quick Recovery Rolls ermöglichen es einem gefallenen Gegner blitzschnell wieder auf die Beine zu



Gon wehrt sich hauptsächlich mit Kopfstoßen und Schwanzschlägen



Gon gibt Jin den Rest



Bryan Fury

UNHEILIGES LEBEN Während einer Schießerei in Hong Kong kommt Polizist und Hobby-Kickboxer Bryan Fury ums Leben. Anstatt in einem Sarg zu vermodern, wird sein Körper in ein Geheimlabor gebracht, und dort von Dr. Abel, einem Wissenschaftler einer Unterweltorganisation zu neuem Leben erweckt. Obwohl die Forschungsarbeit Abels auf Dr. Boskonovitchs Erkenntnissen basiert, war Abel der erste, der Cyborgs für Arme-Zwecke herstellen konnte. Doch zur Perfektionierung der künstlichen Intelligenz der Kreaturen braucht Abel die vollkommensten Gehirnströme, nämlich die von Boskonovitch. Bryan Fury schleicht sich ins Tekken 3-Turnier ein, um an Yoshimitsu ranzukommen, der bekanntermaßen eine enge Beziehung zu Boskonovitch unterhält.



Gun Jack

TÖTUNGSMASCHINE MIT HERZ Die Physikerin Jane war acht Jahre alt, als sie vom Cyborg Jack 2 aus einem verseuchten Krisengebiet gerettet wurde. Kurz darauf mußte sie mit ansehen, wie Jack 2 von einem Satellitenlaser erschossen wurde. Neunzehn Jahre später gelingt es Jane, Jack 2 mit Maschinengewehren in den Armen und Teilen seines sanften Wesens wiederherzustellen. Mit Hilfe von Mishima Financial Empire kann Gun Jack am Tekken 3-Tournament teilnehmen.



Nina Williams

DER LAUTLOSE TOD Im letzten Tekken-Turnier hatte Nina Williams den Auftrag, Kazuya Mishima zu töten, aber der Konflikt mit ihrer Schwester Anna hindert sie daran. Kurz nach der Veranstaltung werden Anna und Nina von Kazuyas Männern gefangengenommen und als Versuchskaninchen für das „Cold Sleep No. 2“-Experiment von Dr. Boskonovitch mißbraucht. In den fünfzehn vergangenen Jahren gelang es dem Wissenschaftler nicht, die Schwestern aus dem Schlafkoma zurück ins Leben zu holen. Als Heihachis Ausgrabungstrupp den Gott des Kampfes erweckt, erwacht auch Ninas schlafender Geist und gerät unter die Kontrolle des Kampfgottes. Mit dem Auftrag, Jin Kazama zu töten, nimmt auch sie am Tekken 3-Wettbewerb teil. Was mit ihrer Schwester geschieht, interessiert sie als gefühllose Tötungsmaschine nicht.



Xiaoyus Kampfstil erinnert stark an Wangs quirligen Kung Fu-Bewegungen aus Tekken 2



Besonders harte Treffer werden mit Lichteffekten hervorgehoben



Man beachte das Graffiti an der Wand im Hintergrund



Law ist der am einfachsten zu beherrschende Kämpfer



Lei Wulong

DER SUPER-COP Als Heihachi Mishima Lei Wulong in Hong Kong aufsucht, um ihn zum „King of the Iron Fist“-Turnier einzuladen, kann sich Lei darauf keinen rechten Reim machen. Der Superhulle, wie er von seinen Kollegen genannt wird, wird vorwiegend auf halbseidene Organisationen wie das Mishima Financial Empire angesetzt, die ihm im Laufe der Jahre als Störfaktor schon oft beseitigen wollten. Doch Heihachi aufrichtig seine Besorgnis über das Verschwinden vieler Martial-Arts-Experten und bittet um Leis Mithilfe. Da der Fall Lei Wulong interessiert und scheinbar eng mit dem Tekken 3-Turnier verweben zu sein scheint, nimmt er am Wettkampf teil.



Comicsaurier Gon kann Feuer speien, eine Fähigkeit, die er in den Manga-Büchern nicht besitzt



King The 2nd setzt einen Überwurf an, der ca. 30 Prozent der Energieleiste abzieht



Großvater Heihachi erteilt Jin eine Lektion im Fach „Wie ernähre ich mich ohne Unterkiefer“

kommen und einen Konter anzubringen. Zudem können die Kämpfer durch das gleichzeitige Drücken aller vier Action-Buttons ihre Energie teilweise wieder aufladen. Dabei ist man ähnlich wie bei den Super Specials kurze Zeit bewegungs- und deckungslos.

Final Tekken Fight

Capcoms Prügelserei Final Fight hatte auf dem SNES eine große Anhängerschaft. Das simple Spielprinzip, einen Beat'em Up-Charakter durch eine Landschaft stapfen zu lassen, in der er immer wieder von Banden oder ebenbürtigen Einzelgegnern angegriffen wird,



Julia Chang

DER SCHLÜSSEL ZUM URSPRUNG Julia Chang ist nicht Michelle Changs leibliche Tochter. Die indische Vertreterin im Tekken 2-Turnier fand die heute achtzehnjährige Julia als Kleinkind in den Überbleibseln einer verlassenen Indianersiedlung. Als Michelle vom Verschwinden der besten Kämpfer der Welt hört, befürchtet ihr Stamm, daß ein heiliges Schmuckstück, welches sich im Besitz von Michelle befindet, eine Verbindung zum Gott des Krieges darstellen könnte. Um für Klarheit zu sorgen, fliegt Michelle nach Japan, um Heihachi selbst zu fragen, warum er ihr beim Tekken 2-Contest das Schmuckstück entreißen wollte und ob er etwas über einen Zusammenhang zum Gott des Kampfes weiß. Michelle kehrt nicht zurück und Julia verdächtigt Heihachi. Michelle entführt zu haben. Trotz ihrer achtzehn Jahre und der nicht beendeten Ausbildung beschließt sie, am Tekken 3-Turnier teilzunehmen.



King The 2nd

DIE RACHE DER BESTIE Die Kämpfer unter der Leopardenmaske tragen keine gewöhnlichen Namen. King The 2nd ist der legitime Nachfolger von King, dem einstigen Waisenkind, das ob seines Aussehens bzw. seines raubtierhaften Benehmens nur selten die Zuneigung anderer Menschen erringen konnte. Als erfolgreicher Tekken-Kämpfer zu Geld gekommen, gründete er ein Waisenhaus, in dem auch King The 2nd aufwuchs. Als aus dem Jungen ein Mann geworden ist, verschwindet King. Sein Partner Armor King trainiert King The 2nd weiter und erzählt ihm nach vier Jahren, daß der Gott des Kampfes Kings Tod zu verantworten hat. Von nun an gibt es nur noch ein Ziel im Leben des zweiten Kings, er will Rache.



Eddy Gordo

EDDYS WEG Oft muß Eddy Gordo an die Tage im Gefängnis zurückdenken. Jeden Tag kämpfte er in der brasilianischen Haftanstalt ums Überleben. Er selbst hat diesen Ort einem Leben in Luxus und Wohlstand vorgezogen. Als sein Vater erschossen wurde, wurde auch Eddy zum Ziel der gnadenlosen Profikiller. Der letzte Wunsch seines Vaters war so erschütternd wie vernünftig: „Werde ein Krimineller und geh ins Gefängnis. Dort bist du sicher.“ Während einer Gefängnisrevolte lernt Eddy seinen Lehrmeister kennen, einen Capoeira-Kämpfer, der ihn in acht langen Jahren zum Experten in dieser exotischen Kampfkunst ausbildet. Als er aus der Haft entlassen wird, meldet er sich zum Tekken 3-Turnier an und hofft, Mishima Financial Empire dazu bewegen zu können, ihm bei seiner Rache zu helfen.

wurde in Dutzenden Sidescroller-Beat'em Ups immer wieder ausgereizt. Doch sogar bei der 3D-Variante Fighting Force mangelte es beim Move-Repertoire an Abwechslung. Daß Namco der PlayStation-Variante neben den üblichen Kampf-Modi einen solchen „Tekken



Ling Xiaoyu

DIE GÖREKaum sechzehn Jahre ist Ling Xiaoyu alt, und ihr Leben besteht nur aus Kampftraining mit Tekken 2-Opa Wang Jinrey und Vergnügungsparks. Ihr Traum ist die Errichtung des perfekten Parks in ihrer Heimat China. Dafür reist sie durch die ganze Welt und versucht auch Heihachi Mishima zu kontaktieren. Bei einer Konfrontation mit Heihachis Schlägertrupp verbündet sie die gestandenen Martial Arts-Kämpfer und beeindruckt Mishima nachhaltig. Sollte sie das Tekken 3-Turnier gewinnen, wird Heihachi ihr den Park ihrer Träume bauen lassen.

Informier

Auf einer Tekken 3-Party in den USA präsentierte Namco den Gästen erstmals die Tekken 3-Softdrink-Reihe. Von einer Washingtoner Getränkefirma hergestellt, werden vier Geschmacksrichtungen in einer begrenzten Auflage angeboten. Ninas Soda hat den Geschmack eines völlig überzuckerten Kaugummis. Jins Getränk schmeckt nach Orange. Eddy soll mit Erdbeere assoziiert werden und Heihachis Gebräu ist einfach Sodawasser mit Sahnegeschmack (Huargh!). Angeblich soll auch ein „Hidden Boss“-Geschmack auftauchen, der nach grünen Äpfeln schmeckt. Dies klingt alles so abstrus, daß ich meine Quelle (Fabian) nicht verheimlichen will, der ganz großen Ärger bekommt, wenn sich diese Meldung als Ente herausstellt!



Der Rest Der Rest Der Rest

Weitere Kämpfer in der Tekken 3-Riege sind der Bär Kuma, ein zum Leben erwachter Baumstumpf namens Mokujin, der den Kampfstil der Kontrahenten kopiert. Lings Panda, der die gleichen Aktionen beherrscht wie Kuma, der Disco-Kämpfer Tiger, der wie Eddy kämpft, Anna Williams, die natürlich das Pendant zu Nina Williams ist, desweiteren findet sich Dr. Boskonovitch und der Dinosaurier Gon, ein Baby-T-Rex mit unglaublichen Kräften und einem extrem harten Schädel. Laut Namco werden noch einige weitere Charaktere im Spiel zu finden sein, doch über genauere Angaben schweigt sich die Firma aus, bis jetzt sind nur die Namen Crow und Falcon bekannt.



Einmal „On Fire“, gehen Gons Gegner in die Luft



Die Hintergründe sind endlich dreidimensional



Lings Kampfstil ist sehr artistisch

Force“-Modus spendierte, läßt auf einiges hoffen. Ein weiteres „PlayStation only“ stellt das Tekken-Volleyball dar. Eventuell von Primal Rage inspiriert (hier gab es auch einen Volleyball-Modus, jedoch klickten da Dinosaurier Menschen übers Netz), könnt Ihr hier einen Ball mit Euren Special Moves ins Feld des Gegners befördern.

Solltet Ihr vom Kämpfen genug haben, könnt Ihr Euch ins FMV-Kino setzen, in dem Ihr sämtliche Renderfilmchen anwählen könnt. Als zusätzliches Bonbon besteht die Mög-



Durch die extreme grafische Aufwertung gegenüber dem zweiten Teil sieht Yoshimitsu noch dämonischer aus



Eddys Kampfstil setzt sich aus Martial Arts- und Tanzelementen zusammen

lichkeit, die CD-Lade zu öffnen und die Rendersequenzen der Vorgänger-Spiele zu betrachten. Tekken 3 wird zudem als eines der ersten Spiele die europäische Variante des Dual Shock-Pads unterstützen.



Pauls Schläge sind etwas härter als früher



Hwoarang

DER STREET FIGHTER In Baek Doo Sans Tae Kwan Do-Schule erlernen die Schüler zwar Kampftechniken, aber keine Manieren. Hwoarang macht sich immer wieder einen Spaß daraus, halbwegs gute Kämpfer herauszufordern. Dabei läuscht er vor, ein ziemlicher Looser zu sein, um die Unglücklichen dann aufs Kreuz zu legen und abzukassieren. Doch Hwoarang, der sich für unschlagbar hält, stößt bei einem Kampf gegen Jin Kazama auf seine Grenzen. Mehr als ein Unentschieden ist für ihn nicht drin. Verbittert kehrt er zum Trainingscamp zurück, um festzustellen, daß der Gott des Krieges auch Baek geholt hat. Beim Tekken 3-Contest will er Rache nehmen und nebenbei seine Rechnung mit Jin Kazama begleichen.



Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: Sony C.E.

Entwickler: Namco
Testmuster: Sony C.E.
VÖ: JP: 27.3. / US:30.4. / DT:September

Andreas Binzenhöfer

B-Movie

Seit Wissenschaftler die ersten Spuren von Leben auf dem Mars entdeckt haben, boomt das Geschäft rund um die grünen Männchen. Filme, T-Shirts, Unterhosen und natürlich Videospiele dürfen da selbstverständlich nicht fehlen. Auch wenn der Titel zunächst anderes vermuten läßt, bei B-Movie handelt es sich um eines dieser Spiele.



Auf anderen Planeten kann man wahre Naturwunder entdecken



Dieser Raumhafen muß dringend von den Aliens befreit werden



Auf dem Radar werden sowohl die Marsianer als auch die zu rettenden Erdlinge angezeigt



Bei einigen Kameraperspektiven verdecken die Aliens die Sicht aufs eigene Raumschiff



Selbst die Häuser können mit gezielten Schüssen zerstört werden



Die Menschen verstecken sich teilweise recht fies hinter irgendwelchen Hecken

schen Einheiten der Erde beliebig zu verteilen. Damit man dabei nie die Übersicht verliert, darf man im Pausen-Modus auf der Landkarte hin und her schwenken und sich so über die Geschehnisse in der restlichen Welt informieren.

Mars Attacks

Die Marsianer greifen an, doch wir sind gerüstet. Auf den ersten Blick scheint die Überzahl an Gegnern kaum zu bewältigen, dank der zahlreichen Extras und der Tatsache, daß man für abgeschossene Ufos ebenfalls neue Schiffe und Waffen erhält, wird dies aber zumindest in den ersten Levels zum Kinderspiel. Außerdem werden in der finalen Version weitere versteckte Stages und Flugzeuge enthalten sein, die für eine gesteigerte Langzeitmotivation sorgen sollen. Auch grafisch darf man einiges erwarten, die Grafik-Engine läuft nämlich mit beachtlichen 50 frames per second (NTSC 60) und soll extrem detaillierte Landschaften erzeugen können. Alles in allem wäre es noch zu früh, etwas über die Spielbarkeit und vor allem den tatsächlichen Umfang des Spieles zu sagen. Bereits in einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch allerdings mit mehr Informationen versorgen können.

Die Welt muß, aufgrund einer Attacke der Marsmännchen, mal wieder gerettet werden. Dazu gilt es, über 20 Level zu bestreiten, für die man - Angaben von GT Interactive zufolge - sage und schreibe 30-40 Stunden Spielzeit benötigen wird. Mit einem von zwölf Raumschiffen macht man sich schließlich auf den Weg, um die Marsianer entweder ins ewige Nirwana oder zu lebenslänglicher Zwangsarbeit in Space-McDonalds zu verdonnern. Damit dabei die

Chancengleichheit gewahrt bleibt, besitzt jedes Flugzeug ein zwanzigstufiges Waffensystem, schwere Extra-Waffen und jede Menge Power-Ups (Lenkraketen, Laser, Blasma-Bomben, Luftminen etc.). Mehrere Kameraperspektiven sollen für die optimale Übersicht sorgen, was auch bitter nötig ist, da es nicht nur darauf ankommt, gegnerische Ufos abzuschießen; man muß vielmehr planlos in der Gegend herumirrende Menschen mit einer Art Fangstrahl in sein Raumschiff ziehen, um sie so vor dem sicheren Tod zu retten. Jeder eingesammelte Erdling wird dann später auf einem Punktekonto gutge-

schrieben. Um dem ganzen einen strategischen Touch zu verleihen, besteht die Möglichkeit, die militäri-

in-former

Wer sich fragt, wie B-Movie zu seinem etwas ungewöhnlichen Titel gekommen ist, findet hier die Antwort. Das Spiel ist (wenigstens angeblich) grafisch stark an den B-Movies der glorreichen 50er Jahre orientiert, in denen die Menschheit ja bekanntlich mit der Erforschung des Weltalls begonnen hat. Zu diesen Filmen gehören Klassiker wie „The Day the Earth stood still“, „War of the Worlds“, „Invasion of the Bodysnatcher“ oder „Forbidden Planet“.



Genre: Shooter
Spieler: 1
Hersteller: GT Interactive

Entwickler: GT Interactive
Testmuster: GT Interactive
Veröffentlichung: 2. Quartal

Götz Schmiedehausen

Wargames

Vielleicht kann man die Herrscher der frühen Hochkulturen Ägyptens, Mesopotamiens oder Roms als die ersten Strategiespieler bezeichnen. Die Feldzüge der frühen Zeit waren damals wie heute eine strategisch möglichst vorteilhafte Nutzung von Waffentechnologie, Soldatenstärke und Umweltgegebenheiten.



Euer Primärziel besteht unter dem Strich aus dem Zerstören sämtlicher Einrichtungen des Feindes

Bis zum Einsatz der Atombombe im August 1945 hatte sich das Bild des Krieges in viertausend Jahren kaum gewandelt. Die Massenvernichtungswaffen jedoch sind ein Kriegsmittel, die Schlachten Mann gegen Mann geradezu lächerlich anmuten lassen. Im kalten Krieg zwischen Ost und West bissen sich Hunderte von Kriegsstrategen die Zähne an der Frage aus, wie ein Atomkrieg zu gewinnen sei. Im Film Wargames-Kriegsspiele (siehe Infokasten) wechselt ein Computer Simulation und Realität und stürzt die Menschheit fast ins Verderben. Zwanzig Jahre nach den Ereignissen erwacht der WOPR (War Operations Planned Response)-Computer der militärische Supercomputer des amerikanischen Militärs, zu neuem Leben und plant die Vernichtung der Menschheit. Mit futuristischen Mechs, Roboter-Soldaten, Hubschraubern und vollautomatischen Versorgungsbasen schlägt er überall auf der Welt zu. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über mittelgroße Kampfeinheiten, die zumeist aus bewaffneten Aufklärungsfahrzeugen und schweren Geschützen bestehen. Die Missionen beinhalten die Befreiung und Besetzung strategisch wichtiger geographischer Punkte sowie die Zerstörung der Versorgungseinheiten des Gegners. Dies



NORAD informiert Euch vor jedem Einsatz mit einem Missionbriefing

passiert auf dem Landweg genauso wie in der Luft oder auf dem Wasser. Insgesamt hat der Spieler über 30 verschiedene Einheiten im Arsenal. Um an neue Einheiten zu kommen, soll auch eine wirtschaftliche Komponente im Spiel integriert sein, die in der Vorab-Version allerdings noch nicht zu erkennen war.

Gegen Mensch und Maschine

Via Split-Screen kann man anders als bei Command&Conquer oder Warcraft gegen einen Mitspieler antreten und in Gebirgen, Steppen, Städten oder auf den Ozeanen ein gnadenloses Gefecht austragen, das vom Plot her eher an die Kriege in den Terminator-Filmen erinnert. Grafisch bewegt man sich auf ähnlichem Terrain wie in dem ebenfalls von MGM Interactive kommenden Return Fire II, also 3D-Objekte auf einer aus der verstellbaren Draufsichtperspekti-



Die Militärbasis wird nur von wenigen Fußtruppen gesichert



Egal wie groß das Gebäude, der Flammenwerfer erzeugt augenblicklich eine gigantische Explosion. Ob das wohl für die Endversion geändert wird?



Spektakuläre Explosionen sind alles andere als Mangelware

Ansammlung roter Punkte bspw. nur um verstreute Fußsoldaten oder aber ein Bataillon waffenstarrer Mechs handelt. Anders als bei der Echtzeit-Referenz Command&Conquer befindet sich der Finger permanent auf der Feuer-taste, man steuert die Einheiten direkt und klickt nicht die gewünschte Marschrichtung auf der Karte an. Ob dabei die taktische Komponente zugunsten des Action-Parts zu kurz kommt oder aber eine gelungene Mischung aus Strategie und Action entsteht, konnte man anhand der frühen Alpha-Version nicht verlässlich klären. Insgesamt hinterläßt Wargames einen sehr guten ersten Eindruck, vor allem Grafik und Sound bewegen sich auf hohem Niveau, doch bei Strategiespielen kommt es vor allem auf die künstliche Intelligenz des Computergegners an.

informer

Im Jahr 1983 kombinierte der Film „Wargames-Kriegsspiele“ geschickt Elemente der beliebten Teenager-Komödie und des Science Fiction-Films mit der Realität des kalten Krieges. Hobby-Hacker und Computer-Genie David Lightman (Matthew Broderick) loggt sich zufällig in den Computer des nordamerikanischen Atomwaffenzentrums NORAD ein und löst unabsichtlich fast einen Atomkrieg zwischen der UdSSR und den USA aus, da er glaubt, ein Computerspiel zu spielen. Kurz vor dem Abschluß der Raketen erkennt der Computer selbst die Sinnlosigkeit des Krieges und die Unmöglichkeit zu siegen und beendet sein Programm. David spielt übrigens im Spiel erneut eine Rolle als Mitarbeiter des Verteidigungsministeriums, der WOPR umprogrammieren soll. Dummerweise koppelt er sein Internet-Spiel mit dem Supercomputer, der die Bemühungen des militärischen Hobbystrategen als reale Aggressionen wertet und zum Gegenschlag ausholt.



Genre: Echtzeit-Strategie
Spieler: 1-2
Hersteller: Electronic Arts

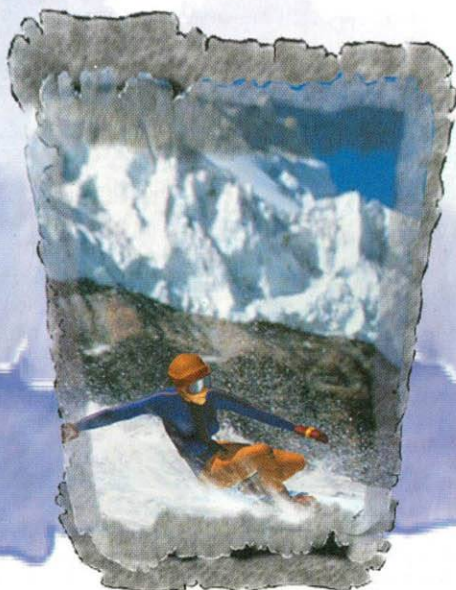
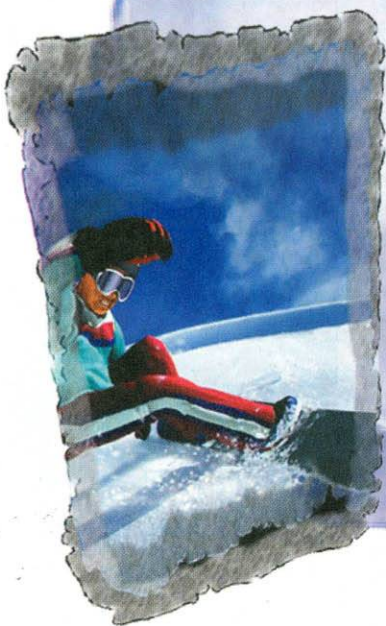
Entwickler: MGM Interactive
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Juni

SNOWBOARDING SPECIAL

snowboarding special

snowboarding special

snowboarding special



Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla

1080°



Beim Sprung von der Schanze besteht die Schwierigkeit weniger im gekonnten Ausführen der Sprünge, als vielmehr im Meistern einer Landung



Auf der Videoleinwand wird der Fahrer eingeblendet. Sinnvoller wäre es allerdings gewesen, diesen Screen in Richtung der Zuschauer zu drehen

Strahlend blauer Himmel glitzernder Schnee und eine breite, leere Piste: so sieht der feuchte Traum eines Snowboarders aus. Der Rausch der Geschwindigkeit, der Nervenkitzel bei riskanten Sprüngen und der Hüttenzauber bei Jagertee und harter Musik üben eine magische Anziehungskraft auf die neue Generation der Wintersportler aus, denen die konventionellen Skier einfach zu spießig sind. In der schneefreien Zeit macht man sich dann auf die Suche nach dem ultimativen Snowboardspiel für die heuseigene Videospielekonsole. Hier ein Überblick über die bisher erschienenen Titel.

Zap! Snowboard Trix 98 (PS FG 3/98) 7/10



Bereits der Vorgänger dieses Spiels konnte nicht so richtig überzeugen. Zwar sind durchaus gute Ansätze erkennbar, der Gesamteindruck hinterläßt aber dennoch einen schalen Nachgeschmack. Der Zwei-Spieler-Modus ist aufgrund von schlechter Sichtbedingung kaum richtig spielbar, und die Grafik leidet an diversen technischen Mängeln. Hat man sich allerdings mit den teilweise schwierig auszuführenden Moves vertraut gemacht, so kann zumindest der Snowboard-Fan diesem Produkt einen gewissen Reiz nicht absprechen, nicht zuletzt da der hippe Soundtrack das Geschehen in der Halfpipe oder bei der Abfahrt stets treffend untermalt.

Time Trial: Ja
Halfpipe: a
Zwei-Spieler-Modus: Ja



Bei Zusammenstößen hat meist der Vordermann einen Vorteil

Als unabhängiges Videospieldmagazin sind wir glücklicherweise nicht gezwungen, Spiele durch die System-gefärbte Brille zu betrachten. Prinzipell kann es uns als Redakteure nämlich herzlich wurscht sein, auf welcher der drei Konsolen die Software funktioniert. Geben wir uns einmal der völligen Euphorie hin, dann könnt Ihr davon ausgehen, daß wir eine besondere Spielerperle ausgemacht haben. Ein Spiel, das wir heute noch für eines der genialsten Videospiele überhaupt halten, ist Wave Race 64.

in:former

Eigentlich sollte ein Spiel ja nicht „in die Knie gehen“. Hier wird dies allerdings vom Spieler verlangt. Mit dem Z-Knopf und dem 3D-Stück be- und entlastet man Board und Kanten. Um Sprünge zu stehen, muß man beim Aufkommen auf die Piste ebenfalls die Knie etwas einknicken, zudem muß das Board parallel zur Piste aufkommen. Sprünge kosten wertvolle Rennzeit und sind deshalb eher etwas für die Galerie und den Trick Contest.

Unglücklicherweise gelang die PAL-Konvertierung in puncto Grafikdarstellung bei weitem nicht so flüssig und rasant wie die japanische bzw. amerikanische Fassung. Die Wave Race-Macher melden sich nun unter der Regie von Shigeru Miyamoto zurück und legen 1080° vor. Der Titel des Spiels bezieht sich auf einen hochkomplizierten Snowboard-Sprung, bei dem sich der Spieler dreimal um die eigene Achse dreht. Das „Königs“-Manöver umfaßt übrigens neun Controller-Aktionen und kann nur bei extrem hohen und langen Sprüngen durchgeführt werden.

Von nun an geht's bergab!

Nachdem die Konsole eingeschaltet wurde, reibt sich der Nintendo-Freund erst einmal verwundert die Augen. Big N gibt sich



Abkürzungen sind oftmals nur sehr schwer ohne Unfälle zu durchfahren



Durch die dichten Schneefälle hat man oftmals Orientierungsschwierigkeiten



Nur wenige Fahrer können so hoch aus der Pipe springen



Sogar das Drahtseil eines Skilifts wird zum Fahren genutzt



Boost oder nicht? Die Gegner bleiben Euch immer dicht auf den Fersen

weltoffen und bietet eine Umschaltmöglichkeit zwischen japanischer und englischer Sprache an. Deshalb ist es auch ein Leichtes zu erfahren, daß es die Modi Match Race (Rennen gegen den Computer), Time Attack, Trick Attack, Contest (Slalom und Trick-Contest gemischt) und den Zwei-Spieler-Modus gibt. Um an die insgesamt sechs Rennstrecken zu kommen, spielt man im Match Race gegen den Computer. Im Normal-Modus sind es vier Strecken, die zumeist bei bestem Wetter und Tageslicht in Angriff genommen werden. Die fünf zur Auswahl stehenden Fahrer lümmeln sich vorm Ausflug ins Skigebiet am wärmenden Kamin einer wohnlich anheimelnden Skihütte herum und sind in trendige Tommy Hilfiger-Klamotten gekleidet. An der Wand lehnen acht Boards der Marke Lamar; die Kombination von Brett und Fahrer bleibt Euch überlassen. Ricky Winterborn ist bspw. ein relativ gebremst fahrender Rennläufer, kann jedoch hervorragend springen und beherrscht ausgefallene Techniken. Dion Blaster präsentiert sich im Gegensatz dazu als Rennsau vor dem Herren, der deshalb so manche Kurve nur knapp erwischt.

Beim Match Race zeigt sich der erste Kritikpunkt des Spiels. Nur ein Gegner tummelt sich auf der Piste,

spielerprofil

Geeignet für alle Sportfans und Rennspiel Freunde. Wer sich für Wave Race begeistern konnte, wird 1080° vergöttern. Grafikkuristen könnten ob der leichten Unschärfen und der mittelmäßigen Auflösung etwas maulen.

schwierigkeit

Um alle Kurse im Match Race zu „erfahren“, muß man sich mit einigen schweren Computergegnern extrem haarige Duelle liefern. Insgesamt kann man das Spiel trotzdem als mittelschwer einstufen.

genrekollegen

Siehe Kästen

ein echter Rennspiel-Minusrekord. Dies ist zwar ausreichend, denn gerade in den höheren Levels liefern Euch die computergesteuerten Brettakrobaten einen heißen Kampf auf engstem Raum, doch leichte bis mittelschwere Slowdowns bei der Grafikdarstellung zeigen, daß mehr sowieso nicht drin gewesen wäre.

Crystal Lake ist eine klassische Piste mit einigen engen, aber kaum spektakulären Kurven. Ein Sprung in ein Flachstück und der sofort folgende Kurswechsel in eine Abkürzung sind die größten Herausforderungen, denen man sich zu stellen hat. Im Schlußteil sollte man sich auf der linken Seite halten und die Sprungschancen umgehen, denn Springen kostet nur Zeit.

Crystal Peak enthält Tiefschnee- und Eispassagen. Im Anfangsstück kann man nur durch extremen Kanteneinsatz eine Kollision mit der Mauer vermeiden; die Abkürzung, welche eine Schlitterpartie über Eis verhindert, kann nur mittels einer kurzen Bremsung genommen werden. Der Schlußteil wird durch ein Flachstück mit Buckeln in der Piste erschwert.

Absolut idyllisch und sehenswert ist Golden Forest, der dritte Abschnitt bei 1080°. Die tiefstehende Sonne taucht die Berglandschaft in orangefarbenes Licht, während der Pulverschnee vom Board aufgewirbelt wird. Die sehr schmalen Passagen verlangen dem Läufer einiges ab, umgestürzte Bäume sowie ein eingefrorener Fluß mit Wasserfall runden den optisch gelungensten 1080°-Kurs ab.

Um an den „Paß“ für die nächste Stufe zu kommen, gilt es, die vierte Strecke, Mountain Village, zu meistern. Leider gehört diese zu den „unrealistischen“ Abfahrten, denn der Weg durch das ver-



Banzai!!! Der Sprung ins Nichts ist ein grafischer Hochgenuß



Auf engen Pisten wird klar, warum Nintendo nicht mehr Fahrer integriert hat



Auf der Drachenstrecke fahrt Ihr über recht eigenartige Streckenabschnitte



Beim Slalom kann man die herunterlaufende Zeit durch das richtige Anfahren der Tore aufstocken. Für Sprungeinlagen gibt es Extrapunkte



Fast schon zu kitschig! Bei tiefstehender Abendsonne durch den tiefen Pulverschnee wedeln

Snowboard Kids

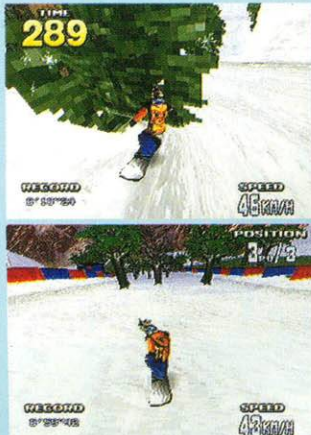
(N64 FG 2/98) 6/10



Im Nintendo-typischen Style bewegen sich die langnasigen Protagonisten über die verschneiten Pisten und sind dabei immer darauf bedacht, möglichst viele hilfreiche Extras einzusacken. Das Spiel-design erinnert frappierend an Kult-Racer Super Mario Kart, von realistischem Fahrverhalten und korrekter Streckenphysik aber keine Spur. So jagt man mittels Turbo den Hang hinunter und ärgert sich tierisch darüber, daß man den Computergegner trotz Bestleistung nicht davonfahren kann. Dieser krampfhafter Versuch, Spannung zu erzeugen, ist auch der entscheidende Knackpunkt - lediglich zu viert kommt kurzfristig so etwas Ähnliches wie Spielspaß auf.

Time Trial:Nein
Halfpipe:Nein
Vier-Spieler-Modus:Ja

Extreme Snowbreak (PS FG 4/98) 5/10



Durchschnitt. Damit läßt sich dieses Produkt aus dem Hause Laguna am besten umschreiben. Im Gegensatz zur reinrassigen Snowboard-Konkurrenz kann man sich alternativ auch Skier unter die Skischeuhe schnallen und damit talabwärts rasen. Betrachtet man sich dieses Machwerk genauer, so wird man den Eindruck nicht los, daß es sich lediglich um ein recyceltes Coolboarders handelt, mit dem kleinen Manko, daß dabei die guten Elemente völlig verlorengegangen sind. Nur absolute Wintersportfans greifen zu Extreme Snowbreak.

Time Trial:Ja
Halfpipe:Nein
Zwei-Spieler-Modus:Ja



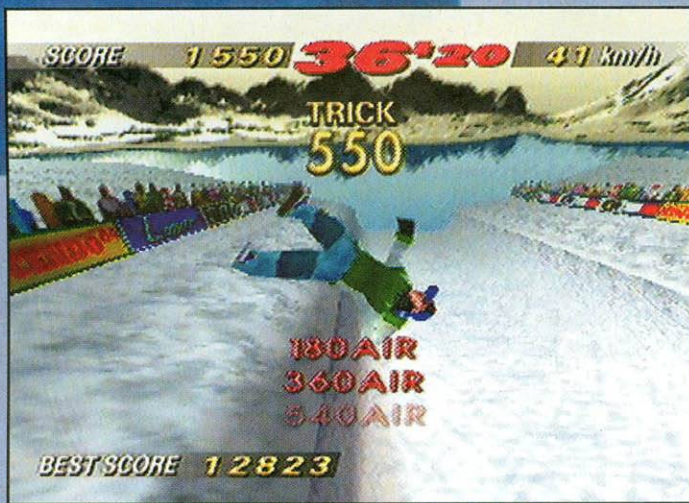
Der Sprung ins Bergdorf ist die noraligische Stelle der vierten Strecke



Je nach Unterboden verändert sich das Fahrgefühl

schneite Dorf im Tal ist durchsetzt von Asphaltstraßen, die das Board nicht bremsen, genausowenig wie kahle Stellen in der Piste. Insgesamt ein echter Haßkurs, denn die vielen Sturzmöglichkeiten werden meist auch ausgenutzt, was dank der Damage-Anzeige oftmals zum vorzeitigen Ende einer Abfahrt führt.

Bevor man die „Drachenhöhle“ bewundern kann, muß man sich dem Hard-Contest stellen. Die ersten vier Strecken kennt man schon, das Wetter ist jedoch teilweise unwirtlicher, womit so mancher Blindflug vorprogrammiert ist.



Um in der Halfpipe an hohe Wertungen zu kommen, sind Kombos unerlässlich



Sowohl Kurvenlage als auch Fahrlinie und Haltung sind entscheidend beim Kampf um die Führungsposition

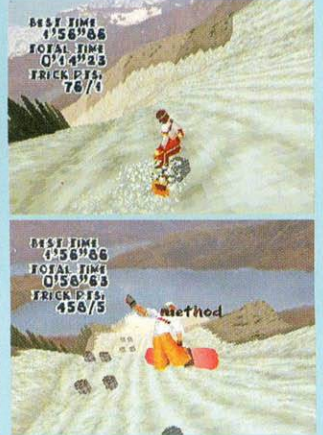


Wie man auf der Karte rechts unten sieht, ist diese Strecke eher ein Skigebiet

Dragon Cave muß man als extrem unrealistisch, geradezu als surreal bezeichnen. Man fährt durch ein bizarre Kombination aus Eisschollen, Hängebrücken (!), Drahtseilen oder Flutlichhängen. Hier kann man schon nicht mehr von Alternativrouten oder Abkürzungen sprechen, denn es finden sich dutzendweise Verzweigungen, die allesamt zum Ziel führen. Die abgefahrenste Abfahrtszeitverkürzung ist ein

Sprung ins Nichts, etwa 100 Meter in die Tiefe, der auf schroffen Felsen endet, die in einen Eiskanal auslaufen. Nach dem Hard-Contest wartet die ultimative Herausforderung, der Extrem-Contest. Die ersten vier Strecken befinden sich in unwirtlichem Zustand wie Schneesturm oder Dämmerung, während die zwei folgenden Abschnitte etwas freundlichere meteorologische Bedingungen auf-

Steep Sloop Sliders (SAT FG 1/98) 8/10



Saturn-Besitzer wännen sich mit diesem Inhouse-Titel im Besitz der besten Snowboardsimulation hinter dem grandiosen 1080°. Alle Moves wurden mit viel Liebe zum Detail ins Spiel integriert und lassen sich dank simpler Steuerung immer wunschgemäß ausführen. Zwar gehört die Grafik nicht zum Besten, was der Saturn zu bieten hat - besonders Winter Heat überragt diesen Titel bei weitem -, nichtsdestotrotz muß Steep Sloop Sliders auf der Einkaufsliste der Snowboard-Cracks ganz oben stehen; notfalls muß man sich den benötigten Saturn eben im Bundle dazu kaufen, allein der geniale Soundtrack rechtfertigt bereits diese Investition.

Time Trial:Ja
Halfpipe:Ja
Zwei-Spieler-Modus:Nein



Die Hindernisse stoppen die Fahrt glücklicherweise nicht ab

weisen. Deadly Fall, die letzte zu erspielende Piste, kann man nicht mehr als „Strecke“ deklarieren, es handelt sich vielmehr um ein kleines Skigebiet, in dem man nach Herzenslust herumrasen und eigene Routen entdecken kann.

Snowboarder schauen in die Röhre

Am Extrem-Contest wird man sich mit Sicherheit längere Zeit versuchen müssen, denn wie bereits angesprochen sind die Computergegner harte Nüsse. Da man als Fahrer vorzugsweise den Allrounder Rob Haywood wählt, stößt man über kurz oder lang auf Dion Blaster als gegnerischen Fahrer, der exakt zwei Kilometer pro Stunde schneller fährt als Rob. Um auf den schwereren Kursen nicht permanent zu unterliegen, sollte man sooft „Restart“ anklicken, bis Dion schon auf dem ersten Kurs als Gegner am Start steht. Man tut



Auf dem gefrorenen Fluß hat man größte Schwierigkeiten, das Gleichgewicht zu halten



Der goldene Fahrer auf der linken Seite kann ohne große Probleme besiegt werden



An den Felspitzen vorbeizumanövrieren ist bei voller Fahrt kaum möglich

zudem man gut daran, Abkürzungen nur dann zu wählen, wenn der Gegner es nicht sieht, sonst folgen die Computergegner auf den Fuß. Optischer Höhepunkt sind die silber- bzw. goldfarbenen Boarder auf der letzten Strecke, die allerdings leicht zu schlagen sind.

Rasen ist natürlich nicht alles, die Fahrer haben achtzehn verschiedenen Tricks und Sprungkombinationen drauf. Wie gesagt, der 1080° ist hier die Krönung. Punkt-

bringend anwenden kann man diese beim Sprung von der Schanze oder bei der rasanten Fahrt durch die Halfpipe, die übrigens das Beste darstellt, was man in dieser Richtung jemals auf einer Konsole sah.

Die Steuerung von 1080° ist das Prunkstück des Programms. Ganz nach alter Nintendo-Manier hat man Realismus und Fun perfekt aufeinander abgestimmt, daß man trotz schwierigen Kanten- und



Im Eiskanal sieht Ihr tolle Spiegeleffekte



Solltet Ihr Euer Board zwischen die beiden Autos setzen, könnt Ihr gleich auf „Restart“ drücken. Der Boarder kommt dann nämlich nicht mehr aus der Lücke heraus

Knieeinsatzes immer optimale Kontrolle behält. Je nach Unterbodenbeschaffenheit läuft der Fahrer Gefahr, bspw. auf Eis plötzlich wegzurutschen, oder er muß sich im Tiefschnee gegen die Schneemassen stemmen. Die Aktionen des Rumble Paks sind weitaus heftiger als bei anderen Produkten, zudem abhängig von der Aktion sehr fein differenziert.

Betrachtet man Wave Race oder die aktuellen Rare-Produkte, kann man die Grafik von 1080° nicht in die obere Spitzenklasse einordnen. Im Gegensatz zu den plastischen Wasseroberflächen beim Wellenreiten wirkt die weiße Pracht einen Tick zu unspektakulär. Leichte Schwierigkeiten beim Grafikaufbau drücken den ansonsten sehr guten optischen Eindruck zusätzlich. Ansonsten besticht die Darstellung mit tollen Lens Flare-Effekten, natürlich wirkenden Landschaftsbildern, schönen Fahreranimationen und Geschwindigkeitsrausch pur. Was sich Nintendo unter einem geeigneten Snowboarder-Soundtrack vorstellt, befindet sich ebenfalls innerhalb der Geschmacksgrenze.

1080° bietet nicht soviel Abwechslung wie Wave Race, Optionen wie einstellbares Wetter oder veränderbare Spielernamen tauchen nur am Rande auf. Insgesamt erwirbt man eine sensationell gute Snowboard-Simulation, die versucht, diesen Sport realistisch in seiner gesamten Bandbreite zu interpretieren. Sowohl Einzel- als auch Grup-

Cool Boarders 2 (PS FG 11/97) 8/10



Im Gegensatz zum leicht mißrateten Erstling konnte der Nachfolger dieses Snowboardspektakels fast auf ganzer Linie überzeugen. Die Tatsache, daß man mit wachsendem Erfolg Zugriff auf neue Fahrer erhält, motiviert immer wieder zu neuen Fahrten. Als besonders gelungen läßt sich das Streckendesign hervorheben, auch das Geschwindigkeitsgefühl wurde hervorragend umgesetzt, selbst im Zwei-Spieler-Modus gibt es praktisch keinen Geschwindigkeitsverlust. Wer lediglich seinen kreativen Drang ausleben will, kann im integrierten Paintshop eigene Boards aus der Taufe heben. Unter dem Strich bleibt ein überaus gutes Produkt, daß aber hinsichtlich der Spielbarkeit leicht hinter der Sega-Konkurrenz zurückbleibt. Dank Link-Modus und formidabilem Rock-Sound kann der PlayStation-Besitzer über diese Schwäche aber getrost hinwegsehen.

Time Trial: Ja
 Halfpipe: Ja
 Zwei-Spieler-Modus: Ja
 (Link- oder Splitscreen-Modus)

penspieler werden 1080° für lange Zeit in der Nähe der Konsole lagern, da man wie von Miyamoto-Produkten gewohnt, mit Suchterscheinungen rechnen muß.

9

VON 10

Grafik8
Sound8
Gameplay10

Spieler:1-2
 Level:8 Kurse
 Besonderheiten:.....Rumble Pak, engl. Texte
 Hersteller:Nintendo
 Entwickler:Nintendo
 Testmuster:Fun Generation

Veröffentlichung:JP-Import
 Ca. Preis:K.R. DM



Götz Schmiedehausen - Holger Gößmann



Nebeleffekte, die die Welt nicht braucht



Bevor Ihr von diesem Hindernis wieder wekommt bzw. der Kameramann die Perspektive wiederfindet, setzt die Schneeschmelze ein

Der Zeitpunkt scheint denkbar schlecht gewählt, sowohl für dieses Special als auch für Chill, die Snowboard-Simulation. Der Winter 1997/98 erbatte sich zwar der Freunde der gepflegten Minus-Temperatur, die Schneefälle in den Wintersportregionen blieben allerdings hinter den Erwartungen zurück, und nach Ostern kann man die Saison eigentlich ad acta legen. Trotzdem beglücken uns unverhältnismäßig viele Hersteller mit ihren Snowboard-Spielen. Chill bietet vier virtuelle Sportler mit den gewohnt unterschiedlichen Eigenschaften sowie ebensoviele Boards des renommierten Snowboard-Herstellers Burton. Damit wagt man sich auf die ersten drei von fünf Pisten, die sich vor allem durch extreme Länge auszeichnen. Eine durchschnittliche Abfahrt dauert ca. vier Minuten, und läßt eigentlich keine geheimen Snowboarder-Wünsche offen, -auf dem Papier zumindest. Denn in der ausführlichen Anleitung sind diverse Tasten-Kombinationen für Sprünge und Figuren in der Luft dokumentiert, um neben einer schnellen Abfahrtszeit auch noch Punkte zu ergattern. Anders als bei anderen Snowboardspielen gibt es nämlich keinen Computergegner, an dem man sich messen könnte, sondern man fährt ganz

informer

Wählt als Charakter am besten Uno auf einem Supermodel-Board, so habt ihr wenigstens eine theoretische Chance, die Rekorde der Programmierer zu brechen. Benutzt beim Slalom überwiegend die Turn-Taste; es lohnt sich allerdings, einige Tore zu umfahren und die Punkte bei Sprüngen in der Half Pipe oder von den Sprungschancen, die man dank Clipping immer wieder übersieht, gutzumachen.



Lustig, oder?! Ein Kinderspielplatz mitten auf der Piste

allein gegen die Uhr und die Bestzeiten der Programmierer. Hat man alle Bestzeiten geknackt, erhält man Zugang zu den zwei Bonusstrecken.

Daytona auf'm Snowboard

Da wollte man es sich wohl mal ganz einfach machen und geschickt auf den Snowboard-Trend aufspringen. Ein bißchen Augenwischerei dank herausragender Schneeoberfläche und -gestöber rund um das fahrende Board, ansonsten Tristesse und Sterilität; denn wer zuletzt in den einschlägigen Skigebieten war, der weiß: dermaßen leere Pisten sind nur Phantasiegebilde sehnsüchtiger Programmierer, die wochenlang in schlecht belüfteten Büros rumlungern und sich von der Neonröhre bleichen lassen müssen. Daß noch nicht einmal ein Konkurrenzfahrer die aus dem Nichts aufblockende Pistengrafik säumt, ließe sich vielleicht dann verschmerzen, wenn es keine Konkurrenzprodukte gäbe. Das einsame Pistenbügeln macht jedoch eher trübsinnig, aber keinen Spaß, da hilft auch die zuweilen katastrophale Streckenführung nicht mit seinem unfreiwilligen Unterhaltungsfaktor aus. Stößt man nämlich gegen eines der zahlreichen Hindernisse wie Absperrungen, Kinderspielplatz oder ähnliches, setzt sich der Boarder auf den knorrigen Hintern, um darauf ganz so wie eine Flipperkugel zumeist wieder gegen eine Wand

oder einen Zaun zu tocken. „Hilfreich“ präsentiert sich da die extrem schwammige Steuerung, die vor allem mit dem Analog-Controller eine Zumutung sondersgleichen ist. Als Freund gepflegter Snowboardspiele hatte ich an keinem anderen Produkt weniger Freude, das Pad in die Hand zu nehmen. Die Charaktere sehen zudem aus wie die zufälligen Produkte einer Legobaustelle aus dem hiesigen Kindergarten, permanente Grafikfehler wie Blitzen oder blockweises Auftauchen von Wänden töten jegliches Spielgefühl ab, abgesehen davon kann man die Spielperspektive nicht verändern und hat vor allem beim Slalom aufgrund der mittelmäßigen Kameraschwenks echte Probleme, die Tore zu finden. Liest man die Anleitung zum Spiel, könnte man meinen, es mit einem außergewöhnlich innovativen Titel zu tun zu haben. Angeblich soll man von einem Polizeiauto verfolgt werden, das allerdings nur ab und zu auf einer Straße vorbeizieht, über die man gerade hinwegspringt. Dann fallen einem Baumstämme vor die Füße, die weitestgehend keine Kollisionsabfrage besitzen. Sogar den Flug mit dem Fallschirm hat man gnadenlos vergeigt, denn Pilotwings-erfahrene Spieler werden sich wundern, daß man sprichwörtlich wie aus heiterem Himmel plötzlich auf dem Boden aufkracht, obwohl die Perspektive noch gut zwanzig bis dreißig Meter Höhe versprach.

spielerprofil

Geeignet für einsame Wintersportler, die wirklich schon jedes Snowboard-Spiel haben. Ansonsten braucht das niemand!

schwierigkeit

Aufgrund der schlechten Steuerung, der Rekorde der Programmierer und der teilweise enorm üblen Streckenführung zu hoch.

genrekollegen

Siehe Kästen



Via Split Screen macht Chill zumindest etwas Spaß



Für jedes durchgeführte Slalomtor erhält man 200 Punkte, der Highscore der Programmierer liegt bei 75.000 Punkten

Lieblos hingeschludert, in fast allen Punkten Unterdurchschnittlich und ohne Chancen im direkten Kampf innerhalb der PlayStation-Konkurrenz, so kann man die Vorwürfe kurz umreißen, die sich Chill gefallen lassen muß. Die Programmierer haben die Fähigkeiten der Konsole noch nicht einmal zu zehn Prozent ausgereizt und dürfen sich dann auch nicht wundern, wenn die Fachmagazine sich mit Wertungspunkten deutlich zurückhaltend zeigen.



4

VON 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	3

Spieler:1-2
 Level:5 Strecken
 Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Eidos
 Entwickler:Eidos
 Testmuster:Eidos

Veröffentlichung:Erhältlich
 Ca. Preis:99,- DM

SNOW

Götz Schmiedehausen - Holger Gößmann

RACER 98



Die Verfolgungsjagden findet man bei keinem anderen Snowboardspiel



Abgefahrene Figuren bringen die benötigten Punkte, zu häufige Überschläge sollte man allerdings nicht riskieren

Eigentlich entspricht ein Snowboard-Spiel von seinen Basisfeatures her einem konventionellen Rennspiel. Und die besten Rennspiele sind bekanntermaßen reinnassige Simulationen oder kompromißlose Arcade-Spiele. Wie mittelmäßig die Versuche bisher waren, eine Snowboarding-Simulation auf die PlayStation zu zaubern, zeigt sich angesichts der überragenden Qualität des Nintendospieles 1080°, das wir ebenfalls in diesem Special vorstellen. Gegen die derzeitige Board-Referenz aus dem Hause Miyamoto sieht auch Coolboarders

informer

Springt während der Snowboard-Fahrt permanent Grab-Moves. Diese Figuren sind leicht zu steuern und bringen Euch immer wieder 60 Punkte. Wenn Ihr Doppel-Loops in der Luft macht, solltet Ihr die Schanze schon genau kennen, andernfalls endet das Kunststück mit einer Bruchlandung. Während der Abfahrten haltet Ihr die Hock-Taste permanent gedrückt und setzt zusätzlich die Taste für enge Kurven ein. Andernfalls habt Ihr gegen die starken Computerfahrer keine Chance

2 ziemlich alt aus. Deshalb wählte Infogrames den bisher unbeschrifteten Weg und programmierte ein Spiel, das den Ansprüchen eines jeden Spielhallengängers vollaufgenügen dürfte. Bevor man sich auf eine der insgesamt achtzehn Pisten begibt, staunt man nicht schlecht über das riesige Angebot an Spiel-Modi. Gewählt wird zwischen Ski fahren, Wettbewerben im Freestyle-Snowboard und alpinem Snowboarden. Insgesamt werden 14 Fahrer angeboten, die sich allerdings nur für einen bestimmten Wettbewerb einsetzen lassen. Im Championship-Modus der alpinen Wettbewerbe entscheidet man sich zwischen Abfahrt und Slalom bzw. Super G beim Skifahren. Die Freestyle-Snowboarder bügeln drei komplexe Pisten herunter und können im Sprungwettbewerb Punkte für besonders abgefahrene Stunts einheimsen.



Hat man sich im Flachstück festgefahren, fehlt es oft schwer, wieder auf Geschwindigkeit zu kommen

Vor dem Start sollte man ein geeignetes Sportgerät kostenfrei erstehen, zur Auswahl stehen Skier und Boards von Rossignol, DynaStar, K2, Nidecker, Oxygen, Salomon oder Burton.

Mit Liebe zum Schnee

Bevor man grünes Licht für Abfahrtslauf oder Slalom erhält, begeben sich fünf Konkurrenzfahrer auf die Piste, die man nach bester Ridge Racer-Manier einholen muß. Ohne die geeignete Fahrtechnik erreicht man kaum die vorderen Ränge und damit die anfangs nicht anwählbaren Zusatzstrecken. Hier stört die etwas irritierende Körperhaltung der Snowboarder den geschwindigkeitssüchtigen Rennspielfanatiker, denn der Sportler steht auf dem Brett, als hätte er einen Besenstil verschluckt. In die Hocke geht er nur, wenn er sich auf einen Sprung vorbereitet, dies kostet aber eher Geschwindigkeit. Zudem bleibt man öfters ausgebremst von einem Hindernis auf flacher Strecke stehen, was die Konkurrenz natürlich gnadenlos ausnützt. Als alpiner Skifahrer kann man hingegen von Anfang an die gewohnte Abfahrtschicke einnehmen, die man tunlichst auch nicht mehr aufgeben sollte, sonst verringert sich die Endgeschwindigkeit rapide. Des weiteren beschränkt sich die Pflicht beim Snowboarden nicht allein aufs rasante Abreiten des Hanges, man muß auch eine bestimmte Anzahl an Punkten erringen, was immer wieder zu haarsträubenden Stunts führt. Jeder Lauf kann mittels Replay noch einmal studiert werden, eine Time Trial-Funktion mit Ghost Driver fehlt ebenso wenig wie der Split-Screen für das Duell zweier menschlicher Kontrahenten,

spielerprofil

Arcade-Freunde und Wintersportfans werden Snow Racer zu schätzen wissen. Auch Besitzer von Coolboarders 2 kann man das Produkt durchaus ans Herz legen.

schwierigkeit

Einstellbar. Auf Easy gibt es kaum Probleme, während man auf Hard schon übermenschlich gut fahren muß.

genrekollegen

Siehe Kästen

wobei der vertikale Screen nur mittels Cheat freigeschaltet werden kann.

Grafisch überzeugt Snow Racer 98 auf der ganzen Linie, einzig das etwas blockartige Auftauchen der Grafik und die teilweise minimal zu langsame Fahrt kann als Minuspunkt gewertet werden. Wie von den französischen Programmierern gewohnt, wurden auch die Soundeffekte mit viel Liebe zum Detail eingefügt. In puncto Gameplay fehlt die Analog-Unterstützung, ansonsten kann man die Steuerung als solide, allerdings nicht überragende Rennspielsteuerung bezeichnen. Die Kunststücke werden mittels der L- und R-Tasten ausgelöst, mit der Dreieck-Taste kombiniert man Drehungen und Überschläge.

Snow Racer setzt sich zusammen mit Coolboarders 2 an die Spitze der PlayStation-Snowboardcharts. Als zusätzliches Schmankerl besteht auch die Möglichkeit, mit alpinen Skifahrern zu spielen. Aufgrund ellenlanger Strecken, hervorragender Grafik, gutem Sound und brauchbarer Steuerung ist Snow Racer 98 trotz Frühling und Tauwetter ein zeitgemäßer Rennspielspaß.



8 VON 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 7

Spieler: 1-2
Level: 18 Strecken
Besonderheiten: Passwort

Hersteller: Laguna
Entwickler: P.R.M. Dev./Infogrames
Testmuster: Laguna

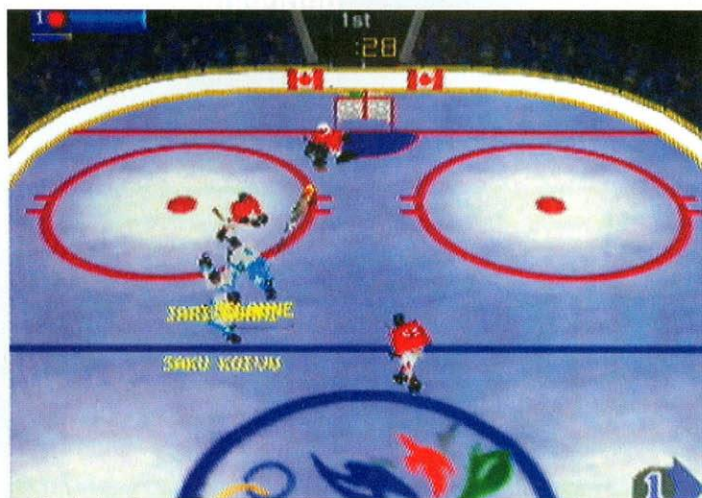
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

Nagano Olympic Hockey

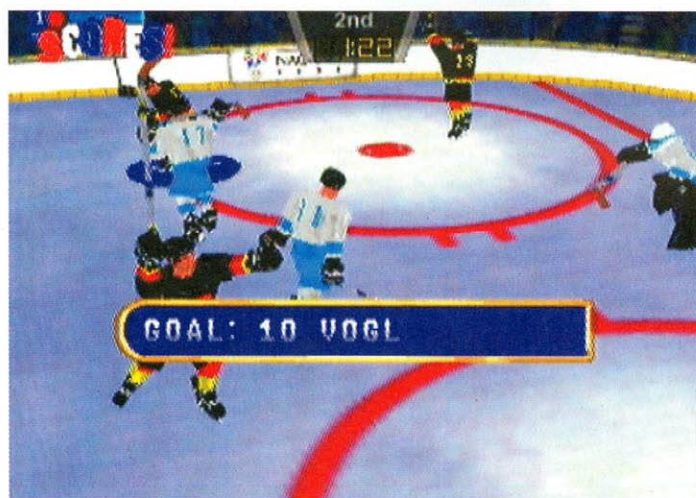
Befinden Sie sich auf Seite 50?

JA // NEIN

> Falls JA: weiterblättern >> Bei NEIN: nochmal lesen

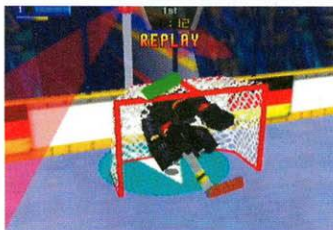


Durch einen Supermove fängt der Puck Feuer

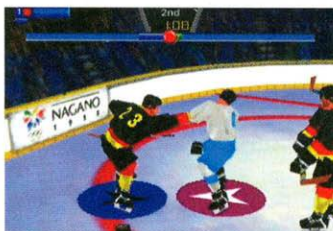


Deutschlands Vogl scort gegen die Finnen

Kaum sind die olympischen Fanfaren verstummt, so geraten die friedlichen Wettkämpfe von Nagano, obwohl sie für die deutschen Athleten außerordentlich erfolgreich waren, in Vergessenheit. Etwas verspätet erreicht uns nun Nagano Olympic Hockey und ruft uns das spektakuläre Eishockeyturnier nochmals ins Gedächtnis. Leider ist vorliegendes Machwerk weder spektakulär noch spannend. Denn schon beim ersten Einschalten erkennt das geschulte Auge Midways Wayne Gretzky's 3D Hockey 98 wieder, das schon in Ausgabe 2/98 für wenig Begeisterung sorgen konnte. Wie damals so kann man auch bei diesem Spiel zwischen zwei grundlegenden Spielmodi wählen, nämlich Arcade und Simulation, wobei letzterer kaum das hält, was der Name verspricht. Im Arcade-Modus gehen je drei Kufencracks plus Torhüter auf die Jagd nach der Hartgummischeibe. Außerdem wird der Spielverlauf durch ein paar Gags aufgelockert, z.B. verwandelt sich der Goalie bei bestimmten Situationen in eine Wand oder wird von einem Superschuss samt Tor an die Bande geschmettert. Man kann entweder in Exhibition-Modus oder im olympischen Turnier die Holzschläger kreuzen. Fleißige können vorher noch ein paar Trainingsstunden für bessere Schußtechnik oder besseres Offen-



Der Goalie wird vom Superschuss samt Tor an die Bande geschmettert



Wie bei jedem Eishockey-Game: Prügeleien dürfen nicht fehlen

siv- bzw. Defensivverhalten einlegen. Sollte man sich für das Olympiaturnier entscheiden, kann man entweder eines der schwächeren Teams durch die original Nagano-Vorrunde führen oder gleich in die Endrunde oder die Play-offs einsteigen.

Der olympische Geist

Es mag ja noch einigermaßen in Ordnung sein, mit schlechten Sportspielen zu den olympischen Spielen ein wenig Kohle in die leeren Kassen zu schaufeln. Aber was sich Midway erlaubt, grenzt an eine Frechheit. Man nehme ein altes und zudem auch noch schlechtes Game, schreibe den Namen der japanischen Austragungsstätte darauf und male das olympische Symbol auf die Mitte der Eisfläche - fertig! Bei solch dreister Kommerzialisierung dreht sich Baron de

Spielerprofil

Nagano Olympic Hockey ist allerhöchstens für Eishockeyverrückte interessant, die Wayne Gretzky's 3D Hockey noch nicht ihr eigen nennen. Alle anderen machen einen weiten Bogen um dieses Modul.

Schwierigkeit

Einstellbar. Die Stärke der Feldspieler nimmt bei steigendem Schwierigkeitsgrad deutlich zu. Der Goalie hingegen bleibt auf fast allen Stufen gleich gut.

Genrekollegen

NHL Breakaway 9/10 (N64, FG 3/98) Wayne Gretzky 98 5/10 (N64, FG 2/98) NHL 98 10/10 (PSX, FG 11/97)

Coubertin sicher im Grabe um! Doch kommen wir nach der moralischen nun zur fachlichen Kritik. Nagano Olympic Hockey mag zwar für einen kleinen Zock zwischendurch recht unterhaltsam sein, doch kann ich niemandem den Kauf dieses viel zu hektischen Eishockeys ernsthaft ans Herz legen. Wie ein aufgeschreckter Hühnerhaufen flitzen die Kufencracks ohne Ordnung - und teilweise auch ohne Orientierung - von einem Tor zum anderen und versuchen, die Hartgummischeibe irgendwie am Torwart vorbei zu bekommen; Ausspielen ist nicht möglich, auch wenn Ihr zu dritt vor dem Kasten steht. Erschwerend kommt hinzu, daß die Steuerung auch noch ziemlich schwammig geraten ist. Dementsprechend chaotisch geht es dann natürlich auch in der Verteidigung zu. Auf Strafzeiten braucht man auch keinerlei Rücksicht zu nehmen, denn Powerplay-Formationen entstehen ja auch nicht. So bleibt ein hektisches Tastengedrücke mit mittelmäßiger Grafik, nervigem Reporter und schlechtem Gameplay.

Bei nüchterner Betrachtung bleibt von Nagano Olympic Hockey nicht mehr übrig als der Name, der dieses Game interessant macht. Aber daß große Namen nicht reichen, hat das olympische Eishockeyturnier ja eindrucksvoll unter Beweis gestellt, als die Tschechen den hochbezahlten NHL-Stars ein Schnippchen schlagen konnte. Bleibt zu hoffen, daß dies ebenso für die Videospielbranche gilt; von uns jedenfalls gibt es für die Frechheit, ein Spiel unter anderem Namen nochmals zu veröffentlichen, noch einen Punkt weniger als für Wayne Gretzky 98 - wegen Mißachtung des olympischen Gedankens!



Grafik 5
Sound 6
Gameplay 4

Spieler: 1-4
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Pak, Paßwort
Hersteller: Midway
Entwickler: Atari Games
Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 139,- DM

in:former

Die vielversprechendsten Aktionen sind Direktabnahmen nach einem Quer- oder Rückpaß. Manchmal sind allerdings auch Abpraller von Erfolg gekrönt. Dazu zündet man mit der Schlagschuldtaste auf den gegnerischen Kasten und hämmert danach auf die Direktabnahme-Taste.

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

Aero Gauge



Danger! Sobald der futuristische Gleiter von blauen Blitzen umgeben ist, droht höchste Gefahr. Nur das Ansteuern der energiespendenden Power-Fields schafft jetzt noch Abhilfe



High-Speed-Orgie: Die roten Kondensstreifen signalisieren den Einsatz der Turbo-Funktion, die in ihrer Anwendungsdauer allerdings durch eine Temperaturanzeige begrenzt ist

extreme-G zieht weite Kreise: Mit Aero Gauge ist in Japan nun der erste richtig dreiste Klon erschienen. In der dritten Dimension jagt man mit futuristisch anmutenden Gleitern durch verwinkelte Kurse und versucht ganz nebenbei, die Pole Position inne zu behalten. Klingt langweilig? Richtig, denn dieser Rennspielverschnitt setzt wirklich in keiner Disziplin auch nur annähernd Maßstäbe. Die wichtige Steuerung wurde zwar kompetent umgesetzt, alle Befehl des Analogsticks werden direkt vermittelt und geben dem Spieler ausreichend Kontrolle über das teilweise recht hektische Geschehen. Im Gegensatz zum Vorbild von Acclaim spielt die Gravitation aber nur eine untergeordnete Rolle, Ausflüge nach oben und unten stehen also permanent auf der Tagesordnung und sind oftmals sogar dringend nötig, um enge Tunnel und energiespendende Verzweigungen ohne zeitkostende Kollision zu nehmen.

Extrem unnötig

Die Flut an gerade mal durchschnittlichen Nintendo 64-Titeln nimmt weiterhin zu. Es grenzt schon fast an eine Frechheit, angesichts solch hochwertiger Konkurrenz wie



Technisch leistet sich der Zwei-Spieler-Modus keine großartigen Schwächen



Der grün leuchtende Nebel signalisiert die Aufladung der Gleiterenergie



Enge Röhrensysteme sind ein Hauptelement des Streckendesigns, vor allem in der First-Person-Perspektive sorgen sie für regelrechte Schwindelanfälle

informer

Futuristische Rennspiele und kein Ende: extreme-G befindet sich seit längerem in den Läden und auch an einem Nachfolger des Erfolgstitels wird bereits eifrig gearbeitet. Mit F-Zero X steht zudem ein weiterer Genrevertreter in den Startlöchern, der bereits im Preview für staunende Gesichter sorgte. Zocker mit einem Faible für Weltraumgleiter kommen dieses Jahr also absolut nicht um das Nintendo 64 herum.

Mario Kart, Wave Race, 1080°, Diddy Kong Racing oder extreme-G ein solch minderwertiges Produkt zu veröffentlichen. Besonders die Grafik verdient eine Schelte: Obwohl der bei Programmierern beliebte Nebel-effekt exzessiv eingesetzt wird, leidet die Engine unter permanenten Pop-

spielerprofil

Besitzer eines Nintendo 64 mit einer Vorliebe für futuristische High-Speed-Racer greifen erst nach ausführlichem Testflug zu

schwierigkeit

Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad als moderat einzustufen, da die Steuerung ohne größere Probleme von der Hand geht. Lediglich in den oberen Championship-Wettbewerben sollte man etwas Geduld mitbringen und das Turbo-Feature ausgiebig nutzen.

genrekollegen

extreme-G 10/10 (N64, FG 11/97), Mario Kart 64 10/10 (N64, FG 2/97), Diddy Kong Racing 10/10 (N64, FG 12/97), 1080° 9/10 (N64, FG 5/98)

Ups, die regelmäßig zu unnötigem Kontakt mit den Streckenbegrenzungen führen. Komplette Bergmassive erscheinen erst Sekundenbruchteile vor einem unvermeidbaren Crash, und zahlreiche Röhrensysteme geben unfreiwillig Einblick auf spätere Streckenabschnitte. Zwar ist die Optik von Aero Gauge insgesamt relativ abwechslungsreich, jedoch ist diese Tatsache zu vernachlässigen, da es einem nach spätestens zwei Stunden egal ist, ob man jetzt durch eine lavadurchzogene Felsstrecke oder über einer Küstengegend auf Rekordhatz geht. Lediglich der Championship-Modus und ein kurzweiliges Zwei-Spieler-Match motivieren den Genre-fan auch zu längeren Spielsitzungen, soweit man vorher eine Sicherheitsvorkehrung trifft, sprich den monotonen Technosoundtrack im Optionsmenü deaktiviert.

Selbst vor einem Jahr hätte Aero Gauge auf dem Nintendo 64 einen schweren Stand gehabt. Gerade das Rennspielgenre

gehört wohl zu den besten Disziplinen der 64-Bit-Konsole, weshalb der Release dieses technisch veralteten Produkts einen gewagten Schritt darstellt. Gäbe es die mächtige Konkurrenz aus dem Hause Nintendo nicht, hätte das leider nur durchschnittliche Rennspiel eine Existenzberechtigung, so kann man unter dem Strich aber nur zum ausführlichen Antesten raten, nicht zuletzt da man bei Probe bereits an einem extreme-G-Nachfolger arbeitet.

6 von 10

Grafik5
 Sound7
 Gameplay7

Spieler:1-2
 Level:6 Strecken
 Besonderheiten:Memory Pak

Hersteller:Konami
 Entwickler:Locomotive Inc.
 Testmuster:Fun Generation

Veröffentlichung:Ende April
 Ca. Preis:139,- DM



Fabian Döhla - Holger Göffmann



Mystical Ninja

- starring Goemon



Leitern, Plattformen, Trampolins: Goemon ist ein flexibles Allround-Talent



Hektisch: Wollt Ihr diesen Fässern ohne Energieverlust entkommen, so sind gute Reaktionen die Grundvoraussetzung

Das eiserne Warten der Goemon-Anhänger wird doch noch belohnt: Nachdem der vorliegende Nintendo-Titel in Japan unter dem Namen Goemon 5 zu den ersten Ankündigungen für das Nintendo 64 zählte, ist zwischenzeitlich auch eine englischsprachige Fassung für den PAL-Release fertiggestellt. Hauptdarsteller Goemon hat wie viele seiner Kollegen den Sprung in die dritte Dimension gewagt (siehe auch Special) und bewegt sich nun ganz im Stile des Klempners aus Brooklyn durch seine räumlich gestaltete Umgebung. Doch nicht nur hier sollte der Vergleich zum König aller Jump'n Runs angestrengt werden, denn auch die zahlreichen Hüpf- und Kletterpassagen scheinen ihren Ursprung im Nintendo-Lager zu haben. Man setzt also auf völlige Bewegungsfreiheit, lediglich Wände und Bergmassive beschränken den Forschungsdrang der niedlichen Spielfigur. Apropos niedlich, wer mit dem stark geschmacksabhängigen Japanocharme nichts anfangen kann,



Versteckte Items finden sich bevorzugt in luftigen Höhen



Alle vier Helden verfügen über unterschiedliche Waffen, dazu kommt noch ein Gesamtinventar, das von allen benutzt werden kann

wird sich mit Goemon definitiv nicht anfreunden. Alle Dörfer, Gegner und sonstige Charaktere sehen aus wie aus einem japanischen Vorschulmalbuch, Kulleraugen sind also das tragende Element. Nicht daß wir uns falsch verstehen, bei der Nachbildung der Gebäude wurde durchaus Wert auf Authentizität gelegt, allerdings mag die gebotene Grafikkost auf Europäer etwas zu kraß wirken. Hauptkritikpunkt ist jedoch nicht der Darstellungsstil sondern die überholte technische Konvertierung. An Nebelschwaden hat sich der Nintendo-Zocker mittlerweile hoffentlich gewöhnt, denn auch dieses Produkt setzt voll und ganz auf die trendige „Verschleierungstaktik“. Merkllich schlimmer fallen allerdings die regelmäßig auftretenden Slowdowns ins



Haarige Jump'n Run-Passagen sind keine Seltenheit, insgesamt kann man Mystical Ninja aber dennoch als gelungenes Action-Adventure bezeichnen



Hinweisschilder geben ähnlich wichtige Auskünfte wie ihre Kollegen in Mario 64, warum die Bildschirmtexthe nicht eingedeutscht wurden, bleibt ein Rätsel - schon Mystical Ninja auf dem SNES bot deutsche Texte

Gewicht und auch die Lichteffekte im Inneren des Vulkans (kennen wir das irgendwoher?) sind für eine 64-Bit

Hardware mit diesen Grafikfähigkeiten viel zu mager.

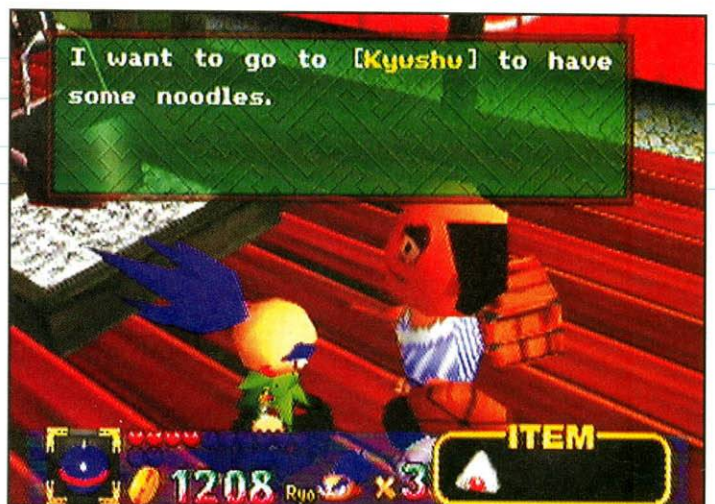
informer

Obwohl auch in Deutschland eine relativ große Fangemeinde besteht, wurde nur der erste Teil der Serie bei uns veröffentlicht. The Legend of Mystical erschien für das Super Nintendo und bot als eines der ersten Third-Party-Produkte deutschen Bildschirmtexthe. Größter Unterschied zur Nintendo-64 Variante war mit Sicherheit der geniale Zwei-Spieler-Modus, der dank „Hucke-Pack-Funktion“ für den ein oder anderen Lacher gut war.





Die Karte am linken Bildrand gibt Auskunft über den momentanen Standpunkt der Heldenfigur, verschiedene Ebenen werden allerdings nicht berücksichtigt



Die meisten Bürger geben bereitwillig Auskunft über die angrenzenden Lokalitäten oder äußern unverblümt ihre Wünsche, die es selbstverständlich zu erfüllen gibt



Außerhalb der Dörfer herrscht eine gewisse Tristesse, die langen Märsche werden lediglich von vereinzelt auftauchenden Gegnern gestört. Im Verlaufe des Spiels werden solche nervigen Aktionen durch einen Flugdrachen oder hilfsbereite Reisebüros unterbunden



Kleiner Tip am Rande: Um sich mittels der Chain-Pipe elegant über Abgründe zu schwingen sollte man so weit nach vorne gehen, daß die Spielfigur anfängt wie wild mit den Armen zu rudern



Danger: Durch herabfallende Gegenstände wird die Lebensenergie permanent geschmälert, leider verschafft die ungünstige Kameraperspektive keine Abhilfe



Winzig: Eine Spielfigur schrumpft auf Zwergenformat und erreicht so vorher unbegehbare Abschnitte

The story so far

Eine Hintergrundgeschichte gehört zum guten Ton, auch Mystical Ninja will da nicht außen vor bleiben und präsentiert eine Story rund um die momentan populären UFOs, die

im Gegensatz zu Independence Day diesmal bei ihrer Invasion sorgsamer vorgegangen sind und ganz Japan unter Kontrolle gebracht haben. Außerhalb der Städte steht man also im direkten Feindkontakt und hat sich der Übermacht mittels diverser Waffen (Wurfkette, Hammer etc.) zu erwehren. Besiegte Gegner hinterlassen genretypisch Geld oder Lebensenergie, die sich ähnlich wie bei Zelda im Verlaufe des Spiels hinsichtlich des Umfangs ausbauen läßt. Andere essentielle Gegenstände erhält man in einer Vielzahl von Fällen nur nach ausführlichem Plausch mit der freundlich gesonnenen Bevölkerung, wer trotzdem noch auf dem Schlauch stehen sollte, erhält

Spielerprofil

Nur wer das Warten auf Zelda: Ocarina of Time partout nicht mehr aushält, sollte Mystical Ninja: Starring Gomon kaufen. Fans geraten in einen Gewissenskonflikt: Trotz abnehmender Qualität die Sammlung komplettieren oder das Geld für bessere Titel sparen?

Schwierigkeit

Profis haben mit Mystical Ninja keine ernsthaften Probleme, in Notfällen hilft ein Orakel (gegen Barzahlung) weiter.

Genrekollegen

Bis auf das noch nicht erschienene Zelda: Ocarina of Time sieht es auf dem Nintendo 64 leider recht düster aus

beim Orakel käuflichen Beistand. Wenn man sich dann eh schon in einem Dorf befindet, sollte dieser Anlaß auf jeden Fall auch für die Aufstockung der Energiereserven genutzt werden, alternativ kann man seinen Fortschritt auch auf einem Memory Pak verewigen.

Nur keine Langeweile aufkommen lassen!

So und nicht anders lautet das Motto dieser Mischung aus bewährten Jump'n Run Elementen und Adventureeinlagen. Gerade wenn man anfängt sich nach Abwechslung zu fragen, wird man ohne Umschweife in einen Battle-Mech gesetzt und kämpft gegen überdimensionierte Oberschergen. Andere Zwischenspielen lockern den Spielablauf weiter auf, wenn auch erwähnt werden sollte, daß sie zielgruppen-technisch eher das jüngere Publikum ansprechen. Dies gilt wohl auch für den Rest des Spiels, den weder die krampfhaften Humorversuche der englischen Übersetzung noch das Styling der Endgegner lockt verwöhnte Abenteurer hinter dem Ofen hervor. Ansatzweise kann Mystical Ninja zwar in jeder Disziplin gefallen, der letzte Kick sprich innovative Elemente werden aber schmerzlich vermißt, die etwas flache Story ist hierbei nicht ganz unschuldig. Man fühlt sich in der virtuellen Welt nie richtig zu Hause, obwohl bereits die Zelda-Serie vorge-macht hat, wie man eine richtigge-

hende Bindung zu einem künstlichen Aufenthaltsort schaffen kann.

Mystical Ninja - Starring Gomon wirkt auch nach mehrere Stunden intensivem Spielen wie ein Produkt, das an elementaren Stellen nicht mit der letzten Konsequenz fertiggestellt wurde. Die Idee mit den vier wählbaren Spielfiguren ist zwar grundsätzlich positiv zu bewerten, jedoch hat dieses Feature zu selten Auswirkungen auf das Spielgeschehen, weshalb man es leider in die Schublade „Augenwischerei“ befördern muß. Aufgrund fehlender Ausweichmöglichkeiten sollten sich Adventurefreunde mit Jump'n Run-Sympathie den Kauf überlegen, allerdings sollten gleichzeitig auch ein paar Ohrenstöpsel mitgenommen werden, denn akustisch schlägt dieses Sequel dem Faß den sprichwörtlichen Boden aus.



7 von 10

Grafik7
 Sound4
 Gameplay8

Spieler:.....1
 Level:Entfällt
 Besonderheiten:.....Memory Pak

Hersteller:.....Konami
 Entwickler:.....Konami
 Testmuster:.....Konami

Veröffentlichung:.....Ende April
 Ca. Preis:149,- DM

Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>>DONALD DUNK WAS HERE<<

NBA Pro '98



Wählt man eine der Seitenperspektiven, so werden die Spieler im vorderen Bereich des Bildes größer dargestellt



Diese Kameraperspektive zählt zu den spektakulärsten der insgesamt zehn Einstellungsmöglichkeiten

Die Schwemme an Basketballtiteln nimmt kein Ende: Nach langer Wartezeit kommt nun endlich auch wieder ein Vertreter für das Nintendo 64 auf den Markt. Bisher hatten die Besitzer der 64-Bit Konsole bis auf das gerade mal überdurchschnittliche NBA Hang Time nicht viel zu lachen, besonders Fans, die mehr Wert auf den Simulationsaspekt denn auf Fun-Sports legen, schauen bis zum heutigen Zeitpunkt leider in die sprichwörtliche Röhre. Eines vorneweg: Auch wenn das Spiel bei Importhändlern unter dem Namen NBA - In the Zone '98 gehandelt wird, hat es leider absolut keine Verbindung zu den mehr als guten PlayStation-Titeln. Weder die Steuerungselemente noch die Grafik sind an die hausinterne 32-Bit-Konkurrenz angelehnt, stattdessen bekommt man ein völlig neues Bild geboten. Bevor man sich jedoch auf dem Court einfindet, gilt es, sich wieder einmal durch die diversen Menüs samt deren Unterpunkte zu arbeiten. Statistikfanatiker erfreuen sich an den aktuellen Daten der Saison 97/98, die sich in zahlreichen Varianten auf den Screen bringen lassen; wer mit solchem Beiwerk nichts anzufangen weiß, stürzt sich gleich in den hektischen Kampf um möglichst viele Körbe.

informer

Wer sich schon lange mit der Anschaffung eines weiteren MemoryPaks beschäftigt, bekommt mit NBA Pro '98 endlich einen handfesten Grund geliefert. Das Spiel benötigt zur Freude der Speicherkarten-Hersteller eine komplette Karte, solche Auswüchse war man bisher meistens nur von Rollenspielen gewöhnt.



Wer beim Freiwurf erfolgreich sein will, benötigt ein ruhiges Händchen

Nebel auf dem Basketballcourt?

Geht es dann endlich zur Sache, wischt man sich mehrmals verwundert die Äuglein. Hat da jemand vergessen, den Monitor abzustauben? Das gesamte Geschehen wirkt wie so oft unglaublich weich, man könnte meinen, die zuständigen Grafiker hätten sich intravenös mehrere Liter Lenor injiziert. Leider ist das Gameplay ebenso „soft“, man sucht verzeifelt nach einer imaginären Peitsche, die den Sportlern richtig Dampf macht. Der permanente Einsatz des Turbo-Features hilft auch nicht aus der Klemme, da die Energiereserven der Spieler sonst schnell zu Neige gehen. Zumindest leidet die Steuerung nicht zu sehr an dem fehlenden Gamespeed, alle Befehle, egal ob Dunking, Pass oder Täuschmanöver, lassen sich problemlos ausführen. Jedoch sollte man versuchen, sich schleunigst die wichtigsten Grundzüge einzuprägen, da die computergesteuerten Gegner ihren Job sehr ernst nehmen. Ohne ordentlichen Spielaufbau läuft nichts, Einzelaktionen tragen auch nur unwesentlich zum Anwachsen des Punktekontos



Der Replay-Modus läßt einen besonders tolle Dunks nochmals betrachten. Neben der Standardkonfiguration kann die Kamera auch frei auf dem Court bewegt werden



Um die gegnerische Abwehr auszuspielen, sollte verstärkt auf Täuschungsmanöver zurückgegriffen werden, gerade gegen die All-Star Teams sieht man ansonsten alt aus

spielerprofil

NBA-Fans, die endlich eine reinrassige Simulation in ihr Regal stellen wollen, greifen zu.

schwierigkeit

Aufgrund der stark aufspielenden Computergegner gehört NBA Pro '98 zu den schwereren Sportspielen. Absolute Rookies sind bei diesem Titel an der falschen Adresse.

genrekollegen

NBA Hang Time 7/10 (N64, FG 4/97), NBA In the Zone 2 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Fastbreak 8/10 (PSX, FG 2/98)

bei. Aber keine Sorge, nach einer gewissen Einspielphase bekommt man jede der 29 authentischen Mannschaften gut in den Griff und hat aufgrund der fabelhaften Court-Atmosphäre letztendlich doch noch

seinen Spaß. Die Zuschauer feuern die Aktiven frenetisch an, und der englische Kommentator gibt zu jeder Zeit seinen Teil zum Geschehen auf dem Platz ab.

Mit NBA Pro '98 haben die leidgeplagten Nintendo-Besitzer nun endlich ihre erste richtige Basketballsimulation. Allerdings krankt das Spiel am trägen Spielablauf, der zusammen mit der stark verschwommenen Grafik Anlaß zur Kritik gibt. Zahlreiche Optionen, die NBA-Lizenz, eine glückliche Steuerung und die famose Atmosphäre verhindern eine schlechtere Wertung.



7 von 10

Grafik 6
Sound 8
Gameplay 7

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

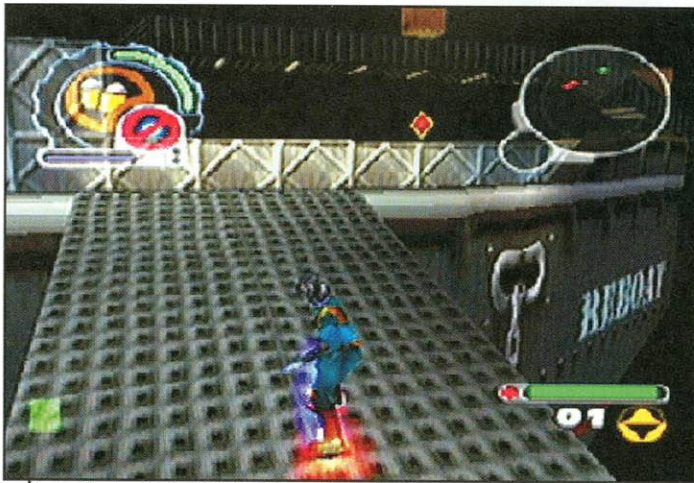
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 149,- DM

Philipp Noack - Fabian Döhla

ReBoot



640 KBYTE MEMORY USED
LOADING...
READY
>
>
>
>REBOOT(YES/NO/MAYBE/WHYNOT)



In der Preview-Version hieß der Kahn noch „Das Boot“



Punktgenaue Sprünge erfordern eine Menge Übung und können recht frustrierend sein

„Bahnen Sie sich als wilder, unaufhaltsamer Held Ihren Weg durch eine dreidimensionale Cyberspace-Welt!“, verspricht die Presse-Information in Bezug auf den neuesten Titel aus dem Hause Electronic Arts.

ReBoot basiert auf einer in den USA und Kanada seit 1994 erfolgreichen, komplett im Computer kreierten TV-Serie. Im Mittelpunkt steht der blauhäutige Bob und seine Abenteuer in Mainframe, einer virtuellen Metropole, die unter ständiger Bedrohung durch den Oberfiesling Megabyte steht. Auch in der PlayStation-Umsetzung geht es darum, als Spieler in Bobs Haut zu schlüpfen und die teuflischen Plänen des Cyber-Schurken kräftig zu sabotieren. In insge-



Dem Flamethrower widerstehen die Gegner nicht allzu lange



Mit dem richtigen Anlauf und einer Sprungchance erzielt man erstaunliche Weiten

samt 21 3D-Stages muß jede Menge geballert und aufgesammelt werden. Jeder Level stellt eine eigene kleine dreidimensionale Welt dar, in der wir uns als Bob völlig frei bewegen kön-

spielerprofil

Freunde unkonventioneller Science-Fiction, die in einer hübschen dreidimensionalen Umgebung actionlastig verpackt wurde. Die Fans der Serie dürften ebenso Gefallen an der Vorstellung finden, den Held selbst steuern zu können.

Schwierigkeit

Electronic Arts hat darauf geachtet, daß sich Anspruch im Laufe der 21 Level langsam aber stetig steigert. Durch die Möglichkeit, nach jeder Stage abspeichern zu können, bleibt ReBoot zu jeder Zeit „schaffbar“.

genrekollegen

Indiziert!



Diese Fenster bringen Bob in den nächsten Level

nen. Das primäre Ziel ist jeweils die Vernichtung hell pulsierender Zeitbomben, die, einmal gezündet, nichts als Schutt und Asche zurücklassen. Bob besitzt zu seiner Verteidigung gegen die unzähligen kleinen Schergen von Megabyte eine vielseitig verwendbare Waffe namens Glitch. Durch Aufsammeln geeigneter Extras kann man deren Durchschlagskraft enorm verstärken, außerdem liegen jede Menge Spezialwaffen teilweise recht trickreich versteckt in den Stages herum. Innovativ sind hier „Vampire“ (ziehen dem Gegner Energie ab und übertragen sie anschließend auf Bob) und der „Anti-Virus“ (veranlaßt getroffene Feinde, sich gegen ihre eigenen Leute zu stellen).

3D-Action der abgefahrenen Art

Wer ReBoot das erste Mal startet, wird überschüttet mit den vielen Features, etwas Zeit benötigen, durch das anfangs verwirrende futuristische Design hindurch den roten Faden zu erkennen. Spätestens nachdem ihm die erste Zeitbombe um die blauen Ohren geflogen ist, dürfte jedoch alles klar sein. Zwischen der Entsorgung dieser tödlichen Items hat man genügend Zeit, die Level nach verborgenen Extras zu durchkämmen. Als besonders wertvolle Hilfe hat sich dabei der Radar erwiesen, er zeigt nämlich nicht nur die Position aller Feinde und Bomben, sondern auch die der Extras in unmittelbarer Umge-

bung. Schade nur, daß er zweidimensional ist, die Runden aber in der dritten Dimension dargestellt werden. Bei der Optik hat sich Electronic Arts nichts vorzuwerfen, man steuert Bob auf seinem Hover-Board flüssig durch die teilweise recht umfangreichen virtuellen Welten. Apropos „Steuern“: ReBoot wurde ganz offensichtlich für den Gebrauch des Analog-Controllers programmiert. Mit dem Standard-Digital-JoyPad hat man an manchen Stellen seine liebe Mühe mit der schwammigen Steuerung. Wenn deswegen dann ein Sprung auf der höchsten Ebene nicht gleich gelingt und man sich anschließend auf der untersten Plattform wiederfindet, kommt schnell Frust auf. Ein weiteres Manko ist in meinen Augen der ewig gleiche Ablauf: Level auskundschaften, Bomben auf Abruf entschärfen, Schlüssel suchen und ab ins Exit-Fenster. Im folgenden Abschnitt beginnt das Spielchen dann von vorne. Etwas Abwechslung bringen hier zum Glück die vielen unterschiedlichen Boss-Charaktere rein.

Wer ein analoges Pad und ein Faible für 3D-Action mit einer abgefahrenen Cyber-Aufmachung und einem ungewöhnlichen Level-Design hat, sollte ReBoot in die engere Wahl ziehen. Leider vermag die faire Speicher-Option nicht die oben geschilderten spielerischen Unstimmigkeiten aufzuwiegen.



7 von 10

Grafik7
Sound7
Gameplay6

Spieler:.....1
Level:.....21
Besonderheiten:.....Memory Card
Analog-Support
Hersteller:.....Electronic Arts
Entwickler:.....Electronic Arts
Testmuster:.....Electronic Arts

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

informer

Nutzt den Radar so häufig wie möglich, er ist Eure beste Orientierungshilfe. In den leichten Anfangsrunden sollte man sovielle Extras und One-Ups sammeln wie möglich, alle einmal gefundenen Items bleiben für den Rest des Spiels in Eurem Besitz. Lernt die Position der Zeitbomben auswendig und verwendet dieses Wissen nach einem Fehlversuch zu Eurem Gunsten.

Julian Ossent - Stefan Hellert

Diablo



Im Dorzentrum findet Ihr Cain und den Schmied, die beiden wichtigsten Personen für Eure Ausrüstung

Jedes Jahr erscheinen unzählige neue Titel auf dem Markt. Viele sind kaum einen Blick wert, einige haben durchaus annehmbare Qualität, wenige sind wirklich uneingeschränkt zu empfehlen. Aber die absolute Ausnahme sind Spiele, die grandios einfach und doch innovativ sind, leicht zu verstehen und doch komplex. Eine dieser Ausnahmen ist sicherlich Blizzards Diablo, das Anfang letzten Jahres für den PC erschien und zu einem der erfolgreichsten Computerspiel aller Zeiten avancierte. Jetzt, knapp ein Jahr später, bedenken uns Blizzard und Electronic Arts mit einer Umsetzung für die PlayStation. Doch worum genau geht es bei diesem Action-Adventure? Nun, das Prinzip ist einfach und eben doch genial. In einem kleinen Dorf unweit der Grenze zum östlichen Imperium geschehen neuerdings merkwürdige Dinge. Der Sohn des Königs Leoric wurde vom Erzbischof der Gegend dazu verleitet, in den Katakomben unterhalb der hier stehenden Kathedrale an einem mystischen Ritual teilzunehmen. Leider fehlt von den beiden seitdem jede Spur. Nachdem keiner



Die freien Felder im Inventory zeigen, wieviel Gegenstände Ihr noch aufnehmen könnt

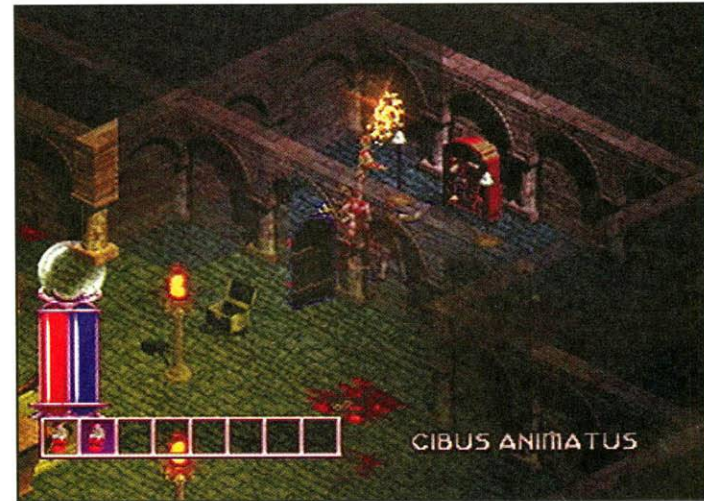
der Suchtrupps, die den Prinzen und den Kirchenmann aufspüren sollen, je wieder zurückgekehrt ist, beschloß Leoric, selbst nach dem Rechten zu sehen. Eine schlechte Wahl, denn auch der Regent selber ward seitdem nicht mehr gesehen; doch seit diesem Tag dringt ein unheimliches Leuchten aus dem Gotteshaus und nachts hört man beängstigende Schreie und lautes Wehklagen aus den unteren Etagen. In dem friedlichen Dorf herrschen Angst und Schrecken, da die Bewohner befürchten, daß der Höllenfürst Diablo, der einst nach einer apokalyptischen Götterschlacht in einen Seelenstein verbannt wurde, seinen Weg zurück in das Reich der Lebenden gefunden hat, -und leider haben sie damit verdammt recht...

Neue Helden braucht das Land

Das einzige, was unserem kleinen Dorf jetzt noch helfen kann, ist ein Held, der in der Lage ist, sich mit den Mächten der Finsternis anzulegen, zu obsiegen und schließlich Diablo in sein steiniges Grab zurückzudrängen. Ihr habt die Wahl zwischen drei



Der Infravision-Spell ermöglicht Euch, die Gegner auch hinter Wänden zu entdecken



In diesen Regalen findet Ihr wichtige Zauberbücher, um Eure magischen Fähigkeiten zu verbessern



Eine der ersten Quests ist normalerweise der tödlich verwundete Dorfbewohner, der Euch vom Butcher, einem mystischen Dämon, erzählt

Charakteren, einem Krieger, einer Diebin und einem Magier, die je eine unterschiedliche Spezialfähigkeit und vier verschiedene Charakterwerte

besitzen. So ist der Krieger in der Lage, Waffen mit leichtem Qualitätsverlust zu reparieren, der Zauberer beherrscht dieses Handwerk für Zau-

informer

Merkt Ihr, daß Ihr während einer Partie kein Land mehr seht, weil beispielsweise die Gegner zu schwer sind, startet einfach neu, der Charakter bleibt mit allen Werten und Gegenständen erhalten. Laßt magische Gegenstände erst identifizieren, nachdem Ihr sie habt reparieren lassen, das erspart Euch unter Umständen mehrere tausend Goldstücke. Wenn Ihr keinen Platz mehr im Inventar habt, legt wertvolle Gegenstände in der Stadt ab, dort könnt Ihr sie jederzeit wieder holen. Geht immer besonnen voran. Wenn die Gegnermassen zu groß werden, zieht Euch am besten hinter eine Tür zurück, hier kann nur einer nach dem anderen an Euch herantreten, das erhöht die eigenen Überlebenschancen beträchtlich.



Drei Charaktere mit unterschiedlichen Werten stehen zur Auswahl



Die Lavadämonen verfügen sowohl über Fernwaffen als auch über beträchtliche In-Fight-Stärke



Besonders gut gelungen sind die Lichteffekte, ob bei Fackeln, Zaubersprüchen oder Wurfgeschossen



Räume, in denen Extras zu finden sind, werden gewöhnlich besonders gut bewacht

berstäbe, wohingegen die Diebin in der Lage ist, Fallen zu entschärfen. Weiterhin unterscheiden sich die drei Protagonisten in der Wahl der Waffen: Nahkampf mit Schwert oder Axt für die harten Jungs, zielsicheres Schießen mit dem Bogen für die grazile Dame und starke Zaubersprüche von seiten des weisen Hexers. Im Dorf gibt es verschiedene Personen, die Euch bei Eurer Aufgabe unterstüt-

zen. Beim Schmied könnt Ihr Waffen kaufen und reparieren, der Heiler verkauft Tränke zur Auffrischung der Lebensenergie, und bei der Hexe erwirbt man Zaubersprüche, Mana-Tränke und magische Stäbe. Anfangs ist unser Held noch denkbar schlecht ausgerüstet, doch mit der Zeit wird er durch die Kämpfe erfahrener und findet immer mehr Gegenstände und Gold in den Dungeons, mit denen er

spielerprofil

Diablo ist bedingungslos jedem Spielertyp, ob jung oder alt, Actionfreak oder Tüftler, zu empfehlen, nur die etwas Jüngeren sollten die Finger weglassen. Blizzards Meisterstück ist nämlich durchaus brutal.

schwierigkeit

In drei Stufen einstellbar und vom Level der Spielfigur abhängig, je nach Fortschreiten des Spiels langsam steigend.

genrekollegen

gibt es wirklich keine !!!!

sich besser zur Wehr setzen kann. Das Besondere an Diablo sind eben diese Dungeons. Denn anders als bei anderen Spielen des Genres sind die unterirdischen Labyrinth nicht jedesmal gleich aufgebaut, sondern werden vor dem Betreten vom Computer per Zufallsgenerator mitsamt Insassen generiert. Dadurch habt Ihr die Garantie, selbst beim hundertsten Durchspielen nicht einmal denselben Level zweimal zu sehen, für die Langzeitmotivation mehr als perfekt. Auch das Spielprinzip ist eigentlich recht simpel. Ihr müßt alle Gegner niederstrecken, sind sie besiegt, brechen sie zusammen und hinterlassen meist Gold oder Gegenstände, zusätzlich erwirbt sich Euer Charakter dadurch wichtige Erfahrungspunkte. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Experience Points erreicht, dürft Ihr fünf Punkte auf die vier Grundcharakterwerte Stärke, Wendigkeit, Magie und Lebenskraft verteilen, unser Held steigt eine Stufe auf. Nach diesen Attributen richten sich die weiteren Fähigkeiten unseres Protagonisten, manche Waffen können nur mit einem bestimmten Stärkewert benutzt, manch mächtiger Zauberspruch nur mit viel magischem Talent erlernt werden. Je weiter man in die Tiefen der 16 Dungeons vorstößt, desto gemeiner und stärker werden die Gegner, von Skeletten über Zombies bis hin zu Gargoyles ist so ziemlich jedes denkbare Monster auf dem

Silberling vertreten. Oft im Spiel erhaltet Ihr von Non-Player-Charakteren sogenannte Quests, bei deren Erfüllung Ihr meist einen besonderen magischen Gegenstand erhaltet, den Ihr zum Aufwerten Eures Helden verwenden könnt. Endziel ist natürlich die Vernichtung des Höllenfürsten Diablo, doch bis dahin ist es ein weiter und blutiger Weg. Um es Euch ein wenig leichter zu machen, dürft Ihr jederzeit entweder den gesamten Spielstand oder nur Euren Helden abspeichern.



Die Quests sind eine der besonderen Anreize bei Diablo



In den mystischen Büchern erfahrt Ihr mehr über den Krieg zwischen Gut und Böse



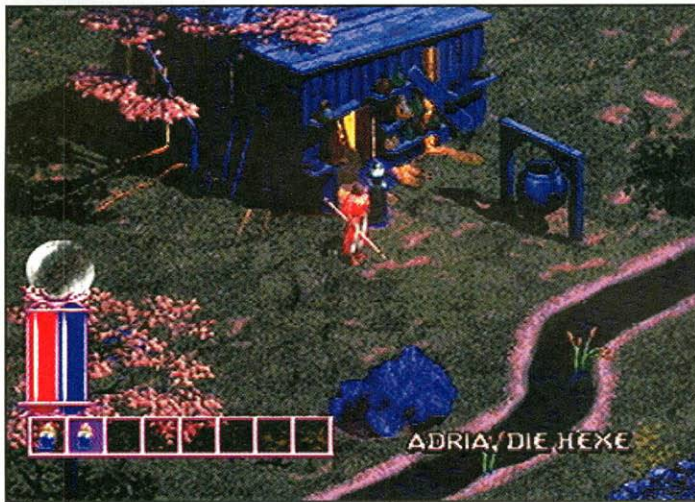
Nach jedem Levelaufstieg dürft Ihr fünf Punkte auf Eure Charakterwerte verteilen



In den Höhlen machen einem die monströsen Dämonen ordentlich zu schaffen



Die Bogenschützin ist der ausgewogenste Charakter im Spiel und kann sich vor allem auf ihre Reichweite verlassen



Adria ist für die magischen Gegenstände und Artefakte im Spiel verantwortlich



Außer den normalen Monstern gibt es auch noch spezielle Exemplare, die außerordentliche Fähigkeiten haben



Im Kurzmenü könnt Ihr den aktiven Zauberspruch anwählen



Die Automap kann jederzeit transparent über den Screen gelegt werden



Eines der wichtigsten Elemente im Spiel: Das Stadtportal

beim Auftreffen auf gegnerischen Stahl und die Skelette fallen klappernd zusammen. Die Steuerung ist ebenfalls kinderleicht, wenn man etwas anklickt, führt die Spielfigur automatisch die richtige Handlung aus. Dadurch, daß die Dungeons jedesmal neu kriert werden und etliche Quests auszuführen sind, die man niemals beim einmaligen Durchspielen alle erhält, bietet Diablo mehr Langzeitmotivation als jeder andere Titel auf dem Markt. Durch den in drei Stufen einstellbaren Schwierigkeitsgrad kommen hier wirklich alle auf ihre Kosten, wirkliche Schwächen hat Diablo...keine. Deshalb kann ich eine Kaufempfehlung

bedingungslos an jeden PlayStation-Besitzer aussprechen; wer sich Diablo nicht kauft, ist selber schuld und versäumt einen Meilenstein der Software-Geschichte.

Diablo ist ein wahres Meisterwerk und für mich das vielleicht beste Computerspiel aller Zeiten. Atmosphärische Grafiken mit schönen Lichteffekten, tolle Soundsamples und eine gute Musikedermalung sorgen dafür, daß man schnell in der fremden Fantasy-Welt versinkt. Durch die drei grundverschiedenen Charaktere und das niemals gleiche Leveldesign bietet Diablo mehr Langzeitmotivation als irgendein anderer Titel. Auch im Zwei-Spieler-Modus wird es interessant, wenn man zusammen mit einem Freund und seinen Lieblingsheroen zum Monsterschlachten ziehen kann. Diablo ist einfach ein Muß.

Eine wirklich geniale Idee

Das Besondere an Diablo ist seine Einfachheit und seine gleichzeitige Genialität. Bei kaum einem anderen Spiel ist man so heiß darauf, noch ein paar Monster zu schlachten, um einen weiteren Erfahrungslevel zu erreichen, und man wird von einem regelrechten Fieber der Neugierde gepackt, wenn man eine neue magi-

sche Rüstung oder Waffe gefunden hat, wer weiß, was sich bei ihr für neue Fähigkeiten verbergen. Die Grafik ist düster und passend, auch jederzeit übersichtlich; wird Eure Spielfigur von einer Wand verdeckt, wird diese transparent, auf diese Weise behält man immer den Überblick. Auch die Sounduntermalung unterstützt die bedrohliche Atmosphäre, Schritte hallen durch lange Korridore, die Waffen klirren

10 vol. 10

Grafik8
Sound8
Gameplay10

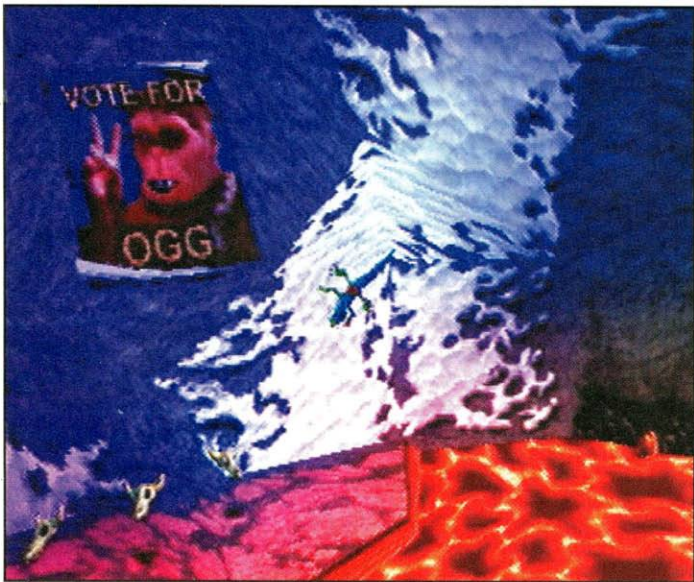
Spieler:1-2
 Level:Unendlich
 Besonderheiten:Memory Card, komplett deutsch
 Hersteller:Electronic Arts
 Entwickler:Blizzard Ent.
 Testmuster:Electronic Arts

Veröffentlichung:Mai
 Ca. Preis:99,- DM

Fabian Döhla - Markus Appel

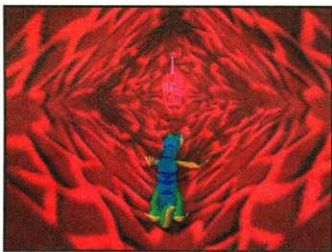
>>SHOOT<<

Gex: Enter the Gecko

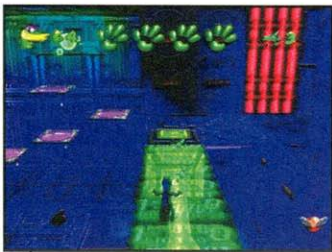


An grafisch speziell hervorgehobenen Stellen kann sich Gex an der Wand festsaugen und somit an schwer erreichbare Levepassagen gelangen

Die Spieler auf den Geschmack gebracht - und dann nichts brauchbares nachgeschoben, so könnte das Motto der Entwickler von 3D-Jump'n Runs lauten. Gierig stürzte man sich im März 1997, nachdem man brav seine 64 DM Mark „Anzahlung“ geleistet hatte, auf das von allen gehypte Überspiel Mario 64. Und tatsächlich, die Erwartungen wurden in jeder Hinsicht erfüllt, sowohl technisch als auch spielerisch gab sich der enorm wichtige Modultitel keine Blöße. Wer allerdings nur eine PlayStation besaß, mußte sich auf neidische Kommentare beschränken. Zwar verfügt Sonys Konsole zwischenzeitlich über das beste Rollenspiel (Final Fantasy VII), über das beste Rennspiel (Gran Turismo) und über die besten Prügelspiele (Bloody Roar, Tekken-Serie) und selbst im Bereich 3D-Action konnte



Wer sucht, der findet: Besonders die weißen Fernbedienungen sind gut versteckt



Im Inneren des Computers fällt die Orientierung aufgrund der grellen Grafik relativ schwer

informer

Crystal Dynamics ist bei Hardware-Freaks besonders durch ein Spiel bekannt geworden. So hatte das Softwarehaus aus Kalifornien die Ehre mit der futuristischen Raserei Crash'n Burn das erste Spiel für das geflopte 3DO auf den Markt zu bringen. Nachdem dieses Gerät wieder von Markt verschwand, konnte man sich zudem damit rühmen, als einer der wenigen Softwareproduzenten damit auch wirklich Geld verdient zu haben. Nach einem Kurzausflug zu Segas Saturn besann man sich erst spät auf das Potential der PlayStation und konvertierte einige 3DO-Titel, unter anderem Gex und Total Eclipse. Der Durchbruch erfolgte dann mit dem ersten Teil von Pandemonium!, das unter dem Namen Magical Hoppers in Japan von Spielzeuggigant Bandai (Tamagotchi etc.) vermarktet wurde. Der Nachfolger des abgedrehten Jump'n Runs lief ähnlich erfolgreich - und wenn nicht alle Stricken reißen dürfte Crystal Dynamics mit Gex: Enter the Gecko erneut schwarze Zahlen schreiben, bei der Qualität des vorliegenden Produkts wäre es ihnen auch zu wünschen.

man zwischenzeitlich mit Forsaken den Referenzthron an sich reißen. Nur die 3D-Jump'n Runs bereiteten den Entwicklerteams immer wieder auf's neue Kopfzerbrechen. Beide Crash Bandicoot Episoden bereiten zwar viel Spielspaß, von Echtzeit und absoluter Bewegungsfreiheit ist man allerdings soweit entfernt wie Bayern München von der deutschen Meisterschaft. Mit Pandemonium verhält es sich ähnlich, zwar vermittelt das Spiel einen extrem räumlichen Charakter, ansonsten gilt aber das selbe wie beim Spiel rund um den Wüstenfuchs. Jersey Devil vermochte dann zwar genau wie Croc - Legend of the Gobbos endlich den erwünschten

spielerprofil

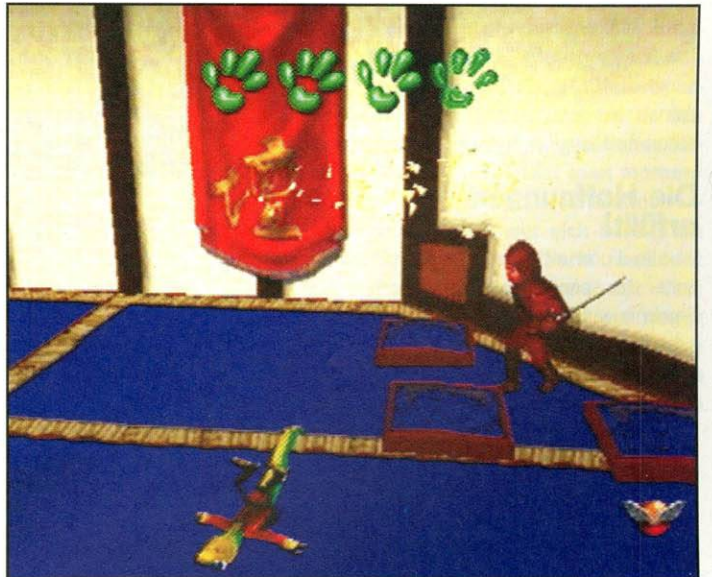
Für Fans von Jump'n Runs in der dritten Dimension stellt Gex: Enter the Gecko die absolute Offenbarung dar. Selbst wenn bereits ein Nintendo 64 samt Mario vor dem Fernseher steht, sollte man nicht lange zögern und sich dieses hervorragende Produkt bedenkenlos kaufen.

schwierigkeit

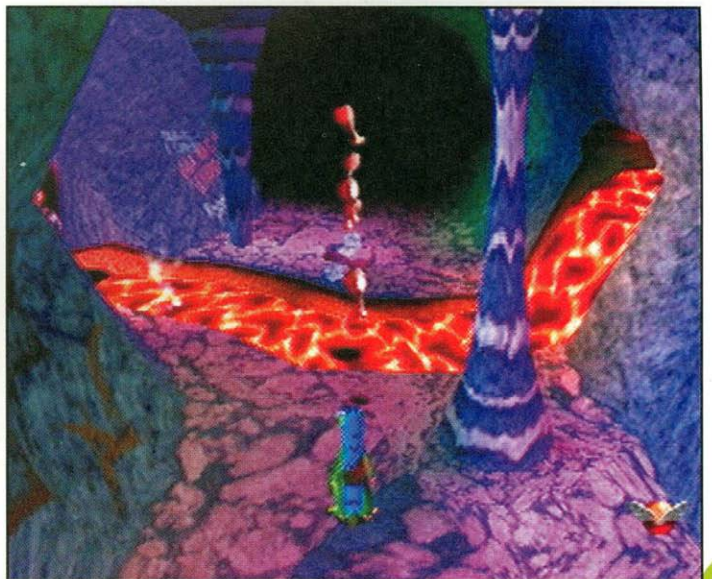
So sollte es sein: Sind die anfänglichen Welten noch problemlos zu meistern, so steigt der Anspruch in den höheren Leveln stetig an. Die zunehmende Größe und die spärlich verteilten Checkpoints machen ein schnelles Durchspielen fast unmöglich.

genrekollegen

Croc - Legend of the Gobbos 9/10 (PSX, SAT, FG 11/97), Bug Too! 7/10 (SAT, FG 2/97), Jersey Devil 7/10 (PSX, FG 1/97), Pandemonium! 2 10/10 (PSX, FG 12/97), Mario 64 10/10 (N64, FG 9/96), Bubsy 3D 5/10 (PSX, FG 2/97), Crash Bandicoot 2 9/10 (PSX, FG 12/97)



Der Ninja war schneller und hat Gex von den Beinen geholt, passiert so etwas vier Mal, ist dies mit einem Lebensverlust gleichzusetzen



Bei Kontakt mit der Lava droht Energieabzug



Geisterstunde - Je nach Levelthematik wird man mit anderen Feinden konfrontiert

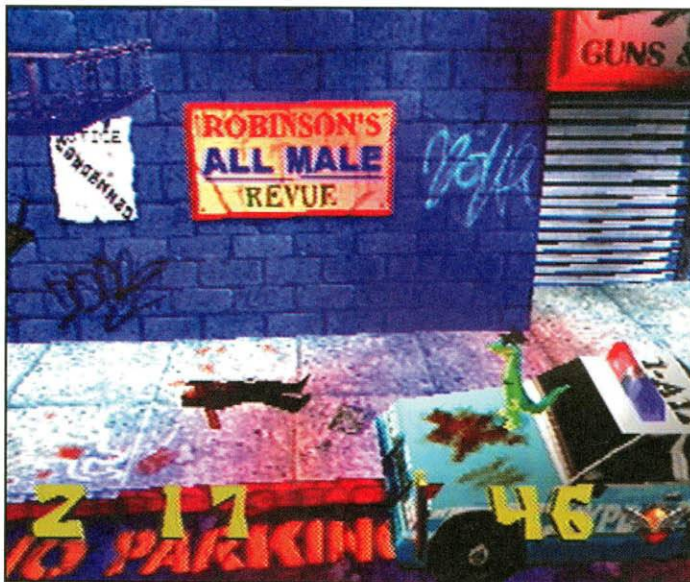


„Lightspeed to Endor“ - Star Wars-Fans erfreuen sich am Weltraumlevel. Die Energieleiste gibt Auskunft über den Sauerstoffvorrat des Geckos

Bewegungsspielraum bieten, doch leider erübrigten gravierende Mängel im Spieldesign einen direkten Vergleich mit Hüpflegende Mario. Totaldesaster Bubsy näher zu erwähnen, wäre an dieser Stelle sinnlos, lest dazu das Special im Anschluß an diesen Test. Somit ruhte die ganze Hoffnung auf 3DO-Abkömmling Gex, der damals in der zweiten Dimension schon eine annehmbare Figur abgab.

Die Hoffnungen erfüllt?

Um Euch nicht unnötig auf die Folter zu spannen wollen wir das Ergebnis an dieser Stelle unverschämterweise einfach mal vorwegnehmen. Für PlayStation-Spieler stellt dieses ausgereifte Softwareprodukt mit Sicherheit die so innig herbeigesehnte Offenbarung dar, ob es jedoch reicht, um den Nintendo 64-Usern eine lange Nase zu drehen klären wir ausführlichst im einem Specialfeature. Die sich wie ein roter Faden durch das Spiel ziehende

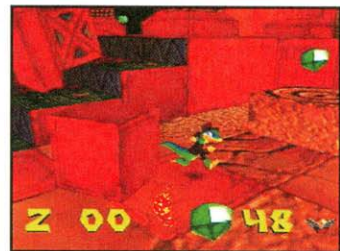


Jetzt aber schnell! In den Bonusrunden kommt es nur auf Geschwindigkeit an

Detailverliebtheit läßt sich nach Betrachtung des überaus lustigen Render-Vorspanns spätestens im innovativ gestalteten Titelscreen bewundern. Anstatt die Optionspunkte in altbewährter und zwischenzeit-

lich recht abgegriffener Form zu präsentieren, scrollt eine imaginäre Kamera nach Selektierung der gewünschten Einstellung flüssig durch eine dreidimensionale Hügellandschaft um anschließend ruckartig in einem Abschnitt stehen zu bleiben und dem immer noch erstaunten Spieler vor die Qual der Wahl zu stellen. Von der Memory Card-Verwaltung bis hin zur Controllerkonfiguration läßt sich hier alles den Wünschen des Besitzers anpassen, bevor man mit zwischenzeitlich aller Wahrscheinlichkeit schon feuchten Fingern endlich mit dem eigentlichen Spiel beginnt. An diesem Punkt springt bereits die nächste Parallele zum Nintendo-Überflieger ins Auge. Sich in der Media Dimension Map bewegend, kann Gex zu Beginn zwischen zwei riesigen Bildschirmen wählen, die mittels beherztem Sprung in deren Mitte Zutritt in eine Stage gewähren. Hauptziel in diesen umfangreichen und ohne lange

Ladezeiten zugänglichen Welten ist das Auffinden roter Fernbedienungen, die ab einer bestimmten Anzahl Zugriff auf neue Welten gewähren. Ist man nebenbei noch in der Lage zwei weiße Signalgeber aufzufinden, erhält man nach erfolgreichem Abschluß Zugriff auf ein Bonuslevel, in denen wiederum die goldene Variante auf einen neuen Besitzer wartet - wer Zugang zu den Geheimleveln haben will, sollte seine Sammelwut in dieser Richtung nicht vernachlässigen.



„And this is how we say goodbye in Germany, Dr. Jones“



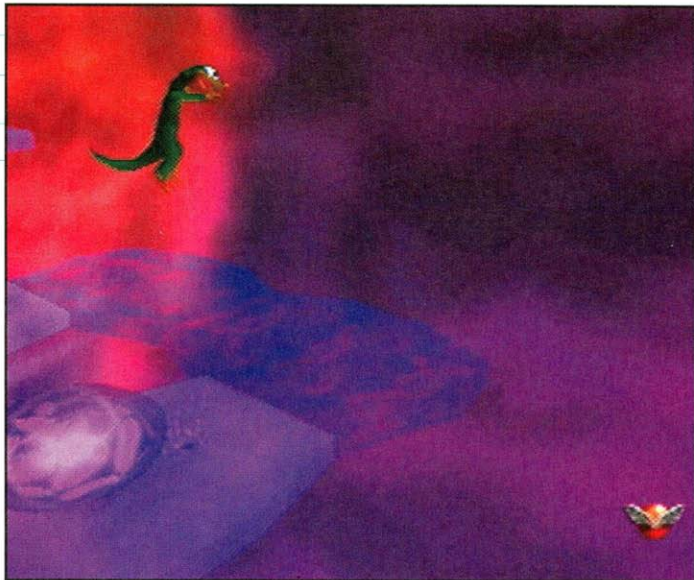
Das Outfit entspricht immer den jeweiligen Anforderungen



Schwabende Plattformen befördern Gex automatisch durch die riesigen Räume



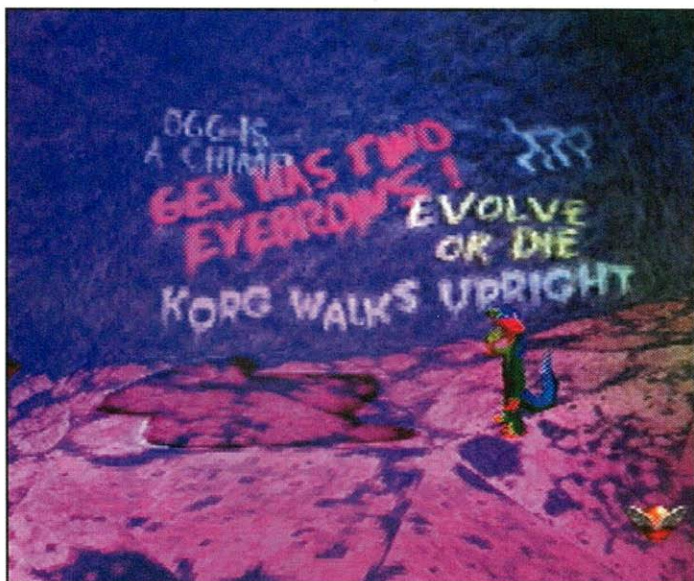
Egal ob es sich um Möhren, Taschenlampen oder Totenköpfe handelt, wer Extraleben benötigt, sollte diese Items nicht ignorieren



| Sprung ins Ungewisse: Die nächsten Plattformen werden nur leicht angedeutet, was dem Spieler enorme Konzentration abverlangt



| Am Levelbeginn kann man einen Blick auf die Struktur des agilen Helden werfen



| Betrachtet man die zahlreichen Wandmalereien und Graffiti, stellt sich unweigerlich die Frage, ob die verantwortlichen Grafiker vielleicht zu viel Zeit hatten

Feinkost für's Auge

Hat man sich an den üppig aufgetragenen grafischen Feinheiten (unter anderem wird exzessiv von den

Transparenz, Light Sourcing und Morphingfähigkeiten der Hardware Gebrauch gemacht) sattgesehen, gilt es, sich mit der vielschichtigen Steue-



| Die „Oberwelt“ wurde ähnlich detailverliebt gestaltet wie der Rest des Spiels



| In den kleinen Fernsehgeräten befinden sich hilfreiche Extras

rung des hyperaktiven Reptils vertraut zu machen. Wer sich im Besitz des Analogkontrollers befindet, ist überaus gut bedient, da es besonders mit dem Beipack-Pad immer wieder zu ärgerlichen Hakenigkeiten kommt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten bekommt man die Aktionen des quirligen Geckos trotzdem noch gut in den Griff. Doppelsprünge, akrobatische Sprungattacken und der eminent wichtige Schwanzhieb lassen sich auf Tastendruck schnell und präzise ausführen. Ist Gex gar im Besitz eines der insgesamt vier Bonusitems, die Gecko-freundlich als Fliegen dargestellt werden, besteht zudem die Möglichkeit den Gegner den virtuellen Hintern zu verkohlen oder die Feinde auf Eis zu legen, der Rest steht für Extraleben oder Bonusenergie. Finden lassen sich diese Goodies in Fernsehgeräten, auch hilfreiche Checkpoints werden in dieser Form auf dem Bildschirm dargestellt. Dies sind aber auch schon die einzigen Dinge, die in jedem Level identisch sind. Ansonsten unterscheiden sich die Stages wie Tag und Nacht. In der Lavawelt wird man mit einer nahezu perfekten Kopie des Lost World-Themas konfrontiert, um den ganzen die Krone aufzusetzen schlüpfert der wechselwarme Hauptdarsteller in das Kostüm eines Urwaldkämpfers der im Gepardenlook in den Kampf gegen die Versklavung des Fernsehens zieht. Kaum mehr zu toppen ist der Auftritt im Weltraumlevel, diesmal gilt es in einer Stormtrooper-Uniform für Recht und Ordnung zu sorgen. Film- und Serienliebhaber erfreuen sich noch an weiteren, perfekt gelungenen Parodien, egal ob James Bond, Godzilla oder die gestriegelte Schickeria aus Beverly Hills 90210, jeder bekommt sein Fett ab. Ähnlich ironisch fallen die Kommentare des Geckos aus. Im Weltraum ertönt aus dem frechen Echsenmund „Has anyone seen Fox Mulders' sister?“, in der Computertage hingegen „How did I get in Bill Gates hands?“. Trotz der Tatsache, das Gex sein Schandmaul niemals unter Kontrolle bekommt, werden diese Äußerungen auch nach längeren Spielsessions aber keinesfalls monoton sondern animieren immer wieder zu Schmunzeln. Weniger zum Lachen animiert der insgesamt

etwas geringe Umfang dieses Spiels, im Gegensatz zu Mario 64 benötigt man wesentlich weniger Zeit um den witzig aufgemachten Abspann zu bewundern. Zu einer Abwertung führt dieses Manko aber nicht, dafür wurde Gex: Enter the Gecko mit zu viel Liebe erstellt.

Mit diesem Spiel hat sich das verantwortliche Crystal Dynamics-Team mit Sicherheit ein unvergeßliches Denkmal geschaffen. Die aufgeführten Mängel der Steuerung fallen nicht übermäßig ins Gewicht und auch der durchschnittliche Umfang und die umständliche Steuerung sind im Vergleich zur sowohl technisch als designerisch übertragende Grafik nur unwesentliche Kritikpunkte. Ein derart perfekt gestaltetes und bis in den letzten Winkel ausgetüfteltes 3D-Jump'n Run findet man momentan nur auf dem Nintendo 64 - doch selbst wer sich bereits im Besitz dieser Perle befindet bekommt spätestens mit Gex: Enter the Gecko Lust auf neues Jump'n Run-Futter - inklusive Lachgarantie. Selten konnte man bei einem Softwarekauf so wenig Fehler machen!

10 von 10

Grafik10
Sound9
Gameplay9

Spieler:.....1
 Level:.....15+
 Besonderheiten:.....Memory Card,
 Analog-Support
 Hersteller:Crystal Dynamics/Midway
 Entwickler:.....BMG
 Testmuster:.....Fun Generation

Veröffentlichung:.....US-Import
 Ca. Preis:.....139,- DM

PLAYSTATION

Fabian Döhla

The Clash of the Titans

Mario 64 vs. Gex: Enter the Gecko

Selbst für den Fall, daß man Gex: Enter the Gecko nur kurz anspielen sollte - der Vergleich zum ideengebenden Vorbild und Referenztitel der 3D-Jump'n Runs Mario 64 drängt sich förmlich auf. Um wirklich zu klären, wer letztendlich die Nase vorn hat und ob Mario vom Thron gestoßen werden kann, haben wir Features und Optionen tabellarisch gegenübergestellt.

mario 64

GEX: enter the gecko

spieler: 1

1

Level: 15 Welten mit jeweils sechs zu erfüllenden Aufgaben

15 +

grafik:

Obwohl Mario 64 zwischenzeitlich nicht mehr das aktuellste Spiel für Nintendos Konsole ist, gehört es noch immer zu den Grafik Top Five. Trotz relativ weniger Texturen wurde Abwechslung groß geschrieben, besonders die hervorragende Fernsicht wirkt auch heute noch überaus beeindruckend (wer erinnert sich nicht an den ersten Ausblick vom Berg in Welt 1?). Zu den Höhepunkten gehört zweifelsohne die Unterwasserwelt und auch das grandiose Finale über den Wolken. Grafikfehler entdeckt man nur relativ selten, lediglich einige zu dünn geratene Wände gewähren bei ungünstiger Kameraeinstellung Einblick in benachbarte Räume. Bis zum Erscheinen von Banjo-Kazooie verhart Mario unangefochten auf dem Grafikthron.

Gex gehört zur der Sorte Spiel, das dank phantastischer Grafik auch beim zweiten Mal immer noch beeindrucken kann. Im Vergleich zum Vorbild wird sogar mehr Abwechslung geboten, da in machen Stages gleich mehrere Mini-Szenarios zu entdecken sind. Die auf der PlayStation häufig anzutreffenden Clippings treten erstaunlicherweise nur sehr selten auf, auch sonst gibt sich Gex optisch keine großartigen Blößen. Zwar erkennt man einige Verzerrungen und Objekte im Hintergrund verstecken sich hinter der dazugehörigen Grafik. Insgesamt gesehen stellt Gex aber dennoch die grafische Jump'n Run-Referenz für den 32-Bitter dar, da die Echtzeitfähigkeiten der Hardware gnadenlos gut ausgenutzt werden.

sound:

Die Mario-typischen Musikstücke sind mit Sicherheit nicht jedermanns Fall, jedoch passen sie immer sehr gut zur jeweiligen Levelthematik, auch hier ist erneut die Wasserwelt zu erwähnen, die über fast schon als hypnotisch zu bezeichnende Rhythmen verfügt.

Das quirlige Reptil spielt den Vorteil des Speichermediums klar aus und ist in dieser Rubrik deshalb die sprichwörtliche Geckonasenlänge voraus. Die Indiana Jones-Parodie im ersten Bonuslevel gehört zu den „Pflichtstücken“, geübte Hörer entdecken noch einige weitere Anspielungen auf bekannte Soundtracks. Größter Vorteil gegenüber Mario 64 sind zweifelsohne die halbwegs lippensynchronen Sprüche, die Gex während des Spiels permanent zum besten gibt. Egal ob man Gex mittels Standardpad oder Analogkontroller durchs Abenteuer begleitet, in Fleisch und Blut geht will das alles nie so recht übergehen. Zwar reagiert der Gecko präzise auf alle ihm gegebenen Befehle, absolut millimetergenaue Arbeit ist dennoch nicht möglich, nicht zuletzt da man ständig zusätzlich mit der Feinjustierung der Kamera beschäftigt ist.

steuerung:

In dieser Rubrik ist Mario wieder die klare Nummer Eins. Zwar läßt sich der Klempner „nur“ mittels Analogstick durch seine dreidimensionale Welt dirigieren, diese für Konsolenzocker relativ neue Methode geht jedoch bereits nach wenigen Minuten intuitiv von der Hand, so daß man jede noch so komplizierte Sequenz - egal ob Balanceakt oder millimetergenaues Springen - praktisch blind meistert. Zudem beherrscht Mario deutlich mehr Manöver als Konkurrent Gex (der wirbt zwar mit 120 Moves, offensichtlich sind hier aber fälschlicherweise die Animationsphasen gezählt worden), die in ihrer Anwendung auch wesentlich mehr Sinn machen.

Auch in dieser Disziplin kommt der Vorteil der CD stark zum tragen. Praktische jedes Szenario hat neue Bösewichte zu bieten, die immer dem jeweiligen Grafikstil angepaßt sind. Einen so hohen Wiedererkennungswert wie bei Mario 64 bieten sie jedoch leider nicht, dieses kleine Manko dürfte spätestens mit einem Sequel der Vergangenheit angehören.

gegner:

Wer Mario kennt, kennt auch dessen Gegner. Die zahlreichen Goombas nervten schon auf dem Game Boy, das Wiedersehen mit Schildkröte Koopa löst jedoch eher Glücksgefühle aus - man erinnert sich gerne an die durchzockten Nächte mit Mario Kart zurück. Besonders vielfältig ist die Feindesschaar allerdings nicht, pro Stage wird man meist nur von zwei neuen Kontrahenten attackiert.

Nach seinen Erfolgen in der Vergangenheit ist Gex die Lust am exzessiven Lebensstil gründlich vergangen: Seit fast zwei Jahren sitzt er nun mit seinem besten Freund (einem Großbildfernseher) im heimischen Wohnzimmer, und wären nicht ein paar Regierungsbeamte samt neuem Auftrag hereingeschnitten (es geht wieder gegen Fernsehfeind und Oberbösewicht Rez), so würde er wohl noch heute da sitzen. Wie schon bei Mario muß erst eine bestimmte Anzahl an Gegenständen eingesammelt werden, um Zugriff auf alle Level zu erlangen.

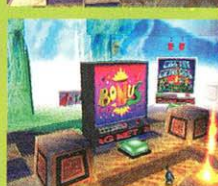
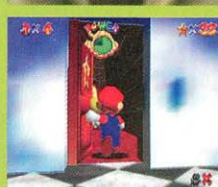
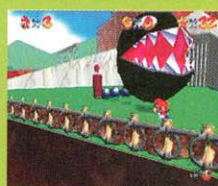
story:

Business as usual: Der hinterhältige Bowser hat den Löffel noch immer nicht abgegeben und erneut die zuckersüße Prinzessin Toadstool entführt. Um sie aus Bowsers Schloß zu befreien, müssen zuerst mindestens 70 von insgesamt 120 Powersternen gefunden werden. Es liegt also mal wieder an Mario, alles in die ursprüngliche Ordnung zurückzubringen.

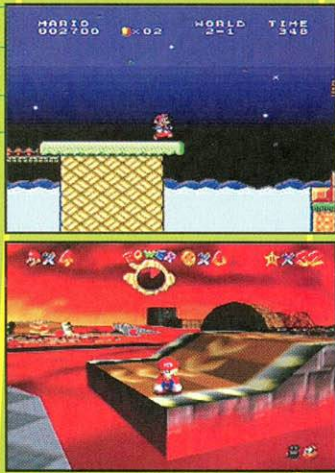
Auf der PlayStation klare Referenz - doch systemübergreifend ebenso klar die Nummer Zwei, so und nicht anders muß das Fazit für das flotte Reptil lauten. Mit Croc und Co. hat Crystal Dynamics Vorzeigeheld absolut keine Probleme, zu gut die Grafik, zu abwechslungsreich das Leveldesign, vor Jump'n Run Großmeister Nintendo muß man sich trotzdem beugen - was aber an der hervorragenden Qualität von Gex: Enter the Gecko dennoch nichts ändert.

fazit:

Als Multiformat-Magazin hat man es manchmal einfach besser: Anstatt durch die rosarote Singleformat-Brille schauen zu müssen, kann neutral verglichen werden. An der Tatsache, daß Mario konsolenübergreifend die Nummer 1 bleibt, gibt es nichts zu rütteln - Miyamoto sei dank, denn besonders das ausgewogene Leveldesign hat letztendlich den Ausschlag gegeben.

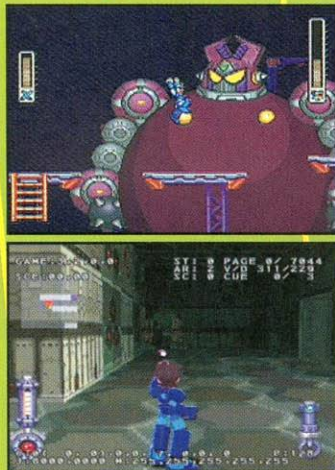


>Mario



Der agile Nintendo-Held fand sich auf Anhieb problemlos in seiner neuen Umgebung zurecht. Dank phänomenalem Spieldesign und grandioser Ideen bereut wohl niemand die Abkehr vom „Flachland“. Warum Yoshi allerdings in seiner Tapetenwelt hängen blieb, weiß wohl nur Design-Guru Miyamoto persönlich.

>Mega Man



Capcoms Dauerbrenner verbreitete in der zweiten Dimension eindeutig mehr Spaß. Auch wenn die Mega Man-Serie von Abnutzungserscheinungen geplagt ist, so halten wir die zwanghafte Deformierung in Richtung Räumlichkeit für unpassend.

>Zelda



Zwar ist der vierte Teil der Sage rund um Spitzohr Link noch nicht erschienen, dennoch läßt sich nach intensivem Antesten vermuten, daß es bei der Anpassung auf Next Generation-Standard keine Probleme geben wird; der Sprung in Richtung Echtzeit wird also keine negativen Folgen haben. Das „platte“ Zelda 2 ist wohl einer der besten NES-Titel und sollte in keiner Softwaresammlung fehlen.

3D-OLE?

Wachsende Hardwarepower verlockt viele Entwickler zum Schritt in die dritte Dimension. Dank RISC-Prozessor und ausreichend RAM erleben viele Video-spielhelden ihr Comeback nicht nur in Zeit sondern auch im Raum. Hinsichtlich des angestrebten Ziels kann grob zwischen zwei Varianten unterschieden werden:

1) Absolute Bewegungsfreiheit:

Die Umgebung samt Spielfigur besteht meistens aus Polygonen, die mittels Texturverkleidungen und Gouraud Shading den richtigen Look verpaßt bekommen. Bewegt man sich durch das Spiel oder verändert die Kameraperspektive, so muß die Konsole die andere Darstellung sofort neu berechnen

2) Pseudo-3D:

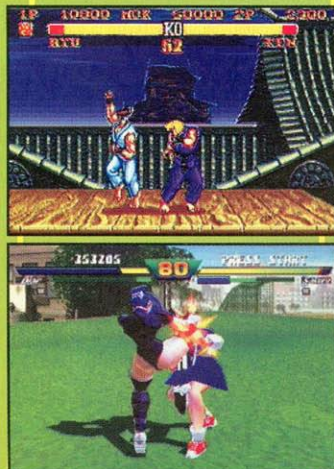
Manche Spiele setzen auf einen Mix zwischen traditionellem 2D-Gameplay und 3D-Grafik, es besteht also keine absolute Bewegungsfreiheit. Bekannte Vertreter dieser Darstellungsform sind zum Beispiel Pandemonium, das zwar zu einem großen Teil in Echtzeit berechnet wird, dem Spieler die zu begehenden Pfade aber klar vorgibt.

>Bomberman



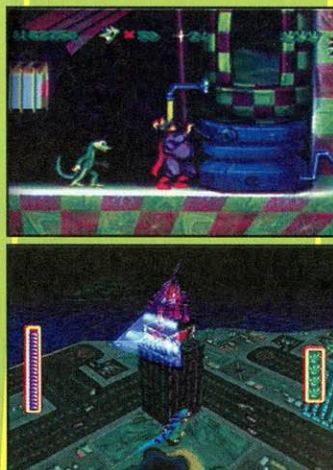
Fans der Bomberman-Serie setzen noch immer lieber auf die HU-Card Bomberman 93. Der Adventurepart des Nintendo 64-Remakes ist mit dem Begriff „nervtötend“ noch am besten umschrieben. Gegenüber dem Original definitiv nicht konkurrenzfähig!

>StreetFighter



Ken und Ryu verweilen lange auf der Bitmap-Ebene, erst mit Street Fighter EX plus alpha ging man zumindest einen Schritt in Richtung dritte Dimension, auch wenn die räumliche Komponente nur angedeutet wird. Insgesamt ist der Versuch als geglückt zu bewerten.

>Gex



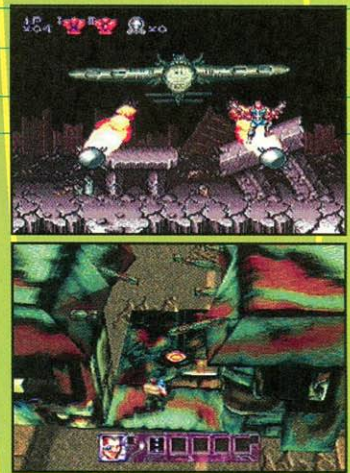
Weilte der quirlige Geselle auf dem 3D0 und der PlayStation noch in der damals etablierten 2D-Umgebung, hat das nette Reptil erst beim zweiten Versuch Dimension 3 gewählt - mit grandiosem Erfolg, wie der Test in dieser Ausgabe aufzeigt.

>Bubsy



Auf dem Mega Drive noch mit dem damals riesigen 16-MBit-Umfang werbend, geriet die Neuauflage zum Totaldesaster. Weder Spielbarkeit noch Grafik rechtfertigten dieses gewagte Unterfangen.

>Contra



Zählen die Abenteuer der Contra-Söldner auf dem Super Nintendo zweifelsohne zu den Alltime-Top 5, so ging der Versuch, die dritte Dimension mit einzubeziehen, leider daneben, trotz guter Ansätze wird die Qualität des 16-Bit-Vorbilds nicht mal annähernd erreicht.

>Pitfall



Pitfall Harry macht sowohl in 2D als auch in 3D richtig Freude. Aufgrund des hohen Alters des Originals ist ein Vergleich an dieser Stelle allerdings nicht angebracht. Liebhaber von Klassikern kommen mit dem Atari-Original auf ihre Kosten, Grafikketischen können damit heutzutage allerdings nicht mehr viel anfangen.

Was bringt die Zukunft?

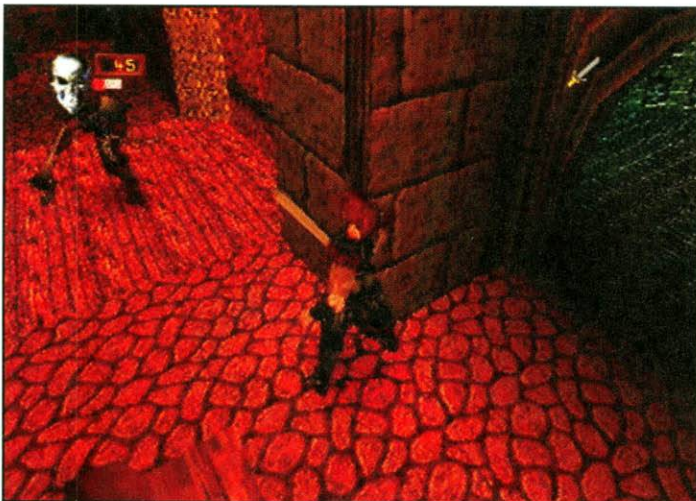
Das schon erwähnte Yoshis Story stellt die klare Ausnahme dar: Zukünftig werden sich noch mehr Videospielhelden frei über den Bildschirm bewegen lassen, technische Probleme dürften spätestens seit Gex: Enter The Gecko der Vergangenheit angehören. Daß die dritte Dimension aufgrund ihrer vielfältigen Möglichkeiten höhere Ansprüche an das Level- und Gameplaydesign stellt, sollten sich die verantwortlichen Entwickler jedoch vor Augen führen, denn ein simples Umstricken eines erfolgreichen 2D-Titels führt in den wenigsten Fällen zum Erfolg - wenn schon 3D, dann wenigstens ein von Grund auf neu entwickeltes Spiel.

Holger Gößmann - Markus Karyoti

Deathtrap Dungeon



Die Kameraführung ist teilweise grandios, aber an anderer Stelle absolut hinderlich



Noch ahnt der Bösewicht nichts von unserer Anwesenheit

In dem kleinen Städtchen Fang herrscht der Baron Sumkuvit, der alles nur Menschenmögliche getan hat, um den Ort seiner Schreckensherrschaft in der Welt bekannt zu machen. In mühevoller Kleinarbeit ließ er von seinen Untertanen ein Labyrinth von Fallen mit tödlicher Wirkung anlegen. Dann siedelte er noch die unterschiedlichste Monster in den Gängen an, die Menschen bei Sichtkontakt sofort angreifen, und nannte diesen Ort Deathtrap Dungeon - das Labyrinth des Todes. Um nun sein Primärziel verwirklichen zu können und dem kleinen Örtchen weltweit einen Namen zu machen, forderte er die stärksten und tapfersten Krieger der ganzen Erde auf, sich an seinem Labyrinth zu messen. Viele folgten dem Ruf, stiegen in die teuflischen Höhlen des Barons hinab, um den einzigen Ausgang zu finden und natürlich die Belohnung, die jenseits jeder Vorstellungskraft liegen soll,

abzustauben. Doch niemandem war es bis jetzt möglich, lebend aus diesem Ort des Grauens zu entkommen. Das jährliche Spektakel von Fang steht wieder an - und diesmal seid Ihr einer der Teilnehmer.

informer

Die weibliche Red Lotus ist bei diesem Spiel die deutlich bessere Wahl als der muskelbepackte Chain Dog. Vor allem in den ersten Levels ist der schwerfällige Chain Dog gegen die leichtfüßigen Kobolde fast chancenlos. Auch das Lösen der Sprungrätsel gestaltet sich mit Red Lotus etwas günstiger.



Vor dem Eingang wird man über die prinzipiellen Schwierigkeiten dieses Levels informiert

Tomb Raider meets Zelda

In Livingstone's Deathtrap Dungeon vermischt die zwei Action Adventure-Arten, die vor allen Dingen durch Tomb Raider und Zelda repräsentiert werden, ersteres als Inbegriff der dritten Dimension und letzteres als gekonnte Mischung aus Schwertkampf und Puzzle. Bei Deathtrap Dungeon seht Ihr also aus der Sicht eines Dritten entweder den muskelstrotzenden Musterrecken oder die Maid im engen Latexkostüm durch die verwinkelten Gänge des Fangschen Labyrinths laufen. Die Kameraführung ist dabei genauso gelöst wie bei Cores Tomb Raider. Wenn möglich, positioniert sich die Kamera direkt hinter dem Spieler. Sollte dies bspw. wegen einer Wand einmal nicht gehen, sucht sie sich automatisch die möglichst günstigste Position im näheren Umkreis des Spielers. Zur Steuerung des Protagonisten wurden

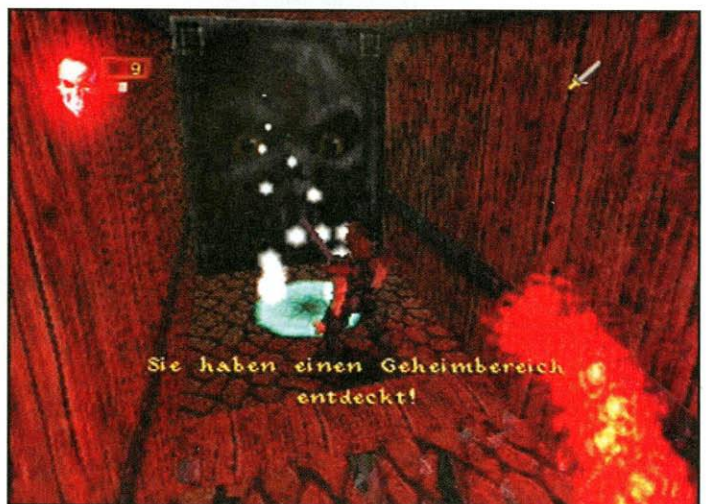
alle acht Buttons belegt. Neben Zuschlagen, Anwenden, Springen, Rennen, langsam Laufen und sich Umsehen stehen noch acht Zaubersprüche zur Verfügung die über die L1-Taste ausgelöst werden, und von denen sieben als Angriffssprüche dienen. Diese haben unterschiedliche Wirkung auf die verschiedenen Gegner. So zeigen sich die Skelette beim Rasierklingspruch sehr schnell, wie wir sie am liebsten sehen: besiegt! Die Zauber werden, wie alle anderen Items auch, in entlegenen Ecken und



Der Schutzzauber halbiert die Wirkung jedes Treffers



Dieses Monster versperrt den Zugang zu den vier Schaltern



Jeder Level hat mindestens einen Geheimbereich

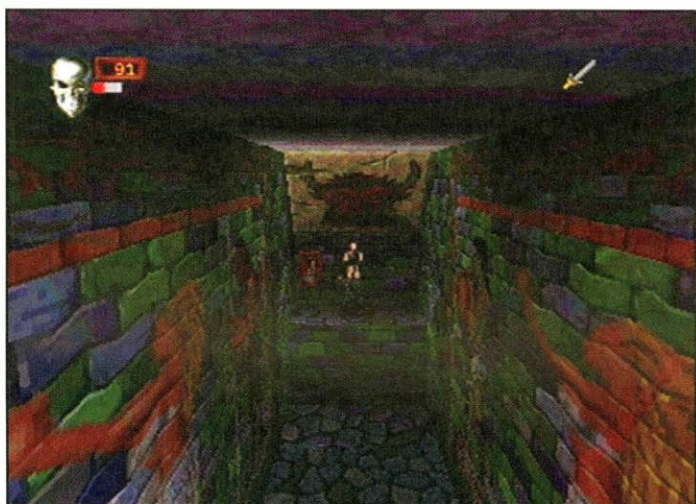
Sie haben einen Geheimbereich entdeckt!



Oftmals verliert man die Gegner aus den Augen



Eben noch ein bedrohlicher Gegner...



Legt man diesen Schalter um, so öffnen sich sowohl ein Eingang als auch eine Falle



Meist fliegen nach dem Gefecht abgetrennte Körperteile durch die Gegend. Hier ist es der Koboldkopf

spielerprofil

Fans der Games-Workshop-Serie und erfahrene Strategiespieler sollten sich diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen.

schwierigkeit

Gesalzen! Für Leute, die eine Szene zum ersten Mal spielen, bleibt selten eine Überlebenschance. Weiß man allerdings ungefähr, was einen erwartet, so kann man immer angemessen reagieren und die Situation fast ohne Energieverlust lösen.

genrekollegen

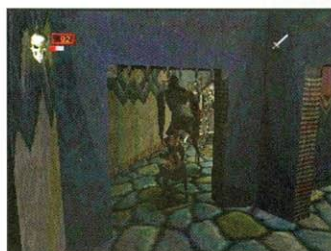
Nightmare Creatures 8/10 (PSX, FG 11/97), Tomb Raider II 10/10 (PSX, FG 12/97)

Geheimgängen des Dungeons gefunden. Gründliches Suchen ist also erste Spielerpflicht im Todeslabyrinth, zumal man die Waffen und Gegenstände, die man in einer Runde aufstöbert, auch in die nächsten Abschnitte mitnehmen kann und später sogar muß, denn die dickeren Gegner sind wirklich nur mit der richtigen Ausrüstung zu erlegen. Zu den wichtigsten Gegenständen gehören hier der Stärkungstrank, der den Helden härter zuschlagen läßt

oder der Heiltrank, der verloren gegangene Health-Points wieder ersetzt. Beim Start des Games steht Euch nur das normale Schwert zur Verfügung, mit dem Ihr Euch die anderen Extras erstreiten müßt. Ziel ist es, in jedem Level den Ausgang zu finden, der aber ist fast immer durch ein mehr oder weniger kompliziertes Puzzle versiegelt. Überall in den 38 Leveln sind Schalter versteckt, deren Auswirkungen Euch entweder helfen oder eine Falle auslösen, die Euch mächtig viel Lebensenergie abzieht. Die wichtigsten Veränderungen werden, ähnlich wie bei Tomb Raider, durch einen kurzen Zwischenspann angezeigt. Ebenfalls dem eigenen



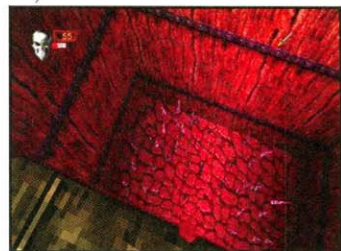
Wählt man den linken Gang ...



... kann man den Minotaurus von hinten angreifen



Der Drache der letzten Stage



...und nun nur noch ein blutroter Spritzer in der Lanzenfalle

Produkt nachempfunden sind die Secrets, die in jeder Stage eingebaut sind. Um es aber gleich zu sagen, sie sind lange nicht so schwer zu finden, wie bei Cores Megahit.

Gemischte Gefühle

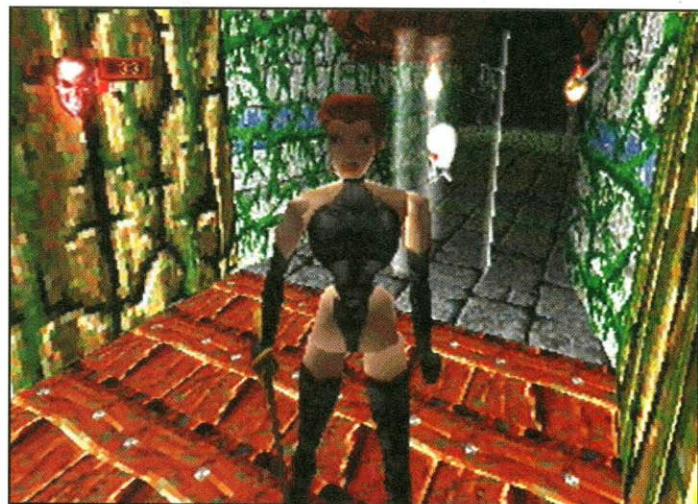
Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite ist es wunderbar aufgemacht, hat eine wirklich herausragende Atmosphäre und motiviert dadurch ständig, noch eine Runde zu spielen. Auf der anderen Seite aber haben sich einige Schönheitsfehler eingeschlichen, die so manchen Spieler verbittert das Joypad in die Ecke werfen lassen. Als erstes wäre da die Kameraperspektive, die ja, wie oben bereits erwähnt, ähnlich wie bei Tomb Raider oder Nightmare Creatures, das Spielfeld nicht verlassen kann und den Charakter von vorne oder von der Seite zeigt, wenn er mit dem Rücken zur Wand steht. Das mag für die zwei oben genannten Produkte ja noch vorteilhaft sein, denn sie spielen meist auf offenen Plätzen. Nicht so für Deathtrap Dungeon. In den wirklich sehr engen Gängen des Labyrinths bleibt die Kamera sehr selten hinter dem Spieler und wechselt ständig ihre Perspektive, was natürlich vor allem im Kampf von entscheidendem Nachteil

in:former

Der wichtigste Tip lautet: Die Lösung ist fast immer irgendwo in der Nähe. Findet man bspw. ein Giftschwert, ist es wahrscheinlich, daß man es noch in den nächsten Räumen gebrauchen kann. Auch der Schalter für Plattformen oder verschlossene Gitter befindet sich immer im näheren Umkreis. Besonders hilfreich ist dieser Tip bei Endgegnern, in deren Nähe Ihr immer die benötigte Waffe findet.



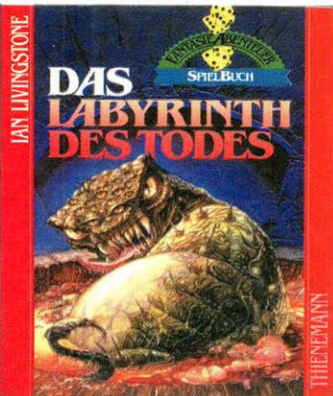
Da hat's ihn wohl zerlegt! Nur grüne Schleimflecken zeugen noch von dem ehemaligen Gegner



Die Protagonistin aus der Nahperspektive

in:former
Ian Livingstone

Ian Livingstone ist Executive Chairman von Eidos Interactive, also der Chef von Lara & Co. Begonnen hat alles Anfang der Siebziger Jahre, als Livingstone mit seinem Freund Steve Jackson von der Seite der Spielerehrer zu der der Spielemacher wechselte. 1975 entstand im dritten Stock seines Londoner Mietshauses die heute weltbekannte Firma Games Workshop, die das Fanzine The White Dwarf herausbrachte. Unter den Lesern befand sich damals ein gewisser Gary Gygax, der Livingstone und Jackson die Exklusivdistribution für sein neuestes Spiel in Europa anbot. Auch dieses Game ist heute weltbekannt: Es war Dungeons & Dragons! Schon bald verdiente die zwei genug um einen kleinen Laden eröffnen zu können. Tagsüber verkauften die Zwei Spiele, nachts schrieben sie Bücher oder produzierten eigene Titel wie Space Hulk oder Warhammer, die dem Videospiele durch zahlreiche Umsetzungen ein Begriff sein dürften. Als Games Workshop zu groß geworden war, gab Livingstone die Führung ab und konzentrierte sich aufs Spieldesign. Anfang der neunziger Jahre beteiligte er sich an Domark, die unter anderem F1 für das Mega Drive herstellten. Als Domark mit der R&D-Firma Eidos fusionierte, stieg Livingstone zu seiner heutigen Position auf.



Deathtrap Dungeon

Deathtrap Dungeon wurde von Ian Livingstone als sechstes Buch der Fighting Fantasy-Reihe geschrieben. Die Idee kam ihm 1981 auf einer Reise durch Thailand, wo er durch das kleine Örtchen Fang reiste. Das Buch wurde schließlich 1984 fertig und hat sich bis zum heutigen Tag 14 Millionen mal verkauft (in 23 verschiedenen Sprachen). 1985 erschien das Buch unter dem Namen „Das Labyrinth des Todes“ in Deutschland. Zunächst wurde es in Deutschland von Thienemann Verlag herausgebracht, später dann noch mal von Goldmann in einer Taschenbuchversion verlegt. Die vorausgegangen Titel waren:

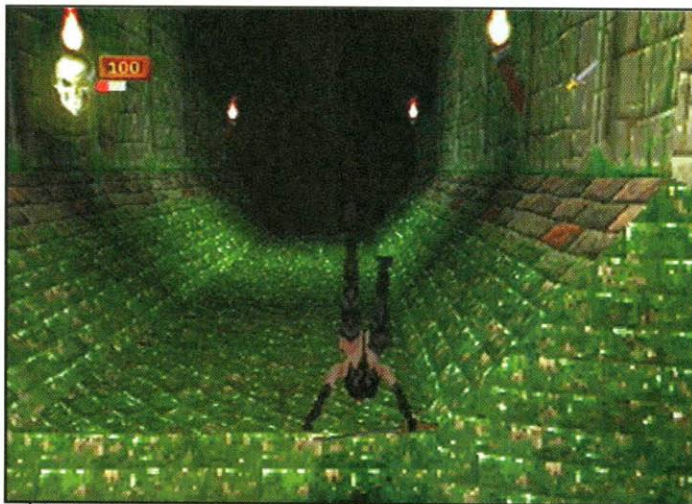
- 1: Jackson/ Livingstone: Der Hexenmeister vom Flammenden Berg
- 2: Jackson: Die Zitadelle des Zauberers
- 3: Livingstone: Der Forst der Finsternis
- 4: Jackson: Das Universum der Unendlichkeit
- 5: Livingstone: Die Stadt der Diebe



Einige Gegner explodieren nach dem Kampf



Ein Flammenwerferläufer hat gerade die Oberhand behalten



Ähnlich wie Lara Croft schwingt sich Red Lotus zu höher gelegenen Plattformen

sein kann, bspw. wenn man seine(n) Gegner aus den Augen verliert. Besonders bei Widersachern mit Blitzen oder Wurfäxten verliert man dort schnell mal einige Energiepunkte. Dieser Kritikpunkt gilt übrigens auch für die zahlreichen Sprungrätsel, wo man leicht den Absprungpunkt verpassen kann. Ebenfalls negativ hat sich die etwas träge Steuerung bemerkbar gemacht, die bei den schnell und geschickt agierenden Gegnern dem Spieler nicht immer eine faire Chance läßt. Der Hauptkritikpunkt jedoch betrifft das gesamte Spieldesign, und hier werden sich auch die Spielergeister scheiden. Deathtrap Dungeon ist uns viel zu sehr auf's Sterben ausgelegt - nur mit Trial-and-Error kommt man wirklich voran. Ein Beispiel: Man kommt an

eine Tür, öffnet sie und wird von einer Falle platt gemacht. Na gut, flux der Spielstand geladen, wieder zur Tür, öffnen, der Falle entgehen und weiter. Doch schon bereits hinter der nächsten Ecke wartet der Tod in Form eines Flammenwerferläufers erneut! Tja, hier hätte man eine Bombe um die Ecke werfen müssen, aber wer konnte das schon ahnen. Und das setzt sich wie ein roter Faden durch das Spiel fort: Sterben - laden - besser machen - sterben, wobei man betonen sollte, daß das Abspeichern nur an speziellen Punkten möglich ist. Bei Eidos' neuestem Game hat man sehr selten die Chance, adäquat zu reagieren. Vielmehr muß man die nächsten Fallen bzw. Gegner schon ahnen und vorher immer den kleinen Schritt voraus sein. Wem solche Spiel-

le gefallen, der kann sich Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon ohne Bedenken kaufen. Für die Testercrew gilt solch ein Spielerprofil allerdings nicht. Und doch-, irgend ein unerklärlicher Motivationsgeist hatte auch uns erfaßt und uns das Spiel trotz übelster Verwünschungen und heftigster Flüche in Richtung der Programmierer immer wieder starten lassen, um wieder ein paar Schritte vorwärts zu kommen.

So bleibt Deathtrap Dungeon ein hervorragend in Szene gesetztes Action-Adventure, das vor allen Dingen in Kreisen derjenigen Spieler Anhänger finden dürfte, die gerne im Gänseschritt durch verwinkelte Gänge schreiten und denen es nichts ausmacht, auch einmal ein paar Stunden an einer kniffligen Stage zu sitzen. Da dies aber bekanntlich nicht alle Spieler sind, kann keine uneingeschränkte Kaufempfehlung ausgesprochen werden, was eine höhere Wertung verhindert. Anspielen sollte aber ruhig jeder mal.



8 von 10

Grafik 8
Sound 6
Gameplay 7

Spieler: 1
Level: 38
Besonderheiten: Memory Card

Hersteller: Eidos
Entwickler: Eidos
Testmuster: Eidos

Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM



VIDEO & GAME

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

Tamagotchi 29,90
Dinkie Dino

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

SNES	
Casper	Dt 109
Donkey Kong 2	GV 109
Donkey Kong 3	Dt 129
Donald in Maui Mall.	Dt 129
Front Mission 2	JP 149
FIFA Soccer '98	Dt 89
Harvest Moon	Dt 99
Lost Vikings 2	Dt 89
Lucky Luke	Dt 119
Lufia	Dt 109
NHL Hockey '97	Dt 99
NBA Live '97	Dt 99
Operation Starfish	Dt 59
Primal Rage	Dt 69
Pinocchio	PV 99
Secret of Mana 2	JP 199
Terranigma	Dt 119
Tetris Attack	Dt 79
Theme Park	Dt 99
Tetris & Dr. Mario	Dt 89
Worms	Dt 119
WWF Wrestlemania	Dt 79
Yoshi's Island	Dt 119

Sega Saturn	
Bomberman	Dt 99
Bomberman Fight	JP 129
Croc	Dt 89
Fatal Fury Real Bout	JP 99
Fighters Megamix	Dt 99
Fighting Force	Dt 89
FIFA '98	Dt 89
Grandia	JP 169
Jung Rythm	JP 129

Nagano Winter-Olympiade '98	Dt 149
Yoshi's Story	Dt 89
Yoshi's Story	JP 159
Virtua No Ken	JP 179
Dual Heroes	JP 179
Fighter's Destiny	Dt 119
Fighter's Destiny	US 169
San Francisco Rush	Dt 129
Bomberman	Dt 89
Aero Fighters Assault	JP 149
Yuke Yuke mit Adapter	100

Ayrton Senna 2	Dt 94
San Francisco Rush	Dt 89
Bug Riders	Dt 89
Mageslayer	Dt 89
Skull Monkeys	Dt 89
Cool Boarders 2*	Dt 99
Bust A Move 3	Dt 69
Batman & Robin	Dt 89
Riven	Dt 119
Riven	US 119
Steel Reign	Dt 89

Magic the Gatering	Dt 79
Mechwarrior 2	Dt 59
Mega Man X 3	Dt 79
Micro Machines V	Dt 79
NBA Hang Time	Dt 89
NBA in the Zone II	Dt 59
NBA live '98	Dt 89
NBA Pro '98	Dt 99
Need for Speed 2	Dt 89
Nightmare Creatures*	Dt 99
Nuclear Strike	Dt 89
Overboard*	Dt 94
Power Move Wrestling	Dt 59
Pro Pinball the Web	Dt 89
Pandemonium 2	Dt 79
Player Manager	Dt 89
Porsche Challenge*	Dt 89
Powerplay Hockey	Dt 79
Power Rangers Pinnball	Dt 89
Rage Racer*	Dt 99
Rally Cross*	Dt 89
Rampage World Tour	Dt 89
Rapid Racer*	Dt 94
Rayman 2	US 119
Return Fire	Dt 59
Resident Evil Director Cut	Dt 79
Road Rage	Dt 89
Saga Frontier	JP 159
Sentient*	Dt 99
Soul Blade*	Dt 99
Speedster*	Dt 89
Spider	Dt 69
Star Trek Generation's	US 119
Streetfighter Ex	Dt 89
Suikoden	Dt 94
Superstar Soccer Pro	Dt 89
Syndicate Wars	Dt 89
Tenka	Dt 99
Test Drive 4	Dt 89
Time Crisis	Dt 159
Xenogears	JP 179
Total NBA 97*	Dt 89
Total Driving	Dt 89
Toshinden 3	Dt 89
Tekken 2*	Dt 109
Tomb Raider 2	Dt 95
Tilt!	Dt 89
Transport Tycoon	Dt 89
Treasure of the Deep	US 119
Touringcar Championship	Dt 89
V-Rally	Dt 79
Vandal Hearts	Dt 89
Virtua Pool	Dt 79
Warhammer	Dt 94
Warcraft 2	Dt 89
Z*	Dt 95
Zero Divide 2	US 119
Control Pad	ab 29
Game Gun	ab 39
Lenkrad für 3 Systeme	139
Memory Card	ab 25
Negcon Pad	89
RGB Kabel	19
Sony PSX+Tasche	Dt 299

Sonstiges	
Soundtracks	
z. B. Final Fantasy III	59
Final Fantasy VII	99
Resident Evil	39
Virtua Fighter 3	59
Y's 5	59
Manga Video's	
z. B. M D Geist	39
M D Geist 2	39
Bubblegum Crisis 1-3	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Cheatbuch	28
Players Guide's	
z. B. No Name	10
Tekken 2	34
Final Fantasy VII	29
Pandemonium	34
Shadow of Empire	34
Crash Bandicoot	34
Resident Evil	ab 29
Resident Evil 2	39
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Turok	34
Tomb Raider 2	19
Nightmare Creatures	34

Nintend 64	
Last Bronx	Dt 99
Manx TT	Dt 99
NBA Live '98	Dt 89
NHL '98	Dt 89
SEGA Touring Car	Dt 109
Shining Force 3	JP 139
X-Men vs. Streetfighter	JP 169

Nintendo 64
Starfox Adapter: 39,90 DM
Umbauten auf Nachfrage

Bomberman 64 JP
+ Adapter 100,-

Sony Playstation	
Abe's Odysee	Dt 89
Ace Combat 2	Dt 94
Agent Armstrong	Dt 79
Analog Pad mit Vibrationpack	99
Baphomets Fluch	Dt 94
Castlevania	Dt 89
Command & Conquer 2	Dt 99
Crash Bandicoot 2*	Dt 94
Destruction Derby 2	Dt 49
Discworld 2*	Dt 99
Disruptor	Dt 59
Excalibur	Dt 89
Exhumed	Dt 59
Fantastic Four	Dt 59
FIFA '98	Dt 89
Fighting Force	Dt 99
Final Fantasy VII*	Dt 109
Formel 1 '97*	Dt 119
G-Police*	Dt 109
Hercules*	Dt 94
Hexen	Dt 69
VR Baseball '99	Dt 94

Actua Ice Hockey	Dt 94
Premier Manager '98	Dt 94
VMX Racing	Dt 94
Crash Bandicoot	Dt 49
Bloody Roar	Dt 79
Resident Evil 2	US 139
Gran Turismo	JP 149
Brahma Force	Dt 89
Indy 500	Dt 85
Streetfighter Collection	Dt 85
NHL Powerplay '98	Dt 85
Nagano Olympiade '98	Dt 95
NHL Open Ice	Dt 94
Clock Tower	Dt 94
Vs.	Dt 94
Wrecking Crew	Dt 94
Deathtrap Dungeon	US 119
Spiceworld	Dt 49
Mega Man Battle Chase	Dt 89
Mega Man 8	Dt 89
Tekken 3	JP auf Anfr.
Final Fantasy Tactics	US 119
Theme Hospital	Dt 89
K 1 Fighting Arena	Dt 95
Bushido Blade*	Dt 99
Young Blood	Dt 85

Umbauten+Kit	
SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX (Bausatz mit Anleitung)	35

Nintend 64	
Konsole + Spiel	Dt 369
Lenkrad mit Vibration	Dt 139
Antennenkabel	Dt 39
Chameleon Twist	Dt 119
Clayfighter 63 1/3	Dt 99
Diddy Kong Racing	Dt 89
Extreme G	Dt 119
F1 Pole Position	Dt 119
FIFA '98	Dt 119
Golden Eye	Dt 139
Mace the Dark Age	Dt 129
Madden Football 64	US 129
Memory Card 1Meg	Dt 39
Memory Card 4 Meg	Dt 79
Mischief Makers	Dt 89
Mario Kart	Dt 89
Multi Racing Championship	Dt 129
NBA Hang Time	Dt 119
Pad	ab 49
Superstar Soccer 64	Dt 119
Star Fox incl. Vibr.	Dt 129
Shadow of Empire	Dt 139
Tetrispher	Dt 89
Top Gear Rally	Dt 129
Waverace	Dt 99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US 129
WCW vs NWO Worldtour	US 169
Wild Choppers	JP 149
Turok	Pal 119
Verlängerungskabel	Dt 24
Wayne Gretzky Hockey	Dt 129
Lamborghini	Dt 129
Vibration Pack	ab 34
Gamebuster	Pal 99

ANGEBOT DES MONATS

Game Buster-Nachbau.....69
Memory Card 1Meg-Nachbau.....25
RGB-Kabel.....19

PSX-Umbauchip zum Selbsteinbau incl. Anlgt.
nur 19,90

SPEZIALUMBAU PSX
nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

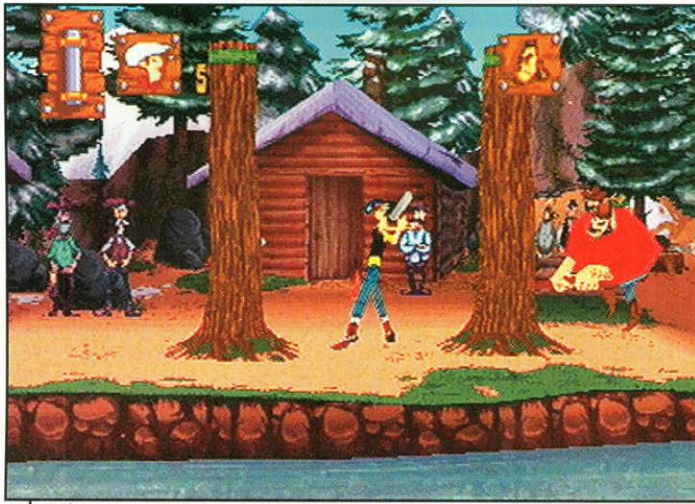
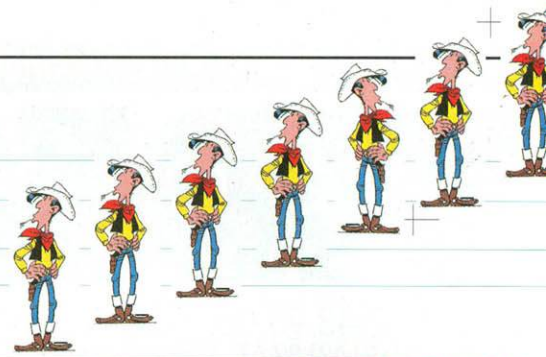
Laden/Versand
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

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

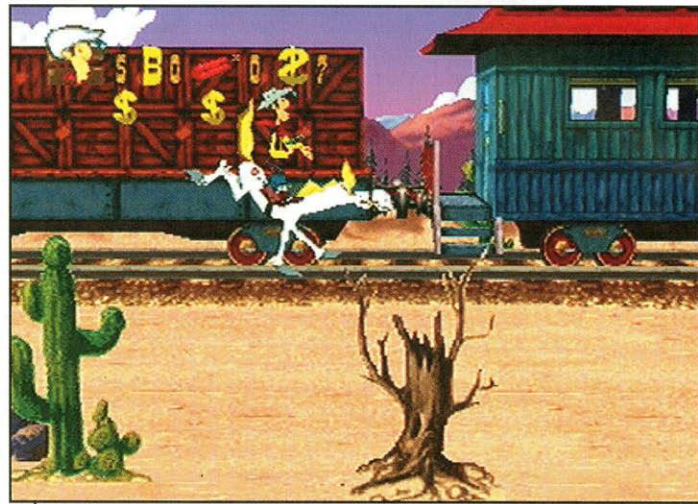
Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.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

Götz Schmiedehausen - Markus Appel

Lucky Luke



Lumbermans Sports-Event ist eine der vielen Auflockerungen des Jump'n Run-Einerleis



Jolly Jumper macht bei der Jagd nach dem Zug seinem Namen alle Ehre

Die französische Software-Schmiede Infogrames machte sich einen Namen mit Jump'n Runs zu bekannten französischen und belgischen Comics wie Tim & Struppi, die Schlümpfe oder Asterix, die vornehmlich auf SNES und Game Boy erschienen sind. Das Spielprinzip beschränkte sich zumeist auf Hüpfen und das Werfen diverser Gegenstände. Die 2D-Bitmapgrafiken wirkten immer ein wenig statisch, und die Gegner legten schablonenhafte Verhaltensmuster an den Tag. Insgesamt urteilte die Fachpresse über diese Produkte, daß wohl vor allem jüngere Semester mit ausgeprägter Geduld und Langmut an den prominenten Comic-Lizenzen Gefallen finden würden. Nach der hochklassigen Rallye-Simulation V-Rallye besinnt sich Infogrames erneut zurück auf alte Tugenden und nimmt sich eines weiteren französischen Comic-Kultstars an, nämlich des einsamen Cowboys Lucky Luke, der ähnlich wie Asterix und Obelix mit den Römern im Dauerclinch mit den Dalton-Brüdern liegt. Die sind aus dem Gefängnis von Daisy Town ausgebrochen und sollen

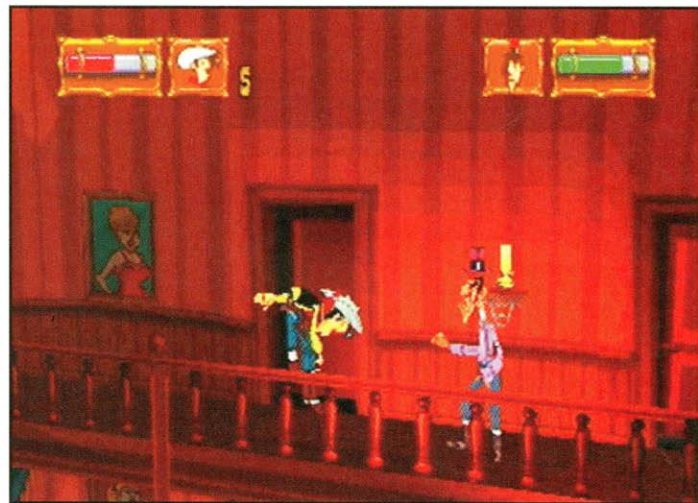


Extrem nervig! Bei der Lorenfahrt stürzt man häufig ab

nun von Lucky Luke wieder eingefangen werden. Vor dem Spielstart entscheidet man sich für die hiesige Landessprache, woraufhin ein Sprecher, der wie der schwule Bruder von Winnetou klingt, mit starkem französischen Akzent die Rahmenhandlung umreißt. Zwar wurde der Spielanfang von einer gut gemachten Rendersequenz eingeleitet, die Sequenzen zwischen den Levels jedoch wurden mit den Polygonhelden selbst inszeniert.

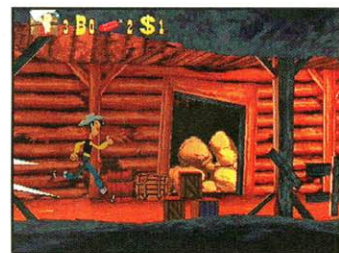
Nett und sauber

Schon die ersten Abschnitte, in denen Luke durch eine Westernstadt wandert, zeigen, daß Infogrames nicht mit den alten Traditionen brechen will. Grafisch überzeugende 2D-Sequenzen, in denen der Charakter immer wieder von einzeln und stereotyp agierenden Gegnern attackiert wird, beschwören bei mir den Gedanken an eine Geisterbahn herauf, bei der an bestimmten Stellen immer wieder exakt das Gleiche passiert. Dieses Spielprinzip kennt man vorwiegend von Jump'n Runs auf dem Game Boy oder den 8- bzw. 16-Bit-Konsolen von Sega und Nintendo. Man betritt einen Level und quält sich



Die dritte Prügelei im Saloon hat es in sich

Gegner um Gegner bis zur nächsten fatalen Spritekollision, nur um dann erneut den gleichen Weg mit den gleichen Gegnern antreten zu dürfen. Gott weiß, ich habe im Laufe meiner „Videospielkarriere“ gelernt, solche Spiele zu hassen. Vielleicht habe ich einfach die falsche Einstellung, aber ich mag einfach diese permanenten Wiederholungen nicht, zumal der Schwierigkeitsgrad bei den Infogrames-Produkten meist recht hoch angesetzt war. Denkt man da an ein Spiel wie Abe's Oddysee, in dem die Programmierer höchsten Wert auf die künstliche Intelligenz der Gegner und deren Interaktion mit der Hauptfigur gelegt haben, kommt man schon etwas ins Grübeln, ob es sich Infogrames nicht zu leicht gemacht hat. Ebenfalls nach Schema F funktionierenden Stages wie die Jagd nach dem entführten Zug, wo man einzig über ein paar Hindernisse springen und

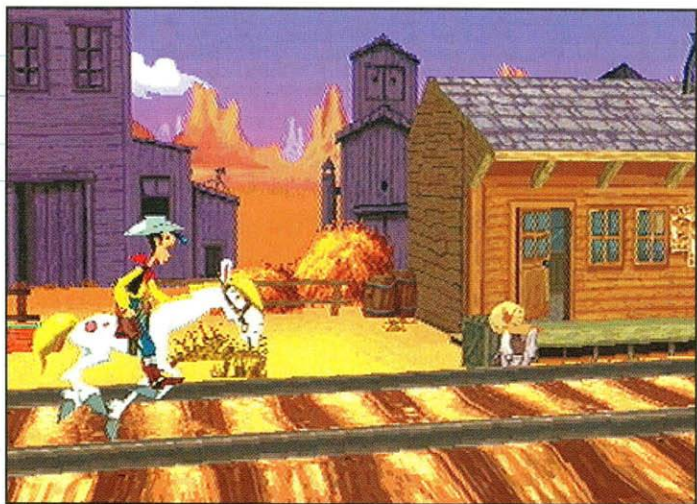


In der Mine gelten wieder die alten Infogrames-Regeln: berühre eine Fledermaus und verliere ein Leben

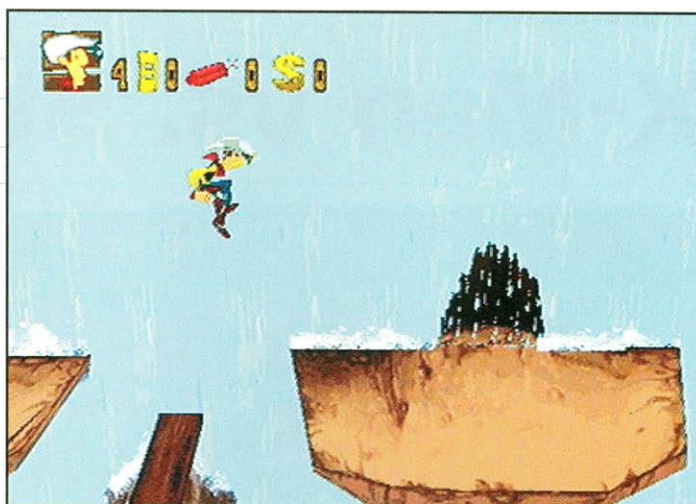
einige Bösewichte erschießen muß. Obwohl Infogrames versucht hat, durch Ego-Shooter-Sequenzen, eine 3D-Fahrt durch eine verlassene Mine oder eine kleine Beat'em Up-Sequenz die Genre-Mixtur aufzulockern und den so oft kritisierten Schwierigkeitsgrad der Infogrames-Produkte merklich zu senken, zieht sich doch der Hauch dessen durch das liebevoll gestaltete Game, was man sooft bei Fernseh-Shows am Sams-

informer

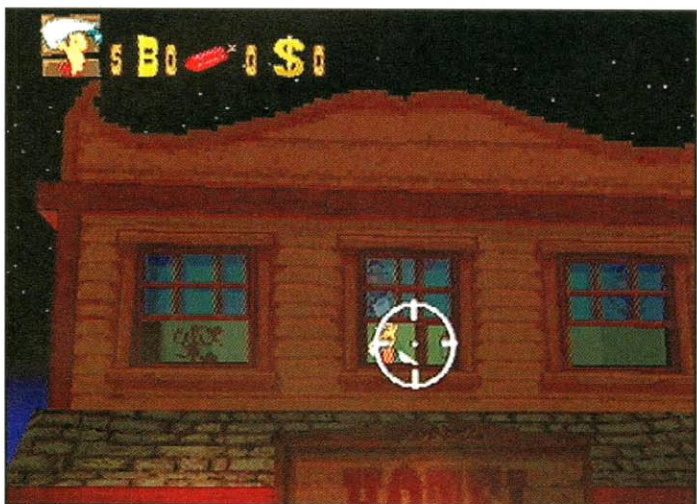
Schon 1995 begannen bei Infogrames die Arbeiten zu Lucky Luke. Hauptknackpunkt bei der Grafikdarstellung war, daß Lucky Luke aus den Comics als höchst zweidimensionaler Charakter bekannt ist, jedoch hier als dreidimensionale Polygonfigur präsentiert wird. Deshalb mußte Infogrames lange Zeit mit den Lizenzgebern vom Gaumont Verlag verhandeln, bis man das sogenannte „Graphic Approval“, die Freigabe der Grafiken, erhielt. Luke wurde aus ca. 500 Polygonen gebastelt, die anderen Figuren stehen ihm hier allerdings in nichts nach. Um die Level zu designen und das Spiel einwandfrei lauffähig zu machen, wurde sogar eine eigene Programmiersprache, genannt Sceneric Orientated Object Language (SOOL) erschaffen.



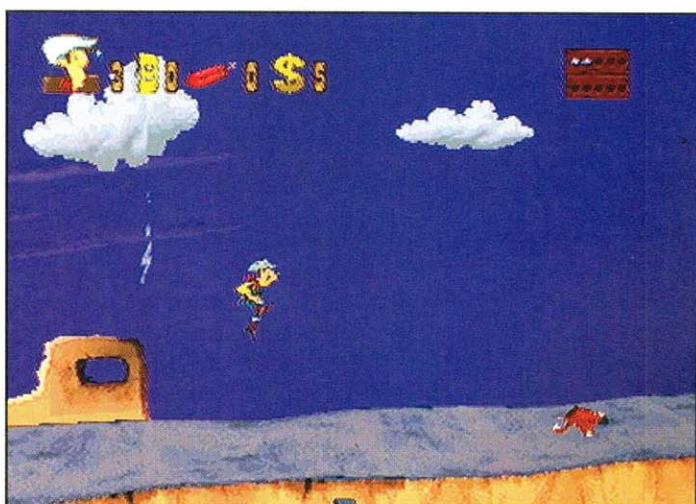
Luke reitet triumphal in Daisy Town ein



Jump'n Run pur! Hinter dem Wasserfall geht der Level weiter



Die Egoshooter-Sequenz sieht spektakulärer aus als sie es in Wirklichkeit ist



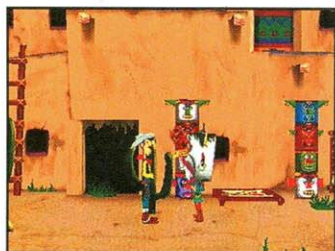
Im Pueblo folgt man Spürhund Rantanplan



Psychedelisch! Luke hat einen Sonnenstich



Sogar die Kakteen sind aggressiv



Der Mediziner verlangt eine Handvoll Perlen, die im Pueblo verstreut sind



tag-Abend findet: gepflegte Lange-
weile, die den Spieler soweit einlullt,
daß er bereitwillig mitspielt, aber sich
doch irgendwie unbefriedigt fühlt.

Und sie spielen es doch...

Daß Geschmäcker verschieden
sind, merkt man spätestens, wenn
man die Einschaltquoten des Musi-
kantenstadts sieht. Lucky Luke haut
mich weder vom Hocker, noch würde

spielerprofil
Lucky Luke-Fans und Väter von Zeichentrick-begeister-
ten Kindern unter zehn Jahren sollten ohne Umschweife
zuschlagen. Jump'n Run-Freunde und Liebhaber der
Infogrames-Spiele können ebenfalls gefahrlos kaufen.
Wer sich nicht angesprochen fühlt, sollte bei Interesse
auf alle Fälle anspielen!!!

schwierigkeit
Leicht bis moderat. Dank der vielen Extra-Leben wird es
für Genrefans ein leichtes sein, innerhalb weniger Stun-
den auch den letzten Dalton ins Kittchen zu schicken.

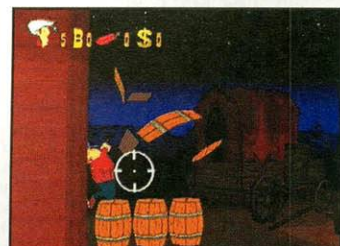
genrekollegen
Abe's Oddysee 10/10 (PS, FG 9/97). Mischief Makers
7/10 (N64, FG 9/97) Yoshi's Story 9/10 (N64, FG 2/98)

ich es bereitwillig noch mal durch-
spielen wollen. Der Kollege von
gegenüber hingegen findet die
Comic-Level interessant und begei-
stert. Da wir immer versuchen,
möglichst auch die Kernzielgruppe
eines solchen Problemtitels zu befra-
gen, ließen wir diverse Kinder zwi-
schen acht und dreizehn Jahren auf

den Titel los. Mit wachsendem Alter
konnte man ein zunehmendes Desin-
teresse am dauerhaften Spielen fest-
stellen, doch gerade die Kinder im
„einstelligen“ Alter versuchten sich
stundenlang an den Leveln und hat-
ten scheinbar Spaß wie Bolle mit 'ner
Freikarte für den Rummelplatz.

Besondere Erwähnung sollte der
herrlich komponierte Western-Sound-
track finden, ebenso wie die nervtö-
tenden Schußgeräusche und guttura-
len Laute der Gegner.

**Schöne Grafik, netter
Westernsound und verschiede-
ste Spielgenres, dazu leichte bis
mittelschwere Level, die in eine
Lucky Luke-typische Comic-Rah-
menhandlung eingepaßt wur-
den: das ist Lucky Luke. Die
einen werden es lieben, andere
völlig ablehnen, denn Lucky Luke
ist in puncto Spielkultur weder
innovativ noch sonderlich
anspruchsvoll. Vielmehr holt
man sich zwei bis vier Stunden
moderate Unterhaltung für
Erwachsene bzw. einen immer
wieder erfrischenden Comicspaß
für Comicfans, Kinder und Jung-
gebliebene ins Haus. Nicht mehr,
und nicht weniger.**



Dieser Angreifer hatte sich hinter einem Faß versteckt



7 VON 10

Grafik8
Sound7
Gameplay7

Spieler:.....1
Level:.....12
Besonderheiten:.....Paßwort,
Deutsche Sprache
Hersteller:.....Laguna
Entwickler:.....Infogrames
Testmuster:.....Laguna

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

Philipp Noack - Andreas Binzenhöfer

>>[X]-MEN []-WOMEN []-AMEN<<

X-Men vs. Street Fighter

[ex edition]



Alle Stages sind zwei Bildschirme „hoch“



Der massige Körper von Juggernaut füllt fast den ganzen Screen aus

Hoffentlich ist unsere ausdrückliche Warnung vor dem Kauf von X-Men (Children of the Atom) aus der letzten Fun Generation bei Euch entsprechend angekommen. Mit X-Men vs Street Fighter (EX Edition) liegt nämlich ein wesentlich aktuellerer und vor allem besserer Capcom-Titel für alle Prügelfans vor, was vielleicht auch daran liegt, daß Capcom Japan selbst die Konvertierung in die Hand genommen hat.

Die Idee hinter X-Men vs Street Fighter scheint so simpel wie genial zu sein. Warum nicht ein erprobtes Inhouse-Produkt mit einer zugkräftigen Lizenz in einem eigenständigen Titel mixen und damit für den potentiellen Käufer zwei schlagkräftige Argumente bereithalten? Stolze 17 (!) Kämpfer stehen dem passionierten Beat'em Up-Fan zur Verfügung. Acht davon wurden aus dem reichhaltigen Marvel-Angebot ausgewählt, Krallenmann Wolverine ist ebenso mit von der Partie wie Magneto oder Cyclops. Auf der Street Fighter-Seite geben sich Kultfiguren wie Ryu, Ken oder Dhalsim, aber auch „neuere“ Zugänge wie Cammy oder Nash (in den Staaten und bei uns als Charlie bekannt) die Ehre. Am grundsätzlichen Spielverlauf hat man nichts verändert, immer frei nach Adenauers Wahlslogan „Keine Experimente!“. Die sechsknöpfige Belegung bedarf absolut keiner Eingewöhnungsphase, alle Tasten wurden so belegt, wie wir

in:former

Was soll ich sagen, spielt einfach mit Ryu und Ihr werdet merken, warum er seit einem Jahrzehnt mein Favorit ist. Springende Angreifer werden mit einem Dragon Punch auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt, ansonsten hält man seine Feinde mit Feuerbällen auf Distanz.

das von hundert anderen Capcom-Spielen kennen. Alle bekannten Special Moves lassen sich ebenso leicht verwirklichen wie die beiden anderen wesentlichen Kampftechniken, Wurf und Konterattacke. Die dreistufige Powerleiste ist ebenfalls eine alte Bekannte, in unterschiedlicher Stärke können mit ihrer Hilfe Super Specials eingesetzt werden, die sich meist als 15-25 Hits lange Combos erweisen. Zum Thema Combo hat sich Capcom noch etwas anderes einfallen lassen: mittellange, komplett in der Luft ausgeführte Schlagserien werden mit dem Titel „Aerial Rave“ und einer fetten Punktwertung besonders honoriert. Ebenfalls neu ist das Zusammenspiel zweier Figuren. Im Character-Select-Screen müssen zwei Fighter ausgewählt werden, die Nummer Zwei taucht dann bei Kontern und bei Super Specials auf, um den Effekt noch zu verstärken.

Ryu forever

Wow! Die Spielbarkeit in Person ist auf eindrucksvolle Weise zurückgekehrt. Ich geb's ja zu, seit ich damals in der Spielhalle an einem Street Fighter 2-Automat mein ganzes Taschengeld in einen einzelnen Charakter investiert habe, gibt es für mich keine echte Alternative zu Ryu, in keinem Beat'em Up! Seit damals hat sich natürlich viel verändert (auch in der Kampftechnik meines Lieblings-Fighters), doch diese überirdische Spielbarkeit hat Capcom nach wie vor ausgezeichnet unter Kontrolle. Und trotzdem muß man sich nach dem einhundertsten Prügelspiel dieser Machart fragen, ob es noch sinnvoll sein kann, sich ein weiteres Exemplar

spielerprofil

Beat'em Up-Fans, die nicht die letzten Teile der unendlichen Street Fighter-Saga bereits im Schrank stehen haben, und Menschen, die von Ryu und Co einfach nicht genug bekommen können.

schwierigkeit

Er läßt sich in acht Stufen variieren und sorgt somit auf den höheren Stufen für eine angenehm anspruchsvolle Prügelatmosphäre.

genrekollegen

X-Men 5/10 (PSX, FG 4/98), Samurai Shodown Special 6/10 (PSX, FG 3/98), Marvel Superheroes 8/10 (SAT, FG 11/97)



Jeder Einsatz eines Super Specials kostet etwas Energie der Power-Leiste



Cammys knappe Outfit vermag die männlichen Gegner leicht abzulenken

ins Regal zu stellen. Ich glaube, nein! Auch dann nicht, wenn die Hintergründe wirklich liebevoll erdacht und wunderschön gezeichnet wurden, die Figuren mit einer vernünftigen Animation ausgestattet und der Sound nicht hinter dem üblichen Japano-Pop zurückbleibt. Wer genau hinhört, wird sogar die Original-The-

men des Urvaters erkennen. Schade, denn würde man X-Men vs Street Fighter völlig isoliert von seinen unzähligen Vorgänger betrachten, wäre eine Höchstwertung durchaus berechtigt, spielerisch in jedem Fall.

Auch auf die Gefahr hin, daß Ihr es nicht mehr hören könnt: Die traumhafte Spielbarkeit gepaart einer soliden Aufmachung und einem reichhaltigen Angebot an unterschiedlichen Charakteren läßt das Herz eines jeden echten Beat'em Up-Fans höher schlagen. Wer allerdings bereits einen Großteil der Vorgänger sein eigen nennt, muß nicht unbedingt zuschlagen.




8

VON 10

Grafik 7
 Sound 5
 Gameplay 9

Spieler: 1-2
 Level: 17
 Besonderheiten: Memory Card

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

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	289,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90
Ace Combat 2	79,90
Baphomeds Fluch 2	89,90
Bloody Roar	89,90
Bugriders	79,90
Bushido Blade	79,90
Bust a Move 3	59,90
Colony Wars	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90
Diablo *	89,90
Deathtrap Dungeons *	89,90
Discworld 2	89,90

Playstation Zubehör:

Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90
Joypad verschiedene Farben	29,90
Memory Cart 15 Blocks	29,90
Action Replay	79,90

Final Fantasy 7	99,90
Formel 1 '97	99,90
Forsaken *	89,90
Hercules	89,90
Lucky Luke *	89,90
Madden NFL '98	89,90
Magick the Gathering	89,90
MDK	89,90
Resident Evil Directors Cut	89,90
Resident Evil 2 US	129,90
Skull Monkeys	89,90
Time Crisis incl. Gun	139,90
Tomb Raider 2	89,90

3 Memory Carts	79,90
Gun mit Laserpointer	89,90
Gun mit Autoreload	59,90
Analog Controller	59,90
Antennenadapter	39,90



Resident Evil 2 US

129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Playstation Grundgerät und ein Platinumspiel nach freier Wahl 333,90

Platinum Box 3 Spiele aus der Platinumserie nach freier Wahl 129,90

Playstation Platinumserie

Air Combat	Fifa 96	Soul Blade*
Alien Trilogie	Int. Track & Field	Soviet Strike
Crash Bandicoot	Micro Machines V3	Tomb Raider *
Destr. Derby 2	Porsche Challenge *	Wipeout 2097 *
Fade to Black	Rayman	Worms

49,90



Yoshi's Story *

89,90

Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90
Blast Corps	109,90
Bomber Man 64	89,90
Cruis'n USA	89,90
Diddy Kong Racing	89,90
Fighters Destiny	139,90
G.A.S.P. *	139,90
Geomon *	139,90
Golden Eye 007	139,90

Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Mario Kart 64	89,90
NBA Hang Time	129,90
Snowboard Kids	89,90
Super Mario 64	89,90
Tetrisphere	89,90
Wave Race 64	89,90
WCW vs. NWO	139,90
Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Nintendo 64 Zubehör:

Controller Nintendo	59,90
N 64 Superpad (Controller)	44,90
Controller Pak	39,90

Rumble Pack-Verstellbar 24,90

Gameboyadapter für Nintendo 64

Spielen Sie jetzt Ihre Gameboy Spiele in voller Bildschirmgröße und in Farbe auf Ihrer Nintendo 64 Konsole !

119,-

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Final Fantasy 7
MDK	Resident Evil-Direct. Cut	Tomraider 2
Exhumed	Oddworld: Abe's Odyssey	Excalibur
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Herc's Adventure
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Castlevania-S.of the Night

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.
Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. 9,90 DM Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von 200 DM (ausgenommen Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.



Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

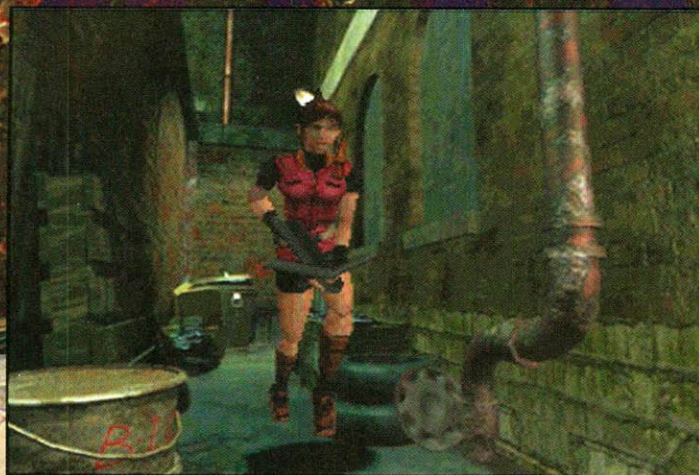
Bestellzeiten:
Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !

RESIDENT EVIL



Game of the month



Claire erhält im Waffengeschäft die Bowgun, die allerdings nicht so effektiv wie Leons Shotgun ist

Mittlerweile hat man sich daran gewöhnt, daß die Uhren in Europa anders ticken, wenn es um den Release von Videospiele geht. In den USA und Japan gehört Resident Evil 2 schon fast wieder in die Geschichtsbücher, während sich deutsche Videospiele den Wonnemonat Mai blutrot im Terminkalender anstreichen sollten. Uns liegt zwar noch nicht die PAL-Version vor, laut Virgin ist jedoch davon auszugehen, daß Resident Evil 2 in der gleichen Schnitfassung wie in Japan erscheinen wird. Im Gegensatz zur amerikanischen Fassung werden voraussichtlich



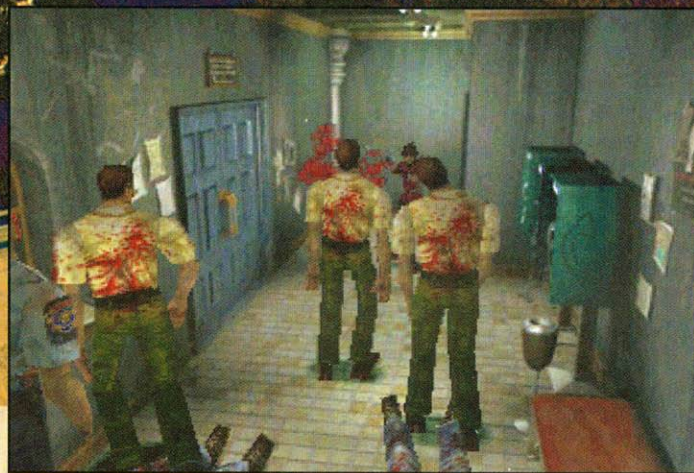
In der Kanalisation lauern die Riesenspinnen, deren Gift schnell und tödlich wirkt



Durch ein Kettenreaktion räuchert Ihr den Nebenraum aus



Fantastische Flammeneffekte sind das gräusliche Highlight von Resident Evil 2



Ohne Slow Downs kann Resident Evil 2 bis zu sieben Zombies gleichzeitig auf den Screen zaubern

die Sterbeszenen fehlen, was im Hinblick auf eine eventuelle Indizierung sehr angebracht ist; das Dahinscheiden des Mädchens Sherry gehört mit Sicherheit für viele erwachsene Spieler mit Nachwuchs in Bereiche des guten Geschmacks verzeichnet sind. Daß Resident Evil 2 brillant ist, steht außer Frage. Für alle, die die letzten zwei Ausgaben verpaßt haben, fassen wir nochmals Inhalt und Spielprinzip kurz zusammen. Außerdem haben wir beschlossen, jeden unserer Resident Evil 2-Spieler in den Test miteinzubinden und die subjektive Meinung der Fun Generation-Crew abzufragen. Am Schluß haben wir noch eine Aufzählung der Kritikpunkte angefügt.

Resident Evil oder Biohazard, wie man es in Japan bezeichnet, erzählte im ersten Teil die Geschichte der S.T.A.R.S-Einsatz-



Andreas Binzenhöfer

Wirkliche gute Spiele, die auch ohne (Film-)Lizenz beinahe den ganzen Videospiele-Markt ansprechen, sind selten. Resident Evil 2 ist eines davon. Während die meisten

Sequels erfolgreicher Spiele gnadenlos im Schatten ihrer Vorgänger untergehen, ist mit Resident Evil 2 die perfekte Fortsetzung des ersten Teils gelungen. Die Story wird nahtlos fortgesetzt und ist wie gewohnt mit Überraschungen und Schockeffekten gespickt. Wenn selbst ein erfahrener Videospield-Redakteur nachts im verdunkelten Spielzimmer das Pad erschrocken fallen läßt, weil gerade ein Licker aus dem Spiegel gesprungen kam, sollte man meinen, daß für genügend Spannung und Nervenkitzel gesorgt ist. Daß die etwas düstere Atmosphäre und die Splattereffekte nicht gerade für Minderjährige als Gute-Nacht-Bonbon zu empfehlen sind, dürfte dabei klar sein. Bleibt nur noch zu hoffen, daß die BPS erwachsenen Menschen zutraut, eigenständig zu entscheiden, ob man einem solchen Wahnsinn nervlich gewachsen ist. Wer Resident Evil durchgespielt hat, wird dieses Spiel ebenfalls lieben; und selbst wer den ersten Teil nicht kannte, braucht sich nicht zu fürchten - Resident Evil 2 ist auch als eigenständiges Spiel uneingeschränkt empfehlenswert.

in;former

Resident Evil 2 bricht alle Rekorde am ersten Verkaufswochenende

Capcom of America konnte mit Stolz vermelden, daß am ersten Verkaufswochenende 40% der Resident Evil 2-Gesamtauflage in den Staaten über den Ladentisch gingen. An den drei Erstverkaufstagen verkaufte man 360.000 Einheiten des Spiels. Mit \$19 Millionen übertraf man die Einspielergebnisse der meisten Hollywood-Blockbuster in der aktuellen Saison (Titanic natürlich ausgenommen), und natürlich auch die Rekordmarken der bisherigen Videospitzentreiter Final Fantasy VII, Tomb Raider 2 und Super Mario 64.

PLAYSTATION



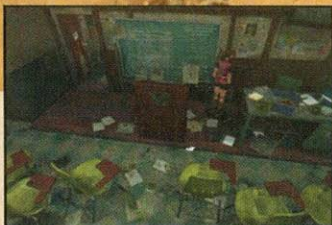


Gleich vornweg: Resident Evil 2 kann getrost zu den besten momentan erhältlichen Spielen gezählt werden. Durch die gelungene Kombination aus nahezu perfekt anmutender Grafik und stets an das Spielgeschehen angepaßter soundtechnischer Untermauerung wird eine eindrucksvolle und düstere Atmosphäre geschaffen, die den Spieler leicht zu fesseln vermag. Dazu trägt ebenfalls der Storyverlauf seinen Teil bei, denn mit der bereits aus dem ersten Teil bekannten stückchenhaften Informationsversorgung wird Neugierde am Spielverlauf ständig erhalten und ebenso neues Interesse immer wieder geweckt. Allerdings hätten die Programmierer das Tüpfelchen auf dem i noch etwas höher setzen können, indem sie doch etwas mehr Arbeit in das Spielgeschehen an sich gesteckt hätten. So ist es zwar zu begrüßen, daß inklusive der beiden versteckten Charaktere insgesamt sechs verschiedene Lösungsmöglichkeiten vorliegen, nur sind größere Unterschiede hier eher weniger vorhanden und die Lösungswege als einzelne im Vergleich zum Vorgänger viel zu kurz. So verfliegt die Motivation spätestens ab dem dritten Mal Durchspielen langsam aber sicher, und nur wirklich Hartgesottene halten das Joypad noch länger in der Hand. Alles in allem ist RE 2 aber ein gelungenes Game, das aufgrund seiner überzogenen Gewaltdarstellung vielleicht nicht jedermanns Geschmack ist, aber auf jeden Fall Lust auf einen dritten Teil macht.

Markus Appel



Der TV-Spot



Der extrem aufwendig gestaltete Briefing Room hat keinerlei Bedeutung für den Spielverlauf



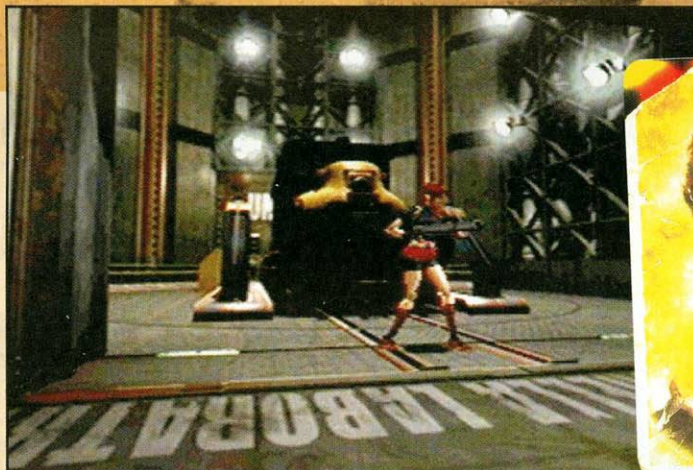
Der Feuerzauber bleibt Claire und ihrer Bazooka vorbehalten



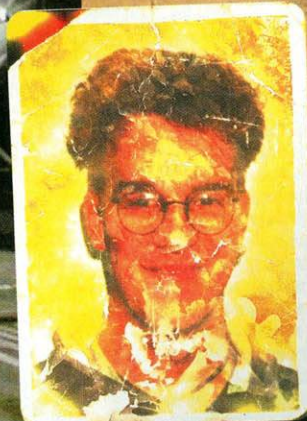
Nicht alle Zwischensequenzen sind Renderfilmen



Laßt Euch vom Golem nicht in die Enge treiben



Der gigantische Bahnhof im riesigen Laborkomplex steht in krassm Kontrast zu den verwinkelten und engen Räumen des Polizeihauptquartiers



Uuuuhhhh, Gehirnnee! So oder ähnlich hat es geklungen, als ich beim Schreiben der Komplettlösung in den Resident Evil-Rausch verfallen bin und sämtliche

truppe, die in einem verlassenem Herrenhaus mit Zombies und Mutanten konfrontiert wurde. Die Hauptpersonen Chris Redfield und Jill Valentine überlebten eine Nacht des Horrors, die ihren Abschluß in einem Duell mit Supermonster Tyrant fand. Schuld an dem wandelnden Horrorkabinett war die Firma Umbrella, die während der For-

schungsarbeiten am T-Virus-Kampfstoff die Kontrolle über die Experimente an Tier und Mensch verlor.

Im zweiten Teil, der hier vorgestellt wird, verschlägt es Chris Redfields Schwester Claire nach Raccoon City, der Stadt, die an den Raccoon Forest angrenzt. Während ihrer Suche nach ihrem Bruder trifft sie auf den jungen Polizisten Leon Kennedy. Kurz nach ihrer ersten Begegnung werden die beiden auch wieder getrennt und verschanzen sich im Polizeihauptquartier vor den überall herumtorkelnden Zombies. Doch ähnlich wie im ersten Teil sind sie alles andere als allein und versuchen, aus der Stadt zu

Uwe Diejrich

Redakteure um ihre Gehirne erleichtern wollte. Als dann der eine oder andere meinte, er würde gleich die Shotgun holen, hab' ich es lieber bleiben lassen. Aber Spaß beiseite, Capcoms Splatter-Adventure ist ein Spiel mit einer unglaublich dichten Atmosphäre. Die bombastischen und hollywoodreifen Rendersequenzen sowie die Grafik, die mit unheimlich viel Liebe zum Detail realisiert wurde, haben mich schnell in den Bann und somit in die Geschichte gezogen. Ekelhafte Gegner und herzstillstandverursachende Überraschungen können hinter jeder Ecke lauern - daher lautet die Devise: ständig auf der Hut sein. Die Idee, zwei Handlungsstränge spielen zu können, die zeitgleich ablaufen, ist schlichtweg genial. Oft stellt sich der berühmte Aha-Effekt ein, wenn man z.B. im B-Plot erfährt, warum der Hubschrauber abgestürzt ist. Bei allem Lob muß ich dennoch etwas bemängeln. Gerade gegen Ende verliert RE2 viel an dem Zombie-B-Movie-Charme, da die sterile Laborumgebung nicht so recht düster erscheint, ganz im Gegensatz zur Polizeistation oder der Kanalisation. Auch sind „normale“ Zombies hier Mangelware. Wer aber auch nur ein klein wenig für Untote, Action-Adventures oder Splatter-Movies übrig hat, kommt an Resident Evil 2 nicht vorbei. Oh, Moment mal, ich glaube, mein Gehirn löst sich auch gerade auf, ich... uuuuuuh...

spielerprofil

Resident Evil 2 ist ein Spiel für jedermann, ausgenommen vielleicht Jugendliche unter 16 Jahren, die mit den expliziten Gewaltdarstellungen emotional etwas überfordert sein könnten. Das Phänomen Resident Evil ist ja gerade, daß aus irgendeinem abartigen Grund jeder daran Gefallen findet.

schwierigkeit

Zu leicht, allerdings ist das Spiel derart motivierend, daß man es garantiert mehrmals durchspielen wird.

genrekollegen

Resident Evil 10/10 (PSX, SAT FG 4/96) Resident Evil DC 9/10 (PSX, 12/97)

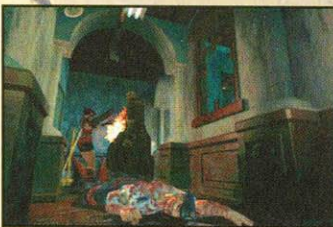


Marcus Karyoti

Resident Evil 2 ist der Stoff, aus dem die Alpträume gemacht sind. Dieses Spiel spielte ich nicht, ich durchlebte es förmlich. Die Angst saß mir ständig im Nacken, und selbst bei mir schon bekannten Szenen zuckte ich immer wieder zusammen. Beim zweiten Teil dieser Horror-Saga ist Capcom keine Kompromisse eingegangen. Es wird unbarmherzig gesplattert, was die blutverschmierten Körperteile hergeben. Der hohe Spannungslevel wird kontinuierlich gehalten, nicht zuletzt auch durch die hervorragenden Zwischensequenzen. Ich habe noch nie zuvor FMV-Sequenzen von solch hoher Qualität gesehen. Ein Innovations-Oskar gebührt Capcom für die Idee, zwei verschiedene Charaktere, zeitgleich und unabhängig voneinander, ein und dasselbe Abenteuer bestehen zu lassen. Die daraus resultierenden geschickt verbundenen Handlungsstränge und die immer wieder plötzlichen Wendungen im Plot schaffen es, noch mehr Spielfilmatmosphäre aufkommen zu lassen, als es der erste Teil ohnehin schon tat. Capcom hat verbessert und, Gott sei dank, nicht verändert. Spielerisch blieb alles beim Alten, die Animationsphasen, die Vielfalt der Kreaturen und die Spielumgebung wurden aufgepeppt. Der chronische Munitionsmangel und Farbbandschwund aus dem ersten Teil gehören der Vergangenheit an. Die Tatsache, neue Charaktere durch mehrmaliges Durchspielen erlangen zu können, ist das Sahnehäubchen auf der ohnehin schon leckeren Torte. Denn welches Adventure spielte man freiwillig sechsmal hintereinander durch?



Der Mini-Tyrant, auch Golem genannt, bricht sofort nachdem Ihr die Flamme entzündet habt aus der Wand



Die erste Begegnung mit den Golems hat man am Anfang des zweiten Szenarios

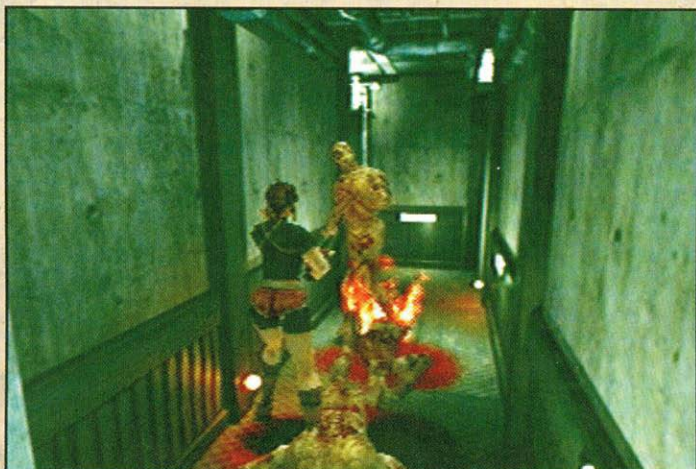


Diese Cutszenes erklären, warum der Hubschrauber abstürzte

fliehen. Auf ihrer Odyssee stoßen sie auf Zombies, Riesenspinnen, abstrakte Monster mit Riesenzungen, Lickers genannt oder Pflanzenwesen, die Gift versprühen. Schließlich entdecken sie ein riesiges Geheimlabor der Firma Umbrella, das unterhalb der



Der verblutende Polizist (sieht aus wie Will Smith) hat sich eingeschlossen, wird aber später trotz Zusammenbruch der Körperfunktion wieder höchst aktiv



Die „nackten“ Zombies sind nicht widerstandsfähiger als die normalen Untoten



Ein Bild aus besseren Tagen. Die S.T.A.R.S.-Einheit mit Chris Redfield und Jill Valentine

Stadt Raccoon City erbaut wurde und das als Entwicklungszentrum für die Verbesserung des T-Virus, genannt G-Virus diente. Dort kommt es zu den finalen Duellen mit der stärksten Form des Tyrants und einer extrem häßlichen Mutation, die alledings dem Argument „Raketenwerfer“ recht wenig entgegenzusetzen können. Obwohl Resident Evil 2 keine 3D-Grafikengine bemühen muß, sondern ausschließlich von einer Szenerie zur anderen überblendet und oftmals aufgrund der wechselnden Perspektiven die Sicht

auf nahe Gegner behindert, ist klar, daß der Kult um Resident Evil nicht aufgrund der technischen oder grafischen Brillanz, sondern wegen der ungeschla-

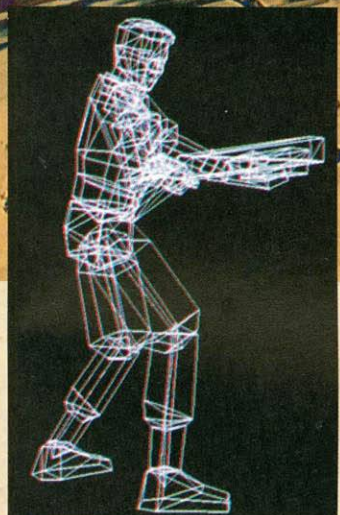


Fabian Döhla

Selten habe ich den Release eines Spiels so herbeigeseht wie im Fall von Resident Evil 2. Als die amerikanische Verkaufsversion dann endlich in der Redaktion lag, war die Enttäuschung groß. Zwei-Farb-Grafik, gepaart mit kratzigen Soundeffekten und einer hakeligen Steuerung, so hatte ich mir das nicht vorgestellt. Dazu kommen die groben Grafikpatzer (Clipping, Bipping und Hipping), die in Verbindung mit nervenden Ladezeiten für eines der schlechtesten Softwareprodukte des Jahres sorgen. Immerhin, die Idee, nicht zwischen den Memory Cards umschalten zu können, verdient geringe Beachtung. Was bleibt abschließend noch zu sagen: Aufgrund des völlig überzogenen Schwierigkeitsgrads kann man Resident Evil 2 nur an Leute ohne Nerven empfehlen. Letzter Kritikpunkt: diese absolut unnötige Gewalt! Statt Blut hätte ich lieber Blumen, und statt stöhnender Zombies wäre eine lächelnde Kindergartentante angebracht. Ähnliches gilt für den Endgegner. In der deutschen Version will ich statt dieser ekligem Genmutation lieber den alten Kaptn Iglo, der hat mir schon immer besser gefallen. Mal im Ernst: Über Resident Evil 2 wurde schon so viel geschrieben, daß ein weiterer Kommentar mehr als unnötig erscheint, deshalb bleibt nur ein Fazit: Trotz zu niedrigem Schwierigkeitsgrad unbedingt zuschlagen, weil genial!
Meine Wertung: 12 von 7 Totenschädeln



Warteschlangen vor den Videospelhändlern am Erstverkaufstag in Japan

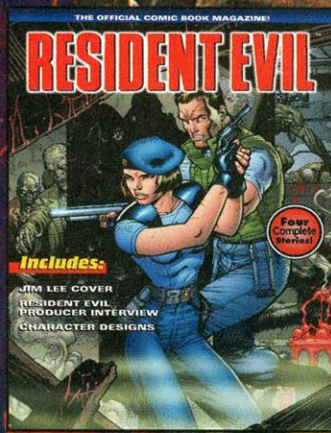


Ein Zombie in der Rohversion

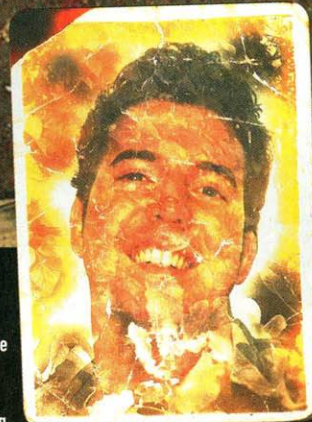


Stefan Hellert

Als ich letztes Jahr die Demoversion von RE2 spielen durfte, stand für mich fest, daß ich das kommende Highlight 1998 vor mir hatte. Sofort als die US-Version bei uns eintraf, ruhte ich nicht eher, bis der letzte Zombie niedergestreckt, die zwei 4th Survivor Hunk und Tofu gefunden, und alle versteckten Waffen und Outfits ausprobiert waren. Die Faszination kommt nicht von ungefähr. Die tollen Rendergrafiken, das Stöhnen der Untoten und die vielen Schockeffekte (Herzattacke gratis), schnürten RE2 zu einem kompakten Horrorkpaket. Auch die verbesserte Animation der Hauptcharaktere trägt viel zur Atmosphäre bei. Man fühlt sich wie ein Darsteller in einem Romero-Film. Viele bemängeln, daß das vorliegende Teil leichter sei als das Original. Ich glaube, daß sich viele Spieler, die sich am ersten Teil wegen Munitionsmangel die Zähne ausgebissen haben, darüber freuen werden. Ich habe kein Spiel intensiver und öfter gespielt als Resident Evil 2, na ja, da wäre noch Military Commander, aber das ist eine andere Geschichte...



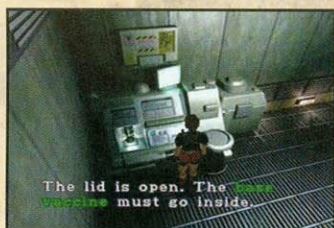
Hoffentlich auch bald bei uns, das Resident Evil 2-Comic



Vielleicht bin ich schon gar nicht mehr in der Lage, Resident Evil 2 objektiv zu bewerten. Im zarten Alter von zehn Jahren sah ich meinen ersten Zombie-Film,

Allgemeine Kritikpunkte an Resident Evil 2:

- Das Spiel ist insgesamt zu leicht. Keines der Rätsel ist nur ansatzweise anspruchsvoll zu nennen.
- Die zwei Szenarios haben nur vordergründig eine „interaktive“ Verbindung. Capcom versucht, dem Spieler Teamwork zwischen Claire und Leon vorzugaukeln. Trotzdem müssen bspw. beide Figuren den Hubschrauber löschen die roten Steine finden etc.
- Die Steuerung ist ziemlich hakelig. Aufgrund der ständig wechselnden Perspektiven kann es zu Koordinationsschwierigkeiten kommen. Oftmals sieht man nicht, was sich im nächsten Bildschirm befindet.
- Resident Evil 2 ist viel zu kurz. Insgesamt kann man beide Szenarios unter vier Stunden durchspielen. Beim ersten Spielen wird man kaum länger als vier Stunden für ein Szenario brauchen.



Die Medizin für das infizierte Mädchen bedarf bei der Herstellung einige Arbeitsschritte



Sobald Tyrant sich in dieses Biest verwandelt, hat man leichtes Spiel

genen Atmosphäre und Story entstand.

Böses Spiel für böse Menschen

Den Redaktionsrekord in der Disziplin „Häufigstes Durchspielen von Resident Evil 2“ hält Stefan Hellert mit zwölf Expeditionen nach Raccoon City. Wenn wir uns Stefan so betrachten, der übrigens schon seit einem Jahrzehnt intensiv Videospiele konsumiert, und auch das ein oder andere laut Jugendschutz als „gewaltverherrlichend und jugendgefährdend“ eingeschätzt Spiel schon intensiv spielte, muß man attestieren, daß der junge Mann noch genauso vernünftig, guterzogen und nett zu Tier und Mensch ist, wie zuvor. Einzig Uwe, der neben Stefan sitzen mußte, um die Komplettlösung mitzuschreiben, artikuliert sich manchmal mit gutturalen Lauten und verlangt nach frischem Hirn. Spaß beiseite, wie

schon beim ersten Teil kann der hiesige Jugendschutz keinen Anstoß an Resident Evil 2 nehmen, nicht zuletzt, da man die einzige echte Geschmacklosigkeit, nämlich die Sterbeszene von Sherry, die in der US-Version enthalten ist, gestrichen hat. Ansonsten richtet sich die Gewalt in Resident Evil 2 ausschließlich gegen Monster, Mutanten und Untote. Insgesamt bleibt objektiv zu sagen, daß die Gewaltdarstellungen aufgrund der besseren Grafiken weitaus expliziter und exzessiver sind als in Teil 1.

Resident Evil 2 markiert einen Meilenstein in der Videospiegelgeschichte. Kein Spiel verkaufte so viele Exemplare am Erstverkaufstag, kein Titel faszinierte mehr Spieler quer durch alle Altersschichten. Trotz marginaler Schwächen jeden Pfennig wert, ein Muß für alle PlayStation-Besitzer

Götz Schmiedehausen

seitdem habe ich meine „Liebe zum Morbiden“, dem Ding, das in der Dunkelheit wartet, nie verloren. Als ich Resident Evil 1 als japanische Version im März 1996 erstmals spielte, war ich von der einmaligen Atmosphäre und der interessanten Story völlig begeistert. Schon damals ärgerte ich mich darüber, daß das Spiel eigentlich recht kurz ist, der zweite Teil, der immerhin kurz vor Fertigstellung nochmals komplett neu überarbeitet wurde, sollte da Abhilfe schaffen. Als Resident Evil 2 endlich greifbar war, erlebte ich die schönsten Stunden meiner Videospieldzeit. Schade nur, daß es so wenige waren. Gerade einmal acht Stunden Nettospielzeit für alle vier Szenarios, das ist nicht viel, wobei sowieso die erste Tour durch Polizeistation und Laborkomplex die spannendste war. Trotzdem werde ich Resident Evil 2 in regelmäßigen Abständen immer wieder aus dem Regal holen, ähnlich wie einen gelungenen Horrorfilm, den man des öfteren wieder einlegen muß. Die Kritikpunkte interessieren mich eigentlich nicht so sehr, der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und die filmartige Aufbereitung zeugen vom Versuch Capcoms, einen interaktiven Horrorfilm für jedermann zu schaffen, der straff komponiert ist, und die Handlung nicht über Gebühr ausweitet. Der große Wehrmutstropfen ist, daß wir wahrscheinlich wieder mindestens ein Jahr warten müssen, bis Resident Evil 3 zu haben sein wird. Ich denke, es wird wohl ein Wiedersehen mit Chris Redfield in Europa geben.



10 von 10

Grafik 9
Sound 10
Gameplay 8

Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory Card, 2 CDs

Hersteller: Virgin
Entwickler: Capcom
Testmuster: Virgin

Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 119,95 DM

PLAYSTATION



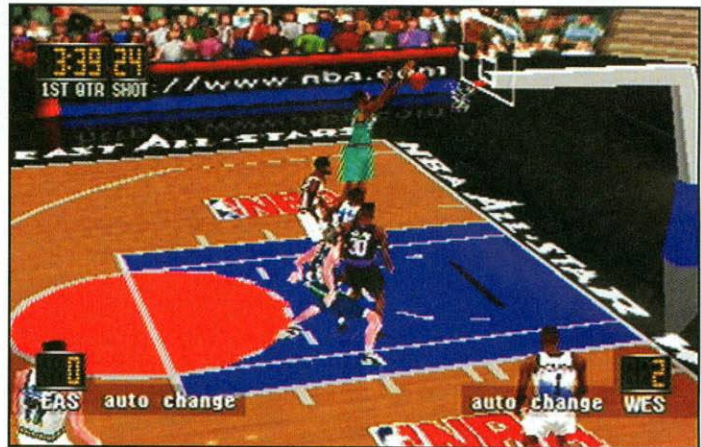
Fabian Döhla - Götz Schmiedehausen

>>DUNKY KING STRIKES BACK<<

NBA Pro '98



Obligatorisch: Über eine spezielle Perspektive für den Freiwurf verfügt mittlerweile nahezu jedes Basketballspiel



Jump! Bei Reboundsituationen kommt es auf das richtige Timing an, da ansonsten der höchste Sprung nicht das gewünschte Resultat bringt

Nintendo-User mit Basketballfaible sind bei der Ankündigung von NBA Pro '98 wahrscheinlich weinend auf die Knie gefallen. Endlich eine echte Basketballsimulation für die Lieblingskonsole, das Warten hat ein Ende. PlayStation-Besitzer sehen dies mit Sicherheit aus einem gänzlich anderen Blickwinkel. Mit den drei hochkarätigen Titeln NBA In the Zone 2 (ebenfalls von Konami), NBA Live und NBA Fastbreak stehen ausreichende Alternativen bereit, die nur darauf warten, vom zahlenden Kunden in den Einkaufswagen gelegt zu werden. Mit welchen konkurrenzlosen Features kann der Konami-Vertreter also aufwarten? Über eine NBA-Lizenz verfügen alle genannten Titel, bleibt als einziges Bewertungskriterium die für ein Videospiel eminent wichtige Steuerung. Diese erlaubt sich zwar keine nennenswerten Schwächen, fordert allerdings intensive Trainingseinheiten, da ansonsten nur die Oberfläche der vielschichtigen Steuerungsmöglichkeiten angekratzt wird.

Update-Mania

Löblich, daß von Konami sowohl Nintendo 64 als auch PlayStation mit einer Umsetzung bedacht werden. Weniger löblich hingegen, daß man

in:former

- Erfolgreich Scoren für Anfänger:
- 1) Die Stamina sollte auf unendlich gestellt werden, da man auf diese Art und Weise permanent mittels Turbo-taste über den Court jagen kann.
 - 2) Bei dieser Gelegenheit sollte auch die eben angesprochene Taste anders konfiguriert werden, legt sie am besten auf den Kreis-Button.
 - 3) Gegnerische Spieler sollten bereits in der eigenen Hälfte angegriffen werden, da sie sehr anfällig für Ballverluste sind.
 - 4) In der Defensive schadet es nie, wenn man den Computer die Drecksarbeit verrichten läßt, da er meistens über ein gutes Stellungsspiel verfügt.



Einmal Gott sein: Mit der Player-Create-Option lassen sich individuelle Spieler erstellen und per Memory Card verewigen



Obwohl es eher unüblich ist, sollte man bei NBA Pro '98 den gegnerischen Center bereits in dessen Hälfte attackieren

spielerprofil

Zwar handelt es sich um einen durchaus gelungenen Basketballtitel, die geringfügigen Unterschiede zu den beiden Vorgängern machen das Spiel aber nur für absolute Sportspielfanatiker interessant.

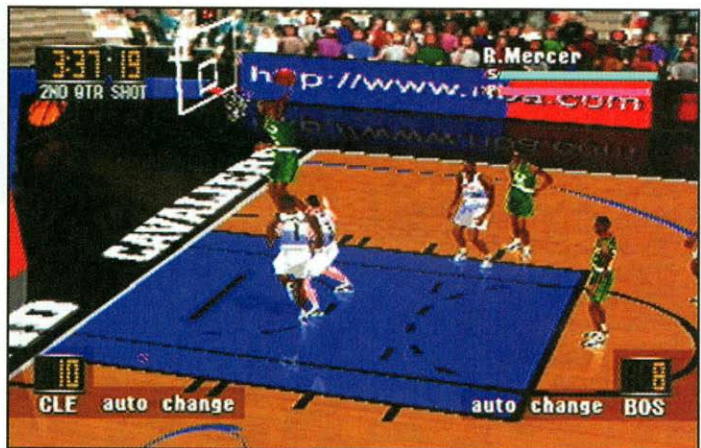
schwierigkeit

NBA Pro '98 erfordert eine relativ lange Einspielphase, ist dann aber praktisch von jedermann zu meistern.

genrekollegen

NBA In the Zone 2 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Live '97 9/10 (PSX, FG 2/97), NBA Fastbreak 8/10 (PSX, FG 2/98)

die auf dem 32-Bit-Sektor vorhandene Konkurrenz schlicht und einfach ignoriert hat. Zwar verfügt die CD-Variante über zahlreiche FMVs und kann auch hinsichtlich der Soundeffekte leichte Pluspunkte kassieren, der gravierendste Unterschied zum Nintendo-Konterfei ist aber die deutlich detailliertere Grafik, von nervigen Verwischeffekten absolut keine Spur. Noch immer dirigiert man insgesamt 29 Teams über den polierten Court, noch immer hat Michael Jordan aufgrund lizenztechnischer Probleme einen Platzhalter. Ihr seht schon, vom



Boomschalakala! Ein Fastbreak wird stilecht durch einen krachenden Windmill-Slam abgeschlossen, aufgrund neuartiger Signature-Moves kein allzu großes Problem

Hocker hat uns dieses Basketballspiel nicht gerade gerissen, auch wenn die Gratwanderung zwischen Simulation und Aktion außerordentlich gut gelöst wurde und ein kurzweiliger Liga-Modus mit Trade-Funktion auch über längere Zeiträume bei Laune hält. Last but not least ist noch der integrierte Player-Editor hervorzuheben, der es euch problemlos ermöglicht, eigene Basketballspieler nach Lust und Laune aus der Retorte zu heben.

Soundkulisse und nicht zuletzt eine gut beherrschbare Steuerung ermöglichen dennoch eine höhere Wertung.

NBA Pro '98 für die PlayStation gefällt zwar insgesamt besser als die Umsetzung für das Nintendo 64, jedoch fragen sich vor allem Kenner der beiden Vorgänger permanent nach Sinn und Zweck des erneuten Aufgusses, denn die geringfügigen Verbesserungen der Animation allein rechtfertigt keinen Neukauf. Besonders NBA In the Zone 2 bietet eine ebenbürtige Spielbarkeit und muß sich auch sonst keinesfalls vor seinem Erben verstecken. Detailverliebte Grafik, eine überdurchschnittliche

8

VON 10

Grafik8
Sound8
Gameplay7

Spieler:1-8
 Level:Entfällt
 Besonderheiten:Memory Card, MultiTap
 Hersteller:Konami
 Entwickler:Konami
 Testmuster:Konami

Veröffentlichung:Erhältlich
 Ca. Preis:89,- DM



WAS ZUM

SPRINGEN



JERSEY DEVIL

- 3D Jump'n'Run Spaß mit 100% Bewegungsfreiheit
- 11 trickfilmartige Missionen
- 60 intelligent agierende Charaktere

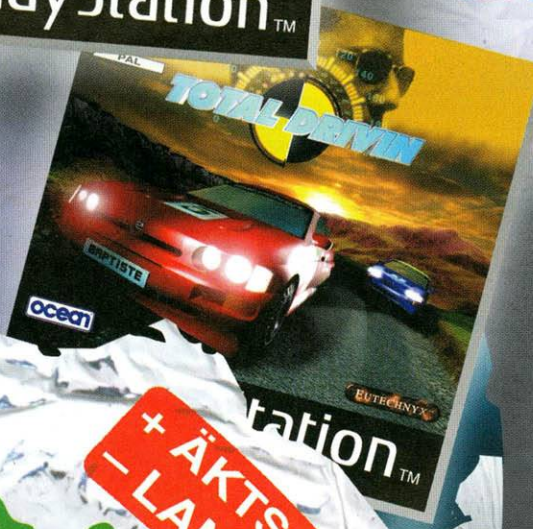
KÄMPFEN



DYNASTY WARRIORS

- 13 knallharte historische Kämpfer
- Realistisches Angriffs- und Verteidigungssystem
- Rasantes Gameplay mit 50 Bildern pro Sekunde

FAHREN



TOTAL DRIVIN'

- Abwechslung pur durch 5 Rennsportarten
- PS Power auf 42 internationalen Strecken
- Wetterveränderungen, Stunt-Kurse und Off-Road Spaß

Öster ÜBERRASCHUNG

+ ÄKTSCHN
- LANGEWEILE

Gefülltes Vollgas-Entertainment.
Besonders reichhaltige Spaßfüllung
mit zahlreichen spannungsfördernden Zutaten.



© 1997 KOEI CO Ltd.
© 1997 Malofilm Interaktive
© 1997 Ocean Software Ltd.

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Julian Ossent - Stefan Hellert

Warhammer: Dark Omen



Besonders schön sind die Gebäude gelungen; -diese Kirche lädt gerade dazu ein, um sie heranzuzoomen

„Und es wird eine Zeit großer Kämpfe geben, wenn sich die Monde in Finsternis vereinen und die Toten erneut auf Erden wandeln“. Düstere Zeiten sind für das Imperium angebrochen. Nach einer kurzen Zeitspanne des Friedens regieren wieder Angst und Schrecken das Land. Denn Morslieb, der düstere Mond, hat sich vor seinen Zwillingbruder geschoben und damit die dunkle Prophezeiung in Gang gesetzt, die den Dread King, den Herrscher und Heerführer des Bösen, aus seinem Gefängnis befreit. In der schwarzen Pyramide Arabia erwacht der König von seinem tiefen Schlaf und beginnt seine Legionen von auferstandenen Untoten und mordlüsternen Monstern um sich zu scharen. Langsam kriecht der Schatten des Todes in Richtung Imperium, und nur Morgan Bernhardt, der edle Söldnerführer, kann das Königreich jetzt noch retten.

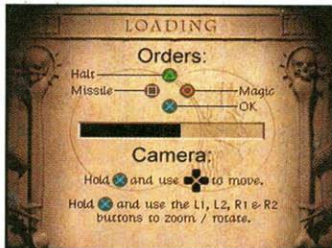
Warhammer: Dark Omen ist der Nachfolger des vor rund einem Jahr erschienenen Shadow Of The Horned Rat, das zwar atmosphärisch durchaus dicht, aber wegen seines extrem hohen Schwierigkeitsgrads nur für eine geringe Käuferschicht interessant war. Bei Electronic Arts

in:former

Wichtig ist, daß Ihr Eure Truppen auch bei leichteren Einsätzen schonend einsetzt. Die nicht ganz so schwierigen Missionen eignen sich hervorragend dazu, die eigenen Einheiten mit Erfahrung für spätere Auseinandersetzungen zu versehen; wer nicht aufpaßt, verliert aber ruck-zuck unnötig seine Elite-Einheiten. Ein weiterer wichtiger Tip: Schaut Euch vor der Schlacht genauestens die Umgebung an, das Gelände auszunutzen ist mehr als überlebensnotwendig. Versucht anfangs vor allen Dingen, Eure Fernwaffen einzusetzen, um den Gegner schon vor dem direkten Nahkampf zu demoralisieren.



Das Buch des Bösen taucht gleich in einer der ersten Zwischensequenzen auf

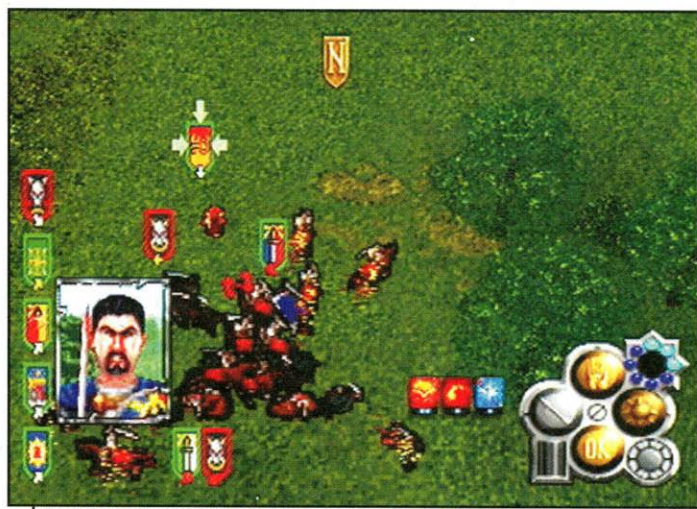


Auf einen Blick: Die Joypad-Belegung

und Games Workshop hat man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt und, soviel sei bereits gesagt, diesmal auch an den Otto-Normal-Spieler gedacht. Doch erst einmal zum Grundaufbau von Dark Omen: Ihr schlüpft in die Rolle des Söldners Morgan Bernhardt, der sich mit einem kleinen Heer umgeben hat, anfangs bestehend aus jeweils einer Abteilung Kavallerie, Infanterie, Armbrustschützen und Kanonieren. Im Laufe des Spiels bekommt Ihr natürlich immer mehr Truppentypen zur Verfügung gestellt, von Waldelfen über Zwergenkrieger bis hin zu Magiern mit ihren übernatürlichen Fähigkeiten, die Euch im Kampf gegen den bössartigen Dread King unterstützen. Bevor es jedoch in die Schlacht geht, wird die durchaus spannende Story in kleinen Zwi-



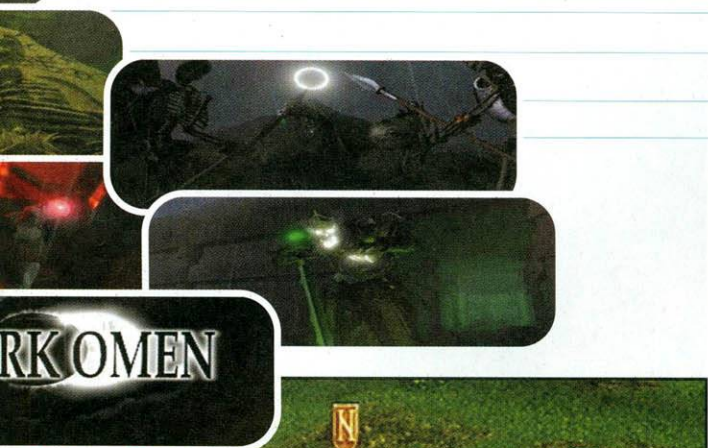
Stirbt Bernhard, nimmt er einen Ehrenplatz in der Sammlung des dunklen Lords ein



Vorsicht beim Einsatz von Magie, denn schnell fackeln auch die eigenen Truppen mit ab



Vor jeder Schlacht dürft Ihr Eure Truppen in einem begrenzten Gebiet aufstellen



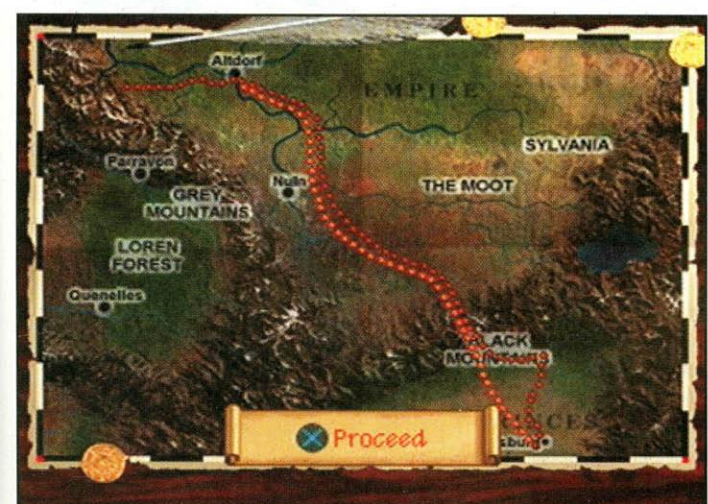
ARKOMEN



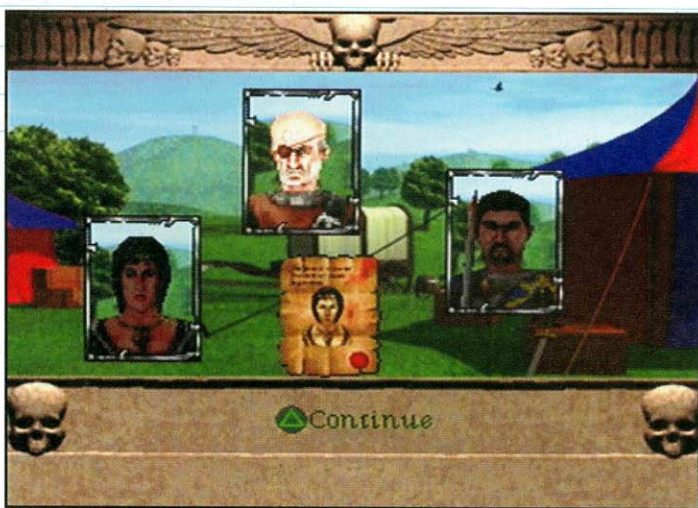
Gegnerische Zauberer sollten möglichst schnell beseitigt werden, andernfalls droht mächtig Ärger



Jetzt wird's für Bernhard mehr als eng



Auf der Landkarte seht Ihr, wo im Imperium oder den Grenzlanden Ihr Euch befindet



Die schöne Comtess Isabel vertraut Euch ihr Leben an, da ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt worden ist

spielerprofil

Fans der Games-Workshop-Serie und erfahrene Strategiespieler sollten sich diesen Titel auf keinen Fall entgehen lassen.

schwierigkeit

Sehr hoch, für Einsteiger völlig ungeeignet, und auch leider nicht einstellbar

genrekollegen

Warhammer- Shadow Of The Horned Rat 6/10 (PSX, FG 1/97), Warcraft II 10/10 (PSX, SAT FG 9/97), Command & Conquer II 10/10 (PSX, FG 12/97)

schenssequenzen erzählt. Die Charaktere, ob Morgan, sein Berater Klaus, der König, der Chefinquisitor usw., werden als kleine relativ eckige Polygonköpfe dargestellt; ihre Dialoge komplett gesprochen, ob auf deutsch, französisch oder englisch. Ich empfehle hierbei für diejenigen unter Euch, die gut englisch sprechen, letztere Version, da im Deutschen die Sprecher eher leicht homosexuell angehaucht wirken, ohne das irgendwie diskriminierend zu meinen, wohingegen die englischen richtig professionell wirken. Nachdem Ihr die Einsatzbefehle erhalten habt, dürft Ihr Euch entscheiden, welche Eurer Truppenteile Ihr in die bevorstehende Schlacht führen wollt. Dabei könnt Ihr nur auf jeweils acht Regimenter zurückgreifen, -ein sinnvoller Schachzug der Programmierer, da man so die Übersicht bei der Masse der anstürmenden Gegner nicht verliert. Hat man sich entschieden, gilt es, die eigenen Heroen in einer vorgegebenen Zone aufzustellen, zu diesem Zweck sollte man die Umgebung vorher gut studiert haben. Denn positioniert man seine Bogenschützen auf Anhöhen, erhöhen sich sowohl Reichweite als auch Effektivität der Pfeile, im Gegensatz dazu Kavallerie oder Infanterie sicherlich im flachen Gelände besser operieren können. Nach der Aufstellung beginnt der eigentliche Kampf in Echtzeit, wobei man jederzeit das in

3D berechnete Gelände mit den R- und L-Tasten frei rotieren lassen kann, die gute Animation der kleinen Kämpfer und die Detailverliebtheit der Gebäude und Objekte wie Bäume und Felsformationen machen das Ganze zu einer optisch ausgesprochen ansehnlichen Sache. Auch die Steuerung ist einfach und eingängig, Magie, Fernwaffen und In-Fight können leicht angewählt und ausgeführt werden, größere Hektik während des Kampfes wird auf diese Weise sicherlich nicht aufkommen. Nach der Schlacht gibt es die Möglichkeit, die angeschlagenen Truppen zu regenerieren und aufzurüsten, was sich allerdings auf Euer Geldkonto



Der König berät sich mit dem Chefinquisitor und seinem Hofzauberer



Nach manchen Missionen dürft Ihr den weiteren Verlauf der Story mitbestimmen

Regiment	Kills	Dead	Exp.
Grudgebringer Cavalry	25	3	207
Grudgebringer Infantry	1	2	3
Grudgebringer Crossbows	0	0	0
Grudgebringer Cannon	0	0	0
Carisson's Cavalry	6	5	29

Umfangreiche Gewinn/Verlust-Statistiken sind natürlich auch vorhanden



Mit der richtigen Aufstellung ist der Gegner schon vernichtet, bevor er in den Nahkampf kommen kann



Die Kavallerie pflügt durch die Gegner wie die Sense durch ein Getreidefeld



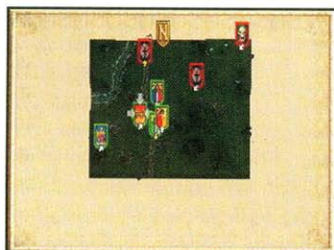
Nach und nach bekommt Ihr immer mehr Truppen zur Unterstützung von Euren Verbündeten zugesprochen



Bogenschützen sind eine unschätzbar wichtige Waffe im Kampf gegen die Grünhäute



Stimmungsvolle Grafiken und mittelalterlicher Sound sorgen für eine extrem dichte Atmosphäre



Die Übersichtskarte bietet den besten Überblick, falls Ihr in zu große Hektik geratet

auswirkt, denn Soldaten, neue Plattenpanzer, magische Artefakte und Zaubersprüche kosten Goldstücke, überlegtes Vorgehen zahlt sich also garantiert aus. An manchen Punkten der Rahmenhandlung könnt Ihr Entscheidungen treffen wie Ihr weiter vorgehen wollt, auf die Hauptstory hat das hingegen wenig Einfluß, nur einige zusätzliche Extras können auf diese Weise erstritten werden. Nach einigen Missionen dürft Ihr äußerst opulente Zwischenspanne bewundern, die technisch mit zum Besten gehören, was je auf der PlayStation zu sehen war, abspeichern ist logischerweise nach jedem Einsatz möglich.

Es geht auch anders

Warhammer: Dark Omen vereint auf geradezu einzigartige Weise die Elemente von rundenbasierenden Strategiespielen wie Panzer General und von Echtzeittiteln à la Command & Conquer. So übernimmt man seine kampferprobten Truppen aus den vorhergehenden Schlachten mit in die nächsten Karten, mühsames Neuaufbauen am Anfang jeden Levels bleibt dem Spieler demnach erspart. Ein besondere Anreiz dabei: auch eigentlich einfache und dadurch etwas langweiligere Missionen werden so zu wichtigen Aufrüstsätzen. Grafisch und soundtechnisch dem Vorgänger Shadow Of The Horned Rat überlegen -die zoombare 3D-Spielwelt, die knuddeligen Animationen der kleinen Protagonisten und die tolle mittelalterliche Musik seien hier besonders hervorgehoben-, gehört Dark Omen zur oberen Klasse des Genres, was Präsentation betrifft. Leider Gottes machten die Programmierer annähernd denselben Fehler wie beim ansonsten guten Vorgänger: Der Schwierigkeitsgrad ist und bleibt zu hoch. Zwar können Fortgeschrittene mit viel Geduld schon

etwas rausreißen, nur echte Profis allerdings werden an Warhammer: Dark Omen richtig Spaß haben. Abgesehen davon aber gilt: Für Gold und Ehre, für König und Vaterland... Zum Angriff!

Warhammer Dark Omen bleibt eine Wertung im Spitzenbereich eigentlich nur aufgrund des zu hohen Schwierigkeitsgrades verwehrt. Gute Grafik, feine Animationen mit 30 Frames und eine stimmungsvolle Fantasy-Musikuntermalung lassen, was die Präsentation betrifft, kaum Wünsche offen, auch die Steuerung geht locker und leicht von der Hand. Fans der Games Workshop-Serie können also bedenkenlos zugreifen, alle anderen, die sich nicht zum wirklichen Expertenkreis zählen, sollten zumindest vorher einmal hineinschnuppern, denn wie schon erwähnt, Dark Omen ist ein echtes Schwergewicht.



8 von 10

Grafik8
 Sound8
 Gameplay8

Spieler:.....1
 Level:.....25+
 Besonderheiten:.....Memory Card,
 komplett deutsch
 Hersteller:.....Electronic Arts
 Entwickler:.....Electronic Arts
 Testmuster:.....Electronic Arts

Veröffentlichung:.....erhältlich
 Ca. Preis:.....109,- DM

Doktorspiele



theme HOSPITAL™



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

™ Ziehen Sie Bilanz und die Betten ab. Das ansteckendste Spiel seit Theme Park.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Hospital und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. PlayStation und  sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.



www.bullfrog.co.uk



Julian Ossent - Stefan Hellert

Forsaken

Was in Gottes Namen denken sich die Programmierer und Story-Schreiber dieser Welt, wenn sie an die Zukunft unserer Erde denken? Nie leben alle Menschen friedlich vereint nebeneinander und sind glücklich und zufrieden, auch ist unser Planet nicht grün und frei von jeglichen Umweltsorgen, nein, aller Wahrscheinlichkeit nach passiert zwischen dem Jahr 2050 und 2200 ein nuklearer Holocaust oder eine Sintflut vernichtet alles Leben, oder, oder, oder. So auch bei Acclains neuestem Werk, dem Edel-3D-Shooter Forsaken. Im Jahr 2113 läuft zunächst für die Menschheit alles nach Plan. Man beginnt den Welt-raum zu kolonisieren, die Erde wird gegen eventuelle Angriffe extraterrestrischer Lebensformen abgesichert, und man ist dem Geheimnis der Kernfusion immer weiter auf die Schliche gekommen. Doch leider waren wieder einige der menschlichen Superhirne zu optimistisch, und der Hauptfusionsreaktor zerbirst mit einem ungeheuren Knall. Die unangenehmste Nebenwirkung dieses Unfalls ist die komplette Vernichtung jeglichen Lebens auf der Erdoberfläche, nur wenige mehr oder weniger glückliche Seelen überleben die Katastrophe. Schnell versucht man, zu retten was zu retten ist. Da noch große Schätze und wertvolle Gegenstände auf der zerstörten Erde lagern, wird eine Polizeistaffel aus dem Boden gestampft, die den verbrecherischen Gestal-



| Einige Räume haben eine derart skurrile Architektur, daß einem der Mund offenstehen bleibt



| An manchen Stellen hilft nur noch eins: Augen zu und durch



Die gegnerischen Panzer sind relativ leicht zu beseitigen und gehören klar in die Rubrik Kano-nenfutter



Tschüs mein Freund, Ruhe sanft!

ten, die nun auf der Bildfläche auftauchen um sich zu bereichern, den Garaus machen soll. Der Spieler übernimmt die Rolle eines von 16 dieser Plünderer, deren einziges Ziel es ist, möglichst schnell viel viel Kohle mit möglichst unanständigen Taten zu machen. Um das zu erreichen, steht Euch ein Pioncycle, eine Art fliegendes Motorrad zur Verfügung, je nach Wahl Eurer Spielfigur mit unterschiedlichen Werten für Höchstgeschwindigkeit, Handling, Schilddicke, Waffenstärke und Bikestruktur. Nachdem Ihr Euch für einen der fragwürdigen Protagonisten entschieden habt, startet Ihr nach einem kurzen Briefing schon mitten im Katastrophengebiet. Gesteuert wird Euer Pioncycle aus der Ego-Perspektive, allerdings nicht wie bei manch indiziertem Shooter nur nach vorne, hinten oder zur Seite, sondern gleich Interplays Descent in alle Richtungen des Raumes. Mit den R-Tasten steuert Ihr Gas und Bremse, die Action-Tasten lassen Euren Gleiter kräftig schießen, das Steuerkreuz dient der Steuerung der Flugbahn, und mit den L-Tasten betätigt Ihr die primären und sekundären Waffensysteme. Wenn das nicht paßt, der konfiguriert das Joypad einfach nach den eigenen



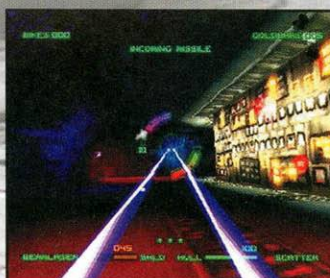
Vor jeder Mission gibt es ein kurzes Briefing



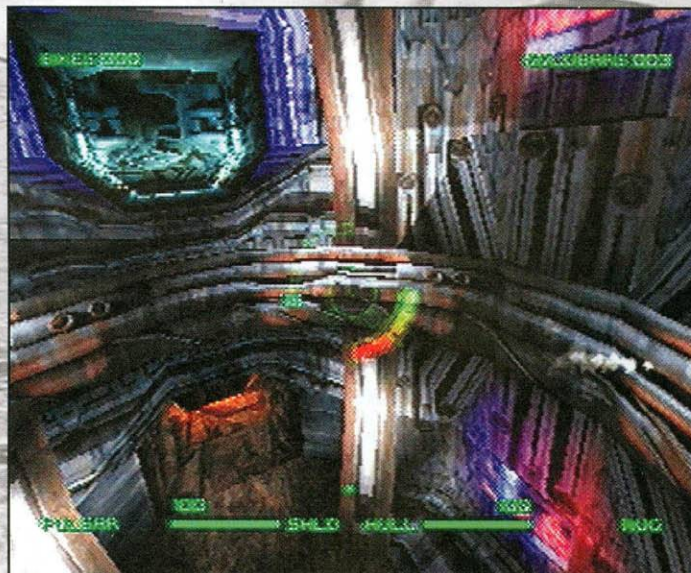
Das wohl wichtigste Extra im Spiel: der Zusatzschild



Die Transpulse-Kanone ist in der Lage, um die Ecke zu schießen - ärgerlich für Eure Gegner



Besonders fein beim Beam Laser ist die Tatsache, daß er selbst auf große Entfernung nicht an Durchschlagskraft verliert



Wegen einer fehlenden Karte wird das Navigieren teilweise etwas schwierig

Bedürfnissen, die voreingestellte Missionen gefiel mir allerdings am besten. In jedem der 15 großange-

spielerprofil

In vier Stufen einstellbar, vom Einsteiger bis zum Vollprofi ist für jeden etwas dabei, fair bleibt forsaken jedoch zu jeder Zeit.

schwierigkeit

Fans von 3D-Shootern, Spieler, die actionlastige Titel lieben, und Grafikfreaks dürfen unbedenken zugreifen, alle anderen haben eine Sekunde Bedenkzeit, bis sie das Spiel kaufen.

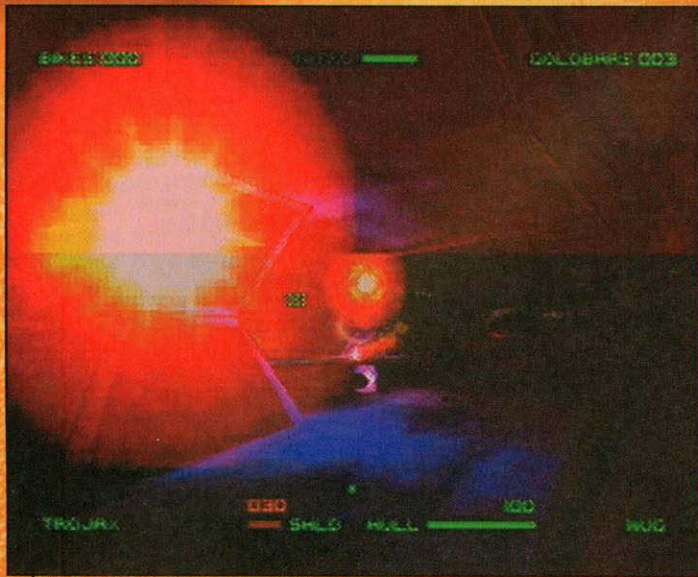
genrekollegen

Descent 2 8/10 (PSX, FG 5/97), 6-Police 10/10 (PSX, FG 11/97), Tunnel B1 9/10 (PSX, FG 4/97)

das Umlegen von Schaltern zum Öffnen großer Komplexe bis hin zur Vernichtung zweier wirklich fieser Endgegner. Doch um diese Aufträge zu erfüllen, müßt Ihr jede Menge kleinerer und größerer Gegner über den Jordan schicken. Ob Panzer, Jagddrone, Raketenwerfer oder schwerbewaffnetes Leader-Bike, die Intelligenz Eurer Feinde ist äußerst beeindruckend, sie nutzen die Gegebenheiten des Geländes wirklich clever aus. Seid Ihr anfangs noch relativ leicht bewaffnet, könnt Ihr Euer Bike mit zusätzlichen Schilden, zielsuchenden Raketen und sechs primären Schußwaffen ausrüsten, die jeweils noch einmal mit Hilfe von Powerpods in drei Stärkeklassen unterteilt werden können. Besonderes Augenmerk sollte hierbei vor allem der Transpulse-Kanone und dem Beam-Laser gelten, die Schüsse von ersterer prallen an Wänden ab und können so zum um die Ecke Ballern verwendet werden, wohingegen die Durchschlagskraft des Lasers auch auf lange Distanz kaum an Wirkung verliert. Alle Extras sind quer in den Gängen der Labyrinth verteilt oder in Fässern und Kisten versteckt, oftmals hinterlassen auch vernichtete Feinde das ein oder andere Goodie. Habt Ihr das Glück, einen der seltenen Kristalle zu finden, erhaltet Ihr ein Extraleben, gleiches gilt übrigens auch für das Aufspüren von zehn Goldbarren.

in:former

Achtet bei der Auswahl Eures Bikes in erster Linie auf die Stärken von Schild, Struktur und Waffensystemen. Höchstgeschwindigkeit und Handling sind eher sekundär. Verharrt nie längere Zeit an einem Ort, wer sich nicht bewegt, wird unweigerlich zum Opfer einer der äußerst intelligenten Gegner, da diese nicht sehr lange fackeln. Wie bei fast jedem 3D-Shooter gilt auch hier: Sucht nach versteckten Türen, Räumen und zerbrechlichen Wänden, dort finden sich oft wichtige Extras und Zusatzleben, die einem das Leben wesentlich leichter machen. Was auch ganz wichtig ist: Nutzt die „natürliche“ Deckung der Umgebung aus und flücht nicht kamikaze-mäßig in große Räume, nur so könnt Ihr Eure Gegner mit möglichst wenig Energieverlust überwinden. Und noch ein Tip zum Schluss, benutzt bei schnellen, wendigen Feinden die zielsuchenden Solaris-Raketen, sie halten Euch eine Menge Ärger vom Hals, aber schön sparsam damit umgehen.



Die Explosionen bei Forsaken sind mehr als eine Augenweide



Die glühende Lava im unteren Bildrand sollte man besser nicht zum Baden mißbrauchen

FORSAKEN

Nach jeder Mission erhaltet Ihr ein Paßwort, während der Einsätze ist das Speichern leider jedoch nicht gestattet.

Gott verließ die Programmierer nie

Holla, das war ein Volltreffer. Was Acclaim und Probe hier auf die Beine gestellt haben, ist definitiv ein Meilenstein im 3D-Shooter-Bereich. Selbst im 2-Spieler-Splitscreen-Modus geht die PlayStation nicht einmal in die Knie, eine derartig schnelle und flüssige Grafik bei einer solchen Detailvielfalt und komplizierten Levelarchitektur hat es bisher noch nicht gegeben. Gerade der letzte Punkt ist eine der Stärken von Forsaken, die den Titel zu dem machen, was er ist. Alle 15 Level sind grafisch teilweise extrem unterschiedlich, ob in düsteren Höhlen, auf gesunkenen Flugzeugträgern, auf der MIR oder in einem Aztekentempel, der Forsaken-Biker fühlt sich überall zu Hause.

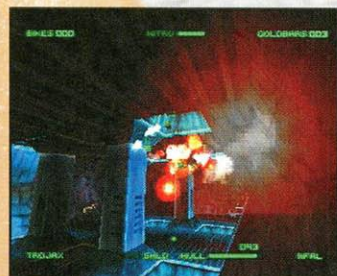
Auch der Soundtrack paßt hervorragend zum Spielgeschehen und geht einem nicht bereits nach einer halben Stunde völlig auf die Nerven. In der fertigen Version werden über 500 Sprachsamples enthalten sein, die die Protagonisten und ihre Gegner von sich geben werden; vom hochgestochenen Professor bis hin zum etwas asozialen Truckerboss, soll jeder gleich zu erkennen sein. Die Steuerung des eigenen Vehikels ist anfangs zwar etwas gewöhnungsbedürftig, nach zehn Minuten allerdings dürfte jeder felsenfest im Sattel sitzen, was bei der AI der Computerbots allerdings auch bitter nötig ist. Denn schon im niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist Forsaken eine echte, wenn auch zu bewältigende Herausforderung, da die Gegner die verwinkelten Levelabschnitte so geschickt nutzen, daß reine Ballerfreunde innerhalb kürzester Zeit Ihr Pixelleben aushauchen werden; wer nicht umsichtig vorgeht, hat kaum eine Chance. Bei



Die Minen sehen den Extras ähnlich, man sollte sie aber tunlichst nicht einsammeln



Die Solaris-Rakete trifft immer ihr Ziel und vernichtet es meistens auch



Dieser Knabe hat nur noch eine Nano-Sekunde zu leben



Die Architektur vieler Level erinnert stark an Interplays Descent



Julian grinst und Fabian reitet ab zu seinen Ahnen. Auch im Split-Screen-Modus geht Forsaken nicht in die Knie



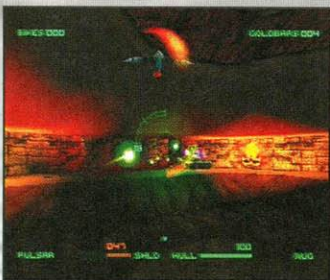
Mit dem Goldpowerpod wird das Gegnermetzeln zum echten Vergnügen



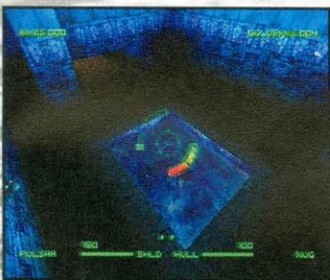
Bevor die Gegner den Abgang machen, ziehen sie dicke Rauchschwaden hinter sich her



Auch dieser feindliche Wachroboter ist nicht mehr zu gebrauchen



Der Aztekentempel ist grafisch wohl der beeindruckendste Level von Forsaken



In diesem Pool könnt Ihr im letzten Level Euren Schild komplett regenerieren



Wichtige Missionsziele werden oft während des Fluges eingeblendet

interview

FG: Wie wir alle wissen hat es lange gedauert, bis Forsaken fertiggestellt war. Jetzt, nachdem Ihr den brillanten Titel fertig habt, was waren Eurer Meinung nach die Erinnerungswürdigsten Momente während der Entwicklung?

Probe: Am lustigsten war es, als wir zum ersten Mal Sprachsamples ins Spiel eingebaut haben. Wir hatten unsere eigenen Stimmen aufgenommen, wenn wir Waffen und anderes Zeug eingesammelt hatten. Es endete schließlich in einer Art Wettbewerb, wer den mit Abstand dümmsten Kommentar in der dümmlichsten Stimmlage hinbringen konnte. Mittlerweile haben wir die Samples selbstverständlich von professionellen Schauspielern aufnehmen lassen. Das Übelste war die Zeit, bis wir die Kollisionsabfrage zum Laufen gebracht haben. Einige der besten Köpfe von Acclaim haben daran gearbeitet, es war wirklich eine Art technischer Kopfschmerz, wenn Ihr versteht, was wir meinen. Am aufgeregtesten waren wir, als wir zum ersten Mal die Wassereffekte ins Spiel implementierten, sie sahen so unglaublich realistisch aus.

FG: Inwieweit hat Euch Interplays Descent beeinflusst?

Probe: Wir haben hier über 100 Leute, und nach Feierabend wird das hier zu einem riesigen Multiplayer-Festival. Wir haben unheimlich viel Descent gespielt, auch den zweiten Teil, obwohl viele von uns meinten, er sei zu komplex. Auch das bei Euch indizierte Quake spielen wir verdammt oft. Mein persönlicher Favorit ist Alarmstufe Rot. Wie Ihr seht, wurden wir zwar von Descent durchaus inspiriert, aber auch von einer Menge anderer toller Games.

FG: Das Spiel ist unheimlich schnell und flüssig. Denkt Ihr, daß Forsaken die komplette Power der PlayStation ausnützt, oder meint Ihr, daß in Zukunft noch schnellere Titel erscheinen werden?

Probe: Forsaken ist die absolute Spitze. Sonys eigene Entwickler haben den Code analysiert und waren hin und weg. Sie hatten noch nie vorher so etwas Schnelles gesehen. Aber wir sind für dieses Projekt auch bis an die äußersten Grenzen gegangen. Weiter ausreizen kann man die PlayStation nicht mehr.

FG: Die Gegner im Spiel verhalten sich äußerst clever, nutzen die Umgebung geschickt aus und verstecken sich auch. Wie habt Ihr das hinbekommen?

Probe: Wir haben uns gegenseitig in Multiplayer-Matches beobachtet und das Verhalten der Spieler analysiert, dann haben wir versucht, diese Erkenntnisse ins Spiel einzubringen.

FG: Forsaken wird später in diesem Jahr für das Nintendo 64 erscheinen. Was kann der Nintendo-Besitzer von der 64-Bit-Konvertierung erwarten?

Probe: Es wurde von Iguana England im Norden Großbritannien entwickelt. Sie haben von uns die Erlaubnis erhalten, Ihre eigenen Level zu designen, solange sie unsere Gegner, Waffen, Umgebungsgrafiken und vor allem unsere Special Effects benutzen. Meiner Meinung nach haben sie hervorragende Arbeit geleistet. Das Leveldesign ist teilweise richtig intelligent.

FG: Habt Ihr irgendwelche neuen Projekte für die Zukunft, über die Ihr schon reden dürft? Einen Nachfolger für Forsaken oder eine Version für Segas Katana?

Probe: Sorry Jungs, das ist Top Secret.



Im Options-Menü werden die 16 verschiedenen Fahrer kurz vorgestellt



Während des Spiels könnt Ihr jederzeit den Bewaffnungsgrad Eures Gleiters überprüfen

alle dem Enthusiasmus sollte man jedoch einen Kritikpunkt nicht vergessen, nämlich die fehlende Kartenfunktion, ab und zu hätte die sicherlich ein bißchen mehr Ruhe ins Spiel gebracht. Trotzdem hat Forsaken die Höchstwertung 10 von 10 redlich verdient und ist ein absolutes Muß

für jeden PlayStation-Besitzer. Viel Spaß, und möge Gott Euch nicht ver-lassen!

Forsaken hat wirklich alles, was das 3D-Shooter-Herz begehrt. Brillante, weil flüssige und schnelle Grafik, wie man sie vorher auf der PlayStation nie zu Gesicht

bekam, ein fetziger Soundtrack, der auch weniger geneigten Techno-Hörern sicherlich nicht die Gehörgänge verformt, und eine Steuerung vom Allerfeinsten, die sich jeder nach seinen eigenen Bedürfnissen selbst zusammenstellen kann. Besonders auffallend bei Acclaims Edel-Shooter im Descent-Stil ist die hohe Intelligenz der Computergegner, die die Architektur der einzelnen Level nahezu perfekt ausnutzen, um sich zu verstecken und anzuschleichen. Auch der Zwei-Spieler-Modus, der mit Split-Screen ausgestattet ist, hat Ausnahmecharakter und macht sehr viel Spaß. Forsaken gehört in die Sammlung jedes PlayStation-Besitzers und ist eine echte Software-Perle, die unsere 10 von 10 klar verdient hat.



Grafik 10
Sound 8
Gameplay 9

Spieler: 1-2
Level: 15
Besonderheiten: Memory Card, komplett deutsch
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Probe Ent.
Testmuster: Acclaim

Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 99,- DM

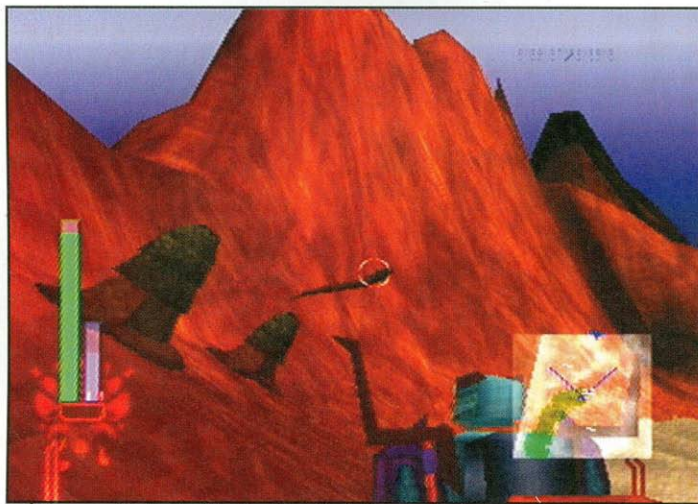
PLAYSTATION



Marcus Karyoti - Götz Schmiedehausen

Beast Wars

>>B-WARE (OF THE BEAST)<<



Kaum geschlüpft, nehmt Ihr die ekligten Sandwürmer auch unter Beschuß



Die Endgegner, soweit vorhanden, sind wirklich mehr als dürftig ausgefallen und relativ einfach zu besiegen

Die Zeiten, in denen ein stolzer Indianer, ein verwegener Cowboy, Prinz Eisenherz oder ein gemeiner Feuerwehmann Kinderherzen höher schlagen ließ, sind endgültig vorbei. Am Fließband produzierte Kinder-Trash-Serien begeistern unsere kleinen Power Rangers heute dafür um so mehr. Nicht genug damit, daß das Fernsehen zahlreiche Unterhaltungsperele mit dem Prädikat „Besonders wertlos“ liefert, veröffentlicht Frogger-Lieferant Hasbro Interactive jetzt

in:former

Tastet Euch Schritt für Schritt vor und stürzt Euch nicht blindlings in das Kampfgeschehen. In Gebieten mit hoher Energon-Konzentration verwandelt Euch besser nur bei Feindkontakt in einen Roboter. Große und hohe Sprünge bewältigt Ihr am besten in der Tierform. Die schnelle Drehung um die eigene Achse muß Euch in Fleisch und Blut übergehen. Wenn Ihr auf „Easy“ spielt, füllt sich automatisch der Energionschutz wieder vollständig auf. Die wichtigsten Eigenschaften sind der Energievorrat und ein großer Energionschutz. Alle anderen Eigenschaften sind eher nebensächlich.

Beast Wars für die PlayStation. Bei dem Silberling handelt es sich um eine in Amerika sehr erfolgreiche Zeichentrickserie, deren Protagonisten nicht verwandlungsfähige Kinder oder Jugendliche sind, sondern verschiedene Tierarten.

Superstarke Kneifklaue!

Unser Abenteuer spielt in ferner Zukunft, in der zwei rivalisierende biogenetische Lebensformen auf einem eigenartigen Planeten gestrandet sind. Bei den beiden Gruppen handelt es sich um Stellvertreter von Gut und Böse, den Maximals und den Predators, die beide die Fähigkeit besitzen, sich in schießwütige Roboter zu transformieren. Störend dabei ist nur die hohe Energon-Konzentration auf dem Planeten, die Euch immer wieder dazu zwingt, Eure natürliche Gestalt anzunehmen.

spielerprofil

Geeignet für den Action-Süchtigen mit großem Geldbeutel und kleinen Qualitätsansprüchen.

schwierigkeit

Schwer, weil unfair! Mit nur einem Leben und ohne Zwischenspeicher-Möglichkeit ist der Frust schon vorprogrammiert.

genrekollegen

MDK 9/10 (PSX, FG 9/97), One 7/10 (PSX, FG 3/98), Lone Soldier 7/10 (PSX, FG 1/96)



Dank der automatischen Zielerfassung sind solche Feindformationen für Euch ein Kinderspiel

Denn Energon - das weiß doch jedes Kind - ist tödlich für Roboter, macht manövrierunfähige Predator-Raumschiffe wieder flott und ist ein ausgezeichnetes Machtinstrument bei der Eroberung der Galaxie. Vor Spielbeginn wählt Ihr zwischen den beiden oben genannten Teams und entscheidet Euch für einen der jeweils vier Charaktere. Anfangs stehen Euch zwei Zonen zur Verfügung. Nach dem kompletten Durchspielen einer Zone (jede besteht aus vier Missionen) erhaltet Ihr Zugriff auf eine weitere Zone. Sammelt Ihr ein sogenanntes Rettungsmissions-Icon auf, gelangt Ihr nach erfolgreichem Abschluß der aktuellen Mission in einen Bonuslevel. Dieser offenbart sich Euch jedoch als unterdurchschnittliche Flugsequenz à la Skeleton Warrior, mit der Aufgabe, ein feindliches Raumschiff zu vernichten. Wer hier versagt ist wirklich ein Künstler. Abspeichern könnt Ihr erst am Ende einer Mission. Da Ihr nur ein Leben besitzt, ist es oft ärgerlich, nach dem sehr raschem Dahinscheiden, die zum Teil recht großen Level abermals von Vorne beginnen zu müssen. Dies ist hochgradig nervend und stellt die Geduld des Spielers immer wieder auf eine harte Probe. Mit einer Standardwaffe und einer wahlweisen automatischen Zielerfassung ausgerüstet, erkundet Ihr das feindliche Terrain. Nebenher terminiert Ihr eine Vielzahl an Gegnern, die Euch aus der Luft und vom Boden her angreifen. Auch die beheimateten Lebensformen



Ziel der Rettungsmission ist es, das feindliche Raumschiff zu zerstören

sind äußerst aggressiv und wollen Euch ans Leder bzw. an die Schaltkreise. Es wurde auch an einige Adventure-Elemente wie das Aktivieren von Bodenschaltern oder das Auffinden nützlicher Items gedacht. Einer dieser Items ist, wie sollte es auch anders sein, die gute alte Smartbomb. Leider ist es fast unmöglich, sie anzuwenden, da Ihr nämlich durch Knopfdruck eine Energieleiste aufladen und dann durch erneutes Drücken die Explosion auslösen müßt. Werdet Ihr bei diesem Vorgang jedoch unter feindlichen Beschuß genommen und getroffen, entläßt sich die Anzeige wieder. Getroffen wird man dabei so sicher, wie auf Regen Sonne folgt.

Ein strahlendes Licht am Spiele-Firmament stellt dieses Machwerk mit Sicherheit nicht dar. Der Spielablauf ist eintönig, und die verschiedenen Missionen scheinen von einem Zufallsgenerator aus den ewig gleichen Versatzstücken kreiert worden zu sein. Die hakelige Steuerung, die mickrigen Endgegner und die unzeitgemäße Grafik runden das negative Gesamtbild ab. Finger weg!




4

VON 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	3

Spieler:.....1
Level:.....16+
Besonderheiten:.....Memory Card

Hersteller:.....Hasbro Interactive
Entwickler:.....Millenium
Testmuster:.....Hasbro Interactive

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

**DER WINTER GEHT!
TROTZDEM: SCHNEE SATT UND**

**SPEED!
WIE NOCH NIE!**



**PC
CD-ROM**



*Auf Board oder
Skiern geht's in
vier Leveln und auf
15 Pisten downhill
mit Top-Speed:*

**Alpiner Abfahrts-
lauf**

Snowboard Racing

Free Ride

Nicht genug?

- Zwölf verschiedene Charaktere stehen zur Wahl
- Über 20 verschiedene Grabs und Jumps
- Ultraschnelle Grizzly-Engine-Grafik
- 2-Spieler-Split-screen



© 1998 INFOGRAMMES MULTIMEDIA. © 1998 PAM Development.

PlayStation and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Beach Volley Heroes

>>VOLL VOLLEY_T04.XPR<<



Im Replay kann man die Spieler über ihren Erfolg jubeln sehen



Die Special-Leiste gibt an, wie viele Special-Moves man noch ausführen kann

Es war einmal ein arbeitsloser Beach Volleyballer, der, wie es der Zufall so wollte, eines Tages Parappa the Rapper zu Gesicht bekam. Schon nach einigen Wochen Spielzeit dachte er sich: „Hmmm, dieses hervorragende Gameplay müßte auch auf ein Volleyball-Spiel übertragbar sein!“ Er sollte Recht behalten. Da ist es nun, Beach Volley Heroes, das Spiel, das ganze Generationen in Aufruhr versetzen wird. Wie bei der Strandversion des Volleyball-Spiels üblich, stehen sich zwei Zweier-Teams gegenüber. Ein Team hat Aufschlag, bei Ballverlust wechselt das Aufschlagsrecht, ansonsten gibt's einen Punkt. Suspekterweise liegt der Schwerpunkt der Steuerung nicht etwa im Bewegen der Spieler, sondern vielmehr in gut getimetem Knöpfchendrücken. Ein Knopf für weiche, einer für harte Schläge, eine Special-Taste und der Not-Button für direktes Zurückspielen wollen möglichst zum richtigen Zeitpunkt gedrückt werden. Mit dem Steuerkreuz kann man (bedingt) die Stellung beider Spieler auf dem Feld verändern und sogar leicht über die Richtung des Balles entscheiden. Da es sich hier aber um ein Videospiel handelt, sind die Volleyballer natürlich Helden und haben Hitpoints, die man ihnen mit gezielten Schüssen in den Rücken oder den Unterleib



Tina R. ist die mit Abstand schönste Volleyballerin



Jedes Team besitzt einen individuellen Hintergrund

ordentlich abziehen kann. Je weniger Hitpoints ein Teilnehmer hat, desto planloser läuft er auf dem Spielfeld herum, rennt dabei schon mal gegen die Netzbefestigung oder fliegt einfach um. Der perfekte Moment für eine von drei Auszeiten oder, und damit sind wir beim absoluten Höhepunkt, für ein paar Erfrischungsgetränke und Milchschnitten. Im Tournament-Modus erhält man nämlich für gute Schmetterbälle, exzellente Annahmen und für den Sieg ordentlich Dollars, mit denen man dann einkaufen gehen kann. Zur Auswahl stehen Ringe, die praktisch alle Eigenschaften verbessern können, jede Menge Drinks und Futter zur schnellen Genesung, ein Talisman, der das Glück anzieht, und, mein absoluter Favorit, Unterhosen, die man als Pro-

spielerprofil

Wenn schon Parappa gefallen hat, der wird dieses Spiel lieben. Aufgrund des etwas ungewöhnlichen Gameplays ist Beach Volley Heroes sicherlich kein Kommerzspiel und eher für Freaks interessant.

schwierigkeit

(Einstellbar) Auf Easy kommt man wirklich noch durch planloses Tastendrücken zum Erfolg. Auf Mittel oder Hart ist dann schon etwas mehr Taktik angesagt, ohne Special-Moves und kurze Schmetterbälle geht gar nichts.

genrekollegen

Parappa the Rapper xx/10 (PSX, FG 10/97)

tektoren einsetzt (bis zu vier gleichzeitig!). Die Ausrüstung läßt sich auf Memory Card abspeichern und so mit zu einem Freund nehmen, gegen den man dann mit seinen eigenen Spielern antreten kann.

Zeitaus, Unterhosenwechsel

Unglaublich, wer Beach Volley Heroes im Free Style Modus beginnt, wird entweder sofort den Sinn des Lebens begreifen, oder, wie wir, gar nichts mehr. 90% des Gameplays bestehen aus Knöpfchendrücken, dank der Hitpoints kommt es hauptsächlich darauf an, den Gegner zu zermürben, damit er den Ball nicht mehr zurückbringen kann. Eine Powerleiste ermöglicht ebenso spektakuläre wie realistische Special-Moves und aus irgendeinem Grund kann man sogar die Ballfarbe ändern. Erst der Tournament-Modus bringt dann einen Ansatz von Spaß in die ganze Sache. Man versucht möglichst lange Ballwechsel, um möglichst viel Geld zu verdienen, um sich wiederum möglichst viele Unterhosen kaufen zu können. Hat man sich

erst einmal etwas an das Gameplay gewöhnt, gelingen einem sogar effektive Blocks und Super-Schmetterbälle, die dem Gegner über 100 Hitpoints abziehen, ihn in den Sand befördern und Sterne sehen lassen. Ein Spaß für die ganze Familie.

Beach Volley Heroes ist das Spiel, auf das eigentlich keiner gewartet hat. Anspruchsvollen Spielern wird es wesentlich zu unrealistisch erscheinen, während der Rest erst nach ein- oder zweimaligem Durchspielen des Turnier-Modus aussteigt. Wenn möglich, unbedingt erst anspielen.

5 von 10

Grafik 5
Sound 6
Gameplay 3

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

Hersteller: Funsoft
 Entwickler: American Technos
 Testmuster: Funsoft

Veröffentlichung: April
 Ca. Preis: 99,- DM

informer

Anfangs empfiehlt es sich, möglichst lange Bälle zu spielen, um den Gegner in die Enge zu treiben. Hat man erst einmal eine volle Special-Leiste, versucht man nah am Netz den Ball kurz ins andere Feld zu schmettern. Gewinnt man zu null, erhält man einen dicken Extra-Bonus in Form von Dollars.



ORDER NOW!

AB DM 50,- BESTELLWERT
VERSANDKOSTENFREI!



DM 149.-

RE CWU Flight Jacket
Art.Nr.: L 90101, XL 90102

RESIDENT EVIL 2, Limited Edition
Endlich! Die Fortsetzung des PSX-Knallers,
inkl. Raccoon Police Dept. Shirt, RPD-PIN und
der heißbegehrten Scheibe...

Art.Nr.: 90117



DM 39.-

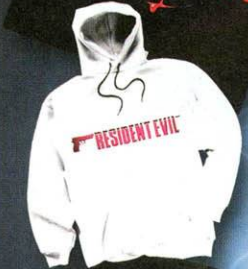
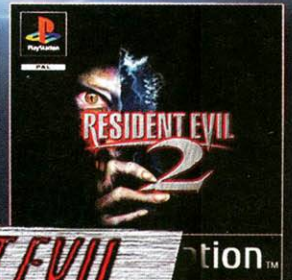
RE BaseballCap
Art.Nr.: 90111

DM 129.-



DM 39.95

RESIDENT EVIL1 Soundtrack
Audio CD über 70 Min.
Art.Nr.: 90112



DM 89.-

RE KapuzenSweater
Art.Nr.: L 90103, XL 90104



DM 39.-

RE TShirt Chris 'n Jill
Art.Nr.: L 90109, XL 90110
mit V-Ausschnitt
Art.Nr.: L 90107, XL 90108



DM 39.-

RE TShirt
Art.Nr.: L 90105, XL 90106

ohne Abbildung: RES. EVIL 2 Lösungsbuch
112 Seiten, 4-farbig, A4.
Art.Nr.: 90116 DM 24,95

ohne Abbildung:
RESIDENT EVIL 2 Soundtrack
Art.Nr.: 90115
lieferbar ab Mitte Mai '98
DM 39.95

DM 29.95



Der fette Soundtrack
für alle StreetFighter-Jünger.
Art.Nr.: 90113

COMMAND
&
CONQUER

TShirt C&C Logo	L 90001, XL 90002, XXL 90021	DM 29,90
Sweatshirt C&C Logo	L 90003, XL 90004	DM 49,90
Bomberjacke C&C Logo	L 90005, XL 90006	DM 99,90
Strickmütze C&C Logo	90007	DM 29,90
Baseballcap C&C Logo	90008	DM 29,90
Aufnäher C&C	90009	DM 14,90
Rucksack C&C	90010	DM 69,00
Uhr mit Leuchtfunktion	90011	DM 99,00
CD Holder	90012	DM 24,90
Pin Collection (4 Pins)	90013	DM 29,90
Mousepads C&C2	90014	DM 9,90
Mousepads Soviet	90015	DM 9,90
Mousepads Allied	90016	DM 9,90

GAME EXPRESS WWW.SETUPCS.DE/GE/DEFAULT.HTM

MERCHANDISE & MORE

Game Express
Theodorstr. 42-54, 22761 Hamburg
Tel 040 897 034 80, Fax 040 897 033 80

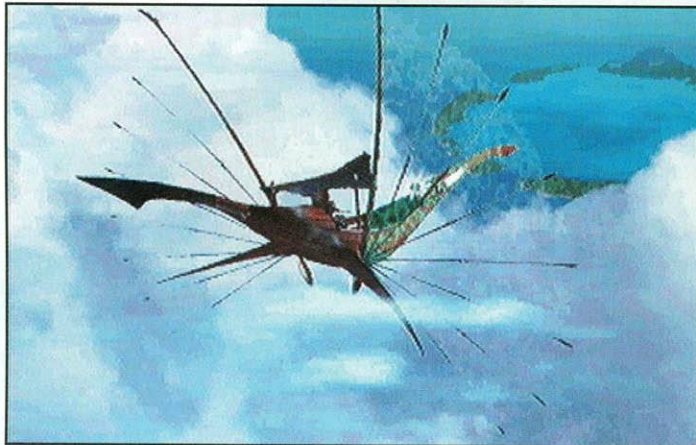
Game Express
Hochstr. 46, 45984 Gelsenkirchen-Buer
Tel 0209 30 957, Fax 0209 30 957

Versand Österreich:
Gamebuster OEG, Salzburg
Tel 0662 440 144, Fax 0662 440 144 14

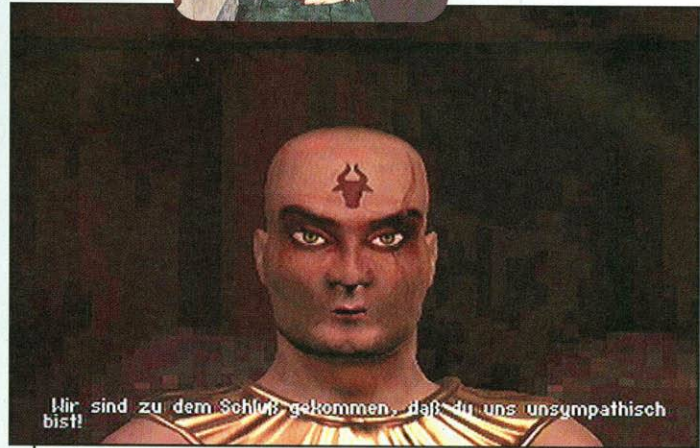
Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 50.- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20.-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland und Österreich

Marcus Karyoti - Holger Gößmann

Atlantis



Die atlantischen Flugboote bringen Euch zu Beginn des Abenteuers auf die sagenumwobene Insel

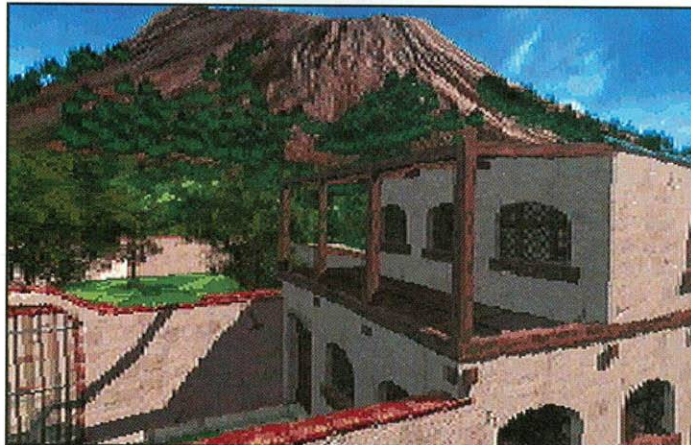


Hir sind zu dem Schluß gekommen, daß du uns unympathisch bist!

Eure Verbündeten offenbaren ihr wahres Gesicht und bedrohen Euer Leben

Obwohl klassische Grafik-Adventure eher eine Domäne der PC-Spieler sind, findet zur Zeit immer mehr Software dieses Genres den Weg in die heimische Konsole. Da das Durchschnittsalter der Video-Spieler ständig wächst, ist es nur logisch, die Spiele-Thematik diesen neuen Umständen anzupassen. Die meisten Abenteuervertreter konnte die PlayStation auf ihr Konto verbuchen, Atlantis hingegen wird auf dem, in den letzten Zügen liegenden Saturn veröffentlicht. Die sagenumwobene Insel Atlantis liegt in der Mitte eines der größten Weltmeere. Garten Eden wäre auch eine treffende Umschreibung für dieses friedvolle Idyll. Unbeachtet und unbehelligt von anderen Völkern leben die Bewohner weitab von jeder anderen Zivilisation. Mit Flugbooten beobachten Sie zwar die fremden Länder aller Erdteile, greifen jedoch keinesfalls in deren Entwicklung ein. Sollte dennoch ein Fremder ihr Geheimnis entdecken, so wird er Gast auf Lebenszeit und vollständig in die Gesellschaft integriert.

Atlantis wird von Königin Rhea regiert. Sie und ihr Gemahl Creon leben jedoch in getrennten Gemächern und befehligen auch zwei verschieden Gefolgschaften. Rhea hält sich junge Frauen und Männer als Gefährten, währenddessen



Dieses malerische Städtchen am Fuße eines Vulkanes mutet eher wie ein Dorf in Griechenland an

der König eine kleine Armee zu seinen Gefolgsleuten zählt. Da Atlantis jedoch keine Verbrechen kennt und bis jetzt unentdeckt blieb, gibt es für die Palast-Soldaten kaum Beschäftigung.

Friede, Freude,...Mord und Intrigen

Kaum im Palast angekommen ereilt Euch die Nachricht von Königin Rheas Verschwinden. In der Rolle von Seth, dem jungen Helden unserer Geschichte, macht Ihr Euch sofort auf die Socken und geratet in einen Strudel aus Verrat, Tod und Aberglaube. Auf Eurer Suche nach der verschwundenen Königin könnt Ihr so gut wie niemanden vertrauen. Wie für Spiele dieser Art üblich, lenkt Ihr Euren Protagonisten per Cursor-Taste. Atlantis präsentiert sich in einer Art Mixtur aus normaler 3D-Grafik und nahtlos ineinander übergehenden FMV-Sequenzen. So wird nicht einfach, wie bei Riven, in das nächste Szenario übergeblendet, sondern die Fortbewegung an sich grafisch darge-

stellt. Weiterhin werden dramaturgisch geschickt eingesetzte Spielfilm-Sequenzen bei besonderen Ereignissen eingeblenet. Wie bei Discworld könnt Ihr das Gesprächsthema mit anderen Personen selbst bestimmen und sogar Entscheidungen treffen, die Euch entweder der Wahrheit ein Stückchen näher oder in den Kerker bringen. Des weiteren könnt Ihr Gegenstände in Euer Inventar aufnehmen und an anderer Stelle benutzen. Auch in diesem Punkt unterscheidet sich Atlantis von seinem Vorbild Riven. Der Tod ist Euer ständiger Begleiter, und man stirbt sehr oft im Paradies.

Cryo Interactive Entertainment hat versucht, alles richtig zu machen, leider auf Kosten des Spielflusses. Das ewige Einladen der FMV-Daten verschlingt eine Unmenge an Zeit und stellt das Nervenkostüm des Spielers auf einen harte Zerreißprobe. Dieses „Time-Stretching“ ist mit der größte Kritikpunkt. Weiterhin nervt die Vielzahl der Möglich-

spielerprofil

Nur für absolute Adventure-Fanatiker ist Atlantis eine Kaufüberlegung wert. Auf jeden Fall vorher probierspielen.

Schwierigkeit

Die Rätsel sind oft unlogisch und die Sterberate zu hoch. Unfair!

genrekollegen

Myst 4/10 (SAT, FG 6/96), Frankenstein 2/10 (SAT, FG 10/97), Riven 8/10 (PSX, FG 3/98)

keiten, in Gefangenschaft zu geraten oder getötet zu werden, was natürlich ein Game Over zur Folge hat. Befindet Ihr Euch im 3D-Grafikstil wirkt das Bild oft wie hingeschmiert und ist grob-pixelig, fast bis zur Unkenntlichkeit. An dem faden Gesamteindruck können auch die guten deutschen Synchronstimmen und die recht ordentliche Hintergrundmusik nichts mehr ändern.




5

VON 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	3

Spieler:.....1
 Level:.....Entfällt
 Besonderheiten:.....Backup-Booster

Hersteller:.....Cryo Interactive Ent.
 Entwickler:.....Cryo Interactive Ent.
 Testmuster:.....Sega

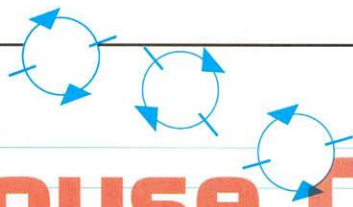
Veröffentlichung:.....Mai
 Ca. Preis:.....99,- DM



informer

Atlantis gilt als eine der letzten großen Mythen unserer Zeit. In unzähligen Romanen und Verfilmungen wurde dieser Stoff schon erzählt. Mal genügte nur ein Tropfen Blut, der den Boden berührt, um den Untergang der Insel heraufzubeschwören, ein anderes mal ist sie schon untergegangen und liegt auf dem Meeresgrund, überdacht von einer riesigen Glaskuppel. Eine der amüsantesten Varianten findet man in den Asterix-Geschichten vor, wo alle Bewohner dank eines Verjüngungstranks zu Kindern geworden sind und so der Inselfrieden für alle Zeiten gesichert ist.

Götz Schmiedehausen - Fabian Döhla



>> SHOOT <<

The House Of The Dead



Ein weiterer Endgegner, der Euch mindestens drei Leben kostet

fen, die man sonst wohl nie zu Gesicht bekommen würde. Seitdem bekannt ist, daß der Saturn in den USA nicht mehr ausgeliefert wird, hat Sega anscheinend intern den Stecker gezogen. Verglichen mit den zwei indizierten Lightgun-Shootern aus dem Haus Sega, die in puncto Technik immer noch der Maßstab für Konsolen-Lightgunspiele sind, ist dies in jeglicher Beziehung ein Armutszeugnis.

The House Of The Dead vermag trotz vorberechneter Spielgrafik nur allergrößte Auflösung darzustellen, was auf mangelndem Engagement während der Produktion schließen läßt. Der Schwierigkeitsgrad ist viel zu hoch, zudem ist die Lightgun-Abfrage nur mangelhaft. Lightgun-Freunde sollten sich nicht vom Prädikat „Automatenumsetzung“ und dem ansonsten für brillante Lightgun-Shooter bekannten Markennamen Sega in die Irre leiten lassen, dieses Spiel ist mangelhaft.



3 von 10

Grafik 3
Sound 5
Gameplay 3

Spieler: 1-2
 Level: 4
 Besonderheiten: Backup-Booster, Lightgun
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Sega
 Testmuster: Sega

Veröffentlichung: Erhältlich
 Ca. Preis: 99,- DM

SATURN



spielerprofil

Geeignet für kurzzeitige Antifarb-Ästheten, die sich dank eines massiven Alkoholproblems die Grafik schön trinken können. Empfehlenswert auch für Profi-Hysteriker, die so hektisch spielen, daß sie das Zeitkontinuum austricksen können, damit die extrem kurzen Reaktionszeiten, die der Spieler hat, um ein Vielfaches ausgedehnt werden.

schwierigkeit

Schon auf „Easy“ abnorm hoch, wahrscheinlich ist The House Of The Dead in Wirklichkeit eine verkappte Prüfung, um herauszufinden, ob gewisse Videospiele übermenschliche Kräfte entwickelt haben, die dann von Außerirdischen als Elite-Truppe im Kampf gegen fünfäugige Echsenwesen verklärt werden können.

genrekollegen

XXX1 & XXX2 (indizierte Saturn-Lightgun-Shooter) 8/10, Time Crisis 8/10 (PSX, FG 9/97)



Die Fässer müßt Ihr im Flug zerschießen



Die Hintergründe wurden wohl im Lo-Res-Modus berechnet

of the Dead sogar im Easy-Mode (allein schon das Wort „Easy“ zu benutzen, ist eine Frechheit für sich) nur von Übermenschern lösbar ist. Bspw. trifft man auf eine Spinne, deren Netzkugeln, mit denen sie feuert, man mit mehreren Treffern zerplatzen lassen kann. Trotz allerhöchster Schußfrequenz gelang es uns nie, den Treffern zu entgehen. Gleiches gilt für plötzlich ins Bild springende Monster, die innerhalb einer Millisekunde den ersten Hieb oder Biß anbringen, jedoch mindestens drei Schuß brauchen, um draufzugehen. Scheinbar wurde auch die Testing-Crew wegrationalisiert, denn sonst hätte wohl auffallen müssen, daß man manche Gegner gar nicht treffen kann, da sich die Schußabfrage auf ein unsichtbares Feld in der Mitte des Screens beschränkt. Um die User nicht völlig vor den Kopf zu stoßen, kann man im Boss-Mode wenigstens die Endgegner bekämp-



Grünes Blut für den Jugendschutz. Nachdem ein HOTD-Spieler einen Freund ermordete, änderte Sega die Blutfarbe in Automat und Konsolenspiel in Grün um



Unfaire Szenen wie hier die erwähnten Netzkugeln der Spinne lassen den Spielspaß in den Keller sinken

Der Automat zu dem Haus der Toten begeistert Arcade-Gänger auf der ganzen Welt schon seit über einem Jahr. Die brillanten Grafiken lassen laut Sega auch auf das schließen, was Segas neue Konsole Katana zu leisten imstande sein soll. Doch augenblicklich sollte Sega sich mit der Realität befassen und besonders mit der Tatsache, daß man mit dem Saturn eine leistungsfähige und vor allem immer noch weitverbreitete Konsole im Rennen hat. House Of

The Dead scheint so etwas wie eine Aufforderung an die SEGAriner zu sein, endlich zu kapieren, daß der Saturn auch im Mutterhaus nur noch gelitten, aber nicht mehr geliebt wird. Warum sonst turnt man durch die erbärmlichsten Block-Grafiken, die mehr an einen C64 als an eine 32-Bit-Konsole erinnern. Nicht etwa, weil die 3D-Engine so hektisch rechnen muß. Der Ablauf des Horrorspiels ist immerhin vorberechnet und hätte dank CD-Rom in allerhöchster Qualität präsentiert werden können. Doch wie schon Bayern-Trainer Trapattoni es formulierte, „Programmierer sind schwach wie Flasche leer!“

Haus des toten Spiel-spaßes

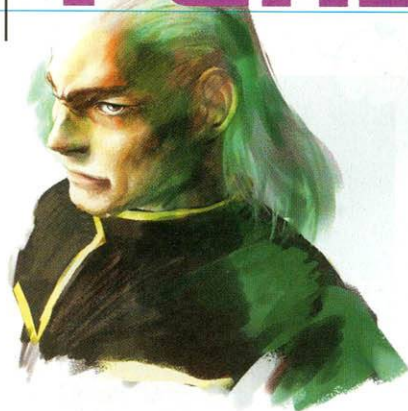
Um dem Spieler auch ja jeden Spaß am Spiel zu nehmen, schraubte Sega den Schwierigkeitsgrad so abstrus in die Höhe, daß The House

in-former

„Sega finally pulls the plug“, so die Überschriften in vielen amerikanischen Zeitschriften Mitte März. Die 32-Bit-Ära der Firma Sega, die mit dem 32X, einem Hardware-Zusatz zum Mega Drive 1994 seinen Anfang nahm, geht genauso bemitleidenswert zu Ende, wie sie anfing. Ab Ende März werden in den USA keine weiteren Saturn-Grundgeräte mehr ausgeliefert. Wie das japanische Wirtschaftsmagazin Nihon Keizai Shimbun berichtete, war die Entscheidung die Konsequenz aus den starken finanziellen Verlusten von Sega of America im letzten Fiskaljahr.

Holger Gölmann - Stefan Hellert

Panzer Dragoon Saga



Lange geisterte die Nachricht vom Rollenspiel des bekannten und beliebten Shooterdrachens durch die Anhängerschaft des Saturns. So lange, daß in Anbetracht des mangelnden Softwarenachschubs die ein oder andere Konsole eines Panzer Dragoon-Fans bestimmt schon den Weg in den Second Hand-Laden angetreten hat, bzw. sich als Staubfänger in der Ecke übt. Doch nun fordern wir alle Saturn-Besitzer auf: Holt das da heraus, staubt ihn ab, oder holt die Kiste vom Gebrauchtmart, denn jetzt kommt Panzer Dragoon Saga.

Als jugendlicher Bewacher einer Ausgrabungsstätte in den surrealen Welten der Drachen und komisch anmutenden Fluggeräten beginnt der Spieler das RPG. Eines Tages kommt es in dem Stollen zu einem Unglück, als ein Monster aus der Vorzeit auftaucht. Die halbe Mannschaft ist schon dahingerafft, bevor Edge, so der Name des Helden, den sinnlosen Versuch startet, das Ungeheuer mit seiner Kleinkaliberpistole zu erledigen. Der Konterattacke entkommt er nur knapp, und als die Pranke des Ungetüms krachend in die Wand einschlägt, legt es dabei eine eingefrore-

ne Schönheit mit Namen Azel frei. Die mittlerweile nur noch drei Mann große Besatzung entkommt nur knapp aus dem Stollen. Doch draußen erwartet sie schon Craymen, der mit seiner Black Fleet die Rebellion gegen das herrschende Imperium anstrebt. Er läßt nur Edge am Leben, stiehlt die tiefgekühlte Frau aus dem Stollen und flieht. Beim Versuch, die schwarze Flotte zu verfolgen, wird auch Edge schwer verwundet und stürzt in einen scheinbar endlosen Canyon. Doch unten erwartet ihn nicht etwa der Tod, sondern vielmehr der Drache, der ihn von nun an auf seinen Reisen begleiten wird. Zunächst nur auf Rache aus erkennt Edge im Verlaufe seines Abenteuers, daß er zu mehr bestimmt ist, nämlich zum Schutz der vorzeitlichen Erkenntnisse. Geschützte sind die Towers, die übers ganze Land verstreut sind und zu deren Kontrolle Azel damals erschaffen wurde. Nun beginnt ein Tauziehen um die Towers, und schon bald gerät Edge zwischen die Fronten des größten Krieges, das dieses Land je gesehen hat.

Ein Rollenspiel auf Shooterbasis

Auf Basis der zwei Shoot'em Up-Titel hat Team Andromeda ein stimmungsvolles und sehr gutes Rollenspiel errichtet. Zwei grundlegende Waffen stehen Euch zur Verfügung: Die Gun Eures Helden feuert mehrere Schüsse auf einen Gegner ab, wohingegen der Drachenlaser sich gegen alle in der Nähe befindlichen Gegner richtet, jedoch nicht ganz so



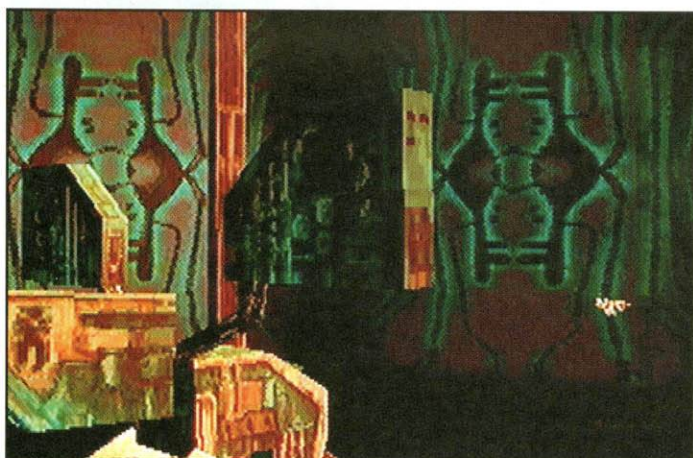
Bei der ersten Begegnung ist Azel noch wenig freundlich...



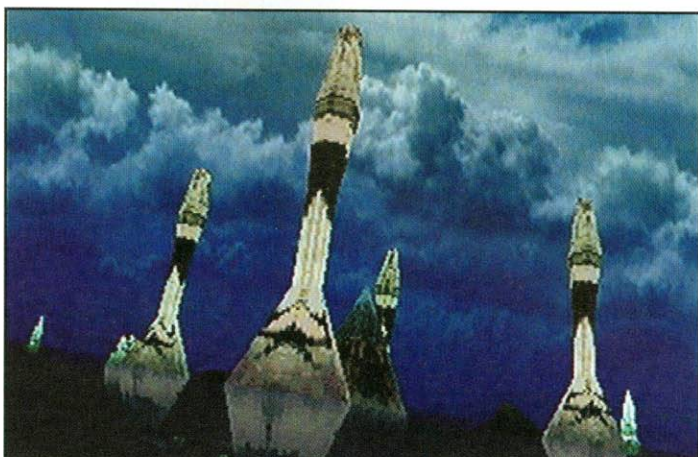
...doch schon bald arbeiten sie und Edge zusammen



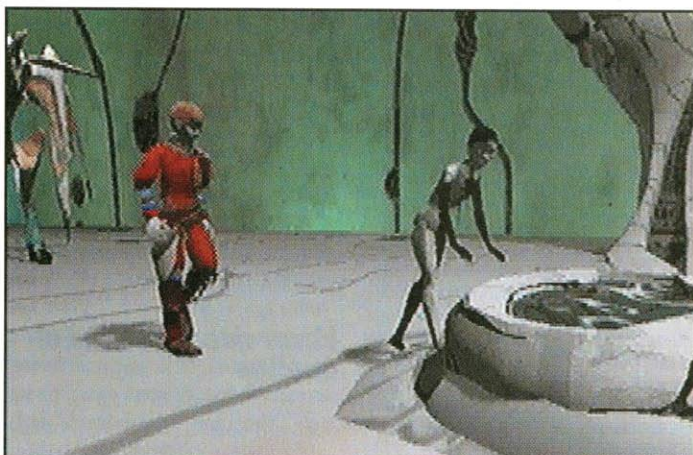
Vor dem letzten Endgegner müssen fünf Drachen besiegt werden



Der Endgegner beim ersten Towerbesuch ist ein harter Brocken



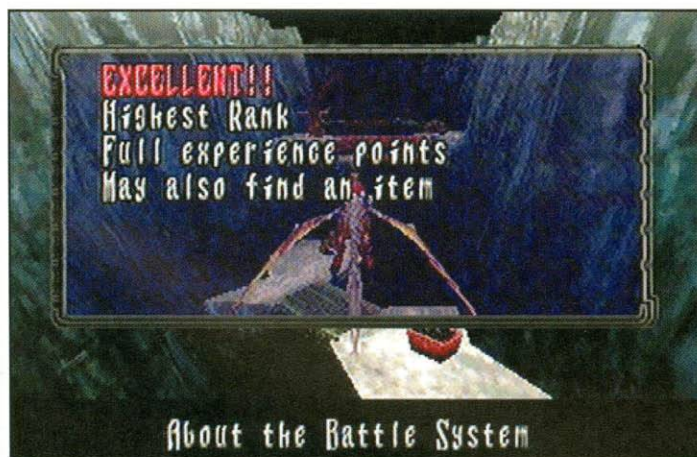
Zahlreiche Zwischenspanne spinnen den Handlungsfaden weiter



Hier trennen sich die Wege der beiden



Nach dem ersten Durchspielen erhält man drei Zusatzspielchen. Hier sieht Ihr das Schluchtrennen



Im Tutorial werden alle Einzelheiten des Spiels haarfein erläutert



Wie bereits in Final Fantasy VII gibt es auch hier einen Untertunnel



Die Monster werden unweigerlich Opfer des Zusammenbruchs der Towers

stark ist. Diese Waffen bleiben Euch durch das gesamte Game erhalten und können lediglich durch ein zusätzliches Item verstärkt werden. Zum Abfeuern ist, ähnlich wie bei FFVII, eine gefüllte Gauge nötig, von denen bei Panzer Dragoon Saga allerdings drei zur Verfügung stehen. Zaubersprüche (Berserks) stehen ebenfalls zur Auswahl. Sie brauchen ein bis drei gefüllte Gauges und verschlingen zudem BP (Berserk Points).

spielerprofil

Vor allen Dingen Einsteiger in das RPG-Genre dürfte Panzer Dragoon Saga ansprechen. Wenige Puzzles, viel Story und ein einfaches Kampfsystem ermöglichen ein problemloses Einleben.

schwierigkeit

Gemäßigt und zu jeder Zeit fair. Der Drachen muß zu keinem Zeitpunkt in aufwendigen Extraschlachten aufgepeppt werden. Auch die Rätsel halten sich in Grenzen.

genrekollegen

Shining The Holy Ark 9/10 (SAT, FG 7/97). Albert Odyssey 7/10 (SAT, 10/97), Final Fantasy VII 10/10 (PSX, FG 11/97)

Von den sechs verschiedenen Klassen von Zaubersprüchen ist die Full-Gauge-Class mit den mächtigsten Zaubern ausgestattet. Um sie auszulösen, müssen alle drei Leisten gefüllt sein, dafür werden aber keine BP verbraucht. Der Zauber, den man aus dieser Klasse auslösen kann, hängt von der Klasse ab, in die man seinen Drachen einordnet. Hier stehen Normal, Attack, Defense, Spiritual und Agility zur Verfügung. So kann ein „normaler Drache“ in der Full-Gauge-Class einen Heilzauber anwählen, die restlichen vier Zauberelemente bleiben ihm jedoch verwehrt.

Im eigentlichen Gefecht sollte man unbedingt ein Auge auf den Radar werfen, denn dort sind die Gefahrenzonen farblich gekennzeichnet. Befindet man sich in einer roten Zone, in der der Gegner besonders hart zuschlagen kann, sollte man in eine weniger gefährliche Zone flie-



Die Waffen kann man nur mit Extras aufpeppen



In solchen Truhen sind die wichtigsten Extras versteckt

gen. Während des Flugs füllen sich allerdings die Leisten nicht, außerdem befinden sich die schwachen Punkte der Gegner oft in der Gefahrenzone. Bewegen kann sich übrigens auch Euer Gegner, wodurch teilweise eine Taktikschlacht um die günstigste Position beginnt. Die Anzahl der Erfahrungspunkte, die wie üblich die Stärke und Ausdauer des Helden wachsen lassen, hängt übrigens davon ab, wie schnell man die Gegner abgefertigt hat und wieviel Treffer man dabei einstecken mußte. Das alles mag sich jetzt mächtig kompliziert anhören, ist jedem Spieler aber nach spätestens einer Stunde in Fleisch und Blut übergegangen.

Segas letzter Hit?

Danke Sega! Endlich mal wieder ein wirklich guter Sega only-Titel. Der letzte vernünftige Titel aus dieser Kategorie wurde mit Shining The Holy Ark bereits in Ausgabe 7/97 vorgestellt. Doch heute blickt man nicht im Zorn zurück, sondern freut sich über dieses rundum gelungene Machwerk. Die Story ist dicht und wird dem Spieler durch die ellenlangen Zwischenspanne hervorragend vermittelt. Die apokalyptische Atmosphäre dieser surrealen Welt wird durch die Grafikdarstellung und den Sound ausgezeichnet unterstrichen. Auch das Gameplay wußte rundum zu überzeugen und ist vor allen Dingen für Einsteiger optimal. Doch leider haben sich einige Schönheitsfehler eingeschlichen, die eine Höchstwertung unmöglich machen. Ein

Grund, warum dieses Spiel auf vier CDs gebannt werden mußte, war sicherlich die Sprachausgabe; allerdings hätte man für meinen Geschmack das japanische Geblubber in der europäischen Version ruhig weglassen können, wenn man schon auf Untertitel umsteigt. Des weiteren muß sich Panzer Dragoon Saga den Vergleich mit FFVII gefallen lassen und zieht dort in jeder Hinsicht den kürzeren. Schließlich kommt noch die geringe Durchspielzeit von ca. 15 Stunden hinzu, was aber wiederum sehr einsteigerfreundlich ist.

Trotzdem bleibt unter dem Strich ein hervorragendes RPG, das sich wirklich jeder Fan dieses Genres ohne Bedenken zulegen kann. Besonders Einsteigern können wir den Titel wärmstens empfehlen, denn er bietet einen kurzweiligen Einblick in das Rollenspielgenre. Für Profis hingegen dürfte der Titel ein wenig einfach sein, Durchspielen ist aber auch für sie Pflicht.



9 von 10

Grafik8
 Sound8
 Gameplay9

Spieler:.....1
 Level:.....Entfällt
 Besonderheiten:.....Backup-Booster

Hersteller:.....Sega
 Entwickler:.....Sega [Team Andromeda]
 Testmuster:.....Sega

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

Battle Garegga Saturn/ Electronic Arts

EA beglückt das Land der aufgehenden Sonne mit einem klassischen 2D-Shooter im Vertikalscrolling. Vier fliegende Kampfmaschinen mit diversen Extras stehen zur Auswahl. Um sowohl Anfängern als auch Profis eine faire Chance zu geben, alle sieben Stages von Battle Garegga zu erleben, gibt es nicht nur Schwierigkeitsgrade von „Sehr einfach“ bis „Ultrahart“, sondern man kann auch die Anzahl der Schiffe, Continues, Extra-Leben, Smartbombs etc. selbst editieren. Grafisch bietet der Titel eine klassische Automatenumsetzung mit marginal auftretenden Slowdowns und sehenswerter Grafik. Genretypisch ein kurzweiliges Spiel, das passionierte Shooter-Freaks in kürzester Zeit durchgespielt haben werden, das jedoch auch immer wieder ein paar Runden wert ist.

Prädikat: Spielbar



Konami Antiques MSX Collection Vol.2 PlayStation/ Konami

Ihr wollt Spiele, die richtig alt sind? Ihr habt noch nicht genug Namco Collections, Atari-Sammlungen und Williams-Compilations? Die Zusammenstellungen zu der in Deutschland kaum beachteten MSX-Konsole sind aufgrund der schwachen technischen Leistungsfähigkeit des Gerätes ziemlich gruselig. Zehn Titel, die kaum C64-Niveau erreichen, beleidigen im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert die Sinne. Die bekanntesten Titel sind TwinBee, Gradius 2, Hyper Sports 3 und der Pitfall-Verschnitt Athletic Land. Wer sich für miese Spielbarkeit, Ruckelgrafik und Pieps-Sound begeistern kann, sollte dringend zugreifen.

Prädikat: Historisch



Ultraman Fighting Evolution PlayStation/ Banpresto

Banpresto, hmmm, das verheißt nichts Gutes. Ultraman bewarb sich schon auf dem SNES um den Titel „Miesestes Videospiel unter der Sonne“. Da erscheint es nur konsequent, diesen Titel auf der PlayStation zu verteidigen. Ultraman sieht aus wie ein durchgeknalltes Kiemenwesen aus einer fernen Galaxie, das es sich leisten kann, trotz seiner knapp vierzig Meter Körpergröße Pyjamakombinationen zu tragen, die der kranken Fantasie einer Horde Pfennigmarkt-Betreiber nach einer falsch abgemessenen Ladung Designerdrogen entstammen könnte. Die abgrundtief häßlichen Kämpfer lassen sich nicht so gut steuern, wie sie technisch in Szene gesetzt wurden. Je nachdem, wie die Jungs gerade drauf sind, reagieren sie mal auf die Joypad-Kommandos, dann wieder nicht. Oder man trifft den Gegner mit einem Move, beim nächsten Versuch verweigert die Kollisionsabfrage dann aber den Dienst. Ein Spiel zum Davonlaufen!

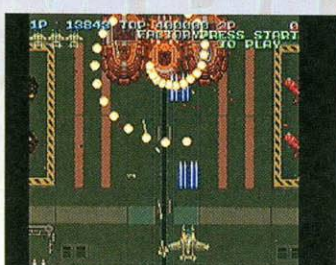
**Prädikat: Spielbar
(nur wer will das schon?)**



Nectaris PlayStation/ Hudson

PC-Engine-Jünger schnalzen noch heute mit der Zunge, wenn von Nectaris die Rede ist. Nectaris darf sich zu den Urvätern der Strategiespiele im Hexfeld-Kleid zählen lassen. Gegenüber der Urversion lassen sich auf der Strategiekarte keine Veränderungen ausmachen. In den Kampf- bzw. technischen Vorstellungen findet man die Vehikel als Polygonobjekte dargestellt. Die vielen kleinen Unterfunktionen wie Wirtschaftskomponente, Rollenspielelemente oder aufwendige Briefings sucht man vergebens. Hier wird Wert auf knallharte Strategie gelegt. Die Missionen sind allerdings nicht mehr die aus der guten alten Zeit, von den über hundert Abschnitten stammen ca. fünfzig Level von japanischen Nectaris-Fans. Ein klassisches Strategiespiel, das zwar grafisch nicht unbedingt vom Hocker haut, -doch Freunde des Genres werden ihren Spaß haben.

Prädikat: Spielbar



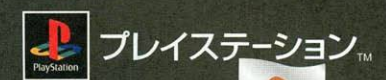
Alle Testmuster
von ACME
Zülpicher Str. 17
50 674 Köln
Tel.: 0221/ 240 88 00



Jetzt
Versandkostenfrei
 Immer dabei: Aufkleber für die Memory-Cards Deines Systems
 Bestellungen bis 17.00 Uhr gehen am gleichen Tag zur Post

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89

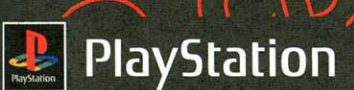


- Aero Fighters Assault (Flight-Action).....149,90
- Bombberman (Action).....99,90
- Blot Corpus (Action).....99,90
- Diddy Kong Racing.....89,90
- Extreme G (Racing).....129,90
- Fifa 98 (Fußball).....139,90
- Gasp (3D-Fighting).....149,90
- Fighters Destiny (3D-Fighting).....139,90
- Myot Wars (Fight-Action).....99,90
- Mission Impossible (Ego-Shooter).....139,90
- Nagano Winter Olympics.....149,90
- NHL Breakaway '98 (Eishockey).....149,90
- Snowboard-Kids (Sports).....99,90
- Star Wars (Action).....119,90
- Wayne Gretzky Hockey '98 (Eishockey).....139,90
- WCW vs NWO (Wrestling).....149,90
- Wetrex (Tüffel).....139,90
- Yoshis Story (Jump'n Run).....99,90

- Abe's Odyssey (Action Jump' n run).....99,90
- Ace Combat II (Flugsimulation/Action)99,90
- Alundra (Rollenspiel).....99,90
- Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....89,90
- Baphomefs Fluch II (Adventure).....99,90
- Batman & Robin (Action).....109,90
- Beyond the Beyond us (Adventure).....129,90
- Bleifuß 2 (Race).....89,90
- Bloody Roar (3D-Fighting).....99,90
- Breath of Fire 3 us (Rollenspiel - 20.4.98).....129,90
- Bugriders (3D-Shooter).....99,90
- Bushido Blade (3D-Fighting).....99,90
- Bust a Move 3 (Tüfelspiel).....89,90
- Castlevania (Action Jump' n Run).....99,90
- Clock Tower us (Adventure).....129,90
- Colony Wars (3D-Space-Combat).....99,90
- Constructor (Simulation).....99,90
- Cool Boarders 2 (Snowboard-Sim).....99,90
- C&C II Red Alert (War-Simulation).....99,90
- Crash Bandicoot Platinum (3D-Jump'n Run).....49,90
- Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n Run).....99,90
- Croc (3D-Jump' n run).....99,90
- Dark Omen (Strategie).....99,90
- Deathtrap Dungeon (Adventure).....109,90
- Discworld II (Adventure).....89,90
- Diablo (Strategie).....99,90
- Dodgem Arena (Action).....99,90
- Dreams (Jump'n Run).....99,90
- Dynasty Warriors (3D-Fighting).....119,90
- Fifa 98 (Fußball).....109,90
- Fighting Force (Fighting).....109,90
- Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).....109,90
- Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
- Forsaken (3D-Action).....109,90
- G-Police (3D-Shooter - 2CD's).....109,90
- Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....119,90
- Jet Rider (Race).....89,90
- Klonoa (Jump'n Run).....99,90
- Kurushi (I.C).....89,90
- Last Vikings II us (Jump' n run).....69,90
- Last World:Jurassic Park II (Jump' n run).....109,90
- Logic the Gathering (Strategie).....99,90
- Marvel Super Heroes (Fighting).....99,90
- MDK (Action).....109,90
- Mega-Man Battle and Chase (Action).....99,90
- Mega Man X3 (Jump' n run).....99,90
- Micromachines V3 (Race).....99,90
- Midway Arcade Greatest Hits.....99,90
- Nagano Winter Olympics.....119,90
- Namco Museum III- V (Klassiker).....89,90
- Nascar Racing '98 (Race).....109,90
- NBA Live '98 (Basketball).....99,90
- Need for Speed 3 (Race).....99,90
- Newman Haas Racing (Race).....119,90
- NHL '98 (Eishockey).....99,90
- NHL Face-Off '98 (Eishockey).....89,90
- NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....99,90
- Nightmare Creatures uncut (Horror).....109,90
- Nuclear Strike (Helicopter-Action).....99,90

- Parasite Eve (Action).....129,90
- Pax Corpus (Action).....99,90
- Point Blank Party-Shooter f. Guncon).....99,90
- Power Soccer II (Fußball).....99,90
- Psychic Force (Fighting).....99,90
- Rascal (Adventure).....99,90
- Rapid Racer (Race).....89,90
- Reboot (Action).....99,90
- Resident Evil us (Horror Adventure).....139,90
- Risiko (Brettspiel).....99,90
- Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's).....139,90
- Rockman Dash (Action).....129,90
- Road Rash 3D (Bike-Race).....99,90
- Rock'n Roll Racing 2 (Race).....99,90
- Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
- Shadow Master (Shoot'm Up).....99,90
- Sign of the Sun (Adventure).....99,90
- Skull Monkeys (Jump' n Run).....99,90
- Snow Racer '98 (Sports).....99,90
- Spawn (3D-Fighting).....89,90
- Spice World.....49,90
- Steel Reign (Tank-Simulation).....89,90
- Streetsfighter Collection (3D-Fighting).....99,90
- Streetsfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....99,90
- Suikoden (Rollenspiel).....109,90
- Super Pang Collection (Puzzle).....99,90
- Super Puzzle Fighter (Tüffel).....89,90
- Tekken III us (3D Fighting).....139,90
- Tetris Plus (Tüffel).....89,90
- Theme Hospital (Simulation).....99,90
- Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter).....159,90
- Time Shock (Flipper).....99,90
- TOCA (Race).....99,90
- Tomb Raider II (Adventure).....109,90
- Total Diving (Race).....99,90
- Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
- Ubik (Adventure).....99,90
- V-Rally (Race).....99,90
- Warcraft II (Fantasy Strategie).....109,90
- Wild Arms us (Rollenspiel).....129,90
- X-Men Children of Atom (Beat'em Up).....99,90

- 3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....129,90
- Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....99,90
- Blue Breaker jp (Rollenspiel).....119,90
- Bombberman Wars jp (Action).....129,90
- Bombberman World jp (Action).....129,90
- Bust A Move (Dance Action).....129,90
- Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....129,90
- Chocoba's M. Dungeon jp (RPG).....119,90
- Critical Blow (3D-Fighting).....129,90
- Cyberbots jp (Beat'em Up).....129,90
- Dead or Alive jp (3D-Fighting).....129,90
- Densha De Go! (U-Bahn-Simulation).....129,90
- Dragon Ball Z jp (Fighting).....49,90
- Einhander jp (Shooter).....129,90
- Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....129,90
- Enigma jp (????).....149,90
- Final Fantasy 5 (Rollenspiel).....129,90
- Frontmission Alternative jp (Strategie).....139,90
- Frontmission 2 jp (Strategie).....139,90
- Gradius Golden jp (Shooter).....129,90
- Gan Turismo jp (Race).....139,90
- Gundam Battle Master 2 jp (Fighting).....139,90
- Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....129,90
- King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
- Konami Antiques 3 jp (Collection).....109,90
- Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
- Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....129,90
- Namco Anthologies 1 jp (Collection).....119,90
- Namco Encore jp (Collection).....119,90
- Nectaris jp (Strategie).....129,90
- Parasite Eve jp (Action).....139,90
- Paro Wars jp (Strategie).....129,90
- Police Nauts jp (Manga Adventure).....89,90
- R-Types (Shooter-Collection).....129,90
- Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....129,90
- Side by Side (Race).....129,90
- Soukaigi jp (Action).....139,90
- Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
- Tales of Destiny jp (Rollenspiel).....139,90
- Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
- Tekken III jp (3D-Fighting).....139,90
- Terradrifter jp (Shooter).....129,90
- Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
- X-Men vs. Streetsfighter jp (Fighting).....129,90
- Xenogears jp (Rollenspiel).....139,90
- Zero Pilot jp (Flight-Simulation).....129,90



- PlayStation.....299,00
- PlayStation+2 Contr.+Mem.Card.....333,00
- EXONY Video-CD MPEG-Adapter.....249,90
- Action Replay (Mogel Mood).....89,90
- Analog/Digital-Controller (Sony).....59,90
- Analog/Digital-Controller Dual Shock (Sony).....99,90
- Analog Fight Stick.....119,90
- Controller (Edge - rot, grün, blau, gelb).....39,90
- Controller (Sony - grau, schwarz, weiß).....44,90
- Controller NeGcon.....89,90
- Guncon.....89,90
- Memory Card (Sony).....39,90
- Memory Card TRIPACK (3 Stick).....79,80
- Mause (Sony).....49,90
- Antennenadapter.....39,90
- Link-Kabel (verbinder 2 PlayStation).....29,90
- RGB-Kabel (für beste Bildqualität).....29,90
- RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....44,90
- RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
- Controller-Verlängerungskabel.....19,90
- Umbausatz.....39,90
- Umbau - dauert ca. 20 min.....89,90
- Airbrush.....auf Anfrage

- Dark Omen (Strategie).....99,90
- Deathtrap Dungeon (Adventure).....109,90
- Discworld II (Adventure).....89,90
- Diablo (Strategie).....99,90
- Dodgem Arena (Action).....99,90
- Dreams (Jump'n Run).....99,90
- Dynasty Warriors (3D-Fighting).....119,90
- Fifa 98 (Fußball).....109,90
- Fighting Force (Fighting).....109,90
- Final Fantasy 7 (Rollenspiel - 3CD's).....109,90
- Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....129,90
- Forsaken (3D-Action).....109,90
- G-Police (3D-Shooter - 2CD's).....109,90
- Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....119,90
- Jet Rider (Race).....89,90
- Klonoa (Jump'n Run).....99,90
- Kurushi (I.C).....89,90
- Last Vikings II us (Jump' n run).....69,90
- Last World:Jurassic Park II (Jump' n run).....109,90
- Logic the Gathering (Strategie).....99,90
- Marvel Super Heroes (Fighting).....99,90
- MDK (Action).....109,90
- Mega-Man Battle and Chase (Action).....99,90
- Mega Man X3 (Jump' n run).....99,90
- Micromachines V3 (Race).....99,90
- Midway Arcade Greatest Hits.....99,90
- Nagano Winter Olympics.....119,90
- Namco Museum III- V (Klassiker).....89,90
- Nascar Racing '98 (Race).....109,90
- NBA Live '98 (Basketball).....99,90
- Need for Speed 3 (Race).....99,90
- Newman Haas Racing (Race).....119,90
- NHL '98 (Eishockey).....99,90
- NHL Face-Off '98 (Eishockey).....89,90
- NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....99,90
- Nightmare Creatures uncut (Horror).....109,90
- Nuclear Strike (Helicopter-Action).....99,90

- Parasite Eve (Action).....129,90
- Pax Corpus (Action).....99,90
- Point Blank Party-Shooter f. Guncon).....99,90
- Power Soccer II (Fußball).....99,90
- Psychic Force (Fighting).....99,90
- Rascal (Adventure).....99,90
- Rapid Racer (Race).....89,90
- Reboot (Action).....99,90
- Resident Evil us (Horror Adventure).....139,90
- Risiko (Brettspiel).....99,90
- Riven (Grafik Adventure- auf 5 CD's).....139,90
- Rockman Dash (Action).....129,90
- Road Rash 3D (Bike-Race).....99,90
- Rock'n Roll Racing 2 (Race).....99,90
- Saga Frontier us (Rollenspiel).....129,90
- Shadow Master (Shoot'm Up).....99,90
- Sign of the Sun (Adventure).....99,90
- Skull Monkeys (Jump' n Run).....99,90
- Snow Racer '98 (Sports).....99,90
- Spawn (3D-Fighting).....89,90
- Spice World.....49,90
- Steel Reign (Tank-Simulation).....89,90
- Streetsfighter Collection (3D-Fighting).....99,90
- Streetsfighter EX plus Alpha (3D-Fighting).....99,90
- Suikoden (Rollenspiel).....109,90
- Super Pang Collection (Puzzle).....99,90
- Super Puzzle Fighter (Tüffel).....89,90
- Tekken III us (3D Fighting).....139,90
- Tetris Plus (Tüffel).....89,90
- Theme Hospital (Simulation).....99,90
- Time Crisis+Guncon (Ego-Shooter).....159,90
- Time Shock (Flipper).....99,90
- TOCA (Race).....99,90
- Tomb Raider II (Adventure).....109,90
- Total Diving (Race).....99,90
- Treasures of the Deep (Adventure).....99,90
- Ubik (Adventure).....99,90
- V-Rally (Race).....99,90
- Warcraft II (Fantasy Strategie).....109,90
- Wild Arms us (Rollenspiel).....129,90
- X-Men Children of Atom (Beat'em Up).....99,90
- Crash Bandicoot (Jump'n Run).....49,90
- Destruction Derby 2 (Race).....49,90
- Formel 1 (Race).....49,90
- Micromachines V3 (Race).....49,90
- Porsche Challenge (Race).....49,90
- Ridge Racer Revolution (Race).....49,90
- Soulblade (3D-Fighting).....49,90
- Soviet Strike (Hel-Action).....49,90
- Tekken II (3D-Fighting).....49,90
- Tomb Raider (Adventure).....49,90
- Wipe Out 2097 (Race).....49,90

- 3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....129,90
- Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....99,90
- Blue Breaker jp (Rollenspiel).....119,90
- Bombberman Wars jp (Action).....129,90
- Bombberman World jp (Action).....129,90
- Bust A Move (Dance Action).....129,90
- Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....129,90
- Chocoba's M. Dungeon jp (RPG).....119,90
- Critical Blow (3D-Fighting).....129,90
- Cyberbots jp (Beat'em Up).....129,90
- Dead or Alive jp (3D-Fighting).....129,90
- Densha De Go! (U-Bahn-Simulation).....129,90
- Dragon Ball Z jp (Fighting).....49,90
- Einhander jp (Shooter).....129,90
- Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon).....129,90
- Enigma jp (????).....149,90
- Final Fantasy 5 (Rollenspiel).....129,90
- Frontmission Alternative jp (Strategie).....139,90
- Frontmission 2 jp (Strategie).....139,90
- Gradius Golden jp (Shooter).....129,90
- Gan Turismo jp (Race).....139,90
- Gundam Battle Master 2 jp (Fighting).....139,90
- Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....129,90
- King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
- Konami Antiques 3 jp (Collection).....109,90
- Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....139,90
- Metal Slug jp (Jump' n Shoot).....129,90
- Namco Anthologies 1 jp (Collection).....119,90
- Namco Encore jp (Collection).....119,90
- Nectaris jp (Strategie).....129,90
- Parasite Eve jp (Action).....139,90
- Paro Wars jp (Strategie).....129,90
- Police Nauts jp (Manga Adventure).....89,90
- R-Types (Shooter-Collection).....129,90
- Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....129,90
- Side by Side (Race).....129,90
- Soukaigi jp (Action).....139,90
- Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel).....139,90
- Tales of Destiny jp (Rollenspiel).....139,90
- Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....139,90
- Tekken III jp (3D-Fighting).....139,90
- Terradrifter jp (Shooter).....129,90
- Thunderforce 5 jp (Shooter).....129,90
- X-Men vs. Streetsfighter jp (Fighting).....129,90
- Xenogears jp (Rollenspiel).....139,90
- Zero Pilot jp (Flight-Simulation).....129,90

Außerdem führen wir:
 SATURN JP VIDEO CD's
 G-SHOCK's ARTBOOKS
 HINTBOOKS POSTER
 MERCHANDISE ANIMES



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

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
 Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht
 Resellers welcome

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

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

FAQ

-> fabian antwortet qualifiziert

Zum definitiv letzten Mal: Wieso sind PlayStation-CDs auf der Unterseite schwarz?

Unglaublich, aber wahr - immer noch erreichen sich fast täglich Zuschriften, die exakt diese Frage stellen. Dies liegt zum einen daran, daß permanent Falschmeldungen zu diesem Thema im Umlauf sind, und zum anderen, daß immer neue Käufer auf die Sony-Hardware zurückgreifen und auch deshalb zwangsläufig diese Frage auftaucht. Um es endgültig klarzustellen: Die schwarze Unterseite ist ein optischer Gag und hat weder eine Kopierschutzfunktion, noch schützt sie die CDs vor Kratzern. Eure PlayStation-Spiele solltet Ihr also ebenso sorgsam behandeln wie andere „Standard-CDs“.

Woran erkenne ich, ob mein Fernseher NTSC- bzw. RGB-tauglich ist?

Das ist nicht ganz einfach, da immer mehr Fernsehgeräte ein

Pseudo-PAL vertragen, sprich 60Hz Bildwechselfrequenz und PAL-Bildnorm. Normalerweise handelt es sich bei unserer Fernsehnorm um ein 50Hz-Signal, das von der europäischen PlayStation-Software auch geliefert wird. Um also die NTSC-Tauglichkeit zu prüfen, bleiben zwei Möglichkeiten: Entweder sollte man einen Blick in die Anleitung werfen (habt Ihr wahrscheinlich eh' schon getan), die auf den letzten Seiten Auskunft über die technischen Daten gibt. Wird hier als Norm auch NTSC 3,58 aufgeführt, habt Ihr ein kompatibles Gerät. Die andere Möglichkeit sieht so aus: Ihr besorgt Euch eine Import-CD für die PlayStation oder ein Import-Nintendo 64 samt Importmodul und stöpselt die Konsolen über Videocinch oder SVHS an den Fernseher. Erscheint das Bild farbig, so ist alles bestens. Erscheint das Bild hingegen in Schwarzweiß und läuft zudem wie bei schlechtem Empfang von oben nach unten durch, so verkräftet das Gerät weder NTSC noch 60Hz. Erhält man lediglich ein Schwarz-weiß-Bild, das aber nicht „durchläuft“, so verträgt die Glotze lediglich den Farbräger nicht, ist aber 60Hz tauglich. Sollte die eben erwähnte 60Hz-Tauglichkeit bestehen, dürfte auch der RGB-Check positiv ausfallen. Auch hier gibt die Anleitung, wenn auch indirekt, Auskunft. Entdeckt man ein Scart-Symbol, bei dem jeder der insgesamt 21-Pins mit einer Belegung benannt ist, handelt es sich um ein vollbeschaltetes Exemplar, das mit Nintendo 64 oder PlayStation gerne Kontakt aufnimmt.

Stehen Importtitel im Softwareschrank, sollte auch der schon beschriebene 60Hz-Check durchgeführt werden.

Fabian antwortete unqualifiziert (großes Sorry!)

Da ist mir doch in der Ausgabe 4/98 ein kleiner Fehler unterlaufen, den es jetzt zu berichtigen gilt. Nach Entschuldigungen will ich gar nicht erst großartig suchen (Bus verpaßt, Kakao umgefallen, von Außerirdischen entführt), Fakt ist, daß die amerikanischen Game Shark-Codes doch auf einem Gamebuster aktiviert werden können. Leser Jens Schuhmacher aus Hamburg hat diesen Fehler gleich bemerkt und nutzt den Anlaß, um auf Probleme mit der Software aufmerksam zu machen. Er empfiehlt deshalb die Version 1.94, die sich von diversen Internetseiten problemlos herunterladen läßt. Daß natürlich nur die Codes für amerikanische Spiele mit der amerikanischen Version funktionieren, dürfte den meistens Lesern zwar bekannt sein, doch zusätzliche Aufklärung schadet bekanntlich nie. Der eigentliche Fehler lag bei uns am Zeitpunkt der Aktivierung des Geräts, man sollte den Game Buster nach Möglichkeit erst nach dem Ladevorgang aktivieren und beim Erreichen des gewünschten Effekts wieder ausschalten.

Übrigens, ab der nächsten Ausgabe werden wir wieder vermehrt Codes abdrucken, in der Vergangenheit ist dies wegen fehlerhafter Quellen bewußt vernachlässigt worden.

FEEDBACK

SIE SCHREIBEN - WIR LESEN



FUN GENERATION-FEEDBACK-MAX-PLANCKSTR. 13-97204 HÖCHBERG-ELEKTROPOST:CYPRESS@MAINFRANKEN.DE



In der Ausgabe 3/98 bzw. 4/98 Eures vorzüglichen Magazins habe ich nun erneut etwas über Segas Katana, oder wie auch immer die Konsole letztendlich heißen wird, gelesen. Ich sehe es schon kommen, das wird wieder ein ähnlicher Hype wie bei allen Sega-Konsolen, die bis jetzt erschienen sind. Beim Mega Drive ließ ich mir das ja noch alles eingehen, besonders Spiele wie Shinobi wußten zu begeistern und sorgten für tagelange Spielsessions. Auch die „zweite Generation“ mit Topspielen wie EA Hockey, Streets of Rage, Castle of Illusion und Sonic the Hedgehog bereitete Unmengen von Spaß. Selbst in der Zeit, als das Super Nintendo immer mehr an Land gewann, ließ der Softwaresupport keinesfalls irgendwelche Wünsche offen. Nach langem Hin und Her erschienen schließlich auch die ersten Konami-Titel (Turtles und Co.) für den 16-Bitter, sogar Street Fighter 2

schaffte den Sprung ins Sega-Lager. Der Anfang vom Ende kam schließlich mit dem Mega-CD: Im Gegensatz zu Nintendo, die lediglich jede Woche ihre Angaben bezüglich eines Super Famicom CD-Laufwerks änderten, brachte Sega seine Variante leider sogar auf den Markt. Mit den lächerlichen Spielen Earnest Evans, Sol-Feace und Heavy Nova, die bezeichnenderweise später auf Cartridge erschienen, wurde niemandem wirklich richtig Freude bereitet, nicht zuletzt da das Gerät viel zu teuer und technisch überholt war. Lediglich die Titel Silpheed, Lunar - The Silver Star bzw. Eternal Blue und Thunderhawk waren richtig gut. Okay, Sonic CD und Final Fight CD waren auch nicht ohne, wären allerdings wohl auch auf Modul zu realisieren gewesen. Damit nicht genug: Obwohl das Gerät auch in den Staaten flopte, schob man fleißig tolle FMV-Experimente hinterher, die dem Ruf als ausgezeichneter Spielehersteller mit Sicherheit geschädigt haben. Wahrscheinlich hat sich lediglich Digital Pictures (Macher von Night Trap, Sewer Shark, Switch etc.) mit dem Sega-CD eine goldene Nase verdient. Nachdem die Kiste also

endgültig für niemanden mehr interessant war, folgten fast zeitgleich die Ankündigungen für den Saturn und (!) das 32X. Laut Sega war der Saturn aufgrund des hohen Preises nicht für den Massenmarkt bestimmt, der deshalb den Recycling-Aufsatz 32X vorgesetzt bekam. Zwar war Virtua Racing Deluxe spielerisch durchaus als sehr gut zu bezeichnen, sowohl der Software-Support als auch die Grafik ließen aber stark zu wünschen übrig. Die Mehrzahl der veröffentlichten Titel waren Mega-Drive-Umsetzungen mit leicht verbesserter Grafik, aber insgesamt alles kein Grund, sich den überbeurteilten Aufsatz nach Hause zu holen. Wenn ich mich recht erinnere, erschienen sogar ein paar Spiele, die die Kombination Mega Drive, Mega-CD und 32X unterstützten, erneut aus dem legendären Softwarehaus Digital Pictures. Nachdem nun auch diese Hardware von niemanden gekauft wurde, mutierte der Saturn entgegen aller Ankündigen plötzlich doch zum Produkt für die breite Masse, nicht zuletzt da mit der PlayStation ein guter Konkurrent an den Start gegangen war. Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Zum einen hatte

Öffnungszeiten :
Mo. - Fr. : 10.30 - 18.30

SUNFLEX

TEKKEN III JP 135,-
inkl. 8 MEG CARD **155,-**
inkl. DUAL SHOCK **229,-**

Ab 2 Spielen
versenden wir
portofrei!

02352-953350
02352-953285

Direktimporte aus ASIEN, USA und EUROPA bei uns erhältlich!
24h Bestellfax : 02352-953349



Batman & Robin (April)	Dt	95	Final Fantasy Tactics Hintbook	Us	29	Need for Speed 3	Dt	88	Power Soccer 98	Dt	125
Body Roar	Dt	85	Forsaken (Mai)	Dt	88	NewMan Haas Racing	Dt	95	G.A.S.P.	Dt	129
Death of Fire 3 (April)	Us	109	Saga Frontier	Us	109	NHL Powerplay 98	Dt	79	Diddy Kong Racing	Dt	85
Broken Holy	Dt	95	Gex 3 D	Dt	95	Nightmare Creatures	Dt	88	Fighters Destiny	Dt	129
Broken Sword	Us	109	Gran Turismo	Us	129	One	Dt	88	Bomberman	Dt	85
Shishido Blade	Dt	88	Gran Turismo (Mai)	Us	189	Overboard	Dt	79	Nagano Winter Olympics	Dt	129
Shishido Blade 2	Us	129	Indy 500 (April)	Dt	88	Pandemonium 2	Dt	88	Lamborghini	Dt	119
Fast a Move 3	Dt	75	Shadow Master	Dt	79	Parasite Eve	Us	139	Blast Corps	Dt	111
Cardinal Syn (Mai)	Us	109	Lode Runner	Us	109	Pax Corpus	Dt	88	Tetrisphere	Dt	85
Rock Tower	Dt	95	Lucky Luke	Dt	88	Pitfall 3-D	Us	109	NHL Breakaway 98	Dt	129
Time Killer	Us	109	Masters of Teräs Käsi	Dt	88	Tenhu	Us	129	Chameleon Twist	Dt	125
Dark Queen	Dt	88	Skull Monkeys	Dt	79	Power Soccer 2	Dt	88	Extreme G	Dt	119
Dead or Alive	Us	109	Tekken 3	Us	Call	Premier Manager 98	Dt	95	Mischief Makers	Dt	79
Deathtrap Dungeon	Dt	95	Men in Black	Dt	88	Pro Pinball - Timeshock	Dt	88	F1 Pole Position	Dt	119
Diablo	Dt	88	Midnight Run	Dt	95	Rascal	Dt	88	Dark Rift	Dt	119
Judgem Arena	Dt	85	Nagano Olympics	Dt	95	Reboot	Dt	88	Top Gear Rally	Dt	119
Handheld (Mai)	Us	109	NBA Hangtime	Dt	95	Resident Evil 2 Hintbook	Us	29	Mace - The Dark Age	Eu	129
Pro Soccer 98	Dt	79	NBA Pro 98	Dt	85	Resident Evil 2	Us	129	Yoshis Story	Dt	88
Final Fantasy Tactics	Us	109	NBA Shootout 98	Us	109	Road Rash 3 D	Dt	88	Golden Eye	Eu	Call

ZUBEHÖR

Multinorm Playstation incl. Rgb Kabel.....	349
1 Playstick für Standard Joypad.....	22
Movie Card für Video Cds.....	222
Action Replay Pro.....	69
Dual Shock Rumble Analog Controller.....	99
Infrarot Joypads (2 Stück).....	69
JNI! Joypad (Turbo & Slowmotion).....	25
JNI! Joypad Extension Kabel.....	15
JNI! Joypad.....	22
Laser Pointer Machine Lightgun.....	89
Lightgun mit Laseraufsatz.....	44
JNI! Link Kabel.....	18
JNI! Memory Card 1080 Block.....	99
JNI! Memory Card 120 Block.....	39
JNI! Memory Card 15 Block.....	22
JNI! Memory Card 360 Block.....	59
JNI! Rgb Kabel.....	18



ZUBEHÖR

2 in 1 Rumble Pak mit 1 Meg MC.....	39
2 in 1 Joypad mit Rumble Pak (März)..	Call
2 in 1 Rumble Pak mit 256 Kb MC.....	29
Stepdown Converter.....	33
Nintendo 64 Power Bag.....	29
Action Replay Pro (März).....	Call
Infrarot Joypad (März).....	Call
Joypad (Turbo und Slowmotion).....	39
Joypad Extension Kabel.....	15
Multioption Joypad (5 Farben).....	49
Netzteil 80-250 Volt.....	99
Memory Card 1 Meg.....	29
SUN! Memory Card 256 Kb.....	19
Multinorm Adapter Pro V1.2.....	33
SUN! Rgb Kabel.....	22
Rumble Pak.....	19
Weitere Artikel auf Anfrage	

Händlerbetreuung

Tel.02352-953279
Fax.02352-953280

ONLY NINTENDO 64
06222-380223
SUNFLEX POINT L.O.C.

Achtung Händler

Durch Eigenproduktion in Asien bieten wir Top Preise für Zubehör wie z.B. Joypads, Memory Cards und diverse Kabel. Erkundigen Sie sich jetzt bei unserer Händlerbetreuung, die Ihnen gern ein persönliches Angebot erstellen wird.

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen - Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderung und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Importprodukte sind kursabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Versandkosten 9,90 DM - Es gelten unser Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden - Preisliste gegen 3 DM Rückporto -

Vorbestellungen jederzeit möglich

man es sich mit einigen Third-Party-Herstellern verscherzt, und zum anderen waren auch nicht alle Händler bereit, noch mal einen Verlust mit einer weiteren Sega-Konsole einzufahren. Der fehlende Marketing-Support tat den Rest, bereits nach kurzer Zeit stand fest, daß sich der Saturn nicht gegen die PlayStation durchsetzen würde. Als schließlich das Nintendo 64 erschien, fungierte der 32-Bitter noch maximal als Zweitkonsole, auf der man manchmal noch eine Runde Sega Rally spielt. Und jetzt sickern die ersten Daten vom Nachfolger durch, und alle schreien schon wieder Hurra! Es ist doch anzunehmen, daß es wieder so ein Desaster geben wird wie schon mit all den Geräten zuvor. Wie seht Ihr das? Seid Ihr bereits jetzt von dem Erfolg des Saturn-Nachfolgers überzeugt, oder herrscht auch bei Euch eine gewisse Skepsis?

Viele Grüße - Volker Steffke, Braunschweig



Dein Brief hat mir besonders gut gefallen, da ich selbst ein intensiver Mega Drive-User war. All die genannten Titel stehen auch bei mir im Softwareregal, wenn auch zwischenzeitlich etwas angestaubt. Bezüglich der Flops muß ich Dir recht geben. Zwar war das Mega-CD nicht ganz so schlecht, wie Du es hier darstellst, allerdings war der Zeitpunkt des Launches denkbar ungünstig gewählt. Und obwohl das Gerät dann mit gewaltiger Verspätung auch nach Deutschland kam, lag lustigerweise das brachial schlechte Road Avenger bei. Von ähnlicher Qualität waren dann auch die Verkäufe, die stark hinter den Erwartungen zurückblieben. Ungekrönter Höhepunkt war jedoch das sagenhafte CDX (Mega Drive und Mega-CD Kombination in Discman-Größe), das sich zum Preis von 899,- DM so gut wie gar nicht verkaufte. Sicher ist die Euphorie gegenüber einer neuen Konsole immer groß, besonders wenn mal wieder 1:1-Umsetzungen von Arcade-Titeln angekündigt werden. Zugegeben, es wäre das erste Mal in der Geschichte der Videospielekonsolen, daß wirkliche Spielhallenqualität erreicht werden würde. Weder die PlayStation noch das Nintendo 64 lieferten letztendlich die exakte Qualität der Vorbilder; zwar waren Ridge Racer und der mittlerweile indizierte

Rare-Prügler beide sehr gut gelungen, doch hier von einer perfekten Umsetzung zu sprechen, wäre fast schon frech. Schaut man sich aktuelle Sega-Titel wie Sega Rally 2 oder The House of The Dead in einer Spielhalle näher an, wird sehr schnell klar, wie schwer das Unterfangen einer guten Konvertierung werden wird. Prinzipiell freuen wir uns hier in der Redaktion über jede neue Konsole, schließlich leben wir von der Berichterstattung über sämtliche Systeme. Du kannst also davon ausgehen, daß wir kurz nach dem Release auch Segas Katana ausführlich vorstellen. Die erhältlichen Spiele werden wie gewohnt getestet, wie immer ohne jegliche Kompromisse. Wie es um die Hardware steht und was man letztendlich aus ihr herauskitzeln kann, werden die technischen Daten zwar vermuten lassen, zeigen wird sich das Potential jedoch erst mit der Software. Bestes Beispiel ist in diesem Falle der Saturn, der auf dem Papier mit seinen zwei Prozessoren richtig gut dastand, in der Praxis ließ sich das vielgelobte Parallel-Processing allerdings nur von wenigen Programmiererteams realisieren. Bevor wir also alle ein Loblied auf den Katana anstimmen, warten wir mal ab, was die Zukunft bringen wird. Auf jeden Fall sollte sich Sega bewußt sein, daß sich Ihre nächste Hardware angesichts der starken Konkurrenz keine Schwächen leisten darf, besonders softwareseitig sollte zum Start diesmal ein stärkeres Angebot zur Verfügung stehen.



Ich lese Eure Zeitschrift schon seit einer ziemlich langen Zeit, und ich muß Euch sagen, daß sie echt super ist. Doch in Eurer letzten Ausgabe 4/98 traute ich meinen Augen kaum. Das Spiel Referee 98 ist genau das, was ich will. Der Test war super, und ich telefonierte sofort mit einigen Fachhändlern, doch keiner wußte, daß es überhaupt so ein Spiel gibt, geschweige denn, wann es kommt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir sagen könntet, woher und wann ich das Game kriege. Ich würde Euch darum bitten, mir vielleicht zurück zu mailen, damit ich gleich weiß, wo ich es kriege.

Vielen Dank Jakobowicz <tomjack@compuserve.com> Tom, München



Ich hätte da ein paar Fragen, und zwar:

1. Ist der Test von Referee 98 - Whistle to World Cup nur ein Aprilscherz?
2. Was haltet Ihr von dem Produkt „Interactor“, von Dataflash, das einen Fausthiebe, Tritte, Kollisionen etc. am eigenen Leib verspüren lassen soll, bzw. von welchen Spielen wird er unterstützt?
3. Seid Ihr noch im Internet zu erreichen?
4. Wie steht es um die Qualität der Lightgun „Real Action Lightgun“ von JoyTech?

Hermann Uher Hermann.Uher@t-online.de



1. Nein, wie kommst Du denn auf diese abwegige Idee? Noch immer ist die ganze Fun Generation-Crew im Referee 98-Fieber, Götz hat zwischenzeitlich seine erste Europameisterschaft gepiffen; und auch Binzi hat endlich das richtige Timing gefunden, sein erster internationaler Auftritt läßt wohl nicht mehr lange auf sich warten. Nur Kai läßt sich vom dem Schiedsrichter-Fieber absolut nicht anstecken, wohl nicht zuletzt deshalb, da er noch immer intensiv für die Virtual Dart-Meisterschaft übt. Zu dem Thema Referee 98 kann ich an dieser Stelle auch gleich noch ein paar weitere News unter das Volk bringen. Laut Lirpa Entertainment (was heißt Lirpa eigentlich rückwärts?) erscheint mit Referee 98DD sogar eine Umsetzung für das 64DD, die dann regelmäßig über M/O-Disc regeltechnische Updates erfährt. Hoffentlich nutzen andere Hersteller dieses beschreibbare Medium ähnlich sinnvoll. Übrigens, Besitzer von 100Hz-Fernsehgeräten sollten beim Händler nach dem Virtual-Whistle Extension Kit fragen, das zum Preis von 29 DM erworben werden kann und die benötigte Frequency-Weiche beinhaltet. (HALLO, es war alles nur ein Aprilscherz!!)

2. Der Interactor ist ein Produkt für den Zocker, der vom Dual Shock Pad bis hin zum Rückprojektionsfernseher wirklich schon alles hat. Ein nettes Gimmick, nicht mehr und nicht weniger. Unterstützt wird der Interactor prinzipiell von jedem Spiel, da eine integrierte Hardware die benötigten Signale aus dem Audiosignal filtert und dann in Form von Vibrationen an den Interactor weiterleitet.
3. Im Internet erreichst Du uns nur über die altbekannte email-Adresse, die am Ende des Heftes im CyPressum zu finden ist.
4. Für Lightgun-Freaks empfehlen wir folgende zwei Produkte: zum einen die hervorragende gunCon45 aus dem Hause Namco; wer zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen will, greift zu der in Ausgabe 4/98 vorgestellten Real Action Lightgun, die als einzige sowohl den Sega Saturn als auch beide PlayStation-Normen unterstützt und zudem über eine Rückstoß-Funktion verfügt.



Hallo Ihr xxxxxx und Lutschis der FG-Crew, (Anmerkung der Red.: Tolle Anrede!) (...) Außerdem habe ich noch ein paar Fragen, bitte antwortet mir.

- 1) Was ist denn jetzt offiziell mit dem Link-Anschluß? Ist er abgeschafft, oder werden doch noch Spiele entwickelt, die ihn nutzen?
- 2) Warum ist bei den „neueren“ Rennspielen der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus so schlecht (Porsche Challenge, F1 '97...)? Wo ist der absolut geniale „Need for Speed 1“-Modus geblieben, in dem man so gut wie keinen Qualitäts-

verlust hat hinnehmen müssen, zu zweit gegen das Computerfeld antreten konnte und sich die Grafik nicht erst in einem Meter Sichtweite aufbaute? Dann lieber nur die Link-Option, wie bei wipEout und Nachfolger. Bin ich der einzige, der Spiele regelmäßig zu zweit spielt? Könnt Ihr als Fachzeitschrift nicht mal den Verantwortlichen auf die Füße treten?

- 3) Zu Resident Evil 2: Sehr früh (noch zu Elza Walker-Zeiten) wurde von einem Link-Modus gesprochen, und ich würde Capcom raten, diesen in Teil 3 (kommt doch noch, oder?) zu berücksichtigen, man sollte sich aufteilen, Sachen untereinander tauschen, sich gegenseitig Feuerschutz geben, sich zu Hilfe kommen können usw. Ich jedenfalls kenne genug Leute, die sich allein deswegen eine PlayStation kaufen würden. Könntet Ihr das weiterreichen oder müßte ich mich direkt an Capcom wenden?
- 4) Ich habe Resident Evil 2 das erste Mal in vier Stunden und 52 Minuten durchgespielt, was mit elf Mal speichern zu einem B-Ranking führte. Das zweite Szenario habe ich in vier Stunden und zwei Minuten durchgespielt (mit neun Mal speichern), ich freute mich schon

auf Hunk, doch nix da, denn es gab nur ein D-Ranking. Wieso? Lohnt es sich, Resident Evil 2 zum dritten Mal durchzuspielen? Gibt's was Neues? Wird vielleicht der Auftritt des Golems erklärt?

Nicolas Schöppner



- 1) Der Link-Anschluß ist trotz zahlreicher Ankündigungen nicht abgeschafft, auch die neueren Geräte verfügen immer noch über den notwendigen Anschluß, auch für Softwarenachschub wird weiterhin gesorgt sein. Ärgerlich ist hingegen die Wegrationalisierung der Cinchausgänge, Besitzer einer solchen PlayStation sind also auf ein spezielles Kabel oder den Umweg über den Fernseher angewiesen.
- 2) Dein Vergleich ist leider nicht ganz zeitgemäß. The Need for Speed hatte keine besonders detaillierte Grafikkengine, deshalb gab es keine großen Probleme im Zwei-Spieler-Modus, sowohl Geschwindigkeit als auch Detailreichtum zu erhalten. Schaut man sich zum Vergleich aktuelle Highlights wie Gran Turismo oder den drit-

ten Teil von Need for Speed 3 an, wird klar warum die Mehr-Spieler-Option oftmals nicht das Gelbe vom Ei darstellt. Diese opulenten und sich grafisch am Limit bewegendem Grafikorgien lassen keine Aufteilung der Hardwarepower zu, da sie bereits im Single-Player-Mode an ihre Grenzen stoßen. Den letzten Ausweg stellt deshalb mit Sicherheit der angesprochene Link-Modus dar, leider wird dieser oftmals vernachlässigt.

- 3) Da erinnert sich doch tatsächlich jemand an die Urversion von Resident Evil 2, die damals recht schnell wieder in der Versenkung verschwand. Die Idee mit der Simultant-Action ist durchaus sehr gut, eine gelungene technische Umsetzung halte ich jedoch für eher unwahrscheinlich, wahrscheinlich scheitert eine kompetente Realisierung an den immer noch nicht gerade unwesentlichen Ladezeiten. An Capcom brauchst Du dich damit allerdings nicht mehr wenden, da deine Message über unser Heft hoffentlich den Weg zu den richtigen Leuten findet.

HIT TIP

HIT TIP

YOSHI'S STORY
DM 89,-

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT.....	DM 139,-
BOMBERMAN.....	DM 89,-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	DM 129,-
CRUIS'N USA.....	DM 89,-
CRUIS'N WORLD.....	DM 89,-
DIDDY KONG RACING.....	DM 89,-
DUAL HEROES.....	DM 139,-
FIFA '98.....	DM 129,-
FIGHTER'S DESTINY.....	DM 139,-
FRANKREICH '98 - DIE FUSSBALL-WM.....	DM 129,-
GOEMON-MYSTICAL NINJA.....	DM 139,-
GOLDEN EYE.....	DM 139,-
JOHN MADDEN 64.....	DM 139,-
LYLAT WARS.....	DM 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS '98.....	DM 139,-
NBA COURTSIDE.....	DM 89,-
NBA PRO '98.....	DM 139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98.....	DM 119,-
NHL BREAKAWAY '98.....	DM 129,-
OLYMPIC HOCKEY '98.....	DM 89,-
SNOWBOARD KIDS.....	DM 89,-
TETRISPHERE.....	DM 129,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98.....	DM 139,-
WCW VS. NWO.....	DM 89,-
YOSHI'S STORY.....	DM 24,-
YOSHI'S STORY SPIELERERATER.....	DM

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT.....	DM 299,-
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN BLAU, GELB, GRÜN, ROT, SCHWARZ DM	59,-
N64 RUMBLE PACK (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
N64 RUMBLE PACK INCL. MEMORY CARD (OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
RF SET (ANTENNENKABEL).....	DM 49,-
N64CONTROLLER PACK.....	DM 39,-

HARDWARE FREMDHERSTELLER

ANTENNENKABEL.....	DM 29,-
GAMEBUSTER.....	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL. RUMBLE PACK.....	DM 159,-
RGB SCARTKABEL.....	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL.....	DM 69,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG.....	DM 15,-
MEMORYCARD 256K.....	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG).....	DM 49,-

VERSANDKOSTENFREI*

MO. -FR. 09.00 -19.00 UHR

BESTELLUNG 0491-92806-31

CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
TELEFON :0491 - 92806-31 FAX : 0491 -92806-18

COMPUTER UND VIDEOSPIELE mbH
FRIESENSTR. 62 - 26789 LEER

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT VON DM 50,-VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE KONTONUMMER ANGEBEN) BEI NICHT ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE PAUSCHALE BEARBEITUNGSGEBÜHR VON DM 20,-VERSANDKOSTEN BEI BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20. ANGABEN OHNE GEWÄHR.

*** Last Minute!**

Die Auflösung zum Resident Evil 2 Ranking System ist in der First Aid zu finden!

4) Für das ziemlich komplexe Ranking-System gab es noch letzten Monat keine definitive Aufschlüsselung. Unsere Angaben in der Fun Generation 4/98 sind lediglich Erfahrungswerte; sollte es jedoch irgendwann einmal die ultimative Lösung geben, wirst Du sie mit Sicherheit in der Fun Generation nachlesen können. Ein drittes Mal mußt Du Resident Evil 2 übrigens nicht durchspielen, das Geheimnis des Golems wird, wenn überhaupt, erst im nächsten Teil geklärt.*



1. Bei einem Selbstbauversuch habe ich leider meine PlayStation aus Versehen beschädigt. Gibt es vielleicht irgendeine Adresse, an die ich das Gerät zur Reparatur einschicken kann, denn ich will ohne PlayStation nicht mehr leben.

2. Warum bringt Ihr keine Poster mehr? Ich fand das immer sehr gut.
3. Was bedeuten eigentlich diese Coupons zum Ausschneiden? In der neuesten Ausgabe ist es Teil 14 von 453. Bis man alle Teile hat, dauert es doch 28 Millionen Jahre.
So, das war's mit meinen Fragen
P.S.: Ich hab' schon einmal einen Leserbrief an Euch geschickt, aber er wurde nie beantwortet. Ist das normal, oder habt Ihr es vergessen?

Michael Kastler, Bad Wörishofen



1. Es ist jetzt natürlich schwierig, eine Ferndiagnose zu stellen. Falls Du allerdings nur eine Sicherung geschossen hast, dürfte eventuell Abhilfe geschaffen werden können. Wende dich einfach an den Händler, von dem Du den Umbausatz bezogen hast, mit aller Wahrscheinlichkeit wird er Dir weiterhelfen können.

2. Mit dieser Fun Generation bekommst Du nach zweimonatiger Pause wieder einen hübschen Wandschmuck geliefert, hoffentlich treffen die Motive Deinen Geschmack. Ein monatliches Poster ist in der Praxis leider

so gut wie unmöglich, denn wer hängt sich schon freiwillig irgendwelche wahllos selektierten Gurkenmotive an die Wand? Deshalb wirst Du in der Fun Generation immer nur zu gegebenen Anlässen (Gex, Grand Theft Auto, Resident Evil D.C., Resident Evil 2) diese Beilage finden. Übrigens, für die nächste Ausgabe haben wir uns bezüglich des Posters schon jetzt etwas nettes einfallen lassen...

3. Die Coupons bedeuten primär Spaß beim Ausschneiden; sollte es auf die Nummer 453 zugehen, werden wir Euch ein Ergebnis präsentieren, das Ihr in Euren kühnsten Träumen nicht erwartet hättet. Nur soviel sei jetzt schon verraten: Zwei Leser - Hönchberg - und noch vieles mehr...

Leider können wir aus Zeitgründen nicht alle Leserbriefe beantworten, gerade bei Fragen zu Tips und Tricks verweisen wir an dieser Stelle auf Hotline, die gerne und bereitwillig weiterhilft. Gelesen wird aber wirklich alles; bei der Entscheidung, was seinen Weg ins Heft findet sind besonders Themen wie Aktualität und allgemeines Interesse entscheidend.



GAMERS POINT

..... Section VIDEOGAMES



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

Wöchentliche Angebote!

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
1080 Boarding	169,85
Aero Fighters Assault	139,85
Bomberman 64	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
Fighters Destiny	129,85
Golden Eye 007	149,85
Lamborghini 64	139,85
Mace: The Dark Age	139,85
Mischief Makers	89,85
Nagano Olympic Winter 98	149,85
NBA Pro 98	129,85
NFL QuaterbackClub 98	119,85
NHL Breakaway 98	119,85
Snowboard Kids	89,85
Tetrisphere	89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98	129,85
WCW vs. NWO	129,85
Wetrix	*
Yoshis Story 64	89,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
Street Fighter Collection	84,85
Bomberman	89,85
Bust a move 3	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
Enemy Zero	99,85
Euro 96 Soccer England	29,85
Last Bronx	94,85
Manx TT Superbike	104,85
NBA Action 98	79,85
NBA Jam Extreme	29,85
NBA Live 98	89,85
NHL All Stars Hockey 98	84,85
NHL Hockey 98	89,85
Resident Evil	109,85
Sega Touring Car	99,85
Steep Slope Sliders	79,85
Thunderforce 5	139,85
Tomb Raider	89,85
Whizz	89,85
Worldwide Soccer 98	94,85

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Alundra	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Gran Turismo	*
Jet Rider 2	84,85
Klonoa	89,85
Lucky Luke	94,85
Masters of Teräs Käsi	84,85
MediEvil	*
Men in Black	*
NBA Pro 98	94,85
Need for Speed 3 - Hot Pursuit	89,85
Newman Haas Racing	89,85
NHL Hockey 98	*
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Pitfall 3D	*
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Road Rash 3D	89,85
Snowracer	94,85
Spawn: The Eternal	84,85
Theme Hospital	89,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Monatliche MEISTERSCHAFTEN
(Gutscheine zu gewinnen)

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN

Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

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

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE

Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/11

Damit wir uns zu Beginn des Textes nicht falsch verstehen, mit der schon länger geplanten Unterschriftenaktion bezüglich indizierter Videospiele wollen wir keinesfalls einen lächerlichen Aufstand unter dem Motto „Böse BPJS“ starten. Viele der von der Bundesprüfstelle getroffenen Regelungen sind unserer Meinung nach völlig korrekt. Die meisten der Indizierungskriterien lassen sich absolut nachvollziehen, sei es nun wegen Verbreitung von rassistischem Gedankengut oder Darstellung von entwürdigenden sadistischen, sodomistischen oder gar pädophilen Praktiken. Blickt man auf Deutschlands traurige geschichtliche Vergangenheit zurück, so gehört es mit Sicherheit auch zu unserem Schicksal, eine Indizierung wegen Kriegsverharmlosung oder Kriegsverherrlichung zu akzeptieren.

Weniger passend erscheint hingegen die Neuregelung der Indizierungspraxis vom 1. August 1997, die besagt, daß in Zukunft systemübergreifend indiziert werden kann und bereits eine Demoverision als Anlaß zur Indizierung des Endprodukts ausreicht. Zwar wird immer wieder betont, daß keinesfalls nach bloßem Titel vorgegangen wird, sondern ganz klar der Inhalt im Vordergrund steht. In der Praxis sah es in der Vergangenheit dennoch in Einzelfällen etwas anders aus. So wurde mit der Saturn-Variante eines Spiels rund um die Die Hard Trilo-

gy ein Titel indiziert, der mit der recht brutalen PlayStation-Variante bis auf den Titel nicht viel gemein hatte. Konnte man auf Sonys 32-Bitter aufgrund gewaltverherrlichender Inhalte das Urteil halbwegs verstehen, so wurde die inhaltlich deutlich abweichende Saturn-Version Opfer der Neuregelung des systemübergreifenden Prinzips. Wegen der anderen Neuregelung verzichtete Virgin bei der deutschen Version von Resident Evil D.C. auf die Zugabe einer spielbaren Vorabversion des zweiten Teils, um die erwähnten Folgen im Vorfeld zu vermeiden. Der zweite Teil des Spiels wird aller Voraussicht nach ebenfalls entschärft werden, man will schließlich nicht eine erfolgreiche Drittauflage gefährden.

In der Realität hilft in den meisten Fällen auch keine Prüfung, die eine ungerechtfertigte Indizierung aufheben soll. Hat es die Nintendo-Version von Spiel X erwischt, so wandert die namensgleiche Version von Spiel X auf der PlayStation systemübergreifend mit auf dem Index. Umständliche und langwierige Rechtsstreitigkeiten werden von vielen Firmen nicht angestrebt, weshalb am Ende der leidgeplagte und bevormundete Spieler das Nachsehen hat.

Das angefügte Schreiben ist somit keinesfalls als Haßbrief zu verstehen, sondern soll lediglich dazu dienen, den Verantwortlichen im Familienministerium die Meinung der Videospieleler zu verdeutlichen. Ob es dann auch zu einem Resultat führt, sei hier einmal dahingestellt; wenn man jedoch gar nicht erst versucht, etwas zu bewegen, so braucht man sich später auch nicht zu beschweren.

An das
Familienministerium
Bonn

Sehr geehrte Damen und Herren,

auf diesem Wege möchte ich ihnen mitteilen, daß meiner Meinung nach die Gesetzesänderung der Indizierungspraxis vom 1. August 1997 nochmals überarbeitet werden sollte. Die systemübergreifenden Indizierungen von Videospiele führt in einigen Fällen zu einer unnötigen Bevormundung, die durch exaktere Prüfverfahren, die sich mit wirklich jeder Variante des Produkts auseinandersetzen, vermieden werden könnte.

Zudem stellt sich die Frage, ob eine Einrichtung wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nicht auf die Homologationsbestrebungen der europäischen Union reagieren sollte, da in einigen unserer Nachbarländer in Deutschland indizierte Medien beworben und verkauft werden dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Name, Vorname

Straße

Postleitzahl, Ort

Datum, Unterschrift

Schnippelt das Schreiben aus und schickt es dann an die angegebene Adresse, wir werden es dann umgehend an das zuständige Ministerium weiterleiten.

Fun Generation
Max-Planck-Str. 13
Stichwort: „BPJS-Schreiben“
97204 Höchberg

in,former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ihr „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.

Falls eine bestimmte Version (US, PAL, JAP, GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:

lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

erzeugen seine Eier eine größere Explosion als die der andersfarbigen Yoshis.

Der weiße Yoshi

Auf der dritten Seite des Buchs, im dritten Level, hüpfst Ihr bis zur dritten Miss Warp (Checkpoint). An der Kreuzung, an deren Ende jeweils eine Vase steht, entscheidet Ihr Euch für den oberen Weg. Jetzt geht Ihr nach rechts und wieder in die obere Vase. Hier seht Ihr den Hund und ein orangenes Rohr, durch das Ihr in einen versteckten Abschnitt gelangt. Geht nach rechts und werft ein Ei auf die Blase. Als Belohnung erhaltet Ihr ein weißes Ei. Sammelt die restlichen Früchte auf, um den

gen zu lassen. Trefft Bowser weitere drei Mal, um ihn endgültig zu besiegen.

Yoshis wiederbeleben

Findet einen weißen Shy-Guy in einem der Level und fangt ihn. Beendet den Level und geht in das Auswahlmenü, in dem Ihr die Yoshis findet. Jetzt tauscht Ihr den weißen Shy-Guy gegen einen gefangenen Yoshi aus.



Nagano Winter Olympics '98
Nintendo 64/ US-Version

Skiweitsprung

Wenn Ihr die Rampe hinunterfahrt, drückt Ihr so schnell wie

„Freestyle Ariels“. Hier wählt Ihr einen beliebigen Trick aus. Fahrt den Abhang hinunter, ohne eine Taste zu drücken. Wartet solange, bis Ihr die Rampe verlassen habt, und drückt, so schnell es geht, B. Wenn Ihr landet, springen die Ski nach vorne und bleiben am Kopf hängen. Dieser Zustand bleibt die komplette Abfahrt lang bestehen.

Snowboarding

Um eine perfekte Punktzahl zu erhalten, solltet Ihr die schwierigeren Tricks anwählen. Führt den Move aus, der am rechten, oberen Bildschirm erscheint, bevor der Snowboarder die Half-Pipe erreicht.

FIRST AID

ALLE TIPS & ALLE TRICKS

UNSERE TIPS & TRICKS HOTLINE IST IMMER DIENSTAGS VON 18.00 BIS 20.00 UHR FÜR EUCH DA

DIENSTAGS,
0931 / 40 43 716
18-20 UHR



Yoshi's Story
Nintendo 64/
US-Version

Der schwarze Yoshi

Um den schwarzen Yoshi zu erhalten, geht Ihr in den Level Torrential-Maze auf der zweiten Seite des Buchs. Nach dem Start springt Ihr einige Räume nach oben, bis Ihr in einen Raum gelangt, in dem Weinreben von der Decke hängen. Springt von Rebe zu Rebe, bis Ihr zu einer Plattform kommt, auf der sich eine Blase befindet. Zerstört diese und schnappt Euch das Ei, das wie ein Fußball aussieht. Beendet den Level, indem Ihr die benötigten Früchte einsammelt, und begeben Euch auf die nächste Seite des Buchs. Jetzt steht Euch ein schwarzer Yoshi zur Verfügung. Der schwarze Yoshi mag alle Früchte gerne und gibt Euch deshalb immer drei Herzen. Des weiteren

Level zu beenden und wechselt zur nächsten Buchseite. Hier steht Euch der weiße Yoshi zur freien Verfügung.

Die PopUp-Seiten rotieren lassen

Um eine bessere Übersicht auf der Level-Übersichtskarte zu erhalten, könnt Ihr diese ein wenig mit den C-Tasten drehen und mit der R- und der Z-Taste zoomen.

Baby Bowser besiegen

Der Baum auf der rechten Seite des Bildschirms ist voll von Früchten. Wenn Ihr ein Stück esst, wächst es bis zu fünfmal nach. Hier findet Ihr auf die gleiche Weise ein Herz, das zweimal nachwächst. Der beste Weg, Bowser zu treffen, ist, eine Muschel mit der Zunge einzufangen. Schmeißt diese und versucht ihn dreimal zu treffen, und der Geist verschwindet. Wenn Ihr verletzt seid, solltet Ihr ein paar Früchte essen. Wenn Bowser anfängt herumzuspringen, beschmeißt ihn mit Bomben. Nutzt die Fähigkeit der Bomben aus, sie von den Wänden absprin-

möglich die A-Taste. Drückt diese Taste, bis kurz vor der Landung. Um eine perfekte Landung hinzulegen, drückt Ihr B.

Curling

Nachdem Euer Gegner den Curl geworfen hat, solltet Ihr Z drücken, um den Vorgang zu beschleunigen. Wenn Euer Gegner den Curl im Zentrum platziert, solltet Ihr genau darauf zielen, um ihm einen direkten Stoß zu versetzen und Euren Curl an diese Stelle zu setzen.

Rodeln und Bobfahren

Wenn Ihr den Eiskanal schnell hinunterkommen wollt, solltet Ihr Euren Schlitten in den Kurven so weit wie möglich unten halten. Wenn Ihr zu hoch kommt, kann es vorkommen, daß Ihr aus der Eisbahn fliegt.

Auf dem Kopf Skifahren

Nun zu einem lustigeren Beitrag. Eure Wettkämpfer fahren mit Hilfe dieses Cheats mit den Ski auf dem Kopf die Piste hinunter. Geht in den Olympic-Mode und selektiert



1080° Snowboarding
Nintendo 64/ Jap.-Version

Extra Optionsmenü

Im Titelbildschirm drückt Ihr schnell **O,O,O,O,O,O,O**. Die korrekte Eingabe des Cheats wird Euch durch ein Geräusch signalisiert.



WCW Nitro
PlayStation/ PAL-Version

Große Köpfe

Wenn Ihr diesen Code im Optionsmenü eingibt, dann haben alle Wrestler große Köpfe: L1,L1,L1,L1,L1,L1,L2.

Riesige Köpfe

Wenn Ihr diesen Code im Optionsmenü eingegeben habt, dann haben alle Wrestler noch größere Köpfe: R1,R1,R1,R1,R1,R1,R2.

Wrestler freischalten

Gebt R2,L2,R1,L1,L1,R1,L2,R2,SELECT im Optionsmenü. Dann geht Ihr in das Charakter-Auswahlmenü und drückt

L1,R1,L2,R2,L1,R1,L2,R2,SELECT.
Alle drei Wrestler, die mit dem
angewählten Wrestler in Verbin-
dung stehen werden aktiviert und
zur Auswahl freigeschalten.

Alle Wrestler freischalten

Drückt im Charakter-Auswahl-
menü
R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,R2,R2,R2,
R2,L2,L2,L2, SELECT ein. Ein
Geräusch ertönt, das Euch die kor-
rekte Eingabe des Cheats
bestätigt. Jetzt stehen Euch alle 40
Bonus-Wrestler zur Auswahl.

Freie Auswahl des Rings

Drückt im Optionsmenü
R1,R2,R1,R2. Um den nächsten
Ring zu sehen, drückt Ihr auf die
SELECT-Taste.

Erster Charakter

Alex Wright
Booker Tjackie
Chris Benoit
DDP Kimberly
Dean Malenko
Eddie Gurrerro
The Giant
Hollywood Hogan
Kevin Nash
Lex Luger
Macho Man
Ric Flair
Scott Hall
Stevie Ray
Sting
Syxx

Zweiter Charakter

Bobby Hennan
Santa Claw
MongoGreyling
Frankenstein
Sonny OnoWhitey
UltimoBuzz
Rey
Bischoff
Jimmy Hart
Disco Inferno
Liz
Mean Gene
Steven Regal
Medusa
Chris Jerrico
Konnan

Dritter Charakter

Tony Schiavone
Programmer
Programmer
Programmer
Programmer
Mysterio Jr. T-Rez
Old Hogan
Super Fan
Annia Mae
Old Macho Man
Ecto
Bones
Ivan
Old Sting
Dweeble Super Fan

Weitere Ringe freischalten

Drückt im Optionsmenü
L1,L2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT.
Folgende Ringe stehen jetzt zu
Eurer freien Auswahl:
The Graveyard, Spaceship, Circus
Hive, Turbo, Wunderland, Boudoir
Hall of Mirrors, Reck Room, Psy-
chodelic, Disco, Jungle, 1984,
Quark und Texas

YMCA-Dance:

Wenn Ihr den Disco-Ring auswählt
und L2 drückt, seid Ihr im YMCA-
Ring.

Versteckte Wrestler:

Beendet das Spiel in der Schwie-
rigkeitsstufe Normal oder Hard,
um die Wrestler in einer Serie frei-
zuschalten.

Bust A Move: Dance and Rhythm Action PlayStation/ Jap.-Version

Mit verschiedenen Charakteren spielen

Wenn Ihr den folgenden Cheat
eingibt, könnt Ihr abwechselnd
mit den verschiedenen Charakte-
ren spielen. Begeht Euch in das
Charakter-Auswahlmenü und
bringt den Cursor über eine belie-
bige Spielfigur. Haltet die SELECT-
Taste und drückt O.

Um die Dance-Preview zu starten,
müßt Ihr das Spiel in Easy durch-
spielen.

Um den Charakter Capoeira zu
erhalten, solltet Ihr das Spiel in der
Schwierigkeitsstufe Normal durch-
spielen.

Um mit dem Charakter Robo-Z zu
spielen, ist es nötig das Game in
der Einstellung Hard zu meistern.

Den Burger-Dog erhaltet Ihr zur
Auswahl, wenn Ihr das Spiel mit
Hamm in den Schwierigkeitsstufe
Normal durchspielt, nachdem Ihr
Capoeira und Robo-Z erspielt
habt.

Columbo steht Euch zur Verfü-
gung, sobald Ihr das Spiel mit
Shorty in der Schwierigkeitsstufe
Normal durchspielt und zuvor
Capoeira und Robo-Z erspielt
habt.

Ray Tracers PlayStation/ US-Version

Mit Tsumujikaze fahren

Selektiert den Time-Attack-Mode
und wählt Tsumuji als Gegner.
Besiegt ihn, und Ihr könnt sein
Auto fahren. Wenn Ihr das Spiel
speichert, ist sein Auto in Zukunft
immer anwählbar.

Als White-Vestal fahren

Spielt das Game mit allen Autos
durch, ohne ein Continue zu
benutzen.

Als Black-Vestal fahren

Spielt das Game mit White-Vestal
durch, und Ihr erhaltet Black-
Vestal zur Auswahl.

Spawn PlayStation/ US-Version

Neue Energie erhalten

Um die Lebensenergie wieder auf-
zufüllen, drückt Ihr während des
Spiels L1+L2. Leider funktioniert
dieser Cheat nicht beliebig oft.

Folgende Codes gebt Ihr während
des Spiels im Pause-Modus ein:

Unsichtbarkeit

Haltet L1+R1 und drückt

□,□,○,○,△,X

Unendlich Lebensenergie

Haltet L1+R1 und drückt

△,△,X,X,□,○

Items erhalten

Haltet L2+R2 und drückt

△,○,□,△,X

Komplette Ausstattung

Haltet L2+R2 und drückt

X,□,○,△,□,○

Level-Skip

Haltet R1+R2+L1+L2 und drückt

△,X,□,○,○,○

Lebensenergie auffrischen

Haltet L1+R1 und drückt

X,○,△,□,△,○

Magische Energie aufladen

Haltet L1+R1 und drückt

△,○,X,□,△,○

Magische Angriffe:

Da jede dieser Attacken magische
Energie verbraucht, solltet Ihr dar-

auf achten, daß sie Euch nicht
ausgeht, da Ihr sonst ein Leben
verliert.

Fire-Ball: ○,○,○,○,○,○,○,○

Magical-Blast: ○,○,□

Hell-Gauntlet: ○,○,△

Ice-Blast: ○,○,○,○,○,○

Spezielle Angriffe:

Right-Cross: ○,○,△

Eil-Bow-Smash: ○,○,□

Right Power-Kick: ○,○,○

Left Power-Kick: ○,○,X

Cape-/Chain-Attack rechts: halbe

Umdrehung nach vorne + ○

Cape-/Chain-Attack links: halbe

Umdrehung nach vorne + □

Arm-Rip: halbe Umdrehung nach

hinten + X

Bravo Air Race/ Reciproheat 5000 PlayStation/ US, PAL-Version

Flugzeuge fliegen schneller

Während das Spiel lädt, solltet Ihr
so schnell wie möglich auf X
drücken. Als Bestätigung für die
Aktivierung des Cheats erscheint
das Wort „Good“ auf dem Bild-
schirm. Die Endgeschwindigkeit
der Flieger ist jetzt um 100 Meilen
höher als zuvor.

Pandemonium 2 PlayStation/ PAL-Version

Paßwörter

Wir haben Euch hier noch einmal
die komplette Liste der Paßwörter
zusammengestellt. Gebt diese als
Codes im dafür vorgesehenen
Menü ein:

Alle Level sind anwählbar: **GETAC-
CES**, Das Spiel wird schneller:
SKATBORD, Extra-Energie: **MOR-
MONES**, Ihr erhaltet für den ersten
Level 31 zusätzlichen Leben:
IMMORTAL, Ihr behaltet immer
die aktuelle Waffe: **MAKMYDAY**,
Die Gegner können Euch nichts
anhaben: **NEVERDIE**, Größere
Gegner: **GENETICS**, Die Kamera-
perspektive verändert sich bei
Sprüngen: **GONAHURL**, Die Geg-
ner sterben und tauchen nach eini-
gen Sekunden wieder auf: **JUST-
KIDN**, Neue Texturen: **ACIDDUE**

Croc: Legend of the Gobbos
PlayStation/ PAL-Version

Leben retten

Wenn Ihr springt und das andere Ende nicht erreicht, dann aktiviert Ihr schnell den Pause-Modus, bevor Croc einen Schrei von sich gibt. Ihr wählt den Menüpunkt „Quit Game“ an und bestätigt die Eingabe mit „No“. Jetzt drückt Ihr **O**, so daß keine der beiden Menüpunkte aufleuchten. Jetzt drückt Ihr **X**, um den Level zu beenden. Wenn Ihr diesen Spielabschnitt wieder startet, habt Ihr kein Leben verloren.

Bis an das Ende des Spiels gelangen

Um das Ende des Games zu sehen, gebt Ihr als Paßwort folgende Tastenfolge ein:

O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O

Fighting Force
PlayStation/ PAL-Version

Hawks Super-Combo

Wenn Ihr mit dem stämmigen Hawk einen Gegner zu greifen bekommt, dann drückt Ihr **X,X,X,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O,O**, um ihn zu erledigen.

Klonoa: Door to Phantomile
PlayStation/ US-Version

Musik-Test

Wenn es Euch gelingt, die Gefangenen in allen Leveln zu retten, taucht ein Bonus-Spiel namens Balue's Tower auf. Kämpft Euch hindurch und seht als Belohnung die lustigsten Cut-Scenes, die im Spiel vorkommen. Im Bildschirm, in dem Ihr Euren Level auswählen könnt, seht Ihr jetzt ein Musik-Test-Programm.

Pitfall 3-D
PlayStation/ US-Version

Extra Leben

Um zusätzliche Leben zu erhalten, solltet Ihr zuerst die Demo-Version durchspielen und dann das Paßwort GIVEMELIFE eingeben.

Jetzt startet Ihr das Spiel und habt unbegrenzt Leben zur Verfügung.

Gex: Enter the Gecko
PlayStation/ US-Version

Während des Spiels drückt Ihr die Pause-Taste und haltet L2 oder R2. Jetzt gebt Ihr folgende Wörter ein, um den dazugehörigen Cheat auszulösen:

CODE-Schlüssel:

- O** = U oder N
- O** = D oder S
- O** = L oder W
- O** = R oder E
- Δ** = A
- O** = O
- X** = X

Unendlich viele Leben:.....UNDEAD
Unverwundbarkeit:WEASEL
One Liner:ALoud
(drückt hierfür SELECT, während des Spiels)
Rambling Gex:SENSELESS
Level-Timer:.....EARWAX
(Auf der Hauptkarte drückt Ihr SELECT, um die Statistik aufzurufen. Drückt **O** für die Bestzeiten.)

Versteckte Web-Seiten-Adresse

Im Level „WWW.dotcom.com“ findet Ihr einen Bonus-Würfel, auf dem Ihr eine Web-Adresse findet. Die URL lautet <http://www.crystald.com/secret-gex.html>. Also, wenn Ihr einen PC besitzt, der auch Internet-tauglich ist, dann solltet Ihr dieser Seite einen Besuch abstatten. Zur Belohnung findet Ihr die obigen Codes und einen Sample, den Ihr in Windows 95 integrieren könnt.

Skull Monkeys
PlayStation/ PAL-Version

Level-Paßwörter

Welt 02 (15 Leben):R2,R2,O,O
Welt 03 (31 Leben):R2,O,R2,R1,O,X,R1,X,X,R1,Δ
Welt 04 (35 Leben):O,Δ,O,Δ,O,R1,R1,L1, X,R1,O
Welt 05 (36 Leben):L1,L1,O,L1,O,R1,O,L1,O
Welt 06 (33 Leben):O,R1,L2,X,Δ,X,O,L1,O,X,O,X
Welt 07 (33 Leben):O,R1,O,L1,O,R1,O,L1,X,X,O,R2
Welt 08 (25 Leben):O,L2,R1,Δ,Δ,X,O,L1,O,R1
Welt 09 (31 Leben):R2,O,R1,R1,O,X,O,L1,O,Δ,O,L1
Welt 10 (40 Leben):X,L2,O,Δ,O,R1,O,L2,O,Δ,L1
Welt 11 (38 Leben):R1,X,X,L1,L1,R1,Δ,L1,L2,R1,L2
Welt 12 (44 Leben):L1,L2,O,L1,R2,R2,R1,L2,L2,R1,O,L2
Welt 13 (45 Leben):O,O,X,R2,O,R1,L2,L1,R2,O,Δ
Welt 14 (49 Leben):O,L1,L1,R1,R2,Δ,R1,L2,L1,R2,O,R2
Welt 15 (23 Leben):R2,X,L2,Δ,Δ,L2,R1,R2,L1,R2,L2
Welt 16 (29 Leben):L2,R2,R2,Δ,Δ,L2,R1,R2,L1,R2,L1
Welt 17 (16 Leben):X,Δ,R1,L1,R2,L1,R2,L2,L1,R2,Δ,X

gex.html. Also, wenn Ihr einen PC besitzt, der auch Internet-tauglich ist, dann solltet Ihr dieser Seite einen Besuch abstatten. Zur Belohnung findet Ihr die obigen Codes und einen Sample, den Ihr in Windows 95 integrieren könnt.

Comand and Conquer 2 - Alarmstufe Rot
PlayStation/ PAL-Version
Level Paßwörter

Sowjets:

Level 01:17DC0SNDF
Level 02:FEUZDOKY3
Level 03:LZRJA0FYR
Level 04:7YYG5WMJF
Level 05:RMVQHII8L
Level 06:P1ATR8VHO
Level 07:HFZ54RNUC
Level 08:1PMRW6JEQ
Level 09:DV7WUUY5E
Level 10:QKZNBX7ID
Level 11:W5V2HMCHO
Level 12:IHDUUGJGB
Level 13:5XAE2LIIN

Alliierte:

Level 01:HFHE70T7Q
Level 02:T3T2JZ7IE
Level 03:17VLTWLS2
Level 04:CVKQJSPLC
Level 05:NQ72A45T2
Level 06:XNL23MQHH
Level 07:J11KNDFZ9
Level 08:17DCQT9V8

Level 09:RLSGCHBB9
Level 10:X9FJZVJ21
Level 11:T3BB8N0GJ
Level 12:17DUIKEQ7
Level 13:BUQ1ASYIY
Level 14:9BFDSSU2G

Pitball
PlayStation/ US-Version

FMV freischalten

Um die Full-Motion-Videos des Spiels ansehen zu können, geht Ihr in das Optionsmenü, bringt den Cursor über den Schriftzug „FMV Test“ und gebt **O,O,O,O** ein. Jetzt wählt Ihr den Menüpunkt „FMV Test“ an und sucht Euch eine beliebige Animation aus. Da es wichtig ist, diesen Cheat in der richtigen Geschwindigkeit einzugeben, solltet Ihr die Eingabe in verschiedenen Geschwindigkeiten tätigen.

Das Spiel im Spiel

Gebt den Cheat für die Videos ein und bringt den Cursor über einen Menüpunkt für ein Video. Jetzt drückt Ihr **O+O+X**. Unterbricht die Animation und selektiert sie ein weiteres Mal, indem Ihr **O+O** drückt. Wenn alles klappt, könnt Ihr ein kleines Extra-Game spielen.

NINTENDO 64
FIFA 98
N64, alle Versionen

Hidden Moves:

360° Spin Move:
Haltet R oder Z und drückt dann C-Links
Abwehr-Fake:
Entweder ganz kurz R oder Z drücken oder gedrückt halten und dazu A
Böses Foul:
Einfach kurz C-Oben antippen
Kopfbälle:
Einfach C-Unten gedrückt halten während sich der Ball in der Luft befindet. Mit A befördert man das Leder zum Mitspieler, mit B Richtung Tor
Beinschuß:
Nach einem Paß schnell Z oder R gedrückt halten
Schwalbe:
Zweimal schnell C-Rechts drücken

Gex - Enter the Gecko

Komplett-Lösung

Zu Beginn dieser Komplettlösung wollen wir als erstes einige allgemeine Dinge zum Spiel erklären, um damit einen zielgerichteten und problemlosen Spielverlauf zu gewähren. Hauptziel in den einzelnen Levels ist es, zunächst eine bestimmte Anzahl von roten Fernbedienungen zu finden, um mit Gex Zugang zu höheren Spielabschnitten zu erhalten. Da die Stages mehrmals gespielt werden müssen, um alle roten Remotes zu erhalten, sollen hier die unterschiedlichen Lösungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Zusätzlich gibt es pro Runde zwei versteckte weiße Fernbedienungen zu ergattern, wobei Ihr für je drei eingesammelte weiße Remote Controller Zutritt zu einer Bonusrunde bekommt. Grundsätzlich gibt es einen der beiden weißen RCs für das Aufsammeln von 120 Gegenständen in einer Stage, wohingegen die zweite meist gut versteckt ist. Für das erfolgreiche Absolvieren einer Bonusrunde oder eines Endgegners gibt es gar ein goldenes Schaltkästchen, quasi als Belohnung. Habt ihr derer vier erspielt, stellt Euch das Programm eine der versteckten Runden zur Verfügung. Zum Schluß sollte noch erwähnt werden, daß wir im Falle von Richtungsangaben vom ursprünglichen Standpunkt des Sprites in einem neuen Rundenabschnitt ausgehen.

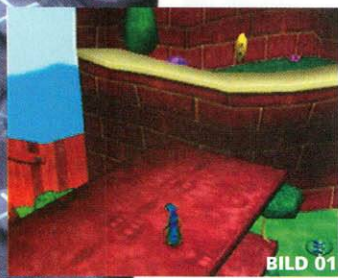


BILD 01

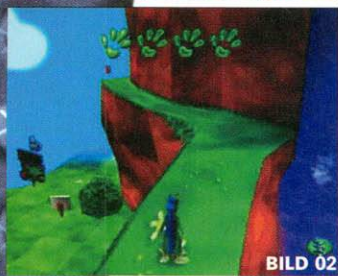


BILD 02

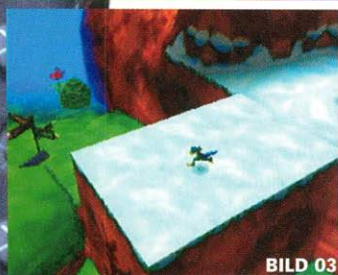


BILD 03



BILD 04

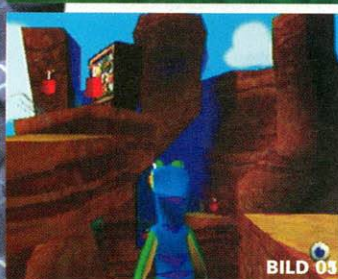


BILD 05



BILD 06



BILD 07



BILD 08

Toon TV: Out of toon

Zu Beginn des Games zerstört Ihr den lilafarbenen Pilz hinter Euch. Danach folgt einfach der rechten Wand, und Ihr findet den nächsten Pilz hinter dem Stein. Geht nun den Weg zurück und nehmt Euch den oberen linken Abschnitt vor. Überquert die Metallwippe (Bild 1) und zermatscht den dritten Pilz. Springt nun den Abgrund hinunter und klettert über die Regenbogenleiter eine Etage höher, der vierte ist dann bereits sichtbar. Erklimmt den Wasserfall mit Hilfe eines Doppelsprungs, und erledigt den letzten Pilz. Eines der Missionsziele ist hiermit gemeistert. Nehmt den Weg links neben dem Wasserfall (Bild 2) und überspringt die mobile Plattform (Bild 3). Die versteckte weiße Fernbedienung befindet sich nun in Eurem Besitz. Geht jetzt zurück zum Wasserfall und überquert selbigen, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen. Den ersten glatzköpfigen Jäger besiegt Ihr mit einem Schwanzschlag. Nehmt den Weg über den halben Baumstamm und folgt den Stümpfen, um den drohenden Jäger (Bild 4) auszuknocken. Glückwunsch, Ihr bekommt die zweite rote Fernbedienung! Hüpf in das Loch im Boden, um in die nächste Sequenz zu gelangen. Hievt Euch den Abhang hinauf. Folgt der Straße gen Norden, besteigt das Felsmassiv, und krallt Euch die dritte Remote (Bild 5).

Scream TV: Smellraiser

Begeht Euch nach oben und geht durch die Tür. Springt auf den kleinen Tisch, der Gex in die Höhe befördert (Bild 6). Zerstört den ersten der fünf Blutkühler und verläßt die Plattform, um anschließend die Wand hochzuklettern. Schickt Euch an, den Zombie zu erledigen und nehmt den Gang der den großen Raum teilt. Überwindet die Mauer und überspringt die beiden Kronleuchter, der zweite Blutkühler wartet bereits auf seine Vernichtung. Dreht das Bücherregal zu Eurer Linken (Bild 7) und legt den Schalter in diesem Raum um, um

den Aufzug zu aktivieren. Das Tor neben dem Regal bringt Euch in einen neuen Abschnitt, in welchem sich der dritte Blutkühler befindet. Der vierte ist hinter der Tür zu finden, zu welcher Euch die Treppe in der Mitte des Raumes führt. Verläßt die öffentliche Toilettenanlage durch die nachfolgende Pforte. Passiert die Axtfalle, und Ihr gelangt über den rechten Holzvorsprung nach oben. Folgt dem Parcours bis zu der Gabelung mit den zwei Eingängen (Bild 8). Euer Ziel ist vorerst der kleinere auf der rechten Seite, der zum letzten der fünf Gefäße führt (Bild 9). Neben der roten Fernbedienung in diesem Raum erhaltet Ihr noch eine weitere



BILD 09



BILD 10

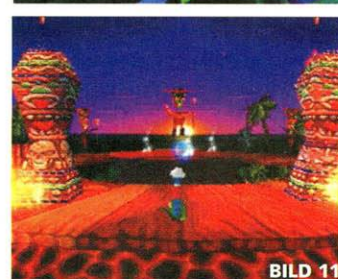


BILD 11

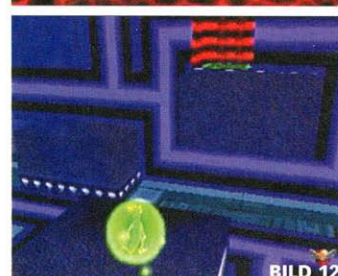


BILD 12

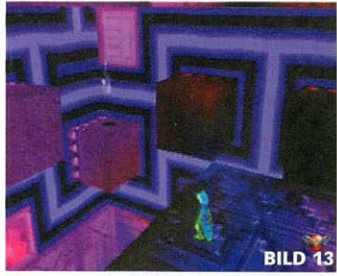
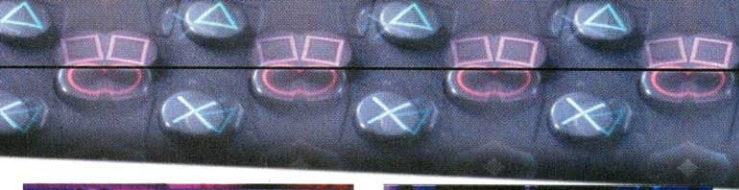


BILD 13



BILD 15



BILD 14



BILD 16

re für die Zerstörung der fünf Blutkübel. Steuert Gex nun zur anderen Tür der oben genannten Gabelung und fährt mit dem Fahrstuhl abwärts. Bevor Ihr die letzte rote Remote aufnehmt, springt rechts der Brücke in die Tiefe, um eine weitere über dem Wassergraben befindliche weiße RC zu erhaschen. (Bild 10)

Boss TV: Gilligex Isle

Um die Tiki Brothens zu besiegen, müßt Ihr nichts anderes tun, als einen blauen der jeweils drei vom Obermott geworfenen Feuerbälle mit einem Schwanzschlag zurückzuschleudern (Bild 11). Vergeßt dabei nicht, dem Flammentepich auszuweichen. Habt Ihr den Endgegner bezwungen, erhaltet Ihr einen goldenen Zapper.

Circuit Central: www.Dotcom.com

Besiegt zunächst sämtliche Feinde in diesem Raum und sammelt danach gemächlich alle Items auf. Springt auf den Klotz mit der grünen Energie, nehmt selbige auf, und eilt Richtung Sprungfeder, die Euch umgehend nach oben befördert (Bild 12). Bewegt Euch zügig auf die nächste Feder, da Euer Energiemantel dabei noch vorhanden sein muß. Durchgeht jetzt den Teleporter hinter dem Gegner und folgt den Elektronenbahnen bis zum nächsten Sektor. Ladet den Gecko nun wieder mit Energie auf und macht Euch auf den langen Weg nach oben. Denkt daran, in der sechsten Etage die weiße Fernbedienung mitzunehmen (Bild 13), und ein weiteres Rundenziel ist geschafft. Zurück zum Anfang. Besteigt den Chip zu Eurer Lin-

ken (Bild 14) und nutzt die Bausteine, um nach oben zu gelangen. Tankt frische Energie und laßt Euch via Sprungfeder in die Höhe katapultieren. Laßt dabei Eile walten, denn Ihr müßt zügig über die ausfahrbare Strahlenbrücke gelangen, um anschließend in den Teleporter zu hüpfen. Folgt den Bahnen wie gehabt. Im neuen Abschnitt gilt es wieder, drei Energiebrücken zu begehen. Laßt Euch hierbei nicht allzuviel Zeit. Nun kommt, richtig, ein weiterer Teleporter und hinter selbigem eine rotierende Plattform. Mit einem getimten Schwanzschlag gelangt Ihr weiter (Bild 15). Nachdem Ihr Gex mit Energie vollgesogen habt, nehmt den Lift, um dann über die Data-bridge zum nächsten Aufzug zu gelangen. Der Rest ist Routine.

Kun-Fu Theater: Mao Tse Tongue

Zerstört die Tür des Sushiladens auf der rechten Seite. Macht Euch auf einige Gefechte mit amoklaufenden Samuraikämpfern gefaßt und zerstört die Vasen, um an einige Goodies zu gelangen. Klettert an den goldenen Beschlägen entlang und weicht danach den Fallbeilen aus. Springt gegen die goldene Raute (Bild 16), um anschließend den Gong zu schlagen. Folgt nun den Pfeilern, die aus dem Boden wachsen, stellt Euch auf das Yin-Yang Emblem, springt auf die höher gelegene Ebene und geht an der Axt vorbei über die brüchigen Holzleisten. Im nächsten Raum muß Gex ein paar lästige Ninjas eliminieren, damit zwei weitere Sprungbretter zum Vorschein kommen. Nutzt diese, um an die Becken zu gelangen, die

Game It!

Titel des Monats April (PSX): Newman Haas Racing* 89,95

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Morgen vor dem Spiel (das die meisten) und innerhalb von 2-3 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht!

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preis Stand 5.3.98
* = noch nicht verfügbar am 5.3.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

C & C 2	89,95
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
Tomb Raider 2	89,95

SONY PSX	
Abe's Odysee	77,95
Ace Combat 2	79,95
Acta Golf 2	79,95
Acta Soccer	79,95
Acta Soccer 2	79,95
Adidas Power Soccer 2	79,95
Agent Armstrong	79,95
Air Combat Platinum	79,95
Air Race	79,95
Alien Trilogy	79,95
Ark of Time	79,95
Armored Core	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Atari Arcade Hits 2	79,95
Auto Destruct	79,95
Avton Seimng Kart Duel 2*	79,95
Baphomet's Fluch 2	79,95
Batman & Robin	79,95
Battle Arena Toshinden	79,95
Battle Arena Toshinden 3	79,95
Battle Stations	79,95
Beast Wars	79,95
Beating Dragons	79,95
Bleed 'Em	79,95
Bloody Bear	79,95
Broken Force	79,95
Breath of Fire	79,95
Broken Helix	79,95
Bugsy	79,95
Bushido Blade	79,95
C & A Move	79,95
Cast a move 3	79,95
Castlevania	79,95
Castlevania's Palace	79,95
Cart World Series*	79,95
Chartbuch	24,95
Clocktower	79,95
Command & Conquer	79,95
C & A Alarmstule Rot	79,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders 2	79,95
Crash Bandicoot 1 Platinum	79,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Crime Killer	79,95
Critical Depth	79,95
Cretaceous	79,95
Crow: City of Angles	79,95
Deathtrap Dungeon	79,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception	79,95
Diablo	79,95
Discworld 2	79,95
Dogdem Arena	79,95
Dynapion Keeper	79,95
Dynasty Warriors	79,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Snowbreak	79,95
Fade to Black	79,95
Falony	79,95
Fifa 98	79,95
Fighting Force	79,95
Final Fantasy 7	79,95
Formal	79,95
Formula Kart	79,95
Formula Kart 2	79,95
Formula Kart 3	79,95
Formula Kart 4	79,95
Formula Kart 5	79,95
Formula Kart 6	79,95
Formula Kart 7	79,95
Formula Kart 8	79,95
Formula Kart 9	79,95
Formula Kart 10	79,95
Formula Kart 11	79,95
Formula Kart 12	79,95
Formula Kart 13	79,95
Formula Kart 14	79,95
Formula Kart 15	79,95
Formula Kart 16	79,95
Formula Kart 17	79,95
Formula Kart 18	79,95
Formula Kart 19	79,95
Formula Kart 20	79,95
Formula Kart 21	79,95
Formula Kart 22	79,95
Formula Kart 23	79,95
Formula Kart 24	79,95
Formula Kart 25	79,95
Formula Kart 26	79,95
Formula Kart 27	79,95
Formula Kart 28	79,95
Formula Kart 29	79,95
Formula Kart 30	79,95
Formula Kart 31	79,95
Formula Kart 32	79,95
Formula Kart 33	79,95
Formula Kart 34	79,95
Formula Kart 35	79,95
Formula Kart 36	79,95
Formula Kart 37	79,95
Formula Kart 38	79,95
Formula Kart 39	79,95
Formula Kart 40	79,95
Formula Kart 41	79,95
Formula Kart 42	79,95
Formula Kart 43	79,95
Formula Kart 44	79,95
Formula Kart 45	79,95
Formula Kart 46	79,95
Formula Kart 47	79,95
Formula Kart 48	79,95
Formula Kart 49	79,95
Formula Kart 50	79,95
Formula Kart 51	79,95
Formula Kart 52	79,95
Formula Kart 53	79,95
Formula Kart 54	79,95
Formula Kart 55	79,95
Formula Kart 56	79,95
Formula Kart 57	79,95
Formula Kart 58	79,95
Formula Kart 59	79,95
Formula Kart 60	79,95
Formula Kart 61	79,95
Formula Kart 62	79,95
Formula Kart 63	79,95
Formula Kart 64	79,95
Formula Kart 65	79,95
Formula Kart 66	79,95
Formula Kart 67	79,95
Formula Kart 68	79,95
Formula Kart 69	79,95
Formula Kart 70	79,95
Formula Kart 71	79,95
Formula Kart 72	79,95
Formula Kart 73	79,95
Formula Kart 74	79,95
Formula Kart 75	79,95
Formula Kart 76	79,95
Formula Kart 77	79,95
Formula Kart 78	79,95
Formula Kart 79	79,95
Formula Kart 80	79,95
Formula Kart 81	79,95
Formula Kart 82	79,95
Formula Kart 83	79,95
Formula Kart 84	79,95
Formula Kart 85	79,95
Formula Kart 86	79,95
Formula Kart 87	79,95
Formula Kart 88	79,95
Formula Kart 89	79,95
Formula Kart 90	79,95
Formula Kart 91	79,95
Formula Kart 92	79,95
Formula Kart 93	79,95
Formula Kart 94	79,95
Formula Kart 95	79,95
Formula Kart 96	79,95
Formula Kart 97	79,95
Formula Kart 98	79,95
Formula Kart 99	79,95
Formula Kart 100	79,95
Formula Kart 101	79,95
Formula Kart 102	79,95
Formula Kart 103	79,95
Formula Kart 104	79,95
Formula Kart 105	79,95
Formula Kart 106	79,95
Formula Kart 107	79,95
Formula Kart 108	79,95
Formula Kart 109	79,95
Formula Kart 110	79,95
Formula Kart 111	79,95
Formula Kart 112	79,95
Formula Kart 113	79,95
Formula Kart 114	79,95
Formula Kart 115	79,95
Formula Kart 116	79,95
Formula Kart 117	79,95
Formula Kart 118	79,95
Formula Kart 119	79,95
Formula Kart 120	79,95
Formula Kart 121	79,95
Formula Kart 122	79,95
Formula Kart 123	79,95
Formula Kart 124	79,95
Formula Kart 125	79,95
Formula Kart 126	79,95
Formula Kart 127	79,95
Formula Kart 128	79,95
Formula Kart 129	79,95
Formula Kart 130	79,95
Formula Kart 131	79,95
Formula Kart 132	79,95
Formula Kart 133	79,95
Formula Kart 134	79,95
Formula Kart 135	79,95
Formula Kart 136	79,95
Formula Kart 137	79,95
Formula Kart 138	79,95
Formula Kart 139	79,95
Formula Kart 140	79,95
Formula Kart 141	79,95
Formula Kart 142	79,95
Formula Kart 143	79,95
Formula Kart 144	79,95
Formula Kart 145	79,95
Formula Kart 146	79,95
Formula Kart 147	79,95
Formula Kart 148	79,95
Formula Kart 149	79,95
Formula Kart 150	79,95
Formula Kart 151	79,95
Formula Kart 152	79,95
Formula Kart 153	79,95
Formula Kart 154	79,95
Formula Kart 155	79,95
Formula Kart 156	79,95
Formula Kart 157	79,95
Formula Kart 158	79,95
Formula Kart 159	79,95
Formula Kart 160	79,95
Formula Kart 161	79,95
Formula Kart 162	79,95
Formula Kart 163	79,95
Formula Kart 164	79,95
Formula Kart 165	79,95
Formula Kart 166	79,95
Formula Kart 167	79,95
Formula Kart 168	79,95
Formula Kart 169	79,95
Formula Kart 170	79,95
Formula Kart 171	79,95
Formula Kart 172	79,95
Formula Kart 173	79,95
Formula Kart 174	79,95
Formula Kart 175	79,95
Formula Kart 176	79,95
Formula Kart 177	79,95
Formula Kart 178	79,95
Formula Kart 179	79,95
Formula Kart 180	79,95
Formula Kart 181	79,95
Formula Kart 182	79,95
Formula Kart 183	79,95
Formula Kart 184	79,95
Formula Kart 185	79,95
Formula Kart 186	79,95
Formula Kart 187	79,95
Formula Kart 188	79,95
Formula Kart 189	79,95
Formula Kart 190	79,95
Formula Kart 191	79,95
Formula Kart 192	79,95
Formula Kart 193	79,95
Formula Kart 194	79,95
Formula Kart 195	79,95
Formula Kart 196	79,95
Formula Kart 197	79,95
Formula Kart 198	79,95
Formula Kart 199	79,95
Formula Kart 200	79,95
Formula Kart 201	79,95
Formula Kart 202	79,95
Formula Kart 203	79,95
Formula Kart 204	79,95
Formula Kart 205	79,95
Formula Kart 206	79,95
Formula Kart 207	79,95
Formula Kart 208	79,95
Formula Kart 209	79,95
Formula Kart 210	79,95
Formula Kart 211	79,95
Formula Kart 212	79,95
Formula Kart 213	79,95
Formula Kart 214	79,95
Formula Kart 215	79,95
Formula Kart 216	79,95
Formula Kart 217	79,95
Formula Kart 218	79,95
Formula Kart 219	79,95
Formula Kart 220	79,95
Formula Kart 221	79,95
Formula Kart 222	79,95
Formula Kart 223	79,95
Formula Kart 224	79,95
Formula Kart 225	79,95
Formula Kart 226	79,95
Formula Kart 227	79,95
Formula Kart 228	79,95
Formula Kart 229	79,95
Formula Kart 230	79,95
Formula Kart 231	79,95
Formula Kart 232	79,95
Formula Kart 233	79,95
Formula Kart 234	79,95
Formula Kart 235	79,95
Formula Kart 236	79,95
Formula Kart 237	79,95
Formula Kart 238	79,95
Formula Kart 239	79,95
Formula Kart 240	79,95
Formula Kart 241	79,95
Formula Kart 242	79,95
Formula Kart 243	79,95
Formula Kart 244	79,95
Formula Kart 245	79,95
Formula Kart 246	79,95
Formula Kart 247	79,95
Formula Kart 248	79,95
Formula Kart 249	79,95
Formula Kart 250	79,95
Formula Kart 251	79,95
Formula Kart 252	79,95
Formula Kart 253	79,95
Formula Kart 254	79,95
Formula Kart 255	79,95
Formula Kart 256	79,95
Formula Kart 257	79,95
Formula Kart 258	79,95
Formula Kart 259	79,95
Formula Kart 260	79,95
Formula Kart 261	79,95
Formula Kart 262	79,95
Formula Kart 263	79,95
Formula Kart 264	79,95
Formula Kart 265	79,95
Formula Kart 266	79,95
Formula Kart 267	79,95
Formula Kart 268	79,95
Formula Kart 269	79,95
Formula Kart 270	79,95
Formula Kart 271	79,95
Formula Kart 272	79,95
Formula Kart 273	79,95
Formula Kart 274	79,95
Formula Kart 275	79,95
Formula Kart 276	79,95
Formula Kart 277	79,95
Formula Kart 278	79,95
Formula Kart 279	79,95
Formula Kart 280	79,95
Formula Kart 281	79,95
Formula Kart 282	79,95
Formula Kart 283	79,95
Formula Kart 284	79,95
Formula Kart 285	79,95
Formula Kart 286	79,95
Formula Kart 287	79,95
Formula Kart 288	79,95
Formula Kart 289	79,95
Formula Kart 290	79,95
Formula Kart 291	79,95
Formula Kart 292	79,95
Formula Kart 293	79,95
Formula Kart 294	79,95
Formula Kart 295	79,95
Formula Kart 296	79,95
Formula Kart 297	79,95
Formula Kart 298	79,95
Formula Kart 299	79,95
Formula Kart 300	79,95
Formula Kart 301	79,95
Formula Kart 302	79,95
Formula Kart 303	79,95
Formula Kart 304	79,95
Formula Kart 305	79,95
Formula Kart 306	79,95
Formula Kart 307	79,95
Formula Kart 308	79,95
Formula Kart 309	79,95
Formula Kart 310	79,95
Formula Kart 311	79,95
Formula Kart 312	79,95
Formula Kart 313	79,95
Formula Kart 314	79,95
Formula Kart 315	79,95
Formula Kart 316	79,95
Formula Kart 317	79,95
Formula Kart 318	79,95
Formula Kart 319	79,95
Formula Kart 320	79,95
Formula Kart 321	79,95
Formula Kart 322	79,95
Formula Kart 323	79,95
Formula Kart 324	79,95
Formula Kart 325	79,95
Formula Kart 326	79,95
Formula Kart 327	79,95
Formula Kart 328	79,95
Formula Kart 329	79,95
Formula Kart 330	79,95
Formula Kart	



BILD 17

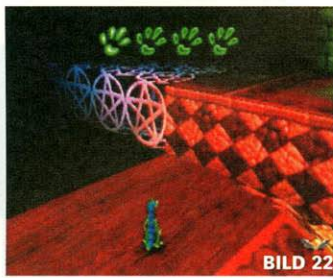


BILD 22



BILD 23



BILD 24



BILD 18

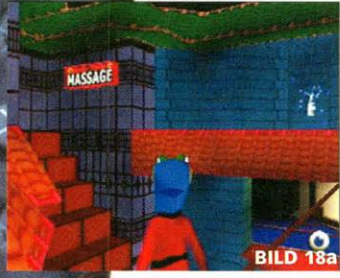


BILD 18a



BILD 19



BILD 20



BILD 20a

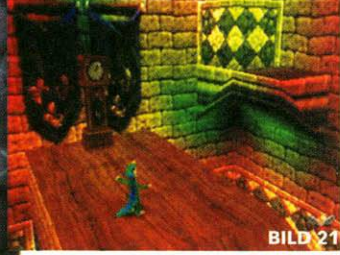


BILD 21

den Weg zum nächsten Rundenteil offerieren. Haltet Ausschau nach dem Yin-Yang-Symbol, klettert an der Mauer hoch, um dann in bester Lara Croft Manier die wankenden Blöcke zu überwinden (Bild 17). Die erste rote Fernbedienung ist gefunden. Kehrt jetzt in die Stage zurück und stattet dem Giftshop auf der linken Seite einen Besuch ab. Mittels des sich drehenden Stegs kommt Ihr an einen Gong (Bild 18), der, vorausgesetzt er wird geschlagen, eine Treppe hervorbringt. Versucht nun, auf das rechtshängende Massage-Schild via Doppelsprung zu gelangen, um an die weiße Remote zu kommen (Bild 18a). Nachdem Ihr die Fensterscheibe zertrümmert habt, bahnt Ihr Euch Euren Weg über den Dachgiebel und haut den nahenden Gegnern auf die Glocke. Sucht nach der drehbaren Kanone (Bild 19) und schießt mittels Schwanzschlag auf beide Chinas. In luftiger Höhe gilt es dann, die Außenpassage zu meistern. In der Halle mit den Skorpionen orientiert Ihr Euch links und hangelt Euch an den Seilen bis zu einer Öffnung die zu einem weiteren Strang führt. Setzt Euch gegen die Unholde durch, um gleich einen Drachen guten Tag zu sagen (Bild 20). Richtet die mobile Kanone auf den Fiesling und eröffnet das Feuer. Achtet dabei jedoch auf den Feueratem, der aufgrund der seltsamen Kameraführung oftmals erst spät zu erkennen ist.

Scream TV: Frankensteinfeld

Bei dem Rundweg bieten sich ein grünes und ein rotes Exit an. Nehmt den letztgenannten und marschiert rechts die Steige hinab. Bevor Ihr dies allerdings tut, springt auf den Teppich und hüpf in den roten Schlund (Bild 20a), um die weiße Fernbedienung zu finden. Danach folgt nun dem Steg, um in das Loch in der Wand zu kommen. Laßt Euch am Ende der Decke durch die Öffnung hinabfallen, geht dann durch die grüne Pforte, flitzt auf das schwebende

Ziffernblatt und rennt unter die Standuhr. Erquickt Euch an einem Extraleben welches den dahinterliegenden Raum frei gibt. Begebt Euch auf die Empore neben der Uhr (Bild 21), geht weiter rauf, fertig ist die erste Aufgabe. Begebt Euch nun zum grünen der beiden Tore am Anfang des Levels und knöpft Euch danach den linken Ausgang vor. Schnappt Euch den Energiebug und lauft weiter, bis sich der Weg teilt. Wählt den linken und macht Euch auf einen Kampf mit einem Badass gefaßt (der rechte Pfad bietet übrigens ein Freileben). An der Stelle, an der sich die Strecke erneut gabelt, muß Gex nach links laufen (Bild 22) und nur noch den Äxten ausweichen (Bild 23), um an einen weiteren Drücker zu gelangen. Bringt Gex zurück zu Bild 22, um jetzt den rechten Weg einzuschlagen, bis selbiger an der Decke klebt (Bild 24). Im Labyrinth folgt Ihr der Kombination: links, gerade, links. Überspringt den Graben mit einem Karatesprung, um an die letzte Remote zu kommen.

Boss TV: Mooshoo Pork

Nehmt Euch vor den Bodenlarnern in acht und nähert Euch vorsichtig dem behuften Fettsack (Bild 25). Wenn er Euch nachläuft, rennt schnell an den Schalter und laßt ihn in die Blitze laufen. Habt Ihr das viermal getan, ist der Level auch schon gelaufen.

Pre-History Channel: Pangaea 90210

Schlagt den einzig möglichen Weg ein, bis sich der Lavastrom vor Euren Augen ergießt (Bild 26). Spurtet geradeaus, um daraufhin ein graues Felsstück zu erklimmen. Rauf auf den Berg (Bild 27) und Fernbedienung holen. Kehrt nun umgehend zurück zum Lavastrom und klettert nach oben. Kriecht den grauen Fels hoch und orientiert Euch links. Paßt auf die Steine auf und haltet Ausschau nach dem weißen Teil (Bild 28). Steuert den Charakter nun den rechten Weg des zuvor genannten grauen Bergmassivs entlang, folgt dem Par-



BILD 25



BILD 26



BILD 27



BILD 28

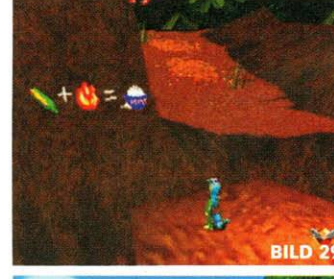


BILD 29



BILD 30



BILD 31



BILD 32



BILD 32a



BILD 33

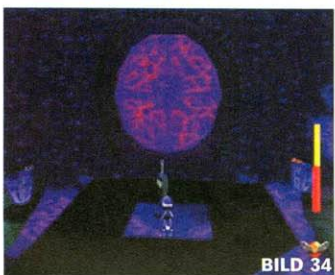


BILD 34



BILD 35



BILD 36

cours und macht Euch bereit für eine der größten Erkenntnis der Weltgeschichte (Bild 29). Nehmt den Weg auf dem die Steine herunterkommen, bis Ihr an ein Gerippe kommt. Sobald Ihr selbiges gefunden habt, durchbrecht es, um wenig später an die rote Fernbedienung zu gelangen.

Toon TV: Fine Tooning

Lauft am Strom den rechten Hügel rauf und sucht den Buchstabenwürfel. Hüpf über den Graben (Bild 30), um die Dominosteine zu zerstören. Oberhalb der Treppe mit den Bowlingkugeln finden sich freischwebende Grünflächen, die es zu passieren gilt. Solltet Ihr hinterpurzeln, schlägt einfach hurtig auf alle Hau-den-Lukas-Teile und klettert auf die drei Kisten. Die anderen zwei Objekte nutzt Ihr zum Weiterkommen nach oben. Nach der Hard Head Area läutet Ihr die Glocke, damit der Fluß zu überwinden ist (Bild 31). Auf zu den Metallschienen, die Euch wippenweise zu einer weiteren Hard Head Area führen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr versucht hinter der karierten Wiese den Gong zu läuten und somit das Schiff zu klar zu machen (Bild 31) oder aber um die rotierenden A-B-C-Truhen zu begehen. Überwindet die Kistenhindernisse, um in den Duck-Season-Sektor zu kommen. Über den Stein und den hohlen Baumstamm kommt man übrigens an richtig viele Items ran. Später muß man nur noch einen Baum rauf, damit das erste Rundenziel bestanden ist. Nach einer lustigen Schifffahrt steuert Ihr Gex um das Schloß, um die weiße Fernbedienung zu holen (Bild 32). Im Schloß muß der Gecko nur noch Feuer fangen und damit die Lunte entzünden. Klammert Euch an die Rakete, die Euch postwendend zur letzten roten Fernbedie-

nung fliegt.

Rocket Channel: The Empire strikes out

Zu Beginn des Level offenbaren sich Euch zwei mögliche Wege: Ihr könnt wahlweise über das defekte Stahlgerüste rechts, oder über die drehenden Metallplatten losziehen. In diesem Fall entscheiden wir uns allerdings für die Platten. Der zeitlich begrenzte Luftvorrat kann mittels der Luftsäulen bzw. -Kisten aufgefrischt werden. Kraxelt auf dem Energieturm nach oben (Bild 32a) und anschließend den Rundgang entlang. Weicht den Lasern am Boden aus, geht weiter zum zweiten Energieturm, besteigt ihn, benutzt die Plattformen, und die rote RC ist in Sichtweite. Das Ziel sollte jetzt die kaputte Brücke am Anfang der Runde sein. Zur Abwechslung führt uns der Weg diesmal nach unten, bis zu einem Metallmast (Bild 33), welcher zu zerstören ist. Habt Ihr das getan, bringt Euch ein hilfsbereiter Alien mit seinem Ufo abwärts zur versteckten weißen Remote (Bild 34). Nutzt den Teleporter, um an den Anfang zurückzukehren; geht nun neben den Platz auf dem der Metallmast stand, und schlägt den einzigen neuen Weg ein, bis Ihr auf eine Rakete stoßt (Bild 35). Die Rakete bringt Euch zu einem neuen Teilabschnitt. Überquert die Absturzstelle, weicht den Lasern aus und springt durch das Loch in die Tiefe. Habt Ihr die Gegner in die Knie gezwungen, ist dieser Level Vergangenheit.

Circuit Central: Honey I Shrunk the Gecko

Schnappt Euch die Energie und aktiviert die Bumber. Folgt dem Weg, um kurz darauf den Aufzug zu bestellen. Tankt erneut Energie, um nach einer weiteren Sprungfeder

die Brücke zu beschreiten. Den schwebenden Plattformen folgen absinkende, die zu einer gelben Wand führen, an der Ihr Euch rechts halten solltet (Bild 36). Der Teleporter bringt Euch über Umwege zu einem Checkpoint, von dem aus mehrere Wege zur Verfügung stehen. Als erstes powert Euch auf und hopst anschließend auf den riesigen Chip (Bild 37). Bewegt Euch zu dem Vorsprung, auf welchem der Feind lauert, und klettert über die Brücke zum Teleporter. Im nächsten Raum besteigt Ihr den großen Computerbausatz auf der rechten Seite, und Ihr gelangt über die drehenden Sechsecke zu einer weiteren gelben Wand. Wiederholt den Vorgang mit den Magneten, und zwei gezielte Schwanzschläge bringen Euch zu einem nahegelegenen Durchgang. Das jetzige Sechseck bringt Euch geradewegs zum I/O Tower. Dort angekommen, ist die erste rote RC greifbar nahe. Kehrt zum Checkpoint zurück, holt Euch frische Energie und katapultiert Euch mit dem einzigen möglichen Bumber an die Mauer. Tankt auf und hastet über die Brücke, die zu einer Weggabelung nach rechts oder links führt. Entscheidet Euch für den linken, katapultiert Gex nach oben und schaut Euch um, bevor Ihr durch den Teleporter stampft (Bild 38). Mit Hilfe des Sprungbretts erreicht Ihr die abgebildete Fläche, die kurzerhand zur weißen Fernbedienung führt. Durchschreitet jetzt den erwähnten Teleporter. Nach einer anspruchsvollen Levelpassage müßt Ihr Euch nur noch mit einigen Sprüngen herumärgern (Bild 39), und Ihr seid schon fast am roten Funkkästchen. Der letztmögliche Pfad ist die bereits erwähnte rechte der beschriebenen Gabelung. An der Decke gilt es durch das Loch am „Boden“ zu gehen

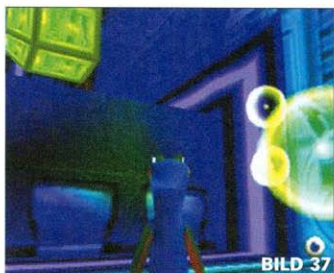


BILD 37



BILD 38



BILD 39



BILD 40

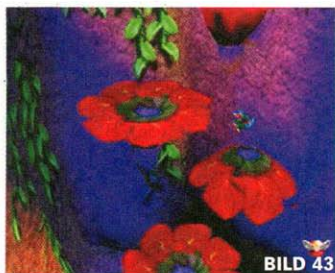


BILD 43



BILD 44



BILD 41



BILD 42

(Bild 40). Im folgendem Raum sollten beide Aufzüge aktiviert werden, um auf einen dritten zu stoßen, der nach einigen Hindernissen zur letzten der insgesamt drei RCs führt.

Pre-History Channel: This old Cave

Über die erste Blume gelangt Ihr an einen Eisbug. Bei der nächsten Blume gibt es zwei Alternativen: entweder rechts entlang des vereisten Felses oder links auf das Festland hinter der Lava (Bild 41). Wir gehen links und anschließend über den Abschnitt mit der herab-

fallenden Lava, der zur ersten roten Fernbedienung führt. Zurück zur Stelle der Weggabelung, und diesmal rechts, wo sich der Weg abermals trennt (Bild 42). Über die beiden Blumen kommt Ihr zu einem Checkpoint, wohingegen der Durchgang unter dem Felstor gleich von Bedeutung sein wird. Der Weg hinter dem Checkpoint bringt Euch zu einem Sektor mit vielen Springblumen (Bild 43), an deren Spitze eine rote Remote wartet. Nun geht es unter die angesprochene Felspforte, die Euch nach einigem „Hoffentlich falle ich nicht in die Lava“-Passagen zu

diversen dampfbetriebenen Plattformen führt. Oben angekommen, springt Ihr an der Stelle vor den Flammenzungen nach rechts, um an die weiße Wellenschleuder zu gelangen (Bild 44). Noch schnell das Feuer erledigt und Ihr habt einen weiteren Level geschafft.

Fortsetzung folgt...

Resident Evil 2

Claire A-Plot & Leon B-Plot

Da im letzten Heft schon ein detaillierter Players Guide zum A-Plot von Leon und zum B-Plot von Claire erschienen ist, werden wir in dieser Ausgabe nur stichpunktartig auf die anderen beiden Plots eingehen, da diese sich sehr ähneln.

Claire A-Plot

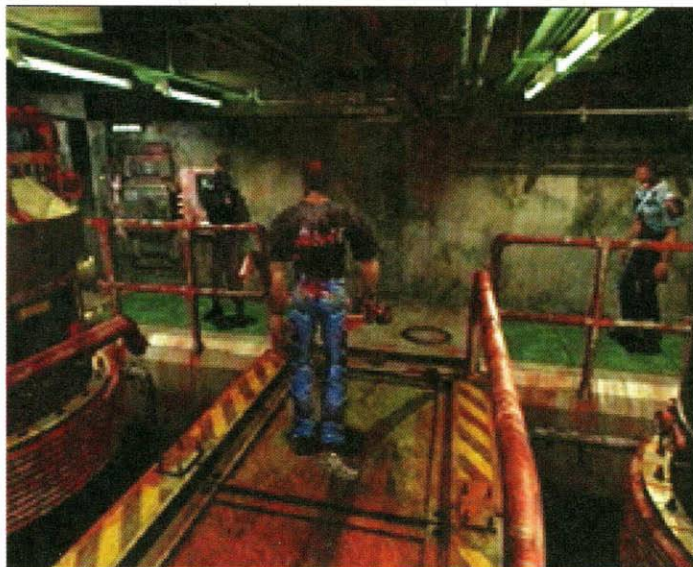
- Anstatt der Shotgun findet Ihr im „Kendo“-Waffenladen die Bowgun (auch hier gilt: hebt Euch drei Schüsse für den ersten Licker auf!).
- Holt Euch als erstes den Edelstein bei den Statuen, die Ihr verschieben müßt.
- Lauft bis zum S.T.A.R.S.-Büro und holt Euch dort die Einhorn-Medaille sowie den Raketenwerfer (im Metall-Schrank).
- Holt mit der Einhorn-Medaille

den Schlüssel aus der Statue in der Eingangshalle.

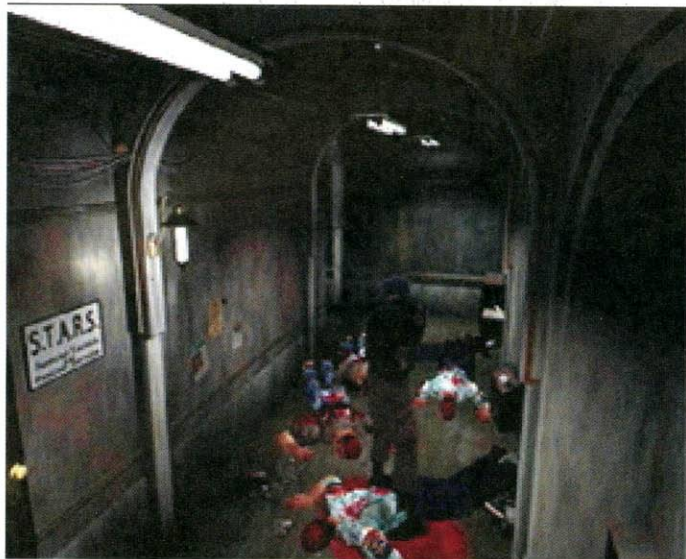
- Holt Euch die Kurbel in dem Raum mit den Aktenschränken
- Besorgt Euch die erste Steinplatte (Schlange) aus der Bibliothek,

indem Ihr die Regale verschiebt.

- Im Warteraum findet Ihr das Feuerzeug.
- Entzündet den Kamin im Besprechungsraum, um den ersten Edelstein zu bekommen.



- Im Geräteschuppen besorgt Ihr Euch das Ventil-Rad, mit dem Ihr den Helikopter löscht.
- Setzt die Edelsteinen wie gehabt ein und Ihr erhaltet die zweite Steinplatte (Jaguar).
- Im Raum mit den Schließfächern gelangt Ihr mittels des Dietrichs an ein wenig Plastiksprengstoff.
- Der Zünder ist in dem Raum, wo der Kerl lag, der die Codekarte für die Türen in der Eingangshalle hatte (und irgendwie schaut der doch Will Smith verdammt ähnlich).
- Setzt Zünder und Sprengstoff zusammen und plaziert die so entstandene Bombe neben dem Hubschrauber im Inneren des Gebäudes.
- Betretet die freigelegten Räume, wo Ihr das kleine Mädchen Sherry trefft.
- Begebt Euch in die Tiefgarage und klettert durch den offenen Gulli



- Im Tiefkühlraum setzt Ihr die Sicherung zusammen und benutzt diese im Kontrollraum, von wo der rote und der blaue Steg abzweigen
- Begeben Euch einen Stock tiefer ins Labor, um dort die „Lab Key Card“ einzusammeln.
- Ihr benötigt jetzt einen Impfstoff für Sherry.
- Geht in den V.A.M.-Room in der East Area, wo Ihr einen Serum-Behälter findet.
- Setzt ihn in die Maschine ein und füllt diesen mittels der Schalttafel neben dem OP-Tisch (vergeßt die MO-Disk nicht).
- Begeben Euch ins Labor, um dort den endgültigen Impfstoff herzustellen.
- Setzt die MO-Disk in das Terminal neben dem großen Sicherheitsschott ein, und erledigt den mutierten Dr. Birkin dahinter.

- nach unten in die Kanalisation.
- Ihr trifft Sherry - mit ihr müßt Ihr die Kisten verschieben, um an den nächsten Schlüssel zu kommen.
- Besorgt Euch im Verhörzimmer ein Bruchstück der dritten Steinplatte.
- Das Zahnrad für die Uhr findet Ihr im Presseraum.
- Im Raum mit der Uhr gelangt Ihr an die zweite Hälfte der Steinplatte.
- Im Büro des Polizeichefs setzt Ihr die drei Steinplatten ein und erledigt den ersten Boss-Gegner.
- In der Kanalisation findet Ihr die erste Medaille dank Sherry, die Ihr nochmals kurz steuert.
- Die zweite Medaille liegt im oberen Bereich der Hydraulikbrücke.
- Benutzt die Seilbahn, um zum Lastenaufzug mit der Lok zu kommen.
- Fahrt mit der Lok nach unten, wo Ihr Dr. Birkin Saures gebt

Leon B-Plot

- Im Wachhäuschen findet Ihr den Schlüssel für den Geräteschuppen.
- Begeben Euch in die Haupthalle, wo Ihr die Shotgun und die Einhorn-Medaille findet.
- Setzt diese in die Statue ein, um an den Schlüssel zu kommen.
- Im großen Büro im Ostbereich findet Ihr das schon bekannte Ventil-Rad (geht damit vor wie gehabt).
- In dem Raum mit der Statue, wo man später die Edelsteine einsetzen muß, findet Ihr die Codekarte für die Türen in der Eingangshalle.
- Besorgt Euch die zwei Edelsteine (Statuen verschieben und Kamin

- entzünden).
- Holt Euch den Schlüssel im S.T.A.R.S.-Büro.
- Geht zu dem kleinen Büro im Westbereich, wo im A-Plot der sterbende Polizist und M'chtegern-Will-Smith-Doppelgänger lag, um Euch dort einen weiteren Schlüssel zu schnappen.
- Begeben Euch in die Tiefgarage - Ihr trifft dort Ada und könnt den Zellenblock betreten.
- Neben Bens Zelle findet Ihr den Kanaldeckelheber, den Ihr am Gulli bei den Hundezwinger benutzt.
- In der Kanalisation trifft Ihr erneut Ada, mit der Ihr das alt-

Sony PlayStation:	
Dark Omen	89,00
Nightmare Creatures	89,00
Resident Evil II DV(Mai)	99,00
Rascal	89,00
Bushido Blade	79,00
Timeshock	89,00
GranTurismo(Juni)	99,00
Armoured Core	89,00
Deathtrap Dungeon	99,00
Alundra DV	89,00
Youngblood	89,00
Batman & Robin	99,00
weitere Titel DV und Importe lieferbar	
Newman Haas Racing	
Diablo	89,00
Hardware / Zubehör:	
PS Grundgerät+Games Guide ..	289,00
Memo Card 360 Block	79,00
Memo Card 1 Meg Sony bunt ..	29,90
Analog Pad Barracuda	69,00
Joypadverlängerung	19,00
GameBuster	89,00
RGB Kabel	29,90
Pad farbig Sony	44,90
Pad farbig+Turbo	29,90
Lightguns	ab 39,90



Gunter Zilch-Games

GZGAMES im Internet **Tel.: 09721 / 21623**
<http://www.gzgames.com>

NINTENDO 64:

Diddy Kong Racing	89,00
Tetrisphere	89,00
Nagano 98 Winter Olympics	139,90
Bomberman 64	89,00
Fighters Destiny	129,90
NFL Quarterback Club 98	139,90
NHL Breakaway 98	139,90
Fifa 98	129,90
NBA Pro 98	129,90
Yoshi Story	89,90
WCW vs. NWO	139,90

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

Manga / Anime • Deutsch

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

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

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

bekannte Kisten-Verschiebe-Rätsel (Resident Evil goes Sokoban?) löst, um an den nächsten Schlüssel zu kommen.

- Setzt die Edelsteine ein und Ihr erhaltet die erste Schachfigur.

- Da Claire im A-Plot die Wand beim Hubschrauber schon gesprengt hat, könnt Ihr Euch in den Räumen des Polizeichefs die Kurbel holen.

- Im Verhörzimmer liegt die nächste Schachfigur, im Pressezimmer nebenan das Zahnrad.

- In der Bibliothek verschiebt Ihr die Regale, um an die dritte Schachfigur zu kommen.

- Die vierte Schachfigur findet Ihr im Raum mit der Uhr, nachdem Ihr das Zahnrad eingesetzt habt.

- Rutscht den Lüftungsschacht nach unten.

- Klettert den Gulli nach unten, kämpft gegen Dr. Birkin und setzt die Schachfiguren ein.

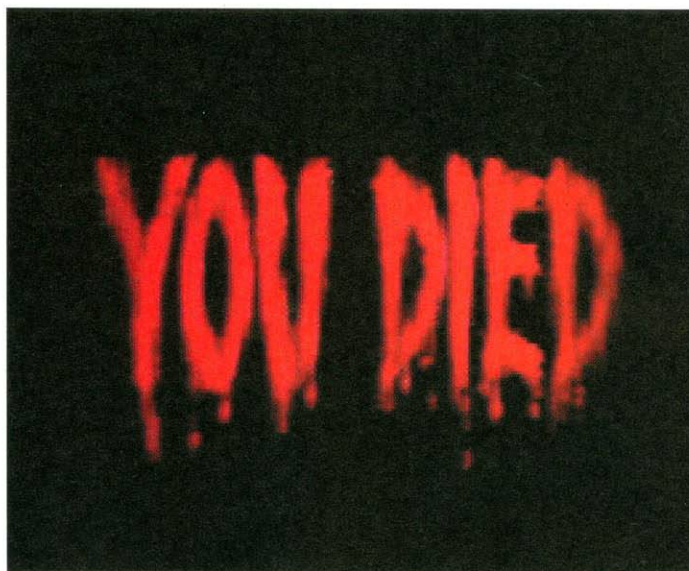
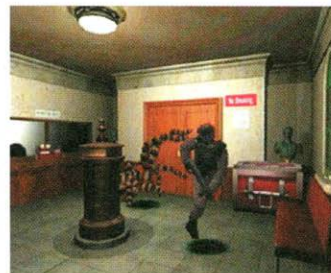
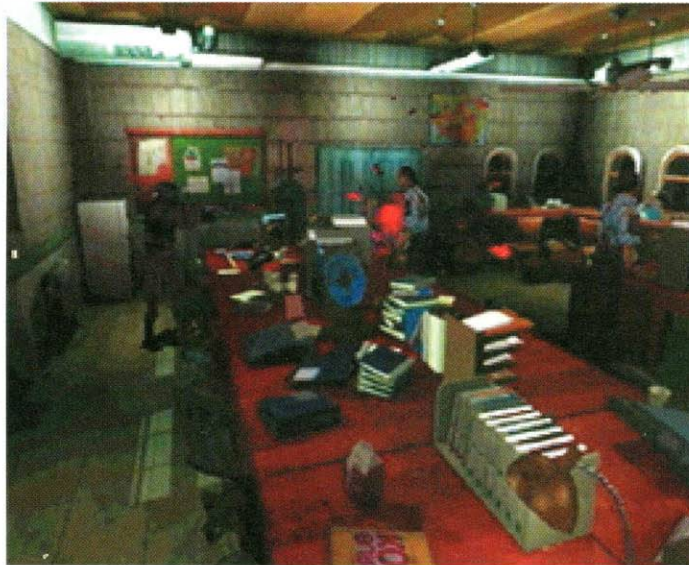
- Wenn Leon angeschossen wird, erhaltet Ihr die Kontrolle über Ada, mit der Ihr Mrs. Birkin verfolgt.

- Als Leon sammelt Ihr die Wolfs-Medaille bei den toten Umbrella-Soldaten ein.

- Die Adler-Medaille findet Ihr im oberen Bereich der Hydraulik-Brücke.

- Fahrt mit der Seilbahn zu dem Lastenaufzug, der natürlich mit Claire und Sherry nach unten gefahren ist.

- Fahrt mit dem kleinen Lift zum Steg hinunter und holt Euch im Kontrollraum den Schlüssel für den Lastenaufzug.



- Fahrt mit dem Aufzug hinunter und kämpft zwischendurch gegen Dr. Birkin.

- Sobald der Aufzug hält, klettert durch den Lüftungsschacht und schaltet im Maschinenraum die Stromzufuhr für den Personenlift ein.

- Fahrt mit diesem nach unten und treibt im Tiefkühlraum das alte Spiel mit den Sicherungen.

- Geht ins Labor, um Euch dort den Schlüssel für den Generatorenraum zu holen.

- Fahrt mit dem Personenlift nach oben und betretet den Generato-

renraum, nachdem Ihr die Kiste verschoben habt.

- In diesem Raum schnappt Ihr Euch den „Master Key“ und holt Sherry im Sicherheitsraum ab.

- Jetzt fährt Ihr mit dem Personenlift ganz hinunter bis zu dem Zug, mit dem Ihr fliehen könnt, nachdem Ihr die beiden Stromstecker eingesetzt habt.

- Erledigt im Zug noch den wirklich großen Gegner und hofft auf die nächste Fortsetzung...

HOW TO GET AN A-RANKING...

Jetzt noch mal in aller Ruhe. Um ein A-Ranking zu erhalten, kommt es darauf an, wie oft Ihr gespeichert habt, wieviele Heilsprays Ihr benutzt habt und wie schnell Ihr durchgekommen seid.

1. Ihr müßt auf jeden Fall einen Plot unter zweieinhalb Stunden geschafft haben.

2. Je öfter Ihr speichert, desto weniger Heilsprays dürft Ihr benutzen.

Dabei gilt:

a) wenn Ihr kein einziges Mal speichert, dürft Ihr zwei Heilsprays verbrauchen

b) wenn Ihr bis zu dreimal speichert, dürft Ihr nur ein Heilspray benutzen

c) und wenn Ihr bis zu sechsmal speichert, ist es verboten, auch nur ein Heilspray zu verwenden!

Des Weiteren ist es erlaubt, so viele Kräuter zu benutzen, wie Ihr wollt.

HOW TO GET GATLING GUN, HUNK AND TOFU...

Um die Gatling-Gun zu erhalten, dürft Ihr im B-Plot auf keinen Fall speichern!!!

Um den Hunk-Plot freizuschalten, braucht Ihr ein A-Ranking in einem B-Plot.

Um mit Tofu kämpfen zu dürfen, müßt Ihr das Spiel dreimal hintereinander durchgespielt haben (z.B. Leon A, Claire B, Leon A, Claire B, Leon A, Claire B) und spätestens beim zweitenmal B den Hunk-Plot erhalten haben.

charts

Lesercharts

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Tomb Raider 2 (PS)
3. Diddy Kong Racing (N64)
4. FIFA 98 (PS/N64)
5. Gran Turismo (PS)
6. Resident Evil 2 (PS)
7. Command & Conquer 2 (PS)
8. Resident Evil D.C. (PS)
9. U-Rally (PS)
10. Winter Heat (SAT)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 5. Mai 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts Playground - Erlangen

1. Bushido Blade (PS)
2. Bloody Roar (PS)
3. Final Fantasy Tactics (PS)
4. Gran Turismo (PS)
5. WCW vs NWO (N64)
6. Indiziert Platinum (PS)
7. Riven (PS)
8. Crash Bandicoot Plat. (PS)
9. Resident Evil 2 (PS)
10. Bust A Move 3DX (PS)

FUN GENERATION

1. 1080° (N64)
2. Gex: Enter the Gecko (PS)
3. Forsaken (PS)
4. Resident Evil 2 (PS)
5. The House of the Dead (SAT)
6. Dark Omen (PS)
7. Gran Turismo (PS)
8. Final Fantasy Tactics (PS)
9. FIFA 98 (PS/N64)
10. Tekken 3 (PS)

Die Gewinner aus FG 04/98:

- ▶ Bernd Renk, Maulburg
- ▶ Guido Becker, Melle
- ▶ Christina Morbitzer, Niederweidbach

back issues



FG 3/96	<input type="checkbox"/>	FG 6/97	<input type="checkbox"/>	FG 12/97	<input type="checkbox"/>
FG 10/96	<input type="checkbox"/>	FG 8/97	<input type="checkbox"/>	FG 01/98	<input type="checkbox"/>
FG 11/96	<input type="checkbox"/>	FG 9/97	<input type="checkbox"/>	FG 02/98	<input type="checkbox"/>
FG 12/96	<input type="checkbox"/>	FG 10/97	<input type="checkbox"/>	FG 04/98	<input type="checkbox"/>
FG 2/97	<input type="checkbox"/>	FG 11/97	<input type="checkbox"/>		

pro Heft 5,80 DM =

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

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



No. 29 am Kiosk ...
ab dem 13.05.1998

Besser als Flaschen leer?

Frankreich - die Weltmeisterschaft

Das Review des FIFA 98-Nachfolgers

Arcade meets PlayStation -
Die perfekte Liason?

Tekken 3

Die Polygon-Schlacht auf dem Prüfstand

Keine Macht den Drögen!

The Need for Speed 3

Mit Electronic Arts auf der Überholspur

Besser spät als nie

Batman & Robin und Forsaken 64

Die Acclaim-Hoffnungsträger stellen
sich zum Test

Ein dreckiges Vergnügen

Colin McRae Rally

Besser als die Referenz?

CyPressum

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

Redaktion:
Fabian Döhla,
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Schmiedehausen

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer,
Michael Dees, Uwe Dietrich, Gunter Glos,
Holger Gößmann, Stefan Hellert,
Marcus Karyoti, René Schirmer,
Rabea Schmiedehausen,
Bastian Lurz, Wolfgang Müller,
Philipp Noack, Julian Ossent

Titel:
Acclaim, FG[art]Dept

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

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

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

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1998 by Fun Generation,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711) 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hense GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten. Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
[BLZ 790 800 52] 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
[BLZ 790 200 76] 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
[BLZ 790 501 30] 17 400
Postgirokonto Nürnberg
[BLZ 760 100 85] 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Stephane Chapuisat, VW Caravan, der gruselige Milchreis, Tito & The Tarantulas in Stuttgart, Götz 24h-Döner-Service, „Außer Dli könnt ihr alle gehen“-Bayern, 1080° Snowboarding, The Preacher Vol.4, Guido an der Pissrinne

Special Thank: Hans-Joachim Amann
Very Special Thank an: Euch Leser!
Cesar des Monats: Julia



IV. Quartal 97 - 37.314
(verkaufte Ex.)

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.U.

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland



VOGEL CyPress FUN GENERATION
Medien Gruppe Verlagsgesellschaft mbH

DEER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau



PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION 289,-**
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK333,
SIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL
PAD UND ORIG. MEMORY CARD
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN) 29,-
CONTROL PAD ORIG. IVER. FARBEN 44,-
ANALOG PAD ORG. D.SHOCK (MAI) 79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF 29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
LENKRAD GAMESET.MK2 (MIT PED.) 119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,-
(MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)



- Gex 2 (Gex 3D) (PS) 89,-** **Tomb Raider 2 (PS) 89,-**
Final Fantasy 7 (PS) 99,- **Frankreich 98 N64 129,- PS 89,-**
- JOYSTICK DOMINATOR 69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 39,-
(VERSCHIEDENE FARBEN)
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
MEMORY CARD 170 BLOCKS 109,-
ACTUA TENNIS (APRIL) 89,-
AIRONAUTS (JUNI) 89,-
ALUNDRA (APRIL) 89,-
ARMORED CORE (JUNI) 89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI) 84,-
BEAST WARS 89,-
BLAZE N BLADE (APRIL) 89,-
BLOODY ROAR - BEAST 84,-
BRAHMA FORCE 84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI) 89,-
BUGGY (APRIL) 89,-
BUSHIDO BLADE 89,-
BUST A MOVE 3 59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI) 79,-
CHILL 79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI) 89,-
COMMAND & CONQUER 2 89,-
COOL BOARDERS 2 89,-
CRASH BANDICOOT 2 89,-
CRIME KILLER (JUNI) 89,-
DEATHTRAP DUNGEON 89,-
DIABLO 89,-
DODGEM ARENA (MAI) 84,-
DREAMS (APRIL) 89,-
EVERYBODYS GOLF 79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
FIFA - FRANKREICH 98 - WM (MAI) 89,-
FIGHTING FORCE 99,-
FINAL FANTASY VII 99,-
FORMEL 1 97 109,-
FORSAKEN (APRIL) 89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL) 89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-



GRAN TURISMO (MAI) (PS) 99,-

- GRAN TURISMO (MAI) 99,-**
GRAND THEFT AUTO 89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI) 89,-
HUGO 1 (APRIL) 94,-
INDY 500 89,-
JET RIDER 2 (APRIL) 79,-
KLONGA (MAI) 89,-
KULA WORLD (MAI) 89,-
LEGEND (APRIL) 89,-
LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
MAGESLAYER (MAI) 89,-
MASTERS OF TERAS KASI (APRIL) 99,-
MATCH DAY 3 84,-
MEDIAVAL (APRIL) 89,-
MEGA MAN 8 (APRIL) 89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL) 89,-
MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 89,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 89,-
NEED FOR SPEED 3 89,-
NEWMAN HAAS RACING (APRIL) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL) 79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NUCLEAR STRIKE 89,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (APRIL) 94,-
PAX CORPUS 89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (APRIL) 89,-
PLANE CRAZY (JUNI) 94,-
POWERBOAT RACING 84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL) 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI) 79,-
RASCAL 89,-
REBOOT 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 89,-
RESIDENT EVIL 2 (MAI) 94,-
RIVEN - MYST 2 114,-



- RESIDENT EVIL 2 (MAI) (PS) 99,-**
- ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-**
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SHADOW MASTER 84,-
SHADOW GUNNER (JUNI) 94,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
SPICE WORLD (MAI) 49,-
STEEL REIGN 79,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL) 89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL) 94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-
THEME HOSPITAL 89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE) (APR) 89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,-
UBIK (APRIL) 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIPER (JUNI) 89,-
VMX RACING 89,-
VS. (VERSUS) (MAI) 99,-
WARCRAFT II 99,-
WARGAMES (MAI) 89,-
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,-

- WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR) 89,-**
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI) 79,-
WORLD RALLY CHAMP. T.MAK. (MAI) 94,-
WRECKING CREW (APRIL) 99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 84,-
XENOCRACY (APRIL) 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN SPORTING SET 289,-**
GRUNDGERAT-FIFA 97-MADDEN 97 89,-
SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERAT- SOVIET STRIKE 89,-
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + 89,-
BLAM MACHINEHEAD+SHILLSHOCK 89,-
CONTROL PAD ORIG. 44,-
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG. 59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
LENKRAD ARCADE RACER ORIG. 89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,-
ATLANTIS - 2CD 89,-
BEDLAM 79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (MAI) 89,-
COMMAND & CONQUER 79,-
COURIER CRISIS (APRIL) 89,-
CROC 89,-



- Forsaken (MAI) N64 129,- PS 89,-** **Diablo (PS) 89,-**
- DARK SAVIOUR 74,-**
DISC WORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
HOUSE OF DEAD (+ GUN) (APR) 120,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAG. SAGA-4CD (APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR 89,-
RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE 89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC 3D 79,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-
STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
WARCRAFT II 89,-
WINTER HEAT 94,-
WORLDWIDE SOCCER '98 84,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-**
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN 54,-
CONTR. PAD TRID. PRO COMBO 59,-
(INKL. MEM. 0,25 MEG.)
**LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN,
MEM. CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.) 129,-**
GAME BUSTER 99,-
MEM. CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
HYPER PAK (RUMBLE+ MEM. CRD) 49,-
LX4 TREMOR PAK 29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) 129,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

- 3 DIRTY DWARVES 39,-**
ALONE I.T.D. 2 - JACK IS BACK 19,-
AMOK 39,-
ANDRET. RACING (ENGLAND) 39,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 19,-
BUST A MOVE 3 59,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 39,-
CRIMEWAVE '97 19,-
CRYPT KILLER 24,-
DARKLIGHT CONFLICT 24,-
FIFA SOCCER '97 39,-
FORMULA KARTS 39,-
JOHNNY BAZOOKATONE 14,-
MADDEN NFL '97 24,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MR. BONES 49,-
NBA LIVE '97 24,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 14,-
NIGHTS + 3D ANALOG PAD 79,-
OLYMPIC SOCCER 17,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 3000 19,-
SWAGMAN 39,-
THUNDERHAWK 2 19,-
TOMB RAIDER 59,-
TORICO 49,-
TOSHINDEN REMIX 29,-
VIRTUA HYDLIDE 29,-
VIRTUAL GOLF 2 PLATINUM 29,-
VIRTUAL ON CYBER TROOP. 29,-

Playstation

- AIRIDAS POW. SOCCER - PLAT 49,-**
ALIEN COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
CRASH BANDICOOT - PLAT. (APR) 49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLAT 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA 98 - WM QUALIF. PLATINUM 49,-
FORMEL 1 - PLATINUM (APR) 49,-
INT. TRACK & FIELD - PLAT. 49,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM-PLAT. (APR) 49,-
PANDEMONIUM 2 59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLAT. 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER REVOLV.-PLAT. 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SOLI BLADE - PLATINUM 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 49,-
TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL) 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLAT. 49,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,-
TRIAL PINBALL - PLATINUM 49,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

- AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL) 139,-**
BOMBER MAN 64 89,-
CASTLEMANIA 3D (APRIL) 139,-
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,-
DIDDY KONG RACING 89,-
DUAL HEROES (MAI) 129,-
EXTREME G 119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,-
FIFA: FRANK. 98 - WM (MAI) 129,-
FIGHTER'S DESTINY 129,-
F1 POLE POSITION 64 89,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MAI) 149,-
GOEMON MYST. NINJA (APRIL) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT. WARS (OHNE RUMB) (APR) 89,-
MARIO KART 64 89,-
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (MAI) 129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA COURTSIDE (MAI) 89,-
NBA PRO 98 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,-
OLYMPIC HOCKEY 98 129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) 129,-
RECKING BALLS (MAI) 129,-
SNOWBOARD KIDS 89,-



- Deathtrap Dungeon (PS) 89,-** **Panzer Dragoon Saga (APR) 84,-**
- Vigilante 8 (PS) (MAI) 89,-** **Yoshi's Story N64 89,-**
- SUPER MARIO 64 89,-**
SPIELEBER. SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,-
TUROK 99,-
WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI) 129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,-
WETRIX (MAI) 129,-
WWF WARZONE (JUNI) 129,-
YOSHI'S STORY 89,-

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM) adressiertem Rückumschlag anfordern. Bestellmaße bis 20 Uhr.

Formen Sie unser kostenloses Magazin (mit Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an Versandkosten per Nachnahme. Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr. (PS: DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschekes) DM 4,- Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Lieferfristgarantie ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/576020

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77**

1 DM/7,5 ÖS/PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 354522

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0931 5716 01

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

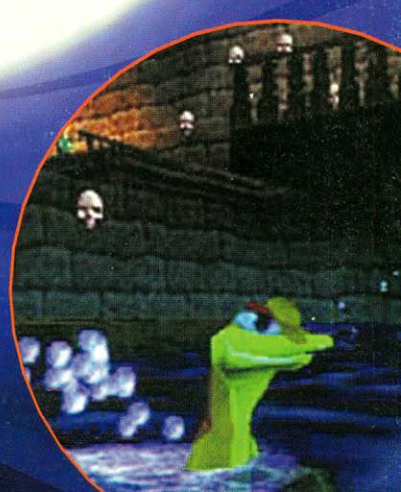
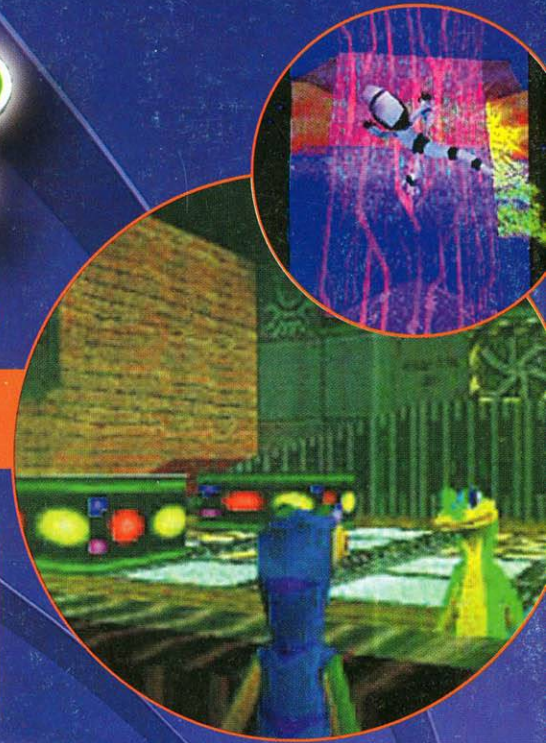
GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



PlayStation
Magazine
5/98

1,6



10 von 10

Top
Game
90%

90%

Best
of
BUY!

10 von 10



88%

