

3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY  
80 NO  
GENERATION

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

3.96

5,80 DM

# FUN GENERATION

Das Videospiel-Magazin der nächsten Generation

**52** Seiten  
Spieletests  
& Super -  
Gewinnspiel



**Mad Catz**  
Lenkrad für  
PlayStation

# Alien Trilogy

Exklusiv - Test & Special



# КРАЗЫ ИВАН

Die 30 Tonnen schwere, russische Revolution



"...beeindruckend flüssige 3D-Grafik..." - Fun Generation 1/96, Wertung: 9/10

"...spielerisch...hervorragend..." - Megafun1/96, Wertung: 81%

"...Krachendes Action-Inferno...Schnell, schwer und motivierend..."  
Maniac 1/96, Wertung: 77%





# letter from the editor

„Here we are now, entertain us“

(Kurt Cobain, Nirvana †1995)

Liebe Leser,

1996 wird, das kann man schon in den ersten Wochen des neuen Zeitabschnittes sagen, als „Jahr des vollzogenen Wechsels“ in die Annalen der Videospiegelgeschichte eingehen. Die 16-Bit-Titelflut der vergangenen Jahre reduzierte sich auf ein spärliches

Tröpfeln: vor allem Mega Drive-Besitzer finden immer weniger lohnende Spiele in den Regalen, während man sich im Super Nintendo-Lager vor dem Ultra 64-

Start weniger Sorgen machen muß. Die Vorwehen dieser Entwicklung machten das letzte Jahr zu einem der umsatzschwächsten der Industrie seit Bestehen. Noch sind die Preise für Saturn, PlayStation und 3DO relativ hoch, doch nach Weihnachten dürfte es ziemlich viele neue 32-Bit-Jünger geben. Hinter vorgehaltener Hand sprechen Insider davon, daß der 16-Bit-Markt bis spätestens Anfang 1997 komplett zum Erliegen kommen wird. Gute Entwicklungsteams sind rar, und man braucht die Kapazitäten für die neue Generation.

Viele der renommierten PC-Programmierer wie Bullfrog, über die wir ein Special in diesem Heft haben, entwickeln ihre Top-Titel für alle Formate gleichzeitig, und der Konsument muß

sich langsam die Gretchenfrage gefallen lassen, ob ca. 5.000 DM für den neusten Pentium mit all seinen Kompatibilitätsproblemen und seinem Hang zum kostenintensiven Aufrüsten als Spielzeug noch im Ver-

hältnis zu einer der neuen Konsolen stehen. Fachverkäufer, vor allem mit Ladengeschäft, berichten immer häufiger von Kunden, die neue PC-Programme kaufen wollen und mit einer Konsole unterm Arm nach Hause gehen. War es früher fast ausschließlich eine sehr junge Käuferschicht, die begeistert mit Mario und Sonic Abenteuer bestand, erweitert sich das Spektrum explosionsartig über alle Altersgenerationen. Während Nintendo mit den geplanten Ultra 64-Spielen voraussichtlich den vorhandenen jungen Markt weiter beackert, kann man den 32-Bit-Herstellern für ihre Anstrengungen, Neuland zu erschließen, nur dankbar sein.

Auch die FUN GENERATION befindet sich gerade in einer wichtigen Entwicklungsphase, beispielsweise haben wir gelernt, daß eine Grippe namens „Influenza“ einen angesetzten Besuch bei Namco gründlich über den Haufen werfen kann. Und unser groß angekündigtes Coin-op-Special platzte, da die IMA leider einen Tag nach unserem, zu früh kalkulierten Drucktermin stattfand. Das holen wir in der nächsten Ausgabe nach, dafür gibt es den oben erwähnten Beitrag über Bullfrog und einen Blick hinter die Kulissen bei Probe. Gute Nachrichten wollen wir Euch aber auch nicht vorenthalten: ab April erscheinen wir monatlich, Abos sind jetzt natürlich auch möglich, und mit Stolz präsentieren wir Euch die FUN GENERATION-CD und das erste Stück der FUN GENERATION-Zocker-Wear-Collection.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Chefredakteur



6-9

Feedback

8

Comic

10-20

Backstage

Lenkrad für PlayStation

22-27

Previews

Cyberia • Descent • Shellshock • Darkstalkers

25

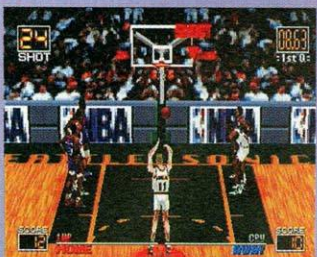
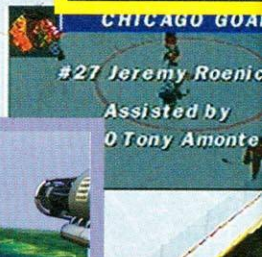
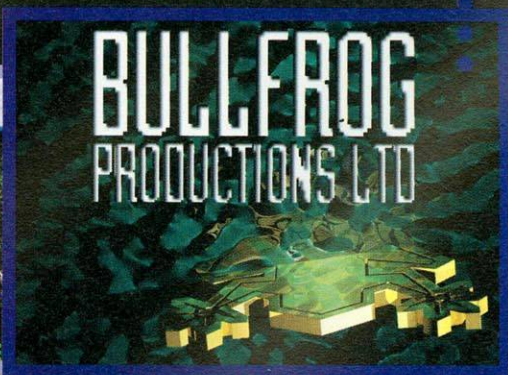
Gewinnspiel

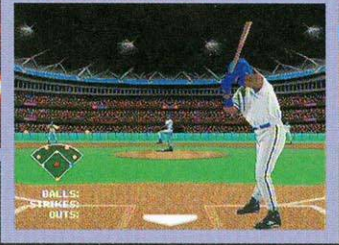
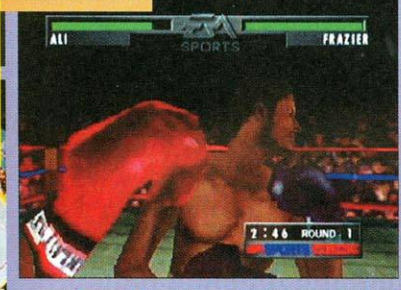
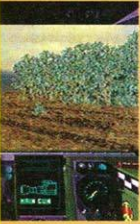
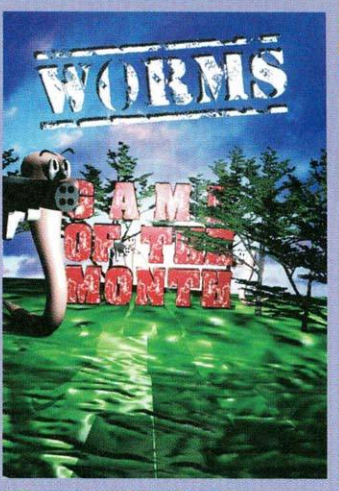
mit Order In Time • Stuttgart

28-30

Bullfrog Productions-Special

im Gespräch mit Peter Molyneux





## 32-90 SpieleTests

**Breath of Fire II** 32-33 - **Boogerman** 34 - **Civilization** 35 - **Dirt Trax FX** 36-37 - **P.T.O. II** 38 - **Parodius 3** 39 - **Toy Story** 40 - **Super Mario's Picross** 41 - **Big Sky Trooper** 42 - **Final Fight 3** 43 - **Frank Thomas Big Hurt Baseball** 44 - **Exo Squad** 45 - **Darius Gaiden** 48 - **Dead Heat** 49 - **Gunbird** 50 - **Mystaria The Realms Of Lore** 52 - **Worms** 53-55 - **Gex** 56-57 - **FIFA Soccer** 96 58-59 - **WarHawk** 60 - **Criticom** 61 - **NBA In The Zone** 62 - **Ridge Racer Revolution** 63-65 - **Battle Arena Toshinden 2** 66 - **Street Fighter Zero** 68 - **Thunderhawk 2 Firestorm** 69 - **Shock Wave Assault** 70-71 - **Road Rash** 72 - **NHL Face Off** 73 - **Kileak The Blood 2** 74 - **Panzer General** 75 - **Two-Ten Kaku** 76 - **Horned Owl** 77 - **Alien Trilogy** 78-79 - **Primal Rage** 80-81 - **Foes Of Ali** 82 - **Shock Wave 2 Beyond The Gate** 84 - **Scramble Cobra** 85 - **Atari Karts** 86 - **WaterWorld** 88 - **FIFA Soccer** 96 90

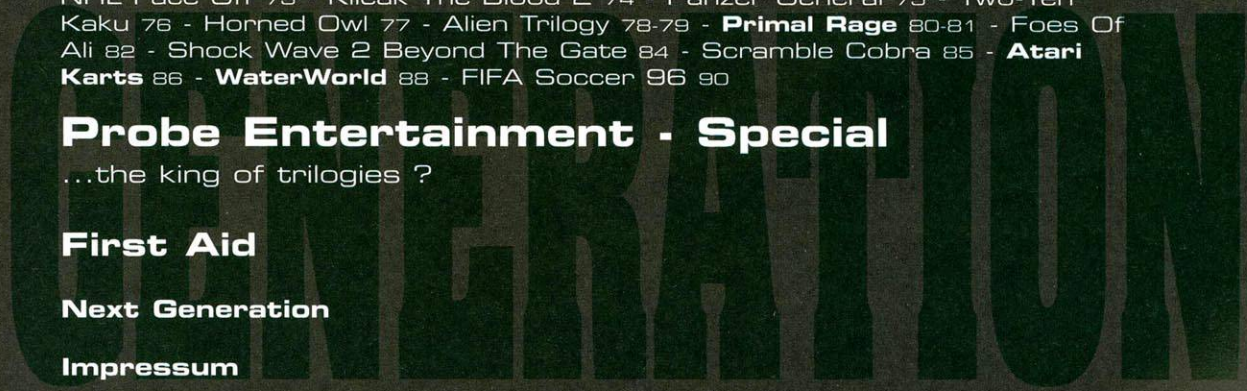
## 91-93 Probe Entertainment - Special

...the king of trilogies ?

## 96-97 First Aid

## 98 Next Generation

## 98 Impressum

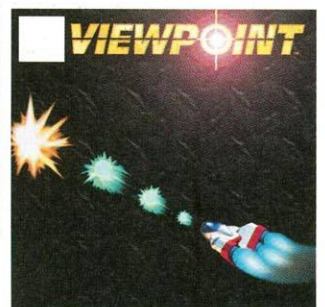




# Die unbarmherzigste Gegend der Erde?

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

## Nicht mehr lange...



Der gefeierte Arcade-Hit erscheint jetzt für die PlayStation mit einem so explosiven Gameplay, daß selbst die Tester schon in Deckung gegangen sind.

„(...) ins Auge springt (...) die überarbeitete Grafik: Hintergründe, Gegner und Explosionen wurden auf Silicon Graphics-Workstations gerendert und sehen nicht bloß – wie auf unseren Screenshots - stillstehend, sondern auch in Bewegung einfach atemberaubend aus.“ Fun Generation



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,  
Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.  
Viewpoint ist ein Warenzeichen der American Sammy Corporation. Electronic Arts ist ein eingetragenes  
Warenzeichen von Electronic Arts. "PlayStation" und "PS" sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.





Bild: King of Boxing (siehe FG 1/96)

## „Box'em Up-Games für PSX?“

1. Erscheint Boxer's Road für die PlayStation je in einer PAL-Version?
2. Setzt JVC ihr Victory Boxing auch für die PlayStation um?
3. Sind Victory Boxing und The King Of Boxing ein und dasselbe Spiel?
4. Welche weiteren Boxspiele sind für die PlayStation in Planung (ähem, und damit meine ich kein Kickboxen, Wrestling oder ähnliche Kirmesprügeleien)?
5. Plant LucasArts in den PlayStation-Markt einzusteigen?  
Fabian Henschel, München



1. Zur Zeit steht keine PAL-Version in Aussicht.  
2. Victory Boxing soll im April nahezu 1:1 umgesetzt für die PlayStation erscheinen.  
3. Victory Boxing ist der Titel für den europäischen

Markt, in Japan ist das Spiel als The King Of Boxing erschienen.  
4. Derzeit sind keine weiteren Boxspiele für den europäischen Markt geplant.  
5. LucasArts Entertainment arbeitet momentan an vier Titeln für die PlayStation. Einer davon ist Ballblazer X von Factor 5. Die weiteren sollen erst auf der E3-Messe in Los Angeles bekanntgegeben werden. Ein Saturn-Spiel ist ebenfalls in Planung.

## „Ultra 64-Games auf PSX?“

1. Sind Umsetzungen einiger Ultra 64-Titel für PSX geplant?

2. Worin unterscheiden sich deutsche PSX-Spiele von den entsprechenden US- bzw. japanischen Versionen?
3. Was genau ist ein TV System Converter?
4. Welche PlayStation-Titel sind mit Maus steuerbar?
5. Gibt es einen Virtua Cop-Clone für die PlayStation?
6. Wann soll Micro Machines 3 für die PlayStation erscheinen?
7. Was versteht man unter Third Party-Titeln? Michael Henneken, Diemelstadt



1. Die von Nintendos Dream Team entwickelten Titel sollen über ein Jahr hinweg exklusiv für das Ultra 64 zur Verfügung stehen. PlayStation-Umsetzungen nach Ablauf dieser Frist sind sehr unwahrscheinlich.  
2. NTSC-Titel verfügen nicht nur über eine japanische bzw. englischsprachige Anleitung, sondern sind darüber hinaus nicht ohne weiteres auf PAL-Geräten abspielbar.  
3. Diese Zusatzhardware konvertiert NTSC- oder SVHS-Signale in PAL Composite und RGB.

- Japanische oder US-Konsolen laufen damit auch auf PAL-Fernsehern, die nur einen Antenneneingang besitzen. Es ist jedoch nicht ganz nachzuziehen, sich eine Next Generation-Konsole für 500 - 650 DM anzuschaffen, um sie an einen Portable mit Antenneneingang anzuschließen.  
4. Bis dato wird die Maus von Lemmings 3D und DiscWorld unterstützt.  
5. Den ersten Virtua Cop-Clone, Horned Owl, stellen wir in dieser Ausgabe vor. Im Februar soll Acclaims Revolution X erscheinen, gegen Ende des Jahres Die Hard Trilogy.  
6. Micro Machines 3 soll im 2. Quartal auf den Markt kommen.  
7. Unter First Party-Titeln versteht man Software, die - um beim Beispiel PlayStation zu bleiben - direkt von Sony entwickelt und vertrieben wird. Ein Second Party-Titel ist z.B. Nanticos Ridge Racer Revolution, der unter den Fittichen von Sony erscheint. Third Party-Titel schließlich sind von Fremdanbietern entwickelte Spiele, wie z.B. Parodius Deluxe Pack, das Konami selbst veröffentlichte.







## „Ungerechte Wertung?“

Wie ist es möglich, daß Killer Instinct bei Euch eine 10 und Virtua Fighter 2 eine 9 bekommen kann? Virtua Fighter 1 ist ja schon besser als Killer Instinct. Ich habe KI schon gespielt, und so rühmlich ist das Gameplay auch nicht. Meist gewinnt man nur mit ein und derselben Combo. VF ist wenigstens mal ein realistisches Prügelspiel ohne „Zaubermoves“. Ich jedenfalls finde die VF-Reihe besser als Killer Instinct. Übrigens, die Finishing Moves hat man auch bloß bei indizierten Prügelspielen abgekupfert. Ich habe noch zwei Fragen:

1. Erscheint Resident Evil (PSX) von Capcom in einer PAL-Version?
2. Wißt Ihr, ob für die PlayStation ein Original-F1-Spiel in der Planung ist?

Ronny, ohne Ortsangabe

**F** *Killer Instinct ist bekanntlich für SNES erhältlich, deshalb muß man auch in diesem Kontext eine Bewertung finden, ohne mit Saturn oder PlayStation zu vergleichen. Philipp und Binzi kamen nach extrem intensiver Testphase zu dem Schluß, daß dies das optimale Prügelspiel für Nintendos 16-Bitter darstellt.*

Zu den Fragen:

1. „Resident Evil“ soll im 2. Quartal via Avalon auf dem deutschen Markt erscheinen.
2. Wirklich, es ist eine hyperrealistische F1-Simulation von Psygnosis (Sony Interactive) in Arbeit. In der nächsten Ausgabe werden wir die ersten Screen-Shots zeigen. Jedenfalls handelt es sich um ein Spiel, welches bis ins kleinste Detail (Fahrernamen, Autos, Werbung, Kurse, Fahrverhalten etc.) den Formel 1-Zirkus darstellen soll. Die ersten Work In Progress-Sequenzen, die wir sehen konnten, geben Anlaß zu der Hoffnung, daß im



*Laufe des Jahres Schumi auf der PlayStation fährt. Die Steuerung unterstützen übrigens das neG-con-Pad und das Wild Catz-Lenkrad.*

## „Wie lautet die Antwort?“

1. Für was ist bei der PSX der Parallel I/O-Anschluß da?
  2. Kann man mit der PlayStation Video-CDs (z.B. CD-I-Filme von Philips) ansehen?
  3. Eure letzte Ausgabe enthielt drei Gewinnspiele, wobei eine Frage bei der Playground-Aktion reichlich stupide war („Wie lautet die Antwort?“). Beim dritten Gewinnspiel (Sega) muß man wahrscheinlich bei Sega arbeiten, um die Frage beantworten zu können. Was sollte das?
- Christian Böttlich, Grosskarolinenfeld

**F** *1. Dies ist ein Extensionsport, der von Sony für zukünftige Erweiterungen eingebaut wurde. Das neue Action Replay von Dataflash nutzt als erstes diese Möglichkeit.*

*2. Sonys Philosophie ist es, mit der PlayStation eine reine Spielkonsole auf den Markt zu bringen. Deshalb sparte man, um kostengünstig zu bleiben, diese Möglichkeit aus. Es wird auch kein Zusatzmodul angeboten wie beim Saturn.*

*3. Diese eine Frage, dahingejuxt von unserem Layout-Gott Kai, erzeugte interessante Reaktionen bei den Lesern. Manch einer versuchte mit purer Logik den Sachverhalt zu erläutern, andere formulierten Essay-hafte Geistes-*

*blitze, doch recht hatten sie alle: Es gibt keine Antwort auf die Frage nach der Antwort oder eine Frage auf die Antwort auf die Frage. Oder so... Dafür waren, zugegebenermaßen, die Sega-Fragen etwas anspruchsvoller, allerdings gab es auch hier viele richtige Einsendungen.*

## „Konsole vs. PC!“

Seit 1988 beschäftigt mich das Thema „Spiele“. Damals auf PC, weil mich die Spielkonsolen nie vom Hocker gehauen haben. Immer wieder habe ich die „Fachpresse“ studiert, und damals wie heute haben sich die Spiele an der „aktuellen Technik“ orientiert. Die will ja auch verkauft werden. Seit der CD-Rom und bei den Konsolen mit den Modulen ja schon immer wird jetzt mit Spielen richtig Geld gemacht. Ich sehe es aber heute nicht mehr ein, einen PC für 3000.- zu kaufen, nur um eine Saison die neuesten Titel spielen zu können. Also massakriere ich mich mit den Berichten, schaute bei Freunden und träumte halt immer weiter... Warum habe ich mir keine 16-Bit-Konsole zugelegt? Die Beat'em Ups und Jump'n Runs sind nicht mein Ding. Mario ist dann doch was für die Jugend. Mein Kleiner ist zwei Jahre alt und liebt Autos und Flieger, und jetzt mit 30 Lenzen habe ich mir die PlayStation zugelegt. Das kostet manche Grafikkarte, und wenn ich lese, daß erst ein Pentium mit 120 MHz wipEout vergleichbar umsetzen kann, dann hat sich meine Meinung gefestigt, daß sich die Konsole, ent-

gegen den Wünschen der PC-Industrie, als Spielbasis oder Spielkiste durchzusetzen wird. Die PCs müssen keinen Spagat machen, und die Schreiber der tollen Titel müssen sich nicht mehr mit dem Betriebssystem herumquälen. Ich habe von der Firma einen 486/33MHz, der reicht locker für die Kalkulation und Schreibkram, und der kostet heute keine Mille mehr. Nur leider bringt er zum Spielen in Eurem Sinne nicht mehr das, was sich die Industrie vorstellt. Doch was hat das mit Euch zu tun? Also ich erstmal die Kiste gekauft und am Demo aufgegeilt... Prospekte studiert, aber für 100.- pro Titel sollte man sich vorher seriös informieren. Da habe ich schon viel Mist beim PC erlebt. Bin von einem Hansa zum anderen Media gerannt, aber wenn die was hatten, waren sie schlecht sortiert, keiner hatte Ahnung, und die Kiddies spielten am Bildschirm Fußball oder klopfen sich die Birne ein (im Spiel). Ich war schon ganz verzweifelt, weil ich nur reißerische Magazine für Konsolen in Erinnerung hatte. Doch siehe da im Supermarkt, Ever Käseblatt durchgeblättert und richtig brauchbare Tests im Überblick gefunden. Glückwunsch, Ihr seid auf dem richtigen Weg. Die Konsolen- und Gameboy-Kinder bleiben auch nicht klein und werden eine anspruchsvolle Berichterstattung zu schätzen wissen! Eigentlich sollten alle Hersteller ihre Spiele für alle Konsolen oder die, welche sich durchsetzen, anbieten, dann habt Ihr es auch leichter.

Hr. Schuster, Gilching





## ■ Killer Instinct 2

Nintendo und Williams kündigten für Februar das Sequel zu ihrem im Dezember '94 erschienenen coin-op Killer Instinct an, der für das Super Nintendo und den Super Game Boy umgesetzt wurde. Killer Instinct 2 verfügt wieder über zehn Charaktere, darunter drei neue: Kim Wu, eine mit Nunchakus bewehrte Martial Arts-Expertin, die Messerkämpferin Maya und Tusk, ein schwertschwingender Barbar. Die aus dem ersten Teil bekannten Figuren Chief Thunder, Cinder und Riptor wurden dagegen herausgenommen. Selbstverständlich wurden die Schauplätze grafisch überarbeitet, und sämtliche Charaktere warten mit neuen Moves auf, zudem kann man auf dem Boden liegende Gegenstände als Waffen verwenden. Eine Power Up-Leiste honoriert darüber hinaus den aggressiver agierenden Spieler. Eine überarbeitete Version des K12-Automaten wird von Rareware für Nintendos Ultra 64 entwickelt.



## ■ Return Fire: Maps O' Death - 3DO

Amiga-Veteranen unter einem anderen Titel hinlänglich bekannt, setzt Silent Software der aufgebohrten 3DO-Version noch eins drauf: Die Mission CD Maps O' Death enthält 100 neue Schauplätze, die erst im Zwei-Spieler-Modus ihr wahres Fun-Potential demonstrieren. Testmuster: 3DO Company

## ■ Neo Geo CD-Nachfolger

Nachdem SNK jeweils drei ihrer coin-ops an Sega und Sony lizenziert hatte, beabsichtigt die japanische Company mit einem Nachfolger ihres Neo Geo CDs verlorenes Terrain wiedergutzumachen. Das überarbeitete Modell, Neo Geo CDZ genannt, unterscheidet sich von den bisherigen Varianten durch ein internes Double Speed-Laufwerk und ein neues Gehäusedesign.



# DIE GEWINNER

### Playground Erlangen

PlayStation inkl. zwei Control Pads, Link-up Kabel, Memory Card, Tekken, Battle Arena Toshinden, wipEout, Ridge Racer, Destruction Derby: Eckhard Niebisch, Hundsdorf

PlayStation inkl. The Raiden Project, Lemmings 3D, Rayman: Dittmar Oeckinger, Grefrath

PlayStation inkl. Kileak The Blood: Michael Müller, München

### Sega Deutschland

1/2 Jahr lang alle Saturn-Titel von Sega: Mario Knuth, Greifswald

Vier Sega Saturn-Titel nach Wahl: Jakob Pochlatko, A-Graz - Michael Heß, Grottendorf - Lothar Rado, Frankfurt am Main - Andi Junge, Rheinfelden - Marianne Niepel, Göppingen - Stefan Dettmring, Offenbach am Main

### Leserumfrage Teil 2

GoldStar 3DO: - Manuel Großmann, Hohen Neuendorf, Susanne Keidel, München - Michael Ebert, Hammelburg

Panasonic 3DO FZ-10: Dominik Auricht, Mosbach

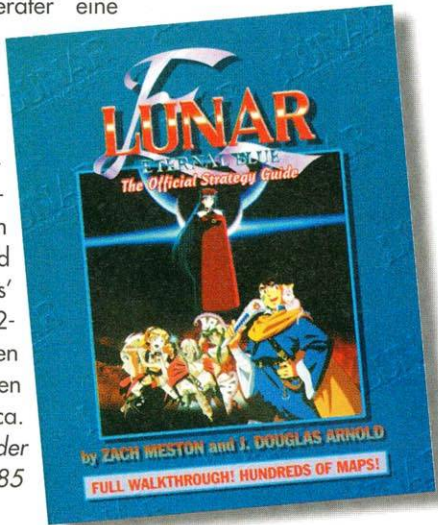
Sony PlayStation: Marcus Kappel, Stuttgart - Robert Wolff, Nordhofen

X-Com Enemy Unknown für PlayStation: Kai Hermes, Berlin - Wolfgang Auerbach, Hamburg - Patrick Mula, Eppstein - Ronny Rost, Weimar - Armin Kuhn, Würzburg - Walter Riffert, Waldkraiburg - Eric Tauber, Münster - Björn Kunze, Dudenhofen - Heiko Day, Wächtersbach - Wolfgang Kirchmair, A-Volders



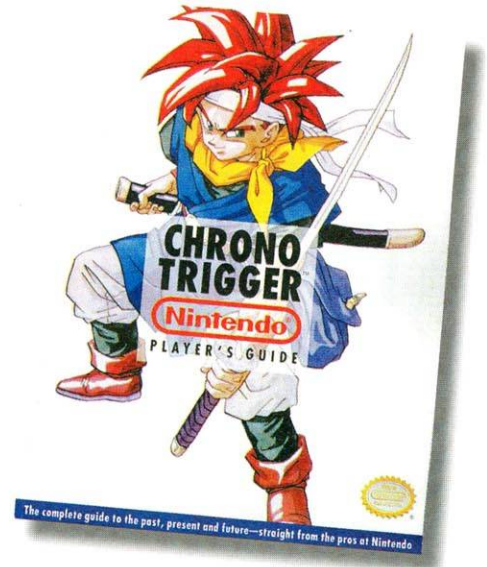
### ■ Lunar 2 Eternal Blue Player's Guide

Game Arts' Lunar 2 Eternal Blue zählt eindeutig zu den bisher umfangreichsten und besten RPGs für das Mega CD. Sandwich Islands Publishing veröffentlichte nun in Zusammenarbeit mit Working Designs ein dazugehöriges Hint Book. Aus dem Inhalt: zunächst stellen die beiden Autoren Zach Meston und J. Douglas Arnold die wichtigsten Charaktere im Rahmen einer Kurzbiographie vor. Neben grundlegenden Strategien und einer Liste aller Gegenstände, Waffen, Rüstungen und Gegner befindet sich in dem 206 Seiten starken Spieleberater eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Komplettlösung mit detailliertem Kartenmaterial. Ein sehr interessantes Interview mit Victor Ireland über die Entstehungsgeschichte von Lunar Eternal Blue und Working Designs' Zukunftspläne auf den 32-Bit-Konsolen rundet diesen äußerst empfehlenswerten Player's Guide ab (Preis: ca. 44 DM). *Testmuster: Order In Time, Tel. 0711/616485*



### ■ Chrono Trigger Player's Guide

Nicht weniger umfassend gibt sich Nintendo of Americas Hint Book zu Square Softs Super Nintendo RPG Chrono Trigger, das dem Spieler auf 134 Seiten genauso mit einer Komplettlösung in allen Belangen zur Seite steht. Im Anhang werden darüber hinaus sämtliche Items, Waffen, Rüstungen, Helme und Feinde tabellarisch aufgelistet. Anmerkungen zu den unterschiedlichen Abspännern im „New Game+“-Modus dürfen ebenfalls nicht fehlen (Preis: ca. 49 DM). *Testmuster: Order In Time, Tel. 0711/616485*



# Redaktionen Redaktionen Redaktionen



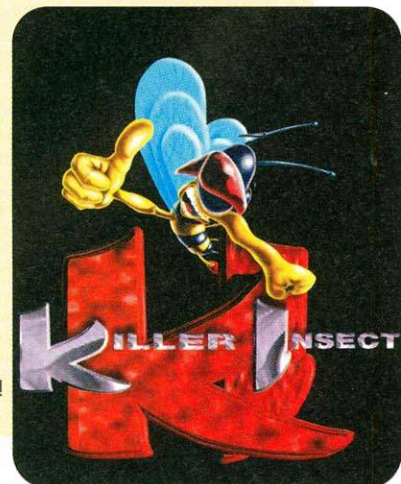
Hi, Hallo

Wir haben eine neue Rubrik! Jawoooh! Und genau in der lest Ihr gerade rum. Da wir ja nicht nur Hefte machen können sondern auch ganz gut in „Multimedia“ sind (jetzt hab' ich's endlich auch mal gebraucht - das Wort des Jahres '95), werden wir an dieser Stelle fortan immer über Aktionen der Redaktion berichten. Was halt so nebenher geht! Den Einstand mit „Aktion Numero Uno“ feiert unsere Rave-Techno-Maxi CD, die wir kurz vor Weihnachten im legendären Omega-Sound-Studio einspielten. Der erste Multiformat-Rave überhaupt. Keine Kompatibilitätsprobleme mit keinem CD-Spieler oder Konsole. Is' nämlich 'ne pure Audio-CD mit purer Power in 4 Versionen: Single-Mix, Club-Mix, House- und Hardcore Mix. Für jeden was. Den lustigen Silberling gib't ersma auch nur bei uns für sage und schreibe ausverkaufsbillige 15,- DM und das nur per Nachnahme (Über Mengenrabatt wird nicht diskutiert). „Aktion Grande No. 2“ ist eine kleine Zocker-Wear-Collection, die wir zusammen mit Nastrovje Potsdam aus dem langweiligen einheitsgrauen Boden der Mode stampfen. Motiv Number One: „Killer Insect“ mit unserer „Fetten Mücke“, der Cyber-Bee. Bringt Farbe in Eure Kleiderschränke - mehr dazu in der nächsten Ausgabe. So, nun happy zock, haut rein, wir hören voneinander,

Euer „LayOutMan“ - Kai

Kai

P.S. Wer jetzt glaubt, diese neue Rubrik gib't nur damit ich meinen Senf auch mal loslassen kann - hat Recht!



# JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**

**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

## ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

\* CHEAT-MODUL \* IMPORT-SPIELE-ADAPTER \* SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

## MIT MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!! 1MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL!! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen 'PC-LINK'-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



## SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die länderspezifischen Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen.



DM 69,-

## ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



**DM 119,-**

DEUTSCHE VERSION!! Deutsche Menü-Führung, Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB.



## NEU !!

Jetzt erhältlich



8 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN **DM 99,-**

# ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

**ECHT UNGLAUBLICH ! UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS, VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR**

## ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION



Das Gamefreak-Modul

plus:

**DM 129,-**

- ✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheatliste einsetzbar sind.
- ✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.
- ✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL' !



DEUTSCHE VERSION!! Deutsche Menü-Führung, Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB.

## ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES: Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.



Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung).

**NUR DM 79,-**

VOLUME 2	
<b>Ridge Racer™</b> Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen 'Black Griffin CAR' und unendliche Power.	<b>Tekken™</b> Wähle alle versteckten 'Fighters'.
<b>Klisk™</b> Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.	<b>Air Combat™</b> Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
<b>Destruction Derby™</b> Der Wagen nimmt keinen Schaden.	<b>Wipeout™</b> Rapier-Modus auf allen Strecken.
<b>Jumping Flash™</b> Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	<b>LeMMings 3D™</b> Wähle jedes Level.
	<b>Rayman™</b> 255 Leben.

PLUS ANDERE NEU-ERSCHEINUNGEN

## GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

DM 49,-

ACTION REPLAY IST KEIN OFFIZIELLES SONY-PRODUKT.

## ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSYS- GARANTIE-SIEGEL !

**BESTELL HOTLINE**

**02822 / 68545**



**SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE**



24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

**DATAFLASH GmbH**  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-



# On the road again! Das Wild Catz-Lenkrad für Sony PlayStation



Grund zur Kritik an Videospiele gegenüber Arcade-Automaten war oft die fehlende Realitätsnähe. Das Joypad liegt eben nicht so gut in der Hand wie z.B. ein authentischer Flugzeug-Steuerknüppel. Das neGcon-Pad von Namco war der erste Schritt in die richtige Richtung, durch die analoge Abfrage sind bei wipEout oder Ridge Racer exakte Manöver möglich. Jetzt gibt's noch eine Steigerung: Das Wild Catz-Lenkrad inklusive Gangschaltung und Fußpedale lassen das Rennfahrerherz höher schlagen. Der schwarze Plastikaufbau kann nicht wie Segas Pendant zwischen die Beine geklemmt werden, vier Saugnäpfe erlauben die Befestigung auf jeder glatten Tischplatte, oder man stellt es einfach auf die Knie.

man sollte allerdings bei Ridge Racer beispielsweise etwas kleinere Ausschlagswinkel wählen, da die Wege für die Arme schon lang werden können.

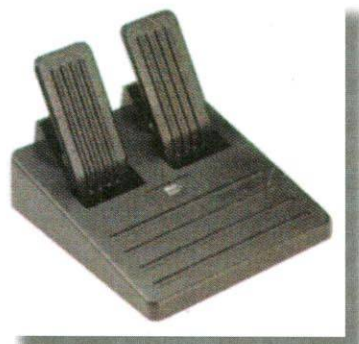
### ■ Brauchbar?

Sehr geeignet ist Wild Catz für Spiele wie Motor Toon GP, in denen nicht allerschnellste Reaktionen gefragt sind, während man bei Ridge Racer bzw. Ridge Racer Revolution mit den schnelleren Bonus-Autos im wahrsten Sinne des Wortes ins Schleudern kommt. Wie wir in letzter Sekunde erfahren haben, unterstützt die Formel 1-Simulation von Psygnosis die Wildkatze, spätestens bei Erscheinen sollte man über die Anschaffung des ziemlich preiswerten Zubehörs nachdenken.

Preis: ca. 139,- Testmuster: Flying Arts Tel. 0208/852589

### ■ Fahrgefühl und Muskelkater

Wild Catz fordert vom Spieler einiges an Muskelarbeit, der Widerstand beim Drehen ist nicht zu verachten und stellt die Alibilösung für alle Fitneßmuffel dar. Auch die Beinmuskulatur soll nicht verrotten, die im ca. 70°-Winkel angebrachten und analog abgefragten Fußpedale gehen auf Dauer vor allem auf die Waden. Das Lenkrad lässt sich im gleichen Menü wie das neGcon-Pad justieren,



Mo-Fr 12-20 Uhr  
Sa 12-18 Uhr

# A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf  
von Videospiele  
und Geräten

Andreas Bender

MEGA DRIVE		32X	
Adapter	us/jp/dt 39,-	32X Aufsatz	189,-
Batman forever	dt 99,-	Corpse Killer (CD)	dt 79,-
Clay Fighter	dt 99,-	Motorcross	dt 79,-
Deep Space Nine	dt 109,-	NBA Jam T.E.	dt 99,-
Donald Duck in M. M.	dt 109,-	Super Space Harr. II	dt 79,-
FIFA'96	dt 99,-	Supreme Warr. (CD)	dt 79,-
Justice League	dt 99,-	WWF Raw	dt 99,-
König der Löwen	dt 99,-		
Light Crusader	dt 119,-		
Markos Magic Footh.	dt 79,-		
Mega Bomberman	dt 99,-		
Micro Machines'96	dt 99,-		
NBA Jam T.E.	dt 99,-		
NHL'96	dt 99,-		
Paws of Fury	dt 79,-		
Phantasy Star IV	dt 109,-		
Rise of the Robots	dt 79,-		
Shadowrun	us 89,-		
Sonic vs. Knuckles	dt 99,-		
Stargate	dt 79,-		
True Lies	dt 99,-		
Turtles	dt 59,-		
Turtles Tournament	dt 59,-		
Urban Strike	dt 89,-		
Warlock	dt 59,-		
Wolverine	dt 69,-		
WWF Raw	dt 79,-		
WWF Wrestl. Arcade	dt 119,-		

MEGA CD		SUPER NINTENDO	
CDX-Adapter	dt 69,-	Action Replay III	dt 89,-
Earthworm Jim	dt 99,-	Asterix und Obelix	dt 129,-
Lunar II	us 119,-	Batman Forever	dt 79,-
Lunar II Hintbook	us 59,-	Captain Comando	dt 89,-
Paws of Fury	dt 99,-	Cut Throat Island	dt 99,-
Shining Force	dt 99,-	Demolition Man	dt 99,-
Silpeed	dt 69,-	Donald in Maui M.	dt 129,-
Thunderhawk	dt 99,-	Donkey Kong C. II	dt 125,-
Tomcat Alley	dt 99,-	Dschungelbuch	dt 99,-
		Earthworm Jim II	dt 119,-
		FIFA'96	dt 119,-
		Foreman for real	dt 119,-
		Hebereres Popoitto	dt 89,-
		Hulk	dt 69,-
		Int. Superstar Socc. II	dt 129,-
		Joe & Mac III	dt 129,-
		Jungle Strike	dt 109,-
		Kawasaki Superbikes	dt 129,-
		Killer Instinct	dt 99,-
		Kirbys Ghost Trap	dt 99,-
		Mario Paint	dt 69,-
		Mechwarrior	dt 79,-
		Mechwarrior 3050	dt 109,-
		Megaman 7	dt 109,-
		Megaman X 2	dt 109,-
		Mickey & Minnie	dt 109,-
		NBA Live'96	dt 109,-
		NHL 96	dt 109,-
		Pinocchio	dt 129,-
		Pop'n Twinbee II	dt 89,-
		Prehistorik Man	dt 109,-
		Revolution X	dt 119,-
		Sim City	dt 99,-
		Sim City 2000	us 139,-
		Star Trek: Deep Sp. 9	dt 129,-
		Star Trek: Next Gen.	dt 109,-
		Super Bomberman III	dt 119,-
		Super Mario Kart	dt 69,-
		Super Mario World II	dt 109,-
		Tetris II	dt 109,-
		Theme Park	dt 119,-
		Tim in Tibet	dt 129,-
		Urban Strike	dt 119,-
		Utopia	dt 129,-
		Waterworld	dt 119,-
		Weapon Lord	us/dt 119,-
		Wild Guns	dt 109,-
		WWF Raw	dt 79,-
		WWF Wrest. Arcade	dt 119,-
		Zelda III	dt 99,-

HINTBOOKS		SONY	
Breath of Fire	us 59,-	Sony+Demo CD	dt 569,-
Chrono Trigger	us 49,-	Joypad	dt 59,-
Final Fant. III P. Guide	us 49,-	Link Kabel	dt 59,-
Final Fant. III H.book	us 59,-	Memory Card	dt 49,-
Killer Instinct	us 49,-	Mouse	dt 59,-
		NeGcon Contr. (Fe/Mä)	dt 89,-
		RGB-Kabel	dt 49,-
		A-Train (Fe/Mä)	dt 99,-
		Ad&D Forg. R.(Fe/Mä)	dt 99,-
		Aftermath (Fe/Mä)	dt 99,-
		Air Combat	dt 89,-
		Alien Trilogy (Fe/Mä)	dt 95,-
		Alone i.t. D. II (Fe/Mä)	dt 89,-
		Assault Rigs (Fe/Mä)	dt 89,-
		Casper (Fe/Mä)	dt 99,-
		Champ. Socc. (Fe/Mä)	dt 89,-
		Chaos Control (Fe/Mä)	dt 89,-
		Cyberia (Fe/Mä)	dt 99,-
		CyberSpeed	dt 89,-
		D (Fe/Mä)	dt 89,-
		Defcon 5 (Fe/Mä)	dt 89,-
		Descent (Fe/Mä)	dt 99,-
		Destruction Derby	dt 95,-
		Disc World	dt 89,-
		Extereme Sports	dt 89,-
		FIFA Soccer'96	dt 99,-
		Goal Storm	dt 99,-
		Hi Octane	dt 89,-
		John Madden F. (Fe/Mä)	dt 89,-
		Jumping Flash	dt 89,-
		Jupiter Strike	dt 89,-
		Kileak the Blood	dt 89,-
		Krazy Ivan	dt 89,-
		Lemmings 3D	dt 89,-
		Loaded	dt 89,-
		Lone Soldier	dt 89,-
		Lost Vikings 2 (Fe/Mä)	dt 99,-
		Magic Carpet (Mä/Apr)	dt 99,-
		Motor Toon GP (Fe/Mä)	dt 89,-
		Namco Museum II	jp 139,-
		NBA Jam T.E.	dt 95,-
		NBA Live'96 (Mä/Apr)	dt 99,-
		Need f. Speed (Mä/Apr)	dt 99,-
		NFL Quarterb.'96 (Fe/Mä)	dt 89,-
		Nova Storm	dt 89,-
		Off World Inter. (Fe/Mä)	dt 99,-
		Panzer General (Fe/Mä)	dt 89,-
		Parodius deluxe	dt 89,-
		PGA Tour Golf'96	dt 89,-
		Philosoma (Fe/Mä)	dt 89,-
		Powers. Tennis (Fe/Mä)	dt 89,-
		Primal Rage	dt 89,-
		Psy. Detective (Mä/Apr)	dt 99,-
		Raiden	dt 79,-
		Rapid Reload	dt 89,-
		Rayman	dt 89,-
		Revolution X	dt 89,-
		Ridge Racer II	us/jp 139,-
		Rise o.t. Rob. II (Fe/Mä)	dt 89,-
		Road Rash (Fe/Mä)	dt 89,-
		Rock'N'Roll R. II (Fe/Mä)	dt 99,-
		ShellShock (Fe/Mä)	dt 79,-
		Shock Wave (Fe/Mä)	dt 89,-
		Sim City 2000 (Fe/Mä)	dt 99,-
		Space Hulk (Mä/Apr)	dt 99,-

SATURN	
Saturn+1 Pad	dt 599,-
Action Replay	dt 99,-
Adapter	us/dt/jp 59,-
Antennenkabel	dt 59,-
Backup Memory	dt 99,-
Control Pad	dt 39,-
Demo CD	jp 59,-
Lenkrad	dt 129,-
Photo-CD-System	dt 59,-
Pistole	99,-
Video CD-Karte	dt 324,-
Aftermath (Fe/Mä.)	dt 99,-
Alien Trilogy (Fe/Mä.)	dt 99,-
Blackfire (Fe/Mä.)	dt 99,-
Bug!	dt 99,-
Casper (Fe/Mä.)	dt 99,-
Castlevania (Fe/Mä.)	us 139,-
Clockwork Knight	dt 89,-
Congo (Fe/Mä.)	dt 109,-
Corpse Killer	us 119,-
Cyber Speedway	dt 99,-
Cyberia (Fe/Mä.)	dt 99,-
Darius Gaiden	jp 129,-
Dark Stalker (Fe/Mä.)	jp 139,-
Descent (Fe/Mä.)	dt 109,-
Digital Pinball	dt 99,-
F-1 Live Information	jp 139,-
Fantastic Pinball	jp 99,-
FIFA Soccer '96	dt 89,-
Galactic Attack	us 119,-
Galactic Attack	dt 99,-
Galaxy Fight	jp 129,-
Gunbird	jp 129,-
Hi-Octane	us 119,-
In the Hunt	jp 129,-
King of the Spirits	jp 99,-
King of Fighters'95	jp 139,-
Minnesota Fats	us 119,-
Mr. Bones Adv (Fe/Mä.)	us 139,-
Myst	us 89,-
Myst	dt 99,-
Mystaria	us 139,-
Mystaria	dt 109,-
NBA Basketball (Fe/Mä.)	dt 99,-
NBA Jam T.E.	dt 99,-
NFL Quarter'96 (Fe/Mä.)	dt 89,-
NHL All Star Hockey	us 99,-
NHL All Star Hockey	dt 99,-
Off World Interceptor	us 99,-

Panzer Dragoon	dt 99,-
P. Dragoon II (Mä.)	jp 139,-
P. General (Fe/Mä.)	dt 89,-
Parodius	dt 89,-
Peelbe Beach Golf	dt 89,-
Primal Rage (Fe/Mä.)	dt 99,-
Rayman	us 89,-
Rayman	dt 89,-
Revolution X (Fe/Mä.)	dt 89,-
Romance IV	us 139,-
Sega Rally	dt 99,-
Shin. Wisdom (Fe/Mä.)	us 129,-
Shinobi	us 89,-
Shinobi X	jp 69,-
Sim City 2000 (Fe/Mä.)	dt 89,-
Slam Dunk	jp 49,-
Slayer (Fe/Mä.)	dt 99,-
Solar Eclipse	us 119,-
Street Fighter Zero	jp 139,-
Street Fi. the Movie	dt 99,-
Str. Racer (Fe/Mä.)	dt 89,-
Sui-Ke-Enbu	jp 89,-
The Duell	jp 119,-
The Man. o.t.h. Souls	us 89,-
The Man. o.t.h. Souls	dt 119,-
Theme Park	us 99,-
Theme Park	dt 89,-
Thunderhawk II	dt 99,-
Thunderh. II (unzensiert)	pal 89,-
Toh Shin Den (Mä./Apr.)	dt 109,-
Victory Boxing	dt 99,-
Victory Goal	dt 79,-
Virtua Cop + Pistole	us/dt 159,-
Virtua Fighter	jp 49,-
Virtua Fighter 2	us 119,-
Virtua Fighter 2	dt 99,-
Virtua Fighter Remix	dt 68,-
Virtua Fighter Remix	jp 49,-
Virt. Hang On (Fe/Mä.)	dt 109,-
Virt. Racing (Fe/Mä.)	dt 99,-
Virt. Snooker (Fe/Mä.)	dt 109,-
Virt. Soccer (Fe/Mä.)	dt 99,-
Wing Arms	us 129,-
World Adv. Mil.Com.	jp 169,-
World Cup Golf	us 119,-
W. Cup Golf (Fe/Mä.)	dt 99,-
World Series Baseball	dt 99,-
Worms (Fe/Mä.)	dt 89,-
X-Men (Fe/Mä.)	dt 99,-

3DO	
3DO	PAL 399,-
3DO	NTSC 399,-
Alone i.t. Dark	us 59,-
Blade Force	us 89,-
Burning Soldier	us 69,-
Gex	us 59,-
Guardian War	us 69,-
Hell	us 79,-
Immercenary	us 59,-
Iron Angel	us 69,-
Jammit	us 69,-
John Madden Football	us 69,-
Jurrasic Park	us 59,-
Lemmings	us 69,-
Mega Race	us 59,-
Monster Manor	us 69,-
Night Trap	us 79,-
Nova Storm	us 69,-
Off World Interceptor	us 59,-
Out of this World	us 59,-
Pajaank	us 49,-
Pebble Beach Golf	us 59,-
Quarantine	us 49,-
Real Pinball	us 59,-
Rebel Assault	us 79,-
Return Fire	us 79,-
Road Rash	us 79,-
Samurai Shodown	us 79,-
Seal of Pharaoh	us 69,-
Sewer Shark	us 59,-
Shock Wave	us 59,-
Shockw.: Op. Jumpgate	dt 69,-
Slayer	us 79,-
Soccer Kid	us 59,-
Space Pirates	us 69,-
Star Blade	us 59,-
Stellar 7	us 49,-
Subreme Warrior	us 79,-
Super Wing Commander	dt 69,-
The Horde	us 69,-
The Inor. Machine	us 49,-
Theme Park	dt 69,-
Toon Time	us 39,-
Twisted	us 39,-
Ultraman	jp 49,-

NEO GEO CD	
Neo Geo CD	PAL 399,-
Neo Geo CD	NTSC 399,-
Aero Fighters II	us 99,-
Aero Fighters II	us 79,-
Aggr. of Dark Combat	us 79,-
Alpha Mission II	us 79,-
Baseball Stars II	jp 49,-
Burning Fight	jp 69,-
Fatal Fury III	us 79,-
Galaxy Fight	us 99,-
Galaxy Fight	us 79,-
King of Fighters'94	us 69,-
King of Fighters'95	us 79,-
King of Fighters'95	us 99,-
Magician Lord	us 59,-
Mah-Jong	jp 39,-
Ninja Commando	jp 59,-
Pulstar	us 99,-
Pulstar	us 79,-
Samurai Showdown	jp 59,-
Samurai Showdown II	us 99,-
Savage Reign	us 99,-
Street Hoop	us 99,-
Street Hoop	jp 59,-
Super Sidekicks 2	us 79,-

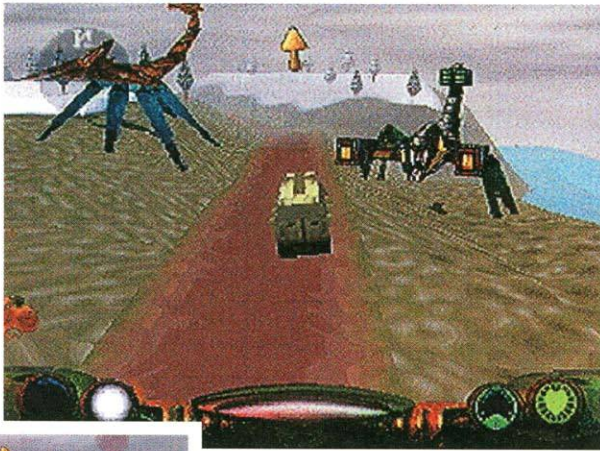
JAGUAR	
Jaguar	PAL 239,-
Jaguar	NTSC 239,-
Alien vs. Predator	dt 89,-
Brutal Sports Football	dt 89,-
Bubsy	dt 69,-
Club Drive	dt 59,-
Crescent Galaxy	dt 69,-
Dino Dudes	dt 69,-
Flip Out	dt 99,-
Iron Soldier	dt 89,-
Kasumi Nunja	dt 89,-
Pinball Fantasies	dt 69,-
Raiden	dt 99,-
Sensible Soccer	dt 99,-
Syndicate	dt 89,-
Val d'Iserre	dt 79,-
Zoo II	dt 69,-

**Breath of Fire II**  
(Super NES)  
149,-

**Der Tophit!**  
Vorbestellung ab  
sofort möglich.

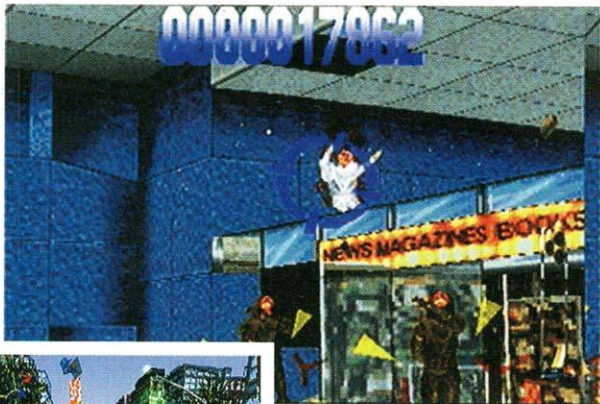
**Alien Trilogy**  
(PSX / Saturn)  
94,- / 99,-

ADVENTURE & ROLLENSPIELE	
US-Adapter	dt/us/jp 39,-
Brain Lord	us 129,-
Breath of Fire	us 149,-
Breath of Fire II	us 149,-
Chrono Trigger	us 149,-
Final Fantasy II	us 149,-
Final Fantasy III	us 149,-
Illusion of Time	dt 119,-
Robotrek	us 139,-
Romance IV	us 159,-
Secret of Evermore	dt 109,-
Secret of the stars	us 129,-
Shadowrun	dt 129,-



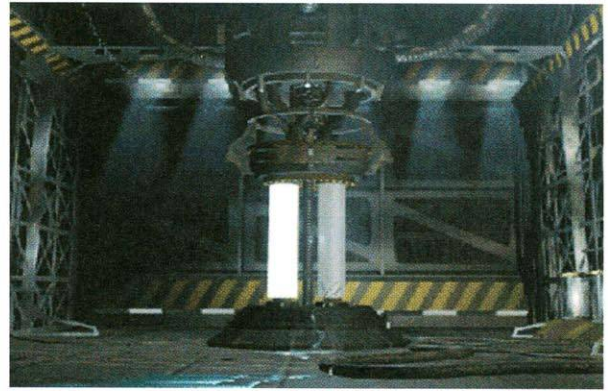
**Body Harvest**  
Ultra 64  
Shoot'em Up

Mit Uniracers, das hierzulande unter dem Titel „Unirally“ erschienen ist, fanden die schottischen Entwickler von DMA Design den Einstieg in das Nintendo-Geschäft. Body Harvest, ihr erster Titel für das Ultra 64, soll in der Endversion mit 80 verschiedenen Vehikeln aufwarten, darunter Panzer, Helikopter und Flugzeuge, die sich einer außerirdischen Invasion stellen.



**Die Hard Trilogy**  
PlayStation  
Genre-Mix

Probe entwickelt für Fox Interactive diesen äußerst vielversprechenden Dreiteiler auf einer, evtl. sogar auf zwei CDs. Die Hard orientiert sich im Grunde an Gremlins Loaded, nur daß sich der Spieler hier stets in der Mitte des Screens sieht und der Bildschirm sich dreht. Die Hard 2 erinnert nicht nur entfernt an Virtua Cop, mit der zusätzlichen Möglichkeit die Kameraperspektiven selbst zu wählen. Die Hard With A Vengeance hingegen spielt in den Straßen New Yorks - mit Bruce Willis als Bombenentschärfer. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 1996. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.



**Alien Virus**  
PlayStation  
3D-Shoot'em Up

Vic Tokais Alien Virus spielt, wie bekannte id Software-Klassiker, auf einer scheinbar verlassenem Weltraumstation. Gerenderte Hintergründe, Videosequenzen und für über eine Stunde Sample-Material sollen diesen 3D-Titel von der breiten Masse abheben.



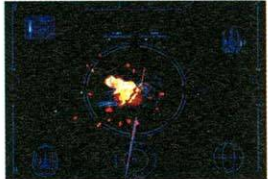
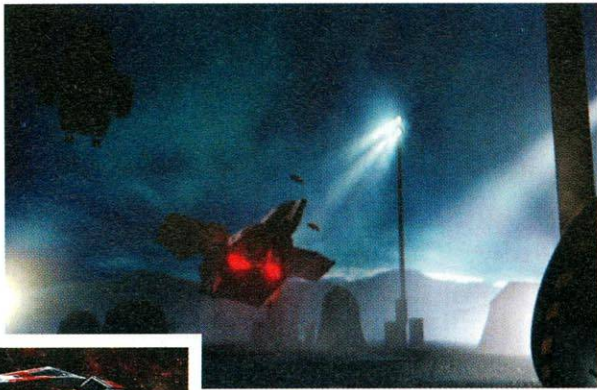
**Rise 2: The Resurrection**  
PlayStation  
Beat'em Up



The rise and fall: trotz bösester Verrisse in der Fachpresse wurden laut Mirage weltweit über 1 Mio. Stück auf 18 Formaten von Rise Of The Robots umgesetzt. Acclaim hat sich nun die weltweiten Rechte an Rise 2: The Resurrection gesichert. Beim Nachfolger wurde an ganze 28 Charaktere und an versteckte Special Moves gedacht. Drei weitere in-house Projekte stehen bei Mirage in Aussicht: das Shoot'em Up Mayhem, Gladiators, ein Beat'em Up, das in der Zeit des Römischen Reiches spielt, und natürlich Rise 3 in 3D. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Februar. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant (Screenshots: PC CD-ROM-Version).







**Wing Commander IV: The Price Of Freedom**  
PlayStation  
Interactive Movie - Shoot'em Up

Nachdem der Krieg zwischen den Kilrathi und den Terranern im dritten Teil der Wing Commander-Saga mit der Zerstörung von Kilrah beendet wurde, zerbricht die Konföderation an schwellenden Bürgerkriegen... 5.5 Stunden Video Footage, darunter erstmals Live Sets für Innenaufnahmen, sollen auf sechs CDs untergebracht werden. Neben fünf neuen Schiffen und einer zweiten Wing-Staffel, die weitere Nav Points ansteuert und Bericht erstattet, sollen 70 (mögliche) Missionen in Wing Commander IV Einzug finden. Saturn- und 3DO-Umsetzungen sind ebenfalls geplant (Screenshots: PC CD-ROM-Version).



**Ghen War**  
Saturn  
Shoot'em Up

Die Ghen, außerirdische Besucher, sind der menschlichen Rasse doch nicht so freundlich gesonnen wie anfangs angenommen. 20 3D-Level, in denen man sich völlig frei bewegen kann, warten auf den geeigneten Shooter-Fan. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal.



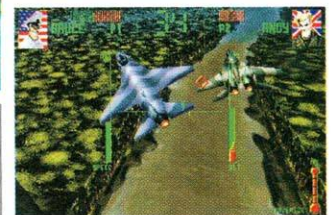
**Blazing Dragons**  
Saturn  
Adventure



... ein respektloses Grafikadventure von Crystal Dynamics, in demselben Fantasy-Stil gehalten wie Terry Pratchetts DiscWorld. Nach der Idee von Monty Python-Mitglied Terry Jones begibt man sich auf den abenteuerlichen Weg zu einem Turnier des Königs. Action-Sequenzen wie ein CAT-a-pult sollen das mit Puzzles gespickte Adventure auflockern. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

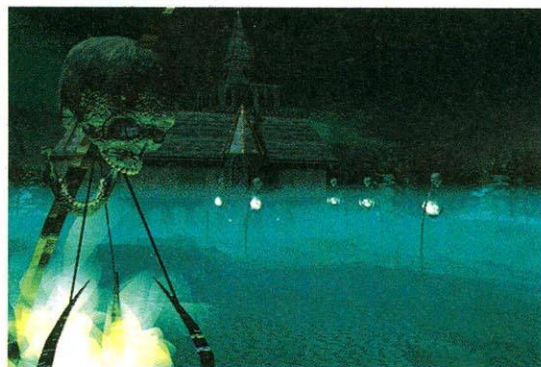
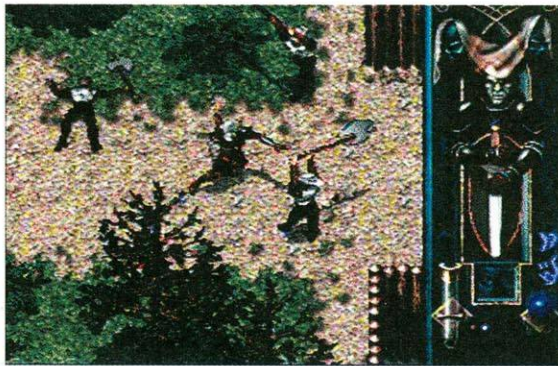
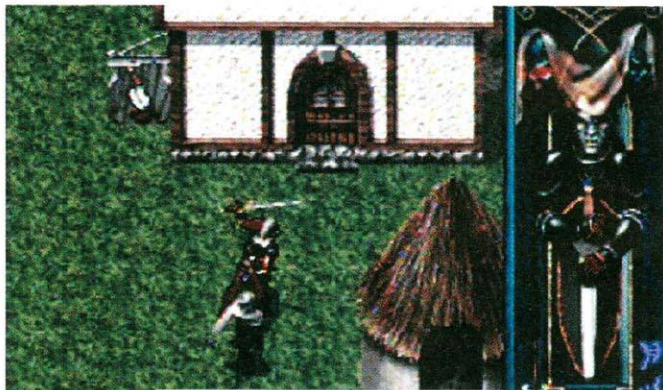


**Deadly Skies**  
Saturn  
Shoot'em Up



... JVCs Saturn-Pendant zu Virgin Interactives Agile Warrior. Heiße, coin-op lastige Dogfight-Action ist angesagt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal.





## Legacy: Blood Omen

Saturn

Shoot'em Up

Vorbei sind die Zeiten, in denen es lediglich galt, schöne Prinzessinnen zu retten. In Legacy: Blood Omen schlüpft man in die Rolle von Kai, einem Vampir wider Willen. Drei aus Conan The Barbarian entlehene Soundtracks sollen diesem von Gauntlet inspiriertem Titel die nötige Hack'n Slay-Atmosphäre verleihen. 29 Zaubersprüche, 5 Power Ups für Waffen und Rüstungen und 114 Gegner sollen in die Endversion integriert werden. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

# SPIELRAUM

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

wir haben das Futter für Ihren

Jaguar+Cybermorph	269,95
Jaguar o. Spiel	199,95
Jaguar CD-ROM (euro)	329,95
Jaguar Controller II	64,95
Jaguar Cat-Box	109,95
CD-ROM Memory-Track	69,95

## Module

Alien vs. Predator	119,95
Atari Kart	119,95
Cannon Fodder	99,95
Dragon Bruce Lee	79,95
Fever Pitch Soccer	109,95
Iron Soldier	109,95
* Iron Soldier II	129,95
I-War	109,95
Kasumi Ninja	89,95
Missile Command 3D	99,95
<b>Mutant Penguins</b>	<b>119,95</b>
NBA Jam T.E.	129,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	119,95
Ray Man	119,95
Ruiner Pinball	99,95
Super Burn out	119,95
<b>Super Cross 3D</b>	<b>99,95</b>
Theme Park	99,95
* Zoop	109,95

## CDs

* Baldies	119,95
Battlemorph	119,95
* Defender 2000	119,95
Dragons Lair	109,95
* Fight for Life	129,95
Highlander	119,95
* Highlander II	119,95
Hover Strike	109,95
* Iron Soldier II	129,95
Myst	129,95
Primal Rage	119,95
* Soul Star	119,95
* Space Ace	119,95

Wir führen alles für  
**LYNX II**

Das beste Handheld der Welt!

Wir haben permanent Neuheiten auf Lager. Die hier aufgelisteten Spiele stellen nur einen kleinen Teil unseres Angebots dar.

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

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

Porto & Versand: 1 Spiel DM 12,00 – 2 Spiele DM 10,00, 3 Spiele + mehr DM 8,00.

Vorkasse DM 8,00. Versand ins Ausland nur Vorkasse DM 17,00.

Lieferung im Sicherheitskarton per Postnachnahme.

## MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu  
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony
Action Replay Pro 89,-	Operation Logic B. us 29,90	Asterix u. Obelix 59,90	Battle Ar. Toshinden 82,-
Adapter US / PAL 39,90	Pac-Attack 79,90	Batman Forever 56,90	Cuthroat Island 92,-
Controller Pad Sup.P. 39,90	Pac Man 2 79,90	BC Kid 2 56,90	Deconstruction Derby 95,-
Sprint Pad - transparent 34,90	Page Master 79,90	Crash Dummies 39,90	Discworld 84,90
6-Player Adapter - unswitchbar 52,90	Pinocchio 129,-	Donkey Kong Land 60,90	Extreme Games 84,90
Asterix 99,-	Porky Pig's H.H. 119,-	Dr. Mario d. A. 49,90	Fifa Soccer 96 89,90
Big Sky Trooper 109,-	Power Drive 59,90	Earth Worm Jim 59,90	Firestorm: Thunder 84,90
Batman Forever 119,-	Secret of Evermore 106,90	FI-Race 4 Player 39,90	Galactic Attack 84,90
Beauty and the Beast 99,-	+ Spielberater 109,-	Golf Classic 57,90	Goal Storm 85,90
Chessmaster 64,90	Shootout Soccer 109,-	Judge Dredd 56,90	Hi Octane 89,90
Clayfighter 49,90	Sim City d. A. 49,90	Jungle Strike 59,90	J. Madden Football 89,90
Demolition Man 114,-	Skyblazer 49,90	Kirbys Dreamland 2 60,90	Jupiter Strike 84,90
Donkey Kong 2 132,90	Stargate 129,-	Mario Land 3 59,90	Jumping Flash 82,-
Dr. Franken 49,90	Star Trek - Deep S.Nin 119,-	Mega Man 4 55,90	Killeak The Blood 85,-
Deckungsbuch 119,-	Star Trek T.N.G. 109,-	Mickey Mouse V 59,90	Krazy Ivan 85,90
Earth Worm Jim II 109,-	Super BC Kid 114,-	NHL-Hockey 95 62,90	Lemmings 3D 85,-
Fifa Soccer 96 109,-	Super Bomberman 2 99,-	Pac In Time 49,90	NBA-Jam Tourmn. 88,90
Foreman R.A. Boxing 119,-	Super Bomberman 3 114,-	Page Master 49,90	NHL Hockey 96 89,90
Hagane 114,-	Super Choh's n Ghosts 49,90	PGA-Europ. Tour 49,90	Novastorm 84,90
Harley's H.Advent. us 39,90	Super Hockey 69,90	Pinball Dreams 49,90	Parodius de Lux 85,90
Hurricanes 49,90	Super Mario Allstars 69,90	Pinocchio 59,90	PGA-Tour Golf 96 89,90
Illusions of Time 109,-	Super Mario Kart Cla. 69,90	Power Serve 39,90	Power Strike 89,90
Interna.Superst. Soccer 124,-	Super Mario Paint Cla. 69,90	Stargate 59,90	Primal Rage 85,90
J. Madden Football 109,-	Super Mario World 2 106,90	Streelfighter 2 59,90	Raiden Proj. 85,-
Jordan Adventure 109,-	Super Punch Out 109,-	Tetris 39,90	Raymann 85,90
Judge Dredd 129,-	Super Turricon 2 129,-	Tetris 2 59,90	Ridge Racer 92,-
Jungle Strike 109,-	Tetris 2 106,90	True Lies 56,90	Road Rash 89,90
Jurassic Park II 99,-	Theme Park 119,-	Wario Blast 59,90	Shell Shock 74,90
Kid Clown I.Cr.Chase 109,-	Unrally 109,-	WWF-Raw 44,90	Shockwave Assault 89,90
King of Dragons 94,90	Wario's Woods 89,-	Yogi Bear 59,90	Street Fighter T.M. 89,90
Lawnmover Man 49,90	Warlock 109,-	Zelda 59,90	Striker 96 96,90
Lost Vikings 79,90	Waterworlds 109,-		Theme Park 102,-
Madden '95 109,-	Wolverine 109,-		Total NBA 89,90
Mario's Time M/C 79,90	World Masters Golf 104,-		True Pinball 89,90
Mechwarrior 3050 106,-	WWF-Raw 79,90		Viewpoint 89,90
Megaman X2 119,-	WWF-Wrestlemania 119,-		War Hawk 85,-
Megaman 7 109,-	Yogi Bär 49,90		Wing CommanderIII 100,90
Megarobot Golf us 29,90			Wipe out 95,-
Micro Machine 79,90			Worms 89,90
Mighty M. Power R. 119,-			WWF-Wrestle Mania 89,90
NBA-LIVE 96 109,-			X-Com (UFO) 82,90
NHL 96 109,-			
Operation Logic Bomb 39,90			

MEGA TRADE GmbH Versand & Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521

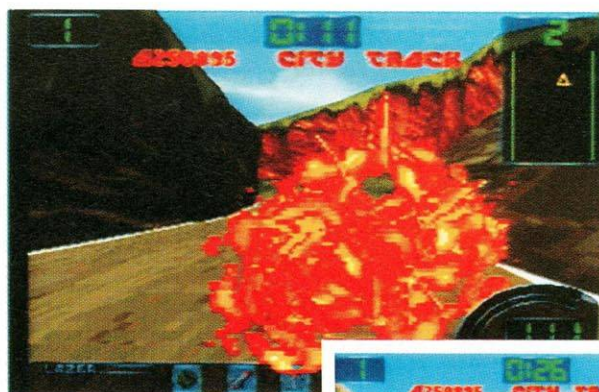
Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern



## Skeleton Warriors

Saturn  
Genre-Mix

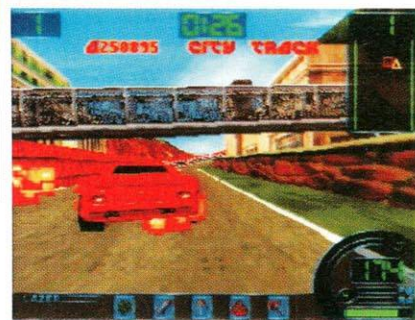
Playmates setzt auf 2D-Sprites vor 3D-Hintergründen. Skeleton Warriors hinterlassen beim Dahinscheiden zwar Bonusenergie, sollte es dem Spieler nicht gelingen sie innerhalb eines Zeitlimits aufzusammeln, regenerieren sie sich allerdings wieder. 3D-Sequenzen sollen dieses Jump'n Shoot auflockern. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal.



## Impact Racing

Saturn  
Rennspiel

... ein futuristisches Rennspiel mit Sprungschancen und Haarnadelkurven von JVC. Power Ups wie Laser, Raketen und Minen ergänzen das actionreiche Spielprinzip. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal.



# GAME

Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

action  
& price  
power

EXPRESS

### SUPER NES

Striker 2	dt.	79.95
Asterix & Obelix	dt.	124.95
Commander 3	dt.	119.95
Throne Trigger	us.	129.95
Out Throat Island	dt.	109.95
Donald in Maui Mallia	dt.	119.95
Monkey Kong Court 2	dt.	124.95
Rescue X (Fig. MB)	dt.	119.95
Earth Worm Jim 2	dt.	109.95
Fifa Soccer 96	dt.	99.95
Vibereke 2	dt.	79.95
Hungry Dinosaurs	dt.	79.95
at Superstar Soccer	dt.	109.95
at Soccer Deluxe	dt.	109.95
Quiz's Quest	dt.	109.95
Nation's Football 96	dt.	89.95
Single Strike	dt.	99.95
Iller Instinct	dt.	139.95
Phy's Ghost Trap	dt.	99.95
Lemmings 2	dt.	79.95
Obba	dt.	119.95
Lothar Matthäus	dt.	99.95
Dario All Star Class.	dt.	84.95
Blade World 2	dt.	109.95
Mask	dt.	89.95
Technikwörter 3050	dt.	89.95
Legs Man	dt.	99.95
Blaster Man X 2	dt.	99.95
Jetroid	uk.	69.95
Ticky & Minnie	dt.	89.95
Micro Machines 2	dt.	119.95
BA Live 96	dt.	99.95
HL Hockey 96	dt.	99.95
GA Tour Golf 96	dt.	119.95
Inochio	dt.	124.95
Power Ranger 2	dt.	119.95
Rehstorik Man	dt.	89.95
Primal Rage	dt.	109.95
evolution X	dt.	109.95
Samurai Showdown	dt.	99.95
Secret of Evermore	dt.	109.95
Shadowrun kp.dt.	dt.	99.95
culi Blazer	dt.	79.95
Star Trek: Next Gen.	dt.	109.95
Star Trek: Deep Space	dt.	119.95
Warner Park (kp.dt.)	dt.	109.95
in in Tibet	dt.	129.95
Urban 2	dt.	79.95
Urban 2	dt.	99.95
Urban Strike	dt.	79.95
Waterworld	dt.	99.95
Warriors	dt.	109.95
WWF Wrestling Arcade	dt.	109.95

### SONDERANGEBOTE

Saloomoon	dt.	49.00
Aah! Real Monster	dt.	59.95
Aero the Akrobat 2	uk.	49.95
Beavis and Buttthead	dt.	39.95
Bombberman 2	dt.	59.95
Clay Mates	dt.	49.95
Mickey Mania	dt.	49.95
Parodius	dt.	39.95
Phantom 2040	dt.	59.95
Rise of the Robots	dt.	39.95
Star Wars 3	dt.	59.95
Stargate	dt.	69.95
Street Racers	dt.	39.95
Syndicate	dt.	99.95
Tiny Toon	dt.	39.95
Zoop	dt.	59.95

### SONDERANGEBOTE

John Madden 95	dt.	39.95
Pac Panic	dt.	39.95

### SONDERANGEBOTE

Balzz	dt.	39.95
Beavis and Buttthead	dt.	39.95
Hurricanes	dt.	49.95
Incredible Hulk	dt.	29.95
John Madden 95	dt.	39.95
Jurassic Park	dt.	39.95
NHLPA Hockey '95	dt.	49.95
Ottomans	dt.	24.95
Rise of the Robots	dt.	49.95
Winter Olympics	dt.	39.95
Yogi Bear	dt.	49.95

### ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt.	69.95
Action Replay Saturn	dt.	89.95
Antennenkabel	dt.	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt.	119.95
Backup Memory Saturn	dt.	69.95
Joypad Saturn	dt.	39.95
Saturn-VF & Clockw.	dt.	799.95
Video CD MPEG-Karte	dt.	329.95
Saturn o. Spiel	dt.	599.95
Universal Adaptor	dt.	44.95
Virtua Stick Saturn	dt.	79.95

### ZUBEHÖR

Action Replay 1 PSX	dt.	54.95
Antennenkabel PSX	dt.	42.95
ASCI Joypad Autof.	dt.	59.95
ASCI Joystick	dt.	94.95
Euro-Scart Kabel	dt.	64.95
Joypad Sony PSX	dt.	49.95
Verlängerung Joypad	dt.	19.95
Link-Kabel PSX	dt.	39.95
Maus Sony PSX	dt.	49.95
Memory Card Sony PSX	dt.	42.95
NeGoon Joypad	dt.	84.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt.	34.95
Sony Playstation	dt.	589.95

### ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt.	39.95
Action Replay Pro 3	dt.	89.95
Antennenkabel SNES	dt.	14.95
Aura Interactor	dt.	139.95
Donkey Kong Anhänger	dt.	4.50
Donkey Kong Plusch	dt.	39.95
Game Migo 2	dt.	69.95
Joypad (Nintend)	dt.	29.95
Pro Pad 2 SV-339	dt.	29.95
Pro Pad SV-334	dt.	24.95
Spielabo Memo Wolf 2	dt.	22.95
Spielabo Donkey 2	dt.	23.95
Super Key Adapter	dt.	29.95
S.NES online Spiel	dt.	189.95
Universal Adaptor	dt.	29.95
Verlängerung Joypad	dt.	9.95

### ZUBEHÖR

Aah! Real Monster	dt.	59.95
Adams Family Values	dt.	109.95
Comix Zone	dt.	109.95
Cut Throat Island	dt.	89.95
Donald Duck Mau Ma.	dt.	109.95
Earth Worm Jim 2	dt.	109.95
EXO Squad	dt.	99.95
Fifa Soccer 96	dt.	89.95
Garfield	dt.	104.95
Indiana Jones Gr.Ad.	dt.	99.95
J. Maden Football 96	dt.	89.95
Light Crusader	dt.	109.95
Lothar Matthäus	dt.	99.95
Marsupilami	dt.	89.95
NBA Live 96	dt.	89.95
NHL Hockey 96	dt.	89.95
PGA Tour Golf 96	dt.	89.95
Phantasy Star 4	dt.	109.95
Phantom 2040	dt.	59.95
Pocahontas	dt.	104.95
Power Ranger 2	dt.	94.95
Spot Goes to Hollyw.	dt.	109.95
Star Trek: Deep Space	dt.	99.95
Stargate	dt.	89.95
Theme Park kompl.dt.	dt.	99.95
Total Football	dt.	79.95
Vectorman	dt.	94.95
VR Troopers	dt.	119.00
Waterworld	dt.	99.95
Weapon Lord	dt.	99.95
WWF Wrestling Arcade	dt.	89.95

### ZUBEHÖR

Mega Drive 2 o. Spiel	dt.	179.95
-----------------------	-----	--------

### PLAYSTATION

Air Combat	dt.	84.95
Assault Riggo	dt.	79.95
Battle A-Teufelhunden	dt.	89.95
Cybersled	dt.	84.95
Cyberspeed	dt.	89.95
Destruction Derby	dt.	89.95
Discworld (kp. dt.)	dt.	84.95
ESPN Extreme Games	dt.	84.95
Fifa Soccer 96	dt.	89.95
Hebereke's Popoitto	dt.	79.95
Hebereke (DA)	dt.	89.95
Jumping Flash	dt.	79.95
Klekak the Blood	dt.	84.95
Crazy Ivan	dt.	79.95
Lemmings 3D	dt.	84.95
NBA Jam Tournament	dt.	84.95
Novastorm	dt.	84.95
Panzergeneral	dt.	89.95
Parodius Deluxe	dt.	89.95
PGA Tour Golf 96	dt.	89.95
Philosoma	dt.	84.95
Primal Rage	dt.	89.95
Overkill	dt.	89.95
Reifen	dt.	84.95
Rapid Reload	dt.	89.95
Rayman	dt.	89.95
Rings Racer	dt.	84.95
Road Rage	dt.	89.95
Shell Shock	dt.	79.95
Shock Wave	dt.	89.95
Starblade Alpha	dt.	89.95
Street Racer	dt.	80.95
Striker 96	dt.	89.00
Tekken	dt.	99.95
Theme Park	dt.	89.95
Virtual Hawk 2	dt.	79.95
Viewpoint	dt.	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt.	89.95

### 3DO

Alone in the Dark 2	dt.	84.95
Alone in the Dark 1	dt.	69.95
Blade Ferox	dt.	84.95
Casper	dt.	99.95
Creature Shock	dt.	79.95
Cyberia	dt.	89.95
Dragon Lore	dt.	84.95
Driving Need I-Speed	dt.	89.95
Foes of Ali	dt.	89.95
Gnidders	us.	69.95
Gridders	us.	69.95
Killing Time	dt.	89.95
Lost Vikings 2	dt.	89.95
Panzergeneral	dt.	79.95
PGA Tour Golf 96	dt.	89.95
Primal Rage	dt.	39.95
Rebel Assault	dt.	79.95
Return Fire (DA)	dt.	79.95
Sesame Street Numb.	us.	69.95
Shadow War of Succ.	us.	89.95
Space Hulk	uk.	79.95
Syndicate	dt.	89.95
Wing Commander 3	dt.	89.95
Znaddnot	dt.	84.95
Station Invasion	uk.	39.95

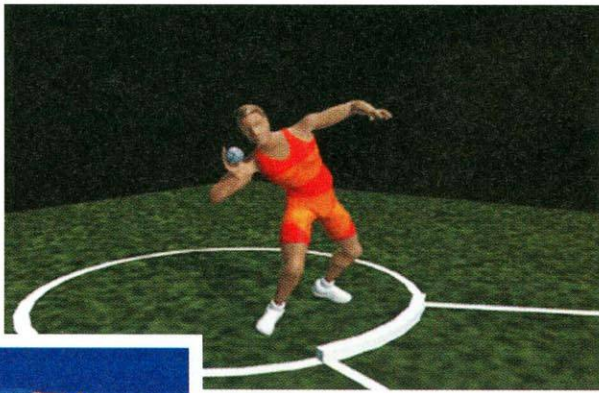
### ZUBEHÖR

Goldstar 3-Do-Spiel	dt.	599.95
Goldstar Joypad	dt.	89.95

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

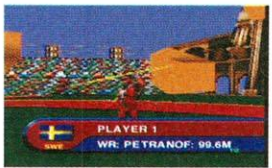
089/580 60 55  
Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei  
Unfrei- und Nachnahme Sendungen werden  
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



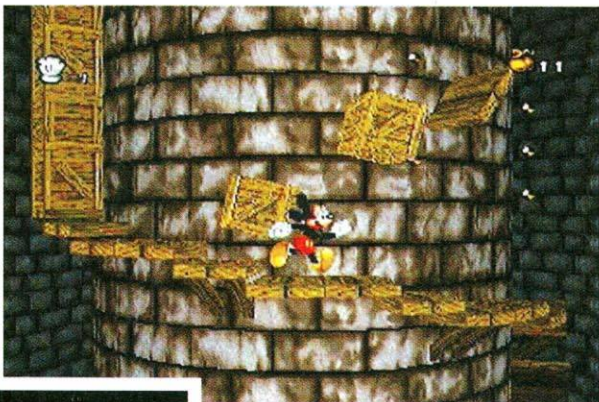
## 3DO Games: Decathlon

3DO  
Sports



Bis zu acht Spieler gleichzeitig gehen in Studio 3DOs Decathlon an den Start. Die Athleten wurden mit Motion Capture Technology in 3D modelliert. Im Trainingsmodus können Geschwindigkeit,

Kraft und Ausdauer bestimmt werden, eine Siegerehrung und eine Abschlußfeier runden das olympische Erlebnis ab. Zu den Disziplinen zählen 100-Meter-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400-Meter-Lauf, Diskuswerfen, 110-Meter-Hürden, Stabhochsprung, Speerwerfen und ein 1500-Meter-Lauf. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.



## Mickey's Wild Adventure

PlayStation  
Jump'n Run



Der reinste Etikettenschwindel: die von Travellers Tales für Sony Computer Entertainment entwickelte PlayStation-Variante von Mickey Mania entspricht nahezu 1:1 den 16-Bit-Vorbildern. Lediglich die beiden 3D-Runden in The Mad Doctor und Moose Hunter sollen geringfügig aufgewertet worden sein. Abgesehen davon dokumentiert Mickey's Wild Adventure immer noch nachhaltig den filmischen Werdegang der wohl bekanntesten Maus der Welt, angefangen bei Steamboat Willie (1928) bis hin zu The Prince And The Pauper (1990). Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.



## X-Perts

Mega Drive  
Beat'em Up



... ein scrollendes Beat'em Up im Final Fight-Stil mit drei Kämpfern zur Auswahl, darunter sogar Shadow, eine bereits aus Segas Eternal Champions bekannte Figur. Mit gerenderten Charakteren, 300 Animationsphasen, digitalisierten Sounds, Torture/Fatality Moves und stark komprimierten 32 Megs soll X-Perts dem Prügelspiel-Genre neues Profil verleihen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 2. Quartal.



## Magical Quest 3

Super Nintendo  
Jump'n Run



Mickey und Donald friedlich vereint... Capcom setzt selbst im dritten Teil ihrer Magical Quest-Serie immer noch auf dieselbe angestaubte Grafikengine von Anno '92. Zumindest wurden den beiden Disney-Helden einige neue Verwandlungskünste auf den Leib geschneidert: Donald zieht sich z.B.



an einem Gurt an Bäumen empor, Mickey dagegen reibt an einer magischen Lampe; so viel zum Thema: Software Recycling.

20% aller Jungs haben regelmäßig  
die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für  
echte Konsolen-Söldner.

BORSCH, STENGEL & PARTNER



Lone Soldier © 1995 Telstar Electronic, Sony and all rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

# Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.  
Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du  
gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:  
Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime  
zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.  
„Middle Eastern City“ vershlägt Dich in eine gefährliche Stadt  
im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“  
begegnet Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill  
in 32-bit-3D. Macht süchtig!



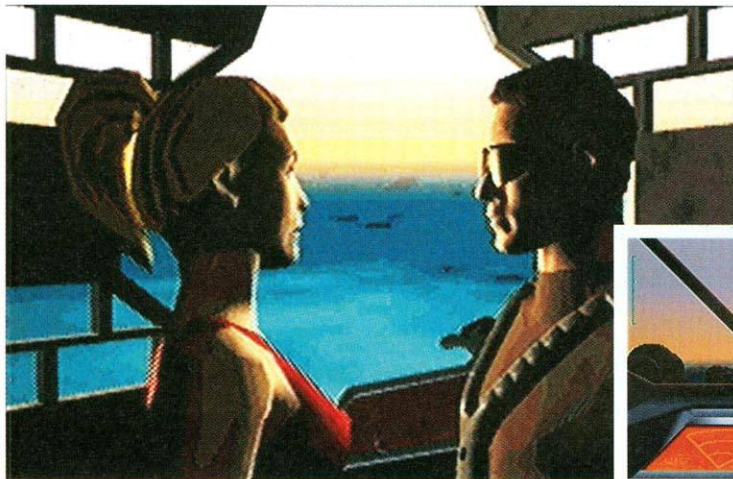
Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

# CYBERIA

MARTIN WEIDNER



**INFOS**

System: PlayStation  
 Genre: Interactive Movie, Shoot'em Up  
 Spieler: 1  
 Umsetzungen: Saturn, 3DO  
 Hersteller: Interplay  
 Entwickler: Katrix Ent.  
 Testmuster: Acclaim  
 Veröffentlichung: März

**Die Welt steht am Rande des Abgrunds: Globoterroristen haben im ewigen Eis Nordasiens Cyberia entdeckt, das effizienteste Waffensystem, das die Menschheit je erblickt hat und das von Cybernetik-Wissenschaftlern in einer Ära längst vergessenen Friedens erdacht worden war. Um es zu erlangen, entbrennt nun zwischen rivalisierenden Clans ein Wettlauf um die Zeit.**

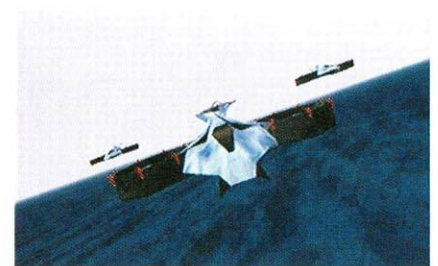
Der Söldner Zak befindet sich inmitten der Front. Seine zwielichtigen Auftraggeber scheinen weniger an der Erfüllung der Mission interessiert zu sein als daran sein Schiff in die Luft zu jagen...

## ■ Schöner Schein

Genügend Nährboden für einen Interactive Movie, sollte man glauben. Interplay ließ es sich nicht nehmen, modernstes Equipment für eine adäquate Umsetzung dieser Science Fiction-Story heranzuziehen: so wurde die Hauptfigur Zak mit Motion Capture Technologie modelliert, sie bewegt sich sehr plastisch durch die Gänge der Bohrsel und des Cyberia-Komplexes. Die einzelnen Schauplätze wurden komplett gerendert, den Soundtrack steuerte niemand geringerer als Thomas Dolby bei. Ein verschwenderischer Aufwand - die mit dem Projekt beauftragten Entwickler waren über zwei Jahre hinweg mit der Realisierung beschäftigt -, den Interplay hier betrieben hat und nun für eine lukrative Zweitvermarktung auf den Next Generation-Konsolen nutzen möchte. In den elf Arcadesequenzen, die zum Teil mit Full Motion Video-Material hinterlegt sind, beschränken sich die Möglichkeiten des Spielers hingegen meist auf stupides Anvisieren und Anklicken der Gegner mit dem Fadenkreuz. Der



Schwierigkeitsgrad der Puzzles ist wie bei den Action-Anteilen zumindest sehr variabel und kommt auch Einsteigern noch entgegen. Für Fans von Interactive Movies, die keine innovativen Elemente erwarten, vielleicht noch empfehlenswert, an die spielerische Klasse eines Wing Commander III Heart Of The Tiger oder eines Rebel Assault reicht Cyberia jedoch nicht heran, zumal das Video footage recht grobkörnig ausfällt.



# ACTION REPLAY™

**DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI**  
**UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER**  
**ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.**  
**ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN**

## ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

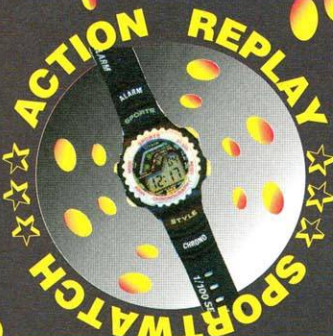
**NEU !!**



## ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes kannst Du selbst die Codes für die neuesten Spiele suchen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

**INKLUSIVE GAME !!**



**ACTION-REPLAY-UHR**  
 Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.  
 Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).  
 Abbildung kann abweichen.  
**Nur für Endkunden.**

## ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

**DM 99,-**



**ACHTUNG!!**  
 Die von uns gelieferten ACTION REPLAY™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

**NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!**  
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.  
**WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**



**3DO™ Speedpad**  
 Joypad-Ersatz für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™ System.  
**DM 49,-**

**TV SYSTEM CONVERTER**  
 Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.  
**DM 139,-**

**ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN**  
 für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-** (für den Einsatz von Master System™ Games)

**24-STD.-BESTELLSERVICE**  
**TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547**  
**24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)**  
**DATAFLASH GmbH**  
 WASSENBERGSTR. 34  
 46446 EMMERICH  
 VERSANDKOSTEN DM 10,- AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

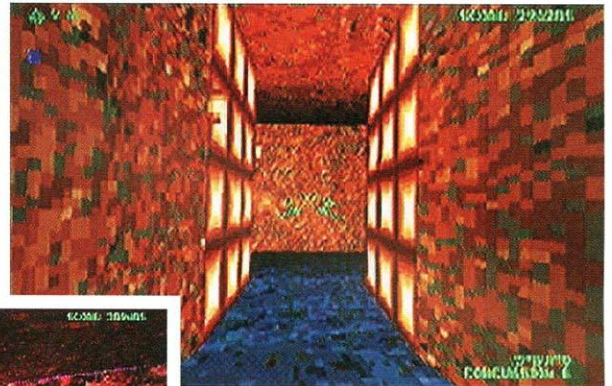
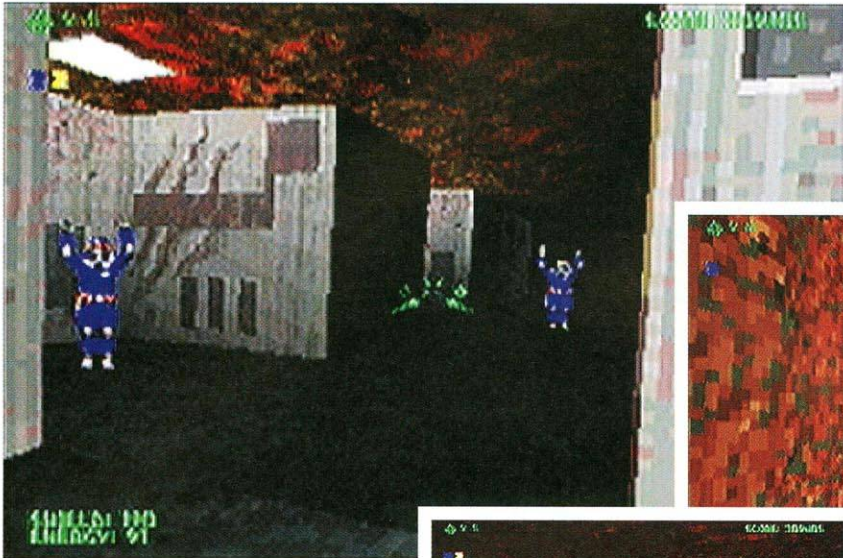
"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.  
 "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.  
 "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

# DESCENT

STEPHAN GIRLICH

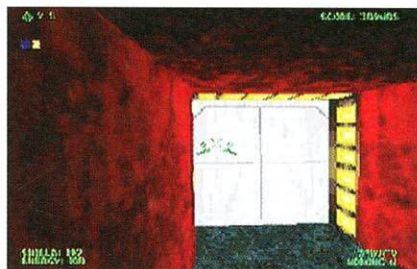
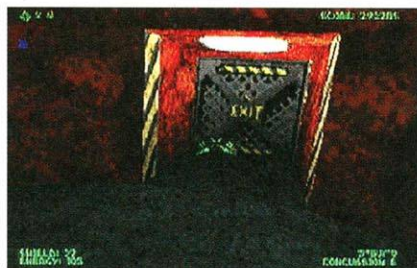
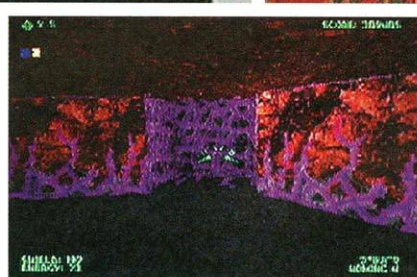
## INFOS

System: PlayStation  
 Genre: 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: 1-2 Spieler (Link)  
 Umsetzungen: Saturn  
 Hersteller: Interplay  
 Entwickler: Parallax Soft.  
 Testmuster: Acclaim  
 Veröffentlichung: März / April



**Orientierungslosigkeit und Schwindelgefühl - diese beiden Zustände zeigen es deutlich: bei Descent handelt es sich ausnahmsweise nicht um einen weiteren simplen Clone des indizierten „Doom“.**

Frei von allen Gesetzen der Schwerkraft steuert man ein kleines Raumschiff auf fremden Planeten durch 30 düstere Bergwerke. Eigentlich waren diese Minen als neue Rohstoffquellen gedacht, doch verweigern die dort eingesetzten Arbeitsroboter den Dienst und haben zudem menschliches Personal als Geiseln genommen. Im Auftrag des Bergbaukonzerns nehmt Ihr nun eine beispiellose Säuberungsaktion mit verschiedenen Waffensystemen (Laser, Missile, Bomb ...) in Angriff. Dabei



bereiten nicht nur die durchgeknallten Blechbüchsen, sondern in gleichem Maße das Finden des richtigen Weges Schwierigkeiten, -verursacht durch die riesigen Texture Mapping-Level, die kein Oben und Unten im herkömmlichen Sinne kennen. Jede Abzweigung kann den Spielverlauf förmlich auf den Kopf stellen; Lampen, Monitore an den Wänden o.ä. helfen aber beim Zurechtfinden.

### Artificial Intelligence

Descent ist ein potentieller Game Of The Month-Kandidat. Zwar hat man zunächst damit zu kämpfen, das ständige Drehen des Raumschiffs um die eigene Achse unter Kontrolle zu bringen, optional zuschaltbare Stabilisierungshilfen und die äußerst exakte Steuerung lassen diesen Umstand jedoch rasch in den Griff kriegen. Unter höchster Anspannung schwebt man durch die dunklen Gewölbe, immer auf der Hut vor den intelligent und ständig aggressiver agierenden Minendroiden. Ob die PlayStation-Konvertierung das PC-Vorbild übertrifft, zeigt ein ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe.





## O.I.T. & Fun Generation. Das **Mega-Mega-Gewinnspiel**

- 1** x Sega **Saturn** mit 2 Spielen nach Wahl
- 3** x Sony **PlayStation** mit 2 Spielen nach Wahl

Einfach **Postkarte** an die Redaktion -  
Stichwort **OIT-Gewinnspiel**.

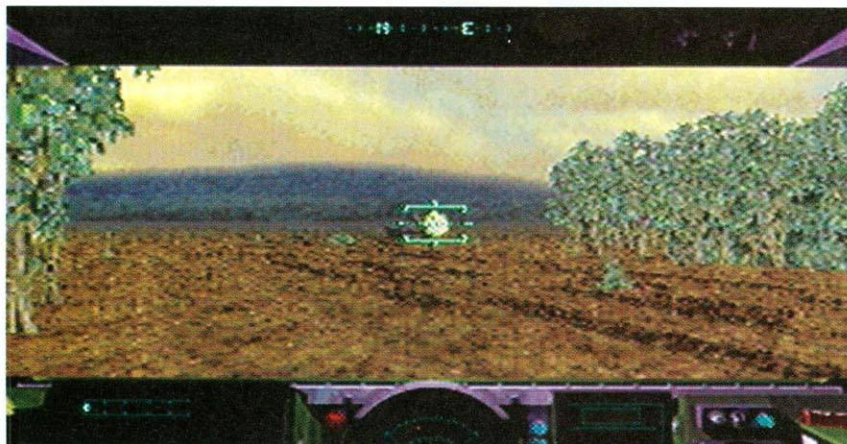
Einsendeschluß ist der 20.März 1996 -  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!!

# SHELLSHOCK

STEPHAN GIRLICH

## INFOS

System: PlayStation  
 Genre: 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: 1  
 Umsetzungen: Saturn  
 Hersteller: CentreGold  
 Entwickler: Core Design  
 Testmuster: CentreGold  
 Veröffentlichung: März



Man könnte meinen es gäbe keine Gerechtigkeit mehr auf dieser Welt - bis man „Da Wardenz“ getroffen hat.“ (Zitat Anleitung)



**„Es ist 1997, und wenig hat sich verändert - es gibt Bürgerkriege in aller Welt und tausende unschuldiger Menschen sind gefangen im Kreuzfeuer streitender Parteien, deren Führer ihre Greultaten mit politischer Notwendigkeit zu begründen suchen.“**

## ■ Hip-Hop-War

Core Design setzt nach Thunderhawk 2 erneut auf eine kriegerische Simulation, versetzt das Geschehen diesmal aber an fiktive Orte. Als Neuer im Da Wardenz-Team kämpft man an der Seite von Dogg-Tagg, D-Tour, Props, Earshot und 9-1-1 - allesamt hochspezialisierte Kampfspezialisten - gegen Terrorismus, Ungerechtigkeit und Korruption. Der geheime Stützpunkt dieser hypermodernen Elitetruppe ist ein ausgerangiertes Gefängnis auf Jackson Island, New York. Aufgabe des Spielers ist es, mit einem M-13 Predator Kampfpanzer 25 umfangreiche Missionen zu bewältigen, die Bewaffnung kann im Laufe des Spiels aufgerüstet werden.

## ■ Originell

Core Design war bislang immer ein Garant für actiongeladene Kost, daran wird auch Shellshock nichts ändern. Doch hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight: Regen, Schnee und Wirbelstürme sind grafi-

sche Schmankerl, den eigentlichen Kick holt sich Shellshock jedoch durch die abgefahrte Rahmenhandlung und Aufmachung. Neugierig geworden? In der nächsten Ausgabe gibt's Nachschlag, und zwar reichlich!



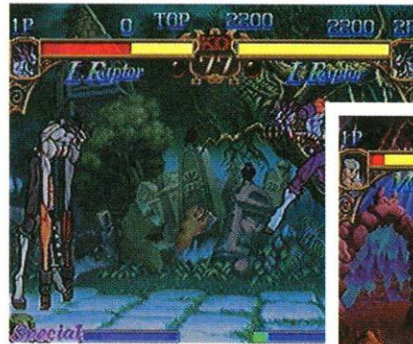
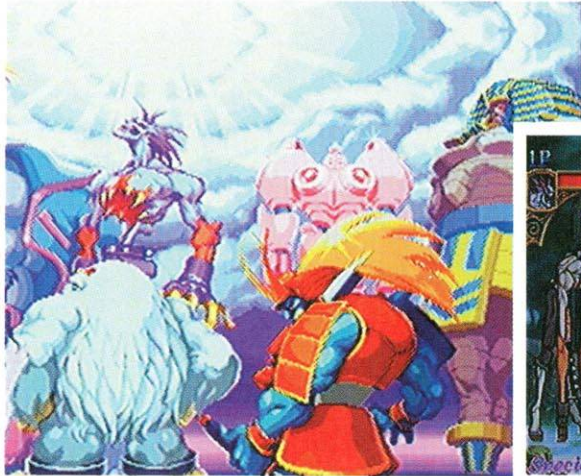


# Darkstalkers

PHILIPP NOACK

## INFOS

System: PlayStation  
 Genre: Beat'em Up  
 Spieler: 1-2  
 Hersteller: Capcom  
 Entwickler: Capcom  
 Testmuster: Avalon  
 Veröffentlichung: April

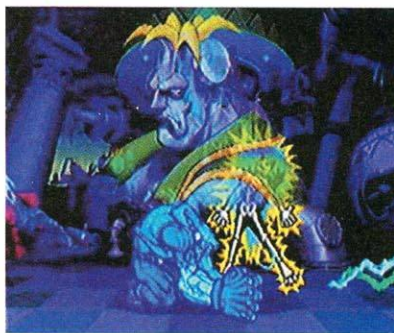


**Der Drang des kreativen Geistes nach Abwechslung muß die Street Fighter-Programmierer dazu getrieben haben, sich von der festgefahrenen SF-Schiene zu lösen und wieder einmal ein völlig eigenständiges Prügelspiel auf die Beine zu stellen, eines wie Darkstalkers- The Night Warriors.**

## ■ Fürsten der Dunkelheit

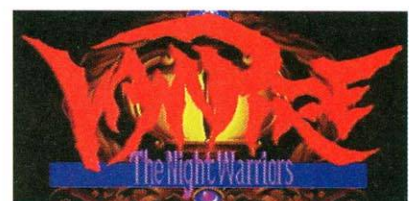
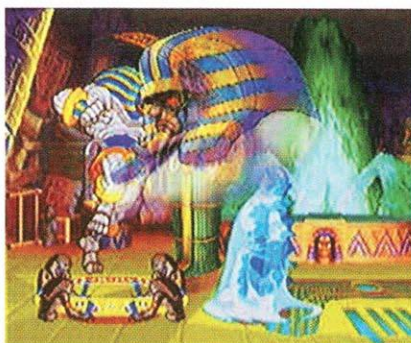
...sind alle Figuren dieses etwas anderen Beat'em Ups. Demitri Maximov ist im schönen Rumänien zu Hause und bevorzugt das Blut junger Weiblein. Ganz anders der untote Australier Lord Raptor: er verbringt den größten

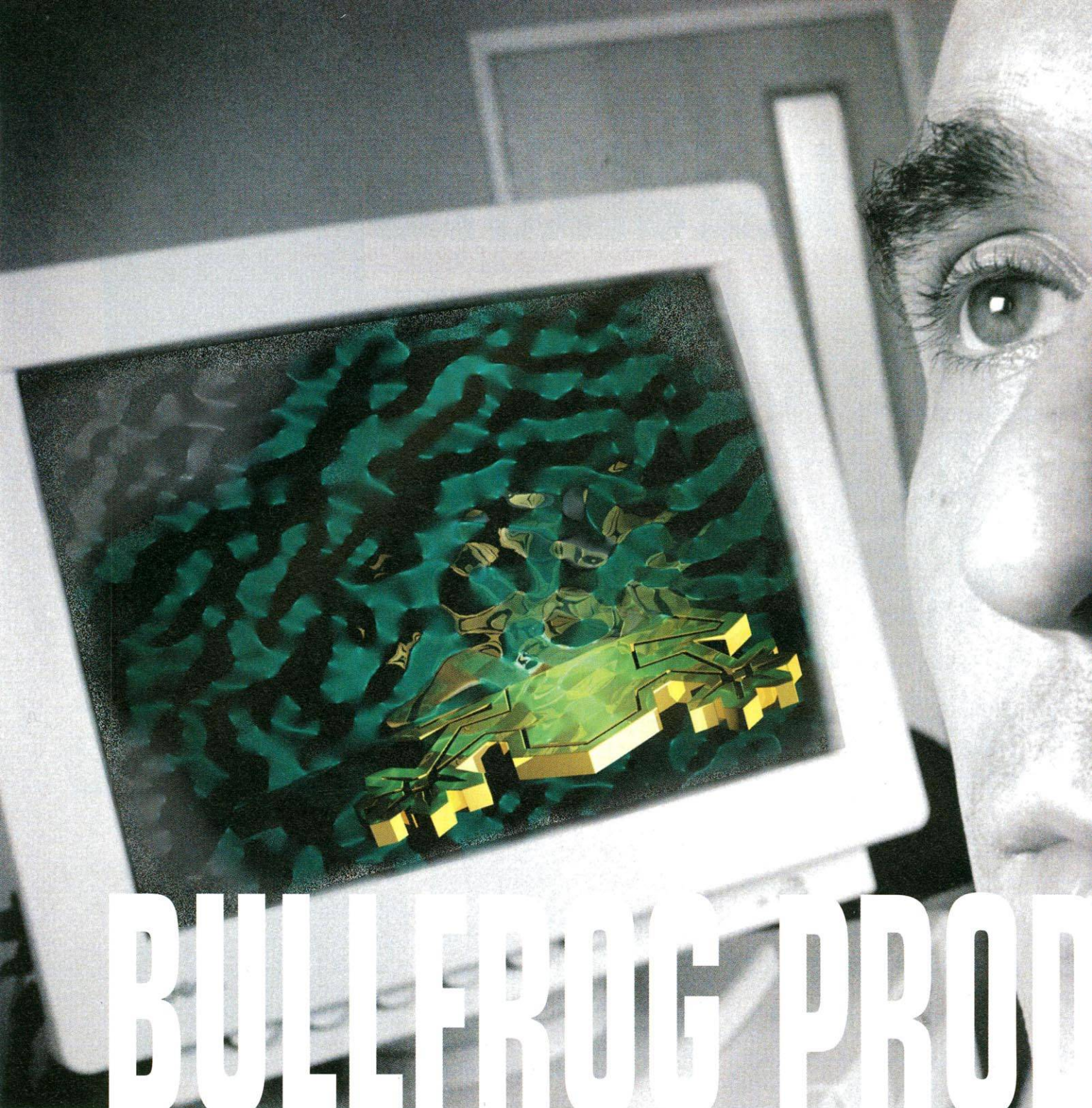
quatch, ein drolliger Yeti, rechnen sich ebenfalls Chancen auf den Sieg aus. Die Spielmechanik von Darkstalkers entpuppt sich als Street Fighter-identisch, kein Wunder, wenn man sich die



Teil seiner Zeit mit seiner E-Gitarre. Eher unmusikalisch dürfte John Talbain sein, ein englischer Werwolf, ebenso wie Victor von Gerdenheim. Der Frankenstein-Verschnitt ist stolz auf ein kleines Schild an seinem metallischen Hinterteil: „Made in Germany“. Aus den Highlands in Schottland hat sich die Magierin Morrigan Arnsland aufgemacht, um an dem ungewöhnlichen Turnier teilzunehmen. Anakaris, eine überaus lebendige Mumie, Felicia, Catwoman ohne Lack und Leder, Bishamon, ein reinkarnierter Samurai, Rikuo, ein Mensch-Fisch-Wesen und Sas-

Programmierertruppe anschaut. Was die spielerischen Qualitäten des Produktes betrifft, wäre der Zeitpunkt noch zu früh, um ein endgültiges Urteil zu fällen. Soviel sei bis zur nächsten Ausgabe dennoch verraten: Darkstalkers für die PlayStation orientiert sich verdammt nahe an der Automatenversion.





# BULLFROG PRODUCTIONS

Gegründet von Peter Molyneux und Les Edgar, begann Bullfrog '87 mit der

*Martin Weidner*  
im Gespräch mit  
**Peter Molyneux**

Arbeit an ihrem ersten eigenständigen Projekt, Codename Populous. Der Gedanke, gottgleich das Schicksal einer Welt zu lenken, wurde hingegen von fast allen europäischen Publishern verkannt.



licht. Folgerichtig wurde ein Jahr darauf ein zweiter Teil von Magic Carpet nachgeschoben, während das futuristische Rennspiel Hi-Octane nicht mehr das gewohnte Qualitätsniveau erreichen konnte. '96 soll der Einstieg in den Next Generation-Markt endgültig besiegelt werden: Syndicate Wars und alle folgenden Titel sollen parallel für PC CD-ROM und 32-Bit-Konsolen ausgeliefert werden. Heute beschäftigt Bullfrog mit Sitz in Guildford über 60 Angestellte und arbeitet an 14 neuen Projekten auf verschiedenen Plattformen.

## Interview

### Welche Ereignisse haben die Geschichte von Bullfrog besonders geprägt?

Peter Molyneux: Unsere erste Aufgabe lag darin, zu lernen, wie man Spiele schreibt. Wir gingen deshalb zu dem Softwarehaus Firebird und überzeugten die Leute dort, ein Spiel für sie zu konvertieren. Entscheidend für uns war natürlich später gerade einen solchen Titel konzipiert zu haben, der sich als Verkaufshit erweisen sollte, was uns mit Populous gelungen war. Zu diesem Zeitpunkt standen wir vor der Entscheidung zu expandieren, was wir auch taten. Wir setzten uns deshalb das ehrgeizige Ziel, jedes Jahr ein verkaufsträchtiges Produkt auf die Beine zu stellen. Mit der Veröffentlichung von Powermonger, Populous 2, Syndicate, Theme Park und Magic Carpet ist uns dieses Vorhaben bis jetzt auch gelungen.

### Populous erwies sich als ausgesprochener Verkaufserfolg in Japan, obwohl das Spiel von europäischen Entwicklern stammte. Gibt es wirklich eine Zauberformel, um mit einem Titel ein weltweites Publikum anzusprechen?

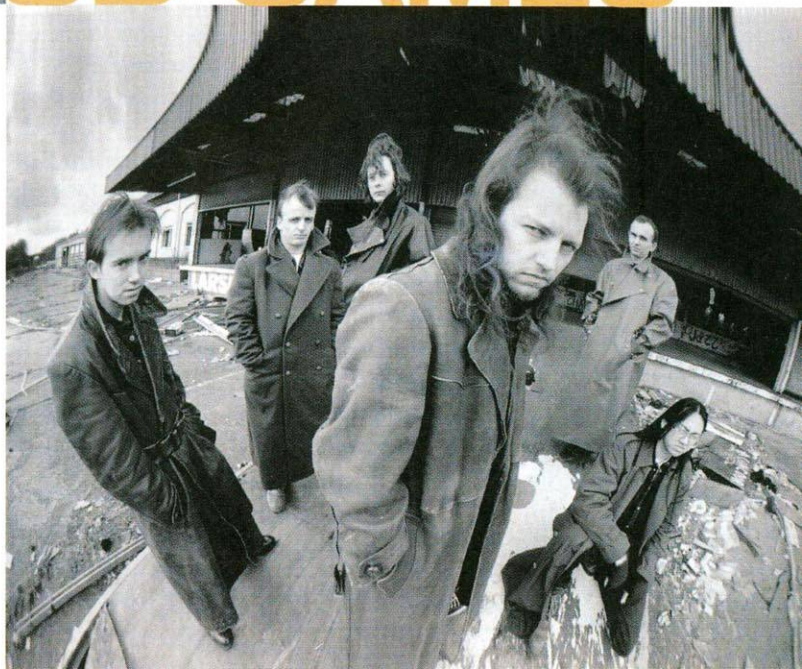
Peter Molyneux: Wenn es wirklich eine geben würde, wäre sicher jeder sehr daran interessiert. Die einzige Formel, die ich kenne, um ein weltweit erfolgreiches Projekt zu realisieren, ist die, Spielinhalte nicht auf einen bestimmten Markt zu beschränken und der Spielbarkeit den Vorzug einzuräumen.

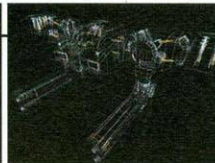
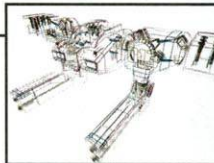
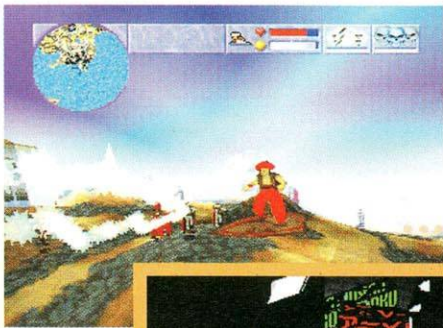
# DUCTIONS

# GOD GAMES

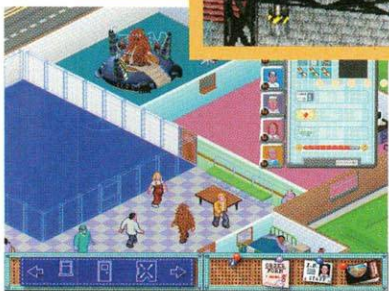
### Erst Electronic Arts

wagte sich an das heiße Eisen und veröffentlichte zwei Jahre später Bullfrogs ersten Titel, der ein völlig neues Genre, God games, definierte, - der Beginn einer fruchtbaren Zusammenarbeit, die im letzten Jahr mit der Übernahme von Bullfrog durch Electronic Arts ihren Höhepunkt erreichte. Populous avancierte binnen Jahresfrist zum Millionenseller und stellte einen der wenigen in Europa entwickelten Titel dar, der auch in Japan Fuß fassen konnte. Eine Flut an Plagiaten sollte folgen. Bullfrog aber konzentrierte sich weiterhin auf originelle Spielinhalte, und mit Theme Park, dem ersten Teil einer geplanten Designer Series, und dem mit Preisen überhäuftten Magic Carpet wurden '94 erstmals zwei Titel pro Jahr veröffent-





# Bullfrog in '96



Theme Hospital	PlayStation
Syndicate Wars	PlayStation
Populous 3	PlayStation
Magic Carpet	PlayStation, Saturn
Indestructibles	PlayStation
Dungeon Keeper	PlayStation, Saturn



## Syndicate Wars - game noir

100 Jahre nach dem Ende der Syndikat-Kriege: Die Corporation zeigt erste Anzeichen innerlichen Verfalls, Unruhen breiten sich aus, und heilsversprechende Sekten bekommen immer mehr Zulauf... Der Syndicate-erfahrene Spieler kann diesmal darunter wählen, sich einer plündernden Biker-Gang anschließen, Kirchenältester zu werden oder sich auf die Seite der Corporation zu schlagen und zu versuchen die Karriereleiter emporzuklettern. Sich um 360 Grad drehende Landschaften und Licht-/Schatteneffekte sollen Bullfrogs düstere Endzeitvision noch fesselnder und wirklichkeitsgetreuer gestalten. Alle 30 Städte lassen sich dem Erdboden gleichmachen. Das Waffenarsenal umfaßt aus dem ersten Teil bekannte Systeme und neue Waffen wie beispielsweise Handheld Laser oder Napalminen. Wer ein Mission Objective nicht erfüllt, hat nun dennoch Chancen den Level zu bestehen, da sich das Missionsziel bei einem Fehlverhalten des Spielers zu seinen Gunsten ändert, d.h. sollte z.B. ein Gefangenentransport scheitern, indem ein Sträfling flüchtet, wird es die neue Aufgabe des Spielers sein, ihn zur Strecke zu bringen. Die weiteren beiden Clans sollten deutlich mehr taktischen Spielraum ermöglichen.

**Bereitet es Dir keine Sorgen, daß fast jeder neue Bullfrog-Titel eine Schar von Plagiaten seitens anderer Publisher nach sich zieht?**

Peter Molyneux: Überhaupt nicht, gerade das zeigt uns, daß wir mit unseren Produkten scheinbar richtig liegen.

**Sony und Sega versuchen mit ihrer 32-Bit-Hardware vor allem die erwachsene Klientel zu ködern. Bekommen Strategie-spiele und Wirtschaftssimulationen, die bisher auf Konsolen sträflich vernachlässigt wurden, dadurch vielleicht neuen Auftrieb?**

Peter Molyneux: Der Gedanke, daß sich kaum jemand mit diesen Genres anfreunden kann, drängt sich schon sehr auf, wenn man die Screenshots von

Theme Park mit Descent in der Fachpresse vergleicht. Die Verkaufszahlen sprechen hingegen eine ganz andere Sprache: in Japan war Theme Park auf dem Saturn der bislang schnellstverkaufte Titel.

**... obwohl Theme Park nur für einen Spieler ausgelegt ist und der Saturn bis jetzt nicht netzwerktauglich ist?**

Peter Molyneux: Wir hoffen in Theme Hospital eine Link up-Option einbauen zu können.

**Was erwartet uns demnächst von Bullfrog auf Konsolen?**

Peter Molyneux: Unser nächster Titel für die 32-Bit-Plattformen ist Magic Carpet für den Saturn und die PlayStation. Im Mai folgt vorerst nur für die PlayStation Syndicate Wars, und Anfang Herbst kommen die Saturn- und PlayStation-Versionen von Dungeon Keeper.

**Beabsichtigt Bullfrog ihre neuen Konsolentitel gleichzeitig mit der PC CD-ROM-Version zu veröffentlichen?**

Peter Molyneux: Wir hoffen ab Syndicate Wars alle Versionen gleichzeitig auf den Markt zu bringen.



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

**PlayStation Software**

Warhammer	dt	89,95 DM
Assault Rigs	dt	99,95 DM
Jack is Back	dt	89,95 DM
Panzer General	dt	89,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Road Rash	dt	99,95 DM
Viewpoint	dt	89,95 DM
Fifa 96	dt	89,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Mickeys Wild Adventure	dt	89,95 DM
Primal Rage	dt	89,95 DM
Streetracer	dt	89,95 DM
Ridge Racer 2 (März)	dt	99,95 DM
NBA In the Zone (März)	dt	99,95 DM
Alien Trilogy (März)	dt	99,95 DM
Kings Field	us	149,95 DM
Project Overkill (März)	us	119,95 DM
Toh Shin Den 2	jp	189,95 DM
Hyp-Final Match Tennis	jp	149,95 DM
Resident Evil (März)	jp	149,95 DM
Namco Museum Vol.2	jp	149,95 DM
Descent	jp	149,95 DM
Stahlfeder	jp	149,95 DM
Sidewinder	jp	149,95 DM

**Saturn Software**

SEGA Rally	dt	89,95 DM
Virtua Fighter 2	dt	89,95 DM
Mystaria	dt	89,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Streetracer	dt	89,95 DM
X-Men (März)	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon 2	jp	119,95 DM
Skeleton Warriors	jp	119,95 DM
Street Fighter Zero	jp	109,95 DM
Warriors of Fate	jp	129,95 DM
Guardian Heroes	jp	119,95 DM
Darius Gaiden	jp	109,95 DM

**SNES Software**

Donald on Maui M.	dt	139,95 DM
Int. Superstar dx	dt	129,95 DM
Donkey Kong 2	dt	129,95 DM
Secret of Evermore	dt	119,95 DM
Killer Instinct	dt	99,95 DM
Final Fight 3	us	84,95 DM
Parodius Perfect	jp	169,95 DM
Mickey & Donald	jp	168,95 DM

**PlayStation Hardware**

Grundgerät dt	579,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	669,95 DM
Grundgerät us oder jp	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	799,95 DM
RGB-Kabel Sony	79,95 DM
RGB-Kabel standart	49,95 DM
Lenkrad mit Pedalen	149,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM

**Saturn Hardware**

Grundgerät dt	599,95 DM
Grundgerät jp o. us	699,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	799,95 DM
Action Replay	89,95 DM
Universal-Adapter	49,95 DM
Joypad-Verlängerung	29,95 DM
Joypad Mad Catz	49,95 DM
Arcade Racer	119,95 DM

An- und Verkauf von  
Gebrauchtspielen unter:  
Fax 05671/2783 (Herr Gorzelany)

**Versandbedingungen:** Post 9,95 DM, UPS 15,- DM.  
AB 300,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei!  
Für Kompatibilität übernehmen wir keine Haftung!

Resident Evil PSX jp (März) 149,95 DM  
Tekken 2 PSX jp (März) 149,95 DM  
Alien Trilogy PSX + SAT dt 99,95 DM  
Vampire Hunter SAT jp (März) 119,95 DM

# ARTS FLYING

Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen  
Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

## game express



TAUSENDE VON SPIELN IM PROGRAMM!  
**Sega und Nintendo**  
Verleih - An- u. Verkauf  
von neuen und gebrauchten Spielen. (Auch Geräteverleih)

### PlayStation deutsch (Feb/März)

### SEGA SATURN deutsch (Feb/März)

Spielbezeichnung	Preis	Spielbezeichnung	Preis
Grundgerät mit spielb. Demo-CD	549,95	Fade to Black	109,95
Assault Rigs	99,95	Lost Vikings 2	109,95
Philosoma	99,95	Magic Carpet	109,95
Alien Trilogy	109,95	NBA Live 96	109,95
Casper	109,95	Need for Speed	109,95
F. Thomas Big Hurt	99,95	Rock'n Roll Racing 2	109,95
NFL Quarterback Club 96	99,95	Street Racer	99,95
Wing Commander 3	109,95	Syndicate Wars	99,95
Panzer General	99,95	Total NBA	109,95
Road Rash	99,95	True Pinball	99,95
Space Hulk	99,95	Chaos Control	99,95
X-Men	99,95		
Shellshock	99,95	<b>ZUBEHÖR</b>	
Twisted Metal	99,95	NeGcon	99,95
Krazy Ivan	99,95	Lenkrad	139,95
Cyberia	109,95	Action Replay Pro.	119,95
Descent	109,95	RGB Kabel	49,95

Spielbezeichnung	Preis	Spielbezeichnung	Preis
Sega Saturn Grundgerät	599,00	Shell Shock	99,95
Alien Trilogy	109,95	XStreet Fighter Zero jp	119,95
Casper	109,95	Raiden Trilogy jp	119,95
F. Thomas Big Hurt	99,95	Sim City 2000	99,95
Shellshock	109,95	Mystaria	109,95
Waterworld	99,95	Extreme Pinball	a.A.
Street Racer	99,95	Wing Arms	a.A.
Magic Carpet	99,95	NBA Action Basketball	a.A.
Worms	99,95	Virtua Hang On	a.A.
True Pinball	99,95	Earthworm Jim 2 us	a.A.
Virtua Racing	99,95	Skeleton Warriors us	a.A.
Congo	99,95		
NFL Quarterback Club 96	99,95	<b>ZUBEHÖR</b>	
Sega Rally	109,95	Video CD MPEG-Karte	349,00
Virtua Cop	139,95	Photo CD System	59,95
Hi Octane	99,95	Adapter für Importspiele	59,95
Virtua Fighter 2	99,95	Action Replay	99,95

**Ständig NEUHEITEN aus JAPAN und den USA für alle Systeme! Ab 300,- DM Bestellwert liefern wir versandkostenfrei!!!**

**S-NES NEWS und Top-Hits**

Diddy's Quest, Secret of Evermore, Super Bomberman 3, Donald in Maui Mallard, Micro Machines 2, Tim in Tibet, Disney's Toy Story, Action Replay 3  
Sony Playstation, Jaguar, 3DO, Sega Saturn, MD, MDCD, 32 X, Super Nintendo, Game Boy, PCDD Rom u.s.w. In Kürze in allen Filialen PCDD Rom Verleih und Verkauf!

**game express**  
44787 Bochum  
Massenbergstr. 24  
Tel. 0234 - 13285

**game express**  
44532 Lünen  
Markstr. 2a  
Tel. 02306 - 1788

**game express**  
44137 Dortmund  
Rheinische Str. 73  
Tel. 0231 - 160635

**video express**  
Bochum • Castroper Str. 195  
Tel. 02 34 / 50 22 80

**video express**  
Dortmund • Evingerstr./Ecke Maienweg 2-4  
Tel. 02 31 / 80 07 11

**video express**  
Lünen • Im Engelbrück 2  
Tel. 0 23 06 / 22 5 22

**Versandhotline Tel. 02 31 / 858 868 • Fax 02 31 / 808 437**

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

# Breath of Fire II

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

Der erste Teil von **Breath of Fire** wurde fälschlicherweise oft als **Eigenentwicklung von Squaresoft** betrachtet. Fakt ist allerdings, daß sich **Capcom** den guten **Namen dieser Firma** zunutze machte, um **ihrem Erstlingswerk** einen möglichst guten **Markteinstieg** zu gewährleisten. Nach dem durchschlagenden **Erfolg des Moduls** traut man es sich nun auch **selbst zu, den Nachfolger** zu einem Bestseller zu machen.

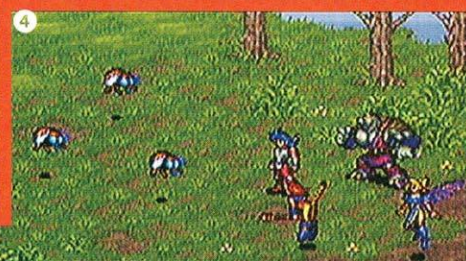


Wie jedes gute Rollenspiel zieht auch **Breath of Fire II** seine Motivation aus der Hintergrundgeschichte. Die äußerst behutsam aufgebaute Storyline dieser Cartridge beginnt mit dem Kindesalter der zweiten Heldengeneration. Als kleiner Junge findet der Spieler in seinem Heimatort die Spuren von dem Kampf um die Stadt, aus dem der Vater dank tatkräftiger Unterstützung eines Drachens als Held des ersten Teils hervorgegangen war. Doch schon vor dem Teenager-Alter fließt in den Adern des Protagonisten Abenteurerblut, und so macht er sich mit seinem Freund Bow auf, die Welt zu erkunden. Die beiden werden aber, noch keine zehn Schritte vom wärmenden Nest entfernt, von einem Monster angegriffen und besiegt. Das eigentliche Abenteuer beginnt zehn Jahre später: Fern der Heimat versuchen sich die beiden als Ranger. Ihr erster Auftrag - ein entlaufenes Hausschwein zu suchen - klingt nicht gerade berauschend, wie hingegen nicht anders zu erwarten, entwickelt sich daraus eine Vielzahl von

Verstrickungen, die letztendlich dazu führen, daß Bow als Dieb verdächtigt wird. Der Held des Spiels sorgt zunächst für einen sicheren Unterschlupf seines Freundes und macht sich dann auf die Suche nach der wahren Einbrecherin. Dieses Unterfangen erweist sich schwieriger als zuerst angenommen, und so lernt der Spieler auf seiner Reise neue Landstriche, aber auch neue Freunde kennen, die sich ihm anschließen.

## Keine Experimente

Bei Spielaufbau und Gameplay hat **Capcom** eindeutig auf Altbewährtes zurückgegriffen. Wer sich in der Rollenspiellandschaft ein wenig auskennt, wird sofort Spielelemente aus **Phantasy Star**, **Final Fantasy** und **Chrono Trigger** erkennen. Wie üblich startet das



HP	31	20
MP	154	21
AP	11	18
SP	195	65
MP	116	119
		20



**System:** Super Nes  
**Genre:** RPG  
**Spieler:** 1  
**Besonderheiten:** Batterie  
**Hersteller:** Capcom  
**Entwickler:** Capcom  
**Testmuster:** AB Games, Laguna  
**Veröffentlichung:** März  
**Ca. Preis:** 149,- DM



Adventure in einer Stadt, von denen einige über der Landkarte verstreut sind. In ihnen kann die Party verlorene Kräfte wieder zurückgewinnen, einen Einkaufsbummel durch die örtlichen Waffen- und Utensilienläden machen und den Spielstand speichern. Die Einwohner versorgen die Heldencrew zusätzlich mit wichtigen Informationen und Gegenständen. Verläßt man

Points, die für die Stärke der Party von entscheidender Bedeutung sind. Wie schon im ersten Teil gibt es Jagd- und Fischgründe, in denen je ein bestimmtes Mitglied der Party auf Beutezug gehen kann. Fische bzw. Wild sind sehr starke Potions und können in Läden für gutes

menhang mit der sehr intelligent aufgebauten Story für viel Kurzweil hinter dem Joypad sorgt. Außerdem blieb noch etwas mehr Platz auf der Cartridge für zusätzliche Dunge-



1, 2 Je nachdem wie erfolgreich die Party ist, entwickelt sich die eigene Stadt des Helden. 3 Das Shopmenü. 4 Im Gasthaus des Baumeisters. 5 Eine der seltenen Zwischensequenzen. 6 Katt wurde mit einem Fluch belegt. 7 Die Kampfgrafik. 8 Die Party versucht ihm zu helfen. 9 Sogar Schatztruhen treten auf den Plan. 10 Auf dem Weg zu Jeans Schloß. 11 Jean verwandelt sich in einen Riesenfrosch, der baden gehen kann.

eine Stadt, blendet die Grafik auf die Oberlandkarte um, auf der man sich den Weg zum nächsten Reisezielort bahnt. Unterwegs greifen Monster die Party an, woraufhin in den Kampfbildschirm umgeschaltet wird. Neben den Standard-Optionen Fight, Item, Magic und Run wurde dem Spieler noch eine Auto Fight-Funktion mit an die Hand gegeben, die schon in Phantasy Star Verwendung fand. Dank ihr kann die lästige Bestätigung der immer gleichen Befehle umgangen werden, denn der Computer kämpft dann alleine. Jeder der acht Charaktere hat darüber hinaus noch eine weitere spezielle Eigenschaft, die er im Kampf einsetzen kann. Der Held beispielsweise baut seine Kräfte ohne Magie oder Heilkraut wieder auf. Belohnt wird ein siegreich beendeter Kampf mitbarer Münze und den üblichen Experience

Geld verkauft werden - ein nützliches Feature, denn die Ausrüstungsgegenstände in Breath of Fire II sind empfindlich teuer.

### Story sorgt für Stimmung

Capcom hat verstanden, worum es in einem guten Rollenspiel geht. Nicht aufwendige Zwischensequenzen, sondern ein dichtes Storyboard hält den Spieler bei der Stange. Die technische Seite wurde zwar nicht vernachlässigt, dennoch sind Sound und Grafik nicht der Weisheit letzter Schluß, was sicherlich daran lag, daß die Entwickler das Hauptkriterium augenscheinlich auf die Spielbarkeit legten. Die Rechnung ging auf! Auch das fast vollständige Wegfallen der Zwischensequenzen schadet Breath of Fire II nicht: im Gegenteil. Das Modul spielt sich dadurch sogar noch etwas flüssiger, was in Zusam-

ons und Teilaufgaben. Besonders lobenswert aber ist die Idee, den Verlauf der Hintergrundstory von speziellen Antworten im Adventureteil bzw. Leistungen in Labyrinthen oder Kämpfen abhängig zu machen. Damit wird Breath of Fire II nach dem ersten Durchspielen nicht uninteressant und behält viel von seiner Motivation. Alles in allem bleibt ein hervorragendes RPG mit einer Vielzahl von Monstern, Ausrüstungsgegenständen und Rätseln. Auch Profis werden einige Zeit vor dem Controller verbringen, bevor der letzte Gegner endlich niedergestreckt ist. Jeder Fan des Rollenspiel-Genres muß Breath of Fire II in seine Sammlung einreihen.



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

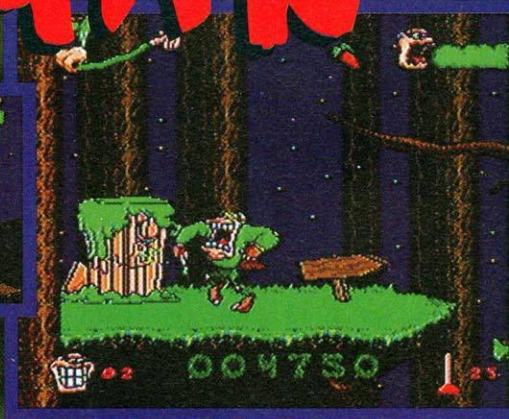
**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

super nes

# BOOGERMAN

PHILIPP NOACK • MARKUS APPEL

„Super-Furz: Um einen Super-Furz fahren zu lassen, halte den R-Knopf Unten gedrückt, damit sich Boogerman duckt. (...)“ Man muß die Anleitung wirklich nicht lange studieren, um Boogermans außergewöhnliche „Fähigkeiten“ zu erkennen. Er bekämpft seine Gegner, indem er sie anrülpst, anfurzt oder vollrotzt (innovativ, was!?).



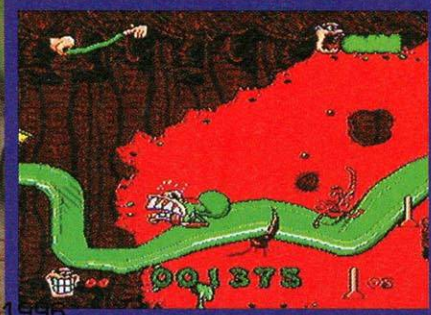
Abgesehen von der äußerst ungewöhnlichen Fassade handelt es sich bei Boogerman um ein Jump'n Run, wie wir schon hundert andere auf dem Super Nintendo zu Gesicht bekommen haben. Die umfangreichen Level sind mit Pixelfeinden, Abgründen und Bonusgegenständen vollgestopft, wobei Interplay auch hier voll auf die Ekel-Schiene setzte. Unter Bergen von Müll findet Boogerman so nützliche Sachen wie Klostopfer, Popel und Bohnendosen (sie laden die Furz- und Rülps-Anzeige auf). Außerdem tauchen auf dem Weg zum Exit jede Menge Pickel auf, die von unserem Anti-Helden allesamt ausgedrückt werden wollen. Eine Anzeige für die Lebensenergie sucht man vergebens, die Lösung ist Boogermans Umhang: zu Beginn trägt er einen Roten, nach einer Kollision mit einem Kontrahentensprite färbt er sich gelb, und nach einer weiteren verabschiedet sich unser Umhangsträger endgültig ins Schleimnirvana.

## ■ Spiele, die die Welt nicht braucht...

Anscheinend war bei Interplay nach der Idee zu dieser abstoßenden Hauptfigur jegliche kreative Energie bereits erschöpft. Dinge wie intelligentes, abwechslungsreiches Leveldesign, faire Kollisionsabfrage, oder eine präzise Steuerung spielten eindeutig eine untergeordnete Rolle, nachdem der furzende Protagonist erdacht war. Bis auf seine ausgezeichnete Animation mit all seinen Rotz-, Furz-, Rülps- und Spuck-Attacken hat das Interplay-Modul rein gar nichts zu bieten. Die Hintergrundgrafiken passen sich dahingehend problemlos an, sie sind ekelhaft eintönig und wiederholen sich ständig.



System:	Super NES
Genre:	Furz'n Rülps
Spieler:	1
Level:	18
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Interplay
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 4

von 10

# Civilization

JULIAN OSSENT • PHILIPP NOACK

**Wir schreiben das Jahr 1996. Rom beherrscht die Welt, Babylon und Ägypten bekämpfen sich in Australien, und die Franzosen haben gerade das Rad erfunden... Blödsinn?!?**

**Von wegen!**

Civilization versetzt den Spieler in die Rolle eines Stammesfürsten, der es sich zum Ziel gemacht hat, sein Volk zur Weltmacht zu führen. Anfangs steht zu diesem Zweck nur eine Siedlereinheit zur Verfügung, mit der man sich auf die Suche nach einem lauschigen Plätzchen für seine zukünftige Hauptstadt macht. Ist eben dieses gefunden, möglichst mit Zugang zum Meer für spätere Hafenanlagen, kann der Aufbau geschehen. Nun beschließt man, welche Gebäude errichtet werden sollen, um das Dörfchen zum Wachsen zu bringen, und stellt eine Miliz zur Erkundung der näheren Umgebung auf. Währenddessen arbeiten unsere Wis-

senschaftler fleißig an neuen Technologien, sind sie erfolgreich, können fortgeschrittenere Konglomerate und Bauwerke geschaffen werden, die wiederum das Bevölkerungswachstum vorantreiben. Hat die Hauptstadt auf diese Weise eine ordentliche Größe erreicht, ziehen neue Siedler los, um weitere Niederlassungen zu gründen... Früher oder später trifft man so auf andere Zivilisationen, deren Führer uns zu Verhandlungen an den Tisch rufen. Hier wird entschieden, ob man friedlich nebeneinander leben und Erfindungen austauschen oder lieber die Waffen sprechen lassen möchte. Ist das Gegenüber nicht kooperativ und technisch unterlegen, sollte ein Krieg und somit die potentielle Eroberung seiner Städte ins Auge gefasst werden. Das Spiel endet, wenn entweder alle anderen Völker ausgelöscht sind, oder eine der Zivilisationen technologisch so weit fortgeschritten ist, daß sie eine Expedition zum Mars schicken kann.

## Genial...

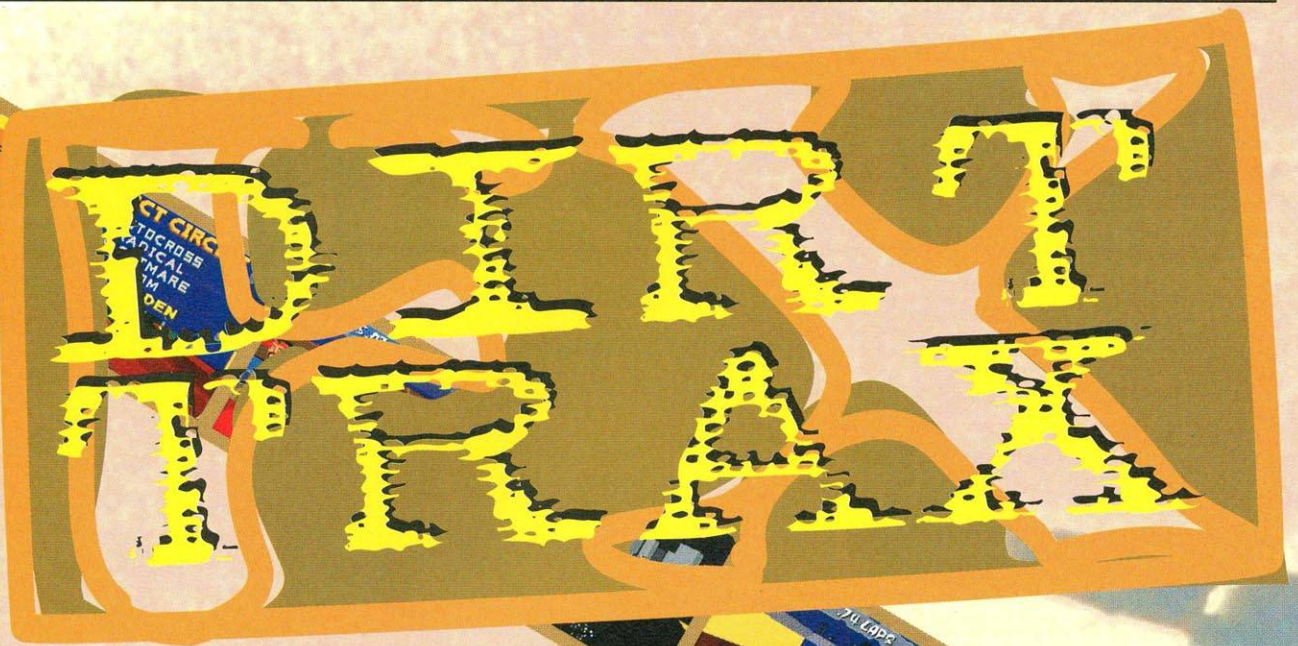
... ist Civilization auf jeden Fall. Zwar sind Grafik und Sound maximal durchschnittlich, aber mehr Spieltiefe bietet kaum ein anderer Titel. Die Entwicklung der eigenen Nation vom Barbarenstamm zur Nuklearmacht ist einfach faszinierend nachempfunden, und dabei hat man immer den Eindruck völ-

liger Kontrolle über alle Aktionen. Die gewaltige Anzahl von Gebäuden und Einheiten und der einstellbare Schwierigkeitsgrad, der auch Genre-Einsteigern eine faire Chance läßt, sind ebenfalls Garantie dafür, daß man des Spiels auch nach dem x-ten Durchspielen nicht überdrüssig wird. Einziger leichter Kritikpunkt ist ein fehlender Mehr-Spieler-Modus. Mit Freunden um die Weltherrschaft zu kämpfen, wäre das „Tüpfelchen auf dem i“ gewesen.



System:	Super NES
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Level:	5
Besonderheiten:	Batterie, Maus
Hersteller:	Koei
Entwickler:	Koei
Testmuster:	OIT
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

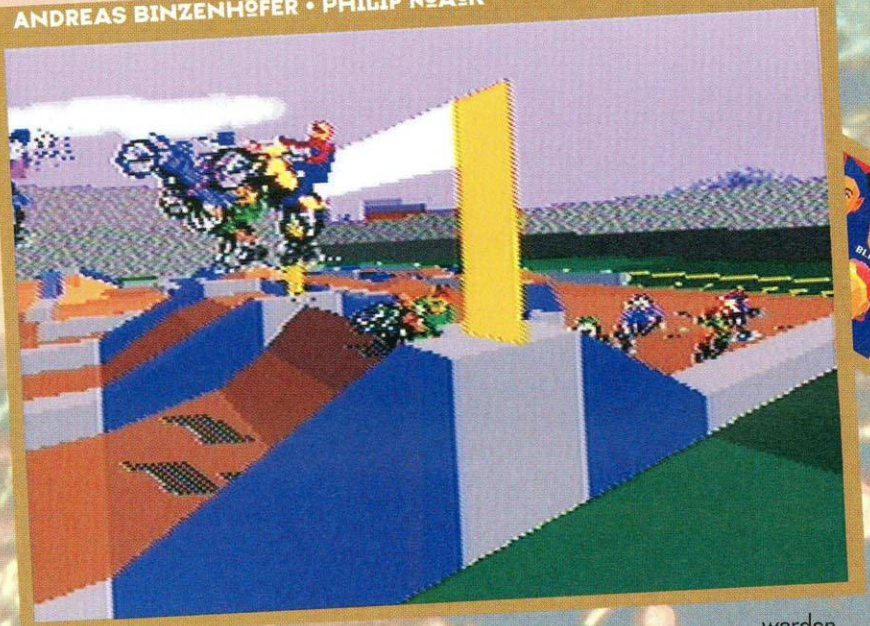




Wer schon immer wissen wollte, was schlammverschmierte Kerle mit Sturzhelm und Skibrille daran finden, mit ihrem Moped um die Wette im Dreck zu wühlen, hat jetzt endlich die Möglichkeit, es herauszufinden. Die

**Antwort heißt  
Dirt Trax FX.**

ANDREAS BINZENHÖFER • PHILIP NOACK

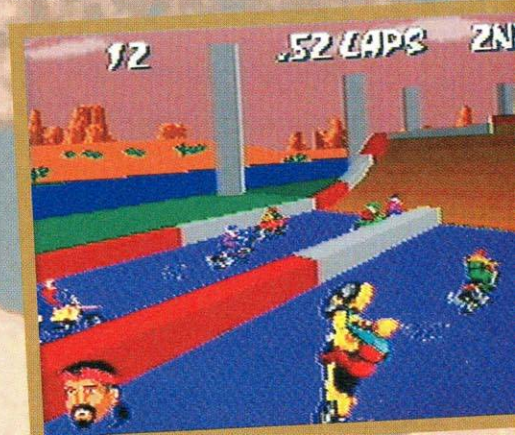


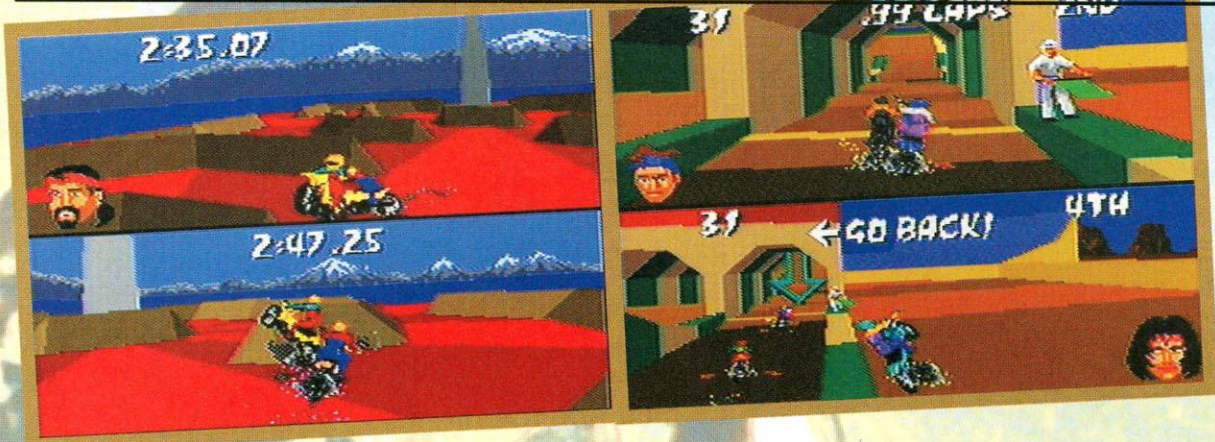
Alleine oder zu zweit bestreitet man mit jeweils einem von acht Bikern, die sich in vier Eigenschaften (Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Kurvenlage) voneinander unterscheiden, Moto Cross-typische Geländerundkurse. Dies geschieht wahlweise mit 50-, 125-, 200- und später auch 500 cm Motorrädern. Während die 50er Klasse noch keine steuertechnischen Höchstleistungen erfordert und beinahe einhändig gewonnen werden kann, machen die großen Klassen Dirt Trax zur Moto Cross-Simulation. Das liegt hauptsächlich an der komplexen Steuerung, die bis ins letzte Detail ausgereizt

werden muß: neben dem gewöhnlichen Lenken nach links und rechts (Steuerkreuz) kann man sein Bike mit den L- und R-Tasten zusätzlich in die Kurve drücken oder dessen Vorderrad mittels Steuerkreuz heben oder senken. Hat man sich schließlich für Fahrer und Gefährt entschieden, stehen drei Spielmodi zur Auswahl. Im Circuit Mode nimmt man an einer

BLADE ELIMINATED 60  
JIM ELIMINATED 49  
LISA ELIMINATED 37

System:	Super NES
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Level:	14
Besonderheiten:	Paßwort, FX2 Chip
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Sculptured Soft.
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	139,- DM





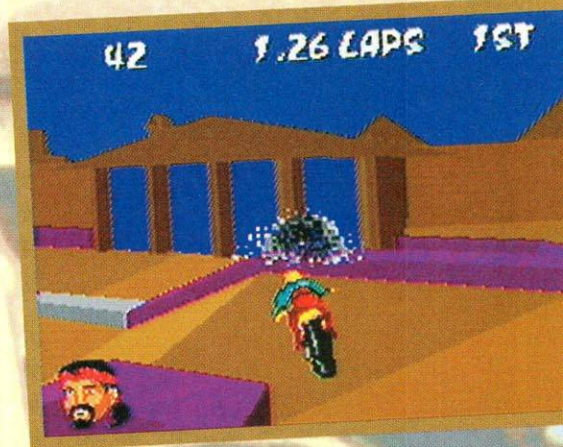
aus fünf Kursen bestehenden Miniweltmeisterschaft teil, wobei jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Fahrern die nächste Strecke erreicht. Der Training Mode läßt einen einzelnen Rennen fahren oder sich ganz alleine auf einem Kurs austoben. Ein witziges Bonbon ist der Rad Tag Mode, in dem man sich in Arenen oder auf beliebigen Strecken gegenseitig fangen muß. Jedem steht dazu eine gewisse Zeit zur Verfügung, die logischerweise nur dann abläuft, wenn man selbst der Fänger ist. Ein Multi Player Mode erlaubt es sogar mit bis zu acht Freunden abwechselnd zu spielen.

nisvollen Forbidden Circuit teilnehmen läßt. Die anfangs fünf Strecken lassen sich somit auf insgesamt 14 (!) ausbauen. Der Meister des Forbidden Circuit darf sogar eine 500ccm Maschine sein eigen nennen. Die erzielten Erfolge werden nicht mittels Batterie, sondern per Paßwort abgespeichert, was dazu führt, daß persönliche Bestzeiten im ewigen Modulnirvana verloren gehen.

**Best Acclaim game ever?**

Dirt Trax FX gehört sicherlich nicht zuletzt aufgrund seiner recht ordentlichen Spielbarkeit zu einem der besten Acclaim-Titel. Einen großen Beitrag hierzu liefert auch die FX2-Chip getunte Grafik: alle 14 Strecken sind zu jedem Zeitpunkt komplett aufgebaut, und man kann sich absolut frei bewegen. Kommt man jedoch zu weit vom vorgegebenen Kurs ab, muß man an eine mit einem Pfeil markierte Stelle zurückfahren. Der einzige Nachteil der Polygongrafik besteht darin, daß sie vor allem im Zwei-Spieler-Splitscreen teilweise dermaßen ruckelt, daß man das Gefühl hat, in Einzelbil-

Sound des Führenden gespielt wird. Dirt Trax FX stellt dank des gehobenen Schwierigkeitsgrades und der teilweise unfair fahrenden Gegner eine echte Herausforderung an alle Rennspielfans dar. Jeder Hobbybiker mit Rennspielerfahrung kann getrost zuschlagen.



**Secrets**

Was wäre heutzutage ein Rennspiel ohne verborgene Extras? Dirt Trax FX hat nicht gerade wenige vorzuweisen. Gewinnt man nämlich den (Moto Cross) Circuit mit mindestens 125ccm, steigt man in den Radical- und als Sieger dessen in den Nightmare Circuit auf, schafft man auch diesen mit 250ccm, gelangt man in den Doom Circuit, der seinen Sieger am geheim-

den zu fahren. Außerdem scheinen die meisten Strecken auf 125ccm ausgelegt zu sein, so daß man mit 200 oder 500ccm glaubt mit einem F1-Boliden auf eine Go-Kart-Strecke geraten zu sein. Eine nette technische Innovation findet sich dagegen in der Idee, daß jeweils der individuelle

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**8** von 10

# P.T.O. II

## Pacific Theatre Of Operations II

Bekämpften sich während des 2. Weltkrieges

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT

auf den europäischen Schauplätzen riesige Pan-

zerverbände und Hunderttausende von Infante-

risten, so entschieden im Pazifik gigantische Flot-

tenverbände mit Unterstützung ihrer

Flugzeugträger den Konflikt.

### Umfangreich

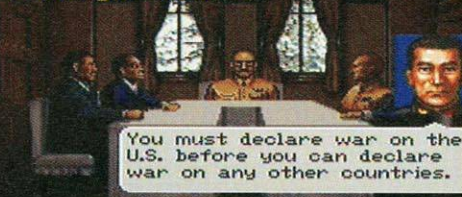
Bei P.T.O. II dreht sich alles um eben diesen Pazifikkrieg, den die Japaner und die Amerikaner von 1942 bis 1945 ausfochten. Nachdem man sich auf eine der beiden Seiten geschlagen hat, stehen mehrere historische Schlachten oder drei komplette Kampagnen zur Verfügung, in denen man unabhängig vom geschichtlichen Verlauf den Gegner in die Knie zwingen muß. Gespielt wird in Runden, die jeweils einen Tag der Konfrontation darstellen. Zu Beginn jedes Zuges bestimmt man, welche Flottenverbände sich wo formieren sollen und welche Stützpunkte und Einrichtungen des Gegners attackiert werden. Danach berechnet der Computer die Kurse und Angriffsziele der anderen Kriegspartei und meldet eventuelle Feindberührungen. Treffen zwei Flottenverbände zusammen oder befindet sich ein Verband in Reichweite eines Stützpunktes, wird zur Schlacht umgeblendet. Hier seht Ihr nun in kleinen Zwischensequenzen,

wie sich Eure Truppen schlagen, aktiv eingreifen könnt Ihr jedoch nicht mehr. Ist eine der beiden Seiten komplett aufgerieben, oder zieht sie sich zurück, erhält man eine Statistik über die Verluste. Nach einem Monat Spielzeit wird turnusgemäß eine Konferenz einberufen, bei der Ihr mit vom Computer gesteuerten Ministern Eures Landes um neue Waffen und finanzielle Mittel streiten müßt; seid Ihr militärisch erfolgreich, könnt Ihr Eure Forderungen entsprechend leichter durchsetzen.

### Knochentrocken

Leider scheitern die guten Ideen von P.T.O. II bei der Umsetzung völlig. Die Karten sind katastrophal unübersichtlich: wo sich welche Einheit aufhält, und welcher Stützpunkt sich in wessen Hand befindet, ist nur mit viel umständlichem Menüclicken herauszufinden. Die Kampfsequenzen sind grafisch schlecht und lassen jede Interaktivität vermissen, was besonders verärgert, da eine Schlacht durchschnittlich zwanzig (!) Minuten dauert, bei der man tatenlos vor dem Bildschirm sitzen muß. Zwar mag P.T.O. II historisch genau simuliert sein, aber es ist so staubtrocken, daß nur wirklich hartgesottene Strategiefreaks Ihren Spaß haben werden. Lediglich die nette Option, mit den Ministern um die finanziellen und militärischen Mittel zu streiten, bietet ein wenig Abwechslung und hebt das Spiel gerade noch in den Mittelbereich.

12/1941 15 Min.  
Foreign Affairs



Scout	Mitsubishi Ki-43	Hayabusa	Power	Range	#PI	Exp.	Arms	G	B
	4	8	4	8	12	60			
	4	8	4	8	20	63			
	4	8	4	8	20	62			



## FUN POINTS

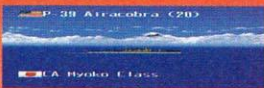
**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 3 von 10

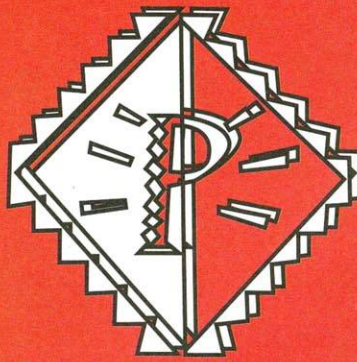
**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●

**5** von 10



System: Super NES  
Genre: Strategie  
Spieler: 1  
Besonderheiten: Batterie  
Hersteller: Koei  
Entwickler: Koei  
Testmuster: O.I.T.  
Veröffentlichung: Import  
Ca. Preis: K.A.



# Parodius 3

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

Die definitive Parodius-Version für Nintendos 16-Bitter mit all den Features, die bei der Umsetzung des zweiten Teiles gefehlt hatten; und darüber hinaus neuen Leveln und Gegnern

Zunächst gilt es natürlich seine Lieblingsfigur auszuwählen, was angesichts der 16 Charaktere ein gar nicht einmal so einfaches Unterfangen darstellt, denn bekanntlich hat ja die Qual, wer die Wahl hat. Wer sich besonders mutig fühlt, wählt Manual Power Ups und darf neben den Gegnerformationen noch auf die seltsam blinkenden Anzeigen am unteren Bildschirmrand achten, die je nach eingesammelter Kapsel durchwechseln. In den beiden Deluxe Option-Screens lassen sich sämtliche nur erdenklichen Kombinationen einstellen, angefangen bei der verbleibenden Anzahl von Leben oder dem Schwierigkeitsgrad bis hin zur



Dauerfeuer- oder Roulettefunktion. Die Glöckchen-Power Ups sind wie gewohnt allumfassend. Kapseln rüsten den Vic Viper (oder Lord British oder Sue oder...) zu einer waffenstarrenden Festung auf: Speed Ups, Missiles, Double Shots, Laser, Sidekicks, Shields, -nur Konami-Shooter warten mit einer derartigen Fülle an Extras auf.

## We love shooting games

Parodius zieht die gesamte Branche durch den Kakao. Außer auf hauseigene Titel wie Gradius, Pop'n Twinbee oder Legend Of The Mystical Ninja finden sich auch Anspielungen auf ehrwürdige Klassiker wie Galaga, Tetris, R-Type oder Aeroblaster. Ungeheim spielbar, mit mustergültig gearbeiteten Leveln, völlig abgedrehten Gegenspielern und spritzigen Ideen legt Parodius klar, wie ein 2D-Shooter aussehen sollte. Die Verbesserungen gegenüber Teil No. 2, Fantastic Journey, sind eigentlich eher marginaler Natur: ein Zwei-Spieler-Simultanmodus, neu designte Abschnitte und Gegenspieler, fünf weitere Charaktere, eine eigene Roulette-Kapsel, ein Batteriespeicher und die japanische Sprachausgabe. Nichtsdestoweniger bleibt Parodius 3 der wohl krönende Abschluß einer Serie, die Konamis ungebrochene Kompetenz im 2D-Shooter-Genre nachhaltig unter Beweis stellt.



1 Pop'n Twinbee und Gradius lassen grüßen. 2 In hektischen oder grafisch äußerst aufwendigen Sequenzen geht der Rechner in die Knie. 3 Ein altbekannter letzter Endgegner: der Blasen blubbernde Tentenfisch.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 8

von 10

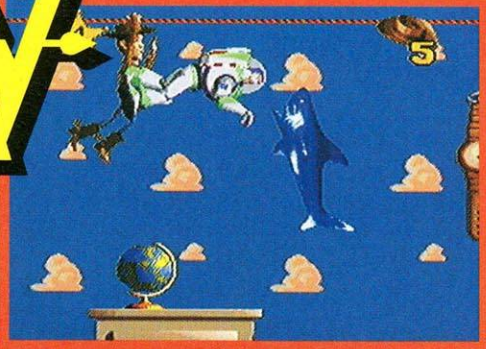
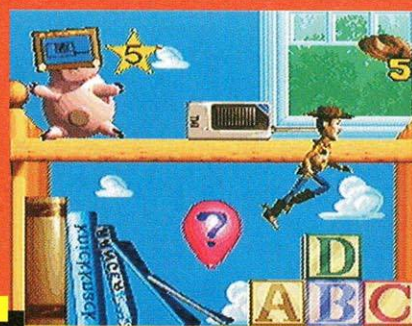


System:	Super NES
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

# TOY STORY

# STORY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL



**Viele Kinder (und Erwachsene) erliegen angesichts ihrer putzigen Spielzeuge oder Plüschtiere dem Irrglauben, den niedlichen Gegenständen ein geheimes Eigenleben anzudichten. In Disneys Toy Story, dem ersten Trickfilm aus dem Computer, wird dieser Gedanke aufgegriffen.**

Woody, die Lieblingspuppe des kleinen Andy, erwacht ebenso wie seine Freunde immer dann zum Leben, wenn es der kleine Hosenmatz oder andere Menschen nicht sehen können. Mit seiner Sonderstellung genießt Woody natürlich hohes Ansehen bei den Toys, bis zu dem Tag, an dem Buzz Lightyear auf der Bildfläche erscheint. Buzz, ein vollfunktionsfähiger Astronautenheld mit Lasergewehr und Raumanzug, ist so durchgeknallt, daß er davon überzeugt ist, ein irrträumlich fehlgeleiteter Kommandant einer interstellaren Flotte großer Raumschiffe zu sein. Eifersüchtig wie Woody nun einmal ist, will er Buzz mit einem ferngesteuerten Auto hinter den Schrank kicken, befördert ihn aber versehentlich aus dem Fenster. Nun muß Woody in die reale Welt, um Buzz zu retten, denn die anderen Spielzeuge verbannten ihn für die schändliche Tat aus der heimischen Butze. Soweit der Plot des Films und auch des Spiels, das noch vorm Filmstart im März in den Läden steht.

### ■ Eine Frage des Frustes

Die einzelnen Abschnitte sind zwar nicht übermäßig schwer, es besteht nur weder die Möglichkeit abzuspeichern, noch ein Paßwort zu erspielen. Die Continues sind außerdem so gut versteckt, daß wir auch nach mehrmaligem Durchforsten der erspielten Abschnitte keines erblickt haben. Was heißen möchte, sobald die ersten

schweren Hürden kommen, muß man nach erfolgreichem Ableben immer wieder zurück an den Start, und so weiter. Die Rendergrafiken sind gelungen, und auch der Soundtrack hat mit seinen Ragtime-Rhythmen durchaus das offene Ohr des Spielers verdient; doch betrachtet man sich den oben erwähnten Umstand und die geballte Anhäufung von kleinen Rätseln und Geschicklichkeitselementen einzeln für sich, ist aus jedem der gradlinigen Abschnitte nach kurzer Zeit die Luft raus, und es nervt nur noch. Toy Story hätte mit geringfügigen Veränderungen im Leveldesign pures Gold werden können, jetzt wird es sich wahrscheinlich nur aufgrund der starken Lizenz gut verkaufen.



System:	Super NES
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	17
Umsetzungen:	Mega Drive
Hersteller:	Disney Interactive
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	März
Ca. Preis:	139,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

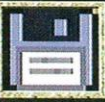
**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 6

von 10





# SUPER MARIO'S PICROSS

HOLGER GÖßMANN - MARKUS APPEL

**Als vor knapp neun Monaten mit Mario's Picross das neben Tetris beste Denkspiel der letzten Zeit erschien, war klar, daß der**

finanzielle Erfolg des Moduls einen Nachfolger bzw. Umsetzungen auf andere Nintendo-Konsolen nach sich ziehen würde. Als erste wurde nun die Super Nintendo-Variante fertiggestellt.

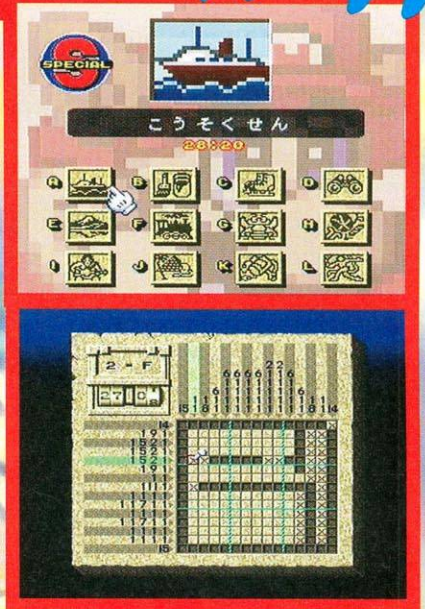
## Mit Hammer und Meißel...

... ist der Spieler bewaffnet und muß mit diesem Werkzeug bestimmte Bilder aus einer blanken Steinplatte klopfen. Diese ist, ähnlich wie ein Schachbrett, in einzelne Felder unterteilt und wird mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer größer - von 5x5 bis 25x20. Am linken und oberen Rand des Spielfeldes wurden Hilfszeilen angebracht, in denen Zahlen stehen. Diese geben darüber Auskunft, wie die Zeile auszufüllen ist. Ein Beispiel: Die Zahlen 2 6 2 besagen, daß zwei Felder auszufüllen sind, gefolgt von mindestens einem Leerfeld, anschließend eine Reihe von sechs herauszuhämmernden Quadraten, wieder ein oder mehr Leerzeichen, und schließlich nochmals zwei Kästchen, die herausgeschlagen wer-

den müssen. Die Kunst besteht darin, herauszufinden, welche Zahlenketten wo liegen und was man aus horizontalen und vertikalen Vorgaben herauslesen bzw. logisch schließen kann. Besonders wichtig ist dabei das Leerzeichen, welches eingefügt wird, wenn ein Feld nicht auszufüllen ist. Um einen Einstieg zu schaffen, kann eine Hintline zu Beginn des Rätsels aufgerufen werden, die sowohl eine vertikale als auch eine horizontale Spalte komplett ausfüllt. Was sich jetzt sehr kompliziert anhören mag, ist in Wirklichkeit recht einfach, denn nach spätestens einer halben Stunde hat sich der Spieler mit der Bedienung angefreundet und versinkt total in diesem Modul, das mit zwei Spielmodi aufwartet: Im Mario Mode wird gegen ein Zeitlimit von 30 Minuten angekämpft, falsch herausgeschlagene Kästchen bestraft der Computer mit einem Zeitabzug. Im Spielmenü befindet sich die Möglichkeit, eine weitere Hintline aufzurufen, natürlich unter Abzug von fünf Minuten des Zeitlimits. Demgegenüber steht der Wario Mode, der den Benutzer nicht vor Falschschmeißelungen warnt, was die Aufgabe sehr erschwert, denn ein logischer Fehler am Anfang zieht sich dann wie ein roter Faden durch das gesamte Puzzle und verhindert die korrekte Lösung. Des weiteren gibt es hier keine Hintline, zum Glück aber auch kein Zeitlimit. Die Lösung eines Bildes (entweder ein Gegenstand oder eine Person) wird dem Benutzer nach Beendigung des Rätsels mitgeteilt. Zehn Level plus jeweils eine Special Stage gilt es in jedem Modus zu lösen. Jeder Level besteht aus 12 Bildern.

## Genial einfach

So und nicht anders durfte man die Umsetzung von Mario's Picross auf den 16-Bitter erwarten. Die hervorragende Spielbarkeit und Logik des Game Boy-Moduls wurde komplett übernommen. Die technische Seite ist wie vermutet



recht dürftig ausgefallen, was jedoch kaum ins Gewicht fällt. Mit einfachsten Mitteln wird der Spieler in den Bann des Moduls gezogen und wochenlang damit beschäftigt sein, die Vielzahl an Bildern zu lösen. Jeder, der sich auch nur im entferntesten mit Denkspielen anfreunden kann, muß dieses Modul in seine Sammlung einreihen. Auch wer Denkspiele bisher nicht mochte, sollte eine Probepartie wagen; aber Vorsicht: Suchtgefahr.

## フロッピーディスク

System:	Super Nes
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1
Level:	264
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Ape
Testmuster:	Playground
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

---

## RATING

8

von 10



# Big Sky Trooper

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

**Schnecken als Aggressoren und ein Hund als Bordcomputer, -so könnte Zelda im Weltall aussehen...**

Was für eine Welt muß das sein, in der Kinder zu den Sternentruppen eingezogen werden, um die Galaxis zu retten: Das mit dem „Kinder an die Macht“ hat sich Grönemeyer wohl etwas anders vorgestellt. Eigentlich sollte der Held dieser Geschichte nur eine Geheimagentin aus den Klauen der verschlagenen Schneckenwesen befreien, stolpert dabei aber in ein handfeste intergalaktische Verschwörung.

Allein er kann das Universum, wie wir es kennen, davor bewahren, seiner Realität beraubt zu werden. Eine mysteriöse Apparatur, die die Kräfte der Welten im Gleichgewicht hält, soll von den schleimigen Kriechern sabotiert werden. Doch es gibt viele Schwachstellen im Schneckensystem. Die Weichtiere fürchten sich vor greller Neonklame, sie sind leicht mit „Slug“-Trading

Cards zu ködern und außerdem bestechlich. Zuerst muß man den speziellen Kampfanzug soweit aufrüsten, daß man fliegen oder schwimmen kann, um so eine Sonnensteinmaschine wieder in Gang zu bringen. Danach eröffnet man einige Fast Food-Restaurants und mischt zum Schluß noch das Hauptquartier der Schnecken auf.

### ■ Link To The Future?

Man sollte sich nicht vom peinlichen Packungsdesign und den etwas kindischen Protagonisten abschrecken lassen, Big Sky Trooper bietet vor allem enorme Dauermotivation. Zwar laufen die einzelnen Elemente etwas stereotyp ab, aber Liebhaber verwinkelter Labyrinth-Spiele mit leichten bis mittelschweren Rätsleinlagen werden einen Heidenspaß haben. Anfangs fühlt man sich angesichts der kümmerlichen Planeten und der miserabel in Szene gesetzten Weltraumkämpfe noch etwas angeödet, spätestens im Labyrinth der Sonnensteinmaschine jedoch kommt echtes Zelda-Feeling auf. Die Dialoge wurden nicht übersetzt, dank des einfachen Sprachgebrauchs entstehen dennoch keine Sprachbarrieren. Sicherlich kein Evergreen, trotzdem empfehlenswert.



...I can't let you go any further until you're ready to restart my machine...



System:	Super NES
Genre:	Action-Adu.
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	JVC
Entwickler:	Lucas Arts
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ga. Preis:	129,- DM

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

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



# Final Fight 3

## Final Fight 3

PHILIPP NOACK • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

**Bürgermeister Mike Haggar war vom Regen in die Traufe geschlittert: nachdem er mit Cody und Guy sein hübsches „Städtchen“ von der Schreckensherrschaft der brutalen Mad Gear Gang erlöst hatte, entbrannte unter den nun führerlos gewordenen Banden ein grausamer Machtkampf.**

Die Mitglieder von Skull Cross wurden die neuen Gebieter über den Untergrund. Ihre erste „Amtshandlung“ war ein in der ganzen Stadt angezettelter Aufruhr, der jedoch nur dazu diente die Polizei solange zu beschäftigen, bis man wichtige Verbündete aus den örtlichen Gefängnissen befreit



System: Super NES  
 Genre: Beat'em Up  
 Spieler: 1-2  
 Level: 6  
 Hersteller: Capcom  
 Entwickler: Capcom  
 Testmuster: Flying Arts, Laguna  
 Veröffentlichung: April  
 Ca. Preis: 129,- DM



hatte. Die einzigen, die Metro City aus dieser beinahe aussichtslosen Situation erretten können, sind... (natürlich!) wir.

### ■ The Same Procedure...

Capcom hält eisern an seinen großen Erfolgen fest, frei nach dem Motto: „Und wenn uns nichts Neues einfällt, dann machen wir eben ein weiteres Final Fight!“ Der Spielablauf ist fast haargenau derselbe wie der von 1989: wahlweise allein oder zu zweit (gleichzeitig) prügelt man sich durch sechs grafisch durchaus abwechslungsreiche Level. Ein Knopf zum Schlagen, einer zum Springen, das war's. Daß das 1996 nicht mehr ganz reicht, hat auch der Street Fighter-Erfinder gemerkt und flugs ein paar kleine aber feine neue Features eingebaut. Solo-Spielern wird, falls gewünscht, ein computergesteuerter Mitspieler zur Seite gestellt, dessen „Intelligenz“ sich im Optionsmenü variieren läßt. Neben dem altbekannten Befreiungsschlag (beide Tasten simultan) verfügt nun jeder der vier Fighter zusätzlich über einen Special- und einen Super Move. Letzterer kann erst ausgeführt werden,

wenn ein kleiner Balken am unteren Bildschirmrand durch das Vermöbeln von Gegnern aufgefüllt wurde. Außerdem beherrschen alle Kämpfer ab sofort zwei Wurftechniken. Auch wenn Final Fight 3 durch die eben geschilderten Verbesserungen an spielerischer Tiefe im Vergleich zu den Vorgängern gewinnt, gelingt es dem Modul dennoch nicht über die Tatsache hinwegzutäuschen, daß das eigentliche Gameplay bereits sieben Jahre auf dem Buckel hat. Versteht mich nicht falsch, Final Fight 3 ist ein gutes, aber auf keinen Fall ein zeitgemäßes Spiel.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 6

von 10

# FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

HOLGER GÖßMANN • STEPHAN GIRLICH

Der Namenspatron zu  
Acclaims neuestem  
MD-Modul, Frank Tho-  
mas - seine Statur (ca.  
zwei Meter groß und  
kleiderschrankbreit)  
brachte ihm den Spitz-  
namen „Big Hurt“ ein -  
ist einer der gefürchtet-  
sten Schlagmänner in  
der American League.

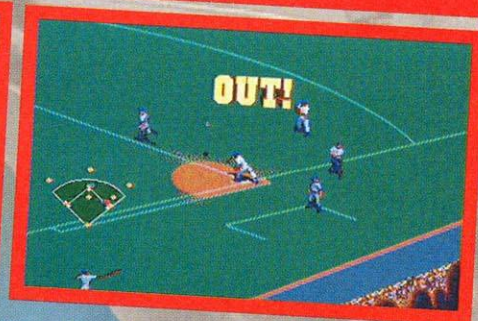
Neben Exhibition, Season oder Play Off steht auch das in den Staaten sehr beliebte Home Run Derby zur Auswahl. Besonders interessant ist aber der Clutch Time-Modus, in dem der Spieler mit einer von 16 bestimmten Situation einer Partie konfrontiert wird. Auf dem Spielfeld fallen einem sofort die digitalisierten Spielersprites und Stadien auf, vom Gameplay her hat sich aber wenig geändert. Wie üblich wurde die Perspektive des Fängers gewählt, wenn ein



Spieler am Schlagmal steht. Sobald der Ball getroffen wurde, schaltet der Computer auf die Spielfeld-Totale. Steuert man den Pitcher, kann man seltsamerweise immer alle Pitches anwählen, egal wer gerade am Wurfmal steht. Neu bei Big Hurt Baseball ist auch die Wetter-Option, es kam aber bei den Tests nie zu einem Spielabbruch.

## ■ Strike One ... You're out!

Hierzulande gibt es eigentlich nur zwei Arten von Baseballspielen, die einigermaßen erfolgreich sein können: entweder man wendet sich an die Baseballfreaks und bringt eine Simulation im Stil von Accolades Hardball-Reihe heraus, oder man versucht mit einem actiongeladenen Titel auch die, die diesen Sport nicht so gut kennen, an das Joypad zu bringen. Beides trifft bei vorliegender Cartridge nicht zu. Das Spiel wirkt von Anfang bis Ende einfach schlampig. Die Grafik ist farblos, die Zuschauerkulisse hört sich an wie ein permanentes Rauschen im Lautsprecher, das Gameplay ist langatmig und der Gegner kaum intelligenter als ein Büschel Bohnenstroh. Hinzu gesellen sich etliche Bugs und Unschönheiten, z.B. hechten die Infielder prinzipiell nach dem Ball, auch wenn dieser genau auf sie zu kommt. Bis sie wieder auf ihren Beinen sind, ist die Chance auf ein knappes Spiel schon längst verschenkt. Überhaupt bewegen sich die Sprites sehr lahm über



den Bildschirm, was dem sowieso schon langsamen Spielverlauf endgültig ein Schnecken-tempo verleiht. Auch die Idee, das Spiel schneller zu gestalten, indem man jedem Schlagmann nur einen Strike gibt, anstatt die Zahl der Durchgänge zu verkürzen, ist zweifelhaft. Beim Home Run Derby ist der Spieler rund 20 Minuten zum Zuschauer degradiert... Frank Thomas hätte sich das Spiel lieber selbst ansehen sollen, denn mit dieser Lizenz macht er sich keine Freunde, und bei Acclaim sollte man sich langsam darüber klar werden, daß digitalisierte Sprites fehlende Spielbarkeit längst nicht vertuschen können.



System:	MegaDrive
Genre:	Sports
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie
Umsetzungen:	Supes Nes, Game Boy
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	139,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

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

# EXO SQUAD

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

In der „Chronik der Erde“ steht geschrieben, daß die Menschheit in hundert Jahren dumm genug sein wird, um eine überlegene Rasse namens Neospinens zu erschaffen und diese dann als Hilfsarbeiter auf dem Mars einsetzt. Wie man die revolutionierenden Supermenschen wieder kaputtmacht, verrät Exosquad.



Mechwarrior-Spiele stehen augenblicklich bei vielen Konsolisten hoch im Kurs. Was brächte mehr Erfolg, als diese Thematik aufzugreifen und einen Titel mit vielen, abwechslungsreichen Stages zu kreieren? Exosquad beginnt mit einer der erbärmlichsten Shoot 'em Up-Runden, die man je sah. Ein weitgehend unbeweglicher Roboter hängt über einem Wald und ballert sich die Seele aus dem Leib. Plötzlich ist der Spuk vorbei, genauso abrupt wie er anfang. Man sieht nun einen verhältnismäßig anständig animierten Roboter durch eine horizontal-scrollende 2D-Landschaft wandern, wild mit einem Fadenkreuz um sich schießend. Kurz darauf erscheinen der Commander des Exosquad-Trios und sein Kollege auf dem Schirm, dargestellt mit der zeichnerischen Qualität eines Mario Paint-Kunstwerkes, fragend: „Wo ist Rita?“

## ■ Rise of the Robots-Revival

Tja, die martialische Rockerbraut im Gußeisenkorsett und dem niedlichen Gardinenring in der Nase befindet sich überraschend in einem Weltraumnebel aus pinkfarbenen Schwaden und Unmassen von kleinen Himmelskörpern, ein Bild, das in seiner Gesamtheit an die letzten Zuckungen eines vollgedröhnten Expressionisten in seiner apokalyptischen Phase erinnert, Untertitel:



„Wurstsalat im Spiegel der Äonen“. Hier befinden sich entsprechend gut erkenntlich Asteroiden, fliegende Hagebutten und andere Objekte, die Rita an die Wäsche

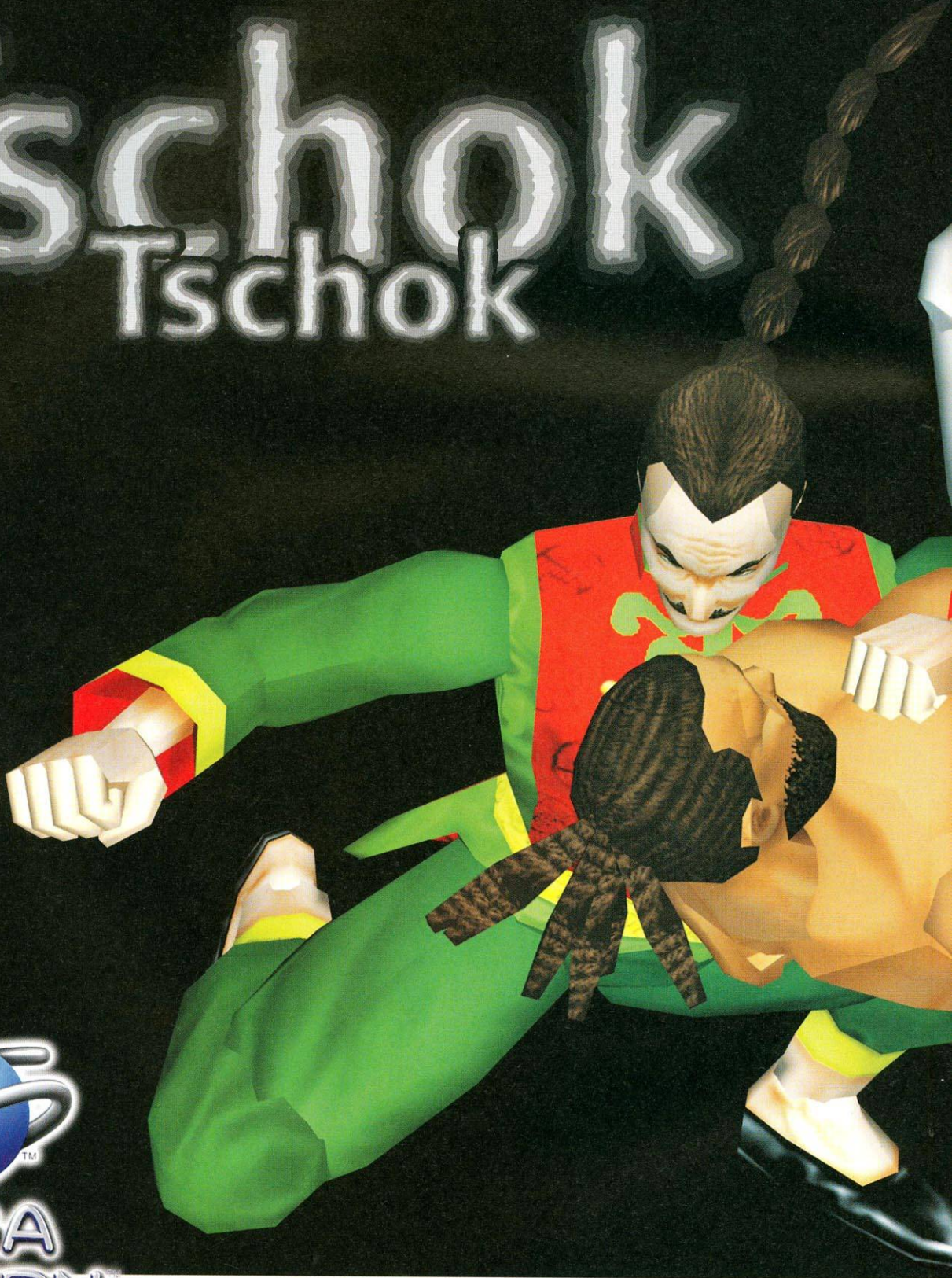
wollen. Dankenswerterweise macht es wenig Sinn, auszuweichen, denn die meisten beweglichen Hindernisse lassen es sich nicht nehmen, jedes Manöver, das man mit dem Joypad vornimmt, synchron auszuführen. Der Duell-Modus, Kampfanzug vs. Kampfanzug, ist ebenfalls öder als die Polizei erlaubt. Die Erinnerung an behäbige Roboter, die vor häßlichen Landschaften turnen, ist alles, was bleibt. Und das könnte man sich eigentlich auch ersparen.



System: Mega Drive  
Genre: Shoot'em Up  
Spieler: 1-2  
Hersteller: Virgin, PlayMates  
Entwickler: Novotrade  
Testmuster: Virgin  
Veröffentlichung: Erhältlich  
Ca. Preis: 109,- DM

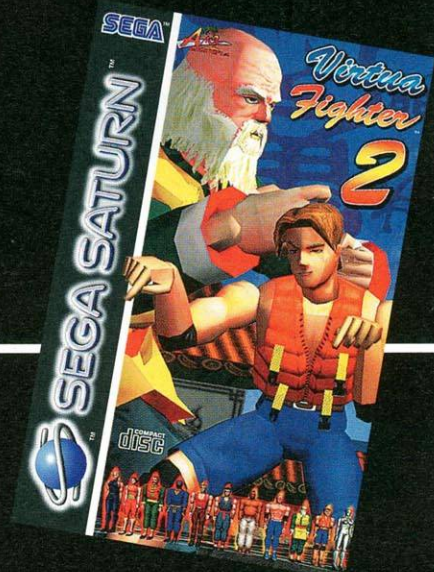


# Tschok Tschok



BESSER, HÄRTER, REALISTISCHER  
VIRTUA FIGHTER 2! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. Mit Virtua Fighter 2 zum Beispiel, der perfekten Umsetzung des Arcade-Hits, kannst Du zeigen was Du draufhast. 10 Kämpfer mit mehr als 700 Special-Moves stehen zu Deiner Verfügung. Revolutionäre

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



Animation, gigantische Hintergrundoptik und alle Bewegungen in Echtzeit garantieren realistisches Gameplay der Extraklasse. Mit dem 3D-Hammer Virtua Fighter 2 besetzt SEGA souverän den Platz für das beste Prügelspiel in '95, sagt Maniac (1/96) und bewertet den Spielspaß mit satten 88%. Also, schlag los!

# Darius Gaiden

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

Die Schalensitze eines Silver Hawk-Jägers sind vielleicht nicht gerade die geräumigsten, seine geschickten Manövriereigenschaften und die taktisch überlegenen, in bis zu vier Stufen ausbaufähigen Waffensysteme gleichen dieses Manko jedoch mehr als aus.

Laser, Luft-Boden-Raketen, ARM und Smart Bombs lassen die Performance eines jeden anderen High Speed-Gleiters ziemlich blaß aussehen.

## Ein Klassiker in den Sand gesetzt

Das sollte man denken, nur sind die Gegner ganz anderer Ansicht und versuchen dem Spieler binnen kürzester Zeit den Garaus zu machen; eine Tat-



sache, die nicht so schwer wiegen würde, wenn die Feindformationen nicht aus heiterem Himmel geballt und völlig unberechenbar über einen herfallen würden. So planlos wie das Verhalten der wilden Horde ist, so unspektakulär geben sich auch deren Animationen, die in Geistesverwandtschaft mit dem Intro bestenfalls 16-Bit Niveau erreichen. Die Hintergrundgrafiken und die Musikstücke sind zwar alles andere als zu verachten, die mangelhafte Spielbarkeit macht hingegen fast alle guten Ansätze zunichte, und selbst bei gestandenen Shooter-Fans stellt sich bald gepflegte Langeweile ein. Die großmündig angekündigten 28 Abschnitte, die sich in bekannter Darius-Manier weiter verzweigen, stellen im Grunde nur Augenwischerei dar, denn die einzelnen Level fallen zum Teil extrem kurz aus, und die Endgegner sind nicht gerade abwechslungsreich und wiederholen sich mitunter noch. Es ist schon erstaunlich, daß Taito gerade bei ihrem hauseigenen Klassiker derartig geschludert, aber einen eher unbekanntem Automaten mit Galactic Attack/Layer Section vortrefflich umgesetzt hat.



1 Die Hintergründe sind teilweise ausgezeichnet gelungen, wie z.B. diese sich drehende Raumstation. 2-4 Smart Bombs saugen alle gegnerischen Schüsse auf und explodieren in der Mitte des Screens.



System: Saturn  
Genre: Shoot'em Up  
Spieler: 1-2  
Level: 28  
Hersteller: Taito  
Entwickler: Taito  
Testmuster: AB Games  
Veröffentlichung: März  
Ca. Preis: 99,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●● 4 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●

# 4

von 10





# DEAD HEAT

STEPHAN GIRLICH • JULIAN OSSENT

Motivationshilfe der  
leckeren Art: zehn  
Japano-Mädels laden  
zur Spritztour!

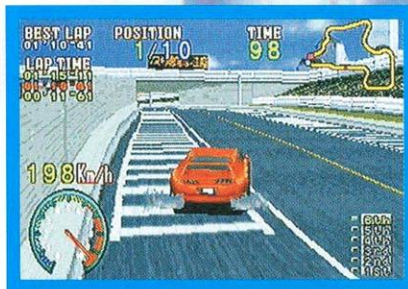


schen Sportwagen, brettert wie „Manni im Manta“ über eine Qualifikationsstrecke, immer in der Hoffnung, die Babes derartig zu beeindrucken, daß diese auf dem Beifahrersitz Platz nehmen. Dreimal muß dieses Kunststück vollbracht werden, um letztendlich in

der Auspuff ist das einzige, was in Dead Heat gezeigt wird. Die Mädels sind und bleiben verhüllt, da kann man machen was man will! So bleibt ein spielerisch und grafisch ansprechendes Racing-Game, dessen Motivationspotential sich aber leider durch das extrem hohle Spielprinzip auf Dauer dem Erotik-Faktor angleicht, und der ist wie schon gesagt gleich null!

## ■ Niedere Instinkte

Ob Waschmittel oder Frischkäse: spärlich oder gar nicht bedeckte Models helfen der Werbeindustrie ohne Zweifel, auch den größten Mist an den Mann oder die Frau zu bringen. Japanischen Softwarefirmen scheint dieser Umstand nicht entgangen zu sein. In auffälliger Regelmäßigkeit werden Denkspiele wie beispielsweise Mah Jongg oder Shanghai durch Strippoker-ähnliche Einlagen aufgepeppt. Auch Dead Heat lockt mit zehn wohlgeformten Bikini-Schönheiten. Das Spielprinzip ist so simpel wie dämlich: Man schnappt sich einen von drei japani-



einer finalen Runde den 14 Gegnern nochmals den Auspuff zu zeigen. Das bis dahin erreichte Ergebnis gilt es in nächtlichem Ambiente komplett zu wiederholen, als Belohnung winken ein absolut jugendfreier Abspann und fünf Zusatzwagen (Ferrari, Lamborghini, Off Roader, LKW, Hubschrauber).

## ■ Bleifuß-Voyeurismus

Um allen Hobby-Spannern gleich den Wind aus den Segeln zu nehmen:



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 6

von 10

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Arcade Racer, Backup-Booster
Hersteller:	Pack-In Video
Entwickler:	Genki
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



# GUNBIRD

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT

**Die Next-Generation-Konsolen lösten dank ihrer verbesserten Grafikeigenschaften kurz nach ihrem Erscheinen einen wahren 3D-Hype aus.**

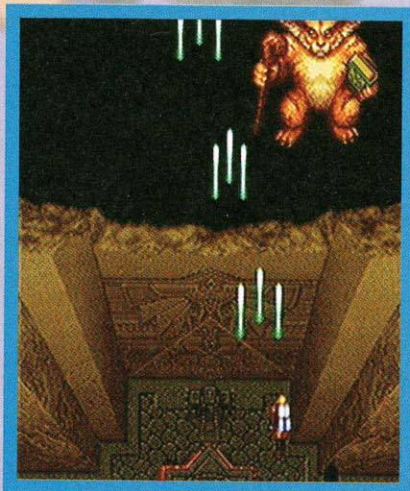
Doch nachdem die erste Begeisterung für das Räumliche verebbt ist, erinnern sich einige Firmen wieder an die guten alten horizontal scrollenden Shoot'em Ups.

## Ob mit Hexe oder Roboter...

Gunbird ist ein durch und durch auf niedlich getrimmter Shooter. Fünf Heldensprites (unter ihnen eine Hexe und ein Opa in einem Trethubschrauber) versuchen der Situation in den vor ihnen liegenden 7 Leveln Herr zu werden. Jeder der fünf hat seine eigenen Vorzüge und Schwächen, die hauptsächlich in seiner Bewaffnung zum Tragen kommen. Marion, die Hexe, beispielsweise kann mit einem zielsuchenden Schuß aufwarten, den sie, wie andere Figuren ihre Bewaffnung auch, durch sammeln entspre-



chender Power Ups gehörig ausbauen kann. Für ausweglose Situationen haben die Entwickler von Psikyo den Helden noch Smart Bombs mit in den Rucksack gepackt, die sowohl gegnerische Sprites als auch deren Geschosse vom Bildschirm fegen. Trotzdem kommt es unweigerlich immer wieder zum Abschluß des Helden, denn bei den höheren Schwierigkeitsgraden wird vor allen Dingen in den letzten Leveln erbitterter Widerstand geleistet. Dem Spieler stehen unendlich viele Continues zur Verfügung. Daraufhin beginnt das Game wieder in den ersten vier Stages an der Stelle des Abschusses, wohingegen die letzten drei Stages wieder von vorne begonnen werden müssen.



System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	7
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Psikyo
Testmuster:	AB Games, OIT
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Selbstredend treten vor Beendigung einer Stage überdimensional große Endgegner auf den Plan. Mußte selbst der letzte Endgegner die Waffen strecken, wird einer von zehn Abspännern gezeigt. Wer des Japanischen mächtig ist oder Spaß an japanischen Zeichentrickfiguren hat, findet mit Character Index und Illust Gallery zwei Modi, in denen die Helden und ihre Gegner ausführlich vorgestellt werden.

## Viel zu kurz

Gunbird hätte durchaus ein guter Titel werden können, aber um es gleich vorwegzunehmen, jeder, der auch nur im entferntesten das Joypad gerade halten kann, wird das Spiel innerhalb von einer Stunde durchgespielt haben. Sieben Stages mit je ca. drei Minuten Flugzeit wären selbst auf einem Modul zu wenig, was ja bekanntlich nur ca. ein 150stel der Speicherkapazität besaß. Schade, denn rein technisch liefern die Entwickler ein wirklich vorzeigbares Produkt ab. Die Grafik kommt zwar ohne große Sensationen aus, erweist sich aber als durchaus schön gezeichnet. Bei der Hintergrundmusik nutzt das Programm den hervorragenden Soundchip des Saturns gut aus. Und auch das Gameplay konnte überzeugen. Der Rechner geht auch dann nicht in die Knie, wenn sich sehr viele Sprites gleichzeitig auf dem Screen tummeln, was in Kombination mit der Steuerung, die selbst in hektischen Situationen sehr präzise bleibt, für einen recht gepflegten Ballerspielspaß sorgt.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●

**6** von 10

# O.N.T.

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

## SATURN

SATURN OHNE SPIEL	589.90
ACTION REPLAY PRO	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER	144.90
BLACK FIRE US	79.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT /JAP	69.90/49.90
CYBERIA	79.90
DARIUS GAIDEN JAP	109.90
DAYTONA USA DT	99.90
DESCENT	89.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
DOUBLE SWITCH	79.90
F1 LIVE INFORMATION	99.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GALAXY FIGHT JAP	99.90
GALACTIC ATTACK	79.90
GEX	89.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	109.90
HANG ON 95	89.90
IN THE HUNT JAP	109.90
IONNY BAZOOKA TOONE	79.90
KING OF SPIRITS US	99.90
MYST	89.90
MYSTARIA	99.90
MYSTERY MANSION	109.90
NBA JAM T.E.	79.90
NHL ALL STAR HOCKEY DT/US	89.90/69.90
PANZER DRAGON DT	109.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS DELUXE DT	89.90
PRIMAL RAGE	84.90
RAYMAN	79.90
REVOLUTION X	79.90
ROBOTICA DT	89.90
ROMANCE IV US	119.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	99.90
SHINOBI DT	89.90
SIM CITY 2000	89.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STREET FIGHTER ZERO US	99.90
HANG ON GP 95	89.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	99.90
VIRTUA COP INKL. GUN	139.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	79.90
WWF WRESTLEMANIA	79.90
WING ARMS	99.90
WING COMMANDER III	89.90
WORMS	89.90
X-MEN	99.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD BMB	99.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	49.90
SECHS-BUTTON-PAD	49.90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	569.90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59.90
ALONE IN THE DARK	99.90
ASSAULT RIGS	89.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DISCWORLD DT	99.90
EXTREME GAMES DT	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GOAL STORM	89.90
JUMPING FLASH DT	59.90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139.90
LOADED	89.90
LONE SOLDIER	89.90
NBA IN THE ZONE US	99.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NHL FACE OFF US	99.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN	89.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS	89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHILOSOMA	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
REVOLUTION X	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION JAP	139.90
TEKKEN DT	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90

THEME PARK	79.90
TOSHINDEN 2 JAP	139.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
TWISTED METAL	99.90
RAIDEN PROJECT DT/JAP	89.90/79.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	99.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER ZERO JAP	139.90
STRIKER 96	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WARHAWK DT/US	89.90/69.90
WIPEOUT	94.90
WING COMMANDER III	89.90
WORMS	89.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
JOYPAD	54.00
NAMCO NEGCON JOYPAD	69.90
JOYBOARD	119.90

## 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE	549.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
ALONE IN THE DARK 2	109.90
CAPTAIN QUAZAR	99.90
CHOPPER ASSAULT	99.90
D	109.90
DEATH KEEP	99.90
DRAGONS LORE	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
FOES OF ALI	99.90
GEX	89.90
KILLING TIME	99.90
NEED FOR SPEED	89.90
PGA TOUR '96	89.90
PHOENIX 3	99.90
PO'ED	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
RETURN FIRE 2	59.90
ROAD RASH	89.90
SCRAMBLE COBRA	99.90
SHOCKWAVE 2	99.90
SLAM'N'JAM '95	99.90
SPACE HULK	94.90
STAR FIGHTER	89.90
SYNDICATE	39.90
WING COMMANDER III	94.90

## JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289.90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99.90
DIVERSE JAG-SPIELE	AB 59.90
ATARI KARTS	99.90
ALIEN VS. PREDATOR	99.90
FEVER PITCH SOCCER	99.90
I-WAR	99.90
IRON SOLDIER	79.90
IRON SOLDIER 2 CD	99.90
MEMORY TRACKS	69.90
MISSILE COMMAND	99.90
RUINER PINBALL	99.90
POWER DRIVE RALLY	99.90
SUPER BURN OUT	99.90
SUPER CROSS	99.90
ULTRA VORTEX	99.90
RAYMAN	99.90

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	109.90
BOOGERMAN DT	99.90
CIVILISATION	129.90
DIRT TRAX FX	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT/US	119.90/79.90
EARTHWORM JIM 2	99.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	119.90
PINOCCHIO	109.90
FRONT MISSION 2 JAP	149.90
KILLER INSTINCT	99.90
KILLER INSTINCT HINT BOOK	39.90
NHL 96	99.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO PICROSS	129.90
MICRO MACHINES 2	89.90
PGA TOUR GOLF 96	109.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
PTO 2 US	129.90
ASTERIX & OBELIX DT	119.90

THEME PARK	109.90
WWF WRESTLEMANIA DT	109.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BIG SKY TROOPER US	99.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE 2 HINT BOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2	129.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	99.90
LUFIA	89.90
ROMANCE VI US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERMORE US/DT	89.90/109.90
SUPER MARIO RPG	169.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
ARENA	79.90
COMIX ZONE DT	69.90
DUNE 2	119.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 95	57.90
FIFA SOCCER 96	89.90
LIGHT CRUSADER DT, TEXTE	114.90
MICRO MACHINES '96	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
NHL ALL-STARS US	99.90
MADDEN NFL 95/96	57.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
PSYCHO PINBALL	89.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	89.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	109.90
TEYFORMAN DT	79.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	79.90
WORMS	89.90

## MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	209.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	59.90
EARTHWORM JIM DT	79.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	79.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	79.90
SNATCHER DT	79.90
SHINING FORCE DT	79.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	49.90
TOMCAT ALLEY	49.90

## 32X

32X GRUNDGERÄT DT	179.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
FIFA SOCCER 96	89.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PRIMAL RAGE	94.90
PINOCCHIO DT	109.90
NBA JAM DT	39.90
KOLIBRI	94.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	99.90
VIRTUA FIGHTER DT	99.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	99.90

## NEO GEO CD

MR. DO	129.90
PULSTAR	99.90
SAMURAI SHODOWN 3	109.90

## ZEITSCHRIFTEN

SUPER FAMICOM FAN JAP	25.00
SATURN FAN JAP	25.00
PSX FAN JAP	25.00
EDGE	17.00
GAME FAN	17.00

## VERSAND

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

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 616485 ODER 613758

saturn

# Mystaria

*The Realms of Lore*

STEFAN HELLERT • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Mystaria wird wahrscheinlich unter diesem Namen nicht in die Läden kommen, Sega of America mußte nämlich die ausgelieferten US-CDs gleich, nachdem eine andere Firma ihre Rechte am Namen eingeklagt hatte, wieder zurückziehen. Hier trotzdem der Test der inzwischen sehr raren Version.

Der Kontinent Mystaria stand schon einmal kurz vor der Eroberung durch den verschlagenen Bane. Nach verlustreichen Kämpfen konnte Bane besiegt und getötet werden, doch ein Reinkarnationszauber holt ihn zehn Jahre später ins Leben zurück. Bane besetzt



**System:** Saturn  
**Genre:** RPG-Strategie  
**Spieler:** 1  
**Besonderheiten:** Backup-Booster  
**Hersteller:** Sega  
**Entwickler:** Micro Cabin  
**Testmuster:** Flying Arts  
**Veröffentlichung:** Februar  
**Ca. Preis:** 119,- DM



## Strategie mit dem Schuß Trockenheit

Zur besseren Übersicht werden vier verschiedene Blickwinkel angeboten, wobei die Ego-Perspektive nur zur Verzierung da ist.

Zweckmäßig und steril, das fällt mir zur Grafik ein, ebenso wie der laue Orchestersound setzte man hier passend aber nicht berauschend in Szene. Der reine Rollenspielteil würde ebenfalls vernachlässigt, der Spieler sieht sich sporadisch mit Minimalrätseln konfrontiert, integriert, um die Form zu wahren, doch das vornehmliche Augenmerk liegt auf Strategie. Fans des Mega Drive-Spiels Shining Force können eine gute Übergangslösung bis zum nächsten Teil der erfolgreichen Saga erwerben, mit der man auch längerfristig seine Zeit verbringen kann.

zuerst Queensland, dessen Herrscher Argon heißt und sowieso noch eine Rechnung mit dem Mörder seines Vaters offen hat. Allein besitzt er keine Chance gegen Banes Heerscharen des Bösen, nur mit elf Mitstreitern vermag er die grausame Unterdrückung zu beenden. Genre-üblich bewegt man sich frei auf der Oberwelt, betritt Dörfer, um Ausrüstung zu kaufen und stößt auf diverse Burgen und Dungeons. Erfahrungsgemäß halten sich dort Monster, Geister, Dämonen und ähnliches Gesindel versteckt, und man trifft auch auf seine Mitstreiter, die ihre Fähigkeiten in die Party einbringen. Besonders faszinierend sind die Freiheiten, die dem Spieler gelassen werden. Es gibt keinen vorgegebenen Lösungsweg, jeder Ansatz kann zum Ziel führen. Rollenspielkenner werden das rundenweise Zugsystem begrüßen, keine hektischen Echtzeitprügelein, sondern Übersichtlichkeit und strategisches Denken werden groß geschrieben. Die Charaktere besitzen oder erlernen spezielle Zauber oder Kampfsysteme, und da man meist nur eine bestimmte Anzahl Gefährten in den Kampf mitnehmen kann, sollte man sein Gefolge auch entsprechend seiner Vor- und Nachteile zusammenstellen. Die Gefechte werden nach Erreichen eines gehobenen Erfahrungslevels nicht langweiliger, die Kreaturen des Gravens sind durchaus lernfähig und steigern sich äquivalent zum Spieler.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

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



# WORMS



## 3 AM OF THE MONTH



Der große Verhaltensforscher Konrad Lorenz hätte gut daran getan, angesichts des Doppellebens des gemeinen Regenwurmes seine Gänse mit ein paar Klößen und Rotkohl zu verzieren, um sein spezielles Interesse auf die possierlichen Weichtiere lenken zu können. Die Würmer bekriegen sich nämlich in ihrer Freizeit mit allerschwerstem Geschütz und haben dabei einen Heidenspaß.

Es wäre sicherlich auch für Psychologen von Interesse, zu erfahren, wo sich die unterschwellige Anziehungskraft, quasi der wunde Punkt der Videospiele-Entwicklerzunft befindet, wenn es um Würmer geht. Erst Earthworm Jim, nun Worms (was aber nix mit gleichnamiger deutscher Stadt zu tun hat), was steckt dahinter?

## Scha(r)f schießen

Auf den ersten Blick sieht Worms ein bißchen wie Lemmings aus, winzige Lebewesen turnen über alptraumhafte Landschaften, die jeweils zufällig erzeugt werden, dies erklärt die astronomisch hohe Levelanzahl im Infokasten. Doch die Würmer sind im Gegensatz zu den debilen Nagern alles andere als dumm oder friedfertig, jeder trägt ein gigantisches Waffenarsenal mit sich herum, bestehend aus Bazooka, Homing Missiles, Grana-

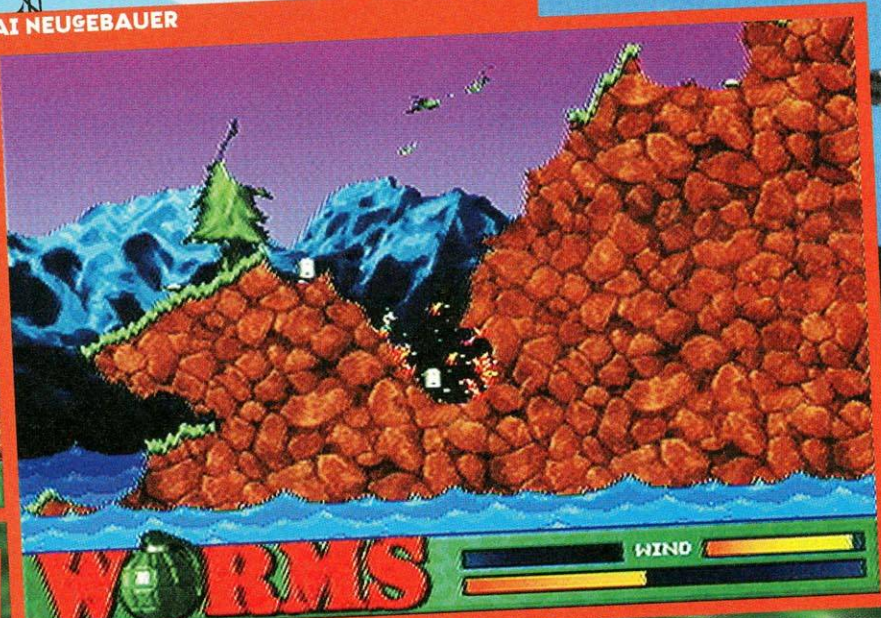
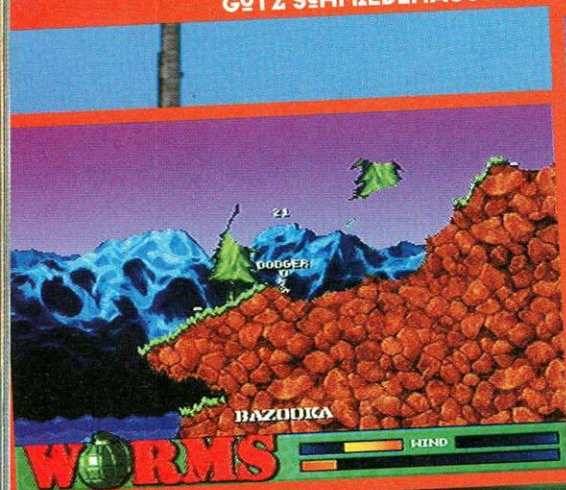
ten, Splitterbomben, Bananenbomben, Schrotflinte, Uzi, Minigun, Dynamit, Minen, Airstrike oder gar einem hochexplosiven Schaf. Zusätzlich befindet sich ein Survival-Paket mit Bohrer, Bungee- und Ninjaseil und anderen nützlichen Gegenständen im Gepäck. Nebenbei, alle Waffen werden mittels witziger Filmsequenzen vorgestellt. An einem Spiel nehmen zwei bis vier Personen teil, die wahlweise vom Computer ersetzt werden können.

## Namen-Wahl

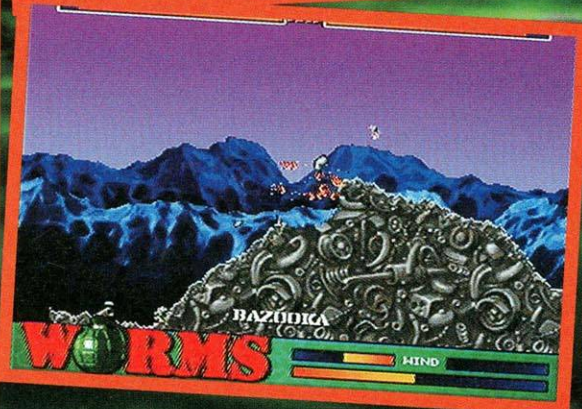
Ein Team besteht aus vier Würmern, die mit beliebigen Namen versehen werden können, so erhält das Ganze eine individuelle Note. Die zufällig in der Landschaft verteilten Kämpfer werden rundenweise bewegt, d.h. es wird nacheinander gezogen. Innerhalb eines Zeitlimits versucht man mit einer Waffe

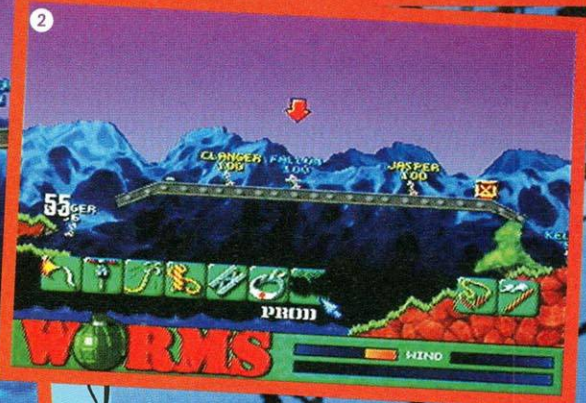
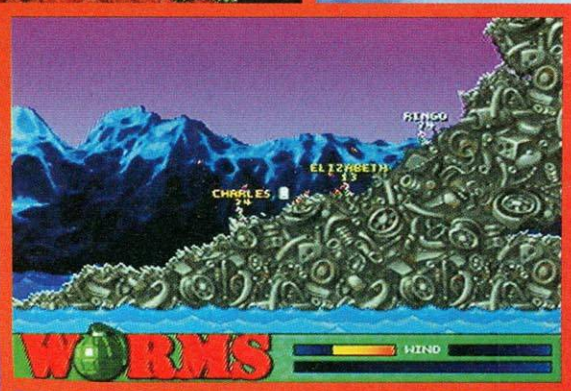
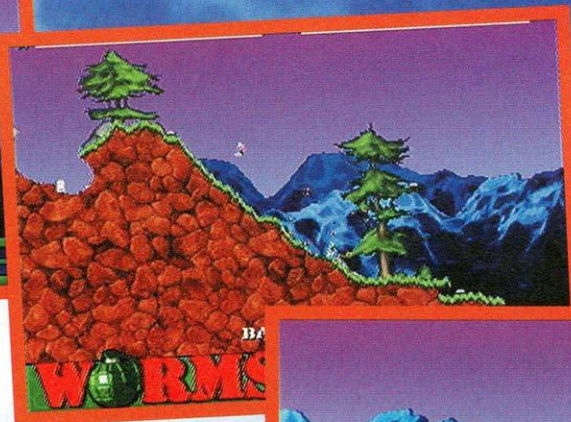
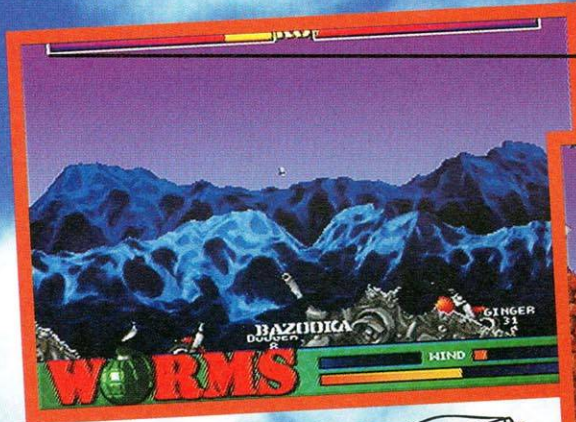
möglichst viel Schaden beim Gegner anzurichten. Ein Airstrike (Luftangriff) beispielsweise ist besonders effektiv, wenn viele Rivalen auf einem kleinen Gebiet zusammenstehen: Aus der Luft fällt ein Bombenteppich auf die Unglücklichen, die zwar nicht unbedingt dahinscheiden müssen, aber einige ihrer hundert Lebenspunkte verlieren. Eine Stange Dynamit oder eine Mine, die man auf dem Kopf des Feindes plaziert, sind da schon persönlicher. Manchmal gelingt es, mit einer Aktion einen oder mehrere Kontrahenten zu eliminieren, vor allem, wenn diese am Rande einer Klippe stehen. Ein Sturz ins Wasser bedeutet grundsätzlich das Aus, und wenn dank des Dominoeffekts die Würmer ins Rollen kommen, bekommt man, wie bei jeder besonders gelungenen Aktion, ein Replay gezeigt. Allerdings beinhaltet der Umgang mit diesen tödli-

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • KAI NEUGEBAUER

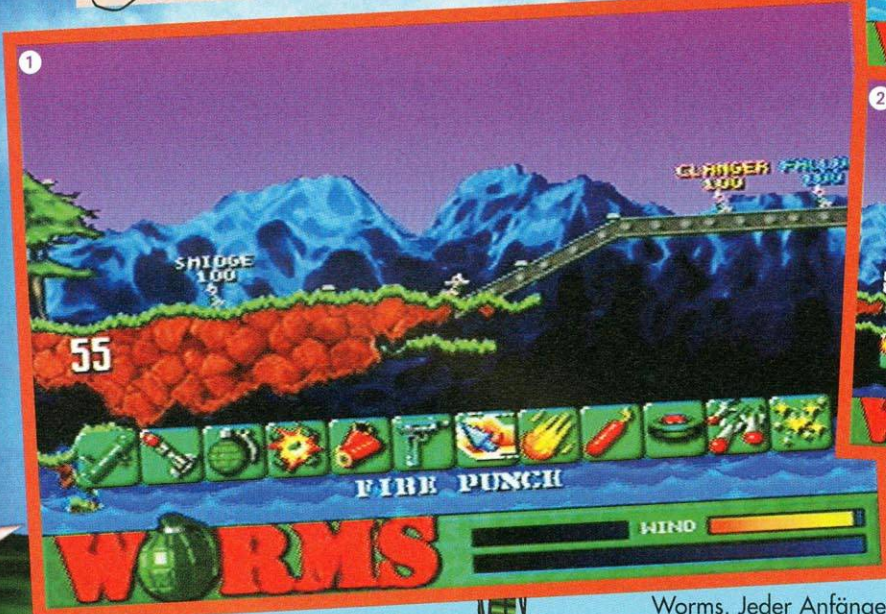


**System:** PlayStation, Saturn  
**Genre:** Shoot'em Up  
**Spieler:** 1-4  
**Level:** einige Milliarden  
**Besonderheiten:** Memory Card, Backup-Booster  
**Umsetzungen:** Jaguar, Super NES, MD, GameBoy  
**Hersteller:** Ocean  
**Entwickler:** Team 17  
**Testmuster:** Laguna  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**Ca. Preis:** 99,- / 109,- DM





1 Die Waffen: Bazooka, Fernlenkrakete, Granate und Splitterbombe zum Werfen, Pump Gun und Uzi zum Schießen, Dragon- und Firepunch, Dynamit und Mine, gezielter Luftangriff, Teleport (keine Waffe) 2 Hilfsmittel: Schneidbrenner, Presslufthammer, Ninja- und Bungeeseil, Eisen-träger (Schutz), Kamikaze (Selbstmord), Aussetzen, Aufgabe (Niemals!!)



chen Werkzeugzeugen auch die Gefahr, sich selbst ein Bein zu stellen. Wenn ein Objekt des zukünftigen Anschlages in einer Mulde steht und mit dem nächsten Schlag dahin gehen wird, wo alle kaputten Würmer hin müssen, sollte man lieber mit einer Fern- oder Wurf-waffe agieren, denn sterbende Würmer sprengen sich selbst in die Luft, was den Nebenmann durch-aus ein Drittel der Lebensenergie kosten kann. Andere Sprengge-schosse unterscheiden ebensowenig zwischen Freund und Feind.

**Partygame No. 1**

Viele Spiele erfordern gehobene Fingerfertigkeiten, blinde Beherrschung des Joypads usw., nicht so

Worms. Jeder Anfänger kann sofort einsteigen und mit-kämpfen. Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spiel-chen an, um irgendwann festzustel-len, daß es draußen gerade hell wird. Alleine bringt Worms nur die Hälfte des Spaßes, zumal der Computer einfach nicht diese lin-ken Züge zum Vorschein bringt. Worms spricht jeden an, egal wel-ches Genre man bevorzugt, ähn-lich wie bei Tetris oder den ersten Lemmings-Teilen entsteht der Spiel-spaß aufgrund des Gameplays. Die Saturn und die PlayStation- version sind identisch.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

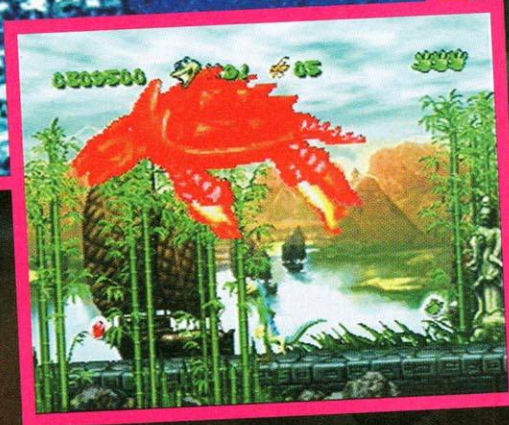
**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**RAT**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

# GEX

Nachdem der Lurch mit der großen Klappe schon gute Dienste bei der Markteinführung des 3DO geleistet hat, wird der Titel nun für den Rest der 32-Bit-Gemeinde veröffentlicht.

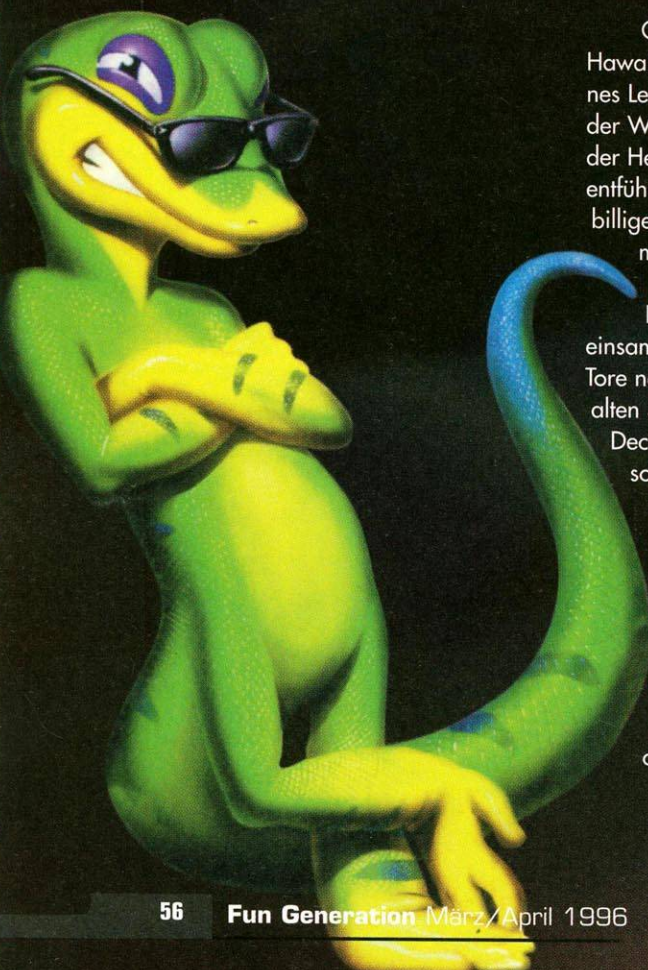


Gex lebt zurückgezogen auf Hawaii und verbringt dort den Rest seines Lebens vor dem größten Fernseher der Welt. Andere Interessen hegt Rez, der Herrscher der Media-Dimension. Er entführt Gex in seine Welt, um ihn als billiges Werbemaskottchen zu mißbrauchen. Aber Gex hat noch eine Chance: Er muß sämtliche Fernbedienungen in Rez Welt einsammeln, denn nur diese öffnen die Tore nach draußen. Als Gecko der alten Schule kann er an Wänden und Decken klettern, mit dem Schwanz schlagen und mit seiner XL-Zunge Gegenstände einsammeln. Das Spiel bewegt sich weitestgehend auf traditionellen Pfaden des Genres: Plattformen, Abgründe, versteckte Bonus-Runden usw. Der Friedhof-Level darf als Aufwärmrunde verstanden werden. In der Welt der Zeichentrickfiguren werden die

Abschnitte dann schon ziemlich verwinkelt. Hier begegnet man einem degenerierten Superman und läuft Gefahr, angesichts der schreienden Bonbon-Farben zu erblinden. Indiana Jones



<b>System:</b>	PlayStation, Saturn
<b>Genre:</b>	Jump'n Run
<b>Spieler:</b>	1
<b>Level:</b>	20+
<b>Besonderheiten:</b>	Paßwort
<b>Hersteller:</b>	Crystal Dynamics
<b>Entwickler:</b>	Crystal Dynamics
<b>Testmuster:</b>	DIT
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>Ca. Preis:</b>	99,- / 109,- DM







stand für die Dschungel-Welt Pate, dessen Optik einen der Höhepunkte setzt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich dann wieder merklich in der Kung Fu-Welt, bis dahin sollte man sich ein ordentliches Polster an Extra-Leben

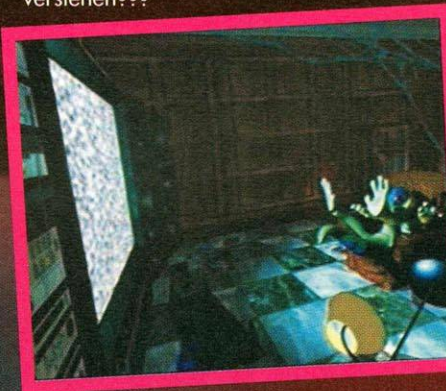
Wars-Saga (Kommentar der gepanzerten Kakerlake Rez: „What do you mean, Darth Vader is my father?“) zoomt sich die PlayStation zum Exzess, und obwohl der Feind übermächtig erscheint, die banalste Taktik ist die Richtige.

### Handgerendert

Mit ein paar netten Gags rettet Crystal Dynamics Gex aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit. Die über 300 gesampelten Sprüche passen meist wie die Faust aufs Auge, und Gex gehört zu den Spielen, dessen Schwierigkeitsgrad optimal abgestimmt wurde. Jump'n Run-Fans werden es lieben und mit Sicherheit nicht nur einmal durchspielen. Die Versionen sind absolut identisch, bleibt nur noch die Frage an die Entwickler: Wie hat man bitte das „handgerendert“ auf der Packung zu verstehen???



geschaffen haben, denn der Schildkröten-Endgegner bewegt sich entgegen allen Erwartungen fies und schnell. Der letzte Level müßte ja nach den üblichen Vorstellungen der Alptraum schlechthin sein, doch überall befinden sich Fernseher, elektronisches Gerät und blinkende Lampen, so stellen wir uns das Paradies vor. Am Ende warten natürlich Rez und der ultimative Kampf um die Fernbedienung, ist doch fast wie zu Hause? Angelehnt an den zweiten Teil der Star



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

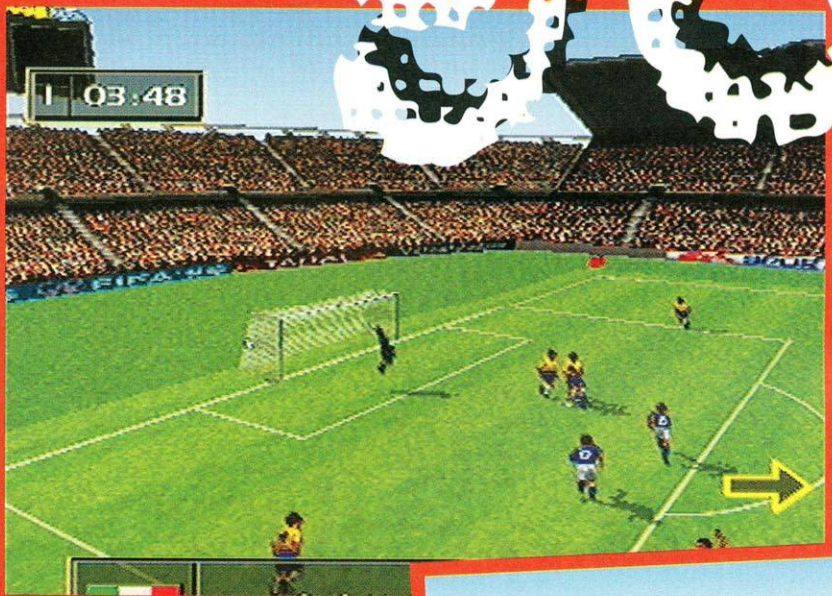
**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
7 von 10



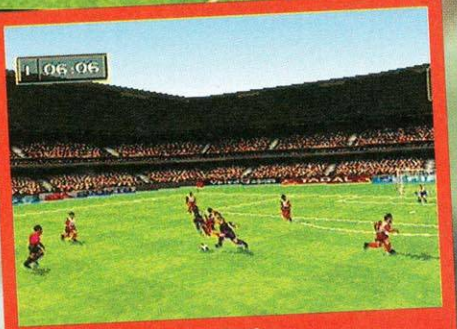
# FIFA Soccer 96

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

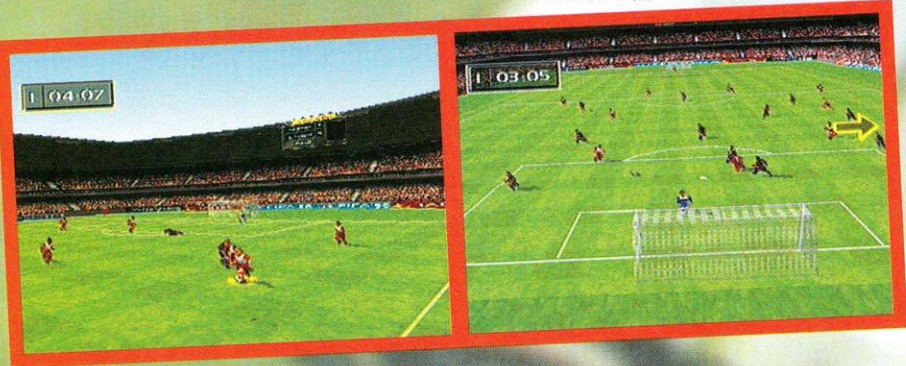
„Im virtuellen Stadion hat man den Eindruck, bei einer Live-Übertragung dabei zu sein. Die mittels MotionDesign-Technologie aufgenommenen und von Silicon Graphics-Maschinen gerenderten Spieler wirken ungemein realistisch, dazu noch Live-Kommentar, 12 internationale Ligen, 3.500 reale Spieler, eingestuft nach 17 Fähigkeitsbereichen“, das alles verspricht FIFA 96, -und kann es halten.



Doch bei einem Fußballspiel ist die Spielbarkeit entscheidend. Nach einigen Testpartien wird klar, daß im Prinzip die Steuerung des Ur-FIFA übernommen wurde, -mit einigen mehr oder weniger sinnvollen Abwandlungen. Fans und Neueinsteiger werden sicherlich Freude am Spiel haben, obwohl doch recht viele Schwachpunkte auffallen. Die Reaktionen auf das Steuerkreuz sind ziemlich schwammig, und das Verhalten der nichtangewählten Spieler ist teilweise nicht nachvollziehbar oder gar steuerbar. Kopfbälle sind wie immer ineffektiv, die Bälle verspringen oder gehen bei Eckbällen nur im seltensten Fall



Bilder dieser Seite: PlayStation



## GAME

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster, Dolby Surround,
Umsetzungen:	Game Gear
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Testmuster:	EA, Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- / 129,- DM



ins Tor. Dafür kann man mit kurzen Pässen gezielt durchs Mittelfeld brechen und vors gegnerische Gehäuse gelangen. Ein Sololauf wird meistens während des Schußversuchs durch eine Grätsche gestoppt. Schüsse aus der Diagonalen, Abtauber oder hektische Kombinationen bieten da schon bessere Chancen. Weite Pässe, die Räume öffnen sollen, führen fast nie zum Erfolg, und gegnerische Spieler stürzen sich wie wilde Tiere auf den im

Höhe des Geschehens (obwohl sein „Oooooauhhh“ nach einem knapp verfehlten Schuß extrem nervend ist), die Mannschaften sind weitestgehend auf dem Stand von Anfang 1995, man kann also Bundesliga, Weltmeisterschaften, Europameisterschaften, Vereinspokale oder selbsterfundene Turniere ausspielen. Ein Hallenmodus wäre nett gewesen, ebenso etwas mehr Enthusiasmus bei den Zuschauern. Auf beiden 32-Bit-Konsolen erhält man identische Versionen, es muß also niemand neidisch werden, außer vielleicht auf das gelungenere 3DO-FIFA.



**Kein Überflieger**

Noch immer hält sich ISS Deluxe für SNES unangefochten auf dem Fußball-Thron, und wenn die Zunft weiterhin mehr Wert auf tolle Bilder als auf perfekte Spielbarkeit legt, wird sich daran so schnell nichts ändern. EA Sports sollte bei der nächsten Umsetzung versuchen das gesamte Gameplay neu zu designen. Tore müssen herausgespielt werden, Raumdeckung darf nicht fehlen, und absolute Kontrolle über Spieler, Mannschaft und Ball sind für ein Next Generation-Fußball Pflicht. Es stehen so viele potentiell großartige Titel vor der Tür, da kann man seinen Namen als Edelschmiede für Sportspiele schnell verlieren.



Ballbesitz befindlichen Spieler. Freunde des gepflegten Rasenschachs werden aus diesen Gründen weniger Spaß haben.

**Schaun´mer mal!**

Was die allgemeine Präsentation angeht, verdient FIFA 96 Höchstnoten. Die Spielgrafik wirkt sehr realistisch, der Kommentator befindet sich auf der

Bilder dieser Seite: Saturn-Version



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

---

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

PlayStation

# WAR HAWK

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

**An Bord der Icarus kommt es zu einer ersten Konfrontation der WarHawk-Crew mit ihrem resoluten weiblichen Kommandanten Jassic: eine patriotisch völlig überzeichnete Introsequenz mit dürftigen schauspielerischen Leistungen und noch dürftigerem Intérieur**

(das Instrumentenpanel des Cockpits mutet eher wie ein Überbleibsel aus dem 2. Weltkrieg denn wie High Tech-Equipment an). Was soll's, das eigentliche Spiel hinter der Fassade entscheidet...

## Liebe auf den ersten Blick?

Eigentlich weniger, denn die erste Mission läßt einen das spielerische



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Sony I. USA
Entwickler:	Single Trac
Testmuster:	Flying Arts, SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Potential dieses Shooters nicht einmal erahnen. Wer sich von der kargen Landschaft und den allzu hektischen Dogfights nicht entmutigen läßt, dem rauben zumindest die recht komplexe Steuerung und die gewöhnungsbedürftigen Waffensysteme anfangs fast jegliche Hoffnung. Zähne Naturen werden hingegen um so mehr Gefallen an dem Canyon-Flug finden, der absolut flüssig und ins Detail gehend ausgearbeitet wurde. Sich im Tiefflug an Gestrüch vorbei Richtung Bodenstellungen heranzupirschen, aus denen - einmal getroffen - dunkle Rauchschwaden aufsteigen, unter Beschuß genommen kopflos abzutrudeln und nach Geschütztürmen Ausschau zu halten, oder Felsschluchten unbeirrt nach Upgrades zu durchkämpfen, baut nachhaltig Spannung auf. Spätestens in der dritten Mission wird man sich verwundert die Augen reiben, denn die einzelnen Level wurden nicht nur grafisch, sondern auch thematisch völlig unterschiedlich angelegt und sehr sorgfältig entworfen. Weidet man sich noch an den bedächtig abtreibenden Luftschiffen, zieht die Basis indessen sämtliche Register, eine Tatsache, die durch gerenderte Zwischensequenzen unterstrichen wird, die die Handlung weiter vorantreiben. Bevor der Helikopter zerrissen wird, werden darüber hinaus zuerst einzelne Bordsysteme heftig in Mitleidenschaft gezogen. Geschickte Ausweichmanöver vorausgesetzt, ist es aber z.B. ohne weiteres möglich, beschädigte Schilde wieder aufzubessern. Das Waffenarsenal ist dagegen nur vordergründig taktisch überlegen, von den sieben Systemen bewähren sich lediglich zwei: Cluster- und Lenkraketen. Schade auch, daß die Terrains nicht allzu groß ausgefallen sind. Dem Spielspaß tut das aber kaum Abbruch. WarHawk ist einer der wenigen Blender im positiven Sinne.



1, 2 Getroffene Luftschiffe trudeln, eindrucksvoll in Szene gesetzt, gemächlich ab. 3 Sworm Missiles bestehen aus sechs unabhängig ihr Ziel findenden Raketen. 4 Showdown mit Kreeel...

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 8

von 10



# CRITICOM

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

**Toshinden war bislang das einzige 3D-Beat'em Up, das die dritte Perspektive auch wirklich nutzte. Vic Tokais Criticom bietet Takaras Meisterwerk mit ebendiesem Feature erstmals direkte Konkurrenz.**

Auf dreidimensionalen Plattformen kämpfen vier weibliche und vier männliche Krieger um ein begehrtes Relikt, das unvorstellbare Macht bedeutet.

## Innovativer Clone

Hat man im Optionsmenü über die Länge des Kampfes entschieden (99 Sekunden - kein Zeitlimit), begibt man sich in Toshinden-ähnlicher Grafik in Zweikämpfe, die nicht etwa über zwei Runden gehen, sondern à la Killer Instinct über zwei Energieleisten. Die Special Moves sind in etwa eine Kombination aus Street Fighter-, Weapon-



Lord- und Virtua Fighter-Moves. Lediglich in Sachen Schwierigkeitsgrad wurde man richtig innovativ: anstelle der üblichen Schwierigkeitsstufen kämpft man in verschiedenen Levels. Angefangen wird logischerweise in Level 1; erst wer hier alle acht Figuren besiegt hat, darf gegen sein Level 2-Ebenbild ankämpfen. Wird dieses besiegt, verändert sich nicht nur das Aussehen Eures Prügelnabens, sondern auch die Anzahl seiner Special Moves. Am Ende von Level 3 steht der finale Kampf gegen den Emperor ins Haus,

der nach seiner Niederlage neben dem Relikt noch einen kurzen Abspann freigibt. Zu zweit darf man sich selbstverständlich auch die Rübe einhauen, per Paßwort sogar mit einem Level 2- oder 3-Fighter.

## Kritikbedürftig

Das Dreilevelsystem mag ja schön und gut und vor allem im Zwei-Spieler-Modus eine recht witzige Sache sein. Doch leider lassen sich sämtliche Computergegner mit einer simplen Einknopftaktik besiegen bzw. von der Plattform schubsen, so daß eigentlich keine Aufbaustufen nötig wären. Die eckig und teilweise unsauber programmierten Polygonfiguren geben dann auch dem Zwei-Spieler-Modus mit der Zeit den Rest. Wer bereits Toshinden besitzt, kann getrost auf Criticom verzichten, wer nicht eigentlich auch.



System: PlayStation  
 Genre: Beat'em Up  
 Spieler: 1-2  
 Level: 11  
 Besonderheiten: Memory Card, Paßwort  
 Hersteller: Vic Tokai  
 Entwickler: Kronos D. E.  
 Testmuster: OIT  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: K.A.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●● 5 von 10

# NBA IN THE ZONE

**Der Kampf um den Thron des besten Sportspiele-Entwicklers spitzt sich immer weiter zu.**

**GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLISH**

**Nach jahrelanger, fast uneingeschränkter Herrschaft der kanadischen EA Sports-Entwickler geht Konami auf die Überholspur und gibt ordentlich**

**Gas...**

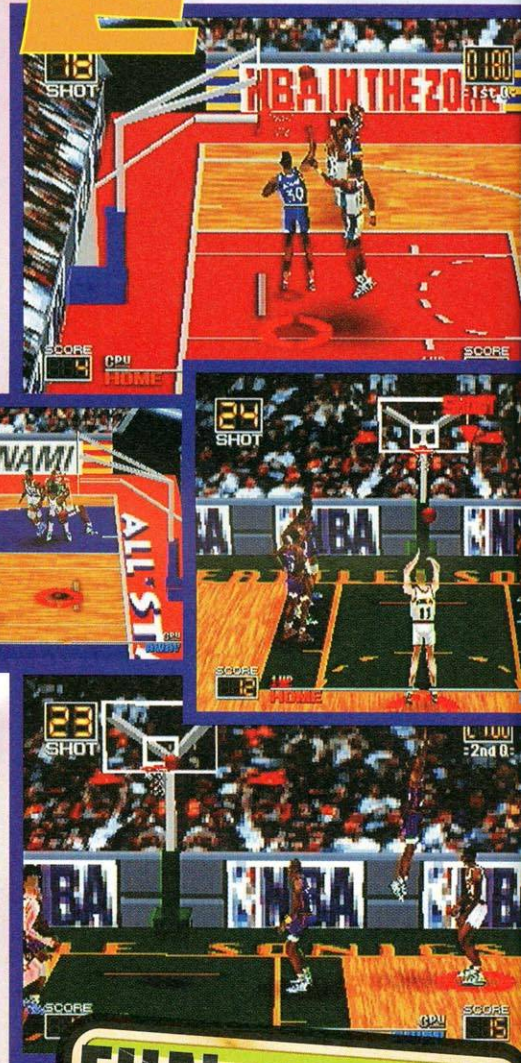
Die Kunst beim 32-Bit-Sportspiel besteht nicht mehr nur allein aus dem Ausarbeiten eines vernünftigen Gameplays in Verknüpfung mit zweckmäßiger Grafik. Das verwöhnte Auge will realistische Bilder und das Gefühl, mit dabei zu sein. Doch je raffinierter die Perspektive, desto unmöglicher wird es, den Überblick zu behalten. Die Herren von Electronic Arts mögen es mir entschuldigen, doch Spiele wie FIFA 96

(Sat, PSX) oder Foes of Ali (3DO) demonstrieren, wie man inflationär mit Blickwinkeln umgeht, von denen dann ein Bruchteil wirklich spielbar ist. Ein kleines Basketball-Feld und insgesamt zehn Akteure machen es besonders schwer, die oben erwähnten Kriterien zu erfüllen. Umso überraschender war es, In The Zone zu spielen.

Jedes der Mitglieder der 29 NBA-Teams sieht seinem realen Vorbild extrem ähnlich und verhält sich auch so. Die Animation, die man den Polygon-Sportlern angedeihen ließ, bewegt sich auf allerhöchstem Niveau, ebenso wie die Platzierung der drei essentiell wichtigen Kameraperspektiven und der „interaktive“ Spielkommentar. Die Lücke zwischen NBA Jam und den extrem komplizierten Simulationen schließt sich ohne Qualitätsverlust.

## Kein Lückenbüßer

Zu selten weisen wir auf eine Gruppe Leute hin, die ab und an Spiele dahingehend beleuchten (können), ob auch ein Normalsterblicher mit der Steuerung eines Titels zurechtkommt. Unser Test bewies: NBA In The Zone besitzt eine ähnlich banal-geniale Steuerung wie Acclaims NBA Jam-Reihe. Und anstatt sich im Wust der Offensiv- und Defensiv-Taktiken zu verlieren, denken und spielen die Akteure mit. In der Wiederholung wird oft erst klar, daß sich die Mitspieler intelligent freilaufen, sich anbieten oder den Gegner geschickt abblocken. Auch ohne große Begeisterung für den amerikanischen Volkssport hat man jede Menge Spaß am und im Geschehen, zumal sogar die Möglichkeit besteht, mittels zweier MultiTaps insgesamt acht Mitspieler zu involvieren und somit Sporthallen-Stimmung ins Wohnzimmer zu zaubern. Berauschend gut!



<b>System:</b>	PlayStation
<b>Genre:</b>	Sports
<b>Spieler:</b>	1-8
<b>Besonderheiten:</b>	Memory Card, 2 Multi Tap
<b>Hersteller:</b>	Konami
<b>Entwickler:</b>	Konami
<b>Testmuster:</b>	Flying Arts, OIT Konami
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>Ca. Preis:</b>	99,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 8

von 10

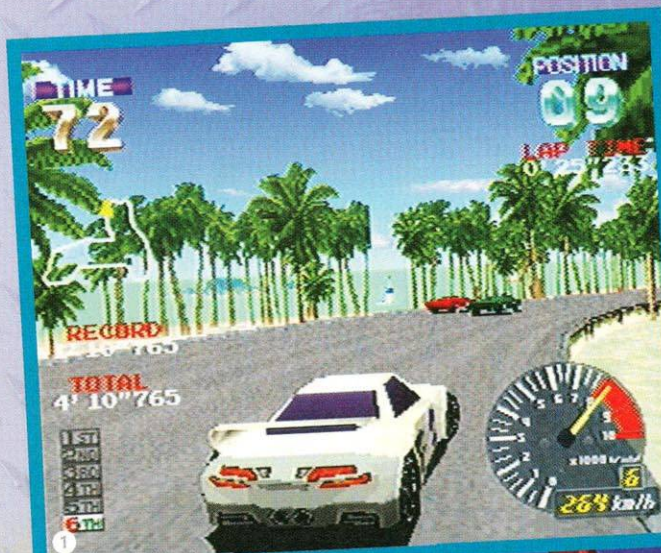
# RIDGE RACER REVOLUTION

務衆胞!

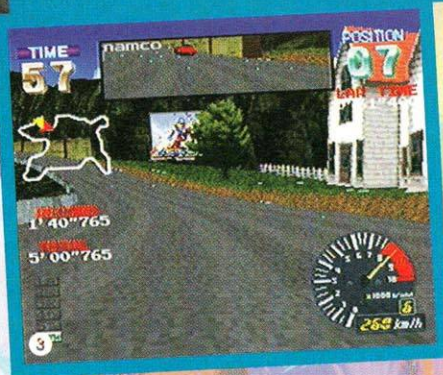
PHILIPP NOACK • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

„Three!...Two!... One!... GO!“, die Reifen quietschen und noch während das gesamte Feld auf die erste Kurve zuschießt, läßt der euphorische Kommentator seine Stimme zum zweiten Mal ertönen: „Great start! Now go for the lead!“





1 Die „Behind the car“ Perspektive stellt sich, wie auch schon im ersten Teil, als relativ unbrauchbar heraus, da sich das Auto nicht direkt genug verhält. 2 Was dem Boxsport das Nummerngirl, das ist dem Namco-Rennspiel das Starting-Girl. 3 Product-Placement macht auch vor dem Videospiel nicht halt: Im Hintergrund erkennt man ein Alpine-Racer Plakat.



Szenenwechsel: Ich befinde mich inzwischen in der letzten Runde ca. 500 Meter vor der Ziellinie. Im Rückspiegel taucht wieder dieser mysteriöse weiße Flitzer auf, er setzt erneut zum Überholen an, doch sein Manöver scheitert an meinem Heckspoiler, und ich kann meinen ersten Platz ins Ziel retten: „You did it! You're the champion!“

## Vive la révolution!

Eine komplett neue Strecke (in drei Varianten anwählbar), ein Rückspiegel

und eine Link-Option für ungetrübten Full-Screen Zwei-Spieler-Spaß, das sind die auffälligsten Unterschiede von Ridge Racer Revolution zum kultigen Vorgänger. Doch Namco wäre nicht Namco, wenn man nicht noch mehr Revolution ins Programm gepackt hätte. Bitte sehr: Wie bereits beim ersten Teil erhält man acht versteckte Vehikel, wenn man beim Booting-Spiel Galaga '88 sämtliche Gegnersprites vom Sternenhimmel holt. Drei weitere haushoch überlegene Renner bekommt, wer sie im Time Trial Mode schlägt (auf dem Novice-Track wartet der altbekannte Schwarze, auf Advanced ein

Porsche-ähnlicher Schlitten und auf Expert der „White Angel“). Alle vorhandenen Strecken können spiegelverkehrt und rückwärts gefahren werden, der trainingsgeile Spieler hat die Möglichkeit den Kurs seiner Wahl im Free Run ohne Gegner und Zeitlimit über unbegrenzt viele Runden zu üben, im Link-Modus ist die komplette erste Ridge Racer-Strecke anwähl- und damit fahrbar, und diesmal hat sich Namco auch nicht lumpen lassen und das Speichern aller Bestzeiten ermöglicht.



System: PlayStation  
 Genre: Rennspiel  
 Spieler: 1-2  
 Level: 12 +  
 Besonderheiten: Memory Card, NeGcon Pad, Link Up  
 Hersteller: Namco  
 Entwickler: Namco  
 Testmuster: Fun Generation  
 Veröffentlichung: 2. Quartal  
 Ca. Preis: 99,- DM







### Faster than light

Die größte Stärke des ersten Ridge Racers war ganz ohne Zweifel der in dieser Intensität niemals zuvor simulierte Geschwindigkeitsrausch. Wer je fehlerfrei im schwarzen Superflitzer drei Runden mit über 270 Sachen um den Time Trial-Kurs geschossen ist, weiß wovon ich spreche. Das Herz klopft bis zum Hals und die schweißnassen Hände halten zitternd das neGcon-Pad - wenn das kein interaktives Erlebnis ist, was dann? Ridge Racer Revolution vermittelt dieselbe Erfahrung, jedoch mit leicht aufgebohrter Grafik und einem deutlich anspruchsvolleren Streckendesign - keine der drei Variationen läßt sich nämlich mittels simpler Bleifußtaktik so bewältigen, daß unterm Strich eine Bestzeit drin ist (genau deshalb wurde dem neuen Flaggschiff „White Angel“ auch die beste Beschleunigung spendiert). Wer nicht gekonnt anbremst und bei den Engstellen ein bombensicheres Händchen beweist, wird die wirklich guten Zeiten niemals erreichen. Bis zur nächsten Racingsensation von Namco, Rave Racer, führt jedenfalls meiner Meinung nach Ridge Racer Revolution den PlayStation-Rennzirkus an.



④ Nur fliegen ist schöner, RRR enthält wesentlich mehr Sprünge als der Vorgänger  
 ⑤ Edel und superschnell - Der „White Angel“  
 ⑥ Vorsicht! Links will sich ein Computerfahrer vorbeidrängeln - get ready to block!

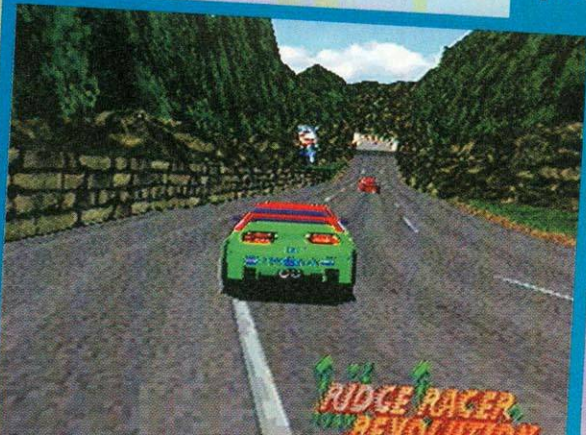
## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10





# Theo-Kranz-Games

## Versand & Laden Juliuspromenade 11/68 97070 Würzburg

### SUPER NINTENDO

SN POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO	399,-
90 MIN. EUROP. PRIME GOAL	119,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124,-
BATMAN FOREVER	69,-
BIG SKY TROOPER	119,-
BREATH OF FIRE II	129,-
CASPER	119,-
CIRCUIT USA	109,-
CUTTHROAT ISLAND	114,-
DIRT RACE FX	129,-
DONALD IN MAUI MAL.	129,-
<b>DONKEY KONG COUNTRY 2</b>	<b>129,-</b>
<b>EARTH WORM JIM 2</b>	<b>119,-</b>
<b>FIFA SOCCER 96</b>	<b>109,-</b>
<b>HUNGRY DINOSAURS</b>	<b>99,-</b>
<b>INT. SS. SOCCER DELUXE</b>	<b>129,-</b>
<b>JOHN MADDEN 96</b>	<b>109,-</b>
LOST VIKINGS 2	109,-
<b>MECHWARRIOR 3050</b>	<b>114,-</b>
MEGA MAN VII	109,-
<b>MEGA MAN X2</b>	<b>109,-</b>
MICKY & MINNIE	109,-
<b>MICRO MACHINES 2</b>	<b>119,-</b>
NBA GIVE'N GO	119,-
NBA LIVE 96	109,-
<b>NHL HOCKEY 96</b>	<b>109,-</b>
PGA TOUR GOLF 96	129,-
<b>PINOCCHIO</b>	<b>129,-</b>
POPOITTO	89,-
PRIMAL RAGE	129,-
REALM	119,-
<b>SECRET OF EVERMORE (DT. T.)</b>	<b>109,-</b>
SUPER BC KID	79,-
<b>THEME PARK</b>	<b>119,-</b>
TURBO TOONS	89,-
<b>URBAN STRIKE</b>	<b>129,-</b>
WATERWORLDS	109,-
WAYNE GRETZKY	119,-
WEAPON LORD	124,-
WORLD MASTERS GOLF	109,-
<b>WORMS</b>	<b>119,-</b>
<b>WRESTLEMANIA ARCADE</b>	<b>114,-</b>
<b>YOSHI'S ISLAND - SMW 2</b>	<b>109,-</b>
ZOOP	64,-

### MEGA DRIVE

MD SONIC PACK (3 Spiele)	239,-
MEGA DRIVE SIX PACK	289,-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
<b>BUGS BUNNY</b>	<b>109,-</b>
COMIX ZONE	99,-
<b>SPOT GOES TO HOLLYWOOD</b>	<b>114,-</b>
<b>DONALD DUCK MAUI MALL.</b>	<b>109,-</b>
<b>EXPERTS (FEB)</b>	<b>109,-</b>
<b>EARTH WORM JIM II</b>	<b>114,-</b>
<b>FIFA SOCCER 96</b>	<b>99,-</b>
GARFIELD	109,-
<b>INDIANA JONES</b>	<b>109,-</b>
JOHN MADDEN 96	89,-
<b>LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)</b>	<b>109,-</b>

MARSUPLAMI	99,-
MEGA MAN WILY WARS	49,-
MICKY & MINNIE	109,-
MICRO MACHINES 96	119,-
<b>MISSION IMPOSSIBLE</b>	<b>114,-</b>
<b>NBA ACTION 95</b>	<b>39,-</b>
<b>NBA LIVE 96</b>	<b>99,-</b>
NHL HOCKEY 96	99,-
<b>PHANTASY STAR 4</b>	<b>109,-</b>
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109,-
STREET RACER	89,-
<b>STRIKER 2 (FEB)</b>	<b>109,-</b>
<b>THEME PARK</b>	<b>109,-</b>
TINY TOON ADVENTURES	29,-
<b>VECTOR MAN</b>	<b>89,-</b>
VIRTUA RACING	99,-
VR-TROOPERS	109,-
WATERWORLD	109,-
<b>WORMS</b>	<b>109,-</b>
<b>WRESTLEMANIA ARCADE</b>	<b>114,-</b>
ZOOP	54,-

### MEGA CD

MEGA CD MIT ROAD AVENGER	239,-
SPIELE AUF ANFRAGE	

### MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X	189,-
BLACKHAWK	99,-
<b>FIFA SOCCER 96</b>	<b>109,-</b>
KOLIBRI	119,-
<b>OUTPOST</b>	<b>109,-</b>
PRIMAL RAGE	99,-
<b>VIRTUA FIGHTER</b>	<b>119,-</b>
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119,-

### SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS; SEGA SATURN GRUNDGERÄT (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	599,-
MEMORY CARD	99,-
<b>MPEG-KARTE</b>	<b>329,-</b>
VIDEOPILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
<b>LENKRAD</b>	<b>119,-</b>
ACTION REPLAY SATURN	99,-
6 PLAYER ADAPTER	59,-
BACKUP MEMORY CARD 8MB	109,-
<b>ALIEN TRILOGY</b>	<b>99,-</b>
BLACKFIRE (MÄRZ)	99,-
BUG	99,-
CASPER	99,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
CONGO	109,-

CYBERIA	99,-
<b>DAYTONA USA</b>	<b>109,-</b>
DESCENT	99,-
ENDORFUN (MÄRZ)	89,-
FORMULA ONE (FEB)	109,-
<b>FIFA SOCCER 96</b>	<b>89,-</b>
GALAXY FIGHT	99,-
<b>GEX (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
HANG ON GP (FEB)	109,-
HI OCTANE	99,-
JOHNNY BAZOOKATONE	84,-
<b>MAGIC CARPET (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
<b>MYSTARIA - R. OF LORE (FEB)</b>	<b>109,-</b>
MYSTERY MANSION (KPL. DT.)	119,-
<b>NBA ACTION BASKETBALL (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
PANZER DRAGON	89,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
<b>RAYMAN</b>	<b>89,-</b>
<b>SEGA TENNIS (FEB)</b>	<b>99,-</b>
<b>SEGA RALLY (2 SPIELER)</b>	<b>109,-</b>
<b>SHELLSHOCK</b>	<b>109,-</b>
<b>SIM CITY 2000 (DEUTSCH)</b>	<b>99,-</b>
SLAM'N JAM (MÄRZ)	99,-
STREET RACER	89,-
TITAN WARS (MÄRZ)	99,-
THEME PARK	89,-
<b>THUNDERHAWK 2</b>	<b>99,-</b>
<b>TOSHINDEN REMIX (FEB)</b>	<b>99,-</b>
VICTORY BOXING	94,-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	144,-
VIRTUA HANG ON	109,-
<b>VIRTUA FIGHTER 2</b>	<b>109,-</b>
VIRTUA RACING	99,-
VIRTUA SNOOKER	99,-
<b>VIRTUA SOCCER</b>	<b>109,-</b>
<b>WING ARMS (FEB)</b>	<b>99,-</b>
WORLD CUP GOLF	99,-
<b>WORLD SERIES BASEBALL</b>	<b>94,-</b>
<b>WORMS</b>	<b>94,-</b>
X-MEN	99,-

### SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	579,-
ACTION REPLAY V2	69,-
LINK KABEL	49,-
<b>NEGCON CONTROLLER</b>	<b>89,-</b>
CONTROLLER	59,-
MEMORY CARD	49,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SPORTS (MÄRZ)	99,-
AIR COMBAT	89,-
<b>ALIEN TRILOGY</b>	<b>99,-</b>
<b>BEYOND THE BEYOND (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>

<b>CRONICLES OF THE SWORD (FEB)</b>	<b>99,-</b>
CYBER SPEED	89,-
CYBERIA	99,-
DESCENT	99,-
<b>DESTRUCTION DERBY</b>	<b>99,-</b>
DISCWORLD	89,-
<b>EXTREME GAMES</b>	<b>89,-</b>
<b>GALACTIC ATTACK</b>	<b>99,-</b>
GOAL STORM	99,-
<b>FIFA SOCCER 96</b>	<b>89,-</b>
HEBEREKE POPOITTO	99,-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	99,-
JACK IS BACK (MÄRZ)	109,-
JOHNNY BAZOOKATONE	84,-
JOHN MADDEN 96	89,-
NOVASTORM	99,-
<b>MAGIC CARPET (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
<b>MICKEYS WILD ADVENT. (FEB)</b>	<b>89,-</b>
MYST (FEB)	99,-
<b>OF WORLD INTERC. EXTRA (FEB)</b>	<b>99,-</b>
<b>PANZER GENERAL</b>	<b>89,-</b>
PARODIUS - DELUXE	89,-
PGA TOUR GOLF 96	89,-
PHILOSOMA (MÄRZ)	89,-
POWERSERVE	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAIDEN PROJECT	89,-
<b>RAN SOCCER</b>	<b>89,-</b>
<b>RAYMAN</b>	<b>89,-</b>
REVOLUTION X	99,-
RIDGE RACER	94,-
<b>RIDGE RACER REVOLUTION (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
<b>SHELLSHOCK</b>	<b>89,-</b>
SHOCKWAVE	89,-
SLAYER	89,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STREET RACER	99,-
STRIKER	99,-
<b>TEKKEN</b>	<b>99,-</b>
THEME PARK	89,-
<b>THUNDERHAWK 2</b>	<b>89,-</b>
TOP GUN	89,-
TOSHINDEN	89,-
<b>TOSHINDEN 2 (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
TOTAL NBA 96	99,-
TRUE PINBALL	99,-
TWISTED METAL	89,-
<b>VIEWPOINT (ENDE FEB)</b>	<b>89,-</b>
VIRTUAL SNOOKER	99,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
<b>WARHAWK</b>	<b>89,-</b>
WATERWORLD	99,-
WIPEOUT	99,-
<b>WING COMMANDER III (MÄRZ)</b>	<b>99,-</b>
WORLD CUP GOLF	89,-
<b>WORMS</b>	<b>94,-</b>
<b>WWF WRESTLEMANIA ARC.</b>	<b>94,-</b>
X-COM	89,-

### 3DO

GOLDSTAR-SET INKL. FIFA SOCCER 649,-	
SPIELE AUF ANFRAGE	

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



Fon: 0931 / 571601 oder 571606

# STREET FIGHTER ZERO

Die unendliche Geschichte kehrt dem Namen nach an ihren Anfang zurück. Street Fighter Zero enthält jedoch auch jede Menge Elemente aus allen bisher erschienenen Vertretern der Endlos-Saga plus einige völlig neue Komponenten wie z.B. eine innovative Kontermöglichkeit, dem sogenannten Zero Counter.



PHILIPP NOACK • ANREAS BINZENHÖFER



Die Mixtur beginnt bei den Fightern (Street Fighter, Street Fighter 2 und Final Fight mußten als Archiv erhalten) und setzt sich bis ins Kampfsystem fort. Hier hat Capcom auch die meisten spielerischen Neuerungen eingebracht: jeder Kämpfer ist nun in der Lage noch während des Blockens in die Offensive überzugehen (Zero Counter). Aus Killer Instinct wurde der Overhead Strike übernommen. Damit können Gegner, die sich kniend decken, überwältigt werden. Die aus Super Street Fighter 2 Turbo bekannte Super-Leiste läßt sich ab sofort in drei Stufen auffüllen, wodurch der Spieler die Wucht der Super-Attacken selbst beeinflussen kann. Ein Beispiel: Ryus Super Fireball trifft auf Stufe 1 dreimal, auf Stufe 2 viermal und auf Stufe 3 fünfmal (allerdings müssen dann auch jeweils zwei bzw. drei Buttons gleichzeitig gedrückt werden).

indizierte Mortal Kombat interessiert? Street Fighter Zero stürzt den Tester dahingehend in einen Gewissenskonflikt. Die Spielbarkeit ist über jeglichen Zweifel erhaben und sticht die meisten 3D-Konkurrenten locker aus. Anders die Grafik: kann man die Animation der Charaktere noch als mittelmäßig bis gut durchgehen lassen, fallen die Hintergründe durch farbliche Eintönigkeit, tödlich langweilige Zweidimensionalität und erschreckende Action-Armut negativ auf. Daß Capcom auch anders kann, zeigt eindeutig das Bio Hazard-/Resident Evil-Demo, das sich ebenfalls auf der Street Fighter Zero-CD befindet (vgl. Backstage in Fun Generation 1/96).

### Die Spielbarkeit ist nicht alles...

Auch die Optik trägt grundsätzlich einen nicht zu unterschätzenden Teil zum Gesamtspielspaß bei. Oder hätte sich sonst jemals irgendjemand für das spielerisch eher schwache, mittlerweile



System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	7+
Besonderheiten:	Memory Card, 3D Sound
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Avalon, Flying Arts
Veröffentlichung:	April
Ca. Preis:	99,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 9

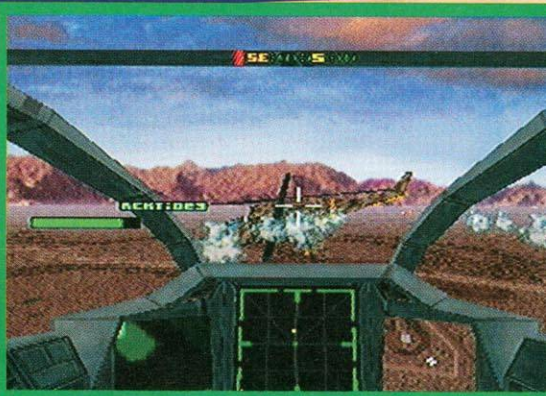
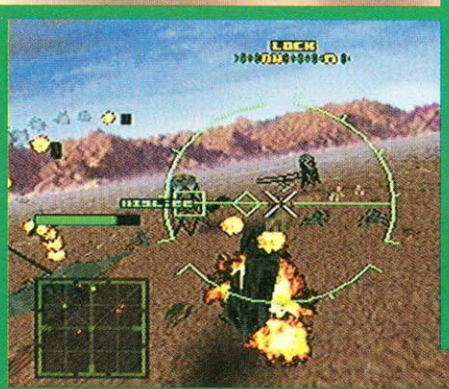
von 10

# Thunderhawk 2 FIRESTORM

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Parallel zur Saturn-Version entwickelte Core Design unter der Federführung von Marc Avory auch eine PlayStation-Version des Mega CD-Nachfolgers.

Wenn man je von einer 1:1-Konvertierung sprechen konnte, in diesem Fall trifft sie hundertprozentig zu. Mit einem AH-73M Thunderhawk bekämpft man in sieben Hauptmissionen Terroristen, Piraten oder Putschisten. Die Einsatzorte reichen von Südamerika über das Krisengebiet Nummer 1 im Nahen Osten bis hin zum südchinesischen Meer. Ein kurzes Briefing zeigt die primären Ziele, entsprechend wird der Heli vor dem Start mit Missiles oder Bomben aufgerüstet. Aus drei Perspektiven, die zu jedem Zeitpunkt eines Angriffs gewechselt werden können, attackiert man Gegner oder Gebäude, die es bei Volltreffern mit bombastischen Explosionen in ihre Polygoneile zerlegt. Nach jedem Auftrag winkt ein Paßwort, unabhängig davon, ob alle Ziele zerstört wurden.



## Eliteflieger

Bis auf das Intro, das dank JPEG-Unterstützung in bestechender Qualität über den Screen flimmert, ist die PlayStation-Version mit der des Saturn absolut identisch. Wirken die fraktalen 3D-Landschaften aus der Nähe besehen detailliert und realistisch, sind weiter entfernte Objekte durch den verspäteten Grafikaufbau dagegen kaum auszumachen. Für Action-Puristen ist Thunderhawk 2 trotzdem allererste Wahl, denn spielerisch zieht der 3D-Shooter alle Register des Genres. Hat man die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung erst einmal intus, kämpft man sich gebannt vor dem Screen sitzend von einer Mission in die nächste. Taktisches Geplänkel ist nur selten gefragt, gewagte Flugmanöver und Zielgenauigkeit bestimmen vorrangig über Erfolg oder Fehlschlag.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**8** von 10



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	27
Besonderheiten:	Paßwort, dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Core Design
Entwickler:	Core Design
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

# ShockWave

## ASSAULT

Die Invasion scheint ein voller Erfolg zu werden.

Zumindest die Streitkräfte der Erde wurden fast völlig aufgerieben.

Die UNS Omaha unter dem Oberbefehl ihres rauhbeinigen Commanders Tom Crane zieht mit ihrem F177-Geschwader alleine auf verlorenem Posten ihre Kreise im Orbit und sieht sich deshalb gezwungen auf Rookies als Kampfpiloten zurückzugreifen.

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Ein erstaunlich routiniert gefilmtes bzw. gerendertes Science Fiction-Video footage mit einer Gesamtlänge von über 50 Minuten, das selbst Wing Commander III Heart Of The Tiger zur Ehre gereichen würde, knüpft an diesen Handlungsfaden an und läßt allmählich die eigentlichen Motive für die Invasion anklingen. Nur soviel: Die Erde ist den Außerirdischen ein bereits vertrauter Planet...

### Destroy, destroy, destroy

Gerade aus der Kadettenschule eingetrudelt und ohne jegliche Kampferfahrung, stürzt sich Wildcard ins Getümmel, argwöhnisch beäugt von der unterkühlten Alana Stewart und seinen Gefährten Houser, Boomer, Scott, Alomar und Chang. Tatkraftige Unterstützung bekommt der Spieler zunächst nur von ICE, die ihm ohne zu zögern die einzelnen Mission Objectives brieft. Das Spektrum reicht von Search & Destroy-Aufträgen bis hin zu Rettungs-, Begleitschutz- oder Kamikaze-Missionen in höheren Levels. Vor allem die Refueler sorgen für den nötigen taktischen Einschlag. Je nach Leistung des Spielers - es empfiehlt sich zivile Ziele möglichst unbeschadet zu lassen und sich primär auf

die Mission Objectives zu konzentrieren, statt sich jeden einzelnen Gegner vorzunehmen - tauchen zum Teil sogar getarnte Refueling Drones auf, an denen man andocken sollte, um seine Schild-, Laser-, Fuel- und Raketenvorräte aufzufrischen.

### Next Generation-würdig

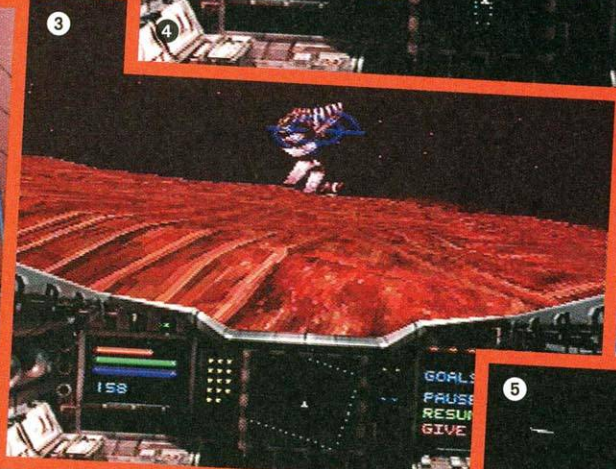
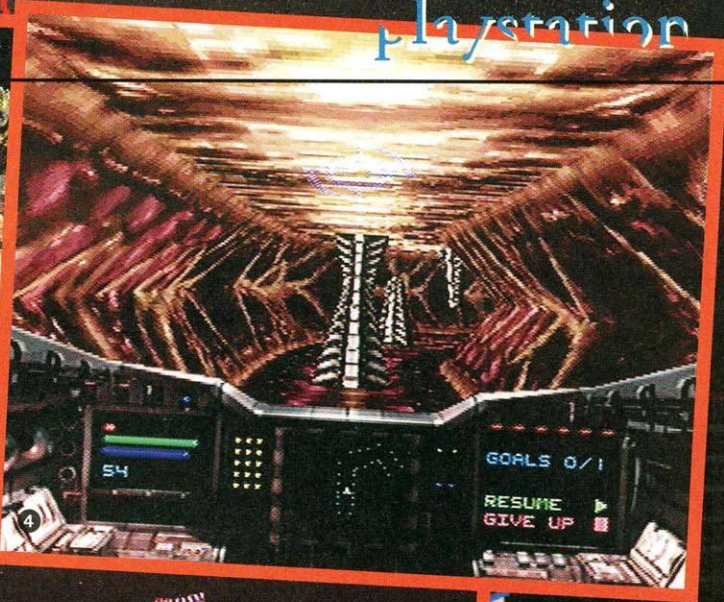
Bemerkenswert an Shock Wave Assault - die Mission CD Operation JumpGate ist in der PlayStation-Version

enthalten und darüber hinaus eigenständig spielbar - sind neben den Videosequenzen, die die tiefgründige Handlung tadellos aufgreifen, vor allen Dingen die butterweiche Steuerung des F177-Jägers, die vielfältigen Missionen



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	16+
Umsetzungen:	Saturn
Besonderheiten:	Memory Card, Dolby Surround
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	OIT
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM





und die auffällig durchdacht platzierten Gegnerformationen, deren Verhalten deutlich differiert. Gegenüber dem 3DO-Original wurde der Schwierigkeitsgrad etwas entschärft: wer in der vorliegenden Version ein Mission Objective nicht erfüllt, steigt ohne den Verlust eines Continues am letzten Checkpoint wieder ein. Das Full Motion Video-Material wirkt zudem etwas feiner aufgelöst, und die FX wurden merklich überarbeitet. Natürlich muß man eingestehen, daß die Grafik fast 1:1 übernommen wurde. In Sachen Fun-Faktor zählt Shock Wave Assault abgesehen von Starfighter für das 3DO und Cybermorph auf dem Jaguar gleichwohl zweifellos zu den spektakulärsten und vielschichtigsten Shootern der nächsten Generation, zumal der Umfang fast RPG-Niveau erreicht. Die recht langwierigen Nachladezeiten kann man bei einem CD-Produkt verschmerzen.

1 Los Angeles: Wer im Eifer des Gefechts eine einzige Satellitenschüssel an Stelle der Power Cells mit Lasergarben eindeckt oder an einem Gefängnis vorbeischnappt, darf das Mission Objective wiederholen. 2 Utah: Egg Sites explodieren auch, wenn man die sie bewachenden Panzer unter Beschuß nimmt. Swarms lassen sich am besten ausschalten, wenn man die Sphäre zerstört, die sich nicht bewegt, - oder einfach die Thrusters zündet und an ihnen vorbeizieht, denn den Verfolgern geht schnell der Treibstoff aus. 3 The Moon: Auf dem sich kilometerlang erstreckenden Mutterschiff empfindet es sich, den Gegnern nicht die innen eigentlich gefährliche Beschäftigung zu schenken, sondern sich stets mit gezündeten Nachbrennern auf der Anhöhe aufzuhalten. 4 Congo: Wenigstens einen Steel Fang zerstören, Nitros rein und... beten. 5 Milk Run: Wer Invasion Earth durchspielt, den erwartet nach dem Abspann ein Bonuslevel mit Milchrüten, Bohnenrosen, fliegenden Windmühlen und langhainigen Müdels. 6 Iran: „Nur“ ein Mission Objective erwartet den Spieler hier: Beschützt das Schiff der Wissenschaftler auf ihrem Weg zu den Alien-Artefakten!



# FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 8

von 10

# ROAD RASH

Anyone can dream:  
Electronic Arts' Road  
Rash appelliert an  
menschliche Urtriebe  
und anarchistische  
Biker-Fantasien glei-  
chermaßen.



MARTIN WEIDNER • BASTIAN LURZ

Ein Geschwindigkeitsrausch ohne-  
gleichen, läßt man wohl nur hier Cops  
voll auflaufen, schwärmt mit Baseball-  
schlägern und Ketten auf Gegner ein,  
bringt harmlose Fußgänger und Flag  
Girls zu Fall oder setzt mit 175 mph  
selbstmörderisch über Kuppen hinweg,  
um... eine Bilderbuchlandung hinzule-  
gen.

## High speed thrill

Road Rash wirkt zwar hochgradig  
unrealistisch, ist aber dessen ungeach-  
tet, oder vielleicht gerade deshalb, so  
unbändig motivierend. Das äußert  
feinfühliges Fahrverhalten und die liebe-  
voll ausgearbeiteten fünf Parcours trei-

werden, um sich in Olley's Scoot-A-  
Rama unter den in drei Klassen einge-  
teilte 15 Dream Machines das 40.000\$  
Nitro-Bike zu sichern, denn der  
Schwierigkeitsgrad wird ab dem vierten  
Level sehr harsch und im fünften noch  
einmal deutlich gesteigert. Hier wird  
endgültig die Spreu vom Weizen  
getrennt. Um sich für einen dieser  
Kurse noch unter den ersten Drei zu  
qualifizieren und letzten Endes den  
Rash Cup in Empfang zu nehmen, ist  
schon exakte Streckenkenntnis entschei-  
dend, für wüste Handgemenge bleibt  
keine Zeit mehr.

## This time it's for real

Wer in den 32-Bit-Versionen keine  
latenten Aversionen entwickelt, sei es  
gegen Cop O'Leary oder Public Enemy  
No.1, dem wird die einzigartige  
Atmosphäre eines Road Rash wohl für  
immer verborgen bleiben. 600 nahezu  
photorealistische Objekte on-screen,  
über 30 Minuten Video footage, darun-  
ter Biker-Sequenzen und Grunge von  
A&M-Größen zaubern eine realistische  
Effektkulisse hervor und ziehen einen  
mitsamt dem beeindruckend flüssigen  
Grafikaufbau förmlich in ihren Bann.  
Gegenüber der 3DO-Fassung wurden  
die Videosequenzen etwas feiner auf-

gelöst und die  
Motorengeräusche  
überarbeitet, bei  
den Cops hat EA  
hingegen mit einer  
regelrechten Heul-  
boje geschludert, auch die Nachlade-  
zeiten arten quälend lange aus. Auch  
wenn die vorliegende, grafisch nahezu  
1:1-Konvertierung das Potential der  
PSX-Hardware sicherlich nicht ausreizt,  
in Sachen Gameplay zeigt Road Rash  
der Motorradrennspiel-Konkurrenz ein-  
deutig, woher der Wind weht, und das  
schon seit September '91.



System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	25
Besonderheiten:	Memory Card, Dolby Surround
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Monkey Do Prod.
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	März
Ca. Preis:	109,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●● 8 von 10





# NHL Face Off

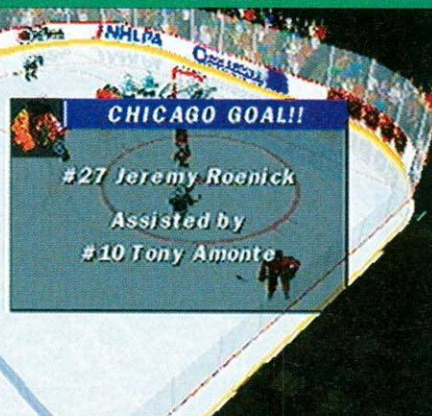


Electronic Arts hat NHL 96 sowohl für Saturn als auch für PlayStation aufgrund mangelnder Produktqualität gecancelt, erst Ende 1996

STEPHAN GIRLICH • JULIAN OSSENT

soll eine ausgereifte Version die Fans begeistern.

Doch hält sich die Trauer der Eishockey-Sympathisanten in Grenzen: für den Saturn ist mit NHL All Stars schon seit Dezember eine Simulation erhältlich, und NHL Face Off stellt nun den ersten Vertreter für die PlayStation. Dessen Spieldesign orientiert sich an EAs 16-Bit-Konkurrenz: 26 Originalteams mit allen Kufen-Cracks, die üblichen Spielmodi, Manageroption (eigene Spieler kreieren, Transfer) und natürlich Statistiken bis zum Abwinken. Für die Spiele selbst stehen Next Gene-



CHICAGO		TOTAL	SAN JOSE	
2	SCORE	0	0	
21	SHOTS ON GOAL	9	9	
7%	SHOOTING PCT.	0%	0%	
0 / 4	ONE TIMERS	0 / 7	0 / 7	
6	PENALTY MINUTES	0	0	
6	FACEOFFS	2	2	
43	CHECKS	18	18	
60%	PASSING PCT.	50%	50%	
0 min. 4 sec.	ATTACK ZONE	4 min. 42 sec.	4 min. 42 sec.	

ration-like vier Perspektiven zur Wahl (seitlich, vertikal, diagonal und Helmkamera), zum Wechseln muß allerdings extra ein Menü aufgerufen werden. Während die Kamera-Variante direkt auf dem Eis nicht mehr als eine nette Spielerei ist, bestechen die restlichen drei allesamt durch eine hervorragende Übersichtlichkeit. Weitere Pluspunkte heimst sich NHL durch sauber animierte Sprites ein, die sich im eisigen Untergrund sogar spiegeln.

### Einfach gut!

Cooler Grafik, phantastische Soundkulisse, easy Gameplay - NHL Face Off überzeugt nahezu hundertprozentig. Einzig der Steuerung wegen erhitzen sich die Gemüter. Nicht weil sie etwa ungenau oder schwammig wäre, sondern weil sich die Aktionen in der Offensive auf Paß und Schuß beschränken. Wer nun aber stereotypes Gameplay vermutet, wird schnell eines besseren belehrt. Äußerst variabel kombiniert man sich von Chance zu Chance, wobei sich die Konsolengegner je nach Schwierigkeitsgrad mäßig bis gnadenlos zur Wehr setzen. NHL Face Off gehört zu der Sorte von Spielen, deren Funfaktor nur noch durch den Suchfaktor übertroffen wird.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

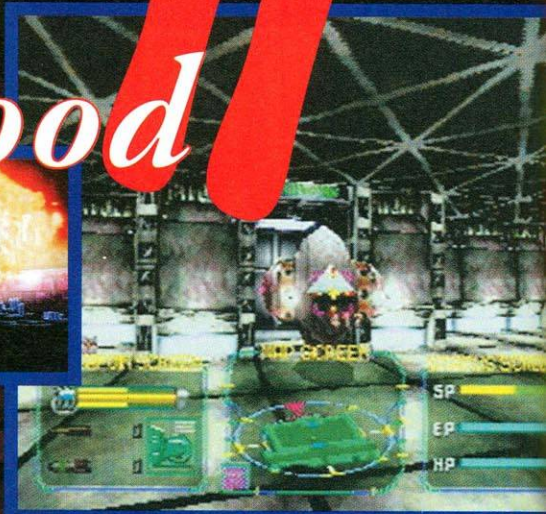
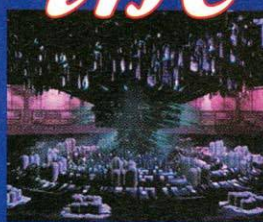
**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 9 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●● 9 von 10



- System: PlayStation
- Genre: Sports
- Spieler: 1-2
- Besonderheiten: Memory Card
- Hersteller: SCE
- Entwickler: SCE
- Testmuster: Flying Arts
- Veröffentlichung: 1. Quartal
- Ca. Preis: 99,- DM

# KILEAK *the blood* !!



**Dem Multikonzern Bifross steht im Jahr 2065 das Wasser wieder bis zum Hals. Nach der South Base-Katastrophe am Südpol vor knapp 30 Jahren ist diesmal die gigantische Firmenzentrale selbst der Ausgangsort allen Übels.**

STEPHAN GIRLISCH • STEFAN HELLERT

Die genaue Story können wir aufgrund der japanischen Testversion nur erahnen. Wie schon im ersten Teil scheint erneut ein außer Kontrolle geratener Genversuch Auslöser der mißlichen Lage zu sein. Doch wen interessiert im Grunde die Geschichte, wenn wie im ersten Teil mäßige Technik (abgesehen von Zwischensequenzen und Steuerung) und stupider Spielablauf jegliches Fun-Potential fast im Keim ersticken? Genki hat sich diesen Umstand zu Herzen genommen, denn Kileak 2 übertrifft seinen Vorgänger tatsächlich um Längen. Das Erkunden der sieben riesigen und abwechslungsreichen Texture Mapping-Level verläuft PlayStation-gerecht ohne jegliche Geschwindigkeitseinbußen und absolut flüssig. Über Aufzüge gelangt man in verschiedene Ebenen und löst an allen Ecken und Kanten einsteigerfreundliche Rätsel. Ein Bewegungsscanner kündigt die etwas intelligenter attackierenden Metalfeinde an, mittels Auto Mapping-Funktion fällt es leicht, den rechten Weg zu finden. Ab dem vierten Level schlüpft man in einen neuen, größeren, schnelleren und härteren Mech. Endgegner sowie Story werden wie gehabt

durch ansehnliche Full Motion Video-Sequenzen angekündigt bzw. weitergestrickt.

## Shorty

Kileak The Blood 2 wirkt bei weitem nicht mehr so steril und clean wie das Original, auch wenn weiterhin „nur“ auf Roboter geschossen wird. Doch trotz dichter Atmosphäre, ausgefeilter Technik und exakter Steuerung verpaßt Genkis zweiter Versuch eine höhere Wertung letztendlich wegen dem zu geringen Spielumfang (effektiv ca. 4h), ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte Abhilfe geschaffen. So geht nach dem ersten Durchspielen leider jeglicher Ansporn flöten.



### KILEAK, THE BLOOD 2 Reason in Madness

System:	PlayStation
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	7
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Sony Music
Entwickler:	Genki
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	2. Quartal
Ca. Preis:	99,- DM



## FUN POINTS

### GRAFIK

8 von 10

### SOUND

8 von 10

### GAMEPLAY

9 von 10

### RATING

7 von 10



# Panzer General

Hobbystrategen aufgepaßt! Wer eine echte Herausforderung sucht, die ihn sicherlich lange bei der Stange halten wird, sollte ein kritisches Auge auf diesen dicken Brocken werfen.

Panzer General bietet ähnlich Segas World Advanced Military Commander eine schon fast erdrückende Vielfalt an Fahrzeugen und historischem Tiefgang. So ziemlich jede Einheit, die wirklich im zweiten Weltkrieg auf deutscher oder alliierter Seite im Einsatz stand, wurde in das Programm aufgenommen. In den Einzel-Szenarien könnt Ihr wählen, welche der beiden Kriegsparteien Ihr übernehmen möchtet, im Kampagnen-Modus jedoch darf man nur als deut-

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLIERT

scher General eingreifen, wobei sogar ein Kriegsgewinn im Bereich des Möglichen liegt. Gezogen wird in Runden auf einer Hexadezimal-Spielkarte, wobei innerhalb eines Zuges die Einheiten sich sowohl bewegen als auch angreifen dürfen. Während der Kämpfe gewinnen die Truppen an Erfahrung und dadurch an Schlagkraft, was sie vor allem in den Kampagnen äußerst wertvoll macht, da Ihr sie nach dem Abschluß eines Szenarios in die nächste Karte mitnehmen dürft. In einer vorgegebenen Anzahl von Turns muß das Einsatzziel, meist die Einnahme oder Verteidigung bestimmter Städte, erreicht sein; gelingt das nicht, wird man kurzerhand entlassen. Für siegreiche Schlachten erhaltet Ihr Prestige-Punkte, mit denen neue Waffen erworben und angeschlagene Einheiten repariert werden können.

## ■ Trocken und schlicht

Grafik und Sound kann man getrost als mittleren Skandal bezeichnen, wer einmal die brillanten Zwischensequenzen von Segas Konkurrenzprodukt gesehen hat, wird hier bei soviel trockener Lieblosigkeit ganz schön belämmert aus der Wäsche schauen. Spielerisch jedoch kann Panzer General mit World Advanced Military Commander annähernd mithalten, einzig der durch die unglaublich knapp kalkulierte Zugbegrenzung fast schon unfaire Schwierigkeitsgrad und die umständliche Benutzerführung verhindern eine Wertung im Bereich „sehr gut“.



System: PlayStation  
 Genre: Strategie  
 Spieler: 1-2  
 Besonderheiten: Memory Card  
 Umsetzungen: Saturn  
 Hersteller: Mindscape  
 Entwickler: SSI  
 Testmuster: Flying Arts, Mindscape  
 Veröffentlichung: Februar  
 Ca. Preis: 99,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 3 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 2 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 8

von 10

# Two-Ten Kaku

2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.2-10.

MARTIN WEIDNER • BASTIAN LURZ

**Der Namensgeber dieses Shooters ist ein berühmter Turm in der japanischen Stadt Osaka. Die geistreiche Mission des Spielers ist es, Osaka über fünf kurze Level hinweg gegen Space Invaders zu verteidigen oder aber auch die Entwickler von Sony Music über Wasser zu halten, denn sonderlich originell ist Two-Ten Kaku nicht gerade.**

Daß Erinnerungen an Seibu Kaihatus Raiden Project wach werden, kann man angesichts eines traditionell vertikal scrollenden 2D-Shooters sicherlich verschmerzen, nicht aber die miserable Realisierung dieses Abklatsches.

## Belangloses Gemetzel

Die unaufhörlich nahenden Gegner verhalten sich äußerst plump und sind oft armselig animiert: kein Vergleich zu in Ehren ergrauten 16-Bit-Klassikern wie Musha Aleste. Bei voll ausgebauten Waffensystemen wird es zum Teil sehr schwierig, vom eigenen Sperrfeuer oder von Smart Bombs verdeckte gegnerische Schüsse auszumachen und gebühlich auszuweichen. Die Hintergründe sind darüber hinaus alles andere als auf eine Next Generation-Konsole zugeschnitten und Special FX wie Parallax Scrolling oder heranzoomende Sprites mehr als spärlich. Zumindest die vier Waffenugrades sind recht breit gefächert, die spielerischen Unterschiede zwischen den drei Schiffen halten sich jedoch in Grenzen. Wer sich immer noch der trügerischen Hoffnung hingibt, je nach ausgewähltem Vehikel verschiedene Zwischen- und Abspänne zu Gesicht zu bekommen, wird bitter enttäuscht werden. Die Zwischensequenzen sind fast identisch, und nach dem Durchspielen erwartet den Spieler... die Hall of fame. Daß im formelhaften 2D-Shooter-Genre noch Leben enthalten ist, beweisen Taitos Galactic Attack und Sony Computer Entertainments Philosoma hinreichend mit neuen Ansätzen und klassischen Tugenden zur Genüge. Für Fossile wie Two-Ten Kaku hingegen wird die Luft immer dünner, und das nicht erst seit Einführung der Next Generation-Konsolen.



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	6
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Sony Music
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



## FUN POINTS

### GRAFIK

●●●●●●●●●● 4 von 10

### SOUND

●●●●●●●●●● 5 von 10

### GAMEPLAY

●●●●●●●●●● 5 von 10

### RATING

●●●●●●●●●●  
**4** von 10

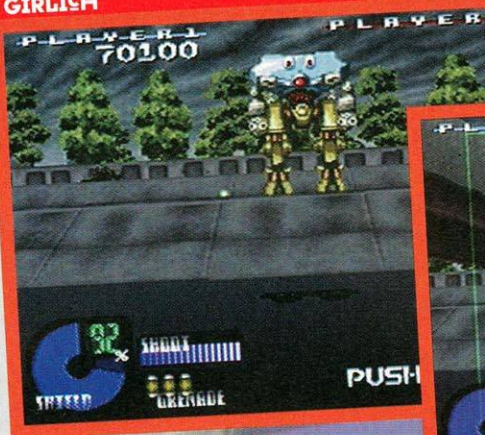


# Horned Owl

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

**Segas Virtua Cop ist für viele Arcade-Fans ein Argument, sich für den Saturn zu entscheiden. Kann Sony mit seinem Lightgun-Spiel dagegenhalten?**

Jeder Invasion seine Spezialeinheit! Das Einsatzkommando Horned Owl mit dem jugendlichen 21 Jump Street-Flair hat es nicht mit pubertierenden Drogendealern, sondern mit dem Angriff einer Roboterarmee aus dem All zu tun. Ryo Kuroto und Marco Antneli werden abkommandiert, dem Feind entgegenzutreten, ihn auf sein Schiff zurückzujagen und dieses zu vernichten. Das Team verfügt einzig über Laserwaffen mit Granatwerfer, respektive der Spieler über die mitgelieferte Pistole von Konami. Wie bei allen Vertretern dieses Genres ist der Weg durch einen interaktiven Film vorgegeben und die Gegner treten, je nach Schwierigkeitsgrad, mehr oder weniger geballt auf. Schon die einstimmenden Filmsequenzen machen klar, daß sich die Macher eng an der Tradition japanischer Anime-Filme orientierten: skurrile Roboterwesen in einem apokalyptisch



anmutenden Szenario, ausgebrannte Hochhäuser im Zwielficht des bedrohlich gelb-violetten Himmels. Im Inneren der Betonklötze beschreitet man düstere Gänge und reagiert auf die plötzlich hervorsprechenden Eindringlinge. Am Ende jedes Abschnittes wartet zumeist ein Mechwarrior-artiges Gebilde mit besonders starken Geschützen. In der folgenden Einsatzbesprechung bekommt man ein Rating ausgesprochen, unabhängig vom persönlichen Abschneiden werden Schildenergie und Granaten vor jedem neuen Level wieder voll aufgefüllt.

## ■ Und ewig grüßt der Roboter

Müßte man Horned Owl als Film besprechen, würde man gewaltige Längen attestieren, die wenig abwechslungsreichen Bilder bemängeln, ebenso die stereotype und kaum vorhandene dramaturgische Leistung. Endlose Reihen der immer gleichen, langweiligen Gegner, deren Stärke nur aufgrund ihrer großen Anzahl vorhanden ist, bieten keinen Platz für Spannungselemente. Endgegner ohne besonderen Reiz oder anspruchsvolle Strategien verstärken die Gleichförmigkeit, und sogar der finale Bösewicht beißt nach drei bis vier Granaten in den Fußboden seines sich in Auflösung befindlichen Metalica-Schiffes. Zurück bleibt diese Leere, die man von einem unbe-

friedigenden Kinoerlebnis kennt. Segas Spielhallenrenner lebt vor allem von seiner Dauermotivation, der Plot reizt immer wieder zu einem Spiel, während nach einmaligem Durchspielen dieses Titels und dem Testen des Zwei-Spieler-Modus nur Langeweile bleibt und die Hoffnung, die einwandfrei funktionierende Lichtpistole in zukünftigen Titeln wiederverwenden zu können. Im Augenblick geht der Punkt ganz klar an den Saturn.



**System:** PlayStation  
**Genre:** Shoot'em Up  
**Spieler:** 1-2  
**Level:** 5  
**Besonderheiten:** inkl. Light Gun, Maus  
**Hersteller:** Sony C.E.  
**Entwickler:** Sony C.E.  
**Testmuster:** Flying Arts  
**Veröffentlichung:** März  
**Ca. Preis:** K.A.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

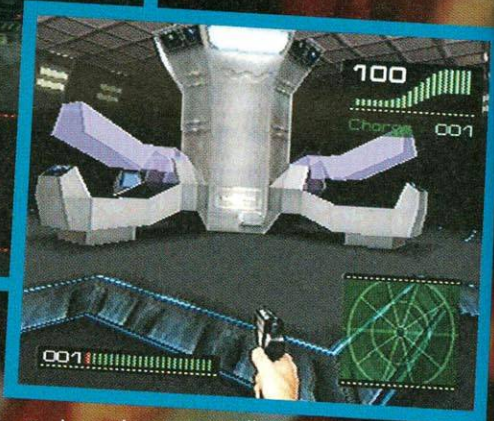
**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10



# ALIEN TRILOGY

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

**Alien 4... Selbst vage Andeutungen in der Fachpresse ufern innerhalb der Alien-Fangemeinde zu den verworrensten Spekulationen aus: Sigourney Weaver als reinkarnierte Ripley? Ridley Scotts Endlosserie in den letzten Zügen?**



Viel Wirbel um einen '79er Science Fiction-Streifen, der sich damals auf der Höhe seiner Zeit befand und heute zu den Klassikern des Genres zählt.

## ■ Fruchtbarer Nährboden

Hinreichend Stoff für eine dem Inhalt der Trilogie würdige Umsetzung auf den Next Generation-Konsolen: als Grafikdemo von Acclairs Advanced Technology Group (ATG) bereits auf mehreren Messen zu sehen, kristallisierte sich Alien Trilogy nun als potentielles Vorzeigeprodukt heraus. Entwickelt

von Probe, arbeitete ein allein 25köpfiges Team in Acclairs New Yorker Studios mit Motion Capture Technology an den Animationsphasen der 3D-Sprites. Das aufwendige Intro kommt der beklemmenden, trostlosen Stimmung des Films bereits sehr nahe: Ripley, isoliert, aufgewühlt und erregt auf dem Weg in die erste Sektion des LV426 Koloniekomplexes.



System:	PlayStation
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	35
Besonderheiten:	Paßwort, Memory Card, Dt. Texte
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Ende Februar
Ca. Preis:	109,- DM





Umsetzung der Charaktere verschärfen diesen Eindruck. Man fühlt sich binnen kürzester Zeit in Ridley Scotts bizarre Welt hineinversetzt. Wünschenswert wären lediglich ein Death Match Mode via Link-up und einige zutiefst verschachtelte Missionen gewesen; neben George Lucas' Star Wars-Saga wohl die verkaufsträchtigste Lizenz schlechthin und auch spielerisch ein potentieller Longseller.

**Play the game**

Die Ladezeiten werden geschickt mit der Einblendung des ersten Mission Briefings kaschiert, „We're loading, we're loading“-screens, wie bei so vielen anderen CD-ROM-Titeln üblich, gehören der Vergangenheit an - wie hoffentlich für den Spieler auch bald die Standardwaffe, eine 9mm Handgun: eine elegante Waffe aus zivilisierteren Tagen, aber ineffektiv und gegen Aliens fast aussichtslos. Shot Guns und Pulse Rifles sind schon deutlich ausgelegener und den Gegnern angemessen. Flame Thrower, Smart Gun und Puls Grenades vervollständigen das

extensive Arsenal. Unter den Extras kommen einem neben der Automap-Funktion insbesondere der Motion Tracker zu gute: Face Huggers tauchen flüchtig auf dem Radar auf und fallen den Spieler an, um gleich darauf wieder kopflos zu entschlüpfen...

**In space no one can hear you scream**

FUN GENERATION bekennt: Wir haben gesündigt, wir sind verseucht und ... wir kennen keine Reue. Während andere sicherlich die fehlenden Neuerungen bemängeln, geben wir offen zu, daß sich Alien Trilogy verdammt nahe an einigen id Software-Titeln orientiert, und daß es uns gerade deshalb so gut gefällt. Als Lt. Ripley durch die dämmrigen Gänge zu schleichen, behutsam um die nächste Ecke zu lugen und angesichts oft restlos verbrauchter Munition auch mal hektisch die Flucht zu ergreifen, erzeugt eine Atmosphäre, die nervenzerfetzender kaum sein könnte. Fieberhafte Licht-/Schatteneffekte, düstere Zwischensequenzen und eine sehr authentische



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

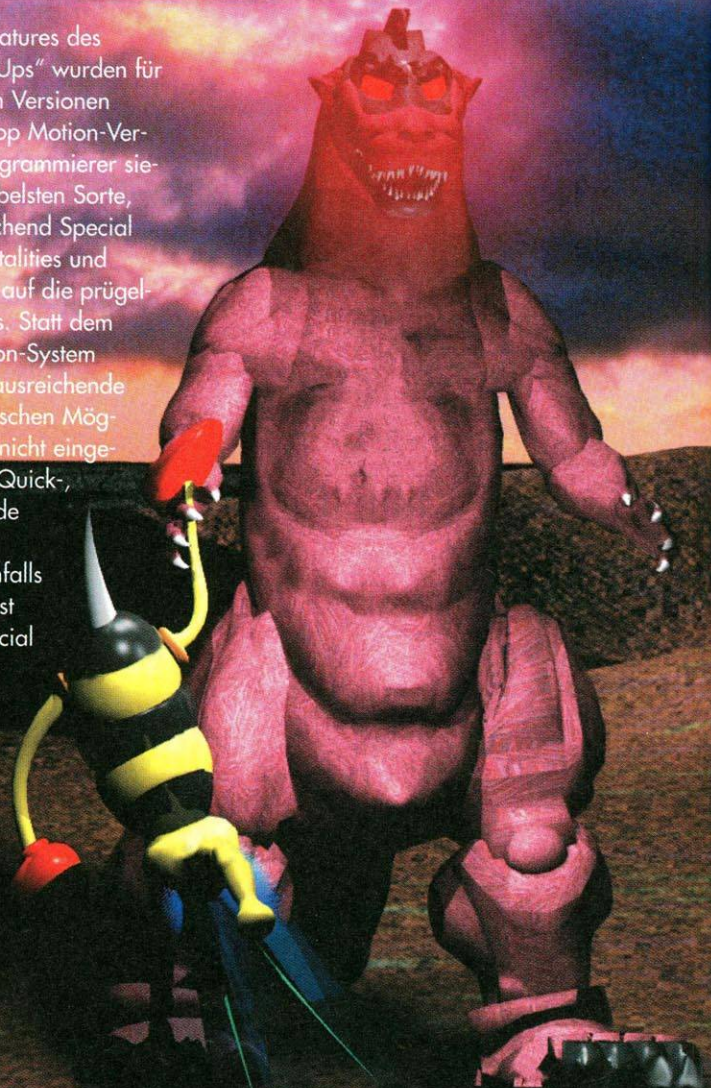
# Primal Rage

PHILIPP NOASK • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

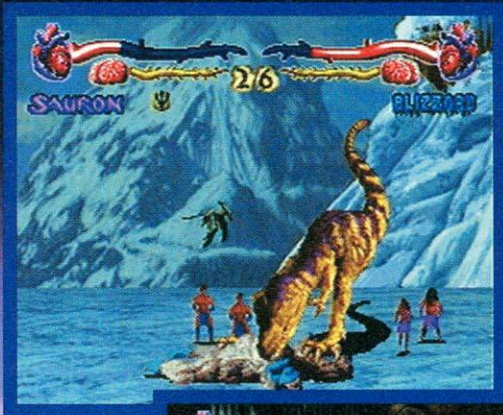
**Was wäre, wenn Michael Schumacher auf Ferrari Weltmeister würde? Was wäre, wenn Helmut Kohl 1998 erneut zum Kanzler gewählt werden würde? Was wäre, wenn Shell die Brent Spar doch noch versenken würde? Fragen, auf die Primal Rage nun wirklich keine Antwort geben kann, höchstens auf diese: Was wäre, wenn Dinosaurier auf dieser Welt herrschten?**



Sämtliche Arcade-Features des „Jurassic Park-Beat'em Ups“ wurden für die beiden vorliegenden Versionen übernommen: mittels Stop Motion-Verfahren kreierten die Programmierer sieben Urzeitviecher der übelsten Sorte, verpaßten ihnen ausreichend Special Moves, Combos und Fatalities und ließen sie anschließend auf die prügelspielende Zielgruppe los. Statt dem herkömmlichen Six-Button-System entschied man sich für ausreichende vier Knöpfe, die spielerischen Möglichkeiten sind dadurch nicht eingeschränkt: eine Taste für Quick-, eine für Fierce- und beide gleichzeitig für Strong-High/Low-Attacks. Ebenfalls etwas anders als der Rest präsentiert sich das Special Move-Konzept. Bei Primal Rage hält man zunächst die entsprechenden Buttons gedrückt und führt danach erst die passende Joystickbewegung aus.







System: PlayStation, 3DO  
 Genre: Beat'em Up  
 Spieler: 1-2  
 Level: 8  
 Besonderheiten: 6 Button Pad (3DO)  
 Umsetzungen: Saturn, Jaguar CD, Mega Drive 32x  
 Hersteller: Time Warner  
 Entwickler: Probe Ent.  
 Testmuster: Flying Arts  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- / 109,- DM

**PlayStation conquers!**

Der gravierendste Unterschied zwischen 3DO- und PlayStation-Rage ist sicherlich die optische Komponente: auf Sonys Flaggschiff sind die Dinos nahezu doppelt so groß wie ihre 3DO-Kollegen, außerdem wirken die Backgrunds plastischer und scrollen bedeutend flüssiger. Dubioserweise fehlen dafür auf der PlayStation die kleinen Render-Intros. Vom rein spielerischen Standpunkt aus gesehen stellen beide Fassungen akzeptable Coin Op-Konvertierungen dar, obwohl die tadellose Kontrolle des Automaten, bedingt durch ein ungeeignetes Joypad-Design, nicht (annähernd) erreicht wird.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**

PlayStation: 6 von 10  
 3DO: 5 von 10

**SOUND**

PlayStation: 6 von 10  
 3DO: 6 von 10

**GAMEPLAY**

PlayStation: 6 von 10  
 3DO: 6 von 10

**RATING**

6 von 10 PlayStation  
 5 von 10 3DO





# Foes of Ali



**7. Runde, noch 40 Sekunden: Eine pfeifende Links-Rechts-Kombination trifft ihr Ziel, der folgende Uppercut untergräbt Fraziers Deckung und der Riese fällt. ... 8 ... 9 ... 10 ... K.O.; Ali hat erneut seinen Titel verteidigt; fly like a butterfly, sting like a bee.**



System: 3DD  
 Genre: Sports  
 Spieler: 1-2  
 Level: 17  
 Besonderheiten: Backup-Booster  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Entwickler: Gray Matter  
 Testmuster: EA / Flying Arts  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 109,- DM

Um genau diesen Muhammad Ali, alias Cassius Clay, der zu seinen Bestzeiten wohl auch die heutigen Schwer-

**JULIAN OSSENT • HOLGER GÖBMMANN**

gewichtsweltmeister reihenweise ins Reich der Träume geschickt hätte, dreht sich EA Sports neuester Titel. Zwischen Ali und neun seiner bekanntesten Gegner darf man wählen, um dann entweder in Einzelmatches oder in einem Turnier zu beweisen, wer der wahre Herr im Ring ist und die WM-Krone mit Stolz tragen kann. Ist das nicht mehr herausfordernd genug bietet das Spiel noch einen Career Mode, in dem 17 der größten Kämpfe im Leben Alis nachgespielt werden, verständlicherweise darf man hier nur mit Clay selbst antreten. Nach der Wahl des Boxers und einer der etlichen Boxarenen befindet man sich auch schon im Ring, um endlich die Fäuste sprechen zu lassen. Für die perfekte Übersicht könnt Ihr Euch eine der 21 mehr oder weniger sinnvollen Kameraperspektiven aussuchen, von der unserer Meinung nach die Custom-Option am besten spielbar ist. Das Schlagrépertoire beschränkt sich auf zehn Offensiv- und fünf Defensivaktionen, Kombinationen à la Street Fighter sind nicht verfügbar.

## ■ Blaues Auge

Grafik und Sound von Foes Of Ali sind nicht unbedingt weltmeisterlich. Zwar zoomt und dreht sich die Kamera

schön, aber die Gesichter der Kontrahenten sind teilweise etwas sehr zweidimensional, und mit diesen Oberarmen hätte Ali selbst im Fliegengewicht nichts auf die Reihe gebracht.

Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, doch erst einmal erlernt lassen sich Schlagkombinationen genau ausführen, einziges Manko: je härter der Fighter angeschlagen ist, desto länger muß man den Joypadknopf gedrückt lassen, um eine Aktion auszuführen. Foes Of Ali ist ein wenig mit Axel Schulz vergleichbar: nicht Weltklasse, aber oberer Durchschnitt; und für Fans von Cassius Clay besonders wegen des fordernden Karriere-Modus allemal ein lohnender Titel.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

## RATING

7 von 10





# ShockWave

## Beyond The Gate

„Mayday! Mayday! Wir empfangen Notsignale von einem getarnten Schiff, das sich mit einem mal auf unserem Schirm materialisiert und unsere Triebwerke schwer mitgenommen hat. Wir sind außerstande aus eigener Kraft zurückzukehren und versuchen nun, ihm mit unserem Pott durch das Gate zu folgen. Dies ist voraussichtlich unsere letzte Botschaft.“

Veteranen denken mit gemischten Gefühlen an die Zeit zurück, als die UNS Omaha unter Commander Alaina Stewart die Pericata um ein Haar zur

Strecke gebracht hätte und die spärlichen Überbleibsel deren Flotte durch das JumpGate getrieben hatte. Das Flaggschiff der Konföderation ist seit diesen ruhmreichen Tagen verschollen. Nur so viel: Flinn stößt jenseits des Tores auf das ausgeweidete Wrack der Omaha, die inmitten einer schwelenden Fehde zwischen vier außerirdischen Rassen scheinbar bis auf den letzten Mann aufgerieben wurde...

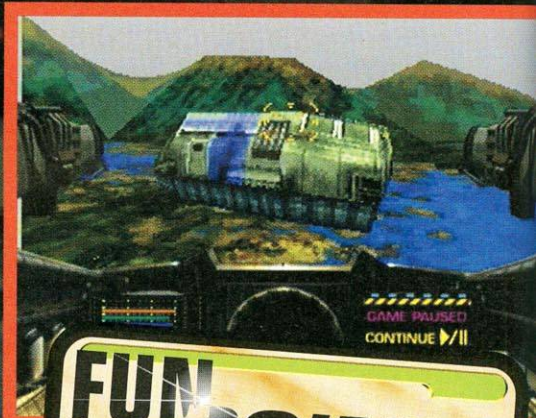
### Vertraut und neu zugleich

Das Video footage kommt zwar nicht ganz an das Kaliber eines Wing Commander III heran, läßt die zunehmend ausweglose Lage der Cortez dessen ungeachtet sehr gut durchschimmern. Versierte Shock Wave-Spieler werden sich recht bald zurechtfinden, den 3 neuen Vehikeln und den 19 Waffen zum Trotz: ICE hält einen nach wie vor über die Mission Objectives auf dem laufenden, das Cockpit wurde

kaum umgestaltet, und die Steuerung ist so sensibel wie eh und je.

### Des Neuen zuviel

Stellenweise wirkt Beyond The Gate aber schon fast überladen, zu sehr lenken die Cut-Szenen auf der Brücke die Aufmerksamkeit des Spielers von den eigentlichen Action-Anteilen ab. Die Sequenzen am Geschützturm sind auch zu statisch und nicht fordernd genug, die umfassenden Waffensysteme zwar schön und gut, aber zum Teil taktisch verzichtbar. Die Missionen hingegen sind deutlich vielschichtiger und extensiver angelegt. Ein nach wie vor sehr guter Science Fiction-Shooter, aber nicht mehr so leicht zugänglich wie der erste Teil.



System:	3D0
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	11+
Besonderheiten:	Paßwort, Backup-Booster, Flightstick Pro, Dolby Surround
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	ATG 2
Testmuster:	Erhältlich
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

# Scramble Cobra

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

... einer der wenigen in Japan entwickelten 3DO-Titel, der noch vor einer Veröffentlichung in den Staaten zuerst den Sprung nach Europa schafft.

Panasonic scheint ihre Software für den deutschen Markt deutlich zu selektieren, denn dieser Helikopter-Shooter ist alles andere als ein billiger Shock Wave-Abklatsch...

## Vordergründig

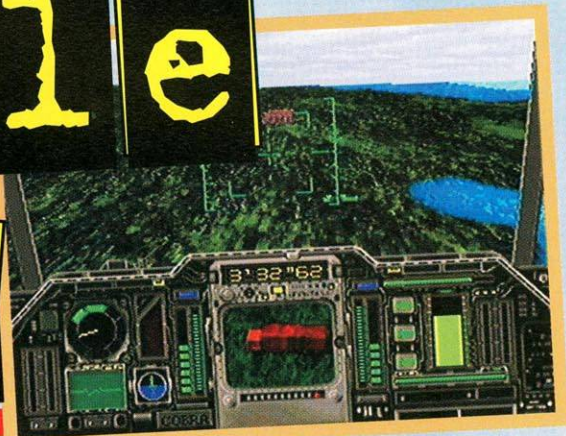
Auf den ersten Blick wirkt Scramble Cobra nachlässig inszeniert: stets flache Terrains, wenig Bodendetails, nur vereinzelt auftauchende zivile Gebäude, eine niedrige Framerate und grobkörnige Zwischensequenzen lassen das Potential der Hardware scheinbar brach liegen. Ernste Zweifel an den Grafikroutinen läßt das fast die Hälfte



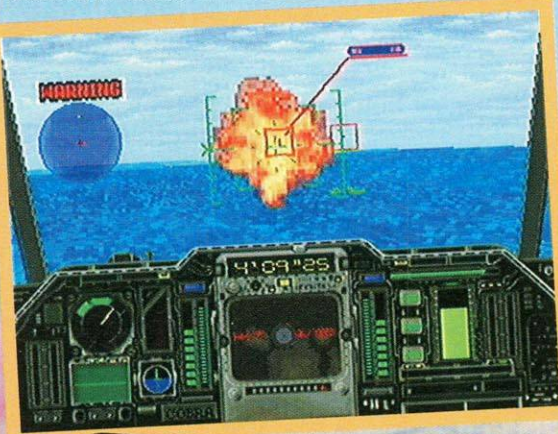
des Bildschirms einnehmende Cockpit aufkommen, zumal weder eine Außen- noch eine Ego-Perspektive mit ausgeblendetem Cockpit existieren. Steig- oder Senkflug sind nicht möglich, eine Tatsache, die in Anbetracht der ebenen Landschaften aber nachvollziehbar ist. Ein weiterer Schnitzer, der sicherlich vermeidbar gewesen wäre, ist die topographische Karte, deren Ausschnitt zu klein ist und auf der gegnerische Ziele nur schwer auszumachen sind.

## Tiefgründig

Wer sich von der lieblosen Grafik nicht entmutigen läßt, wird angenehm überrascht werden. Scramble Cobra bietet nämlich um so mehr inhaltlichen Tiefgang. Die Level wurden mit Bedacht ausgearbeitet, das bunt gemischte Spektrum reicht von Search & Destroy-Aufträgen bis hin zu Begleitschutz für Konvois oder der Mission, Heimatbasen zu verteidigen. Die einzelnen Gegner sind nicht bloß detailliert animiert, sondern sie sind auch wohlüberlegt platziert und gehen auffallend scharfsinnig gegen den Spieler vor. So versuchen feindliche Kampfflugzeuge standhaft, Lenkraketen auszmanövrieren. Das Ende vom Lied ist, sie erst aus nächster Nähe unter Feuer zu nehmen, für anfliegende gegnerische Raketen ist es ohnehin unerlässlich, das Nahradar UND die Cockpitsicht im Auge zu behalten; eine heikle, aber sehr



anspruchsvolle Steuerung. Scramble Cobra räumt dem Gameplay ein höheres Gewicht ein als dem Drumherum, und das ist gut so. In Verbindung mit dem hohen Schwierigkeitsgrad, der einem fast das Letzte abverlangt, ist dieser Titel eines der selten gewordenen Spiele, das einen auch langfristig zu motivieren weiß.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

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





System:	3DO
Genre:	Shot'em Up
Spieler:	1
Level:	10
Besonderheiten:	Backup-Booster, Flightstick Pro
Hersteller:	Panasonic
Entwickler:	Pack-in Video, Genki
Testmuster:	Panasonic
Veröffentlichung:	Februar
Ca. Preis:	109,- DM



jaguar

# ATARI KARTS

STEPHAN GIRLISH • ANDREAS BINZENHÖFER

Während sich immer mehr Entwickler vom Jaguar distanzieren oder dies schon längst getan haben, versucht Atari nichtsdestotrotz die schrumpfende Fangemeinde mit einer Mario Kart-Kopie bei der Stange zu halten.



Insgesamt zehn unterschiedliche Streckenszenarios befinden sich auf dem Modul, vier davon muß man sich allerdings erst in den jeweiligen Cup-Bonusrunden erfahren.



## ■ Frech geklaut...

Schnellstart, fiese Extras, schubsende Gegner, Art der Steuerung, vier verschiedene Hubraumklassen, erfolgsorientierter Spielablauf, comicartige Fahrercrew - ähnlich wie Ubi Softs Street Racer lehnt sich auch Atari Karts fast schon unverschämte offensichtlich an Nintendos Vorbild an. Sogar die Streckenszenarios wurden teilweise übernommen. Neu dagegen ist, die Kurse wahlweise eben oder mit kleinen Höhenunterschieden entlangrasen zu können. Die anfangs sieben Fahrer las-

sen sich im Laufe des Spiels auf insgesamt elf aufstocken, wobei Miracle Man mit seinen Eigenschaften (Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Grip) alle anderen bei weitem überragt.

## ■ ...ist halb gewonnen

- in diesem Fall ging Ataris Rechnung voll auf. Die Knuddelraserei ist äußerst liebevoll in Szene gesetzt, eine Tatsache, die bislang leider auf die wenigsten Jaguar-Titel zutraf. Negativ bewerten könnte man eigentlich nur die mangelnde Innovativität, doch ist dies ein Kritikpunkt, der sich problemlos auf ca. 95% des gesamten Softwareangebotes übertragen läßt. In spielerischer wie auch in technischer Hinsicht gibt's dagegen absolut nichts zu nörgeln: flüssiges Scrolling, abwechslungsreiche Texturen, exakte Steuerung, faire Kollisionsabfrage und dazu ein Zwei-Spieler-Modus, der dem von Mario Kart recht nahe kommt. Jaguar-Fans greifen bedenkenlos zu.



System:	Jaguar
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	4 Klassen
Besonderheiten:	Batterie, Pro Controller
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Atari
Testmuster:	Order In Time
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 5 von 10


**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 8

von 10



## Sony PSX

Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad	569,00
Action Replay V.2 PAL	69,90
Antennenkabel	44,90
Joypad	49,90
Link Kabel	54,90
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
NeGcon (Namco) analoges Joypad	149,90
RGB Scart Kabel Fire	44,90
Air Combat	99,90
Assault Rigs	99,90
Battle Arena Toshinden dt	84,90
Battle Arena Toshinden 2 jp	149,90
Discworld	89,90
FIFA Soccer 96	94,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	99,90
Gex us	104,90
Goal Storm	84,90
Jumping Flash	84,90
Jupiter Strike (Zeitgeist)	99,90
Kifeak The Blood	84,90
Krazy Ivan	99,90
Loaded	89,90
Lone Soldier	89,90
NBA In The Zone us	109,90
Parodius Deluxe	85,90
PGA Tour Golf 96	89,90
Primal Rage us	119,90
Raiden Project	94,90
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Revolution X us	109,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Revolution jp	134,90
Road Rash us	97,90
Striker 96	85,90
Tekken	99,90
Theme Park	94,90
Thunderhawk 2	89,90
Twisted Metal	87,90
Warhawk	89,90
Viewpoint us (dt Januar)	104,90
wipFoot	84,90
X-Com	89,90

## Saturn

Bug!	89,90
Clockwork Knight II	89,90
Darius Gaiden jp	114,90
Daytona USA	99,90
Digital Pinball	84,90
FIFA Soccer 96	92,90
Hi Octane	87,90
In The Hunt jp	119,90

# HALL OF GAMES

**Bahnhofstr. 26  
36037 Fulda  
Tel: 0661 - 77726  
Fax: 0661 - 77736**

**Öffnungszeiten:  
Mo und Fr: 11.00 - 18.00 Uhr  
Di - Do: 11.00 - 19.00 Uhr  
Sa: 12.00 - 15.00**

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

Myst	94,90
Mystaria us	119,90
Panzer Dragoon	84,90
Parodius Deluxe	89,90
Pebble Beach Golf	89,90
Primal Rage	99,90
Rayman	99,90
Robotica	84,90
Sega Rally us	109,90
Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	99,90
Thunderhawk 2	94,90
Toshinden 2	109,90
Victory Boxing	84,90
Victory Goal	84,90
Virtua Cop PAL mit Gun	139,90
Virtua Fighter Remix	74,90
Virtua Fighter 2	97,90
Virtua Hydlide	94,90
Wing Arms us	99,90
Adapter us/jap/dt	59,90
Backup Memory 8MB	97,90
Lenkrad	117,00
Photo CD Betriebssystem	69,00
Video CD Karte	319,00

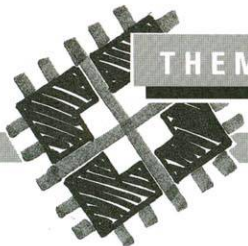
## 3DO

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

## PC CD-ROM

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

Verwendete pauschal B., DM. Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitsbereich verschickt, möglicher und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angeordnete Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Entulung des Käufertrages bleibt hiervon unberührt, Termine für Vorkaufsgüter sind unverbindlich.



## THEMA ELEKTRONIK

Fordern Sie den aktuellen Fachbuchkatalog an!



**VOGEL**

**FACHBUCH**

Vogel Buchverlag, 97064 Würzburg  
Telefon: 0931/418-2419, Telefax: 0931/418-2660

# MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76  
!! NEWS + Import !! Fax. 0941- 94 93 25

<h3>Sega SATURN</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sega Rally dt. .... 109,-</li> <li>- Virtua Fighter 2 dt .. 99,-</li> <li>- Virtua Cop ..... a.A.</li> <li>- Street Fighter Zero .. a.A.</li> <li>- J. Bazookatone ..... a.A.</li> <li>- Mystaria-Rigl. Saga a.A.</li> <li>- Guardian Heroes .... a.A.</li> <li>- Fifa Soccer '96 ..... 99,-</li> </ul> <p>!!! ständig Neuheiten !!! (dt. + Import Games)</p> <p>Vampire Hunter, Gunbird, Wing Arms, Axe the Duel, Thunderhawk 2, X - Men, Darius, Toshinden "S", Shellshock, Theme Park, Skeleton Warriors ...</p>	<h3>PLAYSTATION</h3> <p>Ridge Racer 2 Revolut. Shellshock, Tw. Metal, Viewpoint, Primal Rage, Fifa Soccer '96, Loaded, Toshinden 2, W o r m s, Revolution X, NHL Face, Thunderhawk 2, L. Sold, Krazy Ivan, Assault Rigs, Stahlfeder, Lenkrad ...</p>	<h3>SUPER NES</h3> <p>Breath of Fire 2 ..... 129,- Earthworm Jim 2 ..... 119,- Weapon Lord ..... 119,- *** Angebote ab ..... 29,- *** Liste anfordern !!!</p>
<h3>REGENSBURG</h3> <p>BESUCHT UNSEREN LADEN IN 93080 PENTLING !!</p> <p><b>MEGABOINK</b> Prüfeninger Weg 9 93080 Pentling ( Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30 ) (Autobahnausfahrt Pentling)</p>		

**MEGA DRIVE**  
**Neo Geo CD**  
**3DO, Manga**

Schnell - Versand !!! - Preislisten / Info - Material kostenlos anfordern !!!

## Ausstellung für Computer, Software und Zubehör

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau eine der erfolgreichsten Special-Interest-Ausstellungen der Branche.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und erfolgreichste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks und Funker, sondern inzwischen auch an Semi-Profis und Profis.

# HobbyTronic

## Computerschau

Täglich 9-18 Uhr  
**17.-21.4.96**

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neusten Produkten
- Action-Center und Computer-Straße mit firmenneutralem Service
- Das Highlight in diesem Jahr
- INTERNET-Café: Relaxen und kostenlos Surfen im INTERNET!

**Westfalahallen Dortmund**

## Messezentrum Westfalahallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · Btx: westfalahallen#

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:  
**06 81/99 68 52 01 30**  
 (Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)



gameboy

# WaterWorld

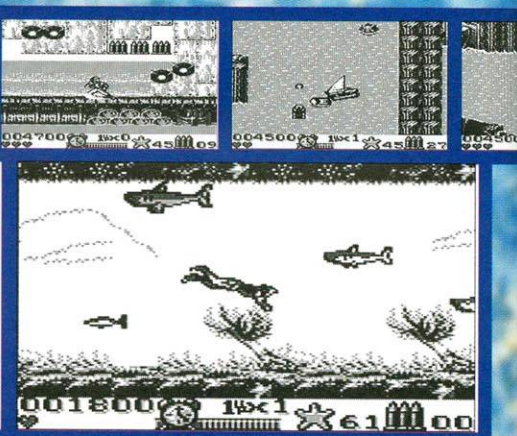
ANDREAS BINZENHÖFER • MARKUS APPEL

**Waterworld ist der derzeit teuerste Film der Geschichte Hollywoods. Grund genug für Ocean sich die Videospierrechte zu sichern.**

## ■ Wasserpeife

Nachdem Kevin fertigprogrammiert hat, begeben Sie sich mit ihm, da er in der Eile Speicheroption, Paßwortfunktion und natürlich auch das Optionsmenü vergessen hat, direkt in Level 1. Die sechs fast 100%ig identischen Stages des ersten Level sind mit ebensovielen Extras (Herzen, Munition, Zeitboni) wie Gegnern (Fische, Haie, Minen) gespickt und werden von einem stinknormalen Hai in Stage sechs bewacht. Level 2 ist in drei angeblich isometri-

rigkeitsgrad ist zudem lächerlich, von einigen unfairen bzw. nicht zu bewältigenden Stellen einmal abgesehen, die nur dank der überaus fairen Kollisionsabfrage, die schon mal den einen oder anderen Fuß im Fisch zuläßt, zu machen sind. Selbst Waterworld-Fans haben wohl mehr davon, ihren Game Boy mit Wasser aufzufüllen.



Leider scheint es, als sei Oceans gesamter Etat für die Lizenz draufgegangen und als habe Kevin Costner schließlich aus lauter Mitleid und Enthusiasmus das Waterworld-Videospiel selbst programmiert.

sche Stages unterteilt, die Sie diesmal mit einem Trimaran bestreiten müßt; wovon man allerdings nicht viel mitbekommt, da die Stages nach ca 20-30 Sekunden vollendet sind. Für diese Tatsache wird man mit dem Fehlen eines Endgegners in Level 2 entschädigt. Im letzten Level macht sich Kevin dann auf einem Atoll zum Affen, wobei er, teilweise an in der Luft schwebenden Holzpflocken hangelnd, echte Smoker erschießen muß, um schließlich gegen einen besonders fiesen Krieger zu kämpfen.

## ■ Wasserpeite

Der geringe Umfang des Moduls würde zwar gerade noch für ein Spiel für Kleinkinder ausreichen, doch die schwammige und oft absolut unlogische Steuerung geben wohl auch jedem Ex-Säugling den Rest. Noch dazu hat man es irgendwie vollbracht, trotz dreier unterschiedlicher Level keinerlei Abwechslung zu gestalten. Der Schwie-

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

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

**System:** Game Boy  
**Genre:** Jump'n Shoot  
**Spieler:** 1  
**Level:** 10+  
**Umsetzungen:** Super NES, Mega Drive, Virtual Boy

**Hersteller:** Ocean  
**Entwickler:** Data Designs  
**Testmuster:** Laguna  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**Ca. Preis:** 69,- DM



## SUPER NES

Action Replay MK3	79,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam's Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	49,90
Beavis & Butthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bombberman 2 eu	49,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition Man d	99,90
Dragon Bruce Lee d	49,90
Dragon View us	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Gooftroop d	69,90
Hagane eu	49,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	69,90
International Soccer 2	129,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby's Ghost Trap d	99,90
Lemmings 2	39,90

Lords of Darkness us	79,90
Lufia us	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko's Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman 7 d	99,90
Megaman X d	69,90
Megaman X 2 d	79,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	49,90
Mickey & Minnie d	79,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NHL '95	69,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Operation Logic Bomb us	19,90
Pagemaster eu	59,90
Parodius d	49,90
Plok eu	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehistoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock 'n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shootout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	119,90
Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord eu	119,90
Wingcommander	49,90

Wizardry V us	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi's Island	119,90

## MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Infrarot Joypads	39,90
6 Button Infrarot Pads	89,90
Joypad Verlängerung	19,90
4 Spieler Adapter	69,90
Abraham's Battletank d	59,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	89,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Butthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
Demolition Man d	79,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Earthworm Jim d	69,90
Earthworm Jim us	59,90
Earthworm Jim 2d	99,90
Eternal Champions d	49,90

Ex Mutants d	29,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96 d	89,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	39,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Garfield d	109,90
Generations Lost d	39,90
Ghouls 'n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	39,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
Izzy's Quest d	79,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden '96 d	89,90
Justice League d	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Light Crusader d	119,90
Maximum Carnage d	49,90
Megalomania d	39,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
Monaco GP 2 d	79,90
Mutant League Football d	39,90
Mystic Defender d	39,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live 96	89,90
NHL '95 d	39,90
NHL '96 d	99,90
Ottifanten d	29,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	39,90
Pete Sampras '96	99,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phantasy Star 4 d	119,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Power Rangers 2 d	109,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Punisher d	69,90
Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
RBI Baseball '94	39,90
Risky Woods d	39,90
Roadrash 3 d	69,90
Robocod d	39,90

Rocket Knight Adv. d	39,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Slam Master d	59,90
Snake Rattle 'n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	49,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage	39,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Total Fussball d	109,90
Toughman Boxing	49,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zero Wings d	29,90

**Info-Gutschein !!!**  
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

Systeme:  Nintendo  
 Sega  
 Sony  
 MS-DOS

**LIEFERBEDINGUNGEN**  
 us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.  
 Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.  
 Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

# FIFA Soccer 96

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

**FIFA auf dem Gameboy war letztes Jahr der Lacher schlechthin. So schlecht und unspielbar war noch kein Spiel zuvor. Ob die Neuaufgabe wohl eine Steigerung für uns bereithält?**

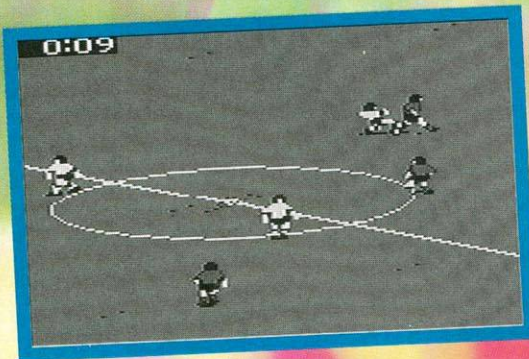


Zuerst einmal sollte man dem Unterfangen, einen solchen Titel auf Nintendos Handheld umsetzen zu wollen, Bewunderung zollen. Obwohl, liebe Freunde von der Spiele-Entwicklung, ein bisschen mehr Einsatz hätte man sich schon gewünscht, denn eigentlich ist FIFA 96 die Wiedergutmachung für den ersten Teil, und sollte deswegen kostenlos an alle beschi... Erstkäufer verteilt werden. Daß man kein virtuelles Stadion programmieren konnte, ist verständlich. Und wenigstens die Original-Spielernamen anstelle von 3.800 Superstars aus dem Reich der Phantasie wären angebracht gewesen. Der 1. FC Nürnberg beispielsweise hat schon lange nichts mehr in der Bundesliga verloren, aber auch all die lustigen Optionen wie Rasenbeschaffenheit, Simulation/Aktion, Aufstellung usw. wirken sich kaum auf's Spiel aus, doch das ist hier nebensächlich. Kommen wir zu dem, was zählt, das Geschehen auf dem Rasen. Pässe und gezielte Schüsse sind möglich, es läuft zwar alles etwas zäh ab, und sobald mehrere Spieler auf dem Schirm erscheinen, flackern diese gar jämmerlich, doch wie gesagt, wir reden von einem Game Boy-Spiel.

## ■ Gelungen?

Ich denke, der absolute Verriß, den der erste Versuch hundertprozentig verdient hatte, konnte vermieden werden. Fanatiker, die sich an technischen Män-

geln wie außerordentlich spärlichem Sound, fuzziiger Grafik und gebremstem Spielablauf nicht stören, werden entdecken, daß die Steuerung ziemlich gelungen ist. Die Spieler lassen sich einwandfrei umschalten, der Torwart macht schöne Paraden, man hat die Auswahl aus 237 Mannschaften, die unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzen, und es kommt wirklich so etwas wie FIFA-Feeling auf, -vorausgesetzt, es besteht wirklich keine Chance, an eine andere Version zu kommen. Ja, als Game Boy-toleranter Zocker wird man dieses Spiel als Bereicherung empfinden.



System:	GameBoy
Genre:	Sports
Spieler:	1
Umsatzungen:	Game Gear
Hersteller:	Black Pearl
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	69,- DM

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 1 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 6

von 10

SPECIAL PRESENTATION



probe  
ENTERTAINMENT

...the king of  
trilogies?

Im Gespräch  
mit Fergus McGovern

MARTIN WEIDNER



## Probe - the story so far

Erst kürzlich wurden die Entwickler von Probe mit Sitz in Croydon (London) von Acclaim aufgekauft. Electronic Arts hatte sich zwar ebenfalls um die Briten bemüht, letztlich bekam aber Acclaim den Zuschlag. Seit seiner Gründung im Jahre 1984 von dem damals 18jährigen Fergus McGovern, The Governer genannt, verließen an die 450 Produkte das Haus Probe. Probe konzentrierte sich schon bald auf Auftragsarbeiten für andere Publisher und überließ ihnen das Marketing und das finanzielle Risiko. Einen ersten Erfolg in den Gallup Charts feierte die Firma mit *Out Run*, das sich fast acht Monate lang ständig auf Platz 1 halten konnte. Den Einstieg in den Konsolenmarkt fand Probe schließlich mit *Sega Chess* für das Master System, das in nur vier Monaten fertiggestellt wurde. Weitere, etwas bekanntere Titel wie *Alien 3*, *T2 The Arcade Game*, *StarGate*, *Judge Dredd*, *Batman Forever* und nicht zuletzt die Umsetzungen einiger Williams coin-op Hits sollten folgen.

Für Acclaim ist u.a. ein Five-On-Five-Basketballspiel in Planung (PlayStation, Saturn). Eine Grafikstudie mit per Motion Capture animierten Korblegern wirkte sehr plastisch und durchaus erfolgversprechend. Zu den letzten Produkten für andere Publisher zählen das 3D-Shoot'em Up *Hexen* von id Software für GT Interactive (PlayStation, Saturn) und *Die Hard Trilogy* für Fox Interactive (PlayStation, Saturn). Letzteres enthält drei Spie-

le auf einer, eventuell sogar zwei CDs. Die Hard gerät nach *Loaded*, nur sieht sich der Spieler hier stets in der Mitte des Bildschirms und die Umgebung scrollt. Die Detailverliebtheit in *Die Harder* läßt selbst *Virtua Cop* etwas blaß aussehen, stufenlose Kamerafahrten und beeindruckende Special Effects untermalen das Spielprinzip. *Die Hard With A Vengeance* ist ein reiner Rennspiel, sah aber nichtsdestoweniger am besten aus. Wenn das fertige Produkt hält, was diese frühe Version verspricht, könnte die britische Company aus Croydon wirklich, wie von ihrem Managing Director Fergus McGovern vorsichtig angedeutet, the king of trilogies werden.

Im Gespräch mit Fergus McGovern, Managing Director Probe Entertainment

### Fun Generation: Welche Ereignisse in der Geschichte von Probe als unabhängiger Entwickler waren für Dich besonders tiefgehend?

Fergus McGovern: In der Karriere von Probe - unser Unternehmen ist mittlerweile elf Jahre alt - gab es eine Reihe von einschneidenden Ereignissen. Ein Meilenstein für eine von einem 18jährigen geleitete Firma war es sicherlich ihre Spiele in alle großen Ketten, Supermärkte und in die wirklich großen Verkaufsstellen zu bekommen, gerade Harrods zu knacken, erwies sich als sehr folgenreich. Zum ersten Mal mit einem Titel die Gallup Charts anzuführen, war auch besonders einprägsam. *Out Run* konnte sich fast acht Monate lang auf der No. 1 halten. Einen Golden Joystick Award dafür verliehen zu bekommen, stellte ein weiteres maßgebliches Erlebnis dar. Von elf Awards wurden uns neun für *Out Run* zuteil. Im Anschluß daran hatten wir einige äußerst verkaufstarke Produkte, die uns das Vertrauen unserer Kunden sicherten, insbesondere *Alien 3* auf dem Super Nintendo und *Supremacy*. Das waren jedoch nur einige wenige Meilensteine in unserer Geschichte.

### Fun Generation: Angesichts explodierender Entwicklungskosten werden die finanziellen Risiken immer größer. Blickst Du angesichts der gerenderten Grafiken und der von professionellen Künstlern für *Alien Trilogy* eingespielten Musik manchmal noch wehmütig auf die Tage von *Alien 3* auf dem Super Nintendo zurück?

Fergus McGovern: Die Entwicklungskosten sind wirklich beträchtlich. Wir arbeiten mit professionellen Musikern zusammen, die für uns Soundtracks und Special Effects in CD-Qualität erstellen. Aber wir müssen natürlich auch berücksichtigen, daß wir für das Medium CD entwickeln, deren Speicherkapazität Cartridges niemals erreichen werden. Wir arbeiten mit Silicon Graphics Workstations und high end Grafiksoftware. Hinzu kommen andere Tools wie Motion Capture oder Stuntmen. Darüber hinaus benötigen wir einen größeren Kader an Entwicklern. Unsere Programmierer müssen einen Schritt weitergehen, nicht nur in der Lage sein, ein CD Produkt zu entwickeln, sondern auch die Wünsche des Verbrauchers zu verstehen. Letztlich ist es nicht ausschlaggebend, wie ein Produkt aussieht, der Fun-Faktor ist entscheidend. Aufwendige Grafiken sind zwar schön und gut, aber wenn der Spielspaß nicht stimmt, dann haben wir unseren Job nicht gut gemacht. Die Entwicklungskosten und die Größe eines Teams sind mit der Zeit, als wir *Alien 3* auf dem Super Nintendo gemacht haben, in keiner Weise mehr vergleichbar.

**Fun Generation: Sind die Tage von kleinen, innovativen Entwicklern wie Archer McLean oder David Braben also schon gezählt?**

Fergus McGovern: Es wird sicherlich immer einige wenige sehr talentierte Einzelkämpfer geben, die das Potential der Hardware aus eigener Kraft bis zum letzten ausreizen.

Aber das größte Problem selbst für diese sehr talentierten Einzelkämpfer ist die Tatsache, daß nicht nur Programmierkünste gefragt sind, sondern auch Fähigkeiten, was Gameplay und Gamedesign betreffen; ein Videospiel zu entwickeln, erfordert ein völlig neues Genre an beruflichen Qualifikationen: Texturemapper, Texturedesigner, Leveldesigner, Toolentwickler, Leute, die Musik und Special effects besser steuern können und schließlich Technologie, um all das zu verwirklichen, wie Silicon Graphics Workstations. Für kleine, einzelne Programmierer wird es extrem schwer werden, so weiterzumachen, es sei denn sie tun sich mit einem größeren Publisher oder einem größeren Entwickler zusammen.

**Fun Generation: So fusionierte Probe also mit Acclaim, um auf Next Generation-Formaten zu entwickeln...**

Fergus McGovern: Probe entwickelt bereits seit einiger Zeit auf 32-Bit- und 64-Bit-Systemen. Wir haben einige Projekte in Arbeit, mit denen wir noch vor der Fusion mit Acclaim begonnen haben. Probe wollte einfach Teil einer größeren, visionären Gruppe werden, die wirklich die Ressourcen in den Deal einbrachte, verschiedene Projekte gleichzeitig anzugehen. Wir wollten nach 450 Produkten innerhalb von zehn Jahren unser Feld neu abstecken, anfangen einige wirklich gute, originelle Titel auf die Beine zu stellen, unseren Teams entsprechende R&D Ressourcen zur Verfügung stellen, um das Potential der Hardware auszuloten. Um an die wirklich großen Produktionen heranzukommen, mußten wir Teil einer Company werden, die es uns erlauben würde zu wachsen. Als unabhängi-

weiterzumachen und trotzdem dieselbe Performance zu erreichen. Deshalb haben wir uns mit Acclaim zusammengetan.

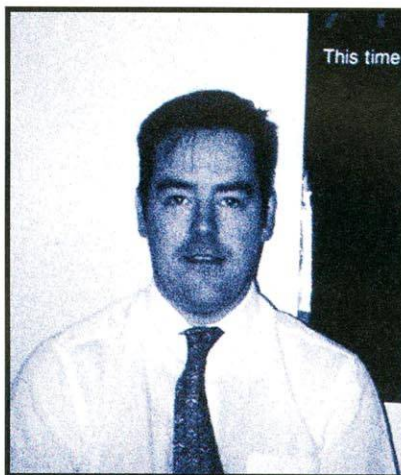
**Fun Generation: Apropos 64-Bit-Systeme... Wird Probe das Nintendo Ultra 64 unterstützen?**

Fergus McGovern: Probe unterstützt 64-Bit-Technologien, ja.

**...und da wir offensichtlich ein Teil von Acclaim sind, entwickeln wir für Ultra.**

**Fun Generation: Aber das könnten alle möglichen Systeme sein, PlayStation 2 oder Saturn 2...**

Fergus McGovern: Wir haben gerade Primal Rage für Atari fertiggestellt. Ich will es einmal so ausdrücken: Acclaim ist einer der offiziellen Dream Team-Mitglieder bei Nintendo, und da wir offensichtlich ein Teil von Acclaim sind, entwickeln wir für Ultra.



**Fun Generation: Was hältst Du von der Hardware? So weit, so gut?**

Fergus McGovern: Wir haben erst angefangen mit dem Gerät zu arbeiten...

**Fun Generation: Ist es angesichts der Fusion mit Acclaim denkbar, daß einige weitere Topentwickler**

**Probe verlassen, wie David Perry zuvor?**

Fergus McGovern: David Perry arbeitete viele, viele Jahre für Probe. Einer der Hauptgründe, weshalb in den Anfängen der Firma einige Entwickler Probe verließen, war, daß sie in den Staaten arbeiten wollten. Sie waren auf der Suche nach einem Lebensstil, den ihnen nur der kalifornische bieten konnte. Probe mit Sitz in London konnte das natürlich nicht. Acclaims Niederlassungen sind über die gesamte Welt verstreut, in

Kalifornien, Salt Lake City, Boston, Glen Cove New York, London, Frankreich, Deutschland und Tokio. Wenn eines unserer Teams aus diesem Grund wechseln möchte, so stellt das kein Problem mehr für uns dar. Das war vermutlich ein Hauptgrund, weshalb einige Teams wechselten, aber es waren nicht viele. Seit der Fusion haben wir lediglich einen Mann verloren.

Wir sehen deshalb sehr zuversichtlich in die Zukunft und haben sehr gutes Personal. Die Fusion war gut für unsere Teams und unsere Programmierer, sie gab ihnen ein stabiles Arbeits-

umfeld und sicherte ihre Karrieren ab, und darüber bin ich sehr froh.

**Fun Generation: Wie viele Leute arbeiten für Probe?**

Fergus McGovern: Knapp 130. Wir haben ein Team in Schweden, einige Leute in Europa, die noch für uns arbeiten und allein hier ... (zählt die Telefonliste seiner Sekretärin Jacky) ... 95 Angestellte.

**Fun Generation: Was erwartet uns demnächst von Probe? Ein Sequel zu Alien Trilogy wegen des offenen Endes vielleicht?**

Fergus McGovern: Wir arbeiten zur Zeit an sehr vielen neuen Projekten. Für einen anderen Publisher beenden wir gerade Hexen von id für PlayStation und Saturn. Wir haben FIFA Soccer 96 gemacht. Ihr solltet in diesen Tagen Primal Rage auf PlayStation und Saturn bekommen. Die Heimversionen auf 3DO, Jaguar, Mac, Mega Drive, Game Boy, Game Gear und Amiga stammen ebenfalls von uns. Wir entwickeln einige sehr, sehr zugkräftige Sachen für Acclaim und haben außerdem ein sehr aufregendes Spiel für Fox Interactive, Die Hard Trilogy, das einfach überwältigend aussieht. Alle diese Titel sind noch für '96 geplant. Wir haben also jede Menge neuer Produkte für Euch. Wir werden Euch beschäftigt halten (lacht).

**Fun Generation: Bis dahin sind wir sicherlich noch genug mit Alien Trilogy beschäftigt (lacht).**

Fergus McGovern: Gefällt es Dir?

**Fun Generation: Es macht einen sehr vielversprechenden Eindruck.**

Fergus McGovern: Wir bekommen also ein front cover (lacht)?

**Fun Generation: Das kann ich nicht versprechen, aber vielen herzlichen Dank für das Interview, Fergus.**

...Probe Games in dieser Ausgabe: Primal Rage, Alien Trilogy und FIFA Soccer 96

**Wir wollten nach 450 Produkten innerhalb von zehn Jahren unser Feld neu abstecken**

ges Entwicklungshaus haben wir alles, was uns möglich war, erreicht. Innerhalb von zehn Jahren hatten wir sieben No.1 Hits zu Weihnachten, selbst in diesem Jahr wieder mit FIFA 96 für Electronic Arts. Die Zeit war einfach reif, auf den Zug aufzuspringen. Angesichts der Tatsache, daß Spiele zunehmend zu sehr, sehr großen Projekten ausarten, wäre es für uns schwierig geworden, einfach wie bisher

# SCHNUPPER-

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

1.966 Januar ·  
Februar

ERATION

# FUN

# 10

ten Gene

DAS  
SCHNUPPER  
ABO-PAKET:

3 AUSGABEN FÜR  
3 DM 10,-

# ABO-AKTION

- Ihr spart viel Geld und erhaltet die **nexten 3 Ausgaben** der **FUN GENERATION** für nur **10,- DM!**
- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am **Kiosk** ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch **als erster alle Infos** über die besten Games!
- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie!**

**3 x FUN**  
für nur

**10,- DM**

**Ja,** ich will die **nexten 3 Ausgaben** von **FUN GENERATION** zum **Schnupper-Abo-Preis** von nur **DM 10,-**

Wenn ich danach FUN GENERATION nicht weiterlesen möchte, teile ich Euch dies nach Erhalt der dritten Ausgabe mit. Andernfalls erhalte ich künftig die FUN GENERATION für DM 5,80 pro Heft frei Haus (Auslandspreise siehe Impressum). Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

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

Vorname / Name \_\_\_\_\_

Straße / Nr. \_\_\_\_\_

PLZ / Ort \_\_\_\_\_

**DM 10,- für den Testbezug begleiche ich wie angekreuzt:**

per **Bankeinzug** / \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_ Konto-Nr. \_\_\_\_\_

bei Geldinstitut

per **Überweisung**  die **10 DM** liegen als **Schein / EC-Scheck** bei

**GARANTIE** Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Beim Grafeneckart 12, 97070 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung der Widerrufs.

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

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

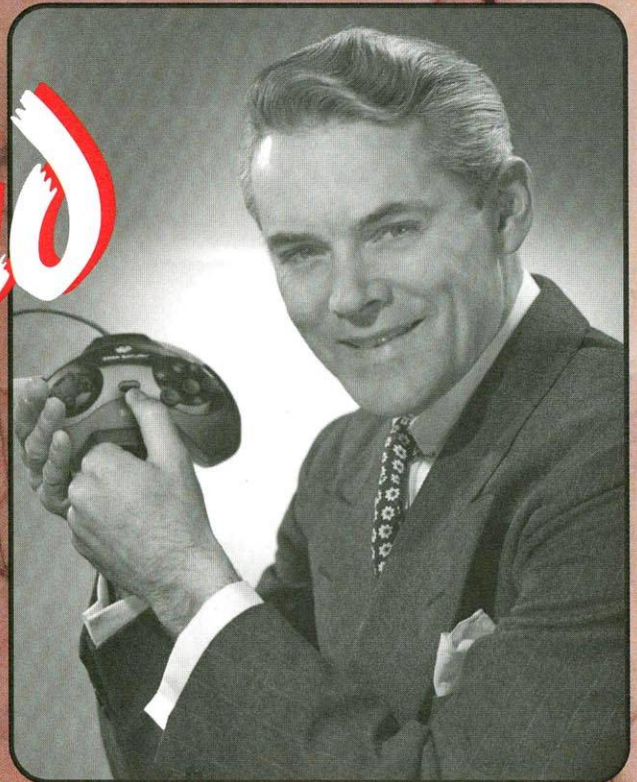
**Antwort**

**FUN GENERATION  
-Leserservice-  
Beim Grafeneckart 12**

**97070 Würzburg**

# Onkel Holgers First Aid

Unglücklicherweise hat sich in den First Aid-Seiten der FUN GENERATION 1/96 ein Druckfehler eingeschlichen. Bei Destruction Derby muß der Name, der für die zusätzliche Strecke eingegeben werden muß, **REFLECT!** heißen. Sorry! Unverwundbarkeit erzeugt das Paßwort **IDAMAGE** als Spielernamen.



## Air Combat

PlayStation

### Verstecktes Spiel - Aussehen der eigenen Flugzeuge

Wenn im Hauptmenü ONE PLAYER GAME aufgerufen wird, sollte man die Tasten **R1** und **Kreis** gedrückt halten. Daraufhin kommt man in einen Ladebildschirm, in dem CDs umherfliegen. Dort bewirkt die Tastenkombination **Oben, Links, Unten, Rechts**, daß bei jeder Ladepause ein kleiner Geschicklichkeitsspart gespielt werden kann. Die eigenen Kampfflugzeuge können mit Originaltexturen versehen werden, wenn **Oben, Unten, Links, Rechts, Oben, Unten, Links, Rechts, R1** während des Flying CD-Screens eingegeben wird.

## Gex

PlayStation

### Levelanwahl

Mit **CYVYRHBV** gelangt die Echse in die letzte Welt und hat Zugang zu allen vorherigen Leveln.

## Thunderhawk 2 Firestorm

PlayStation

### Letzter Level - Abspann

**Letzter Level:** GVA44017366AD4I

**Abspann:** OPN4200F4A6MDF2

Matthias Wichert/Nordenham

## War Hawk

PlayStation

### Levelanwahl

Die entsprechende Tastenkombination im **SPECIAL ACCESS-Menü** eingeben und zur Bestätigung **START** drücken; LAUNCH MISSION startet den jeweiligen Level.

- 2 Canyon:** Quadrat, Quadrat, Kreis, X, Dreieck, X, Kreis, Dreieck
- 3 Airship:** X, Dreieck, Dreieck, X, X, Kreis, Kreis, Quadrat
- 4 Volcanic:** Kreis, Quadrat, Quadrat, Kreis, Kreis, X, Dreieck, Kreis
- 5 Gauntlet:** Quadrat, X, X, Kreis, Quadrat, Kreis, Dreieck, X
- 6 Storm:** Quadrat, Kreis, Dreieck, Quadrat, Kreis, X, X, Dreieck

## Po'ed

3DO

### Levelanwahl

Im Hauptmenü **Oben** und **L** und **R** gedrückt halten. Nach dem Anwählen von **NEW GAME** mit **A** alle Tasten loslassen. Anschließend im Difficulty Screen **Unten** und wieder **L** und **R** gedrückt halten. Nach der Wahl einer Schwierigkeitsstufe alle Tasten loslassen und **A** drücken. Die zähe Joypadabfrage könnte jedoch dazu führen, daß der Cheat einige Male wiederholt werden muß, bevor sich der gewünschte Effekt einstellt.





## Sega Rally

Saturn

### Mirror Mode - Hyper Car

Im Hauptmenü die **Y-Taste** gedrückt halten und die Modi ganz normal starten, die Strecken sind nun alle spiegelverkehrt dargestellt.

Im Fahrzeugmenü könnt Ihr durch Halten der **X-Taste** noch in den **Hyper Car-Mode** kommen. Euer Auto verfügt hier über eine extrem gute Kurvenlage.

## Mechwarrior

3050

Super Nintendo

### Levelanwahl

Mission 1: .....BMBRMN

Mission 2: .....65C816

Mission 3: .....B1GBND

Mission 4: .....FSPRNG

Mission 5: .....YHWX11

## Power Drive Rally

Jaguar

### Pause für den Gegner

Wem der Gegner bei Power Drive Rally zu lästig wird, kann sich seiner mit der **Taste 6** ganz leicht entledigen. Der gegnerische Wagen bleibt einfach stehen, kann mit **Taste 9** jedoch wieder zum Mitfahren bewegt werden.

## High Velocity

Saturn

### Porsche, LKW

Wählt man im Car Select mit dem Cursor Type F an und drückt dann **Links + Rechts + Y** gleichzeitig, erhält man als Type G den Porsche. Für eine Wiederholung dieses Spielchens darf man dann sogar mit einem LKW über die Pisten heizen.

Stephan Steinbacher, Rohrdorf

## Starfighter

3DO

### Das Geheimnis der Kristalle

Über die Funktion der verschiedenfarbigen Kristalle, die abgeschossene Gegner hinterlassen, schweigt sich die Anleitung fast komplett aus. Sammelt diese in der unten aufgeführten Reihenfolge:

#### Kristalle

Gelb, Gelb

Blau, Grünes Quadrat

Rot, Rot

Blau, Blau

Lila, Lila

Cyan, Gelb

Rot, Gelb

Blau, Gelb

3 grüne Sterne, Rot

4 grüne Sterne

#### Upgrade

Shield Upgrade

Flares

Laser Upgrade

Ground Missiles

Air Missiles

Multi Missiles

Control Upgrade

Engine Upgrade

Megafighter

Mehrere zufällige Upgrades hintereinander

## Twisted Metal

PlayStation

### Unverwundbar, unendlich Munition

Kein Spiel für zartbesaitete Naturen, doch mit diesen beiden Cheats wird selbst Muttis Liebster zum beinharten Rambo.

Gibt man als Paßwort **Dreieck, Leerstelle, Viereck, Kreis** und **Kreis** ein, erhält man **unendlich Munition**.

Die Kombination **Viereck, Dreieck, X, Leerstelle** und **Kreis** verwandelt das Fahrzeug in ein **unzerstörbares Vehikle**.

Beide Cheats funktionieren aber nur im Ein-Spieler-Modus.

Torsten Heine, Gießen

## Thunderhawk 2

Firestorm

Saturn

### Letzter Level - Abspann

Piracy/South China Seas

Level 1: .....J33V0RC37DVS12

Level 2: .....J2EF0RC2U7DVR0A

Level 3: .....J2JV03C547DV1E2

Vorletzte Mission: .....JB1L3SAN0MFSSQ

Abspann: .....JCGL47SDROMF022

Bernd Jüstel/Ulm

Cheat-Mail an: Vogel Verlag • FUN GENERATION  
Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg

# Ultra 64

**Wir besorgen's Euch!**

Zusammen mit **Flying Arts** verlosen wir in der nächsten **Fun Generation** ein **Ultra 64**. Der glückliche **Gewinner** darf sich rühmen, einer der **ersten** Besitzer der **64Bit** -Konsole in Deutschland zu sein. Viel Glück!

Ganz ehrlich:

Die **Coin-op-**  
**Hits** des Jahres

# ENDLICH!!!

Ab **April** machen wir die

# FUN GENERATION

monatlich.

...ab 10.04.96

## I M P R E S S U M

### Fun Generation

Redaktionsbüro  
Schmiedehausen, Girlich &  
Neugebauer  
Beim Grafeneckart 12  
97070 Würzburg

Tel: 0931 / 572581  
Fax: 0931 / 572570

### Chefredakteur:

Götz Schmiedehausen

### stell. Chefredakteur:

Martin Weidner

### Chef vom Dienst:

Stephan Girlich

### Art Director:

Kai Neugebauer

### Layout:

Stephan Girlich,  
Kai Neugebauer

### Textkorrektur:

Rabea Lehr

### Freie Mitarbeiter:

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

**Titel:** Michael Endres, WONZ  
Kai Neugebauer

**Geschäftsführer**  
**Vogel Computer Presse:**  
Dr. Andreas Kaiser

**Verlagsleiter:**  
Dr. Michael Müßig  
Tel: (0931) 418-2765  
Fax: (0931) 418-2110

**Anzeigenleiter:**  
Wolfgang Hartmann  
Tel: (0931) 572559  
Fax: (0931) 572437

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

**Herstellung:**  
Wolfgang Mais

**Nachdruck:** © 1995 by Vogel  
Verlag und Druck GmbH & Co.  
KG, Nachdruck nur mit schriftli-  
cher Genehmigung der Redakti-  
on erlaubt.

**Verlag:** Vogel Verlag und Druck  
GmbH & Co. KG, Postfach  
6740, D-97064 Würzburg,  
Tel: (0931) 418-0,

Telex: 17-9318154 W Wzbg,  
Telefax (0931) 4182100

### Anzeigenservice:

Franz Fenn,  
Tel: (0931) 418-2350

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

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland  
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-  
handlung): Vereinigte Motor-Verlage  
GmbH & Co. KG, Leuschnerstr.1,  
70612 Stuttgart, Tel: (0711) 82-  
01, Telex 7 21 593, Ausland: Deut-  
scher Pressevertrieb Buch, Hansa  
GmbH, Postfach 10 16 06, 20010  
Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex  
2 162 401

**Bezugsmöglichkeiten:** Bestellungen  
nehmen der Verlag und alle Buch-  
handlungen im In- und Ausland ent-  
gegen. Abbestellungen sind jederzeit  
möglich. Sollte die Zeitschrift aus  
Gründen, die nicht vom Verlag zu ver-  
treten sind, nicht geliefert werden  
können, besteht kein Anspruch auf  
Nachlieferung oder Erstattung vor-  
ausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck  
GmbH und Co. KG, 97064 Würz-  
burg

Für eingesandte Manuskripte wird  
keine Haftung übernommen. Für die  
mit Namen oder Signatur des Ver-  
fassers 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 Wissen-  
schaft, Goethestr. 49, 80336 Mün-  
chen, von der die Zahlungsmodalitä-  
ten zu erfragen sind. Die Redaktion  
FUN GENERATION recherchiert akri-  
bisch nach bestem Wissen und  
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröf-  
fentlichung Fehler enthalten, so kann  
hierfür keine Haftung übernommen  
werden.

Sämtliche Veröffentlichungen in FUN  
GENERATION erfolgen ohne Berück-  
sichtigung eines eventuellen Patent-  
schutzes, auch werden Warennamen  
ohne Gewährleistung einer freien  
Verwendung benützt.

**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** Bonzai Trax  
Limited, Grandmaster Flash - Best Of, Der  
Weihnachtsmann, Star Wars Trilogie -  
THX, Worms, Kalkofes Mattscheibe, Play-  
boy Screensaver.

**Special Thanx:** Order In Time, Dynatex,  
Flying Arts, Theo Kranz Games,  
playground Erlangen.

**Very Special Thanx:** Pro 7, World Of  
Action, Marc Kuepers + Martin Roxlau,  
Fergus McGovern, Peter Molyneux und  
Michael Heß aus Crottendorf (hast  
zwar nix gewonnen, aber lustig war's).

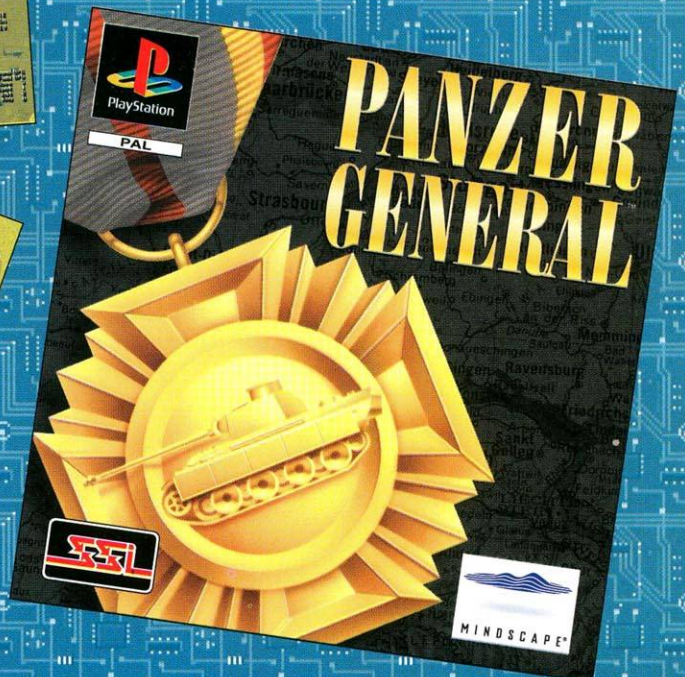
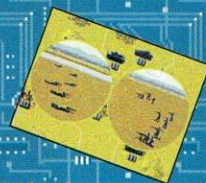
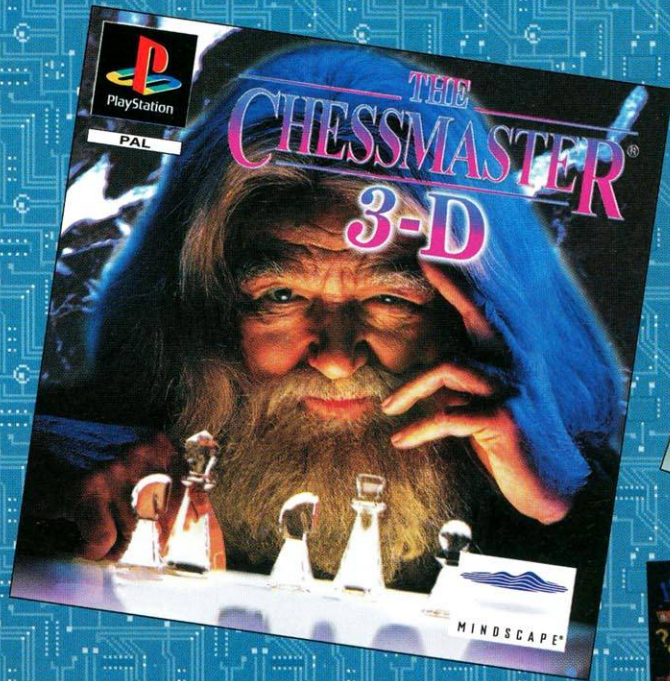
# ZWEI MINDSCAPE-MEGA-HITS FÜR DIE SONY PLAYSTATION

## THE CHESSMASTER® 3D

Eine grundlegend neue Perspektive des Schachspiels. THE CHESSMASTER® 3D basiert auf dem weltweit meistgekauften Computer-Schachprogramm und gibt Ihnen die völlige Kontrolle über 2- und 3-dimensionale Schachfiguren und -Bretter – und dies aus jeder nur erdenklichen Perspektive. Spielen Sie mit einer Vielzahl verschiedener Figuren-Sets. Sehen Sie auf dem Bildschirm, wie THE CHESSMASTER denkt. Erstellen Sie eine Position und lassen Sie ihn nach dem Matz suchen. Spielen Sie gegen zwölf Computergegner oder gegen einen Freund. Perfektionieren Sie Ihr Spiel mit dem hilfreichen Lernprogramm. THE CHESSMASTER® 3D arbeitet mit derselben kraftvollen 32-Bit-Rechenpower wie Mindscapes weltberühmter Chessmaster 4000, dieses Schachprogramm bietet unglaublich viele Schach-Sets und in Echtzeit gerenderte Figuren.

## PANZER GENERAL™

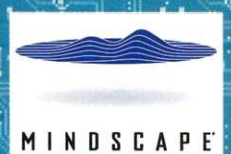
Hier ist er – der Strategie-Mega-Hit, der die gesamte Spielwelt im Sturm erobert hat! Sie erwartet ein Gameplay, das Ihnen den Atem und alle Sinne rauben wird und darüber hinaus hat es ausgezeichnete Kritiken erhalten. Legen Sie die CD in Ihre Playstation-Konsole und die Illusion wird perfekt: Wir schreiben das Jahr 1939 und Sie sind ein deutscher General mit einem neuen Auftrag in Polen. Es kann alles passieren. Befehligen Sie geschickt und aus Ihren unerfahrenen Truppen werden mächtige Einheiten, die Sie in Norwegen, Belgien, Frankreich, Nordafrika oder an der Ostfront einsetzen können. Sie könnten sogar die Küste Englands bis 1940 erreichen oder in Amerika bis 1945 sein. Zusätzlich zum normalen Kampagnen-Modus bietet Ihnen PANZER GENERAL™ über 35 fortlaufende, von einander abhängige Szenarien, bei denen Sie entweder auf der Seite der Alliierten oder auf der Seite der Achsenmächte spielen können. Wählen Sie zwischen 350 verschiedenen Einheiten – vom „Tiger“ bis zur „B17“, der fliegenden Festung.



© 1995 Mindscape, Inc. Mindscape und The Chessmaster sind geschützte Warenzeichen von Mindscape, Inc.  
© 1995 Strategic Simulations, Inc. Panzer General ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc.  
SSI ist ein geschütztes Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc.  
PlayStation, das PlayStation-Logo und das PS-Logo sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



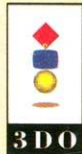
Mindscape International  
Zeppelinstraße 321  
45470 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel.: [02 08] 9 92 41-0  
Fax [02 08] 9 92 41-29



# Panasonic

„3DO“ und das „3DO-Logo“ sind eingetragene Warenzeichen der Firma The 3DO Company und werden in Lizenz der The 3DO Company genutzt. „WARP“ und „D“ sind Warenzeichen der WARP Inc. © 1995 WARP Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Freunden Sie sich ruhig schon mal mit der gezeigten Situation aus



## UNHEIMLICHER

unserer interaktiven Software „D“ an, wenn Sie sich einen 3DO-Multi-

## WIRD'S HÖCHSTENS,

player zulegen wollen. Denn der FZ-10 mit seinem 32-Bit-Prozessor wird Sie mit 16 Millionen Farben in einen faszinieren-

## WENN IHR 3DO-MULTIPLAYER

den Bann ziehen. Die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit werden verschwinden. Sie werden nach mehr verlangen.

## HEINTJE SPIELT ODER PHOTOS

Nach mehr Software, nach mehr Möglichkeiten, als nur Audio-, Photo- und Spiele-CDs abzuspielen. Z. B. nach einem Adapter

## AUS IHRER KINDHEIT ZEIGT.



für Video-CDs. Und Sie werden all Ihre Wünsche erfüllt bekommen. Beim nächsten Fachhändler. **Zum Glück gibt's Panasonic.**

