

FUN
GENERATION
80

DO • SEGA • SNK • SONY

3DO • A

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

5.96
Mai 1996

5,80 DM

FUN GENERATION

Das Videospiel-Magazin der nächsten Generation

Coin-op-Special

Automaten von heute - Spielehits von morgen

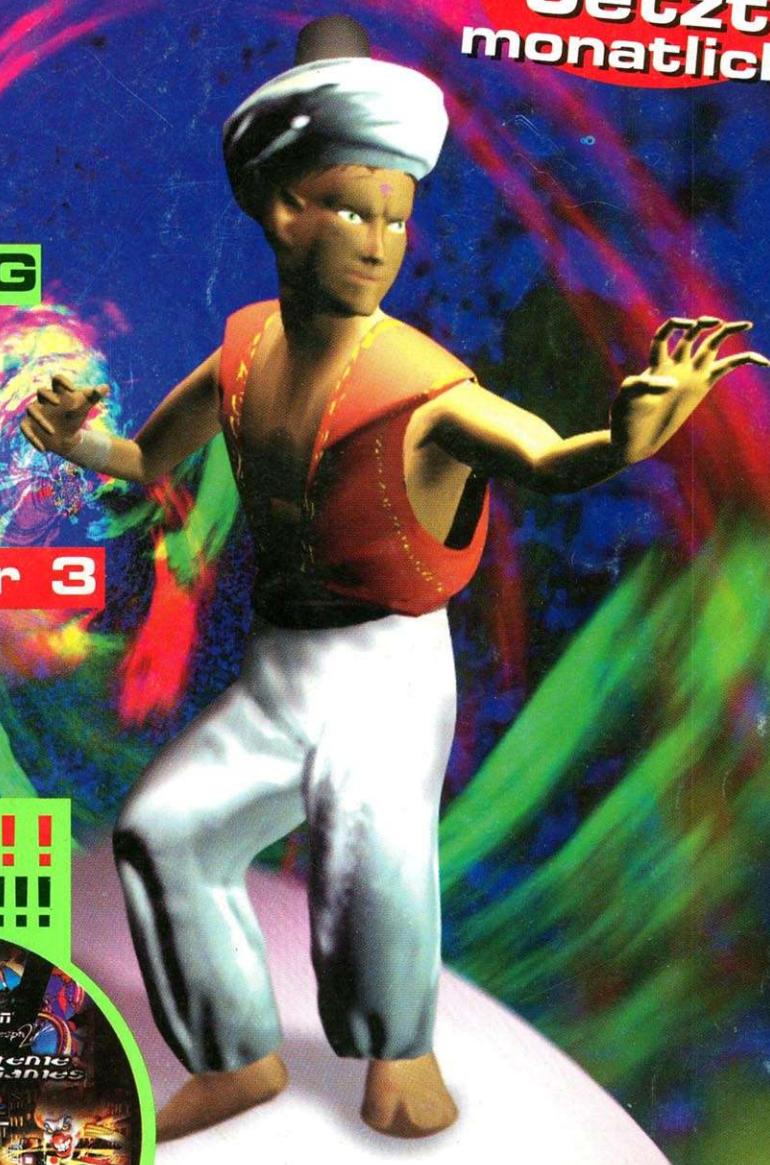
Super Mario RPG

Innovatives Rollenspiel für Super Nintendo

Wing Commander 3

Brillante Space Opera auf der PlayStation

NEU!
Jetzt monatlich!



!!!KOSTENLOS!!! PSX-CD GIVE AWAY!!!

Spielbare Demos für SONY-PSX:

- Mickey's Wild Adventure
- Total NBA'96
- ESPN Extreme Games
- Warhawk
- Twisted Metal

+ 5 Appetizer auf brandneue Software für die SONY PlayStation

COUPON IM HEFT



NINTENDO 64

Acclaim enthüllt

Turok - The Dinosaur Hunter



NUR 0.2% ALLER MENSCHEN WOLLEN
WIEDER IN DIE ZONE.

BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.



BOBSCH, STENDEL & PARTNER

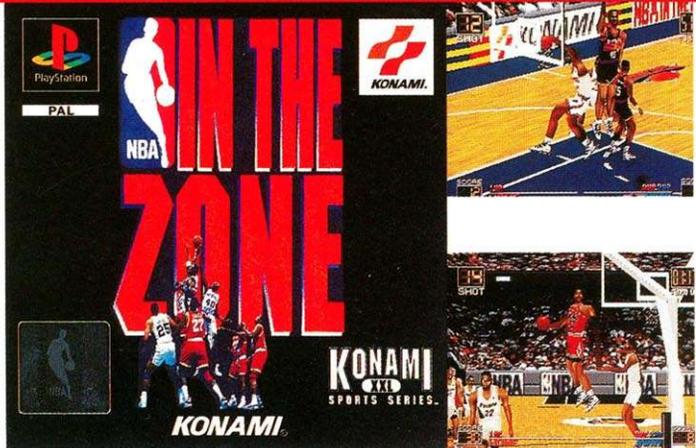


WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die Playstation. 32 Bit Modus lassen heißlaufen. Im **KONAMI XXL SPORTS SERIES** und 8-Spieler-Deine Konsole „technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge. Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

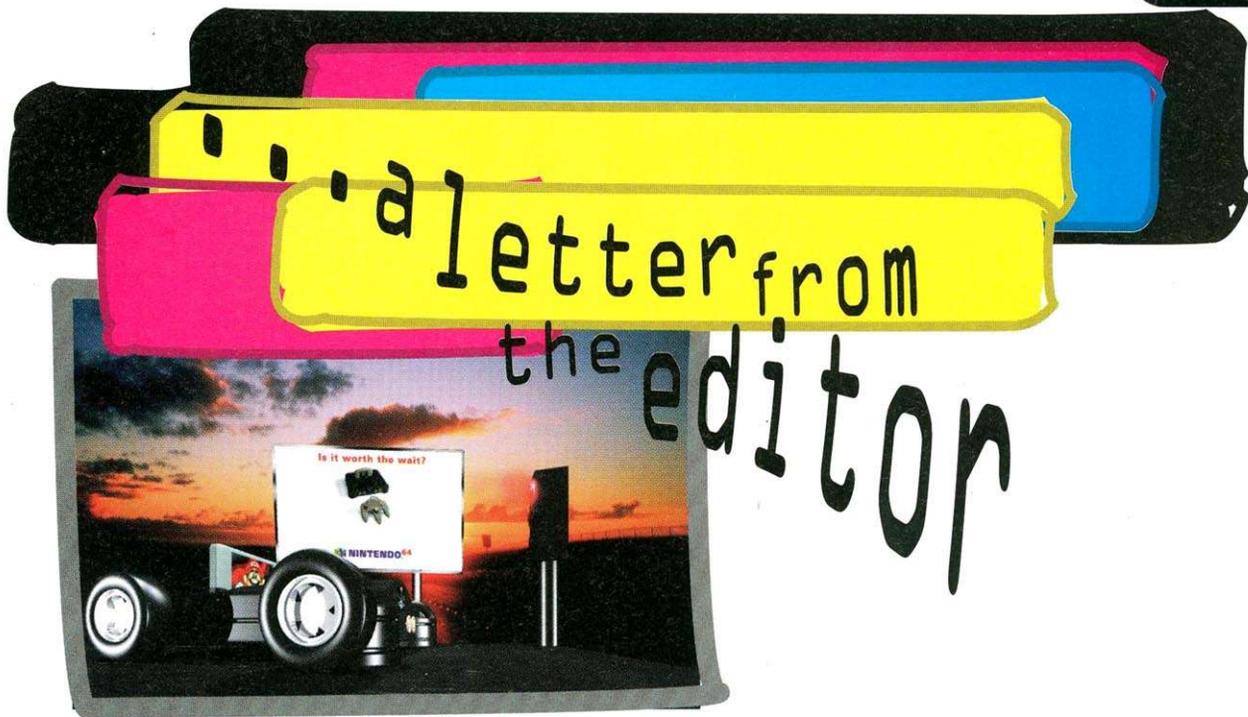
Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden.

© 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.




KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

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. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Saturn, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.



Liebe Leser,

Was haßt der moderne Mensch mehr als Warten? Ein Stau auf der Autobahn läßt die Stimmung auf den Nullpunkt sinken.

Die wenigsten gehen noch ein zweites Mal in ein Restaurant, in dem das

„There's a devil waiting outside your door (How much longer?)“ (Nick Cave)

Essen erst nach Stunden serviert wurde, und sollten es die Öffentlich-Rechtlichen mal geregelt bekommen, einen Top-Film parallel zu den Privaten zu senden, switcht die Mehrheit zu dem Werbeblock-freien Angebot. Eine gewisse Zeit des Ausharrens geht ja auch noch an, doch inzwischen sprengt Nintendo mit ihrer „Eines-schönen-Tages-werdet-Ihr-das-Licht-sehen“-Konsole alle Dimensionen, und der Effekt des gespannten Entgegenfieberns schlägt in Frustration um. Wieder einmal wurde der Japan-Release um zwei Monate verschoben, und die wirklich nicht zu beneidenden Nintendo-Sprecher aus Großostheim winden sich wegen der lustigen „Wann-wird-er-kommen?“-Fragen, denn, man soll es nicht glauben, sie wissen noch nicht einmal den ungefair präzisen Zeitpunkt eines Deutschland-Releases.

Im Gegensatz dazu etablieren sich die 32-Bit-Konsolen immer mehr auf dem Markt, und mit dem angekündigten FIA Formel 1-Spiel von Psygnosis oder Krachern wie Sega Rally oder Virtua Fighter 2 wird mühelos immer mehr Land erobert. Es sollte schon

was ganz besonderes sein, was uns, hoffentlich noch vor dem Sankt Nimmerleinstag, ins Haus steht, sonst wird in ein paar Jahren

ein kleiner Junge seinen Papi, der vor der PlayStation 128-Bit sitzt, fragen: „Du, wer ist Mario?“ und

als Antwort bekommen: „Was weiß ich, vielleicht der Wurstverkäufer aus dem Edika-Markt?“.

Wir hingegen lassen Euch nicht länger warten, die FUN GENERATION erscheint von nun an monatlich. In dieser Ausgabe haben wir ausnahmsweise die Kurzerwähnung von Software-Neuigkeiten in viele hochinteressante Previews und Work-In-Progress-Stories umgewandelt, die aufgrund ihres Umfangs bessere Eindrücke von den Spielen vermitteln. Zudem halten sich die Firmen mit Vorab-Infos bis zur ECTS bzw. E3 sehr zurück, um die Spannung bis zu diesen Veranstaltungen zu steigern, ein Umstand, durch den die Rubrik guten Gewissens kurzzeitig auf Eis gelegt werden konnte.





8-11 **Feedback**

12-19 **Backstage**

Final Fantasy VII (PSX)

19 **Comic**

20-21 **Work In Progress**

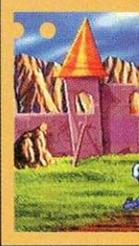
Turok: The Dinosaur Hunter (Nintendo 64)

22-34 **Previews**

Super Mario RPG 22-23, Resident Evil 24, Tekken 2 25, FIA Formel 1 26-28, Chronicles of the sword 30-31, Impact Racing 32, Blazing Dragons 33, NHL Powerplay '96 34

36-39 **Coin-Op-Special**

Die Spielhallenhits '96 inkl. IMA-Nachlese



fun generation & vide

Total Control

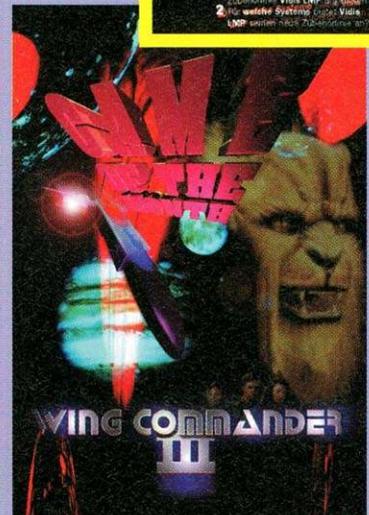
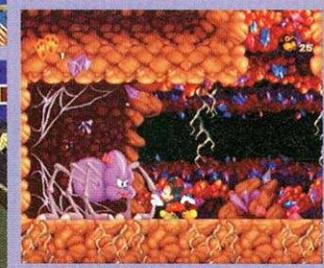
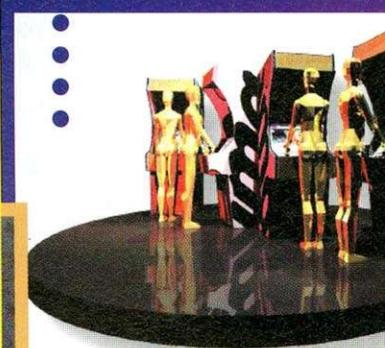
das Gewinnspiel

Preise:

- 3x PlayStation Steering Wheel
- 10x PSXII JoyPads mit Turbo-/Dancefaser und Zettlape
- 10x Streetfighter-JoyPad für PlayStation

Fragen:

- Wann, welchem Namen und woher?
- Wann, welchem Namen und woher?
- Wie werden die Preise ausbezahlt?
- Wie werden die Preise ausbezahlt?



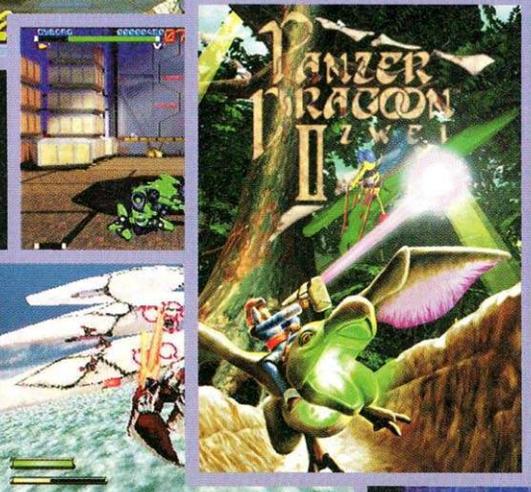
Flying Arts & Fun Generation präsentieren:

Das ULTRA GEWINNSPIEL

Einfach Postkarte an:
Fun Generation
Schworf, Heil, Will, 64-Bit
Stern, Grafischkart, 12
97070 Würzburg

Unter allen Einsendern verlosen wir das erste Nintendo 64 nach Deutschland bringt!

Wir besorgen's Euch!

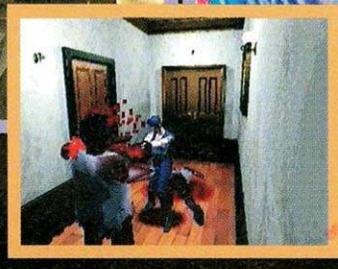
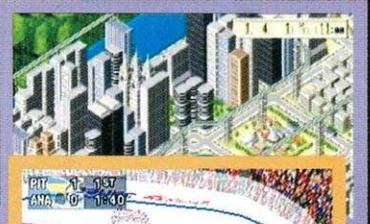
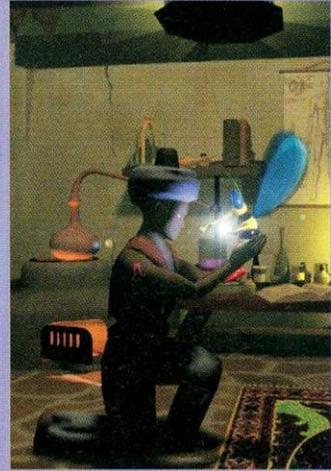
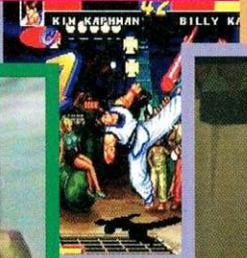
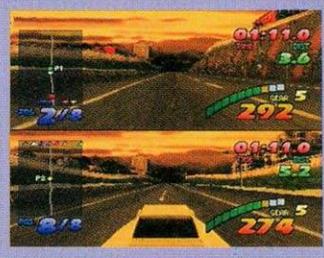




PlayStation
Windows 95

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII



BLUE POTION x 2
TRUTH GLASS x 2
EARTH CRYSTAL x 3
CRYSTAL x 3

40-90 SpieleTests

Mega Man X3 40 - Gun Hazard 41 - Bugs Bunny in Double Trouble 44 - Panzer Dragoon Zwei 45-47 - Guardian Heroes 50 - Alone in the Dark 2 51 - Creature Shock 54 - Gungriffon 55 - Darkstalkers' Revenge 56-57 - Street Fighter Alpha 58 - wipEout 59 - Cyberia 60 - D 62-63 - Rise 2 Resurrection 64 - Magic Carpet 65-67 - King's Field 68 - Wing Commander III Heart Of The Tiger 69-71 - Mickey's Wild Adventure 72 - Sidewinder 73 - Descent 74-75 - The Need for Speed 76-77 - adidas Power Soccer 80 - Stahlfeder 81 - Total NBA '96 82-83 - A-Train 84 - Ran Soccer 86 - Battlemorph 88 - Fatal Fury Real Bout 90

61

Gewinspiel # 1

„Total Control“ mit Vidis

89

Gewinspiel # 2

Das erste Nintendo 64 von Flying Arts

92-94

First Aid

98

Next Generation

98

Impressum

Softwareat

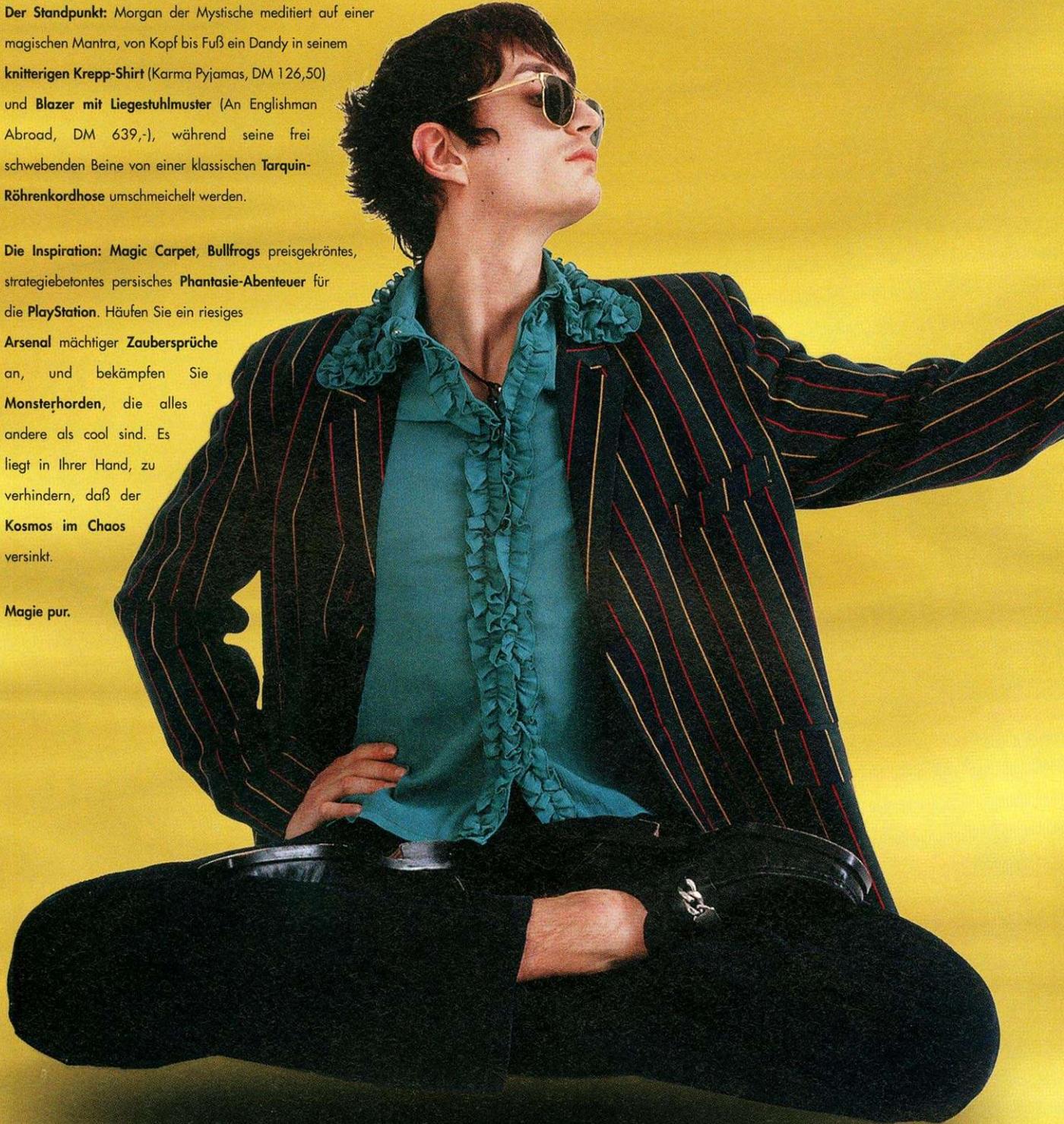


Der Standpunkt: Morgan der Mystische meditiert auf einer magischen Mantra, von Kopf bis Fuß ein Dandy in seinem knitterigen Krepp-Shirt (Karma Pyjamas, DM 126,50) und Blazer mit Liegestuhlmuster (An Englishman Abroad, DM 639,-), während seine freischwebenden Beine von einer klassischen Tarquin-Röhrenkordhose umschmeichelt werden.

Die Inspiration: Magic Carpet, Bullfrogs preisgekröntes, strategiebetontes persisches Phantasie-Abenteuer für die PlayStation. Häufen Sie ein riesiges Arsenal mächtiger Zaubersprüche an, und bekämpfen Sie Monsterhorden, die alles andere als cool sind. Es liegt in Ihrer Hand, zu verhindern, daß der Kosmos im Chaos versinkt.

Magie pur.

BULLFROG





Magic Carpet

von
Bullfrog Productions.



Computerspiel des Jahres
Spiel des Jahres in Deutschland
Spiel des Jahres in Frankreich
Originellste Neuerscheinung
Entwickler des Jahres
Award für das innovativste Spiel

Auch von Bullfrog Productions

HI-OCTANE

themePARK

Magic Carpet, Hi-Octane und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog und das Bullfrog Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.



Auge in Auge mit Deinem
schlimmsten Alptraum!
Und du bist ganz allein...

„Wer eine PlayStation
besitzt, kommt an diesem
Spiel nicht vorbei!“

WERTUNG 87% (VIDEO GAMES 3/96)

„Dieses geniale 3D Spiel dürfte
ein Megahit werden, zu dem
ich nur sagen kann: kaufen!!!“

WERTUNG 90% (MEGA FUN 3/96)

„Neben Star Wars die verkaufs-
trächtigste Lizenz schlechthin und
auch ein potentieller Longseller.“

WERTUNG 90% (FUN GENERATION 3/96)

ALIEN™ TRILOGY



DEMNÄCHST AUCH FÜR SATURN UND PC CD-ROM

Alien, Aliens, Alien 3.™ & © 1979, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.

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



solen doch die Schlußlichter dar. Nichtsdestotrotz haben wir uns dazu entschlossen mit der Ausgabe 1/96 im Rahmen des Leserinteresses auch Atari-Titel vorzustellen, und Fatal Fury Real Bout stellt unser Neo Geo CD-„Debüt“ dar. **FUN GENERATION** wird nicht jeden Neo Geo CD-Titel vorstellen, sondern sich die vielversprechendsten herauspicken. Zu dem Thema 1:1 Coin-op Konvertierungen nur so viel: in Namcos System 11-Boards schlummern nichts anderes als PlayStations. Automatengetreue Umsetzungen von System 11-Boards wie Tekken oder Tekken 2 (vgl. Coin-op-Special) stellen die PlayStation also vor keine größeren Probleme, und Segas „The big three“, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Sega Rally sind ohne spielerische Abstriche auf dem Saturn erschienen.

„Preisfrage“

1. Kann die PlayStation technisch gesehen mit dem Nintendo 64 mithalten?
2. Wann ist damit zu rechnen, daß der Preis der PlayStation unter 500 DM fällt?
3. Ist schon bekannt, ob es einen Nachfolger für die PlayStation geben wird?
4. Was kann man vom 3DO-Nachfolger erwarten?
5. Wenn man sich die Preise von Super Nintendo-Spielen vor Augen hält (immerhin ca. 150 DM), sind die N64-Module dann nicht zu teuer?

Jan Matthias, Taufkirchen

1. Guten Gewissens kann man diese Frage nicht beantworten. Die Demos, die auf der Shoshinkai-Messe in Japan zu bestaunen waren, ließen auf enorme Leistungsfähigkeit schließen, jedoch kann nur ein genauer Test der ausgelieferten Konsole und Software für den Endkunden verlässliche Antworten geben.

2. Sony und Sega befinden sich im Preiskrieg. Der Saturn wird für 499 DM angeboten; es ist nur eine Frage der Zeit, bis

Sony ebenfalls offiziell die 500 DM-Grenze unterschreitet. Verschiedene Händler (auch in den Anzeigen in der **FUN GENERATION**) verkaufen das Gerät schon für 499 DM bis 549 DM.

3. Es existieren nur Gerüchte über einen PlayStation-Nachfolger, eine offizielle Ankündigung gibt es nicht. Man munkelt aber

meinde SNES-Module. Weitere Sony-Gerüchte besagen, daß parallel zum deutschen N64-Release die PlayStation-Titel noch günstiger angeboten werden sollen. Dann ist das Mißverhältnis natürlich noch krasser.

VHS-Anschluß; welche Anschlußmöglichkeit ist bei der PlayStation in Sachen Bildqualität vorzuziehen?

4. Würdet Ihr mir mehr zur PlayStation oder zum Nintendo 64 raten?

Robert Scholz, Mainz

1. Beide Kabel stellen ein vollwertiges RGB-Signal zur Verfügung. Der Preis für das Fire-Kabel ist aber mit 39 DM ungemein günstiger.

2. Tekken und Ridge Racer sind Produkte, die als Videospiel exklusiv für die PlayStation umgesetzt wurden, und Namco zählt (noch) nicht zu Nintendos Dream Team. Ähnliche Spiele wird es sicherlich geben, bisher kann man jedoch nur die angekündigten Titel anführen, von denen keines große spielerische Ähnlichkeiten zu Tekken oder Ridge Racer aufweist: das schwer indexgefährdete Killer Instinct 2, eine Ultimate-Variante von Williams' hinlänglich bekanntem Prügelspiel und Cruis'n USA.

3. Die PAL-Version wurde leider im Gegensatz zur japanischen Variante nicht mit einem S-VHS-Ausgang versehen. Die beste Qualität erreicht man mit einem RGB-Kabel, das am Euro-AV-Anschluß eingesteckt wird. Allerdings muß der Fernseher RGB-tauglich sein.

4. Standardantwort: Wer heute spielen möchte, sollte PlayStation oder Saturn oder 3DO kaufen. Ist etwas Geduld (bei Nintendo ein höchst dehnbarer Begriff) vorhanden, heißt es abwarten, was das N64 wirklich zu leisten imstande ist.

ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL FLY!



Because on that day, the home entertainment world starts spinning at 64 bits — faster than any video game system or personal computer ever made. Live your dream! Nintendo 64 and its revolutionary 3-D controller will send you as far into the game as you dare to go. Over the top. Out on the edge. Choose your hero: James Bond, Ken Griffey, Jr., Super Mario. Or even Darth Vader. You'll find them on games exclusive to Nintendo 64. Players will rock. Competitors will weep.

Is it worth the wait?



Only if you want the best!

NINTENDO 64

Nintendo

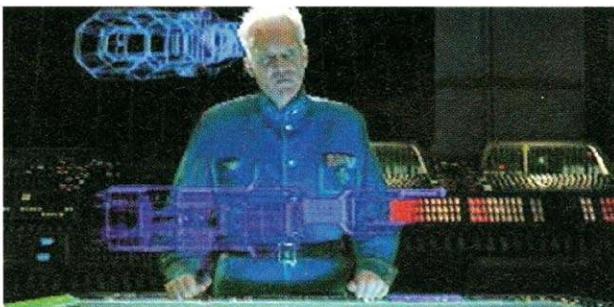
von einer abwärtskompatiblen 64-Bit-Konsole mit mehr RAM-Speicher und DVD-Tauglichkeit.

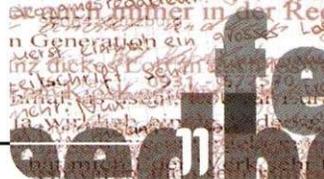
4. Seit sich Matsushita die Rechte daran gesichert hat, wird das Gerät sicherlich deutlich mehr Chancen im Markt haben als das jetzige 3DO. Daß die Hardware einen durchaus vielversprechenden Eindruck macht, zeigt nicht zuletzt die Tatsache, daß auch LG Electronics und Sega Interesse daran gezeigt hatten sie zu lizenzieren, aber letztlich Matsushita den Zuschlag bekommen hat (vgl. Backstage-Teil).

5. Im Vergleich zu CD-Titeln sind dies natürlich gesalzene Preise, ROMs sind teuer und dies spiegelt sich im Endpreis wieder. Laut Nintendo of America sollen sich die Preise für N64-Cartridges auf einem ähnlichen Niveau bewegen wie zur Zeit neu auf den Markt kom-

„Entscheidungshilfe“

1. Worin liegt der Unterschied zwischen Sonys Standard-Scartkabel und dem RGB-Scartkabel von Fire?
2. Ist abzusehen, ob Tekken, Ridge Racer oder ähnliche Spiele fürs Nintendo 64 erscheinen werden?
3. Ich besitze einen Fernseher mit AV-, Euro-AV- und S-





„CD-Dilemma“

1. Gibt es vielleicht ein paar geheime Cheats zu Goal Storm für die PlayStation?

2. Wie steht es um die Zukunft von Sony? Immerhin benötigt man für NovaStorm schon zwei CDs, und Wing Commander IV soll sechs CDs umfassen.

3. Weshalb veröffentlicht Sony keinen Adapter für Video CDs?

4. Wie läßt sich in der PlayStation-Version von Street Fighter Alpha die Figur Dan anwählen? Jaqueline Runkee, Witten



1. Ein paar gemeine Cheats zu Goal Storm: Osterinsel: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Kreis. Revolving Camera: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Dreieck, Dreieck (beide

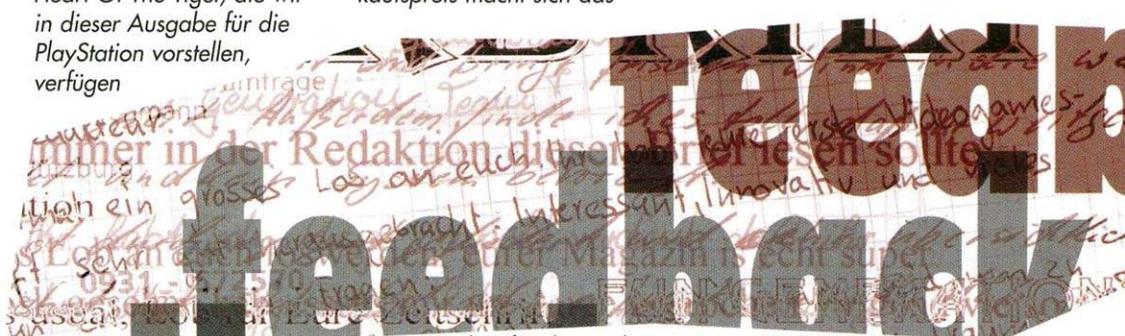
Cheats im Titelbild eingeben).

2. Hmm, wie ist diese Frage genau zu verstehen? D und Wing Commander III Heart Of The Tiger, die wir in dieser Ausgabe für die PlayStation vorstellen, verfügen

bereits über drei bzw. vier CDs. Der Spieler wird in diesen beiden Titeln aber nicht, wie vielleicht von Dir angenommen, zum CD-Jockey degradiert. Jede CD muß nur ein einziges Mal eingelegt werden. Bei Wing Commander III ist es sogar möglich, gleich mit der vierten CD in das Spiel einzusteigen, ein entsprechender

Spielstand auf Memory Card vorausgesetzt. Aufwendige Produktionen wie diese sind einfach nicht auf einer einzigen CD realisierbar, am Verkaufspreis macht sich das

L2-Taste gedrückt. Die Tastenkombinationen Quadrat, X, Kreis bzw. Kreis, X, Quadrat rufen Dan in roter bzw. grüner Kleidung auf.



aber für den Endkunden nicht bemerkbar.

3. Sonys PlayStation wurde ausschließlich als Videospiele-System konzipiert, Multimedia-Experimente wie Video CD- oder Photo CD-Adapter bleiben deshalb außen vor und sind auch in absehbarer Zukunft nicht geplant.

4. Bewege den Cursor im Charakterauswahl-Bildschirm auf die ?-Box und halte die

In eigener Sache

Bitte habt Verständnis dafür, daß wir schriftliche Anfragen, auch wenn ihnen Rückporto beiliegt, nicht persönlich beantworten können. Auf Fragen allgemeinen Interesses gehen wir im Rahmen unserer Feedback-Rubrik ein.

PLAYSTATION

AD & D Slayer	89,95 DM
Aldas Power Soccer	104,95 DM
Alien Trilogy	98,95 DM
Assault Rigs	88,95 DM
Casper	98,95 DM
Chaos Control	88,95 DM
Cyberia	98,95 DM
Defcon 5	88,95 DM
Descent	98,95 DM
Destruction Derby	98,95 DM
Discworld kompl. Deutsch	88,95 DM
Extreme Games	88,95 DM
Fade to Black	98,95 DM
Fifa 96	98,95 DM
Goal Storm	98,95 DM
J. Madden Football	88,95 DM
Jack is back (Alone i. t. D. 2)	104,95 DM
Jonny Bozookatone	84,95 DM
Krazy Ivan	88,95 DM
Lane Soldier	88,95 DM
Magic Carpet	99,95 DM
Mickey's Wild Ad.	88,95 DM
NBA in the Zone	88,95 DM
NBA live 96	98,95 DM
Need for Speed	98,95 DM
Panzer General	88,95 DM
PGA Golf 96	88,95 DM
Philosoma	88,95 DM
Primal Rage	88,95 DM
Raven Project	88,95 DM
Rayman	88,95 DM
Revolution X	88,95 DM
Ridge Racer 2	88,95 DM
Road Rash	88,95 DM
Rock n Roll Racing II	88,95 DM
Shell Shock	88,95 DM
Shockwave Assault	98,95 DM
Space Hulk	88,95 DM
Starblade Alpha	88,95 DM
Street Racer	88,95 DM
Syndicate Wars	98,95 DM
Thunderhawk 2	88,95 DM
To Shin Den 2	88,95 DM
Total NBA	88,95 DM
Twisted Metal	88,95 DM
View Point	88,95 DM
Warhawk	88,95 DM
Warhammer	88,95 DM
Wing Commander III	98,95 DM
Wipe Out	98,95 DM
WWF Wrestling Arc	94,95 DM
X-Com	88,95 DM
Playstation Pal	59,95 DM
Playstation Pal + Serials Wahl	64,95 DM
Scanning Wheel (Lenkrad)	139,95 DM
ASCII Pad	49,95 DM
ASCII Stick	109,95 DM
ASCII Wheel	49,95 DM
PSX I Pad	49,95 DM
PSX II Pad	59,95 DM
PSX Pad Sony	59,95 DM
PSX RGB Kabel	39,95 DM

SATURN

Alien Trilogy	99,95 DM
Black Fire	94,95 DM
Bug	94,95 DM
Casper	94,95 DM
Clockwork Knight II	94,95 DM
Cyberia	99,95 DM
Daytona USA	114,95 DM
Descent	99,95 DM
Digital Pinball	99,95 DM
Endorun	89,95 DM
Fifa 96	89,95 DM
Formula One	94,95 DM
Hang on GP	94,95 DM
Jonny Bozookatone	84,95 DM
Myst	99,95 DM
Mysteria	109,95 DM
Mystery Mansion	114,95 DM
NBA Action Basketball	99,95 DM
NFL Quarter Club 96	89,95 DM
Panzer Dragon 2	94,95 DM
Sega Rally	94,95 DM
Sim City 2000	94,95 DM
To Shin Den Remix	94,95 DM
Virtual Fighter 2	94,95 DM
Wing Arms	89,95 DM
Arcade Racer (Lenkrad)	114,95 DM
Lyoad (Sega)	42,00 DM
Memory Card (Sega)	99,00 DM
Virtual Stick	84,95 DM
O Player Adapter	74,95 DM
Antennenkabel	54,95 DM
Photo CD Betriebssystem	54,95 DM

SNES

Donkey Kong 2	119,95 DM
Secret of Evermore	109,95 DM

DER VIDEOGAMES UND SCIENCE FICTION-MERCHANDISE VERSAND

Versand-Hotline & Fax:
02302/51767

NINTENDO 64 (ip) ab April!!!

VIRTUAL WORLD

Richards, Vogler, Peiser GbR

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Versand per Nachnahme, Porto u. Verpackung 10,- DM

Nicht angekommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Termine für Vorkaufkündigungen sind unverbindlich.

mehr
power
für deinen
sega saturn

ump higher **faster**
BIGGER **harder**
live forever **skippable levels**
better **more**

action replay

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager - 16 mal größeren speicher als der saturn
 - zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung, deutscher anleitung und registrierkarte für den action-replay-club
 - füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

saturn
version **dm 119,-**

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor:

DataFlash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45. Fax: 0 28 22/6 85 47.

Website and Email [HTTP://WWW.DATAFLASH.COM](http://www.dataflash.com)

versandkosten DM 10,-



PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES INC.





■ Sony Interactive -back to the roots

Sony Interactive nimmt wieder den Namen an, unter dem die Firma vor der Einverleibung durch Sony Computer Entertainment (SCE) im Mai '93 bekannt war, „Psygnosis“. WipEout für den Saturn stellen wir bereits in dieser Ausgabe vor; Destruction Derby, Lemmings 3D und DiscWorld sollen im April erscheinen. Weitere Titel sind ebenfalls im Gespräch.

Ian Hetherington, Jonathan Ellis, Joint Managing Directors Psygnosis:

„Psygnosis wird weiterhin Software für sämtliche Plattformen veröffentlichen, die kommerziell verlockend sind. Unsere Strategie für die Zukunft beinhaltet nicht nur die Sony PlayStation, sondern auch andere Formate und neue interaktive Möglichkeiten.“

■ Namco Paddle - PlayStation

Kuriosum am Rande: eigens für den Breakout-Clone Cutie-Q aus der Namco Museum-Collection kreierte Namco einen passenden Drehregler für den japanischen Markt, der aber für europäische Verhältnisse etwas zu klein geraten ist und darüber hinaus keine Mittenarretierung aufweist. Die weiteren Titel aus Volume 2 der auf fünf CDs ausgelegten Serie: das Action-RPG Dragon Buster, der Shooter Xevious, ein Plattformspiel namens Mappy, Grobda, ein Clone des VCS-Oldies Combat mit 99 Levels, und Gaplus, der dritte Teil aus der Galaga-Serie (Preis für das Paddle: ca. 57 DM). Museum Pieces I soll im April als PAL-Version erscheinen, der zweite Teil etwas später folgen. Testmuster: Flying Arts, Tel. 0208/852589

■ Sony Multi Tap - PlayStation

Sonys Mehr-Spieler-Adapter für die PlayStation ist nun ebenfalls lieferbar. Mit zwei Multi Taps können sogar bis zu acht Controller angeschlossen werden. Total NBA '96, adidas Power Soccer, NBA Jam Tournament Edition und NBA In The Zone sind die ersten Titel, die den Adapter unterstützen. Testmuster: Sony Computer Entertainment



■ Mission Stick - Saturn

Sega of America veröffentlichte vor kurzem ihren lange erwarteten Analogstick. Unterstützt wird der Mission Stick bislang von sieben Spielen: Black Fire, Daytona USA, Hang On GP, Panzer Dragoon 1 und 2, Sega Rally und Wing Arms. Sehr solide verarbeitet, per umklappbares Gelenk auch für Linkshänder geeignet, mit eingängigen Feuertasten, einem Schubregler und Dauerfeuer-Funktion für alle Buttons ist der Mission Stick bedenkenlos eine Empfehlung wert. Testmuster: Dynatex, Tel.: 0231/573233



■ King Of Fighters '95 im Twin Advanced ROM System - Saturn

Die erste von bisher drei geplanten SNK-Umsetzungen für den Sega Saturn, The King Of Fighters '95, soll in Kombination aus CD-ROM und Modul ausgeliefert werden. Hintergrundgrafiken, Musik und weitere Spieldaten werden von CD eingespielt, die 20 Charaktere in ein 16 MBit-Add-on-Modul gepreßt (Geplanter Erscheinungstermin in Japan: 28. März).

■ Neues 32-Bit-Handheld von Nintendo?

Spekulationen über einen farbigen Game Boy sind so alt wie der Game Boy selbst. Nichtsdestotrotz verdichten sich derzeit Gerüchte, daß Nintendo an einem neuen 32-Bit-Handheld arbeitet. Kern des neuen Portables soll ein 32-Bit-RISC-Prozessor mit eingeschränkten Zoom- und Rotierfunktionen und einer einfachen Polygon-Engine werden. Vor Anfang '97 sollte man, wenn überhaupt, aber noch nicht mit dem neuen Gerät rechnen,

zumal sich das Nintendo 64 weiter verspätet und zwei Hardware-Launches innerhalb eines Jahres alles andere als für Nintendo typisch wären.

■ Sega leitet die nächste Preisrunde ein

Nach anfänglichen Schwierigkeiten in der Preisstellung und entsprechend verhaltenen Verkaufszahlen geht Sega Deutschland in die Offensive. Nach der Veröffentlichung der intern als „The big three“ bezeichneten Titel Sega Rally, Virtua Fighter 2 und Virtua Cop bricht Sega nun eine magische Preisbarriere: seit 19. März ist der Saturn für 499 DM erhältlich. Sega Japan geht bereits einen Schritt weiter und bringt am 22. März eine „abgespeckte“, voll kompatible Saturn-Version auf den Markt, die für 20.000 Yen (200 Dollar) angeboten werden soll.

■ Neo Geo CDZ

Vorerst nur für den japanischen Markt gedacht, ist SNKs Neo Geo CDZ, eine überarbeitete Version, mit einem neuen Gehäuse und mit Double Speed-Laufwerk ausgestattet. Auch wenn sich die Ladezeiten deutlich verkürzt haben, so macht die Verarbeitung gegenüber dem Vorgängermodell keinen so wertigen Eindruck mehr. Außerdem ist das neue Modell etwas teurer (Preis: ca. 799 DM ohne 110V-/220V-Konverter und RGB-Kabel). Testmuster: Maro, Tel. 0711/557729

■ Aus für AD&D Tower Of Doom

Capcom streicht die PlayStation- und Saturn-Versionen ihres coin-ops Tower Of Doom von ihren Veröffentlichungsplänen, nachdem sich die Entwicklungsarbeiten ohne nennenswerte Fortschritte bereits über ein Jahr hingezogen haben.



mehr
power
für deine
playstation

ump higher **fafter**
Bigger **hard**
better **more**

action replay

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager - 10 mal mehr spielstände speicherbar als auf dem original-modul
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung, deutscher anleitung und registrierkarte für den action-replay-club
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

Playstation
version dm 129,-

erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor:

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45. Fax: 0 28 22/6 85 47.

Website and Email [HTTP://WWW.DATAFLASH.COM](http://www.dataflash.com)

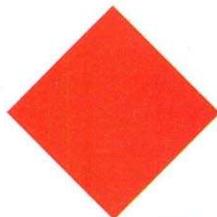
versandkosten DM 10,-

PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.





3DO-M2 News & Facts



1995 **Mai:** 3DO enthüllt auf der E3 Show die technischen Spezifikationen von M2 und präsentiert SGI-Demos, die die Leistungsfähigkeit der fertigen Hardware aufzeigen sollen.

Juli: Die ersten M2-Entwicklungssysteme werden an das Team Alpha der Third Party-Licensees ausgeliefert.

September: Studio 3DO kündigt zehn M2-Projekte an.

Oktober: Matsushita erwirbt die Exklusivrechte an der M2-Technologie bezüglich 64-Bit-Videospielsystemen, Digital Versatile Disc (DVD)-Playern, interaktiven set-top TV Boxen, Portables und Navigationssystemen. Als Teil des 100 Mio. Dollar-Deals erhält 3DO darüber hinaus Software-Royalties, die Rechte an M2-Upgrades und Lizenzen für coin-ops, PC-Applikationen und Entwicklungssysteme. Matsushita kündigt an, erste M2-Player in der zweiten Jahreshälfte '96 auszuliefern. Ein DVD-System soll etwas später folgen.

Dezember: Die 3DO Company kauft

Cyclone Studios, die Entwickler von Captain Quazar und BattleSport, auf.

M2 - Technische Daten

Hersteller:	Panasonic
Typ:	M2
Prozessoren:	64-Bit PowerPC 602 RISC 66 MHz 64 KBit Cache 10 Custom Chips
SDRAM:	32 MBit
ROM:	16 MBit
NVRAM:	Backup-Booster, Storage Cards
CD-Laufwerk:	Double Speed 300 KByte/Sek.
Formate:	M2 CD, 3DO CD, Audio CD, CD-Graphics, Video CD, Photo CD optional: Digital Versatile Disc (DVD)
Auflösungen:	640 x 480 Pixel 16-Bit 320 x 240 Pixel 24-Bit
Datenkompression:	MPEG1, JPEG
Sound:	DSP 66 MHz 32 Kanäle
Link-up:	K.A.
Pad:	8 Buttons

M2 - Team Alpha

Acclaim Entertainment	Shiny Entertainment
Cyclone Studios	Silent Software
Electronic Arts	Spectrum HoloByte
Iguana Entertainment	Studio 3DO
Interplay Productions	Take2 Interactive
Konami	Universal Interactive Studios
Krisalis	Warp.
LG Electronics	Williams Entertainment
Matsushita	

M2 - The games so far

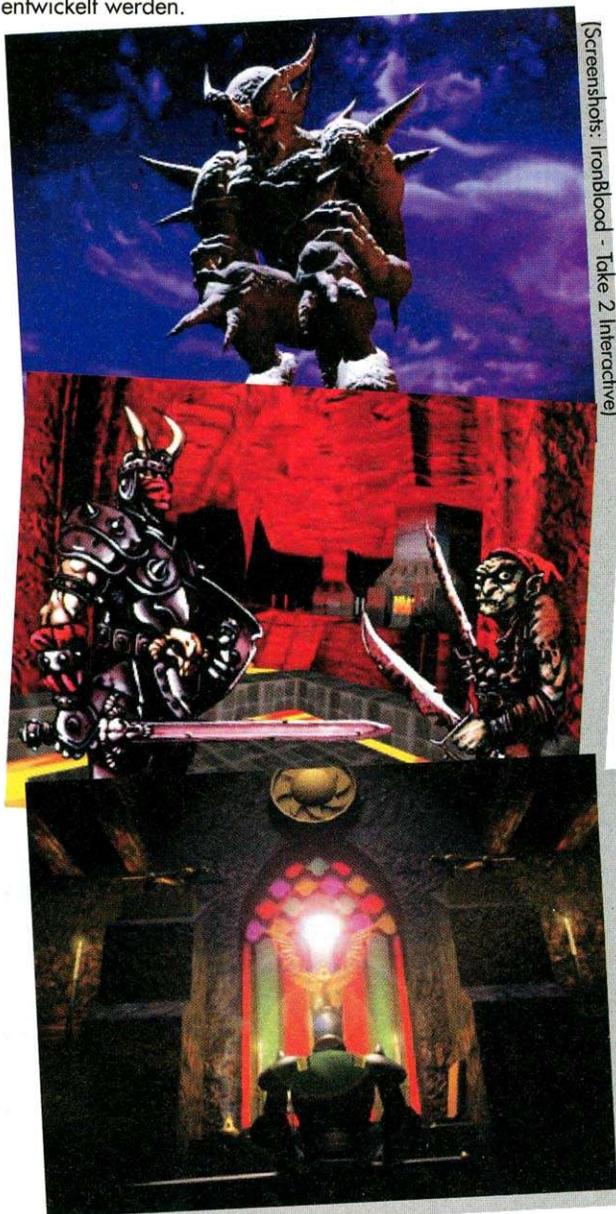
D 2 - Warp.
IronBlood - Take 2 Interactive
Return Fire 2 - Silent Software
Starfighter 2 - Krisalis

1996 **Januar:** Das M2 soll nicht vor September in Japan erscheinen. Für den deutschen Markt visiert die Matsushita-Tochter Panasonic einen Kampfprijs von unter 500 DM an. LG Electronics zieht sich in den USA aus dem 3DO-Hard- und Softwaregeschäft zurück.

Februar: Konami entwickelt ihre Fortsetzung eines in Deutschland indizierten Lightgun-Spiels und einen weiteren Shooter auf M2-Basis. Sega Japan bestätigt Verhandlungen mit Matsushita bezüglich DVD-Projekten für den Saturn.

März: Matsushita wirft ihre Veröffentlichungspläne über den Haufen: das M2 soll in den USA erst zur E3 Show '97 auf den Markt kommen, in Europa etwa sechs Monate später. Der Prototyp des M2-Controllers orientiert sich mit einem Standard-Steuerkreuz auf der linken Seite des Pads, vier Action-Buttons auf der rechten Seite und einer Select-, einer Start-Taste und einem Analogstick in der Mitte deutlich an Nintendos 3D-Stick für das N64. Hinzugekommen sind hingegen zwei analoge (!) L- und R-Taster an der Oberseite des Pads.

April: Matsushita übernimmt von der 3DO Company das Lizenzprogramm für Produkte, die von Third Party-Herstellern entwickelt werden.



Screenshots: IronBlood - Take 2 Interactive)



3DO Game Guru

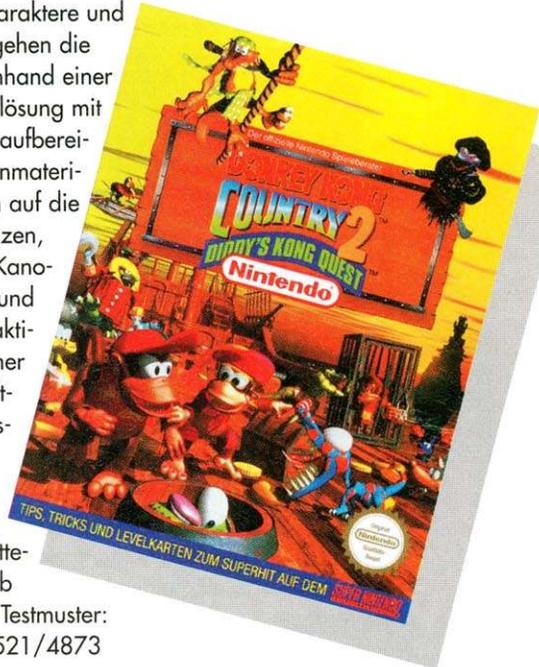
... eine Kombination aus Cheat Tool und Speichermanager. Der 3DO Game Guru analysiert Spielstände im NVRAM (Non-volatile random access memory - nicht flüchtiger Arbeitsspeicher) der Hardware und erlaubt es dem Spieler diese zu manipulieren, um somit z.B. an unendlich Energie, Munition oder Credits heranzukommen. 350 Codes für über 30 3DO-Titel, darunter Blade Force, Killing Time, Scramble Cobra, Space Hulk, Road Rash, Return Fire, Shock Wave und Wing Commander III, sind bereits vorinstalliert. Darüber hinaus komprimiert die Schummel-CD einzelne Spielstände; eine Tatsache, die einem insbesondere bei dem mit 32 KByte deutlich zu knapp bemessenen Backup-Booster des 3DO sehr zugute kommt (Preis: ca. 54 DM). Zum Vergleich: die erste Generation der PlayStation-Memory Cards verfügt über 128 KByte Flash RAM-Speicher. Testmuster: Electronic Arts



Donkey Kong Country 2 Hint Book

Nintendo of Europe bietet, wenn auch etwas verspätet, einen 114seitigen Player's Guide zu Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest an. Aus dem Inhalt: nach einer kurzen Vorstellung der Charaktere und

Gegenstände gehen die Autoren anhand einer Komplettlösung mit akribisch aufbereitetem Kartenmaterial ausführlich auf die Lage aller Münzen, Fässer, Ballons, Kanonen, Zielscheiben und Bonusrunden ein. Taktiken für die Endgegner runden diesen inhaltlich sehr empfehlenswerten, stilistisch aber eher auf ein sehr junges Publikum zugeschnittenen Spieleberater ab (Preis: ca. 24 DM). Testmuster: AB Games, Tel. 04521/4873



Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	549,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Psycho Detective dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Triologie e.PAL	99,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA In the Zone dt.	99,90	Defcon 5 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden dt.	79,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	Wipeout dt.	99,90
J. Bazoooka dt.	89,90	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	PGA Tour Golf dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90
Destruction Derby dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Theme Park dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort Lieferbar, monatlich neu

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

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Brandheiss im April !!!

Saturn Magazine inkl. Demo CD inPAL. Preis: 24,90 zzgl. Vk. 9,-

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

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bombemann 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

SATURN

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

0201 / 777235



■ Re-Loaded

Gremlin Interactive arbeitet an Re-Loaded, dem Sequel zu ihrem Splatter-Shooter Loaded (Review in FUN GENERATION 1/96). Die PlayStation-Version soll gegen Ende des Jahres erscheinen, eine Saturn-Fassung '97 folgen. Eine Sega-Umsetzung des ersten Teiles ist ebenfalls geplant. DC/Vertigo Comics veröffentlichte vor kurzem sogar einen Loaded-Comic.



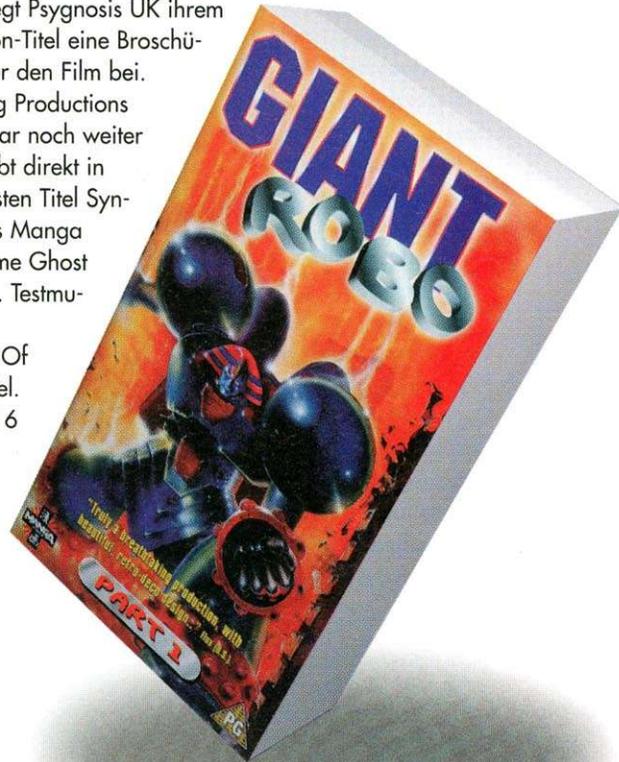
■ Quo vadis Atari?

„Umstrukturierungen“ gab es in der bewegten Geschichte Ataris zuhauf, Commodore hatte etwas weniger Glück. Der Jaguar kränkelte jedoch nach wie vor an der finanziellen Situation der US-Company, erschwerend hinzu kamen Ataris berühmt-berüchtigte Ankündigungspolitik, die oft enttäuschende Software, ein halbherziger Vertrieb, noch halbherzigeres Marketing und das fehlende Vertrauen der Industrie in Atari, die bereits das Lynx und den Falcon030 erfolgreich in den Sand gesetzt hatte. Nichtsdestoweniger wurden seit der Veröffentlichung im November '93 laut Herstellerangaben 200.000 Geräte an den Mann gebracht, davon allein 60.000 in Europa. Als Indiz für einen möglichen Abverkauf von Restbeständen wurden die Preissenkungen der Hardware auf 99 Dollar im Dezember bis hin zu 49 Dollar im März aufgenommen, zumal die Firma beabsichtigte mit dem Label „Atari Interactive“ in den PC-Sektor einzusteigen. Tempest 2000 - als erster PC-Titel im Januar erschienen - brachte es auf beachtliche 70.000 verkaufte Exemplare in Europa. Gerüchte um einen möglichen Ausstieg aus dem Videospielemarkt verdichteten sich, als Anfang Januar 20 Mitarbeiter entlassen wurden, darunter Jeff Minter (Llamasoft) und Ted Hoff (President North American Operations). Weitere Personalentlassungen folgten. Im Rahmen eines 25 Mio. US\$-Deals akquirierte Jack Tramiel, seit '84 Chairman von Atari und 43%-Anteilseigner, im Februar den Festplattenhersteller JTS. Einige exklusiv für den Jaguar entwickelte Produkte, Tempest 2000, Defender 2000 und Missile Command 3D, sollen lizenziert werden, die eigene Hardware jedoch nach wie vor supportet werden, wenn auch nicht mit in-house entwickelter Software, sondern nur noch mit Titeln, die von Third Party-Teams erstellt und produziert werden. Atari wurde zwar schon und nur allzu oft von vielen voreilig abgeschrieben, doch scheint es, als ob diesmal die ewigen Kritiker wirklich recht behalten würden und der einzig übriggebliebene US-Videospielerhersteller allmählich die Segel streicht. Damit wären die Japaner nach dem Verkauf der 3DO M2-Hardware an Matsushita wieder unter sich...

■ Krazy Ivan-/Giant Robo Cross-Promotion

Während Manga Video im Trailer ihres Mech-Anime Giant Robo Psygnosis' Krazy Ivan promotet, legt Psygnosis UK ihrem PlayStation-Titel eine Broschüre über den Film bei.

Bullfrog Productions geht sogar noch weiter und bewirbt direkt in ihrem neuesten Titel Syndicate Wars Manga Videos Anime Ghost In The Shell. Testmuster: Anime Connection Of Germany, Tel. 02626/5216



■ Die Gewinner

... aus FUN GENERATION 3/96 (Gewinnspiel mit Order In Time): Jeweils eine PlayStation mit zwei Spielen nach Wahl haben gewonnen: Hans Meier, Kraichtal - Benjamin Lohaus, Bockstedt - Frank Kunzmann, Itzehoe. Ein Saturn mit zwei Spielen nach Wahl geht an: Christian Goretzki, Hochdorf.

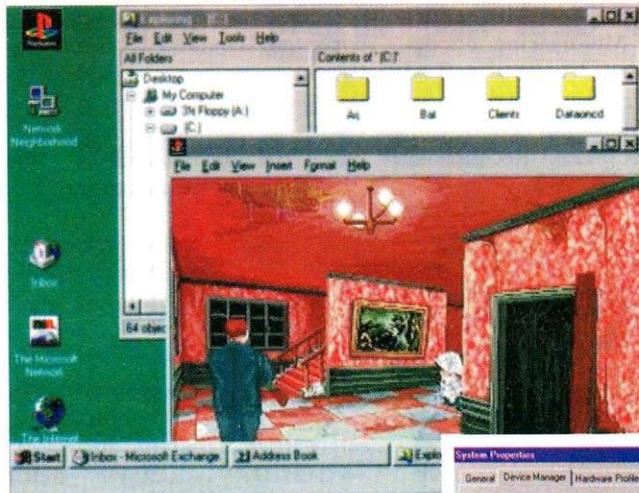


■ WindowsStation 95

Unbemerkt von der Öffentlichkeit gelang Sony der schnelle Einstieg ins Microsoft-Imperium. WindowsStation 95 V1.4. wurde in allen guten Heimcomputermärkten ausgeliefert. Mittels einer mitgelieferten PlayStation-Maus, einer Steckkarte und einem Softwarepaket ist es möglich, mit der 32-Bit-Konsole einen weitaus teureren 133MHz-Pentium-PC zu simulieren. Der 32-Bit-RISC-Prozessor R3000A bekommt mit den drei Nebenprozessoren, die wie ein SRAM-Baustein im simulierten Interleaved-Modus doppeltgetaktet werden, einen adäquaten

Arbeitspartner. Um genügend Cache aus den 8Mbit Ram zu kitzeln, wird dem Prozessor-Double mittels Datenkompression vorgegault, er hätte ausreichend Ressourcen, wobei die schnellen Durch-

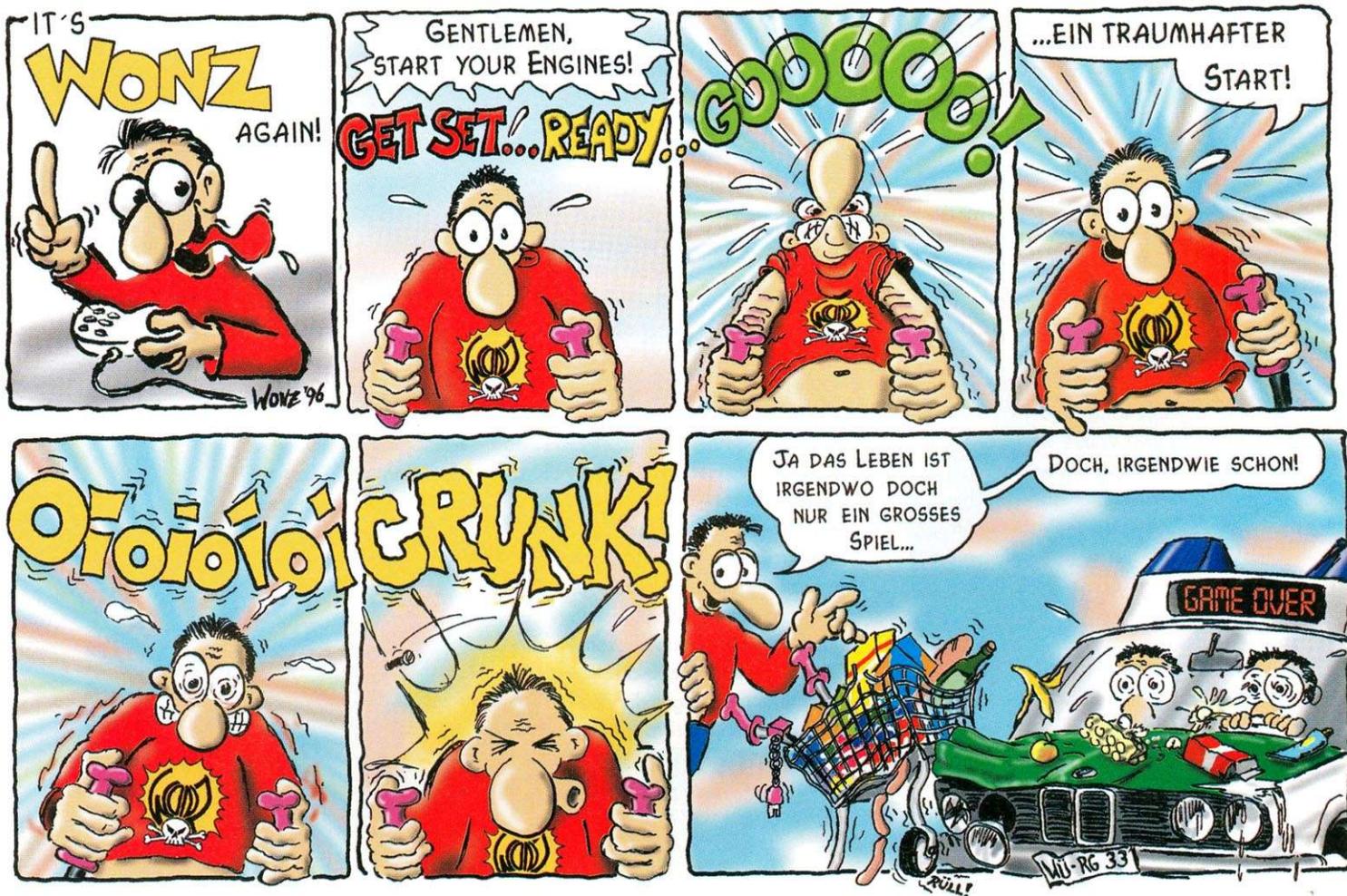
laufzeiten von einem Speicherzugriff pro 0.66 Nanosekunde mit 2 Mbit RAM aus dem CD-Rom-Buffer erreicht werden. Die Steckkarte ist mit einem Triton-Chipsatz bestückt, die Pla-



tinien haben ein Second Level-Cachesystem, das seinerseits mit asynchronen SRAMs und einem synchronen Pipeline-Burstout-Chip besetzt ist. Die SIM-Module mit 8 Megabyte gleichen der PS/2-Bauweise nach DIN-Norm und sind rotgold. VK: 1.496.- (Ab April im Handel)



PlayStation
Windows 95



Turok - The Dinosaur Hunter

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: Nintendo 64
 Genre: 3D Shoot'em Up
 Spieler: 1
 Hersteller: Acclaim
 Entwickler: Acclaim
 Testmuster: Acclaim
 Veröffentlichung: K.A.



selbst und somit alles, was ist, jemals war oder sein wird, zu zerstören. Turok erfährt von den finsternen Mächtschaften und muß durchs vergessene Tal

reisen, um den Wahnsinnigen von seinem schändlichen Tun abzuhalten.

Turok - The Dinosaur Hunter ist ein 3D-Shoot'em Up aus der Ego-Perspektive. Das Spiel wird derzeit auf einem Nintendo 64-Entwicklungssystem programmiert. Die Objekte bestehen vollständig aus Polygonen, die mit hochaufgelösten Texturen überzogen sind. Menschliche Charaktere bewegen sich dank Motion Capture-Verfahren umwer-

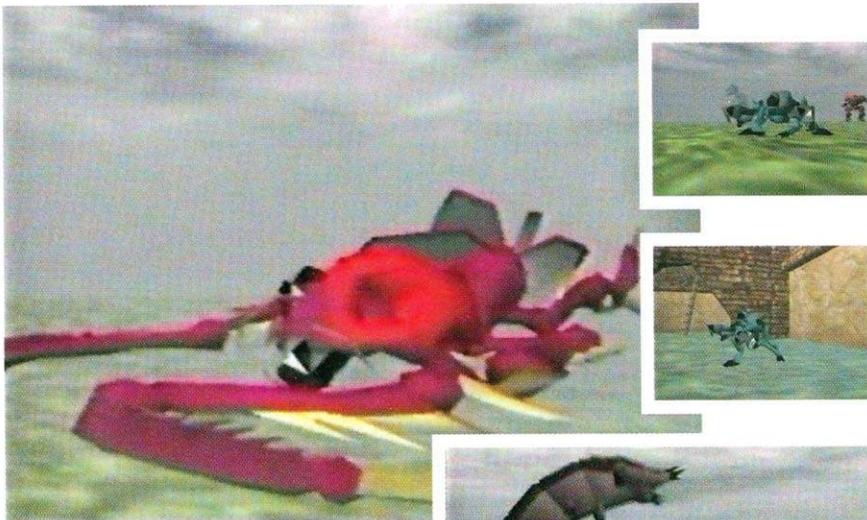
Irgendwo in New Mexico liegt ein vergessenes Land, in dem Urzeiteichen und primitive Völker leben. Die Menschen, die dieses Tal entdecken, müssen sich den extrem lebensfeindlichen Verhältnissen anpassen und können selbst schnell Opfer einer potentiellen Beute werden. Der größte Dinosaurierjäger ist der Indianer Turok...

Nach der Shoshinkai-Messe letztes Jahr in Tokio können wir erneut Material für das Nintendo 64 vorstellen. Dabei handelt es sich um das erste 64-Bit-Produkt aus dem Hause Acclaim, basierend auf der gleichnamigen Comic-Serie, die in den USA bei Valiant/Acclaim Comics erscheint.

Der Zeiterstörer

Ein irrer Wissenschaftler hat ein Gerät erfunden, welches ihn zum Herrscher der Zeit machen könnte. Doch durch einen verhängnisvollen Fehler ist die Maschine in der Lage, die Zeit





find realistisch, ebenso die vollständig gerenderten Dinosaurier. Mit einem Warp-Generator werden immer wieder neue Levelstrukturen erschaffen, d.h. Geheimräume, Extras oder Verbindungen zwischen einzelnen Spielabschnitten werden zufällig plaziert. Außerdem



erst nur aus einem Jagdmesser und einem Tomahawk, später findet man einen High Tech-Bogen, automatische Waffen und große Geschütze wie Raketenwerfer.



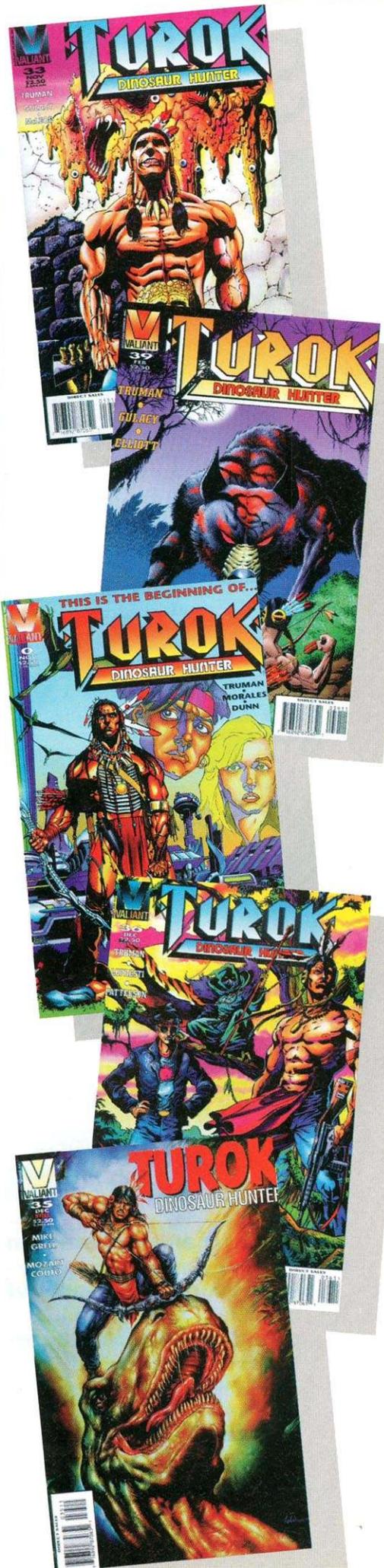
verteilt die Programmroutine Power Ups wie Lebensenergie oder Waffen, mit Hinblick darauf, daß man eine Chance hat, je nach Zustand, den benötigten Gegenstand in unmittelbarer Nähe zu entdecken. Turok bekämpft riesige Gottesanbeterinnen, gorillahafte Echsenwesen, Aliens, Raptoren,



Bionsaur T-Rexs, einen mit biomechanischen Implantaten versehenen Tyrannosaurus und viele andere unangenehme Zeitgenossen von damals und morgen. Sein Waffenrepertoire besteht vor-

■ Zurück in die Zukunft

Zwar bekamen wir eine sehr frühe Version zu sehen, doch immerhin kam sie nicht aus einem ominösen Großrechner, sondern, wie uns Acclaim glaubhaft versicherte, aus einem Nintendo 64. Das Gebaren der Dinos war atemberaubend lebensecht, riesige Monstren, an deren Bewegungen auch Spielberg seine helle Freude haben würde. Eine kurze Fahrt durch den „Turok-Park“ zeigte viel Liebe zum Detail. Pflanzen bspw. wirken aus jedem Blickwinkel wie dreidimensionale Objekte und nicht wie flache Pappaufsteller. Ruckeln oder Blitzen in der Grafik kann man lange suchen; die 3D-Fähigkeiten der Kiste kombiniert mit abgefahrenen Nebel-effekten -wobei Nebel hier nicht nur Milchsuppe, sondern ebenfalls plastische Schichten von Schlieren bedeutet-, lassen erahnen, wohin die Zukunft von Turok geht: zurück in die Vergangenheit, aber bestimmt nicht in technischer Hinsicht.



SUPER MARIO RPG

HOLGER GÖßMANN

INFOS

System: Super NES
 Genre: Action-RPG, Jump'n Run
 Spieler: 1
 Hersteller: Nintendo
 Entwickler: Nintendo,
 SquareSoft
 Testmuster: Flying Arts
 Veröffentlichung: USA 15. Mai



Nachdem Squaresoft Ende Januar völlig überraschend bekannt gab, nach den letzten Super Nintendo-Titeln ausschließlich für Rollenspielfutter auf der PlayStation zu sorgen - eine Meldung, die im Nintendo Lager sicherlich nicht mit Jubelorgien vernommen wurde - durfte man auf die erste und letzte gemeinsame Produktion besonders gespannt sein: Super Mario RPG!

Direkt nach dem Einschalten wird der Spieler mit der hervorragenden technischen Seite des Spiels konfrontiert. Grafiken der leckersten Sorte, ermöglicht vom SA1, dem Grafikchip, der bei Donkey Kong Country 1&2 zum Einsatz kam, umschmeicheln das Auge, und auch ohne vorhandene Japanischkenntnisse kann man dem ca. 10 Minuten langen Vorspann den groben Handlungsfaden entnehmen. Die Prinzessin, ständige Wegbegleiterin des rotbemühten Helden seit seinem ersten Auftritt, wird von seinem Gegenpart Wario gekidnappt. Als ob das noch nicht genug wäre, trifft Mario auch noch auf seinen Erzfeind, den Koopa King. Nach erfolgreicher Schlacht wird



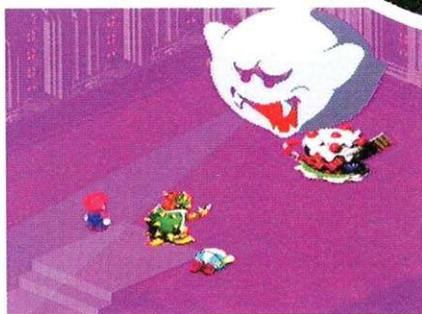
das Schloß versiegelt. Dieses Siegel kann nur durch sieben Sterne, daher der US-Untertitel „Legend Of The Seven Stars“, gebrochen werden.

■ The Old Lads

Spieler, die Mario schon etwas länger kennen, werden viele alte Bekannte treffen, wie z.B. Toad, den Pilz aus dem 2. NES-Teil, oder Yoshi, den Dino. Auch der Sound wurde den alten Jump'n Run-Abenteuern des Nintendo-Protagonisten entnommen und aufgepeppt. Selbst die Oberlandkarte erinnert sehr stark an die beiden Super Mario World-Teile. Das Gameplay hin-



gegen stammt unzweifelhaft von Squaresoft. Die bekannte Bedienerfreundlichkeit und Übersichtlichkeit wurde auch in dieser Cartridge umgesetzt. Wohl nicht zuletzt um auf dem Gebiet der räumlichen Darstellung einige Erfahrungspunkte zu sammeln, wurde eine isometrische Perspektive für Marios erstes Rollenspiel gewählt, die stellenweise stark an Landstalker erinnert. Das gesamte Spiel kann in drei Sparten aufgeteilt werden: Puzzles, Kämpfe und Geschicklichkeitstests, wobei jede für sich optimal spielbar und gewichtet ist. An der grundlegenden Art der RPGs wurde hingegen nicht gerüttelt. Eine maximal aus drei Leuten bestehende Party zieht über die Oberlandkarte und wählt einen Way-Point an. Die Grafik blendet dann auf die schon erwähnte Perspektive um. Anschließend steuert man Mario durch ein von Gegnern durchzogenes Gebiet. Neu ist dabei, daß man die Feinde, schon bevor es zum eigentlichen Kampf kommt, sehen kann. Da der Latzhosenträger, wie in all seinen vorherigen Abenteuern, auch hüpfen kann, hilft ein beherzter Sprung über das gegnerische Sprite, eine körperliche Auseinandersetzung zu vermeiden. Kommt es doch zum Kampf, stehen der Party die Möglichkeiten Attack, Item, Spell, Defense oder Run zur Verfügung. Entgegen allen bisherigen Rollenspielen zieht die Figur sofort nach Befehlseingabe, wodurch eine wesentlich bessere Kontrolle erreicht wird. Nach siegreicher



Schlacht erhält die Party Erfahrungspunkte, die über Stärke und Hit Points der Figuren entscheiden. In Städten und Dörfern werden Gaststätten aufgesucht, Spielstände gespeichert, Waffen und Ausrüstungen eingekauft, und man informiert sich über die letzten Entwicklungen. Die sieben Sterne sind natürlich über das gesamte Land verteilt und im Besitz besonders starker Gegner. Der Spielverlauf wird durch lustige Extras immer wieder etwas aufgelockert, wie z.B. der Lucky Blume, die Mario nach einer erfolgreichen Schlacht das „Drei-Hütchen-Spiel“ anbietet, in dem er um doppelte Erfahrungspunkte spielen kann.

■ Für Anfänger und Profis

Super Mario RPG Legend Of The Seven Stars hält das, was man sich von einer Nintendo-/Squaresoft-Kooperation erwarten durfte: ein grafisch und spielerisch hochwertiges Rollenspiel, das dank versteckter Extras und Geheimgänge nicht so schnell langweilig werden dürfte. Zudem stellt es wegen des zurückgeschraubten Schwierigkeitsgrades den optimalen RPG-Einstieg dar. Die uns vorliegende japani-



sche Version war trotz unverständlicher Schriftzeichen spielbar, wegen der fehlenden Storyline haben wir uns aber entschlossen, das Modul vorerst nicht zu testen. Auf jeden Fall kann man aber Grafik, Sound und Gameplay sehr hoch einstufen. Wer sich nur im weitesten mit Mario oder Rollenspielen anfreunden kann, sollte die Cartridge vorbestellen. In den USA erscheint das Modul am 15. Mai.

RESIDENT EVIL

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Das alte Haus ist verlassen, ein eisiger Wind fegt ums Gemäuer. Es scheint, als wäre hier seit Jahren kein lebendes Wesen mehr zu Gast gewesen, und doch, dicke Wachskerzen erhellen die riesige Eingangshalle. Es knarzt im Gebälk und schlurfende Schritte dringen ans Ohr.

„Wanderer, wenn Du hier Unterschlupf suchtest, so wäre das Zelt der Blitze im Sturm ein besseres Obdach gewesen...als Resident Evil.“

Ein Streifzug durch die Gruselgeschichte

Resident Evil zitiert viele bekannte Filme aus dem Horrorgenre, neben George A. Romeros Night of the Living



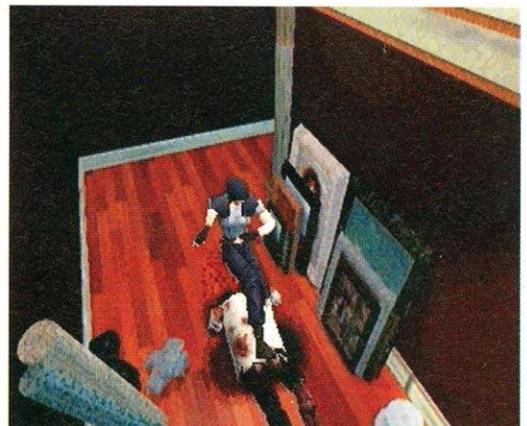
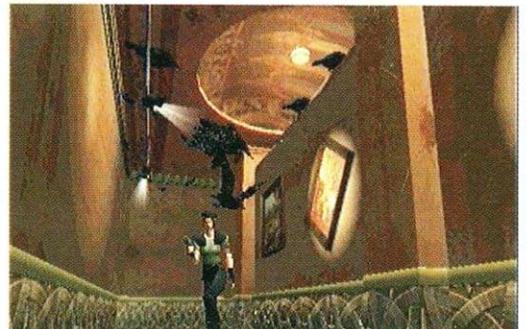
Dead-Trilogie als roter Faden begegnet man Hitchcocks Vögel, James Arnolds Ding aus der schwarzen Lagune sowie Tarantula und dem Lindwurm aus Ken Russels Kuß der Schlangenfrau- soviel war schon in der Preview-Version zu sehen, die nur ein Bruchteil des gesamten Werkes ausmacht. Ähnlich wie bei Alone in the Dark oder Ecstastica auf PC wechselt permanent die Darstellungsperspektive der Polygongrafik. Der Soundtrack bewegt sich ganz in der Tradition düsterer Gothic-Filme, wobei die meisten Räume mit individuellen Thematiken ausgestattet wurden.

Kompromißlos

Anders als bei blutrünstigen Ballerspielen startet Capcom den Versuch, möglichst viel von der Atmosphäre eines guten Horrorfilms ins Spiel zu packen und damit trotz teilweise harter Splatterszenen zu demonstrieren, daß Gewalt in einem schlüssigen Handlungskontext als ansatzweise gerechtfertigt aufgefaßt werden kann. Die Zombies sind entmenschlicht und bewegen sich inmitten einer Menagerie fantastischer Fabelwesen. Zudem impliziert die Umgebung des alten Hauses genug Spannung, die auch ohne die vereinzelt Gore-Effekte gewirkt hätte.

INFOS

System: PlayStation
 Genre: Adventure
 Spieler: 1
 Hersteller: Virgin
 Entwickler: Capcom
 Testmuster: Virgin
 Veröffentlichung: Sommer



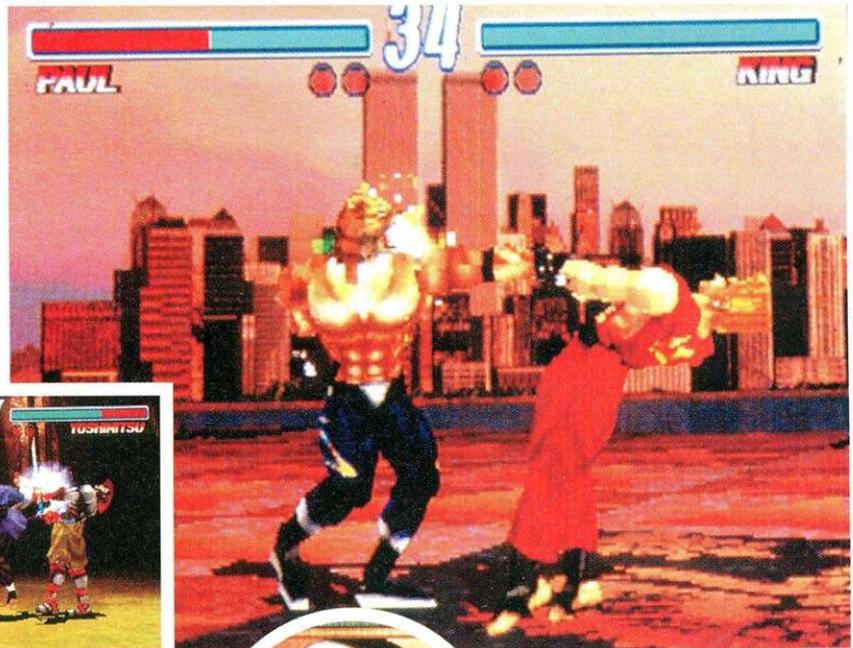


TEKKEN 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: PlayStation
 Genre: Beat'em Up
 Spieler: 1-2
 Hersteller: Sony
 Entwickler: Namco
 Testmuster: Namco
 Veröffentlichung: jap. Version
 erhältlich



Puristen unter den Martial Arts-Fans schätzen Tekken für seine realistischen Kampfsportdarstellungen. Und wie schon beim ersten Anlauf, sieht die Umsetzung des Nachfolgers auf PSX noch besser aus als das Coin Op-Vorbild...

Keine phantastischen Feuerbälle oder magisches Gewürstel von flachbrüstigen Muskelazubis, um ein lockeres Handgemenge für sich zu entscheiden, nein, fulminante Kicks, dynamische Schläge und wirbelverrenkende Griffe machen die Techniken der inzwischen 23 Mann umfassenden Kämpferriege im hochdotierten Turnier. Namco überraschte 1995 die Videospieldunf mit einer überperfekten Heimversion des Groschengrabs, nur um mit gutem Recht einen zweiten Teil nachzulegen. Weit aus besser gezeichnete Hintergründe und Akteure treiben der Konkurrenz die Tränen in die Augen, man kann sagen, die japanischen High End-Programmierer wollen mit Tekken 2 ein Zeichen setzen, wer Ansprüche auf den Prügelspielthron im Jahre 1996 anzumelden hat.

■ Handfeste Argumente

Anfangs stehen „nur“ 10 Kämpfer zur Auswahl; nachdem man das Spiel mit einer dieser Figuren beendet hat, bietet sich der besiegte Zwischengegner ebenfalls im erweiterten Sorti-

ment an. Dazu kommen noch drei neue Endgegner, die vermutlich auch noch durch bezwingen zu erringen sind. Das Aktionsrepertoire der altbekannten Kampfsportler aus Tekken 1 wurde nur teilweise verändert, Kenner dieser CD werden sich also schnell heimisch fühlen. Die Newcomer heißen Jun Kazama und Lei Wulong, eine vermeintliche Unschuld vom Lande und ein gutaussehender Heldentyp, der gerne mal eins auf die Zwölf braucht. Ein neues Feature stellt der Teammodus dar, in der Fünfer-Mannschaften einen Wettkampf bestreiten können. Bevor ich jedoch zu sehr ins Schwärmen gerate, vertage ich mich bis zum ausführlichen Test in der nächsten FUN GENERATION.

P.S.: Die Bilder sind von der zu 50% fertigen Version.





FIA FORMEL 1

STEPHAN GIRLISH



INFOS

System: PlayStation
 Genre: Rennspiel
 Spieler: 1-2
 Hersteller: Psygnosis
 Entwickler: Bizarre Creations
 Testmuster: Psygnosis
 Veröffentlichung: Juli



Endlich! Am 10. März begann in Melbourne/Australien die neue Formel 1-Saison. Etliche Neuerungen, wie beispielsweise nur noch eine Qualifying Session, und der letztjährige, sehr sympathische Indy Car-Champ Jacques Villeneuve sorgten schon vor dem eigentlichen Start für reichlich Gesprächsstoff.

Den deutschen Fans stellte sich jedoch nur eine bange Frage: Ist Doppelweltmeister Michael Schumacher in der Lage, mit dem in den letzten Jahren äußerst unzuverlässigen Renner von Ferrari dem erwartungsgemäß stärksten Team von Williams wider Erwarten erneut auf und davon zu fahren? Nun, bedenkt man die immensen Zeitprobleme des renommierten italienischen Rennstalls mit dem komplett neuen Auto, lief es im ersten Rennen gar nicht mal schlecht. Die Zielflagge bekam Michael Schumacher wegen Nachlässigkeit seiner Mechaniker zwar nicht zu Gesicht, dafür aber ca. 30 Runden lang das Heck seines Erzrivalen Damon Hill, und das gibt Anlaß zur Hoffnung für die nächsten Weltmeisterschaftsläufe. Kein anderes Auto erreichte auch nur annähernd die Zeiten des Spitzentrios, selbst Benetton und McLaren waren chancenlos.

FOCA-Lizenz

Auf der PlayStation dagegen hat es unser Weltmeister etwas einfacher. Bizarre Creations läßt die 95er Saison noch einmal auferstehen, demzufolge

auch das Erfolgsgespann Benetton / Schumacher. Mit der offiziellen FOCA-Lizenz ausgestattet, finden sich alle 17 Kurse des letzten Jahres und die 13 Originalteams mit den entsprechenden Piloten auf dem Silberling. Neben dem actionlastigen Arcade-Modus läßt sich die komplette Fahrer-WM auch in der Simulationsvariante bestreiten. Hier beweisen sogenannte Profis neben dem fahrerischen auch ihr taktisches Geschick: Wie ändere ich mein Setup für die individuellen Ansprüche der jeweiligen Kurse? Welche Reifen ziehe ich auf? Wann steuere ich die Boxengasse an und vor allem wie oft?



Realismus

Wie aus dem Interview mit Martin Chudley von Bizarre Creations deutlich hervorgeht, liegt das Hauptaugenmerk während der Entwicklung auf einer möglichst realistischen und detailgetreuen Darstellung des Formel 1-Rennzirkus. Ebenso intensiv wie mit Wagen und Strecken befaßten sich die Programmierer mit der Soundkulisse. Digitalisierte Fahrgeräusche, präsentiert in Dolby Surround, versetzen den Spieler auch akustisch inmitten des Geschehens. Netter Gag im Link up-Modus: Der zweite Spieler kann das Rennen seines Kontrahenten wie bei einer Fernsehübertragung verfolgen, aus den verschiedensten Perspektiven.



Testfahrt

Auf Einladung von Psygnosis fuhren Götz und ich Anfang März kurzerhand an einem Sonntag Nachmittag nach Frankfurt, um FIA Formel 1 in einer sehr frühen Version selbst anspielen zu können. Obwohl nur drei Wagen, ebenso viele Strecken und der Arcade-Modus anwählbar waren: dieses Racing Game wird ohne Zweifel DER Überflieger! Schon mit dem Standardpad ist das Fahrgefühl erstklassig, die fertige Version wird dann außerdem das NeGcon wie auch das Mad Catz-Lenkrad unterstützen. Sind die Anbremspunkte erst einmal gefunden, beginnt die gnadenlose Jagd auf Tausendstel Sekunden. Der Wagen schiebt sich nicht wie auf Schienen um die Kurven, sondern man spürt förmlich, wie das Auto sich gegen die Fliehkräfte wehrt und auszubrechen droht. Die Strecken sind bestechend detailliert und scrollen absolut flüssig über den Screen. Da auch das gesamte Drumherum kaum Wünsche offen lassen wird, braucht's keinen Propheten, um sagen zu können: Rennspiel-Fans werden FIA Formel 1 mit absoluter Sicherheit vergöttern!





FUN GENERATION: Glaubst Du, es ist Euch gelungen die beiden für den PC erschienenen Formula One Grand Prix-Teile zu überflügeln?

und Bäume, um eine exakte, möglichst realistische Rennstrecke zu erstellen. Dieses Modell wurde anschließend mit SoftImage auf Silicon Graphics-Rechnern weiterverarbeitet, um

rer wie Moreno, die freundlich ausweichen, um einen vorbeizulassen, und andere, ich möchte hier keine Namen nennen, die bereit sind alles zu tun, was in ihrer Macht steht, einen hinter sich zu lassen. Sie sind natürlich nicht unfehlbar, wie ihre Ebenbilder fahren sie manchmal unberechenbar über die Seitenstreifen, reißen das Steuer noch mit durchdrehenden Rädern in einer Kurve herum, schneiden andere Fahrer und rasen sogar gegen Absperrungen.

Im Gespräch mit Martin Chudley, ... Bizarre Creations

Martin Chudley

Ich glaube nicht, daß jemand von sich behaupten kann, Geoff Crammonds inzwischen sechs Jahre andauernde Arbeit an seiner Simulation überboten zu haben. Mit FIA Formel 1 zielen wir auf einen deutlich breiteren Kundenkreis als nur auf die Fans einer reinrassigen Simulation. Unsere F1-Boliden verhalten sich im Advanced-Modus zwar gleichermaßen nahe an der Realität, der Arcade Mode hingegen ist auf ein weniger technisch interessiertes Publikum zugeschnitten, das einen raschen, unkomplizierten Einstieg in ein Rennspiel sucht. Wenn es uns wirklich gelungen ist F1GP und F1GP2 in irgendeiner Art und Weise zu schlagen, dann vielleicht in unserer Liebe zum Detail. Fünf Designer modellierten die Spielelemente rund um die Uhr bis ins kleinste Detail, und mit einer Fülle an Quellenmaterial erstellten wir die Rennstrecken so realistisch wie im Rahmen der PlayStation-Hardwarevoraussetzungen möglich.

FUN GENERATION: Wie originalgetreu wurden die Tracks und die Fahrzeuge nachgebildet?

Martin Chudley: Die Tracks wurden anhand offizieller topographischer Karten und Daten und über 100 Stunden Video footage modelliert. Das Streckenlayout wurde in einen gesondert entwickelten Editor übernommen, in dem die genauen Höhenunterschiede und Ausmaße eingefügt wurden, um das 3D-Modell zu entwickeln. Daraufhin ergänzten wir das Modell um Absperrungen, Kirbs, Auslaufzonen



Gebäude und vertrackte Details wie TV-Kräne, Pit Stops, großformatige Videodisplays, usw. zu erstellen. Sämtliche Objekte wurden von Hand modelliert, eine zeitaufwendige, aber die Realitätsnähe der Strecken unterstreichende Arbeit. Die Modelle der Fahrzeuge entstanden mit offiziellen Unterlagen der FOCA (Formula One Constructors' Association). Darüber hinaus haben wir auf eigene Fotos und auf Material, das wir von Leuten aus der Formel 1-Industrie bekommen haben, zurückgegriffen, um die Wagen aus jedem nur erdenklichen Winkel darzustellen.

FUN GENERATION: Verhalten sich die Fahrer wie im richtigen Leben?

Martin Chudley: Sämtliche Fahrer verfolgen einen charakteristischen Fahrstil, schätzen das Feld ab und reagieren auf Ereignisse ganz aus dem Blickwinkel eines echten Fahrers. Jeder hat seine eigene Persönlichkeit: der Spieler trifft auf höfliche Fah-

FUN GENERATION: Bastelt Ihr noch an einem Split Screen-Modus?

Martin Chudley: Unser Chefprogrammierer hat sich intensiv damit befaßt! Wie bei anderen Split Screen-Modi würden wir allerdings gezwungen sein, einen Kompromiß zwischen der Framerate und der Fülle an Details einzugehen, und auch diesen nur, wenn uns die Zeit bleibt. Die Link-Option für den Zwei-Spieler- und den Full Race-Modus ist bereits fester Bestandteil von FIA Formel 1. Mit einer zweiten PlayStation ist es auch möglich, das Rennen des ersten Spielers aus der TV-Perspektive weiter zu verfolgen, wenn man selbst einen Crash gebaut hat, oder man verwendet diese Option eigenständig. Falls Sony ihre PlayStation-Netzwerkpläne realisiert, werden wir diese Möglichkeit natürlich ebenfalls unterstützen.



Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SUPER NINTENDO

SN POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
90 MIN. EUROP. PRIME GOAL	69.-
ANIMANIACS	49.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124.-
BREATH OF FIRE II	129.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DONALD IN MAUI MAL.	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
DSCHUNGELBUCH	69.-
EARTH WORM JIM 2	114.-
FINAL FIGHT 3	109.-
INT. SS. SOCCER DELUXE	129.-
KIRBY'S DREAM COURSE (APRIL, MAI)	89.-
KIRBY'S GHOST TRAP (APRIL)	89.-
KNIGHTS OF THE ROUND (CAPCOM)	49.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MICRO MACHINES 2	119.-
NBA GIVE'N GO	119.-
NIGEL MANSEL	49.-
PAC MAN 2	99.-
PGA TOUR GOLF 96	119.-
PINOCCHIO	129.-
REALM	119.-
REVOLUTION X	119.-
SECRET OF EVERMORE (DT. T.)	109.-
SUPER BC KID	59.-
THEME PARK	109.-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129.-
URBAN STRIKE	79.-
WORMS	119.-
WRESTLEMANIA ARCADE	114.-
YOSH'S ISLAND - SMW 2	109.-

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 1	149.-
MIT SONIC + 2 CONTROLLER	
MEGA DRIVE 1 MAGNUM SET	179.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
BUGS BUNNY	69.-
COMIX ZONE	79.-
DONALD DUCK MAUI MALL.	109.-
EARTH WORM JIM II	114.-
FIFA SOCCER 96	99.-
GARFIELD	109.-
INTERN. SS. SOCCER DELUXE (JUNI)	119.-
JOHN MADDEN 96	99.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
MEGA MAN WILY WARS	49.-
NBA ACTION 95	29.-
NHL HOCKEY 96	109.-
PHANTASY STAR 4	109.-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109.-
STRIKER 2 (APRIL)	109.-
THEME PARK	99.-
TINY TOON ADVENTURES	29.-
TOE JAM & EARL	49.-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129.-
WORMS	109.-
WRESTLEMANIA ARCADE	114.-

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
FIFA SOCCER 96	109.-
SONIC THE MOVIE (MAI)	109.-

SEGA SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT 499.-
 (dt. Version; 1 Jahr Garantie;
 incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
 MEMORY CARD 99.-
MPEG-KARTE 329.-
 VIDEOFILME AUF ANFRAGE
 PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM 59.-
 JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
 ACTION REPLAY SATURN 99.-
 6 PLAYER ADAPTER 59.-
 BACKUP MEMORY CARD 8MB 109.-
ALIEN TRILOGY (MAI/JUNI) 99.-
 BACKU BACKU ANIMAL 69.-
 BLACKFIRE (APRIL) 99.-
 CYBERIA 99.-
DAYTONA USA 109.-
 DEADLY SKIES 99.-
 DESCENT 99.-
 DESTRUCTION DERBY 89.-
DISCWORLD 89.-
 ENDORFUN 89.-
 EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI) 89.-
 F1 CHALLENGE 109.-
FIFA SOCCER 96 89.-
GEX 99.-
 HANG ON GP 109.-
 IMPACT RACING (APRIL) 89.-
 JEWELS OF THE ORACLE (APRIL) 99.-
 LEMMINGS 3D 89.-
MAGIC CARPET 89.-
MYSTARIA - R. OF LORE 109.-
 MYSTERY MANSION (KPL. DT.) 119.-
NBA ACTION BASKETBALL 99.-
 PANZER DRAGON 89.-
PANZER DRAGON ZWEI (MAI) 89.-
 PANZER GENERAL (JULI) 89.-
 PARODIUS - DELUXE 79.-
 PRIMAL RAGE 89.-
PRO PINBALL - THE WEB (APRIL) 89.-
RAYMAN 79.-
 RAVEN PROJECT 89.-
RETURN FIRE 89.-
 RETURN TO ZORK 99.-
RISE 2: RESURRECTION 89.-
 ROAD RASH (MAI) 99.-
SEGA TENNIS 89.-
SEGA RALLY (2 SPIELER) 89.-
SHELLSHOCK 109.-

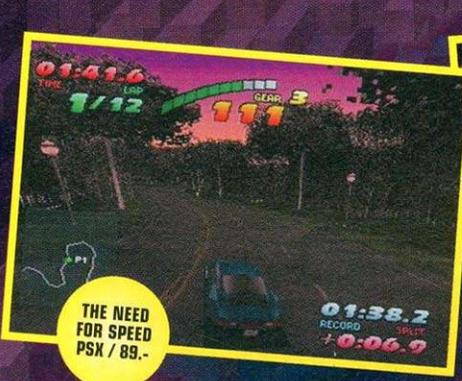
SHOCKWAVE ASSAULT	99.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
SLAM'N JAM	99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99.-
STREET RACER	89.-
TITAN WARS	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	99.-
TOSHINDEN REMIX	99.-
TRUE PINBALL	99.-
VICTORY BOXING	94.-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	139.-
VIRTUA HANG ON	109.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
VIRTUA SOCCER	109.-
WING ARMS	99.-
WIPEOUT	89.-
WORLD SERIES BASEBALL	89.-
WORMS	94.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99.-
X-MEN	99.-
ZORK NEMESIS	99.-

SONY PLAYSTATION

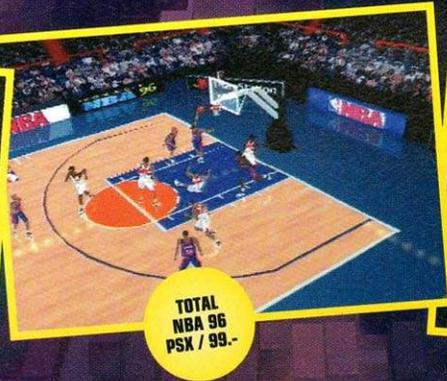
SONY PLAYSTATION	499.-
ACTION REPLAY PRO	109.-
LINK KABEL	49.-
NEGGON CONTROLLER	89.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	159.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADIDAS POWER SOCCER	99.-
AGILE WARRIOR F-111X	89.-
ALIEN TRILOGY	99.-
ASSAULT RIGGS	89.-
BEYOND THE BEYOND	99.-
CHAOS CONTROL	89.-
CHESSMASTER 3D	99.-
CRONICLES OF THE SWORD	99.-
CYBER SPEED	89.-
CYBERIA	99.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	94.-
DISCWORLD (KPL. DT.)	89.-
EXTREME GAMES	89.-
EXTREME PINBALL	89.-
GALACTIC ATTACK	99.-
GEX	99.-
GOAL STORM	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
HARDBALL 5	89.-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER	99.-
JACK IS BACK	109.-
JUPITER STRIKE	89.-

NOVASTORM	99.-
MAGIC CARPET	89.-
MICKEYS WILD ADVENT.	89.-
MUSEUM PIECE 1	99.-
MYST	99.-
NBA IN THE ZONE	99.-
NBA LIVE 96	99.-
NHL FACE OFF (APRIL/MAI)	99.-
OF WORLD INTERC. EXTRA	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA	89.-
PO'ED	89.-
PRIMAL RAGE	99.-
RAIDEN PROJECT	89.-
RAN SOCCER	90.-
RAVEN PROJECT (APRIL)	89.-
RAYMAN	89.-
RETURN FIRE (MAI)	89.-
RIDGE RACER	94.-
RIDGE RACER REVOLUTION	99.-
RISE 2: RESURRECTION	89.-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
SHELLSHOCK	89.-
SHOCKWAVE	89.-
SLAYER	89.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99.-
STREET RACER	99.-
TEKKEN	99.-
THE NEED FOR SPEED	89.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN 2	99.-
TOTAL NBA 96	99.-
TRUE PINBALL	99.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	89.-
WARHAWK	89.-
WATERWORLD	99.-
WIPEOUT	99.-
WING COMMANDER III	89.-
WORLD CUP GOLF	89.-
WORMS	94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94.-
X-COM	89.-
X-MEN (MAI)	89.-

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



THE NEED FOR SPEED
 PSX / 89.-



TOTAL NBA 96
 PSX / 99.-



PANZER DRAGON ZWEI
 SAT / MAI
 89.-

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

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

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



Chronicles of the Sword

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



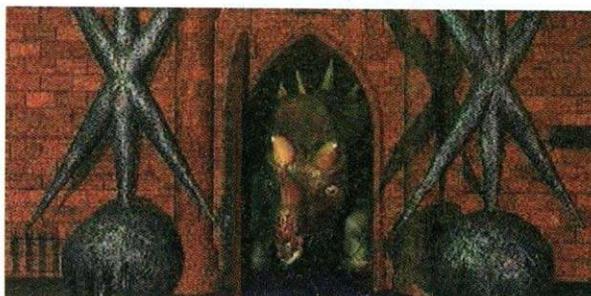
INFOS

System: PlayStation
 Genre: Adventure
 Spieler: 1
 Hersteller: Psygnosis
 Entwickler: Psygnosis
 Testmuster: Psygnosis
 Veröffentlichung: Mai

Die Sage um König Arthus und die Ritter der Tafelrunde regte schon zahlreiche zeitgenössische Autoren zur literarischen Neuinterpretation an. Mal war es der Gralsmythos, der im Urstoff eine eher untergeordnete Rolle spielt, mal das tragische Dreiecksverhältnis Arthus-Gwennwhyfar-Lancelot, -Sichtweisen gab es viele. Der junge Ritter Gawain, Sohn der Zauberin Morgana und Neffe des Königs, stellt hier den Dreh- und Angelpunkt des Geflechtes aus Macht, Intrigen und Magie dar.



Gerade am Hofe Camelot angekommen, hat Gawain schnell Gelegenheit, seinem Herrn zu Diensten zu sein. Er deckt mit Hilfe des Zauberers Merlin ein Komplott der Königsschwester Morgana auf, indem er ihr ein verzaubertes Dokument in die Hände spielt, durch das ihr schändliches Treiben am Hof entlarvt werden kann. Morgana flieht nach Lyonesse und unternimmt einige plumpe Anschläge auf Arthus' Leben. Merlin rät dazu, Gawain mit der heiklen Aufgabe zu betrauen, nach Lyonesse zu reisen. Zuvor jedoch benötigt er noch einen Schutzring. Die Ingredienzen dafür findet Gawain im Wald, und hier lauern auch die ersten Gefahren für Leib und Leben.



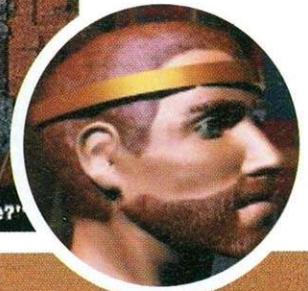


Gnadenstoß

Psygnosis präsentiert das erste reinrassige Point & Klick-Adventure für PlayStation, eine grafische opulent angelegte Reise zum britischen Urmythos. Gawain muß mit Kombinationsgabe scheinbar nutzlose Gegenstände einsetzen, um bspw. Merlins Turmzauber zu brechen, Wärter zu bestechen oder einem Schmied seinen unfertigen Helm abzukaufen. Besonders auffällig



"My Lady. Where will I find the well that carries your name?"



waren die fantastischen Rendergrafiken auf allerhöchstem Niveau und die mittelalterliche Soundkulisse. Die Rätsel offenbaren nach den ersten Eindrücken doch etwas mehr Anspruch, als man es für eine actionorientierte Zielgruppe erwartet hätte. Chronicles of the Sword verzeiht dem Spieler nicht wie die Lucas Arts-Titel jeden Fehler, manchmal findet man sich mit gespaltenem Schädel im Matsch wieder. Adventure und Fantasy-Freunde sollten sich den zwei CDs umfassenden Epos auf jeden Fall vormerken!



Games Garden

Nürnberger Str. 26 • 90762 Fürth

The Guyver 1-12 pro Serie je	19,95
Dominion Tank Police I+II,III+IV je	39,95
Crying Freeman 1-4 pro Serie	29,95
Ohmy Goddess 1-5 je	39,95
AD Police 1-3 Sampler	39,95
Cyber City 1-3 pro Serie	29,95
Projekt A-KO	39,95
Projekt A-KO 2-6 pro Serie	34,95
Doomed Megalopolis 1-4 je	29,95
Bounty Dog	39,95
Kabuto	34,95
Mad Bull 34 pt. 1, 2 je	29,95
The Cockpit	39,95
Vampire Princess Myu pt. 1+2	39,95
Goku Midnight Eye 1, 2 je	29,95
The Heroic Legend of Arslan pt. 1,2,3 je	39,95
The Legend of the 4 Kings	39,95
pt. 1+2,3+4,5+6,7+8,9+10,11+12 je	39,95
Bubblegum Crisis pt. 1+2	39,95
Hurricane Live 2032 (dt) die Musik zu Bubblegum Crisis	19,95
Ambassador Magma	34,95
1+2+3,4+5,6+7,8+9,10+11 je	39,95
3x3 Eyes pt 1,2 je	39,95
Robotech 1-7 pro Folge	39,95
Macross Clash of the Bionoids	34,95
Macross V eps. 1+2,3+4,5+6	34,95
Macross plus pt. 1,2,3 je	29,95

SPIELRAUM

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

Da lacht die Raubkatze!

Jaguar+Cybermorph + Kabel + Netzteil + Controller I	219,95
Jaguar ohne Spiel	199,95
Jaguar CD-ROM	329,95
Jaguar Pro-Controller	64,95
Jaguar Cat-Box	119,95
CD-ROM Memory-Track	69,95
Jaguar + Cybermorph + Fight for Life	329,95
+Kabel, Netzteil & Controller I	

Module

Alien vs. Predator	119,95
Atari Kart	119,95
Defender 2000	119,95
Dragon Bruce Lee	69,95
Fever Pitch Soccer	109,95
Fight for Life	119,95
Iron Soldier	69,95
I-War	109,95
Kasumi Ninja	69,95
Missile Command 3D	99,95

Attack of the Mutant

Penguins	119,95
NBA Jam T.E.	119,95
Pitfall	119,95
Power Drive Rally	119,95
Ray Man	119,95
Ruiner Pinball	99,95
Super Burn out	109,95
Super Cross 3D	89,95
Theme Park	99,95
Tempest 2000	89,95

CDs

Baldies	109,95
Battlemorph	119,95
Braindead 13	119,95
* Brett Hull Hockey	119,95
Highlander	119,95
* Highlander II	119,95
Hover Strike	109,95
* Iron Soldier II	129,95
Myst	129,95
Primal Rage	119,95
* Space Ace	109,95

Wir führen alles für LYNX II

Das beste Handheld der Welt!

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

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

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

Mit * gekennzeichnete Spiele sind Ankündigungen - nutzen Sie unseren Rückrufservice!
Porto & Versand: 1 Spiel DM 12,00 - 2 Spiele DM 10,00, 3 Spiele + mehr DM 8,00. Vorkasse DM 8,00. Versand ins Ausland nur Vorkasse DM 17,00.

Phone: 0911 / 776523
Phaxe: 0911 / 7418285

IMPACT RACING

STEPHAN GIRLICH



Autorennen in der Zukunft waren und sind ein überaus beliebtes Videospieldrama. Meist entpuppen sich diese futuristischen Formel 1-Ableger als eine Mischung aus Rennspiel und Shoot'em Up.



bemessenen Zeitlimits absolviert werden. Schafft man es außerdem, eine vorgegebene Zahl von gegnerischen Fahrzeugen abzuschießen, ist dies gleichbedeutend mit dem Zutritt zu einer Bonusrunde, in der die Waffensysteme aufgerüstet werden können. Strecken gibt es drei verschiedene, in allen nur erdenklichen Variationen: Standard, nachts, spiegelverkehrt usw.

■ No Mercy

Impact Racing ist eine kunterbunte Mischung aus Titeln wie Ridge Racer, wipEout und Twisted Metal, erreicht aber bislang bestenfalls das Niveau von letzterem, und das war alles andere als überragend. Das spielerische Element ist meines Erachtens zu sehr auf simples Abballern ausgelegt. Wenigstens sind die Strecken nett in Szene gesetzt und scrollen sauber über den Screen. Ob dies letztendlich aber ausreichen wird, um der starken Konkurrenz Paroli bieten zu können, wird die endgültige Version zeigen.



Impact Racing macht da keine Ausnahme. Zwar lockt dieser Titel mit Sportwagen wie Porsche 911, Dodge Viper oder Ferrari 512 (The Need For Speed läßt grüßen), fahrerisches Geschick ist jedoch absolut zweitrangig. Zum einen, weil sich alle Wagen bis auf die Höchstgeschwindigkeit kaum unterscheiden und sie zweitens selbst die engsten Kurven wie auf Schienen nehmen. Der Wettbewerbsmodus ist dann auch nicht auf Platzierung ausgelegt. Primär müssen vier Runden innerhalb eines recht knapp

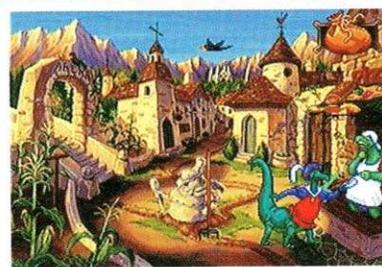


INFOS

System: Saturn
 Genre: Adventure
 Spieler: 1
 Umsetzungen: PlayStation
 Hersteller: BMG
 Entwickler: Crystal Dynamics
 Testmuster: BMG
 Veröffentlichung: Mai

BLAZING DRAGONS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Im drachenhaltigen Universum des Ex-Monty Python Terry Jones steht der Mensch nicht mehr an der Spitzenposition der Futterkette. Drachen in Ritterrüstungen beherrschen Britannien, doch der alte Drachenkönig Arthur ist müde und verkündet, daß ein Wettkampf die Thronfolge regeln soll.

Dies sorgt logischerweise für einige Unruhe im Reich. Auf der Burg Camelhot lebt neben dem Hofstaat auch der junge Knappendrasche Flicker, der gerne Ritter der Tafelrunde wäre. Seine Geschichte wird in Blazing Dragons erzählt. Auf seiner Reise durch die mittelalterliche Welt, in der Drachen noble Edelmänner und unseresgleichen böseartige und primitive Finsterlinge sind, wird er mit Sir George, einem mächtigsten Menschenfürst, und seinem mechanischen schwarzen Drachen konfrontiert. Kann er das Drachengeschlecht retten, oder wird er für immer darüber grübeln, wie man aus einem Schwanzwärmer, einem Kerzenhalter und einem Mob eine Geschirrspülmaschine baut?

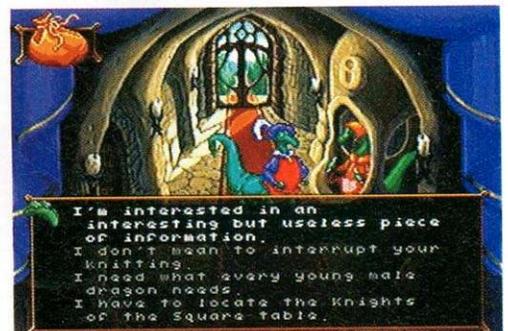
Wo die Katze hinfällt

Blazing Dragons ist ein klassisches Adventure, beinhaltet aber auch unterhaltsame Geschicklichkeitsrunden, deren Sinnlosigkeit ähnlich hohen

Humorfaktor beinhalten wie die abgedrehten Dialoge und Lösungswege. Disziplinen im Ritterwettkampf sind bspw. Synchronstänzen, Fingerhakeln oder Cat-A-Pult-Schießen. Katzenfreunde sollten hier eventuelle Skrupel, einen possierlichen Vierbeiner an eine Burgmauer zu schießen, beiseite räumen, schließlich stellt sich das lebende Projektil freiwillig zur Verfügung und trägt einen Schutzhelm.

Comedy rules

Lange hat es gedauert, bis der verkopfte Deutsche Comedy ohne politischen Hintersinn zum Brüllen fand (Samstag Nacht, Kalkofes Mattscheibe, Familie Heinz Becker usw.), eine Entwicklung, die Titeln wie Discworld oder diesem nur gut tut. Terry Jones, der Blazing Dragons auch synchronisierte, läßt alte Brillanz wieder aufblitzen, man darf sich also auf die hoffentlich im Original belassene Grotteske freuen, ebenso wie auf eine dreizehnteilige Trickfilmserie, basierend auf den Charakteren des Spieles.



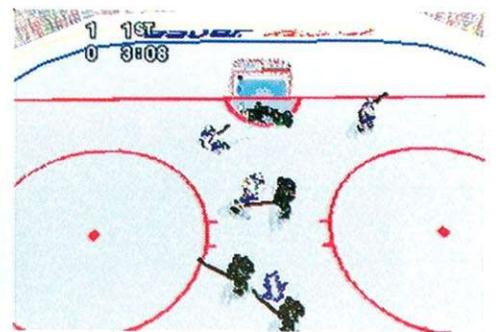
NHL Powerplay 96

STEPHAN GIRLICH



Für die MD-Titel „Brett Hull Hockey“ und das grottenschlechte „Pele“ mußten die Entwickler von Radical Entertainment harsche Kritik einstecken. Mit NHL Powerplay könnte sich das Negativimage jedoch schlagartig ins Gegenteil verkehren.

Statt mit aufwendigem Intro oder zahlreichen Perspektiven lockt die Eishockeysimulation mit feiner Polygongrafik, dynamischen Kamerafahrten und geschmeidigen Animationen. Die Bewegungsabläufe schrammen nur haarscharf an lebensecht vorbei, so vielfältig und detailliert sind die Figuren in Szene gesetzt. Ebensoviele Mühe steckten die Programmierer in die Steuerung des Spiels. Ob diese ein ähnliches Niveau wie die Präsentation erreicht, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen, da die zuständigen Routinen noch nicht hundertprozentig fertiggestellt waren. Der Rest entspricht heutigem Standard. 26 NHL-Teams mit ihren offiziellen Spielern, 16 Nationalteams und zwei All-Star-Formationen, die wie üblich in Season, Playoffs oder Freundschafts-Matches aufeinandertreffen, bilden das Mannschaftsangebot. Die Regeln und weitere Parameter, z.B.



die Spieldauer, dürfen vor einem Spiel beliebig variiert werden.

■ Schnörkellos

In spielerischer Hinsicht wäre eine Voraussage wieder einmal verfrüht, technisch aber wird NHL Powerplay 96 auf dem Saturn im Sportgenre definitiv einen neuen Standard setzen. Den Entwicklern ist das Kunststück gelungen, 3D-Technik und stete Übersichtlichkeit bravourös zu kombinieren. Das Zoomen und Rotieren geht ohne Effekthascherei von statten, sondern dient situationsabhängig ausschließlich einer optimalen Darstellung des rasanten Geschehens auf dem Eis. Bleibt abzuwarten, ob die endgültige Fassung den vielversprechenden ersten Eindruck der Vorabversion bestätigen können wird.



O.I.T.

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

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	489,90
ACTION REPLAY PRO	89,90
ALONE IN THE DARK 2	99,90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99,90
AMOK US	99,90
BOMBERMAN (APRIL) JAP	99,90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT / JAP	69,90/49,90
CYBERIA	79,90
D'S DINNER	89,90
DARIUS GAIDEN JAP	79,90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	109,90
DAYTONA USA DT	89,90
DESCENT	89,90
F1 LIVE INFORMATION	89,90
FATAL FURY 3 JAP	129,90
FIFA SOCCER 96	84,90
GALAXY FIGHT JAP	79,90
GALACTIC ATTACK	79,90
GEX	89,90
GHEN WAR US	99,90
GUNGRIFON JAP	109,90
GUARDIAN HEROES	99,90
GUNBIRD JAP	99,90
HANG ON 95	84,90
IN THE HUNT JAP	99,90
JONNY BAZOOKATONE	79,90
HIGH VELOCITY US	89,90
KING OF FIGHTERS JAP	119,90
LODERUNNER JAP	119,90
MAGIC CARPET	89,90
MYSTARIA	89,90
NBA JAM T.E.	79,90
PANZER DRAGOON DT	89,90
PANZER DRAGOON 2 JAP	99,90
PARODIUS DELUXE DT	69,90
PRIMAL RAGE	84,90
RAYMAN	79,90
REVOLUTION X	79,90
ROMANCE IV US	119,90
SCORCHER US	99,90
SEGA RALLY DT	99,90
SHANGHAI	69,90
SHELLSHOCK	89,90
SIM CITY 2000	89,90
SKELETON WARRIORS US	99,90
SONIC WINGS JAP	109,90
SOLAR ECLIPSE	89,90
STEAM GEAR MASH JAP	59,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
THE HORDE US	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN REMIX	99,90
TRUE PINBALL JAP	109,90
VIRTUA COP INKL. GUN	129,90
VIRTUA FIGHTER 2	99,90
VIRTUA RACING	69,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
WING ARMS	89,90
WING COMMANDER III	89,90
WORMS	89,90
X-MEN	99,90
JOYPAD	39,90
VIRTUA STICK	89,90
LENKRAD	109,90
MEMORY CARD 8MB	89,90
RGB-KABEL	29,90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	49,90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29,90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	499,90
DIVERSE JAPANISCHE SPIELE	AB 59,90
ADIDAS POWER SOCCER (APRIL)	99,90
ALIEN TRILOGY	89,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CRONICLES OF THE SWORD	99,90
DARKSTALKERS JAP	139,90
DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	94,90
FIFA SOCCER 96	89,90
GALAXIAN 3 JAP	129,90
JOHNNY BAZOOKATONE	79,90
KILEAK THE BLOOD 2 JAP	139,90
LOADED	89,90
LONE SOLDIER	89,90
MAGIC CARPET	89,90
MICKEY'S WILD ADVENTURE	89,90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129,90
MYST	89,90
NBA IN THE ZONE	94,90
NHL FACE OFF	89,90
PANZER GENERAL	89,90
PHILOSOMA	89,90

PO'ED	89,90
PRIMAL RAGE	89,90
RAN SOCCER	89,90
REVOLUTION X	89,90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	99,90
RETURN FIRE	89,90
RIDGE RACER DT	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94,90
TEKKEN DT	99,90
TEKKEN 2 JAP	139,90
THE NEED FOR SPEED	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
TOSHINDEN 2	94,90
TOTAL NBA 96	99,90
RAIDEN PROJECT DT/JAP	89,90/79,90
RAYMAN DT	89,90
SHELLSHOCK DT	89,90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89,90
STARBLADE ALPHA DT	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	99,90
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
ZERO DEVIDE	89,90
JOYPAD	54,00
NAMCO NEGCON JOYPAD	89,90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139,90
JOYBOARD	119,90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89,90
RGB-KABEL	49,90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE	549,90
FLIGHTSTICK PRO	149,90
ALONE IN THE DARK 2	89,90
CAPTAIN QUAZAR	89,90
CYBERIA	89,90
CYBER DILLO	89,90
D'S DINNER	89,90
DEATH KEEP	89,90
DRAGONS LORE	89,90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49,90
FOES OF ALI	89,90
GEX	89,90
KILLING TIME	89,90
NEED FOR SPEED	89,90
PGA TOUR '96	89,90
PHOENIX 3	89,90
PO'ED	89,90
PRIMAL RAGE	89,90
RETURN FIRE 2	59,90
ROAD RASH	89,90
SHOCKWAVE 2	89,90
SLAM'N'JAM '95	79,90
SPACE HULK	89,90
STAR FIGHTER	89,90
SYNDICATE	39,90
SWORD OF SORCERY	99,90
WING COMMANDER III	89,90

JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279,00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	289,90
JAGUAR CD-SPIELE	AB 99,90
DEFENDER 2000	99,90
DIVERSE JAG-SPIELE	AB 59,90
ATARI KARTS	99,90
ALIEN VS. PREDATOR	99,90
FEVER PITCH SOCCER	99,90
FIGHT FOR LIVE	99,90
I-WAR	99,90
IRON SOLDIER	79,90
IRON SOLDIER 2 CD	99,90
MEMORY TRACKS	69,90
MISSILE COMMAND	79,90
RUINER PINBALL	99,90
SUPER SOCCER	99,90
ULTRA VORTEX	99,90
RAYMAN	99,90

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109,90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	89,90
BOOGERMAN DT	89,90
CIVILISATION	129,90
CUTTHROAT ISLAND	129,90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
FIFA SOCCER 96	99,90

FINAL FIGHT 3	109,90
FRONT MISSION 2 JAP	129,90
PINOCCHIO	119,90
NIGEL MANSELL	99,90
NHL 96	99,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
MICRO MACHINES 2	89,90
PGA TOUR GOLF 96	109,90
PTO 2 US	129,90
REVOLUTION X	89,90
TOY STORY	109,90
ASTERIX & OBELIX DT	119,90
YOSHI'S ISLAND DT	109,90

SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89,90
BIG SKY TROOPER US	99,90
BRAINLORD	89,90
BREATH OF FIRE 2 DT	109,90
LORD OF DARKNESS	89,90
DRAGON VIEW	89,90
EARTHBOUND	129,90
EYE OF THE BEHOLDER	89,90
FINAL FANTASY III US	139,90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49,90
KING ARTHUR	99,90
LUFIA	89,90
ROMANCE VI US	129,90
SECRET OF EVERMORE DT	109,90
SECRET OF MANA 3 JAP	199,90
SUPER MARIO RPG	189,90
CHRONO TRIGGER US	129,90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39,90
ILLUSION OF TIME DT	99,90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89,90
SECHS-BUTTON-PAD	29,90
COMIX ZONE DT	69,90
DESERT STRIKE	49,90
DUNE 2	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
FIFA SOCCER 96	89,90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89,90
J. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49,90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114,90
LOTUS 2	49,90
MICRO MACHINES 96	89,90
NIGEL MANSELL DT	89,90
NBA LIVE 96	89,90
NHL 96 DT	89,90
MADDEN NFL 95/96	29,90/89,90
PGA TOUR 96	89,90
PHANTASY STAR IV DT	109,90
PETE SAMPRAS '96	89,90
PSYCHO PINBALL	89,90
SHADOWRUN	89,90
STORY OF THOR	109,90
SUPER SKIDMARKS	79,90
THEME PARK	94,90
TOY STORY	99,90
VECTORMAN DT	69,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59,90
WORMS	89,90

MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	209,90
CDX PRO	59,90
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
SHINING FORCE DT	79,90
THUNDERHAWK	49,90
TOMCAT ALLEY	49,90

32X

CHAOTIX DT	99,90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79,90
FIFA SOCCER 96	89,90
METAL HEAD	109,90
NBA JAM DT	39,90
STELLAR ASSAULT	99,90
T-MEK	99,90
VIRTUA FIGHTER DT	99,90
WWF RAW	39,90
MOTERBASE	99,90

Neo Geo CD

PULSTAR	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	109,90

ZEITSCHRIFTEN

SATURN FAN JAP	25,00
EDGE	17,00
GAME FAN	17,00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25,00
SATURN MAG + CD ENGL.	25,00

VERSAND

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

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 613758 ODER 616485



Coin-op '96

Die Begeisterung der Fachbesucher auf der ima '96, der Internationalen Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten, hielt sich merklich in Grenzen. System 11-Boards von Namco, wie Tekken 2, werden 1:1 für die Sony PlayStation umgesetzt, Segas „The big three“, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 und Sega Rally sind ohne spielerische Abstriche auf dem Saturn erschienen.



Unser Hauptaugenmerk richtete sich deshalb auf die AOU-Messe in Tokio, die einige überraschende Einsichten zu Tage brachte: Capcoms längst überfälliges



Debüt im 3D-Sektor und Segas Virtua Fighter 3, das die Grenzen zwischen Heimkonsolen und coin-ops neu definieren sollte.





ima Dirt Dash

Namcos Sega Rally-Plagiat sorgte für einiges Aufsehen. Drei Vehikel, ein Sportwagen, ein Buggy und ein 4x4-Truck, standen zur Auswahl. Kleine Luftkompressoren im Fahrersitz sollten das Gefühl der Authentizität verstärken. Als Platine verwendete Namco ein System 22-Board. Die Steuerung geriet ähnlich aufwendig und realistisch wie beim Vorbild, d.h. nur mit rechtzeitigem Bremsen und gefühlvollem Gegenlenken hielt man sein Gefährt auf der Ideallinie.

Tracks und einem geheimen Tunnel auf der Bergstrecke gefragt. Die beiden Perspektiven und eine Umschaltmöglichkeit zwischen Automatik- und Hand-schaltung waren aus Ridge Racer bereits hinlänglich bekannt, auch das Fahrgefühl entsprach hundertprozentig dem Original.



Dirt Dash



ima Road Rage

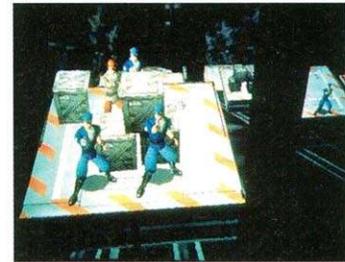
Road Rage, Konamis Hydraulik-Rennen, das in Japan unter dem Titel „Speed King“ erschienen ist, soll für die PlayStation und den Saturn umgesetzt werden. Mit der aufwendigen Hydraulik konnte das Spiel selbst leider nicht mithalten. Deutliche Geschwindigkeitseinbußen auf allen Strecken erinnerten eher an ein 32-Bit-Videospiel als an einen hochgezüchteten coin-op.

ima Manx TT

Manx TT spielte auf dem legendären Isle of Man-Kurs. Nicht nur, daß sich die Motorradattrappe nach links bzw. rechts neigte, sogar die Vibrationen des Motors wurden auf das Lenkrad und den Sitz übertragen. Active Motion Slider genannt, reagierte das Bike je nach Beschleunigung auf die Fliehkräfte, während die Füße des Spielers im Gegensatz zu Namcos Cyber Cycles fest auf den Pedalen ruhten. Segas Exhaust Sound System, ein Set aus fünf Lautsprechern, sorgte für eine effektvolle Soundkulisse: zwei Frontspeaker für die Begleitmusik, drei weitere für die Motoren- und Auspuffgeräusche, die Original TT-Bikes entliehen wurden. Bis zu acht Spieler können sich an Segas neuestem Rennspiel, das von AM3 und AM4 auf einem Model 2-Board entwickelt wurde, messen. Zwei Kurse, TT und Seaside, und ein Automatik- bzw. ein Sechs-Gang-Getriebe standen zur Auswahl. Spielerisch verwöhnte Manx TT mit gewohnt hoher AM3-Qualität, den Machern von Sega Rally. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit fühlte man sich durch die realitätsnahe Sitzposition wie beim echten Isle of Man.

ima Time Crisis

Time Crisis ist ein weiteres Beispiel dafür, wie Namco schamlos Segas coin-ops kopiert (und umgekehrt). Diesmal wurde Virtua Cop 2 als Vorbild auserkoren, allerdings nicht ohne die bewährte Formel weiterzuentwickeln. Per heruntergedrücktem Pedal stand es dem Spieler bei diesem System 22-Board nämlich frei, sich zu ducken und somit Heckenschützen auszuweichen. Je nach geduckter Position waren verschiedene Varianten, einen Gegner auszuschalten, möglich. Der Spielablauf selbst erinnerte mit spektakulären Kamerafahrten und einer automatischen Zieljustierung natürlich stark an das Sega-Vorbild.



Time Crisis



Manx TT



Midnight Run

ima Midnight Run

Konamis Beitrag zum Rennspiel-Genre wartete mit recht wenigen Neuerungen auf. Eine Automatik- und eine manuelle Schaltung ließen sich während des laufenden Spieles durchwechseln, genauso wie die beiden Perspektiven, eine Cockpit- und eine Sicht aus einem Begleitfahrzeug. Vier Sportwagen und drei Kurse standen zur Aus-

ima Rave Racer

Namcos gefeierte Ridge Racer-Serie ging in die dritte Runde. Feintuning war mit einem Vier-Spieler-Modus, vier



Rave Racer



Road Rage

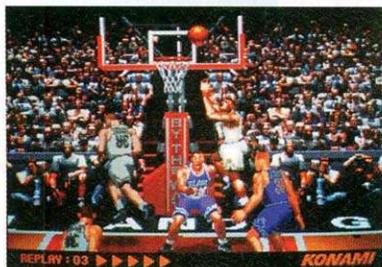




Virtua Cop 2



Run & Gun 2



Street Fighter Alpha 2



Soul Edge



wahl, und drei vom Computer gesteuerte Gegner galt es in dichtem Verkehr zu schlagen. Die Hochgeschwindigkeitsraserei ließ jeglichen fahrerischen Anspruch vermissen, da die Kutschen fast alle Kurven mit Vollgas nehmen konnten; flinke Reaktionen waren für eine vordere Platzierung entscheidend.

ima Virtua Cop 2

Reload! Virtua Cop 2 wartete mit satten 60 Frames pro Sekunde auf, der Vorgänger brachte es nur auf respektable 30 fps. Als Platine verwendete AM2 ein Model 2B-Board, d.h. eine modifizierte, kleinere Variante des Model 2. Bemerkenswert an Virtua Cop 2 waren nach wie vor das hohe Tempo und das vom Spieler geforderte Timing über die drei neuen Stages hinweg. Zudem verzweigte sich teilweise der weiterführende Weg, d.h. der Spieler mußte sich für eine Richtung selbst entscheiden.

ima Fighting Vipers

Mit Fighting Vipers schielte Sega augenfällig auf eine jüngere Klientel. Die einzelnen Schläge wurden äußerst eingängig, mit durchschlagenden Finishing Moves, zum Teil außergewöhnlich inszeniert, und die Charaktere waren brandneu: schlagkräftige Argumente, vor allem für ein junges Zielpublikum. Das stark vereinfachte Gameplay, die oberflächlichen Strategien und das gezwungen wirkende Design der Charaktere, die die geschmeidigen Animationsphasen der Virtua Fighter-Serie vermissen ließen, zählten allerdings zu den eindeutigen Schwachstellen. Entwickelt wurde Fighting Vipers von AM2 auf einem Model 2B-Board.

Capcom

Mit ihren ins Uferlose ausartenden Street Fighter-Remakes inzwischen ins Kreuzfeuer der Kritik geraten, stellte Capcom auf der AOU Show neben der neunten Inkarnation ihrer in die (acht) Jahre gekommenen Serie ihren ersten Polygon-Titel, Star Gladiators, vor. Das Zero-Update beinhaltet drei neue Charaktere, darunter einen buddhistischen Priester (Gen), ein Schulmädchen in Seemannskleidung (Sakura) und einen geheimnisumwitterten Soldaten (Rolento). Ein Custom Combo-System ermöglichte, je nach aufgefüllter Leiste, variable Combo-Spielarten. Als Board wurde

wieder das bewährte CPS II-System verwendet, das bereits in dem Vorgänger, in X-Men Children Of The Atom, in Dark Stalkers und in Marvel Superheroes seine Dienste verrichtet hatte.

AOU Konami

Völlig unvermittelt gab Konami ihren Einstieg in den 3DO M2-Markt bekannt (vgl. Backstage-Teil). Vorerst zwei Titel, die Fortsetzung ihres in Deutschland indizierten Lightgun-Spiels und ein weiterer 3D-Shooter, sollen auf Grundlage der 64-Bit-Hardware entstehen. Außerdem in der Pipeline: das Sequel zu ihrem Basketballspiel Run & Gun 2 und Jet Ski, das für Herbst geplant ist.

AOU Namco

Unter den Namco-Neuheiten auf der AOU Show tummelten sich insbesondere System 11-Boards, ein Zugeständnis an den Erfolg von Tekken 2 in den Spielhallen. Dirt Dash, Time Crisis, Namco Classic Collection 2 und Soul Edge wurden ein weiteres mal vorgestellt, letzteres in neuem Gehäuse. Im allgemeinen machten Sequels das Rennen auf dem Namco-Stand. Alpine Surfer ritt auf der Alpine Racer-Welle, angereichert durch zwei neue Kurse und weitere Spielmodi, Free Run und Gate Trial. Victory Lap wiederum geriet, von einigen Neuerungen wie dem Championship Point Mode abgesehen, nach Ace Driver. PlayStation-Besitzer sollten sich vor allem die System 11-Boards vormerken. Neben der Namco Classic Collection 2 und Dunk Mania, einem neuen Basketballspiel, ist vor allem Xevious 3 ein potentieller Kandidat für eine 1:1 Umsetzung auf die Sony-Hardware. Dem Gebot der Stunde folgend zogen sich texturierte Schiffe und Morphing-Effekte durch den Remix des in Ehren ergrauten Shooters. Mit Prime Goal EX schließlich ging Namco den umgekehrten Weg und konvertierte einen ihrer PlayStation-Titel für den Arcade-Markt.

AOU Sega

Segas Auftritt auf der AOU-Messe stand ganz im Zeichen von AM2s Virtua Fighter 3, das die Grenzen zwischen Heimkonsolen und coin-ops neu definieren sollte. Ihr erster Titel auf der Basis des in Zusammenarbeit mit Lockheed Martin entwickelten Model 3-



Virtua Fighter 3



Boards, das mit einem PowerPC 603e RISC-Prozessor bestückt war, kam dem grafischen Wunschtraum der Virtua Fighter-Fans, der CG Portrait-Serie, bereits sehr nahe. Eine Stage, Dural Vs. Jacky, war bereits als Demo spielbar, zwei neue weibliche Charaktere sollen die aus Virtua Fighter 2 bekannten zehn Figuren nach oben hin abrunden. Als nächster Model 3-Titel ist Daytona USA 2 im Gespräch. Die weiteren Titel von AM2: Virtua Fighter Kids, eine Anime-Variante mit exorbitanten Köpfen und Kulleraugen, und Sonic Fighters (beide: ST-V-Board). AM3 verzichtete angesichts der schier übermächtigen Präsentation der dritten Fassung von Virtua Fighter gleich ganz darauf, ihr Beat'em Up Last Bronx auf dieser Messe vorzustellen. Nichtsdestoweniger fanden interessierte Besucher doch zwei neue AM3-Titel: Decathlete, ein Sportspiel mit Polygonfiguren, das im hochauflösenden Bildschirmmodus des ST-V (Sega Titan Videogame) Boards lief, und Gunblade New York, auf der Grundlage eines Model 2-Boards. Der Spieler bediente hier die Bord-MG eines Helikopters. Mit frei wählbaren Kameraperspektiven, den Kugeln ausweichenden Gegnern und neuen Schauplätzen, Times Square, Rockefeller Center und dem UN-Gebäude, sollte sich Gunblade New York von Virtua Cop 2 abheben. Virtual-On und der von AM1 designte Afterburner-Verschnitt Sky Target wurden hingegen nicht mehr gezeigt. Für Saturn-Besitzer bemerkenswert: Virtual-On, Virtua Striker, Manx TT, Fighting Vipers, Funky Head Boxers und Virtua Cop 2 sollen für den Heimbereich umgesetzt werden. Ob, geschweige denn wann eine Saturn-Version von Virtua Fighter 3 geplant ist, soll sich erst auf der E3 Messe im Mai klären.

ASU Taito

Während Taitos Psychic Force mit seinen turbulenten Kamerafahrten und medialen Attacken Bandais Dragon Ball Z-Serie anklingen ließ, schlug der Shooter Ray Storm in die Xevious 3-Kerbe, nur mit deutlich detaillierter ausgearbeiteten Schiffen und nachhaltigeren Special Effects. Super Football Champ zuguterletzt griff die erprobte Formel ganz nach der Machart japanischer Entwickler wieder auf, d.h. Arca-

de-Gameplay und etwas zu eckig geratene Polygon-Kicker waren angesagt.

ASU Williams

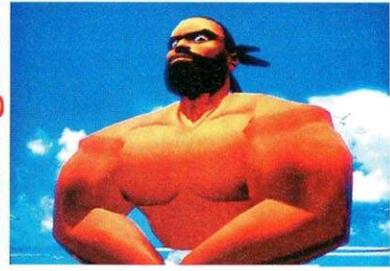
War Gods, Williams' seit langem überfälliger Einstieg in das 3D-Genre, erinnert mit seinen unkonventionellen Würfeln, Projektilgeschossen und Teleports trotzdem eher an vorausgegangene in-house Produktionen als an den Urahn der Polygon-Prügler, Virtua Fighter. Wie in Takaras Battle Arena Toshinden zoomt und dreht sich der Bildschirm bis zum Exzeß, ein Ausweichen in die dritte Ebene ist ebenfalls möglich. NBA Hang Time stellt das offizielle Sequel zu NBA Jam Tournament Edition dar. Als Teil ihrer Übernahme von Time Warner Interactive veröffentlicht Williams darüber hinaus sämtliche weiteren coin-ops von Atari Games, darunter Primal Rage 2 und 3D Gretzky Hockey, das für das Nintendo 64 erscheinen soll.

ASU Soul Edge

Namcos Soul Edge grenzt eher an Takaras Battle Arena Toshinden als an das hauseigene Tekken 2. Die dreidimensionalen Hintergründe, der verwendete Hires Mode von 640 x 480 Pixeln und die auffällig ins Detail gehenden Charaktere entfernen Soul Edge bereits visuell vom Überrest der Prügelmute. Die Detailfülle hat natürlich ihren Preis, denn die Framerate mußte auf 30 fps herabgesetzt werden. Analog zu Toshinden setzt auch Namco mehr auf Waffenkunst als auf „banale“ Schlag- und Trittkombos. Die Story ist in einem fiktiven Königreich im 15. Jahrhundert angesiedelt, in dem etliche Figuren um ein magisches Schwert kämpfen. Namco bestreitet zwar bislang, daß eine PlayStation-Version geplant ist, eine Tatsache, die nur dadurch verständlich ist, daß Tekken 2 gerade erst in Japan für die PlayStation erschienen ist und zu viel Publicity für Soul Edge die Tekken 2-Abverkäufe sicherlich gefährden würde. Allerdings sollte man sich auch vor Augen halten, daß in den System 11-Boards nichts anderes als Sony PlayStations schlummern.



Virtua Fighter 3



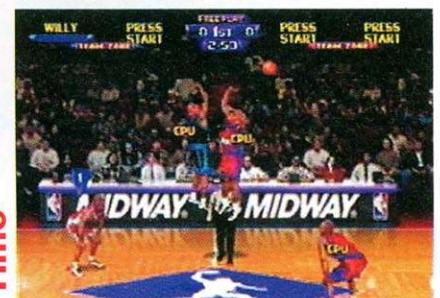
Star Gladiators



War Gods



Virtua Fighter Kids



NBA Hang Time

Mega Man X3

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN · MARKUS APPEL

**Ganz in der Tradition
des altherwürdigen
Volkswagens läuft und
läuft Mega Man mit
nicht schwinden wol-
lender Energie über die
heimischen Bildschirme.**

welche auch hier beschrieben wird. Kampfroboter, die im Kreislauf der Hochtechnik wieder die Merkmale bar-



barischer Krieger tragen, bedrohen in Form eines Computerviruses die verängstigte Bevölkerung. Cyber-Teenie Mega Man und sein Kompagnon Zero, den man während des Spieles zu Hilfe rufen kann, stellen sich dem wahnsinnigen Dr. Doppler, dem Ursprung des Übels.

Die sichere Bank

Eigentlich verkauft Capcom seit Jahren das gleiche Spiel. In 18 Episoden zieht und kickt Mega Man (jap.: Rockman) durch eher mittelmäßige Jump'n Shoot-Runden, um früher oder später in einer Arena den abstrusen Erfindungen eines durchgeknallten Wissenschaftlers die Sicherungen rauszudrehen. Es gab in Japan schon Wettbewerbe, bei denen Kids diese Kampfmaschinen designen sollten, da den Programmierern wohl die Ideen ausgingen. Mega Man X3 geriet natürlich komplexer und grafisch beeindruckender als alle Vorgänger, am Spielprinzip ändert sich nichts. Der Protagonist duelliert sich nach einem Leveldurchgang mit einem Maverick (Kampfroboter), besiegt ihn und erhält dessen spezifische Waffe, diese trifft wiederum den Schwachpunkt eines anderen Gegners usw. Mega Man-Innovationen wie Roboter Power-Suits, in denen der mar-

tialische Heldenwicht an Durchschlagskraft gewinnt, eine Vielzahl an Extras (Radarhelm, Raketenschuhe, Doppelschuß-Wumme etc.) oder auch der etwas unglücklich geratene Einsatz des ominösen C4-Chips für besondere grafische Effekte werden sicherlich weder für die, die sich das Spiel niemals gekauft hätten, noch für die echten Fans die Wurst vom Tisch reißen, denn Mega Man ist einfach eine feststehende Größe, die man mindestens zu schätzen weiß, respektive in seiner Spielerauswahl bewußt außen vor läßt. Qualitativ sauberer Durchschnitt, extrem schwierig und so taufrisch wie die Programmstruktur der Öffentlich-Rechtlichen, das ist Mega Man im Jahre 1996.



Zukunftsforscher, die gegenwärtig über den Fortbestand unseres Heimatplaneten Spekulationen anstellen, kreieren wohl eher das Bild eines hochtechnisierten Automatenstaates denn einer heilen Welt, in der sich auf saftigem Grün Fuchs und Hase guten Tag sagen. Finden wir uns also mit der Vision ab,

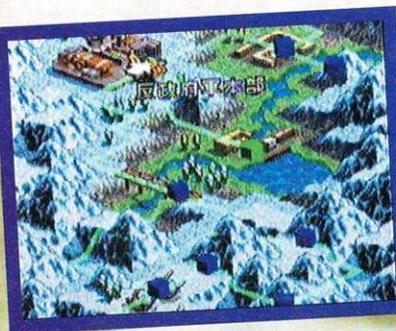


System: Super NES
Genre: Jump'n Shoot
Spieler: 1
Level: 13
Besonderheiten: Paßwort, C4-Grafik-Chip
Hersteller: Laguna
Entwickler: Capcom
Testmuster: Flying Arts
Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 139,- DM



FRONT MISSION Gun Hazard

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT



Im Gegensatz zum ersten Teil, der in die Sparte des Strategiegenres einzuordnen ist, setzt der zweite Teil von Front Mission auf Action à la Cybernator.

Im Verlaufe des Spiels läßt sich der eigene Mech durch effektivere Waffen, stärkere Schutzschilde und bessere Sprungdüsen aufrüsten, oder man legt sich gleich einen komplett neuen Kampfroboer zu. Hauptsächlich ist man jedoch damit beschäftigt, in klassischer Jump'n Shoot-Manier Level für Level zu erledigen. Von einer Oberwelt-

karte aus sind anfangs vier Missionen anwählbar, die jeweils in ca. zehn relativ kurze Level gegliedert wurden. Ein Briefing, erwartungsgemäß nur mit japanischen Schriftzeichen, läutet die Einsätze ein. Ausgerüstet mit einem primären (bspw. Laser oder MG) und einem sekundären (bspw. Homing Missiles, Bounce Bombs oder Minen) Waffensystem, schießt man auf gegnerische Mechs, Flugzeuge und auch Soldaten. Höher gelegene Abschnitte sind mittels Sprungtaste zu erreichen; für Engstellen muß ab und zu die schützende Hülle des Blechkameraden verlassen werden, um diese per pedes bewältigen zu können.

Japanischfrust

Ohne Japanisch-Kenntnisse bleibt manches Missionsziel, und die Story sowieso, im Verborgenen. Im Gegensatz zum Original, bei dem wenigstens die Menüs in Englisch abgefaßt waren, ist der Nachfolger aufgrund ausschließlich japanischer Texte leider nicht mehr so einfach und schnell zu verstehen. Dennoch, Gun Hazard ist äußerst umfangreich und präsentiert sich ansprechend, von daher ist der Titel zumindest für eingefleischte Importfreaks interessant - Ausdauer und Geduld vorausgesetzt.



System: Super NES
 Genre: Shoot'em Up
 Spieler: 1
 Besonderheiten: Batterie
 Hersteller: Squaresoft
 Entwickler: Omiya Soft
 Testmuster: Flying Arts
 Veröffentlichung: Import
 Ca. Preis: K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●●
7 von 10

SOFTWAREAR

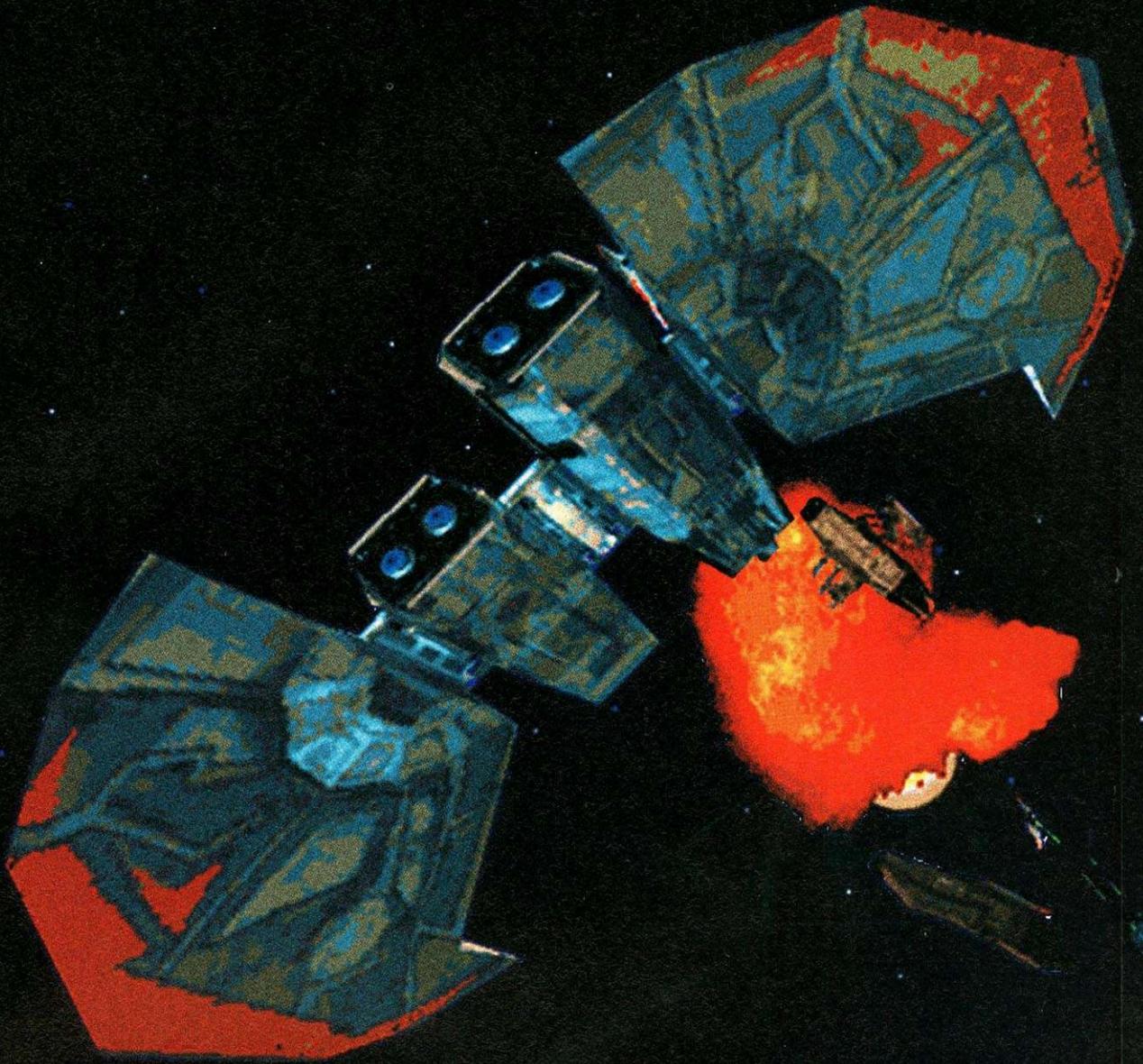


Der Anspruch: Leah ist ganz Prinzessin, mit ihrem atemberaubend galaktischen Pullover von Vulcan Vinyl (DM 198,90), Radium-Make-up (Qurie Labs, DM 6,99) und hautengen Astronauten-Hosen (Tinpins, DM 75,50). Die Schuhe sind ihre eigene Kreation, eine kunstvolle Kombination aus Eierschachteln und Silberfolie.

Das Spiel: Mit einem Staraufgebot erzählt Origins Wing Commander III eine Saga, die Filmelemente im Hollywood-Stil mit einer spannungsgeladenen Weltraum-Kampfsimulation verbindet. Zu den Hauptdarstellern gehören Mark Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies und Tom Wilson als 'Maniac'.

Haar von Maurice.





Wing Commander® III

von
Origin® Systems



Software ©1995, Origin Systems Inc. • ORIGIN Interactive Movie und Heart of the Tiger sind Warenzeichen von Origin Systems, Inc. • Origin und Wing Commander sind eingetragenes Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • "PlayStation" ist ein Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.



Bugs Bunny

in Double Trouble

Der letzte Mohikaner?
Gerade mal ein Mega
Drive-Spiel konnte für
diesen Monat an Land
gezogen werden, ein



fast schon einem Affront gegen die Meisterwerke der Warner Brothers gleichkommt. Der alte Weidmann Elmar Fudd soll anneh-



GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN · MARKUS APPEL

Plattformgehüpfe mit Zeichentrick-Oberhase Bugs Bunny.

Je weniger Softwarenachschub für Segas einstiges Flaggschiff veröffentlicht wird, desto schwächer auch die Qualität der Titel. Die Motivationskurve der Programmierer nähert sich scheinbar rapide dem Nullpunkt. Lieblos werden 08/15-Jump'n Runs hingerotzt, die sich aufgrund starker Lizenzen eine Existenzberechtigung erhoffen. Bugs Bunny besteht in Anlehnung an einige seiner legendären Trickfilme Abenteuer, deren videospieldesignische Umsetzung

men, daß anstelle der Hasensaison die Jagd auf Enten freigegeben wurde. Zu diesem Zweck muß man Daffy Duck dazu bewegen, Bugs zu verfolgen, wobei Daffy dann einige Hinweisschilder auf das lizenzierte Kleintierkesseltreiben umdreht und selbst Opfer des glatzköpfigen Trophäenjähgers wird. Danach befindet sich Kollege Langohr, der wieder einmal in Albuquerque falsch abgebogen ist, inmitten einer spanischen Stierkampfarena, in der der Kampstier El Toro mittels einer genialen Maschinerie bezwungen werden will. Zu diesem Zweck springt Bugs in eine Löwengrube, die sich ja bekanntermaßen unter den iberischen Rindvieh-Abschlachtlokalitäten befinden, um die Einzelteile für seine Erfindung aufzuspielen. In tausendundeiner Nacht fahdet er nach einem hilfreichen Flaschengeist, später kommt noch Marvin, der Marsmensch ins Spiel - ja, so lustig hüpfert es sich auf dem Mega Drive nach der Zeitenwende.

■ What's up, Doc?

Die bekannten Charaktere helfen diesem Produkt knapp aus den Untiefen der Softwareniederungen. Kritisch betrachtet finden wir eine unterdurchschnittliche Steuerung, unfaires Levelde-

sign, langweilige FX ohne Originalität und öde Hintergrundgrafiken, doch dafür dudelt ein netter Soundtrack aus der Flimmerkiste, und die anarchischen Comic-Helden bringen ein Quentchen Charme in die Sache. Hardcore-Zocker, die das Fehlen eines Paßwort-Systems als Herausforderung betrachten und auch sonst mit wenig zufrieden sind, können mal reinschauen, ansonsten: weggehüpft und schnell vergessen.



System: Mega Drive
Genre: Jump'n Run
Spieler: 1
Level: 8+
Hersteller: Sega
Entwickler: Probe, Climax
Testmuster: Sega
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 129,- DM



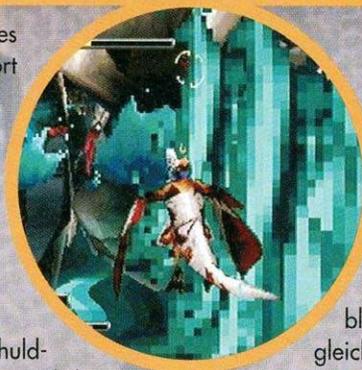
PLANZER OPERATION II ZWEI



Banner Draggoon Zwei

MARTIN WEIDNER · HÖLGER GÖßMANN

Zu schwermütigen orientalischen Klängen wohnt der Spieler einer sehr zu Herzen gehenden Szene bei. Ein entbehrlicher, da kranker Drachen haucht sein noch junges Leben aus, erlegt von älteren, skrupelloseren Kriegeren. Geknickt schlurft unser junger Drachendreiter die Treppenstufen hinauf zu seinem Quartier.



Ein leises, gutmütiges Fauchen dringt ihm dort entgegen, eine aufheiternde Begrüßung durch den zahmen Drachen, der ihm (im Abspann des ersten Teiles) zur Obhut überlassen wurde. Noch immer etwas betrübt, gibt er sich schuld- bewusst einen Ruck. Der tägliche Drill wird ihn schon etwas zerstreuen und seinem Schützling nur gut tun.

■ Szenenwechsel

Weit vor den Toren der Feste: Sache, aber mit einem Feuereifer bei der Sache, versucht der kleine Drachen sich mit seinen kümmerlichen Schwingen in die Luft zu erheben und scheitert - wie so oft - kläglich. Ernüchert, fast teilnahmslos führt der Reiter die Zügel zu dem sanften Hügel vor seiner Heimatstadt. Gleichgültig will sein Blick wieder abschweifen, als mit einem Mal ein großer Schatten über seinem Kopf entlangzieht. Noch ehe seine Augen den Himmel absuchen können, erhellt ein gleißender Blitz das gesamte Tal.

Sprachlos verfolgt er aus den Augenwinkeln seiner geblendeten Augen, wie ein Luftschiff seine Heimat in einem einzigen aufleuchtenden Augenblick dem Erdboden gleichmacht. Die Teilnahmslosigkeit weicht mit einem Schlag von ihm, energisch reißt er die Zügel herum und verfolgt den weiteren Kurs des Schiffes. In seinen Augen blitzt noch das kindliche Unverständnis, daß dieser Krieg nun auch der seine geworden ist.

■ Ein Gespann wie Pech und Schwefel

Ein Prolog, der souverän an den Plot des ersten Teiles anknüpft und den Gang der Handlung schlüssig kanalisiert: das unbedarfte Junge wird schnell flügge und mausert sich nach drei Metamorphosen zu einem ehrwürdigen Drachen, der sich mit machtvollen Schwingen majestätisch in die Luft erhebt, gefolgt von einem nicht weniger



System: Saturn
 Genre: Shoot'em Up
 Spieler: 1
 Level: 7+1 Bonuslevel
 Besonderheiten: Backup-Booster
 Hersteller: Sega
 Entwickler: Sega
 Testmuster: Flying Arts, Sega
 Veröffentlichung: Mai
 Ca. Preis: 99,- DM



hat Sega im Manual nicht zuviel versprochen, und Panzer Dragoon Zwei ist wirklich „einer der besten 3D-Shooter auf dem Markt“. Nur, wie gesagt, einer der besten, denn ein Malus, wenn auch der einzige, bleibt: der zweite Teil ist nämlich sichtlich zu einfach. Erfahrene Drachenreiter bekommen den Abspann bereits nach einer Stunde zu Gesicht. Wer darüber hinwegsehen kann und sich die Neuerungen vor Augen hält - und damit sind nicht bloß profane wie eine umfassende Spei-



1234
Die vier Perspektiven. Die Zwischensequenzen liefern einen Vorgeschmack auf den kommenden Endgegner. Show-down... ein Wiedersehen gibt es erst in Panzer Dragoon RPC.

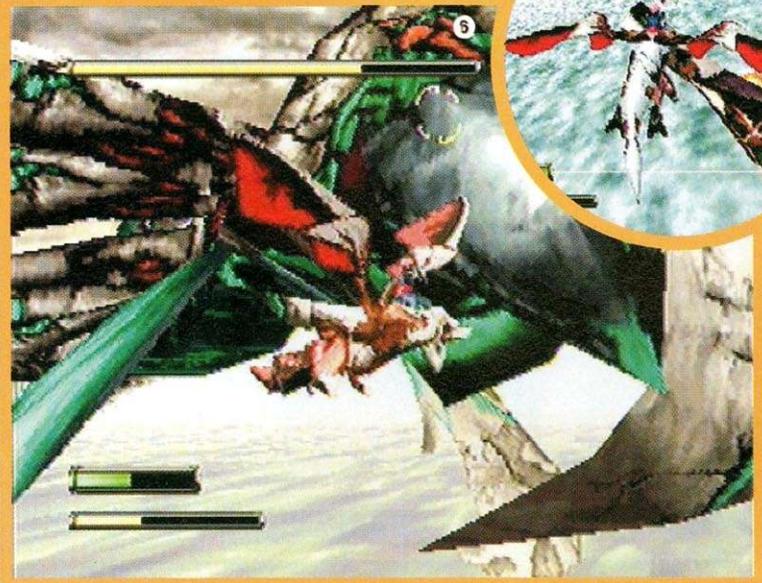
forschen Reiter, der von seinem Rücken aus die Gegner aufs Korn nimmt.

■ Wenn Träume wahr werden

Wenn Dragoner ihre Reittiere durch verzweigte Canyons führen, mit ihren Wummen auf kreuz und quer umheruschende Erdkriecher und Lindwürmer peilen, und ihren Kameraden gedenken, die im Intro des ersten Teiles zu Boden gegangen sind, ... wenn Dragoner über Stock und Stein preschen, gehetzt von mißgebildeten Fabelwesen und hitzig zwischen den vier Perspektiven hin- und her schaltend, ... wenn Dragoner im wilden Schneegestöber mutierten Riesenkrebsen und streitsüchtigen Quallen nachstellen, ... wenn die Entwickler ein wahrhaftiges Feuerwerk an Special Effects abbrennen - dann



cherfunktion oder Cheats aus der Büchse der Pandora gemeint, sondern sich gabelnde Wege, eine richtungweisende Grafik und ein nach wie vor tadelloses Gameplay - den erwartet ein avantgardistischer Shooter. Selbst nach einmaligem Durchspielen motiviert Panzer Dragoon Zwei dank verschiedener, relativ frei wählbarer Routen weiterhin. Dieses Spiel wäre auch in den Spielhallen ein Münzgrab. Ein größeres Kompliment kann man einer Firma, deren Reputation eigentlich an den Umsetzungen ihrer Spielhallenhits auf den Saturn gemessen wird, wohl kaum machen.



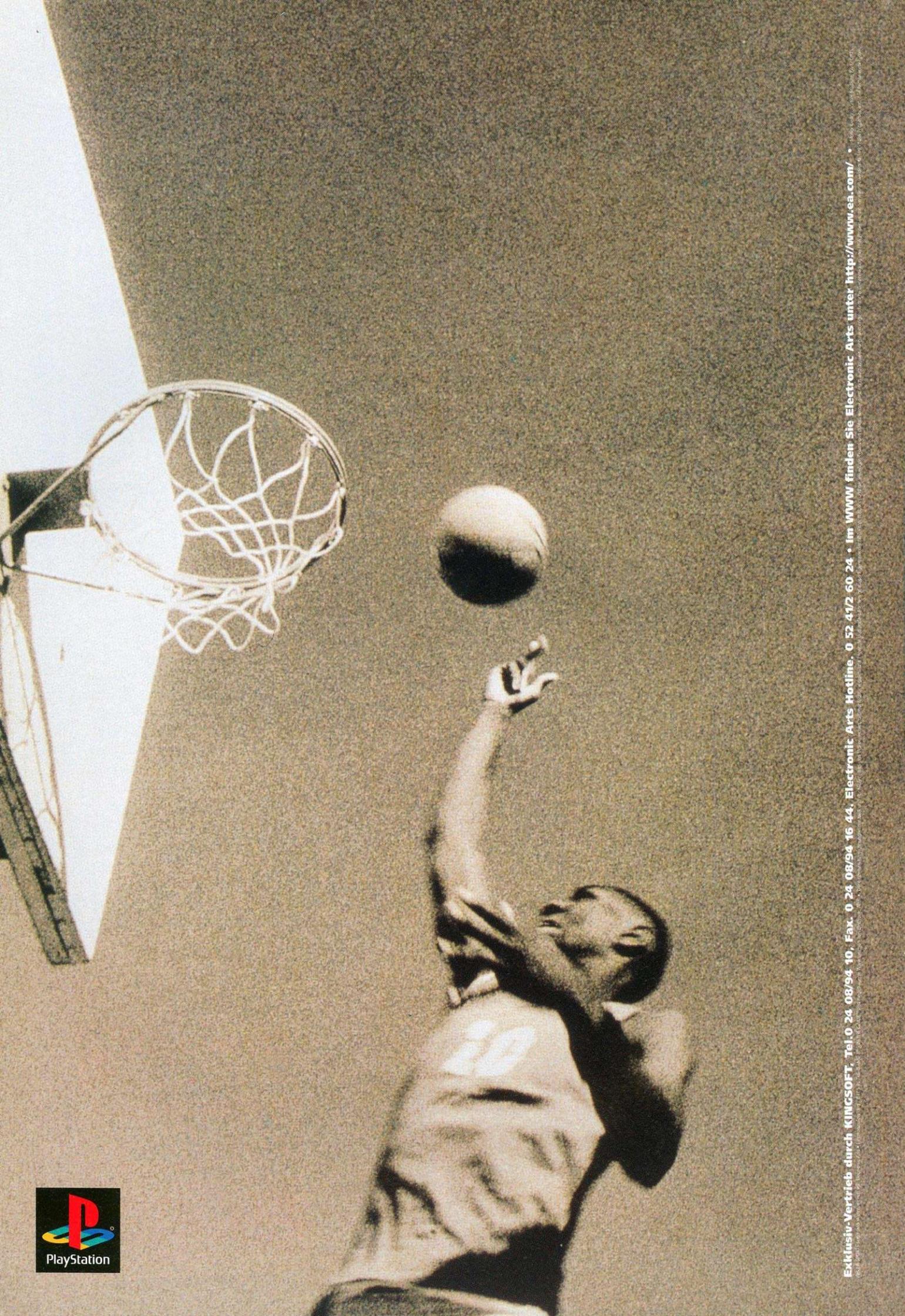
FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 10 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 9 von 10

RATING
●●●●●●●●●●
8 von 10



Exklusiv-Vertrieb durch KIMCSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax. 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline, 0 52 41/2 60 24 • Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/> •



Die NBA, die ganze NBA, und nichts als die NBA. Sie wollen Basketball spielen?

NBA Live '96 läßt Sie die nervenzerreißende Spannung der echten NBA hautnah miterleben.

Mit der einmaligen Virtual-Stadium™-Technologie sehen Sie das Spiel aus jeder Feldperspektive und können jeden Alley-

Oop-Paß, Power-Dunk und Tip-In aus verschiedenen Blickwinkeln mitverfolgen. Neu bei der 96er Version sind die

Optionen "Spieler erstellen" und "Spielertransfer",

können. Aber Vorsicht - jeder Spieler der 29

darauf, Ihrer Mannschaft zu übertrumpfen. Was

die Statistiken an. Anhand der Leistungsanzeigen



mit denen Sie Ihre Gewinnmaschine perfektionieren

NBA-Teams und der Conference-Teams wartet nur

Sie dagegen tun können? Senhen Sie sich einfach

sehen Sie, wer die Körbe wirft und die Ergebnisse

in die Höhe treibt. Animierte Spieldiagramme illustrieren jede Veränderung der Strategie. Außerdem können

Sie, noch während der Ball fliegt, Spielzüge ansagen, und so die Ergebnisse direkt beeinflussen.

Und wenn es Körbe regnet, läßt Sie die Wurfanzeige wissen, aus welcher Richtung der Wind bläst. NBA

Live '96 komplett in **Deutsch. Basketball der nächsten Generation.**



Guardian Heroes

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

In den romantischen Heldenepen, sei es in der Artus-Sage oder im Nibelungenlied, hatten immer sehr viele Menschen sehr wenigen sehr viel zu verdanken. Kühne Ritter, die sich furchtlos einer Übermacht stellten, waren von jeher der Stoff, um den sich Legenden ranken.

Wer den Helden in sich spürt und Spaß an Prügelspielen hat, für den waren Spiele wie Final Fight erste Wahl. Guardian Heroes übernimmt die zugrundeliegende Struktur, läßt die 16-Bit-Reihe von Capcom allerdings ziemlich blaß aussehen. Mit einem von fünf Kämpfern, die ihre individuellen Stärken und Schwächen zu Markte tragen, beschreitet man einen gefährlichen

Weg, um sich einer wohlerlesenen Menagerie japanischer Fabelwesen der aktuellen Manga-Mythologie zu stellen. Die Special-Attacks sind sehr einfach auszulösen und gewinnen durch Erfahrungs- oder Stärkepunkte wie beim konventionellen Rollenspiel an Durchschlagskraft. Es handelt sich hier um sehr fantastisch anmutende Aktionen, die zum Großteil wenig mit Martial Arts-Manövern gemein haben. Dafür sorgt ein Multi-Combo-System für abnorm hohe Trefferzahlen (200 Hit-Combos wurden wiederholt erreicht), jedoch mehr mit Mischungen aus Schlag-Schuß-Aktionen. Gegnervielfalt und ungewöhnliche Handlungsdramatik heben Guardian Heroes aus dem schlichten Prügel-Einheitsbrei. Zwar wirkt der Versuch, die dritte Dimension in drei Hintergrundstufen zu nutzen, etwas unbeholfen, doch die bombastischen Massenschlachten entschädigen einen völlig.

Get in the ring, Mutha... *!&\$?!!

Der Story-Mode, über den im vorigen Abschnitt berichtet wurde, kann entweder allein oder zu zweit in Angriff genommen werden; hier hat man auch die Freiheit, sich mit potentiellen Feinden gutzustellen, Gefechten aus dem Weg zu gehen oder im Schlußkampf der vermeintlich charmannten Bedrohung gegenüberzutreten, der nachgesagt wird, daß sie eine buchstäbliche „Schlange“ sein soll. Wer noch fünf Freunde und einen Multi-Tap-Adapter sein eigen nennen kann, der wird seine helle Freude am Battle-Mode haben. Hier metzelt man im Kampf

„Jeder-gegen-jeden“ in einer Arena, bis der wahre Guardian Hero übrigbleibt. Viel falschmachen kann man eigentlich nicht, - wenn man sich angesprochen fühlt und dieses Genre mag, wird man viele schöne Spielstunden vor sich haben. Doch ein großer Titel für die Masse ist Guardian Heroes wahrlich nicht.



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-6
Level:	30
Besonderheiten:	Backup-Booster Six Player Adapt.
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Treasure
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	April
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●●

7

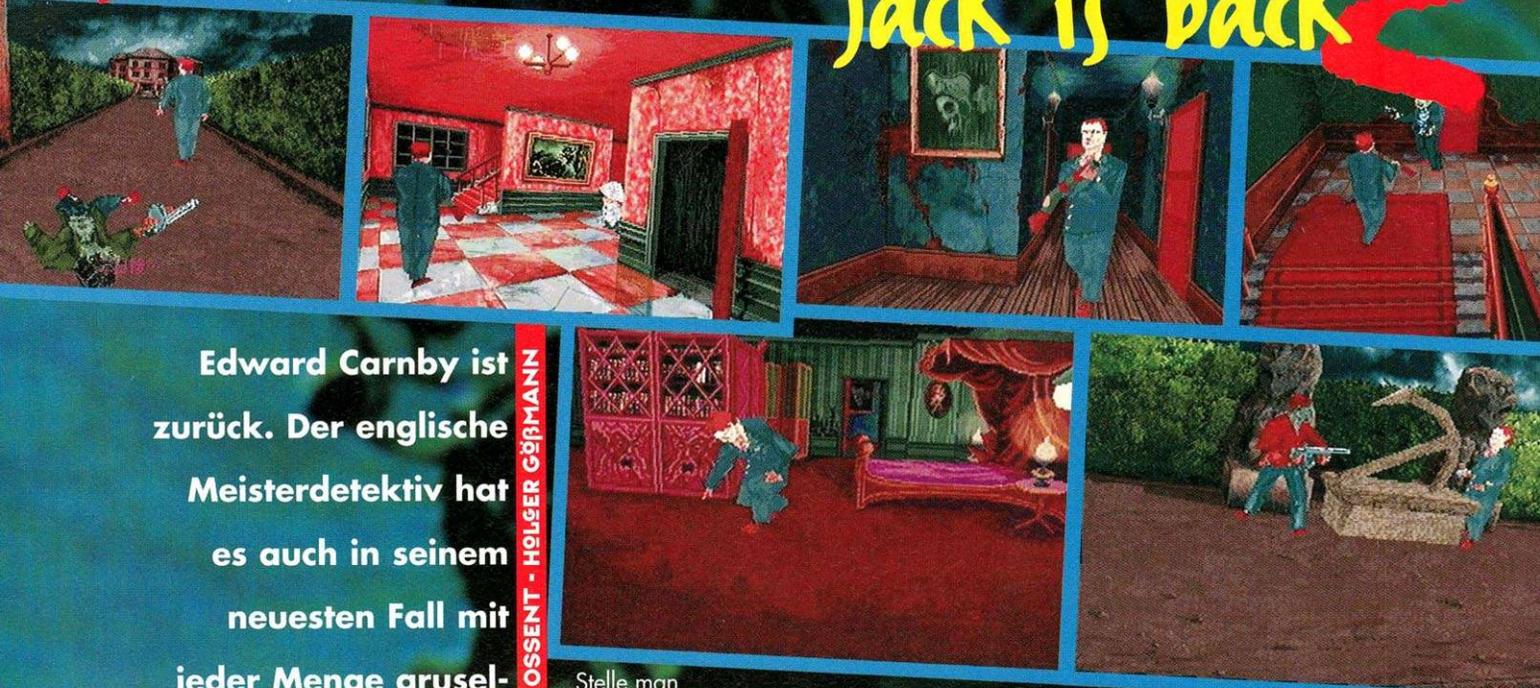
von 10





Alone In The Dark

Jack is back



Edward Carnby ist zurück. Der englische Meisterdetektiv hat es auch in seinem neuesten Fall mit jeder Menge gruseliger Gestalten zu tun.

JULIAN OSSENT · HOLGER GÖBMMANN

Wir erinnern uns: im ersten Abenteuer verschlug es Carnby in ein altes Herrenhaus, in dem er einige unangenehme Begegnungen der dämonischen Art zu überstehen hatte, um schließlich in den Kellergewölben des betagten Gemäuers den Helfern des Satans den Garaus zu machen. Geisterkämpferprobt muß er sich nun auf die Suche nach einem kleinen Mädchen machen, das von dubiosen Gestalten in einer Villa im lauschigen Hell's Kitchen festgehalten wird. Vom Spielprinzip her ist alles beim alten geblieben. Jeder der zahlreichen Schauplätze wird von mehreren festen Kameraperspektiven „ausgeleuchtet“, je nachdem an welcher

Stelle man sich befindet eine davon ausgewählt, um so eine filmähnliche Stimmung zu schaffen. Gegenstände werden durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt, Ed Carnby selbst kann außerdem Laufen, Rennen, Sachen herumschieben und, last but not least mit der blanken Faust oder einer der zahlreichen zu findenden Waffen kämpfen. In fast jedem Raum des Gruselhauses wird der Spieler vor teilweise ganz schön knifflige Rätsel gestellt, die er meist mit Hilfe einer der aufgesammelten Icons lösen kann, z.B. ein 5-Cent-Stück in einen einarmigen Banditen stecken, um zwei weitere Tokens zu erhalten. Zu allem Überflus versuchen die untoten Bewohner des Hauses auch noch, einen an der Bewältigung seiner Aufgabe zu hindern, Feuergefechte und Prügeleien stehen somit auf der Tagesordnung.

■ Schauriges Ergebnis

Gute Story, gute Ideen, schlechte Realisierung; im Gegensatz zum hervorragenden ersten Teil der Alone In The Dark-Saga kann dieser müde Nachfolger kaum spielerische Glanzlichter setzen. Die Steuerung ist katastrophal ungenau und schwammig, was gerade bei den häufigen Schußwechseln für gewaltigen Frust sorgt, da die meisten Salven drei Meter neben dem Ziel in die Wände schlagen. Die eckige

und häßliche Grafik der Vektor-Figuren ist längst nicht mehr up to date, darüber tröstet auch die flüssige Bewegung der Akteure nicht hinweg, und der Sound ist für eine 32-Bit-Konsole einfach nur noch traurig. Ausschließlich wirkliche Hardcore-Fans sollten über einen Kauf nachdenken, alle anderen lesen lieber ein gutes Lovecraft-Buch, da hat man mehr davon.



System:	Saturn
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen:	PlayStation
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis: *	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 3 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 3 von 10

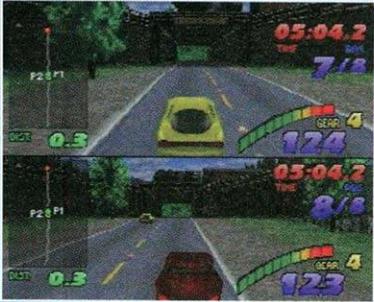
RATING
 ●●●●●●●●●●

4

von 10



"Super Renn-Action auf sechs
Strecken und mit acht Traumflitzern"
88% Mega Fun 5/96



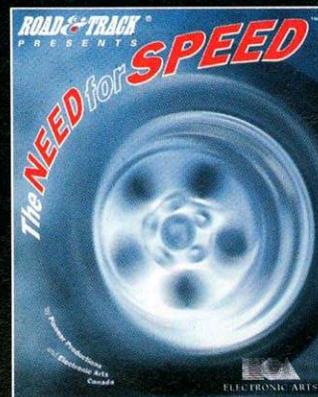
ROAD & TRACK ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hachette Filipacchi Magazines • The Need for Speed und Road Rash sind Warenzeichen von Electronic Arts • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • Space Hulk ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Blood Angels, Space Marines, Genestealers, HiveMind und Patriarch sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. DIESES PRODUKT WIRD NICHT UNTERSTÜTZT ODER GESPONSERT VON DEN JEWELIGEN AUTOMOBIL-HERSTELLERN.

$\left(\frac{M \times \sqrt{A \cdot c + H}}{P / S X} \right) \times 8$
= *The **NEED** for **SPEED***[™]

Testen Sie

die Autos, von denen Sie schon immer
geträumt haben ... *THE NEED FOR SPEED*[™] glänzt
mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so
realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie
instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier
verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die
allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische
Straßen und Rennstrecken.

ROAD & TRACK präsentiert
The Need for Speed



Auch von Electronic Arts:

ROAD RASH
SPACE HULK



ELECTRONIC ARTS[®]

<http://www.ea.com/> • 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.



CREATURE SHOCK

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELBERT

Anno Domini 2123: die Menschheit ist im Begriff ihre benachbarten Planeten zu besiedeln. Eines Tages verschwindet ein Aufklärer der Terranischen Flotte schlagartig spurlos vom Radar. Ein Asteroid hat das Schiff einkassiert.

Intelligentes extraterrestrisches Leben! Ein uralter menschlicher Wunschtraum ist in Erfüllung gegangen, nur sind wir alles andere als willkommene Gäste. Ein Söldnertrupp soll nun die Geheimnisse des Bioplaneten ergründen.

■ Betörend

Argonaut zählt nicht erst seit ihrer BRender-Software zu den hartnäckigen



System:	Saturn
Genre:	Interactive Movie
Spieler:	1
Level:	4
Umsetzungen:	PlayStation, 3DO, Jaguar CD
Hersteller:	Data East
Entwickler:	Argonaut Soft.
Testmuster:	AB Games
Veröffentlichung:	Import
Ga. Preis:	K.A.

Verfechtern gerenderter Grafik. So wird der Spieler auch in Creature Shock über zwei CDs hinweg förmlich von mißgebildeten Kreaturen erschlagen, -morphende, Ehrfurcht gebietende Endgegner, im Zick-Zack-Kurs heranhuschende Erdkriecher, die getroffen in einer gigantischen Blutlache ihr Leben aushauchen, -herumgescheucht von aufwühlend plastisch animierten riesenhaften Raupen und verstört durch endlose Fußmärsche in zutiefst verwinkelten Röhrensystemen.

■ Doppelzüngig

Eingepuppt in ihre monströse Renderwelt schenken die Entwickler der Spielbarkeit kaum Beachtung. Die Videosequenzen und die eindrucksvolle Grafik kaschieren schon das kaum vorhandene, altbackene Gameplay, sollte man wohl versucht sein zu glauben. Nur, mit einem Fadenkreuz auf dem Bildschirm hin und her wandernde Punkte anzuvisieren und sie mit viel Glück auch mal im richtigen Moment zu treffen, seien es die Augen einer Cyberia-Mißgeburt oder die Pixelhaufen in der Tontaubenschießen-Disziplin von Summer Games, reduziert die Handlungsfreiheit des Spielers auf fast das absolute Minimum.

■ Ohne Sinn und Verstand

Zumindest würde sich eine Komplettlösung nicht wie „Oben, Links, Links, Unten, Unten, ...“ lesen, denn

ein Hauch von Taktik ist schon gefragt. Mit viel gutem Willen stößt man nämlich auf Energieauffrischer, den oft im entscheidenden Moment versagenden Schutzschilden und den mickrigen drei Smart Bombs zum Trotz. Die einstellbare Geschwindigkeit des Fadenkreuzes zählt vielleicht noch zu den wohlüberlegtesten Features. Wie auch immer, angesichts des viel zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades und der ungemein schwammigen Steuerung werden selbst Grafikfetischisten mehr Frust als Kurzweil schieben.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 2 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●● 2 von 10



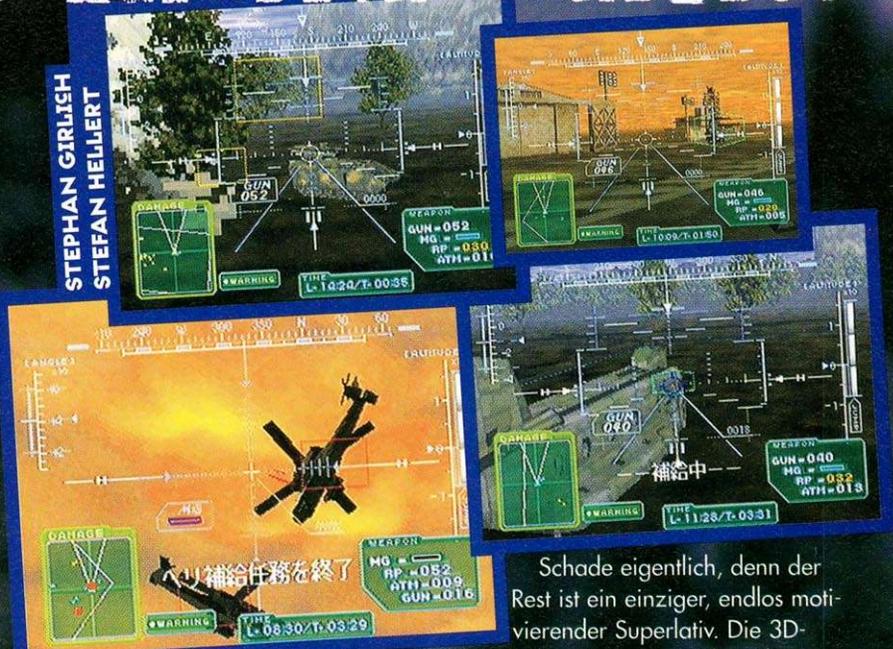
GUNGRIFFON

The Eurasien Conflict

Durch Silpheed und die beiden Lunar-Episoden fürs Mega CD hat GameArts reichlich Erfahrung mit dem Medium CD sammeln können. Dies hat sich beim Saturn-Debüt positiv ausgewirkt, denn Gungriffon ist die Überraschung dieser Ausgabe.



STEPHAN GIRLICH
STEFAN HELBERT



TrueMotion

Entgegen dem von den meisten Firmen verwendeten Verfahren, Full-Motion-Videos für den Saturn mit Cinepak zu codieren, besitzt GameArts eine Lizenz für die TrueMotion-Komprimierung. Diese Art der Datenreduzierung sorgt für ein deutlich schärferes Bild, was das explosive Intro auch eindrucksvoll unter Beweis stellt. An dem kurzen Gefecht der Eröffnungssequenz kann der Spieler schon grob ablesen, was ihn über insgesamt acht Missionen erwartet: ein Mech-Abenteuer der Extraklasse. Ausgestattet mit MG, Bordgeschütz, zielsuchenden Missiles und der Möglichkeit, einen Bombenteppich legen zu können, stapft, gleitet oder fliegt man mit seinem gigantischen Gefährt durch abgegrenzte Areale in Rußland. Zu Anfang sind vier Einsatzorte anwählbar, in beliebiger Reihenfolge. Die kurzen Briefings sind wegen japanischer Texte nur wenig informativ, für die beiden ersten Szenarien jedoch auch uninteressant. Hier gilt es einfach, alle Gegner innerhalb eines Zeitlimits zu zerstören. In der dritten Mission heißt es dann bspw. einen Zug von den Gleisen zu fegen, später müssen Konvois oder eine C-17 beschützt werden.

Furiöse Action

Gungriffon leidet unter dem Krazy Ivan-Syndrom - es ist einfach zu kurz.

Schade eigentlich, denn der Rest ist ein einziger, endlos motivierender Superlativ. Die 3D-Landschaften sind enorm abwechslungsreich und detailliert modelliert, und scrollen zudem absolut flüssig über den Screen. Makellos geriet auch die Steuerung, selbst in den hektischsten Situationen verliert man niemals die Kontrolle. Gungriffon ist ein Titel, der den Fähigkeiten des Saturn entsprechend programmiert wurde. Ungeduldige Mech- und 3D-Fans sollten sich unbedingt die Importversion zulegen, ein deutscher Release ist nämlich bislang noch nicht in Planung.

System:	Saturn
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	8
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	GameArts
Entwickler:	GameArts
Testmuster:	FlyingArts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 9 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 7 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 9 von 10

RATING
●●●●●●●●●●

9

von 10

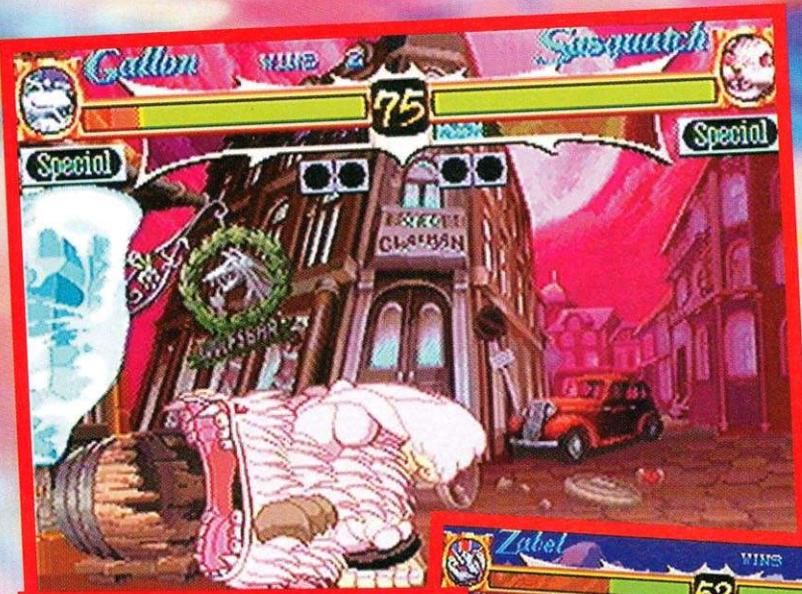
Vampire Hunter

Darkstalkers' Revenge

PHILIPP NÖASK · STEFAN HELLERT

12 Uhr - Mitternacht, irgendwo in der Ferne schlägt eine Kirchturm- uhr. In einer dunklen Gasse im Herzen des mittelalterlichen London stehen sich zwei bizarre Figuren gegenüber.

Die eine ist Gallon, ein englischer Lausubub mit einem kleinen Problem: jede Nacht, in der am Firmament ein Vollmond steht, verwandelt er sich in einen grausamen unberechenbaren Werwolf. Am anderen Ende der schmalen Strasse steht Morrigan, eine zauberhafte, aber eiskalte Magierin aus den schottischen Highlands. Gallon beugt sich nach vorne, bis er mit seinen Klauen das kühle Kopfsteinpflaster berührt, er heult ein letztes Mal auf und schießt dann, einem Blitz gleich, auf seine Gegenspielerin zu...



Neue Mannschaft, alter Trainer

Neben diesem Pärchen bietet Vampire Hunter Darkstalkers' Revenge noch 12 weitere äußerst innovative Gestalten. Donovan, auch Mr. Langschwert genannt, repräsentiert den eher traditionellen Martial Arts-Experten, mit dem richtigen Spirit und einer ausgefeilten Technik befördert er seine Gegner ins Jenseits. Lei Leis (Robo-)Arme reichen bis zum Boden, außerdem sind ihre Krallen so lang, daß selbst Freddy Krüger neidisch werden würde. Ein echter transsylvanischer Vampir darf in diesem Kuriositätenkabinett natürlich nicht fehlen: sein Name ist Demitri. Aus Deutschland stammt der Frankenstein-

Verschnitt Victor, die Heimat des untenen E-Gitarristen Zabel ist Australien, und Anakariss entstieg einer ägyptischen Pyramide. Felicia, eine putzige Katzenlady, Bishamon, ein japanischer Samurai, Aulbath, ein schleimiges Fischwesen, Sasquatch, ein wuscheliger Yeti, Phobos, ein



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	14
Besonderheiten:	QSound
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



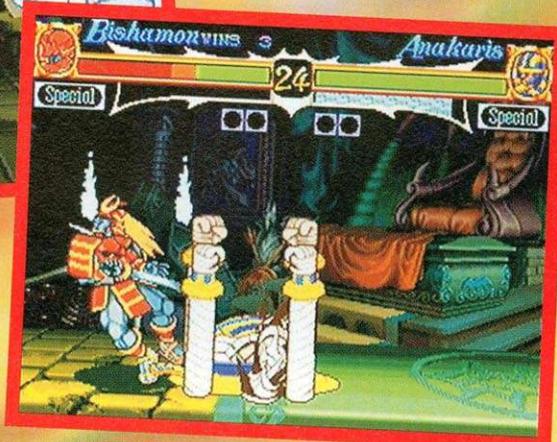
Killer-Roboter und Pyron, ein Feuererschöpf, runden die vielseitige Palette der Fighter ab. Das Spielsystem entspricht in weiten Teilen dem der aktuellen Street Fighter-Versionen, es enthält jedoch auch einige kleine, aber feine Neuerungen. Wie aus den meisten 3D-Beat'em Ups bekannt, wurde auch in Vampire Hunter die Möglichkeit integriert, den Gegner „zu bespringen“,

sobald er am Boden liegt. Zusätzlich hat man das Combosystem vereinfacht: Ähnlich Rares indiziertem Render-Prügelspiel können kürzere Combos jetzt schlicht über das Aneinanderreihen bestimmter Tasten verwirklicht werden.

■ Besser als Street Fighter Alpha?

Rein optisch allemal: Die Hintergründe von Vampire Hunter sind ausnahmslos wunderschön gezeichnet, und die Animation der Figuren läßt ebenfalls keine Zweifel über die Klasse der Capcom-Grafiker aufkommen. Spielerisch ist es ebenbürtig. Dank der ausgefeilten Steuerung gehen sämtliche Special Moves, ebenso wie längere Combos, leicht von der Hand. Da der Schwierigkeitsgrad spürbar unter dem von Street Fighter Alpha liegt, hat auch ein Beat'em Up-Greenhorn eine reelle Chance, einen der Abspanne zu sehen. Eigentlich sollte man jetzt meinen, daß Vampire Hunter Darkstalkers' Revenge das perfekte 2D-Prügelspiel sei. Für all diejenigen, die es verschmerzen können, daß Capcom keine einzige wirklich neue Idee auf die CD gepackt hat, trifft diese Aussage ohne weiteres zu.

Diejenigen aber, die es inzwischen leid sind, solche traditionellen Beat'em Ups vorgesetzt zu bekommen, wird diese Automatenumsetzung sicherlich nicht bekehren können.



FUN POINTS

GRAFIK

●●●●●●●●●● 9 von 10

SOUND

●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY

●●●●●●●●●● 10 von 10

RATING

●●●●●●●●●● 9 von 10



Street Fighter Alpha

Die Verjüngungskur von Japans bekanntester Prüglerriege dürfen sich ab sofort auch alle

Saturn-Besitzer reinziehen. Bereits in der März-Ausgabe der FUN GENERATION hatten wir die Version für Sonys PlayStation auf Herz und Nieren getestet und bereits nach kurzer Anspielphase wurde klar: Die beiden Next Generation-Street Fighter gleichen sich bis ins kleinste Detail.

PHILIPP NÖASEK · ANDREAS BINZENHÖFER



Sechs Alte, sieben Neue

So läßt sich das Kämpferrepertoire von Street Fighter Alpha am prägnantesten beschreiben. Altbekannte und liebgewonnene Charaktere wie Ryu, Ken, Chun Li, Sagat oder M.Bison gehören ebenso zum „Fighting Staff“ wie die Neuzugänge Guy, Sodom, Rose, Birdie, Adon, Dan und Nash. Jeder von ihnen hat jedoch eine Geschichte, die mit dem Namen Capcom eng verknüpft ist. Guy und Sodom z.B. kennt der Videospielefreak aus Final Fight, Birdie stand Ryu schon im Ur-Street Fighter gegenüber, und Nash und Adon spiel(t)en im Leben von Sagat bzw. Guile eine nicht unwesentliche Rolle. Neben der Frischzellenkur bei den Turnierteilnehmern hat man auch am Spieldesign einige interessante kosmetische Veränderungen vorgenommen. Wichtigstes neues Spielelement ist der Zero Counter, ein offensiver Block, der den Gegner noch während seines Angriffs überrascht und sprichwörtlich aufs Kreuz legt.

He Capcom, wie wär's mal mit der dritten Dimension?!

Da sich die Saturn-Fassung von Street Fighter Alpha in nichts von ihrem PlayStation-Pendant unterscheidet, wird sie von denselben Schwächen geplagt und von denselben Stärken getragen. Schwächen: miese Optik, schwacher Soundtrack und Innovationslosigkeit. Stärken: überragende Spielbarkeit und Steuerung. Ich bin zwar ein alter Street Fighter-Fan, dennoch, was mich betrifft, will ich solange keinen nächsten Teil der Endlossaga, wie er sich nicht im dreidimensionalen Raum abspielt. Sega

und Namco haben sich auf diesem Sektor sowohl in der Spielhalle als auch im Heimbereich einen gehörigen Vorsprung vor der einstigen Nummer Eins unter den Prügelspielherstellern erarbeitet, der sicherlich nicht mit einem einzigen Spiel aufgeholt werden kann und wenn, dann nur mit einem Street Fighter 3D...



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	7+
Besonderheiten:	Backup-Booster, Q-Sound
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Ende April
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 5 von 10

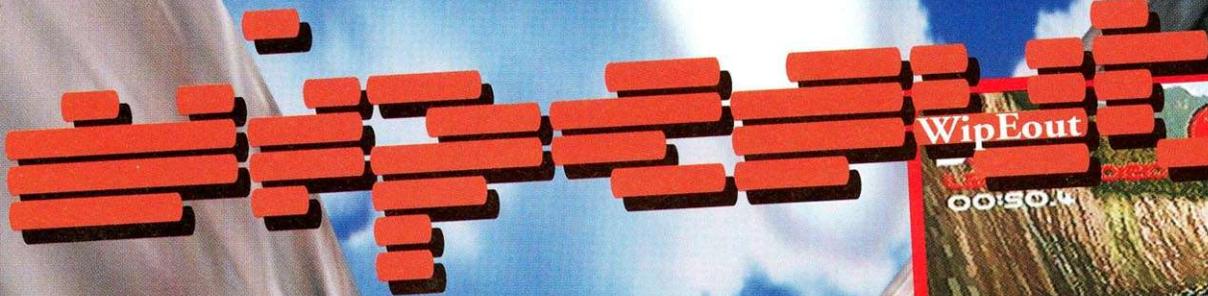
SOUND
●●●●●●●●●● 6 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 10 von 10

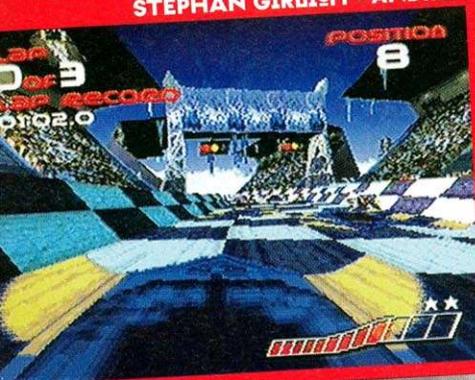
RATING
●●●●●●●●●●

9

von 10



STEPHAN GIRLICH · ANDREAS BINZENHÖFER



Psygnosis, bis vor kurzem noch Sony Computer Interactive und nun doch wieder Psygnosis, veröffentlicht mit wipEout die erste Umsetzung eines ihrer PlayStation-Titel für den Saturn.

Der Spielbau ist nahezu identisch. Außer ein paar neuen Tekkno-Tracks und der Möglichkeit, im Time Trial ein Rennen ohne störende Lade-

zeiten direkt wieder neu starten zu können, blieb alles beim alten: zwei Hubraumklassen, vier Teams mit je zwei Piloten, sieben Strecken und zwei Perspektiven stehen zur Wahl. Zahlreiche Extras wie beispielsweise Raketen, Minen oder ein kurzzeitiger Schutzschild helfen im Rennen gegen die aggressiven Gegner. Um sich für das nächste Rennen zu qualifizieren, ist eine Platzierung unter den ersten Drei notwendig.

1:1-Konvertierung?

Auch wenn die Saturn-Konvertierung zum genialen PlayStation-Vorbild nicht aufschließen kann - ein Topspiel ist die Umsetzung allemal. Durch nur 16 Farben pro Polygon und die deutlich niedrigere Auflösung wirkt die Grafik weniger spektakulär, dafür scrollen die aufwendig designten Kurse völlig überraschend sogar minimal schneller. Den größten Kompromiß gingen die Entwickler bei der Art der Steuerung ein. Einzig das Arcade Racer wird als analoge Kontrolleinheit unterstützt. Durch die langen Wege bis zum maximalen Einschlagwinkel ist aber gerade das Lenkrad für wipEout denkbar ungeeignet. So bleibt nur der Griff zum Standardpad, und das vermiest mit seinen bockigen L- und R-Tasten (dt. Ausführung) nahezu jeglichen Spielspaß. Wir benutzten als Alternative das SUN-SATURN Pad von Sunsoft (eine lohnenswerte Anschaffung übrigens), und

damit spielt sich der futuristische Racer um Klassen besser. Unterm Strich ist wipEout, trotz der aufgeführten Mängel, für Rennspiel-Fans ohne Zweifel eine Überlegung wert, denn außer Sega Rally und Daytona USA hat der Titel auf dem Saturn bislang keine ernsthafte Konkurrenz zu fürchten.



System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	7 Strecken
Besonderheiten:	Backup-Booster, Arcade Racer
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Psygnosis / Perfect Entertainment
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	April
Ga. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●●

8 von 10

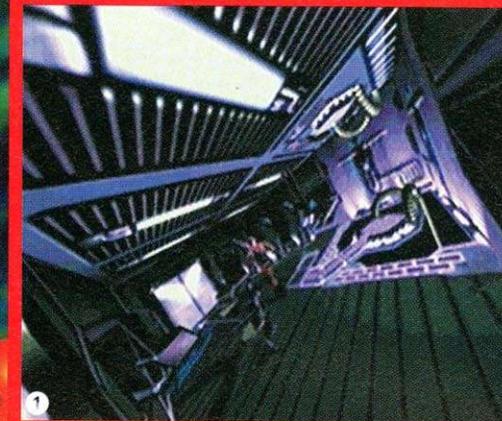
cyberia

JULIAN OSSENT · MARTIN WEIDNER

Das glanzvolle Genre-Etikett „Interactive Movie“ war in der näheren Vergangenheit zu 90 Prozent mit dem Begriff „Schrott“ gleichzusetzen, ob Cyberia

hier wohl eine Ausnahme macht?

Wieder einmal werden wir mit einer Hintergrundstory der „fröhlichen“ Art beglückt. Im Jahr 2027, fünf Jahre nach dem ökologischen Kollaps unseres blauen Planeten, beherrschen terroristische Organisationen die Erde. Unser Computerhacker versucht sich den Unterdrückern zu widersetzen, wird prompt eingebuchtet und zum Tode verurteilt. Doch man gibt ihm noch einmal die Gelegenheit sich zu rehabilitieren. Zak, so der Name des Protagonisten, muß sich für ein Himmelfahrtskommando melden, mit dem Ziel, eine neue



1 Eine entseuchte Virusprobe vorausgesetzt ist die Impfplattform des Cyberia-Komplexes das nächste Ziel.

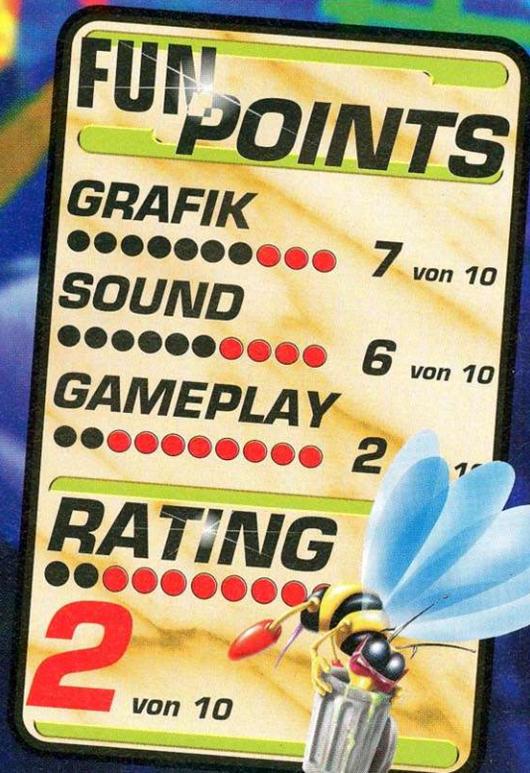
Wunderwaffe der Terroristen zu zerstören, den Cyberia-Komplex. Während des gesamten Spieles laufen nun gerenderte Filmsequenzen ab, in die man entweder im Stil eines Dragon's Lair eingreift (drückt das Steuerkreuz oder die Taste C!) oder Rebel Assault-like, d.h. Euer Gefährt bewegt sich auf vorgegebenen Bahnen und der Spieler steuert das Fadenkreuz. Weiterhin wurden einige eher leichtere „Schalter-Umleg-Rätsel“ eingebaut, insgesamt kommt man so auf elf unterschiedliche Action-Sequenzen.

Dürftig

Laut Interplay wurde an Cyberia über zwei Jahre gearbeitet. Ist dem so, so sei die Frage gestattet, wie die Programmierer es geschafft haben, in dieser Zeit annähernd null Interaktivität und Abwechslung in das Spiel zu bringen. Sicher, Grafik und Sound sind ganz nett, doch mittlerweile hat jedes durchschnittliche Intro mehr zu bieten, und viel interaktiver als ein solches ist Cyberia auch nicht: ab und zu zur rechten Zeit ein Knöpfchen drücken und viel Geballere und Hektik bei den Action-Flugsequenzen, bei denen es nahezu unmöglich ist, Freund und Feind auseinanderzuhalten. Vor einem Jahr war so etwas vielleicht (!) noch interessant, mittlerweile ist es aber eindeutig zu wenig.



System: PlayStation, Saturn, 3DO
 Genre: Interactive Movie
 Spieler: 1
 Besonderheiten: Memory Card, Backup-Booster, Maus, Analoge Joysticks, Dt. Sprachausgabe
 Hersteller: Interplay
 Entwickler: Xatrix Ent.
 Testmuster: AB Games,
 Veröffentlichung: Acclaim, Flying Arts
 Ca. Preis: Erhältlich K.A.



fun generation & vidis
präsentieren

Total Control

das gewinnspiel

Totale Kontrolle über **alle Konsolen** (PlayStation, Saturn, 3DO, SNES, MegaDrive, GameBoy & CDi) bekommt man seit Januar bei **Vidis** mit der Produktlinie Gamester LMP. Beantwortet **beide Fragen** richtig um einen der **23 Preise** zu gewinnen:

Preise:

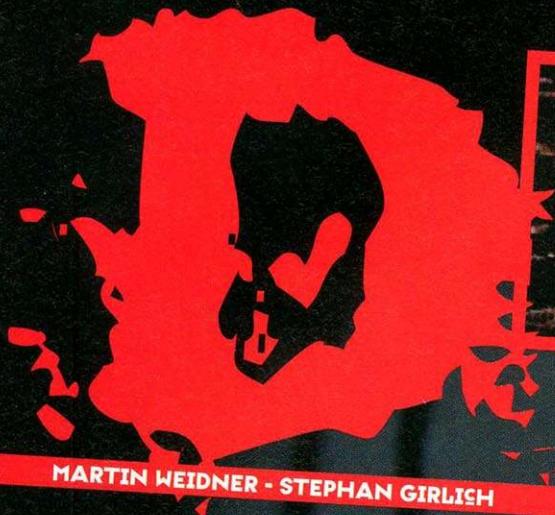
- 3x PlayStation Steering Wheel
- 10x PSXII JoyPads mit Turbo-/ Dauerfeuer und Zeitlupe
- 10x Streetfighter-JoyPad für PlayStation

Fragen:

- 1) Unter **welchem Namen** wird die neue Zubehörlinie **Vidis LMP** angeboten?
- 2) Für **welche Systeme** bietet **Vidis LMP** seinen neue Zubehörlinie an?

Postkarte an Fun Generation • "Total Control" Beim Grateneckart 12 • 97070 Würzburg
Postkarten an Fun Generation • "Total Control" Beim Grateneckart 12 • 97070 Würzburg
Einsendeschluss ist der 2. Mai 1996. Rechtsweg ist ausgeschlossen.





MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH



D - ein Trip in die Abgründe der menschlichen Seele... D - ein sündhafter Treubruch... D - eine Lossagung von stereotypen Interactive Movies?

Oberflächlich betrachtet scheint Laura Harris' Leben gewöhnlich zu verlaufen. Ihr Vater, der Leiter einer renommierten Klinik in Los Angeles, verkehrt in den angesehensten Kreisen der Stadt. Von vielen umschwärmt, ist Laura innerlich dennoch zerrissener denn je. Seit ihre Familie aus Europa übersiedelt ist, gehen ihr eigenartige, zutiefst verworrene Gedankengänge durch den Kopf. Abstruse Phantasiegebilde oder verdrängte Erinnerungsfetzen? Ihre dunkle Vergangenheit beginnt sich zu lichten, als ihr Vater von heute

auf morgen ein Massaker im Hospital anrichtet und sich dort verschanzt. Laura soll nun zwischen ihrem Vater und den LAPD-Cops, die das Gebäude umstellt haben, vermitteln. Unsicheren Schrittes durchquert sie an blutüberströmten Leichen vorbei den Wartesaal, betritt, von Neugier erfüllt, ein in Dunkel gehülltes Portal und findet sich am Ende eines langen Tisches in einem merkwürdig vertraut wirkenden Schloß wieder...

D - eine liebevoll gestaltete Versuchung

Gängige Interactive Movie-Klischees greifen bei D's Dining Table kaum: der Spagat zwischen sterilen gerenderten Grafiken und ausdrucksvollen Bildern ist den Entwicklern erstaunlich gut gelungen. In kühlem Stil regt D den Spieler an, sich unmerklich in Laura wiederzuerkennen und die Handlung in Gedanken voranzuspinnen. Besonders die für Laura mit peinigenden Erinnerungen verbundenen Skarabäen lassen durchschimmern, was das Schicksal letzten Endes für sie bereithält...

D - ein Nischenprodukt?

Adventure-Liebhaber sollten allerdings nicht zu hohe Erwartungen mitbringen: D ist mit zwei Stunden Spielzeit in Echtzeit nicht gerade zeitraubend, die Aktionsmöglichkeiten sind äußerst eingeschränkt, und die Puzzles mehr oder weniger einleuchtend. Eine Speicher- oder Pause-Funktion sucht man vergeblich; und die einzige Action-Sequenz besteht aus einem Kampf gegen einen untoten Ritter im

Dragon's Lair-Stil! Wer hingegen gefällige Kurzweil in düsterem, phantasievolem Rahmen sucht, ist bei D genau an der richtigen Adresse, auch wenn die vorliegende PAL-Version gegenüber der NTSC-Fassung inhaltlich geschnitten wurde. Wer Zugriff auf beide Systeme hat, sollte sich die PlayStation-Variante sichern, die mit drei CDs eine deutlich höhere Auflösung bietet als die auf zwei CDs angelegte Sega-Fassung.



System:	Saturn, PlayStation
Genre:	Interactive Movie, Adventure
Spieler:	1
Besonderheiten:	Dt. Texte & dt. Sprachausgabe
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Warp.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

FUN POINTS

GRAFIK	
PlayStation	●●●●●●●●●● 8 von 10
Saturn	●●●●●●●●●● 6 von 10
SOUND	
PlayStation	●●●●●●●●●● 6 von 10
Saturn	●●●●●●●●●● 6 von 10
GAMEPLAY	
PlayStation	●●●●●●●●●● 4 von 10
Saturn	●●●●●●●●●● 4 von 10
RATING	
PlayStation	●●●●●●●●●● 5 von 10
Saturn	●●●●●●●●●● 5 von 10

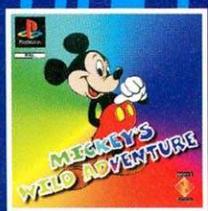
SONY & Fun Generation

präsentieren:

Die **VIP-CD** als Give Away!!!

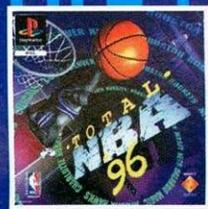
In Zusammenarbeit mit **Sony Computer Entertainment** bieten wir Euch eine phänomenale CD-Verschenk-Aktion an.

Die exklusive **VIP-CD** von **Sony Computer Entertainment** enthält fünf sagenhafte **spielbare** Demos, die auf jeder PAL-PlayStation laufen.



Mickey's Wild Adventure

Das Comic-Jump'n Run mit Elementen aus den klassischen Mickey Maus-Zeichentrickfilmen.



Total NBA '96

Das realistischste Basketball-Spiel für Konsole und Maßstab in Punkto Grafik und Gameplay.



ESPN Extreme Games

Ein faszinierendes Fun-Sports-Spiel im Road Rash-Stil



Warhawk

Ein Geheimtip unter den Shoot'em Ups, der nicht nur optisch zu gefallen weiß.



Twisted Metal

Das etwas andere Rennspiel, extrem bleihaltig!



COUPON

Name, Vorname

Straße

Plz / Ort

SONY - PSX - VIP - CD

Ausschneiden, auf Postkarte kleben und ab die Post - an Fun Generation, Beim Grafeneckart 12, 97070 Würzburg

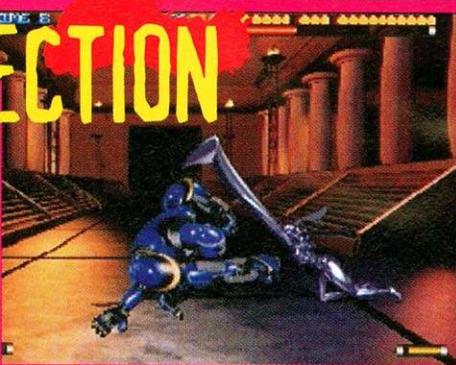
+ 5 Appetizer auf brandneue Software für die **Sony PlayStation**

(Achtung: Die CDs entsprechen den VIP-CDs, die Sony an die Kunden verschickt, die ihre Registratur-Karte zurückgesandt haben. Falls Ihr dies gemacht haben solltet, bekommt Ihr die CD auf jeden Fall direkt von **Sony Computer Entertainment**.)

Alles was Ihr machen müßt, ist den Coupon aussägen, komplett ausfüllen und zurücksenden.

Nur Original-Coupons werden berücksichtigt. Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996. Nur solange der Vorrat reicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Rise 2 RESURRECTION



GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • ANDREAS BINZENHÖFER

Blättern wir zurück ins dunkelste Kapitel zeitgenössischer Softwarekultur. Ein Riesenhype um den ersten Rise-Teil, und was war letztendlich auf dem Schirm zu sehen? Ein Rohrkrepierer, der seinesgleichen suchte.

Resurrection, zu deutsch „Auferstehung“, so der Untertitel des neuen Roboter-Eposes. Doch wer Ruinen entsteigt, sollte nicht auf Paläste hoffen.

Die Fakten: es stehen 18 Kämpfer zur Auswahl (Im Ein-Spieler-Modus eine sagenhafte Steigerung um 1700%!), die ein mittelmäßiges Repertoire an Moves in ihre CPU programmiert bekamen. Special Moves, einen

Super Special Move und, wenn man einen Gegner mit einem Termination Move (Finishing) ausgeschaltet hat, erhält man dessen Projectile bzw. Progression Move zum einmaligen Einsatz. Ziel ist es, bis zur bösen Fräulein Supervisor vorzudringen, die den Electrocop-Konzern kontrolliert.

■ Wehe, wenn sie losgelassen!

Wie blütenweiß hätte Mirage seine Weste waschen können. Da hat man die Möglichkeit, auf den Next Generation-Konsolen die Canyon-tiefe Scharte des Vorgängers auszubessern, doch die folgenden Kritikpunkte zeigen, welche „Lehren“ gezogen wurden:

1. Grafik: Es verwundert, daß sich die 32-Bitter nicht weigern, derart miserable Grafiken zu präsentieren. Schon das Auswahlnenü rief in mir den Drang hervor, Schärfe- und Farbregler der Fernbedienung zu traktieren, um ein klares Bild der 18 Bleicheimer zu erhalten. Und erst die Hintergründe der Stages: Hätte Gott gewollt, daß dies die Zukunft im Beat 'em Up-Design ist, er hätte nach dem Mega Drive Schicht gemacht. Zwei-Phasen-Animationen der Akteure, verfeinert mit einigen Detailbewegungen, sind ebenfalls 16-Bit-Relikte und haben angesichts vorhandener Klassiker wie Tekken oder Toshinden keine Existenzberechtigung mehr. Sehhilfe-Verweigerer mit extremer Kurzsichtigkeit könnten all dies gut finden, allerdings sollten sie angesichts der „gigantischen“ Farbenpracht besser auch noch farbenblind sein.

2. Sound: Ex-Queen Gitarrist Brian May steuerte einige Belanglosigkeiten aus seiner orientierungslosen Phase bei, dazu Blech-FX von Halbhohl bis Vakuum und einer Sprachausgabe, deren

Qualität in ungefähr das Niveau Deutsche-Welle-auf-den-Fidschi-Inseln-mit-dem-alten-Transistor erreicht.

3. Gameplay: Schön schwammig, ganz dem Standard der Gesamtpräsentation angepaßt; diese Art Steuerung hatten schon viele drittklassige Prügelspiele. Nicht daß Rise 2 unspielbar wäre, es ist nur todeslangweilig und hat den Unterhaltungsfaktor eines bunten Musikknachmittags beim MDR.

Fazit: Sowohl die verarschten Endkunden als auch der Hersteller Acclaim, der Rise 2 wahrscheinlich aufgrund bestehender Verträge ins Programm aufnehmen mußte, dürfen Mirage herzlich danken. Für diesen Mist in irgendeiner Weise aktiv zu werden, macht soviel Sinn wie der Versuch, Spaß an einer Magenspiegelung zu finden.



System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Dt. Texte
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Mirage
Testmuster:	Flying Arts, Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ga. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 2 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 3 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 4 von 10

RATING
●●●●●●●●●●
2 von 10

Magic Carpet



Magic Carpet

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • JULIAN OSSENT

Im November 1994 kam ein Spiel auf den Markt, welches im PC-Sektor alle Preise und Ehrungen einheimste, die in der Branche zu vergeben waren. Und dies mit einer ziemlich banalen Spielidee: Ein Zauberlehrling auf einem fliegenden Teppich soll die Welt vor bösen Mächten retten.

Der verhängnisvolle Fehler eines mächtigen Hexenmeisters spaltete das Universum in verschiedene kleine Lebensräume. Wenn diese Teile nicht schnellstmöglich wieder zusammengefügt werden, droht das gesamte Gefüge endgültig und unwiederruflich auseinanderzubrechen. Die Energie, die nötig ist, um die Welten zu vereinigen, heißt Mana, und befindet sich in jeder Kreatur des Bösen, die in einem der Abschnitte lebt. Viele Magier sehen ihre Stunde gekommen: -sie versuchen, ihren Machtbereich zu erweitern,

indem sie möglichst viel Mana erobern und damit Teilwelten besetzen. Doch die Zauberer sind nicht das größte Problem des jungen Teppichpiloten, auf dessen Schultern alle Hoffnungen ruhen. Es sind die verfluchten

Bienenschwärme, die steinwerfenden Trolle, verschiedene Drachen, Geister, Kraken, Skelettarmeen, Riesenwürmer usw., die gnadenlos und mit taktischem Geschick angreifen. Ohne die schwarze Kunst hätte der Spieler, der sein virtuelles Ich

Magic Carpet

System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Strategie, Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	75
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Testmuster:	Bullfrog
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM





aus der Ego-Perspektive dirigiert, keine Chance. 24 Sprüche, die erst einmal aufgespürt werden wollen, können angewandt werden. Die wichtigsten sind solche, die Feuerbälle zur Verteidigung erzeugen, Besitz-Zauber, um herrenloses Mana zu übernehmen, und der Burg-Zauber. Ohne eigene Burg kann man kein Mana speichern, sie stellt aber auch den größten Schwach-



Küstennähe sowohl von den steinwerfenden Trollen als auch von Bogenschützen bedroht wird. Ist die Krakenpopulation abnorm hoch, sieht es wieder ganz anders aus. Sich gegenseitig bekämpfende feindliche Zauberer läßt man erst einmal kämpfen, bevor man eingreift und den geschwächten Sieger um die Ecke bringt. Gewaltige Flugdrachen mit einfachen Feuerbällen anzugreifen, kommt dem



punkt des Zauberers dar. Denn aus dem Manovorrat bezieht er seine Kraft; wird die Anlage angegriffen, schwächt dies auch den Burgherren.

■ Kleine Taktik-Tips

Magic Carpet ist zwar grundsätzlich als grafisch extrem aufwendiges Ballerspiel angelegt, ohne taktisches Geschick und den richtigen Blick für die Lage dürfte man allerdings kaum Chancen haben bis Level 50 bzw. zu den 25 Hidden Worlds vorzustoßen. Im Vergleich zum PC hat Bullfrog den Schwierigkeitsgrad spürbar erhöht, schon ab Level 10 wird Magic Carpet, um es ungeniert zu umschreiben, sack-schwer. Es empfiehlt sich, schon bei der Auswahl des Bauplatzes sehr genau abzuwägen. Wasserschlösser können nur von Flugtieren und Kraken angegriffen werden, während eine Burg in

Versuch gleich, einen Panzer mit einer Steinschleuder zu traktieren. Ein lustiger Vulkan, den man mit dem richtigen Spruch im Flugweg des Ungeheuers plaziert, kann da Wunder wirken, ansonsten tritt man lieber den Rückzug an oder läßt einem unliebsamen Konkurrenten den Vortritt. Wie gesagt, die Burg und die zugehörigen Fesselballons, die das Mana aufsammeln, haben absolute Schutzpriorität. Wenn diese attackiert werden, sollte man alles Mana stehen und liegen lassen, denn die Ballons können ihre Fracht nicht in eine zerstörte Burg bringen, und die feindlichen Zauberer stürzen sich gierig auf das herrenlose Mana in den Ruinen.

■ You'll love the way we fly

Der Teppich läßt sich mit dem Pad hervorragend kontrollieren, die Menü-Auswahl wurde gegenüber der PC-Ver-

sion benutzerfreundlich vereinfacht, d.h. totale Kontrolle trotz größter Schlachtenhektik. Negativ fiel eigentlich nur die teilweise extrem pixelige Grafik auf, die noch nicht einmal sonderlich schnell, aber absolut flüssig auf dem Schirm dargestellt wird. Die Performance ist in etwa mit einem Pentium 60MHz zu vergleichen. Über die Stereoanlage sind die Soundtracks und die Effekte ein wirklicher Genuß, Dolby Surround wäre schon noch wünschenswert gewesen, genauso wie die Link-Option, Magic Carpet war auf dem PC eines der klassischen Netzwerkspiele. Was schnelle 3D-Grafiken angeht, so hat Bullfrog -siehe auch Hi-Octane- noch Probleme. Die Konsolen können mehr und Magic Carpet 2 sollte dies hoffentlich auch unter Beweis stellen. Die Saturn- und die PSX-Version sind nahezu identisch.

FUN POINTS

GRAFIK	●●●●●●●●●●	7	von 10
SOUND	●●●●●●●●●●	9	von 10
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●	9	von 10

RATING

9

von 10

King's Field

BASTIAN LURZ · GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

In der Prophezeiung der Alten aus dem Elfengeschlecht heißt es, daß tief in der Höhle der Insel Melanant ein großes Schiff, welches vom Himmel fiel, begraben liegt. Niemals soll jemand seinen Fuß auf das verfluchte Land setzen... denn die schlafende Kreatur im Verborgenen der Dunkelheit wird eines Tages erwachen...

Der Krieger Alfred hatte sich nach Melanant begeben, um seinen verschollenen Vater zu finden. Er kehrte zurück, allein, aber im Besitz eines mysteriösen Schwertes, dem Schwert des Mondenlichtes. Alfred wurde als Dank für seinen Mut zum König über das Reich

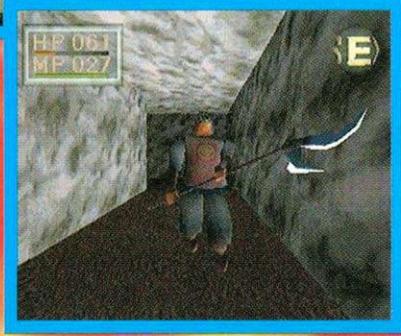
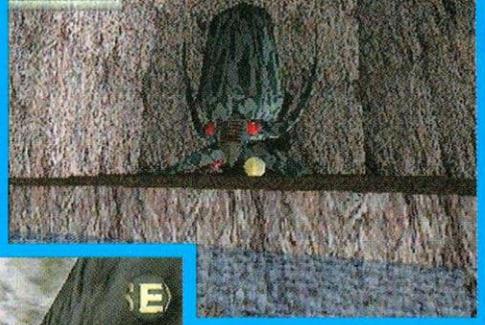
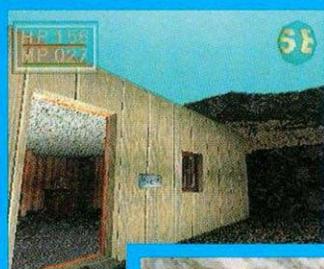
Verdite berufen, doch nach friedvollen Jahren wird seine Waffe gestohlen. In diesen Tagen besucht ein Freund des Königs, Alexander, den Hof. Er verspricht, nach Melanant zu reisen, um das Schwert zu suchen. Doch sein Schiff wird von Seeungeheuern versenkt und er strandet, unbewaffnet und mehr tot als lebendig, auf der Insel des Bösen. Hier steht er nun vor dem Eingang einer gigantischen Höhle...

Leben im Untergrund

Der Spieler schlüpft in die Haut des tolldreisten Alex, der durchnäßt wie eine Kanalratte nach Hochwasser aus der 3D-Perspektive seine Odyssee beginnt. Mit einem kleinen Schwert, das man anfangs bekommt, meuchelt man Gegner wie Skelette oder Zombie-Bogenschützen, um Erfahrung und Gold zu sammeln, denn sonst braucht man gegen das große und kleine Gewürm gar nicht erst anzutreten. Im Gefecht sollte man sehr taktisch vorgehen, die Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, und es empfiehlt sich, hinterhältig von der Seite oder von hinten anzugreifen. Der Einsatz von Magie wird im Laufe des Spieles auch möglich, überhaupt liegt eine Menge nützliches Zeug herum oder kann für erbeutetes Gold bei Händlern erworben werden. Der Dungeon besteht aus einem großen Komplex, der grafisch nicht besonders spektakulär angelegt wurde. Die Wände sind abgeflacht und vermitteln eher den Eindruck einer renovierten Altbauwohnung denn eines Höhlenkomplexes. Der Rollenspielcharakter tritt aufgrund der Einsamkeit des Kämpfers und der beschränkten Möglichkei-

ten in den Hintergrund, im Gegenzug kommt jede Menge Atmosphäre ins Geschehen. Mittelalterliche

Melodien und gruselige Soundkulisse, plötzlich hervorbreschende Monster, Fallen und versteckte Türen bringen Leben ins komplett gerenderte Polygonentreiben, allerdings kommt der Prozessor manchmal ins Stocken, -ärgerliches Ruckeln und Grafikfehler sind das Ergebnis. Dafür kann man King's Field einen hohen Grad an Abwechslungsreichtum bescheinigen. Für Fantasy-Freunde auf jeden Fall empfehlenswert.



System: PlayStation
 Genre: Action-RPG
 Spieler: 1
 Besonderheiten: Memory Card
 Hersteller: Ascii Ent.
 Entwickler: AsciiWare
 Testmuster: Dynatex
 Veröffentlichung: Import
 Ca. Preis: K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

DOWN AT THE MONTHS

WING COMMANDER III

WING COMMANDER III

Heart of the Tiger

„Der Heart Of The Tiger hat seine Rasse vor den Kopf gestoßen. Er hat sich selbst verraten... Er war schlicht und einfach nicht tapfer und erfahren genug, und er hat eine ehrenhafte Kriegerin, Angel Devereaux, seine Freundin, enttäuscht...“ (Trakthath, Prinz von Kilrah)



Eine Zerreißprobe im Simulator schlägt dem anfangs sehr von sich eingenommenen Testpiloten Flash seine Flausen aus dem Kopf.

Die Behemoth ist zerstört, seine Freundin Angel ums Leben gekommen. Wie einfach wäre es, der Versuchung nachzugeben und aus niederen Rachegelesten heraus dem Prinz von Kilrah zu trotzen? Hin und her gerissen weckt ihn ein Funkspruch von Rolins zu neuem Leben: Blair (Mark Hamill) bleiben nur noch 90 Sekunden bis zum Rendezvous mit der TCS Victory! Widerwillig reißt er das Steuer seiner schlanken, wendigen Arrow herum und manövriert das schwer beschädigte Schiff in Richtung Heimat, verfolgt von wüsten Schmährufen seitens des Kilrathi...

■ Alle Wege führen nach Kilrah

Ein Bravourstück soll die Konföderation aus der augenblicklichen Pattsituation herausmanövrieren. Eine taktische Spezialeinheit, der Angel angehört hatte, schlüpfte durch einen bisher unbekanntes Jump Point in das Kilrah-System und deckte Schwachstellen des Feindes auf. Desens Heimat stellte sich nämlich als tektonisch instabile Welt heraus. Eine an



der richtigen Stelle platzierte Bombe könnte einen Erdstoß auslösen und Kilrah in einer Kettenreaktion zerstören. Angesichts ihrer hierarchischen Gesellschaftsstruktur würden die führerlos gewordenen Kilrathis in alle Himmelsrichtungen zersprengt werden. Admiral Tolwyn (Malcolm McDowell) hat noch ein weiteres heißes Eisen im Feuer: die Behemoth, ein Schiff, deren Feuerkraft in der Lage ist einen gesamten Planeten in Schutt und Asche zu legen. Die Zeit drängt, denn Kilrah rüstet seinerseits zu einem Angriff auf die Erde...



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



Mickey's Wild Adventure

Ein Streifzug durch die Filmgeschichte der berühmtesten Maus der Welt.

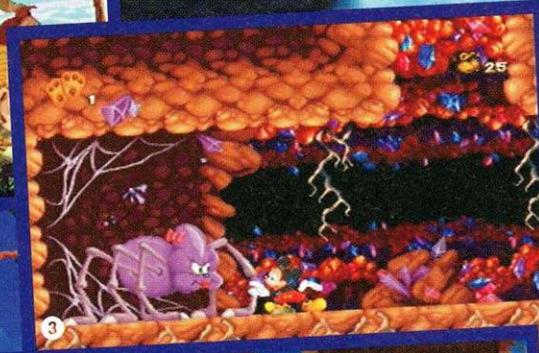
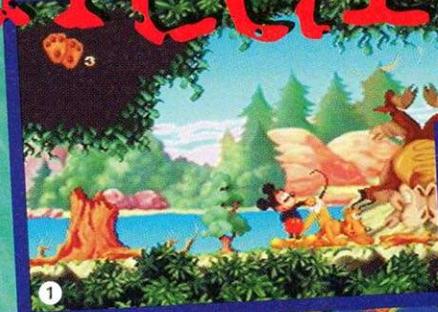
MARTIN WEIDNER · PHILIPP NOACK

... ein altbekannter Streifzug allerdings, denn der Titel soll den nichtsahndenden Kunden darüber hinwegtäuschen, daß Mickey's Wild Adventure im Grunde eine nahezu 1:1 Umsetzung eines hinlänglich vertrauten 16-Bit-Titels darstellt: Mickey Mania.

Etikettenschwindel?

... zweifellos, auch wenn die vier 3D-Runden in neuem Glanz erstrahlen und die Musik in Dolby Surround abgemischt wurde. Nichtsdestoweniger beleuchtet Mickey's Wild Adventure äußerst nachhaltig und authentisch den filmischen Werdegang der Maus, angefangen bei Steamboat Willie, dem ersten Schwarzweißstreifen (1928), über The Mad Doctor (1933), Moose Hunter und Lonesome Ghosts (beide aus dem Jahr 1937) bis hin zu Fun And Fenzy Free (1947) und dem neuesten Abenteuer The Prince And The Pauper (1990); für Disney-Fans ein gefundenes Fressen, zumal die Aufmachung, der Inhalt und die digitalisierte

Sprachausgabe nahezu authentisch übernommen wurden. Die vom Disney-Studio Creative Capers erarbeiteten Animationsphasen sind eine einzige Augenweide. Allein 400 Frames wurden für den Mäuserich verschwendet. Selbst wenn der Spieler ein Püschchen einlegt, stapft Mickey ungeduldig von einem Fuß auf den anderen oder blickt gelangweilt auf seine Armbanduhr. Die Steuerung und die Kollisionsabfrage sind zudem ohne Fehl und Tadel; ein auf den ersten Blick routiniert arrangiertes Jump'n Run, wäre da nicht der äußerst geradlinige, nicht sonderlich verschachtelte, alles in allem traditionelle Levelaufbau. Lediglich fünf Extras sind für das Genre auch nicht mehr ganz zeitgemäß. An eine Paßwortfunktion oder eine Speichermöglichkeit auf Memory Card wurde ebenfalls nicht gedacht: ein Malus insbesondere für jüngere Spieler, die sich am ehesten von der Disney-Thematik angesprochen fühlen. Eine erwachsene Klientel wird Sony mit dieser lau aufgewärmten Version kaum erreichen, da auch der Umfang und der Schwierigkeitsgrad zu wünschen übrig lassen und der Preis nicht etwas moderater gestaltet wurde.



1 Pluto schlägt bei gefährlichen Stellen an. 2 Eines der seltenen und nicht sonderlich anspruchsvollen Rätsel... die wachsende Bohnenranke. 3 Der Käfer am Ausgang der Höhle erweist sich als sehr hilfreich, um der Spinne zu entkommen. 4 Das kippt selbst einen Ritter aus den Latschen: Murmeln als Wurfgeschosse.



System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Dolby Surround
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Travellers Tales
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 6 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 7 von 10

RATING
●●●●●●●●●●

6

von 10

DESCENT

STEPHAN GIRLISH • JULIAN OSSENT

Selten, aber wahr: vor gut einem Jahr war sich die PC-Fachpresse ausnahmsweise einmal einig. Descent wurde überschwenglich als das Nonplusultra des 3D-Action-Genres eingestuft.



Und das zu einem Zeitpunkt, als die 3D-Welle mit unzähligen Doom-Ablegern gerade so richtig schön am Überschwappen war. Warum also ausgerechnet bei Descent diese Euphorie? Statt auf blutrünstige Gewalt setzte Parallax Software auf Innovation pur.

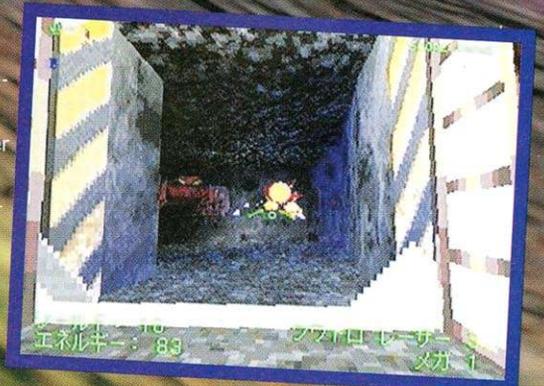


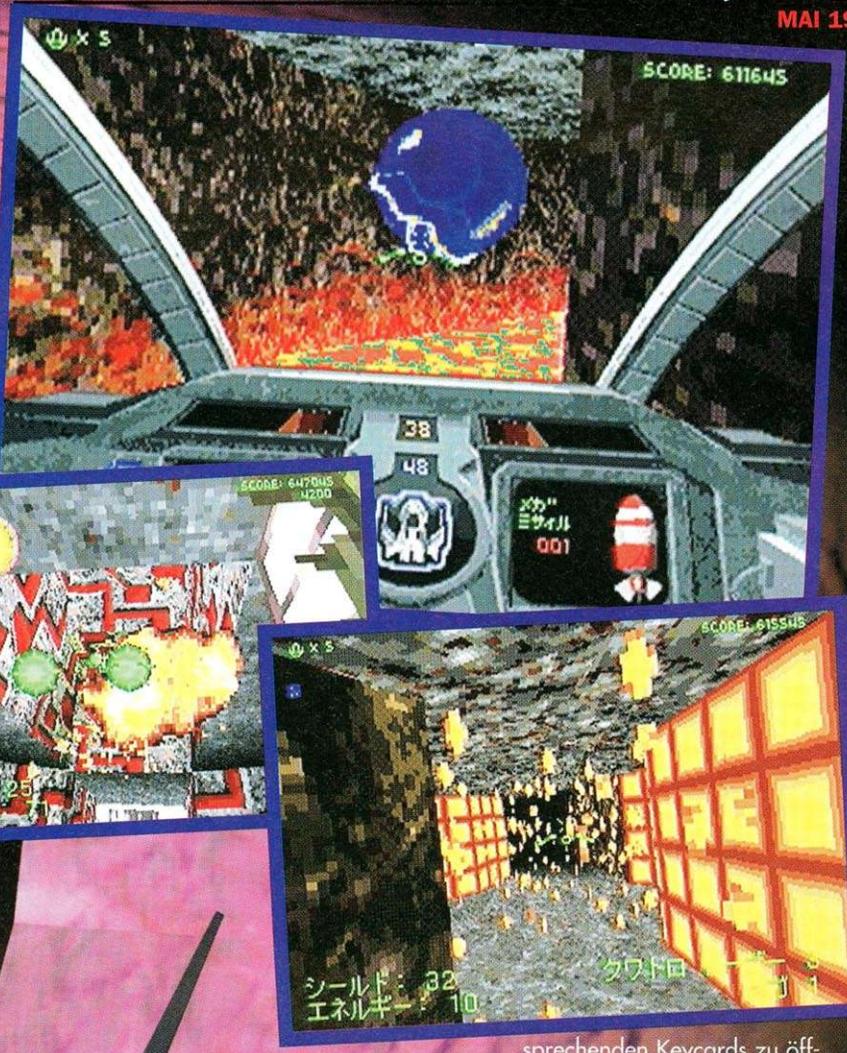
System:	PlayStation
Genre:	3D-Shooter
Spieler:	1-2
Level:	27 + 3 Bonus
Besonderheiten:	Paßwort, Link up Memory Card
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	Parallax Soft.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Ende April
Ca. Preis:	109,- DM



Echte 3D-Grafik und vollkommene Bewegungsfreiheit waren Features, die bis dato nur ausgereifte Flugsimulationen bieten konnten, und daran hat sich bis zum heutigen Tage nichts geändert. In der Rolle eines wagemutigen Piloten durchforstet man mit einem überaus wendigen Raumgleiter 27 zutiefst verschachtelte Bergwerke, die auf verschiedenen Planeten unseres Sonnensystems beheimatet sind, beim Mond angefangen bis hin zu Pluto. Aus unerfindlichen Gründen spielen die dort eingesetzten Arbeitsroboter verrückt und haben das menschliche Personal als Geiseln genommen. Eure Aufgabe ist scheinbar simpel: spürt den versteckten und

schwer bewachten Reaktor im Kern der Mine auf, vernichtet das Kraftwerk und sucht über den rettenden Exit schnellstmöglich das Weite, denn nach Ablauf eines kurzen Countdowns zerlegt es den gesamten Stollen in einer gigantischen Detonation.





anzuschleichen. Ab dem zehnten Level genügt schon der niedrigste Schwierigkeitsgrad, um auch den abgebrühtesten Zocker in arge Bedrängnis zu bringen.

■ Warmlaufzeit

Descent benötigt eine gewisse Eingewöhnungszeit, bis der 3D-Shooter sein gesamtes Funpotential freigibt. Um überhaupt sinnvoll spielen zu können, ist es zwingend erforderlich, sich mit der zu Beginn verwirrenden 3D-Auto-map anzufreunden. Scheinbar ist es unmöglich, der dreidimensionalen Drahtgitter-Darstellung Informationen abgewinnen zu können. Hat man aber das Zoomen und Drehen erst einmal im Griff, löst sich dieses Problem praktisch von selbst. Die Level wurden 1:1 vom PC übernommen, nur sind viele Abschnitte viel dunkler oder gar nicht beleuchtet. Wahrscheinlich deshalb, damit die Glimmeffekte bei Lasersalven deutlich effektvoller ausfallen als beim Original. Verbesserungswürdig ist mit Sicherheit die Grafikkarte, da die CPU, wenn auch nur sehr selten, aber dann deutlich die Handbremse zieht. Ein Game, das selbst auf einem DX2/66 anständig läuft, dürfte gerade die PlayStation vor keinerlei Probleme stellen. Doch ist dies der einzige Kritikpunkt. Unterm Strich ist das etwas „betagte“ Descent auch heute noch ein Spiel, das durch seine Intensität und Innovativität die Konkurrenz bis auf wenige Ausnahmen recht alt aussehen lässt.

Selbst erfahrene 3D-Freaks finden bei Descent keinen schnellen Einstieg. Oberste Priorität beim Spielstart besitzt die Konfiguration des Controllers. Hier heißt es Kompromisse eingehen.

Durch die Vielzahl der Bewegungs- und Aktionsmöglichkeiten bleibt es jedem selbst überlassen, welche Funktionen über einfachen Knopfdruck oder durch komplizierte Doppelbelegungen ausgelöst werden. Für die erste Mission ist der Kampfgleiter mit einem einfachen Laser und wenigen Raketen ausgerüstet, doch lassen sich die Geschütze recht schnell durch zahlreiche Extras mächtig ausbauen. Außer diesen Goodies helfen Euch noch gelb funkelnde Energiepillen sowie grell leuchtende blaue Kugeln, die den angeschlagenen Schutzschild wieder auf Vordermann bringen. Genre-typisch sind manche Türen nur mit ent-

sprechenden Keycards zu öffnen, die Reihenfolge ist streng vorgegeben: blau, gelb, rot. Letztere öffnet grundsätzlich das Tor zum Reaktorraum, in unmittelbarer Nähe befindet sich auch der Notausgang.

■ Alles andere als dumm

Zwei weitere Faktoren gestalten die Jagd auf die blechernen Kameraden durch die verwinkelten Labyrinth im Vergleich zu Konkurrenzprodukten wie beispielsweise Alien Trilogy weitaus schwieriger. Da wäre zum einen der Aufbau der Level, deren Architektur jeglichen Gesetzen der Schwerkraft trotzt. Es gibt dort kein Oben und Unten im herkömmlichen Sinn. Jede Abzweigung und jeder Raum verlangen nach neuer Orientierung, will man sich nicht hoffnungslos in den verzwickten aufgebauten Stollen verfrachten. Erschwerend kommt hinzu, daß viele Abschnitte vollkommen im Dunkeln liegen und nur durch Lasersalven ausgeleuchtet werden können. Zum zweiten haben es die Gegner wirklich in sich. Greift Ihr diese an, verschanzen sie sich in Nischen oder ergreifen gar die Flucht, um sich nur ein paar Augenblicke später hinterlistig von hinten

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	8 von 10

RATING

9

von 10



The Need for Speed

Glückliche Besitzer eines 3DO und einer PlayStation wird's freuen: die jeweiligen Versionen von The Need For Speed haben nicht mehr allzuviel gemein. Lebt die 3DO-Variante vom hohen Realitätsgrad und feinfühligere Steuerung, setzt das PSX-Pendant dagegen auf höllisches Tempo und einfaches Handling.

STEPHAN GIRLICH • BASTIAN LURZ



1 Wurden alle Strecken im Championship Modus gewonnen, erhält man mit der Lost Vegas eine weitere Strecke. Zwei gewaltige Sprünge treiben hier den Adrenalinspiegel gewaltig in die Höhe. 2 Das Cockpit läßt sich als Neuerung ausblenden, so daß Ihr Ridge Racer-like direkt auch ohne störende Amaturen über die Strecken heizen könnt. Die insgesamt vier Perspektiven lassen sich übrigens zu jeder Zeit eines Rennens ändern.



Doch sind dies bei weitem nicht alle Unterschiede. Im Gegensatz zu Road Rash nahmen sich die Entwickler von Pioneer Productions die PC-CD-ROM-Fassung zum Vorbild. Die acht Sportwagen sind die gleichen geblieben, diesmal aber in drei Leistungsklassen aufgeteilt. Gruppe 1: Mazda RX-7, Acura NSX und Toyota Supra. Gruppe 2: Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10 und Corvette ZR-1. Gruppe 3: Lamborghini Diablo VT und Ferrari 512TR. Zu jedem Wagen gibt es ausführliche Infos über Leistung und Geschichte in Bild und Ton. Den vom 3DO bekannten, in je

drei Etappen gegliederten Strecken (Stadt, Berge, Küste) wurden drei Rundkurse (Rusty Springs Raceway, Autumn Valley Speedway, Vertigo Ridge) hinzugefügt, die Perspektiven durch eine vierte (Cockpit ausgeblendet) aufgestockt. Die Punktwertung fiel weg, gefahren wird ausschließlich auf Zeit. Im Time Trial hat man die freie Auswahl bei Strecke und Wagen, im Championship Modus sind den Kursen jeweils eine Gruppe von Fahrzeugen zugewiesen. Wurden alle Strecken als Erster beendet, erhält man mit Lost Vegas einen Bonus Track. Zudem verstecken sich noch ein achter Kurs (der



System:
Genre:
Spieler:
Level:
Besonderheiten:

PlayStation
Rennspiel
1-2
6+2 Strecken
Memory Card,
Paßwort, dt. Texte,
NeGcon, Mad Catz,
Dolby Surround
Electronic Arts
Pioneer Productions
Electronic Arts
23. März
109,- DM

Hersteller:
Entwickler:
Testmuster:
Veröffentlichung:
Ca. Preis:

Lamborghini DIABLO VT

Price: \$252,000
 First weight: 3865 lb
 Weight dist. 1/15 %
 Wheelbase: 104.3 in.

Length: 175.3 in.
 Width: 88.3 in.
 Height: 43.3 in.
 EPA city/highway: 9/14 mpg

NEXT CAR
 NEXT SLIDE




RACE LOCATION

TOURNAMENT

LOST VEGAS

Zu jedem Wagen gibt es ausführliche Daten über Leistung und Entwicklungsgeschichte. Ein Making Of-Video zeigt zudem ausführlich, wie die zahlreichen Videos zu den Sportwagen in Szene gesetzt wurden.

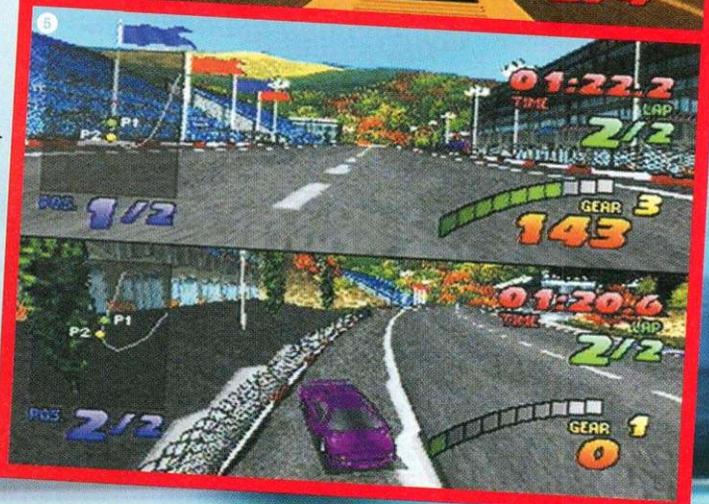
im selbstlaufenden Demo auch zu sehen ist) sowie ein alles überragender Wagen auf dem Silberling, doch waren beide Features in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht enthalten. Mittels Memory Card oder Paßwort werden Zwischenergebnisse und Rekorde festgehalten, vorbildlich. Aufwendig inszenierte Full-Motion-Videos heben die Präsentation auf gewohnt hohes EA-Niveau. Als besonderes Schmankehl haben die Programmierer neben dem Link-up-Modus auch einen echten Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen eingebaut, der dem von Sega Rally kaum nachsteht.

Bullenschwer

Während Profis Ridge Racer Revolution innerhalb von zwei Stunden restlos durchspielen, beißen sich diese bei The Need For Speed selbst nach Tagen noch die Zähne aus. Der Schwierigkeitsgrad scheint auf den ersten Blick zwar nicht sonderlich hoch, denn selbst wer mehr neben als auf der Strecke ins Ziel eiert, hat nur einen minimalen Zeitrückstand auf den Sieger. Jedoch ist die Erklärung hierfür simpel: die Konsolengegner fahren kein eigenes Rennen, sondern orientieren sich durchweg an den Fahrkünsten des Joypad-Piloten. Ähnlich verhält es sich im überaus gelungenen Zwei-Spieler-Modus: das zurückliegende Fahrzeug schiebt sich wie von Geisterhand gezogen durch das restliche Feld, immer bis knapp hinter den menschlichen Kontrahenten, erst dann pendeln sich die Geschwindigkeiten wieder entsprechend ein.

Langzeitmotivation

The Need For Speed auf der PlayStation ist, wie eingangs erwähnt, ein vollkommen neues Spiel, hat aber gottlob nichts von seinem eigenwilligen Charme verloren. Durch die deutlich höhere Spielgeschwindigkeit als auf dem 3DO wirkt die Raserei zwar nicht mehr ganz so realistisch, spielt sich aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit ebenso perfekt. Positiv wirken sich das Mehr an Strecken und die beiden Zwei-Spieler-Modi aus. Einzige Mankos: mit einem analogen Controller gehorchen die Traumwagen leider schlechter als mit dem Standardpad, und das PlayStation-typische Blitzen bei den Texture-Grafiken ist in diesem speziellen Fall besonders auffällig. Trotzdem, ich persönlich ziehe The Need For Speed Titeln wie Ridge Racer oder Daytona ganz klar vor. Einfach deswegen, weil man mit jedem Rennen Steuerung und Strecken besser und besser in den Griff bekommt und somit auch langfristig für Motivation gesorgt ist. Wer also, ohne Angst vor Punkten in Flensburg, im Straßenverkehr mal so richtig die sprichwörtliche Sau rauslassen möchte, der ist genau hier optimal aufgehoben.



3 Spektakuläre Überschläge überstehen die Sportwagen ohne Schäden, kosten aber eine Menge Zeit. 4 5 Der Zwei-Spieler-Modus ist ein höchst vergnügliches Abenteuer. Zwar bauen sich hier die Grafiken minimal später auf, dafür ist jedoch kein Geschwindigkeitsverlust zu verspüren.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

SOUND
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

RATING
 ●●●●●●●●●● 9 von 10



FAHREN OHNE LENKRAD IST WIE POMMES OHNE KETCHUP!

Analoges Lenkrad mit Fußpedalen für Sony PlayStation.

Wirklichkeitsgetreues Rennfeeling

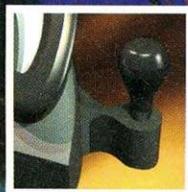
mit: analoger Steuerung, 8 digitalen Action-Knöpfen,

8-Wege-Steuerungspad & digitalem 2-Positionen-Stick.

Kompatibel mit allen analogen

und den meisten digitalen PlayStation-Spielen.

Gamester LMP PlayStation - Lenkrad



Überall im Fachhandel oder bei Vidis Electronic Vertriebs

GmbH, Borsteler Chaussee 85-99, 22453 Hamburg,

Tel: (040) 51 48 40-0, Fax: (040) 51 48 40-40



Das Gamester LMP - PlayStation Lenkrad ist nur eines von vielen Vidis-Produkten!
Einfach Coupon ausfüllen - auf Postkarte kleben oder in ein Kurier-Etappen stecken und Sie
bekommen umfangreiches Info-Material über die komplette Vidis Produkt-Palette.

Name, Vorname
Straße

PLZ, Ort



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

PS 96

Adidas Power Soccer



Psygnosis

erster Playstation-Ver- such, mit einer ernst- zunehmenden Sport- simulation auf den Markt zu drängen, kann nicht einfach als x-tes Konsolenfußball abgetan werden.

Innovative Feature und ein ausgeklügeltes Produkt-Placement sollen Konsument und Sportartikelhersteller gleichermaßen zugute kommen. Alles dreht sich um den mysteriösen Predator-Schuh, ein, sollte man adidas

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN · STEPHAN GIRLICH

Glauben schenken, wahrhaft magisches Produkt. Auf dem virtuellen Rasen sind Benutzer dieses Wunder-schlappens in der Lage, übermenschliche Böller zu fabrizieren, die des öfteren samt Torwart im Gehäuse einschlagen. Man sieht, sonderlich ernst nehmen die Entwickler das Geschehen um 22 Spieler und einen Ball nicht immer, der Arcade-Modus enthält sogar Gags wie die invalidisierende Blutgrätsche, die „Hand Gottes“ á la Maradona, beidhändiges Schubsen von hinten usw. Im Simulationsmodus handelt es sich bei Power Soccer um ein fast normales Game, allerdings sind Predator-Schuß und endorphinentladende Superspurts trotz der irreführenden Bezeichnung inbegriffen. Sämtliche erstklassige Vereinsmannschaften aus England, Frankreich und Deutschland geben sich bei Liga-, Pokal- und Freundschaftsspielen die Ehre.

■ Mehr Geld in die Entwicklung

Nach wie vor kämpft der Next Generation-Fußball mit seinen Kinderkrankheiten. Effekte und Spielereien wie deutscher Live-Kommentar, lebens-echte Spielerbewegungen, authentische Fankulisse und ausgefallene Tricks machen nur dann richtig Spaß, wenn sich auch die Spielkultur auf diesem Niveau befindet. Die Aktionen sind viel zu berechenbar, der Spielaufbau zu statisch, um heiße Schlachten im brillanten ISS-Stil zuzulassen. Die Bälle laufen meist halbhoch, wie an der Schnur gezogen von Mann zu Mann,

irgendwann kommt eine Grätsche, dann fängt das Gewusel an. Die Abseitsregel wird zu großzügig ausgelegt, woraus irrwitzige Alleingänge entstehen, die mit dem Predator-Schuß meist zum erfolgreichen Abschluß führen. Ähnlich wie bei den Genrekollegen Goal Storm, Ran Soccer oder Virtua Soccer gelang es auch hier nicht, dem Spiel so etwas wie Leben einzuhauchen. Action-Freunde, die weniger Wert auf taktische Feinessen, geplante Spielzüge und strategische Abwehrarbeit legen, sondern einfach nur die Murre durch die Gegend kicken wollen, werden trotz der Mängel zufrieden sein.



System: PlayStation
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-4
Besonderheiten: Memory Card, Multi Tap, dt. Sprachausgabe
Hersteller: Psygnosis
Entwickler: FDI French Studios
Testmuster: Psygnosis
Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK

●●●●●●●●●● 6 von 10

SOUND

●●●●●●●●●● 6 von 10

GAMEPLAY

●●●●●●●●●● 7 von 10

RATING

●●●●●●●●●●
6 von 10



STAHLFEDER

MARTIN WEIDNER • HOLGER GÖßMANN

Schablonenhaft, gestrig, ... das 2D-Shooter-Genre in der Identitätskrise? Neue Ideen sind rar, nur wenigen Publishern gelingt es noch aus der altbewährten Formel einen spritzigen Grundgedanken mit stilvollem Leveldesign zu koppeln.

Auch Stahlfeder weicht nicht besonders von den gängigen Klischeevorstellungen ab: zwei ausbaufähige Waffensysteme, Smart Bombs, Energiesymbole, alternative Mühlen mit so abwegigen Bezeichnungen wie Blau Stern, Weiß Nacht, Schwarz Wind und Lippenstift, deren Performance in drei Kategorien differiert, das übliche halt. Doch halt, Santos betritt auch halbwegs unerforschtes Terrain: zumindest treu-



3D-Effekte wie einstürzende Brückenteile, rotierende Kräne und über den Bildschirm ziehende Hubschrauber ziehen sich durch das gesamte Spiel.



seelige Naturen würdigen die Chance, mit den Farbkombinationen der Waffen und Extras herumzuspielen, - für Besitzer eines Schwarzweißfernsehers sicherlich eine sinnvolle Option. Der Rest ist Schweigen, da sich Stahlfeder auffallend an eingespielten 2D-Shootern orientiert und vor allen Dingen Seibu Kaihatsus '90er coin-op Raiden anklängen läßt.

Plakatives Plagiat

Eine Tatsache, die freilich als Kompliment gedacht ist: überschaubare

Truppenverbände, ein für Einsteiger und Hardcore-Anhänger gleichermaßen gefälliger, da sehr variabler Schwierigkeitsgrad, ausgefallene Zoomeffekte wie aus dem Hintergrund hervorbrechende Hubschrauber oder aus heiterem Himmel einstürzende Aufbauten, ... ein rundum ausgereifter 2D-Shooter? Nicht ganz, denn die PlayStation geht angesichts geballter Gegenscharen öfter mal in die Knie, und auf einen Zwei-Spieler-Modus wurde vorzichtshalber gleich ganz verzichtet. Raiden Project sticht Stahlfeder mühelos aus, 3D-Sperenzchen außen vor gelassen. Nicht nur, daß hier Gegner mit noch mehr Bedacht plaziert sind und einen genauer vordefinierten Kurs verfolgen, getroffen zersplittern sie in etliche Bruchstücke, trudeln gemächlich ab und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung auf dem Erdboden. Dennoch, auch wenn Stahlfeder nicht genauso detailverliebt ausgearbeitet wurde, bleibt es für Genre-Fans definitiv eine Empfehlung wert.



System: PlayStation
 Genre: Shoot'em Up
 Spieler: 1
 Level: 6
 Besonderheiten: Memory Card
 Hersteller: Santos
 Entwickler: Santos
 Testmuster: Flying Arts
 Veröffentlichung: Import
 Ca. Preis: K.A.

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●● 6 von 10

SOUND
 ●●●●●●●● 6 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●● 7 von 10

RATING

6 von 10

TOTAL NBA '96

„Willkommen bei Total NBA, Runde 1!“

MARTIN WEIDNER · STEPHAN GIRLICH

Das jeder PlayStation beiliegende Demo versetzte die Basketballwelt bereits in helle Aufregung: annähernd lebensechte, äußerst geschmeidige Bewegungsabläufe der Korbleger, quietschende Gummisohlen und nahezu reale Court-Atmosphäre mit TV-Kommentaren und sich auf dem Parkett spiegelnden Scheinwerfern sorgten bei B-Ball-Fans für offene Mäuler.

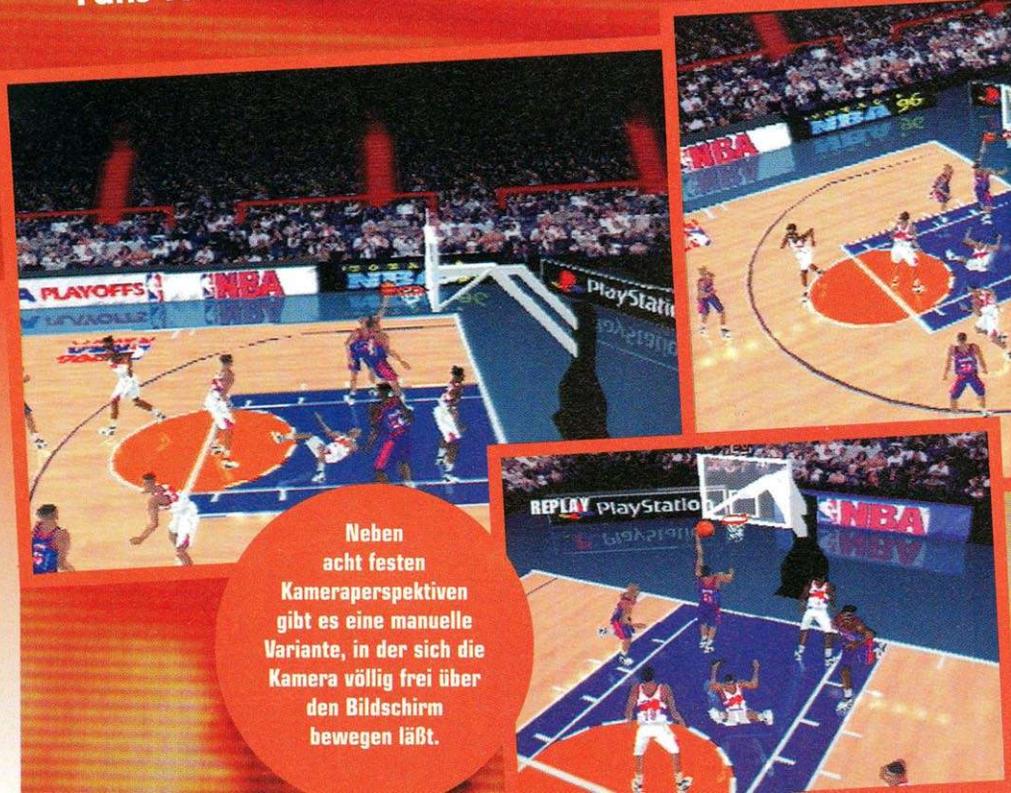
Daten, Zahlen, Fakten

29 NBA-Teams inklusive der Erweiterungsteams Vancouver Grizzlies und Toronto Raptors, ein Kader von über 320 Spielern mit originalgetreuen Trikots und Attributen, der Spielplan der '95er/'96er-Saison, Exhibition-, Saison- oder Playoffspiele, Simulation- und Arcade-Modi, eine Zeitlupenoption für besonders spektakuläre Korbwürfe, gesampelte Soundeffekte, Werbebanden, ... - Total NBA '96 hat sämtliche Standardfeatures einer Basketballsimulation auf Lager.

HALF TIME

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Besonderheiten:	Memory Card, Multi Tap
Hersteller:	Sony Comp. Ent.
Entwickler:	Sony Interactive
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

Neben acht festen Kameraperspektiven gibt es eine manuelle Variante, in der sich die Kamera völlig frei über den Bildschirm bewegen läßt.





- 1 Die Teamstatistiken und die Werte des jeweils besten Spielers werden in vier Kategorien aufgeschlüsselt.
- 2 Die fünf aufgestellten Spieler sind lediglich als Hilfestellung zu verstehen; der gesamte Kader steht für alle Positionen zur Verfügung.
- 3 In den Playoff-Runden lassen sich die Länge der Viertel, die Anzahl der startenden Mannschaften und die Länge der Serie frei variieren.
- 4 Eine JPEG-Half Time Show versüßt die bisherigen Teamleistungen.

It's showtime

NBA Full Motion Video-Scoreboards und Spielzüge aus frei wählbaren Kameraansichten sind demgegenüber nur bei einem CD-Produkt und adäquater Hardware-Performance machbar. Die aufsehenerregende 3D-Engine mit satten 30 Einzelbildern pro Sekunde bei fließend animierten, mit Texture Mapping und Gouraud Shading überzogenen Polygon-Charakteren unterstreicht eindrucksvoll das Potential der PlayStation; rein optisch gesehen sicherlich das zur Zeit realistischste Sportspiel auf dem Markt.



Die Freiwürfe erfolgen wie gewohnt über T-Meter: die vertikale Leiste dient zum Einstellen der Stärke eines Wurfes, über die horizontale Leiste wird gezielt.



'97er Update noch diese abrundenden Features. Das Gameplay und die 3D-Engine, die hoffentlich auch bald in andere Sportspiele von Sony Einzug finden wird, sind jedenfalls kaum zu

überflügeln. Das Wettrennen hat bereits begonnen, eine Tatsache, die letztlich nur im Interesse des Kunden sein kann, und Sony hat nach NHL Face Off mit Total NBA und NFL Game Day zweifellos sehr, sehr gute Karten.

derum erstaunlich gute Arbeit geleistet, auch wenn die Spielbarkeit nicht ganz zu dem souveränen technischen Anspruch aufschließt.

Abrundende Finessen

Offensive und defensive Spielzüge üfern teilweise in haarspalterisch exakt getimte Aktionen aus; nichts anderes sollte man aber von einer richtigen Basketball-Simulation erwarten. Die Trade-Option wurde hingegen nicht ganz folgerichtig durchdacht. Schlüssig wäre es gewesen ebenfalls eigene Spieler erstellen und verändern zu können. Spieler- und Teamstatistiken sind zudem mit nur vier Attributen pro Team und bestem Spieler etwas zu knapp gehalten.

Unbescheiden

EA Sports verwöhnt einen in dieser Hinsicht etwas mehr, aber vielleicht verpaßt Sony Interactive Studios ihrem

Stunden später

Die erstarrte Grafik tritt immer mehr von der Bühne ab, was nun zählt, sind weder plastische Animationsphasen,

rauchender Gummi oder durch die Bank berechenbare Perspektiven, sondern das Wesentliche... Gameplay pur; und hier hat Jules Burt, Product Director von Total NBA '96 und früher bei Electronic Arts für FIFA Soccer und World Cup Rugby verantwortlich, wie-

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 10 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 9 von 10

RATING
●●●●●●●●●●

9 von 10



A-Train

JULIAN OSSENT · STEFAN HELLERT

In Japan längst zum Kultspielstatus aufgestiegen, soll A-Train IV nun auch auf dem europäischen Markt

kreative Geister fördern.

A-Train erinnert auf den ersten Blick stark an das andere Zugpferd der Maxis-Familie, das ebenfalls äußerst erfolgreiche Sim City. Spielen bei letzterem die Transportmöglichkeiten, wie Busse und Züge, eine eher untergeordnete Rolle, so dreht sich hier in erster Linie alles um Güterverkehr und Personenbeförderung. Ziel ist es, ein funktionierendes Transportsystem aufzubauen, etwa 40 Busse und Züge stehen zu diesem Zweck zur Verfügung, und so die auf der Karte befindlichen Dörfer zu verbinden und durch eine gute Infrastruktur zu echten Metropolen auszu-

weiten. Ist das erst einmal erreicht, können Gebäude von der Fabrik bis zum Golfplatz rund um die Verbindungslinien hochgezogen werden, um den privaten Finanzsäckel noch ein wenig praller werden zu lassen und nach einem erfolgreichen Abstecher in die Welt der Aktien und Investment-Fonds die Eisenbahnerschuhe endgültig an den Nagel zu hängen.

■ Konventionell

Alle Aktionen werden per Klick auf ein Icon ausgeführt; Spielfeld ist eine isometrische 3D-Karte, die auf insgesamt sechs verschiedenen Ebenen bebaut werden kann, von der Untergrund- bis hin zur Hochbahn. Als besonderes Extra dürft Ihr in einer 3D-Sequenz mit jedem Eurer Beförderungsmittel eine Fahrt durch die von Euch entwickelte Stadt machen, spielerischen Nutzen hat das allerdings nicht.

■ Harte Kost

Genau wie der „Bruder“ Sim City 2000 ist A-Train ein zweischneidiges Schwert. Während kreative Städteplaner mit Sinn für Realitätsnähe diesen Titel vergöttern werden, wenden sich viele „normale“ Strategiespieler mit verständnislosem Schulterzucken ab. Zwar grafisch bis auf die netten 3D-Rundfahrten Sim City unterlegen, ist A-Train, was das Gameplay angeht, jedoch um

hochindustrielle Stadt			
Umfang	Kleinstadt	Primär	Wohnen
Art	Wohnung		
Bev. Verm.	12826		
Fluggelände	0		
Häfen	3	Sekundär	Tertiär
Bahnhöfe	0		
Zug	40		
Strecke	456	30	
Bahnhof	35	20	
Wohnfläche	13	10	
	0	0	
	440		



einiges frischer und leichter zugänglich, da durch die drei „Spielebenen“ (Transportsystem aufbauen/Gebäude errichten/Mit Aktien spekulieren) von Anfang an mehr Abwechslung geboten ist. Geschlapt haben die Programmierer nur bei den Icon-Menüs, die teilweise äußerst umständlich zu bedienen sind, und beim nervigen Hintergrundgedudel. Wer sich dadurch aber nicht abschrecken lässt und kein reiner Militärstrategie ist, wird mit A-Train sicherlich lange Freude haben.



System: PlayStation
Genre: Wirtschaftssimulation
Spieler: 1
Besonderheiten: Memory Card, Maus, Dt. Texte
Umsetzungen: Saturn
Hersteller: Maxis
Entwickler: Maxis
Testmuster: Flying Arts
Veröffentlichung: Mai
Ca. Preis: 109,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
 ●●●●●●●● 6 von 10

SOUND
 ●●●●●●●● 3 von 10

GAMEPLAY
 ●●●●●●●● 8 von 10

RATING
 ●●●●●●●● 8 von 10

Sony PSX	
Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad	549,00
Action Replay V.2 PAL	69,90
Antennenkabel	44,90
Joypad	49,90
Link Kabel	54,90
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
NeoGeo (Namco) analoges Joypad	149,90
RGB Scart Kabel Fire	44,90
Actua Soccer (Ban)	89,90
Air Combat	89,90
Alien Trilogy	89,90
Assault Riggs	89,90
Battle Arena Toshinden dt.	84,90
Battle Arena Toshinden 2 jp	149,90
Descent us	109,90
Discworld	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer 96	84,90
Geom Cube (Tetris 3D) us	89,90
Gex us	89,90
Goal Storm	84,90
Jumping Flash	84,90
Juniper Strike (Zeitgeist)	89,90
Kleak The Blood	84,90
Kings Field us	84,90
Krazy Ivan	89,90
Loaded	89,90
Lone Soldier	89,90
Magic Carpet	84,90
Mickey's Wild Adventure	84,90
NBA In The Zone us	109,90
Need For Speed	89,90
Parodius Deluxe	85,90
PGA Tour Golf 96	89,90
Primal Rage us	119,90
Psychic Detective	89,90
Raiden Project	84,90
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Revolution X us	109,90
Ridge Racer	84,90
Ridge Racer Revolution jp	134,90
Rise 2: Resurrection us	109,90
Road Rash us	84,90
Street Fighter Zero jp	134,90
Striker 96	85,90
Tekken	84,90
Theme Park	84,90
Thunderhawk 2	89,90
Total NBA 96	84,90
Twisted Metal	79,90
Warhawk	89,90
Viewpoint us (dt Januar)	104,90
WipeOut	84,90
X-Com	89,90

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

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26
36037 Fulda
Fon: 0661 - 77726
Fax: 0661 - 77736

Online:
Mo - Fr 11.00 - 18.00
Sa: 12.00 - 15.00
E-Mail Adresse für Bestellungen, Tips und Anregungen:
101715.32@compuserve.com

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

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

In The Hunt jp	119,90
Myst	94,90
Mystaria dt	89,90
Panzer Dragon	84,90
Panzer Dragon Zwei jp	114,90
Parodius Deluxe	89,90
Pebble Beach Golf	89,90
Primal Rage	99,90
Rayman	99,90
Robotica	84,90
Sega Rally dt	97,90
Shinobi X	84,90
Sim City 2000	87,90
Street Fighter The Movie	99,90
Street Fighter Zero jp	109,90
Thunderhawk 2	94,90
Toshinden jp	109,90
Vampire Hunter jp	139,90
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 Hydride	84,90
Wing Arms dt	94,90
Adapter us/jp/dt	89,90
Backup Memory 8MB	97,90
Lenkrad	109,90
Photo CD Betriebssystem	89,90
Video CD Karte	319,00

3DO	
Blade Force	89,90
Dragon Lore	99,90
Foes Of Ali	99,90
Need For Speed	89,90
Panzer General	89,90
Phoenix 3 us	89,90
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

Versandkosten pauschal 6,- DM. Spiele werden nach dem aktuellen Stand der Technik in Schachtelboxen verschickt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht eingetragene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht der Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Haftung für Verluste, die nicht durch uns verursacht sind, bleibt unberührt.

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony	
Action Replay Pro 89,-	Secret of Evermore 106,90	Pac In Time 49,90	Hi Octane 89,90	
Adapter US / PAL 39,90	+ Spielherber 106,90	Page Master 49,90	J. Madden Football 89,90	
Controller Pad Sup.P. 39,90	Sim City 4.A. 59,90	PGA 95 39,90	Jonny Baskatone 85,90	
Sprint Pad - transparent 34,90	Stargate 109,-	PGA-Europ. Tour 62,90	Kleak The Blood 85,-	
Axelay 49,90	Star Trek- Deep S.N.in 119,-	Pinball Dreams 49,90	Krazy Ivan 85,90	
Batman Forever 109,-	Super Battletank 2 39,90	Pinochio 59,90	Lemmings 3D 74,90	
Beauty and the Beast 79,90	Super BC Kid 114,-	Stargate 39,90	Loaded 89,90	
Breath of Fire 2 124,90	Super Bomberman 2 59,90	Sunsoft-GP 44,90	Lon Soldier Orig. 89,90	
Clayfighter 2 59,90	Super Danny 49,90	Super Probotector 2 59,90	Mad-Catz-Lenkrad 144,90	
Diri Trax FX 119,90	Super Dropzone 39,90	Tetris 2 59,90	Magic Carpet 85,90	
Donkey Kong 2 132,90	Super Mario World 2 106,90	Tetris 3 (Blast) 62,90	Mickey's Wild Adv. 85,90	
Dr. Franken 49,90	Super Punch Out 109,-	Top Rank. Tennis 54,90	NBA-In the Zone 95,90	
Dschungelbuch 99,-	Super Turrican 2 99,-	True Lies 56,90	NBA-Jam Tourm. 79,90	
Earth Worm Jim II 119,-	Tetris 2 106,90	Yoshis Cookie 39,90	NBA-Live 96 89,90	
Fifa Soccer 96 109,-	Theme Park 114,-	Zelda 59,90	Need For Speed 89,90	
Final Fight 3 109,90	Toy Story 129,90	Sony		
Foreman R.A. Boxing 109,-	Unirally 99,-	Action Replay Prof. 91,90	Panzer General 104,90	
Ilgana 99,-	Warlo's Woods 89,-	Controller 51,90	Parodius de Lux 79,90	
Harleys H.Advent.us 39,90	Warlock 99,-	Controller mit Turbo+ 85,90	Philosoma 85,90	
Hulk 39,90	Wolverine 89,-	Slow Motion 46,90	PGA-Tour Golf 96 89,90	
Hurricanes 49,90	WWF-Raw 79,90	Contr. Pads - Infrarot 106,90	Primal Rage 85,90	
Intern.Superst. Soccer 124,-	Yogi Bär 49,90	Contr. Verlängerung 22,90	Raiden Proj. 85,-	
J. Madden Football 99,-	Game Boy			
Jordan Adventure 99,-	Action Replay Pro 59,-	HF-Adapter 42,90	Revolution X 85,90	
Judge Dredd 109,-	Game Light Plus 19,90	Link-Kabel 42,90	Ridge Racer 92,-	
Kid Clown Lcr.Chase 99,-	GB-Basis- Set u. Tetris 114,90	Memory Card 42,90	Road Rash 89,90	
King of Dragons 94,90	Asterix u. Obelix 59,90	Mouse 51,90	Shell Shock 74,90	
Kirby's Dream Course 86,90	Batman Forever 56,90	Multi Tap 60,90	Shockwave Assault 89,90	
Kirby's Ghost Traps 86,90	BC Kid 2 56,90	neGeo 85,90	Street Fighter T.M. 79,90	
Lemmings 2 39,90	Cool Spot 44,90	PC-Link-Paket 82,90	Street Racer 85,90	
Lost Vikings 2 109,90	Crash Dummies 39,90	RGB-Scart-Kabel 46,90	Striker 96 84,90	
Madden '95 99,-	Donkey Kong Land 60,90	Spez. ASCII Pad 103,90	Total NBA 95,90	
Mario's Time MC 79,90	Dr. Mario d.A. 49,90	Spez. Joy-Stick 60,90	True Pinball 89,90	
Megarobot Golf us 29,90	FI-Race 4 Player 39,90	Agile Warrior 89,90	Twisted Metal 85,90	
Micro Machine 79,90	Fifa Soccer 96 62,90	Alien Trilogy 89,90	War Hawk 85,-	
NBA-LIVE 96 109,-	Golf Classic 87,90	Assault Riggs 84,90	Wipe out 95,-	
NBA-Jam TE. 69,90	Judge Dredd 56,90	Defcon 5 85,90	Wing CommanderIII 100,90	
NHL 96 109,-	Jungle Strike 59,90	Destruction Derby 89,90	WWF-Wrestle Mania 74,90	
Lost Vikings 2 109,90	Kirby's Dreamland 2 59,90	Disworld d.Vers 85,90	X-Com (LFD) 82,90	
Operation Logic II us 29,90	Mario Land 3 60,90	Extreme Games 79,90	Zero Divide 89,90	
Pac-Attack 79,90	Mega Man 4 55,90	Extreme Pinball 85,90		
Page Master 79,90	Mickey Mouse V 59,90	Fade To Black 89,90	bitte anfragen:	
Pinochio 129,-	NBA - Live 96 62,90	Fifa Soccer 96 84,90	SMCD ab 39,90 SMD ab 29,00	
Satlermoon 39,90	NHL - Hockey 96 62,90	Goal Storm 85,90	SMS ab 19,- SGG ab 19,90	

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

Double T

Arcade Score

Obertor 22
 97769 Bad Brückenau
 Tel: 09741/3977
 Fax: 09741/3977

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

ständig Neuheiten!!
 Auch alle älteren
 Topptitel!!

PlayStation

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	589,00
Action Replay II	69,00
HF-Adapter	69,00
RGBScartkabel	99,00
Mad Catz Lenkrad	139,00
Memory Card	49,00
Mouse	49,00
adidas Power Soccer	99,00
Aftermath	99,00
Agile Warrior	89,90
Alien Trilogy	89,90
Casper	89,90
Cyberia (dt. Sprache)	89,90
Descent	89,90
Discworld	89,90
FIA Formel 1	af Anfrage
Magic Carpet	89,90
Mickey's Wild Advent.	89,90
NBA In The Zone	89,90
NBA Live 96	99,90
NHL Face Off	99,90
Primal Rage	89,90
Resident Evil	af Anfrage
Rise 2: Resurrection	91,90
Tekken 2	af Anfrage
Thunderhawk 2	89,90
Toshinden 2	af Anfrage
Total NBA	99,90
Wing Commander 3	89,90
Worms	89,90
X-Men	89,90
Agile Warrior	89,90

Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	579,00
Action Replay	89,90
Adapter us/jap	55,00
Arcade Racer Lenkrad	125,00
Memory Card	95,00
RGB-Kabel	49,90
Virtua Stick	79,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy	94,90
Casper	94,90
Descent	99,90
Discworld (kl. dt.)	af Anfrage
FIFA Soccer 96	95,00
King Of Fighters 96	af Anfrage
Magic Carpet	89,90
Military Commander	af Anfrage
Panzer Dragon 2	af Anfrage
Primal Rage	89,90
Rayman	89,90
Sega Rally	89,90
Sim City 2000	95,00
Street Fighter alpha	af Anfrage
Thunderhawk 2	91,00
Toshinden Remix	89,90
True Pinball	89,90
X-Men	89,90
Victory Goal 96	af Anfrage
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	99,00
Wing Arms	94,90
Worms	89,90

Lieferbedingungen:

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

RAN SOCCER

STEPHAN GIRLISH · GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Auf der Insel ist ein wahres Actua Soccer-Fieber (so der Originaltitel) ausgebrochen. Die englische Fachpresse überbietet sich an Höchstwertungen. Anlaß genug, diesem Phänomen auf den Grund zu gehen.

Anstoß: auffälligstes Merkmal von Ran Soccer ist zweifelsohne die absolut frei einstellbare Perspektive. Zwar gibt es wie gewohnt Standardeinstellungen, jedoch lassen sich diese über die L- und R-Tasten beliebig variieren. 1:0. Zieht man die Perspektive aber soweit auf, daß das gesamte Spielfeld dargestellt ist, verschwindet der Ball auf Nimmerwiedersehen. 1:1. Das grafische Ambiente wurde mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Besonders die extrem realistisch wirkende Animation der Kicker mittels Motion Capture und die gigantischen Stadien verdienen ein Sonderlob. 2:1. Untermalt wird das optische Geschehen durch ein enthusiastisch anfeuerndes Publikum und einen Kommentator, der mit Inbrunst Jürgen Klinsmann zum Torschuß treibt. 3:1.

und auch die Abseitsregel nur selten funktioniert. Doppelschlag: 3:3.

■ Abpfiff:

Wer mit britischen Geschmäckern konform geht, könnte Ran Soccer dennoch als Offenbarung empfinden: schnörkelloses Gebolze mit hohem visuellen Unterhaltungswert, aber ohne nachvollziehbaren Simulationsanspruch - eindeutige Geschmackssache!

■ Halbzeit:

Trotz respektablem Vorsprung kommt Ran Soccer bei näherer Betrachtung in arge Schwierigkeiten. Die Konsole bestimmt beim Passen, ob das Leder kurz oder weit geschlagen wird; überwiegend landet der Ball in den eigenen Reihen. Dabei kristallisiert sich schnell ein Grundschema heraus: hohe Bälle in den Strafraum, und vorne hilft der liebe Gott - typisches Kick & Rush eben. Erschwerend kommt hinzu, daß die Abwehrreihen alles andere als vernünftiges Stellungsspiel im Sinn haben



System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card, Sprachausgabe
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Softgold
Entwickler:	Gremlin
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	K.A.
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 8 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 7 von 10

RATING
●●●●●●●●●●
7 von 10



MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,95
Batman forever	dt	99,95
Clay Fighter	dt	99,95
Donald D. in M. M.	dt	109,95
FIFA '96	dt	99,95
ISS Deluxe	dt	119,95
Justice League	dt	99,95
König der Löwen	dt	99,95
Light Crusader	dt	119,95
Markos Magic Footb.	dt	79,95
Micro Machines '96	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NHL '96	dt	99,95
Paws of Fury	dt	79,95
Phantasy Star IV	dt	109,95
Rise of the Robots	dt	79,95
Shadowrun	us	89,95
Sonic vs. Knuckles	dt	99,95
Stargate	dt	79,95
True Lies	dt	99,95
Turtles	dt	59,95
Turtles Tournament	dt	59,95
Wolverine	dt	69,95
WWF Wrestl. Arcadedt	dt	119,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,95
Brain Lord	us	129,95
Breath of Fire II	dt	129,95
Chrono Trigger	us	149,95
Final Fantasy III	us	149,95
Illusion of Time	dt	109,95
Robotrek	us	139,95
Secret of Mana	dt	109,95
Secret of Mana II	jp	199,95
Secret of Everm.	dt	109,95
Secret of the stars	us	129,95
Shadowrun	dt	129,95
Super Mario RPG	jp	199,95

SUPER NES HINTBOOKS

Breath of Fire I	us	59,95
Chrono Trigger	us	49,95
DKC II Hintbook	dt	24,95
Final Fant. III P. Guide	us	49,95
Final Fant. III H.bookus	us	59,95

SONY HARDWARE

Sony+Demo CD	dt	499,-
Action Replay	us	99,95
Antennenkabel	dt	49,95
Arcade Joypad Fire	dt	44,95
Control Pad ASCII	dt	49,95
Control Pad TurboFire	dt	59,95
HyperJoyPad Fire	dt	59,95
Infratrot Joypads	dt	99,95
Joypad (SONY)	dt	59,95
Joypad Verlängerung	dt	24,95
Joystick ASCII	dt	109,95
Link Kabel	dt	59,95
Lenkrad	us	149,95
Memory Card	dt	49,95
Mouse	dt	59,95
MultiTap 4-Spieler	dt	69,95
NeGcon Contr.	dt	89,95
RGB-Kabel	dt	39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH

A-Train	dt	99,95
Actua Golf	dt	89,95
Adidas P.S.Soccer	dt	99,95
Aftershock	dt	89,95
Aftermath	dt	99,95
Agile Warrior	dt	89,95
Air Combat	dt	89,95
Alien Trilogy	dt	89,95
Alien Trilogy (unzens.Version-pal)	dt	79,95
Alien Virus	dt	89,95
Alone i.t. Dark II	dt	89,95
Assault Riggs	dt	89,95
Beyond the Beyond	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Chaos Control	dt	89,95
Chessmaster 3D	dt	89,95
Chronicl. o.t. Sword	dt	99,95
Criticom	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
CyberSled	dt	89,95
CyberSpeed	dt	89,95
D	dt	89,95
Defcon 5	dt	89,95
Descent	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Disc World (deutsch)	dt	89,95
Double Dragon	dt	89,95
Endorfun	dt	89,95
Extereme Sports	dt	89,95

SUPER-NEB IMPORT

Civilization	us	139,95
Front Mission II	jp	149,95
PTO II	us	139,95
Romance IV	us	159,95
Sim City 2000	us	139,95
War	us	149,95

F.Thomas Big Hurt	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
FIA F1 Formula One	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Geom Cube Blockout	dt	89,95
Gex	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Harball	dt	89,95
Hebereke Popoitto	dt	89,95
Hi Octane	dt	89,95
Horned Owl	dt	99,95
Impossible Mission	dt	99,95
John Madden F.	dt	89,95
Johny Bazookatone	dt	79,95
Jumping Flash	dt	89,95
Jupiter Strike	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Loaded	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lone Soldier (unzens.Version-pal)	dt	89,95

Magic Carpet	dt	99,95
Mickys Wild Adv.	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Museum Piece 1	dt	99,95
Myst	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	95,95
NBA Live '96	dt	99,95
NBA Total '96	dt	89,95
NHL Face Off	dt	99,95
Need f. Speed	dt	99,95
NFL Quarter. '96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Off World Inter.	dt	99,95
Onside Soccer	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Pinball	dt	99,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Psy. Detective	dt	99,95
Raiden Project	dt	89,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Raven Project	dt	89,95
Resident Evil (pal)	dt	99,95
Return Fire	dt	99,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	dt	99,95
Rise o.t. Rob. II	dt	89,95
Road Rash	dt	89,95
Run Soccer	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Shock Wave	dt	89,95
Silver Load	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slayer	dt	89,95
Space Hulk	dt	99,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
S.fighter-The Movie	dt	99,95
Streetfigh. Zero	dt	99,95
Striker '96	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	99,95
Tekken	dt	99,95
The Hive	dt	89,95
The Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	89,95
Time Commando	dt	99,95
Toshinden	dt	89,95
Toshinden II	dt	99,95
True Pinball	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Vidgrid	dt	89,95

Viewpoint	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	99,95
Warhammer	dt	89,95
Warhawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Wetlands	dt	89,95
Wing Commander 3	dt	99,95
WipEout	dt	99,95
World Cup Golf	dt	89,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
X-Com - UFO	dt	99,95
X-Men	dt	89,95
Zero Divide	dt	89,95

NBA Basketball	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NFL Quarter. '96	dt	89,95
NHL All Star Hockey	dt	99,95
Panzer Dragon	dt	79,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius	dt	89,95
Peeble Beach Golf	dt	89,95
Primal Rage	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Rise o.t.Robots II	dt	89,95
Road Rash	dt	99,95
Sega Rally	dt	99,95
Sega Tennis	dt	99,95
Shellshock	dt	99,95
Shinobi X	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slam'n'Jam	dt	99,95
Slayer	dt	99,95
Street Fighter Zero	dt	99,95
Street F. the Movie	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
The Duell	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
The Man.o.t.h.Souls	dt	119,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	99,95
Thunderhawk II (unzens.Version-pal)	dt	99,95
Tohshinden	dt	99,95
Victory Boxing	dt	99,95
Victory Goal	dt	79,95
Virtua Cop+Gun	dt	149,95
Virtua Fighter 2	dt	99,95
Virtua Fighter Remix	dt	68,95
Virtual Golf	dt	99,95
Virt. Hang On	dt	99,95
Virt. Racing	dt	99,95
Virt. Snooker	dt	99,95
Virt. Soccer	dt	109,95
Wing Arms	dt	99,95
Wipe Out	dt	89,95
World Cup Golf	dt	99,95
World S. Baseball	dt	99,95
Worms	dt	89,95
X-Men	dt	99,95

SONY SOFTWARE IMPORT

Resident Evil	us	139,95
Tekken II	jp	139,95

SATURN HARDWARE

Saturn+1 Pad	dt	499,-
Action Replay	dt	99,95
Adapter	us/dt/jp	59,95
6-Player-Adapter	jp	99,95
Antennenkabel	dt	59,95
Backup Memory	dt	99,95
Control Pad	dt	39,95
Control Pad Turbo	dt	29,95
Control Pad T. Fire	dt	39,95
InfraRot-Pads	dt	99,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Lenkrad	dt	129,95
Maus	jp	89,95
Mission Stick	us	159,95
Photo-CD-System	dt	59,95
Video CD-Karte	dt	324,95
Virtua-Stick	dt	89,95

DER KNALLER

• SEGA SATURN dt
• Sony PSX

DM 499,-
je nur (inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH

Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	99,95
Blackfire	dt	99,95
Bug!	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Clockwork Knight	dt	89,95
Congo	dt	109,95
Cyber Speedway	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Descent	dt	109,95
Destruction Derby	dt	94,95
Digital Pinball	dt	99,95
Discworld	dt	89,95
Daytona USA	dt	79,95
F-1 Challenge	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	89,95
Galactic Attack	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	89,95
Hyper Blade	dt	99,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Magic Carpet	dt	99,95
Myst	dt	99,95
Mystaria	dt	99,95

SATURN SOFTWARE IMPORT

Castlevania	us	139,95
Darius Gaiden	jp	129,95
Dark Stalker	jp	139,95
Galaxy Fight	jp	119,95
Gradius Deluxe P.	jp	139,95
In the Hunt	jp	119,95
Legend of Eidean	jp	149,95
Legend of Thor	jp	149,95
Lode Runner	jp	119,95
King of Fighters '95	jp	139,95
Mr.Bones Adv.	us	139,95
Overkill	jp	149,95
Panzer Dragon II	jp	139,95
Romance IV	us	139,95
Shining Wisdom	us	129,95
Street Fighter Zero	jp	119,95
The Man. o.t.h. Souls	us	89,95
Theme Park	us	99,95
Victory Goal '96	jp	129,95
Virtua Fighter	jp	39,95
Virtua Fighter 2	us	119,95
Virtua Fighter Remix	jp	39,95
Winning Post	jp	119,95
World Adv. Mil.Com.	jp	169,95
World Adv.Mil.Com.2	jp	119,95
World Cup Golf	us	119,95
World War II Sim.	jp	159,95

NEO GEO CD HARD/SOFTWARE

Neo Geo CD	PAL	299,95*
Neo Geo CD	NTSC	299,95*
Fatal Fury III	us	69,95*
Galaxy Fight	us	89,95
King of Fighters '94	us	69,95*
King of Fighters '95	us	89,95
Pulstar	us	89,95
Street Hoop	us	89,95
Super Sidekicks II	us	69,95*
Super Sidekicks II	jp	59,95*
Super Sidekicks III	us	89,95
World Heroes Perfectus	us	69,95*
World Heroes Perf.	us	89,95

3DO HARD/SOFTWARE

3DO	PAL	399,95*
3DO	NTSC	399,95*
Blade Force	us	79,95
Burning Soldier	us	59,95*
Demolition Man	us	49,95*
Dragons Lair	us	29,95*
Gex	us	49,95*
Guardian War	us	59,95*
Hell	us	69,95*
Immernecary	us	49,95*
Iron Angel	us	59,95*
Jammit	us	59,95*
John Madd. Football	us	49,95*
Jurassic Park	us	59,95*
Lemmings	us	59,95*
Monster Manor	us	59,95*
Night Trap	us	69,95*
Nova Storm	us	59,95*
Off World Interceptor	us	49,95*
Out of this World	us	49,95*
Pataank	us	39,95*
Pebble Beach Golf	us	49,95*
Real Pinball	us	49,95*
Return Fire	us	69,95*
Road Rash	us	69,95*
Seal of Pharaoh	us	59,95*
Sewer Shark	us	49,95*
Shock Wave	us	49,95*
S.wave.: Op. J.gate	dt	59,95*
Slayer	us	69,95*
Soccer Kid	us	49,95*
Star Blade	us	49,95*
Stellar 7	us	39,95*
Strahl	us	49,95*
Subreme Warrior	us	69,95*
The Horde	us	59,95*
The Inor. Machine	us	39,95*
Theme Park	dt	59,95*
Toon Time	us	29,95*
Twisted	us	29,95*
Ultraman	jp	39,95*

JAGUAR HARD/SOFTWARE

Jaguar	PAL	199,95*
Jaguar	NTSC	199,95*
Bubby	dt	59,95*
Club Drive	dt	49,95*
Crescent Galaxy	dt	59,95*
Dino Dudes	dt	59,95*
Flip Out	dt	89,95
Iron Soldier	dt	

BATTLEMORPH

MARTIN WEIDNER · STEPHAN GIRLICH

Die T-Griffon erwies sich unversehens als Trumpfkarte des Earth Defense Councils in der erbittert geführten Schlacht gegen das Pernitianische Imperium. 30 Jahre später sind die Fronten verhärteter denn je...

Der havarierte Kreuzer Sutherland greift notgedrungen auf Prototypen der War Griffon zurück, einer weiterentwickelten Version des TransmoGriffon-Jägers mit erstrangiger Morphingtechnologie und vier Waffenbuchten.

Where did you learn to fly?

Battlemorph-Fans werden sich bald heimisch fühlen: die blaublütige Skylar begleitet einen wie gewohnt mit aufmunternden Worten und bissigen Kommentaren durch das Spiel, und das Einsammeln von Pods gehört wieder zu den vordringlichen Zielen. Das Missi-



onsspektrum wurde hingegen deutlich erweitert und reicht von Search & Destroy-Aufträgen, der Aktivierung von Teleportern, dem Kappen von Verbindungsleitungen und Brücken bis hin zu dem Aufspüren von Waffenfragmenten; eine Vorgehensweise, die auch sehr anzuraten ist, denn insbesondere Würmer und aus Silos hervorkommende Flugzeuge und Panzer machen einem schwer zu schaffen. In den Unterwasserabschnitten kommen erschwerend U-Boote und ständig Minen abwerfende Kreuzer hinzu. Zu den Neuerungen zählen darüber hinaus recht lineare Tunnelflüge, ein künstlicher Horizont, Musik während des eigentlichen Spieles und schließlich eine überarbeitete Instrumententafel.

Well done

Das Medium CD liegt gleichwohl fast völlig brach. Die sich wiederholenden Cut-Szenen und Samples wurden sehr spärlich eingestreut, dafür das eigentliche Spiel hinter der Fassade mit neun Clustern noch (!) umfangreicher und verschachtelter angelegt. Battlemorph lebt ohnehin in erster Linie von der präzisen Steuerung, den vor allem ab dem dritten Cluster sehr gut designeten Leveln und dem eigenständigen Gouraud Shading-Grafikstil: kein geradliniger Shooter, sondern eher etwas für verspielte Naturen, die gerne eine Welt nach versteckten 1Ups, Magazinen oder Planet Cloakers durchkämmen.



1 Speed Rings erhöhen den Schub der War Griffon auf Maximum - in engen Tunnelabschnitten nicht anzuraten. 2 Nach der Zündung eines Sprengsatzes bleiben dem Spieler 30 Sekunden um zur Home Base zurückzukehren. 3 Nachschubfahrzeuge mit Data Pods oder Keys verfolgen festgelegte Routen; unter Brücken sind teilweise sogar noch weitere Power Ups zu finden.



System: Jaguar CD
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1
Level: 9 Cluster
Besonderheiten: Memory Track, Pro Controller, Overlay, Dt. Texte
Hersteller: Atari
Entwickler: Attention To Detail
Testmuster: Spielraum, Theo Kranz Games
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 129,- DM

FUN POINTS

GRAFIK

7 von 10

SOUND

6 von 10

GAMEPLAY

7 von 10

RATING

8 von 10



Flying Arts & Fun Generation präsentieren:

Das **ULTRA**⁶⁴ **GEWINNSPIEL**



Einfach Postkarte an
Fun Generation
Stichwort „Ich will 64-Bit“
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Rechtsweg ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 2. Mai 1996

Unter allen Einsendern verlosen
wir das erste Nintendo 64,
das Flying Arts
nach Deutschland bringt.

Wir besorgen's Euch!



FATAL FURY REAL BOUT

PHILIPP NOASK • STEFAN HELLERT

...das ist Konfliktbewältigung der ursprünglichsten Art: und willst Du nicht mein Bruder sein, so schlag' ich Dir den Schädel ein... SNK jedenfalls setzt auch weiterhin mit einer bewundernswerten Starrsinnigkeit auf das Beat'em Up-Genre, vielleicht lassen sich aber auch andere Spiele auf dem Neo Geo gar nicht verwirklichen?!



Innovation: pas de points!

Fatal Fury Real Bout schreitet zwar sehr sicher auf den mehr als „ausgetrampelten“ Prügelspielpfad, doch der Funke will einfach nicht so recht überspringen. Das liegt zum einen an der Phantasielosigkeit der Grafiker in bezug auf Kämpfer und Hintergründe, zum anderen am scheinbar nach dem Zufallsprinzip fightenden Computer. Mal steuert er auf Very Easy Billy Kane derartig gerissen über den Screen, daß selbst der ausgeschlafenste Street Fighter kein Land mehr sieht, und mal verleiht er dem letzten Gegner Geese Howard solche Schlaftrunkenheit, daß selbst mein Goldhamster mit verbundenen Augen in der Lage wäre, den King Of Fatal Fury „Perfect“ zu überwältigen, - natürlich vorausgesetzt, er könnte das Joypad bedienen.

Grundsolide Zweikampfaktion

Von diesen Schnitzern einmal abgesehen, gibt es an Fatal Fury Real Bout nichts auszusetzen. Im Gegenteil, es spielt sich überaus flott und flüssig, sämtliche Combos, Special Moves und Ultra Deadly Attacks funktionieren mit etwas Übung und einem Joypad hundertprozentig. Gerade die Combos sind dafür verantwortlich, daß das fünfte Fatal Fury nicht in die totale Mittel-

mäßigkeit abrutscht. Die einzelnen Tasten fügen sich hervorragend zu längeren

Schlagserien zusammen, die dann beim Gegner die gewünschte Wirkung zeigen. Rareware hat mit seinem revolutionären System also inzwischen in der gesamten Branche deutliche Spuren hinterlassen, nur daß eine Combo hier Rush Hit heißt. Fazit: ich würde die vorliegende CD in jedem Fall einem Samurai Shodown 3 vorziehen.



System:	NeoGeo CD
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	5
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen:	PlayStation, Saturn
Hersteller:	SNK
Entwickler:	SNK
Testmuster:	Flying Arts, Maro
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

FUN POINTS

GRAFIK
●●●●●●●●●● 8 von 10

SOUND
●●●●●●●●●● 8 von 10

GAMEPLAY
●●●●●●●●●● 8 von 10

RATING
●●●●●●●●●●
7 von 10



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

PlayStation Software

Magic Carpet	dt	99,95 DM
Discworld (kpl. dt.)	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
Gex	dt	89,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Mickeys Wild Adventure	dt	89,95 DM
Primal Rage	dt	99,95 DM
NBA in the Zone	dt	99,95 DM
College Slam	us	119,95 DM
Kings Field	us	109,95 DM
Return Fire	us	119,95 DM
Goeman Warrior	jp	149,95 DM
Darkstalkers	jp	149,95 DM
Galaxian 3	jp	139,95 DM
Hyp. Final Match Tennis	jp	149,95 DM
Resident Evil	jp	149,95 DM
Motor Toon GP 2	jp	149,95 DM
Jumping Flash 2	jp	149,95 DM
Gradius Deluxe Pack	jp	139,95 DM
Puzzle Bobble 2	jp	149,95 DM
Warrior's of Fate	jp	149,95 DM

Resident Evil PSX us
119,95 DM

Tekken 2 PSX jp
149,95 DM

Alien Trilogy PSX pal
(unzensiert) 99,95 DM

Saturn Software

F1 Challenge	dt	89,95 DM
Wing Arms	dt	89,95 DM
Hang On GP	dt	89,95 DM
Mystaria	dt	89,95 DM
Shellshock	dt	89,95 DM
Streetfighter alpha	dt	99,95 DM
X-Men	dt	99,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon 2	jp	119,95 DM
Skeleton Warriors	us	119,95 DM
King of Fighters 95	jp	149,95 DM
Warriors of Fate	jp	129,95 DM
Vampire Hunter	jp	119,95 DM
Gungriffon	jp	119,95 DM
Darius Deluxe Pack	jp	119,95 DM
Dark Savior	jp	119,95 DM

Need for Speed
PSX dt 89,95 DM

Alien Trilogy PSX pal
(unzensiert) 99,95 DM

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	499,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	559,95 DM
Grundgerät dt alte Serie	549,95 DM
Grundgerät us oder jp	649,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	749,95 DM
Netcon dt	89,95 DM
RGB-Kabel	49,95 DM
Lenkrad mit Pedalen dt	159,95 DM
Action Replay Pro	89,95 DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	499,95 DM
Grundgerät jp o. us	649,95 DM
incl. Spiel nach Wahl	749,95 DM
Action Replay	89,95 DM
Universal-Adapter	49,95 DM
Arcade Racer	119,95 DM

NINTENDO 64
... ab 25.06.96 (endlich)

ARTS FLYING

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

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



W.O.G.
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg - Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134



SEGA SATURN

PLAYSTATION DT		PLAYSTATION IMP.		SEGA SATURN	
To Shin Den 2	89,00	Mickey Mania	89,00	Resident Evil US	119,00
Total NBA	99,00	Cyberia	89,00	Biohazard JP	149,00
Gex	89,90	Rise 2	79,00	Alien Trilogy US	109,00
Need for Speed	99,90	Ridge Racer Rev.	99,00	Tekken 2 JP	149,00
Magic Carpet	99,00	Alten Trilogy	89,00	Extreme Pinball US	109,00
NBA Live 96	99,00	Fade to Black	89,00	A-Train US	109,00
Wing Commander III	99,00	Street Fighter Alpha	89,00	Overcast US/JP	109,00/99,00
Shutlback	99,00	JP	99,00	College Slam US	79,00
X-Men	99,00	Road Rash	89,00	Branded 13 US	109,00
Agile Warrior	89,00	Ran-Soccer	99,00	JP US	119,00
Discworld	89,00	Cosper	89,00	Sidevinder JP	149,00
Descent	99,00	Stahlvader JP	149,00	Total NBA US	119,00

PSX SONDERANGEBOTE:

Assault Rigs DT	79,00
Hyper Formation Soccer JP	69,00
U-Tennis JP	69,00
Floating Runner JP	69,00
Falcate JP	39,00

Weitere Importe am Lager! Günstige 3 DD - Games - Call !!

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 13,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei. Bestellungen bis 16 Uhr werden nach am selben Tag versandt. Ansonstenvorgänger berechnen wir eine Umkartepostgebühr von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

NEU! GAME ACTIVITY

DEUTSCHLAND TEL. 0172-3735151 / ÖSTERREICH TEL. 0664-3367171

PLAYSTATION JAPAN		
K1 FIGHTING ILLUSION	129,-DM	999,-ATS
GALAXIAN 3	129,-DM	999,-ATS
JUMPING FLASH 2	129,-DM	999,-ATS
KING OF FIGHTERS 95	129,-DM	999,-ATS
FATAL FURY REAL BOUNT	129,-DM	999,-ATS
TEKKEN 2	129,-DM	999,-ATS
CI CIRCUIT	129,-DM	999,-ATS
LENKRAD	149,-DM	999,-ATS

SEGA SATURN JAPAN		
SKELETON WARRIORS	129,-DM	999,-ATS
KING OF FIGHTERS 95	129,-DM	999,-ATS
FATAL FURY REAL BOUT	129,-DM	999,-ATS
SAMURAI SHODOWN 3	129,-DM	999,-ATS
VIRTUA STRIKER	129,-DM	999,-ATS
FIGHTING VIPERS	129,-DM	999,-ATS
VIRTUAL FIGHTER KIDS	129,-DM	999,-ATS
ALIEN TRILOGY	129,-DM	999,-ATS

DIE PREISE SIND OHNE GARANTIE UND WECHSELKURSBÄHÄNGIG. AUCH PAL-VERSIONEN ZUM TIEFSTPREIS!

Dirk Kruse HAMBURG

M D	S	S	SNES
Chuck Rock 2dt 99,-	GEXdt 95,-	Alien Trilogy dt 85,-	Breath of Fireus120,-
Das Dschungelbuch ..dt 99,-	Mystariadt 95,-	ShellShock dt 85,-	Das Dschungelbuch ..dt125,-
Earth Worm Jim 2 ...dt 116,-	Sega Rallydt 95,-	Total NBA'96..... dt 95,-	Donkey Kong Country II dt125,-
NHL'96dt 95,-	Virtua Fighter II ...dt 95,-	Toshinden 2..... dt 95,-	Earth Worm Jim II ...dt115,-
Fifa'96dt 95,-	Wormsdt 89,-	Wormsdt 89,-	Secret of Evermore ...dt109,-

Versand per Nachnahme + Versandkosten, ab DM 300,- Versandkostenfrei.
Kosten für die Annahmeverweigerung betragen DM 25,-
Bestellannahme von 18-21 Uhr • Phone & Phaxe:

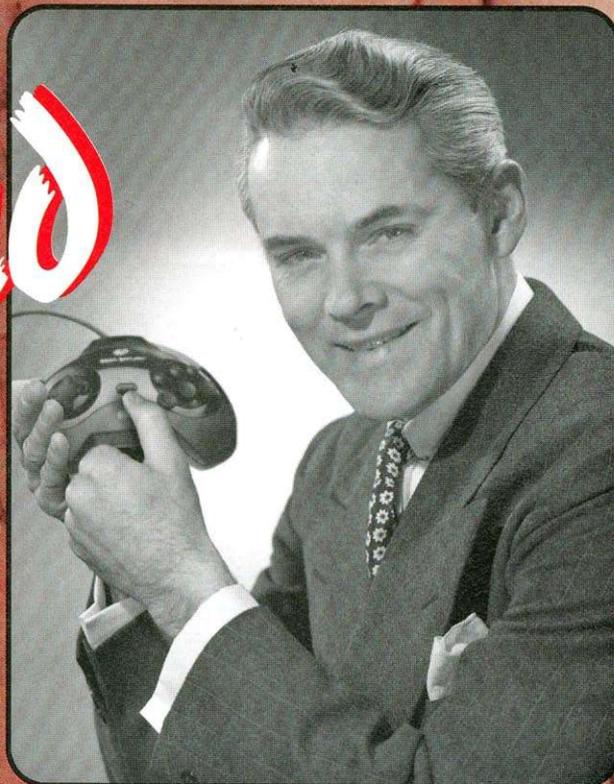
Weitere Konsolen und Spiele auf Anfrage. Auch Import und PC-CD-ROM.



040 / 7397266

Onkel Holgers First Aid

Als Neuerung versorgen wir ab dieser Ausgabe erstmals auch Action Replay-User mit den wichtigsten Codes zu den neuesten Spielen für die PlayStation und den Saturn. Ein dickes Dankeschön geht an all die Leser, die uns mit ihren Einsendungen das Füllen dieser Seiten erheblich vereinfachen!



Sega Rally

Saturn

Lancia Stratos

Gebt im Hauptmenü folgenden Code ein: **X,Y,Z,Y,X**. Nun könnt Ihr auch ohne Durchspielen den schnellen Lancia Stratos im Car Select anwählen.

Destruction Derby

PlayStation

Zusätzliche Strecke, Unverwundbarkeit

Zusätzliche Strecke: **REFLECT!**

Unverwundbarkeit: **!DAMAGE!**

NBA Jam T.E.

Saturn

Diverses

On Fire und Turbo: im Tonight's Matchup-Bildschirm B, B, Unten, Unten, A, A, Oben, Links drücken.

Jams: im Tonight's Matchup-Bildschirm R, L, B, A, B, A drücken.

Erweiterter Roster: im Enter Initials-Bildschirm L und R gedrückt halten, als Initialen FIN und als Datum JAN 1 eingeben.

Power Ups:

Große Köpfe: 5x folgende Tastenkombination: B, A, Y, C.

Baby-Modus: 5x folgende Tastenkombination: B, Y.

Große Köpfe: 5x folgende Tastenkombination: B, C, Y, A.

On Fire: Unten, Rechts, Rechts, Y, A, Links.

Dunks: Links, Rechts, X, Y, Y, X.

Defense: Rechts, Oben, Unten, Rechts, Unten, Oben.

Quick Hands: Links, Links, Links, Links, Y, Rechts.

Shot percentage: Oben, Oben, Unten, Unten, A.

Ridge Racer Revolution (NTSC)

PlayStation

Baby-Modus

Wer alle Autos im Baby-Modus fahren möchte, sollte bei Galaga **L1, R1, D** und **Select** die ganze Zeit gedrückt halten und das Steuerkreuz dabei nach unten bewegen.

ESPN Extreme Games

PlayStation

Letztes Rennen, extra Geld

Mit dem folgenden Paßwort hat man alle Rennen als Erster beendet, bis auf das letzte in San Francisco:

254 071 216 094 085 085 177 113 104

Das zweite Paßwort schaufelt Euch soviel Geld auf das Konto, daß Ihr Euch problemlos die beste Ausrüstung zulegen könnt:

229 013 066 016 000 000 000 000 031

Robert Stegner, München

ACTION REPLAY

code page

Sony PlayStation

Air Combat

Unendlich Munition: 800eeb44, 0027
 Unendlich Missiles: 800eeb40, 0041
 Unendlich Treibstoff: 300eeb34, 8fff

Battle Arena Toshinden

Unendlich Energie Player 1: 0x801b82d0, 0x00fe
 Unendlich Zeit: 0x801CA81C, 0xAB09
 Gaia: 0x8018C24E, 0x0008
 Sho: 0x8018C24E, 0x0009

Destruction Derby

Maximale Race Points: 0x801E6462, 0x6300

Kileak The Blood

Inf Wales: 800B47D4 01F4
 Laser: 800B47B0 00FF
 Eritro Crion: 800B47B4 00FF
 Zax: 800B47B8 00FF
 Flamer: 800B47BC 00FF
 Gaia: 800B47C0 00FF
 Erosion: 800B47C4 00FF
 Veda: 800B47C8 00FF
 Unendlich Munition: 800B47DC 01F4
 Unendlich Zax: 800B47E0 01F4
 Unendlich Radar: 800B4720 0064
 Unendlich Erosion: 800B47EC 01F4
 Unendlich Veda: 800B47F0 01FC
 Unendlich Energie: 800B47A0 03E8
 Unendlich Schilde: 800B47A4 03E8

Krazy Ivan

Unendlich Energie: 800B 80DC 0064
 Unendlich Zeit: 800C 4DBC 0009
 Unendlich Wolf-Raketen: 8008 D2A0 000A
 Unendlich Scythe-Raketen: 8008 D280 0009
 Unendlich 30mm-Geschosse: 8008 D270 012C
 255 Personen eingesammelt: 8008 9740 00FF

Loaded

Unendlich Leben: 800ce582 001e
 Unendlich Bomben: 800ce580 0003
 Unendlich Munition: 800ce57e 7fff
 Breiter Schußradius: 800ce57c 7fff

Lone Soldier

Unendlich Energie: 800B7EB4 017F
 Unendlich Granaten: 801F1BA8 0004

NBA Jam Tournament Edition

Eigene Punkte: 8007D4D8 0000
 Gegnerische Punkte: 8007D4D4 0000

Rapid Reload

Unendlich Energie: 801E3660 0060
 Unendlich Power: 8018BC64 9080

Rayman

Unendlich Leben: 801E 4230 0003
 Unendliche Energie: 801F 8Eb0 0004

Ridge Racer

Schwarzes Auto: 0x800856D2, 0x000C
 Unendlich Zeit: 0x80136198, 0x099F
 Bessere Geschwindigkeit: 0x80085770, 0x07FF
 Bessere Beschleunigung: 0x80085782, 0x00FF

Tekken

Unendlich Energie Player 1: 0x8012307A, 0x007D
 Unendlich Energie Player 2: 0x801240AE, 0x0080
 Ganryu: 0x800E57E4, 0x0110
 Anna: 0x800E57E4, 0x010F
 Wang: 0x800E57E4, 0x010E
 Lee: 0x800E57E4, 0x010D
 Heihachi: 0x800E57E4, 0x010C
 Kuma: 0x800E57E4, 0x010B
 P. Jack: 0x800E57E4, 0x010A
 Armour King: 0x800E57E4, 0x0109
 Kunimitsu: 0x800E57E4, 0x0108

Thunderhawk 2

Firestorm

Unendlich Waffen: 0x8007362a, 0x0063
 0x8007362c, 0x0063
 0x8007362e, 0x0063
 Unendlich Energie: 0x800734b8, 0x00d5
 Mission Complete: 0x80073694, 0x0000

wipeout

Rapier-Modus: d01f7018, 0000
 801f7018, 0001
 Rapier-Level: d01f7018, 0001
 801f7042, 0101
 Unendlich Restarts: d01f7014, 0802
 801f7014, 0803
 Unendlich Turbo (1): c013cb42, ff00
 8013cb42, ff09
 Unendlich Turbo (2): c0124096, ff00
 80124096, ff09
 Unendlich Turbo (3): c011ed3a, ff00
 8011ed3a, ff09

Die vier letztgenannten Codes funktionieren nur, wenn man das Spiel folgendermaßen startet: One Player, Weapon Class, Championship, Ab Systems, John Dekka.

Sega Saturn

Bug

Hauptcode: f6017588 c304
 Unendlich Leben: 0602556E 0009
 Unendlich Energie: 0602552E 0009

Clockwork Knight

Hauptcode: f6003038 c305
 Unendlich Energie: 360438dc 0003
 Unendlich Zeit: 060583c8 012d
 Unendlich Leben: 360438e5 000f

Daytona USA

Hauptcode: f6000914 c305
 Unendlich Zeit: 0600932a 0009
 Alle Wagen, Pferd: 0601d4c6 0009
 0601d4c8 0009

Galactic Attack

Unendlich Leben: 160E AC34 0003
 Maximal gepowerte Waffe: 160E AC36 0400

Panzer Dragoon

Hauptcode: f601e59c c305
 Scenic-Modus: 16084de6 0002
 Magician-Modus: 16084db6 0002
 Unendlich Credits: 16084da6 0003
 Practice-Modus: 16084dae 0004
 Level 0: 16084dae 0000
 Instant Game: 16084dd6 0002

Shinobi X

Hauptcode: F602ADF8 C305
 B6002800 0000
 Unendlich Dolche: 160252da 0063
 Unendlich Drachen: 160252E2 0001
 Unendlich Energie: 160EA41a 0006
 Unendlich Leben: 160252dc 0009

Victory Boxing

Hauptcode: F6000914 C305
 B6002800 0000
 Unendlich Kraft: 1605bc66 ff00
 Unendlich Kondition: 1605bc72 ff00
 Max. Geschwindigkeit und Ausdauer:
 160457b0 fbfb
 160457b2 fbfb

Virtua Fighter

Hauptcode: f6000914 c304
 b6002800 0000
 Vergrößerte Kämpfer: 160914d2 3000

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 & Buttthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bomberman 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
Goofroop 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
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
Powerangers 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
Startrek 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

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 & Buttthead 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
Maximun 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
Riskey 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
Sha 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

Charts

Marc Küpper / Flying Arts

1. Virtua Fighter 2 (Sat)
2. Panzer Dragoon 2 (Sat)
3. Ridge Racer Revolution (PSX)
4. Raiden Project (PSX)
5. Donkey Kong Country 2 (SNES)
6. Vampire Hunter (Sat)
7. Alien Trilogy (PSX)
8. Total NBA'96 (PSX)
9. X-Men (Sat)
10. Sega Rally (Sat)

Händler / Februar-März

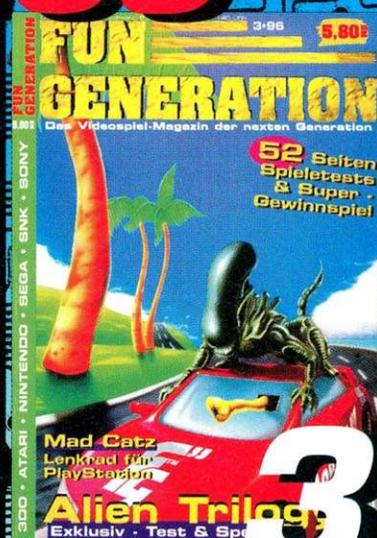
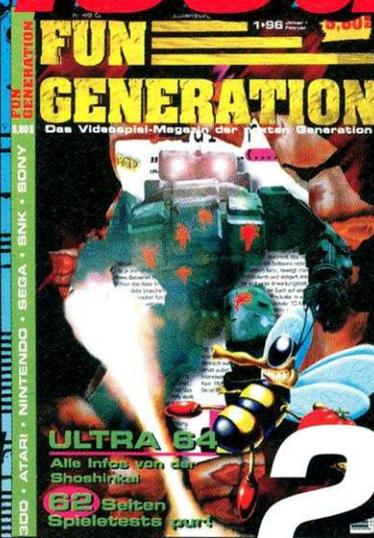
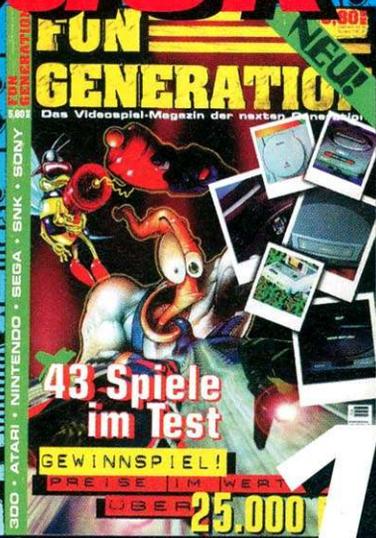
1. Total NBA'96 (PSX)
2. Alien Trilogy (PSX/Import)
3. Vampire Hunter (Sat/Import)
4. Thunderhawk 2 (PSX)
5. Mystaria (Sat)
6. Road Rash (PSX)
7. Panzer Dragoon Zwei (Sat/Import)
8. Donkey Kong Country 2 (SNES)
9. Shockwave Assault (PSX)
10. Sim City 2000 (Sat)

Fun Generation / April-Mai

1. Road Rash (PSX)
2. The Need for Speed (3DO)
3. Sega Rally (Sat)
4. Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
5. Indiziertes Spiel (PSX)
6. Worms (PSX)
7. Ridge Racer Revolution (PSX)
8. Wing Commander III
9. Lode Runner (Sat)
10. Alien Trilogy (PSX)

Diese Rubrik soll in Zukunft bei uns nicht mehr fehlen. Wir liefern Euch die aktuellen Verkaufscharts, die persönliche Hitliste einer Persönlichkeit aus der Branche und unsere Redaktions-Lieblinge. Zukünftig bestimmt auch Ihr Eure persönlichen Top Ten. Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolenbesitzer mit Systemangabe auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: Fun Generation • Favourites • Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg. Zu gewinnen gibt's diesmal: 1 x Hi-Octane (PSX), 1 x Theme Park (Saturn), 1 x NHL 96 (SNES), Der Einsendeschluß ist der 2.5.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!!

Back Issues



Fun Generation 6/95

je 5,80 =

Fun Generation 1/96

je 5,80 =

Fun Generation 3/96

je 5,80 =

+ Porto 3,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
Fun Generation • Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg

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

A

B

O

...und
Ihr spart:

10%

FUN GEN ABO || 9001 FUN

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

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

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

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

per Bank-einzug /

BLZ Konto-Nr.

bei Geldinstitut

per Überweisung

FG9001

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

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

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

97064 Würzburg



Messe

ECTS Frühjahr '96

Wir waren für **Euch** in **London** und berichten über die neuesten **Spiele, Trends** und **Klatsch** von der **größten europäischen Videospielemesse**. Dazu ein **Ausblick** auf die **E3**, die im **Mai** in **Los Angeles** stattfindet.

Second Round

Alles über die lang-erwartete Umsetzung des Spielhallenhits für die PlayStation.

Tekken 2

Das **Böse** ist unter uns!

Ausführlicher Test des Horrorkults

Resident Evil.

Silberne Zeiten!

Wir eröffnen den **FUN GENERATION-CD Pool** und organisieren **Euch** die besten **Spiele-Demos.**

...ab 08.05.96

I M P R E S S U M

Fun Generation

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg
Hotline: Di 18.00 - 20.00
Tel: 0931 / 572581
Fax: 0931 / 572570

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Chef vom Dienst:
Martin Weidner

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: Bullfrog, Kai Neugebauer

**Geschäftsführer CyPress
Verlagsgesellschaft mbH:**
Wolfgang Hartmann

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

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

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

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel: (0931) 572559

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 1 vom 1.9.1995

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

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.

Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelhefte: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.

Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000

Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400

Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

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

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.

Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Underworld - REZ, Dubnology - Journeys Into Outer Bass, Trancemaster 11, Kalkofes Mattscheibe, Dolby Surround by Yamaha, The Need For Speed, Mike Tyson, FC Bayern München.

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

Very Special Thanx: World Of Action, Dennis Mendel.

**CyPress Verlagsgesellschaft mbH
ist ein Unternehmensbereich der
Vogel Medien Gruppe.**

10 von 10
FUN GENERATION

88%
VIDEO GAMES

85%
MEGA FUN



„WORMS IST KULT“
(MEGA FUN)

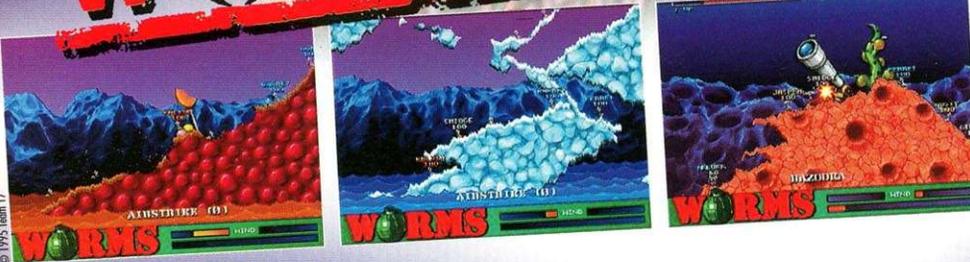
„WORMS MACHT SÜCHTIG“
(MANIAC)

„DIE LEMMINGE SIND TOT“
(PC JOKER)

„BOMBERMAN VERSTAUBT IM REGAL“
(VIDEO GAMES)

WORMS

Eindeutiger geht es nicht, auch wenn es die Konkurrenz wurmt. Wer hätte gedacht, daß Würmer geniale Strategen sind, äußerst geschickt im Umgang mit Waffen und obendrauf einen gewissen Hang zur Schadenfreude haben? Die Zeiten haben sich geändert, seitdem Würmer wehrpflichtig sind. „Nicht selten fängt man mit drei Kumpels abends ein Spielchen an, um irgendwann festzustellen, daß es draußen gerade hell wird.“ Fun Generation



ocean

Laguna
VIDEO GAMES

TEAM 17

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.



Wie Basketball im Fernsehen: mit den bekanntesten Spielern in voll besetzten 3D-Arenen, total natürlichen Bewegungsabläufen, Wahnsinns-Action, verschiedenen Perspektiven, Review und Slow Motion, Kommentaren und Live-Soundeffekten. Nur – ihr spielt selbst!



Hey. Wenn
dir **Total NBA '96**
zu viel Action ist,
spiel doch
hiermit!



PLAYSTATION VON SONY
DAS IST KEIN SPIEL



Spielehotline: Deutschland 069-66 54 34 00
Schweiz 052-157 11 33 (86RP/Min)