

SPIDER SPEEDSTER NEED FOR SPEED 2 DESCENT 2 U.V.A.

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

FUN

03/97

ISSUE 14 V2.3/97

5,80 DM

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

GENERATION

3/97

N I N T E N D O ■ S E G A ■ S O N Y



J.League

Perfect Striker



Konamis Edelfußball
auf dem Prüfstand

Soul Edge



Messerscharfe
Action von Namco

TUROK

Dinosaur Hunter



Die neue Referenz
der 3D-Shooter!!

NINTENDO 64

Riesenspecial zum
Deutschlandstart!

NINTENDO • SEGA • SONY



Eigentlich wollten wir hier dafür werben,
daß es International Superstar Soccer Deluxe
jetzt endlich für Playstation gibt.
Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



A Letter From The Editor...

LIEBE VIDEOSPIELFANS,

gesetzt den Fall, Ihr haltet diese Ausgabe am Erstverkaufstag in Händen, so sind es jetzt noch 16 Tage bis zur neuen Nintendo-Konsole. Vorausgesetzt, man bekommt überhaupt eine. Bevor Ihr also alle am ersten März zum Videospiel-Laden rennen solltet, schon einmal die Vorwarnung, daß die Enttäuschung groß sein könnte. Wer nicht rechtzeitig vorbestellt hat, muß vielleicht noch einige Wochen warten. Nintendo hat Probleme, die ungeheure Nachfrage zu befriedigen, auch die großen Versandhändler bekommen nur eine verhältnismäßig kleine Stückzahl für den Stichtag. Es liest sich natürlich auch ganz gut, wenn Nintendo verkünden kann: "Am ersten Tag ausverkauft!" Ob das Nintendo 64 wirklich den Hype wert ist, was es zu leisten vermag und worüber auch bis heute nur spekuliert werden kann, lest Ihr in unserem Nintendo 64-Special.

In dieser Ausgabe hat das offizielle europäische Nintendozeitalter schon begonnen. Acclaim darf sich rühmen, als erste Firma die PAL-Version eines N64-Titels zum Testen vorgestellt und gleich die begehrte "Game of the month"-Auszeichnung eingesackt zu haben. Laut unserer Testcrew Stephan und Gunter ist Turok der ultimative 3D-Shooter. J. League Perfect Striker von Konami hätte zwar das Prädikat auch verdient, jedoch war uns der Titel augenblicklich noch zu japanisch. Wir warten lieber auf International Superstar Soccer 64, der Umsetzung des Titels für den europäischen Markt.

Noch ein Wort zu unserer Hotline: Wie viele unter Euch vielleicht wissen, haben wir immer Dienstags von 18.00-20.00 Uhr eine Spielehotline. Abgesehen davon, daß wir uns freuen würden, wenn sich alle Leser an diese Vorgabe halten könnten, melden sich des öfteren verärgerte Leser, bei denen das Telefon während der Hotline durchgeklingselt hat. Das Problem heißt "ISDN", wir haben zwar drei Telefone für die Hotline geschaltet, jedoch vier offene Leitungen. No.4 ist also ein totes Gleis, das wir allerdings nicht abstellen können. Denkt also bitte nicht, unsere Jungs würden gerade Kaffeepause machen. Hängt lieber auf und versucht es nochmal.

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

In eigener Sache:

hoTline
0931/ 40 43 716
Dienstags 18 - 20.00 Uhr

INHALT 03/97

FEEDBACK

N64-Umbau, Sony Link, Wertungssystem u.v.a.6-8

BACKSTAGE

Final Fantasy VII-News, Neues über Samurai Shodown RPG und die Gewinner des Weihnachtspreisausschreibens10-14

SOFTWARE-NEWS

Yoshi's Island 64, Multi-Racing Championship, Total No. 2 u.v.a.15-17

PREVIEWS

PlayStation

Descent 238

Lost Vikings 231

Need for Speed 236

Speedster27

Spider28

Time Crisis32

Wild Arms30

PlayStation & Saturn

id 439

SPECIALS

Nintendo 64 - Vor dem 1. März18-24

ima - Die Highlights von der Frankfurter Automatenmesse81-86

PERSONALITY

Mit'm Kotzbomber in Urlaub40-41

GEWINNSPIELE

Greift die N64-Grundausrüstung ab!24

FIRST AID

Tomb Raider Komplettlösung Teil 3 und viele, viele Cheats, Codes und Tricks86-96

Abo34-35

So werten wir41

Charts & Back Issues97

Next Generation98

Impressum98

SONY PLAYSTATION PLAYER'S GUIDE 2

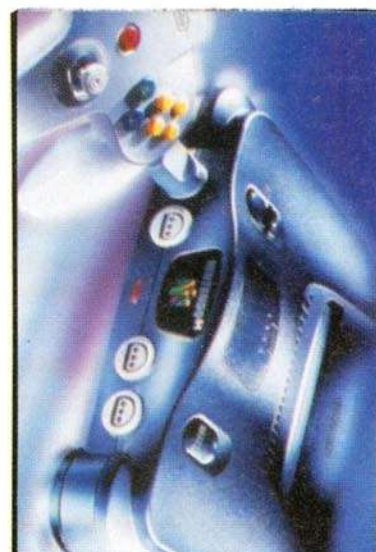
COLOR MAP

Official Game Secrets

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN™

DONKEY KONG COUNTRY 3: DONKEY KONG'S MARCH OF THE MONKEYS™

STAR WARS® SHADOWS OF THE EMPIRE™



DIE TOP 9 DES MONATS!

Turok Dinosaur Hunter



SEITE 46-48

J. League Perfect Striker



SEITE 42-43

Soul Edge



SEITE 50-51

Contra: Legacy Of War



SEITE 54-55

Crusader: No Remorse



SEITE 56-57

Super Puzzle Fighter 2



SEITE 62

Suikoden



SEITE 58

Soviet Strike



SEITE 75

Dragon Force



SEITE 77-79

TUROK DINOSAUR HUNTER

Spiel des Monats ab Seite 45

SPIELE TESTS

Nintendo 64

J. League Perfect Striker	42-43
King of Pro Baseball	44
Turok Dinosaur Hunter	45-47

PlayStation

Batman Forever	70
Contra: Legacy Of War	54-55
Crusader: No Remorse	56-57
Darius	63
Dragonheart	72
Incredible Hulk	60
Mega Man 8	68
Parodius: Forever with me	69
Road Rage	61
Soul Edge	50-51

Suikoden	58
Super Football Champ	73
Super Puzzle Fighter II	62
Toshinden 3	64
Toukon Retsuden 2	67
2Xtreme	66
V-Tennis 2	71

Saturn

Black Dawn	80
Die Hard Arcade	74
Dragon Force	77-79
Soviet Strike	75
Space Invaders	76



>>[IN]Put >> „\$%& >> [OUT]Put

[in]

Frohes Neues, FG! Ich schreibe Euch wegen des Tests von W.G. 3D Hockey (N64) in Ausgabe 01/97. Ich denke, daß die Wertung in Ordnung geht, allerdings sehe ich nach ausgiebigem Spielen andere Anhaltspunkte für die niedrige Wertung. Ihr schreibt z.B. nichts über das außerordentlich passive Verhalten der eigenen, vom CPU gesteuerten Mitspieler. Greift die Gegnermannschaft an, fahren die Spieler nur daneben her, reagieren aber sonst in keinsten Weise. Beim eigenen Angriff ist so gut wie kein Powerplay möglich, da man meist alleine versuchen muß, den Puck im Tor unterzubringen. Meine "Mitspieler" fahren derweil orientierungslos im Mittelfeld herum, als ob sie das Spiel gar nichts angehe. Liegt der Puck abseits des Geschehens, stürmen sämtliche Gegenspieler auf ihn zu, nur meine Leute begnügen sich mit Zugucken. Alles in allem haben die Spieler ein absolut inakzeptables Spielverhalten, was den Fun-Faktor in den Keller treibt. Dabei bleibt zu vermerken, daß die Gegnermannschaften nahezu perfekt angreifen und deren Abwehr wie eine Eins steht. Außerdem habe ich bemerkt, daß sämtliche Tore dem vorher im Menü ausgewählten Spieler zugeordnet werden. Ebenfalls ein Kritikpunkt ist die Spielbeschreibung. Während man im Demo rasante Kamerafahrten sehen kann (die erbärmlich ruckeln), geht nirgends hervor, wie man diese Toggle-Kamera bedienen oder auflösen kann. Alles in allem bin ich enttäuscht von diesem Spiel, vor allem ist es mir unbegreiflich, wie es trotz der genannten und unbestreitbaren Mängel dazu kommen konnte, daß dieses Machwerk in anderen Magazinen Wertungen von 87% und 90% erhalten konnte. Mich würde interessieren, was Ihr und Eure Leser davon halten, wenn Spiele, die viel Geld kosten (im Speziellen N64-Titel) zu hoch bewertet werden, und man dadurch erst zu spät merkt (nämlich dann, wenn man es bereits gekauft hat!), was für einen Mist man sich zugelegt hat. Alles Gute, Torsten Albert, Fulda

[out]

Zunächst eine grundsätzliche Bemerkung zu unseren Tests. Stellen wir ein Spiel auf einer Seite vor, ist es nur schwer möglich, auf Grund des knapp bemessenen

Platzes, wirklich alle Kritikpunkte aufzuführen. Oftmals beschränken wir uns deswegen auf die entscheidenden Vor- und Nachteile eines Spiels. Wayne Gretzky's 3D Hockey wurde in der FUN GENERATION mit 6/10 bewertet, also als äußerst durchschnittlich eingestuft - die von Dir aufgeführten Mängel sind nur eine weitere Bestätigung unseres niedrigen Ratings. Über die Magazine unserer lieben Mitbewerber möchten wir uns eigentlich kein Urteil erlauben. Die Kollegenschelte überlassen wir gerne ein paar Mitstreitern aus dem Münchner Raum, die es sich seit kurzem zur recht zweifelhaften Aufgabe gemacht haben, Fehler der Konkurrenz im eigenen Magazin der Lächerlichkeit preiszugeben. Jungs, es ist nicht alles Gold, was glänzt! ■

[in]

Hallöchen, Gratulation zur wirklich rundum gelungenen Januarausgabe Eurer Zeitschrift! Als N64-Fan war ich natürlich vom Bericht über die Nintendo-Messe, die Previews und den KI Gold-Test total begeistert. Ich finde es sehr weitsichtig und auch äußerst fair von Euch, daß Ihr eine so leistungsfähige Maschine wie das N64 nicht einfach ignoriert. Nintendos 64-Bit-Rakete wird zweifellos seinen Weg machen, viele meiner Bekannten haben sich ihr Exemplar schon reserviert und können den 1. März kaum mehr erwarten. Dazu noch eine Frage: von mehreren Firmen wird bereits ein Umbau des deutschen N64 für die Verwendung von Importmodulen angeboten. Gerüchten zufolge sollen die für Deutschland bestimmten Konsolen jedoch einen Security-Chip enthalten, der das Spielen von Importmodulen unmöglich machen soll. Ist an dieser Spekulation etwas dran?

Weiterhin fröhliches und kompetentes Testen wünscht Euch Olaf Gaide, Buseck

[out]

Eine Frage, die uns selbst die Umbau-Spezialisten von Wolf Soft (noch) nicht beantworten konnten. Das N64 wird definitiv einen Security-Chip aufweisen. Trotzdem stellt sich die Frage, inwieweit dieser letztendlich auch genutzt werden wird. Grundsätzlich ist man sich aber bei Wolf Soft sicher, das deutsche Nintendo 64 ohne größere Probleme zur Multinorm-Konsole umbauen zu können - alles nur eine Frage der Zeit. ■

**ausschneiden
und sammeln!**

[in]

Hallo FG-Team! Seit der zweiten Ausgabe der Fun Generation gehöre ich zu den Dauerlesern Eures Magazins. Und seit letztem Monat auch zu Eurem Abonnementkreis. Viele Ausgaben sind bislang erschienen, die mich immer wieder anregen, selbst einmal einen Leserbrief zu schreiben. Und heute habe ich mich endlich dazu aufgerafft, meinen schon so lange gehegten Vorsatz auch in die Tat umzusetzen. Der eigentliche Grund meines Schreibens ist der, daß ich mit großer Freude beim Schmökern der Ausgabe 1/97 festgestellt habe, daß Ihr in der First Aid-Rubrik nun auch Komplettlösungen mit aufgenommen habt. Bitte behaltet das bei! Nach meiner Ansicht sollten aber nur Games, die sich im Bereich "Game Of The Month" o.ä. bewegen, mit derlei kompletten Lösungen bedacht werden. Was mir in der Ausgabe 1/97 auch noch äußerst positiv auffiel, waren die beiden Shorties-Seiten. Es ist nur zu gut, für Games, die sich mehr schlecht als recht eine Daseinsberechtigung in einer Fachzeitschrift verdient haben, nur den allernötigsten Platz einzuräumen. Wie oft dachte ich mir schon, was ein Test über eine ganze Seite für ein Spiel soll, das letztendlich nur mit 3/10 oder noch weniger Punkten bewertet wird. Zum Testverfahren, wie es bei Euch gehandhabt wird, kann man nur gratulieren. Was kann es Besseres geben als einen Bericht, der dem potentiellen Käufer sagt, ob sich seine geplante Investition auch lohnt. Macht bitte so weiter und bleibt auch in dem Maße objektiv, wie Ihr es bislang gewesen seid. Auf Eurer Kaufberatung hin habe ich noch keinen Fehler gemacht (was man von so manch anderer Zeitschrift nicht unbedingt behaupten kann). Einen Verbesserungsvorschlag hätte ich aber dennoch: wäre es nicht möglich, bei Spieletests (zumindest beim Game Of The Month) kurze Direktvergleiche mit dem bislang besten Game aus diesem Genre zu machen (Stärken und Schwächen gegeneinander abwägen, o.ä.). Natürlich ist mir auch klar, daß man Äpfel nicht mit Birnen vergleichen kann, aber als weitere Kaufberatung (neben Euren Tests) wäre z.B. der Vergleich mit dem bislang besten Game aus der gleichen Sparte sicher eine Überdenkung wert. Martin Resch, Perlesreut ■

Fragen, Anregungen,
Kritik & Meinungen an:
Fun Generation, „Feed-
Back“, Max-Planck-Str.
13, (D)-97204 Höchberg
oder via E-Mail an:
stephan@cypress-online.de

Re:Feedback



00195

00570

01190

CON[IN]UED [LET]TERS

[in]

Hallo! Ich habe jetzt schon von mehreren Quellen gehört, daß Sony Druck auf die Entwickler macht, keine Link-Option mehr in die Spiele zu integrieren, weil Sony plant, eine modifizierte PSX ohne Link-Port auf den Markt zu bringen (natürlich aus Kostengründen). So wäre es Sony möglich, den Preis auf vielleicht 350 oder sogar 300 DM senken zu können, aber zu welchem Preis für die Käufer der abgespeckten Version! Eine Link-Option ist mit Sicherheit eine der wichtigsten Funktionen der Konsole, denn was macht schon mehr Spaß, als solche Spiele wie Need For Speed gegeneinander zu spielen. Daß etwas an diesem Gerücht dran sein muß, darauf deuten Spiele wie Destruction Derby 2 und Rage Racer leider schon hin. Bis dann, euronymus (via E-Mail)

[out]

Mit Deiner Aussage hast Du ziemlich genau ins Schwarze getroffen. In Japan ist das Nachfolgemodell der PlayStation bereits auf dem Markt, und auch in den USA sowie in Europa wird die abgespeckte Version in Kürze erscheinen. Natürlich geschieht dies aus Kostengründen, man munkelt von einem Verkaufspreis von 299,- DM. Daß Sony aber Druck auf die Softwarefirmen ausübt, ist wohl an den Haaren herbeigezogen. Jedoch wäre es seitens der Spielehersteller wenig sinnvoll, weiterhin Spiele mit einer Link-Option zu entwickeln, wenn diese letztendlich doch nur von einem Bruchteil der PlayStation-Besitzer genutzt werden könnte. Vielmehr wird es vermutlich so sein, daß zukünftig verstärkt Mehr-Spieler-Modi mit Splitscreen in die Spiele integriert werden, wie bspw. beim Formel 1-Sequel von Psygnosis angekündigt. ■

[in]

Liebe Leute von der Fun Generation, auch das neue Jahr, für das ich Euch hiermit alles Gute wünschen möchte, beginnt mit einer Anfrage. Etwas verwundert las ich im Newsletter 2/96 des PlayStation MIP Club eine Warnung vor den Mad Catz-Lenkkrädern. Als PlayStation-Killer bezeichnet, sollen sie für diverse Defekte verantwortlich sein. Nun habe ich hiervon noch nie etwas gehört und traue den Hersteller-Hauspostillen in solchen Fällen auch nicht hundertprozentig über den Weg. Deshalb die Frage an Euch als unabhängiges Organ. Habt Ihr von dieser Sache schon etwas gehört, und wenn ja, worin begründen sie sich? Verwundert hat mich diese Meldung insbesondere auch deshalb, weil Psygnosis für Formel 1 das Mad Catz ja sogar namentlich erwähnt. Viele Grüße von Matthias Höppel, Berlin

[out]

Nach mehreren Anfragen bei Psygnosis und diversen Händlern mochten wir Deine Zweifel an dieser Aussage mehr als nur bestätigen. Bisher sind keinerlei technischen Probleme mit dem Mad Catz aufgetreten. Einzig die Kompatibilität zu manchen Spielen ist nicht immer hundertprozentig gewährleistet. Sonys Bestreben in diesem Fall ist es wohl, das eigene Zubehör, sprich das NeGcon, in den Vordergrund zu stellen. In der FG-Redaktion gehen die Meinungen über die beiden analogen

Steuereinheiten recht weit auseinander. Das NeGcon wirkt stabiler und wertiger, das Mad Catz vermittelt dagegen ein authentisch wirkendes Fahrfeeling - letztendlich sind beide Controller ihr Geld wert und empfehlenswert. ■

[in]

Liebes Fun Generation-Team! Ich finde Euer Magazin genial! Doch einen Kritikpunkt fand ich gleichwohl: das Bewertungssystem. Ihr bewertet viele Games mit einer 10. Doch wenn ich das in Prozent umrechne, gibt das eine Wertung von 100%. Da frage ich Euch: gibt es das perfekte Game? Ich glaube nicht, denn jedes Game hat Fehler, und sei es Mario 64 oder Tomb Raider. Mit freundlichen Grüßen Roland Durrer, Schweiz (via E-Mail)

[out]

Wir setzen auf ein 10er-Wertungssystem, um dem Leser Monat für Monat die zu diesem Zeitpunkt besten Spiele empfehlen zu können. Vergeben wir die Höchstnote, ist dies nicht mit einer Wertung von 100% oder der Bezeichnung "Das perfekte Spiel" gleichzusetzen. Eine 10 würde sich im Rahmen von 91-100% bewegen. Es gibt jedoch viele Gründe, warum wir auf eine scheinbar feinere Differenzierung beim Testen eines Spiels verzichtet haben und auch weiterhin werden. Wo bitteschon liegt denn der Unterschied zwischen 83% oder 87%? Die oftmals entscheidenden Dinge, und hier sprechen wir aus Erfahrung, um ein Spiel auf- oder abzuwerten, sind doch wohl der Name des Herstellers oder Lust und Laune des Redakteurs während des Zockens und nicht unbedingt die Qualität des Games. Auch der persönliche Geschmack spielt eine tragende Rolle. Deswegen ist es unserer Ansicht nach sinnvoller, dem Leser keine absolute Einstufung aufs Auge zu drücken, sondern ihm selbst die Wahl zu überlassen, welches Spiel er sich denn jetzt zulegen möchte. Als Beispiel nehmen wir die letzte Ausgabe mit den Titeln NBA In The Zone 2 von Konami und NBA Live 97 von Electronic Arts. Julian und Stephan haben sich mit beiden Titeln ausführlich befaßt, konnten aber keinen eindeutigen Favoriten ausmachen. So erhielten beide Spiele eine 9 - sind also beide für Fans uneingeschränkt empfehlenswert. Die Vor- und Nachteile sind jeweils in den Texten aufgeführt, was in Verbindung mit der Wertung den individuellen Ansprüchen jedes einzelnen zu einer Kaufentscheidung gereichen mußte. ■

[in]

Hallo, Fun Generation! Endlich mal ein Magazin, bei dem sich die Investition für ein Abo lohnt. Ihr habt ein echt starkes Layout (fettes Lob an Kai!), super Spieletests und Megaspitzennews. Ihr könnt den Newsflash aus meiner Sicht etwas vergrößern (geht das überhaupt noch, mehr News aufzutreiben?), und auch der Feedback-Block könnte ein oder zwei Seiten mehr gut tun.

Nun noch folgende Fragen:

1. Ist es möglich, daß Killer Instinct Gold, welches in Japan und den Staaten zum Kauf freigegeben ist, in Europa jedoch wegen dem hohen Grad an Brutalität (???) nicht veröffentlicht werden soll, auf einem anderen (illegales Handeln) Weg zu erwerben sein wird?



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

NINTENDO 64

Nintendo 64 kpl. dt. DM389,00
Int. Superstar Soccer 64 dt. DM134,00
Super Mario 64 dt. DM 89,00
Pilotwings 64 dt. DM119,00

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl. + Demo-CD DM389,95
SEGA SATURN kpl. + Sega Rally DM449,95
SEGA SATURN kpl.+Comm.&Conquer DM449,95
Area 51* dt. DM 88,00
AMOK* dt. DM 88,00
Bedlam* dt. DM 84,00
Black Dawn* dt. DM 88,00
Bug Too* dt. DM 88,00
Command & Conquer kpl dt. DM 98,00
Crusader No Remorse kpl dt. DM 89,00
Daytona USA Championship Edt. dt. DM 98,00
Dark Savior* kpl dt. DM 84,00
Independence Day* kpl dt. DM 89,00
Exhumed dt. DM 87,95
Frankenstein* dt. DM 88,00
Heart of Darkness* kpl dt. DM 98,00
Hexen dt. DM 79,95
Krazy Ivan dt. DM 89,00
Mr. Bones dt. DM 94,00
Nights + 3D-Analog-Pad dt. DM128,00
NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Sonic 3 D Blast dt. DM 89,00
Soviet Strike* kpl dt. DM 94,00
Tomb Raider kpl dt. DM 89,00
Virtua Cop 2 mit Gun dt. DM134,00

SEGA MEGA DRIVE

Disney Collection dt. DM 49,95
Int. Superstar Soccer DeLuxe dt. DM 79,00
SONIC 3 D dt. DM 99,00
Virtua Fighter 2 dt. DM 99,00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3 dt. DM129,00
Lufia+Spieleberater kpl. dt. DM104,00
Streetfighter Alpha 2 dt. DM119,95
Terranigma+Sp.berater kpl. dt. DM109,00

SONY PLAYSTATION

Playstation+Memory Card 120 Blocks DM444,00
Andretti Racing kpl dt. DM 88,00
Area 51 dt. DM 88,00
Black Dawn dt. DM 88,00
Command & Conquer kpl. dt. DM 98,00
Destruction Derby 2 dt. DM 89,00
Disruptor dt. DM 89,00
Exhumed dt. DM 89,00
Hexen dt. DM 88,00
Independence Day* kpl dt. DM 88,00
Jet Rider* dt. DM 88,00
Need for Speed 2* kpl dt. DM 88,00
Powerplay Hockey dt. DM 84,00
Resident Evil-uncut- kpl. dt. DM 89,00
Star Gladiator dt. DM 88,00
Syndicate Wars* kpl. dt. DM 88,00
Tekken 2 dt. DM 98,00
The Divide: Enemies Within dt. DM 88,00
Tobal No. 1 dt. DM 99,00
Tomb Raider kpl. dt. DM 86,00
Twisted Metal 2* dt. DM 88,00
Wing Commander 4 kpl dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE**TOP - PREISE**

Original deutsche Versionen
Kostenlose Gesamtpreislisten
Versandkosten NN DM 5,95
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
und Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Ein SEGA-, SONY- u. CD ROM
Spiele Großlager ist direkt
bei uns in Neumünster
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

>>[IN]Put >> „\$%& >> [OUT]Put

2. Könntet Ihr einmal alle Softwarefirmen mit den dazugehörigen Hotlines, E-Mails und Adressen in einer Art Tabelle abdrucken?

3. Welche glücklichen Leute aus Eurer Crew dürfen bereits ein Nintendo 64 ihr eigen nennen?

Ich wünsche Euch noch viel Glück und weiterhin viel Erfolg Heiko Margulies, Gaggenau

[out]

1. Killer Instinct Gold ist momentan problemlos als Importmodul bei nahezu allen Versandhändlern erhältlich. Im Laufe des Jahres wird eine europäische Version erscheinen, die wohl, wie schon die SNES-Umsetzung, sehr schnell auf dem Index landen wird. Erst dann wird es in Deutschland mit Schwierigkeiten verbunden sein, auch ein ausländisches Modul ergattern zu können.

2. Ist in Arbeit!

3. Glücklich sind bei uns eigentlich alle. Gotz, Stefan und Stephan sind aber vielleicht noch ein klein wenig glücklicher, denn das Trio hat die tolle Nintendo-Kiste mittlerweile auch zu Hause stehen. ■

[in]

Hi FG-Team, zu Euren kritischen Tests, die auch keinen großen Namen ungeschoren lassen, kann man nur gratulieren. Ihr seid eine der wenigen Zeitschriften, die den Mut haben, für Nintendo 64-Spiele schlechte Wertungen zu verteilen. Wenn ich mal die Wertungen anderer zitieren darf, "Cruis'n USA 70% bzw. 65%, Shadows of the Empore 85%, Wayne Gretzky 85%", und mit Euren Wertungen vergleiche, drängt sich der Gedanke auf, daß Ihr ein Team seid, daß sich weder zu besseren Noten "überreden", noch sich von Namen und Ankündigungen blenden läßt. Allein schon die Tatsache, daß Ihr Spiele äußerst kritisch bewertet, die groß beworben und von anderen Zeitschriften in höchsten Tönen gelobt werden, läßt vermuten, daß Ihr kompetent seid. Weiteres Bsp. auch Daytona CCE/Saturn. Inzwischen sieht man meiner Meinung nach deutlich, wie lächerlich die Aussagen von Nintendo-US-Chairman Howard Lincoln doch in Wirklichkeit sind. So meinte er Mitte des Jahres: "Bis Weihnachten sind noch 127 PSX-Spiele angekündigt. Niemand kann mir erzählen, daß man so viele qualitativ hochwertige Titel herausbringen kann." Nur scheint Nintendo schon Probleme

damit zu haben, 10 hochwertige Titel im selben Zeitraum fertigzustellen. Seine Begründung für die ständigen Terminverschiebungen bei den Spieletiteln war immer, daß kein N64-Käufer in Gefahr kommen sollte, einen Flop zu kaufen; jetzt hat sich nach den ersten Nintendo-Enttäuschungen herausgestellt, daß die Extrazeit eher dazu gebraucht wurde, einige Titel auch nur annähernd spielbar zu machen, oder einfach dazu diente, die Erwartungen stärker anzuheizen. Und dann war da noch Lincolns Vermutung, daß die 32-Bit-Preissenkung aus Angst vor Nintendos "donnernden Hufen" erfolgt seien. Zwei Monate später kam das N64 ebenfalls zu einem niedrigeren Preis als angekündigt auf den Markt, ein Kommentar erübrigt sich. Herr Lincoln macht sich langsam lächerlich.

Zum Leserbrief der mit "Sega-Liebe" überschrieben ist: es ist nun einmal so, daß man bei vielen Titeln unterschiedlicher Meinung sein kann, zu den in der FG erwähnten Marktanteilen kann man nur sagen: nicht irremachen lassen. Die lächerliche Vermutung, Sega könnte sich vom Konsolenmarkt verabschieden (was die jüngsten USA-Verkaufszahlen nicht gerade nahelegen: 400.000 Konsolen nach der Einführung des befristeten 3-Spiele-Packs, hochgerechnete 500.000 Geräte bis 31. Dezember 1996) stammt übrigens von 3DO Company-Boss Trip Hawkins, der solches im Gespräch mit der britischen EDGE geäußert hatte. Was kann man von einem Möchtegern-Mitkonkurrenten, der schon immer etwas für seine lockere Zunge bekannt war und gerade einen Megaflop zu verkraften hat, schon anderes erwarten? Ich jedenfalls habe mir meinen Saturn nach Bekanntwerden dieser Gerüchte gekauft. Manche Sachen darf man eben nicht glauben, in diese Kategorie fallen haltlose Internet-Gerüchte, Toys R Us in den USA würden den Saturn nicht mehr führen, und alle (!) amerikanischen Softwarefirmen hätten die Sega-Programmierarbeit eingestellt. Sebastian Hinsch, Oldenburg

[out]

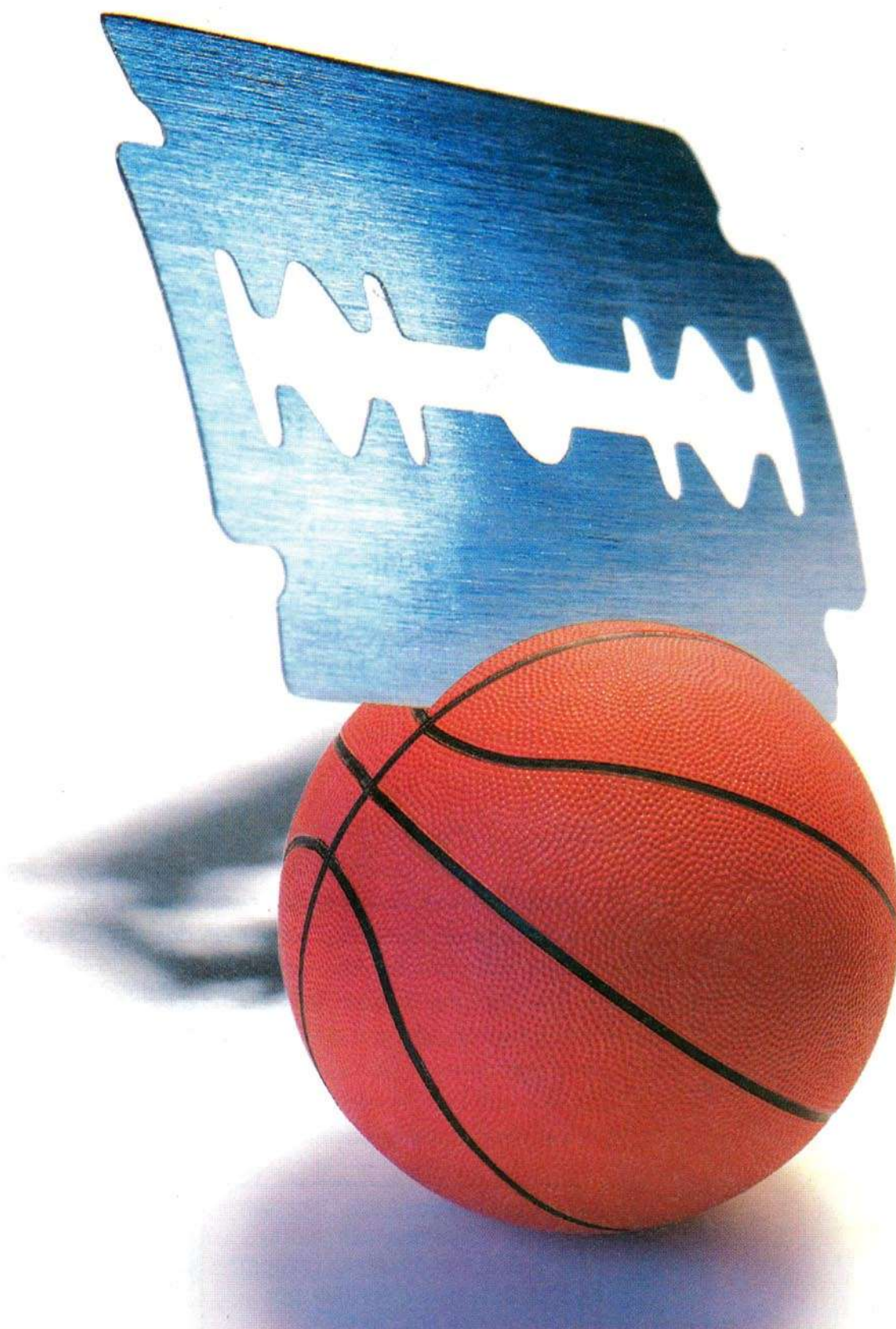
Namen haben uns aus Prinzip noch nie interessiert, weder die auf der Konsole noch die eines Herstellers. Mach' uns ein gutes Spiel, und du bekommst viele Punkte! Produziere großen Kase, schalte eine Million Anzeigen und lade uns zu einem Promourlaub auf die Malediven ein du wirst trotzdem

keinen Punkt mehr bekommen. Cruis'n USA mit 70% zu bewerten oder es gar als Vorbote dessen zu bezeichnen, was auf dem Nintendo 64 in Bezug auf Rennspiele möglich ist, tut einfach nur weh. Howard Lincoln macht seinen Job unserer Meinung nach sehr gut. Er versucht seine Produkte, seine Firma und sich gut zu verkaufen. Wenn Du seine Aussagen kritisch betrachtest, wirst Du feststellen, daß er die reinrassigen Inhouseprodukte der Firma Nintendo und nicht unbedingt die Third Party-Lizenznehmer im Auge hatte. Komischerweise sind gerade die großen USA-Produkte wie Cruis'n USA, Wayne Gretzky oder SotE die Verlierer. Lincoln ist sich wohl im klaren darüber, daß die schlagkräftigen Inhouse-Produkte aus Japan, wie Mario, Wave Race oder Mario Kart, genau das bieten, was die Fans erwarten. Und das wird auch in Zukunft so bleiben. Bei jedem Produkt, das wirklich aus dem Miyamoto-Umfeld kommt, kann man bedenkenlos zugreifen. Third Party oder Drittentwicklerspiele wie Killer Instinct Gold oder SotE können berauschend oder ernüchternd sein, darauf hat Nintendos Wundergarde keinen hundertprozentigen Einfluß. Außerdem hat der Mann auch mit seinem ersten Satz recht. Von den 127 Spielen sind mit Sicherheit nicht alle Gold, es ist eine Masse an Trash dabei, aber auch viele Topspiele. Seine Worte hören sich rhetorisch sehr negativ an, doch die Kernaussage war: "127 Spiele können nicht durch die Bank gut sein." Was die Preispolitik betrifft, so haben die Finanz-Controller und Manager wohl errechnet, daß man bei dem Preis von \$ 199,- effektiv mehr verkaufen kann als für \$ 249,-. Für viele Amerikaner liegt die Schmerzgrenze bei \$ 200,-, in Deutschland derzeit wohl bei 400,- DM. Sega hat die einfache Überlegung angestellt: nur wenn man ausreichend Hardware am Markt installiert hat, kann man auch viel Software verkaufen. Die 500.000 Geräte waren nicht über den Ladentisch gegangen, hatte Sega nicht drei Topspiele beige packt. Jetzt spekuliert Sega natürlich zurecht, daß die User regelmäßig neue Spiele nachkaufen. Trip Hawkins deutete Segas Maßnahme als Verzeiflungstat. Für Sega war es einfach die geplante Strategie, sollte das Nintendo 64 auf den US-Markt kommen. Wir glauben auch nicht, daß Sega wirklich schlecht dasteht. Fakt ist, daß Sony bei uns mehr PlayStation absetzt. In Japan hingegen, dem wahrscheinlich wichtigsten Markt, liegen Sony und Sega nahezu gleichauf, da Sega mehr Rollenspiele produziert, ein Genre, das den Japanern besonders am Herzen liegt. Hier muß man abwarten, wie sich der Verkauf von Final Fantasy VII auf den Hardwareverkauf niederschlagen wird. Square war auch für Nintendos SNES langfristig das beste Argument in Japan. Es bleibt abzuwarten, ob jemand, vielleicht Square selbst, dieses Loch für Nintendo stopfen kann. ■

Die meisten Basketballspiele
sind **total** sterbenslangweilig.

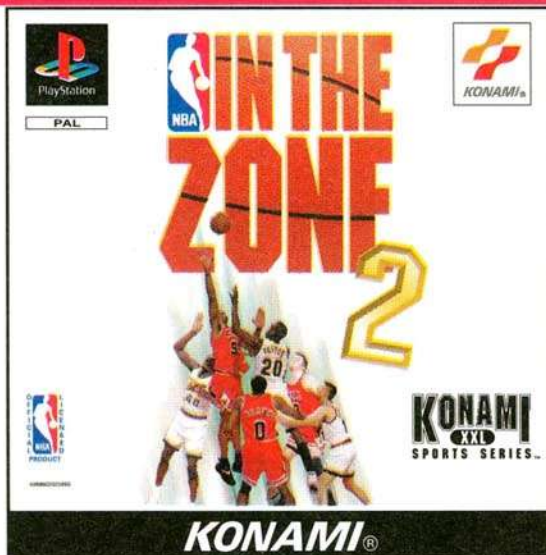


NBA In the Zone 2
ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2. **Total** besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90 %“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



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. © 1996 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. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD-II, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.

NEWSFLASH

+++ Das 64DD von Nintendo wird ebenso wie der Saturn eine eingebaute Uhr enthalten. Ob man ähnliche Spieleffekte wie bei Christmas Nights (Saturn) erreichen möchte, ist noch ungewiß +++ Dragon Quest VII von Enix wird voraussichtlich exklusiv auf dem Saturn erscheinen, und dies, obwohl die japanischen RPG-Entwickler vom SNES kommen und Entwicklungen für PlayStation angekündigt haben +++ Nintendos Design-Guru Miyamoto kündigte Sim City und Mario Paint 64 für das Nintendo 64 an +++ Sony Music Entertainment arbeitet zur Zeit an dem Rollenspiel Ragna, bei dem man die Kampfbildschirme drehen kann und ansonsten in Richtung Vandal Hearts geht. Das Spiel erscheint nicht vor Ende 1997 +++

Nintendo all over the world



Nintendo gab bekannt, daß man bis Ende 1996 ca. vier Millionen Einheiten ausgeliefert habe. Bis Ende März erhöht sich die Zahl auf sechs Millionen Geräte. In den USA werden bis Ende März drei Millionen Geräte

an die Händler geliefert worden sein, in Japan zwei Millionen und in Europa etwa 900.000. Höhere Auslieferungszustahlen können nicht erbracht werden, da dies das Fertigungsmaximum darstellt, das Nintendo derzeit zu produzieren in der Lage ist.

Primal Rage 2 verschoben

Ataris heißestes Eisen im Arcadefeuer Primal Rage 2 wurde vorerst gecancelt. Allerdings sollte man das Projekt noch nicht völlig abschreiben, sagte ein Firmensprecher. Die Story des zweiten Teils erzählt die Geschichte eines Meteors, der auf die Erde fiel und eigentlich ein gigantisches Ei war. Die PR2-Designer konzentrieren sich nun auf The Mace: The Dark Age, das für N64 und PlayStation erscheinen soll.

Neues über das Samurai Shodown-RPG



Seit über einem Jahr laboriert SNK an dem Release von Samurai Bushido Retsuden, dem RPG rund um Samurai Shodown. Im März soll die NeoGeo CD-Version erscheinen, kurz darauf folgen Umsetzungen für PlayStation und Saturn. Ursprünglich plante SNK einen höchst einfältigen Coup: Für jedes System wurde jeweils ein Szenario

designt, welches sich völlig von den beiden anderen Spielen unterscheiden sollte. Dadurch wären die Fans gezwungen gewesen, drei verschiedene Titel für drei Systeme zu kaufen. Dies wurde jedoch geändert, die CDs beinhalten jeweils identische RPGs. Immerhin gibt es ja noch Sequels, bemerkte die Firma. Doch einen letzten harmlosen Rest der Grundidee hat man beibehalten: Legt man die Packungen der drei Versionen nebeneinander, kann man das komplette Titelartwork bewundern.



EIN KLEINER RÜCKBLICK: DEZ '96. DIE NEUE AUSGABE DER FUN GENERATION IST VOLLBRACHT! DER CHEFREDAKTEUR UND DER LAYOUTMAN NUTZEN DIESE GELEGENHEIT, UM SICH IN SÜDLICHE GEFILDE ABZUSETZEN...



OUHH MANN KAI, ENDLICH IST ER DA, UNSER WOHLVERDIENTER URLAUB. ZWEI WOCHEN NICHTSTUN UND ENTSPANNEN...

KLAR, MANN!



...KEINE TERMINE FÜR DRUCKUNTERLAGEN...

...UND ZWEI WOCHEN MAL GANZ OHNE SPIELKONSOLEN...



BOAHH! WENN DAS NICHT GÖTZ UND KAI VON DER FUN GENERATION SIND. GUT DASS ICH EUCH TREFFE, ICH HAB DA NÄMLICH EINIGE FRAGEN ZU DEM EINEN CHEAT IN Eurer LETZTEN AUSGABE, UND ZWAR...



HEY GÖTZ! WAS'N LOS?

ALLES KLAR MIT DIR?

ÄHM, JA, ÄHM...
...ICH HAB 'NUR ZIEHMALICH ÜBEL GETRÄUMT, GLAUB 'ICH...



Die neusten Hintbooks von O.I.T

Wir kennen den Ablauf zur Genüge: das Telefon klingelt, der Standardspruch "Ich hob da mal a

Frog'..." leitet das Gespräch ein, und nach ca. zehn Minuten ist der Leser zufrieden, weil der Redakteur allzeit bereit Cheats und Hilfen zum besten gibt, doch zum Glück (für uns) kann man Abhilfe schaffen.

Mit dem "Official Donkey Kong Country 3 Player's Guide" bleibt keine Frage zu dem SNES-Modul offen. Der Spieleführer zu Legacy of Kain von Ian Osborne beinhaltet nicht nur 136 Seiten rund um Kains Vampirdasein, sondern auch ein großes Kartenposter des Landes Nosgoth. Wer das Buch zu Shadows of the Empire braucht, und wie man aus diesem linearen Spiel 140 Seiten Lösungshilfe machen kann, das erfährt Ihr Ihr beim Erwerb des Buches aus der "Prima's Secrets of the Games"-Reihe klären. Viele Spieletips fürs Geld bekommt man mit dem PlayStation Players Guide 2 von Sandwich Island Publishing. Komplettlösungen zu Tomb Raider, Pandemonium!, Crash Bandicoot, Tobal No. 1, Star Gladiator oder Beyond the Beyond sind ebenso enthalten wie eine Cheatsammlungen zu verschiedenen Titeln. Alle Bücher kosten jeweils 40,- DM und sind zu beziehen bei Order In Time unter Tel.: 0711/613 758.

SONY PLAYSTATION PLAYER'S GUIDE 2

SANDWICH IS



Superman: The Animated Series auf Nintendo 64

Titus Software gehört inzwischen zu den offiziellen Nintendo 64-Entwicklern und vermeldete, daß man zwei Lizenzverträge mit Warner Brothers Interactive abgeschlossen habe. Superman: The Animated Series wird bis Ende 1997 für Nintendo 64, PlayStation und Saturn in den Läden stehen. Projekt No. 2 dreht sich um den Film "Quest for Camelot", der die Arthus-Sage aufgreift. In den USA läuft der Streifen Weihnachten 1997, die Umsetzungen für die drei Next Generation-Konsolen folgt zum Europa-Release Anfang 1998. Hoffentlich kann Titus auf dem Nintendo 64 mehr durch Qualität als durch große Namen überzeugen. Auf dem SNES und dem Mega Drive hatte man bisweilen Probleme.

Sony bündelt Kompetenzen

Sony transferiert alle nordamerikanischen und europäischen Kompetenzen innerhalb der Divisionen, die mit PlayStation zu tun haben, von Sony Corp. in New York auf Sony Computer Entertainment Interactive in Tokyo. Damit hat man die gesamte Kontrolle über die PlayStation in Japan zentralisiert. Sony Corp. setzt sich mit vielerlei Produkten im Bereich Musik und Film auseinander, während SCI nur mit interaktiver Unterhaltung zu tun hat. Diese Maßnahme zeigt den neuen Trend bei Sony auf, nämlich das Managment der wichtigen Divisionen zusammenzufassen. Auf diese Weise möchte man den Kampf gegen Nintendo und deren 64-Bit-Konsole aufnehmen.



Sega investiert \$ 4Mio. in Appaloosa Interactive

Man sollte es kaum glauben, aber die ungarische Firma Novotrade, die inzwischen Appaloosa Interactive heißt, ist der größte unabhängige Unterhaltungssoftware-Entwickler. Die letzten Titel der Programmierer waren 101 Dalmatians für Sega, Contra für Konami und Three Dirty Dwarves für Sega Soft. Bekannt wurden sie mit Ecco the Dolphin oder Kolibri. Inzwischen zogen sie ins sonnige Kalifornien, wo sie sich hauptsächlich auf Internetprogramme konzentrieren. Hauptprojekt ist ein System namens Bonus.com, eine Einrichtung für Kinder, in dem man Spiele spielen kann und durch kinderfreundliche Seiten surfen kann (<http://www.bonus.com>). Im Hinblick auf das Saturn NetLink und Sega Soft eine wichtige Marktposition.

Non plus
U.L.T.R.A.
NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 10-20 UHR · SA 9-18 UHR

VERSAND UND LADEN:

TEL. 09131/59105 UND 51036

FAX 09131/51090

SOUNDTRACK - CDs:

Biohazard / Resident Evil*	1 CD	79,-
Overblood*	1 CD	79,-
Tobal Number One Remixes	1 CD	59,-
Mario 64*	1 CD	79,-
Yoshis Island*	1 CD	59,-
Mario RPG*	2 CD	79,-
Donkey Kong Country*	1 CD	59,-
Bomberman 3*	1 CD	59,-
King Of Fighters 96*	1 CD	59,-
Toshinden 2*	1 CD	69,-
Tekken 2 Strike Arranges	1 CD	79,-
Soul Edge - The Edge of Soul	1 CD	39,-
Policenauts*	1 CD	79,-
Beyond The Beyond*	1 CD	89,-
Langrisser 3 Original Song Album	1 CD	89,-
Arc The Lad*	1 CD	89,-
Bahamut Lagoon*	2 CD	89,-
Ogre Battle*	1 CD	79,-
Tactics Ogre*	3 CD	99,-
Chrono Trigger*	3 CD	99,-
Phantasmagoria Nobuo Uematsu	1 CD	89,-
Front Mission*	1 CD	79,-
Front Mission 2 Gun Hazard*	2 CD	89,-
Secret Of Mana*	1 CD	69,-
Secret Of Mana 2*	3 CD	99,-
Dragon Quest III	1 CD	89,-
Dragon Quest IV	1 CD	89,-
Dragon Quest V	2 CD	89,-
Romancing Saga La Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 2*	1 CD	59,-
Romancing Saga 2 Eternal Romance	1 CD	69,-
Romancing Saga 3*	3 CD	99,-
Romancing Saga 3 Windy Tales	1 CD	89,-
Final Fantasy III*	1 CD	59,-
Final Fantasy IV*	1 CD	69,-
Final Fantasy IV Celtic Moon	1 CD	79,-
Final Fantasy V*	2 CD	79,-
Final Fantasy V Dear Friends	1 CD	79,-
Final Fantasy VI*	3 CD	99,-
Final Fantasy VI Grand Finale	1 CD	89,-
Final Fantasy VII*		109,-
Final Fantasy VII*		
Limited Edition Box Set		199,-
Final Fantasy Symphonic Suite	1 CD	69,-
Final Fantasy Mix	1 CD	59,-
Final Fantasy Vocal Selections 1 PRAY	1 CD	89,-
Final Fantasy Vocal Selections 2	1 CD	
LOVE WILL GROW		89,-
Final Fantasy Best Of 1987 - 1994	1 CD	89,-
Final Fantasy Artbook	1 Bildband	119,-
Final Fantasy VII Telefoncards + Keyring		
Liniert auf 3000 Stk (4 verschiedene)		
1 goldene Telefonkarte + 1 Schlüsselanhänger		99,-

*Original Sound Version

Natürlich auch Ultra, Playstation, Saturn und Rollenspiele!

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

Besuchen Sie auch unser Geschäft

playground
VIDEOSPIELE

Der Spezialist für Videospiele:

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

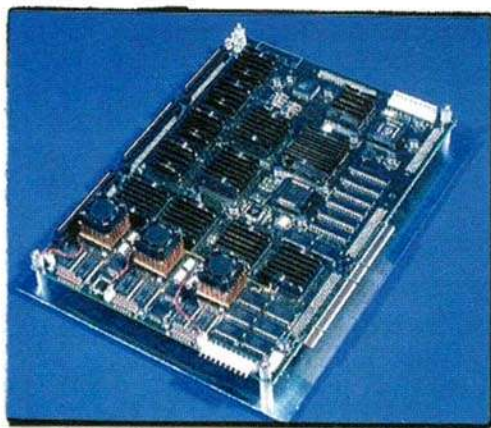
TH*Q und **Midway** einigen sich über die europäische Distribution der Williamstitel, **TH*Q** darf auch zukünftig die 16-Bit-Versionen von **NBA Hang Time**, **Ms. Pac Man** oder **Williams Greatest Arcade Hits** veröffentlichen +++ **Sony C.E. America** veröffentlichten **ArtDinks Carnage Heart** für PlayStation. Das Spiel soll den Begriff künstliche Intelligenz neu definieren. Da der Titel hohe Ansprüche an den Spieler stellt, wird ein vierzig Seiten umfassendes Hintbook der Packung beiliegen +++ Der **Saturn** wurde weltweit inzwischen über 7 Mio. mal verkauft. Allein in den USA gibt es 1.6 Mio. Saturnbesitzer +++ **Legacy of Kain** kommt nicht für Saturn +++ Der neueste Marketingschachzug von **Sega of America** ist eine "3 für 2"-Aktion ab dem 15. April. Wenn man bspw. **Tomb Raider** und **Soviet Strike** kauft, bekommt man **Sega Rally** oder **NiGHTS** kostenlos +++ Eine zehnteilige Anime-Serie rund um **Street Fighter** wird demnächst auf den englischen Markt kommen. Der erste Teil dreht sich um **Ken** und **Ryu** +++ **Resident Evil** wurde nun endlich offiziell von **Capcom** für den Saturn angekündigt. Allerdings ist nicht klar, ob Teile des angekündigten **Biohazard Dash** enthalten sein werden +++ **Lobotomy** werden die Umsetzung von **Duke Nukem 3D** für den Saturn in Angriff nehmen. Ein **Net-Link-Modus** wird definitiv enthalten sein. **Lobotomy** überzeugt im letzten Jahr mit dem 3D-Shooter **Exhumed** +++ Mit **CyberBots** wird ein vormals gecanceltes Prügelspiel doch noch von **Capcom** umgesetzt. Es wird Ähnlichkeiten mit **Darkstalkers** und **Street Fighter** haben, allerdings sind die Kämpfer vorwiegend Mechs +++

Final Fantasy VII-News

Obwohl **Final Fantasy VII** erst in zwei Monaten in Japan erscheinen wird, hat es schon den Rekord für die meisten Vorbestellungen eines Videospiels gebrochen. **Square** heizte die Stimmung noch kräftig an, denn die ersten 500.000 (!) Käufer bekommen ein kostenloses Lösungsbuch. Bis Mitte Januar sind 770.000 Vorbestellungen eingetroffen -Tendenz steigend. Um die Relation klarzumachen: **BioHazard** (**Resident Evil**) wurde bei weitem nicht so oft verkauft und war dennoch das bestverkaufteste PSX-Spiel 1996 in Japan. In Fachkreisen spekuliert man, daß ca. 2,5 Mio. Einheiten von **FFVII** abgesetzt werden könnten. Inzwischen hat **Square** auch endlich begonnen, den Titel ins Englische zu übersetzen. Die Spekulationen über die Veröffentlichung der Umsetzung sind natürlich in unserem Sprachraum von größerem Interesse als die über die japanische Version. Nun bestätigt **Sony**, daß vor dem dritten Quartal 1997 mit keiner US-Fassung zu rechnen sein wird; sollte es eine deutsche Version geben, so wird diese voraussichtlich bis Weihnachten 1997 in den Läden stehen. Zudem gibt es noch Aussagen, daß **FFVII** nicht das erste PlayStation-RGB sein soll, das veröffentlicht wird.

Konamis Cobra

Nein, wir haben es nicht mit einem giftigen Reptil zu tun, sondern mit einem verdammt schnellen Automatenboard. **Konamis Cobra** ist fünfmal schneller als Segas **Model 3-Board**, auf dem **Virtua Fighter 3** läuft. Das ursprünglich von **IBM** designte Board wurde zuerst auf der **AMOA Show** in **Dallas** vorgeführt. Die Hardware ist in der Lage, mit 5 Mio. Polygone pro Sekunde zu arbeiten. Die maximale Grafikauflösung liegt bei 1280 x 1024 Pixeln. Das Hauptsystem besteht aus drei Prozessoren. Die CPU (**PPC 603e**) und der Subprozessor (**PPC 604**) sind mit 100 MHz getaktet, der dritte Baustein (**PPC 403**) mit 33MHz. Die neue Hardware soll die Arcadesoftware liefern, die eventuell einmal auf **Nintendo 64** bzw. **M2** laufen soll.



Tekken 3-Automat kommt in die Spielhallen



Namco of Japan kündigte den Beginn der Auslieferung der **Tekken 3-Automaten** in Japan für Mitte Februar an. In den USA und

Europa wird man bis Ende März warten müssen. Es ist der erste Automat mit dem neuen System 12-Board von **Namco**. Das Board arbeitet mit einem 32-Bit-RISC-Prozessor und ist fünfmal schneller als das System 11-Board von **Tekken 2**. Das neue Board soll auch den Umsetzungsprozeß auf die PlayStation-Hardware vereinfachen. Die Firma will anfangs 30.000 Automaten aufstellen lassen, insgesamt möchte man das Ergebnis von 60.000 **Tekken 2**-Automaten übertreffen. Bis Ende des Jahres sollen insgesamt fünf System 12-Automatentitel ausgeliefert worden sein. Insider erwarten die PSX-Umsetzung von **Tekken 3** bis Ende 1997.

PER4MER- das Nintendo 64-Lenkrad & Arcade Steering Wheel VFR-1 für PlayStation

Jeder Konsole das zugehörige Lenkrad, -eine analoge Lenkhilfe für das **Nintendo 64** bietet sich geradezu an, das dachte wohl auch **Platinum Sound**, als sie frühstmöglich ihr **Racing Wheel** auf den Markt brachten. Allerdings ist das 159.-DM teure Teil vollkommen aus Plastik gefertigt, impulsive Spieler werden es wohl mit ein paar hektischen Lenkeinsätzen problemlos vernichten können. Hingegen ist das auf längere Sicht einzige **Nintendo 64**-Lenkrad noch minimal stabiler als das **Mad Catz-Steering Wheel** für die PlayStation. Zu beziehen ist es bei **Stargames**, Tel.: 0212/22 54 73. Das zweite Lenkrad namens **VFR-1** von **AccessLine** ist ausschließlich für die PlayStation und erinnert vom Design her stark an das **Sega-Lenkrad**. Man klemmt sich das Teil unkompliziert zwischen die Oberschenkel, anstatt es auf dem Tisch mit Saugnäpfen zu befestigen. Besonders hervorzuheben sind die analogen Tasten, die die Pedale ersetzen sollen. Die Distributionsfirma ist **Guillemot** aus **Düsseldorf**, verschiedene Händler werden das solide verarbeitete Zubehör sicherlich auf Anfrage anbieten.

BACKSTAGE

Die Gewinner der Leserumfrage aus Heft 12/96

5X Gameboy Pocket

Sandra Wellen/Hof
Oliver Schmidt/Dinkelsbühl
René Betzold/Braunschweig
Oliver Schmidt/Rottweil
Steve Faust/Schömburg

5 x Donkey Kong Country 3

F. Pertrykowski/Berlin
Christian Daxer/Kirchbühl
Alexander Wehr/Freudenberg
Nicolai Segowski/Fellbach
Ralf Straub/Obersulm

Games 96 (ca. 25 PSX-Spiele)

M. Ebert/Hammelburg

5x VIP-Club Mitgliedschaft

Yves Schaller/Schmitt
Jan Becke/Heidelberg
Christian Hoenicke/Berlin
David Bienbeck/Schermbeck
Andrea Witte/Bremen

5x PSX-Tasche mit

Controller & Memory Card

Hans Craul
Sabrina Rath
Jvica Clevis/Stuttgart
Matthias Lehmann/Ellmann
Sven Höhn/Meeder

5x Rayman

Th. Wagner/Alberweiler (PSX)
O. Jahn/Grabenstetten (PSX)
Dirk Siegfeld/Selent (Sat)
Alex Mandl/Simbach (Sat)
M. Foerster/Münster (Sat)

5x Street Racer

Sascha Barthel/Lehre (PSX)
E. Jessel/Schifferstadt (Sat)
M. Gerdes/Wiesmoor (Sat)
Dural Tarkan/München (Sat)
D. Tonsen/Steinhagen (PSX)

5x Star Gladiator

Anton Buljan/Salzburg (Aus)
P. Gimmel/Taunusst. Neuhof
Marco Breier/P. Westfalica
Gilbert Welter/Bivange (Lux)
Michael Ticinovic/Troisdorf

5x Resident Evil

Markus Tacho/Wien (Aus)
Ch. Klamma/Langen-Holßel
Werner Marius/Blomberg
Werner Kempf/München
Kai Backes/Bexbach

1x Sega Rally-Pack

Stefan Dikty/Bochum

1x NIGHTS inkl. Analog-Contr.

Angelo Ammaturo/Stuttgart

5x Hardcore 4x4

Ph. Diesenreiter/
Weitersfelden/Aus (Sat)
Michel Hastings-Long/
Hartenholm (PSX)
Markus Teuber/
St. Doeliten/Aus (PSX)
M. Lüder/Zürich/CH (PSX)
B. Wende/Regensburg (Sat)

5x Burning Road

Stefan Peters/Rees
G. Johantges/Luxembourg
J. Speidel/Markgröningen
M. Stalitz/Castrop-Rauxel
Karsten Bock/Kiel

10x wipEout 2097

Florian Bänziger/Lyss (CH)
Hans Ruckstuhl/
Bem-Bethlehem (CH)
Ch. Lindemann/Bielefeld
Alex Seiberl/Oberenfelden
Benny Staudt/Koblenz
Ch. Dahmen/Eschweiler
Marco Gültzow/Lübeck
Axel Giethmann/Bremen
Th. Hasenkamm/Paderborn
Marcel Bernhard/Theilheim

10x Destruction Derby 2

Tomislav Bulic/Bad Honnef
A. Blatter/Moosseedorf (CH)
Sven Bock/Barth
Oliver Kendezia/Bochum
W. Sprengler/Herrenberg
Klaus-Peter Geelen/Aachen
P. Wahab/Mönchengladbach
Alexander Baass/Rostock
Thomas Wenz/Mannheim
Dennis Lindner/Wolfsburg

5x Steel Harbinger

Peter Teisl/Rosenheim
Hanke Lange/Oldenburg
O. Speidelsbacher/Viersen
Martin Dziwisch/Herscheid
Stefan Richter/Braunschweig

5x Supersonic Racers

Sascha Süß/Mariemünster
Frank Sorges/Ahrweiler
E. Cakmak/Berg. Gladbach
Michael Mergens/Osberg
Patrick Pütz/Bendorf

5x Micro Machines Mil. (MD)

Marcus Scherdel/Frankenthal
Th. Schöpl/Burghausen
HJ Herrmann/Hettenshausen
Patrick Karrer/Gwatt (CH)
Lars Gudaitis/Essen

5x Pete Sampras Tennis

Oliver Bark/Berlin
Michael Meissner/Fellbach
Andreas Pflaum/Wuppertal
A. Frankenberger/Waldsas.
Markus Reuter/Irrel

4x Game Buster

Rosa Kraft/Gernsbach (PSX)
Attila Brasko/Staßfurt (PSX)
Marius Widera/
Mönchengladbach (Sat)
Mathias Schwedler/
Kodersdorf (Sat)

Alien-Ei

Roman Ferlic/Essen
Thomas Raulf/Wuppertal
Ramona Schäfer/Wiesfeld

1x Lederjacke Blam!

Machinehead

Martin Galgon/Bremen

5x Vinyl-Platte Blam!

Machinehead

Marco Sommer/Berlin
Ingo Pelldorf/Bottrop
Sven Siech/Kiel
Philipp Voß/Berlin
Florian Giere/Wohlenrode

5x Legacy of Kain

Markus Ost/Hasselroth
Ch. Schmidtke/München
Andreas Fuhrmann/Mantel
Andreas Mittmann/
Oberuhldingen a.B.
Andreas Schmidt/Relsberg

5x Pandemonium!

Daniel Becker/Spence
Martin Resch/Perlesreut
Jürgen Schmenger/Bürrstadt
Frank Römer/Köln
Th.-O. Schuh/Niederdreisb.

5x Slam'n Jam

D. Tummarello/Gelsenk.
Michael Zingg/Eriswil (CH)
Ralf Schröder/Hannover
Charis Fotiadis/Esslingen
A. Armbrust/Hagenbach

5x Blazing Dragons

Felix Heinrich/Forchheim
Jochen Breisch/Merchweiler
Till Enderich/Flacht
Markus Kugelmeier/Erkrath
Olaf Stach/Tarthun

5x X2

O. Herrmann/Krefeld (PSX)
Gunnar Müller/Stuhr (PSX)
Thomas Hofer/Baden (PSX)
P. Seidel/Lindenfels (PSX)
K.P. Gerhard/Neuhof (PSX)

5x Nascar

S. Wolf/Adelebsen (PSX)
D. Gaiswinkler/Augelburg-
Gönneru (PSX)
R. Bewernick/Bergk. (PSX)
Jann Afholt/Auvick (Sat)
Ch. Biegner/Rosenh. (Sat)

5x Cheesy

M. Ritter/Göttingen (Sat)
J. Freudenberg/Worms (PSX)
Marc Vogler/Ilmenau (PSX)
Ph. Lengsfeld/Münster (PSX)
M. Maier/Gross-Steinb. (PSX)

5x Tunnel B1

T. Mussil/Wien (Aus) (PSX)
B. Schirmer/Furtw. (PSX)
Stefan Traut/Würzburg (PSX)
Georg Eckl/Wien (Aus) (PSX)
Maik Tiffert/Zittau (Sat)

Die TeLMI-FUN Gewinner:

K. Schulze/Koblenz
Th. Abinger/Heidelberg
Onder Kacaki/Köln
Daniel Voß/Berlin
Manuel Schmidt/München

POWDER SCHNEE SPEED

Saubere Lösungen

+++ **Yoshi's Island** und **Kirby's Air Race** werden nicht mehr im Sommer erscheinen, sondern wurden von Nintendo auf unbestimmte Zeit nach hinten verschoben. **Starfox** wird Ende April veröffentlicht, und **Mother 3** kommt gar erst Anfang 1998 +++ Für Saturn und PlayStation kommt eine **Street Fighter-Compilation**. Drei der fünf Arcadeversionen werden enthalten sein, **SF II Turbo**, **Super SF II Turbo** und **Super SF II**. Die Sammlung soll im Sommer kommen +++ Midway setzt **Quake 64** für das Nintendo 64 um. id Software war so beeindruckt von der Umsetzung von **Dxxx 64**, daß sie unbedingt das gleiche Team für **Quake 64** haben wollten. +++ Die **FUN GENERATION-Hotline** mit unseren vorzüglich geschulten Hotline-Jungs **Markus** und **Bastian** ist jeden Dienstag von 18.00 - 20.00 Uhr. Nur Dienstage!!! Tel.: 0931 / 40 43 716+++



Ebenfalls über Order In Time (Tel.: 0711 / 613 758) ist ein spezieller Cleaning Kit für Module zu beziehen. Das 25.-DM teure Set besteht aus einer Reinigungslösung, einem Reinigungsmodul für den Schacht und zwei speziellen



Tüchern. Von der gleichen Firma stammt noch das Nintendo 64-Verlängerungskabel, das zusätzliche zwei Meter Joypadkabel bringt.

Duke Nukem 3D-News

Schon im Herbst 1997 werden Nintendo 64-Spieler endlich den 3D-Shooter **Duke Nukem** von 3D Realms in die Finger bekommen. Der Entwickler Software Creations hat das Spiel komplett neu aufgearbeitet und alle Grafiken auf Nintendo 64-Niveau gebracht. Von allen D***-Clones war **Duke Nukem** auf dem PC vielleicht der originellste. Das Spiel hat Humor, ausgefallene Welten mit Strip Bars, Kaufhäusern, Kinos oder benutzbaren Toiletten. Doch werden diese verruchten Features auch in der Nintendo 64-Version enthalten sein? Der Präsident der Firma 3D Realms, George Broussard, wies daraufhin, daß es alles, was es in der PC-Version zu sehen gab, auch auf Konsole zu bestaunen gibt. Auch die Stripperinnen (Yees!). Allerdings könnte Nintendo noch sein Veto einlegen (Oh, nooo!). Broussard kündigte an, daß 3D Realms Nintendo im Falle einer Zensur öffentlich mit diesen puritanischen Machenschaften bloßstellen werde. GT Interactive wird **Duke Nukem** herausbringen. Die PSX und die Saturn-Version werden übrigens auch grafisch 1:1-Konvertierungen, allerdings mit einigen Zusatzleveln.

Paradigm bringt drei Nintendo 64-Spiele

Die Pilotwings-Entwickler **Paradigm** kündigen die Entwicklung von drei weiteren Nintendo 64-Produkten an. Den Anfang macht **Sonic Wings Assault** (a.k.a. **Aero Fighters**), die direkte Fortsetzung zu der 1992 begründeten **Sonic Wings**-Serie. **Paradigm** wird für alle diese Spiele auch wieder ihr **UltraVision-Tool** verwenden, welches die Flugmanöver so unheimlich realistisch wirken läßt. **Paradigm** programmierte schon Flugsimulatoren für die Air Force und die NASA.

Zeitungsgerüchte über ein Final Fantasy-Remake

In einem japanischen Wirtschaftsmagazin stand, daß **Square Soft** voraussichtlich ein weiteres **Final Fantasy**-Spiel im Sommer veröffentlichen werden wird. Obwohl solche branchenfremden Quellen nicht unbedingt zuverlässig sind, kann man so einen Artikel auch nicht einfach auf sich beruhen lassen. Deshalb werden nun die wildesten Gerüchte angestellt: **Final Fantasy VIII** kann es nicht sein, aber vielleicht das Remake von **FFI-III**, über das schon viel spekuliert wurde. **Square** verneinte bei einer direkten Anfrage erstmals nicht, als es darum ging, ob noch ein weiteres **FF-Projekt** in der Schwebe sei. **Square** wisse, daß die Erwartungen der Fans sehr hoch sind, doch man werde sie nicht enttäuschen. Wir werden es abwarten...

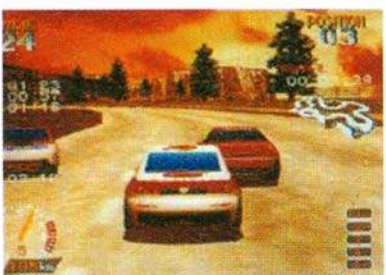
Zwei neue Fighters Megamix-Charaktere enthüllt

In der letzten Ausgabe stellten wir Euch **Fighters Megamix** für den Saturn vor. In unserem Preview konnte man ausgefallene Kämpfer wie das **Daytona-Auto Hornet** bewundern. Doch inzwischen haben wir auch Bildmaterial zu den zwei abgedrehtesten Kämpfern bekommen. **Niku** ist einfach eine wandelnde Fleischkeule. Er hat einen ähnlichen Kampfstil wie **Kumachan**. Um mit ihm zu spielen, müßt Ihr die Konsole 30 mal an- bzw. ausschalten, bei jedem Neustart müßt Ihr bis zum Hauptbildschirm kommen (im Special Option Menü "Book Keeping" auf "on". Dann wählt Ihr **Kumachan** an, drückt allerdings auf die X-Taste. Wie man **Yashi ni Ki** anwählt, das **Palmen-Logo**, wissen wir noch nicht. Er ist **Nikus'** Gegner in der ersten Kampfunde. Es soll übrigens angeblich noch einen kämpfenden **Yoghurt** geben.



Virtua Striker für Saturn

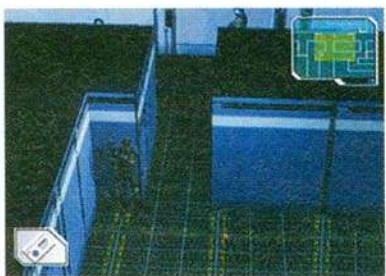
Das exzellente Fußballspiel **Virtua Striker** ist ein auf dem Model 2-Board laufendes Automaten-Spiel von Sega. Der Erfolg in den Spielhallen innerhalb der letzten 18 Monate war zwar eher mittelmäßig, jedoch ist der Grund wohl auch in der Tatsache zu suchen, daß Fußballspiele allgemein schlecht in den Arcades ankommen. Seit geraumer Zeit, das wurde jetzt bekannt, arbeitet **AM2** an einer Saturnumsetzung. Im Gegensatz zu **Sega Worldwide Soccer 97** wird es ein weniger simulationslastiges Fußballspiel sein und soll bis Ende 1997 in den Läden stehen.



Multi-Racing Championship

Rennspiel
Imagineer/PlayStation

Die besten Elemente aus Sega Rally, Daytona und Ridge Racer möchte dieses Rennspiel in sich vereint wissen. Sollte dies wirklich gelingen, wird unser Wertungssystem wohl eine 11 von 10 ausspucken müssen. Diverse Vehikel stehen am Start, vom robusten Allrader bis hin zum übermotorisierten Rennwagen. Gesteuert wird aus der Ego- oder der Draufsichtperspektive. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Metal Gear Solid

3D-Action Adventure
Konami/PlayStation

Metal Gear tauchte zum ersten Mal 1987 auf dem NES auf. Dies ist nun, wenn man so will, die verspätete Fortsetzung. Designt vom Mangakünstler Kojima, der auch das Mega CD-Abenteuer Snatcher machte, spielt MGS in einer Hi Tech-Welt. Es handelt sich ähnlich wie bei Resident Evil um vollständig aus Polygonen zusammengesetzte Räume und Landschaften. Eine Spezialeinheit ist plötzlich zum Terrorhaufen geworden und besetzt ein Lager mit nuklearen Waffen. Als ehemaliges Mitglied der Gruppe werdet Ihr als One-Man-Gang angesetzt. Doch Vorsicht, die interaktiven Gegner sind von hoher künstlicher Intelligenz. Es gibt noch keinen Veröffentlichungstermin.

JETZT FREI VERKÄUFLICH.



Diesen irren Snowboard-Trip mit garantiertem Geschwindigkeitsrausch gibt es ab sofort ganz legal und exklusiv auf Sony PlayStation: **Cool Boarders** - Der Wettkampf auf den abgefahrensten Brettern seit es Schnee gibt.



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.



Scud: The Disposable Hero

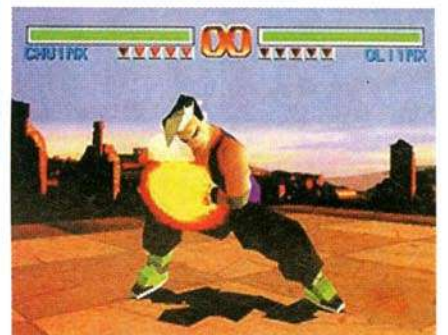
Action-Shooter
Segasoft/Saturn

Die wenigsten kennen den Undergroundcomic Scud, nach dem dieses Spiel entstand. Es ist ein chaotisches Ballerspiel für zwei, die sich gerne in der Rolle schießwütiger Roboterkiller mit Herz sehen. Die Story ist in viele Unterstages aufgeteilt: sidescrollende Level in bester Jump'n Shoot-Tradition oder reinrassige Ballerrunden à la Virtua Cop, nur ohne Lightgun. Ob Scud wirklich ein unwiderstehliches Actionfeuerwerk darstellt, soll schon im April geklärt werden.

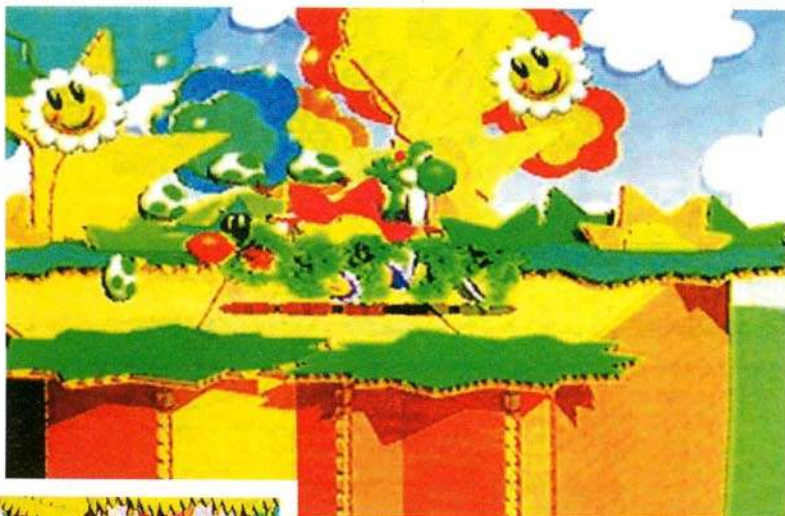


Tobal No.2

Beat'em Up
Square Soft/PlayStation



Gerade erst wurde Tobal No. 1 auf dem deutschen Markt veröffentlicht, da kündigt sich schon der zweite Teil an. Mehr Kämpfer, texturierte Polygonkonstruktionen und detailliert gezeichnete Hintergründe sind die kosmetischen Korrekturen. Außerdem wurde viel mehr Wert auf den Quest-Mode gelegt, der ja im ersten Teil eher ein ödes Gängegehen war. Zudem haben einige Akteure Feuerbälle oder Projektilschüsse im Repertoire. Tobal No.2 wird eines der ersten Spiele sein, das Sonys neues Analogpad unterstützt. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 4. Quartal



Yoshi's Island 64

Jump'n Run
Nintendo/Nintendo 64

Der Tatsache zum Trotz, daß ein Nintendo 64 den Ruf der ultimativen 3D-Maschine besitzt, hält die Mario-Welt derzeit den Atem wegen eines Spieles aus der zweiten Dimension an. Yoshi's Inselwelt wird von Bowser bedroht, doch der herzallerliebste Minisaurier und seine Kumpel können die Invasion des Bösen mit vereinten Kräften aufhalten. Shoshinkai-Besucher schwärmten von den fantastischen Rendergrafiken und den plastisch in Szene gesetzten Hintergründen. Geplanter Erscheinungstermin für Deutschland: Dezember



Jurassic Park 2: The Lost World

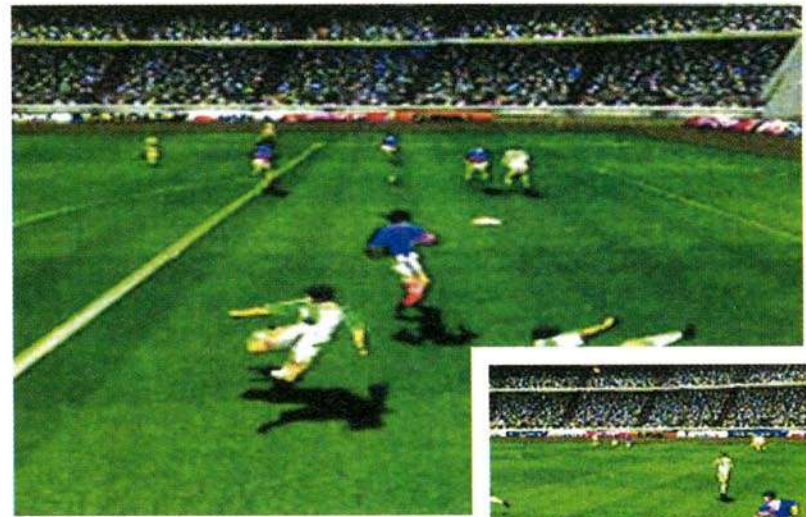
Action
Dreamwork Interactive / PlayStation - Saturn

Der erste Dreamworktitel auf den 32-Bit-Konsolen wird gleichzeitig auch die gewinnträchtige Umsetzung des potentiellen Filmblockbusters The Lost World. Fünf Spieler müssen sich durch die Gefahren und Unwegbarkeiten der bekannten Dinoinsel schlagen. Dreamworks legt besonders viel Wert auf die gelungene Darstellung der Urviecher. 25 verschiedene Saurierrassen sind enthalten, das Spielprinzip soll eine Mischung aus Plattform- und Ballerspiel sein. Geplanter Veröffentlichungstermin für Europa: November



Peak Performance
Rennspiel
Atlus/PlayStation

Eine Berg- und Talfahrt der rasanten Art verspricht ein neues Rennspiel auf der PlayStation zu werden. Mit einer großen Auswahl an verschiedenen Vehikeln kann man verschiedene Gipfel stürmen, insgesamt stehen drei Kurse zur Auswahl, die man aber mittels alternativer Routen und Abkürzungen und zu jeder Tages- und Nachtzeit auf unterschiedliche Weise befahren kann. Abgerundet wird das Ganze durch einen Kurseditor, mit dem man eigene Rennstrecken kreieren kann. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.



J-League Live 64 (FIFA 64)
Fußball
Electronic Arts/Nintendo 64

Der direkte Kontrahent zu International Superstar Soccer 64 ist FIFA 64. Leider hat sich EA Sports mit der 97er Edition ihres Erfolgsproduktes mit allem anderen als mit Ruhm bekleckert. Doch FIFA 64 sieht jedenfalls besser aus als jede FIFA-Version vorher. Über das Gameplay ist verständlicherweise nichts bekannt, ich hoffe, man spart sich die unnötigen Makel wie verrückte Torhüter, schlechtes Kopfballspiel usw. Im Winter werden wir mehr erfahren.



ORDER HOTLINE
02352 - 530034

Fusion

Inn. Steidel/Steup

ORDER HOTLINE
06222-53285

Playstation
Import Games
Alle Neuheiten
Jp 125,-
Us 99,-

Psx Rgb Kabel
Psx Boot Chip
19,90
Psx + Umbau
429,-

Playstation
Rage Racer (Jp) 119,-
Soul Edge..(Jp) 125,-
Toshinden 3. (Jp) 119,-
Tomb Raider... 85,-
Crash Bandicoot 95,-

Turok (Us) ..Call
Golden Eye Call
Kl Gold (Us) 159,-
Rev Limit Call
Wave Race 149,-

Nintendo 64
Crusin Usa..(Us)... 159,-
Wayne Gretzky(Us)... 145,-
J League Perfect Soccer (Jp) 189,-
Mario Kart (Us) w/Joypad ... Call
Wonder Project (Jp)w/Memory Card 149,-
Nba Hangtime (Us) 159,-

Auf Import Produkte keine Garantie. Importprodukte sind kundenabhängig. Angebote gelten solange Vorrat reicht. Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum von Fusion. Druckfehler/irrtümer vorbehalten.

(c) Protest



NINTENDO 64

A new challenger enters...

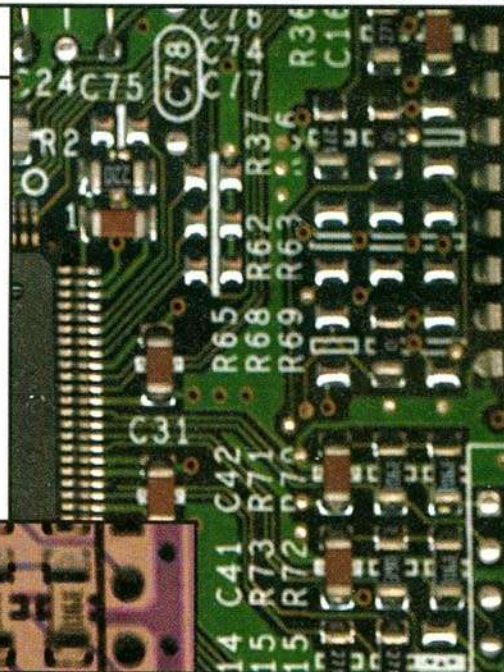
Für viele Leser wird das Thema Nintendo 64 erst jetzt mit der Einführung auf dem deutschen Markt aktuell. FUN GENERATION stellt alle Titel noch einmal vor, jetzt können wir natürlich auch den wichtigen Punkt Langzeitmotivation mit einfließen lassen.

Nintendo 64: Die Hardware unter der Lupe

Das Herz des N64:

Nintendo überließ, was die Architektur ihres SNES-Nachfolgers anging, nichts der göttlichen Fügung, obwohl der Partner, den man sich für die Entwicklung des Hauptprozessors zur Seite stellte, in Computerkreisen einen Ruf als Grafikk Gott genießt. Denn alles, was wir bspw. im Disneyfilm Toy Story an Animationen bewundern konnten, stammt aus Rechnern der Marke Silicon Graphics. Deren Work-

stations sind die Basis für den 64-Bit-RISC-Prozessor MIPS 4000, der mit 93,75 MHz getaktet ist. (Im Vergleich: Saturn 2x 32-Bit-RISC, 28,6MHz, PlayStation 32-Bit-RISC, 33MHz). Der Chip wird zudem noch von Prozessoren für Grafik, Sound und das Darstellen der Bildpunkte entlastet.



Die Anschlüsse:

Das Nintendo 64 wird keinen RGB-Ausgang haben, die einzige Version mit dem begehrten Anschluß ist die französische PAL-SECAM-Version. Man kann die gleichen Euro-AV-Kabel verwenden, wie schon beim SNES. Voraussichtlich werden Umbaufirmen wie Wolfsoft (02622/83517) die Konsole aber auf RGB-Standard umrüsten können. An der Rückseite findet sich ein großer Schacht, in den das Netzteil eingepaßt wird. Es liegt also kein klobiger Netzteilblock mehr auf dem Boden rum. An der Vorderseite sind vier Joypadports, womit auch Mehrspieler-Adapter für N64-User kein Thema mehr darstellen dürften.

**Das Jumper Pack:**

Auf der oberen Seite befindet sich eine Klappe, auf der Memory Expansion steht. Wenn Ihr sie aufklappt, findet Ihr darunter ein kleines schwarzes Modul mit der Aufschrift "Jumper Pack". Dies ist ein Blindmodul, d.h. ein nutzloser Platzhalter für einen später eventuell zu integrierenden Speicherbaustein. Es liegt die Vermutung nahe, daß das Problem "Zwischenspeichern" bei dem 64DD wie bei jedem anderen Laufwerk durch einen teuren RAM-Baustein gelöst werden muß.

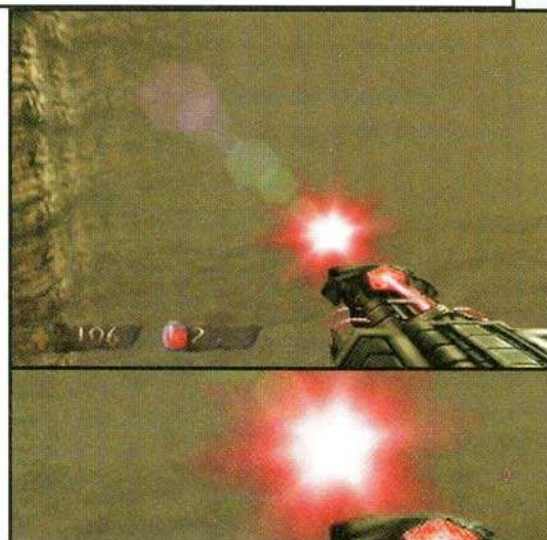
Das Joypad:

Das Nintendo 64-Joypad ist auf jeden Fall ein Geniestreich in puncto Design und Benutzerfreundlichkeit. Es vereint analoge und digitale Steuermöglichkeit in einem Gerät, da sowohl ein analog abge-

fragter Joystick als auch das herkömmliche Steuerkreuz darauf zu finden sind. Durch die Dreizackform bietet es dem User immer die Möglichkeit, beide Steuerungsarten einwandfrei anwenden zu können. Auf der Unterseite wurde noch ein Action-Button, der Z-Knopf, integriert, der unkompliziert mit dem Zeigefinger der linken Hand benutzt wird. Insgesamt gibt es acht Action-Buttons, wobei Kritiker aber die vier gelben Knöpfe, die ähnlich wie die SNES-Buttons angeordnet sind, bemängeln, da vor allem erwachsene Spieler mit zu großen Fingern oftmals daneben drücken. Im Spiel J.League Perfect Striker (International Superstar Soccer 64) sind alle vier Tasten belegt, nach kurzer Eingewöhnungsphase hatten wir keine Probleme mehr damit.

Die Grafik:

Fast die gesamte Power der Kiste fließt in die möglichst perfekte Darstellung von Grafik auf dem Bildschirm. Die maximale Auflösung liegt bei 640x480. Wem das noch nicht genug ist, der sollte sich überlegen, daß ein konventioneller Fernseher gar nicht mehr darstellen kann. Das Maximum an gleichzeitig darstellbaren Farben liegt also bei 307.200 aus der Palette von 16.7 Mio. Farben, da das Gerät kaum mehr Bildpunkte gleichzeitig darstellen kann. Doch die hohe Auflösung des Nintendo 64 kann bei manchen Spielen auch nur vorgetäuscht werden. Durch die Weichzeichnerfunktion (Anti Aliasing) werden die Ecken und Kanten von Bitmap-Grafiken einfach "abgefeilt". Zudem kann



das N64 auch Texturen, die sich dem Auge des Betrachters nähern, verfeinern (MIP Mapping), wodurch Pixelberge bspw. bei 3D-Shootern der Vergangenheit angehören. Weitere "eingebaute" Effekte sind verschiedene Transparenzen wie Nebel, Flüssigkeit etc. Obwohl das Gerät auf 3D-Darstellungen ausgelegt ist, macht es auch im klassischen 2D-Bereich eine sehr gute Figur. Erste Animationen und Bilder aus Yoshi's Island 64 bestätigen, daß das Nintendo 64 eigentlich für alle Spielarten geeignet ist, nur nicht für aufwendige Full Motion-Video-Streifen.

Der Sound:

Im Gegensatz zu den CD-Konsolen wird der Sound fast immer durch MIDI-Technik eingespielt. Es besteht zwar die Möglichkeit, Samples zu verwenden, jedoch schlucken diese soviel Speicherplatz, daß man sich lieber des integrierten Synthesizers bedient. Deshalb klingen sowohl Effekte als auch Musik immer etwas synthetisch.



Nintendo 64: Das Zubehör

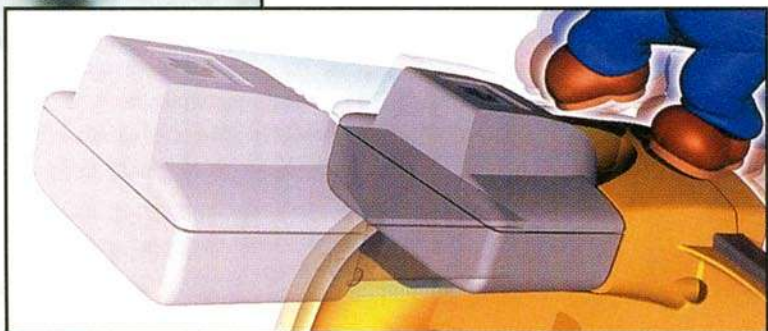
Zur Standardausrüstung einer Konsole gehört eigentlich nur ein Controller, jedoch gibt es schon jetzt verschiedene Nützlichkeiten zum Nintendo 64.

Von Nintendo kommt die normale Memory Card, die nicht wie bei der PlayStation in die Konsole, sondern in die Unterseite des Joypads eingesteckt wird. Manche Spiele wie bspw. International Superstar Soccer 64 haben keine Batterie, womit gerade beim Editieren von Mannschaftsnamen das Zubehör zum unentbehrlichen Accessoire wird. Außerdem kann man Spielstände von Modul zu Modul verschieben, auch wenn diese wie Mario Kart oder Wave Race auf Batteriebasis arbeiten. Der Speicherplatz beträgt 0,25 Megs.

Die Firma Dataflash bietet eine Memorycard mit einem Meg an. Diese kostet 69,95 DM und ist schon erhältlich. In Kürze erscheint noch eine Memory Card mit 5 Megs zum Preis von 94,90 DM.



Ein noch nicht erhältliches Zusatzgerät ist das Jolting Pack, eine Art Vibrator für das Joypad. Dieses Pack wird ebenfalls am unteren Port angeschlossen und überträgt passend zum Spiel Vibrationen auf das Pad.



Von Dataflash kommt das Gamekiller-Modul. Auf speziellen Scheckkarten, die in das Modul eingesteckt werden, sind Cheats wie unendlich Leben usw. enthalten. Man kauft also einmal das Grundgerät und kann dann immer wieder Scheckkarten nachkaufen. Eine weitere Schummelvariante bietet der beliebte Gamebuster. Er ermöglicht dem Anwender die Eingabe von Codes, die bspw. auf den First Aid-Seiten der FUN GENERATION abgedruckt werden. Der Gamekiller kostet 79,90 DM, der Gamebuster 99,- DM.



Anfang 1998 soll das 64 DD erscheinen, ein neuartiges Speichermedium von Nintendo. Damit ist es möglich, komplexere Spiele mit bis zu 64 MB Speicherplatz (vgl.: CD = 650 MB) anzubieten. Außerdem ist eine Schnittstelle für den Internetzugang enthalten. Als Speichermedium fungieren beschreibbare High Density Magnetic Disks, die größer sind als eine herkömmliche 3,5"-Diskette. Die Übertragungsrate liegt bei 81 Sec. für 64 MB. Die Zugriffszeit beträgt 75 msec. Der echte Vorteil gegenüber der CD-Rom liegt in der Beschreibbarkeit. Erstes Spiel für das 64DD wird Zelda V sein.

Nintendo 64: Die technischen Daten des Grundgerätes

Hauptprozessor:

64-Bit-R4300 RISC-CPU
Taktfrequenz 93,75

Co-Prozessor:

Sound-, Grafik- und DP- (Pixeldrawing) Prozessoren,
Taktfrequenz 62,5 MHz

Speicher:

RAMBUS D-RAM 36-MBit,
maximale Übertragungsrate
4.500 MBit/Sekunde

Grafik:

256x244 bis 640x480 Punkte;
16,7 Mio. Farben;
flimmerfreier Interlace-Modus

Besondere Funktionen:

Z-Buffering, Anti-Aliasing, Texture Mapping, Perspektivenkorrektur

Sound:

16-Bit PCM Stereo mit
24 Kanälen, 44,1 KHz

Schnittstellen:

Anschluß für 64 MB, 3 3/4"
Magnetic Disc-Drive, Memory Card
Port für weitere
externe Erweiterungen

Maße:

260x190x73mm

Gewicht:

1,1kg

(Quelle: Nintendo)



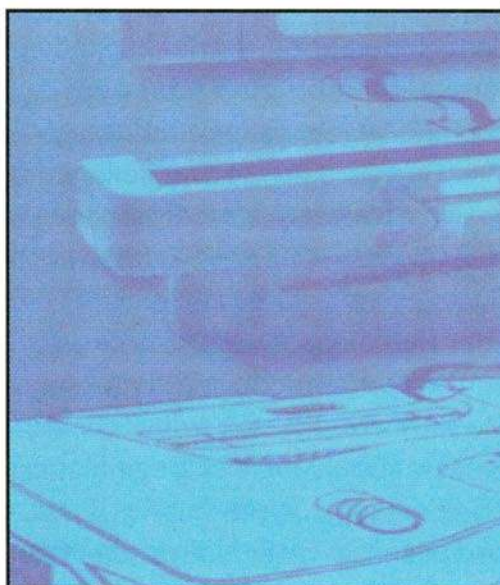


Nintendo 64: Importspiele

Kürzlich hat Nintendo of Japan wieder einmal zu einem vernichtenden Schlag gegen alle Arten von Nintendo 64-Importen ausgeholt. Die Importhändler bekamen plötzlich keine Grundgeräte, Joypads oder Software mehr, alles blieb beim deutschen Zoll hängen. Ob sich die Lage wieder entspannt, bleibt abzuwarten. Insider glauben jedoch nicht, daß man in Zukunft problemlos Nintendo 64-Software aus den USA oder Japan über Versandhändler kaufen kann. Warum Nintendo

den Importspielern, die lieber mit 60 Hz als mit schwarzen Balken und 50Hz spielen, in die Suppe spucken will, bleibt unklar. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. Ob die deutsche Konsole zur Multinormkonsole umgebaut werden kann, wird sich am ersten März zeigen. Inzwischen gibt's aber schon die ersten Multinorm-Adapter wie den SFX 64 von Blaze, den man über Order In Time (Tel.:

0711/616485) bestellen kann. Laut Hersteller soll dieser schon für die Euro-Norm geeignet sein, da man davon ausgeht, daß das Nintendo 64 einen ähnlichen Schutz wie das SNES aufweist.



Phone: 0451 871 7555 **A.B. GAMES** Phone: 0451 871 7515 Andreas Bender

A.B. GAMES The Store

DER Videospiel-Laden
in 23558 LÜBECK!

Moislinger Allee 40a /
Ecke Füchtingstr.

(erster Stock)

Mo-Fr: 12-20 Uhr

Sa: 10-16 Uhr

ALLES FÜR
Fragt nach!
NINTENDO 64
PLAYSTATION
SATURN

Sony PlayStation

Memory Card24 Meg.	99,95
RGB Kabeldt	39,95
Umbau-Chip+Anleitung	69,95
Cobra Gun (Pistole)dt	89,95
Baphomets Fluchdt	89,95
Blood Omen: Leg. of Kain .dt	89,95
Crow:City of Angelsdt	89,95
Command & Conquerdt	109,95
Cool Boardersdt	89,95
Destruction Derby IIdt	99,95
Discworld IIdt	89,95
Disrupterdt	79,95
Fifa 97dt	89,95
Hardcore 4x4dt	89,95
Hexendt	89,95
Hintbook Tekken IIus	49,95
Hintbook Resident Evil . . .dt	49,95
Hulkdt	89,95
Int. Superstar Soccerdt	99,95
Intern. Moto Xdt	89,95
Kings Field IIus	109,95
Maniac Kartsdt	79,95
Marvel 2099dt	89,95
MegaMan X3dt	89,95
Namco Museum IIIdt	89,95
Nascar Racingdt	89,95
NBA Live 97dt	89,95
NBA In The Zone IIdt	99,95
NHL 97dt	89,95
NHL Powerplay Hockey . . .dt	79,95
Onside Soccerdt	89,95
Rebel Assault IIus	109,95

Power Move Pro Wrestl. .dt	89,95
Projekt Overkilldt	89,95
Resident Evil Idt	99,95
Resident Evil IIjp	149,95
Reloadeddt	89,95
Ridge RacerIII(RageRacer) us	129,95
Road Ragedt	89,95
Star Wars- Dark Forces . .us	109,95
Spot goes to Hollywood . .dt	89,95
Soul Bladejp	139,95
Suikodenus	109,95
Syndicate Warsdt	89,95
Tempest X3dt	89,93
Tomb Raiderdt	89,95
Tomb Raider Hintbook . . .us	49,95
Twisted Metal IIdt	99,95
Warhammerdt	89,95
Whizzdt	79,95
WWF In Your Housedt	89,95
X-Com. IIdt	99,95

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Mega Drive, Mega CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. **Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300,- DM portofrei** • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität.

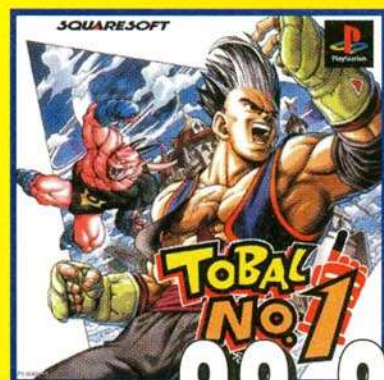
1 8 - 2 2 U h r
0 1 7 1 / 6 4 4 3 0 0 6

••• KEIN CLUB •••



(PlayStation)
dt-Version

99,95



(PlayStation)
dt-Version

99,95

**Auch Händler
willkommen!**

Fax: 0451 - 8717565

Nintendo 64: Die Spiele



Super Mario 64

Der erste Mario-Titel gehört in jede Modulsammlung, das haben auch unsere amerikanischen bzw. japanischen Freunde so gesehen. Fast jeder Käufer eines Grundgerätes erstand auch ein Mario-Modul. Das reinrassige 3D-Jump'n Run besticht mit einer Vielzahl an Levels, die sich in Aufbau und Grafik gemäß der Fortschritte des Spielers immer wieder ändern können. Mario besitzt eine noch nie dagewesene Palette an Fähigkeiten, die allerdings mit dem hervorragend durchdachten Pad leicht auszuführen sind. Ziel ist es, die entführte Prinzessin aus Bowsers Klauen zu befreien, dabei durchwandert Mario Eislandschaften, turnt über Luftschlösser, taucht in atemberaubend animierten Gewässern oder läuft Gefahr, im Sand einer ägyptischen Wüste zu versinken. SM64 macht langfristig Spaß, man kann zwar mit ca. 80 gesammelten Sternen das Spiel beenden, jedoch liegt der wahre Reiz im Auffinden der insgesamt 120 Sterne. Danach verliert der Titel noch lange nicht seinen Reiz, denn Mario beherrscht nun einen Dreifachsprung, mit dem das nochmalige Durchspielen einen ganz neuen Reiz erhält.

(Test: FG 9/96, Rating: 10/10)

International Superstar Soccer 64

(siehe Test J. League Perfect Striker in dieser Ausgabe)



Mario Kart 64

Das beste SNES-Rennspiel aller Zeiten erlebt seine Neuauflage auf dem Nintendo 64. Perfekte Steuerung, Driften bis zum Abwinken, genial designte Kurse und aggressive Gegner sind die Eckpfeiler zu einem Spielvergnügen der Sonderklasse. Essentiell sind Extras wie Suchgeschosse, Beschleuniger oder Bananenschalen, die man den Gegnern in den Weg legt. Mario Kart 64 ist die konsequente Weiterentwicklung des Originals: 16 ellenlange Strecken, vier Klassen inklusive Spiegelstrecken und acht Fahrer, die jedoch nicht mehr ein so unterschiedliches Fahrverhalten aufweisen wie auf der SNES-Version. Dank des Doppel- bzw. Vierfach-Splitscreen-Modus kann man mit maximal vier Teilnehmern am Joypad zocken. Mario Kart 64 wird vor allem Gruppenspieler über Jahre hinweg begeistern, zumal der Battle Mode nach dem Seek&Destroy-Prinzip zusätzlichen Reiz birgt.

(Test: FG 1/97, Rating: 10/10)

Wave Race 64

Die Alternative zu Mario Kart 64 ist eine Jet Ski-Simulation, wie es in dieser Form noch keine gab. Ihr habt die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Fahrern und Bikes, um insgesamt neun atemberaubend in Szene gesetzte Strecken zu bewältigen. Dabei werdet Ihr das Element Wasser so realistisch dargestellt sehen, daß man fast versucht ist, einen Eimer unter den Fernseher zu stellen. Mittels Splitscreen kann man auch zu zweit antreten, allerdings wird die Grafik dann etwas abgespeckt. Abgerundet wird Wave Race durch die



Stunt Kurse, auf denen Ihr Kunststücke mit Eurem Jetbike ausführen könnt. Wave Race ist auf keinen Fall zweite Wahl hinter Mario Kart, denn Wave Race hat einen minimal höheren Schwierigkeitsgrad und hält im Ein-Spieler-Modus in der höchsten Schwierigkeitsklasse immer noch eine Herausforderung bereit.

(Test: FG 12/96, Rating 10/10)



Killer Instinct Gold

Ein Prügelspiel für Fortgeschrittene, so muß man KI Gold wohl deklarieren. Nintendo präsentiert mit Rare ein 2D-Beat'em Up im 3D-Gewand, das trotzdem nicht im mindesten altbacken wirkt. Das ausgeklügelte Combo-System mit Linkers (Zusammensetzen von Combos), Wurf-Combos, Combo-breakern und vielem mehr muß mit einem eigens enthaltenen Trainingsmodus erst perfekt eintrainiert werden, sonst macht der Computer Euch chancenlos nieder. Obwohl grafisch und akustisch nicht in der absoluten Spitze, überzeugt KI Gold doch mit Gameplay-qualitäten, die ihresgleichen suchen.

(Test: FG 1/97, Rating: 10/10)

Pilotwings

Flugsimulationen sind nicht jedermanns Sache, schon am ersten Pilotwings für SNES schieden sich die Geister. Auf dem Nintendo 64 nutzt das Programm die Grafikfähigkeiten voll aus. Dank der Edel-



programmierer von Paradigm, die ihre Programme auch für die NASA erstellen, wurde ein nie gekanntes Fluggefühl erreicht; der Analogstick sorgt für das nötige Feingefühl bei der Steuerung. Wahlweise fliegt Ihr Geschicklichkeitstests mit einem Hangglider, einer Rucksackrakete (Rocket Belt) oder einem kleinen Helikopter. Später kommen noch Ikarus-Flügel, eine lebende Kanonenkugel und Sprungstiefel dazu. Man sollte sich vom Thema "Fliegen" schon angesprochen fühlen, sonst wird das Rumkurven in der Luft schon etwas öde. Nach dem Durchspielen geht viel vom Reiz verloren, trotzdem ist Pilotwings für ein Spielchen zwischendurch immer gut zu gebrauchen.

(Test: FG 9/96, Rating: 9/10)



Shadows of the Empire

Die verkaufsträchtige Star Wars-Lizenz machte diesen, im oberen Durchschnittsbereich angesiedelten Titel, zum zeitweiligen Dauergesprächsthema. Das fertige Programm ist eher ernüchternd. Vorwiegend hat man es mit 3D-Shooter-Elementen zu tun, die jegliche Innovation vermissen lassen. Wirklich hochklassig sind eigentlich nur die Flugsequenzen über den Eisplaneten Hoth. Absolut schrottig wurde die Hooverbike-Fahrt auf Tantooine gestaltet, die Weltraumschlachten sind relativ durchwachsen. Nach einmaligem Durchspielen bleibt ein schaler Nachgeschmack, das Modul wird wohl über kurz oder lang als Staubfänger dahinvegetieren. Die Grafik-

und Soundwertung aus FG 2/97 sind leider falsch abgedruckt worden, richtig ist: Grafik: 7, Sound: 7. Wir bitten den Fehler zu entschuldigen. Ohne die Star Wars-Lizenz wäre SotE wohl völlig versackt.

(Test: FG 2/97, Rating: 7/10)



Wayne Gretzky's 3D Hockey

Eine astreine Automatenumsetzung des Williams-Spiels mit dem zugkräftigen Namen der Eishockey-Legende Wayne Gretzky kann dem Nintendo 64 nicht gerecht werden. Das Spieltempo läßt keine Zeit für taktische Finessen, oftmals weiß man nicht, warum der Puck wieder

Sony PlayStation

Ballblazer Champions	us	119,95 DM
Broken Helix	us	119,95 DM
Buster Brothers	us	119,95 DM
Carnage Heart	us	119,95 DM
Crusader: no remorse	dt	99,95 DM
Dark Forces (März)	dt	99,95 DM
Destruction Derby 2	dt	99,95 DM
EXHUMED	dt	89,95 DM
FINAL FANTASY 7	jp	auf Anfrage
Int. Superstar Soccer	dt	99,95 DM
Magic: The Gathering	us	119,95 DM
Mass Destruction	us	119,95 DM
Hercs Adventure	us	119,95 DM
Namco Museum 5	jp	139,95 DM
NBA Hangtime	us	119,95 DM
Persona	us	99,95 DM
Player Manager	dt	99,95 DM
POWERSLAVE	us	119,95 DM
Puzzle Fighter	us	119,95 DM
Racing Groove	jp	139,95 DM
RAGE RACER	jp	139,95 DM
Raystorm	jp	139,95 DM
Rebel Assault 2 (März)	dt	99,95 DM
Sentient	us	119,95 DM
SPIDER	us	119,95 DM
SOUL EDGE	jp	139,95 DM
SOUL BLADE	us	109,95 DM
Suikoden	pal / ev	109,95 DM
TENKA	us	119,95 DM
TIME CRISIS	jp	auf Anfrage
Tobal No. 1	dt	99,95 DM
Toh Shin Den 3	jp	139,95 DM
WAR GODS	us	119,95 DM

Nintendo 64

Wayne Gretzky H.	us	169,95 DM
Cruisin' USA	us	179,95 DM
Killer Instinct Gold	us	179,95 DM
MARIO CART + PAD	us	149,95 DM
J-League Striker	jp	199,95 DM
News und Ankündigungen:		
NINTENDO 64	dt	399,95 DM
Mario 64	dt	179,95 DM
Pilotwings 64	dt	179,95 DM
Shadows o.t. Empire	dt	149,95 DM
NBA Hangtime	us	179,95 DM
STARFOX	jp	199,95 DM
Wild Choppers	jp	199,95 DM
Blade & Barrel	jp	199,95 DM
Rev Limit	jp	199,95 DM
— TUROK —	dt	149,95 DM
TUROK(ungeschnitten)ev		149,95 DM

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.de
Infos-News-Hints-Screenshots

Top-Angebote: PSX oder Saturn
Spiele ab 29,95 DM (auch Importe)!!!

Achtung:
Ladenpreise
können
abweichen!!!

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

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

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

ARTS FLYING

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

SEGA Saturn

Blast Wind	jp	119,95 DM
Contra	us	119,95 DM
Crimewave	dt	99,95 DM
Dead or Alive	us	119,95 DM
Die Hard Arcade	us	119,95 DM
DIE HARD TRILOGY	us	119,95 DM
DRAGON FORCE	us	119,95 DM
FIGHTERS MEGAMIX	dt	109,95 DM
HEART OF DARKNESS	us	119,95 DM
Hercs Adventure	us	119,95 DM
King of Fighters 96	jp	139,95 DM
LOST VIKINGS 2	us	119,95 DM
MANX T.T.	us	119,95 DM
Mass Destruction	us	119,95 DM
Metal Slug	jp	119,95 DM
P.T.O. 2	us	119,95 DM
Scorcher	us	119,95 DM
Spider	us	119,95 DM
SOVIET STRIKE	us	119,95 DM
Tempest 2000	us	119,95 DM
Tunnel B1	us	119,95 DM

einmal ins Tor ging. Insgesamt ein langweiliges Spiel, das selbst Sportspielfans nur bedingt anspricht.

(Test: FG 1/97, Rating: 6/10)



Cruis'n USA

Mit ein paar Kutschen heizt man über die blockartig aufbauenden Highways der USA, versucht 15 Etappen zu bewältigen und diesem Bleifußgebolze irgendetwas abzugewinnen. Allerdings taugte auch der Automat nicht viel.

(Test: FG 2/97, Rating: 5/10)

St. Andrews Old Course

Über dieses lieblos dahingeschlammte und hochnotpeinliche Golfspiel breiten wir lieber den Mantel des Schweigens. Wer mehr wissen will:

(Test: FG 2/97, Rating: 4/10)

Nintendo 64: Anspruch und Realität

Nintendos Rechnung ging nicht ganz auf. Ausschließlich Exklusivprodukte wollte man für das Nintendo 64 haben, betrachtet man jedoch die Liste, so fällt doch der ein oder andere Bekannte auf.

Auch der Dreamteam-Gedanke hat sich schon nach wenigen Spielen verflüchtigt. Ausrutscher wie Cruis'n USA, Wayne Gretzky oder St. Andrews Old Course werden keine Einzelfälle bleiben, auch für das Nintendo 64 wird ein hohes Maß an Trash auf den Markt kommen. Es ist ja auch nachvollziehbar, daß ein Shigeru Miyamoto nicht jede Woche Titel wie Mario Kart oder Mario 64 aus dem Ärmel zaubern kann. Immerhin haben die Programmierarbeiten an Mario 64 zwei Jahre und ein Team von 20 Mann in Anspruch genommen. Ihr solltet also auch in Zukunft lieber erst den Test zu einem Spiel lesen, bevor Ihr bis zu 170,-DM für ein Modul auf die Ladentheke legt.

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit Nintendo of Europe wollen wir eines der ersten Nintendo 64-Sets inkl. Mario 64 und Pilotwings unter's Volk bringen.



Eine einfache Frage müßt Ihr jedoch noch beantworten: Welche Spiele für das Nintendo 64 wurden bis jetzt (!) mit 10/10-Punkten in der FUN GENERATION bewertet?

Schickt Eure Postkarte mit der richtigen Antwort an:

FUN GENERATION

Stichwort: "Nintendo 64 her!"

Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 28. 2. 1997

Nintendo 64: Was kommt in Zukunft

Ace Driver	Namco	Human Grand Prix	Human
Alien Trilogy	Acclaim	J. League Live 64	Victor
Big Hurt Baseball	Acclaim	Jungle Strike	Electronic Arts
Blade & Barrel	Kemco	Ken Griffy Jr. Baseball	Rare
Blast Corps.	Nintendo	Kirby's Air Ride	Nintendo
Body Harvest	Nintendo	Mahjong Master	Konami
Bomberman 64	Hudson Soft	Mission: Impossible	Ocean
Buggie Buggie	Angel Studios	Mother 3	Nintendo
Chameleon Kid	Nihon Systems	Multi Racing	Imagineer
Clayfighter 3	Interplay	New Hagane	Hudson
Climber 64	Interplay	Power Baseball	Konami
Creator	Nintendo	Power League 64	Hudson
Cu-on-pa	T&E Soft	Rev Limit	Seta
Dark Rift	Vic Tokai	Robotech	Gametech
Dead Ahead	Optical	Shogukan Nighter	Imagineer
Die Schlümpfe 64	Infogrames	Sonicwings Assault	Video Systems
Donkey Kong World	Rare	Starfox 64	Nintendo
Doraemon	Epoch	Star Gladiator	Virgin
Dxxx 64	Williams	Super Mario RPG 2	Nintendo
Dragon Quest VII	Enix	Tales of Phantasia 2	Namco
Dual Heroes	Hudson Soft	The Mystical Ninja 64	Konami
Duke Nukem 3D	Apogee	Top Gear Rally	Kemco
Dynamite Soccer	Imagineer	Ultra Descent	Interplay
FIFA 97	EA Sports	Ultimate Racer	Acclaim
Freak Boy	Virgin	Virtual Pro Wrestling	Asmik
F-Zero 64	Nintendo	War Gods	Williams
Go! Go! Troublemakers	Enix	Wet Corpse	Vic Tokai
Goldeneye 007	Rare	Wild Choppers	Seta
Golf	Nintendo	Wonder Project J2	Enix
The Great Emp.	Nintendo	Yoshi's Island 64	Nintendo
Hexen 64	Raven	Zelda V	Nintendo



Order in Time

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

Saturn

Saturn ohne Spiel	349.90
Saturn mit Command & Conq.	439.00
Game Buster	79.90
Advanced Milit. Comman. 2 jp	90.00
Alien Trilogy	95.00
Alone in the Dark 2	95.00
Amok	90.00
Andretti Racing	95.00
Area 51	100.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too!!	90.00
Command & Conquer	100.00
Crusader: No Remorse	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade jap	120.00
Discworld	90.00
Dragon Force us	100.00
Exhumed	95.00
Fatal Fury 3 jap	50.00
FIFA Soccer 97	90.00
Fighters Megamix us	110.00
Fighting Vipers dt/jp	95.00/75.00
Hardcore 4*4	95.00
Heart Of Darkness	100.00
Hexen	100.00

PlayStation

PlayStation	289.00
2-Xtreme	95.00
A-Train	95.00
Area 51	100.00
Baphomets Fluch	95.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bubble Bobble	90.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	100.00
Cool Boarders	95.00
Crash Bandicoot dt	105.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	90.00
Dark Forces	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	100.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	90.00
Formel 1	105.00
Hexen	100.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	95.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00

Tobal 1 jap/dt	80.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Twisted Metal 2	95.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Cobra Gun	79.90
Memory Card 320	80.00

Nintendo 64

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



Rebel Assault II
PS 95.00 DM

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

JETZT NEU!!!
ALLE SENDUNGEN
VERSANDKOSTENFREI!!

Iron & Blood	95.00
Iron Storm us	110.00
Jewel Oracle	95.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights und Controller dt	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Project Overkill	95.00
Return Fire	100.00
Riglord Saga 2 jp	100.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	95.00
Sonic 3D Blast us	95.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Three Dirty Dwarves	90.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega Worldwide Soccer 96 dt	95.00
Virtua Cop 2	95.00
Virtua Cop 2 + Gun	135.00
Virtual On	95.00
World Series Baseball 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 - Project X	100.00
Back up Memory	105.00
MPEG-Karte	320.00
Adapter für Importspiele	40.00

Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	100.00
NBA Live 97	90.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay 97	95.00
Onside Soccer	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po'ed	95.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer jap	140.00
Rebel Assault 2	95.00
Reloaded	95.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Return Fire	95.00
Road Rage	100.00
Sampras Extreme Tennis	90.00
Sim City 2000	95.00
Soviet Strike	90.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Steel Harbinger	90.00
Street Racer	90.00
Suikoden us	100.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	105.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00

Super Nintendo

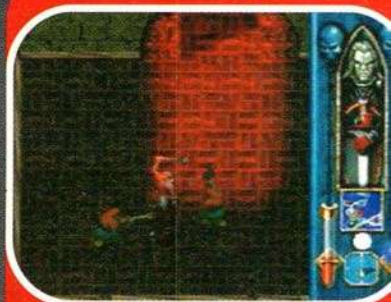
Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	120.00
NBA Live 97	120.00
NHL Hockey 97	120.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES Rollenspiele

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

Mega Drive

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



Legacy Of Kain
PS 95.00 DM

Versand

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



NHL 97
PS/SAT 90.00 DM

Großhandel

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

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

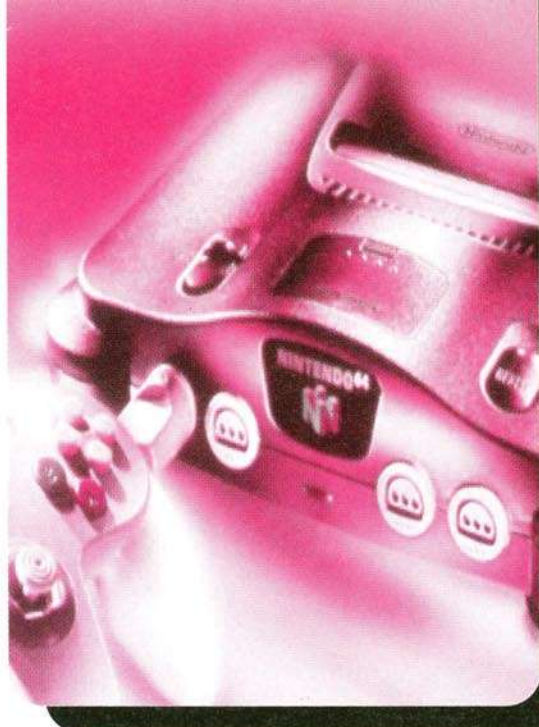
Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht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

PlayStation

Playstation dt	299,90
Umbruch für Importspiele	49,90
Memory-Card (bunt)	39,90
Memory Card 8-fach	79,90
Memory Card 24-fach	99,90
Hyper Pad	39,90
Necon-Analog-Pad	89,90
Joypad Sony	55,90
Tasche mit Pad und Mem.	99,90
RGB-Kabel	39,90
Antennen-Kabel	49,90
Predator-Gun	69,90
Avenger-Gun	69,90

A-Train d	99,90
Andretti Racing d	79,90
Baphomet's Fluch d	89,90
Burning Road d	79,90
Crash Bandicoot d	99,90
Command & Conquer d	99,90
Command & Conquer eu	99,90
Crow - City of Angles -	89,90
Dark Forces d	89,90
Destruction Derby 2	99,90
Disruptor d	79,90
Earthworm Jim 2 d	69,90
F1 d	99,90
Fifa 97 d	89,90
Hulk d	89,90
Iron & Blood d	79,90
John Madden Football 97 d	89,90
Kings Field II us	119,90
Legacy of Kain d	89,90
NBA Live 97 d	89,90
NHL 97 kd	89,90
Parodius forever with me jp	129,90
Player Manager d	89,90
Pete Sampras Tennis d	79,90
Persona us	109,90
Project Overkill d	89,90
Rage Racer jp	139,90
Rebel Assault II d	89,90
Resident Evil d	89,90
Sim City 2000 d	79,90
Soul Edge jp	139,90
Soviet Strike d	89,90
Star Gladiator d	79,90
Street Fighter Alpha 2 d	89,90
Suikoden us	99,90
Tekken 2 d	99,90
Thunder Hawk eu	59,90
Tomb Raider d	89,90
Wipe Out 2097 d	99,90
Worms d	79,90

Ausserdem führen wir noch PC,
Mega-Drive, S-NES und
Game-Gear Spiele



Nintendo 64

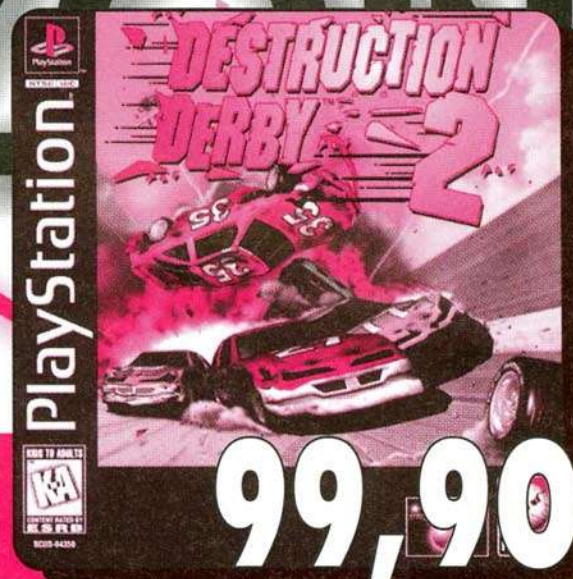
ab 1. März 1997	
Grundgerät incl. 1 Pad	399,90
Joypad d (bunt)	69,90
Antennen-Kabel	49,90

Mario 64	99,90
Pilotwings 64	129,90
International Soccer 64 d	149,90
Shadows of the Empire d	159,90
Turok d	159,90
Wave Racer d	99,90

Sega Saturn

Saturn ohne Spiel	429,90
Saturn mit Sega Rally	499,90
Memory Card 8 Meg.	69,90
Game-Buster	89,90

Blam ! Machine Head d	79,90
Command & Conquer d	99,90
Dark Savior - Landstal. 2 -	129,90
Daytona CE d	99,90
Dragon Force us	119,90
Fifa 97 d	99,90
Fifa 96 d	69,90
Fighting Vipers d	89,90
Iron Storm us	109,90
John Madden 97 d	79,90
NHL 97 d	99,90
NHL Powerplay 97 d	89,90
Nights incl. Analog Pad	129,90
Skeleton Warrior d	69,90
Tomb Raider d	89,90
Virtua Cop 2 + Gun	129,90
Virtua Cop 2 d	99,90
Virtua Cop 1 d	89,90
Virtua On d	89,90
Wipe Out d	59,90
World Wide Soccer d	89,90



Hot Deal!

Laden & Versand
Orleansstr. 63 • 81667 München



089-480 29 13



Stephan Girlich

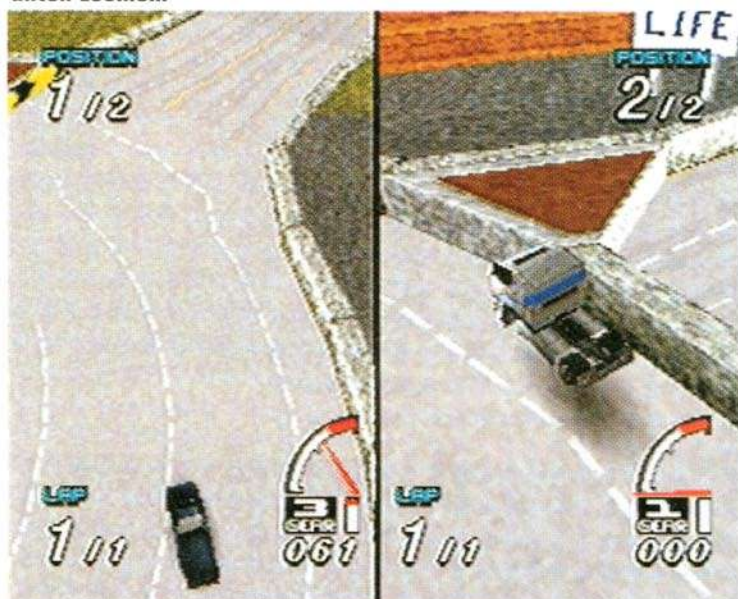
SPEEDSTER

Halsbrecherische Rennaction verspricht uns Psygnosis mit Speedster.

Der Racer orientiert sich an Codemasters Micro Machines, ohne dessen Comic-Charakter zu imitieren. Der Spielablauf an sich ist sehr simpel gehalten.



Die Entfernung der Perspektive läßt sich stufenlos nach oben und unten zoomen



Der Zwei-Spieler-Modus vollzieht sich ohne spürbaren Geschwindigkeitsverlust

Man fährt gegen sieben Kontrahenten und ein Zeitlimit, auf Extras wie Power Ups oder Waffen wurde gänzlich verzichtet. Drei Rennmodi (Championship, Single Race, Time Trial), acht Strecken und zwei Kategorien an Fahrzeugen (High Performance - Sportwagen, Heavy Metal - Nutzfahrzeuge) sind die anfänglichen Eckpfeiler des Spiels. Abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad eröffnet man sich nach erfolgreichem Durchspielen den Zugang zu zwei weiteren Championship-Modis (Reverse, Super) und einer völlig abgefahrenen Bonusstrecke (Sunken



Alle Strecken sind sehr Detailverliebt gestaltet

City - Atlantis). Die Kurse mitsamt Fahrzeugen und allen Objekten sind komplett in 3D modelliert, und Pseudo-3D-Parallax-Scrolling zaubert plastische Grafikeffekte auf

den Screen, zudem hat jede Strecke seine eigene Thematik und Tücken. Angefangen bei den verschiedensten Untergründen wie Schnee, Schotter oder Sand über Haarnadelkurven und Abkürzungen bis hin zu den aggressiv drängelnden Gegnern ist es ein hartes Stück Arbeit, die Rennen als Erster zu beenden, was gleichbedeutend mit der Qualifikation für den nächsten Kurs ist.

Einstiegs-Racer

Speedster lebt von seiner sehr realistisch anmutenden und tadellos programmierten Grafik, dem extrem abwechslungsreichen Streckendesign und dem super-einfachen Handling der Miniflitzer. Schön ist auch, daß sich der Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen ohne auffällige Detail- und Geschwindigkeitsverluste präsentiert. Die Pal-Version wird mit 25fps laufen und nicht im Letterbox-Format, also ohne störende schwarze Balken sein. Weitere technische Daten sind: light sourcing für Vehikel und Umwelt, gouraud shading und eine dynamische Kameraperspektive in der Wiederholung eines Rennens (nicht bei Nutzung eines NeGcons). Alles in allem verspricht Speedster ein perfekt inszeniertes Rennabenteuer ohne allzu hohen Anspruch zu werden.



Nur am Start ist das Feld noch dicht beisammen



Das Fahrgefühl erinnert etwas an Virtua Racing



Warnschilder kündigen Kurven an



Der Reiz der Strecken liegt im abgefahrenen Verlauf



Karambolagen vermindern die Geschwindigkeit

System: PlayStation

Genre: Rennspiel

Spieler: 1-2

Hersteller: Psygnosis

Entwickler: Psygnosis

Testmuster: Psygnosis

Veröffentlichung: April

SPIDER

Götz Schmiedehausen

Wer in ein etwas eingeschlafenes Kaffeekränzchen blitzschnell Leben und Temperament bringen möchte, braucht nur auf einen eventuell gerade von der Decke hängenden Arachnoiden hinzuweisen.



Hier steht man Angriffen recht hilflos gegenüber



Ein vorsorglicher Schuß um die Ecke grillt das Ungeziefer

Je nach Größe und Behaarung erhöht sich der Flucht- und Kreischfaktor, obwohl die Tierchen in unseren Breitengraden weder giftig noch schädlich sind. In diesem Spiel mutiert ein Wissenschaftler zur Cyber-Tarantel und muß sich mit allerlei Waffen wie Suchraketen, Flammenwerfer oder Minen gegen natürliche Gegner wie Wespen, Skorpione, Riesenmotten oder feindliche Spinnen seiner "Haut" erwehren. Der Spider läuft in bester Jump'n Run-Manier über oder unter allen Arten von Plattformen und sammelt Cyberzubehör ein, mit dem er langsam zur Terminatorspinne wird. Der Schwierigkeitsgrad steigt beim Gang durchs Laboratorium langsam und gleichmäßig an, besonders knifflig und anspruchsvoll sind die Kämpfe gegen Insekten, die ebenfalls mit Geschützen ausgestattet sind.

Spiderman is having you for dinner tonight

Was man bisher in Sachen Leveldesign und Abwechslungsreichtum sehen konnte, war durchaus sehr positiv. Die Abschnitte sind verwinkelt, das Spinnenvieh schwingt sich am hauseigenen Faden an unwegbare Stellen, läuft an Wänden und Decke, bis es am Ende eines Levels auf einen Endgegner stößt. Die Animation ist atemberaubend, alle Objekte wurden mittels Motion Capture-Verfahren in Wallung gebracht, und die intelligente Kamera schwenkt Euch immer auf die Höhe des Geschehens. Im April werden wir erfahren, ob Spider wirklich der zu vermutende Toptitel ist.



Homing Missiles finden immer ihr Ziel



Die Perspektive dreht sich teilweise mit



Die Laufbänder können sehr störend werden

System: PlayStation

Genre: Jump'n Shoot

Spieler: 1

Hersteller: BMG

Entwickler: Boss Game Studios

Testmuster: BMG

Veröffentlichung: April

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Wir übernehmen keine Garantie auf Kompatibilität. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

PSX 379,95

FREAK'S SHOP

SATURN 379,95

Service-Hotline

Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

MEGA DRIVE

ALIEN SOLDIER	49,95
Donald Duck Maui Mallard	79,95
DRAGONS REVENGE	49,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
FIFA SOCCER '96	59,95
FIFA SOCCER '97	109,95
KAWASAKI SUPERBIKES	49,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
Micro Machines Military	109,95
NBA Live '97	109,95
NHL HOCKEY '96	59,95
OLYMPIC Summer Games	79,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA TOUR GOLF '96	59,95
PINOCCHIO	89,95
POCAHONTAS	89,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
RISTAR	49,95
SCHLÜMPFE, DIE	69,95
SHADOWRUN <US>	59,95
SHANGHAI 2 <US>	79,95
SONIC 3	69,95
SONIC 3D	99,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC PINBALL <A>	49,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
TOTAL FOOTBALL	49,95
VIRTUA FIGHTER 2	99,95
VIRTUA RACING	59,95
WORMS	79,95

Sonderangebote :

COMIX ZONE	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
E.A. IMG Int. Tennis Tour	29,95
EARTH WORM JIM	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
EXO SQUAD	39,95
GAUNTLET 4	39,95
JURASSIC PARK	29,95
MEGA MAN 1-3	39,95
MEGA SWIV	39,95
MR. NUTZ	39,95
NBA Jam T. E.	39,95
RUGBY WORLD CUP '95	39,95
SLAM MASTERS	39,95

MD-ZUBEHÖR :

MD 1 <über RGB>	149,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL>	24,95
NETZTEIL MD 1 & 2	je 19,95
RGB MD 1 & 2 <Scart>	je 19,95

MEGA DRIVE 32X

verschiedene Spiele ab 19,95

MEGA-CD

BACK UP RAM	69,95
5 Games in One	39,95
BATMAN RETURNS	19,95
CobraCommand & SolFeace	39,95
ECCO THE DOLPHIN	29,95
FORMULA 1 <US>	39,95
MEGA RACE <US>	59,95
MICROCOSM	29,95
NHL Hockey '95	19,95
POWERMONGER	19,95
REBEL ASSAULT <US>	59,95
WING COMMANDER <US>	59,95

SEGA SATURN

Alien Trilogy dt.&A/uncut	je 89,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ATHLETE KINGS	89,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
BATMAN FOREVER	89,95
BLAM! MACHINEHEAD	89,95
BLAZING DRAGONS	79,95
Blazing Tornado Wrestling j	39,95
BREAKPOINT Tennis	79,95
BUBBLE BOBBLE	69,95
BUG	79,95

Command & Conquer

CRIME WAVE	89,95
Daytona USA Special Ed.	99,95
EARTHWORM JIM 2	79,95
EURO SOCCER '96	69,95
EXHUMED	89,95
FIGHTING VIPERS	79,95
GUN GRIFFON	79,95
HARDCORE 4x4	89,95
IMPACT RACING	79,95
INCREDIBLE HULK	89,95
IRON MAN X...	79,95
IRON STORM 2 <j>	69,95
JEWELS OF ORACLE	89,95
MAGIC CARPET	69,95
MYST	69,95

NBA Jam Extreme

NIGHTS & Analog-Pad	129,95
Off World Interceptor	69,95
OLYMPIC SOCCER	79,95
PANZER DRAGON 2	89,95
PRO PINBALL	79,95
PUZZLE BOBBLE 2	69,95
ROAD RASH	79,95
ROBOPIT	79,95
SHINING WISDOM	79,95
SIM CITY 2000	79,95
SPACE HULK	79,95
STREET RACER	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 2	89,95
STORY OF THOR 2	79,95

SEGA SATURN

Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TILT	79,95
TOMBRAIDER	99,95
Toshinden Remix	69,95
TOSHINDEN URA	89,95
TRUE PINBALL	79,95
TUNNEL B1	89,95
VIRTUA COP & GUN	129,95
VIRTUA COP 2	89,95
VIRTUA COP 2 & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS	79,95
VIRTUAL GOLF	79,95
VIRTUAL ON	79,95
WIPE OUT	79,95
WORLDWIDE SOCCER '97	89,95
WWF in your House	89,95
X-MEN	69,95

Sonderangebote:

BATTLE MONSTER <j>	39,95
Clockwork Knight 1&2	je 49,95
CYBERIA	49,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DEFCON 5	49,95
FIFA SOCCER	39,95
GALACTIC ATTACK	49,95
GALAXY FIGHT	49,95
GUARDIAN HEROES	59,95
Johnny Bazookatone	49,95
NBA Action Basketball	59,95
PANZER DRAGON	49,95
PEBBLE BEACH GOLF	49,95
PRIMAL RAGE	59,95
SEGA RALLY	59,95
SHINOBI X	49,95
SLAM'N JAM	59,95
STREETFIGHTER - MOVIE	49,95
STRIKER '96	59,95
THEME PARK	49,95
TITAN WARS	49,95
VICTORY BOXING	59,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUAL HYDLIDE	49,95
WRESTLEMANIA ARCADE	59,95

ZUBEHÖR:

SATURN	379,95
1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart	
Kabel, Joypad, 3 Demo-CD's	
SATURN &	439,95
Command & Conquer	
Act. Replay / Game Buster	89,95
BACK UP MEMORY	79,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
MOUSE	69,95

GAMEBOY

DR. MARIO	39,95
S.MARIO LAND 1 - 3	je 39,95
TETRIS ATTACK	49,95
Reident Evil & Spielberater	109,95

Bernd Herfurth

SUPER NINTENDO

ASTERIX & OBELIX	99,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95
D.K.C. 2 <dt.Anleitung>	99,95
D.K.C. 3 <dt. Anleitung>	119,95
EARTHWORM JIM 2	69,95
FIFA SOCCER '96	89,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
MR. DO	79,95
NBA Live '97	119,95
NHL Hockey '97	119,95
PGA Tour Golf '96	69,95
PINOCCHIO	89,95
PUZZLE BOBBLE 2	59,95
Secret of Evermore / Mana	je 109,95
SIM CITY 2000	129,95
SPIROU	79,95
STAR TREK TNG <ausführliche deutsche Anleitung>	89,95
Streetfighter Alpha 2	129,95
SUPER MARIO WORLD 2	99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j>	69,95
TETRIS ATTACK	79,95
TIM IN TIBET <A>	79,95
TOY STORY	79,95
WEAPON LORD <A>	79,95
WINTER GOLD	109,95
Wrestlemania Arcade	69,95
WWF Raw & Video	59,95

Sonderangebote:

ALIEN 3	49,95
BATMAN FOREVER	49,95
CUTTHROUT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
Heberek Popoon 1 & 2	je 39,95
INCR. CRASH DUMMIES	39,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
SPAWN	39,95
SUPER PUNCH OUT	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER	4,95
NETZTEIL	19,95
SCART / RGB KABEL	19,95

PSX & Tasche & Pad & Memory Card & F1

Action Replay Game Buster	79,95
ANTENNENKABEL	49,95
GUN	79,95
JOYPAD "Original"	49,95
LENKRAD "Mad Catz"	129,95
LINK KABEL	39,95
MEMORY CARD	39,95
MEMORY CARD <8 MB>	69,95
neGcon <Analog-Pad>	79,95
Stabile PSX Tragetasche	19,95

StabilePSX Tragetasche &

Memory Card & Org. Pad	89,95
RGB KABEL	29,95
A-TRAIN -A.IV Evolution G.	99,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ASSAULT RIGS <Link>	69,95
BAPHOMET'S FLUCH	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
CHEESY	79,95

Command & Conquer mit Zusatzlevels

CRASH BANDICOOT	99,95
DARKSTALKERS	79,95
DESTRUCTION DERBY 2	99,95
DISRUPTOR	89,95
EARTHWORM JIM 2	79,95
EXTREME GAMES	69,95
FIRO & KLAUD	89,95
FLOATING RUNNER	79,95
FORMULA 1 <Link>	99,95
HARDCORE 4x4	89,95
HYPER TENNIS	89,95
IN THE HUNT	79,95
INRC. HULK	89,95
INT. MOTO X	89,95
IRON & BLOOD	89,95
JUMPING FLASH 2	99,95
KONAMI GOLF	79,95
LOMAX	89,95
LONE SOLDIER <uncut>	69,95
MOTOR TOON 2	89,95
MYST	89,95
NAMCO MUSEUM 1 & 2	je 89,95
NAMCO SOCCER	89,95
NAMCO TENNIS	89,95
NBA LIVE '96	69,95
PANDEMONIUM	89,95
PITBALL	69,95
PRO PINBALL	69,95

PRO WRESTLING...

PROJEKT OVERKILL	89,95
RE-LOADED	89,95
RESIDENT EVIL	89,95
Reident Evil & Spielberater	109,95

RETURN FIRE	89,95
Ridge Racer Revol. <Link>	89,95
ROBOPIT	79,95
SAMPRAS Extreme Tennis	89,95
SIM CITY 2000	89,95
SOVIET STRIKE	89,95
STAR GLADIATOR	89,95
STEEL HARBINGER	89,95
STREET RACER	89,95
Street Fighter Alpha 2	89,95
SUPERSONIC RACERS	79,95
TEKKEN 2	99,95
TILT	79,95
TIME COMMANDO	89,95
TOMRAIDER	89,95
TRUE PINBALL	69,95
TUNNEL B1	89,95
VICTORY BOXING	89,95
VIEW POINT	69,95
WIPE OUT 2097 <Link>	99,95
WORMS	79,95
WWF in your House	89,95
X.2	79,95
X-COM Terror from the D.	89,95

Sonderangebote:

GALAXY FIGHT	49,95
GEAL	59,95
GOAL STORM	49,95
JUPITER STRIKE	49,95
NOVASTORM	59,95
Off World INT. "Autorennen"	59,95
PUZZLE BOBBLE 2	59,95
PRIMAL RAGE	59,95
SHELL SHOCK <A>	59,95
SLAM 'n JAM	59,95
Streetfighter the Movie	59,95
STRIKER '96	59,95
THUNDERHAWK "uncut/A"	59,95
WORLD CUP GOLF	49,95
WRESTLEMANIA Arcade	49,95
ZERO DIVIDE	49,95

NINTENDO 64

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungs-wandler <jap>	699,-
NINTENDO 64 <3.97>	399,95
ACTION REPLAY	89,95
ANTENNENKABEL <3.97>	49,95
JOYPAD <3.97>	59,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
MEMORY CARD 1MB	59,95
Mystical Ninja <3.97>	129,95
Int. Superstar S. D. <3.97>	129,95
Pilotwings 64 <3.97>	119,95
Star Wars Shadow...<3.97>	139,95
Super Mario 64 <3.97>	89,95
TUROK <3.97>	129,95
Wave Race 64 <3.97>	89,95

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster * Weseler Str. 54

WICHTIG ! WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen ! Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

Media Tec

Media Tec GmbH - Am Rundbogen 13 b - 44265 Dortmund

Fon: 0231 / 72 46 490 - Fax: 0231 / 72 46 492

PLAYSTATION SOFTWARE

BLAST CHAMBER	DT	84,90 DM
CRUSADER: NO REM.	DT	94,90 DM
DESTRUCTION DERBY 2	DT	99,90 DM
DARK FORCES	US	109,90 DM
DARKSTALKER	DT	82,90 DM
DISRUPTOR	DT	84,90 DM
EXHUMED	DT	89,90 DM
SUPERSTAR SOCCER	DT	89,90 DM
NBA LIVE 97	DT	84,90 DM
NBA HANGTIME	US	109,90 DM
NHL HOCKEY 97	DT	84,90 DM
NHL POWERPLAY	DT	84,90 DM
NAMCO MUSEUM 2	DT	81,90 DM
NASCAR RACING	DT	84,90 DM
PRO WRESTLING	DT	94,90 DM
MULTINORM PSX		459,90 DM
PLAYER MAN. + MOUSE	DT	89,90 DM
POWERSLAVE	US	109,90 DM
RELOADED	DT	91,90 DM
REBEL ASSAULT 2	US	109,90 DM
RAGE RACER	JP	129,90 DM
SOUL EDGE	JP	134,90 DM
TOMB RAIDER	DT	89,90 DM
VICTORY BOXING	DT	87,90 DM

PLAYSTATION HARDWARE

RGB KABEL		29,90 DM
SPECIALIZED ASCII PAD		69,90 DM
SPECIALIZED ASCII STICK		109,90 DM
STEERING WHEEL		139,90 DM
TASCHE + MEMORY + PAD		87,90 DM
MULTINORM UMBAU		69,90 DM
Netzteil-Adapter		39,90 DM
NINTENDO 64:		
NINTENDO 64 + MARIO	JP	699,90 DM
NINTENDO 64 + MARIO	US	749,90 DM
MEMORY CARD	US/JP	49,90 DM
PER4MER LENKRAD	US	139,90 DM
BLAST CORPS	US	199,90 DM
CRUISIN' USA	US	179,90 DM
MARIO 64	US	179,90 DM
MARIO KART	JP	179,90 DM
MARIO KART + PAD	JP	219,90 DM
NBA HANGTIME	US	199,90 DM
PERFECT STRIKER	JP	209,90 DM
PRO BASEBALL	JP	199,90 DM
PILOTWINGS	JP	159,90 DM
W. GRETZKY'S HOCKEY	US	179,90 DM
WAVRACE	US	179,90 DM

PLAYSTATION HARDWARE

ASCIIPAD	39,90 DM
MEMORY CARD 360 SLOT	89,90 DM
NE G CON	77,90 DM
PAD SONY	44,90 DM
PREDATOR GUN	79,90 DM

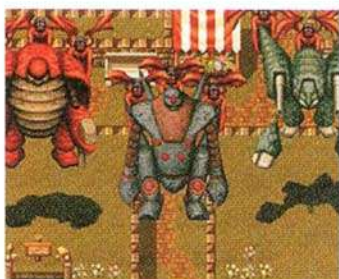
Versandkosten per Post NN 9.90
DM. Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten.

Umbau PSX Multinorm 69,- DM - Multinorm PSX 459,- DM

WILD ARMS

Götz Schmiedehausen

Mit Wild Arms möchte Sony den RPG-Fans die Wartezeit bis zum heißersehten Final Fantasy VII verkürzen. In Japan ist das Game schon zu erwerben, jedoch wartet man in den Staaten und bei uns noch bis Mai auf die CD.



Eine beeindruckende
Monsterschar



Actionreiche RPG-Kämpfe



Ein Obermotz stellt sich vor



Die Kampfszenen werden dreidimensional dargestellt



Angriff der Rieseninsekten



Klassisches Blöckeschieben



In Japan wurden innerhalb der ersten Verkaufswoche 250.000 Spiele abgesetzt, damit ist Wild Arms schon jetzt eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele. Anfangs spielt Ihr mit drei Charakteren simultan, die alle verschiedene Stärken und Schwächen aufweisen. Die Gruppe, wenn vereinigt, zieht ins Land Fargaia, dort war eigentlich bisher soweit alles im Lot gewesen. Die Menschen lebten in friedvoller Koexistenz mit allen Tieren, Aliens und Göttern. Dann tauchten die Metal Demons auf, die von ihrer untergehenden Welt, dem Planeten Hiades geflohen waren. Sie melden sofort Besitzansprüche auf Fargaia an. Die Guardians und die Golems, jeweils mächtige Kreaturen, schafften es, die Metal

Demons zu vernichten. Doch die Verluste waren hoch, Fargaia trägt noch tausend Jahre nach dem Krieg die Narben der Verwüstung. Eine Hälfte der Oberfläche besteht aus Ruinen, die andere aus Wüste. Euer erstes Primärziel besteht aus der Vereinigung Eurer Dreiergruppe.

Es werde Licht

Ebenso wie bei Final Fantasy VII sind die Zaubersprüche bei Wild Arms höchst spektakulär aufgemacht. Media Vision zieht alle Register der Special Effects-Möglichkeiten der Konsole. Wild Arms kombiniert Zelda-Stil mit beeindruckenden 3D-Kampfsequenzen und einer straffen Handlungsebene. Die Gesamtspielzeit liegt bei ca. 30 Stunden. Rollenspiel-Fans werden es lieben, denn es repräsentiert die neue Generation der RPGs, die eigentlich erst mit FFVII eingeleitet werden sollte.

System:	PlayStation
Genre:	RPG
Spieler:	1
Hersteller:	Sony C.E.
Entwickler:	Media Vision
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Jap. Version erhältlich

Gunter Glas

LOST VIKINGS 2

Keine Chance für Einzelgänger, hier ist Teamwork gefragt. Die Vikinger Olaf, Erik und Baleog sind zurück, um gemeinsam ein neues Abenteuer zu bestehen.

Wie schon im ersten Teil werden die drei von Aliens verschleppt und können sich nur durch äußersten Einsatz aus den Fängen der Entführer befreien.



Eines dieser Zyklopenaugen müßt Ihr in jedem Level einsammeln, um den Teleport-Zauber zu aktivieren

Mehr als 30 Level müssen die drei liebevoll designten Gestalten aus dem hohen Norden gemeinsam meistern. Nur gemeinsam sind sie stark. Behilflich sind ihnen ihre grundlegend unterschiedlichen Eigenschaften: Erik the Swift ist derjenige, dem der Herrgott Hirn zum Denken geschenkt hat. Er springt dank der düsenbetriebenen Schuhe sehr hoch und läuft am schnellsten. Mit seinem Helm rennt er brüchige Mauern über den Haufen, genauso wenig bedeutet Wasser für ihn ein Hindernis. Baleog the Fierce ist eine Kämpfernatur. Er besitzt ein energiegeladenes Schwert und einen bionischen Arm, den er in jede Richtung schleudert, um herannahende Gegner auszuknocken, sich über Abgründe zu schwingen und unerreichbare Gegenstände einzusammeln. Leider kann er nicht springen. Olaf the Stout ist etwas behäbiger. Mit seinem Schild wehrt er nicht nur angreifende Gegner ab, sondern schützt seine Recken vor herannahenden Feuerbällen. Da er sein Schild auch über den Kopf halten kann, hilft er Erik bei seinen Sprüngen, um noch etwas höher hinauszukommen. Den Schild benutzt Olaf auch als Fallschirm. Eine seiner besonderen Vorlieben scheint das Essen treibender Früchte, wie Linsen und Bohnen, zu sein. Anders kann ich es mir nicht erklären, wie er diese Unmengen an Biogas entwickelt, mit denen er sogar Mauerwerke zum Einstürzen bringt und sich über Abgründe katapultiert. Eine durchaus hilfreiche Eigenschaft ist, daß er auf Kommando schrumpft. Alle diese Besonderheiten helfen den Nordmännern auf dem Weg zum Levelende ein Drachenaugen, einen Pilz und einen Fledermausflügel einzusammeln, die die Hexe



Baleog schwingt seinen bionischen Arm, um Gegner zu zerstören oder unerreichbare Items aufzusammeln

benötigt, um sie mit Hilfe eines Teleport-Zaubers ihrem Ziel etwas näher zu bringen.

Ein Spiel mit Langzeitmotivation

Wichtig ist es, alle Hints in Form eines Fragezeichens zu lesen, um nach und nach hinter die Geheimnisse der Figuren zu kommen. Nach jedem Level erhält der Spieler ein Paßwort, mit dem er jederzeit im nächsten Level fortfahren kann. Nicht nur deshalb gefällt mir Lost Vikings 2 so gut. Den Machern ist es hier gelungen, Jump'n Run-Elemente mit einem Denkspiel zu vereinen. In jedem Fall ist mir schon nach dem Spielen der Vorabversion klar, daß dieses Spiel ein vielversprechender Titel sein wird. Wir werden Euch vielleicht schon in der nächsten Ausgabe mehr über die endgültige Version berichten können.

System:	PlayStation
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Interplay
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	April 97



Mit dem Aufzug überwindet Ihr wichtige Felsvorsprünge



Erik mit seinen fliegenden Boots



Lest unbedingt die Texte, die hinter den Fragezeichen versteckt sind, weil Ihr wichtige Hints erhaltet



Eric ist der einzige, der schwimmen kann

TIME CRISIS

Götz Schmiedehausen

Bisher konnten PlayStation-Besitzer nur neidisch auf den Saturn schielen, wenn es um ausgefeilte Lightgun-Action ging. Virtua Cop ist eben im Vergleich zu einem Horned Owl noch Lichtjahre besser.



Die Gegner greifen zumeist geballt an

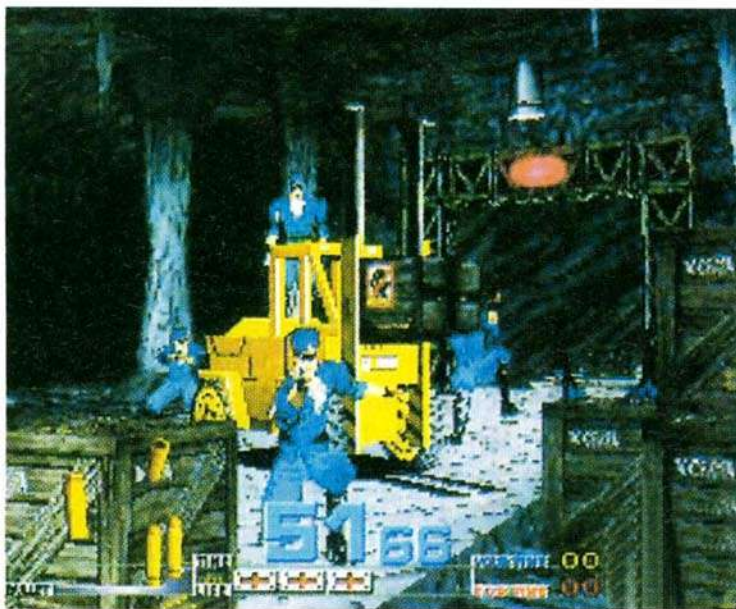


Euer Held hockt hinter der Deckung

Präsidenten, zu befreien. Das Mädchen wurde von Sherudo Garu, einem skrupellosen Terroristen, entführt. Er fordert die Herrschaft über das Land, oder er wird Rachel töten.

Das Namco-Plus für Heimanwender

Time Crisis enthält in der Automatenversion drei Areas, die in jeweils vier Abschnitte unterteilt sind. Ihr spielt aus der Egoperspektive und könnt Euch im Gegensatz zu Virtua Cop auch hinter Gegenständen oder Aufbauten verstecken. Time Crisis wurde für das System 22-Board geschrieben. Die Heimversion weist einen weiteren Level auf, der in einem Hotel spielt. Es gibt zwei verschiedene Routen, um diesen zu begehen. Einmal fahrt Ihr mit einem Aufzug ins oberste Stockwerk und stoßt zu einer bleihaltigen Party, auf dem zweiten Weg ballert Ihr einen Einkaufsbezirk kurz und klein. Am Ende wartet die Endgegnerin Kantaris. Time Crisis arbeitet mit dem neuartigen BRC-System, das automatisch die Fähigkeiten des Spielers erkennt und dementsprechend die Marschroute ändert.



Die Schergen haben Richard in die Enge getrieben

Aus der Spielhalle kommt nun Namcos Time Crisis auf die PlayStation, zusammen mit Namcos neuem Hardwarezubehör, dem GunCon, einer Lightgun, die speziell für Time Crisis konzipiert wurde. Wer Time Crisis schon einmal gespielt hat, wird sich an das Pedal am Automat erinnern, mit dem man sich ducken konnte. Diese Funktion ist natürlich ohne Pedal in der Heimversion auch enthalten. Ihr schlüpft in die Haut des Spezialagenten Richard Miller, der den gefährlichen Auftrag hat, Rachel, die Tochter des



Viele verschiedene Locations machen Time Crisis sehr kurzweilig

System: PlayStation

Genre: Shoot'em Up

Spieler: 1-2

Hersteller: Sony

Entwickler: Namco

Testmuster: Fun Generation

Veröffentlichung: Japanische Version im März

STARGAMES

Videospiele - Vertrieb ▶ Blumenstr. 9 ▶ 42655 Solingen

Tel.: 0212 / 20 54 73 ▶ Fax.: 0212 / 20 94 05

0212 / 20 54 73

0212 / 22 42 206

0212 / 22 42 207



Sony PSX

SOUL EDGE	DT 109,00
DESTRUCTION DERBY 2	DT 109,00
BATMAN FOREVER	DT 89,90
SUPER PUZZLE FIGHTER	DT 89,90
PANDEMONIUM	DT 89,90
FIFA SOCCER 97	DT 89,90
NHL HOCKEY 97	DT 89,90
V-TENNIS 2	DT 89,90
CONTRA: LEGACY OF WAR	DT 99,90
SYNDICATE WARS	DT 109,00
X-COM 2	DT 99,90
TWISTED METAL 2	DT 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DT 109,90
XTREME GAMES 2	DT 99,90
NASCAR RACING	DT 99,90

Angebote!

NBA IN THE ZONE	DT 35,90
WIPEOUT 2097	DT 85,00
PANZER GENERAL	DT 59,90
SHOCKWAVE ASSAULT	DT 69,00
U.V.A.	

Importe PSX

SOUL EDGE	JP 149,00
RAYMAN 2	US 139,00
TWISTED METAL 2	US 109,00
XTREME 2	US 109,00
NASCAR RACING	US 109,00
SAMURAI SHODOWN 3	US 99,00
BATMAN FOREVER	US 99,00

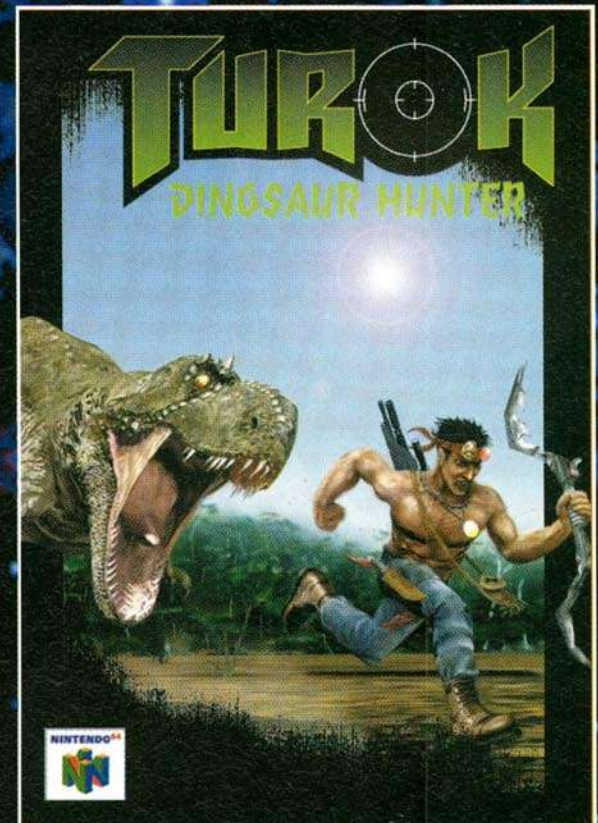


Sega Saturn

TOMB RAIDER	DT 99,90
DRAGON FORCE	DT 89,90
DIE HARD ARCADE	DT 99,90
DAYTONA CCE	DT 109,00
BLACK DAWN	DT 99,90
WORLD WIDE SOCCER97	DT 99,90
COMMAND & CONQUER	DT 109,00
VIRTUA COP 2 INCL. GUN	DT 149,00
WWF IN YOUR HOUSE	DT 99,90
VIRTUA ON	DT 99,90
CRIME WAVE	DT 99,90
DRAGONHEART	DT 99,90
LAST DYNASTY	DT 99,90
BLACK FIRE	DT 99,90
FIFA SOCCER 97	DT 89,90
NHL HOCKEY97	DT 89,90

Importe Saturn

KING OF FIGHTERS 96	JP 129,00
DAWN OF DARKNESS	US 119,00
AREA 51	US 109,00
DARK SAVIOR	US 119,00
ROCKMAN 8	JP 129,00
AMOK	US 109,00
CRUSADER	US 119,00



NINTENDO 64

TUROK DINOSAUR HUNTER	US 159,00
KING OF PRO BASEBALL	US 179,00
WAVE RACE 64	US 199,00
MARIO KART 64 + PAD	JPAUF ANFR.
SHADOWS O.T. EMPIRE	USAUF ANFR.
WILD CHOPPERS	JPAUF ANFR.

NINTENDO 64 (ANFANG MÄRZ)	DT 399,00
RECHTZEITIG VORBESTELLEN!!	
MARIO 64	DT 99,00
PILOTWINGS 64	DT 119,00

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN!!
VERSANDKOSTEN NN 15,00 DM
ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR
MIT 20,00 DM BEARBEITUNGSGEBÜHR!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



>> 99,00 DM
(dt - PlayStation)



>> 89,90 DM
(dt - PlayStation)

DEMNÄCHST AUCH IN WUPPERTAL UND HILDEN!

IMMER IMPORT-NEUHEITEN!!



ABON[NE]MENT

fest vereinbarter Bezug von Zeitungen, Zeitschriften o.ä. auf längere, aber meist noch unbestimmte Zeit



0101

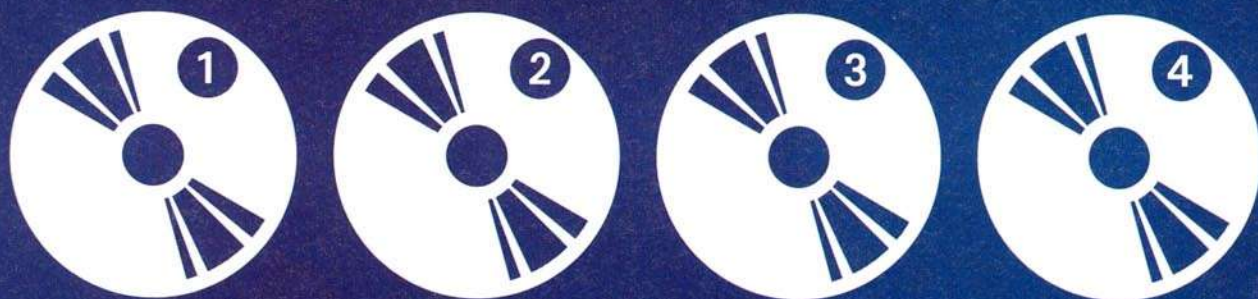


cut here

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

ABO-AZ

—= ABO: jetzt



ACHTUNG!



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



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



0101

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

ABO-AZ



FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt

FUN
GENERATION
DAS VIDEOSPIELMAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY

QUARKTASCHE®

00.0

00.1

00.2

© 1997 FG-DEP[art]MENT
NOTHING ELSE MATTERS

394081 005808



FUN GENERATION - Es kann nur eine geben!

ABO: jetzt

FUN
GENERATION
DAS VIDEOSPIELMAGAZIN
NINTENDO • SEGA • SONY

QUARKTASCHE®

00.0

00.1

00.2

ABO: jetzt

FUN GENERATION IM ABO

Weitere Vorteile im Überblick

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

• ...and we like it! ®†©



SerNum:

9872aa

Password:

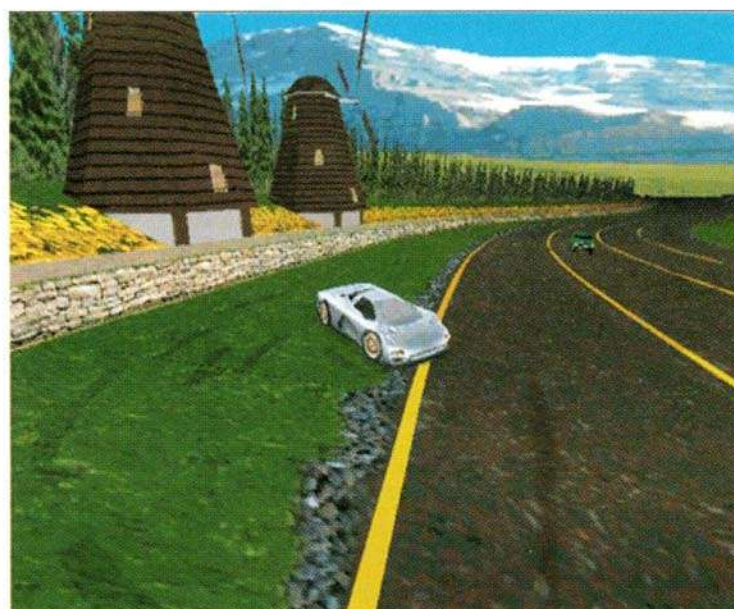
Abo-JETZT!

NEED FOR SPEED 2

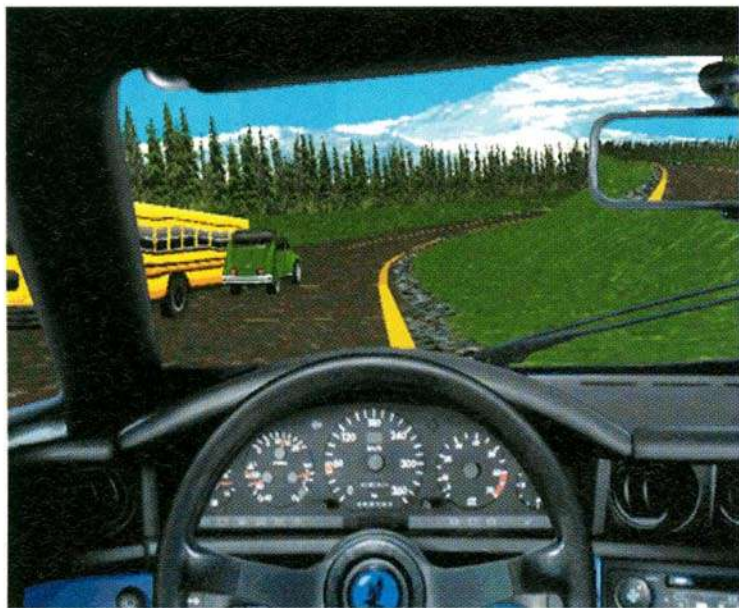
Stephan Girlich

"Das Konzept für Need for Speed beruht auf jedermanns Wunsch, diese Sportwagen einmal selbst fahren zu dürfen. Die Herausforderung besteht darin, den Leuten das Gefühl zu geben, daß sie sich im Fahrersitz befinden."

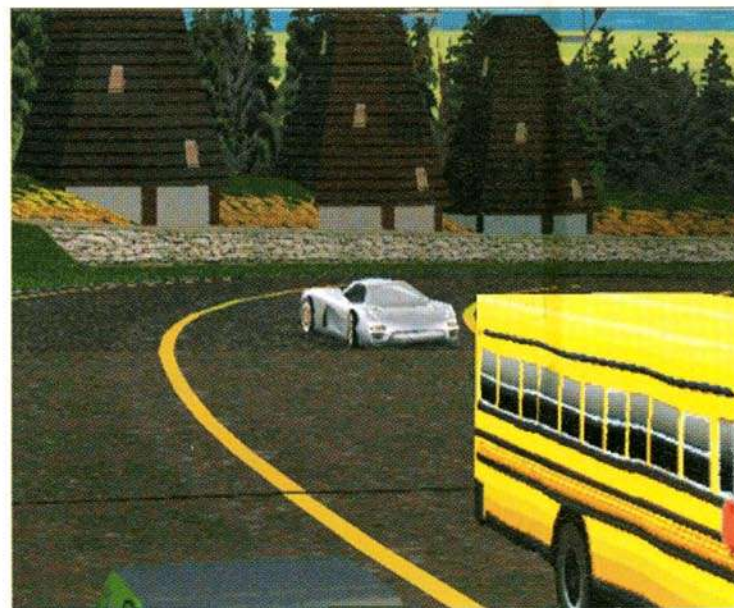
Zwei Aussagen, deren Umsetzung schon beim Original kaum mehr Wünsche offen ließ. Das Sequel aber scheint noch aufwendiger, noch spektakulärer zu werden. Alleine für die FMV-Sequenzen wird ein enormer Aufwand betrieben: eine Filmausrüstung im Wert von 2,5 Millionen Mark, Drehorte in Sardinien und Großbritannien - der Etat für die Fortsetzung des Edelrennspiels ist gigantisch! Und auch der Fuhrpark läßt seinen Vorgänger alt aussehen: McLaren F1, Ferrari F50, Jaguar XJ220, Lotus Elise GT, Lotus Esprit V-8, Isdera Commentatore, Ital Design Cala, Ford GT-90 - EA gibt für die acht Sportwagen einen Gesamtwert von ca. 40 Millionen \$ an (was wir allerdings stark anzweifeln).



Der Replay-Modus wird mehr Kameraperspektiven beinhalten



Am realistischsten: Die Cockpitperspektive



Die Grafik soll deutlich detaillierter sein als beim Original

Originalgetreu

Auf acht internationalen Rennstrecken (Norwegen, Nepal, Griechenland...) beweist man sein fahrerisches Können, der Arcade-Modus lockt mit Lenkhilfe und einfachem Handling. Fahrbahnbeläge wie Asphalt, Schotter, Eis und Pfützen werden das Fahrverhalten nachvollziehbar beeinflussen. 50 % detailliertere Grafiken, mehr Möglichkeiten abseits der Strecke und eine Vielzahl an Routen einschließlich Weggabelungen, Über- und Unterführungen sollen die Raserei in Verbindung mit Nachtfahrten, Nebel und Wettereffekten deutlich attraktiver und noch reali-

stischer gestalten. Zu zweit jagt man wie, vom ersten Teil gewohnt, auf dem geteilten Bildschirm über die Pisten. Rennspielfans werden diesen Hochkaräter mit Sicherheit lieben.

System: PlayStation

Genre: Rennspiel

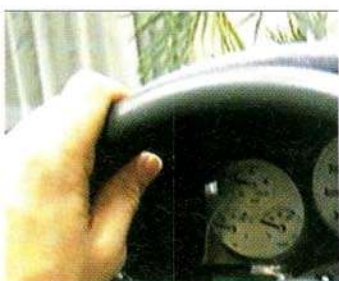
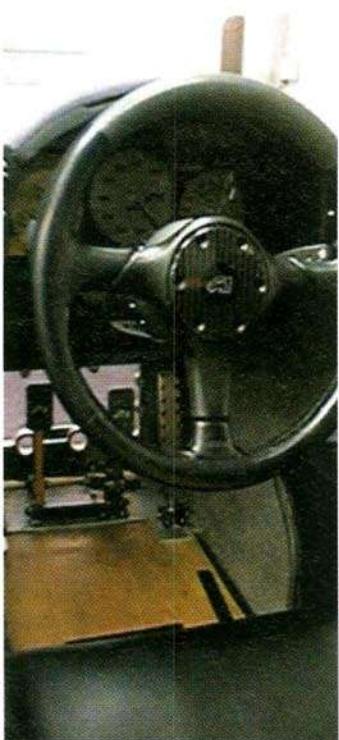
Spieler: 1-2

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Pioneer Productions

Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: Mai / Juni



PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Weitere Spiele
sind auf Anfrage
erhältlich!

Händleranfragen
sind erwünscht!

Zweigstelle

Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitt
48143 Münster

Mo - Fr 11.00 - 20.00
Sa 11.00 - 16.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Importe

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

Wrecking Crew 99.-
Cruisin' USA
Road Rage
je nur **99.-**

Racin Groovy 139.-
Rage Racer
C1 Circuit
je nur **139.-**

Bushido Blade 139.-
Toshinden 3
Soul Edge
je nur **139.-**

Incredible Hulk 109.-
Area 51
Riot
je nur **109.-**

Crusader-No Rem. 109.-
Perfect Weapon
Overblood
je nur **109.-**

Suikoden 99.-
Persona
Contra
je nur **99.-**

Tukon Retsuden 2 139.-
Super Football Ch.
J-League
je nur **139.-**

Resident Evil 2* 139.-
Raystorm
Air Grave
je nur **139.-**

NHL Hockey 97 69.-
Allied General
Kileak 2
je nur **69.-**

PSX Hardware

PlayStation 389.-
Pad 55.- + Memory-Card 46.-
+ Konsolen-Tasche
zus. nur **89.-**

neGcon 79.-
Pad 

MAD Catz 139.-


Spezialized 107.-
Joystick 

Analog Joystick 119.-
Steering Wheel 119.-
ASCII-Pad 63.-
Station Pad 29.-

Station Master 39.-


Mouse+ 55.-
Mauspad 

Memory 8 MBit 76.-
Memory 24 MBit 99.-
Gamebuster 84.-
Multiplayer-Box 63.-

Predator 69.-
Gun 

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

PSX Software

Command & Conq. 99.-
Crash Bandicoot
Tekken 2
je nur **99.-**

P. Sampras Tennis 99.-
Destruct. Derby 2
Formel 1
je nur **99.-**

Hardcore 4 x 4 89.-
Street Racer
Tunnel B 1
je nur **89.-**

Power Move Wr. 92.-
Star Gladiator
Tobal No.1
je nur **92.-**

Project Overkill 88.-
Resident Evil
Reloaded
je nur **88.-**

Batman Forever 79.-
Pandemonium
Iron & Blood
je nur **79.-**

Player-Manager 89.-
Sim City 2000
X-COM 2
je nur **89.-**

Baphomet's Fluch 84.-
NBA Live 97
Myst
je nur **84.-**

Soviet Strike 84.-
Alien Trilogy
Disruptor
je nur **84.-**

Tomb Raider 89.-
Trash It
Spot 3
je nur **89.-**

Unsere Spiele des Monats:

NBA In the Zone 2
Das wohl beste Basketballspiel des Jahres.
Neu für Sony Playstation.
Komplett deutsch nur **94.-**

I. Superstar Soccer
Purer Spielspaß & gute Spielbarkeit garantiert.
Neu für Sony Playstation.
Komplett deutsch nur **89.-**

Top-Angebote Nintendo 64 & PSX

Nintendo 64 399.-
inkl. Controller (59.-), AV-Kabel
& Scart-Kabel
nur **399.-**

Twisted Metal 2 89.-
Kings Field*
Jet Moto*
Nur PSX je nur **89.-**

Super Mario 99.-
Wave Race
Nur N64 je nur **99.-**

Legacy of Kain 89.-
The Crow
Nur PSX je nur **89.-**

Pilotwings 119.-
Turok
Nur N64 je nur **119.-**

Cool Boarders 89.-
2Xtreme
Nur PSX je nur **89.-**

Turok-Dinosaurhunter 229.-
Shadows o. t. Empire
Nur N64 Importvers. je nur **229.-**

Micro Machines V3 84.-
Nascar Racing
Nur PSX je nur **84.-**

J-League Perfect 11 239.-
Rev Limit
Nur N64 Importvers. nur **239.-**

Rebel Assault 2 89.-
Dark Forces
Nur PSX je nur **89.-**

Super Mario Kart 299.-
inkl. Joypad
Nur N64 Importvers. nur **299.-**

NHL Powerplay Hockey 79.-
FIFA Soccer 97
NHL Hockey 97
Für PSX und SAT je nur **79.-**

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

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

DESCENT II

Götz Schmiedehausen

In einer feindseligen Welt fliegt Ihr wieder mit Eurem Raumgleiter pfeilschnell durch die gigantischen Röhrensysteme von Zeta Aquilae und versucht, in die Alienminen einzudringen.



Wie man es von Descent kennt, verliert man schnell die Orientierung, wo oben und unten ist

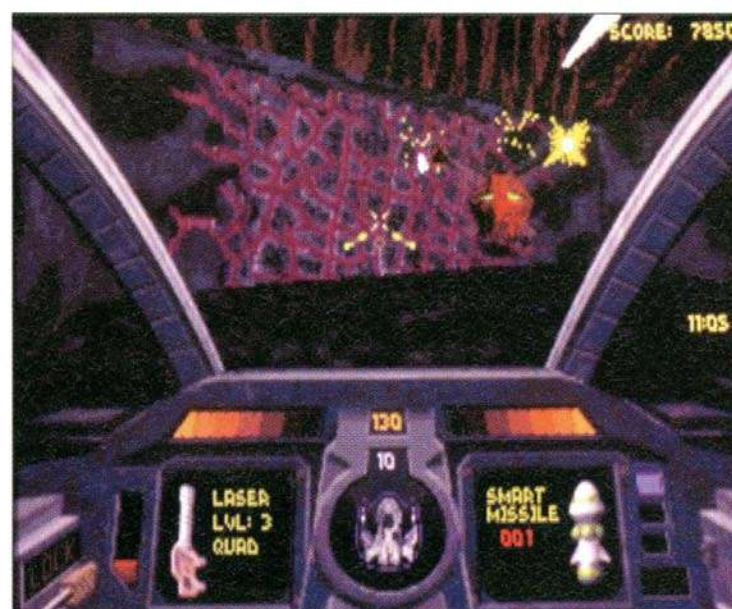
Durch dreißig Abschnitte führt die Achterbahnfahrt, bei der es kein Oben und kein Unten gibt. Wie schon im ersten Teil, der leider technisch nicht besonders gut auf die PlayStation umgesetzt wurde, steuert man ein Raumschiff aus der Egoperspektive durch ein verzweigtes Raumnetz, wobei es Türen und Schleusen an allen Wänden geben kann. Insgesamt gibt es zwanzig Waffen, zehn Primär- und ebenso viele Sekundärwaffen, darunter Laser, Fusionskanonen, intelligente Raketen, Erdbebenraketen oder Streufeuern. Ziel ist es, durch das Gewusel von Feinden und die gigantische Masse an Gängen bis zum Hauptreaktor zu gelangen, ihn zu zerstören und den Abschnitt zu verlassen, bevor alles in die Luft geht.

Ein Freund, ein guter Freund

Das bemerkenswerteste Feature der Neuauflage ist der Leitroboter. Den kleinen Kerl müßt Ihr in jedem Level erst einmal finden und aktivieren. Dann kann er



Ein Lava Level



Die Gegner werden automatisch anvisiert



Ein Roboterdrone kurz vor dem Ableben

nützliche Befehle wie das Auffinden von Ausgängen, Power Ups, Geiseln oder Gegner ausführen. Das große Geheimnis in Descent 2 sind die berühmten Geheimlevel. Laut Hersteller soll hier alles möglich sein, man kann keinen Leitroboter benutzen und noch nicht einmal abspeichern. In der nächsten Ausgabe sagen wir Euch, was der Titel wert ist.

System:	PlayStation
Genre:	3D-Flugaction
Spieler:	1
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Interplay/Parallax Software
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	März

INDEPENDENCE DAY

Andreas Binzenhöfer

Independence Day gilt als einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten.

Kein Wunder, daß neben den üblichen Merchandising-Produkten wie Kaffeetassen, Zahnbürsten und Boxershorts demnächst das obligatorische ID4-Spiel für PlayStation und Saturn erscheinen wird.



Mit über 600 mph durch Washington DC

Der filmbegeisterte Videospieler schlüpft dabei in die Rolle eines patriotischen Piloten der US-Airforce und verteidigt die Welt gegen größtenwahnsinnige Außerirdische. Hierzu müssen verschiedene Filmsequenzen nachgespielt werden. Ihr dürft etwa mit einer F-18, versuchen das Schutzschild eines der riesigen Raumschiffe zu deaktivieren und Euch nebenbei gegen Horden von UFOs verteidigen. Dazu steht Euch ein extrem uneffektives Maschinengewehr (mit unendlicher Munition) zur Verfügung und wesentlich schlagkräftigere Missiles, die allerdings per Icons eingesammelt werden müssen. In den einzelnen Levels kann man sich absolut frei bewegen (z.B. mit über 600 mph durch die Straßen von Washington DC fliegen), wobei das jeweilige Schlachtfeld jedoch durch die energiereichen Schutzschilde der Aliens begrenzt wird. Fliegt man gegen einen dieser Schilde, verliert man, wie bei Kontakt mit dem Boden oder einem Raumschiff, Energie die mittels Icons wieder aufgefüllt werden kann.

System: PlayStation / Saturn

Genre: Shoot'em Up

Spieler: 1-2

Hersteller: Electronic Arts

Entwickler: Fox Interactive

Testmuster: Electronic Arts

Veröffentlichung: April

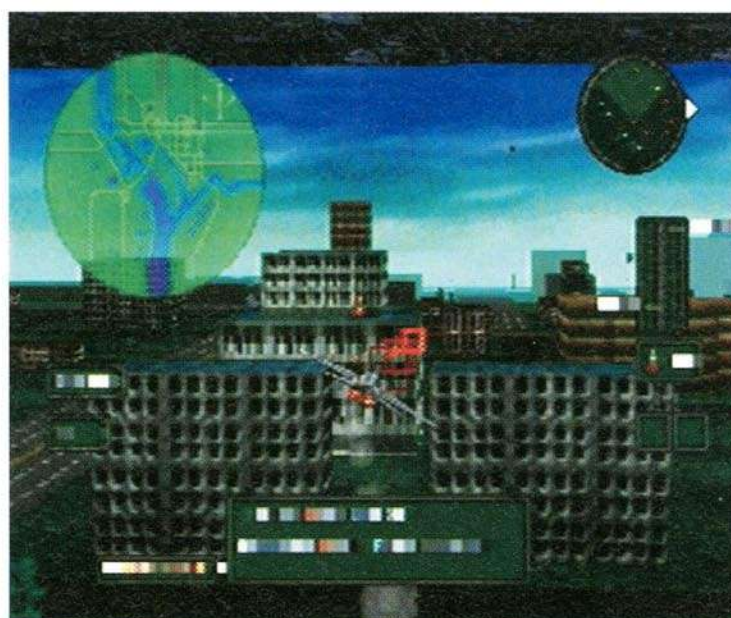
Let's strike back

Independence Day dürfte wohl vor allem für die zahlreichen Fans von Roland Emmerichs Kinospektakel interessant werden. Wer wollte nicht schon immer einmal die Erde gegen fiese Außerirdische verteidigen und dabei ordentlich was kaputtmachen? In der fertigen Version soll ein Splitscreen-Mode enthalten sein, bei dem sich zwei Freunde gegenseitig mit verschiedenen Kampffliegern abschießen dürfen, der ID4 einer noch breiteren Masse zugänglich machen soll.

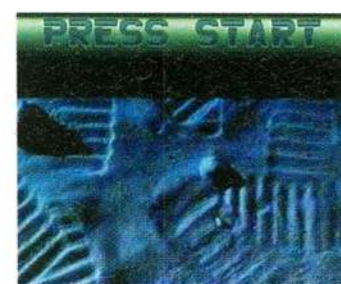


Trefft Ihr das Raumschiff an seiner empfindlichen Stelle,...

..ist es vorbei mit dem Städte zerstören



Das Maschinengewehr ist eine extrem uneffektive Waffe



wir über uns

An einem Sonntag

An einem Sonntag vor Weihnachten begaben sich Kai und Götz auf eines der letzten großen Abenteuer unserer Zeit: mit einer isländischen No Name-Fluglinie in die Karibik. Alternativtitel: "Zehn Stunden in der Achterbahn des Grauens". Götz gehört sowieso zu den Menschen, die bei jedem Flug belläufig ein seltsames Knirschen an der Tragfläche anmerken oder auf die Risiken bei einer Landung auf schneebedeckter Piste hinweisen, doch so bleich ist

er noch nie aus einem Flugzeug geklettert. Stephan, Binzi, Holger und Philipp haben die Zeit sinnvoller genutzt und abnorm schnelle Zeiten bei MarioKart 64 aufgestellt oder ihre J. League-Fähigkeiten perfektioniert. Da hatten unsere Aushilfsurlauber nicht viel zu lachen bei den abendlichen Spielesessions. Sehr gefreut hat sich Götz hingegen über ein neues T-Shirt, das zufällig den Namen eines hochgeschätzten Mitbe-

werbermagazins auf der Vorderseite hat. Bevor sich die Spekulationen überschlagen, der Spruch "I'm close to a Maniac" ist die Verballhornung des leckeren Plombenkillers Maoam. Zuletzt möchten wir Euch noch mit unseren Sylvester-Impressionen langweilen. Es ist schon eigenartig, bei hochsommerlichen Temperaturen rumzusitzen, während am

späten Nachmittag des 31.12. sturzbetrunkene Germanen "Prost Neujahr" lallen und stilecht in den Pool reihern. Nur gut, daß unsere Jungs wenigstens einen Gameboy dabei hatten, als Ersatzdroge sozusagen.

Keine geheime Message an die Kollegen in München, sondern nur das zufällig abgerippte lässige Accessoir eines modebewußten Chefredakteurs



Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	79 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	94 DM
Iron & Blood	85 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Pro Move Wrestling	89 DM
Steel Harbinger	85 DM
Supersonic Racers	85 DM
Tobal No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	85 DM
Wipe Out 2097	99 DM



GAMES ISLAND

N 64
399 DM

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

An-&
Verkauf

Händleranfragen
erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Saturn Grundgerät	399 DM
incl. Sega Rally	469 DM
incl. Command & Conquer	469 DM
Andretti Racing	89 DM
Bug Too!	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Project Overkill	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

Komplettpreisliste anfordern

Laden:

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

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

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

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Kai:
ALSO, ICH BLEIB JETZT
MAL LIEBER DA. SCHICK MIR
MEINEN COMPUTER BITTE
NACH!

Götz:
Wir sollten hier überhaupt
einen ständigen Außenposten
errichten, alter Schwede. Ob wir den
Verlag überzeugen können, eine
Videospielzeitschrift für die
Karibik zu starten?

wir über uns

MÄRZ 1997 · FUN GENERATION

41

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10“ bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugendste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzu drücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo“-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet. Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Komposition, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.

Stärkung der Programmierer Schnitt halten würde. Seit dessen muß man sich mit Grafiken zufriedengeben, die auf dem SNES oder Mega Drive rumgehen, das gehört können, doch unsere Ansprüche sind ja mit der Bit-Zahl der Maschinen gewachsen, von mühe Nanto nach Tekken, Ridge Racer und Co. doch um besten wissen. Trotzdem integrieren sie keine riesigen Polygon-Sporties, die beim (rückwärts) Perspektivenwechsel bildschirmfüllende Mäße entwickeln, sondern beschränken sich auf Fig-			
haben einen die Aufschlüsse zumeist aufs heftigste um die Ohren. Die Krönung aber ist der Top-Spielschlag, der erst ca. zwei Sekunden nach Drücken des Knopfes ausgelöst wird und dem Spieler somit halbschweres Folgebewusstsein überlagert. Inge- samt ist Smash Court extrem unangenehm und hat gegen Codemasters Sampras Extreme keine sonderlich guten Karten.			
System	PlayStation	Hersteller	Namco
Genre	Sportspiel	Entwickler	D.I.T.
Spieler	1-4	Technischer	0711 / 613756
Level	anlin	Veröffentlichung	Jahre-Import
Beschreibungen	MemoryCard, Multiplay	Dr. Preis	99,- DM
			5 von 10
			Grafik 3
			Sound 3
			Gameplay 3

IMPORTSPIELE

SPIELrUM

VIDEOSPIELE und ZUBEHÖR



SONY PLAYSTATION



NINTENDO 64

+ SUPER NES



SEGA SATURN

LADEN & VERSAND

Lindenallee 16
66538 Neunkirchen

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

Sony PlayStation

- SEGA SATURN 339,- DM
- Nintendo 64 ab März'97

299,-

Weitere Angebote (3 Seiten Werbung) in der Zeitschrift „AutoMotoFoto“ und über Fax-Abruf „Polling“ Nr.: (0 77 24) 82 004
Demnächst auch im Internet: <http://www.Express-Marketing.de>

Versandkosten: Vorkasse=Portofrei! oder Nachnahme 10,- DM + 3,- DM NN-Gebühr
Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM
Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 20,- DM

Express-Marketing - Gerwig Straße 12 - D-78112 St. Georgen
Tel (0 77 24) 45 13 - Fax (0 77 24) 22 55 - Handy: 0171 / 329 17 43

GAME DEVIL

VERSAND UND LADENLOKAL
TEL: 0212/316274 FAX: 0212/316397

SONY PSX

CITY OF THE LOST CHILDREN	99,-	NAMCO MUSEUM 1-5	89,-
COOL BOARDERS	89,-	NBA LIVE '97	89,-
CONTRA	89,-	PANDEMONIUM	89,-
CRUSADERS: NO REMORSE	89,-	PORSCHE CHALLENGE	99,-
DESTRUCTION DERBY II	99,-	REBEL ASSAULT II	99,-
DRAGONHEART	99,-	SOUL BLADE	109,-
EXHUMED	89,-	SOVIET STRIKE	89,-
FIFA SOCCER '97	89,-	STAR GLADIATOR	89,-
HEXEN	89,-	SUPER STAR SOCCER DE LUXE	99,-
JET MOTO	89,-	TOMB-RAIDER	99,-
LEGACY OF KAIN	99,-	WWF IN THE HOUSE	89,-
Ladenpreise können abweichen.		X-COM II	89,-

**ULTRA 64- & SEGA SATURN-TITEL AUF ANFRAGE
IMPORT-SPIELE ALLER SYSTEME LIEFERBAR!!!**

BERATUNG, REPARATUR-
SERVICE UND
PLAYSTATION-UMBAU

GEBRAUCHTE SPIELE
ALLER SYSTEME
AB DM 19,-

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

J. League Perfect Striker

Im Gegensatz



Nach einem Tor wird automatisch eine Wiederholung eingespielt



Im Trainingsmodus werden Ecken, Freistöße und Paßspiel geübt



Die drei Schiedsrichter im Optionsmenü symbolisieren den Härtegrad des Referees. Pfeift der "harte Hund", sind rote Karten keine Seltenheit

Im Gegensatz zur PlayStation-Umsetzung des SNES-Originals von International Superstar Soccer hat man bei Konami mit J. League Perfect Striker für das N64 eine völlig neue Variante auf die Beine gestellt. Nur der Spielaufbau orientiert sich im Großen und Ganzen an den drei bisher erschienenen Versionen. Ihr spielt mit den Teams der japanischen J. League um Meisterschaft oder Pokal, tretet zu einem nervenaufreibenden Elfmeterschießen an oder verfeinert Eure Steuerkünste in einem speziellen Trainingsmodus, in dem Ihr bspw. Ecken oder direkte Freistöße einstudiert. Die aufs Notwendigste beschränkten Optionen umfassen Spielzeit, Computerstärke und Härte des Schiedsrichters. Neu ist zumindest, daß Ihr Transfers durchführen oder eigene Spieler kreieren könnt, allerdings blieb uns die sinnvolle Nutzung dieser Features auf Grund japanischer Texte leider verwehrt. Beginnen wir nun mit einem Freundschaftsspiel. Den Mannschaften sind diesmal Werte in drei Kategorien beigefügt, an denen sich die ungefähre Stärke ablesen läßt. Die Motivation der Kicker bzw. die Klasse des Goalies beeinflusst Ihr im folgenden Menü (ausschließlich bei Freundschaftsspielen!), und in taktischer Hinsicht bietet J. League Perfect Striker viel Freiraum zum Ausprobieren. Ihr bestimmt Manndecker und Grundtaktik, verändert die vorgegebenen Positionen der Akteure auf dem Platz



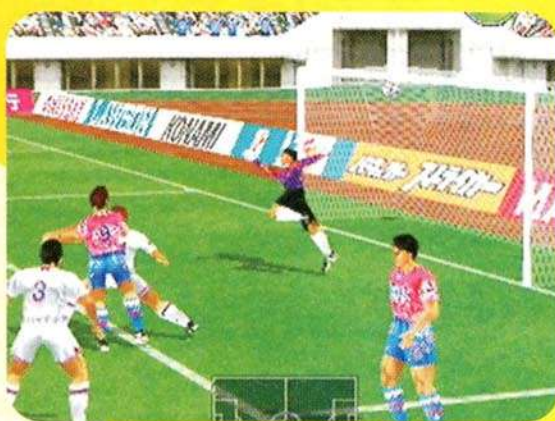
Ecken, Frei- und Abstöße werden durch einen großen Pfeil gesteuert



Tore werden exzessiv bejubelt

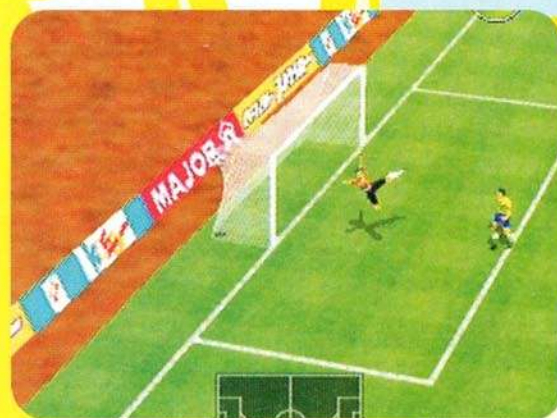
HOP & TOP

- Torwart wirkt ab und zu etwas geistesabwesend (selten)
- Computergegner wollen den Ball permanent ins Tor tragen, schießen also kaum aus der Entfernung
- herbe Geschwindigkeitsprobleme im Strafraum bei mehreren Spielern gleichzeitig
- Bananenflanken oder das Anschneiden des Balls im Allgemeinen nur schwer ausführbar
- die Computergegner sind selbst auf der höchsten Stufe gegen versierte Spieler ziemlich chancenlos
- keine Batterie / Paßwortfunktion
- Jap-Import mit entsprechenden Texten, J-League-Teams und japanischem Kommentator
- phantastische Animation der Polygonfiguren
- begeisternde Zuschauerkulisse
- konkurrenzlos variable Spielmöglichkeiten
- perfekt ausgetüfteltes Gameplay
- spektakuläre Strafraumszenen
- hochintelligente Computerspieler (eigenes Team)
- geniales Mehr-Spieler-Game
- Trade- und Create Player-Option



Der Torwart ist auf der Linie ein echter Teufelskerl, hat aber auch offensichtliche Schwächen:

- flache Pässe durch den Fünfmeterraum läßt er oftmals sorglos zum einschußbereiten Stürmer durchlaufen
- bei geblockten Fernschüssen fliegt er meist trotzdem in die anvisierte Ecke, was bei einem Nachschuß die Chance auf einen Torerfolg beträchtlich erhöht, da der Goalie scheinbar ewig braucht, bis er wieder aufgestanden ist
- Schüsse aus extrem spitzen Winkel klatscht er sich ab und zu selbst ins Tor
- schlechtes Timing beim Herauslaufen





Spielt Ihr permanent mit dem Turbo, sind die Spieler schnell erschöpft und spielen dementsprechend schlechter; wechselt solche Akteure rasch aus



Die Fernschüsse sind das spektakulärste Element von J-League Perfect Striker. Aus bis zu 35m (Entfernung wird bei Torerfolg angezeigt) läßt sich das Leder in den Winkel zirkeln, und fünf von zehn Versuchen klatschen in irgendeiner Weise an die Latte oder den Pfosten

oder wechselt einfach nur schwächelnde Spieler aus. Jedoch ist es kein Fehler, die voreingestellten Werte zu belassen, da diese meist schon sehr gut auf die Fähigkeiten der Mannschaften zugeschnitten sind. Durch die obligatorische Seitenwahl wird eine Begegnung eröffnet. Verfolgt wird das Gekicke aus der gewohnten seitlichen Darstellung, die sowohl in der Entfernung wie auch im Winkel dreistufig variiert werden kann - wir empfehlen den maximalen Abstand und den steilsten Winkel. Die Kicker präsentieren sich im zeitgemäßen Polygondress und sind aufwendig animiert, vor allem der Torwart glänzt mit vielfältigen Bewegungsabläufen und tollen Paraden. Aufgewertet wurde die Steuerung. Mittels eines einfachen Tastendrucks spielt Ihr einen Doppelpaß und reißt so selbst in dichtgestaffelte Abwehrreihen Löcher, über einen weiteren Button schickt Ihr einen Teamgefährten mit dem sogenannten tödlichen Paß in die Tiefe. Bei Freistößen aus günstigen Positionen wechselt die Perspektive hinter den ausführenden Spieler, mittels eines riesigen Pfeils bestimmt Ihr Schußrichtung und -stärke. Nach dem gleichen Verfahren werden auch Ecken ausgeführt. Der Referee tritt nur bei rüden Fouls in Erscheinung, bestraft dann den Übeltäter aber in jedem Fall mit einer Karte.

Weltmeisterlich

Laßt Euch in keinem Fall von unserer Auflistung an Plus- und Minuspunkten täuschen - J. League Perfect Striker ist ein geniales Meisterwerk! Zwar habe ich mich erst an die Steuerung gewöhnen müssen, aber hat man die richtig intus, spielt sich ein wahres Feuerwerk an virtueller Fußballkunst auf dem heimischen Screen ab. Die Konami-Kicker dribbeln die gesamte NG-Konkurrenz regelrecht schwindelig und mit Leichtigkeit aus. Eigentlich hat man fast zu keinem Zeitpunkt das Gefühl, ein Konsolensportspiel zu zocken, derartig abwechslungsreich und spektakulär gibt sich das hochgradig realistisch wirkende Geschehen auf dem Rasen. Daß die Grafikengine bei einem Spieler-



gewusel in Strafraumnähe teilweise heftig die Bremse zieht, mag zwar Technikpuristen etwas stören, in spielerischer Hinsicht wirkt sich dieser Mangel aber kaum negativ aus. Durch das eigens von Konami entwickelte Response Sound System reagieren die Zuschauer situationsbedingt und nicht, wie von manch anderen Produkten gewohnt, willkürlich. Tollen Aktionen folgt prompt der Szenenapplaus, bei böserartigen Fouls wird dagegen kräftig gebuht. Es ist, wie es ist: Fußballfans kommen definitiv um die Anschaffung eines Nintendo 64 nicht herum, wollen sie in den Genuß der momentan alles überragenden Sportsimulation kommen. Noch nie war ich mir so sicher, daß niemand einen Kauf bereuen wird.

Beim Elfmeterschießen steuert Ihr die Schußrichtung bzw. die Parade des Torwarts mittels zweier Quadrate



Grafik9
Sound10
Gameplay10



System:Nintendo 64
Genre:Sportspiel
Spieler:1-4
Level:entfällt
Besonderheiten: ...Response Sound System, jap, Kommentare

Hersteller:Konami
Entwickler:Konami
Testmuster:Fun Generation
Veröffentlichung: ...Japan-Import
Ca. Preis:K.A.

King of Pro Baseball



Im Pitchingtraining wird Location geübt



Der Catcher trainiert den Wurf an die erste Base



Der Pitch fliegt links an der Platte vorbei

Kaputtanalogisiert

Trotz der Niedlichgrafik hätte KoPB zum besten Baseballspiel aller Zeiten avancieren können. Die Feinmechanik des Games ist hervorragend, die 16 Stadien haben Einfluß auf das Ballverhalten, das komplexe Regelwerk wurde beinahe perfekt integriert, und auch der Gamespeed ist sehr realistisch. Leider ergriff Genki das Wir-haben-einen-Analog-stick-also-benutzen-wir-ihn-auch-wenn-das-keinen-Sinn-macht-Virus, und damit wird die Lust zum Frust. Jeder Wurf zu einer Base wird zum Abenteuer, denn wenn auch nur die kleinste Verschiebung in der Steuerrichtung vorliegt, wird der Ball zur falschen Base gefeuert. Auch das Handling der Players ist nicht ideal, besonders weil die CPU öfter unmotiviert die zu steuernde Polygonfigur wechselt. Fazit: ein echt gutes Baseballspiel, das durch die Steuerung verhunzt wurde und deshalb nur für die Regale von absoluten Freaks in Erwägung gezogen werden sollte.

6 von 10

Grafik5
Sound5
Gameplay6



Strikeout!

System: Nintendo 64
Genre: Sports
Spieler: 1-2
Level: entfällt
Besonderheiten: Jap. Sprachausgabe

Hersteller: Genki
Entwickler: Imagineer
Testmuster: O.I.T.
0711 / 613758
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 199,- DM



Ein Bunt soll den Runner auf das zweite Base bringen



Ein Zwischenspann kommt z.B. nach einem Homerun



Der Computer pflückt die Flugbälle sicher runter



Nach dem dritten Aus wechselt das Angriffsrecht



Mit Hilfe des Z-Buttons wird die Perspektive verändert



TURROK

DINOSAUR HUNTER



FUN DAS VIDEO-SPIEL-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY

GAMEBOY
OF THE MONTH

Turok Dinosaur Hunter

•Game of the month!•

Einstiegshilfe

- Nutzt in jedem Fall die Trainingslevel!
- Schießt Wildschweine oder Affen ab, um an Extraenergie zu gelangen!
- Sucht bei getöteten Gegnern nach Waffen und Munition!
- Begeht Euch öfter in einen Level, weil manche Dinge erst zu einem späteren Zeitpunkt gefunden werden können!
- Für manche Gegner eignen sich bestimmte Waffen am besten, findet heraus welche!
- In manchen Levels benötigt Ihr Explosivgeschosse, um Hindernisse sprengen zu können!



Diese Ruine muß im ersten Level gefunden werden, um in die restlichen Stages zu gelangen



Weiter entfernte Grafiken verschwinden hinter einer Nebelwand



Pauschal gilt: je größer der Cyborg, desto stärker seine Panzerung

Nach etlichen Terminverschiebungen war es endlich soweit: mit Turok Dinosaur Hunter stand Acclaim's erster Nintendo 64-Titel zum lange ersehnten Review bereit. Getestet wurde vor Ort, im state of the art eingerichteten Präsentationsraum von Acclaim in München. Das beeindruckende technische Equipment mit riesigem Projektionsscreen und Surround-Anlage schaffte einen würdigen Rahmen für den Check des 3D-Action-Adventures.

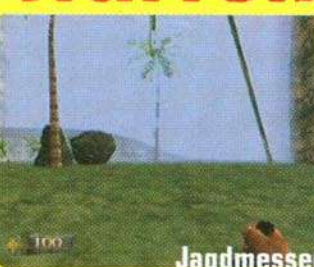
Banale Story

Die Hintergrundgeschichte von Turok orientiert sich an den Comics aus dem Acclaim Valiant Verlag. Die Story versetzt den muskulösen Helden indianischen Ursprungs in das Lost Land, einen Ort, in dem Zeit keinerlei Bedeutung hat. Dort herrscht der grausame "Campaigner", der eine Maschine erschaffen hat, mit der er gleich das ganze Universum vernichten will. Dazu benötigt der Campaigner das Chronosceptor, ein mystisches Artefakt mit unvorstellbaren Kräften; dieses in die Maschine eingesetzt, wäre das Ende jeglicher Lebensformen besiegelt. Doch schon vor Tausenden von Jahren hat man in weiser Voraussicht das Chronosceptor zerstört, um zu vermeiden, daß es in falsche Hände gerät. Nun liegt es an Turok, die im Lost Land verstreuten Einzelteile des Artefakts zu finden, um den teuflischen Plan des Campaigners zu vereiteln.

Eingängige Steuerung

Der Einstieg in Turok Dinosaur Hunter wurde ähnlich wie bei Tomb Raider absolut vorbildlich inszeniert. Spezielle Trainingslevel, die sogar auf Zeit absolviert werden können, führen mit zahlreichen praktischen Beispielen an die komplexe und neuartige Steuerung heran. Mit dem Richtungskreuz wird zwischen Lauf- und Rennmodus gewechselt, der analoge Stick bestimmt die Lauf- und Schußrichtung, und über die vier gelben Action-Buttons setzt sich Turok in Bewegung oder weicht Angriffen zur Seite aus. Waffen aktiviert man über die A- und B-Tasten, mit der L-Taste wird eine Map Onscreen aufgerufen, über Abgründe springt man mit der R-Taste, und der Z-Trigger dient schließlich zum Auslösen der Waffen. Zudem kann Turok an Leitern und bestimmten Wänden hoch- oder runterklettern und im Wasser schwim-

Die Waffen



Jagdmesser



Pfeil & Bogen



Pistole



Assault Rifle



Shotgun



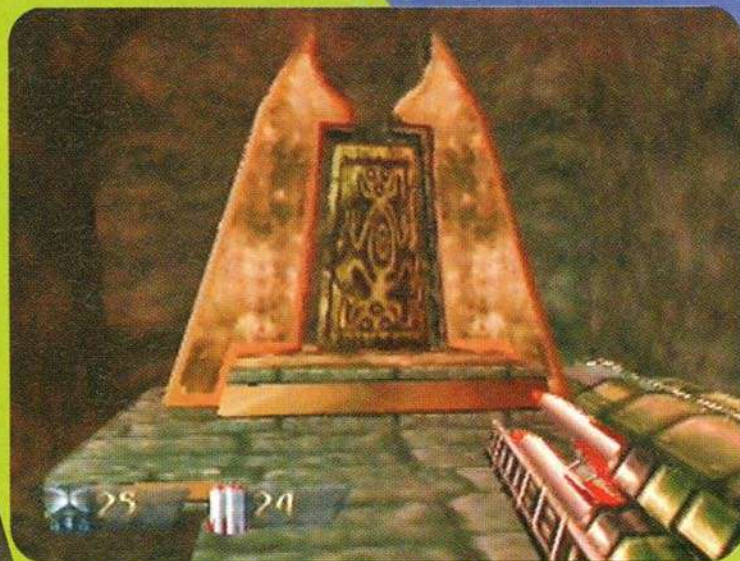
Automatic Shotgun



Granatenwerfer



Pulse Rifle



Zum Nutzen der Speicherpunkte benötigt man ein Controller Pak



Über diese Warpfelder gelangt Ihr in die Bonusräume

men oder tauchen. Erstaunlicherweise entpuppt sich diese kompliziert anmutende Padbelegung schon nach kurzer Zeit als äußerst durchdacht. Das Heben und Senken der Waffe, mit eines der wichtigsten Elemente der Steuerung, geschieht mit fortlaufender Spielpraxis mehr und mehr intuitiv, eine Tatsache, die dem Gameplay sehr förderlich ist.

Technisches Highlight

Über acht gigantisch große Level nun erstreckt sich das Abenteuer, jeder einzelne ist im Durchschnitt aus ca. 250.000 (!) Polygonen zusammengesetzt. Im Vergleich zu bisherigen 3D-Shootern mit maximal 10.000 Polygonen pro Level stellt dies eine enorme Datenmenge dar. Auch die weiteren technischen Daten sind beeindruckend: 2.000 verschiedene Texturen, über 10.000 Animationsphasen für die weit über 20 Gegner, die durch Motion Capturing noch perfektioniert wurden, High Tech Grafikengine mit 25 fps, bombastischer Dolby Surround-Sound in CD-Qualität - und das alles auf einem 8 MByte-Modul! Laut Dave Dienstbier, dem Projektmanager von Turok, arbeitete man mit einer Kompressionsrate von 1:10, was einer echten Datenmenge von ungefähr 80 MByte entsprechen würde.

Die Waffen



Mini Gun



Alien Waffe



Raketenwerfer



Particle Accelerator



Fusion Cannon



Im Raumschiff des Campaigners bekommt man es mit Außerirdischen zu tun

Kein Zuckerschlecken

Die Aufgabe Turoks im ersten Level besteht darin, eine Ruine zu finden, von der aus man über Portale die weiteren sieben Stages erreicht. In allen Abschnitten sind jeweils mehrere Schlüssel verteilt, drei an der Zahl werden benötigt, um eines der "Stargate"-ähnlichen Tore aktivieren zu können. Außerdem tauchen in allen Leveln willkürlich grell leuchtende, blaue Warpfelder auf, über die unser Held in eine von insgesamt 30 Bonusrunden gelangt. Das Spiel selbst ist nonlinear aufgebaut, d.h. es bleibt dem Spieler selbst überlassen, welchen Abschnitt des Lost Lands er erforschen möchte. Verblüffend ist die künstliche Intelligenz der Gegner. So hören diese bspw. Schüsse, verschanzen sich hinter Bäumen oder anderen Deckung gebenden Objekten und entwickeln in der Gruppe regelrechte Angriffstaktiken. In der deutschen Version sind die Menschen durch Cyborgs ersetzt, und auch Bluffetischisten muß ich enttäuschen: die Sterbeszenen vollziehen sich BPjS-gerecht. Das grafische Highlight sind aber zweifelsohne die Dinos. Besonders der mächtige Trizeratops mit Cyborg-Reiter hat es mir angetan, auch wenn das prähistorische Biest fast schon zu viel einstecken kann. Womit wir bei den Endgegnern wären. Megaharte Brocken, kann ich Euch sagen. Die Gottesanbeterin bspw. attackiert Euch in vier Aggressionsstufen, wobei schon die erste kein Zuckerschlecken ist, und den bionischen T-Rex als Ausgeburt der Hölle zu bezeichnen, wäre fast noch zu milde. Daß der Showdown auf dem Raumschiff des Campaigners für mich persönlich die härteste Schlacht war, die ich je in einem Videospiel schlagen mußte, zeigt deutlich: selbst Profis werden an diesem Spiel zu knabbern haben. Eine große Hilfe ist natürlich das umfangreiche Waffenarsenal. Anfangs nur mit einem Jagdmesser und dem Tek-Bogen ausgestattet, eignet sich Turok im Laufe des Spiels 12 weite-

END-GEGNER



Vier Aggressionsstufen sind das kennzeichnende Merkmal der Gottesanbeterin. Ist eine Stufe erreicht, dreht das riesige Vieh durch und zerstört Wände. Sie beschießt Turok mit giftiger Säure und greift auch von der Decke aus an



Chronosceptor

Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana
Testmuster: Acclaim

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

Double T Arcade Store

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

Öffnungszeiten:

Mo - Do: 11.00 - 20.00
Fr: 11.00 - 19.00
Sa: 10.00 - 15.00

- Mail Box - Double T - Tel.: 08232 / 78768

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren!

Sega Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	399,00
Joypad	44,95
Antennenkabel mit Bildfilter	49,90
Game Buster	89,90
8 Meg Memory Card	89,90
Aftermath	99,90
Worldwide Soccer 97	99,90
Discworld 2 (kpl. dtl.)	89,90
WWF In Your House	89,90
Iron Man	auf Anfrage
Story of Thor 2	89,90
Nights (inkl. Analog Joypad)	139,90
Destruction Derby	99,90
Virtua Cop	99,90
Virtua Fighter 2	95,00
Worms	89,90
FIFA Soccer 97	99,90
Daytona Championship Edition	99,90
Ghen Wars	89,90
Tomb Raider	89,90
Command & Conquer	99,90

Nintendo 64

!!!Jetzt vorbestellen!!!

Grundgerät N64 incl. 3D Pad	399,-
3D Controlpad	59,-
Padverlängerung	19,90
Memory Card 1MB	69,90
Antennenkabel	49,90
Mario 64	99,90
Mario 64 Spieleberater	24,90
Turok	159,90
Pilotwings 64	99,90
Shadows of the Empire	139,90
Wave Racer 64	99,90
St. Andrews Golf (jp)	209,90
Int. Superstar Soccer	139,90
Cruisin USA (us)	199,90
Wayne Gretzky Hockey (us)	179,90
Mario Kart (jp)	199,90
Perfect Eleven Soccer (jp)	249,90
Goemon	139,90

Sony PlayStation

PSX inkl. Scartk., Netzteil + Joypad	389,00	Twisted Metal 2	99,90
PSX + Universal-Umbau dt/us/jp	479,00	Casper	95,00
PSX + 1 Gebraucht-Spiel nach Wahl	439,90	Moto Toon G.P. 2 jp	134,90
PSX + neGcon + FIA Formel 1	569,00	Space Hulk	99,90
PSX Universal Umbau dt/us/jp	89,90	NHL Hockey 97	94,90
Memory Card	49,00	Olympic Games	89,90
Memory Card plus (120 Speicher)	79,90	Wing Commander 3	99,90
Memory Card (360 Speicher)	94,90	NHL Powerplay Hockey	89,90
Game Buster	89,90	2 X-Treme	94,90
HF - Adapter	59,00	Tekken 2 (PAL)	99,90
Cobra Gun	79,90	Soviet Strike	89,90
Just a Pad	39,90	Resident Evil	94,90
Hardcore 4x4	89,90	Resident Evil 2 jp	auf Anfrage
Namco Soccer Prime Goal	89,90	FIA Formula 1	109,90
Namco Museum #3	89,90	Chronicles of the Sword	99,90
Samurai Shodown	94,90	Jet Rider	99,90
A-Train IV	89,90	Sampras Extreme Tennis	99,90
Baphomets Fluch	89,90	The Crow - City of Angels	89,90
Bust A Move 2	79,90	Destruction Derby 2	99,90
Command & Conquer	99,90	WipeOut 2097	99,90
Ecstasia	auf Anfrage	Crash Bandicoot	99,90
Virtual Tennis	94,90	Kings Field	94,90
Sim City 2000	89,90	Soul Edge	auf Anfrage
Syndicate Wars	99,90	Cool Boarders	99,90
Disrupter	89,90	Die Stadt der verlorenen Kinder	99,90
Dragonheart - Fire & Steel	89,90	Int. Superstar Soccer	99,90
FIFA Soccer 97	94,90	Legacy of Kain	94,90

Bei uns 95% aller Importe NUR 109,90 z.B. Rebel Assault II, Destruction Derby II, Spot 3...

Double T Arcade Store

jetzt auch in Nürnberg!
Fenitzerplatz 4

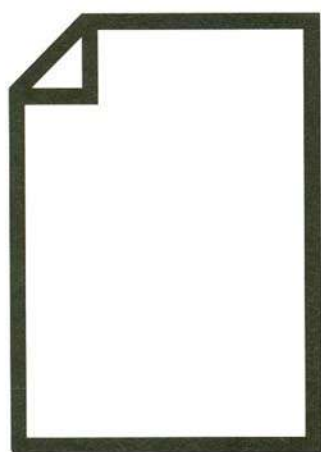
90489 Nürnberg/Rennweg

zwischen U-Bahn Station Schoppershof und
U-Bahn Station Rennweg

NUR LADENLOKAL!

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

Hier könnte Ihre Anzeige stehen!



Infos unter:
0931 / 40 43 717

GAME-PLANET

Ankauf und Verkauf ★ neu und gebraucht

Sony Playstation

Sony Playstation, dt.	DM 398,95
MemoryCard 360 Saves	DM 99,99
RGB-Kabel	DM 28,95
MemoryCard	DM 39,95
Command & Conquer	DM 94,95
Cool Boarders*	DM 89,95
Crusader-No Remorse*	DM 89,95
Destruction Derby 2	DM 98,95
Magic the Gathering*	DM 89,95
FIFA Soccer '97	DM 79,95
Crow-City of Angles*	DM 89,95
Tobal No. 1	DM 89,95
Twisted Metal 2*	DM 98,95
Syndicate Wars	DM 89,95
Jet Rider*	DM 89,95
Wipe Out 2097	DM 98,95
Crash Bandicoot	DM 99,95
Soviet Strike	DM 89,95
F1	DM 99,95
Resident Evil	DM 94,95
Tekken 2	DM 99,95
Star Gladiators	DM 94,95
Resident Evil 2 (jap.)*	DM a.A.

Nintendo 64

Nintendo 64	DM 498,95
incl. Pad + Mario 64	
Pilot Wings 64*	DM 118,95
Wave Race 64*	DM 98,95
Shadows of the Empire*	DM 138,95
Memory Card Nintendo	DM 38,95
Memory Card 1MB	DM 58,95
Controller grau	DM 58,95
Controller div. Farben	DM 68,95
HF-Adapter*	DM a.A.
Wayne Gretzky	DM a.A.
3D Hockey*	
Cruisin USA*	DM a.A.
Mario Kart 64 incl. Pad*	DM a.A.
Int. Superstar Soccer*	DM a.A.
Goemon*	DM a.A.
Turok*	DM a.A.

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

Importe? schnell und günstig!

*=Vorankündigung, nur solange Vorrat reicht. Es gelten die AGB.
Händleranfragen erwünscht! Telefonische Reservierung möglich!
Wir führen auch Sega-Saturn und PC! Preise Aufschlag Anfrage

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

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

Soul Edge

魂刃

魂刃

Philipp Noack • Stefan Hellert



Wer im richtigen Moment mit seiner Waffe kontert, kann den Kontrahenten überwinden

In der Ferne hing die Sonne als ein glühender Ball am Abendhimmel. Die Dunkelheit würde den Kampf erschweren, das war den beiden Kontrahenten bewußt. Dennoch standen sich Hwang Kyung und Siegfried Stauffen wie versteinert gegenüber. Das Gefecht hatte bisher nur zwischen ihren Augen stattgefunden. Siegfried riß schließlich seinen Bihänder mit solcher Wucht in die Höhe, daß das mächtige Schwert einen leuchtenden Schweif hinter sich herzog. Er eröffnete den Kampf...



Taki rammt dem Gegner ein Messer in den Hals



Normalerweise verdreht Sophitia nur Männern den Kopf



Die meisten Hintergrundgrafiken sind zwar nicht sehr spektakulär, dafür aber sehr einfallsreich



Die Gesichtszüge sind bei Soul Edge ausgezeichnet herausgearbeitet

Namcos waffenklirrendes 3D-Beat'em Up hat nun endlich seinen Weg auf die heimische PlayStation gefunden. Seine Charaktere treten an, das Schwert der Macht dem zu entreißen, der es noch in seinen Händen hält, Cervantes De Leon. Die meisten der insgesamt zehn Figuren entstammen dem asiatischen Raum: Li Long führt seine zwei messerscharfen Chakus mit tödlicher Präzision, Heishiro Mitsurugi und Hwang Kyung sind Meister mit dem Katana. Taki ist ein weiblicher Ninja, und Seung Mina beherrscht eine tödliche Lanze. Offensichtlich römische Kampfeskunst vertritt Sophitia Alexandra, Rock dagegen eher die der Neandertaler. Voldo läßt Freddy Krüger wie einen netten Märchenonkel aussehen, und der blonde Siegfried Stauffen macht sich die ritterliche Tugend des Schwertkampfes zunutze. Wer sich von dem beräuschenden Intro erholt hat, der wird sich - Tekken-Kenntnisse vorausgesetzt - schnell im Hauptmenü zurechtfinden. Neben dem Arcade- hat Namco sechs weitere Modi integriert: VS, Team Battle, Time Attack, Survival, Edge Master und Practice. Um rasch in das Kampfsystem einzutauchen, empfiehlt es sich zunächst den letztgenannten anzuwählen. Hier kön-



Bei Volto konnten die Designer ihrer Phantasie freien Lauf lassen



Siegfrieds gewaltiges Schwert beeindruckt auch Taki



Das hochgewachsene Gras wiegt sich im Wind

nen alle Moves geübt und bei Bedarf im "online-manual" nachgeschlagen werden. Es gibt bestimmte Fähigkeiten, über die jede(r) Kämpfer(in) verfügt. Eine Wurftechnik gehört ebenso dazu wie das dreidimensionale Ausweichen oder eine Attacke, die vom Gegenüber nicht zu decken ist. Wie gewohnt lassen sich die einzelnen Schlag- und Trittbüttons zu kleinen Serien kombinieren. Echte Killercombos entstehen jedoch nur, solange genügend Energie in der Soul-Leiste vorhanden ist.



Seit Virtua Fighter gehört der Ring Out zum Repertoire vieler 3D-Beat'em Ups und damit zur Kampftechnik



Der letzte Gegner hört auf den Namen seines Schwertes

Das Namco-Phänomen

Vergeßt alle Renderintros, die bis jetzt auf der PlayStation zu sehen waren! Namco hat die (teilweise selbstgelegte) Latte noch einmal in die Höhe geschraubt. Völlig erschlagen drückt man sich durch das Hauptmenü in seinen ersten Kampf. Hier wartet dann der nächste Superlativ: die Darstellung der Figuren ist auf diesem Niveau einmalig auf Sonys Wunderkiste. Da ist es zu verschmerzen, daß die Hintergründe nicht immer mithalten können. Der insgesamt recht klassisch angehauchte Soundtrack paßt ausgezeichnet zum Spielgeschehen. Was an Namco immer wieder aufs Neue fasziniert, ist die Tatsache, daß diese Firma sowohl auf technischem als auch auf spielerischem Level verdammt ausgereifte Produkte auf den Markt bringt. Der dynamische Spielablauf wird von einer erfrischend intuitiven Steuerung getragen. Zu meinem völligen Glück müßte ich nur noch übers Steuerkreuz decken können...



10 von 10

Grafik10
Sound9
Gameplay9



System:PlayStation
Genre:Beat'em Up
Spieler:1-2
Level:11
Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Namco
Entwickler:Namco
Testmuster:Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis:139,- DM

RIOT



Riot ist eines der wenigen Spiele, in dem die Zuschauerkulisse animiert ist



Die pinkfarbenen Extras werden willkürlich auf dem Feld verteilt



Am oberen Bildrand sind die Energieleisten der Spieler eingeblendet

Im Vergleich zum in der letzten Ausgabe vorgestellten Preview hat sich im Grunde nicht mehr viel verändert. Riot simuliert eine futuristische Sportart, die eine Mischung aus Basketball und Eishockey darstellt. Gespielt wird in Freiluftarenen, in deren Mitte sich ein freischwebendes Tor befindet. Ziel ist es, einen fluoreszierenden Ball in dieses zu befördern, nachdem der Ball an der Bande des Gegners aufgeladen wurde. Abhängig von der Wurfzone erhält man für einen Torerfolg zwischen ein und drei Punkten. Ein Team besteht aus vier Feldspielern und zwei Ersatzleuten, deren Namen beliebig verändert werden dürfen. Mit dicken Polstern und Schonern ausgerüstet, bekämpfen sich die Jungs mit harten Bandagen, denn Regeln oder Fouls gibt es keine. So ist der Spielablauf extrem actionlastig und taktisches Geschick kaum von Nöten. In regelmäßigen Abständen fliegen Power Ups auf das Spielfeld, welche die Spieler schneller laufen, härter schlagen oder besser treffen lassen. Zu jedem Spieler findet sich am oberen

Bildrand eine Energieleiste, die, sobald ein Spieler in Ballbesitz ist, kontinuierlich abnimmt und sich dann wieder langsam regeneriert. Nach einem Liga- oder Turniermatch können die gesamten Werte des Teams etwas erhöht werden.

Mehr-Spieler-Game

Schade eigentlich. Riot hätte wirklich klasse werden können, wären nicht diese vielen kleinen Kritikpunkte, die letztendlich keine höhere Wertung zulassen. Am meisten stört, daß die Teams oftmals sehr ähnlich aus-

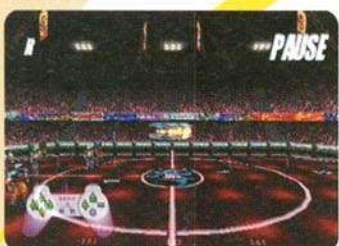
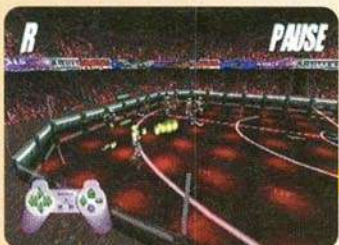
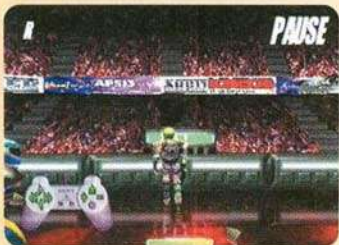
sehen und nur anhand der Helmfarbe zu unterscheiden sind. Zieht man nun die Kameraperspektive weit auf, ist blindes Passen vorprogrammiert oder man konzentriert sich auf einen einzigen Spieler, was aber nicht der Sinn einer Mannschaftssportsimulation sein kann. Spielt Ihr hauptsächlich alleine, ist Riot schon nach wenigen Auseinandersetzungen keine Herausforderung mehr. Man verpaßt den Konsolengegnern eine herbe Packung nach der anderen, was vor allem darin begründet liegt, daß Wurfversuche von der Dreierzone extrem einfach zu versenken sind, ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte Abhilfe geschaffen. Und trotzdem, Riot ist insgesamt kein schlechtes Spiel. Vor allem im Mehr-Spieler-Modus offenbart der Titel aufgrund seines einfachen Handlings und der permanenten Action ein nicht zu unterschätzendes Potential an Spielspaß. Grafik und Sound passen auch, als Party-Game ist Riot durchaus eine Empfehlung wert.



7 von 10

Grafik 8
Sound 8
Gameplay 7

System:	PlayStation	Hersteller:	Psygnosis
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Beyond Reality
Spieler:	1-4	Testmuster:	Psygnosis
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	Memory-Card	Veröffentlichung:	Mitte März
	engl. Sprachausgabe	Ca. Preis:	99,- DM



Der Ball muß erst an der Bande des Gegners aufgeladen werden, um Punkte erzielen zu können



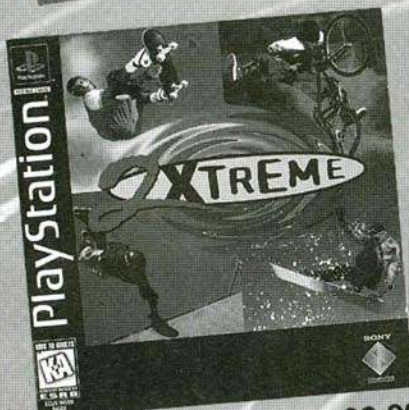
Die Vogelperspektive ist übersichtlich, aber unspektakulär

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

MARO

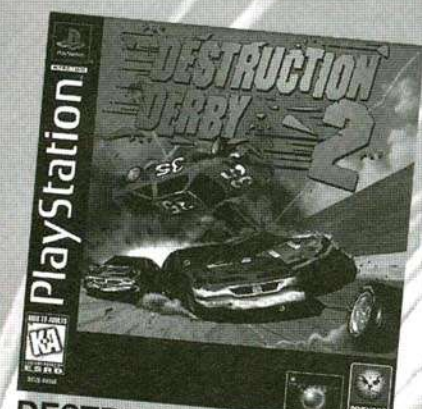
VIDEOSPIELE

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



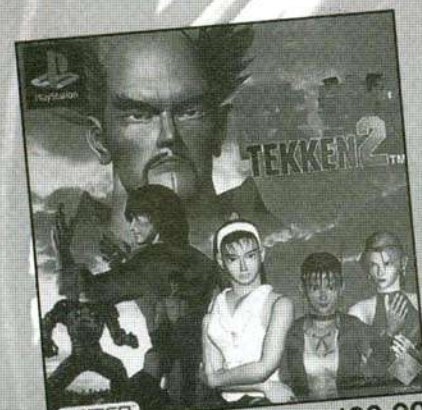
2XTREME

99,90



DESTRUCTION DERBY 2

109,90



TEKKEN 2

109,90



TWISTED METAL 2

99,90

HARDWARE

SONY PLAYSTATION dt. DM 389,90
SEGA SATURN dt. DM 389,90
COBRA LIGHT GUN
PSX/SATURN
DM 79,90

49,90

PSX PRIMAL RAGE DT.
PSX TOTAL ECLIPSE DT.

59,90

PSX VIEW POINT DT.
SATURN SEGA RALLY US.

69,90

PSX CYBERIA DT.
PSX BURNING ROAD DT.
PSX FIRO & KLAUD DT.
SATURN SEGA RALLY DT.

89,90

PSX BAPHOMET'S FLUCH DT.
PSX X-COM 2 DT.
PSX CHRONICLES OF THE
SWORD DT.
PSX TOBAL NO. 1 DT.
PSX COOL BOARDERS DT.

99,90

PSX TOMB RAIDER DT.
PSX PROJECT OVERKILL DT.
PSX MEMORY CARD 360 BLOCKS
PSX PORSCHE CHALLENGE

149,90

PSX SOUL EDGE JP.
PSX RIDGE RACER 3 JP.
PSX BIOHAZARD 2 JP.
SATURN NIGHTS+ANALOG DT.
SATURN VIRTUA COP DT.

NEO GEO HARDWARE

SINGLE SPEED DM 399,90

NEO GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM 109,90
CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
SENGOKU 2	DM 99,90
KARNOV'S REVENGE	DM 99,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
STREET HOOP	DM 129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM 99,90
GALAXY FIGHT	DM 99,90
KABUKI KLASH	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 139,90
GOW CAIZER	DM 99,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
NEO TURFMASTER	DM 99,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 69,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
RIDING HERO	DM 59,90
BASEBALLSTARS	DM 59,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 59,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 59,90
ROBO ARMY	DM 99,90
NINJA COMMANDO	DM 89,90
CROSSED SWORD	DM 59,90
PULSTAR	DM 69,90
ALPHA MISSION II	DM 69,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
SUPER SIDEKICKS 4	DM 139,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 139,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90
GHOST PILOTS	DM 69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM 299,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 599,90
KIZUNA ENCOUNTER	DM 599,90
PULSTAR	DM 599,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 599,90
GEBAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER	

NINTENDO 64 DT.	DM 399,90
JOYPAD DT.	DM 69,90
MARIO 64 DT.	DM 99,90
WAVERACE DT.	DM 99,90
PILOT WINGS DT.	DM 129,90
SHADOWS OF THE EMPIRE DT.	DM 149,90
TUOK DT.	DM 149,90
TUOK US.	DM 199,90
MEMORY CARD DATAFLASH	DM 69,90
SUPER MARIO KART 64 US.	DM 199,90
STARFOX 64 JP.	DM 229,90

Bestellungen ab
2 CD's sind
versandkostenfrei!
Ladenpreise können
abweichen!
Händleranfragen
erwünscht!
Franchise-Partner
gesucht!

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



SAMURAI SHODOWN 4
382 MEGABIT

139,90

Neue Telefonnummer für den Versand:
Tel 07 11/9 56 11 30 · Fax 07 11/55 75 63

König-Karl-Straße 66 · 70372 Stuttgart

Besuchen Sie unser Ladenlokal:

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · 70173 Stuttgart
Telefon 07 11/22 14 22 (kein Versand)

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

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

Contra - Legacy Of War

Contra - Die Serie

1987 erschien der erste Contra-Automat, der aufgrund des Erfolges ein Jahr später für NES umgesetzt wurde. Schnell waren die Videospieler von den Alienkriegen fasziniert, und 1990 bzw. 1991 folgten Super C und Contra Force für Nintendos 8-Bitter. Der Höhepunkt der Reihe war 1993 mit Contra III: The Alien Wars erreicht. Das SNES-Produkt hatte nie zuvor gesehene Mode 7-Effekte und opulente Riesensprites zu bieten. Die Leveldarstellung wechselte zwischen der klassischen 2D-Darstellung und einer neuen 3D-Draufsichtsperspektive. Vor allem Fans der Alien-Serie erinnern sich gerne an den grotesk gestalteten sechsten Level. Mit Contra: HARD CORPS, einer eher schwächeren Mega Drive-Version, wurde die Reihe bis heute auf Eis gelegt.



Wie im SNES-Original ist einer der Endgegner eine mutierte Schildkröte



Der Leuchtring symbolisiert kurzzeitige Unverwundbarkeit

Endlich führt Konami die auf 8- bzw. 16-Bit erfolgreiche Super Probotector/Contra-Reihe weiter. Diesmal werden in der deutschen Version voraussichtlich keine Bleheimer über die Köpfe der Soldaten gestülpt, um das Produkt jugendfreundlich zu gestalten, wie es in den Probotector-Teilen für SNES bzw. NES und Gameboy der Fall war. Die Geschichte: In den fünfziger Jahren landeten eigenartige Objekte im Gebiet des südamerikanischen Amazonasbeckens. Dieser Vorfall wurde allerdings vom Pentagon nach außen als unerklärliches kosmisches Phänomen heruntergespielt. Ende der Achtziger erreichten immer wieder Gerüchte über verschreckte Bewohner Südamerikas das amerikanische Verteidigungszentrum, die "Dämonen" gesehen haben wollten. Eine Eliteeinheit mit Namen Scorpion fiel daraufhin in den Dschungel ein und stoppte die



ausbrechende Invasion der Red Falcon-Gruppe, bevor diese echten Schaden anrichten konnte. 1990 tauchte die Red Falcon-Gruppe wieder auf und wandelte mit einer biologischen Waffe menschliche Soldaten in willenlose Zombies um. Doch auch diesmal gelang es den Jungs vom Scorpion-Team, das Schlimmste abzuwenden, und zusammen mit ihren Kollegen von Mad Dog trieben sie die Aliens ins All zurück. Nach der Jahrtausendwende startete ein Alien-Kommando namens Black Viper einen neuen Versuch und scheiterte kläglich.

Nach all den Angriffen aus dem All wurde schließlich die Contra-Force gegründet, eine unabhängige Gesetzeshütervereinigung. Im Jahre 2336 tauchte Red Falcon plötzlich wieder auf, im folgenden Krieg mit Scorpion und Mad Dog, einer weiteren Splittergruppe der Contra, wurde die Erde nahezu



Ein Kombination aus Springen und Ducken hilft beim Schrottmonster



Die Schlange schmeißt gefährliche Eier auf Euch



Der Skorpion am Anfang des fünften Levels rennt an den Wänden hoch und stürzt sich auf Euch



Mit dem Laser ist das fliegende Hirn kein Problem. Der Strahl sucht sich seinen Weg ins Ziel nämlich selbst



Hinter diesem Stein wartet ein Extraleben



Ohne Suchlaser ist man auf der schwankenden Brücke aufgeschmissen

zerstört (Contra III/SNES). Nach fünf Jahren waren die Überlebenden in der Lage, eine neue Kampfeinheit, die HARD CORPS, aufzubauen (Contra: HARD CORPS/MD). Heute existieren Gerüchte, daß Colonel Bassad, ein machthungriger Diktator eines kleinen Landes, ein Alienembryo besitzt, welches der Grundstein zu einer neuen Armee der Monster sein soll. Einige behaupten sogar, daß er mit Außerirdischen zusammenarbeitet. Die Spezialeinheiten werden nun wieder losgeschickt, in die vielleicht alles entscheidende Schlacht.

Pro und Contra

Besonders zahlreich können die menschlichen Vertreter jedoch nicht sein, denn nur insgesamt vier Kämpfer kommen zum Einsatz. Neben den Androiden CD-288 und Bubba kann man sich noch zwischen Tasha, einer Berufssoldatin ohne Skrupel, und Ray, dem muskelbepackten Vorzeigerambo, entscheiden. Schon auf Schwierigkeitsgrad "Easy" hat man im ersten Level hart zu kämpfen. Urban Warfare ist in mehrere ineinandergelungene Abschnitte unterteilt; man muß unter schwerem Beschuß Türen aufschließen oder festinstallierte Geschütze und Unmassen an Zombie-Soldaten eliminieren. Danach geht's in den Dschungel, wo wenigstens vier bis fünf Lebensverluste kaum zu vermeiden sind. Die 2D-Isografik zeigt

immer nur einen einseitig scrollenden Ausschnitt, der manchmal einfach nicht schnell genug mitzieht, um eine Gegnerkollision zu vermeiden. Suchlaser, die noch gar nicht im Bild sind, schießen Kreuzfeuer, da steigt der Frust. Hin und wieder findet man hinter Mauerwerk Extras wie Waffen (z.B. Splittergeschosse, Suchlaser, Bomben, Flammenwerfer) oder zeitweise Unverwundbarkeit bzw. Bonus-Leben. Contra läßt dem Spieler keine Zeit zum Verschnaufen. Die Level sind haarsträubend lang, beinhalten zwei bis drei Zwischenendgegner, jede Menge beinharte Stellen, die man nur als Shoot'em Up-Profi fehlerfrei meistert und einen Endgegner, der meist mehr als nur eine Angriffstaktik draufhat. Man hat so gut wie keine Chance, einen Level ohne Continue-Verlust zu bewältigen; am River of Destruction bspw. tastet man sich erst bis zum schwankenden Floß vor, eliminiert nach einigen Versuchen die Wasserschlange, wird dann von einer gefährlichen Motorbootfahrt überrascht, verschwendet seine drei Bomben an das erste Schrottmonster, verzweifelt am zweiten und dritten, und beißt solange ins Pad, bis endlich auch noch die zwei Endgegner zerstört sind. Der darauffolgende Level ist dann wieder etwas moderater, Level 5 und 6 hingegen sind der Contra-Overkill. Selten habe ich so ein Glücksgefühl beim Videospielen empfunden wie nach dem Abschluß dieses Contra-Abschnittes. Konami hat das Kunststück geschafft, trotz weniger Netto-Levelzahl ein komplexes, kompaktes, fesselndes und ziemlich hartes Shoot'em Up zu kreieren, welches aber auch nach dem x-ten Versuch noch nicht öde wird. Nur die Steuerung hätte man etwas einfacher programmieren können, die Strafe-Funktion ist doch sehr umständlich anzuwenden und führt bei dem hektischen Spielablauf oft zu unnötigen Verlusten. Spielerisch und grafisch bewegt man sich in der Tradition der 16-Bit-Episoden - natürlich mit 32-Bit-Tuning. Auch der Soundtrack hat es mir angetan, zwischen dramatischer Filmmusik, Technoklängen und verträumten Gothic-Sounds à la Dead Can Dance liegt das Spektrum. Dazu kommt noch ein reinrassiger Zwei-Spieler-Modus ohne Linkkabel und zwei Bonusspiele aus der Klassikabteilung, die man im Dschungel findet. Contra wird die Fans der Serie begeistern, Zocker ohne Geduld mit Hang zur Cholerik sollten schon einmal bruchfeste Joypads kaufen. Sie werden sie brauchen.



Ein ziemlich häßlicher, aber auch einfacher Endgegner



Hier zielt man auf den Schädel des Monsters und hält seine Leben beisammen



Je weniger Arme der Roboter hat, desto hektischer und gefährlicher wird er



Ein lästiger Zwischenendgegner. Er kriecht hinter Euch her und nimmt Euch mindestens ein Leben ab



System: PlayStation
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Level: 6
Besonderheiten: Paßwort

Hersteller: Konami
Entwickler: Appaloosa
Testmuster: Flying Arts
Tel.: 0208 / 8 23 27 0
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

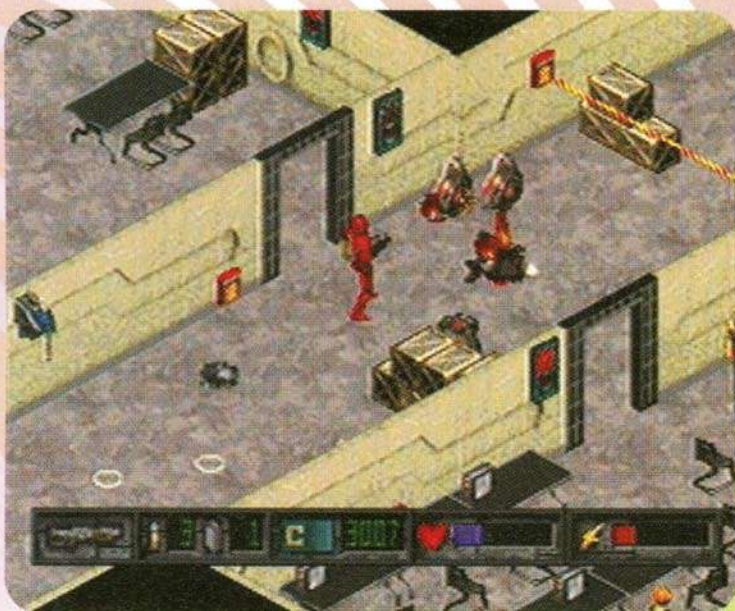
Grafik 8
Sound 8
Gameplay 8



Crusader: No Remorse

Einstiegshilfe

Stürmt nicht einfach in Räume, in denen gewaltig viele Gegner lauern, meistens gibt es irgendwo einen Computer, an dem Ihr Euch Hilfe in Form von Robotern oder Geschütztürmen holen könnt. Speichert öfters während der Missionen ab, Munitionsmangel bei großen Gegnern ist sehr ärgerlich, wenn Ihr vorher verschwenderisch geballert habt.



Oftmals machen die Minen, Lichtschranken und Geschütztürme mehr Probleme als die Wachposten

Das Jahr 2196 wird den meisten Menschen keine rechte Freude bescheren. Nach der mittlerweile fast schon obligatorischen ökonomischen Krise ein Jahrhundert vor der Zeit, in der unser Held seinem blutigen Handwerk nachgeht, hat ein großer Konzern, das World Economic Consortium (WEC), immer mehr Einfluß auf die weltweite Politik bekommen, bis sie schließlich die komplette Kontrolle unseres blauen Planeten übernommen hat. Doch auch in der fernen Zukunft will das nicht jeder freidenkende Mensch hinnehmen. Und die einfachste Lösung, mit kreativen Subjekten umzugehen, lautet heute wie morgen: beseitigen. Auch unser Protagonist gehörte zur Elite-Truppe der WEC-Polizei, den Silencern. Doch nach einer Kamikaze-Aktion, bei der er als einziger überlebt, beschließt er, zu den im Untergrund kämpfenden Rebellen überzulaufen. Logischerweise vertraut man ihm dort aber noch nicht, immerhin verbrachte er ja die letzten Jahre mit der Jagd auf seine jetzigen Kameraden. Damit Ihr Euch beweisen könnt, werden Euch die gefährlichsten Aufträge der Aufständischen zugeteilt. Mit fortschreitender Spieldauer solltet Ihr so die Bedenken Eurer Kampfgenossen widerlegen können,

aber alles erweist sich als etwas schwieriger als gedacht, da manch verbohrtter Geist alles tun wird, Euch mundtot zu machen.... für immer.

Vor jedem Einsatz erfahrt Ihr in einer kurzen, aber gar nicht mal schlechtgemachten Videosequenz die Missionsziele, eventuelle Änderungen der Befehle werden während der Einsätze per Funkübertragung nachgereicht. Nach dem ersten Einsatz ist es ferner möglich, Waffen und Munition sowie andere Ausrüstungsgegenstände in der Rebellenbasis zu kaufen. Während der Aufträge steuert Ihr Euren Silencer in einer isometrischen 3D-Perspektive durch die Gebäudekomplexe des Gegners. Um Eure Befehle durch-

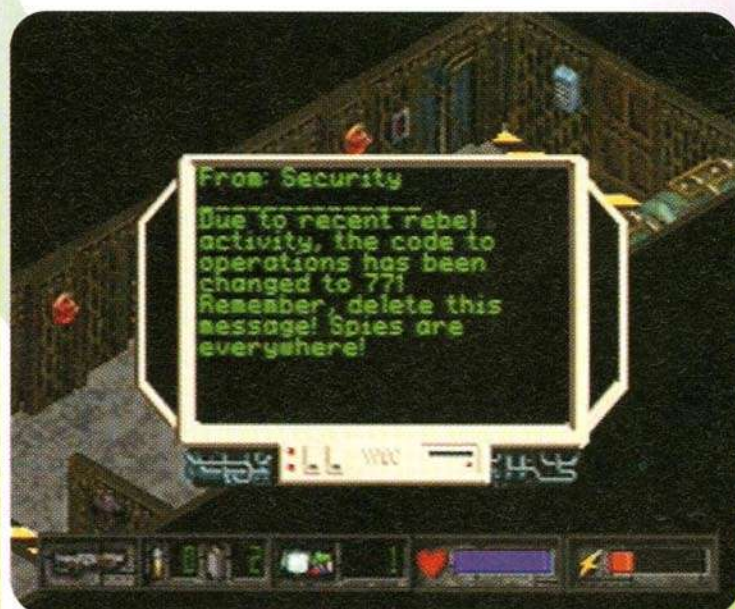


Bei Geschütztürmen empfiehlt es sich stehenzubleiben, in der Hocke trifft man sie nicht so gut

führen zu können, die vom simplen Erschieße-alles-was-sich-bewegt-und-spreng-danach-den-Rest-in-die-Luft bis hin zur Befreiung einer Geisel reichen, seid Ihr oftmals auf die Hilfe der allgegenwärtigen Computeranlagen angewiesen, die Ihr mit Hilfe von Codes und Keycards bedienen könnt, um verschlossene Türen zu öffnen und gefährliche Fallen auszuschalten.



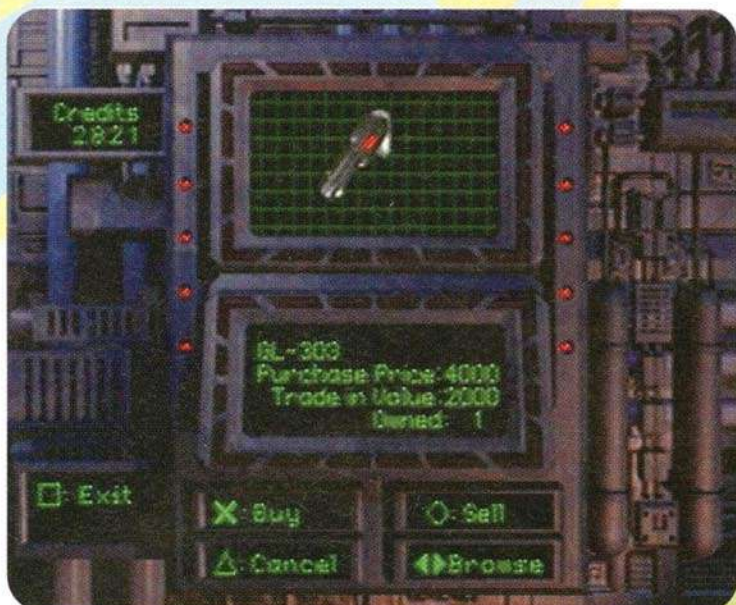
Die Generatoren explodieren mit großer Reichweite, wie der Herr unten im Bild schon feststellen mußte



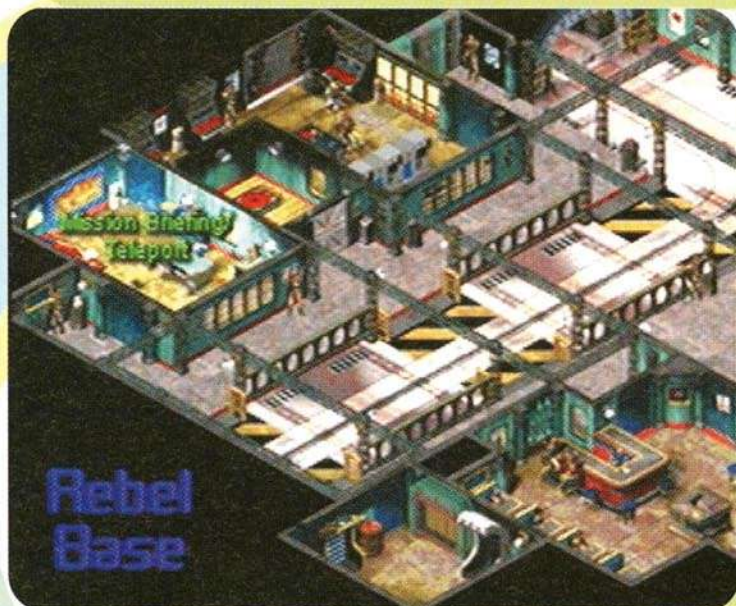
An den Computern erfährt man Zugangscodes für verschlossene Türen

INTRO





13 verschiedene Waffen und etliche Ausrüstungsgegenstände können erworben werden



In der Rebellenbasis bekommt Ihr Euer Briefing und dürft neue Waffen kaufen



Diese Kamera wird keinen Menschen mehr alarmieren

So kann man in manchen Missionen sogar die Kontrolle über Wachroboter mit enormer Feuerkraft erlangen, mit denen ganze Gebäudeabschnitte entvölkert werden können, ferngesteuert und ohne Gefahr für das eigene Bildschirmleben. Habt Ihr einen der feindlichen Wachmänner, die in unterschiedlich starken Rüstungen mit teilweise gewaltiger Bewaffnung herumlaufen, erledigt, könnt Ihr ihn auf Gegenstände untersuchen, was extrem wichtig ist, da manche der Sicherheitskräfte über die für unseren Helden wichtigen Keycards verfügen. Steht unser

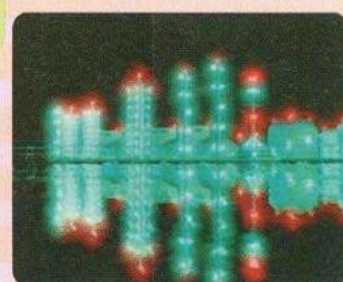
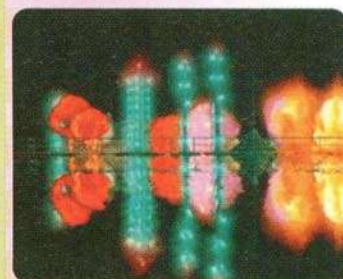


Schon an der Grenze des guten Geschmacks: eine menschliche Fackel

roter Freund kurz vor dem Silencer-Exitus sollte man schnellstens eine der Erste-Hilfe-Maschinen aufsuchen, die über die einzelnen Level verstreut sind. Nach jedem erfolgreichen Einsatz erhaltet Ihr ein Paßwort; wer über eine Memory-Card verfügt, darf sogar jederzeit während der Mission abspeichern.

Martialisch und bombastisch

Eine der Tatsachen, die mir an Crusader am besten gefällt, ist, daß die gesamte Spielumgebung nicht nur plumpe Zierde ist, sondern aktiv ins Geschehen miteinbezogen werden kann. Wenn ich in einen Raum hineinhaste und wie ein Irrer um mich schieße, kann es sein, daß ich nicht nur alle Gegner beseitige, sondern meinen Ramboverschnitt ebenso, da ich eine Kettenreaktion von Explosionen ausgelöst habe, die auch ein Silencer nicht immer überlebt. Die Missionen sind anspruchsvoll, planloses Vorgehen führt unweigerlich zum Tod der Spielfigur; ohne strategisches Denken läuft beim Origin-Shooter in den späteren Leveln nichts. Auch die Story ist gut erzählt und rübergebracht, überraschende Wendungen halten bis zum Schluß einen hohen Spannungsgrad. Lediglich Grafik und Sound sind etwas blaß und scheinen mir ein wenig lieblos vom PC-Original herübergezogen. Übereifrige Kritiker mögen betonen, daß sich die Einsätze nicht großartig unterscheiden und das Spiel auf martialische Szenen aufbaut - mir macht es aber einfach Spaß, mich mal so richtig auf harmlosem Wege abzureagieren. Für Kinder ist Crusader zwar sicher nicht geeignet; wer aber nicht alles nachahmt, was die Figur auf dem Bildschirm so treibt, sollte sich einen Kauf durchaus überlegen.



System:PlayStation
Genre:Shoot'em Up
Spieler:1
Level:15
Besonderheiten: Paßwort,
Memory Card

Hersteller:Electronic Arts
Entwickler:Origin
Testmuster:Flying Arts
0208 / 823270
Veröffentlichung:US-Import
Ca. Preis:129,- DM

8 von 10

Grafik6
Sound7
Gameplay8

Suikoden

Einstiegshilfe

Gegenüber anderen Rollenspielen muß man bei Suikoden keine neuen Waffen kaufen, sondern seine alten beim örtlichen Schmied schärfen lassen. Es ist ratsam, erst die Waffe eines Mitglieds komplett aufzubauen, um dessen Durchschlagskraft entscheidend zu erhöhen.



Nach dem Kampf werden die Exp.-Points addiert

So überzeugend Sonys derzeitige Marktposition auch sein mag, in einer Kategorie liegen die User bei Segas Konkurrenzprodukt deutlich besser: beim Rollenspiel bzw. Action-Adventure. Abhilfe versprach der japanische Superseller Beyond the Beyond, konnte aber nicht restlos überzeugen. Nun versucht sich Konami mit Suikoden.

Und zwar mit einer ziemlich innovativen Backgroundstory: Als Sohn des Kriegsherren Teo beginnt der Spieler das Game. Der Vater hat sich durch zahlreiche Ruhmestaten um das Imperium verdient gemacht und wird deshalb zu einer besonders schweren Aufgabe rekrutiert. Der Youngster hingegen muß erstmal Lehrgeld zahlen und wird während der Abwesenheit des berühmten Daddys bei der Imperial Guard ausgebildet. Leider ist Commander Kraze nicht besonders gut auf den Sprößling zu sprechen und teilt ihn zu allerhand Sklavenarbeit ein. Nach einem der sinnlosen Kampfeinsätze kommt der beste Freund des zukünftigen Helden ums Leben, und der schwertschwingende Teenager erkennt, daß auch Imperator Barbarosa nicht gerade das Gelbe vom Ei ist, bis man schließlich, aufgrund des Ablebens der Rebellenführerin Odessa, unverhofft zum Untergrundbefehlshaber avanciert.

Klassisch

Suikoden beschränkt sich auf die klassischen Elemente des Rollenspiels, die von Square definiert wurden. So läuft man über die Oberlandkarte und wird



Bei einem besonders harten Schlag wechselt die Perspektive auf das Close-Up



Das Boot wird nach einiger Zeit in der Rebellenburg gebaut

nach dem Zufallsprinzip angegriffen. Die Grafik blendet dann auf die Kampfperspektive über, wo die Möglichkeiten der Next Generation-Konsolen angedeutet werden. Aber auch die ständig wechselnde Kameraperspektive kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß Suikoden optisch enttäuscht. Zwar wird Soundmäßig einiges geboten, aber dennoch darf man sich von der PSX mehr erwarten. Durch die fast vollständige Konvertierung alter Spielelemente macht Suikoden auch mächtig Spaß. Konami hätte aber an einigen Feinheiten, wie etwa der Menüführung, noch den letzten Schliff anbringen müssen. Alles in allem aber bleibt das Produkt ein gut spielbares, abwechslungsreiches und kurzweiliges Game, das für RPG-Fans unerlässlich sein dürfte.



9 von 10

Grafik 5
Sound 8
Gameplay 9

System: PlayStation
Genre: RPG
Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Memory-Card

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Testmuster: O.I.T.
0711 / 613758
Veröffentlichung: 21. Februar
Ca. Preis: 99,- DM



Wie üblich bringt das Gespräch Aufschluß über so manches Rätsel



Mit den Runes könnt Ihr bestimmte Zaubersprüche equippen

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24

Spätservice 030 421 37 67

Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

Importspiele Hier!

SNES

Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 4	Jp	179
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim 2	Dt	99
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '97	Dt	119
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live '97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	Jp	179
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	PV	99
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	US	139
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranica	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	89

Sonstiges

Soundtracks	auf Anfr.	69.-
z. B. Ogre Battle	auf Anfr.	34.-
Manga Video	auf Anfr.	34.-
Players Guide	auf Anfr.	34.-
z. B. Tekken 2	auf Anfr.	34.-
Pandemonium	ab	29.-
Shadow of Empire	je	10.-
Crash Bandicoot	je	14.-
Resident Evil	je	14.-
Legacy of Kain	je	14.-
Zeitungen - Blood Games	je	14.-
EGM/EGM 2	je	14.-
Game Fan	je	14.-

Sega Saturn

Bug Too	US	109
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
Command & Conquer	US	119
Dawn of Darkness	US	119
Die Hard	PV	99
Legacy of Kain	Dt	99

Nintendo 64

KI Gold	US	189
Shadow of Empire	US	189
Mario Kart	JP	209
Mario Kart + Pad	JP	269
Mario 64	US	179
Wayne Gretzky Hockey	US	169
Pilotwings	US	179

Sony Playstation

Allied General	US	119
A IV Evolution	Dt	99
Baphomets Fluch	Dt	89
Beyond the Beyond	US	119
Blazing Dragons	Dt	89
Havens Gate	Jp	139
Crash Bandicoot	Dt	109
Chronicles of Sword	Dt	94

für nur

59,90 DM

zum Selbsteinbau

der Sony Umbau

incl. Bauanltg. in Farbe

dann klappt's auch mit dem...

Soul Edge JP

nur 139,90

Command & Conquer	Dt	99
Dark Savior	US	119

Daytona Champion Ed.	Dt	99
Dragon Heart	US	119

Dragon Force	US	119
Exhumed	Dt	99

Fatal Fury Real Bout	JP	139
Fighters Megamix	JP	129

Fighting Vipers	Dt	99
FIFA Soccer 97	Dt	94

Hexen	Dt	94
Iron & Blood	Dt	94

Iron Storm	US	119
King of Fighters 96	JP	129

Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94

Mr. Bones	Dt	94
NBA Live 97	Dt	94

NHL Hockey 97	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	Dt	99

Nights mit Pad	Dt	129
NBA Jam Extreme	Dt	94

Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	139

Panzer Dragon 2	Dt	99
Panzer General	Dt	99

PTO II	US	119
Return Fire	Dt	94

Sonic Fighters	US	119
SONIC the Fighters	JP	119

Scorcher	US	119
Scud	US	119

Soviet Strike	Dt	89
Shining of the Holy Ark	JP	129

Sonic Blast 3D	US	119
Streetfighter Alpha	Dt	94

Tomb Raider	Dt	99
Three Dirty Dwarves	Dt	94

Tunnel B I	Dt	94
Area 51	US	109

Virtual On	US	119
Virtual On	JP	119

VIRTUA COP 2	119	
Worldwide Soccer	Dt	99

Waverace	US	179
NBA Hang Time	US	179

Cruisin USA	US	179
Golf	JP	189

Perfect Striker	JP	199
Turok (Ende Februar)	US	179

Verlängerungskabel Pad	24.-	
Control Pad (diverses)	69.-	

Control Pad (farbig)	79.-	
Memory Card einfach/4fach	39/59	

Lenkrad	auf Anfr.	
Joystick	auf Anfr.	

Nintendo 64 Soundtrack	59.-	
Schachtadapter US/Jp	39.-	

Action Replay	auf Anfr.	
-----Deutsche Spiele auf Anfrage-----		

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99	
Sony PSX Bausatz	59	

RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89	
Saturn 60 Hz Umbau	99	

US/JP Umbau N 64	19	
Sonstige Umbauten/Reparaturen	auf Nachfrage	

Command & Conquer	Dt	94
Crow	Dt	94

Crusader no Remorse	Dt	89
Dark Stalker	Dt	89

Deception	US	119
Destruction Derby 2	Dt	99

Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89

ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89

Final Fantasy 7	JP	139
Hexen	Dt	89

Horned Owl	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89

Superstar Soccer	Dt	89
Road Rage	Dt	89

Toshinden 3	JP	139
Area 51	Dt	94

Persona	US	119
Suikoden	Dt	94

Mechwarrior 2	US	119
Incredible Hulk	Dt	94

Virtua Pool	Dt	89
Exhumed	US	119

Hardcore 4x4	Dt	94
--------------	----	----

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124

Ecke Greifswalder Str.

NINTENDO 64

US - Japan - Gerät

schon ab

499,90

SPEZIALUMBAU

PSX

ohne Vorbooten

nur 99,90 DM

Moto X	DT	94
Manic Kart's	Dt	89
Powerplay Hockey	Dt	89
Bubsy 3 D	US	109
Power Rangers Pinball	US	109
Super Puzzle Fighter	US	119
Cool Boarders	Dt	94
Pro Wrestling 2	JP	139
Wild Arms	JP	139
Rayman 2	US	119
Nascar Racing	Dt	94
Black Dawn	Dt	94
MDK	US	119
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119
Kings Field II	US	119
Legacy of Kain	Dt	89
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	Dt	89
NBA Jam Extreme	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	94
NFL Face Off 97	US	99
NHL Hockey 97	Dt	89
Ogre Battle	JP	139
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	JP	139
Power Move Wrestling	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	Dt	89
Pandemonium	Dt	89
Return Fire	Dt	94
Reloaded	Dt	94
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	99
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Ridge Racer 3	JP	139
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Trek Generation	US	119
Shadow Struggle	JP	129
Soviet Strike	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	89
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	JP	139
Toshinden 2	Dt	99
Time Commando	DT	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Tilt!	Dt	89
Track & Field	Dt	94
Twisted Metal 2	Dt	94
Tobal Nr.1	Dt	94
Wing Commander 4	US	119
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
X-Com 2	Dt	94
Zero Divide 2	US	119
Lenkrad Mad Catz	139	
Negcon Pad	89	
RGB Kabel	39	
Game Gun	ab	49
Control Pad		39

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU

Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN

Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih

PRENZ' LBERG

Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

The Incredible Hulk

The Pantheon Saga

Einstiegshilfe

Die erfolgversprechendste Taktik gegen fast alle Gegner ist es, blind und nahezu ohne Deckung auf diese einzuschlagen. Die hohe Zahl an Extras und die sich selbst regenerierende Energieleiste lassen diese Vorgehensweise problemlos zu. Ob Ihr nun mit den Standardschlägen oder vorrangig mit Special Moves agiert, ist im Grunde völlig egal, denn viel einstecken können die Gegner eh nicht.



Verschlossene Türen öffnet Ihr über Schalter



Im ersten Abschnitt des Trauma und Lazarus-Levels verliert man bei einem Sprung ins Wasser kein Leben



Die Special Moves sind zahlreich und wirkungsvoll



Die Jump'n Run-Sequenzen sollen für etwas Abwechslung sorgen, kranken aber an der äußerst schwammigen Steuerung



Die Gegner glänzen durch Grobpixeligkeit und stupide Angriffstaktiken

Die Mitglieder der Pantheon Saga, eine Gemeinschaft freundlich gesinnter Superhelden, hat es sich zur Aufgabe gemacht, unter der Führung von Agamemnon Hulks übernatürliche Kräfte in den Dienst der Menschheit zu stellen. Über fünf Level, die, bis auf den letzten, jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, erstreckt sich das Abenteuer. Die düster gehaltenen Szenarien sind komplett in 3D modelliert, Objekte im Hintergrund verschwinden hinter einer Nebelwand. Die Aktionsvielfalt von Hulk ist bemerkenswert: der grüne Bursche kann rennen, springen, schlagen, treten, Gegenstände aufnehmen/verschieben und schmeißen, sich ducken und in Deckung gehen und verfügt zudem über ein reichhaltiges Repertoire an Special Moves (ca. 20). Meist beschränken sich seine Aufgaben auf das Aktivieren von Schaltern und das

simple Umhauen von mannigfaltigen Gegnern; diverse Endgegner kündigen das Ende einer Runde an. Zwei Leisten am oberen Bildrand informieren über Special Move- und Lebensenergie, zahlreiche Power Ups füllen beide rasch wieder auf. Das Extra schlechthin ist das Emergency Team-Icon, über das Hulk weitere Superhelden (Ajax, Atalanta, Ulysses, Hector) zu Hilfe rufen kann.

Incredible Ulk

Auf der Packung steht fett zu lesen: "Don't make me angry... you wouldn't like me when I'm angry!" Voll ins Schwarze getroffen, Jungs! Denn nach dem Test von Hulk war ich wirklich mies drauf, und dann bin auch ich unausstehlich! Die dumpfbackige Kombination aus plumpem "Hau blind drauf" und "Wo ist der nächste Schalter?" mag Leute mit dem IQ eines Bandwurms ohne Hauptschulabschluss ansprechen, der Durchschnittszocker mit gesundem Menschenverstand dagegen wendet sich innerhalb kürzester Zeit mit Grausen ab. Was soll ich mich großartig über Grafik, Sound oder Gameplay auslassen - The Incredible Hulk ist insgesamt einfach eine einzige Zumutung. Dabei sind durchaus gute Ansätze zu erkennen, durch die schlampige Ausführung wird aber jeglich möglicher Spielspaß sofort im Keim erstickt. Selbst hartgesotene Marvel- bzw. Hulk-Fans halten Abstand zu diesem Titel!



4 von 10

Grafik6
Sound6
Gameplay4



System:PlayStation
Genre:Beat'em Up Adventure
Spieler:1
Level:14+
Besonderheiten:Paßwort

Hersteller:Eidos Interactive
Entwickler:Team ATD
Testmuster:Flying Arts
0208 / 823270
Veröffentlichung:US-Import
Ca. Preis:K.A.

Road Rage



Die Egoperspektive ist mit einer großzügigen Kollisionsabfrage versehen



Die Strecken sind mit vielen Sprüngen und Haarnadelkurven relativ anspruchsvoll



Im Stillstand wirkt die Grafik besser als in Bewegung



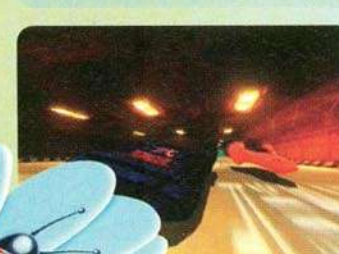
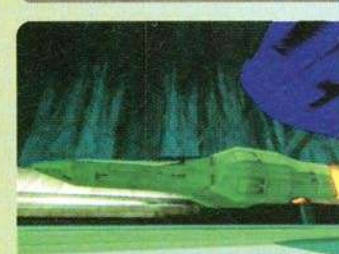
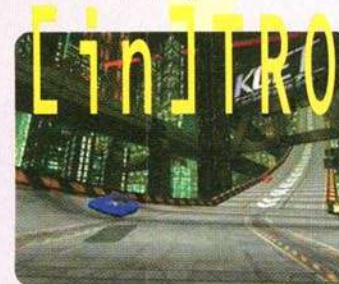
In der Außenperspektive wirkt der Flieger recht klobig



Jedes Rennen wird automatisch wiederholt



Vor einem Rennen bestimmt Ihr neben dem Flieger auch die Geschwindigkeitsklasse



Außen- oder Egoperspektive kämpft Ihr auf vier Strecken um Siege oder Bestzeiten. Die auf Polygonbasis konstruierten Kurse sind mit zahlreichen Engstellen, Sprüngen und Steilkurven eine echte Herausforderung, die direkte Steuerung ermöglicht jedoch rasch erste Erfolge. Für das Meistern aller Schwierigkeitsgrade winken ein Spiegelverkehrt-Modus und eine zusätzliche Hubraumklasse (Joker).

Lieblös

Road Rage als ernsthafte Konkurrenz für wipEout einzustufen, halte ich für vermessen. Einzig im Time Trial macht der futuristische Racer richtig Spaß, weil hier die Grafikengine die CPU nicht überfordert. Fliegt man dagegen ein Rennen mit Gegnern, nagen die stetigen Geschwindigkeitsprobleme doch ziemlich am Nervenkostüm. So gesehen ist es eigentlich völlig wurst, in welcher Geschwindigkeitsklasse man startet, denn sobald auch nur ein weiterer Gegner auf dem Screen erscheint, wird das Spieltempo in jedem Fall deutlich gebremst, ähnlich wie bei Bullfrogs Hi Octane. Häßliche Pop-ups sind ein weiterer optischer Mangel, grafisch also kann die coin-op-Umsetzung nur wenig überzeugen. Und auch in spielerischer Hinsicht ist der Titel kein sonderliches Highlight. Dies liegt nicht an der Steuerung, denn die ist gar nicht mal schlecht, vor allem mit einem analogen Controller. Vielmehr sind die Computergegner absolute Schlumpfis, will heißen, nicht mehr als bewegliche Hindernisse. Klasse und Rasse findet man letztendlich in Road Rage nur wenig, Freaks testen ausführlich an.

ROAD RAGE

Vor ziemlich genau einem Jahr konnten wir Road Rage alias Speed King zum ersten Mal probieren. Auf der ima (Automatenmesse) in Frankfurt lockte der Racer als coin-op mit aufwendiger Kabinenhydraulik. Das Spiel erinnert durch seine futuristische Aufmachung auf den ersten Blick etwas an wipEout, versteht sich allerdings als reinrassiger Racer ohne Waffen oder Extras. Auf einen Meisterschaftsmodus hat man verzichtet, geflogen werden grundsätzlich Einzelrennen, entweder auf Zeit (Time Trial), gegen einen (Battle Run) oder sieben Gegner (Speed Race). Ihr habt die Wahl zwischen etlichen Fluggeräten, die sich in Top Speed, Handling, Acceleration und dem Wirkungsgrad der Luftbremsen unterscheiden, und drei Geschwindigkeitsklassen. Aus der



System:PlayStation
Genre:Rennspiel
Spieler:1
Level:4
Besonderheiten: ...Memory Card,
neGcon-Pad

Hersteller:Konami
Entwickler:Konami
Testmuster:Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: ...Japan-Import
Ca. Preis:K.A.

6 von 10

Grafik6
Sound9
Gameplay6

Super Puzzle Fighter II

Einsteigertips

Sucht nicht wie bei vielen Genrekollegen nach dem schnellen Abräumerfolg. Stapelt möglichst viele gleichfarbige Steine auf- und nebeneinander. Legt eine weitere Schicht einer anderen Farbe obendrauf und platziert darin einen Kristallzerstörer der unteren Farbe (den Vorgang kann man beliebig oft wiederholen). Theoretisch kann man so gewaltige Kombos ablaufen lassen, denn schafft man es, mit einem Zug mehrere Farbreihen abzuräumen, sind die Auswirkungen für den Gegenspieler verheerend.



Die Situation für Ryu ist gar nicht schlecht. Er kann mit wenigen Zügen seinen günstig gefüllten Schirm abräumen und gewinnen

Es gibt eine Handvoll Titel im Videospielbusiness, die sich im Laufe der Zeit zur Lizenz zum Geld- drucken entwickelt haben. Capcom hat dies bei Street

Fighter frühzeitig erkannt und den Titel exzessiv immer wieder neu aufgelegt. Von Turbo nach Super über Movie zu Zero und Alpha, es gab immer einen Grund, um hochwertige Prügelkost unter die Fans zu bringen. Doch mit dem neuesten Spiel rund um Ken, Ryu und Chun-Li hätte wohl niemand gerechnet. Es handelt sich um eine Tetris-Variante, bei der die vier Akteure aus

Street Fighter und vier weitere aus Darkstalkers eigentlich nur Mittel zum Zweck sind. Auf dem Screen finden sich zwei Spielflächen, eine für Spieler Eins, die andere für den menschlichen oder den computerisierten Kontrahenten. Im Arcade Mode tretet Ihr in einem von drei Schwierigkeitsgraden an, im Street Puzzle Mode kämpft Ihr um diverse Extra-Icons wie bspw. ein neues Outfit für einen Kämpfer oder den versteckten Super-Puzzler Akuma. Die Regeln sind simpel. Im Feld befinden sich verschiedenfarbige Kris-



Sechs der sieben Akteure im Überblick (Akuma fehlt)

talle. Regelmäßig fallen neue Steine von der Decke. Um die Steine verschwinden zu lassen, setzt man Kristallzerstörer ein, die jeweils zu den Farben passend auftauchen. Je mehr gleichfarbige Steine zusammenhängen, sich also rechts, links oder unterhalb des angespielten Steines befinden, desto mehr Steine bekommt der Gegenspieler dazu. Gelingt es, gleich mehrere Farben abzuräumen oder mit einem Joker alle Steine einer Farbe auszuschalten, geht ein heftiger Steinregen auf den Gegner nieder. Die negativen Auswirkungen kann man auch verbildlicht im Verhalten der beiden Kämpfer in der Mitte des Bildschirms sehen, bei einer groben Abräumaktion haben sie sich gar fürchterlich auf den Schädel.

Unterhaltssames Intermezzo à la Street Fighter

Puzzle Fighter II (es gibt keinen ersten Teil) ist ebenso wie Bust-A-Move, Tetris oder viele andere Knobelspiele schnell zu kapieren und entfaltet sein Suchtpotential ohne Umschweife. Die Mini-Fighter sorgen zusätzlich für Unterhaltung, und mit der richtigen Taktik schafft man es vielleicht auch einmal, Akuma zu schlagen. Aufgrund der vielen Variationsmöglichkeiten im Schwierigkeitsgrad und der hochintelligenten Computergegner wird der Titel so schnell nicht langweilig. Für Suchende nach einer neuen Knobelherausforderung ein adäquates und wertvolles Fundstück.



8 von 10

Grafik5
Sound5
Gameplay8

System:PlayStation
Genre:Knobelspiel
Spieler:1-2
Level:Entfällt
Besonderheiten:Memory-Card

Hersteller:Virgin
Entwickler:Capcom
Testmuster:O.I.T.
0711 / 613 758
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis:129,- DM



Ken bringt Donovan in Bedrängnis



Ken bereitet eine Dreierkombo vor

Darius Gaiden

Einstiegshilfe

Wichtig sind bei Darius Gaiden vor allem die roten und blauen Extras. Sie geben Euch Schußpower bzw. ein Schutzschild. Bei den großen Endgegnern kommt es oft zu mit Schüssen vollgepackten Screens. Hier empfiehlt sich der Einsatz der Smartbomb, die alle Shots vom Bildschirm fegt und dem Endgegner kräftig Energie kostet.



Die dicken Gegner sind meistens Fische



Der erste Endfisch hat seine verwundbare Stelle im Maul

Darius war eines von zahlreichen Ballerspielen der Importkonsole PC-Engine, die bei Zockernostalgikern längst zum Kultstatus avancierte. Das Shoot'em Up von Taito machte aber schon auf dem Saturn eine schlechte Figur (siehe Test FG3/96, Rating: 4/10).

Die PlayStation-Konvertierung, die jetzt in Japan auf den Markt kam, wurde aber von Interbec umgesetzt, was, gleich vorweggenommen, dem Spiel nicht besonders gut tat. Im Silver Hawk, einem Abfangjäger der Marke "extrem-cremig", stürzt sich der Spieler, nach einem peinlichen Vorspann, ins Geschehen. Zahlreiche Fisch- und Raumschiffwellen stürzen auf das eigene Sprite ein, von denen einige Widersacher farblich gekennzeichnet sind. Diese tragen Extras bei sich, die den eigenen Kreuzer mit Waffen, Schutzschild und Bordraketen aufwerten. Am Ende der Stage wartet ein gigantischer Fisch auf den Spieler, das Markenzeichen von Taitos Shooter. Nachdem dieser die Waffen gestreckt hat, stehen dem Spieler zwei neue Level zur Auswahl. Auf diese Art und Weise



In Zone 1 wird der Spieler von einigen Warps gerettet



Schon in den niedrigen Levels steht man unter intensivem Beschuß

kann das Spiel auf sage und schreibe sieben verschiedene finale Endstages zurückgreifen.

Ruckelorgie

Zugegeben, was Taito auf den Saturnbildschirm zauberte, war nicht gerade eine Offenbarung. Was aber Interbec aus dem einst interessanten Shooter machte, grenzt an eine Frechheit. Schon bei wenigen Objekten auf dem Bildschirm ruckelt sich das Programm zusammen. Nun kann man sich ausmalen wie es bei den großen Endgegnern aussieht. Da nun auch Steuerung und Gameplay ziemlich daneben sind, reiht sich Darius Gaiden in die Peinlich-Reihe der Softwaregeschichte ein. Da hilft es auch nicht, daß die Hintergrundgrafiken und die Endgegner teilweise sehr schön gezeichnet und die Musikstücke einer Next Generation-Konsole durchaus würdig sind. Teilweise sind auch die gegnerischen Angriffswellen so übermächtig, daß man mindestens einen Treffer nehmen muß. So bleibt unter dem Strich ein Ballerspiel, das den Namen Darius nicht verdient; und Taito-Fans sollten lieber auf das brillant aussehende Layer Section 2, das demnächst für den Saturn erscheinen wird, warten.



Die fleischfressende Pflanze ist ein harter Brocken



Nach Abschluß einer Stage kann man seinen Weg wählen



Mit dem roten Power-Up wird der Waffenlevel erhöht



System: PlayStation
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Level: 28
Besonderheiten: Entfällt

Hersteller: Interbec
Entwickler: Interbec
Testmuster: O.I.T.
Tel.: 0711 / 61 37 58
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 129,- DM

3 von 10

Grafik 5
Sound 6
Gameplay 3

Toshinden 3

Einstiegshilfe

Stellt den Level zunächst auf 0 und spielt Toshinden 3 mit allen Charakteren durch, um sämtliche Fighter zu erhalten. Die neuen Kämpfer haben beinahe dieselben Specialmoves wie die Fighter, mit denen Ihr sie erspielt habt.



Zola und Sofia sind mit einer Peitsche ausgestattet



Gekämpft wird in Käfigen à la Fighting Vipers



Wenn die kleinere Leiste voll ist, kann man einen Powermove ausführen



Sofia beherrscht Moves aus den beiden ersten Teilen



Springen ist wie bei den meisten 3D-Beat'em Ups nur bedingt sinnvoll

Takara geht in die dritte Runde und präsentiert uns zum zweiten Mal eine aufgebohrte Version der Toshinden-Serie. Neuerdings werden wir mit einem Render-Intro, in dem die Charaktere kurz vorgestellt werden, begrüßt. Dann müssen wir uns für einen von insgesamt vierzehn Fightern, darunter selbstverständlich die Figuren der ersten

beiden Teile (Sofia, Eiji und Co.), entscheiden, um uns mit diesem im Arcade-Mode bis zum Endgegner Abel durchzuschlagen. Wird dieser besiegt, gibt es außer einem "Abspann" zusätzlich einen Bonuscharakter als Belohnung. Macht summa summarum insgesamt 28 verschiedene Prügelknaben. Um beispielsweise die Specialmoves der neuen Kämpfer herauszufinden, besteht die Möglichkeit gegen einen Freund oder gegen die PlayStation einen Einzelkampf zu bestreiten. Andere Spielmodi wie etwa der Team-Battle-Mode sind allerdings gnadenlos dem Rotstift zum Opfer gefallen. Gekämpft wird in einem Käfig à la Fighting Vipers, d.h. es ist nicht mehr möglich, von der Plattform gestoßen zu werden. Jeder Fighter kann außerdem pro Runde zwei Super-Specialmoves und mittels einer zweiten Energieleiste, einen Powermove an den Mann bringen. Neu ist auch eine Art Combo-System, das zählt, mit wie vielen aufeinanderfolgenden Schlägen und Tritten man den Gegner durch die Luft jongliert.



Tempora mutantur

Toshinden 3 ist eigentlich nichts anderes als ein weiteres Spiel der Trilogie. Technisch ist es jedenfalls alles andere als zeitgemäß, und vor allem in

Punkto Grafik hat die PlayStation schon Besseres gesehen. Das Nutzen der dritten Perspektive wurde dafür einen Tick besser umgesetzt als bei den beiden Vorgängern. Nie war die Anzahl der Moves so hoch, und damit braucht sich die objektiv betrachtet etwas träge Spielbarkeit nicht unbedingt vor Teil 1 und 2 zu verstecken. Vor einigen Monaten wäre Toshinden 3 sicherlich noch mehr als eine Überlegung wert gewesen. Doch die Zeiten ändern sich, und die Konkurrenz schläft nicht. Wer Tekken 2 besitzt und Soul Edge kaufen kann, hat an und für sich keinen zwingenden Grund sich Toshinden 3 zuzulegen, besonders da die Grafik in keinsten Weise mit der der Namco-Konkurrenz mithalten kann und selbst im Vergleich zum zweiten Teil deutlich abgebaut hat. Beat'em Up-Fans, die für gewöhnlich mehr als zwei gute Genrevertreter ihr eigen nennen möchten, können sich einen Kauf trotzdem überlegen. Alle anderen bekommen mit Toshinden 3 ein gutes Beat'em Up mit einer ungewöhnlich hohen Anzahl an Kämpfern, können sich aber aufgrund der starken Konkurrenz für das gleiche Geld vor allem technisch ausgereifere Produkte kaufen.



System: PlayStation
Genre: Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: 28 Kämpfer +
Besonderheiten: Memory-Card

Hersteller: Takara
Entwickler: Takara
Testmuster: Flying Arts
0208 / 82 32 70
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 129,- DM

7 von 10

Grafik 6
Sound 6
Gameplay 7





LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.: 0521-124207

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
AGILE WARRIOR	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
CYBERIA	25,00	49,90
DESCENT	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISC WORLD	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
FIFA SOCCER	20,00	39,90
GALAXY FIGHT	20,00	39,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	39,90
MICKEYS WLD. ADV.	20,00	39,90
NAMCO NR.1	25,00	49,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NFL GAMEDAY	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
OLYMPIC SOCCER	25,00	49,90
PETE SAMPRAS TENNIS	40,00	69,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
RESIDENT EVIL	30,00	59,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	30,00	59,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
A-TRAIN	89,90
BAPHOMET'S FLUCH	89,90
BEDLAM	89,90
BLAST CHAMBER	89,90
COMMAND & CONQUER	99,90
DESTR' DERBY 2	99,90
DISRUPTOR	89,90
HARDCORE 4X4	89,90
INTERN'SUPER.SOCCER	99,90
LEGACY OF KAIN	99,90
LOST VIKING 2	99,90
NAMCO NR.3	89,90
NBA LIVE'97	99,90
ONSIDESOCCER	89,90
PANDEMONIUM	89,90
PGA'97	99,90
RELOADED	99,90
SMASH COURT TENNIS	89,90
TEMPEST X	89,90
TOMB RAIDER	99,90
WARHAMMER	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	89,90
X-COM 2	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	69,90
JUSTIFIER	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
BATMAN FOREVER	20,00	44,90
BRAINLORD	20,00	44,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
FATL FURY	15,00	34,90
FIFA'96	30,00	59,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	15,00	34,90
JURASSIC PARK	30,00	59,90
LAGON	20,00	44,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOKART	20,00	44,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MEGAMAN X	15,00	34,90
MYSTIC QUEST	20,00	44,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
WWF RAW	15,00	34,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	99,90
CASPER	89,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	99,90
CRUSADER N.REMORSE	89,90
DARK SAVIOR	99,90
DIE HARD	99,90
FIFA'97	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	89,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MR.BONES	99,90
NBA LIVE'97	89,90
PROJECT OVERKILL	99,90
SCORCHER	89,90
STREETRACER	89,90
TEMPEST 2000	89,90
VIRTUA COP 2	99,90
VIRTUA ON	99,90
WHIZZ	99,90
X-2 PROJECT X	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	99,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	40,00	69,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISC WORLD	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
GOLDEN AXE	15,00	29,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
STORY OF THOR 2	40,00	69,90
THE HORDE	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
WIPEOUT	20,00	39,90
X-MEN	25,00	49,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	15,00	39,90
ASTERIX	10,00	29,90
BATMAN FOREVER	15,00	39,90
BUBSY 2	10,00	29,90
COOL SPOT	5,00	14,90
DAVIS CUP TENNIS	5,00	14,90
HARDBALL III	5,00	14,90
LION KING	25,00	49,90
NHL'96	20,00	44,90
SHINING FORCE 2	25,00	49,90

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

	NEU	ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO ULTRA 64			
NINTENDO 64	DT. 01.03.97	90,00	149,90
NINTENDO 64	US. 599,90	60,00	99,90
CRUIS 'N USA	US. 189,90	30,00	59,90
MARIOKART 64+C.US.	249,90	25,00	49,90
PILOTWINGS 64	US. 169,90	50,00	89,90
SUPER MARIO 64	US. 169,90	75,00	129,90
SHADOWS OF EMP. US.	249,90	5,00	14,90
WAVE RACE 64	US. 179,90	10,00	19,90
SONSTIGES			
3 DO			
JAGUAR			
MEGA CD			
GAMEBOY			
GAME GEAR			
MULTI MEGA			
CONTROL PAD SN/MD			
ADAPTER SN			

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG 3	129,90
FIFA'97	119,90
LUFIA DT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
PGA'97	109,90
SIM CITY 2000	119,90
STREETFIGHTER ALP.2	119,90
TERRANIGMA	119,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	160,00	239,90
AEROFIGHTER 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 2	20,00	44,90
CROSSED SWORDS	15,00	29,90
FATAL FURY 2	20,00	44,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	44,90
MUTATION NATION	20,00	44,90
SAM.SHOWDOWN 3	25,00	49,90
SUPER SIDEKICKS 3	30,00	59,90
WORLD HEROES 1	15,00	29,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

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

SONSTIGE INFORMATION

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

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Sspiele ohne Wechsel-Ticks!



125,- DM



OHNE SPIEL 399,90 DM



OHNE SPIEL 399,90 DM



75,- DM SOFORT SPAREN !
MIT UMBAU & RGB KABEL 479,90 DM

BESTELLUNGEN

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

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

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

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

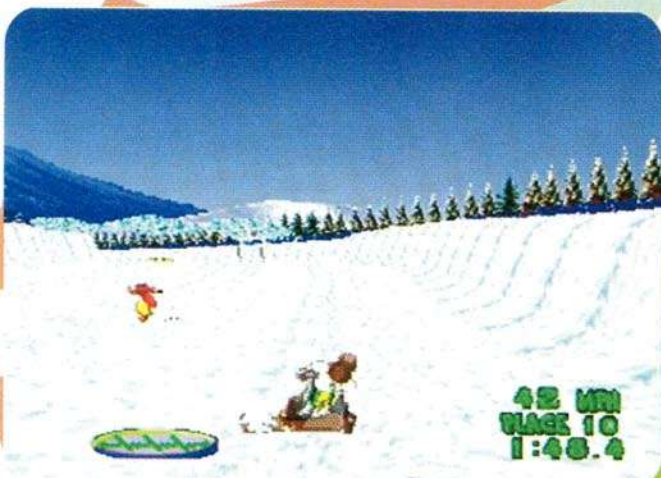
2Xtreme

Info Extreme Games

In-Line Skater, Skateboards, Mountain Bikes und Street-Luge (Sitz-Skateboard) sind die Fortbewegungsmittel im ersten Teil, der in Ausgabe 6/95 mit der Rating 7/10 getestet wurde. Geld ist hier der Ansporn, möglichst viele Rennen zu gewinnen, denn damit kann man sich neue und schnellere Fortbewegungsmittel kaufen. Weiterhin sind die Streckendesigns der fünf Abschnitte atmosphärisch ansprechend und bieten trotz der geringeren Nettoanzahl mehr Motivationspotential als die 12 Kurse des zweiten Teils. Ansonsten ist Extreme Games gleichwertig zu 2Xtreme, hatte aber schon vor einem Jahr eine schwache 7/10 bekommen, deshalb erhält 2Xtreme das Rating 6/10.



Die beweglichen Hindernisse sind wieder dabei



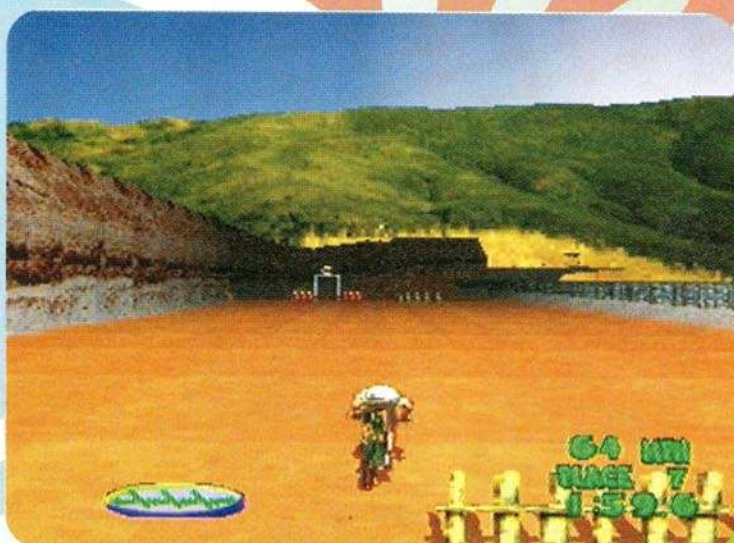
Langweiliger Ritt über einen Schneekamm



Ödes Skaten in Las Vegas

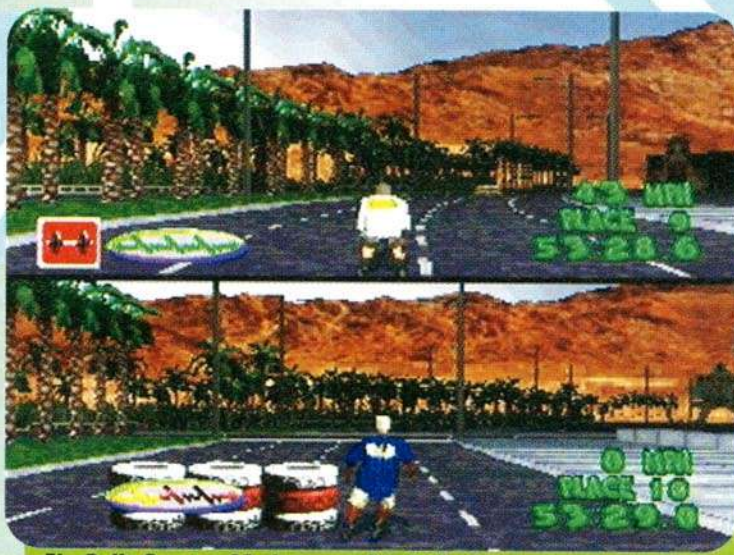
Das Beste aus 25 Metern Straßenasphalt, gesammelt in einer häßlich eiternden Knieschürfwunde, die nach einem Sturz vom 90 km/h schnellen Skateboard entstand, sorgt zuweilen für Gesprächsstoff. Schädelbasisfraktur, eine halbseitige Zahnprothese vor der Volljährigkeit, schief verwachsene Fingergelenke oder ein Freiflug mit den Jungs im Rotkreuz-Hubschrauber sind auch noch für die Kindeskind ein packender Schwank aus Opas Leben, wenn er denn das gesegnete Alter je erreichen sollte, in dem man nicht mehr auf rasend schnellen In-Line-Skatern durch die Fußgängerzone jagt.

Viel ungefährlicher ist da das Spiel 2Xtreme, wobei man sich gleich hier von dem Gedanken verabschieden sollte, daß man es auch nur ansatzweise mit einer Simulation der auf dem Cover abgebildeten Trend-Sportarten zu tun hat. Anstelle der hierzulande unbekannten Street-Luges aus dem ersten Teil wurden Snow-Boards integriert, und die fünf unterschiedlichen Locations von Extreme Sports hat man durch vier Landschaftsthematiken mit jeweils drei Abschnitten - die man in durchschnittlich vier



So stellt man sich also bei ESPN die afrikanische Steppe vor

Minuten bewältigt, ersetzt. Das Skateboard wird in Los Angeles ausgepackt, mit dem Mountainbike erkundet ihr die afrikanische Savanne, auf Euren In-Line-Skatern macht Ihr Las Vegas unsicher, und die Gipfel der japanischen Gebirge durchpflügt Ihr mit Euren Snowboards.



Ein Split-Screen-Mode sorgt für Auflockerung

Extreme 2 Much!

Grafisch ist 2Xtreme eindeutig schwächer als der Vorgänger, vor allem die Schneelandschaft in Japan sieht sehr dürrig aus. Zwar wurden die Animationen der Figuren etwas überarbeitet, dafür hat man aber das Gefühl,

daß die Programmierer in keiner Weise mehr Bock hatten, sich für Atmosphäre der Strecken und beim Spieldesign ein Bein auszureißen. Außerdem macht auch die Erkundung der einzelnen Abschnitte kaum langfristig Spaß. Besonders peinlich ist die Tatsache, daß Stürze oder Sprungfehler, die bei dem neu integrierten Kunstspringen schnell passiert sind, einen souverän führenden Sportler meist auf den zehnten und letzten Platz verweisen. Vergleicht man diese unausgegrenzte Raserei mit dem Motorradspiel Road Rash, welches nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert, kann man 2Xtreme mit Sicherheit nicht als Spiel der zweiten Generation bezeichnen.



6 von 10

Grafik 6
Sound 6
Gameplay 6



System: PlayStation
Genre: Sportspiel
Spieler: 1-2
Level: 12 Strecken
Besonderheiten: Memory-Card

Hersteller: Sony Computer Ent.
Entwickler: Sony Interactive
Testmuster: O.I.T.
0711 / 613 758
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 129,- DM

Toukon Retsuden 2



Die Battle Royal mit vier Kämpfern



Ein Leglock ist ein gefährlicher Aufgabegriff



Bei jeder spektakulären Aktion werden die Kämpfer in ein Blitzlichtgewitter getaucht

Der erste Teil des japanischen Wrestlingsspiels Toukon Retsuden erschien Anfang diesen Jahres unter dem Titel Power Move Pro Wrestling (FG 1/96, Rating: 7/10). Doch die Nippon-Zocker sind schon zwei Schritte weiter, denn inzwischen kann man das brillante Virtual Pro Wrestling (FG 1/97, Rating: 8/10) und das hier zu beleuchtende Toukon Retsuden 2 erwerben. 18 Kämpfer der New Japan Pro Wrestling Liga wurden integriert, Schirmherr des Programms ist der charismatische und alterslose Antonio Inoki, hierzulande ebenso "bekannt" wie die anderen "Muskelboliden". Auffälligste Neuerung ist der heißersehnte Tag Team-Mode, ein Feature, welches bisher noch keine 32-Bit-Simulation anzubieten hatte. Bevor man in den Ring steigt, legt man Gewichtsklasse, Modus (Einzel, Tag Team, Battle Royal), Matchbesetzung, Kampfzeit und den Austragungsort fest. Im Mehr-Spieler-Modus ist es möglich, entweder alle vier Kämpfer gleichzeitig (Battle Royal) oder gesittet nacheinander (Tag Team) in den Ring zu schicken. Jeder Wrestler attackiert oder verteidigt mit den für ihn typischen Moves. Die ältere Garde stakst etwas flügelahm über die Matte, während Freunde der hochriskanten Flugmanöver gerne den Sprung vom dritten Ringseil wagen, teilweise sogar mit einem Gegner, den sie huckepack auf dem Rücken mitnehmen.

Essentielle Qualität

Toukon Retsuden 2 wird Fans des Wrestlingssportes begeistern, WWF- oder WCW-Fanatiker jedoch enttäuschen. Wir kennen das ja, man schaltet Eurosport ein, und zwei völlig unbekannte Sportler würgen sich in einer schummrigen Halle minutenlang bewußtlos, röcheln im Zeitlupentempo über den Ringboden oder

laden sich zum x-ten Überwurf auf. Nach endloser Kampfzeit ertönt der Gong, und man hat sich königlich gelangweilt. Dieser emotionslose und abgekochte Stil wird hier sehr gut wiedergegeben, Freunde filigraner Techniken werden ihre Freude haben und jauchzen, sollte endlich einmal ein Double Team-Move gezeigt werden. Rasant wird TR2 erst, wenn man die Perspektive extrem aufzieht. Die kleinen Männchen turnen durchs Gehege wie gedopt, jedoch kann man sich nun kaum noch orientieren. TR2 krankt wie der Vorgänger am etwas behäbigen Spielablauf, die plastischen Polygonkonstruktionen wurden aber durchaus realistisch gestaltet. TR2 ist ein Spiel zum "Durchbeißen, denn wenn man die japanischen Menüs und die vielen Moves begriffen und verinnerlicht hat, kann man durchaus Spaß mit TR2 haben.

Die deutschen Menüs

(Das Menü nach dem Titelschirm)

- Art des Kampfes
 1. Eins gegen Eins
 2. Tag Team
 3. Vier-Mann Battle Royal
- Gewichtsklasse
 1. Nur Heavyweight
 2. Nur Junior-Heavyweight
 3. Alle Wrestler
- Verschiedene Spielmodi

(Ein komplexes Menü, welches abhängig von der Einstellung "Art des Kampfes" und Gewichtsklasse folgende Optionen enthält:)

 1. Schaukampf
 2. Kampf gegen amtierenden Champion
 3. Ligamodus
 4. Ausscheidungsturnier

(bei "Alle Wrestler" gibt's noch Juniorchampion vs. Heavychampion und nacheinander gegen alle Wrestler)
- Schwierigkeitsgrad
 - 1.-3. Leicht - Schwer
- Zeitlimit

5-60 bzw. unendlich
- Auswahl der Halle

Letzter Punkt Freiluftarena
- Unentschieden

An/Aus (Nach Zeitablauf Unentschieden oder besserer Wrestler siegt)
- Technischer K.O.

An/Aus
- Auswahl des Ringbodens

6 Motive
- Kamera

Drei verschiedene Modi
- Musik

Stereo/Mono
- Titelträger und Champions

Alle Gürtel wie Heavyweight, Tag Team etc.
- (Untermenü: Aufgenommene Kämpfe anschauen/Steuerung/Musik anhören/Spielstand laden/Schnellstartmenü)
- (Quelle: Marc und Fabian Käufer/Hauneck)



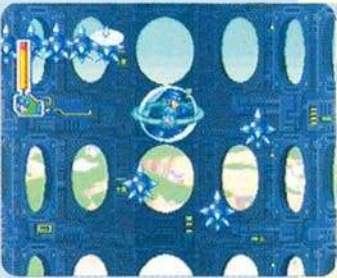
System:PlayStation
 Genre:Wrestling-Simulation
 Spieler:1-4
 Level:entfällt
 Besonderheiten:Memory Card,
 Multi-Tap

Hersteller:Tomy
 Entwickler:Yuke's
 Testmuster:Flying Arts
 Tel.: 0208 / 82 32 737
 Veröffentlichung:Japan-Import
 Ca. Preis:119,- DM

7 von 10

Grafik7
 Sound7
 Gameplay8

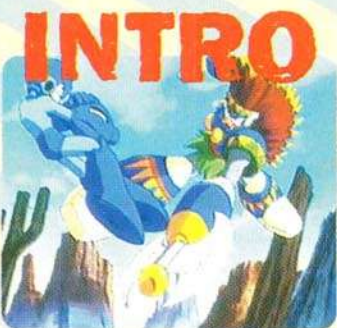
Megaman 8



Die kleinste Berührung mit den Metalldornen läßt die Blase platzen



Kleine Zwischensequenzen wie diese lockern das Spielgeschehen auf



Der erste Levelboss stellt keine große Herausforderung dar



Das Spielzeugstage wird von einem fiesen Clown bewacht

Ungeöffnet liegt Capcoms Rockman 8 auf meinem Schreibtisch. Noch während ich das PlayStation-Spiel von seiner Plastikhülle befreie, entdecke ich einen kleinen kreisrunden Aufkleber in der rechten oberen Ecke. "10th Anniversary - Rockman" steht da in gelb-blauen Lettern. Tatsache, stolze zehn Jahre hat der kleine Held unzähliger Abenteuer auf den unterschiedlichsten Plattformen nun schon auf seinem Buckel. Sein Name stand dabei immer für einen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad, intelligente Levelbosse und eine ziemlich bescheidene Optik. Es scheint, daß Erfinder Capcom auch auf den 32-Bit-Konsolen an der gewohnten "12-Bit-Visualisierung" festhalten wollte. Schließlich hatte man ja zuvor schon



Wer den Ballerknopf gedrückt hält, läßt einen Beamschuß auf

konsequent das 16-Bit-Zeitalter mit beinahe all seinen Hardware-Verbesserungen ignoriert. Megaman-Anhänger müssen also keinen Grafik-Schock befürchten, innerhalb kürzester Zeit findet man sich im Gamedesign zurecht. Wie gewohnt sind die Level mit Gegnersprites vollgestopft worden, die bei Beschuß Extras freigeben. Sie füllen die Munition der Spezialwaffen und die Lebensenergie auf. Die eigentliche Herausforderung stellen jedoch die einzelnen Boscharaktere dar, sie beherrschen vielfältige Strategien und überlassen dem Spieler - sobald sie besiegt wurden - wertvolle Waffen, die wiederum besonders sinnvoll gegen andere Endgegner einzusetzen sind.

Ich komme wieder!

Ja, leider! Nichts für ungut, aber ich kann den kleinen blauen Knirps nicht mehr sehen. Sicher, die Fans der Serie werden ob der neuen Level und Feinde begeistert sein, mich langweilt schlicht das altbackene Gamedesign und die dreiste (praktisch nicht vorhandene) optische Aufmachung. Ich weiß eigentlich gar nicht genau, für welche Gruppe von Lesern dieser Text überhaupt taugen sollte? Megaman-Fans kaufen sich das Teil, ohne einen Test abzuwarten, und die übrigen Leser braucht wahrscheinlich nur die Überschrift zu lesen, um, ohne einen weiteren Blick zu verschwenden, anschließend weiterzublättern. So gesehen...



5 von 10

Grafik4
Sound5
Gameplay6



System:PlayStation
Genre:Jump'n Run
Spieler:1
Level:8+
Besonderheiten:Memory-Card

Hersteller:Capcom
Entwickler:Capcom
Testmuster:Flying Arts
0208 / 82 32 70
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis:139,- DM

Parodius - Forever with me



Einstiegshilfe

Stellt die Extra-Auswahl anfangs auf automatisch, um Euch zunächst auf das Spiel konzentrieren zu können. Wenn Ihr bei einem Endgegner unverwundbar seit, solltet Ihr Euch sofort auf seine verwundbare Stelle stürzen.



Im Komake-Mode kommt es darauf an, möglichst viele Punkte zu sammeln

Zuerst wollte ich meinen Augen nicht trauen, schon wieder ein Parodius-Spiel zum Testen und dann noch mit dem ironischen Untertitel "Forever with me" (man könnte fast meinen, die Jungs von Konami hätten nichts anderes zu tun, als Parodius Fortsetzungen zu programmieren). Doch kaum war das Spiel in der PlayStation, wurde ich auch schon wieder angenehm überrascht. Alleine oder zu zweit kämpft man sich mit einem von 16 "Raumschiffen" (Elfe, Oktopus, Papierflugzeug ...) durch die unterschiedlichsten Level. Allesamt Parodius-typisch extrem putzig und detailverliebt aufgebaut. Etliche Anspielungen auf frühere Titel, wie etwa die obligatorische Stripteasetänzerin, fehlen natürlich genauso wenig, wie etliche Gags am Rande. Das Extrasystem wurde zum Glück auch beibehalten:



Im Komake-Mode wird Parodius stellenweise leicht unfair

Man sammelt so viele rote Extrapunkte wie möglich, und tauscht diese dann (manuell oder automatisch) gegen diverse Extrawaffen, wie Doppelschuß, Missiles oder Schutzschilde. Einige Gegner hinterlassen auch Glocken, die Euch je nach Farbe Punkte, Unverwundbarkeit bescherten. Neben dem normalen Spiel befindet sich noch ein Omake-Modus auf der CD, bei dem es darauf ankommt, mit drei Leben möglichst viele Punkte zu ergattern. Als kleiner Gag wurde ein verstecktes Rennspiel integriert, bei dem Ihr Euch mit den Parodius-Charakteren heiße Rennen liefert.



Besiegt Ihr diesen Endgegner...



Wie bei den meisten Konami-Shootern gibt es auch wieder Zwischengegner

4ever with U

Parodius macht nach wie vor unglaublich Spaß. Immer wieder entdeckt man neue, niedliche Details, und vor allem zu zweit verbringt man des öfteren mehrere Stunden am Stück vor dem Bildschirm. Wer keine Lust mehr auf todernte 2D-Shooter hat, ist mit Parodius - Forever with me bestens bedient, und auch die treue Parodius-Fan-Gemeinde kann auf gewohnte Qualität zurückgreifen.



...läßt er seine Hüllen fallen



System:PlayStation
Genre:Shoot'em Up
Spieler:1-2
Level:8+
Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Konami
Entwickler:Konami
Testmuster:Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis:129,- DM

8 von 10

Grafik6
Sound7
Gameplay8



Batman Forever The Arcade Game

Einstiegshilfe

Im Vergleich zur Saturn-Version hat sich recht wenig getan. Robin bleibt auch hier die bessere Wahl, er ist flinker und springt höher als die Fledermaus. Selbst auf Easy und mit sieben Credits hat man keinen rechten Spaß am Spiel, es wird nur erträglich und strapaziert weit weniger die Nerven.



Nett: Der Hubschrauber sagt Euch freundlicherweise, wann Ihr ihn treffen könnt



Kaum zu glauben, aber diese Sequenz gehört zum gelungensten, was Batman Forever zu bieten hat



Die Milch macht's!



Die Digi-Qualität läßt zu wünschen übrig



Solche innovativen Endgegner haben wir selten gesehen

In den Straßen von Gotham City herrschte lange Zeit Ruhe und Ordnung. Ein Zustand, den zwei besonders finstere Gestalten, Two-Face und The Riddler, nur schwer ertragen können. Chaos und Angst zu verbreiten, gehört schließlich zu den bevorzugten Hobbys der beiden Musterschurken. Es scheint, als könnten nur Batman und Robin dem ein Ende bereiten. Mit Unmengen von Gadgets bestückt, stürzen sich die beiden Superheroes in die Schlacht gegen eine Armee der Finsternis. Acclaim hat dieses faszinierende Szenario für Euch auf eine PlayStation-CD geb(r)annt. Genau genommen wurde ja nur der eigene Automat von Iguana Entertainment umgesetzt. Ihr wißt schon, die Jungs, die für Hits wie NBA Jam oder jetzt gerade Turok verantwortlich sind. Und worum geht's bei Batman Forever - The Arcade Game

eigentlich? Ganz einfach: entweder als Batman oder als Robin - wer einen Kumpel parat hat, kann auch mit beiden gleichzeitig antreten - vermöbelt man die gesamte Unterwelt von Gotham City inklusive Two-Face und The Riddler. Jede Menge Extras, Special Moves und ein (etwas eigenwilliges) Combo-System dienen dem Spieler dazu, seine Kontrahenten möglichst stilgerecht ins Nirwana zu befördern. Nach jedem Stage wird die geleistete "Arbeit" nach unterschiedlichen Kriterien bewertet und gegebenenfalls mit einem speziellen Item in der darauffolgenden Runde entlohnt.

Planlos forever?

Die Kritikpunkte, die Binzi in der letzten Ausgabe in bezug auf die Saturn-Fassung geäußert hat, lassen sich uneingeschränkt für das vorliegende Machwerk übernehmen. Einziger Unterschied der beiden Varianten: einige Soundeffekte hat Iguana nur hier implementiert. Dazu gehören auch die wirklich phänomenalen Sprachsamples wie "Multiple Knockout" oder "Highest Combo". Schade, daß man nicht am eigentlichen Spiel getunt hat, hier wäre es nämlich vonnöten gewesen. Was bei Batman Forever in Sachen Gamedesign und Spielbarkeit abläuft, ist eine Frechheit. Eine Nominierung für das unübersichtlichste Spiel aller Zeiten ist ihm jedenfalls sicher.



4 von 10

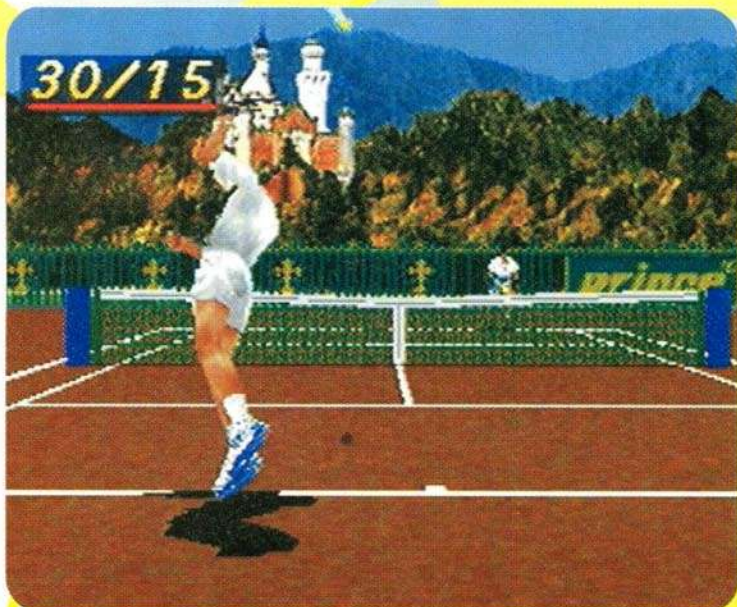
Grafik6
Sound6
Gameplay4



System:PlayStation
Genre:Beat'em Up
Spieler:1-2
Level:9
Besonderheiten:Memory-Card

Hersteller:Acclaim
Entwickler:Iguana
Testmuster:Flying Arts
0208 / 823 27 41
Veröffentlichung:US-Import
Ca. Preis:K.A.

V-Tennis 2



In Deutschland ist im Hintergrund Schloß Neuschwanstein zu erkennen



Mit einem Becker-Hecht rettet man viele Bälle noch übers Netz



Bis auf Pete Sampras Tennis von Codemasters war es bislang auf der PlayStation mit qualitativ hochwertigen Tennissimulationen recht mau bestellt. V-Tennis von Tonkinhouse geht in die zweite Runde und versucht diesem Mißstand entgegenzuwirken. Wie schon beim ersten Teil

hat man die Wahl zwischen vorgegebenen Polygonsportlern, deren frappierende Ähnlichkeit zu den echten Tennisstars erneut sehr offensichtlich ist, und einem individuell zusammenbastelbaren Boris. Mit Eurem Spieler bestreitet Ihr insgesamt acht Turniere, die über den gesamten Globus verteilt sind, gekämpft wird um Ranglistenpunkte und Siebprämi- en. Ihr befördert den kleinen Filzball aus einer von neun Perspektiven übers Netz, zusätzlich dürft Ihr drei eigene Blickwinkel konfigurieren und abspeichern. Die Steuerung zeigt keine nennenswerte Schwächen. Vom harten Grundlinienschlag über Top Spin Returns bis hin zum Lob oder Stop lassen sich die meisten Schläge ziemlich exakt plazieren. Via Multitap sind auch Matches mit bis zu vier Leuten gleichzeitig möglich.

Too easy

V-Tennis hätte ohne Zweifel mehr als nur ordentlich werden können, hätte man den Konsolengegnern wenigstens etwas Klasse spendiert. Die Turniere gewinnt man leider alle mit Leichtigkeit, warum aus Motivation schnell Langeweile wird. Der härteste Aufschlag läßt sich von der äußersten Position aus so in



Gegen aufschlagstarke Spieler hat der Computergegner keine Chance

die Ecken hämmern, daß das Gegenüber dem Ball entweder nur noch verdutzt hinterschaut oder gerade noch mit einem Becker-Hecht retten kann - der folgende Schlag bringt also garantiert den Punkt. Hat der Gegner dagegen Aufschlag, zaubert Ihr einen Super-Return nach dem anderen aus dem Ärmel. Technisch ist VT2 keine Offenbarung, beinhaltet aber auch keine gravierenden Mängel. Die Figuren sind mittels Motion Capturing ansprechend animiert, und die Schläge verlangen nicht nach einer extrem frühen Ausholbewegung, sondern lassen sich schön direkt retournieren. Alles in allem ist auch das Sequel kein Highlight, aber trotzdem für Mehr-Spieler-Sessions oder Einsteiger durchaus empfehlenswert.

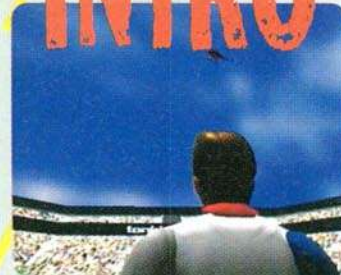


Bei einem Freundschaftsspiel bestimmt Ihr den Austragungsort...



und den Bodenbelag

INTRO



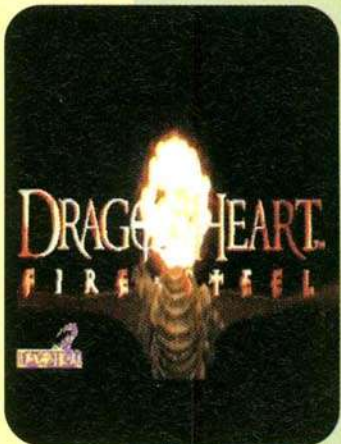
System:PlayStation
Genre:Sportspiel
Spieler:1-4
Level:8 Turniere
Besonderheiten:Memory Card

Hersteller:Tonkinhouse
Entwickler:Tonkinhouse
Testmuster:O.I.T.
Tel.: 0711 / 613 758
Veröffentlichung:Japan-Import
Ca. Preis:K.A.



Grafik6
Sound5
Gameplay7

Dragonheart - Fire & Steel



Einstiegshilfe

Sir Bowen mag ein hervorragender Fechter sein, doch seine Fähigkeiten kann er eigentlich getrost vergessen. Um sich durchzubeißen, muß er einfach in die Hocke gehen und auf die Knie der Gegner hauen. Mit dieser Taktik kommt man fast immer weiter, obwohl der Spielspaß dabei erbärmlich gering ist. Draco sollte man nur dann rufen, wenn Gegner von zwei Seiten attackieren. Um gegen den Drachen zu bestehen, bedarf es mindestens zweier zur Verfügung stehender Leben.



Bowen schiebt die Steinkugel auf das Holzgitter, um es durchzubrechen



Der taktische Kniefall des mutigen Ritters



Ein seltenes aber unnötiges Jump'n Run-Element



Draco ist ein harter Gegner, der Bowen nur testen muß

Viele Fantasy-Fans kamen mit einer Stinkwut aus dem Kino, Grund dafür war Dragonheart. Das vermeintliche Epos über mutige Ritter und grausige Drachen entpuppte sich schnell als mittelalterliche "Free Willy"-Variante und war trotz opulenter Computergrafiken für viele Kinogänger einfach zu kindisch arrangiert. Nun kann auch das Videospiel zum Film erstanden werden, doch ist der zweite Frust da nicht schon vorprogrammiert? In der Rolle des Sir Bowen metzelt man sich durch Wälder, Sümpfe oder Dörfer, um Einons Heerscharen zu dezimieren und verschiedenen Drachen zu besiegen. Anfangs hat es Bowen noch auf Draco abgesehen, der sich allerdings als freundlicher Geselle erweist und dem Ritter zur Seite steht. Mit einem Horn kann Bowen Draco rufen, der dann als grober Pixelhaufen über den Screen flattert und die Gegner röstet oder durch seine bloße Anwe-



Die meisten Schläge verpuffen in der Luft



Mit dem Horn ruft man Draco

senheit zu Tode ängstigt. Anfangs stehen Euch ausschließlich ein Schwert und ein Schild zur Verfügung, mit denen Ihr die Kämpfe gegen ca. 10-15 Gegnern pro Levelabschnitt bewältigen müßt. Vorwiegend in Fässern findet Ihr Lebensenergie, Unverwundbarkeitsextras oder ähnlich nützliche Dinge. Bowen kann nicht ununterbrochen mit seinem massiven Langschwert rumfuchteln, nach einigen Hieben ist er erschöpft und muß sich ausruhen. Hier wird ein Minimum an taktischem Denken von Euch gefordert, denn ein japsender Krieger stellt im Kampf natürlich leichte Beute für jeden Angreifer dar.

Hack'n'Slay für Anspruchslose

Wenn Dragonheart genauso schnell spielerisch beeindrucken würde, wie es auf grafischer Ebene passiert, könnte ich wohl zwei Strophen einer Lobeshymne dichten. Die vorberechneten Flugsequenzen auf Dracos Rücken sehen trotz blassem Bild bei den FMV-Filmchen klasse aus, und die mittels Motion Capturing in Szene gesetzten Ritter, Drachen und Barbaren lassen auf einen großen Titel hoffen. Doch das stereotype Gehacke, bestehend aus drei Grundschlägen, das Bowen bei diesem 2D-Sidescroller veranstalten muß, gepaart mit fehlerhaftem Spieldesign und Mängeln bei den banalsten Menüauswahlmöglichkeiten lassen den Testerdaumen in die Richtung zeigen, in der sich im Allgemeinen ein dunkler Keller befindet. Nach wie vor kann man wenig Gegenliebe von unserer Seite erwarten, wenn ein Spielprinzip, das schon auf dem SNES bzw. NES mittelmäßig einzustufen war, mit 32-Bit-Grafiken veredelt wird, spielerisch jedoch mittelalterlich bleibt.



4 von 10

Grafik8
Sound6
Gameplay5



System:PlayStation
Genre:Beat'n Run
Spieler:1
Level:5+
Besonderheiten: ...Memory-Card

Hersteller:Acclaim
Entwickler:Acclaim
Testmuster:Flying Arts
0208 /82 32 70
Veröffentlichung:US-Import
Ca. Preis:129,- DM

Super Football Champ



Das Ass wird immer markiert



Eckige Deutsche im Siegestaumel

Die großen Geheimnisse sind gelüftet, sowohl EA als auch Konami haben die Fußballkarten auf den Tisch gelegt. Die PlayStation-Besitzer bekamen von uns den wirklich gutgemeinten Rat, sich für Konamis Superstar Soccer zu entscheiden. Doch dann kommt aus heiterem Himmel Super Football Champ von Taito. Auf den ersten Blick findet man zumindest die essentiellen Optionen wie Taktik, Aufstellung, Spielfeldlänge, Ein- bzw. Ausschalten des Radars oder das Aufheben der Abseitsregel. Der ständig eingeblendete Ladebildschirm geht etwas auf die Nerven, doch damit hatten die Macher von Bust-A-Move schon immer etwas Probleme. Es wurde übrigens nicht mehr mit der inzwischen schon inflationär vergebenen J. League-Lizenz gearbeitet, die "billige" Nationalmannschaftsvariante wurde gewählt. Vor dem Match



Auf dem Bild imposant anzusehen, doch leider nichts dahinter

bestimmt man einen besonders agilen und schußgewaltigen Spieler, der mit dem Wort "Ace" gekennzeichnet wird.

Aus der Perspektive gesehen...

Ich denke, jeder Käufer dieses Programmes wird, sobald das erste Match einige Sekunden alt ist, schon hektisch nach einem versteckten Optionsmenü geforscht haben und feststellen, daß man noch nicht einmal aus einem laufenden Spiel aussteigen, geschweige denn die Sichtperspektive (!!!) verändern kann. Die ist nämlich enorm flach und bietet nur einen geringen Bildschirmausschnitt. Da drängt sich doch der Gedanke auf, daß Taitos Grafikengine wohl nicht in der Lage ist, mehr Spieler und ein größeres Feld sauber darzustellen. Die Grafik allerdings ist weiß Gott nicht spektakulär, die Spieler sehen irgendwie krank aus, sind mittelmäßig animiert, und auch Stadion bzw. Kulisse hat man schon besser gesehen. Spielerisch wird ein chaotisches Getreite geboten, ein unfähiger Torhüter und nichtvorhandene taktische Finessen. Super Football Champ wirkt wie die Karikatur eines Fußballspiels, ist für einige Lacher gut, kann dann aber breit grinend in die Tonne getreten werden.



Die Elfmeter des Computers sind leicht zu halten

Alternativ-Tip

Bis vor kurzer Zeit war das Fußball-Genre auf der PlayStation zwar mit vielen, aber doch sehr mittelmäßigen Spielen noch unbefriedigend bestückt. Seit letztem Monat gibt's endlich International Superstar Soccer Deluxe von Konami, das zwar mit SNES-Grafik nicht so brillant aussieht, dafür aber das perfekte Gameplay (10/10) enthält (Test FG 1/97, Rating: 9/10). Bedingt kann man noch RAN Soccer von Softgold empfehlen, doch dann wird es schon sehr dünn. Das nächste potentielle Highlight könnte Winning Eleven von Konami sein, das unter dem Namen Goal Storm 2 erscheinen müßte.



System:PlayStation
Genre:Sportspiel
Spieler:1-4
Level:entfällt
Besonderheiten: ...Memory Card,
Multi-Tap

Hersteller:Taito
Entwickler:Taito
Testmuster:Flying Arts
Tel.: 0208 / 823270
Veröffentlichung: ...Japan-Import
Ca. Preis:129,- DM

4 von 10

Grafik4
Sound5
Gameplay5

Die Hard Arcade

ACHTUNG!



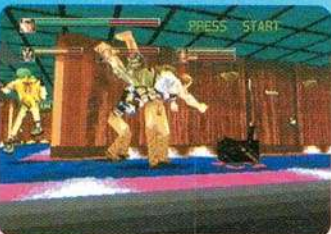
Die Spezialeinheit landet



Erfolg in der Geschicklichkeitsrunde. Drückt rechtzeitig auf den Knopf



So sah Bruce doch nun wirklich nicht aus



Ein astreines Wrestlingmanöver



McClane kann auch diverse Waffen benutzen



Auf geht's, Schwede

Das hat vielleicht gedauert, bis die Softwaremacher endlich geschnallt hatten, daß Stirb Langsam nicht nur eine vorzüglich Filmreihe abgibt, sondern daß auch actionhaltige Videospiele mit hohem Wiedererkennungswert auf McLanes Schultern Platz finden. Die drei Kinofilme werden in der sehr brutalen Die Hard Trilogy von Electronic Arts abgefeiert, was also bleibt für Arcade? Um ehrlich zu sein, Die Hard Arcade hätte auch "Terror Strike", "Tower B1" oder einfach "Boom" heißen können. Der kantige Actionheld im Titelscreen hat keinerlei Ähnlichkeiten mit Bruce Willis; doch wen kümmert's, solange das Spiel gut ist. Zur Story: McLane (so nenne ich ihn jetzt mal) wird mit einer Spezialeinheit zu einem Hochhaus gerufen, in dem Terroristen Geiseln gefangen halten, darunter auch die Tochter des Präsidenten. Das spielerische Grundprinzip ist nach dem gehobenen Final Fight-Prinzip aufgebaut. Ihr wandert, rennt oder springt von Raum zu Raum und prügelt größere Mengen an bösen Buben zusammen, die Moves kommen vorwiegend aus dem Wrestling-Genre. Ihr könnt die am Boden liegenden Waffen wie Pistole, M16, Raketenwerfer, Reizgas oder Äxte einsetzen, verliert diese aber am Ende eines jeden Abschnitts oder wenn Ihr einen Schlag abbekommt. Besonders unterhaltsam ist Die Hard Arcade übrigens zu zweit, denn der Mitspieler kann in der Rolle einer Spezialagentin kräftig mitmischen. Diverse Endgegner und Geschicklichkeitsrunden lockern den Spielverlauf zusätzlich auf.



Ein doppelfüßiger Tritt in die Weichteile gehört zu den Specialmoves

Short Cuts

Was farbenfrohe Grafiken mit sauber animierten Polygonfiguren und blitzsaubere Kamerafahrten angeht, hat Die Hard Arcade auf dem Saturn vielen anderen Produkten einiges voraus. Allerdings ist McLanes Weg vorberechnet, ähnlich wie bei Virtua Cop hat der Rechner keine flexiblen Perspektiven zu generieren. Um mit den vorgegebenen fünf Credits durchzukommen, bedarf es schon einiger Übung. Beim Bonusspiel Deep Scan könnt Ihr jedoch leicht genug Extraleben ergattern, um das Spiel problemlos innerhalb von ca. dreißig Minuten zu beenden. Und das ist auch das große Manko an Die Hard Arcade: zu wenig Spiel im guten Spiel. Deshalb können wir das Produkt - und einzig aus diesem Grund - nur eingeschränkt empfehlen.



7

von 10

Grafik9
Sound8
Gameplay9

System: Saturn
Genre: Action
Spieler: 1
Level: 1
Besonderheiten: Arcade-Umsetzung

Hersteller: Sega
Entwickler: Fox Interactive
Testmuster: Sega
Veröffentlichung: März
Ca. Preis: 99,- DM

Ein Schwinger auf die 12 des finalen Endgegners

Soviet Strike

- Die Krim

- Ein verstecktes Tal irgendwo im Süden Rußlands

- 6:00 Uhr

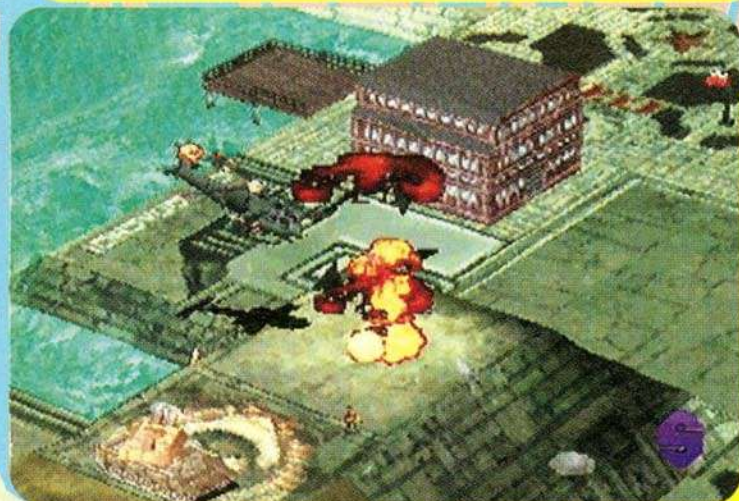
Zwei Drittel der Missionen von Soviet Strike spielen "irgendwo im Süden Rußlands". Anscheinend hat Electronic Arts für den Norden nicht die Lizenz bekommen. Die vorliegende Version gleicht dem PlayStation-Strike wie ein Ei dem anderen, Unterschiede sind marginal. Fünf Szenarien mit jeweils unzähligen Einzelaufträgen wollen durchgespielt werden. Man startet in einem verschwiegene Tal (irgendwo im Süden Rußlands!), besucht unterwegs einen radioaktiv verseuchten Teil von Transsylvanien (Mission Dracula!) und endet schließlich in den Straßen von Moskau. Mit einem



Grundsätzlich kann man bei Soviet Strike alles zusammenschieszen (auch das kleine Fachwerkhaus unten im Bild)



Diese Mission spielt 40 Meilen nördlich von Operation Desert Strike



Radarschüsseln sind in der Regel die ersten Ziele einer Campaign

Apache-Kampfhubschrauber werden gegnerische Stellungen in Schutt und Asche gelegt und eigene Agenten geborgen. In jedem Szenario existiert ein besonders schlimmer Finger, ein sogenannter Shadowman, der in der Regel vernichtet werden muß. Zwischendurch sollte man immer mal wieder Munition und Sprit aufsammeln, da der Hubi sonst

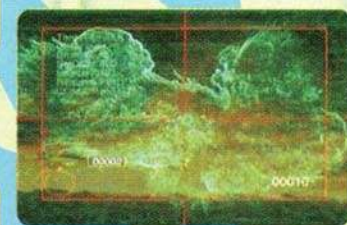


Es kann passieren, daß man zwischendurch zu kleinen "Bonusmissionen" abgezogen wird

echte Probleme haben wird, in der Luft zu bleiben. Um die Atmosphäre des Spiels zu verdichten, hat EA jede Menge FMV-Material reingeschnitten: man empfängt visuelle Nachrichten von gefangenen Agenten oder Informationen, die beim Kontrahenten ausspioniert wurden.

Gute Konvertierung

Die Saturn-User werden begeistert sein, Electronic Arts hat Soviet Strike ohne Abstriche auf ihr System portiert. Die FMV-Sequenzen sind von bestechender Qualität, und auch die Spielgrafik läßt, bis auf das bereits bei der PlayStation-Fassung monierte Ruckeln, nichts zu wünschen übrig. Das läßt dafür aber der Schwierigkeitsgrad! Die Strike-Titel waren ja in dieser Hinsicht schon immer eine Klasse für sich. Wer in den höheren Leveln nicht jede Rakete und jeden Schuß Munition ebenso genau wie seine Flugroute plant, kommt über den ersten Milimeter Feindesland nicht hinaus. Etwas leichter hätte es schon sein dürfen. Ansonsten kann man EA zu der gelungenen Umsetzung nur gratulieren.



8 von 10

Grafik8
Sound7
Gameplay8

System:Saturn
Genre:Shoot'em Up
Spieler:1
Level:5
Besonderheiten:Paßwort,
dt. Texte & Sprachausgabe

Hersteller:Electronic Arts
Entwickler:Electronic Arts
Testmuster:Electronic Arts
Veröffentlichung:K.A.
Ca. Preis:K.A.



Space Invaders



Die dritte Version hatte eine aufgeklebte Farbfolie



Das Heldenblocksprite hat's erwischt

Space Invaders- dieser Titel klingt wie kein anderer in den Ohren von Videospielfreaks. Anno 1978 machte der Automat Spielhallenbesitzer und vor allen Dingen seine Entwickler reich. Taito ist, wie wir alle wissen, bis heute eine der erfolgreichsten Softwarefirmen geblieben. Die Saturnkonvertierung enthält die vier ersten Versionen des Klassikshooters, bei dem ein Bildschirm voller Aliens einem einsamen Erdenverteidiger gegenüberstehen. Die Aliens bewegen sich dabei von einer Seite zur anderen und rücken eine Zeile tiefer, sobald ein Pixelsprite den Rand erreicht hat. Der Spieler muß versuchen alle Gegner vom Screen zu fegen, bevor eines der Schiffe den Boden erreicht hat. In die Saturnversion hielt außerdem ein Zwei-Spieler Modus Einzug, der es Klassikfans ermöglicht, gegeneinander anzutreten, und dort ähnlich wie bei Puzzle Bobble die abgeräumten Gegnerreihen dem Gegenüber auf den Bildschirm zu jagen.

Uralt

Es tut uns immer ein wenig leid, wenn wir einen solch namhaften Titel der Vergangenheit auseinandernehmen müssen. Schließlich war Space Invaders einer der Wegbereiter der Softwareindustrie, und

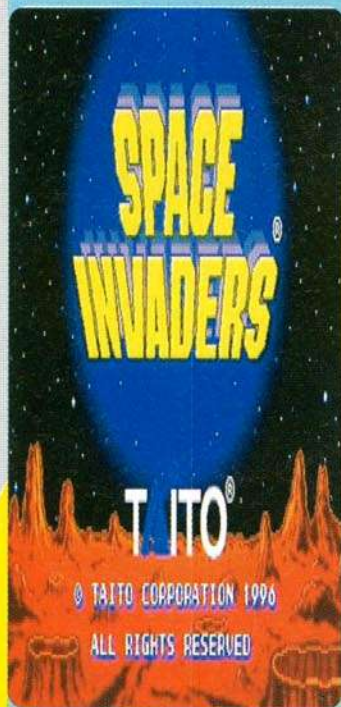
ohne ihn hätte es so komplexe und grafisch ausgefeilte Spiele wie heute vielleicht nie gegeben. Trotzdem ist Taitos Klassiker heute eher ein Folterinstrument als eine kurzweilige Reise in die Zeit, in der die Gummistiefel noch aus Holz waren. Vielmehr mutet diese reanimierte Softwareleiche wie ein unglaublich peinlicher Traum nach einem Vollsuff an. Das Original nach fast zwanzig Jahren noch mal rauszuholen wäre ja in Ordnung gewesen, dann aber bitte als Bonuspiel auf einem aktuellen Titel. Selbst wer das Spiel damals ausführlich gezockt hat, wird sich dafür heute nur schwer erwärmen können, denn das Gameplay und die technische Seite sind einfach zu rückständig. Eigentlich müßte ich für diesen Test Schmerzensgeld verlangen.



Der vierte Automat war sogar farbig - toll!!



Das UFO dient als Bonuspiel



Alle vier Originalautomaten stehen zur Auswahl



Im Zwei-Spieler-Modus wird gegeneinander gezockt



Die Blöcke dienen als Deckung



System: Saturn
Genre: Shoot'em Up
Spieler: 1-2
Level: 1
Besonderheiten: Entfällt

Hersteller: Taito
Entwickler: Taito
Testmuster: Flying Arts
0208 / 82 32 70
Veröffentlichung: Japan-Import
Ca. Preis: 99,- DM



von 10

Grafik 1
Sound 1
Gameplay 1

Space is the place!

Dragon Force



Gaul wurde von Weins Truppen eingeschlossen

Schauplatz des Strategie-RPGs Dragon Force ist Legendra, eine in acht Königreiche unterteilte Welt, die, wie eigentlich immer bei solchen Spielen, vor tausend Jahren eine erbitterte Schlacht zwischen dem unsagbar Bösen und dem personifizierten Guten aushalten mußte. Dem heiligen Drachen Harsgalt gelang es wie üblich nicht, den Teufel Madruk für immer zu vernichten. Unter einem Siegel schmachend, wartet er auf seine Befreiung, die von Tag zu Tag näher rückt. Doch mittlerweile erblickten acht Helden das Licht der Welt, die zusammen die Macht hätten, die heiligen Waffen aus den Tempeln zu holen und Madruk für immer in die ewigen Jagdgründe zu pusten. Allerdings haben sich die Helden von morgen zerstritten und eben jene acht Königreiche gegründet, in die Legendra heute aufgeteilt ist. Nun versucht eine teuflische Kraft den Dämon aus seiner Verbannung zu



Goldark löst den Krieg aus



Der Zauberspruch Sonic Boom erwischt auch gegnerische Soldaten



Nach gewonnenen Schlachten kann der Level einer Figur steigen

befreien, und der Monarch Goldark bricht einen Krieg vom Zaum. Der Spieler muß nun versuchen den Kontinent unter seiner Flagge zu vereinen und dem Teufelsdrachen den Todesstoß zu geben.

Komplex

Als einer von sechs Königen kann der Spieler das äußerst komplexe Programm starten. Den Anfängern sei vorab schon mal Wein empfohlen, denn sein Reich liegt in einer einfach zu verteidigenden Ecke des Königreichs. Der Monarch startet dann mit vier Feldherren in sein Abenteuer. Über den Kontinent sind 34 Schlösser und Burgen verteilt, die den Armeen als Unterschlupf dienen. Anfangs stellt man eine Armee aus höchstens fünf Kommandanten zusammen, von denen es zehn verschiedene Charaktere gibt (Fighter, Samurai, Thief, u.s.w.). Diese können wieder eine von zehn verschiedenen Truppen unter ihr Kommando stellen wie z.B. Soldier, Archer, Dragon etc. Anschließend bestimmt der Spieler noch das Ziel des Angriffs, und die Armee rückt aus. Trifft man auf die gegnerische Streitmacht, sucht man sich vorteilig die Truppe aus, der der Computergegner am besten gewachsen ist, wie z.B. Cavalry schlägt sich



Nur gemeinsam können die acht Führer den Dämonen bezwingen

Einstiegshilfe 1

Diplomatischer Teil
Im diplomatischen Teil solltet ihr die Generäle bei Laune halten, indem ihr oft mit ihnen redet. Einen unzufriedenen Befehlshaber verleiht man einfach einen Orden oder gibt ihm einen der Gegenstände, die sich dank des Search-Befehls in den Schlössern finden. Dazu braucht man allerdings Generäle mit einer Intelligenz über 70.



In den Burgen könne angeschlagene Truppen wieder aufgefüllt werden

Einstiegshilfe 2

Strategischer Teil

Dort hat sich der Disperse-Befehl bewährt. Bleibt die gegnerische Armee stehen, so läßt man die eigenen Truppen nach vorne stürmen. Im Falle eines Frontalangriffs habt Ihr den Gegner mit dem Regroup-Befehl an der empfindlichen Flanke am Wickel.



Ein Feldzug in der Vorbereitung

Highland Kingdom
King Wein

After taking the throne of Highland at the age of 17, Wein quickly proved his worth as a capable, compassionate leader and cunning warrior. His reputation amongst the people of Legendra has grown to the point that generals plead to join his forces.



Wein ist der einsteigerfreundlichste König

gut gegen Soldiers, ist aber gegenüber Monks im Nachteil. Nachdem noch die üblichen Nettigkeiten ausgetauscht wurden, geht es auf das Schlachtfeld, wo die Soldaten mit ihrem Feldherren auf die Befehle des Spielers warten. Es gibt vier Grundaufstellungen, die im Verlauf der Schlacht nicht mehr geändert werden können, mit je 8 Formationen. Ziel ist es, dem gegnerischen Anführer die komplette Energieleiste zu nehmen. Am besten löscht man dazu vorher seine Armee komplett aus und läßt dann die eigene auf den Hilflösen einströmen. Als nützlich haben sich hier einige Zaubersprüche erwiesen, die entweder die Laufburschen kräftig dezimieren, direkt auf die Energieleiste des Widersachers gehen oder eigene Mannen aus dem Todesschlaf reißen. Eine Burg gilt als eingenommen, wenn alle Kommandeure des Kontrahenten besiegt oder in die Flucht geschlagen wurden. Sollten beide Anführer ohne Truppen dastehen, kommt es zum Schwertduell der Kommandanten. Für erfolgreiche Schlachten gibt es Erfahrungspunkte, die dem fleißigen Befehlshaber bald zu beachtlicher Stärke helfen. Besiegte feindliche Generäle kommen ins heimische Verließ, wo sie, nachdem die Zeit für den strategischen Spielteil abgelaufen ist, dazu bewegt werden können, sich dem Spieler anzuschließen. Im diplomatischen Spielteil wird außerdem noch die Möglichkeit geboten, sich mit Generälen zu unterhalten, Burgen auszubauen (wichtig für den Schutzfaktor und die Zahl der Soldaten, die maximal beheimaten werden können) oder in ihren Kellern nach Schätzen zu suchen sowie den Spielstand zu speichern. Das Wichtigste aber ist die Anzahl der Orden, die man je nach militärischen Erfolgen verleihen darf und die es

One of us is not going to leave here alive.

Scythe
Gaul Army

Gigg
Highland Army

VS

Troops: Zombie

Troops: Dragon

I'm more than ready!

Der übliche Trastalk darf nicht fehlen



Dieser Zauber macht eine Flucht unmöglich

dem Empfänger der Ehrung möglich machen, zehn weitere Soldaten (max. 100) in ihre Truppe aufzunehmen.

Mit dem Durchblick kommt der Spaß

Wer Dragon Force das erste Mal anspielt, dem wird mit Sicherheit ob der Komplexität der Menüs und dem Umfang des Games erstmal schwindlig. Zwar sind die Kämpfe relativ einfach gehalten, und



Zahlreiche Zwischenspanne lockern den Spielverlauf auf



Vor der Schlacht werden die Armeen gegenübergestellt

die meisten Computergegner gehen einem auf die immer gleiche Art auf den Leim, doch die diplomatische Seite geht zunächst mal völlig am Spieler vorbei. Spätestens jedoch nachdem der erste General wegen Unzufriedenheit desertiert, wird die Bedeutung dieses Spielabschnitts sichtbar. Und dann beginnt man zu überblicken, wie perfekt die einzelnen Parts ineinandergreifen. Ein gut ausgebautes Schloß mit hohen



Gefangene Generäle können zur Mitarbeit überredet werden



Manchmal ist der Rückzug einfach unvermeidlich



Sechs Königreiche stehen am Anfang zur Auswahl



Zahlreiche Zaubersprüche können dem Gegner zusetzen



Die Skull Children tauchen unverhofft auf der Karte auf



Der Orkan fegt gegnerische Truppen vom Schirm

Truppenreserven ist in strategisch günstiger Lage unerlässlich. Ein General, der an einem Grenzposten stationiert ist, sollte immer 100 Mann in seinen Streitkräften haben. Nachdem dies alles einsichtig wurde und sich noch zahlreiche Sideline-Stories dazugesellt haben, wird Dragon Force für alle Strategiespielfans zur Sucht. Man kann einfach nicht mehr aufhören, bis auch der letzte Gegner die Waffen gestreckt hat und Madruk besiegt wurde. Einzig und allein mit der Übersichtlichkeit ist es nicht weit her. Nach nur kurzer Eroberungsphase wird die zu verteidigende Front so groß, daß man dank des Echtzeitprinzips gar nicht alle Truppenbewegungen des Gegners im Auge behalten kann. Als Folge daraus ergibt sich auch eine gewisse Langatmigkeit, denn die Kampfsequenzen dauern im Durchschnitt knapp zwei Minuten und können nicht verkürzt werden, was Dragon Force haarscharf an der perfekten 10 Punktwertung vorbeischießen läßt. Nichtsdestotrotz ist Dragon Force wegen seiner Komplexität und Langzeitmotivation (das Spiel kann auf sechs verschiedene Arten durchgezockt werden) auf jeden Fall ein Muß für alle Fans des Rollen- und Strategiespiels. Ein Spiel mit so dichter Story, breitgefächerten Menüs, vielfältigen Widersachern und fabelhaftem Gameplay darf einfach nicht fehlen.



Vorher



Nachher - Das Land gehört Euch

INTRO



9 von 10

Grafik 6
Sound 5
Gameplay 9



System: Saturn
Genre: Strategie-RPG
Spieler: 1
Level: Entfällt
Besonderheiten: Batterie, Cybersound

Hersteller: Working Designs
Entwickler: Sega
Testmuster: O.I.T.
0711 / 61 37 58
Veröffentlichung: US-Import
Ca. Preis: 109,- DM

Black Dawn

Einstiegshilfe

Fliegt möglichst vorsichtig an Eure Gegner heran, wüste Hau-drauf-und-Schluß-Taktik führt nur zum schnellen Ableben. Behaltet immer Eure Benzinanzeige im Auge, ein Hubschrauber ohne Treibstoff hat die Flugfähigkeiten einer Banane. Sammelt die Extras rechtzeitig ein, nach kurzer Zeit verschwinden sie nämlich unwiederbringlich.



Diese Geiseln haben es im letzten Moment zu unserem wartenden Hubschrauber geschafft



Wird die Ausrüstung knapp, versorgen Euch diese Items mit neuen Waffen, Benzin oder Panzerung

Erst vor zwei Ausgaben konnten wir Euch nach langer Wartezeit endlich mit einem Test zum langerwarteten Heli-Shooter Black Dawn dienen, damals mit der Version für Sonys PlayStation. Jetzt flatterte uns das Sega-Pendant ins Haus, für die Saturn-User unter Euch nun nochmals ein kurzer Storyumriß. Terroristen treiben überall auf der Welt ihr Unwesen, deshalb wurde die Black Ops gegründet, eine Art Spezialeinheit der U.S.-Luftwaffe. Ausgerüstet mit den modernsten Kampfhubschraubern begibt sie sich an die

den eigenen Blechgefährten entweder mit neuen Waffen, neuer Panzerung oder mehr Sprit zu versorgen, denn auch bei diesem actiongeladenen Shooter, der bei dem Hubschrauber zwar mehr Treffer zuläßt als beim echten Vorbild, ist irgendwann einmal die Schutzreserve aufgebraucht, was unweigerlich zur letzten und endgültigen Landung führt. Jede Mission untergliedert sich in mehrere Einzelaufträge, z.B. "Rette Geiseln!", dann "Attackiere gegnerische Basis!", und "Vernichte schließlich den flüchtenden feindlichen Konvoi!", so können Eure Flugunternehmen schon mal zwanzig bis dreißig Minuten dauern. Habt Ihr einen Auftrag erfüllt, dürft Ihr abspeichern und die nächste Mission in Angriff nehmen.



Selbst die herumstehenden Bäume wurden von unseren Napalm-Abwürfen in Brand gesteckt

umkämpften Krisenherde, um aus der Luft dem üblen Moloch am Boden das Fürchten zu lehren. Als Pilot einer dieser geflügelten Stahlungetüme liegt es nun an Euch, in neun umfangreichen Missionen den Frieden auf Erden zumindest zeitweilig wiederherzustellen. Die Aufträge führen Euch von New York bis nach Asien, unterschiedliche Terrains sowie Nacht- und Tageinsätze sorgen für grafische Abwechslung. Gesteuert wird der Helikopter aus der Cockpit- oder einer relativ unspielbaren Außenperspektive. Für jedes feindliche Gefährt, daß Euren Salven zum Opfer fällt, taucht an seiner Stelle ein Extra auf, um

Kaum merkliche Unterschiede

Die Saturn-Version des zugegebenermaßen äußerst spaßigen Heli-Shooters unterscheidet sich in bezug auf Aufbau und Missionen in nichts von der PlayStation-Variante. Auch die Steuerung geht ebenso tadellos leicht von der Hand, leider bleiben so auch dieselben Kritikpunkte erhalten wie beim Sony-Abbild. Mit nur neun Missionen ist Black Dawn nicht sonderlich umfangreich, erschwerend kommt noch hinzu, daß die Einsätze sich nicht großartig unterscheiden. Nichtsdestotrotz macht Black Dawn wirklich nicht zuletzt wegen sehr guter Präsentation -Grafik und Sound reichen zwar nicht ganz an die PlayStation-Version heran, haben aber trotzdem ein hohes Niveau- eine Menge Spaß, Freunde von actionlastigen 3D-Shootern und mit Hang zu wendigen Hubschraubern werden sicherlich auf ihre Kosten kommen.



Ist der Luftkampf erst einmal im Gange, scheinen die Gegner von überall herzukommen



Auch vor Bodenzielen braucht sich ein Hubschrauber nicht zu verstecken



Ein paar Raketen- und Geschützsalven später herrscht Chaos im feindlichen Camp



Grafisch steht die Saturn-der PlayStation-Version kaum nach

System: Saturn
Genre: Action-Shooter
Spieler: 1
Level: 9
Besonderheiten: .. Backup-Booster,
Paßwort

Hersteller: Virgin
Entwickler: Black Ops Ent.
Testmuster: Virgin
Veröffentlichung: Erhältlich
Ca. Preis: 99,- DM

8 von 10

Grafik 8
Sound 7
Gameplay 8



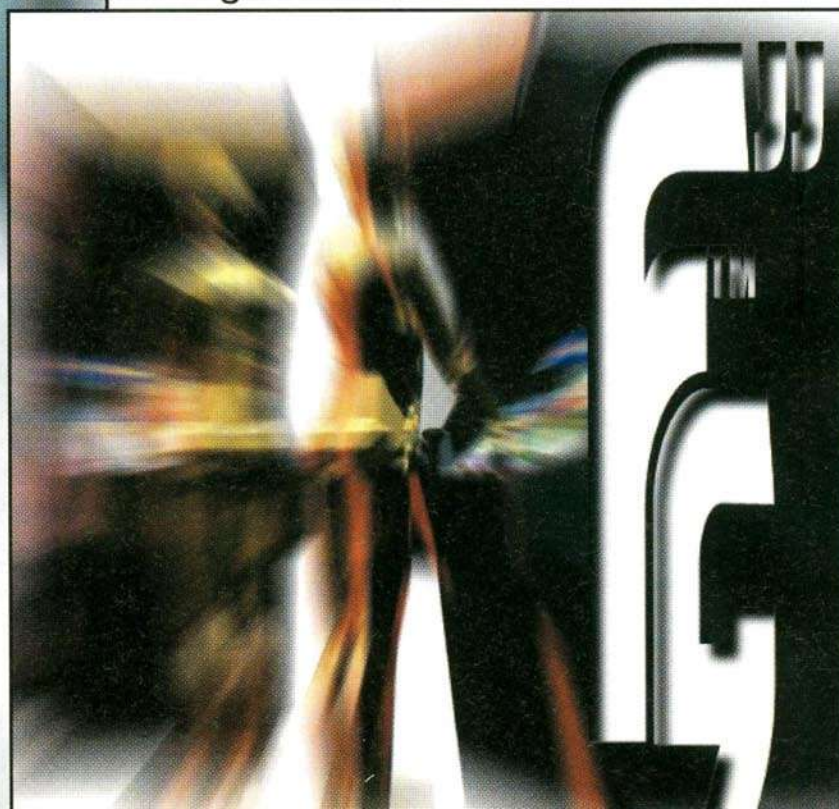


ima

'97

*Stephan Girlich featuring
Andreas Binzenhöfer Philipp Noack*

Trotz Abgabestreß und schlechtem Wetter, die ima (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) ließen wir uns auch dieses Jahr nicht entgehen. Einen Tag lang die neuesten Automaten kostenlos zocken zu können - für einen Videospieler gibt es fast nichts Schöneres. Doch gleich vorweg: das Angebot im Allgemeinen und die Zahl der Highlights hielten sich dieses Jahr in argen Grenzen, hauptsächlich Rennspielautomaten in allen nur erdenklichen Variationen beherrschten das Bild. In der Publikumsgunst am höchsten standen Konamis GTI Club Rally Cote D'azur und Segas Sports Car. In unserem Special beschränken wir uns diesmal auf die wichtigsten Titel der Messe, um diese etwas größer vorstellen zu können.





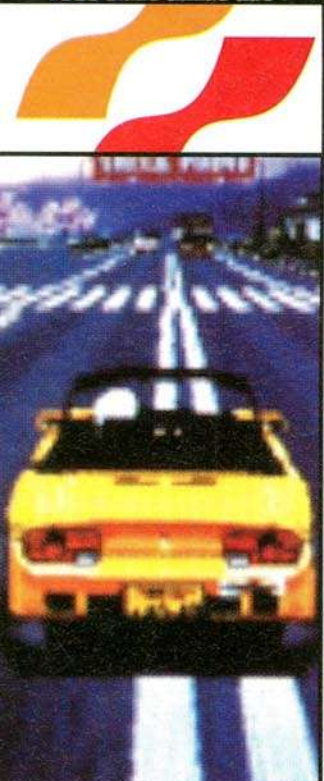
GTI Club Rally Cote D'azur

Hersteller: Konami

Auf der Jamma in Tokyo und auf der Amusexpo waren sich die Besucher einig: GTI Club konnte sich auf beiden Messen die Auszeichnung "Bester Fahrsimulator" einheimsen. Dem möchten wir uns ohne Einschränkung anschließen, denn auch auf der ima '97 begeisterte uns kein Titel mehr als dieser Racer. Man braust mit den GTI-Versionen bekannter Kleinwagen (Golf, Renault, Mini...) durch das idyllische Stadtbild von Monte Carlo. Die wilde Hatz begeistert durch aufwendig und äußerst detailliert designte Strecken, die mit mörderischen Haarnadelkurven, brutalen Steigungen und zahlreichen Abkürzungen sowie Hindernissen einiges an fahrerischem Können abverlangen. Hilfreich ist, daß der Automat mit einer echten Handbremse ausgestattet ist, deren Einsatz haarsträubende Drifts zur Folge hat. Bis zu vier menschliche Piloten kämpfen in einem Feld von acht Fahrzeugen um den Sieg. Dabei wird heftig gedrängelt und geschubst, nicht selten sind Überschläge die Folge. Eine Hydraulik für das Lenkrad und realistische Motorengeräusche vermitteln ein authentisch wirkendes Fahrfeeling. In drei Schwierigkeitsstufen läßt sich das normale Rennen

absolvieren, als Alternative wird ein Verfolgungsrennen für mindestens zwei Spieler gleichzeitig angeboten. Hierbei hat einer der Fahrer eine Bombe auf dem Fahrzeugdach, die durch das Anrempeln der Gegner weitergegeben wird. Ein Zeitlimit bestimmt die Spieldauer, nach dessen Ablauf der Wagen mit der Bombe in die Luft fliegt.

Der Spaßfaktor von GTI Club scheint grenzenlos zu sein, völlig unabhängig davon, ob man alleine oder in der Gruppe durch die mondassische Hauptstadt flitzt. Grafisch ist der Titel absolut top, selten hat man in der Spielhalle detailliertere Grafiken gesehen. Selbiges Niveau können wir auch dem Gameplay zuschreiben. Die Steuerung ist zwar recht anspruchsvoll, andererseits kosten Remppler und Ausrutscher neben die Strecke im Normalfall nur wenig Zeit, so daß auch Anfänger von Frusterlebnissen weitestgehend verschont bleiben. GTI Club stellt eine echte Gefahr für jeden noch so dicken Geldbeutel dar, die Suchtgefahr ist enorm. Profis geben erst Ruhe, wenn alle Strecken gewonnen und die Bonuskutsche erfahren ist. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll GTI Club für die Next Generation-Konsolen umgesetzt werden, für welche Systeme und vor allem wann ist jedoch nicht bekannt.



Winding Heat

Hersteller: Konami

Bei diesem Automaten handelt es sich um ein Update der bislang erfolgreichsten Fahrsimulation von Konami. Im Vergleich zum Vorgänger fallen die verbesserte Grafik und eine größere Auswahl an Fahrzeugen auf. Das Spiel lebt von kurvigen Strecken und einfachem Handling, zudem kann jeder Wagen mit vielfältigen Tuningmöglichkeiten optimal auf die jeweilige Strecke eingestellt werden. Gegner und Gegenverkehr sorgen für den notwendigen Nervenkitzel. Wie GTI

Club lockt auch Winding Heat mit einer tadellosen Spielbarkeit, wenngleich das permanente Driften insgesamt doch etwas übertrieben wirkt. Das durch eine Hydraulik unterstützte Lenkrad verlangt nach einem festen Griff, will man die Kut-schen sauber durch eine Kurve dirigieren. In optischer Hinsicht hielt sich unsere Euphorie jedoch in Grenzen, da die Kurse insgesamt zu wenig ausgeschmückt sind. Gegen GTI Club zwar chancenlos, zählte Winding Heat unterm Strich trotzdem zu einem der ima-Highlights.



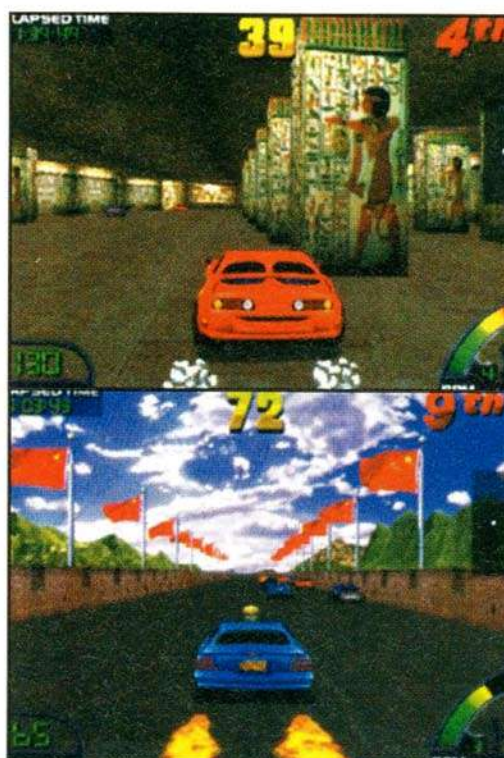


Cruis'n World

Hersteller: Midway

Der Cruis'n USA-Nachfolger ähnelt seinem Original frappierend, nur daß das Rennen diesmal über den gesamten Erdball geht. Die Etappen sind bspw. in England, Deutschland, Ägypten, Italien und Japan angesiedelt und enden schließlich wieder in den USA. Eine Vielzahl an neuen Fahrzeugen, die mit unterschiedlichen Eigenschaften aufwarten, sollen Cruis'n World qualitativ über den Vorgänger heben. Doch mußten wir feststellen, daß sich außer der schöneren Grafik, die allerdings immer noch unübersehbar ruckelt, grundsätzlich nicht viel zum Besseren geändert hat. Durchgespielt hatten wir den Automaten innerhalb einer halben Stunde - aber auch nur, weil wir unbedingt den Abspann sehen wollten, der mit einer lustigen Reise

zum Mond und anschließender Gratulation von Bill Clinton das Highlight des Spiels darstellt. Für verteilte Steuerkünste ist die Steuerung nach wie vor viel zu einfach, nur bei gekoppelten Versionen erreicht der Spielspaß höheres Niveau.



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.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Command&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Stretracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



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

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 15:
Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a.

Ab 15.2 Ausgabe 16 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

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

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

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine

inkl. **Demo CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

von

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 us. und Spiele

lieferbar !!!

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
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Stretracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragoon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235



Alpine Racer 2

Hersteller: Namco

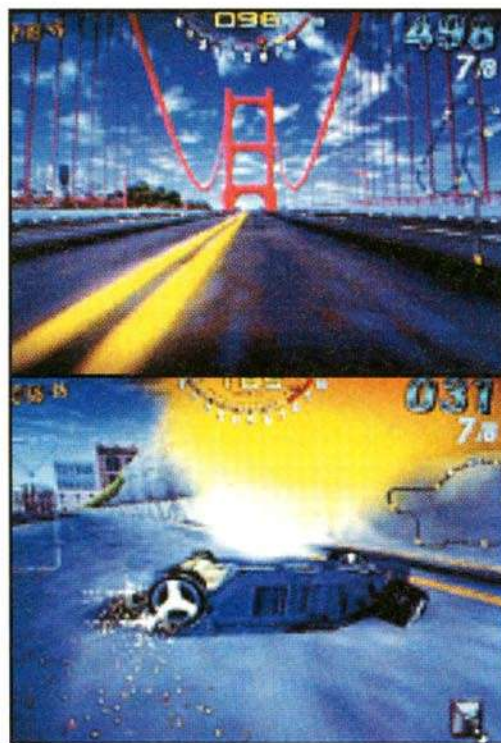
Die wichtigste Neuerung des winterlichen Abfahrtvergnügens ist, daß nun auch zwei Spieler simultan die vereisten Pisten im Wettstreit hinunterjagen dürfen. Mächtige Sprünge und Abkürzungen sind vom ersten Teil bekannt, zudem kann der Kontrahent mit gezielten Schlägen aus den Brettern gekippt werden. Drei Skifahrer stehen zur Wahl, die jeweils mit einem individuellen Fahrstil aufwarten. Der Spieler stellt sich in ein Board am Boden des Automaten und lenkt so, abgestützt auf festmontierten Ski-stöcken, den virtuellen Wintersportler mit Schwüngen nach links oder rechts über die Kurse, dabei wird sogar der Fahrtwind simuliert. Geglitten wird auf Zeit oder durch einen mit Toren abgesteckten Kurs. Über Schneemangel können wir uns dieses Jahr zwar nicht beklagen, trotzdem solltet Ihr Alpine Racer 2 mal antesten, zumal die Gefahr eines Knochenbruchs bei diesem Automaten nicht vorhanden ist.

San Francisco Rush

Hersteller: Atari Games

Der Geheimtip der Messe. Offensichtlich an Segas Daytona USA angelehnt, allerdings ohne dessen perfekt ausgetüfteltes Fahrverhalten, gefiel San Francisco Rush durch seinen extrem actionlastigen Spielablauf. Die Kurse führen dem Namen entsprechend durch San Francisco, gleichen also einer wilden Achterbahnfahrt. Das Streckenangebot reicht von einstiegsgünstig bis fast unspielbar. Drei Wagen plus Bonusflitzer stehen zur Verfügung, die kernigen Fahrgeräusche werden über einen mächtigen Subwoofer direkt unter dem Allerwertesten des Spielers spürbar gemacht. Die Spielbarkeit ist ausgesprochen gut, auch wenn die schwerfälligen Renner in den Kurven gehörig nach außen schie-

ben und das Heck bei den zahlreichen Sprüngen oftmals heftig ins Schlingern gerät. Spektakuläre Überschlüge und die insgesamt recht ordentliche Grafik mit Wettereinflüssen gestalten SF Rush auch in optischer Hinsicht zu einem vergnüglichen Abenteuer.



Sports Car

Hersteller: Sega

Mit Sports Car will Sega an die großen Erfolge von Daytona USA und Sega Rally anknüpfen - dem dürfte nichts im Wege stehen. Mit den Edelmarken Ferrari, Lamborghini und Maserati steht dem Spieler eine zugkräftige Auswahl an Supersportwagen bereit. Ein Teil der Automaten wird mit einer aufwendigen Hydraulik für ein Höchstmaß an Realismus sorgen. Hierbei neigt, hebt und senkt sich der gesamte Sitz entsprechend dem Geschehen auf den Strecken. Auf drei Kursen beweist man sein Können, wobei der erste besonders High Speed-Freaks ansprechen dürfte. Das fast schon brutale Motorengeräusch gibt dem Spieler auch akustisch das Gefühl eines echten Rennens. Über jegliche Kritik erhaben ist die Steuerung, wer Daytona beherrscht findet sich auch mit den Sport Cars sofort zurecht. Ein echter Kracher!

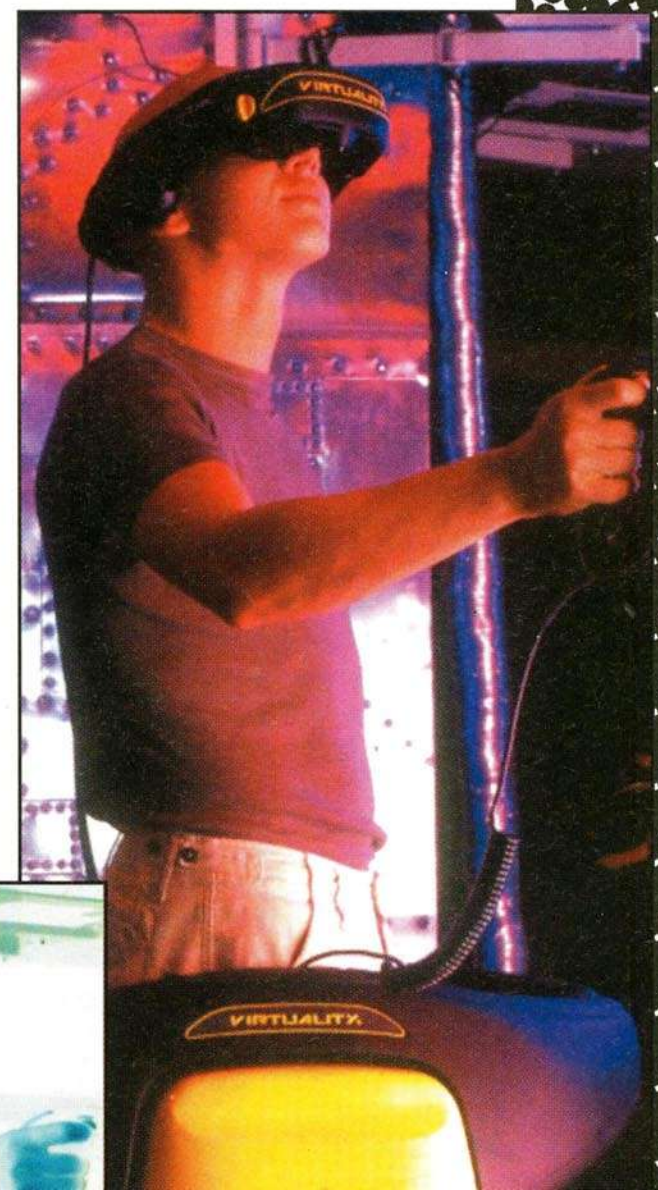


Cybermind

Hersteller:

Interactive Europe AG

Cybermind präsentierte dieses Jahr zwei ihrer vier Virtual Reality Systeme: Zum einen das Total Recoil, bei dem man, mit der obligatorischen Cyber-Brille und einer Plastik-Schrotflinte bewaffnet, je nach Software auf Tontauben oder Jahrmarkt-Puppen schießt. Um den Realismus zu unterstreichen, spürt man einen Rückstoß beim Abdrücken. Zum anderen das SU 2000 Plus: auch hier ist eine Cyber-Brille nötig, um die Real-Time-Grafik stereoskopisch wahrnehmen zu können. Zur aktuellen Software zählen Zone Hunter, Missile Command, Dactyle Nightmare SP und Pac-Man. Letzteres konnte von uns kurz angespielt werden, hat aber wie die anderen Spiele auch nicht vollends überzeugt, da die Technik einfach noch nicht richtig ausgereift ist. Mangelnder Überblick, aber auch die Steuerung (per Knopfdruck läuft man in Blickrichtung) führt eher zu puplumswirksamen Verrenkungen als zum spielerischen Erfolg.



Von der Spielhalle aus ins Internet...

Das Netz der Netze ist nun auch von den Automatenherstellern als gewinnträchtiges Medium entdeckt worden. Nahezu an jeder Ecke der ima sah man eine Variante des Surfer-Vergnügens. Selbst alteingesessene Arcadeproduzenten wie Konami waren sich nicht zu schade, ein eigenes System vorzustellen. Bei "ICARUS" bewegt man sich mittels eines Touchscreens durch die Weiten

des www, bis das eingeworfene Geld aufgebraucht ist. Da schwebt einem unweigerlich das Bild eines grinsenden Ron Sommers vor, der statt seiner Pupillen riesige Dollarzeichen in seinen Augen hat. Die wichtigsten Sites werden bereits implementiert sein. Ebenfalls mit einem Komplettsystem vertreten war die Gauselmanngruppe, hier wird jedoch der Kontakt über ein Pseudokeyboard hergestellt.

Beispiel: ICARUS-Internet-Terminal Internet Computing And Research Utility System (ICARUS) Hersteller: Konami

Technische Daten

PC-Basiseinheit	Pentium 100 MHz
Hauptspeicher	16 MB RAM
Festplatte	1 GB IDE
Diskettenlaufwerk	3 1/2" / 1,44 MB
Bedieneinheit	17-Zoll-Touchscreen Farbmonitor
Betriebssystem	Windows 95
Audio	Soundkarte + zwei aktive Lautsprecher

Cyber Space 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD
Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102
DM 49,95*



SV 1107 PS PROGRAM PAD
Das programmierbare Pad für Sony-Playstation. Sowohl die zehn Feuertasten als auch das Steuerkreuz sind komplett programmierbar, und all das im transparenten Gehäuse.
DM 69,95*



SV 461 ECLIPSE PAD
Super-Joyypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe
DM 49,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 460
DM 39,95*



SV 1101 PS ARCADE
Top-Konsole für Sony-Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.
DM 99,95*

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export

27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC SPIELSPASS AG
Bahnhof Nord · Postfach 25
CH-9475 Sevelen
Tel. 081/750 10 00 · Fax 081/750 10 08

Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels-GmbH
Vorarlberger Wirtschaftspark
A-68400 Götztis/Österreich
Tel. 0 55 23/56 510 · Fax 0 55 23/64 794

INTERACT



Rage Racer

PlayStation/ Japan-Version

Verschiedenes

Um die Codes einzugeben, müßt Ihr das Standard-Pad und nicht das analoge NeGcon angeschlossen haben.

Abschalten des Rückspiegels:

Während Ihr spielt, drückt auf START, um in den Pausenmodus zu gelangen. Dort haltet Ihr das Dreieck gedrückt, schaltet mit L1 den Rückspiegel aus und mit R1 nach Bedarf wieder an.

Strecken spiegelverkehrt fahren:

Wählt den Grand Prix Modus im Hauptmenü aus. Im nächsten Auswahlmenü wählt Euer Auto an, das Ihr gerne fahren möchtet. Nun könnt Ihr das Rennen mit RACE START beginnen. Sofort nachdem Ihr diesen Punkt ausgewählt habt, müßt Ihr folgende Tasten auf dem Pad solange halten, bis das Rennen beginnt: L1, R1, SELECT, START.

Falls Ihr alles richtig befolgt habt, seht Ihr, daß die Schilder an der Rennstrecke spiegelverkehrt dargestellt sind.



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

Tomb Raider

PlayStation/ US-Version

Big Gun-Modus:

Im Spiel drückt Ihr SELECT, um in das Inventory zu gelangen.

Dort drückt Ihr folgende Tasten nacheinander: L1, Dreieck, R2, L2, L2, R2, Kreis, L1.

Falls Ihr alles richtig eingegeben habt, hört Ihr Lara kurz stöhnen.

Nun verlaßt Ihr mit SELECT das Inventory und drückt noch einmal SELECT, um die Waffen, die nun aufgetaucht sind, anzuwählen.

PlayStation/ PAL-Version

Big Gun-Modus:

Hier verfährt Ihr genauso wie in der US-Version, nur mit einer leicht geänderten Tastenkombination: L1, Dreieck, L2, R2, R2, L2, Kreis, L1.

Und wenn Lara aufstöhnt, liegt Ihr richtig....



Rebel Assault 2

PlayStation/ US-Version

Verschiedenes

Alle Video-Sequenzen: Dreieck, Quadrat, Kreis, Dreieck, Kreis, Kreis.

Levelwahl: X, Dreieck, Dreieck, Quadrat, X, Dreieck.

oder Dreieck, Quadrat, Quadrat, Quadrat, X, Dreieck.

Unverwundbarkeit: Dreieck, Kreis, Kreis, Dreieck, Kreis, X.

Levelabbruch: Dreieck, Dreieck, Kreis, Dreieck, Quadrat, Quadrat.

Wenn Ihr nun einfach zum nächsten Level springen wollt, ohne den momentanen beendet zu haben, drückt einfach R2.

Cruisn' USA

Nintendo 64/ US-Version

Versteckte Autos anwählen:

Mit diesen Cheats könnt Ihr weitere drei Wagen auswählen (Geländewagen, Bus, Polizeiauto). Geht in das Car-Select-Menü und haltet die obere, die linke und die untere C-Taste (gelb) gedrückt, während Ihr eines der Autos anwählt.

Sirenen und Blaulichter:

Wenn Ihr den Schulbus oder den Polizeiwagen benutzt, schaltet Ihr mit dem folgenden Cheat die Sirenen bzw. das Blaulicht an. Belegt den ersten Platz in einem Rennen oder fährt eine neue Bestzeit mit einem der beiden Wagen. Nachdem Ihr Eure Initialen in die High-Score Liste eingetragen habt, drückt Ihr den Joystick nach oben, bis Ihr ganz oben angelangt seid und dann eine ganze Zeit lang nach rechts, bis nach ungefähr 30 Sekunden auf dem Förderband ein Kopf anrollt, der Folgendes sagt: "Man I love this game". Nun verlaßt Ihr den High-Score Bildschirm und wählt ein neues Rennen an. Wenn das Rennen beginnt, drückt Ihr folgende Kombination: Bremse, Bremse und langsam Beschleunigen.

Wayne Gretzky Hockey

Nintendo 64/ US-Version

Unsichtbarer Spieler:

Drückt die Pause-Taste während des Face Offs und wählt aus dem Menü REPLAY. Mit den Tasten L und R sucht Ihr Euch einen Spieler aus, den Ihr verschwinden lassen wollt. Habt Ihr Ihn selektiert, drückt Ihr noch die Z-Taste, und schon ist er verschwunden.

Spieler vergrößern:

Hierzu drückt Ihr im OPTION-Menü einer der C-Tasten (gelb), haltet sie fest und drückt zusätzlich die R-Taste. Nun erscheint ein Display am unteren Bildschirmrand. Mit Hilfe der C-Tasten in Kombination mit der R-Taste könnt Ihr hier einen beliebigen Wert einstellen. Verändern könnt Ihr hiermit die Kopf-

größe, die Körpergröße und die gesammte Größe der Spieler. Have Fun beim Basteln Eures eigenen Mutanten!

Killer Instinct Gold

Nintendo 64/ US-Version

Alle Credits:

Als kleine Ergänzung zu den Cheats in der letzten Ausgabe hier noch ein weiterer Code.

Um alle Credits zu sehen, ohne das Spiel durchgespielt zu haben, gebt folgende Kombination ein: Z, L, A, Z, A, R.

Habt Ihr das erledigt sterbt Ihr. Irgendwie scheint das Spiel Euer Ableben aber nicht so richtig zu registrieren. Eine Stimme (Leebo) fordert Euch auf, in das Cockpit zu gehen. Die Kamera dreht sich für einen Moment um den toten Körper von Dash Rider. Nach einigen Sekunden steht dieser wieder auf und läuft herum, als ob nichts gewesen wäre, obwohl die Lebensenergie noch immer auf Null steht.

oben, unten, rechts, links und schon fließt Blut in das Reagenzglas.

Unendlich magische Energie:

Rechts, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links.

Alle Full-Motion Videos im Menüpunkt "Dark Diary" anwählbar: Links, rechts, Quadrat, Kreis, oben, unten, rechts, links. Verlaßt mit SELECT das Spiel und wählt im Hauptmenü "Dark Diary" an. Nun könnt Ihr mit den Tasten rechts und links die einzelnen Video-Sequenzen anwählen.

Mario Kart 64

Nintendo 64/ Japan-Version

Ghost-Mode:

Wählt die Luigi Rennstrecke aus und fahrt unter 1min 52s. Wenn Ihr das geschafft habt, fahrt Ihr im nächsten Rennen gegen Euch selbst. Das beste Ergebnis wird auf dem Modul gespeichert.

PlayStation/ US-Version

Unsterbliche Gegner: Als Ergänzung zu den Cheat-Paßwörtern aus unserer letzten Ausgabe ein weiterer Code, um das Spiel noch etwas knackiger zu gestalten. Hierzu gebt im Paßword-Screen folgendes ein: EVILDEAD. Wenn Ihr das Wort richtig eingegeben habt, erscheinen am Bildschirm die Worte IMMORTAL ENEMIES! Jetzt erwachen die besiegten Gegner sofort wieder zum Leben, nachdem Ihr sie besiegt habt.

Virtua Cop 2

Saturn/ US-Version (versucht es auch bei der deutschen Version)

Endgegner: Im Bildschirm, in dem Ihr die Level auswählt, schießt Ihr solange auf den Pfeil, der auf den ersten Level deutet, bis die Zeit abgelaufen ist. Trefft Ihr richtig, so landet Ihr beim letzten Endgegner, dem Ihr nun einheizen könnt.

Shadows of the Empire

Nintendo 64/ US-Version

Zombie Dash:

Nachdem Ihr das Spiel im Modus Hard oder Jedi durchgespielt habt, werden Euch die Optionen geboten, alle Waffen und kurzzeitige Unsichtbarkeit zu erlangen. Auf "Escape from Echo Base" erreicht Ihr Euer Schiff und erschießt alle Feinde mit dem Disruptor.

Legacy of Kain - Blood Omen

PlayStation/ US-Version

Folgende Codes müssen während des Spiels eingegeben werden.

Unendlich Blut: Um Kain zu jeder Zeit mehr "lebenswichtiges" Blut geben zu können, gebt Ihr folgende Kombination ein: oben, rechts, Quadrat, Kreis,

Große Köpfe:

Spielt das Spiel durch. Ein "OPTION PLUS" Menü erscheint. Eine der Optionen ist mit Fragezeichen überschrieben. Spielt das Spiel nun 58 Mal (ohne Continues eingerechnet), woraufhin die Fragezeichen verschwinden und dafür der Big Head-Modus anwählbar wird.



PlayStation

Cool Boarders
Soul Edge
Destruction Derby 2
Contra
Time Crisis
Rage Racer
Victory Boxing
The Crow

Saturn

Fighters Megamix
Die Hard Arcade
Dark Savior
Sonic Blast
Bug Too!
NHL 97
Soviet Strike
Hulk

N64

Mario Kart
J. League Soccer

PC

Flying Core
Sega Rally
Neverhood

Super Nintendo

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



Ihr Fachgeschäft für :

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

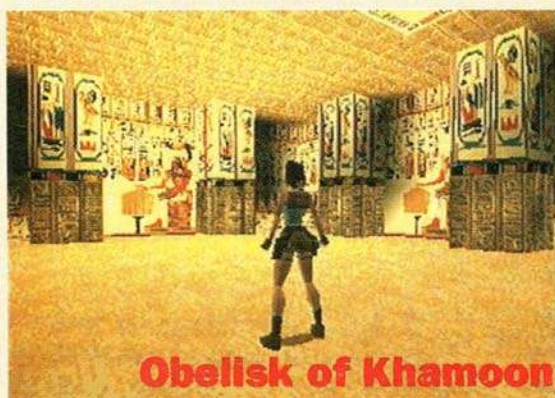
**** Bestellen Sie jetzt und Ihr Game ist schon heute auf dem Weg zu Ihnen ****

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

Part 3

TOMB RAIDER

the way it is!



Obelisk of Khamoon

EGYPT

2. Obelisk of Khamoon
33 Extras - 3 Secrets

Ihr beginnt den Level genau an der Stelle, an der der vorhergehende Level endet. Lauft den Gang entlang, bis Ihr an eine Steigung kommt. Klettert sie hinauf und folgt dem Gang zur Linken und betretet rechts den großen Raum. Ihr seht vier Säulen, nur die linke und die rechte sind wichtig. Hinter der rechten Säule erwarten Euch ein Panther und ein kleines Medi-Pack. Hinter der linken Säule springt Ihr ins Wasser und taucht den Gang entlang. Taucht nach oben und steigt so schnell wie möglich wieder aus dem Wasser, da Euch hier ein Krokodil auf lauert. Wenn Ihr Euch in diesem Raum umschaut, seht Ihr auch schon den ersten Save-Point. Nachdem Ihr das Krokodil von oben aus erschossen habt, springt ins Wasser und taucht herum, um an einer der



Obelisk of Khamoon

Ecken einen Schlüssel zu findet. Verläßt den Raum, indem Ihr den Gang, durch den Ihr gekommen seid, wieder zurück taucht. Verläßt auch diesen Raum, um den gefundenen Schlüssel mit dem Schloß zu benutzen. Im Raum mit den vier Säulen benutzt Ihr einen der Blöcke dazu, um in die Öffnung in der Wand zu gelangen. Hier seht Ihr den nächsten Save-Point. Waffe ziehen und vorsichtig weiterlaufen, weil Euch hier plötzlich eine Mumie angreift. Im nächsten Raum zieht Ihr den Hebel herunter. Lauft weiter, und Ihr gelangt zum Obelisk. Laft links um die

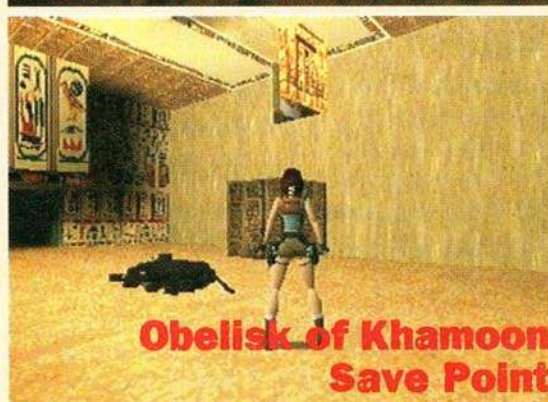
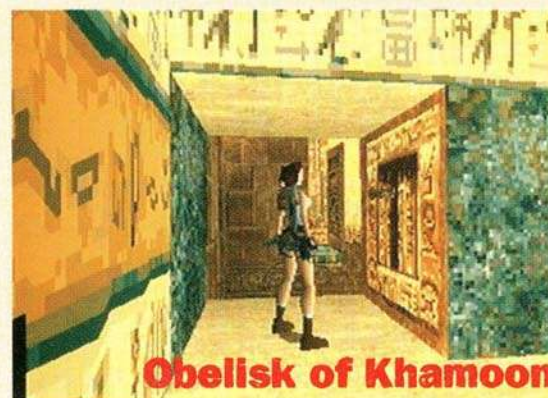


Gegenstände

Wählen

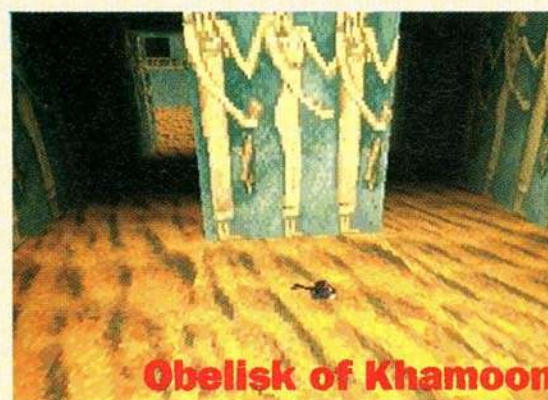
Zurück

Obelisk of Khamoon

Obelisk of Khamoon
Save Point

Obelisk of Khamoon

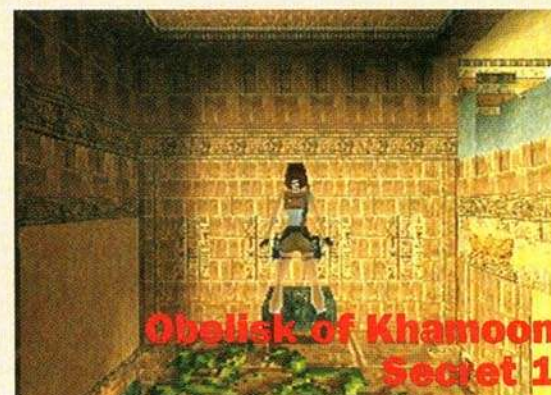
Ecke, über die Brücke und hebt das "Auge des Horus" auf. Springt von der Brücke aus ins Wasser und sammelt die Magnum Munition sowie die Shotgun-Shells auf dem Podest auf. Verläßt den Raum durch den Gang vor Euch. Rutscht die Rampe hinunter und erlegt von oben die beiden Panther. Laft die Stufen hinauf und klettert auf den aus der Wand ragenden Sims. Springt von Sims zu Sims nach oben, bis Ihr ganz oben einen weiteren Save-Point erreicht. Oben angelangt, zückt die Waffe, weil Euch auch



Obelisk of Khamoon

hier eine Mumie erwartet. Zieht den Schalter links am Fuß der Treppe herunter, um eine weitere Brücke zum Obelisk umzulegen.

Dreht Euch nach links auf die Grasfläche und hangelt Euch von dort aus nach unten. Klettert wieder hoch, laft die Treppen hinauf und laßt Euch in das Loch im Boden fallen. Rennt ganz nach rechts und klettert in die Nische in der Wand. Von oben herab erschießt den Panther und zieht den Hebel herunter. Springt hinunter und sammelt die Magnum Munition in der Nische auf. Klettert die Treppe hinauf. Auf halber Höhe seht Ihr den nächsten Save-Point. Geht von dort aus durch die Öffnung, dreht Euch nach links und hüpf in Richtung des Gitters. Geht zum Obelisk und sammelt das "Ankh" ein. Springt zurück, sammelt das große Medi-Pack ein und zieht den Schalter. Geht die Öffnung zurück, klettert die Stufen hinauf und springt nach rechts zu dem Spalt. Hangelt Euch nach rechts und laßt Euch fallen.

Obelisk of Khamoon
Secret 1Obelisk of Khamoon
Secret 2

Geht um die Ecke und laßt Euch fallen. Geht den Gang entlang und zieht den Schalter. Laft zurück, klettert die Stufen hinauf, zieht Euch links an der Wand nach oben und erledigt die Mumie. Betätigt den Schalter neben dem Save-Point an der linken Wand. Geht durch die Türe und rechts die Stufen hinunter.

SECRET #1: Geht an den drei Säulen vorbei bis zum Vorsprung. Springt von hier aus auf die Spitze des Obelisk.

SECRET #2: Dreht Euch nach links und schaut nach unten. An der Wand seht Ihr einen silbernen Gong, auf den Ihr springen müßt. Dreht Euch nach rechts, hangelt Euch



**Obelisk of Khamoon
Secret 3**

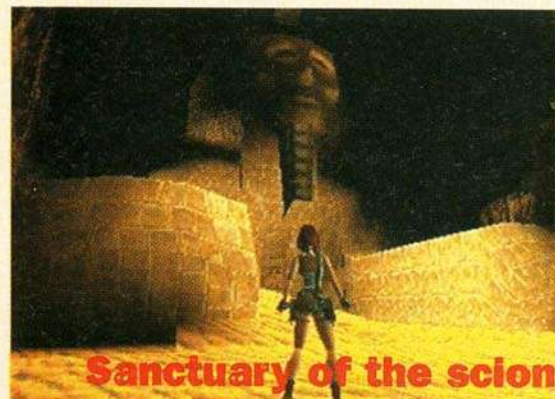
ab, geht links durch die Türe, links die Treppe hoch und hangelt Euch am Sims entlang.

SECRET #3: Klettert die Plattform hoch und links in den Gang. Lauft den Gang entlang und hüpfte die Plattform wieder herunter. Dreht Euch um und lauft den Gang entlang. Dreht Euch nach rechts, und laßt Euch hinterfallen. Hangelt Euch nach rechts, laßt Euch fallen, dreht Euch nach links und hangelt Euch abermals am Sims entlang ganz nach rechts. Laßt Euch hier fallen, dreht Euch um und springt zum Save-Point nach oben. Geht durch die Türe hinter dem Save-Point und legt den Schalter um. Geht wieder hinaus, springt nach rechts auf den Vorsprung. Erledigt von hier oben die Mumien, springt hinunter und klettert auf der anderen Seite des Raums nach oben. Geht links durch die Türe zum Obelisk und sammelt den Skarabäus auf. Dreht Euch nach links und springt auf die Brücke. Sammelt dort das "Siegel des Anubis" ein. Die Unterwas-

sertüre ist nun offen. Springt hinunter, sammelt die Items auf und holt noch einmal Luft für einen langen Tauchgang. Taucht nun durch die Röhre unter dem Obelisk. Laßt die Items dort liegen, weil Euch sonst die Luft ausgeht. Steigt aus dem Wasser und erledigt die Mumie (Obelisk of Khamoon 13). Klettert in die Nische in der Wand und klettert weiter nach oben. Erledigt von oben die Mumie, springt hinunter und klettert rechts an der Wand wieder nach oben. Springt durch die Öffnung nach unten, und Ihr seid wieder zurück in Level "City of Khamoon". Lauft nach links zu der Säule nahe der Palme und steckt die aufgesammelten Objekte in die Aussparungen an jeder Seite. Lauft durch das offene Tor in den nächsten Level.

3. Sanctuary of the Scion 28 Extras - 1 Secrets

Gleich am Anfang des Levels werdet Ihr von drei Mumien angegriffen. Geht die Treppe hinauf und erklimmt die Felsen, bis Ihr auf dem Rücken der Sphinx steht. Lauft am Kopf vorbei und beschießt die Mumien unten im Sand. Springt hinunter und lauft an der lin-



Sanctuary of the scion

ken Seite der Sphinx entlang. Steigt auf den kleinen Block und hüpfte von dort auf den nächsten. Von hier erreicht Ihr einen Vorsprung. Springt links mit einem großen Sprung auf die Säule. Über Euch ragt ein Sims aus der Mauer, auf dem sich ein Save-Point befindet. Geht den Sims entlang nach hinten, rollt durch die Falle und springt auf die andere Seite zum Schalter. Zieht die Waffe und schießt auf den heranfliegenden Dämon. Springt nach rechts auf den Vorsprung mit dem Medi-Pack. Von hier aus rutscht Ihr nach unten in den Sand. Lauft zurück zur Sphinx. Stellt Euch vor das rechte Bein der Sphinx und klettert den niedrigen Felsen in der Mitte hoch. Springt die Felsen immer weiter nach oben, bis Ihr auf einem Plateau mit einem Felsspalz steht. Hangelt Euch daran entlang und steigt dann weiter

Sony Playstation:

Area 51 DV	89,00
Cool Boarders DV	99,00
2 Extreme DV	89,00
Destruction Derby 2 DV	99,00
Tobal No. 1 DV	89,00
Porsche Challenge DV (März)	99,00
Soul Blade DV (März)	99,00
Suikoden US RPG	109,00
Tomb Raider DV	89,00
NHL 97 DV	89,00
I. Superstar Soccer DV	89,00
wetere Titel DV u. Import lieferbar	

Legacy of Kain DV	89,00
Jet Rider DV	89,00
To-Shin-Den 3 JP	129,90
Rage Racer DV (März)/JP	99,00/139,90
Playstation Spiele schon ab 49,00 DM	einfach anrufen !!!
Hardware/Zubehör:	
Playstation Grundgerät	385,00
Memo Card 360 Block	99,00
Tasche+Memo Card+Controller	89,00
Ladenpreise können variieren.	
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.	
Lieferung per Post 9,00 DM + 3,00 DM NN	
Ab 300,00 DM versandkostenfrei.	
Annahmeverweigerer 20,00 DM Gebühr	

GAMES

Gunter Zilch -Games

Internet:

<http://gzgames@mailbox.de>

Tel.: 09721/21623

Nintendo 64:

Grundgerät US	call
RGB Kabel	89,00
Spiele bitte erfragen !!	
N 64 DV (März)	399,00
Joypad	59,00
Memo Card	69,00
Mario 64 (März)	99,00
Turok (März)	149,00
Pilot Wings 64 (März)	129,00

Bitte unbedingt vorbestellen!

Saturn + Software call!

Manga / Anime®Deutsch

Bounty Hunter - The Hard	39,95
Gunsmith Cats 1 - 2	je 39,95
Devil Hunter Yoko 2	49,95
The Hakkenden Vol. 2	49,95
Battle Angel Alita	39,95
Macross-The Movie	39,95
Darkside Blues	49,95
Bubblegum Crisis 1-4	je 49,95
weitere Titel lieferbar	
Lösungen für versch. Spiele	ab 14,90

Wir führen auch PC Software
SNES Titel ab 49,00 DM

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

VERSAND & DIREKTVERKAUF



**WIR BIETEN EIN UMFANGREICHES
SORTIMENT VON PAL & IMPORTSPIELEN
FÜR:**

SONY
PLAYSTATION

SEGA
SATURN

N 64
NINTENDO

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

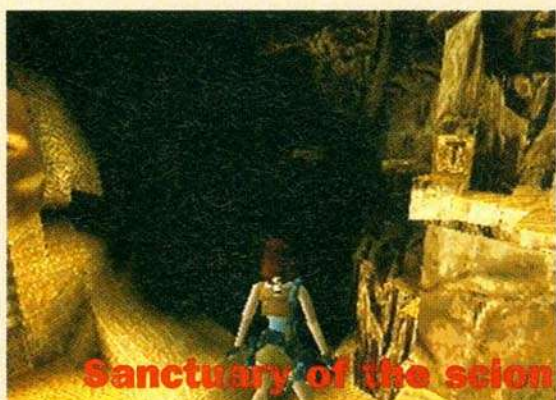
DER HAMMER: PSX inkl. Demo, Pad, Scart **NUR 299,-**

Hardcore 4x4	84,-	PSX-Memory Big 360 Plätze..	104,-
Destruction Derby2	94,-	PSX-Multimedia incl. RGB	94,-
SoulEdge Box jp.	a.A.	Umbauten und Reparaturservice für alle Videospielsysteme!	
RageRacer jp.	134,-		
Angebote dt.	ab 64,-		

An und Verkauf von Hard- & Software aller Art!

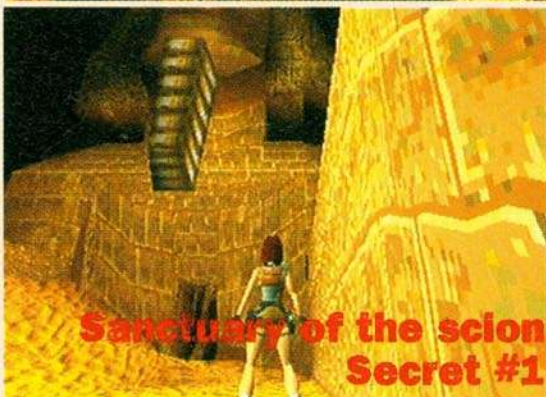
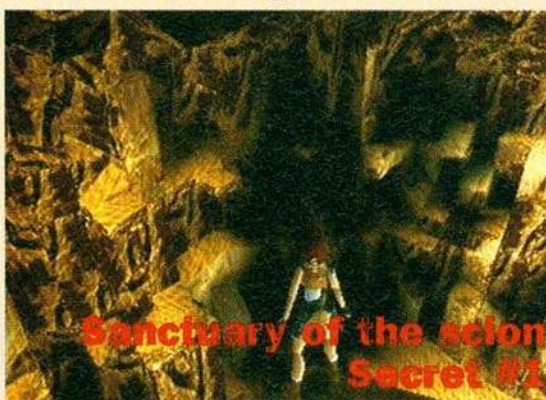
N64 US incl. RGB-Booster, Normumbau und Game ... a.A.
N64 Game-Neuheiten (US & JP) ... ab 149,-
Video-/Audio-Umschaltgerät für 3 Konsolen. ... 74,-

GameShop
M. Gorzelany
Mühlenstraße 8a · 34369 Hofgeismar
Tel & Fax (0 56 71) 2783

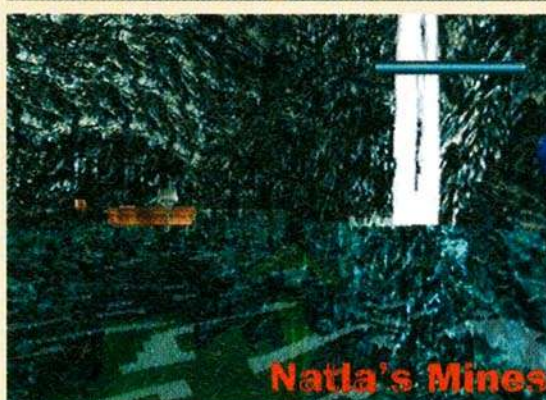


nach oben, um dort an der Wand entlang bis zu einem Schalter vorzudringen. Vorsicht, auch hier erscheint ein fliegender Dämon. Links um die Ecke erreicht Ihr eine weitere Fläche mit einem Item. Springt von hier aus noch drei Plateaus weiter, hängt Euch an dieses und laßt Euch fallen. Auf dem Plateau darunter geht Ihr an der Felswand entlang weiter bis zum nächsten Save-Point. Geht durch die Türe und schiebt den mittleren Block von rechts nach links in den Raum, steigt darauf und zückt die Waffe. Hier erwartet Euch ein Zentaur. Greift Euch das "Ankh" auf dem Altar. Verlaßt den Raum, klettert nach rechts auf den Rücken der Sphinx. Vorsicht, hier greift Euch eine weitere Mumie an! Rutscht auf der rechten Seite der Sphinx hinunter, geht durch die Tür und den Gang entlang. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet die Aktionstaste (X) gedrückt, um Euch am Felsrand festzuhalten und nicht ins Wasser zu fallen. Hangelt Euch nach links. Klettert nach oben, bis Ihr abermals vor einer Schräge steht. Rutscht hinunter ins Wasser, um den Schlüssel aufzusammeln. Kehrt wieder zu der Schräge zurück, rutscht ein weiteres Mal hinunter, drückt im letzten Moment die Sprungtaste (Quadrat) sowie die Aktionstaste (X), um Euch festzuhalten. Benutzt den Schlüssel und zückt die Waffe, um den Zentaur zu besiegen. Nehmt das zweite "Ankh" vom Altar und kehrt zur Sphinx zurück. Klettert über den rechten Fuß auf den Rücken der Sphinx. Springt über den Felsblock auf den Hinterkopf der Sphinx und setzt den ersten "Ankh" ein. Begeht Euch zur Vorderseite, springt auf den Vorsprung und setzt das zweite "Ankh" ein.

SECRET #1: Kehrt zum ersten "Ankh" am Hinterkopf zurück, dreht Euch nach links, lauft vorsichtig bis an den Rand und lauft seitwärts bis ganz nach rechts. Nun schaut nach unten. Eine Waffe scheint in der Luft zu



schweben. Macht einen großen Sprung in die Richtung, so daß Ihr auf einer unsichtbaren Plattform landet. Vorsicht, hier greifen Euch zwei fliegende Dämonen an! Bewegt Euch langsam auf den Felsvorsprung zu und springt hinüber. Klettert nun zurück zum Boden und geht durch die Türe, die sich geöffnet hat. Taucht hinunter zur rechten Statue in den Gang zwischen den Füßen und betätigt den Hebel. Steigt an den Säulen nach oben, lauft den Weg entlang und zieht die Waffe, um Euch gegen den Dämon zur Wehr zu setzen. Zurück in der Höhle klettert Ihr an der Statue nach unten ins Wasser. Betätigt den Hebel an der rechten Statue. Schwimmt durch die jetzt offene Türe. Lauft die Schräge bis zum Gitter hinauf, hebt den Skarabäus auf, zückt die Waffe und kämpft gegen drei hartnäckige Gegner. Benutzt den Skarabäus neben dem Gitter und rutscht hinunter. Klettert in die Nische hinauf und springt auf der anderen Seite hinunter. Hier kämpft Ihr gegen Larson. Geht nach rechts, erklimmt die Stufen und ergreift das Scion. Ab geht's nach Atlantis.



THE LOST CITY

1. Natla's Mines

26 Extras - 3 Secrets

Diesen Level beginnt Ihr ohne Waffen. Schwimmt so lange, bis Ihr auf der rechten Seite einen Wasserfall seht. Taucht unter ihm durch und folgt dem Gang bis hinter die zweite Biegung. Betätigt den Schalter, lauft zurück und springt wieder ins Wasser. Steigt bei dem Motorboot an Land und folgt dem Tunnel auf der rechten Seite bis zu einem größeren Raum. An der Wand steht eine Kiste, die Ihr wegzieht. Geht durch die freigewordene Öffnung und zieht den Schalter herunter. Lauft zurück zum Boot, springt ins Wasser und taucht wieder unter dem Wasserfall hindurch. Lauft den Gang entlang und klettert in die Felsnische. Springt über den Abgrund und folgt dem Gang hinunter, bis Ihr in einen Raum kommt, in dem ein Betonbunker steht. Geht in den nächsten Raum, zieht die vorderste Kiste zweimal in Richtung der Reifen. Steigt auf die Kiste und springt auf das Dach des Geräteschuppen. Laßt Euch durch das brüchige Dach in der hinteren Ecke fallen. Folgt dem Gang, bis Ihr zu einer Nische, die auf der rechten Seite erscheint, gelangt. Zieht den Schalter herunter, um das Boot an der Kette zu bewegen. Geht weiter, rutscht die Schräge hinunter und hangelt Euch durch das Loch im Boden ab. Folgt den Schienen bis zu der ersten Schranke. Eine Steinkugel rollt von links nach rechts. Kehrt zum Holzverschlag zurück und dreht Euch um. Springt nun schnell über die Barrieren, dann rechts die Wand nach oben und links in die Öffnung, bevor Euch die rote Kugel den Weg versperrt (Kleiner Tip: Ihr könnt Lara noch während des Sprungs steuern, so daß Ihr mit dem letzten Sprung über die hinterste Barriere rechts auf die Mauer gelangt. So verschafft Ihr Euch einen Zeitvorteil gegenüber der herannahenden Kugel). Hier findet Ihr die erste von drei Sicherungen und einen Save-Point. Vorsicht! Hinter der nächsten Biegung rollen zwei Kugeln auf Euch zu. Hüpf durch das Loch im Boden nach unten und kehrt in die Halle mit dem Boot zurück. Springt ins Wasser und steigt auf das Boot. Von hier aus gelangt Ihr zu drei großen Kisten, über die Ihr klettert. Im Raum dahinter zieht Ihr die



Persönliche
Bestellannahme
von 10.00 - 20.00 Uhr

Phone: 07441 / 95 13 48
07441 / 95 12 32
Phaxe: 07441 / 95 12 39

Laden:
Forststr. 14
72250 Freudenstadt

FUN GAMES

Video & Computerspiele

• Versand • Verleih • Verkauf • Spielclub •



PlayStation

89,-

Videokonsolen

Sony PlayStation389,-
Sega Saturn399,-
inkl. Controller / Original

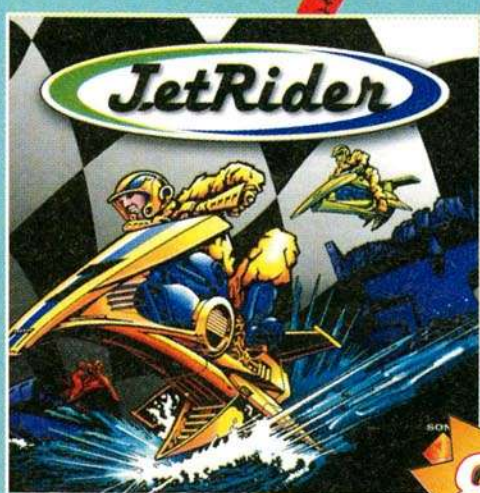
PlayStation

Memory Card44,95
Original Controller49,95



PlayStation

89,-



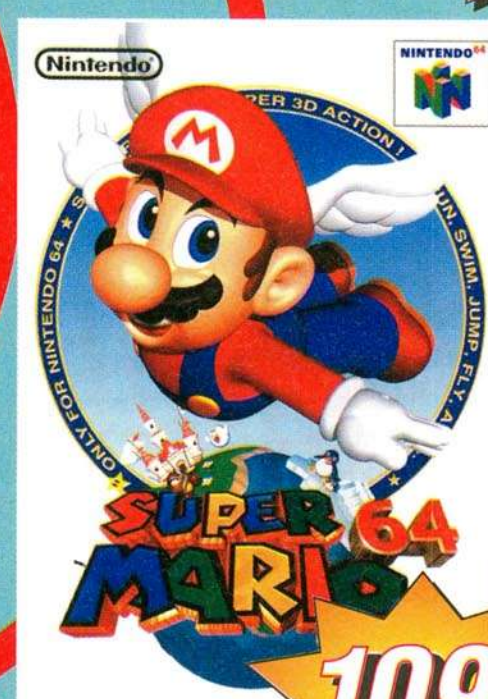
PlayStation

89,-

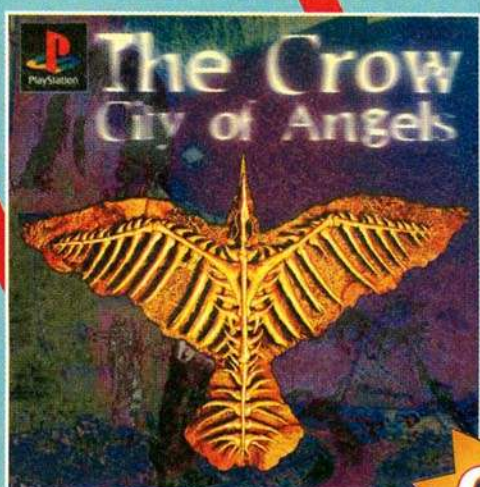


PlayStation

89,-

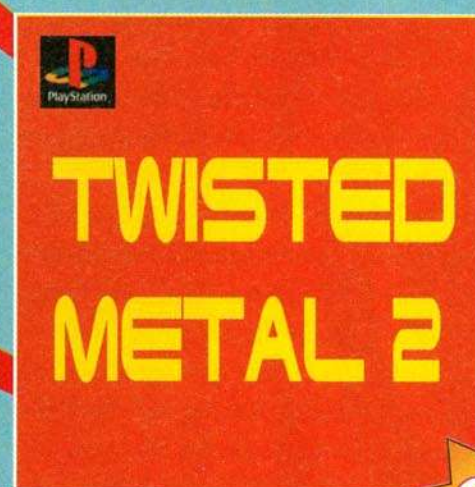


109,-



PlayStation

89,-



PlayStation

89,-

Ab 1. März! >> JETZT vorbestellen!

399,-

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



beschädigte Kiste aus der hinteren Wand und drückt sie links davon in die Lücke. Zieht die nächste Kiste zweimal zu Euch her und dann einmal nach rechts. Geht durch den



entstandenen Gang und drückt den Schalter nach unten, um einen Bohrer aus einer Röhre zu fahren. Geht zurück in die Halle und schwimmt an das Ufer mit den Ölfässern. Begeht Euch in den Gang zu Eurer Rechten, folgt den Schienen und drückt die NATLA-Kiste in die Wand hinein. Steigt auf die Kiste, um so in einen Raum darüber zu gelangen. Hier betätigt Ihr den Schalter und springt wieder hinunter auf die Schienen. Geht weiter geradeaus in einen großen Raum, in dem die zweite Sicherung liegt. Kehrt nun abermals in die Halle zurück, taucht unter dem Wasserfall hindurch und begeht Euch in den Raum mit dem Geräteschuppen. Lauft in den Gang zwischen dem Schuppen und den Reifen, bis Ihr zu einer Gabelung kommt. Folgt dem linken Gang und drückt den Schalter herunter, um das Förderband zu aktivieren. Begeht Euch zurück zur Gabelung und hebt die dritte Sicherung auf, die vom Förderband gefallen ist. Sucht den Raum mit dem Betonbunker auf und betretet das Gebäude durch die Treppe auf der rechten Seite. Hier solltet Ihr die gefundenen Sicherungen einsetzen, so daß die Kabine auf den Boden sinkt. In ihr findet Ihr zwei Pistolen. Klettert auf das Kabinendach und springt von hier aus in den Tunnel im Fels.

SECRET #1: Nach ein paar Schritten befindet

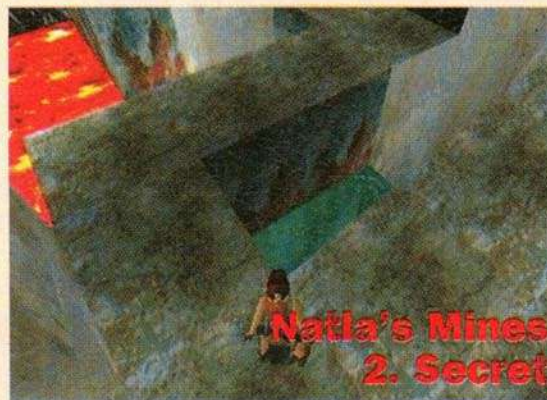


sich eine Nische rechts oben im Fels. Klettert nach oben und geht durch das Gatter, das sich von selbst öffnet. An der darauffolgenden Schräge dreht Ihr Euch um, haltet die Aktionstaste (X) und macht einen Schritt rückwärts. Wenn alles klappt, hängt Ihr an



der Kante, an der Ihr Euch wieder nach oben zieht. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe nach rechts drehen und nach oben in die Nische klettern. Drückt den Schalter, kehrt auf den Gang zurück und folgt ihm bis zum Ende. Hier findet Ihr einen Save-Point. Springt ins Wasser und begeht Euch in den Raum mit dem Bohrer, folgt den Schienen, geht um die Natla-Kiste herum in den Raum, in dem die zweite Sicherung lag. Zückt die Pistolen und schießt den Cowboy nieder. Von ihm erhaltet Ihr die Magnums. Dreht Euch um, so daß Ihr vor Euch hoch oben im Fels leicht rechts einen Schalter seht und geht bis an den Rand des Abgrunds. Springt und haltet die Aktionstaste (X) und die Sprungtaste (Quadrat) gedrückt. Hangelt Euch nach rechts und laßt Euch fallen. Geht den Gang entlang, bis Ihr zu einem Raum mit einem Lava-see kommt. Springt auf die linke Plattform und geht langsam nach links. Springt auf die rechte Säule, dann auf die mittlere und dreht Euch dann nach links, um in den Gang im Fels zu gelangen.

SECRET #2: Am Ende des Gangs befindet sich eine Kiste, die Ihr sofort hineindrücken müßt, damit Euch die heranrollende Kugel nicht erdrückt. Zieht die Kiste nach rechts und klettert darauf. Jetzt gelangt Ihr in einen Gang, der mit einem Sprung auf die Schienen endet. Hier findet Ihr die Shotgun, Magnum Munition und ein Medi-Pack. Klettert wieder in den Gang nach oben zurück, springt über das Loch im Boden und hüpfst in ein Loch auf der rechten Seite nach unten. Im Raum mit den Säulen zurückgekehrt, springt Ihr weiter bis zum Ende. Im Gang dahinter springt Ihr solange entlang, bis Ihr in einen Raum mit TNT-Kisten gelangt. Zieht die Kiste, welche kaputt aussieht bis in den nächsten Raum. Mit Hilfe dieser Kiste gelangt Ihr zu einer Nische oben in der Wand. Hier findet Ihr einen Save-Point. Laft



den Hügel hinauf. Dort springt Ihr die Wand nach oben. An der Lavakugel hüpfst Ihr auf den Vorsprung links. Springt auf das Plateau, von der die Kugel kam. Legt den Schalter am Ende des Gangs um. Kehrt zu den TNT-Kisten zurück. An der Kiste dreht Ihr Euch nach links und lauft den neu erschienenen Tunnel nach hinten. Vor der nächsten Ecke zückt Ihr Eure Waffen, weil Euch ein Punk auf einem Skatboard mit einer Uzi beschießt. Sammelt seine Uzi und herumliegende Munition ein.

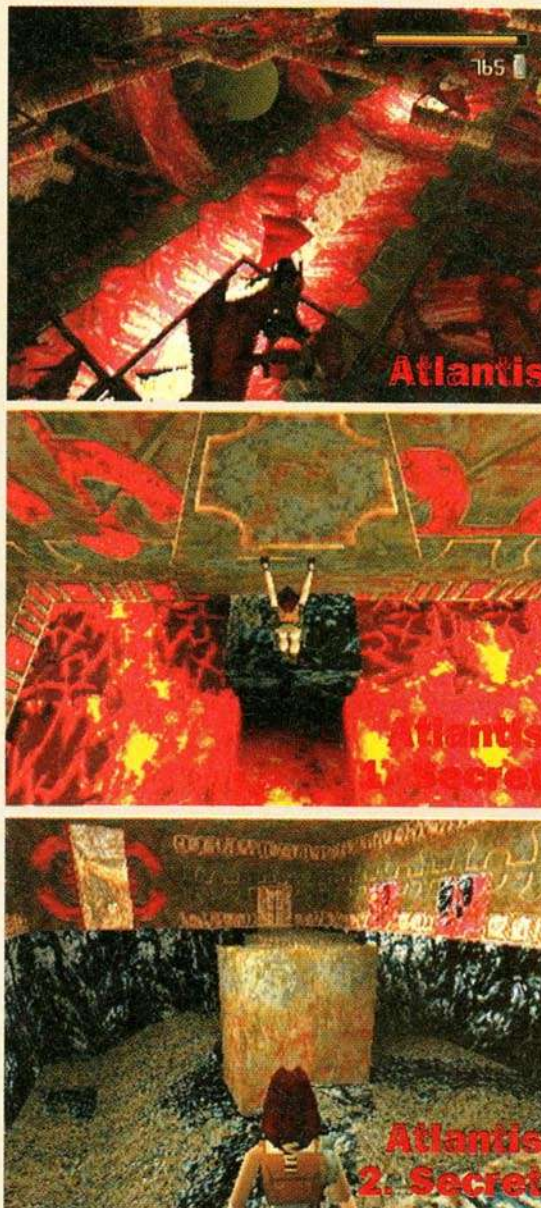
SECRET #3: Geht von der Kreuzung in der Mitte des Raums nach links, bis Ihr zu einem Wasserloch gelangt. Taucht den Tunnel entlang und sammelt die Items ein. Auf dem Rückweg schaut nach oben, da Ihr einen anderen Weg aus dem Wasserloch finden müßt. An der Kreuzung wieder angelangt, dreht Euch nach links und findet im anschließenden Tunnel einen Save-Point. Geht nach links und weicht den Kugeln aus (Mitte, links, rechts). Auch im nächsten Tunnel linker Hand erwartet Euch eine Kugel. Klettert die Säulen nach oben bis unter die Decke in einen sandfarbenen Raum, drückt den Block zweimal nach hinten in die Wand und klettert weiter nach oben. Schiebt auch diesen Block zweimal in die Wand und springt hinunter. Zieht den Block in diesem Raum einmal zu Euch her, klettert in den vorherigen Raum zurück, indem Ihr nach oben klettert und springt in das andere Loch. Drückt dort den Block noch einmal weg, um einen Durchgang freizulegen (Save-Point). Zieht den Schalter herunter. Dreht Euch so, daß der Schalter rechts von Euch ist. Geht geradeaus bis in die Nische, klettert links die Wand hoch, geht in Richtung des Blocks und biegt links in den Gang ab. Den Block am Ende der Stufen drückt Ihr einmal nach hinten und geht nach links. Zieht den Schalter in der zweiten Nische herunter, rennt die

Stufen wieder hinauf und laßt Euch in das Loch fallen, das Ihr hochgeklettert seit. Passiert die beiden geöffneten Türen. Zückt Eure Waffe und besiegt den Gegner, der Euch die Shotgun liefert. Klettert links von der Türe in die Wand. Von hier aus seht Ihr linker Hand einen Tunnel im grauen Fels, zu dem Ihr über die Vertiefungen in der Wand gelangt. Hier drückt Ihr den Schalter nach unten. Geht zurück zu den Gebäuden und sammelt im ersten rechten Haus den Schlüssel auf, der Euch die Türe zur Pyramide öffnet. Auf in den nächsten Level!

2. Atlantis

43 Extras - 3 Secrets

Zückt die Waffen und besiegt die drei Dämonen, die aus den Eiern schlüpfen. Am Ende des Raums geht Ihr durch die linke Tür und nach oben (Items). Verlaßt den Raum, zückt die Waffen und besiegt die beiden fliegenden Dämonen im Raum darunter. Sucht den Schalter auf der Empore und geht durch die sich öffnende Türe. Dort findet Ihr einen weiteren Schalter, den Ihr betätigt. Geht durch diese Türe den Gang hinunter,



zieht den Schalter nach unten und geht weiter die Stufen hinunter. Ihr gelangt in den ersten Raum und geht durch die rechte Türe. Nehmt die Uzi, da Euch in der großen Halle am Ende des Ganges ein großer Dämon erwartet.

Secret #1: Hängt Euch an das Ende des Felsvorsprungs, laßt Euch fallen und drückt sofort wieder die Aktionstaste (X), um Euch an dem Block darunter festzuhalten. Zieht Euch hoch und findet einige Extras. Laßt den Gang bis zum Ende bis zu einem Raum mit einem Riesenkokon. Springt hinüber an den Felsvorsprung, laßt Euch fallen, drückt die Aktionstaste (X), zieht Euch nach oben, geht in den Gang und zieht den Schalter. Klettert weiter nach oben, hüpfst zur Plattform zurück und springt über den Abgrund, erledigt den Dämon und laßt den Gang nach hinten (Save-Point). Springt auf die höchste Säule, von da aus in die erste Aussparung auf gleicher Höhe in der Felswand und sofort in die zweite, um der herunter rollenden Kugel auszuweichen.

Secret #2: Dreht Euch nach rechts und macht einen weiten Sprung bis zur nächsten Aussparung. Jetzt springt weiter nach oben,

Alles muß raus!



Ruhrorter Straße 9
46049 Oberhausen

Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Saturn Japan:

Hyper Reverthion	29,95
Gebockers	29,95
Strikers 1945	49,95
Toshinden URA	69,95
Atfterburner II	49,95
BatsuGun	49,95
Alone in the Dark	29,95
Masters Golf	29,95
Guarian Heroes	59,95
Choaniki	39,95
Master of Monsters	89,95
Sonic Wings Special	49,95
King of Fighters'95	49,95
Death Crimson	29,95
Magical Drop 2	49,95
Darius 2	49,95

PSX US:

Star Gladiators	69,-
Chronicles o.t. Sword	69,-
Pitball	59,-
Jet Moto	79,-
Twisted Metal II	89,-
Soviet Strike	69,-
Po'ed	29,95
Chessmaster 3D	29,95
Kings Field	49,95
NBA i.T. Zone 2	79,-
Time Commando	39,95
Allied General	79,-
Spot g. t. Hollywood	79,-

Saturn dt.:

Darius Gaiden	49,95
X-Men	49,95
Galactic Attack	49,95
Frank Thomas Baseball	49,95
Bubble Bobble	49,95
Casper	49,95
NBA JAM T.E.	49,95
D	49,95
Alien Trilogy	49,95
Bust A Move 2	49,95
Iron Man	49,95
WWF Arcade	49,95
Rise o.t. Robots 2	49,95
NFL Quarterback Club	49,95
Cyberia	49,95

Iron Man (PlayStation) 49,95
Shadoan (PC) 49,95

PSX Japan:

Galaxian 3	29,95
Horned Owl	89,95
Megatudo 2096	69,95
Yellow Brilu Road	29,95
Psychic Force	69,95
Smash Court Tennis	39,95
Aubird Force	49,95
Wolfgang	29,95
Overblood	49,95
V-Tennis 2	89,95
Super Football Champ	79,95

Paradize Software

INFO-HOTLINE:
0201/8 65 55 70

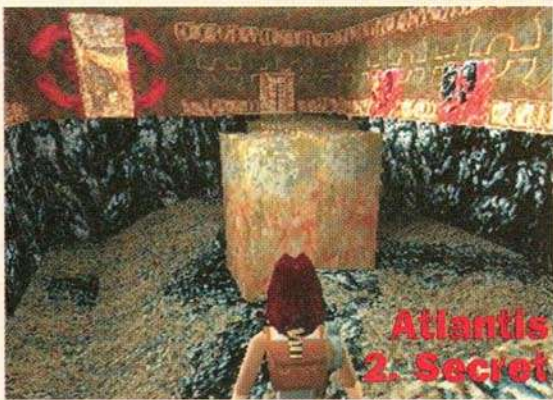
Besuchen Sie unsere Shop's!

ESSEN-BORBECK
Heinrich-Brauns-Str.17
(neben Dampfbierbrauhaus)
Fr.-Mo. 10.00 - 18.30 / Sa. 10.00-14.00

MÜLHEIM AN DER RUHR
Rhein-Ruhr Zentrum
(nahe McDonalds)
Fr.Mo. 10.00-20.00 / Sa. 10.00-16.00

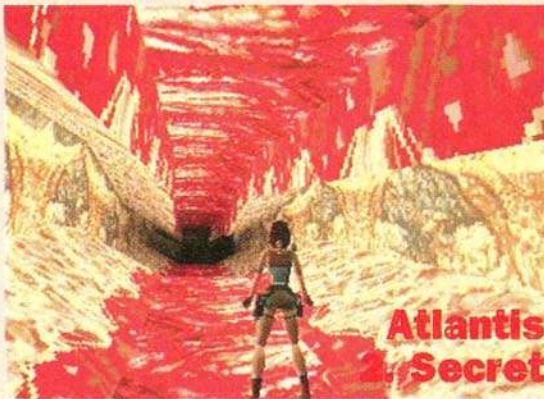
GELSENKIRCHEN-BUER
Hagenstr.38
(nahe Fußgängerzone)
Fr.-Mo. 10.00-18.30 / Sa. 10.00-16.00

SUPER NINTENDO
NINTENDO 64
PlayStation
SEGA SATURN
MANGA
AMIGA
PC
CD-ROM
Mags
many more
PAL & Import



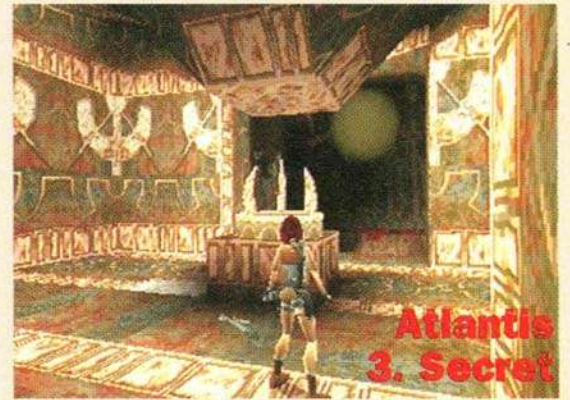
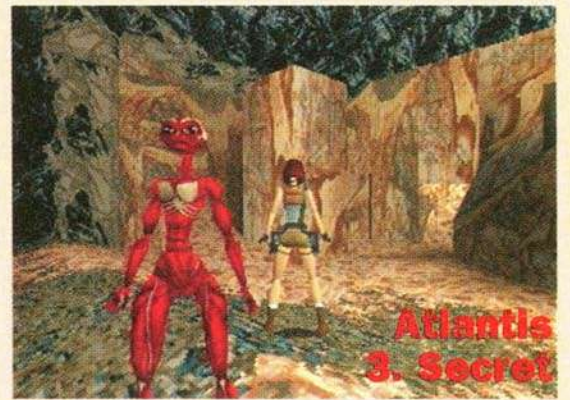
bis Ihr in der rechten, oberen Ecke angelangt seid. Klettert von dort aus in den Tunnel (Items). Rutscht ins Wasser und legt den Hebel um. Steigt schnell wieder auf die hohe Säule, springt in die Felswand nach rechts und erreicht die Türe, bevor sie sich wieder schließt. Klettert auf den Block in der Mitte des Raums und drückt den Schalter. Verläßt den Raum durch die Türe, die sich geöffnet hat, und springt die Felsblöcke nach oben. Geht durch die Öffnung zum nächsten Schalter, aktiviert ihn, kehrt in den vorherigen Raum zurück, in den nun Lava eingeflossen ist. Springt auf die Blöcke in der Mitte des Raums (Save-Point). Folgt dem verwinkelten Gang und achtet auf die Fallgrube. Springt ins Wasser und legt den Schalter um, taucht durch die Öffnung an die Oberfläche, passiert die Falle und erledigt den fliegenden Dämon. Springt auf den Vorsprung auf der rechten Seite, hüpf ins Wasser, taucht auf und seht den Save-Point. Legt alle 5 Schalter um und bekämpft die Dämonen. Springt ins Wasser und taucht durch die Schleusen. Folgt dem Gang und legt den Schalter um. Zieht den Block auf der rechten Seite heraus, drückt ihn links an die Wand, verläßt den Raum durch den roten Tunnel und rennt außen herum wieder zum Schalter. Betätigt ihn ein weiteres Mal, so daß die Kugel an dem von Euch verschobenen Block hängen bleibt. Geht in den Tunnel und besiegt den Dämon im nächsten Raum, springt zur Plattform gegenüber (Save-Point). Im nächsten Raum sind weitere zwei Dämonen zu besiegen. Postiert Euch am Rand, genau gegenüber einer der beiden roten Flächen, rutscht die Schräge hinunter und springt im letzten Moment ab (Items). Geht in den nächsten Raum, kämpft gegen einen Dämon, springt in die Felsnische auf der lin-

ken Seite und von dort auf den Vorsprung und erledigt den Dämon (Items). Springt auf den roten Hügel in der Mitte des Raums, um von hier aus auf die andere Seite zu gelangen, zieht den Schalter herunter, hüpf auf das Plateau mit dem Block und zieht ihn von der Wand weg. Im Gang dahinter erwartet Euch eine Falle. Bewaffnet Euch, geht durch die Falle, dreht Euch nach rechts und beschießt zwei Dämonen, springt hinüber und klettert den Abhang hinauf. Jetzt kommt Ihr wieder in den großen Raum zurück, in

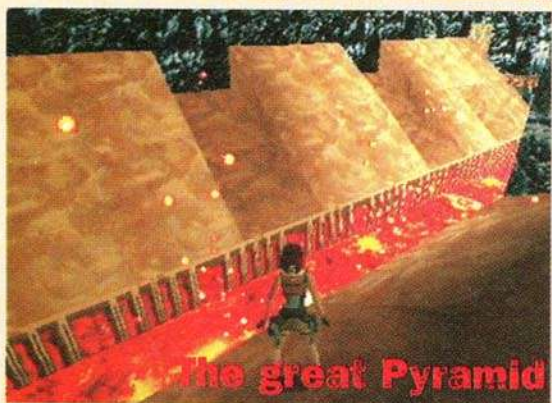


dem Euch ein fliegender Dämon erwartet. Springt rechts zum nächsten Felsvorsprung, wo Ihr einen Save-Point findet. Springt zum Vorsprung mit der Öffnung, geht hindurch und legt den Schalter um. Die Blöcke in dem großen Raum haben sich verschoben. Benutzt die Blöcke, um bis zur Öffnung in der linken Wand zu gelangen. Legt den Schalter um, so daß sich die Blöcke so ausrichten, daß Ihr den Raum verlassen könnt. Ihr kommt zum Fuß einer Steigung, an dem sich Euch drei Mumien in den Weg stellen.

Secret #3: Rennt schnell die Steigung hinauf, um kurz vor dem nächsten Tunnel rechts in den sich schließenden Geheimraum zu gelangen. Lauft durch den Tunnel und durch die Türe, um direkt hinter dieser links die Wand nach oben zu klettern. Am Ende des Gangs seid Ihr wieder im großen Raum angelangt. Springt auf die Plattform links (Items), geht in den Gang und erledigt den Dämon. Stellt Euch auf die Bodenplatte vor der Falle, um der herannahenden Kugel mit einem Sprung nach links auszuweichen.



Geht die Rampe hinauf (Save-Point). Dreht Euch nach links, drückt den Block zweimal nach vorne, lauft den Gang nach rechts bis zu den zwei Schaltern. Stellt Euch vor den rechten, zieht ihn herunter und springt sofort zurück, da der Boden unter Euch absackt. Laßt Euch in das entstandene Loch hinunter gleiten, löst die Kugel mit einem Sprung nach vorne aus, um sofort wieder zurückzuspringen. Geht den Weg nach oben, klettert links nach oben, betätigt den Schalter, klettert weiter nach oben und hangelt Euch am nächsten Vorsprung ab. Nun ist die Türe zwischen den Schaltern geöffnet. Im nächsten Raum gibt es drei Gegner zu besiegen. Benutzt den Schalter in der Ecke, um die Türe zum Save-Point zu öffnen. Rutscht den Abhang mit der Waffe im Anschlag hinunter und schießt auf die beiden Kreaturen. Macht Euch auf ein imposantes Zwischenspiel gefaßt. Ihr trefft auf eine Doppelgängerin, die ihr nicht mit Euren Waffen besiegen könnt. Erklimmt die schwarzen Blöcke, bis Ihr auf dem Plateau mit den Schaltern steht. Betätigt ihn und springt wieder auf den Boden. Klettert über die sandfarbenen Blöcke auf das helle Plateau und postiert Euch so, daß Eure Doppelgängerin in die Grube fällt. Klettert wieder auf das dunkle Plateau und verläßt den Raum durch die Türe. Steigt hoch, folgt dem Hohlweg und macht Euch auf einen harten Kampf gegen zwei Atlantisbewohner gefaßt. Lauft rechts um die Lava herum und zieht den Schalter herunter. Rennt dann links herum zum nächsten Schalter. In der Mitte des Raums fährt eine Brücke aus, über die Ihr in den Raum dahinter gelangt. Hier findet Ihr das Scion wieder. Geht zur Maschine und bereitet Euch auf den letzten Level vor.



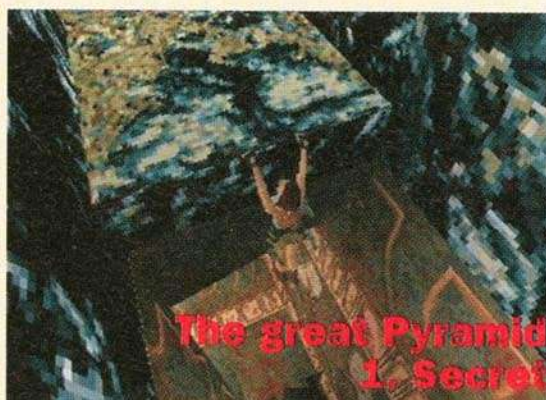
2. The Great Pyramid

30 Extras - 3 Secrets

Dieser Level beginnt mit einem Kampf gegen eines der mißratenen Züchtungen von Natla. Verläßt nach dem Kampf die Plattform durch den Tunnel, rutscht den Abhang hinunter und drückt den Block dreimal nach vorne. Lauft den Gang entlang und drückt den Block einmal nach vorne. Klettert auf ihn und seht einen Save-Point. Rennt durch die Falle, weil die Bodenplatte davor brüchig ist. An der Abzweigung nach rechts, den Block nach vorne drücken. Lauft zurück zur Abzweigung und geht die Schräge hinunter. Zieht den Block einmal zu Euch her, geht zur Abzweigung zurück und biegt nach links ab, um so hinter den Block zu gelangen. Drückt ihn einmal nach vorne und geht den Weg wieder zurück, um von der anderen Seite auf den Block zu gelangen. Zieht den Schalter nach unten und verläßt den Raum durch die offene Tür. Benutzt die Aussparungen im Abhang, um auch die hintere linke Seite des Raums zu gelangen. Hüpf in die erste Aussparung. Von da aus in die zweite Aussparung geradeaus, von da aus nach links über die Lava auf die andere Seite, dann wieder geradeaus.

Secret #1: Durch diese Aktion fährt eine Brücke am Anfang des Raums aus. Jetzt springt Ihr auf die andere Seite und kommt so zur Brücke. Überquert die Brücke (Items). Betätigt den Schalter zweimal, um die Brücke wieder auszufahren. Hüpf mit Hilfe der Aussparungen ein zweites Mal zum Ende des Raums und geht dort durch den Tunnel. Geht die Steigung ein Stück hinauf, um die herunterrollende Kugel auszulösen und rennt zurück um die Biegung herum, um

ihr auszuweichen. Rennt den Gang hinauf und weicht einer weiteren Kugel auf die gleiche Art und Weise aus wie zuvor. Am Ende des Gangs findet Ihr eine brüchige Stelle, auf die ihr kurz rollt und sofort wieder wegrennt, um sie zum Einstürzen zu bringen.



Ladet vor dem Abhängeln Euren Energiebalken voll auf, da dieser Sturz ungefähr ein Viertel Eurer Lebensenergie kostet. Im darauffolgenden Raum findet Ihr einen Save-Point und die Maschine mit dem Scion, die Ihr mit einer Waffe zerstört. Nun heißt es die Pyramide so schnell wie möglich zu verlassen. Im Tunnel im nächsten Raum haltet Ihr Euch nicht lange mit den drei Atlantisbewohnern auf, sondern springt sofort von der Brücke aus rechts in die erkaltete Lava und hangelt Euch durch das Loch im Boden ab. Springt links an den Spalt im Fels und hangelt Euch nach rechts. Am Ende der Mauer laßt Ihr Euch fallen und drückt sofort die Sprungtaste (Quadrat), um nicht in die Lava zu rutschen. Im nächsten Raum lauft Ihr auf der rechten Seite bis zum Abgrund, um eine Kugel auszulösen, die an Euch vorbei rollt. Stellt Euch vor das Pendel und macht einen kurzen Sprung über die Lavaspalte. Durchquert den Raum vorsichtig. Postiert Euch auf die Rampe vor den Spießen, macht einen kleinen Sprung nach vorne, dann sofort einen seitlichen Sprung nach rechts, gefolgt von einem Sprung nach vorne, um in die rettende Öffnung zu gelangen.

Secret #2: An der linken Wand befindet sich ein orangenes Dreieck. Springt hinüber, haltet Euch daran fest und hangelt Euch nach rechts abwärts (Items). Stellt Euch genau in die Mitte der Plattform rückwärts an den Abgrund, macht einen Satz nach hinten auf

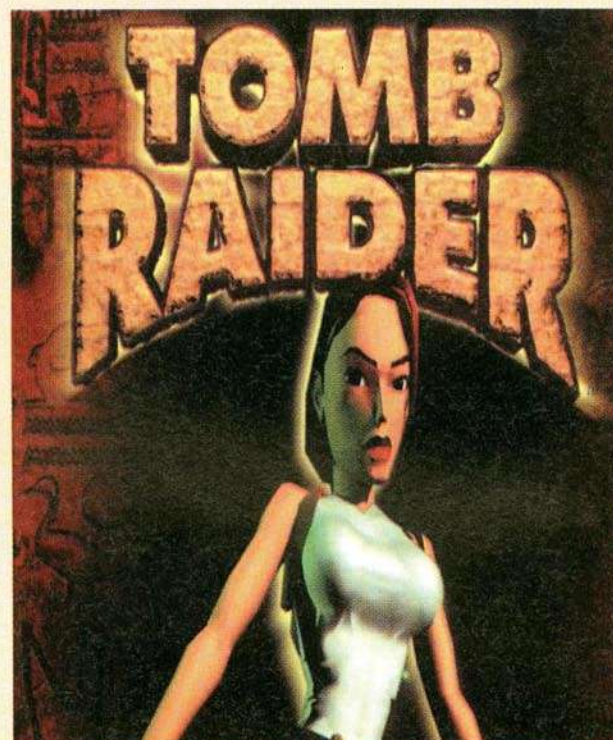


die darunterliegende Schräge und springt beim Hinunterrutschen sofort nach vorne auf die kleine Säule (Save-Point). Benutzt den Riß im Fels, um auf die Plattform am Boden zu gelangen. Rennt den Gang entlang über die beiden brüchigen Bodenstellen und biegt in die Öffnung hinter dem Pendel nach rechts ab, um der heranrollenden Kugel auszuweichen. Rennt dem Abhang hinab und biegt schnell nach rechts ab, bevor Euch die Kugel hinter Euch einholt. Beginnt den nächsten Abhang hinunterzurutschen, sobald das Pendel den äußersten rechten oder linken Punkt erreicht hat. Unten angekommen springt Ihr noch während des Gleitens auf den Vorsprung gegenüber, um nicht in die Lava zu fallen. Hüpf links von dem Block hinunter und geht durch den Tunnel. Rennt schnell bis an das Ende des Raums und springt über die letzte Lavawelle. Zieht den Schalter herunter, um die Türe zu öffnen, rennt nach links bis zum Lavaloch, macht vom Rand aus einen kurzen Sprung und haltet Euch am Rand fest, bis die Kugel über Euch hinweggerollt ist. Jetzt zieht Ihr Euch hoch, um im nächsten Raum heil über die brennenden Säulen zu springen. Haltet Euch beim Springen ganz außen am Rand.



Secret #3: Lauft bis zum Rand, macht einen kurzen Sprung, um Euch an der Platte festzuhalten. Zieht Euch sofort hoch und macht einen langen Sprung, um in die darauffolgende Höhle zu gelangen (Items). Um in das kleine Wasserloch im Boden des Raums zu gelangen, stellt Ihr Euch genau an die Kante, macht einen kleinen Schritt zurück und anschließend einen kleinen Sprung nach vorne. Unten angelangt, taucht Ihr den Gang entlang und klettert aus dem Wasser (Save-Point). Zieht die Waffe und geht in die große Halle, wo Euch Natla zum finalen Endkampf erwartet. Falls es Euch an Uzi-Munition mangelt, solltet Ihr dem Tunnel auf der rechten Seite folgen. Steigt auf die Rampe in der hinteren, linken Ecke des Raums, springt von da in den Tunnel und geht diesen entlang. Diese Szenen wiederholen sich mehrere Male, bis Ihr ganz oben vor einem reichlich verzierten Vorsprung angelangt seid. Springt hinüber, geht durch die Halle und rutscht den Abhang hinunter.

Gratulation, Ihr habt es geschafft!



Die Fun Generation Hotline - nur Dienstags !!!

hoTline

0931/ 40 43 716

Dienstags 18 - 20.00 Uhr

charts

Lesercharts / Januar

1. (2) Tomb Raider (PS/SAT)
2. (3) Formel 1 (PS)
3. (5) Com. & Conquer (PS/SAT)
4. (1) Resident Evil (PS)
5. (-) Baphomets Fluch (PS)
6. (9) Nights Into Dreams (SAT)
7. (-) Crash Bandicoot (PS)
8. (-) Mario Kart 64 (N64) ▶
9. (10) Destruction Derby 2 (PS)
10. (4) wipEout 2097 (PS)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 07. März 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / Fun Games

1. Resident Evil (PS)
2. Formel 1 (PS)
3. Tomb Raider (PS)
4. Soviet Strike (PS/SAT)
5. Tekken 2 (PS)
6. Crash Bandicoot (PS) ▶
7. Com. & Conquer (PS/SAT)
8. Destruction Derby 2 (PS)
9. Baphomets Fluch (PS)
10. FIFA 97 (PS/SAT)

FUN GENERATION - CHARTS

1. Turok Dino. Hunter (N64)
1. J. League Perf. Striker (N64)
3. Soul Edge (PS)
4. Mario Kart 64 (N64)
5. Dragon Force (SAT)
6. Die Hard Arcade (SAT)
7. Speedster (PS)
8. Lost Vikings 2 (PS)
9. Rage Racer (PS)
10. Com. & Conquer (PS/SAT)

Die Gewinner aus
Fun Generation 02/97:

- ▶ Marco Mainwald - Berlin
Lutz Tomzig -
▶ Werder/Havel
▶ Dieter Wolf -
Leupoldsdgrün

back issues



FG 6/95

☐

FG 7/96

☐

FG 12/96

☐

FG 1/96

☐

FG 8/96

☐

FG 1/97

☐

FG 3/96

☐

FG 9/96

☐

FG 2/97

☐

FG 5/96

☐

FG 10/96

☐

FG 6/96

☐

FG 11/96

☐

pro Heft 5,80 DM

=

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

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



Bitte **ein Pfund Gehacktes!**

Hexen

Der 3D-Shooter für die PlayStation auf dem Prüfstand

Einmal schön **abgehangen!**

NBA Hangtime

Das erste Basketballspiel für das Nintendo 64

Und noch ein weichgeklopftes **Stück Kampfsau!**

Fighters Megamix

Die Beat'em Up-Bombe für den Saturn mit den skurrilsten Kämpfern aller Zeiten

Etwas zum **selbst belegen!**

Yaroze

Ist die schwarze PlayStation der Einstieg in die Programmierwelt?

Mahlzeit...ab dem 12.3.1997

Impressum

FUN GENERATION

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschach

Textkorrektur:
Rabea Lehr

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

Titel: Nintendo, FG.art Dep[ART]ment

**Geschäftsführer CyPress
Verlagsgesellschaft mbH:**
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

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

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

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

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

Nachdruck: © 1997 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

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

Anzeigenpreise: Anzeigenliste
Nr. 3 vom 1.1.1997

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel.: [0711] 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, 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.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

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

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

Hilfsmittel dieser Ausgabe: KLF - Chill Out, Underworld - Dark & Long, Fluke - Atom bomb (Version 1-6), WarpRecords - Blechsöldtir (The Nexus Phase), id4 in AC3

Special Thank: Acclaim, Nintendo & all die anderen

Very Special Thank an: Euch Leser!

Leser des Monats: Marc „Eß!“ Straub
Hotline: Dienstag 18-20 Uhr
0931 / 4043716

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland



VOGEL
Medien Gruppe

FUN GENERATION

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

Theo Kranz Versand

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

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



SATURN

SEGA SATURN	379,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDs UND CHRISTMAS NIGHTS	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	449,-
WIE OBEN, INKL. C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	449,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY 4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ALIEN TRILOGY	89,-
AMOK (MÄR.)	84,-
ANDRETTI RACING (FEB.)	89,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
ATHLETE KINGS	89,-
BEDLAM (FEB.)	94,-
BLACK DAWN (FEB.)	89,-
BUG TOO !! (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	89,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARK SAVIOR (FEB.)	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
DIE HARD ARCADE (ENDE FEB.)	94,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (MÄR.)	84,-
FIGHTING VIPERS	79,-
FRANKENSTEIN (FEB.)	89,-
GRID RUN	94,-
GUN GRIFFON	79,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	99,-
HEXEN (FEB.)	84,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
IRON & BLOOD (FEB.)	89,-
KRAZY IVAN	94,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	89,-
MANX TT (MÄR.)	94,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	94,-
NBA JAM EXTREME	79,-
NBA LIVE 97 (MÄR.)	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
RELOADED (MÄR.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER (MÄR.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE	84,-
SHREDFEST (MÄR.)	84,-
SONIC 3D BLAST (FEB.)	94,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
SOVIET STRIKE (FEB.)	89,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (FEB.)	89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	69,-
TEMPEST 2000 (FEB.)	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA	84,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	79,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-

VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUAL ON	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	79,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
2XTREME (FEB.)	89,-
4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	89,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
AREA 51 (FEB.)	94,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (MÄR.)	89,-
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
BATTLE STATIONS (MÄR.)	84,-
BEDLAM (FEB.)	89,-
BUBBLE BOBBLE 2 (MÄR.)	79,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CONTRA LEGACY OF WAR (MÄR.)	99,-
COOL BOARDERS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (FEB.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (FEB.)	84,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	84,-
DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DEVIL ENEMIES WITHIN (FEB.)	89,-
DISRUPTOR	79,-
DRAGONHEART	89,-
EXHUMED (MÄR.)	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
GRID RUN (FEB.)	89,-
HERC'S ADVENTURE (MÄR.)	89,-

HEXEN (FEB.)	94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	79,-
INDEPENDENCE DAY (MÄR.)	84,-
INT. MOTO X	84,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	94,-
JET RIDERS (FEB.)	89,-
KING'S FIELD (FEB.)	89,-
LAST DYNASTY	89,-
LEGACY OF KAIN (MÄR.)	89,-
LOMAX	89,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	89,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	89,-
MANIC KARTS (FEB.)	84,-
MEGA MAN X3 (FEB.)	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (FEB.)	89,-
NANOTEK WARRIOR	89,-
NASCAR RACING 96	89,-
NBA HANGTIME (FEB.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2	94,-
NBA JAM EXTREME	84,-
NBA LIVE 97	84,-
NECRODROME	94,-
NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96 (FEB.)	84,-
ONLINE SOCCER	89,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	84,-
PLAYER MANAGER (FEB.)	89,-
PORSCHE CHALLENGE (MÄR.)	99,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	89,-
PRO PINBALL THE WEB	79,-
RAGE RACER (MÄR.)	99,-
REBEL ASSAULT II (FEB.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
ROAD RAGE (FEB.)	89,-
ROBOTRON X	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SAMURAI SHODOWN (FEB.)	89,-

SOUL BLADE (MÄR.)	109,-
SOVIET STRIKE	84,-
SPACE JAM (FEB.)	89,-
SPOT G. T. HOLLYWOOD (FEB.)	89,-
STAR GLADIATOR	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	79,-
STREET RACER	79,-
SUIKODEN (FEB.)	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
S. PUZZLE FIGHTER 2 TURBO (MÄR.)	69,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X3	89,-
TOBAL NO. 1	99,-
TOMB RAIDER	89,-
TRANSPORT TYCOON (FEB.)	99,-
TRASH IT (FEB.)	89,-
TUNNEL B1	84,-
TWISTED METAL 2 (FEB.)	89,-
VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (FEB.)	84,-
VR POOL (FEB.)	89,-
WARHAMMER	79,-
WING COMMANDER III	89,-
WING COMMANDER IV (MÄR.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE	84,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89,-



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN DES N64 MIT LIEFERENGPFSSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN CHRONOLOGISCH NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT BEI NINTENDO AUSGELIEFERT. WER ZUERST VORBESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64 (MÄR.)	399,-
DT. VERSION, INKL. AV-KABEL UND SCART-ADAPTER	
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄR.)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄR.)	99,-
TUROK: DINOSAUR HUNTER (MÄR.)	144,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVRACE 64 (APR.)	99,-



MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 97	109,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	99,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-



SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
KIRBY'S FUN PAK	114,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
LUFIA (FEB.)	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA	114,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	49,-
BUST-A-MOVE 2	64,-
FIFA SOCCER 96	39,-
GHEN WAR	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
JOHNNY BAZOOKATONE	49,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
NIGHTS - AUS SET	69,-
ROBOTICA	39,-
SEGA RALLY	64,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
STRIKER '96	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	69,-
VIRTUAL GOLF	59,-
VIRTUAL HYDELIDE	39,-

SONY PLAYSTATION

BUST-A-MOVE 2	59,-
CRITICOM	39,-
DARKSTALKERS	59,-
EARTHWORM JIM 2	69,-
FLOATING RUNNER	49,-
GALAXY FIGHT	39,-
IN THE HUNT	49,-
IRON MAN/XO MANOWAR	49,-
KILLING ZONE	39,-
KONAMI OPEN GOLF	59,-
PANDEMONIUM	74,-
SKELETON WARRIORS	69,-
SLAM'N'JAM '96	49,-
WWF WRESTLEMANIA	39,-

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline

Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Fon: 0931 / 571601

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

Bist Du mächtiger **Lufia** als das Böse?



Mit 76 seitigem Spieleberater



Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™* – exklusiv für Super Nintendo™.

Nintendo®