

MEGA FUN

VIDEOPIELSPASS SYSTEME



*Live aus Tokio:
Brandheiße Infos zu
Segas 128 Bit-Konsole*

Neue Traumkonsole: **SEGA Dreamcast**

Weltpremiere: Die Technik, die ersten Spiele



**Deathtrap Dungeon, WCW Nitro,
Gex 3D, Warhammer: Dark Omen,
Jersey Devil, Dead or Alive**

ISSN 1435-8328



4 391135 505901



07

JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO- KAZOOIE™*

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN

In Angedenken: Das Sommerloch



Alle Fußballfans aufgepaßt: EA bringt pünktlich zur WM Nachschub für den N64-Einschub.

Frankreich '98: Die Fußball-WM Seite 84

Eigentlich deutete alles auf eine entspannte Mega Fun-Ausgabe hin. Der heiße Mai trieb selbst die härteren Videospiele nach draußen in die Biergärten und durch die bevorstehenden E3-Messe halten sich die Softwarefirmen im Vorfeld ohnehin immer vornehm zurück - das klassische Sommerloch halt. Doch Pustekuchen: Die Juni

Ausgabe sollte sich schon bald durch viele Ereignisse, die eigentlich nach unserem Abgabetermin liegen, als ziemlich hektisch entpuppen. Konsequenz: 16 Seiten mehr sowie heftigstes Betteln bei der Druckerei, daß man doch bitte schön ein paar Bögen nachreichen dürfe. Da die Ereignisse sich zum Schluß beinahe schon überschlugen, wissen wir ehrlich gesagt zu dem Zeitpunkt, wo wir das Editorial verfaßt haben, auch nicht, was in der fertigen Mega Fun-Ausgabe letztendlich alles drin ist. Nur soviel: Wenn alles geklappt hat, dann ist die Ausgabe 6/98 ohne Zweifel eine der aufregendsten in unser 5-jährigen Geschichte. Als einer der wenigen deutschen Journalisten durfte ein Computec Verlag-Redakteur nach Japan jetten, um bei der ersten offiziellen Sega-Pressekonferenz in Tokio, zu der allein rund 500 japanische Journalisten geladen sind, endlich einen Blick auf die leistungsstarke **Katana-Konsole** zu werfen - wenn das kein Topthema ist! Außerdem dürfte es uns noch gelungen sein, quasi als last, last, last Minute Bericht einen umfassenden Test zu Rares Wunderhüpfer **Banjo & Kazooie** in die Ausgabe zu platzieren. Aber mal abgesehen von diesen beiden besonderen Ereignissen, hatten wir auch so schon alle Hände voll zu tun, um den Stapel an Testmustern, Vorabmustern und News in den 116 Seiten unterzubringen. Entgegen der Gepflogenheit vor der E3 Stillschweigen zu bewahren, traten diesmal einige Firmen die Flucht nach vorne an und überhäuften uns förmlich mit Infos zu ihrem E3-Line Up. Die stattliche Anzahl von über 30 Testmustern (und das mitten im Frühling) zeigt ohnehin, daß das obligatorische Sommerloch scheinbar nicht mehr existiert. Zeit der Erholung und Besinnung gab es da für uns nicht - doch halt: Uwe und Ulf folgten Ubi Softs Ruf nach Korsika, um neben **Tommi Mäkinen Rally** noch der laufenden Rallye Korsika beizuwohnen. Danach ging es jedoch frisch ans Werk, um solche Softwaregranaten, wie

unter anderem
Frankreich

'98: Die WM (N64), **Burning Rangers** (SAT) oder **Dead or Alive** und **Road Rash 3D** kompetent zu bewerten. Als Fazit können wir wieder festhalten: Es war mal wieder spaßig, streßig und schweißtreibend, aber was tut man nicht alles, um unsere Leser optimal zu informieren...

In diesem Sinne wünschen wir Euch spannende 116 Seiten Videospielepaß

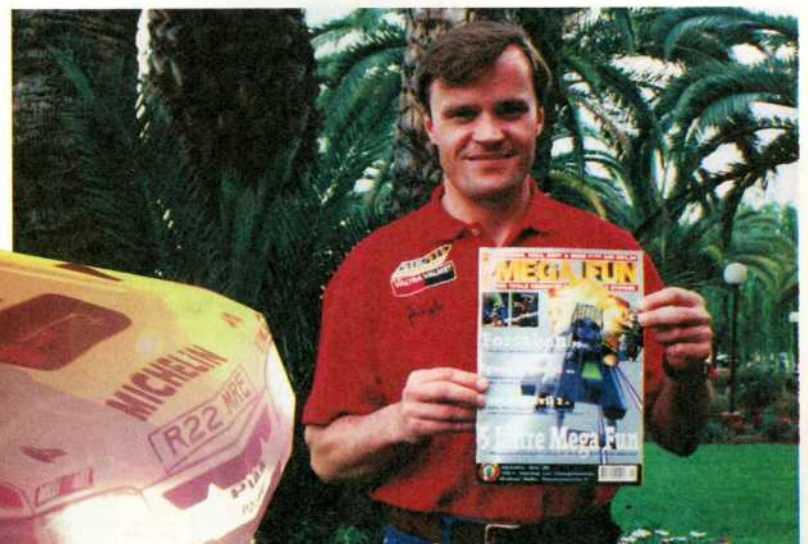
Euer Mega
Fun-Team



Interessantes über diesen jungen Bären könnt Ihr ab Seite 46 erfahren



Lustig, lustig. Die bösen Kumpels bei 250 Sachen vom Moped zu stoßen macht in 3D noch viel mehr Laune! **Road Rash 3D** ab Seite 40



Der schnelle Tommy Mäkinen bei der Präsentation von **Tommi Mäkinen Rally**. Ab Seite 86

news scene work in progress preview

PlayStation	
Actua Soccer 3	34
Actua Tennis	29
Assault	14
Asteroids 3D	14
Breath of Fire III	20
Buggy	29
Centipede 3000	14
KKND	30
Men in Black	35
Metal Gear Solid	22
N20	34
Small Soldier	28
Victory Boxing	36
Warzone 2100	26
Wing Over 2	27

Nintendo 64	
NBA Jam '99	14
Space Circuit	32
Turok 2	15

Saturn	
Deep Fear	15
Scene	16



Alles Wissenswerte
über Metal Gear
Solid auf vier
Seiten ab Seite 22



spieletest

PlayStation	
adidas Power Soccer 98	81
Blasto	44
Bomberman Wars	92
Dead or Alive	42
Everybody's Golf	78
G-Darius	93
Golden Goal '98	82
Jeremy McGrath Supercross	76
Klonoa	74
MLB 99	80
Motorhead	90
Road Rash 3D	40
Speed Power Gunbike	80
Super Match Soccer	83
Tactics Ogre	88
Tommi Mäkinen Rally	86
Treasures of the Deep	75

Vigilante 8	77
Vs.	80
Wayne Gretzky Hockey '98	94
WCW Nitro	68
Wild Arms	89
World League Soccer '98	85
Wrecking Crew	70

Nintendo 64	
Banjo & Kazooie	46
Bomberman Hero	72
Frankreich '98: Die WM-Qualifikation	84
GT 64 - Championship Edition	45

Road Rash 3D: Wie schön Motorradfahren in 3D sein kann, lest Ihr auf Seite 40

Saturn	
Bomberman Wars	92
Burning Rangers	95
Gun Griffon II	91
Vampire Savior	95



tips & tricks players guide

PlayStation	
Beast Wars Transformer	64
Bomberman World	64
Buster Bros. Collection	64
CART World Series	65
Dead or Alive	63
Deathtrap Dungeon	52
Deathtrap Dungeon	58
Gex 3D - Enter the Gecko	64
Gex 3D - Enter the Gecko	54

Indy 500	66
Jersey Devil	65
Need for Speed 3	53
San Francisco Rush	53
Spawn the Eternal	52
Tetris Plus	64
Theme Hospital	52
TOCA Touring Car Championship	64
V Tennis	65
VMX Racing	66

Warhammer: Dark Omen	66
WCW Nitro	65

Nintendo 64	
Chameleon Twist	66

Saturn	
Dead or Alive	66
Mega Man X3	52



Deathtrap Dungeon: Schon wieder den Kampf gegen die Monster verloren? War das letzte Rätsel zu schwer? Kein Problem: Die Komplettlösung findet Ihr auf Seite 40



editorial special mega mail

Arcade-Special	98
Börse	110
Editorial	3

Game Over	114
Inserentenverzeichnis	112
Inside	4

Lara Croft-Special	102
Mega Mail	38
Peripherie-Special	106

index

Actua Soccer 3	34<
Actua Tennis	29
adidas Power Soccer 98	81
Asteroids 3D	14
Assault	14
Banjo & Kazooie	46
Beast Wars Transformer	T&T 110
Blasto	44
Bomberman Hero	72
Bomberman Wars	92
Bomberman World	T&T 110
Breath of Fire III	20
Buggy	29
Burning Rangers	95
Buster Bros. Collection	T&T 110
CART World Series	T&T 111
Centipede 3000	14
Chameleon Twist	T&T 112
Dead or Alive	42
Dead or Alive	T&T 109, T&T 112
Deathtrap Dungeon	T&T 98, T&T 104
Deep Fear	15
Everybody's Golf	78
Frankreich '98: WM-Qualifikation	84
G-Darius	93
Gex 3D - Enter t. Gecko	T&T 100, T&T 110
Golden Goal '98	82
GT 64 - Championship Edition	45
Gun Griffon II	91
Indy 500	T&T 112
Jeremy McGrath Supercross	76
Jersey Devil	T&T 111
KKND	30
Klonoa	74
Mega Man X3	T&T 98
Men in Black	35
Metal Gear Solid	22
MLB 99	80
Motorhead	90
N20	34
NBA Jam '99	14
Need for Speed 3	T&T 99
Road Rash 3D	40
San Francisco Rush	T&T 99
Small Soldier	28
Space Circuit	32
Spawn the Eternal	T&T 98
Speed Power Gunbike	80
Super Match Soccer	83
Tactics Ogre	88
Tetris Plus	T&T 110
Theme Hospital	T&T 98
TOCA Touring Car Champ.	T&T 110
Tommi Mäkinen Rally	86
Treasures of the Deep	75
Turok 2	15
Vampire Savior	95
Victory Boxing	36
Vigilante 8	77
Vs.	80
V Tennis	T&T 111
VMX Racing	T&T 112
Warhammer: Dark Omen	T&T 112
Warzone 2100	26
Wayne Gretzky Hockey '98	94
WCW Nitro	68, T&T 111
Wild Arms	89
Wing Over 2	27
World League Soccer '98	85
Wrecking Crew	70

**ENDLICH ERLEBT WAYNE GRETZKY,
WAS ÜBER 600 NHL-SPIELER AM MEISTEN FÜRCHTEN:**

SICH SELBST.

The NHL & NHLPA Present
**WAYNE GRETZKY'S '98
3D HOCKEY**

Wayne Gretzky hält mehr Rekorde als jeder andere Spieler in der NHL. So schnell, so beweglich und so gerissen wie er ist auch das neue GRETZKY'S '98 3D Hockey. Denn es ist mehr als ein Spiel: eine Eishockeyschlacht mit allen aktuellen Spielerstatistiken und atemberaubendem neuem Simulationsmodus. Da wird selbst für den echten Wayne Gretzky das Eis dünn. Ab März für PSX und ab April für N64.



Video game © 1996,97. Atari Games Corporation. All rights reserved. THE NHL & NHLPA PRESENT WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY is a trademark of Wayne D. Gretzky and the National Hockey League Players' Association, excluding the word NHL. NHL, National Hockey League, the NHL shield, and the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior, written consent of NHL Enterprises, L.P. ©1997 NHL. Officially licensed by the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA, and logo are trademarks of the national Hockey League Players' Association and are used, under license, by Atari games Corporation. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association. © NHLPA 1997. Midway® is a registered trademark of Midway Games Inc. Used by permission. Upper Deck™ and the Upper Deck logo are ™ of the Upper Deck company. Ultra Wheels logo is the ™ and ® of First Team Sports, Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT® logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. „Playstation“ and „Playstation Logo“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Sega-Special

Segas Wiedergeburt:

Superkonsole Katana heißt nun Dreamcast

Ein großer Tag für Sega: Mehr als 1500 Vertreter von Sega, den Lizenznehmern und der überwiegend japanischen Fach-, Wirtschafts- und Publikumspressen strömten am 21. Mai ins Nobelhotel New Otani in Tokio, um der feierlichen Enthüllung der sagenumwobenen neuen Superkonsole beizuwohnen, die bislang unter dem Decknamen „Katana“ gehandelt wurde. Die neue 128Bit-Spielemaschine wurde inzwischen in Dreamcast umbenannt und soll Segas Wiedergeburt im Heimkonsolenbereich sichern. Mega Fun war vor Ort und enthüllt, warum Dreamcast für Sega nicht nur irgendein neues Konsolen-Projekt, sondern der Beginn einer neuen Zukunft darstellt

Showdown in Tokio: Den zuletzt arg gebeutelten Designern, Technikern und Managern von Sega ist es bitter ernst. Die neue Superkonsole mit dem gewöhnungsbedürftigen Namen Dreamcast ist nicht irgendein Routineprojekt, sondern soll alles an die Wand spielen, was bisher im Videospielbereich angeboten wird. Denn Erfolg ist für Japaner nicht eine Frage der Karriere, sondern eine Frage der Ehre. Während man mit dem Saturn in Japan zwar nicht Sonys PlayStation, aber immerhin Erzrivalen Nintendo mit ihrem Nintendo 64 auf die Plätze verwiesen hatte, erwies sich die Next-Generation-Konsole in den Überseemärkten Amerika und Europa als glücklose High-Tech-Maschine. Obwohl man mindestens gleichwertige Technologie und wahrscheinlich zu Beginn bessere Spiele lieferte, verhinderten Management- und Distributionsfehler den Erfolg, den die Hardwaregenies und Spieleexperten in Segas Tokioter Hauptquartier verdient gehabt hätten.

Seitenhiebe auf Mario

Im rund 2000 qm großen, aber dennoch hoffnungslos überfüllten Ballsaal des New Otani Hotels herrschte angespannte Ruhe, als Sega-Präsident Shoichiro Irimajiri die Bühne betrat. Der erst im Februar zum Präsident des Arcade-Giganten ernannte ehemalige Honda-Topmanager ließ es sich nicht nehmen, die

neue Philosophie und das zukünftige Konsolenflaggschiff persönlich vorzuführen. Irimajiri begann seine Dreamcast-Präsentation mit einem handfesten Gag: Auf der riesigen Monitorwand flitzte wie einst Marios Antlitz plötzlich Irimajiris eigens für die Veranstaltung gerendertes Portrait durchs Weltall, grinste, verdrehte verschmitzt die Augen und wackelte mit den Ohren. Wenige Augenblicke später tauchten drei Lichtquellen mit wechselnden Farben und Strahlungsintensität auf, rotierten um das Haupt des Sega-Präsidenten und tauchten seine Züge in ein phantastisches Farbenspiel. Schließlich hellte sich Irimajiris Miene auf, denn ein Lichtstrahl in Form des spiralförmigen Dreamcast-Logos fiel auf

sein Gesicht. Der virtuelle Sega-Chef zwinkerte dem Auditorium zu, verwandelte sich in Dutzende von ebenso detaillierten Irimajiri-Köpfen und verschwand in der Tiefe des Raumes.

Bereits dieses kurze Demo verdeutlichte: Im hellgrauen Kasten lebt eine fotorealistische

Wunderwelt. Doch die ungewöhnliche Präsentation des Sega-Präsidenten war nur der Auftakt zu einem noch spektakuläreren Rundflug über eine detailverliebt gerenderte Fantasy-Insel. In zum Teil atemberaubenden Geschwindigkeiten raste der Spieler aus einer Beobachterperspektive über verwinkelte Altstadtgäßchen, Baumkronen und Fachwerkhäuser bergaufwärts zu einer massiven Festung, umrundete den Turm und stürzte schließlich wieder zurück in den in der Abendsonne liegenden Stadtkern. Interessant dabei waren vor allem der hohe Grad an Realitätsnähe bei der Inszenierung des verwunschenen Städtchens. Vermooste Gebäudewinkel, abgebröckelter Putz, der einen Blick

auf das dahinterliegende Mauerwerk erlaubte, und unregelmäßig verlegte Dachpfannen grenzten an fotorealistische Darstellungen, die beim Heranzoomen nicht einmal ansatzweise verpixelten. Begleitet wurde das Spektakel von orchestrale Klängen und 3D-Soundeffekten, die aus völlig unterschiedlichen Richtungen zu kommen schienen. Die Quelle dieser Grafik- und Soundorgie war jedoch kein Silicon Graphics-Supercomputer, sondern die unscheinbar wirkende, hellgraue Konsole Dreamcast mit eingebautem Modem und 4-Spieler-Adapter, die mit Abmessungen von 190 mm x 195 mm x 78 mm und einem Gewicht von zwei Kilo kompakter wirkt als das Nintendo 64 und die Sony PlayStation. Trotzdem hat dieses Kraftpaket rein technisch gesehen schon einmal deutlich mehr auf dem Kasten als die bisherigen Next-Generation-Geräte. Dreamcast erreicht nach Segas Angaben Leistungen eines 128-Bit-Systems über einen exklusiv für Sega modifizierten Hitachi SH4 RISC-Hauptprozessor, der mit 200 Mhz getaktet ist. Zusammen mit NECs Power VR-Technologie soll die



Dreamcast™

gleichzeitige Darstellung von drei Millionen Polygonen in der Sekunde möglich sein. Segas Spielelegende Yu Suzuki, verantwortlich für Arcade-Hits wie Daytona USA oder Virtua Fighter, hat jedoch die Performance von Dreamcast noch genauer unter die Lupe genommen. Nach einer durchprogrammierten Nacht ist es dem Perfektionisten sogar gelungen, 3,5 Millionen Polygone auf dem Gerät zu erzeugen. Seither ist man im Hardwaredepartment sicher, daß Dreamcast noch höhere Leistungen bietet als das legendäre und ziemlich potente Model 3-Arcadeboard - unglaublich! Offiziell verlautbaren darf man dies jedoch aus unternehmenstaktischen Gründen nicht... Währenddessen macht Sega um den Massenspeicher ein großes Geheimnis. Zwar gibt man im Tokioter Hauptquartier freimütig zu, daß es sich um ein 12fach CD-ROM-Laufwerk handelt, aber offenbar werden die Spiele weder auf einer Standard-CD-ROM, noch auf einer DVD erscheinen. Vermutlich wird Sega ein überlanges CD-Format nutzen, das nicht ohne weiteres durch handelsübliche CD-ROM-Brenner kopiert werden kann. Einen besonderen, aber bisher auch mysteriösen



Shoichiro Irimajiri präsentiert stolz die Superkonsole Dreamcast. Mit einer Leistung, die über dem legendären Model 3-Arcadeboard liegen soll, will der Sega-Präsident die Spielewelt revolutionieren.

Gag hat sich Sega dagegen mit dem Controller einfallen lassen. Das futuristisch anmutende Steuergerät verfügt ähnlich wie das Saturn-3D-Pad über einen Analog-Stick, einem Steuerkreuz, einem Start-Knopf und vier Aktionstasten, aber auch über zwei pistolenähnliche Abzugshebel an der Gehäuseunterseite. Doch am Kopfende des Geräts befindet sich zusätzlich ein voluminöser Einschub für ein geheimnisvolles Speicher-

medium. Bei diesem Speichersystem handelt es sich nicht um eine einfache Cartridge, sondern um das sogenannte Visual Memory System (VMS). Das 45 Gramm leichte Modul sieht aus wie ein Mini-Game Boy: Ein Steuerkreuz, zwei Aktions- und zwei Steuertasten sind unter einem 37 x 26 mm großen Monochrom-LCD-Display angeordnet. Eine abnehmbare Abdeckung am Kopfende des Geräts erlaubt es zudem, zwei VMS zum Multiplayer-Spiel zusammenzuschließen. Wie dieser Gimmick jedoch für Spiele

genutzt werden soll, läßt Sega bislang völlig offen. Immerhin reichte die mysteriöse Vorstellung, um wilde Phantasien von nicht vor Ort anwesenden Internet-Journalisten zu beflügeln: Danach sollen sich zwei VSM gegenseitig orte können und piepsen, falls man einem möglichen Mitspieler begegnet, der das Gerät ebenfalls in der Tasche trägt. Diese Mär wird bei Sega als einer der bisher skurrilsten Witze belacht und ist

das Nummer 1-Gesprächsthema in jedem Aufenthaltsraum im Hauptquartier. Noch kein offizielles Gesprächsthema ist dagegen die Spiele für Dreamcast. Hartnäckig verweigert Sega selbst Andeutungen, welche Titel erscheinen sollen. Wegen des allgemeinen Hardwarekonzeptes ist aber eher unwahrscheinlich, daß Sega wie beim Saturn erneut nur auf reine Arcadekonvertierungen setzt. Offenbar arbeitet das legendäre Arcade-Team AM 2 unter Yu Suzuki an einem Titel, der exklusiv für Dreamcast erscheinen soll. Sicher ist allerdings bislang nur, daß das in Japan am 20. November auszuliefernde System in Fernost mit fünf Spielen erscheinen wird. In Deutschland soll das System spätestens im September 1999 auf den Markt kommen, wobei der Preis sowohl für Japan als auch für Deutschland nicht bekannt gegeben wurde. Dafür verspricht aber Kazutoshi Miyake, Europa-Chef von Sega, mindestens 25 bis 30 Spiele innerhalb der ersten drei Monate nach dem Launch der Konsole parat zu haben. Interessant ist in diesem Zusammenhang Segas neue Softwarestrategie: Nicht nur die in Japan und den USA produzierten Spiele sollen ge-

Technische Daten

Hauptprozessor:	Hitachi SH4 RISC CPU mit 128-Bit Grafikengine (200Mhz, 360 MIPS/1,4 GFLOPS)
Grafik:	Power VR - Zweite Generation mit mehr als drei Millionen Polygonen per Sekunde, 16,77 Mio. Farben
Sound:	32-bit RISC CPU mit 64 Kanälen ADPCM
Hauptspeicher:	16 Megabyte über zwei 64 Mbit SD-RAMs
Modem:	V34 (33,6 Kbps); unterstützt V42 und MNP5
Betriebssystem:	Microsoft Windows CE (modifiziert)
CD-ROM-Laufwerk:	12-fach CD-ROM-Laufwerk
Speichermedium:	Spezialformat CD-ROM mit ca. 1,6 Gigabyte Speicherplatz
Spezialeffekte:	Bump Mapping, Nebel, Alpha-Blending, Mip Mapping, Tri-lineares Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping
Speichermöglichkeit:	über Visual Memory System („VMS“)
Gehäusegröße:	190 mm x 195 mm x 78 mm (BxHxT)
Gewicht:	2 Kilogramm
Preis:	schätzungsweise 250 \$ (499 DM)

Das Visual Memory System



Das Game Boy ähnliche Multitalent namens VMS war sicherlich die dickste Überraschung bei der Dreamcast-Präsentation. Es ist eine Mixtur aus Handheld, Memory Card sowie einem digitalen Timer mit Weckfunktion, Uhr, Terminplaner und anderen nützlichen Features. Des weiteren kann man zwei VMS zusammenkoppeln, um Daten zu übertragen oder sich hitzige Gefechte gegeneinander zu liefern. Der absolute Clou ist jedoch die Möglichkeit, das handliche Gerät mit dem Controller zu kombinieren. Die spielerischen Möglichkeiten, die aus diesem Tandem resultieren, bleiben noch der freien Phantasie überlassen. Denkbar wäre beispielsweise das Anzeigen lassen bzw. das Programmieren von Extrafunktionen per Monochrom-Screen, so daß der Mitspieler von diesen Zusatzinformationen nichts mitbekommt (sinnvoll beispielsweise bei Strategiespielen).

Es wurden sogar schon die ersten VMS Spiele angekündigt. Neben einem Rollenspiel vom „D“-Erfinder Kenji Eno gilt die Pocket Monster-Variante Collect Godzilla: Great Monster Picture Book als sicherer Kandidat. Es gilt außerdem als sehr wahrscheinlich, daß man auf dem VMS erspielte Daten auch auf das entsprechende Dreamcastspiel übertragen kann.

Technische Daten: 8-Bit CPU, 4 MByte Speicherplatz, 48 x 32 Monochrom LCD-Display, Sound 1 Kanal PWM Größe: 37 mm x 26 mm, Gewicht: 45 gr.

launcht werden, sondern auch Titel von fünf europäischen Herstellern. Dabei handelt es sich um die kürzlich von Sega aufgekaufte französische Spieleschmiede NoCliché (ehemals Adeline), die Gremlin-Abspaltung Red Lemon Studios, die Formel 1 '97-Hersteller Bizarre Creations, Star Fox-Designer Argonaut und Sportspiel-Spezialist Appaloosa Interactive. Zudem steht fest, daß Spiele-Pabst Kenji Eno von WARP einen sensationellen Nachfolger des einst auf Systemen wie 3DO und PlayStation erschienene Gruseladventure „D“ veröffentlichen wird. Noch unerschlossen sind außerdem auch die Möglichkeiten, die das in Dreamcast eingebaute Hochleistungsmodem, das in Deutschland als Zubehör ausgeliefert wird, bietet. Doch Mega Fun ist Segas Geheimnissen auf der Spur: Während das allgemeine Publikum die Enthüllung des Dreamcast bei Kalkschalen und Gaumenfreuden ausklingen ließ, gehörten wir zu den wenigen Auserwählten, die tags darauf tiefer in die streng bewachten Programmiererdinge vordringen konnten. In der nächsten Ausgabe lest Ihr alles über die ersten Spielkonzepte und erfahrt in unserem Interview, wie Sega-Boß Shoichiro Irimajiri die Spielewelt mit Dreamcast revolutionieren will. Wir sind bereit... (Christoph, Ulf)

Ulf: „It's now or never“ intonierte einst voller Inbrunst der König des

Rock & Rolls und genau diese Worte treffen auch auf Sega zu. Das Dreamcast (man gewöhnt sich allmählich an diesen konstruierten Namen) mutet wie eine imposante „Best of“-Konsole an. Das Gehäuse erinnert ein wenig an das mit zahlreichen Preisen ausgezeichnete PlayStation-Design, die vier Joypad-Schächte und der Controller wurden dem Nintendo 64 entliehen, während das hochinteressante Visual Memory System dem PDA von SCEI zuvor kommt. Die wohl größte Überraschung stellt jedoch die überaus potente Rechenpower des Dreamcasts dar, die sogar - und damit haben wohl nur die größten Optimisten gerechnet - die vielfach gerühmte Model 3-Platine überflügelt - Respekt! Momentan hat Sega auf dem Papier daher sämtliche Trümpfe in der Hand, denn:

1. Mit einem Releasestart noch in diesem Jahr in Japan verschafft sich Sega einen gehörigen Zeitsprung vor der Konkurrenz, da SCEI aus verständlichen Gründen noch nicht reagieren möchte und Nintendo nicht vor dem Jahr 2000 reagieren kann.
2. Die enorme Performance, verbunden mit dem vermutlich leicht zu programmierbaren Operating System von Microsoft ermöglicht den schnellen 1:1 Transfer von Arcade- und PC-Knallern. Sega könnte somit ihren größten Trumpf effektiv ausspielen, dem problemlosen Konvertieren ihrer Spielhallen-Kracher à la

Sega Rally 2. Die bereits

angekündigte „Naomi“-Platine (Arbeitstitel) wird vermutlich, ähnlich wie die ST-V-Platine beim Saturn, nahezu identisch mit der Dreamcast-Hardware sein, um dieses Vorhaben zu gewährleisten.

3. Nach den vielen Hardware-Debakeln dürfte Sega wohl genügend Lehrgeld gezahlt haben, um einen reibungslosen Konsolen-Launch zu gewährleisten (keine Bundle-Sets mehr!).

Trotz dieser vielen Vorteile darf jedoch nicht außer acht gelassen werden, daß Sega abgesehen von Japan (dort sind die endlosen Menschen-schlangen beim Release bereits vorprogrammiert) sicherlich mit eini-

gen Marketing-Problemen zu kämpfen haben wird. Die PlayStation hat nämlich eindrucksvoll demonstriert, wie enorm wichtig das Marketing ist, um aus einer „Freakkonsole“ eine „Kaufhauskonsole“ für jedermann (und -frau) zu formen. Gerade dieser Punkt hat in diesem Fall eine doppelte Relevanz, da die Firma „Sega“ bis zum Jahre 1999 nur noch wenigen bekannt sein dürfte. Hinzu kommt das Manko, daß ein Teil des Fachhandels nach der Saturn-Pleite auf die Firma Sega nicht gut zu sprechen ist. Ein schneller Vertrauensbeweis durch gute Durchverkäufe ist daher unerlässlich. Wir drücken dem Gerät auf jeden Fall den Daumen.



Entgegen frühere Geräte verzichtete das schlichte, hellgraue Dreamcast-Gehäuse auf das Sega-Logo. Während das sparsame aber edle Design etwas an die PlayStation erinnert, hat sich Sega die vier Joypad-Schächte offensichtlich beim Nintendo 64 abgeschaut. Das hübsche Plexiglas in der Mitte fungiert übrigens als die Power-Anzeige

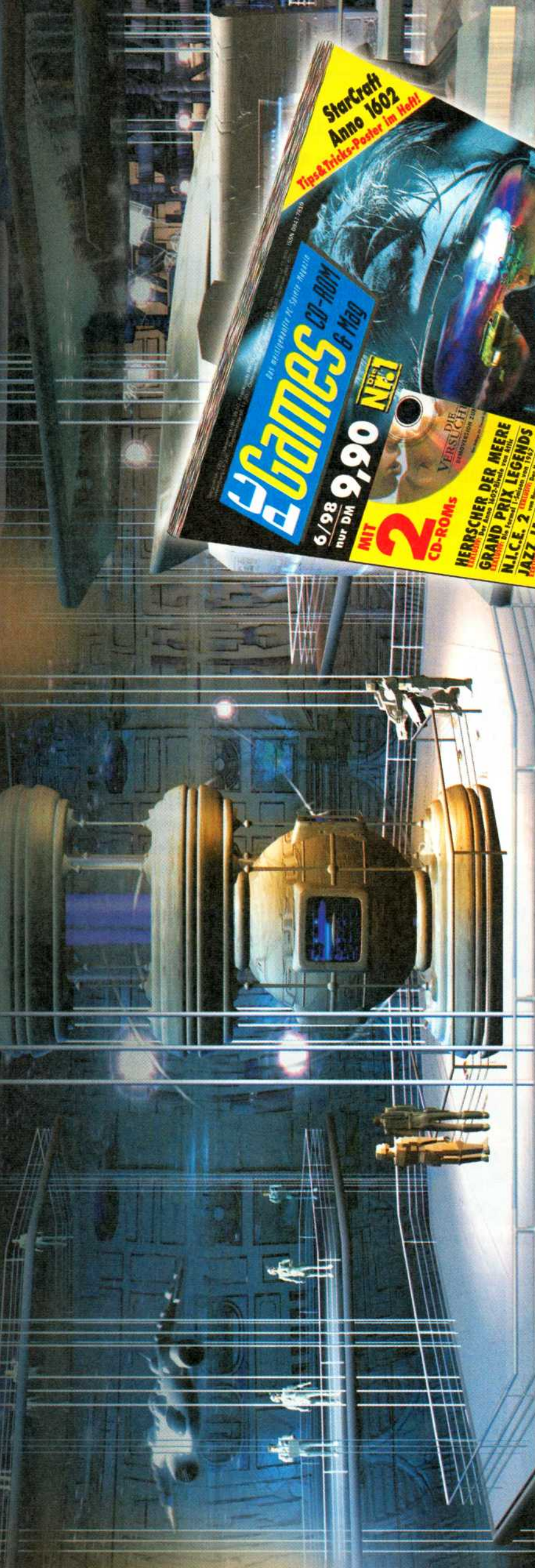
Erste Grafikdemos



Sega wartete mit einem hangfesten Gag bei der Dreamcast-Präsentation auf: Wie einst Mario flog der Kopf des Sega-Präsidenten brillant animiert durch den Weltraum ...



Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...



... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Deutschlands größter
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine

COMPUTEC
VERLAG

Psygnosis-Special

E3 Pre-Show

Mittlerweile scheint es bei Psygnosis Tradition geworden zu sein, schon vor der Supershow die Hosen fallen zu lassen. Wir haben diese Einladung natürlich gerne angenommen und stellen Euch auf den folgenden Seiten das gesamte E3-Line Up des Software-Riesen aus Liverpool vor

PlayStation Strategie

Global Domination

Habt Ihr nicht schon einmal geträumt, die Weltherrschaft an Euch zu reißen? Mit diesem anspruchsvollen Strategie-Spiel à la War Games erhaltet Ihr endlich die Möglichkeit dazu



Sobald Ihr den „roten Knopf“ gedrückt habt, kommen harte Waffensysteme, wie diese atomaren Missiles, zum Einsatz

Das vielleicht interessanteste Psygnosis-Projekt wird derzeit in Leeds programmiert. Es handelt sich zur Abwechslung einmal um kein Actionspiel, sondern um ein hochkarätiges Strategie-Epos. Statt an der Front tatkräftig mitzumischen, müßt Ihr als Rekrut der taktisch-strategischen Staatstruppe ULTRA via Satellitenbildschirm die Spielgeschicke lenken. Ziel ist es zunächst einmal, mit strategischem Geschick, aber auch mit Waffeneinsatz einen eigenen Staat aufzubauen. Danach kommt der Spielname zum Tragen, denn es gilt, als Imperator die gesamte Welt zu dominieren. Die Taktik, ob aggressiv oder diplomatisch, bleibt dabei Euch

überlassen. Entscheidend ist letztendlich Euer strategisches Geschick und das Gespür für die Situation. So müßt Ihr beispielsweise Länder und ihre Herrschaftsform ausloten, um festzulegen, wie man diesem Staat begegnen sollte, oder aber Eure eigenen Ressourcen klug einteilen. Im Kriegsfall steht Euch natürlich ein ganzes Arsenal an unterschiedlichen Waffensystem zur Auswahl, je nachdem in welcher Zeitperiode Ihr Euch befindet (2. Weltkrieg bis hinein ins tiefe 21. Jahrhundert). Ein wichtiger Aspekt dieser außergewöhnlichen Kriegssimulation ist die AI der zahlreichen CPU-Nationen, da diese sehr einfühlsam auf die ständig wechselnden Situationen reagieren. Umrahmt wird die War Games-Spielerei durch zahlreiche Realfilme, in denen Ihr Missionsbriefings erhaltet.

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **4. Quartal '98** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**

CHARACTER PROFILE INDIAN DICTATOR

NAME	SARASVATI NARAYAN
AGE	52
ALIAS	N/A
HEIGHT	172 CM
WEIGHT	52.15 KG
SEX	FEMALE
TITLE / RANK	PRIME MINISTER
SPOUSE	BHUPENDRA NARAYAN (1951)
CHILDREN	NONE
PARENTS	NARAYAN NITA HIRANI (DECEASED)

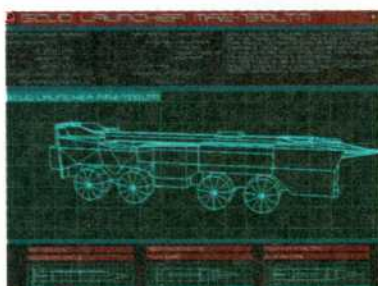
RECENT HISTORY

SARASVATI NARAYAN IS A CALLED WOMAN SINCE CHILDHOOD. SHE HAS BEEN FACING HER LIFE THROUGH LIFE. NOW HER NEW POSITION AT THE HEAD OF THE INDIAN GOVERNMENT SHE IS LEADING FOR THE WORLD STAGE.

HER METHODS ARE FAR FROM SUBTLE AND SHE HAS MADE MANY STRONG HOUSES HER OWN. SHE HAS BEEN ACCUSED OF CAUSING THE DEATH OF HER PARENTS IN A HORRIBLE CAR CRASH. OF COURSE THERE ARE ALSO BEEN MANY MORE OF THE S.O.B. FACTORY POINT TOWARDS A WOMAN WHO WILL STOP AT NOTHING TO GET WHAT SHE WANTS.

PSYCHOLOGICAL PROFILE

ALL EVIDENCE HAS THAT SARASVATI NARAYAN IS EXTREMELY UNPREDICTABLE. SHE HAS BEEN ACCUSED OF CAUSING THE DEATH OF HER PARENTS IN A HORRIBLE CAR CRASH. OF COURSE THERE ARE ALSO BEEN MANY MORE OF THE S.O.B. FACTORY POINT TOWARDS A WOMAN WHO WILL STOP AT NOTHING TO GET WHAT SHE WANTS.



Zu jedem Waffensystem gibt es eine umfassende Datenbank

Krieg oder Frieden? Die Premierministerin von Indien hinterläßt keinen loyalen Eindruck

Vorschau



PlayStation Rennspiel

Formel 1 '98

Die Boliden gehen auch bei Psygnosis in die neue PlayStation-Saison

Nachdem Psygnosis letztes Jahr aufgrund von Lizenz-Reibereien kräftig in die Taschen greifen mußte, um sich auch für die kommenden Jahre die attraktive Lizenz zu sichern, war es trotz keiner offiziellen Bekanntmachung eine klare Angelegenheit, daß Formel 1 '98 pünktlich zum nächsten Weihnachtsgeschäft kommt. Im Gegensatz zum Vorjahr können wir Euch leider noch keine Screenshots vor der E3 präsentieren, dafür aber schon die ersten Fakten. Wie beim Vorgänger steigt Ihr mit der Simulation direkt in die noch laufende Saison ein. Dementsprechend hat sich auch der Silberling den aktuellen Regeländerungen angepaßt. Alle Fahrer, Strecken und Teams wurden logischerweise dem aktuellen Stand angepaßt, das komplette Regelwerk der FOCA wurde 1:1 übernommen, inklusive dem Flaggensystem, und die Boliden sehen nicht nur aus wie die realen PS-Monster (insbesondere die neuen Profilreifen fallen auf),

sondern sie verhalten sich auch entsprechend. Die Silberpfeile sind beispielsweise genauso stark, während das Williams-Team nicht mehr die dominierende Position einnimmt. In technischer Hinsicht wurden einige Dinge verbessert, die bei der letzten Version noch nicht optimal geklappt haben, sprich weniger Grafikaufbau, ein stark verbessertes Lade-Management (ähnlich dem aus Newman Haas Racing) sowie - endlich! - ein Rückspiegel in der Cockpit-Perspektive. Als besonderer grafischer Gag werkelt diesmal in der virtuellen Box das mit Motion Capture animierte Fahrerteam. Grund zum Jubeln haben diesmal die Freunde von Multiplayer-Optionen. Formel 1 '98 bietet nicht nur den mittlerweile fast schon obligatorischen Split-screen, sondern auch einen Vier-Spieler-Modus durch das Verbinden von zwei PlayStations via Link-Kabel. Abgerundet durch einige neue Optionen bleibt nur noch eine entscheidende Frage offen: Klappt es diesmal optimal mit der künstlichen Intelligenz der CPU-Wagen?

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **4. Quartal '98** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**

Das restliche E3-Line-Up:

Psybadek

Ungewöhnliches Geschicklichkeitsspiel mit Hoverdeks und zwei gut aufgelegten Teenagern als Spielfiguren.

Colony Wars: Vengeance

Die aufwendige Fortsetzung der Space Opera mit noch mehr Weltraumaction, Missionen und feinsten CG-Filmen.

O.D.T

Düsteres Action-Adventure in einem gigantischen Turmkomplex, in dem 40 unterschiedlich intelligente Gegner ihr Unwesen treiben - technisch überaus beschlagen.

PlayStation Simulation

PFA Soccer Manager

Eure zahlreichen Gebete scheinen erhört worden zu sein: Mit dieser Simulation könnt Ihr Euren Lieblingsverein bis ins Finale der Champions League managen

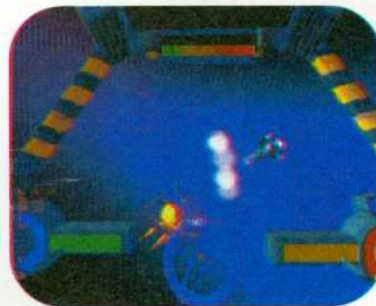
Bislang hatte Psygnosis noch kein Glück mit Fußball-Simulationen, vielleicht ist auch das der Grund, daß sie sich nun an einem Fußball-Management versuchen. Entscheidender dürfte hingegen sein, daß es abgesehen vom eher durchschnittlichen Player Manager von der Firma Funsoft bislang keinen vernünftigen Fußballmanager auf der PlayStation gibt, während auf dem PC sich die Konkurrenz an Qualität überbietet.

Psygnosis



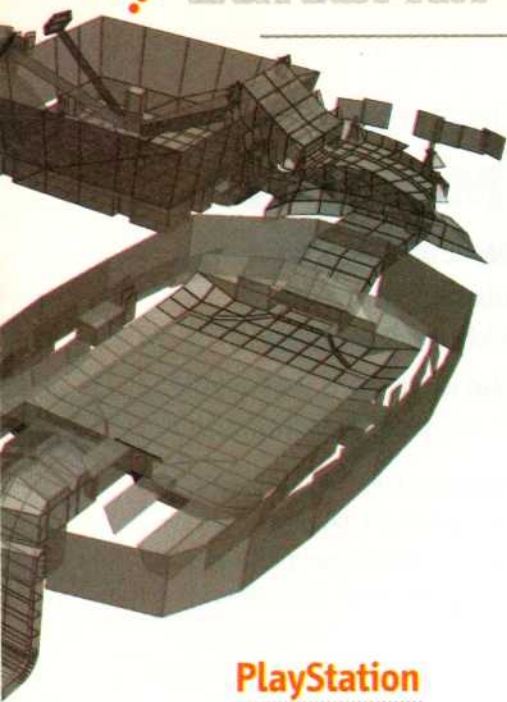
Werk entsteht in enger Zusammenarbeit mit der englischen Profispieler-Vereinigung PFA, was natürlich sehr viel Realismus verspricht. Wie im richtigen harten Fußballgeschäft müßt Ihr Euch um alle Belange kümmern, anfangen beim Anwerben des richtigen Personals über geschickte Spielertransfers bis hin zum Kontrollieren der Zuschauerzahlen. Selbst bei Bankbürgschaften sowie bei individuellen Belangen der Spieler steht Ihr stets in der Verantwortung. Durch eine Point & Click-Steuerung per Maus wühlt Ihr Euch durch zahlreiche Optionen, wertet Statistiken aus und bereitet in Zusammenarbeit mit Eurem virtuellen Trainier die Mannschaft auf den kommenden Gegner vor. Das Spiel selber wird durch 3D-Actionszenen simuliert, die stets die Höhepunkte der Begegnung dokumentieren - Spannung pur! Diese Simulation dürfte erneut beweisen, daß man auch ohne jegliche Actionsequenzen Spaß und Spannung haben kann, wenn man sein Team bis ins europäische Finale geführt hat.

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **4. Quartal '98** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Vorschau





PlayStation

Action/Rennspiel

Eliminator

Noch ein futuristisches Endzeitspektakel, bei dem Ihr in die Rolle eines Todesgeweihten schlüpft

Düstere Aussichten für Euren Spielhelden: Als Strafgefangener des nächsten Jahrtausends hat die Regierung



scheinbar noch

nie etwas von Resozialisierungsprogrammen gehört und schickt Euch statt dessen in eine Art postmodernes Kolosseum, in dem man Gladiatorenspiele auf Leben und Tod führt. Das daraus resultierende Gameplay stellt einen Action/Renn-



Stil und Streckenführung erinnern entfernt an den Rennspiel-Klassiker WipEout

spiel-Hybriden dar. Im Cockpit eines Anti-Schwerkraftgleiters müßt Ihr nicht nur waghalsige Rennen bestreiten, sondern auch insgesamt zwölf Waffensysteme zum Einsatz bringen, um den 30 verschiedenen Widersachern Herr zu werden. Die Anforderungen in den riesigen Spielarenen ändern sich von Level zu Level, was sich vor allem durch den steigenden Schwierigkeitsgrad ausdrückt. In technischer Hinsicht gibt es beeindruckende Explosionseffekte und detaillierte Endzeitlandschaften, während im Hintergrund ein technoider Techno-Soundtrack wummert.

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **4. Quartal '98** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Futuristische Kolonien kennzeichnen die Oberflächenkultur vieler Planeten



Um Bodenstationen zu zerstören, sind präzise Flugmanöver vonnöten

PlayStation

Shoot 'em Up/

Adventure

Lander

Psygnosis knüpft mit diesem Weltraum-Abenteuer an den Erfolg von Elite und Star Control an

Welcher ehemalige C64-Freak erinnert sich nicht mit Wonne an nächtelange Elite-Sessions, bei denen man sich diebisch über jeden gelungenen, intergalaktischen Schuggelhandel gefreut hat? Psygnosis schlägt mit Lander exakt in diesen Spielmythos. Als selbständiger Frachterpilot erledigt Ihr jede Drecksarbeit, so lange die Kohle stimmt. Egal ob vermißte Personen aufspüren, schmuggeln oder unauffälliges Zerstören eines störenden Raumschiffes, sie erledigen jeden Auftrag. Wer

jetzt aber einen geradlinigen Weltraum-Shooter erwartet, der liegt falsch. Bei einem Routineauftrag entdeckt Euer Space-Söldner nämlich ein mystisches Artefakt, durch das er in ein Abenteuer kosmischen Ausmaßes hineinschlittert. Durch diese interessante Hintergrundgeschichte verknüpft Psygnosis Flug-Action mit Abenteuer-Elementen. Mit insgesamt vier wechselnden Raumschiffen absolviert Euer Held 40 nicht-lineare aufgebauete Missionen mit wechselnden Aufgaben und sogar einigen Puzzle-Einlagen. Wie beim Colony Wars wird der individuelle Handlungsstrang durch aufwendige CG-Clips dokumentiert. Als weiterer optischer Leckerbissen verwöhnen 15 realistisch modellierte Planeten und Monde mit erkennbaren Wetterveränderungen in der Atmosphäre. Neben dem Solo-Abenteuer haben sich die Macher auch einen neuartigen, kooperativen Zwei-Spieler-Modus einfallen lassen.

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **1. Quartal '99** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



Neben Weltraum-Missionen erkundet Ihr auch insgesamt 15 unterschiedliche Planeten



Vorschau

Playcom

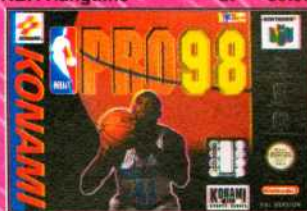
Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Nintendo 64

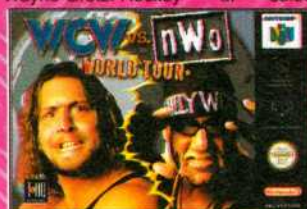
Bust a Move 2	dt	99.99
Clayfighter 63 1/3	dt	89.00
Dark Rift	dt	134.99
Dual Heroes	dt	139.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	94.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	129.99
Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon - Mystical N.	dt	149.00
Hexen	dt	109.00
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	89.00
Mission Impossible	dt	139.00
Nagano Olympics W.98	dt	149.99
NBA Hangtime	dt	89.99



NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	94.99



Olympic Hockey 98	dt	134.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Rebel Moon Revolut.	dt	159.00
Rev Limit	dt	139.00
Turok	dt	94.99
Turok	uk	94.99
Turok 2	dt	149.00
Virtual Chess	dt	124.99
Wayne Gretz. Hockey 98	dt	139.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	89.99



WCW World Wrestling	dt	144.00
WWF Warzone	dt	149.00

Zubehör

Infrarot Joypad N64	dt	84.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad schwarz Adv.	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o. Spiel	dt	299.00
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4	dt	29.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Top Gear Wheel JT426	dt	149.99

Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbündlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, Mega Drive, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Gex 3D	dt	89.00
Golden Goal	dt	89.00
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Hugo 1	dt	89.99
Lands of Lore 2	dt	99.00
Lucky Luke	dt	89.99
Men in Black	dt	94.99
Midnight Run	dt	99.00
NBA Pro 98	dt	99.00
NHL Face Off 98	dt	79.99
NHL Powerp. Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Oddworld Abe's Oddy.	dt	84.99



One	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Powerboat Racing	dt	84.00
Poy Poy	dt	89.00
Premier Manager 98	dt	89.99
Rascal	dt	89.00
River	dt	114.00
Road Rash 3D	dt	89.99
Spawn	dt	79.99
Masters o. Teräs Käsi	dt	89.00
Streetfighter Collec.	dt	89.00
Supercross 98 J. McG.	dt	99.00
Tekken 3	dt	109.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	89.00
War Games	dt	89.99
Xenocrazy	dt	89.00

Sonderangebote

Alien Trilogy	uk	44.99
Davis Cup Tennis	dt	39.99
F1 '96 Platinum	dt	49.00
I. Superstar S. Pro Pl	dt	49.00
Lemmings 3D Platinum	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Magic the Gathering	dt	44.99
MDK	dt	49.00
Rock n Roll Racing 2	dt	49.00
Soul Blade Platinum	dt	49.00
Tomb Raider 1 Plat.	dt	49.00
Trash It	dt	39.99
World Cup Golf Prof.	dt	39.99

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	44.99
Antennenkabel Neu	dt	34.99
Dual Shock Joypad	dt	54.00
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad Resident Evil	dt	69.99
Memory Card Sony PSX	dt	28.99
Memory Card weiß	dt	36.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Robopit	dt	19.99
Space Jam	dt	24.99
Starfighter 3000	dt	19.99
Striker 96	dt	29.99
Tempest 2000	dt	29.99
Virtua Racing	dt	34.99
Virtual Golf	dt	14.99

Zubehör

Action Replay Saturn	dt	69.99
Joypad Saturn	dt	49.00
Top Gear Wheel JT426	dt	149.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Sony PSX

Alundra (komp. dt.)	dt	84.99
Batman & Robin	dt	89.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Bust a Move 3	dt	59.99
Chill	dt	79.00
Courier Crisis	dt	59.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00



Diablo	dt	89.99
Need for Speed 3	dt	89.99
Dungeon Keeper	dt	89.00
F1 '97	dt	99.99
Fighting Force	dt	79.99
Forsaken	dt	89.00



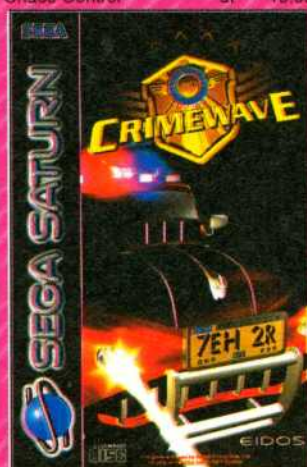
Frankreich WM 98	dt	89.99
------------------	----	-------

Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Fighting Force	dt	89.00
NHL Hockey 97	dt	54.99
Panzer Dragoon Saga	dt	89.00
Shining Force	dt	89.00
Streetfighter Collec.	dt	89.00
The House of t. Dead	dt	89.00
Tunnel B1	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99

Sonderangebote

Batman Forever Arca.	dt	29.99
Blam Machine Head	dt	14.99
Chaos Control	dt	19.99



Crime Wave	dt	14.99
Daytona USA	dt	29.00
Fifa Soccer 96	dt	29.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	29.99
Johnny Bazoocatone	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	29.99
Olympic Soccer	dt	14.99
Parodius Deluxe	dt	19.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	19.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren

PlayStation Shoot 'em Up / 1 Spieler

Asteroids 3D

1979, als Atari noch der ungekrönte Spielhallen-König war, lieferten sie mit dem simplen Schießspiel Asteroids ein wahres Kultspiel ab. Ältere Semester erinnern sich sicherlich noch an die pochenden Bässe und die kristallklare Vektorgrafik. Nach nunmehr 19 Jahren kehrt der Spielhallen-Klassiker in einem völlig neuen Gewand zurück. Atari und ihr neuer Firmenbesitzer Hasbro Interactive haben dabei die Spielgrafik derart umgekrempelt, daß auf den ersten Blick im Prinzip nur der Name an den Arcade-Oldie erinnert. Doch an dem grundsätzlichen Spiel-

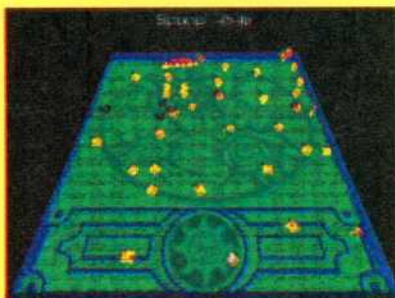


prinzip hat sich nichts verändert. Mit einem wendigen Raumschiff düst Ihr bei einer völligen Bewegungsfreiheit durch das All und müßt mit sicheren Schußsalven heranschwebende Gesteinsbrocken Stück für Stück zerbröseln, bis kein Krümel mehr übrigbleibt. Da Ihr eine 360-Grad-Bewegungsfreiheit genießt, hat dieses simple Ballerprinzip, das Capcom übrigens bei ihrem Spielhallenerfolg Pang erneut aufgegriffen hat, eine völlig andere Dimension. Das grafisch imposante Spiel wird vermutlich im 3. Quartal erscheinen.

PlayStation Shoot 'em Up 1 Spieler

Centipede 3000

Noch einmal der Branchen-Oldie: Atari dachte sich anscheinend, wozu neue Spiele ausdenken, wenn die alten noch so gut sind, und legte mit Centipede einen weiteren Spielhallen-Veteranen neu auf. 1980 begeisterte dieser Insekten-Shooter aus der Feder von Ed Logg die gesamte Videospielwelt, was vielleicht auch an der guten Trackball-Steuerung lag, die auch bei Missile Command zum Einsatz kam. Im Gegensatz zu Asteroid hat sich am optischen Outfit und Gameplay nicht so viel verändert. Nach wie vor dirigiert Ihr einen wieselflinken Ballermann durch ein abgegrenztes Areal in Form eines Pilzwaldes und müßt mit guten Reaktionen versu-



chen, ellenlange Hundertfüßler, Spinnen, Käfer und anderes Ungeziefer schnell zu erledigen. Das Gemeine an diesem Ur-Shooter ist die Tatsache, daß sich die Hundertfüßler teilen, sobald Ihr sie in der Mitte trefft. Daher solltet Ihr den richtigen Moment abwarten, um mit einem schlechten Treffer keine böse Kettenreaktion einzuleiten. Im 98er Outfit wurden die Perspektive plastischer gestaltet, die Anzahl der insektoiden Widersacher erhöht und außerdem unterschiedliche Missionen in das Gameplay integriert. So müßt Ihr beispielsweise Eure Heimatstadt vor der Insektenbrut beschützen.



In einigen Passagen sind auch Eure Hüfttalente gefordert - keine leichte Aufgabe angesichts der 3D-Grafik

PlayStation Jump & Shoot

Assault

Durch Telstars neuestes Produkt erhält der Actionkracher One eine weitere Polygon-Konkurrenz

Früher in den guten alten 16-Bit-Zeiten war die Sachlage noch glasklar. Konamis Contra-Serie (auch unter dem Titel Probotector bekannt) war neben Nintendos Metroid der ungekrönte König des Jump & Shoot-Genres. Doch seit seinem mißratenen 32-Bit-Debüt Contra - Legacy of Wars erlitt das gute Image einen gehörigen Kratzer (den sie allerdings mit der bereits angekündigten Fortsetzung wieder ausbügeln wollen). Nachdem der grafisch fulminante Shooter One den vakanten Posten besetzte, tritt mit Assault (hat nichts mit Namcos Arcade-Oldie gemeinsam) ein weiterer Jump & Shoot-Vertreter in Erscheinung. Vieles erinnert dabei an Konamis Serien-

Hit. Ihr schlüpf in die Rolle eines postmodernen Söldners, der nach einem äußerst knappen Briefing



An gut versteckten Plätzen könnt Ihr Euren Söldner mit seiner „Grundnahrung“ versorgen, wie beispielsweise mit Home Missiles oder einer Pulse Gun

Hersteller: Telstar Erscheint: 4. Quartal
Muster von: Telstar Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Sportspiel

NBA Jam '99

Nach dem eher enttäuschenden ersten Polygon-Auftritt von NBA Jam nehmen nun die N64-Spezialisten von Iguana das Zepter in die Hand. Abgesehen vom Namen hat NBA Jam '99 allerdings nicht mehr viel mit den Fun-Sports-Konzept gemeinsam. Es handelt sich vielmehr um eine aus-

gereifte Basketball-Simulation mit allen Feinheiten. 29 Teams, Motion Capture-Animationen, umfassende Management-Optionen sowie der bekannt hochwertige technische HiRes-Rahmen machen aus dieser sehr realistischen Korbwerferei einen Anwärter auf den Referenztitel. (Ulf)



Realismus pur: Jedes Team hat seine individuellen Spielzüge

Hersteller: Iguana/Acclaim Erscheint: November
Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine

Saturn Action-Adventure

Deep Fear

Seit dem mittlerweile indizierten Action-Adventure von Capcom haben cinematische Action-Adventures Hochkonjunktur. Kein Wunder also, daß auch Sega die Gunst der Stunde nutzt und mit einem Horror-Schocker die Saturn-User beglückt

Die Handlung spielt zu Anfang des 21. Jahrhunderts, Schauplatz ist der militärische Tiefseestützpunkt Big Table auf dem Grund des Pazifiks. Als man dort mit der Untersuchung eines außerirdischen

Artefakts beginnt, ereignen sich plötzlich merkwürdige Unfälle. Sofort macht sich ein Zwei-Mann-Rescue-Team auf den Weg zur Militärbasis. Als die beiden Helden John und Mooky auf Big Table eintreffen,

wird ihnen schnell klar, daß diese Rettungsaktion kein Spaziergang wird: Vor ihren Augen verwandelt sich ein Soldat auf abscheuliche Weise in ein grauenhaftes Monster ... Auf der Suche nach Überlebenden stehen den beiden Draufgängern nicht nur Gemetzel mit Mutanten und anderen üblen Kreaturen bevor, es gilt auch, einige Rätsel und Aufgaben zu lösen. So muß beispielsweise gleich zu Beginn ein Weg gefunden werden, um die Sauerstoffversorgung wieder in

Gang zu bringen, bevor die Luft auf der Station zu dünn wird. Die verschiedenen Kameraperspektiven, aus denen das Spielgeschehen dargestellt wird, vermitteln astreine Filmatmosphäre. Verstärkt wird dieses Gefühl zudem durch zahlreiche Zwischensequenzen, in denen die schaurige Story stimmungsvoll weitergesponnen wird. (Ulf)

Hersteller: Sega Erscheint: Sommer (Japan) Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: k.A.



Nintendo 64 Ego-Shooter

Turok 2

Fast schon eine eigenständige Rubrik: Die neuesten Fakten über Iguanas Mega Ego-Shooter

Mit jedem Monat steigt die Spannung aufs neue: Was wird Turok 2 wohl alles zu bieten haben? Acclaim füttert uns jeden Monat mit wohldosierten Informationen ab, um den Hype auf die Spitze zu treiben. Die Nachricht des Monats dürfte alle Multiplayer-Fans (und wer ist das nicht) zu Begeiste-

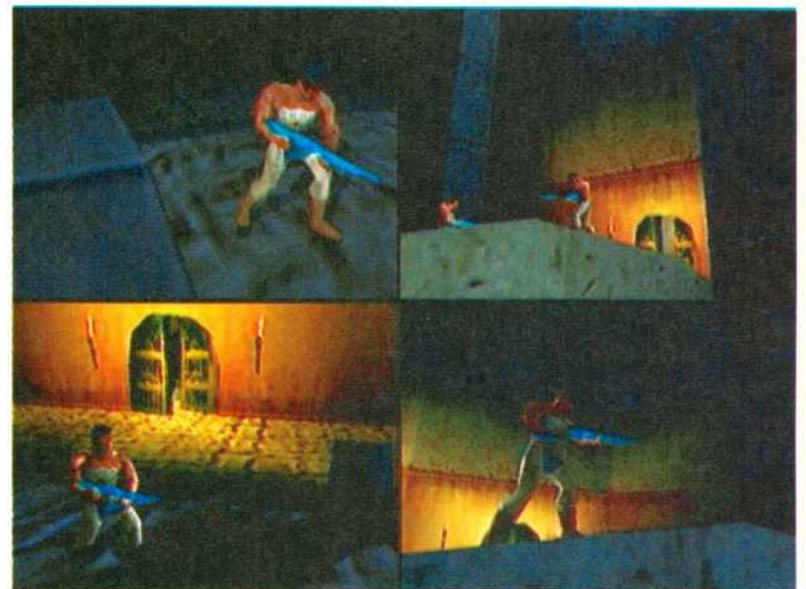
rungsstürmen hinreißen, denn Turok 2 soll nach anfänglichen

Gerüchten nun definitiv einen Vier-Spieler-Modus bieten.

Die Obergaudi kann dabei in zwei Spielarten gezockt werden. Entweder ballert

man sich in herkömmlicher Man-

nier gegenseitig über den Haufen, oder aber ein auserwählter Spieler muß unbewaffnet ein bestimmtes Ziel erreichen, während ihn die Meute hetzt. Der bislang einzige Screenshot darf noch nicht überbewertet werden, da noch keine sicheren Aufschlüsse über die endgültige Grafik gemacht werden können. Der Scre-



Iguana ließ die Bombe platzen: Turok 2 wird definitiv einen 4-Spieler-Modus haben

enshot wirft ohnehin die Frage auf, ob Turok 2 auch eine Third-Person-Perspektive bietet. Laut Acclaim aber wahrscheinlich nicht. Vielmehr sieht man den Spieler aus der Perspektive eines anderen Spielers. Für Solisten gibt es hingegen keine großartigen Neuigkeiten. Bei den neuen Bildern fällt jedoch der besondere Alien-Stil auf. So habt Ihr es voraussichtlich im Inneren eines Raumschiffes auch mit Alien-Eiern zu tun. (Ulf)



Hersteller: Iguana/Acclaim Erscheint: 4.Quartal Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine





Konsolen-Schmuck

Farbe bekennen!

Für alle diejenigen, die gerne der Umwelt zeigen möchten, womit sie ihre Freizeit am liebsten verbringen, hat die Firma **B & B Games** etwas Schmuckes hergestellt. Mit einem handgefertigten und versilberten **Schlüsselanhängers** in Form eines PlayStation Joypads zum Ver-

kaufspreis von ca. **19,95 DM** könnt Ihr das Nützliche mit dem Hobby verbinden. Der außergewöhnliche Schlüsselanhängers ist unter anderem beim Theo Kranz Versand erhältlich. Nähere Informationen erhält man unter der Telefonnummer 02841/92440.

E3

Die Show der Superlative

Wer sich die E3-Spannung noch aufheben möchte, sollte die nächsten Zeilen nicht mehr lesen. Alle anderen erfahren bereits jetzt schon, was unter anderem auf der E3 in Atlanta so alles gezeigt wird. Die Eckdaten sind mal wieder äußerst beeindruckend: Auf einer Fläche von rund 30 Fußballfeldern (!) werden ca. 1600 Neuheiten aus der Computer- und Videospielebranche präsentiert. Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe einen Blick auf das Nintendo Line Up geworfen haben, widmen wir uns nun dem „restlichen“ Teilnehmerfeld. Von Sega selbst dürfte auf der E3 nichts Spektakuläres mehr für den Saturn gezeigt werden, eher schon für den PC. Dafür werden einer handverlesenen Presse-Schar hinter verschlossenen Türen erste Demos zu ihrem neuesten „Baby“ Katana vorgestellt. Bei EA geben erwartungsgemäß die Sportspiele wieder den Ton an. Überraschungen gibt es da bislang keine: **Madden NFL '99**, **Tiger Woods '99** (Golf), **NASCAR '99**, **NCAA Football '99** (American Football der College Jungs), **NHL '99** sowie **Triple Play '99** (Baseball). Aus der Entertainment-Abteilung ist bislang das futuristische **L.A.P.D. 2100 AD** als einzige Neuheit bekannt, das vom Spielverlauf her etwas an die Strike-Serie erinnert. THQ bleibt ihrer Softwarepolitik treu und unterstützt auch weiterhin den Game Boy mit Titeln wie Frankreich '98: Die WM oder Steven Spielbergs Small

Soldiers. Für die PlayStation gibt es zu sehen: **Brunswick Circuit Pro Bowling**, **Bass Master Classic** (Fischsimulation), **International Rally Championship**, **Dead Unity**, **Shao Lin**, **RuRats** sowie die nächste **Catcherei WCW Vs. NWO Revenge**. Auch die N64-Jünger kommen natürlich nicht zu kurz: Eine EA-Umsetzung von **Road Rash** soll unter anderem überraschenderweise erstmals präsentiert werden. Neben einigen Updates von ihren erfolgreichen Sporttiteln gibt es bei Ko-



Viva Football

nami eine sehr fortgeschrittene Version ihres Super-Adventures **Metal Gear Solid** zu sehen sowie **C: The Contra Adventure**, den jüngsten Sproß aus der renommierten Jump & Shoot-Serie. GT Interactive setzt vor allem auf **Oddworld: Abe's Exoddus**, dem Nachfolger des intelligenten Action-Adventures. Außerdem wird mit **Rogue Trip**

Tekken 3-Strategy Guide

Prügelt Euch durch!

Tekken 3 satt bietet das über **150 Seiten** starke Mammutbuch des US-Verlages **Prima**. In durchgehend farbig bebilderten Seiten werden sämtliche Charaktere in allen Einzelheiten vorgestellt, Stärken und Schwächen genannt, Special Moves & Combos erklärt sowie generelle Kampftips gegeben. Auf

einer Extraseite gibt es zudem unzählige Aufkleber mit den Konterfeis der Tekken 3-Truppe. Das übersichtliche Buch kostet **34,80 DM** und ist bestellbar bei **Zapp Games**, Tel.: 06131/235933. Ebenfalls zu diesem Preis erhältlich ist eine Komplettlösung zum Strategiespiel **Tactics Ogre**.



Schummel-Modul

XPlorer

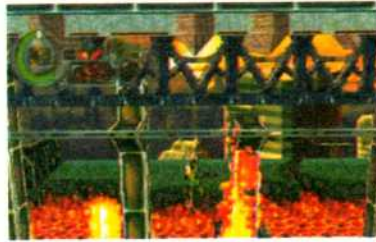
Die Firma **Blaze** veröffentlicht noch im Monat Mai mit dem **XPlorer** ein neues Schummel-Modul, das ebenfalls vom Gamebuster-Erfinder **Wayne** entwickelt wurde, der sich mit seiner Firma **Softstorm** vor kurzem selbständig gemacht hat. Wie der Gamebuster wird das Gerät über den I/O-Eingang mit der PlayStation verbunden. Bereits die bequeme deutsche Benutzerführung verrät, daß der Schummel ein paar tolle Features unter der Modulhaube aufweist. So sind bereits 1000 Cheats vorgespeichert, die sogar regelmäßig abgedated werden können. Im Zusammenspiel mit einem PC kann man wesentlich schneller als gewohnt seine eigenen Cheats herausfinden sowie Bilder grabben. Alle Gamebuster-Codes laufen übrigens auch auf diesem **99,- DM** teuren Schummel-Modul, das nicht durch die bekannten Kinderkrankheiten, wie beispielsweise Slow Downs negativ auffallen soll.



Clayfighter



Rouge Trip

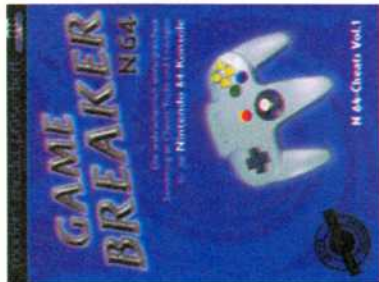


Contra

Game Breaker/Mogelpower

Durchspielen
leicht gemacht

Gleich mehrere Tips & Tricks-Bücher drängen derzeit auf den deutschen Markt. Das kleine Verlagshaus **modern media** bietet mit dem **Game Breaker N64 Vol.1** ein durchgehend schwarz-weißes Buch mit rund **140 Seiten** an, das in komprimierter Form zu nahezu allen in Deutschland und den USA erhältlichen N64-Modulen Cheats, Gamebuster-Codes sowie Komplettlösungen bietet. **Game Breaker PlayStation Vol.2** soll noch im Mai folgen. Der Verkaufspreis liegt bei **24,80 DM**. Für knapp **19,90 DM** gibt es außerdem noch den **Mogelpower** für die PlayStation. Ein handliches DIN A5-Heft, das PC-User bereits kennen dürften. Die Cheatsammlung umfaßt knapp 200 Seiten mit Tips & Tricks zu rund 370 PS-Titeln.



Square Soft

Final Fantasy VIII
kommt!

Nach dem Enix **Dragon's Quest VII** angekündigt hatte, konterte Square Soft mit den ersten konkreten Informationen zu ihrem neuesten RPG-Hammer **Final Fantasy VIII**. Demnach soll das Mammut-Rollenspiel zwischen **Weihnachten '98** und **März '99** in Japan erscheinen. Erste Demos präsentierten atemberaubende CG-Sequenzen, die eine neue Heldentruppe präsentieren. Im Spiel selber werden sämtliche Charaktere diesmal texturiert sein. Außerdem wirken die Helden nicht mehr ganz japanisch, sondern eher westlich.

Beim Ambiente sollen in diesem Fall Science Fiction-Fans stärker auf ihre Kosten kommen. Eine spielbare **Demo-CD** zusammen mit **Brave Fencer Musashiden** wird am **16. Juli** veröffentlicht.

Most
Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Metal Gear Solid (PlayStation)
2. Tomb Raider III (PlayStation)
3. Zelda 64 (Nintendo 64)



1. 1080 Snowboarding (N64)
2. Tekken 3 (PS)
3. Silvernose 008 (N64)
4. Yoshi's Story (N64)
5. WCW Vs. N.W.O (PS)



1. Super Robot Wars F (SAT)
2. World Stadium 2 (PS)
3. Tekken 3 (PS)
4. Parasite Eve (PS)
5. Gran Turismo (PS)



Die Resonanz auf diese Hall of Fame-Runde ist zwar noch nicht so groß wie beim letzten Mal, dafür sind die Bestzeiten aber umso besser. An die Formel 1 '97 Topzeit kam beispielsweise kein anderer Mitbewerber bislang heran. Wir haben die Hall of Fame daher noch etwas verlängert: Der Wettbewerb läuft noch bis zum **17. Juli**. Der Gewinner erhält ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM. Hier noch einmal die Regeln:

Schickt uns Eure Bestzeiten zu folgenden Spielen (PAL-Version!):

1. Winter Heat, Wer erzielte die höchste Punktzahl im Arcade-Modus?
2. Formel 1 '97, Nürburgring, Arcade/Time Attack, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)
3. Diddy Kong Racing, Strecke Drachenwald/Felsenschlucht, Rennen-Modus, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)

Schickt einfach ein Beweisfoto (Raum abdunkeln, keinen Blitz benutzen!) oder ein Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Paßbild von Euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



Formel 1 '97

1. 56,419 Sekunden Engin Erkmen, Gehrden
2. 59,948 Sekunden Matthias Pawlak, Bad Sachsa
3. 1,00,209 Sekunden Alexander Gress, Nürnberg



Winter Heat

1. 11313 Punkte Simon Tewes, Reppenstedt
2. 11136 Punkte Peter Goroncy, Reppenstedt
3. 10915 Punkte Damian Mryha, Neunkirchen



Diddy Kong Racing

1. 28,61 Sekunden Sven Hoffmann, Koblenz
2. 29,60 Sekunden Guido Kleinke, Attendern
3. 29,81 Sekunden Olaf Kowski, Rostock

Schon Gehört

+++ Die mysteriöse Konsole von VM Lab hat mit Matsushita (Panasonic) einen finanzstarken Partner gefunden. Erster offizieller Spieleentwickler sind die Diablo-Erfinder von Climax.

+++ Überraschung! Der Action-Adventure-Hammer Metal Gear Solid von Konami soll Gerüchten zufolge auch für das Nintendo 64 umgesetzt werden.

+++ Der Strategie-Klassiker für das Mega Drive Master of Monsters wird gerade für die PlayStation grafisch und spielerisch neu aufbereitet.

+++ Die nächste Bomberman-Variante wird voraussichtlich ein Run-Racer à la Super Mario Kart werden.

+++ EA und Square Soft haben ein großangelegtes Joint Venture vereinbart, um ihre Produkte auf den Märkten Nordamerika und Japan gegenseitig besser vertreiben zu können. Zu diesem Zweck wurden zwei Tochterfirmen gegründet, wobei die japanische Niederlassung sogar auch eigene Spiele entwickeln soll.

+++ Psygnosis hat ein Entwicklungsstudio in London geschlossen und gleichzeitig 30 Mitarbeiter entlassen. Dieser Schritt hat jedoch keinen Einfluß auf die bisherige Softwareplanung.

+++ Der Fun-Racer Cruis 'n World soll bereits Anfang Juli in Deutschland erhältlich sein. Der Gag: Dieser Termin liegt noch vor dem US-Release.

+++ Zelda: Ocarina of Time erscheint in den Staaten voraussichtlich am 23. November. Ein ähnlicher Termin ist auch für den Deutschland-Release geplant.

+++ Um Sony stärker paroli bieten zu können, kündigt Nintendo weitere Modul-Preissenkungen an.

Schon Gehört

+++ Nach dem Vorbild der Rock & Roll Hall of Fame gibt es nun auch für besondere Leistungen im Videospiel und Computerbereich eine Ehrenliste der Academy of Interactive Arts and Sciences. Erster Preisträger ist Shigeru Miyamoto, der seinen Preis am ersten Tag der E3-Messe empfangen wird.

+++ Ersten Gerüchten zufolge plant Nintendo eine Nachfolger-Konsole für das nächste Jahrtausend, bei der erneut Microsoft seine Finger im Spiel haben soll.

+++ Die original und ziemlich blutigen Resident Evil-Comics könnt Ihr zum Stückpreis von 9,95 DM bei Joker 's bestellen. Tel.: 07021/7103.

+++ Rares zweites Jump & Run-Projekt Twelve Tales: Conker 64 wird einen Vier-Spieler-Modus bieten.

+++ Ab sofort dürfen Third-Party-Firmen ihre eigenen Game Boy-ROMs herstellen.

+++ Der Hint Shop-Verlag hat sich auf den Vertrieb von Lösungsbüchern spezialisiert. Es gibt unter anderem Nachschlagewerke zu Command & Conquer (alle Teile), Suikoden Discworld I und II sowie Baphomets Fluch I und II. Der VK liegt bei 14,80 DM.

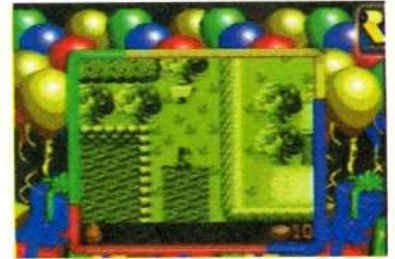
Ascii Mach 's Dir selber!

Die Firma **Ascii**, vor allem als Joypad-Hersteller bekannt, bringt demnächst zwei Spiele auf den Markt, bei denen Ihr komplett die Regie übernehmen könnt. Bei **Fighter Maker** erstellt Ihr Euer eigenes Prügelspiel nach Maß. Die Möglichkeiten dafür sind recht vielfältig. Zunächst überzieht Ihr ein bloßes Polygon-Gerüst mit einer Oberflächentextur nach Wahl bzw. erstellt selbst Eure eigenen. Dann definiert Ihr aus einem vorhandenen Fundus das Repertoire an Aktionsmöglichkeiten, inklusive Special Moves und Combos. Danach braucht Ihr nur noch die geeignete Stage wählen und schon kann die Do-it-Yourself-Klopperei beginnen. Beim zweiten Werk namens **RPG Maker** erfordert das Kreieren von eigenen Rollenspielen wesentlich mehr Geduld vom Tüftler. Angefangen bei Animationsphasen der Helden und Gegner über die Oberwelt-Grafik bis hin zur Gestaltung des Logos kann man hier in grafischer Hinsicht nahezu alles verändern. Aufgrund der Komplexität muß man sich allerdings mit einer 16-Bit-Optik begnügen. **Ende Juni** dürfte **Fighter Maker** in Japan erscheinen.



Rare Conker goes Game Boy

Rares neuester Hopser wird überraschenderweise nahezu zeitgleich mit der Nintendo 64-Version auch für Nintendos Kleinsten erscheinen. Bei **Conker's Pocket Tales** handelt es sich um ein Geschicklichkeitsspiel, das Jump & Run- und Rollenspiel-Elemente gleichermaßen bietet und durch die versetzte Vogelperspektive auf der Oberwelt auf dem ersten Blick etwas wie **Zelda** anmutet. In den Dungeons spielt sich die Hopserei hingegen in der klassischen Seitenperspektive. Das traditionelle Ich-rette-meine Freundin-Drama (in diesem Fall die süße Berri) wird auf der E3 vorgestellt.



PlayStation GameBooster

Nintendo-Spiele auf der PlayStation - no Way?! Doch! Die Firma **Dattel** liefert demnächst eines der skurrilsten Peripherie-Geräte überhaupt aus. Dank des **GameBoosters** könnt Ihr per I/O-Eingang sämtliche Game Boy-Spiele bildschirmfüllend auf dem Fernseher spielen - kein Witz! Der kleine Konverter fungiert außerdem noch als **Action Replay** und beinhaltet sogar ein integriertes Game Boy-Spiel. Angesichts dieser brisanten Konsolen/Handheld-Mixtur dürften juristische Konsequenzen mit Sicherheit folgen.



PEPPL PLATTFUß by Ente

PERFEKT 3D, MIT BILINEARER FILTERUNG, DITHERING, ENVIRONMENT-MAPPING UND MIP-MAPPING...

WAU, UND WO KANN ICH MEIN...

...PAD ANSCHLIEßEN..?



Bei Anpfiff Action

1	 WLS Saison 98/99  		13
2	published by EIDOS INTERACTIVE		14
3	Sitzplatz überdacht		15
4	Mo-So	24 Stunden	16
5	*Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek.		17
6	*Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus		18
7	*Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Weltliga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere		19
8	... und unberechenbares Wetter		20
9	Keine Haftung für Personen- und Körperschäden, sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln. Bei Verlangen: Weiterspielen!		21
10			22
11			23
12			∞

Die Dauerkarte für's Vergnügen.

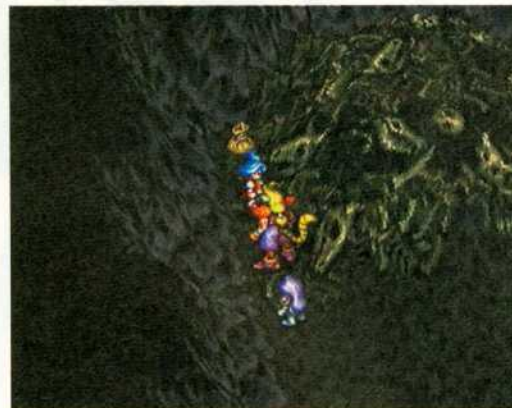




Im Laufe des Spiels lernt Ryu, sich im Kampf in einen Drachen zu verwandeln, der bedeutend stärker als der kleine Junge ist



Noch aus dem zweiten Teil dürfte Schloß Wyndia bekannt sein. Hier bekommt Ihr es aus dem Hubschrauber präsentiert



Manche Kisten und Personen könnt Ihr erst entdecken, wenn Ihr zufällig darüber stolpert oder das Spielfeld dreht

Kennt Ihr noch Ryu, den kleinen Drachenjungen? Schon im zweiten Teil von Breath of Fire, damals noch für Super Nintendo, mußte er die Welt retten. Anschließend legte er sich wieder in seinem Berg zur Ruhe. Doch nun wurde der kleine Kerl von Minenarbeitern aus seinem Jahrhunderte währenden Schlaf gerissen. In seiner Drachengestalt jagte er den Gräbern den Schock ihres Lebens ein – für die aggressiven unter ihnen war es sogar der letzte überhaupt. Aber der kleine Drache wurde trotz Feuer-spuckerei eingefangen. In einen Käfig gesperrt, sollte er in die Stadt gebracht und dort zur Schau gestellt werden. Er konnte sich glücklicherweise befreien und fiel samt seinem Gefängnis in ein tiefes Tal. Im Koma liegend, wurde er von zwei jugendlichen Dieben gefunden. Doch siehe



Magie gibt nicht nur hübsche Effekte, sie ist auch wirksamer als jede Waffe



Teepo hängt der Magen in den Kniekehlen, deshalb fragt er Rei, ob er den kleinen Ryu zum Abendbrot zubereiten darf

PlayStation Rollenspiel

Breath of Fire III

Capcom hat seine Spezialitäten sicherlich auf einer anderen Schiene, doch mit den ersten beiden Teilen von Breath of Fire konnte die Firma beweisen, daß sie auch interessante Rollenspiele auf die Beine stellen können

da! Ryu war kein Drache mehr, sondern ein nach Milch schreiender Dreikäsehoch, den die Jungs bei sich aufnahmen. Natürlich wurde Ryu einer kurzen, aber intensiven Diebeslehre unterzogen. Und so kam es, daß aus dem Weltenretter ein mehr oder weniger gewöhnlicher Dieb wurde. Breath of Fire III sieht auf diesen ersten Blick sehr beeindruckend aus: Ihr reist mit Eurer Party durch eine zu klein geratene isometrische Welt, in der hin und wieder Namen auftauchen. Diese Namen bezeichnen mehr oder weniger wichtige Locations, die Ihr betreten könnt. Dazu gehören Dörfer, wo Ihr mit Utensilien handeln könnt und Leute ausfragt, oder Handelsrouten, wo Ihr die Leute bestehlen

wollt, oder gar finstere Wälder und Dungeons, die ihrer Befreiung harren. Ab und zu erscheint ein Ausrufezeichen. Damit wird angedeutet, daß die unvermeidlichen Monster in

„Aufbauend auf bewährten Ideen der Vorgänger, bringt der dritte Teil auch Eigenes mit“

der Gegend sind. Während Ihr in den Locations jeden Kampf annehmen müßt – die Gegner seht Ihr leider nicht – habt Ihr in der Weltkarte die Wahl. Mit bis zu drei Charakteren fällt Eure Party recht klein aus. Das wirkt sich auch auf die Kämpfe aus. So findet Ihr in einem Dungeon gleichermaßen Fights, bei denen Ihr die Monster in der ersten Runde verputzt, und andere, bei denen Ihr mit knapper Not überlebt. Das fordert besonders vorsichtiges Vorgehen. An vielen Stellen knüpft Breath of Fire III an das erfolgreiche





Das hätten sie nicht tun sollen: Nachdem die Minenarbeiter die Schlafstätte des Drachen geöffnet hatten, wurden sie zum Dank abgefackelt



Die Ahnen des Lord McNeill vereinigen sich zu einem großen unangenehmen Endgegner, der die Party gern einschläfert

„Capcom rückt sich mit Breath of Fire III wieder ins RPG-Rampenlicht“

Konzept seines Vorgängers an. Witze Einlagen, wie Fischen und Jagden zur Aufbesserung der Finanzen, sind ebenso eingeplant wie das Erkunden der Gegner. Bei letztem wißt Ihr beim ersten Treffen mit einer Monsterrasse nämlich noch nicht, wie viele Lebenspunkte dieses Wesen besitzt. Erst ab dem zweiten Kampf wird Euch die Energieleiste angezeigt. Das ist natürlich besonders unangenehm bei Endgegnern, bringt allerdings seinen eigenen Reiz mit. Ebenso bewährt



Der bewußtlose Drache wurde in einen Käfig gesperrt und soll nun mit der Minenbahn in die Stadt gefahren werden



Im Inventar sortiert Ihr Eure Items, nutzt Heilungszauber und legt Euer Equipment an



Das Haus im Wald war das Heim der drei Diebe, und nun steht es in Flammen

bündete, die Ihr über einen Menüpunkt in Eure Party aufnehmen und wieder ausschmeißen könnt. Wie viele Leute Euch letztendlich unterstützen wollen, ist noch nicht bekannt – vielleicht wieder über 100 wie im zweiten Teil? Auch bei der Technik scheint sich Capcom viel Mühe gegeben zu haben. So könnt Ihr die Locations auf Bedarf in vier Richtungen um 45 Grad drehen. So findet Ihr Sachen, die hinter Mauern



Zwischen den verschiedenen Locations wandert Ihr auf einer zu klein geratenen Welt umher

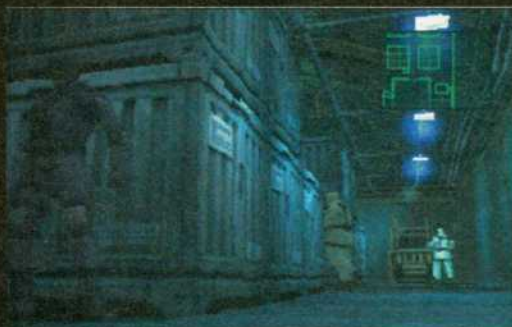
und Bäumen versteckt sind. Für den hiesigen Markt ist eine PAL-Version mit deutschen Texten geplant. Sprachausgabe ist keine vorgesehen. Breath of Fire III wird wohl ein ganz großes Nippon-RPG werden – ich jedenfalls erwarte ungeduldig die fertige Version. (René)

Hersteller: **Capcom** Erscheint: **Juni 98**
Muster von: **Laguna** Umsetzungen geplant: **keine**

First Look

sehr gut

Wunderschönes und durchdachtes Nippon-RPG mit fesselnder Story



Preßt Ihr den Helden gegen eine Kiste, so ändert sich die Kameraperspektive automatisch. Jetzt könnt Ihr in nahegelegene Gänge einblicken



Mit dem Fernglas lassen sich Gegner bestens betrachten, ohne daß Euer Held von ihnen aufgespürt wird



オハイオ級原子力潜水艦ディスカバリー

アラスカ、フォックス島沖の孤島
シャドー・モセス島にある核兵器廃棄所を

Sämtliche Sequenzen werden in Echtzeit berechnet, so daß Speicherplatz fressende Rendersequenzen entfallen

PlayStation 3D-Action-Adventure

Metal Gear Solid

Nach rund zehn Jahren Abstinenz meldet sich der Ex-Anti-Terror-Spezialist Solid Snake eindrucksvoll in der virtuellen Spielewelt zurück und schockt die Konkurrenz durch sein intelligentes Gameplay, durch spannende Atmosphäre und überdurchschnittliche Grafikpracht

Das 1969 gegründete Softwarehaus Konami holt zum Rundumschlag aus. Mit Solid Snake lassen sie einen Videospielcharakter auferstehen, der schon Ende der achtziger Jahre im japanischen Videospiel-Sektor ei-

Wirbel sorgen und der Konkurrenz das vorweihnachtliche Geschäft deutlich schwerer machen. Wir durften uns schon jetzt, anhand zweier spielbarer Episoden, von der Qualität des Machwerks überzeugen. Dabei fiel sofort die gut

„Cineastischer Sound und düstere Grafik sorgen für authentische Atmosphäre“

ne große Rolle gespielt hat. So hatte er auf dem MSX-2-Computer im Jahre 1987 einen derart großen Erfolg, daß bereits ein Jahr später ein Nachfolger erschien. Jedoch fand Solid Snake leider nie den Weg über den großen Teich in unsere heimatlichen Gefilde. Der technisch beeindruckende Nachfolger soll nun auch bei uns im Spätherbst ordentlich für

durchdachte Steuerung auf, mit der Ihr den Helden, auf Wunsch auch analog, präzise durch die dreidimensionalen Räumlichkeiten der Locations führen könnt. Fraglich

ist zur Zeit jedoch noch, ob auch der Dual Shock Controller unterstützt werden wird. Zur Story: Wir schreiben das 21. Jahrhundert. Im fernen Alaska deponierte Interkontinentalraketen fallen in die Hände einer Terroristengruppe. Die ehemals für die Regierung arbeitende Anti-Terror-Einheit namens FOXHOUND hat die Seiten gewechselt und droht nun der gesamten Erdbevölkerung mit einem nuklearen Angriffsschlag, falls ihre Forderungen von der Regierung nicht erfüllt werden sollten. Die Bösewichter wurden genetisch derart manipuliert, daß sie zu tödlichen Vernichtungswaffen mutierten. Die Regierung greift nun zu ihrer letzten Chance, dem Übel ein Ende zu setzen: Sie rekrutiert den ehemaligen Anti-Terror-Spezialisten Solid Snake, in dessen Rolle



Um an die Goodies zu kommen, ohne einen Alarm auszulösen, dürft Ihr von den Lichtkegeln nicht erfaßt werden



Auch die Überwachungskameras gilt es geschickt mit Eurem Helden zu umgehen, damit kein Alarm ausgelöst wird



Mit dem Dreieck-Button aktiviert Ihr die Ego-Perspektive, die es Euch erlaubt, die Welt aus Solids Augen zu sehen



Auch im Wasser findet Euer Held so manches Goodie. Jedoch habt Ihr auf den Sauerstoffbalken zu achten, der anzeigt, wie lange Euer Held noch tauchen kann



Euer Held kann auch in Fahrzeuge steigen, um sich vor den Gegnern zu verstecken



Diese Wache hat den Alarm ausgelöst. Nun gilt es, den Helden etwa 90 Sekunden vor der aufgebrauchten Menge zu verstecken



Ein Ausrufezeichen über dem Wachposten zeigt an, daß dieser unseren Helden entdeckt hat



Die Lagerhalle wirkt durch ihre düsteren Texturüberzüge sehr beklemmend. Die Sounduntermalung unterstützt diesen Eindruck gekonnt



In diesem LKW während des zweiten Abschnitts findet Ihr eure erste Waffe. Jedoch ist Euer Munitionsvorrat mit 12 Schüssen sehr schnell erschöpft

Ihr während des Games schlüpft. Ihr erhaltet die Aufgabe, das bewachte Lagerhaus, in dem die Raketen lagern, zu unterwandern und das drohende Unheil abzuwenden. Doch dies ist angesichts der enormen Anzahl von Gegnern,

die sich ungemein intelligent verhalten, wahrlich kein leichtes Unterfangen. Ausgestattet mit einer spärlichen Ausrüstung, macht Ihr Euch auf den Weg in das kalte Alaska. Dort angekommen, gilt es, aufgrund geringer Anzahl von Ver-

teidigungswerten, Bewaffnung und Erfahrungspunkten möglichst unauffällig zu bleiben. So erweisen sich das eiskalte Anschleichen an den Feind und das stille Töten als effektivste Angriffstaktiken. Im gesamten Spielverlauf solltet Ihr möglichst aus dem Hinterhalt operieren, da ein Frontalangriff den Gegner sofort auf Euch aufmerksam machen würde. Galt es in gerehnlchen und mittlerweile indi-

„Metal Gear Solid dürfte der Kracher des kommenden Weihnachtsgeschäfts werden“



Selbst Fußspuren im Schnee verraten Euren Helden. Die Wache wird im nächsten Moment Alarm schlagen



Im ersten Abschnitt gilt es, einen Fahrstuhl zu erreichen. Ob Ihr dabei die vier Wachposten ausschaltet oder nicht, das bleibt Eurer Taktik überlassen



Drückt Ihr mehrmals hintereinander den Viereck-Button, während Ihr einen Gegner gepackt haltet, könnt Ihr diesem das Genick brechen



Mit Hilfe der Blend-Granate können Euch Eure Gegner für den Moment nicht mehr verfolgen



Ihr könnt die Wachposten auch mittels eines Schulterwurfes ausschalten





Das Fernglas zoomt bis zu einem Faktor von 1000 an die Gegner heran. Dabei erinnert die Optik stark an Filmvorbilder à la Terminator oder Star Wars



Sogar den Atem der einzelnen Charaktere könnt Ihr im kalten Alaska erkennen



Die Animationen des Helden wirken sehr realistisch, und auch dessen grafische Gestaltung läßt keine Wünsche übrig

zierten Spielen, die Gegner lautstark und blutrünstig abzuballern, ohne irgendwelche Konsequenzen dafür tragen zu müssen, so lockt Ihr bei auffälligem Verhalten in Konamis Meisterwerk Scharen von Terroristen an, die den Eindringling stoppen wollen. Um den aufmerksamen Wachposten zu entgehen, kriecht Ihr durch Lüftungsschächte, versteckt Euch hinter Kisten, unter Panzern oder sucht Deckung in unbesetzten Fahrzeugen. Doch nicht nur Wachen gilt es zu überlisten, sondern auch Überwachungskameras und Spürhunde machen Euch zu

schaffen. Zur besseren Koordination wird am oberen linken Bildschirmrand eine Reißzeichnung des Geländes eingeblendet. Auf dieser sind die Feinde (Wachen + Überwachungskameras) in der näheren Umgebung eingezeichnet. Der Clou an der ganzen Geschichte ist, daß Ihr sogar deren Blickrichtung und -weite auf dieser Map erkennen könnt. Schleicht Ihr Euch an einen Gegner heran, solltet Ihr also die strategischen Möglichkeiten nutzen, die diese Karte Euch eröffnet. Ist im Laufe des Spiels ein Kampf wirklich unausweichlich, so habt Ihr die Wahl, den Gegner zu erschießen, zu erschlagen, ihn zu würgen, oder Ihr verpaßt dem Schurken einfach einen betäubenden Schlag mit dem Kolben Eures Gewehrs. Doch damit nicht genug der Interaktion: Lauft Ihr durch Pfützen, so hinterlaßt Ihr Fußspuren, die den Wachen als Indiz für Euer Eindringen dienen. Ein Fragezeichen über ihrem Kopf zeigt an, daß sie die momentane Situation auswerten und gleich die Verfolgung aufnehmen werden. Nun wird zunächst einmal Alarm ausgelöst, der etwa 90 Sekunden anhält. In dieser Zeit laufen die Wachposten aufgebracht durch die Gegend und suchen nach dem ungebetenen Gast. Um nicht sofort gesehen zu werden, versteckt Ihr Euch hinter einer Kiste. Ihr wartet nun ab, bis der Alarm deaktiviert wird und die

Wachen an ihre ursprünglichen Positionen zurückkehren. Nun preßt Ihr Euch an die metallene Kiste und löst somit einen Kamerateleskop aus. Ihr könnt nun erkennen, wie sich ein Bösewicht in Eurer unmittelbaren Umgebung eine Zigarette anzündet. Eure Anwesenheit hat der Kerl bisher glücklicherweise noch nicht be-

„Die extrem hohe Intelligenz der Terroristen zwingt Euch zu vorsichtigem Agieren“

merkt. Um seine Aufmerksamkeit auf Euch zu ziehen, hämmert Ihr leicht gegen die Kiste. Sofort rennt der Scherge in die Richtung des für ihn so ungewöhnlichen Geräusches. Er biegt um die Ecke und wird von Euch am Hals gepackt. Durch mehrmaliges Betätigen des Viereck-Buttons habt Ihr dem Bösewicht schließlich das Genick gebrochen. Doch plötzlich taucht ein weiterer Wachposten auf, der die Situation sofort erkennt und sein Gewehr zieht. Reaktionsschnell

reißt Ihr den zuvor getöteten Gegner an Euren Körper und benutzt ihn als Schutzschild. Während der aggressive Wachmann auf seinen Kollegen einschießt, habt Ihr etwas Zeit, Euch eine neue Strategie auszudenken, um der brenzligen Situation zu entgehen. Nachdem Ihr auf diese Art und Weise die ersten Szenarien gemeistert habt, findet Ihr natürlich auch Ballermänner, deren Einsatz jedoch mit Vorsicht zu genießen ist, da die Gegner durch den Lärm, den ein Gewehrschuß erzeugt, auf Euch aufmerksam werden. Neben den Waffen findet Ihr auch nützliche Utensilien, wie z.B. einen riesigen Pappkarton, unter dem Ihr Euch verstecken könnt. Hier haben die Programmierer auch einen kleinen Gag integriert: Verändert Ihr mit dem Dreieck-Button die Perspektive (von der Third-Person- auf die Ego-Perspektive), so könnt Ihr durch den Trageschlitz der Kiste nach draußen schauen! Auch in grafischer Hinsicht haben die Programmierer wirklich ganze Arbeit geleistet: Die Locations wirken aufgrund der authentischen Texturüberzüge sehr düster und lassen somit eine sehr spannende At-



Um die Gegner anzulocken, könnt Ihr gegen Gegenstände klopfen



Die Lebensleiste am oberen linken Bildrand zeigt Euch Eure Energie an, die aber jederzeit durch gesammelte Goodies wieder aufgefrischt werden kann

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID



Auch grafisch wird Euch auf dem Bildschirm die Menge aufgesammlter Goodies angezeigt



Wenn sich Euer Held in einem Karton versteckt hält, so könnt Ihr auch aus dessen Augen durch den Tragegriff nach draußen schauen



Ein wirklich toller Einfall der Programmierer ist die Nutzung eines Kartons als Versteck

mosphäre aufkommen. Dabei werden auch Faktoren, wie beispielsweise der Lichteinfall, berücksichtigt und in Echtzeit berechnet. Die Polygone, aus denen die Charaktere zusammengesetzt sind, wirken enorm detailliert und realistisch.

„Die Realitätsnähe scheint in diesem Action-Spektakel keine Grenzen zu kennen“

So kondensiert zum Beispiel der Atem der Wachen an der kalten arktischen Luft. Die gesamte Grafik-Engine flimmert dabei superflüssig mit 50 Bildern pro Sekunde über die heimische Mattscheibe. Speicherplatz fressende Rendersequenzen wird es bei Metal Gear Solid nicht geben. Das Intro sowie

die zahlreichen Zwischensequenzen basieren auf der Grafik-Engine des Spiels und werden in Echtzeit berechnet. Dabei paßt sich auch die filmreife Musikuntermalung der düsteren Atmosphäre an und zieht den Spieler noch tiefer in das Geschehen hinein. Die dynamische Kameraführung verstärkt diesen Aspekt noch deutlich: Schleicht Ihr durch die düsteren Gänge des Lagerhauses, so wird der Kamerawinkel automatisch von der CPU vorgegeben. Dabei wird die Perspektive so geschickt gewählt, daß Ihr auch in die umliegenden Gänge einblicken könnt und somit auch Gegner frühzeitig erkennt. Kriecht Ihr mit dem Helden durch Lüftungsschächte, so schaltet die Ansicht automatisch in die Ego-Perspektive um. Auch hier zeigen die Programmierer ihre Liebe zum Detail: Vor Eurer Nase flüchten Ratten in entlegene Winkel der

Schachtsysteme, und Wachposten, die Ihr aus Eurem Versteck beobachten könnt, recken gelangweilt ihre müden Glieder. Um den Spielfortschritt abspeichern zu können, werdet ihr im Spiel auf Speicherpunkte treffen. Anhand der zwei Episoden, die wir anspielen durften, läßt sich schon jetzt mit Sicherheit sagen, daß Metal Gear Solid eines der Highlights des Jahres sein wird. Die vielen unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten, wie Schwimmen, Ducken, Würgen, Treten, Schlagen oder Rauchen, lassen den Helden auf dem Bildschirm beinahe lebendig werden. Noch nie habe ich ein Spiel erleben dürfen, daß durch den cineastischen Soundtrack, die authentischen Soundeffekte und die realen Locations eine solch

dazu hat, Rares inzwischen indizierten Ego-Shooter von der Spitze des Genres zu schubsen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Zeit bis zum November schnell vergehen wird. (Georg)

Hersteller: Konami Erscheint: November '98
Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine



Während eines ausgelösten Alarms ist es ratsam, den Held vor den Aggressoren zu verstecken. Die Zeit läuft am oberen rechten Bildrand ab

dichte Atmosphäre schafft. Hinzu gesellen sich die überaus intelligenten Gegner, die schon kleinste Spuren, die der Spieler hinterläßt, aufspüren. So denke ich, daß Metal Gear Solid zu einem wahren Highlight des diesjährigen Weihnachtsgeschäfts werden wird, das das Zeug

TO BE CONTINUED
COMING SOON





Ein Bagger ist eines der wichtigsten Einheiten in Eurem Fuhrpark, da er die überaus wichtigen Artefakte aufspürt



Erst im Laufe des Abenteuers werdet Ihr mit technologisch fortgeschrittenen Zivilisationen konfrontiert



Ähnlich wie bei Command & Conquer müßt Ihr eine virtuelle Stadt hochziehen, zu der natürlich auch die Stromversorgung zählt

PlayStation Echtzeit-Strategie

Warzone 2100

Was entsteht, wenn ein bunt gemixter Haufen von Videospieldesignern zusammentrifft? Ein Echtzeit-Strategiespiel, das das Zeug dazu hat, selbst das weltweit anerkannte Command & Conquer in die Schranken zu verweisen

Pumpkin Studios ist noch ein recht junges Programmiererteam, dennoch kann das Führungstrio schon auf eine längere Videospielkarriere zurückblicken. Bei den drei Gründungsmitgliedern handelt es sich um ehemalige Microsoft-Mitarbeiter, die sich unter anderem für das Strategie-Adventure X-Com verantwortlich zeigten. Zusammen mit einem großen Stab an Mitarbeitern, darunter auch einige Ex-Psychologie-Programmierer, werkelt die Crew an einem groß angelegten Echtzeit-Strategiespiel mit vielen Feinheiten. Eine davon ist die geschickte Einbindung der Hintergrundgeschichte in das Gameplay. Das taktische Erlebnis beginnt im

Jahre 2100, 40 Jahre nach dem atomaren GAU. Als eine von wenigen überlebenden Gruppen von Menschen fangt Ihr ähnlich wie bei Command & Conquer an, eine neue Siedlung zu bauen. Ein wichtiges Ziel von Warzone 2100 ist es, Artefakte, wie beispielsweise Waffensysteme, Fahrzeuge oder Cyborgs, zu finden, um sie Euren Entwicklungsstudios zu geben. Auf diese Art und Weise erfahrt Ihr immer mehr über den Hintergrund der atomaren Katastrophe und könnt außerdem „nebenbei“ immer bessere Waffensysteme und Schutzanlagen entwickeln. Die habt Ihr auch bitter nötig, denn die Zahl von Aggressoren ist groß. Anfangs habt Ihr es zur

„Einstimmung“ noch mit primitiven Barbaren zu tun. Doch in höheren Levels holen die Feinde in technologischer Hinsicht mächtig auf, so daß Ihr Euch gegen Panzer oder Missiles zur Wehr setzen müßt. Die Designer betonen, daß Warzone 2100 in erster Linie Strategie-Action bietet und man sich nicht zu lange mit Reparieren, Bauen oder anderem Menü-Schnickschnack aufhalten muß. Zu diesem Zweck könnt Ihr das Spiel durch spezielle Befehle nach Euren Wünschen maßschneidern. Beispielsweise gebt Ihr Euren Reparatur-Einheiten den Befehl, automatisch auszurücken, sobald ein Fahrzeug einen bestimmten Schadensstatus erreicht hat. Apro-

pos Fahrzeug, mit bloßem Produzieren ist es diesmal nicht getan. Nahezu jede Einheit kann nach individuellen Bedürfnissen kreiert werden, so die Art der Waffenausstattung bei einem Panzer. In technischer Hinsicht fällt vor allem ein Punkt auf: Alles, selbst die Soldaten, werden in 3D dargestellt. Durch diese Polygon-Optik kann das strategische Geschehen praktischerweise gezoomt und aus jedem erdenklichen Blickwinkel dargestellt werden. Auch grafische Special Effects kommen dabei nicht zu kurz. Sobald zum Beispiel ein Schuß den Boden trifft, wird eine Menge Staub aufgewirbelt. Zum Abschluß noch ein paar weitere Eckdaten: Warzone 2100 umfaßt insgesamt 24 Missionen, unterstützt den Dual Shock Controller und bietet einen Zwei-Spieler-Modus durch das Link-Kabel. Wenn das alles nicht vielversprechend klingt? (Ulf)

Hersteller: **Pumpkin Studios/Eidos** Erscheint: **September** Muster von: **Pumpkin Studios** Umsetzungen geplant: **keine**



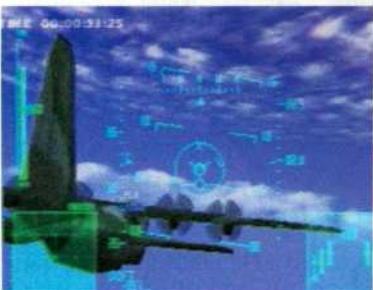
Durch das Link-Kabel können zwei Hobby-Strategen auch gegeneinander antreten



Auf in die Schlacht! Durch das Gruppieren von Befehlen könnt Ihr viele Tätigkeiten dem Computer überlassen

Wing Over 2

Daß in Deutschland eine starke Nachfrage nach Flug-Simulationen herrscht, beweist Wing Over, das sich alleine in Deutschland rund 100.000mal verkauft haben soll. Nun möchte JVC an diesem Erfolg natürlich nahtlos anknüpfen, und die Zeichen dafür stehen gut. Wing Over 2 soll noch komplexer sein als der Vorgänger. Um Piloten-Novizen dennoch nicht abzuschrecken, wurde der Sil-



Das Arsenal an Düsenjets ist recht vielfältig. Bei der Bewaffnung solltet Ihr stets das Missionsziel vor Augen haben



GAMERS POINT

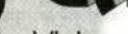
GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !



GAMERS POINT

N64 WM-Set



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
Controller
399,00 DM

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein !!!

PSX WM-Set



Konsole,
FIFA Frankreich WM,
Memory Card und
2 Controller
399,00 DM

Monatliche MEISTERSCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

Extreme • Top Ten • Extreme

1994			1995		
1.	Gran Turismo	89,85	1.	Yoshi's Story	84,85
2.	Tekken 3 US	99,85	2.	WCW vs. NWO : World Tour	139,85
3.	Forsaken	84,85	3.	Lylat Wars	84,85
4.	Need for Speed 3	79,85	4.	Fighters Destiny	124,85
5.	One	79,85	5.	Aerofighters Assault	134,85
6.	Theme Hospital	79,85	6.	Blast Corps	104,85
7.	Deathtrap Dungeon (Living.)	84,85	7.	Diddy Kong Racing	84,85
8.	Final Fantasy Tactics US	99,85	8.	FIFA 98 - WM Qualifikation	109,85
9.	Diablo	79,85	9.	Goemon 5 3D	139,85
10.	Bloody Roar	79,85	10.	Nagano Olympic Winter 98	139,85

Neuheiten

N64		Forsaken	84,85	Total NBA 98	79,85
Bust a Move2	104,85	Golden Goal	79,85	Treasures o.t. Deep	84,85
FIFA 98-Frankreich	109,85	Gran Turismo	89,85	V-Ball	79,85
GASP	129,85	Hugo	89,85	Vigilante	89,85
NBA Courtside	84,85	Jeremy McGrath-		VR 3000	79,85
Rampage W. Tour	119,85	Supercross 98	84,85	W. G. 3D Hockey 98	69,85
Virtual Chess 64	*	Legend	79,85	W.Leag. Soccer 98	74,85
Wetrix	*	Men in Black	89,85	W. Rally Champ.	79,85
		N20-Natural-		Xenocracy	79,85
		Adrenalin	89,85		
		NHL P.P. Hockey 98	79,85		
		Ninja	*		
		One	79,85		
		Poy Poy!	79,85		
		Premier Manager 98	89,85		
		Shadow Gunner	79,85		
		Streiff. Collection	79,85		
		S. Match Soccer	79,85		
		Tekken 3 US	104,85		
		Tennis Arena 2	79,85		

PSX				SAT	
Atari Great. Hits 2	74,85			Atlantis	89,85
Batman & Robin	84,85			Burning Rangers	74,85
Blaze n Blade	89,85			Courir Crisis	69,85
Breath of Fire 3	84,85			House of Dead	74,85
Bubble Bobble 2	79,85			Panzer Dragoon S.	74,85
Circuit Breakers	84,85			Streetfighter Col.	79,85
FIFA 98-Frankreich	79,85			Winterheat	84,85
Formel 1 96	49,85			W. League Soccer	74,85



Zubehör
ohne Ende



GAME BOY

Angebote

Nintendo®

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,95 DM

N64		Lost Vikings 2	49,85	Pandemonium 2	79,85
Dual Heroes JP	79,85	Machine Hunter	49,85	PowerBoat Racing	79,85
Yoshis Story 64 JP	79,85	Midnight Run	49,85	Rampage W. Tour	79,85
		Nag. W. Olymp. JAP	49,85	Sim City 2000	79,85
		Sentient	49,85		
		Slamscape	49,85		
		Steel Reign US	49,85		
		Tail of the sun US	49,85		
		Bust-a-Move 3	59,85		
		Chill - Snowb.	69,85		
		Motor Mash	69,85		
		Bug Riders	74,85		
		Explosive Racing	74,85		
		NBA Live 98	74,85		
		Skull Monkeys	74,85		
		A. S. Kart Duel 2	79,85		
		MDK	79,85		
		NBA Fastbreak 98	79,85		
		Odd World	79,85		

PSX				SAT	
Iron Man /XO US	29,85			Contra Leg. War US	29,85
X2	34,85			Rise 2: Resur. US	29,85
Bubsy 3D US	39,85			Striker 96 US	29,85
The Hive US	39,85			Alien Trilogy	39,85
Vandal Hearts	39,85			Hebereke 2	39,85
Fifa Soccer 96	44,85			Impact Racing	39,85
Int. S.S. Soccer Pro	44,85			In The Hunt	39,85
Tomb Raider	44,85			Magic Carpet	39,85
Beast Wars US	49,85			NBA Jam T.E.	39,85
Bedlam	49,85			NFL Quart. Club '97	39,85
Bug Riders US	49,85			Space Jam	39,85
Courir Crisis	49,85			Virtua Fighter Kids	39,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
ab 3 Spielen Portofrei - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag
versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein
Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise
können abweichen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser
Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit.

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Telefax: 0721-93357 28 - Telefon Händler: 0721-93357 22



Der Waffeneinsatz bei Small Soldier wird spektakulär in Szene gesetzt



Zwei Mitglieder der Commando-Elite wollen gerade einen kleinen Gorgoniten niedermachen. Ob Ihr ihn noch retten könnt?



Die Figuren haben von den Jungs bei Dream Works ein plastisches Aussehen mit auf den Weg bekommen

PlayStation Shoot 'em Up

Small Soldiers

Tatort Kinderzimmer! Electronic Arts schickt Euch in die virtuelle Schlacht zwischen Söldnern und Gorgoniten

Was wir schon seit dem Kinofilm Toy Story wissen, wird uns nun auf eine ganz martiale Weise vor Augen geführt: Spielzeug hat ein Eigenleben, und wenn es zum Leben erweckt wird, dann

knallt es meistens ganz schön heftig.

Das Unternehmen Dream Works von Steven Spielberg & Co entwickelt parallel zum neuen Film, der im Juli in den USA anlaufen

wird, das gleichnamige Videospiel. Worum geht es aber? Während sich bei Toy Story die beiden Helden Woody und Buzz Lightyear damals eigentlich nur deftig gestritten haben, geht es bei Small Soldiers ans Eingemachte. Die aggressiven Söldner der Commando-Elite wollen ihre Konkurrenten im Kinderzimmer, die Gorgoniten, ein für allemal aus der Welt schaffen. Die Gorgoniten sind eigentlich ein friedliches Völkchen von Mutanten, die nichts und niemandem etwas antun, aber durch die gnadenlose Hetzkampagne nun zu den Waffen greifen. Im Mittelpunkt des virtuellen Spektakels stehen je fünf Mitglieder beider Parteien. Normalerweise übernehmt Ihr die Kontrolle über Archer, den Anführer der Gor-

goniten. Dieser kann sich aber via Knopfdruck seine restlichen Kollegen als Unterstützung herbeirufen. Dazu gehört zum Beispiel der wahnsinnige Berzeriac, der durch seine unkonventionelle, aber effektive Kampfweise auftritt. Die beiden Muskelpakete Slamfist und Punsh It lassen es so richtig krachen. Dem entgegen stehen Major Chip Hazard und seine finsternen Schergen, die allesamt mit Spezialfähigkeiten und -waffen

gerüstet sind. Hier gibt es z.B. den tödlichen Einzelkämpfer Killigan, den leicht verrückten Sprengstoffexperten Nick Nitro oder den Funke Link Static. Die einzelnen Levels sind komplexe 3D-Arenen, die über mehrere Stockwerke reichen und daher zum Teil sehr weitläufig sind. Überall gibt es Brücken und Treppen, die die einzelnen Bereiche miteinander verbinden.

Fackeln und andere Lichtquellen sorgen in den meist dunklen Gemäuern für eine gespenstische Atmosphäre. Euren Helden Archer steuert Ihr aus einer Third-Person-Perspektive. Er springt und rennt

freudig umher und bedient seine Waffen. Neben klassischen Pfeilen kann der agile Bursche auch noch einige Extrawaffen finden, mit denen er den Feinden so richtig das Fürchten lehren

kann. Via Knopfdruck könnt Ihr schnell in einen Ziel-Modus umschalten, um Eure Feinde genau unter Beschuss zu nehmen.

Für lange anhaltenden Spielspaß soll neben den rund zwölf Levels auch der Zwei-Spieler-Mode sorgen. Hier könnt Ihr wahlweise auf die Figuren der Elite oder der Gorgoniten zurückgreifen und Euch gegenseitig auf die Mütze geben. (Georg)



Durch den Ziel Mode zoomt die Kamera nahe an Euren Helden heran, und Ihr könnt Eure Feinde genau attackieren



First Look
sehr gut

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: Oktober Muster von: Electronic Arts Umsetzungen geplant: keine

Actiongeladenes Spektakel, das grafisch viel zu bieten hat und sich spielerisch an One orientiert

PlayStation Rennspiel

Buggy

Nach dem eher miserablen Hardcore 4 x 4-Rennspiel versuchen sich dieselben Programmierer an einem weiteren Racer, bei dem Ihr diesmal ferngesteuerte Flitzer kontrolliert

Die Softwareschmiede Gremlin mit Sitz in Sheffield wird in diesem Sommer ein Rennspiel veröffentlichen, bei dem vor allem der Fuhrpark sehr ungewöhnlich ist. Statt ausgewachsene Boliden dirigiert Ihr insgesamt 16 unterschiedliche ferngesteuerte Spielzeugautos über eine ebenso

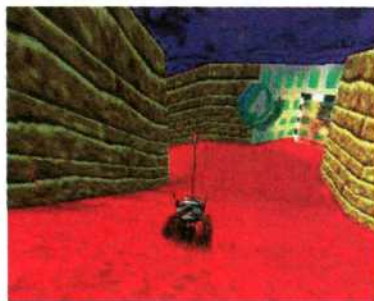
große Anzahl an Rundkursen, die sich auf sechs Szenarios verteilen. Vor allem mit dem Analog-Controller ausgestattet, kommt die Fahrphysik der kleinen Flitzer sehr gut rüber. Innerhalb von kurzer Zeit haben sie ihre Topgeschwindigkeit erreicht, und dank ihrer extremen Wendigkeit kön-



Um eine hohe Geschwindigkeit zu ermöglichen, gehen nur vier ferngesteuerte Autos an den Start



Die farbigen markierten Slalom-Tore erbringen bei erfolgreicher Durchquerung hilfreiche Power Ups



In der fertigen Version steht Euch auch ein Zwei-Spieler-Modus zur Verfügung

nen sie auch derbe 90-Grad-Kurven meistern. Schäden gibt es trotz wüster Manöver nicht, statt dessen könnt Ihr sogar Streckenobjekte zerstören, was teilweise auch zum Aufgabenfeld gehört. Um den Fun-Faktor noch stärker zu unterstreichen, bietet jede Strecke Slalom-Passagen, die bei erfolgreicher Durchquerung Power Ups, wie beispielsweise Ultra-Speed, oder das kurzzeitige Einfrieren der

Konkurrenz einbringen. Auf acht Strecken gibt es zudem versteckte Bonus-Areale, in denen Ihr besondere Aufgaben erfüllen müßt, die nichts mit dem Rennspiel-Genre zu tun haben, um einen Extra-Flitzer zu erhalten. (Ulf)

Hersteller: Gremlin Erscheint: Ende Juli
Muster von: Gremlin Umsetzungen
geplant: keine

PlayStation Sportspiel

Actua Tennis

Gremlin erweitert noch dieses Jahr ihr Actua-Repertoire an Sport-Simulationen um ein vielversprechendes Spiel rund um den gelben Filzball

Electronic Arts ging mit ihrer Simulation vor Jahren baden, und selbst Codemasters hochkarätiges Sampras Extreme Tennis verkaufte sich nicht den hochgesteckten Erwartungen entsprechend. Die Rede ist von Tennis-Simulationen, die im Videospiegelmarkt - warum auch immer - noch nie so recht Fuß fassen

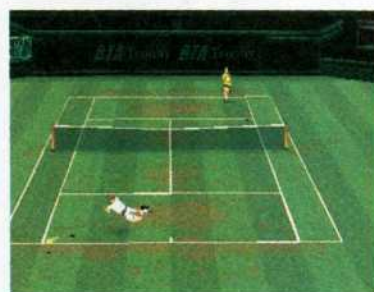
konnten. Gremlin läßt sich dadurch allerdings nicht entmutigen und veröffentlicht diesen Herbst ihre erste Simulation der eleganten Sportart. Bislang gehören die ersten nennbaren Fakten noch zum gehobenen Standard. Für die Animationen wird die Motion Capture-Technik bemüht, wobei sich vermutlich



Auf dem Sandplatz sind lange Ballwechsel wahrscheinlicher



Natürlich ist via Multitap auch ein spannendes Doppel möglich



Da hilft auch Beckers Flughechtrolle nichts mehr: Der Gegenspieler wurde hier hervorragend passiert

ein Nobody in den Sensoren-Anzug zwingt. Im Spiel stehen Euch allerdings auch bekannte Tennis-Cracks zur Auswahl. Wer lieber auf eigene Faust eine Karriere starten möchte, kann natürlich auch seinen eigenen Filzballдресcher kreieren. Neben einem simplen Einzelspiel oder Doppel lockt vor allem der Turnier-Modus, bei dem das erklärte Saisonziel lautet, die Nummer 1 der virtuellen

Weltrangliste zu werden. Dafür müßt Ihr jedoch das gesamte Repertoire der Tennisschule verinnerlicht haben sowie mit allen Belägen zu-rechtkommen, da sie sich wie in der Realität maßgeblich auf die Ballphysik auswirken. (Ulf)

Hersteller: Gremlin Erscheint: Oktober
Muster von: Gremlin Umsetzungen
geplant: keine



Ob nun mit digitalem oder analogem Pad, die Steuerung der Einheiten ist hauptsächlich menügeführt

Was Command & Conquer und Warcraft können, das kann unser KKND schon lange! Das muß sich das australische Team Beam Software gedacht haben. Auf dem PC-Markt ein wenig als C&C-Klau ausgebuht, eröffnete das Endzeit-spektakel eine endlose Kette von gleichartigen Spielen – gute Aus-sichten also! Doch laßt Euch nicht täuschen: Es geht nicht um den er-sten Teil, sondern nahezu zeitgleich mit der PC-Version wird der zweite Teil mit dem Untertitel „Crossfire“ auf der PS veröffentlicht. Zur Ge-schichte: Im

KKND-Universum geht es um die Zeit nach dem nuklearen Overkill. Die Menschheit ist in zwei Lager quer durch alle Nationen gespal-ten. Auf der einen Seite stehen die militanten Reste der irdischen Streitkräfte, die Survivors, und auf der anderen vor sich hin mutieren-de Zivilisten, die Envoled. Beide Seiten streiten sich um die letzten Ressourcen und wollen nebenbei auch die verhaßte Gegenseite aus-rotten. Hinzu kommt noch eine drit-te Partei: Die Number-9-Serie. Das sind Roboter, die sich verselbstän-digt haben. Ihr könnt für alle drei Seiten spielen und nach Lust und

PlayStation Strategiespiel

KKND

Nach Westwood und Blizzard wagt sich mit Beam Software ein weiterer Hersteller an eine PlayStation-Version eines PC-Echtzeitstrategicals



Hovercrafts sind eine brauchbare Trägereinheit für die schweren Raketen. Hiermit kann richtig Schaden angerichtet werden

Laune vernichten, was in den Levels kreucht und fleucht. Die jeweils 15 Missionen kommen natürlich nicht ohne Rohstoff aus. Das gute alte und nahezu verbrauchte Öl erntet Ihr an einer Quelle mit Hilfe mobi-ler Fördertürme. In Eurer Basis werden dann Kraftwerke aufge-stellt, die durch Tankfahrzeuge, die zwischen beiden Gebäuden hin- und herpendeln, versorgt werden. Außerdem gibt es noch Wind, Son-ne oder Gas als Ressourcen. Selbst-verständlich stehen diese nicht un-begrenzt zur Verfügung, so daß gemäßigttes Haushalten angesagt

ist. Wie Ihr schon seht, wird auch bei Krush, Kill'N Destroy viel Wert auf eine Basis gelegt. So könnt Ihr Hauptquartiere, Werkstätten und Fabriken errichten. Insgesamt macht das dann ca. zehn Gebäude pro Rasse. Des weiteren erwarten Euch Gebäude-Upgrades. Von bis zu fünf Stufen ist die Rede. (Ob man sich hier bereits von Starcraft be-einflussen ließ?) Das hält natürlich die Größe Eurer Basis in Grenzen - ein Vorteil, der sich schnell auszah-len kann. In den Fabriken werden bei voller Aufrüstung über 50 ziem-lich unterschiedliche Truppen für



Auf in den Kampf! Gegen einen einzigen Panzer, der zur Bewachung abgestellt wurde, können wir uns problemlos durchsetzen

die drei Seiten produziert. Kein Wunder, wenn die Militaristen sich mehr an das klassische Design hal-ten, die Mutanten auf Kybernetik setzen und die Robots nur mit Met- all agieren. Forschung ist so natür- lich unverzichtbar. Mit den Produktionsstätten hat sich Beam im Gegensatz zu C&C etwas Beson- deres ausgedacht: Während Ihr bei C&C ein Gebäude nach dem ande- ren errichtet, könnt Ihr bei KKND so viele Gebäude, wie Ihr wollt, paral- lel errichten. Gehen Euch mitten im Bau die Finanzen aus, dann habt Ihr Pech - es wird erst weiterge- baut, wenn wieder Mittel zur Verfü- gung stehen. Deswegen werdet Ihr auch hier stets Euer logistisches Können unter Beweis stellen müs- sen. Von der technischen Seite her ist die Steuerung mit Joystick und Analog-Pad vorgesehen. Eventuell soll auch die PlayStation-Maus un- terstützt werden, dies steht aller- dings noch nicht fest. Und für uns Sprachkünstler ist eine komplett deutsche Ausgabe geplant. (René)

Hersteller: Beam Software Erscheint: 3. Quartal Muster von: Electronic Arts Umsetzungen geplant: keine



Auch gegeneinander könnt Ihr Euch um die letzten Ölquellen streiten. Ein Zwei-Spieler-Modus wird für reichlich Action untereinander sorgen



Ihr seid in der Lage, Eure Einheiten zu gruppieren. Dadurch geht bei den Unmassen von Einheiten die Übersicht nicht verloren

BRANDHEISS!

Spiele

	PS	N64
Aerofighter Assault		139,99
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Alundra	88,00*	
Blast Corps		119,99
Bombberman 64		99,99
Bushido Blade	89,99	
Bust-A-Move 2		99,00*
Bust-A-Move 3	59,99	
Casper	AKTION! 39,99	
Colony Wars	89,99	
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99	
Cool Boarders 2	89,99	
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99	
Crash Bandicoot 2	89,99	
Crime Killer	89,99*	
Cruis'n World		99,99*
Dark Omen (Warhammer 2)	89,99	
Deathtrap Dungeon	99,99	
Destruction Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99	
Diablo	89,99	
Diddy Kong Racing		99,99
Dreams	89,99*	
Extreme G		99,99
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	44,00*	
Formel 1 '97	109,99	
Gex 3D	89,99	
Golden Goal	99,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Gran Turismo	99,99	
Hugo	99,99*	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	49,99	99,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Klonoa	89,99*	
Kula World	89,99*	
Lost Vikings 2	AKTION! 39,99	
Lucky Luke	89,99	
Lylat Wars		99,99
Men in Black	99,99*	
Mystical Ninja - Starring: Goemon	149,99	
NBA Courtside		99,00*
NBA Pro '98	99,99	139,99
Need for Speed 3	89,99	
Newman Haas IndyCar Racing	89,99	
One	89,99	
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99	
Porsche Challenge (Platinum Edition)	49,99	
Premier Manager '98	99,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Riven: The Sequel to Myst (5 CD's)	109,99	
Soul Blade (Platinum Edition)	44,00*	
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99	
Super Mario 64		99,99
Super Mario Kart 64		99,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99	
Tetrisphere		99,99
Theme Hospital	89,99	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tomb Raider 2	99,99	
Treasures of the Deep	88,00*	
Turok: Dinosaur Hunter		99,99
Vigilante 8	99,00*	
V-Rally	89,99	
War Games	89,99*	
Wayne Gretzky Hockey '98 3D	88,00*	139,00*
Wetrix		109,99*
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99*	
World League Soccer '98	79,99*	
World Rally Champion T. Mäkinen	89,99*	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
Yoshi's Story		99,99
Grundgeräte und Zubehör		
Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Nintendo 64 incl. Control Pad		299,00
Analog Control Pad	59,95	59,99
Antennenkabel	39,99	49,99
Control Pad	ab 29,99	
Infrarot-Control Pads (Paar)	79,99	
Lenkrod „Top Gear“ incl. Pedale	139,99	139,99
Memory Card bzw. Controller Pak	ab 29,99	39,99
Predator Lightgun	69,99	
RGB-Scart-Kabel	29,99	
Rumble Pak		39,99

Die neuen Playstation-Highlights:

Batman & Robin

Sony Playstation *

88,-

Road Rash 3D

Sony Playstation *

88,-

Unser Tip des Monats:

Frankreich '98

Die Fußball-WM

Rechtzeitig zur Fußball-WM erscheint der Nachfolger zu Fifa '98. Und EA Sports ist es doch tatsächlich gelungen, den Top-Hit noch einmal zu übertrumpfen!

Sony Playstation *

Nintendo 64 *

88,-

119,-

Anton der Preisteufel empfiehlt:

WaveRace 64

Nintendo 64

69,-

MDK

Sony Playstation

44,-

F1 Pole Position

Nintendo 64

99,-

Rock 'n' Roll Racing 2

Sony Playstation

44,-

Muß man haben!

Armored Core

Sony Playstation *

88,-

Forsaken

Sony Playstation Nintendo 64 *

88,- 119,-

Dead or Alive

Sony Playstation *

99,-

Neues Futter für Nintendo 64!

Banjo-Kazooie

Nintendo 64 *

99,-

GT Racing

Nintendo 64 *

129,-

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin - Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???

Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

Die Media Point Stores:

(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Neu ab Juni!
Eberswalde
Eisenbahnstraße 82

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Berlin - Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin - Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

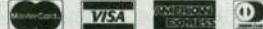
Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Bremen
Hanseat.hof 9-Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





Der Hauptcharakter wurde aus vierhundertfünfzig Einzelpolygonen zusammengesetzt



Um schwierige Passagen des Spiels zu bewältigen, müßt Ihr Euch schon mal einiger Hilfsmittel bedienen. Mit diesem Wagen könnt Ihr beispielsweise eine Energiebarriere zerstören



Die einzelnen Planeten unterscheiden sich äußerlich komplett voneinander. Ihr durchkämmt Dschungellandschaften, Ferieninseln oder einen Planeten, der aus alten Schiffswracks entstanden ist

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Space Circus

Infogrames lädt Euch in ihrem neuesten 3D-Hüpfer zu einer abenteuerlichen Reise durch das Weltall ein

Mit Space Circus entführt Euch das französische Programmierteam Infogrames in eine Galaxie, die fernab der unseren liegt. Zwei Zirkusse kämpfen um die Vormachtstellung im Unterhaltungsssektor der futuristischen Welt. Eure Aufgabe in diesem Spektakel ist es, den maroden Space Circus mit Attraktionen aufzufüllen, um Euch gegen den übermächtig scheinenden Virtua Circus durchzusetzen. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle des Helden Starshot. Der Stern-Jongleur ist ein wirklich mutiges Kerlchen. Daher entscheidet sich der Zirkus-Direktor, den jungen Artisten auf die Suche nach neuen Sensationen für sein Unternehmen hinaus auf frem-

de und gefährliche Planeten zu schicken. Dorthin begleiten Euch Eure Freunde Willfall und Willfly. Willfall ist der Diplomat des Trios, der es vorzieht, mit den unterschiedlichen Charakteren, die Euch im Laufe des Abenteuers begegnen, erst einmal zu kommunizieren, bevor man sich anderer Mittel bedient, um sie zu entfernen. Willfly ist eine kleine Rakete, die nicht von Eurer Seite weicht. Habt Ihr Treibstoff in einem Level für sie gefunden, so könnt Ihr sogar mit ihr durch die grenzenlos scheinenden 3D-Welten fliegen, bis der Spritvorrat verbraucht ist. Euer Abenteuer beginnt auf dem Urlaubsplaneten Tensuns. In der idyllischen Insel-

welt stoßt Ihr auf eine Menge abgefahrner Gegner, die Ihr mit Hilfe von Sternen, die Euer kleiner Held abfeuern kann, beseitigen könnt. Haltet Ihr während Eures Schusses den Z-Button gedrückt, so könnt Ihr mit dem Steuerkreuz die Flugrichtung des Geschosses verändern. Doch nicht nur bössartige Wesen kreuzen Eure Wege, sondern auch nette Inselbewohner trifft Ihr auf Eurer Entdeckungsreise. So geben Euch beispielsweise herumschwebende Ballons Hinweise, wie Ihr schnellstmöglich an neue Attraktionen für Euren Zirkus kommt. Auf dem Planeten lassen sich aber auch nette Goodies, wie Treibstoffvorräte oder Schußenergie, finden. Um die-

se teilweise versteckten Nettigkeiten zu erhaschen, müßt Ihr mit Euerem Helden schon mal gewagte Moves, wie einen Doppelsprung oder den Flug mit Eurer Rakete, wagen. Habt Ihr dann endlich die neue Attraktion für Euren Planeten gefunden, so erhaltet Ihr Punkte, die Euch den Weg zu einem neuen Himmelskörper eröffnen, auf dem die Suche von vorne startet. Während der Abenteuer steuert Ihr Euren Helden aus der Third-Person-Perspektive, wobei die Kameraperspektive zu jeder Zeit von Euch selbst bestimmt werden kann. (Ulf)

Hersteller: Infogrames Erscheint: Oktober 1998 Muster von: Infogrames Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Kunterbunter 3D-Hüpfer mit abgedrehten Charakteren und witziger Story



Neben den üblichen Aktionsmöglichkeiten hat Euer Held auch noch die Fähigkeit des Schwimmens. Dabei wurde die Wasseroberfläche wunderschön animiert



Um den Detailreichtum zu erhalten, mußten die Programmierer einen leichten Nebel in das Programm integrieren



Im Zuge eines Firmenbesuchs in Lyon konnten wir das Produkt ausführlich antesten und den Programmierern bei ihrer Arbeit über die Schulter schauen. Anschließend stand uns dann der Chef-Grafiker Gilles Benois für unsere Fragen zur Verfügung.

Mega Fun: Wie viele Levels stehen dem Spieler im Space Circus zur Verfügung?

Gilles Benois: Es gibt sieben unterschiedliche Planeten, die bis zu 25 Unterlevels beherbergen. Die Spiel-

zeit bis zur Beendigung des kompletten Games wird etwa 40 Stunden betragen.

MF: Wie lange haben Sie am Spiel gearbeitet?

GB: Mit einem Team von 12 bis 15 Mann arbeiten wir schon seit 3 Jahren an diesem Projekt. Alleine die Ausarbeitung der Charaktere und der unterschiedlichen Locations hat sechs Monate veranschlagt.

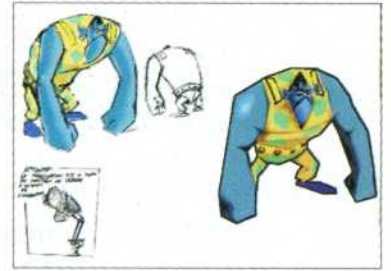
MF: Wird man seinen Spielstand jederzeit abspeichern können?

GB: Es existieren Checkpoints im Spiel, an denen der Spielfortschritt abgesichert wird.

MF: Was macht das Spiel Eurer Meinung nach so besonders?

GB: Ihr durchlauft in vollkommener Bewegungsfreiheit riesige dreidimensionale Comicwelten, die scheinbar grenzenlos groß sind. Dabei trifft Ihr auf 5000 abgedrehte gegnerische Charaktere, die aus bis zu 300 Polygonen zusammengesetzt wurden. Die Animationen der Figuren und die Soundsamples erinnern dabei an Comicstreifen à la Looney Tunes. Die einzelnen Levels bestehen aus bis zu 60.000 Polygonen, und solche grafischen Raffinessen wie Transparenzeffekte

könnt Ihr am laufenden Band bewundern. All diese Fakten machen deutlich, wieviel das Spiel auf der technischen Seite zu bieten hat. Doch wir denken, daß das Projekt auch in spielerischer Hinsicht vollkommen überzeugen kann. Vom Gameplay her bietet das Spiel alles, was das Spielerherz begehrt. Euer Charakter kann rennen, schwimmen, springen und mit seiner Rakete fliegen. Dazu gesellt sich der spielspaßfördernde Humor, der Euch im ganzen Universum begegnen wird.



Auch die Monster wurden zunächst auf dem Papier entworfen, um dann auf dem Computer umgesetzt zu werden

MF: Wird in der N64-Version ein Intro enthalten sein?

GB: Wir werden ein in Echtzeit berechnetes mehrminütiges Intro in die Modul-Version integrieren. Auch ein Abspann wird zu bewundern sein.

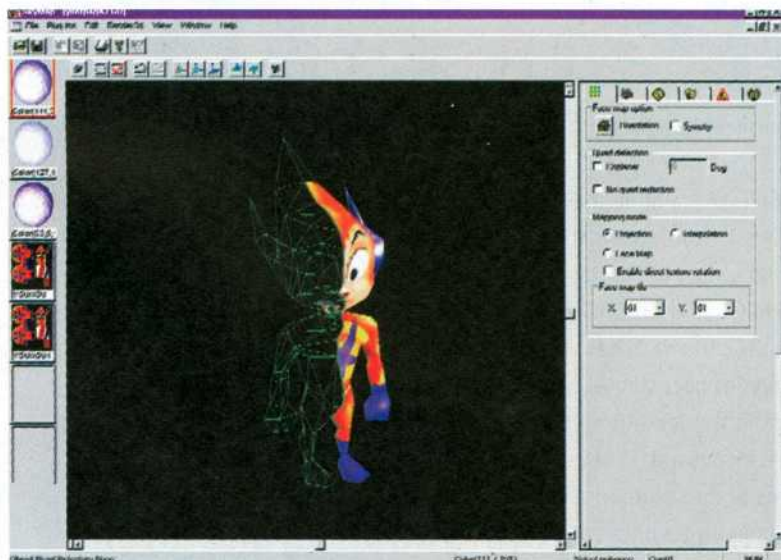
MF: Ein Schwachpunkt vieler dreidimensionaler Spiele ist die schlechte Kameraführung. Wie habt Ihr dieses Problem gelöst?

GB: Der Spieler kann zu jeder Zeit den Blickwinkel in alle Richtungen verändern, und auch zoomen läßt sich die Ansicht. Jedoch bietet das Spiel auch die Option der automatischen Kamerasteuerung.

MF: Planen Sie auch eine Umsetzung auf die PlayStation?

GB: Wir denken, daß es technisch nicht möglich ist, das Spiel auf eine 32-Bit-Konsole umzusetzen.

MF: Wir danken Ihnen für die Beantwortung unserer Fragen.



Mit dem Skymap-Programm wurden über die Gittermodelle Texturen gelegt



Das gesamte Team von links nach rechts:

obere Reihe: Stéphane Biron, Igor Alban Chevalier, Gilles Benois, Nicolas Pothier, Bruno Foehcherlen, Stéphane Valour, Bruno Pivano, Sébastien Charvet und Laurent Krzywansky

untere Reihe: Stéphane Capo, Denis Ferraton, Xavier Schon, Jean-Claude Cottier, Pascal Craponne und Patrice Ponce

PlayStation Sportspiel

Actua Soccer 3

Während viele Hersteller an der Fußball-Weltmeisterschaft kräftig mitverdienen möchten, läßt sich Gremlin bei ihrer mittlerweile dritten Dribblei noch viel Zeit

Actua Soccer 1 und 2 mögen zwar nicht die qualitativ hochwertigsten Titel gewesen sein, vor allem in Großbritannien feierte Gremlin mit diesen beiden Bolzereien jedoch große Erfolge. Bei dem dritten Update haben sich die Engländer besonders in technischer Hinsicht eine Menge vorgenommen. Für das Motion Capture-

Verfahren wurde ein modernes Studio mit zehn Kameras verwendet (vormals sechs), damit die Bewegungsabläufe noch authentischer wirken. Interessanterweise verwendet man allerdings auch noch älteres „Material“ des mittlerweile zum gefeierten Nationalspieler aufgestiegenen Michael Owen, da eine erneute Verpflichtung un-



Mehr Aktionsmöglichkeiten erlauben noch packendere Strafraumszenen

gleich mehr kosten würde als damals. Auch die 3D-Engine ist leistungsfähiger geworden. Sie erlaubt ein höheres Spieltempo und die Modellierung der Kicker aus insgesamt 500 Polygonen. Im kritischen Punkt Gameplay läßt sich Gremlin leider momentan noch nicht 100%ig in die Karten schauen. Geplant sind auf jeden Fall mehr Aktionsmöglichkeiten als beim Vorgänger sowie ein erhöhter

Realismusanspruch. Angespornt durch den bisherigen Erfolg ist übrigens auch eine Spielhallen-Version angedacht, mit einer Multiplayer-Möglichkeit per Netzwerk. (Ulf)

Hersteller: Gremlin Erscheint: Oktober
Muster von: Gremlin Umsetzungen geplant: eventuell N64



Über jeden einzelnen Nationalspieler kann eine Datenbank abgerufen werden



Für den Torwartabschlag wird eine eigene Kameraperspektive eingesetzt

PlayStation Shoot 'em Up

N2O

Die chemische Formel Nitro-Oxid steht in diesem Falle für ein rasant-geradliniges Shoot 'em Up-Erlebnis im Stile von Nanotek Warriors

Bei N2O aus dem Hause Gremlin handelt es sich zwar nicht um einen zweidimensionalen Shooter im klassischen Gradius-Stil, jedoch um eine schnörkellose Ballerei in 3D mit einem fast schon psychedelisch anmutenden Grafikstil. Am ehesten kann man N2O mit Nanotek Warriors vergleichen, nur mit dem großen Unterschied, daß Ihr mit

Eurem Raumschiff durch einen Tunnel gleitet und nicht an der Oberfläche. In erster Linie kommt es natürlich darauf an, den zumeist insektoiden Widersacher die volle Breitseite zu geben. Aber auch die taktische Komponente kommt nicht zu kurz. Durch zehn abgeballerte Gegner erhaltet Ihr eine Waffenzmünze, die Ihr im Shop gegen eine



Durch einen Zufallsgenerator werden die Gegner immer an anderen Stellen platziert

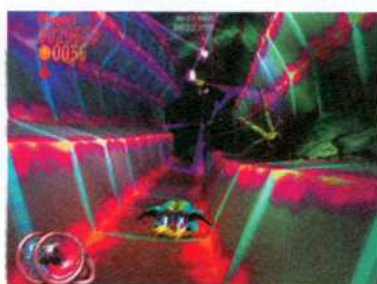
von insgesamt neun Extrawaffen (Streuschuß, Home Missiles, etc.) oder gegen ein Extraleben eintauschen könnt. Die Wahl der Waffe sollte stets nach den Anforderungen des nächsten Abschnittes gewählt werden. Apropos Abschnitt, die insgesamt 30 Levels plus 14 Bonus-Stages wurden einer strengen Dramaturgie unterzogen. In den ersten 15 Levels kommt jeweils ein neuer Gegner hinzu, die per Zu-

fallsgenerator immer an einer anderen Stelle auftauchen. In den letzten 15 Levels durchkämmt Ihr dann die Tunneln in umgekehrter Richtung, mit einem großen Monster im Nacken, das Euch auffrißt, sobald Ihr zu langsam seid. (Ulf)

Hersteller: Gremlin Erscheint: Ende Juli
Muster von: Gremlin Umsetzungen geplant: keine



Neben simplen Ausweichmanövern habt Ihr auch die Möglichkeit, die Geschwindigkeit zu regulieren



N2O soll ziemlich spektakuläre Transparenzeffekte bieten

PlayStation Action-Adventure

Men in Black

Der Kassenknüller des letzten Jahres nähert sich endlich der Vollendung. Herausgekommen ist ein Action-Adventure, das auffallend stark an ein Produkt von Capcom erinnert ...



Neben Tommy Lee Jones und Will Smith steht Euch noch ein dritter Men in Black-Agent zur Auswahl

Von der Story blieb bei der Videospiel-Umsetzung nur die Grundidee erhalten. Im ersten Level jagt Ihr noch in Zivil einem Kriminellen hinterher, als Ihr plötzlich das Gedächtnis verliert und in ein tiefes Koma verfallt. Diese aus dem Film bekannte Prozedur diente natürlich nur dazu, Euch in einen Men in Black zu verwandeln. Nach dieser Einstimmung geht das Abenteuer erst richtig los. Wahlweise in der Rolle von Agent J, Agent K oder Agent L werdet Ihr zu einer Forschungsstation in die Antarktis geschickt, in der seit geraumer Zeit immer wieder Mitarbeiter verschwinden. Schon bald findet Ihr heraus, daß eine außerirdische Macht dahintersteckt, die die Menschen zur



Schauplatz der Videospiel-Adaption ist ein antarktisches Forschungslabor



Ihr bewegt Euch in manchen Phasen des Spiels auch außerhalb von Gebäuden

Datenfütterung eines Supercomputers benötigt. Das Gameplay erinnert sicherlich nicht unbeabsichtigt an Capcoms Splatter-Adventure. Durch eine cinematische Kameraführung eingefangen, joggt Ihr durch die Räume immer auf der Suche nach Hinweisen, ballert mit den silbernen Superwummen die Alienbrut aus dem Weg und löst allerlei mehr oder weniger schwere Rätsel. Nach der enttäuschenden PC-Version haben die Programmierer die Steuerung noch einmal gründlich überarbeitet. (Ulf)

Hersteller: Gremlin Erscheint: Ende Juli
Muster von: Gremlin Umsetzungen
geplant: keine

ZAPP

G • A • M • E • S

NINTENDO⁶⁴



A. THIELEN • KARTHÄUSER STR. 13 • 55116 MAINZ

>> WWW.ZAPPGAMES.COM <<

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3	US 129,80
TACTICS OGRE	US 139,80
FINAL FANTASY TACT.	US 119,80
SAGA FRONTIER	US 129,80
POINT BLANK	US 129,80
TEKKEN 3	US 129,80
DEAD OR ALIVE	US 129,80
CAPCOM GENERATIONS	JP 139,80
G-DARIUS	JP 139,80
PARASITE EVE	JP 149,80
IMAGE FIGHT/X-MULTIPLY	JP 139,80
THUNDERFORCE 5 SPED	JP 139,80
SOKEIGI (FIGHTING VON SQUARE)	JP 139,80
GRAN TURISMO	PAL 109,80
FORSAKEN	PAL 109,80
ONE	PAL 99,80

PLAYSTATION

FRANKREICH 98 DIE WM	PAL 99,80
KLONOA	PAL 99,80
UVM.	

SATURN

VAMPIRE SAVIOUR JP O. RAM	119,80
VAMPIRE SAVIOUR JP+4MB RM	159,80
CAPCOM GENERATIONS JP	129,80
D&D COLLECTION JP	129,80
CASTLEVANIA JP	119,80
GUNGRIFON 2 JP	139,80
DRAGON FORCE 2 JP	129,80
DUNGEON MASTER NEXUS JP	129,80
SHINING FORCE	
2ND SCENARIO JP	119,80
PHANTASY STAR COLL. JP	99,80
BOMBERMAN WARS JP	119,80

SATURN

MAGIC KNIGHT RAYEARTH	US 129,80
PANZER DRAGON SAGA	PAL 99,80
HOUSE OF THE DEAD	PAL 99,80
BURNING RANGERS	PAL 99,80
UVM.	

NINTENDO 64

FORSAKEN 64	I.V.
BANJO KAZOOIE	I.V.
MISSION IMPOSSIBLE	I.V.
F-ZERO X	I.V.
NBA PRO	149,80
GOEMON 64	149,80
GASP	149,80

NEO•GEO

LAST BLADES CD	109,-
BLAZING STARS	I.V.
LAST BLADES MODUL	549,-
BLAZING STARS MODUL	549,-
METAL SLUG 2 MODUL	549,-

WIR HABEN AUCH VIELE ÄLTERE TITEL LIEFERBAR ODER VERSUCHEN SIE FÜR EUCH ZU BESTELLEN

WIR FÜHREN SELBSTVERSTÄNDLICH AUCH HINT BOOKS ZU ROLLENSPIELEN UND STG'S.

06131/23 04 92



Da die Boxer aus aller Herren Länder stammen, treffen auch unterschiedliche Kampfstile aufeinander



Wie in der Realität lohnt sich auch bedachtes Boxen, da man durch wilde Schlagabtausche sehr schnell an Kondition verliert



Neben raffinierten Schlagkombinationen muß man auch eine geschickte Strategie im Deckungsbereich entwickeln

Die Videospielgeschichte hat schon viele Sportspiel-Highlights zu so vielen Sportarten hervorgebracht, bei Box-Simulationen taten sich die Designer jedoch bislang immer sehr schwer, wenn man von dem kurzweiligen Fun-Boxer Super Punch Out einmal absieht. JVC, die ja bereits mit dem mittelprächtigen Victory Boxing erste Ring-Erfahrungen gesammelt hatten, gehen trotz der scheinbar widrigen Umstände in die zweite Runde, und laut unserem England-Korrespondenten Derek deutet alles darauf hin, daß sie ihren schwierigen Job diesmal gut verrichtet haben. Victory Boxing 2, das übrigens komplett in Japan programmiert wird, mag zwar nicht die beste Polygon-Grafik bieten, es überzeugt aber jetzt schon durch eine sehr gute Spielbarkeit. Dabei handelt es sich in er-

ster Linie um eine Simulation. Wenn Ihr beispielsweise mit einem Schwergewicht in den Faustkampf zieht, sind seine Bewegungen im Ring dementsprechend träge. Einzig die Integrierung von individuellen Special Moves klassifiziert den Schlagabtausch als Fun-Boxer. Doch welcher reale Faustkämpfer weist denn nicht seine ganz eigenen Spezialitäten auf? Der

Löwenanteil des Spaßfaktors kommt aber gerade wegen der Authentizität auf. Sobald Ihr dem Widersacher

eins voll auf die „13“ hämmert, verzieht sich sein Polygon-Gesicht unterschiedlich stark schmerzverzerrt, je nachdem welche Schlagtechnik Ihr aus welcher Distanz vollführt. Ein schneller Jab aus der Halbdistanz ringt dem Widersacher logischerweise nur ein müdes Lächeln ab, während ein gelandeter Upper-cut den Kontrahenten auch auf die nichtvorhandenen Bretter schicken kann. Ein weiteres Plus dieser Box-Simulation sind das umfangreiche Schlagrepertoire sowie die ausgefeilte AI. Die CPU-Boxer kämpfen nicht stereotyp ihren Stiefel herunter, sondern reagieren dem Kampfgeschehen entsprechend. Wenn Ihr den Boxer beispielsweise mehrfach

am Oberkörper getroffen habt, nimmt er seine Deckung herunter und kontert mit einer Gegenoffensive. Der rauhe Charme kommt auch durch die optische Sichtbarkeit der Treffer gut zum Tragen. Nach mehreren Runden sind die Polygon-Boxer oftmals von derben Cuts und Augenringen gekennzeichnet. Außerdem fühlt Ihr die Wirkungstreffer sogar, wenn Ihr über einen Dual Shock Controller verfügt. Im Spielmodibereich wird ebenfalls einiges geboten. Neben einem unkomplizierten Freundschaftskampf (!?) könnt Ihr Euch auch in der Rangliste bis an die Spitze boxen, wobei Ihr zwischendurch das richtige Trainingsprogramm absolvieren müßt, um die körperlichen Attribute zu verbessern. Im Trainingsmodus könnt Ihr außerdem wie in einem Beat 'em Up vorgegebene Bewegungsabläufe des Trainers nacheifern. (Ulf)



Victory Boxing 2 bietet eine Reihe von Kameraperspektiven. Eine Position präsentiert die Boxer sogar von unten



Kein Fallobst: Der klassische K.o. ist aufgrund der hohen AI der CPU-Boxer nicht normal



Angezählt: Auch mit einem sogenannten Sonntagsschlag könnt Ihr einen Kampf noch umbiegen

PlayStation Sportspiel

Victory Boxing 2

JVC hat sich zum zweiten Mal dem heiklen Thema Box-Simulation zugewendet und scheint diesmal einen Volltreffer gelandet zu haben

Hersteller: JVC Erscheint: 3. Quartal
Muster von: JVC Umsetzungen geplant: keine

First Look
Sehr gut

Endlich einmal eine Box-Simulation, die wirklich Spaß macht

HASTA LA VISTA,



SONY PLAYSTATION



BABY!

PSX GAMES

ALUNDRA (06/98)	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3 (06/98)	DA	85,90
BUSHIDO BLADE 2	KD	79,90
BUST A MOVE 3	DA	69,90
C&C 2: GEGENSCHLAG (08/98)	KD	89,90
COLIN MC RAE RALLY (06/98)	DA	89,90
COOL BOARDERS 2	DA	79,90
CYBALL / DEADBALLZONE	DA	85,90
DARK OMEN	KD	89,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FINAL FANTASY VII	KD	99,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL 98	KD	89,90
GRAN TURISMO + LENKRAD	KD	189,90
GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HUGO	KD	89,90
KULA WORLD (06/98)	DA	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MEN IN BLACK (06/98)	KD	89,90
MOTORHEAD (06/98)	DA	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90
NEED FOR SPEED 3 + LENKRAD	KD	179,90
NEWMAN HAAS RACING	KD	89,90
NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
ONE	KD	89,90
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE	KD	89,90
POWERBOAT RACING	DA	89,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST (5 CDs)	KD	99,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
SKULL MONKEYS	KD	89,90
SNOWRACERS 98	DA	79,90
STAR WARS: MASTERS O. T. TERÄS KÄSI	KD	85,90
STEEL REIGN	KD	79,90
STREETFIGHTER COLLECTION	KD	85,90
TEKKEN 3 US/NTSC	E	139,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOCA - TOURING CAR CHAMPIONSHIP	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TOTAL DRIVIN'	DA	89,90
V-RALLY	KD	89,90
VIGILANTE 8 (07/98)	DA	85,90
VIPER (06/98)	DA	85,90
VMX RACING	KD	85,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WARGAMES (06/98)	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW NITRO (06/98)	DA	89,90
WCW VS. THE WORLD	KD	89,90

PSX GAMES



HEART OF DARKNESS, KD
89,90 DM



FORSAKEN, KD
89,90 DM

FRANKREICH '98, KD
89,90 DM



GRAN TURISMO, KD
89,90 DM

GAMES



FRANKREICH 98, KD
129,90 DM

FORSAKEN, KD
129,90 DM



MISSION IMPOSSIBLE (08/98), DA
139,90 DM



BUST A MOVE 2, KD
89,90 DM

PSX ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
DUAL SHOCK ANALOG PAD	DA	55,90
GAMEMASTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT PADS (2 STÜCK.)	DA	59,90
KOPFHÖRER (SONY), 3m KABEL	DA	29,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)	DA	79,90
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PROTECTOR LIGHTGUN (3-LOGIC)	E	29,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER	DA	29,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

ACCESSORIES

ANTENNENKABEL	DA	55,90
GAMEMASTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLÄNGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RUMBLE PACK	DA	39,90
UNIVERSAL ADAPTER	E	29,90
V3 RACING WHEEL	DA	129,90

1080° SNOWBOARDING US/NTSC	E	159,90
ACCLAIM SPORTS SOCCER	DA	129,90
AEROFIGHTERS ASSAULT	KD	139,90
BOMBERMAN 64	KD	89,90
CHAMBERLEON TWIST	KD	129,90
CRUISIN' USA	DA	89,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
EXTREME G	KD	99,90
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	KD	139,90
INT. SUPER STAR SOCCER	KD	89,90
INT. SUPER STAR SOCCER 98	KD	139,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
OLYMPIC HOCKEY 98	DA	139,90
RECKIN' BALLS	KD	129,90
MAGIC ZONE PRO 98	DA	139,90
MYSTICAL NINJA - GOEMON-	KD	139,90
NAGANO WINTER GAMES 98	DA	139,90
NBA PRO 98	DA	139,90
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR (05/98)	KD	129,90
SAN FRANCISCO RUSH	DA	119,90
SNOWBOARD KIDS	DA	89,90
SUPER MARIO 64	KD	95,90
TETRISPHERE	KD	89,90
WCW VS. THE WORLD	DA	139,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	DA	129,90
YOSHI'S STORY	KD	89,90

Wial

Versand Service GmbH

VERSAND

Liegnitzer Str. 13
82194 Groebenzell
Telefon: 08142-59640
Telefax: 08142-54654
<http://www.wial.de>
E-Mail: wial@compuserve.com

Bestellannahme:
Montag - Donnerstag: 9 bis 18 Uhr, Freitag: 9 - 17 Uhr
Samstag: 9 bis 13 Uhr

SHOPS

WIAL Shop Augsburg
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
86150 Augsburg
Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL / Mr. Games Darmstadt
Adelungstr. 22
64283 Darmstadt
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL / Mr. Games Neu Isenburg
Frankfurter Str. 147
63263 Neu Isenburg
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 15 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Ingolstadt
Ballhausgasse 2
-Direkt am Schloss-
85057 Ingolstadt
Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Gera
Kurt-Keicher-Str. 1
07546 Gera
Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr

ABKÜRZUNGEN: E = ENGLISCH, KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten,
Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Versandkosten pro Sendung:
bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM,
Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen
Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM.
Software ab 180 DM Lieferwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei
ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Raubkopien

Als treuer Leser und seit kurzem auch Abonnent schreibe ich Euch, weil mich mittlerweile etwas tierisch nervt: Dieser ekelhafte Adressenaufkleber, der sich einfach nicht vom Cover lösen läßt! Ich bitte Euch, auf Euren Verlag einmal einzuwirken, um diese Misere zu beenden.

Zum Thema Raubkopien kann ich nur sagen: Schaut mal in Eure Börsecke und sucht die Telefonnummer 0171/xxxxxxx. Ich habe dort zwar noch nicht angerufen, wenn aber jemand so viele US- und Japan-Spiele für schlappe 30 DM anbietet, finde ich die Sache doch sehr verdächtig. Wenn Ihr einmal Lust habt, Sherlock Holmes zu spielen, könnt Ihr ja dort einmal anrufen und diese potentielle Raubkopiererbande ausheben. Vielleicht findet Ihr ja wirklich etwas heraus. Okay, ich sage Ciao und hoffe, daß die Pirateriewelle noch aufzuhalten ist.

Michael Virnstein, Forchheim

Mein Reden. Bei Deinem geschilderten Fall handelt es sich jedoch lediglich um eine vage Vermutung. Du könntest natürlich mit Deinem Verdacht recht haben, aber Du wirst sicherlich verstehen, daß wir nicht jede Anzeige auf bloßen Verdacht hin überprüfen können. Es ist ohnehin schon Arbeit genug, die ganzen indizierten Spiele herauszustreichen. Grundsätzlich sollte aber niemand schon alleine aus Kostengründen bei einer Handy-Nummer anwählen, verbieten können wir das aber keinem Leser. Wir haben



Leidiges Thema Memory Cards: Insbesondere bei Billigangeboten und Mega-Memory Cards mit Datenkomprimierungen ist Vorsicht geboten, wenn Ihr Euren Spielstand auch über einen längeren Zeitraum behalten wollt

Moin Moin!

Okay, okay, die Begrüßungen wiederholen sich allmählich. Das ist aber immerhin noch besser, als daß sich die Themen der Mega Mail wiederholen würden. An Abwechslung mangelt es der Leserbriefrubrik momentan nämlich nicht. Ich muß Euch allerdings mitteilen, daß wir keine Briefe mehr zu einem mittlerweile indizierten Action-Adventure von Capcom bearbeiten können. BPJS sei Dank. Ach ja, ehe ich es vergesse: Vielen, vielen Dank für die positive Resonanz zu unserer Jubiläumsausgabe. Solche Zeilen machen die vielen Nachtschichten wieder schnell vergessen. Und denkt dran: Immer schön

fleißig weiterschreiben!

Euer Mega Fun-Team

übrigens schon einmal einen dubiosen Händler aufgrund einer Leserschilderung angerufen und bekamen auch die Bestätigung, daß es sich um einen Raubkopierer handelte. Wir haben diesen Fall dann unverzüglich an SCEE weitergeleitet.

Das Problem mit den Adressenaufklebern kann ich einmal bei unserem Verlag ansprechen. Ob ich etwas erreiche, ist jedoch fraglich, da eine Umstellung mit hohen Kosten verbunden wäre - sorry. Ich hoffe, daß Du auch mit diesen Adressenaufklebern treu bleibst.

Kreuz & Quer

Dies ist mein erster Brief an Euch, obwohl ich schon seit 3 1/2 Jahren ein treuer Mega Fun-Leser bin. Nachträglich ein dickes Lob an Euch für Eure gelungene Jubiläumsausgabe. Doch nun kommen wir auch schon zu meinen Verbesserungsvorschlägen:

1. Könntet Ihr nicht auch zu Sony und Sega ein Informationsheft beilegen, da ich sehr an der Entwicklung der beiden Firmen interessiert bin?
2. Ihr solltet Verkaufscharts für alle Systeme einführen, das würde Euch eventuell den einen oder anderen Leser bringen.
3. Bei Euren Wertungskästen wäre

es am besten, wenn Ihr den Hersteller und die Vertriebsfirma nennen würdet.

4. Damit Japan-Freaks nicht zu kurz kommen, solltet Ihr dafür eine Seite zur Verfügung stellen.

Christian Schneider, Aldersbach

Vielen Dank für die Blumen. Ich komme ohne Umschweife zu Deinen Fragen:

1. Das Firmen-Profil war von Anfang an als Dreiteiler geplant, wir warten jedoch den perfekten Zeitpunkt ab, damit das Sony- und Sega-Special möglichst interessant werden - mach Dich in diesem Zusammenhang auf etwas gefaßt!
2. Daß uns Verkaufscharts tatsächlich neue Kunden einbringen würden, halte ich wohl für mehr als zweifelhaft. Tatsache ist nämlich, daß es keine offiziellen Verkaufscharts der Hersteller gibt, nur „geschönte“. Die Top 5 der USA und Japan plus Lesercharts sollten doch eigentlich ausreichen.
3. Das machen wir in der Regel auch.
4. Soweit kommt es noch! Junge unschuldige japanische Schulmädchen inknapen Dessous ablichten - nix da! Im ernst: Wir stellen in jeder Ausgabe und in Zukunft noch verstärkter die wichtigsten Importspiele aus Japan vor. Eine Extra-Japan-Seite brauchen wir daher nicht.

Zugferd & Wertungsliste

Ich komme gleich zur Sache: Wie

wäre es denn endlich mal mit einer kompletten Übersicht aller bisher getesteten Spiele (PS, SAT, N64)? Dieses Up-to-Date war ja schon nicht schlecht, aber halt nicht vollständig. Klar wäre das ein Riesenaufwand und ein paar Seiten werden wohl auch dran glauben müssen, ich denke aber, daß sich der Aufwand lohnen würde. Ich bin zum Beispiel einer, der

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. Diddy Kong Racing
(1) 5. Monat Rennspiel Rare
2. Int. Superstar Soccer 64
(-) 1. Monat Sportspiel Major A/Konami
3. 1080° Ten Eighty
(-) 1. Monat Sportspiel Nintendo
4. Yoshi's Story
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo
5. Mario Kart 64
(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

1. Final Fantasy VII
(2) 7. Monat Rollenspiel SquareSoft
2. Tomb Raider 2
(1) 5. Monat Action-Adv. Core Design
3. Indiziertes Spiel
(3) 2. Monat Horror-Adventure Capcom
4. Command & Conquer 2
(5) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin
5. Formel 1 '97
(-) 1. Monat Rennspiel Psygnosis

Leserhits Saturn

1. Indiziertes Spiel
(1) 5. Monat Horror-Adventure Sega/Capcom
2. Warcraft 2
(-) 1. Monat Strategie EA/Blizzard
3. Sega Rally
(5) 4. Monat Rennspiel AM3
4. Tomb Raider 1
(-) 1. Monat Action-Adv. Core Design
5. Panzer Dragoon Saga
(-) 1. Monat RPG Sega

gerne mal ein gebrauchtes Spiel kauft. Und dann lese ich natürlich in alten Magazinen, um mich zu informieren. Da Ihr so etwas wie meine „Zugpferde“ unter den Testern seid, wäre ich Euch für diese Wertungsliste sehr dankbar.

Andreas Preuß, Hiddenhausen

„Zugpferd“ - ein höchst interessantes Lob, das uns natürlich schmeichelt. Dennoch muß ich Dich bezüglich der Wertungsliste zunächst einmal enttäuschen. Da wir gerade eine Wertungsliste (wenn auch eine gekürzte) veröffentlicht haben, dauert es erstmal eine Weile, bis wir dieses Spielchen wiederholen. Diese Wertungsliste ist nicht nur ein Riesenaufwand, wenn man wirklich ALLE Spiele noch einmal neu bewertet (sonst macht sie ja nicht soviel Sinn), sie nimmt auch locker fünf bis sechs Seiten in Beschlag, was angesichts der momentanen Softwareflut der blanke Luxus wäre. Ich bin mir sicher: Auf einen Leser, der auf diese Wertungsliste voll abfährt, kommen zehn andere, die lieber ein paar ausführlichere Testberichte gelesen hätten. So ist das nun einmal. Im Rahmen eines Specials wird es aber immer wieder einmal gezielte Übersichtslisten geben.

Memory Card Probleme

Langsam fängt es mich an zu nerven, daß wohl jeder Trottel, der denkt, er hätte Ahnung von Videospielen, mit einem mehr oder weniger provisorischen Team eine Zeitschrift auf den Markt bringen könnte, bei der man sich wundern muß, daß sie jeden Monat aufs neue erscheint. Hauptsächlich bezieht sich das auf die Masse an neuen N64-Heften. Entweder sind sie schlampig aus dem Englischen übersetzt, schlecht recherchiert und in keinsten Weise aktuell oder unglaublich schlecht, überdreht und unübersichtlich gelayoutet.

Zunächst muß ich Dir wohl oder übel mitteilen, daß es kaum noch Hoffnung für Deine verloren gegangenen Speicherstände gibt. Wir haben schon des öfteren Beschwerdebriefe zu der Firma Dataflash erhalten, die sich vor allem über ihr kundenfeindliches Verhalten mokiert haben (barsches Abfertigen bei Anrufen, keine neuen Gamebuster-Codes). Trotz intensiver Bemühungen, mit der Firma Dataflash Kontakt aufzunehmen, haben wir schon seit gut zwei Jahren kein Testmuster mehr von ihnen erhalten, was wirklich ein Armutszeugnis ist.

Man muß allerdings auch sagen, daß es Single-Format-Hefte gibt, die ein hohes Niveau besitzen. Jetzt möchte ich noch über meine Memory Card von Dataflash sprechen, die offensichtlich defekt ist. Es fing damit an, daß einer meiner vier Spielstände plötzlich verschwunden war. Nach einem Neustart des Nintendo 64 war auch ein zweiter futsch, und beim Anwählen eines anderen Spiels stürzte sogar die Konsole ab. Daraufhin schickte ich einen Brief mit samt meiner Memory Card an die Firma Dataflash, mit der Bitte, meine Speicherstände zu retten. Die Antwort war jedoch sehr ernüchternd: Ich erhielt nur meine Memory Card unrepariert zurück mit einem Zettel, auf dem stand, daß sie voll sei, was übrigens nicht der Fall ist. An wen soll ich mich jetzt wenden?

Daniel Schmidt, Hamburg

Immer wieder erreichen uns Briefe, die sich über zu wenig Saturn-News und Test beschweren. Es handelt sich dabei um keine Diskriminierung, sondern lediglich um den Umstand, daß die Softwareunterstützung immer dünner wird



Man muß aber gerechterweise sagen, daß die Qualität von Dataflash Memory Cards bislang eigentlich immer sehr gut war. Es würde mich zudem interessieren, ob es sich um eine Memory Card mit einer Datenkomprimierung handelt (bei MCs mit hohem Speicherumfang allgemein üblich). Wenn ja, dann ist es leider keine Seltenheit, daß ein Spielstand nach einem 3/4 Jahr verloren geht. Nintendo 64-Memory Cards sind im Gegensatz zu PlayStation-Speichereinheiten ohnehin anfälliger für Störungen, warum auch immer. Zum Thema „Schmuddel-N64-Hefte“ möchte ich keine Stellung nehmen, weil es kein guter Stil ist, über andere Hefte zu lästern. Wir wollen die Themen in den Vordergrund stellen und nicht die Redakteure und ihre persönlichen Meinungen bezüglich anderer Hefte. So haben wir das noch nie gemacht und werden es auch in Zukunft nicht tun. Anmerken möchte ich lediglich, daß es übersetzte Hefte schon immer gegeben hat. Man denke da an die Blütezeit der 16-Bitter. Meistens gehen sie aber genauso schnell, wie sie gekommen sind.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar. Schickt Eure Briefe an: Redaktion Mega Fun Mega Mail Franz-Ludwig-Straße 9 97072 Würzburg email: UK0001@WUERZBURG.BAYNET.DE

Hotline-Fragen

Gibt es irgendwelche Kegelspiele für die PlayStation?

Jawohl, Ten Pin Alley heißt das Machwerk, das man aber nicht gerade empfehlen kann.

Grabt Ihr Bilder eigentlich mit einem RGB-Kabel?

Früher haben wir das getan. Seit kurzem sind wir aber aus technischen Gründen auf S-VHS umgestiegen.

In der Rubrik Referenzen bekam Tomb Raider für den Saturn 86% und auf der PS 87%. Wenn man aber in die Ausgabe 12/96 reinschaut hat Tomb Raider 90% bzw. 92% erhalten. Ein Druckfehler?

Nein, kein Druckfehler, sondern eine Wertungsanpassung an die aktuellen Kriterien, anlässlich des 5jährigen Jubiläums.

Wann erscheinen die Spiele Shining Force III, Biohazard II und Ninja für den Saturn?

Shining Force III kommt am 11. Juni, Biohazard II wird auf keinen Fall in Deutschland erscheinen (Indiziert), und das Saturn-Schicksal von Ninja ist gewiss: es kommt nicht!

Warum gibt es bei Ego-Shootern auf der PlayStation bislang noch keinen Vierspieler-Modus wie auf dem Nintendo 64?

Dafür fehlt der PlayStation die nötige Rechenkraft. Zweifaches Splitting des Screens erfordert nämlich viel Hardware-Power, wenn der Spielfluß noch einigermaßen stimmen soll.

Wann erscheint F-Zero X in Deutschland?

Wir tippen mal auf den Herbst dieses Jahres.

Ist die ECTS-Messe in London eigentlich nur für Fachbesucher geöffnet?

Ja. Nur mit Händlernachweis oder Presseausweis kommt man in die Messehallen.

In einer italienischen Zeitschrift bekam Panzer Dragoon Saga 98% bei der Grafik und 90% Gesamt (nur weil sie die japanische Sprachausgabe nicht verstanden haben). Warum habt Ihr so wenig gegeben?

Grundsätzlich orientieren wir uns nicht an anderen Magazinen, schon gar nicht an ausländischen, da sie ohnehin zum Teil völlig andere Bewertungskriterien haben. In polnischen Fachmagazinen beispielsweise sind Funwertungen von 100% keine Seltenheit.

Wieso habt Ihr als Schwestermagazin eigentlich ein PlayStation-Magazin herausgebracht und kein N64-Heft?

Aus einem Grund: Der Computec-Verlag hat mit dem N-Zone bereits ein N64-Fachmagazin im Programm.



Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind immer noch die Prügel-Einlagen, die Euch aber oftmals zu sehr vom Streckengeschehen ablenken



In den höheren Levels steigt der Verkehr dramatisch an, so daß Ihr Euer Bike schon perfekt beherrschen müßt, um einen Unfall zu verhindern



Auch in Electronic Arts zweitem Rennspiel kommt es, bei allzu offensivem Fahrstil, wieder zu zeitraubenden Abflügen

Der Monat Mai ist ja bekanntlich ein Wonnemonat. Auch für Motorradenthusiasten beginnt wieder die Freiluft-Saison. Die verstaubten Böcke werden kurzerhand aus der Scheune geholt und sommertauglich gemacht. Erste Sonnenstrahlen verstärken dann noch das Gefühl der totalen Freiheit. Dieses traumhafte Bild trübten die Programmierer von Electronic Arts, als sie vor zwei Jahren den Rennprügler Road Rash auf die PlayStation-Besitzer losließen. Die Story des Spiels ist schnell erzählt: So prügelt Ihr Euch gnadenlos durch ein Feld von verrückten Motorradrowdies, um als erster durch das virtuelle Ziel zu düsen, um eine



Der Nachfolger bietet eine flotte Grafik-Engine. Die Landschaften sowie Fahrer und Motorrad wurden aus Polygonen zusammengesetzt

PlayStation Rennspiel

Road Rash 3D

Knapp zwei Jahre nach dem PlayStation-Release des flotten Rennspiels Road Rash schickt Electronic Arts einen dreidimensionalen Nachfolger auf den Software-Markt

heiße Rockerlady als Preisgeld zu erschassen. Dabei galt es, fünf unterschiedliche Strecken zu durchreiten, möglichst erfolgreich abzuschließen, um genügend Geld für einen neuen Hobel zu sammeln, mit dem Ihr den nächsten, wesentlich anspruchsvol-

tegiert, die Euch Strafbzettel aufs Auge drücken wollten und Euch somit an einem erfolgreichen Weiterkommen hindern sollten. Genau dieses Spielprinzip wurde auch im Nachfolger beibehalten. Zunächst entscheidet Ihr Euch für einen der drei unter-

schwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Haltbarkeit gilt es dabei zu beachten. Ihr könnt Euch, auf Wunsch auch mit analoger Steuerung, alleine auf die Piste wagen oder gegen fünf menschliche Mitstreiter antreten. Dabei fahren die Kontrahenten nacheinander über die Piste, und die erreichten Bestzeiten entscheiden über die Platzierung. Ihr könnt dabei einen der acht unterschiedlichen Kurse auswählen und auch die störenden Gegner können ausgeschaltet werden. Den zweiten Modus stellt eine Spritztour dar, auf der Ihr schon mal eine der Strecken des Hauptevents antesten dürft. Die Kurse bieten dabei viel Abwechslung. So düst Ihr beispielsweise auf dem 10,6 km langen Sunday Drive, bei dem es durch Städte sowie durch

„Das Prinzip des Vorgängers wurde komplett übernommen und in ein dreidimensionales Gewand gepackt“

leren Level bestreiten konntet. Die Strecken änderten sich in höheren Levels bezüglich der Länge und des Verkehrsaufkommens. Als zusätzlicher Schwierigkeitsgrad wurden fleißige Polizisten in die Strecken in-

schiedlichen Rennmodi. Im Zeitrennen könnt Ihr Euch für eines von zwölf Motorrädern entscheiden. Diese differenzieren sich bezüglich vier unterschiedlicher Merkmale voneinander. Attribute wie Höchstge-



Während der rasanten Hetzjagd könnt Ihr auch einen Blick nach hinten riskieren. Doch Vorsicht, denn allzu leicht verliert Ihr dabei den Überblick



Bei Road Rash 3D kann es schon mal zu der einen oder anderen Massenkeilerei kommen. Der kluge Fahrer versucht einem solchen Pulk aus dem Weg zu gehen und sich so an die Spitze des Feldes zu setzen



Gegen einen bewaffneten Gegner habt Ihr zumeist schlechte Karten. Jetzt heißt es: Gas geben!



Befindet Ihr Euch nur noch eine Meile vom Ziel entfernt, so werden Euch die letzten Meter am oberen Bildschirmrand angezeigt



Auch die aus dem Vorgänger bekannten Sprungeinlagen wurden übernommen. Der Rowdie läßt in der Flugphase sogar noch 'nen coolen Spruch los

ländliche Gebiete geht. Diese Strecke eignet sich für Anfänger aufgrund der wenigen scharfen Kurven bestens, ein Gefühl für das Vehikel zu bekommen. Der Expressway z.B. gestaltet sich durch seine engen Kurven doch schon wesentlich schwieriger. Eine Eigenart, die alle Strecken gemein haben, sind die teilweise haarigen Straßengabelungen. Die

Fahrtrichtung, die Ihr einzuschlagen habt, wird Euch auf dem Bildschirm durch einen richtungsweisenden Pfeil angezeigt. Doch nicht nur Haarnadelkurven und Schikanen ärgern den Biker, sondern auch das gegnerische 15köpfige Fahrerfeld. Die teilweise bewaffneten Rocker versuchen Euch immer wieder eins zu verpassen. Nur durch geschicktes

Ausweichen oder durch gezielte Schläge könnt Ihr die Feinde abwimmeln. Doch Vorsicht! Konzentriert Ihr Euch zu sehr auf die Mitstreiter, dann überseht Ihr eventuell Passan-

lenreiter vom Sattel. Hat zwischenzeitlich ein Polizist Eure Fahrt aufgenommen, ist das Spielchen schnell beendet und Ihr landet im Gefängnis. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt aber auf dem Wettkampf-Modus, in dem Ihr, wie schon im Vorgänger, Geld durch gute Plazierungen sparen müßt, um ein besseres Motorrad kaufen zu können. Die Palette reicht dabei vom Supersportler bis zum gemütlichen Chopper. Habt Ihr alle acht Strecken erfolgreich (mindestens 3. Platz) absolviert, so tretet Ihr im zweiten Level gegen die Rowdies an. Die Strecken sind nun länger und wesentlich stärker vom Verkehr frequentiert. Vorsicht, dieses Spiel ist nicht zur Nachahmung empfohlen!

„Die schnelle Grafik-Engine und die real wirkenden Polygonlandschaften laden förmlich zu einer flotten Pistenhatz ein“

ten, die rücksichtslos die Straße überqueren. Ein Zusammenstoß mit den Fußgängern kostet Euch wichtige Zeit im Kampf um die Spitze. Donert Ihr gegen ein entgegenkommendes Auto, so haut es Euren Höl-

Georg: Grafisch präsentiert sich das Spiel im zeitgemäßen Polygongewand. Die Engine ist dabei recht flott und vermittelt jederzeit ein gutes Geschwindigkeitsgefühl. Die Texturen, mit denen die Umgebung überzogen ist, wirken realistisch, und Aufbau Probleme bei den Landschaften lassen sich nicht ausmachen. So und technisch brummen die Krafträder mit tollen Klängen über die Pisten. Auch spielerisch lassen sich die Vehikel mit etwas Übung und

dank der analogen Steuerung sehr gut lenken. Sogar das Wegschmieren des Hinterreifens wird von Profis genutzt, um gekonnt in enge Kurven zu driften. Störend finde ich jedoch, daß das Spielprinzip des Vorgängers 1:1 auf den Nachfolger übertragen wurde. Meiner Meinung nach reicht es nicht aus, ein Spiel einfach nur optisch aufzupeppen und neue Spielideen dabei gänzlich zu vernachlässigen. Schade auch, daß der Soundtrack qualitativ nicht an den des Originals heranreichen kann.

Im Vergleich

	Road Rash	Road Rash 3D
Strecken	5	8+
Fahrzeuge	15	12
analoge Unterstützung	nein	ja
Mehrspieler-Modus	Link	1-6 (abwechselnd)
Grafik	Schnelle und flüssige Grafik-Engine mit fast fotorealistisch erscheinenden Bitmap-Hintergründen. Die Fahrer wirken durch nur wenige Animationsphasen bei den Tritt- und Schlagbewegungen sehr steif.	Schnelle Polygon-Engine, die mit authentischen Texturen überzogen wurde. Auch die Polygonfahrer wirken in ihren Bewegungen wesentlich realistischer als die des Vorgängers.
Sound	Mit der Zeit etwas nervender Motoren sound, jedoch hervorragender Soundtrack mit Heavy-Nummern von Soundgarden, Therapy? und Swervedriver.	Der Motoren sound wirkt enorm realistisch. Positiv ist auch die komplett eingedeutschte Sprachausgabe. Die Musikuntermalung ist nicht ganz so gut gelungen wie im Vorgänger.
Fun	77%	82%



Werdet Ihr von der Polizei geschnappt, so ist das Rennen für Euch gelaufen

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 6 (abwechselnd)**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **5. Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **8 Strecken**
 Besonderheiten: **Memory Card, Analog Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**





Die Animationen der Kämpfer wirken dank Motion Capture sehr realistisch



Mit Tina und Bass treffen zwei Wrestler aufeinander, die durch ihre Wurftechniken überzeugen können



Im Laufe des Spiels sammelt Ihr skurrilste Kostüme ein. Dazu müßt Ihr mit einem Fighter den Tournament-Modus in den Grundeinstellungen durchkämpfen

PlayStation 3D-Beat 'em Up

Dead or Alive

Während sich Saturn-Jünger schon seit Dezember letzten Jahres mit Tecmos Handkantenprügler Dead or Alive ausgiebig beschäftigen dürfen, kommen jetzt auch endlich PlayStation-Besitzer in den Genuß dieses Beat 'em Ups

Einmal im Jahr treffen die besten Kämpfer der Martial-Arts-Kunst in einem Turnier aufeinander, das mit brutalster Härte und ohne Regelwerk ausgetragen wird. Dies schreibt eine jahrhundertealte Tradition vor. In dieses blutige Szenario versetzt Euch Tecmo mit ihrer Arcade-Umsetzung Dead or Alive. Zunächst habt Ihr die Wahl, im Trainingsmodus die Moves der Kämpfer zu erlernen, im Versus Mode gegen einen Freund anzutreten, im Survival-Modus mit einem Fighter möglichst viele gegnerische Kämpfer zu besiegen oder im Time Attack-Modus schnellstmöglich die Gegner von der Platte zu putzen. Einzig der Kumite-Modus stellt eine Neuerung in der Welt der Prügler dar. Hier gilt es, mit einem Fighter eine festgelegte Anzahl von

Runden zu durchfighten (30, 50, 100) und dabei einen möglichst guten Erfolgsquotienten zu erzielen. Im Laufe des Spiels eröffnen sich Euch neue Optionen. So könnt Ihr nach drei Stunden beispielsweise

gestockt: Die Martial-Arts-Spezialistin Ayane und der Muskelprotz Bass, der dank seiner enormen Kraft die Gegner aus dem Ring kaputtputzt. Mit von der Partie sind auch wieder die niedliche Kasumi,

„Geniale Spielbarkeit der Charaktere und die fantastische Kollisionsabfrage erhöhen den Spielspaß von Dead or Alive um ein Vielfaches“

se die Größe Eurer Kampfarenen selbst bestimmen. Zu Anfang stehen Euch in den unterschiedlichen Events zehn Kämpfer mit jeweils drei unterschiedlichen Outfits zur Verfügung. Dabei wurde im Vergleich zur Sega-Variante das Kampferfeld um zwei neue Recken auf-

die im Ring aber durch ihre flinken Attacken zu einer gefährlichen Kämpferin mutiert, oder der 31-jährige Marine Baymann, der während der Fights keine Gnade kennt und die Gegner reihenweise mit seinen harten Combos zermüht. Auch die aus dem Wrest-

ling-Sport kommende Amerikanerin Tina Armstrong packt ihre Gegner wieder an den Beinen, um sie mit voller Wucht durch den Ring zu schleudern. Doch auch in der PlayStation-Fassung reißen die Déjà-vu-Effekte nicht ab. So erinnert den Virtua-Fighter-Kenner fast das gesamte Kämpferfeld an Akteure des AM2-Klassikers. Gen-Fu beispielsweise ähnelt dem Drunken Master Shun aus dem Sega-Klopper, und auch der Friseur von Jann-Lee scheint identisch zu sein mit dem von Jacky aus Virtua Fighter. Doch nicht nur der optische Eindruck läßt Erinnerungen wach werden, sondern auch die Moves von Dead or Alive gleichen denen des Vorbilds gewaltig. So konnte vor rund drei Jahren schon der Wrestler Wolf seinen Gegner die Beine weg-



Tolle Lichteffekte begleiten Euch bei Dead or Alive während der Kämpfe. Dank der Dual Shock-Unterstützung spürt Ihr förmlich jeden Schlag am eigenen Körper



Die Hintergründe bestehen leider nur aus zweidimensionalen Bitmaps. Jedoch wirken sie allesamt stilvoll und tragen zur dichten Atmosphäre bei

Die Extras

Zusätzliche Sprachausgaben:

Geht in den Trainingsmodus und laßt Euch die Moves, die auszuführen sind, anzeigen. Nachdem alle Moves korrekt ausgeführt wurden, hört Ihr ein Soundsample. Geht nun zurück zu den Optionen und wählt die Extra Config aus. Wählt nun die Option Extra Voice an und wählt Extra für Euren Charakter an. Während der Siegerpose stammelt Euer Recke nun neue Sprüche.

Alle Kostüme:

Ihr erhaltet ein neues Kostüm für einen Charakter, wenn Ihr mit diesem den Tournament-Modus gewinnt. Dabei ist allerdings zu beachten, daß die Power, der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Runden in den Grundeinstellungen stehen müssen.

Extra Menüs:

Alle drei Stunden erhaltet Ihr ein neues zusätzliches Menü in der Extra Config.

Im Vergleich

	Saturn-Version	PlayStation Version
Kämpferfeld	9 Kämpfer	11 Kämpfer
Charakterdarstellung	Realistische Animationen.	Den Charakteren wurde durch Hinzufügen von Gouraud Shading und Light Source Shading mehr Realismus eingehaucht.
Hintergründe	Automaten - basierende Hintergründe mit Hintergrundanimationen	Zwar wurden der Sony-Version neue Hintergründe verliehen, jedoch wurden diese leider zweidimensional gehalten und wirken durch das Fehlen von Animationen sehr nackt.
Music/Soundeffekte	Original-Soundtrack und glasklare Sound FX verleihen der Saturn-Version Spielhallenfeeling.	Verbesserung der Sounds durch Hall-Effekte in den Indoor-Stages. Der PlayStation-Version wurden außerdem zum Original-Soundtrack einige Remixe verpaßt.
Gameplay	Geniale Steuerbarkeit der Fighter und hervorragende Kollisionsabfrage; Alle Moves des Automaten Vorbilds sind auch in der Saturn-Version enthalten.	Zusätzlich zu den Saturn-Attributen wurden der PlayStation-Version noch mehr Moves beschert. Außerdem verleiht die Unterstützung des Dual Shock Controllers dem Game einen enormen Spielspaß.
Extras	Zusätzliche Optionsmenüs, eine Bildergalerie und ein versteckter Kämpfer (Raidou), der aber leider nicht vom Spieler gespielt werden kann.	Erweiterung der Bildergalerie und der zusätzlichen Menüs. Ein im späteren Spielverlauf anwählbarer Zusatzcharakterer.
Fazit	Hervorragende Umsetzung des Spielhallenvorbildes, das durch eine flüssige Engine und gute Spielbarkeit glänzt.	Mit der PlayStation-Version versuchte Tecmo, das Arcade-Vorbild noch einmal zu verbessern. Bis auf die leider vollkommen zweidimensionalen Hintergründe wurde das Vorhaben auch eindrucksvoll gelöst.
Fun	83%	86%

ziehen und sie nach ein paar Drehungen durch den Ring werfen. Doch glücklicherweise gibt es auch ein paar Neuerungen: Statt des gängigen Ring Outs, der Euer virtuelles Leben abrupt beendet, blüht Euch bei Dead or Alive in diesem Bereich der Kampfarena ein ganz anderes Schicksal. So wurde das Ringäußere mit hochexplosivem Sprengstoff ausgelegt, der dem Kämpfer bei Betreten Verletzungen zufügt. Die Kämpfe laufen so schnell ab, daß die vorgegebene Rundenzeit zumeist für einen Fight nicht ausgeschöpft wird. Ähnlich wie bei Virtua Fighter oder Bloody Roar benötigt Ihr lediglich drei Buttons, um den Kampf durchzuführen (Punch, Kick, Hold). Doch auch die L- bzw. R-Tasten stehen Euch während der Balgerei zur Verfügung, mit denen eine Kombination zwischen Kicks und Punches ausgeführt wird. Das somit zunächst recht variationsarm er-

scheinende Schlagrepertoire entspringt sich im Ring als überaus facettenreich, da schon einfache Richtungswechsel mit dem Steuerkreuz während eines Schläges unterschiedliche Schlagvarianten hervorrufen. Zudem existieren natürlich auch die allseits beliebten Special Moves, die durch Halb- bzw. Vierteldrehungen während

der Punches oder Kicks aktiviert werden. Die für einen Prügler so wichtige Kollisionsabfrage wurde von den Programmierern hervorragend in die Fights impliziert. Diese laufen in einer immens hohen Geschwindigkeit ab, so daß eine Rundenzeit von mehr als 30 Sekunden selten überschritten wird. Doch nicht nur das Gameplay stimmt,



Ulf: Das vom Charakterdesign und den unterschiedlichen Moves sehr stark an Virtua Fighter 2 erinnernde Dead or Alive glänzt durch seine hervorragende Spielbarkeit. Grafisch wurden die Kämpfe unglaublich schnell und sauber dargestellt. Dabei wirken die Kämpferanimationen samt weiblicher Wippbewegungen durch exzellentes Motion Capture einfach genial. Die fantastischen Lichteffekte, Gouraud Shading und in Echtzeit berechnete Lichteinflüsse setzen neue Glanzlichter im Ver-

gleich zur Saturn-Version. Doch wurde man in der Spielhalle noch mit dreidimensionalen Hintergründen samt Animationen verwöhnt, so muß der PlayStation-Besitzer leider mit zweidimensionalen Bitmap-Grafiken vorlieb nehmen. Im Vergleich zu Spitzentiteln à la Tekken 3 vermißt der Prügelprofi jedoch die Fülle von Schlagvarianten, was die Langzeitmotivation natürlich etwas senkt. Insgesamt gesehen ist Dead or Alive ein technisch hervorragender Klopfer, dem aber kleine Mängel im Detail den Weg an den Prügelzenit versperren.



Die Kämpfe laufen auch in der PAL-Version unglaublich flott ab, so daß selten eine Rundenzeit von 20 Sekunden überschritten wird



Jann-Lee verfügt über einige Moves, die den Gegner quer durch den Ring schleudern



Durch spezielle Grifftechniken lassen sich spektakuläre Bewegungsabläufe erzielen

sondern auch die grafische Darstellung der Prügelorgie wurde hervorragend gemeistert. Dabei darf der Spieler brillantes Light Source Shading und fantastische Lichteffekte bewundern. Die Kämpfe flimmern mit 50 bps über die Mattscheibe. Der gewählte Interlace-Modus glänzt durch die hochauflösende Darstellung der Charaktere und der zweidimensionalen Hintergründe der Arenen.

Test PlayStation

Hersteller: **Tecmo**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **26.06.98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **11 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **SCEG**

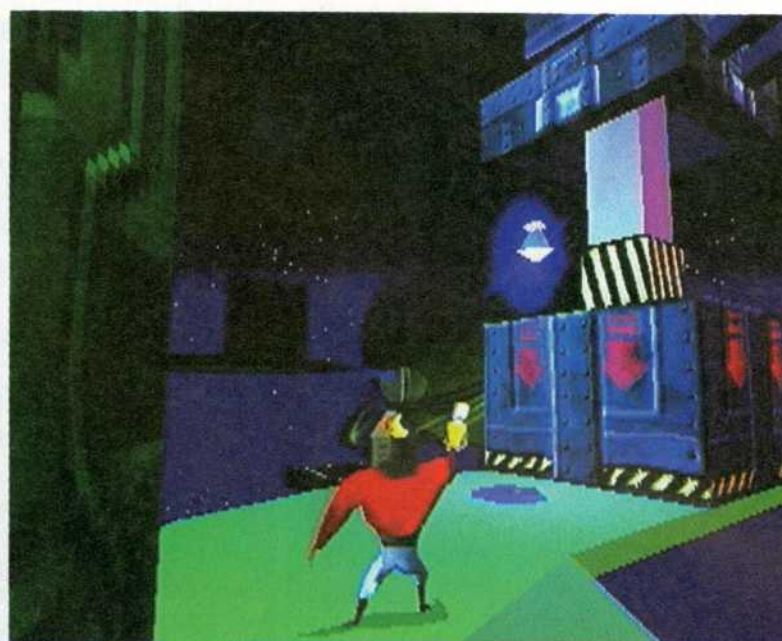
Grafik **82** Sound **75**

Fun 86

Mega Fun GOLD GAME



Wenn Ihr ein kosmisches Babe rettet, winkt zwar kein Kuß, dafür aber eine volle Energiedröhnung



Mit dem Analog Controller könnt Ihr am bequemsten den Blickwinkel variieren



Hammerhart: Mit gezielten und gut getimten Sprüngen durchquert Ihr diesen rotierenden Tunnel

Blasto bietet eine Hintergrund-story, die wegen ihrer Naivität schon wieder fast originell ist. Ein Horde von kleinen grünen Marsmännchen - Pardon - Uranusmännchen unter der Herrschaft des ewig grimmigen Bosc können die ewige Glückseligkeit des Planeten Erde nicht mehr länger ertragen und beschließen daher per Zeitkontinuum ein Loch ins Weltraum zu bohren, um den Erdenwürmern einmal einen unangenehmen Besuch abzustatten. Doch die Erdlinge haben noch einen Joker im Ärmel. Captain Blasto, der derart cool ist, daß er selbst vor dem Ableben noch einen lässigen Spruch auf



Power Ups gibt es reichlich; durch ein Pick Up wird Blasto beispielsweise unsichtbar und kann so unbemerkt durch die Levels hüpfen

PlayStation Jump & Shoot

Blasto

Er ist fettleibig, blond, cool und die wohl letzte Hoffnung für die gute Mutter Erde; die Rede ist von Sonys neuesten Sympathieträger Captain Blasto

den Lippen hat, cruist gerade gemütlich durch den Kosmos, als er plötzlich den SOS-Funkspruch der Erde empfängt. Blasto fackelt natürlich nicht lange und begibt sich zum Planeten Uranus, um mit dem Obermoltz einmal ein ernstes Wort zu reden. Mit der Blast-o-Matic-Wumme in der Rechten durchwandert er abstrakte Level-Konstruktionen, die vom Grafikstil her stark an alte B-Movies erinnern. Herbeieilende Ali-Wächter werden wie bei

Earthworm Jim semi-automatisch ins Ziel genommen, frei schwebende Plattformen müssen mit einem sicheren räumlichen Denken gemeistert werden und um einen Levelkomplex abzuschließen, gilt es ferner, Schalterterminals zu finden, damit störende Energiebarrieren beseitigt werden. In einigen Levels ist der fettleibige Captain Blasto außerdem mit einem Jet Pack ausgestattet, das ihm zu mehr oder weniger elegante Flugmanöver verhilft, so fern



Das Ballern mit der Laserwumme macht Laune, da die CPU Euch beim Zielen tatkräftig unterstützt

Ihr über den nötigen Sprit verfügt. Selbst seine Schwimmfähigkeiten muß er im Dienste des Weltfriedens unter Beweis stellen. Im Power Up-Bereich kann sich Blasto einiges an Waffendoping einverleiben, angefangen bei Miniflammenwerfer bis hin zum Freezer, werden sämtliche großkalibrige Argumente aufgeföhren. Witzig und nützlich ist ferner das kosmische Huhn Kay Efcee, das als Reittier wertvolle Hüpf-Dienste leistet.



Ulf: Vor zwei Jahren kündigte Sony Blasto noch als dreidimensionale Wunderwaffe auf der E3 an, doch dann ist es auf einmal bedenklich still um den dicken Helden geworden. Mit den Elite-Hopsern, wie beispielsweise Gex 3D kann Blasto auch auf keinen Fall mithalten, weder vom Gameplay noch von der Technik her. Natürlich können sich die Grafiker hinter dem Vorwand des B-Movie-Stils verstecken, das ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß es sich um sehr karge Levelkonstruktionen handelt, die nicht 100%ig zeitgemäß sind. Beim Ga-

meplay scheiden sich ein wenig die Geister. Die einen halten den Spielverlauf trotz vieler Gags und Pick Ups für eher belanglos, andere hingegen können der fordernden Hüpferei auf kleinen und frei schwebenden Planken für einen spannenden Jump & Run-Thrill. Ich entscheide mich für die goldene Mitte und behaupte, daß geübte Jump & Run-Freunde an Blasto sicherlich gefallen finden dürften. Die Betonung liegt allerdings auf „geübte“ denn trotz freier Kamerafahrt ist es bereits im ersten Level alles andere als einfach, den spacigen Helden von einer Miniplattform zur nächsten zu dirigieren

Test PlayStation

Hersteller: **SCEE**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM USA**
Erscheinungstermin: **Juli**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **schwer**
Levels: **5 Welten**
Besonderheiten: **Analog Pad**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Zapp Games**
06131/230492

Grafik **62** Sound **68**

Fun

71



Natürlich kommt es auch zu gefährlichen Rempelen während der Rennen. Doch Vorsicht! Ein Ausritt in Gras, und schon habt Ihr die Spitzengruppe für den Rest des Rennens verloren



Die Grafik-Engine ist trotz großer Detailmenge und geringem Nebeneffekt superflüssig, so daß Ihr echtes Renn-Feeling beim Fahren der Boliden erleben könnt

Dank Imagineers GT 64 dürfen N64-Jünger jetzt den Schritt in die japanische Tourenwagenserie wagen. Dabei sind alle vierzehn Originalteams dieses Cups mitsamt den dazugehörigen Fahrern enthalten. Neben den typischen Japano-Karosserien (z.B. Toyota Supra) sind auch europäische Nobel-Teams wie Lamborghini und Porsche mit am Start. Vor dem Rennen könnt Ihr Euer Fahrzeug durch diverse Einstellungen an den Reifen, dem Fahrwerk oder an den Flügeln, genauestens auf die Strecken abstimmen.

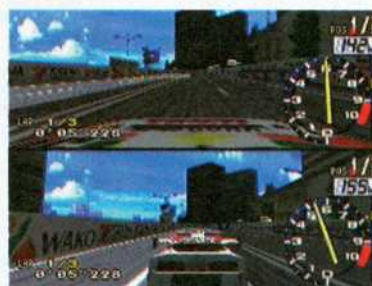
Uwe: Endlich mal ein vernünftiges Rennspiel für den Toaster! Die Grafik-Engine ist flott und die Details entlang der Strecken könnten detaillierter kaum sein. Hinzu gesellt sich die vorteilhafte Unterstützung des Rumble-Packs, die Euch sogar die unterschiedlichen Bodenbeläge spüren läßt. Auch die röhrenden Motorensounds während der heißen Rennen wirken sehr realistisch. Schade nur, daß eine motivierende Musikunterlegung gänzlich fehlt. Ein weiterer Negativpunkt ist das nicht immer realistische Fahrverhalten des Boliden, das oftmals genauso für Frust sorgt wie der unausgewogene Schwierigkeitsgrad des Spiels. Habt Ihr einmal den Anschluß zum Spitzenfeld verloren, so besteht keine Chance mehr, die Konkurrenten einzuholen. Fazit: Imagineer hätte mit GT 64 einen echten Hit landen können. Jedoch verhindern einige Detailfehler das Erreichen der Pole-Position.

Nintendo 64 Rennspiel

GT 64 Championship Edition

Bis auf das spektakuläre Wave Race 64 sind gute Rennspiele auf dem N64 leider Mangelware. Jetzt versucht Imagineer die Lücke mit GT 64 Championship Edition zu schließen

Zunächst entscheidet Ihr Euch für einen der drei unterschiedlichen Modi. Im obligatorischen Time Trial-Modus kann sich der blutige Anfänger an die Strecken, an die Autos und an deren Steuerung gewöhnen. Eure Bestzeit kann natürlich für alle Ewigkeit auf der Memory Card abgespeichert werden. Der zweite Modus bietet Euch die Möglichkeit, bei horizontal gesplitteten Bildschirm, gegen einen Freund anzutreten. Um das Rennen interessanter zu gestalten, könnt Ihr den Boost, der den schwächeren Fahrer bevorteilt, sowie ein Handicap für einen der Fahrer, vor dem Rennen einschalten. Habt Ihr genügend Erfahrung gesammelt, dann solltet Ihr Euch an den Champions-



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Leider läßt hier die Frame-Rate merklich nach

hip-Modus wagen, in dem es gilt, sechs Strecken erfolgreich zu absolvieren. Dabei gibt es drei Grundstrecken, die in zwei unterschiedlich langen Versionen vorliegen. Ihr durchkreuzt die Millionenstädte Kyoto und Tokyo. Hier düst Ihr durch lange Tunnelpassagen, rast vorbei an Wolkenkratzern und mächtigen Brücken. Der dritte Parcours, Lake Fuji GP, liegt auf dem Lande der ostasiatischen Insel. Rechts und links des Kurses ragen Berge und rasante Tunnelfahren sind ein typisches Merkmal dieser Strecke. Habt ihr alle sechs Rennen erfolgreich gemeistert, so stehen Euch für die nächste Meisterschaft zwei weitere Parcours zur Verfügung. Durch wei-



Neben den japanischen Boliden sind auch europäische Traumkarossen von Porsche oder Lamborghini anwählbar

tere Bestleistungen können die Strecken dann noch im Spiegelmodus bestritten werden, so daß der Profi-Racer letzten Endes aus 16 Streckenauswahlen kann. Während der Fahrt habt Ihr die Auswahl zwischen fünf verschiedenen Perspektiven. Dabei zeigen Euch drei dieser Ansichten das Geschehen außerhalb Eures Fahrzeuges, während ihr bei den verbleibenden zwei Kameraeinstellungen in die Rolle des Fahrers schlüpft und dessen Arbeit aus der Ego-Perspektive erleben dürft.



Die Cockpit-Perspektive vermittelt die enorme Geschwindigkeit am besten

Test Nintendo 64

Hersteller: **Imagineer**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **Modul**
Erscheinungstermin: **Ende Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-unfair**
Levels: **16 Strecken**
Besonderheiten: **Memory Card, Rumble Pack**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Laguna**





Texturen wohin das Auge blickt: Rare hat hier eine kleine technische Meisterleistung abgeliefert, die man schon fast als zweite Softwaregeneration bezeichnen könnte



Die kleinen schlangenförmigen Ungetüme sind immer wieder für eine Überraschung gut und bringen Euren Adrenalinpiegel in Wallung

Schon in unserer letzten Ausgabe konnten wir Euch neueste Meldungen über Rares kommenden Sommer-Hit mitteilen. In letzter Minute erhielten wir jetzt

die Chance, den dreidimensionalen Überhammer ausführlich zu testen. Kommen wir zunächst zur Story des Hüpfers: Die Helden des Spiels sind der dicke Honigbär Banjo und sein geflügelter Freund Kazooie. Banjo lässt keine Minute seines Lebens aus, um seinem Hobby, dem Schlafen, nachzugehen. Nur ein Griff nach seinen Honigvorräten kann den knubbeligen Braunbär von seiner Leidenschaft abhalten. Dagegen wirkt der rote Vogel Kazooie schon wesentlich lebendiger. Ständig krakelt der Störenfried laut um sich und zieht daher Schwierigkeiten wie ein Magnet an.

Ihr seht schon, das die Zwei wirklich ein ungleiches Paar sind, daß sich aber aufgrund dieser Differenzen ganz besonders anziehen scheint. Eine weitere Hauptperson des Abenteuers ist Banjos kleine Schwester Tootles. Sie ist unglaublich hübsch und genauso unverschämt und schamlos wie Kazooie. Jedoch liebt Banjo das kleine Schwesterlein über alles und



kümmert sich um sie, wo er nur kann. Doch nicht nur gute Menschen bewohnen die Welt unserer Helden: So treibt dort die verknautschte alte Hexe Gruntilda, die sich für die Schönheit im Lande hält, ihr Unwesen. Eines Tages befragt die Zauberin während eines geheimen Rituals die Geister nach dem hübschesten weiblichen Geschöpf, das sich auf ihrer Welt befindet. Erbost er-

kennt sie, daß doch tatsächlich nicht sie von den

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Banjo-Kazooie

Wie sehr der Name Rare verpflichtet zeigt die überaus hochwertige, teilweise extrem innovative Softwarepalette der englischen Spieleschmiede. Jetzt rücken sie Nintendos dreidimensionalem Klempner mit ihrem neuesten Jump & Run-Highlight

Banjo-Kazooie auf die Pelle

Göttern ausgewählt wird, sondern eine junge Göre namens Tootles. Um deren Schönheit für sich zu gewinnen, bastelt die Hexe an einer Apparatur, mit deren Hilfe sich die Attraktivität des Mädchens in ihren Körper verpflanzen läßt. Nach getaner Arbeit macht sie sich auf die Suche nach der noch ahnungslosen Tootles. Schließlich findet die alte Dame ihr Opfer unbewacht (Banjo schläft mal wieder) und entführt die unschuldige



Kleine Zwischenspiele, wie dieses Memory Spiel, sind bei Banjo-Kazooie des öfteren anzutreffen. Mal müßt Ihr Euch Dinge merken, mal Eure Fingerfertigkeit im Wettfressen unter Beweis stellen



Ägypten total: In Gobi's Valley ist Indiana Jones-Feeling angesagt. Durchkämmt geheimnisvolle Grabkammern und nehmt Euch stets vor den Mumien in Acht



Auf dieser riesigen Orgel müßt Ihr die Melodie, die eine Geisterhand vorgibt, nachspielen



Mit Lichteffekten wurde wirklich nicht gespart, sie tragen ungemein zur dichten Atmosphäre bei



Hier könnt Ihr sehr schön erkennen, wie leistungstark und vor allen wie stimmungsvoll die Atmosphäre ist



Uwe: Rare strikes back! Kaum zu glauben, was die englische Programmierertruppe mit ihrem neuesten

Produkt geschafft hat. Grafisch habe ich noch auf keiner Konsole eine solch detaillierte Grafikpracht im dreidimensionalen Gewand erleben dürfen. Schaut Euch z.B. mal die realistische Animation des Wassers an - einfach allererste Güte! Verstärkt wird die dichte Atmosphäre dann noch vom absolut genialen Sound, der sich der Spielsituation jederzeit anpaßt. Taucht Ihr beispielsweise in das feuchte Naß ab, so verändert sich die lustige Melodie in einen passenden Blubbersound. Köstlich amüsiert habe ich mich auch am typisch englischen Humor, der schon im Intro seinen Anfang findet. Es ist einfach zu komisch, die popelwütige Hexe bei ihrer Arbeit zu beobachten. Vorbildlich ist auch, daß Nintendo die Bildschirmtexte für die deutsche Version komplett germanisiert hat. Einziges kleines Manko ist meiner Meinung nach, daß Rare 3D-Hüpfer keine wirklich neuen Aspekte vorzuweisen hat, die ihn auf den Thron des Jump & Run-Genres hieven würden.



Detailreichtum ohne wenn und aber: Auch Toiletten haben schließlich Ihr Eigenleben und wollen kommunizieren

Bärenfrau kurzerhand. Nur der aufmerksame langstelige Kazooie ahnt die Gefahr, kann jedoch nicht eingreifen, da er sich „gefangen“ im Rucksack Banjos befindet. Als er den Bären endlich wecken kann, hat das Unheil schon seinen Lauf genommen und die zwei ungleichen Freunde machen sich auf, Tootles aus der misslichen Situation zu befreien. Diese spannende Geschichte dürft Ihr „live“ während einer längeren Introsequenz erleben, die in Echtzeit basierend auf der Spiele-Engine berechnet wird. Ihr schlüpft in die Rolle der beiden Helden und startet Euer Abenteuer auf einer Oberwelt. Hier angelangt, lernt Ihr in einem ausführlichen Trainingsmodus die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten der Hauptdarsteller kennen. So kann Banjo beispielsweise Prügeln, auf Bäume klettern, seine Gegner mit einer schnell-



Habt Ihr Flugfedern eingesammelt, könnt Ihr Euch mittels Flugfeldern in die Lüfte befördern lassen und so die Ortschaft erkunden sowie kleine Aufgaben erledigen

len Vorwärtsrolle erledigen, Schwimmen, Tauchen oder seine Flugphase durch kräftiges Flügelschlagen seines gefederten Freundes Kazooie verlängern. All diese Moves erwirbt der Honigbär von einem Maulwurf namens Bottles, der jedoch auch im weiteren Spielverlauf immer wieder auftaucht, um Euch neue Fähigkeiten beizubringen. So können die beiden Hauptdarsteller Eier auf Ihre Gegner abfeuern, eine vernichtende Stampf-Attacke ausführen, unter bestimmten Voraussetzungen fliegen und dabei auch Bösewichter attackieren. Außerdem

ist es dem Gespann möglich, steilere Wegstücke zu passieren, indem Kazooie seinen schwergewichtigen Freund einfach huckepack auf den Rücken nimmt und wie aufgescheucht den Anstieg erklimmt. Angreifender Gegner könnt Ihr Euch mit einem Schnabelstich des Vogelviehs entledigen. All diese zusätzlichen Aktionsmöglichkeiten stehen Euch jedoch nur dann zur Verfügung, wenn Ihr innerhalb der einzelnen Level den Maulwurf entdeckt, der Euch dann bereitwillig Auskunft erteilt. Dabei findet Ihr den knuddeligen Blindling in

Die vier Jahreszeiten



Den Level Click Clock Wood könnt Ihr zu vier unterschiedlichen Jahreszeiten betreten. Durch Verändern des Wasserzustands (im Winter logischerweise Eis) ergeben sich hier neue spielerische Herausforderungen



den ersten Levels gleich dreimal, während er in späteren Szenarien nur noch sehr selten auftaucht. Es ist jedoch ratsam nach dem kleinen Helfer Ausschau zu halten, da Ihr bestimmte Stellen nur mit den zuvor erlernten Fähigkeiten erfolgreich meistern könnt. Die einzelnen Abschnitte sind vollgepackt mit Goodies, die nützlicher nicht sein könnten. Neben neuer Lebensenergie findet Ihr z.B. Honigwaben, mit deren Hilfe Eure Energieleiste erweitert wird. Natürlich könnt Ihr auch in den Genuß von Extra-Leben kommen



Diese niedliche Sphinx hat verstopfte Nasen, die Ihr mittels gezielten Schüssen frei machen sollt



Der mechanische Wal ist an einer Kette am Grund dieser Kloacke gekettet. Eure Aufgabe besteht zunächst darin, die Kette zu lockern, damit das Ungetüm wieder frische Luft bekommt



Habt Ihr Euch in eine Biene verwandeln lassen, könnt Ihr mit dieser das riesige Territorium erkundschaften



Dieser Plagegeist schläft für sein Leben gern. Gelingt es Euch, ihn nicht zu wecken, kann man ihm ein wertvolles Puzzleteil entwenden

oder Euren Vorrat oftmals lebensretender Eier aufstocken. Sehr wichtige Goodies stellen die Mumbo Tokens dar. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl dieser Totenköpfe eingesammelt, so könnt Ihr Euch in der Hütte des Shamanen Mumbo Jumbo in eine andere Lebensform verwandeln lassen. Im Laufe Eures Abenteuers habt Ihr die Möglichkeit, fünf unterschiedliche Gestalten anzunehmen: Ihr mutiert zu einer knubbligen Biene, einem

dicken Kürbis, einem Krokodil, einer Termite oder einem Seelöwen. Habt Ihr eine dieser Formen angenommen, so lassen sich die physischen Gestaltungen dieser Lebewesen geschickt ausnutzen, um an bisher versperrte Stellen des Spiels zu gelangen. So könnt Ihr als Termite natürlich kleinste Spalten und Ritzen nutzen, um in eine andere Welt zu gelangen. Als Biene macht Ihr Euch die Eigenschaft des Fliegens zunutze, um

„Atmosphärisch zieht Banjo-Kazooie den Spieler voll in seinen Bann“

an unerreichbar scheinende Locations zu gelangen. Weitere nützliche Extras stellen Warp-Kessel dar, die Euch zwischen zwei unterschiedlichen Orten der Oberwelt teleportieren können. Im Verlauf des Spiels erspart man sich damit unnötigen Fußweg, um an eine bestimmte Stelle der mittlerweile riesigen Welt zu gelangen. Auch zwei unterschiedliche

Sequenzen



Ein minutenlanger Vor- und Abspann stimmt Euch optimal auf's Geschehen ein und läßt kein Auge trocken

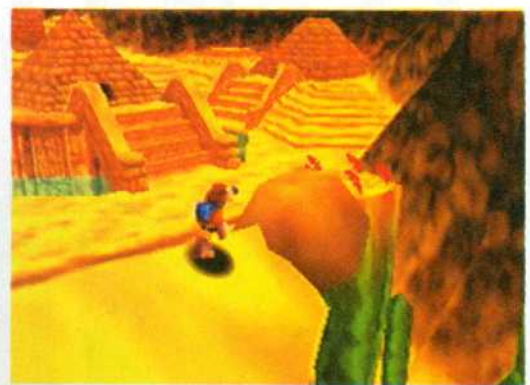
Formen von Federn kann der Honigbär in den Levels finden. Die goldene Variante läßt Euch für einen kurzen Zeitraum unverwundbar werden, während Ihr mit Hilfe der roten Feder an bestimmten Stellen des Spiels ein



Im Weinkeller trachten niedliche Schloßgeister nach Eurem Bildschirmleben



Was für eine Grafik. Der Lichteinfall durch das bunte Glas zeigt die ganze Power des Nintendo 64



Um nur einen kleinen Eindruck von der Größe der Levels zu gewinnen zeigt dieser Screenshot von Gobi's Valley



Gewußt wie: Pro Feld gilt es in diesem Level, eine Frage über das Spiel zu beantworten. Ihr müßt somit sehr aufmerksam durch's Spiel gehen um auch diese Hürde meistern

Stück weit fliegen könnt. Witziges Utensil sind auch gefundene Schuhe, die Eurem Helden zu neuen Fähigkeiten verhelfen. So könnt Ihr in Turnschuhe schlüpfen, mit deren Hilfe Eurer Bär die 100 Meter sicherlich unter neun Sekunden laufen kann.

Dies kann überaus nützlich sein, wenn Ihr angriffslustigen Gegnern ausweichen wollt. Auch die Gummistiefel, die sich im Verlauf des Spiels finden lassen, können für das Gespann von größter Bedeutung sein.

Mit ihnen lassen sich Sumpfbereiche durchqueren, die unter normalen Voraussetzungen nur unter Abzug von Lebensenergie zu passieren wären. Kommen wir zu den wichtigsten Goodies im Spiel: Zunächst wären die kleinen Jinjos zu erwähnen, von denen sich fünf in jedem Level versteckt halten. Findet ihr alle hundeähnlichen Kreaturen in einem Abschnitt, so bekommt Ihr ein Puzzlestück. Dieses Goodie, dessen Finden die Hauptaufgabe Eures Abenteuers darstellt, erhält Ihr auch als Belohnung für zuvor erfolgreich gemeisterte Aufga-



Schauplatz von Rusty Bucket Bay stellt dieser Riesentanker dar

ben. Die Puzzle-Teile lassen sich dann in ein noch nicht komplett zusammengesetztes Puzzle einfügen. Sofort nach Vervollständigung des Machwerkes seht Ihr in einer kurzen Sequenz eine Tür, die sich irgendwo in der Oberwelt geöffnet hat. Jetzt gilt

„Niemand zuvor konnte man auf Nintendos Konsole eine solche Grafiksprache bewundern“

es, diesen Eingang, der Euch einen neuen Level eröffnet, zu finden. Doch selbst für Profis stellt dies eine Herausforderung dar, die wahrlich nicht zu unterschätzen ist, da die Oberwelt im weiteren Verlauf des Spiels riesige Formen annimmt. Last but not least könnt Ihr in jedem Level bis zu 100 Noten finden. Neben der Aufstockung Eurer Leben bieten diese einen zweiten sehr wichtigen Aspekt im Abenteuer. In der Oberwelt existieren nämlich Türen, die sich durch das Puzzlespiel nicht öffnen lassen. Jedoch sind sie für den Fortgang des Spiels von gleicher Wichtigkeit, da sie Passagen versperren, die zu anderen Locations der Oberwelt führen. Öffnen lassen sich diese Türen nur, wenn Euer Bär eine bestimmte Anzahl (steht an der

Tür) dieser Noten eingesammelt hat. Kommen wir zu den unterschiedlichen Levels: Diese könnten wirklich abwechslungsreicher nicht gestaltet sein. Ihr durchlauft traumhafte Sandstrände, durchpaddelt ölige Gewässer, bereist eine Pyramidenlandschaft oder liefert Euch eine Schneeballschlacht mit Schneemännern bei arktischen Temperaturen. Dabei versprühen die Charaktere oftmals den typischen englischen Humor, den man aus Monty Pythons Streifen kennt. So trifft Ihr z.B. auf eine Schildkröte, in deren Schlund Ihr hineinlaufen könnt. Eingedrungen in das Innere des Panzertieres erwarten den Spieler aber keinesfalls unappetitliche Szenen, sondern eine Schulklasse junger Schildkröten mitsamt Lehrer vollkommen abgefahren! Die grafische Präsentation läßt dabei wirklich keine Wünsche offen: Tolle Transparenz-, Nebel-, Licht- und Schatteneffekte verhelfen dem Spiel dabei genauso zur dichten Atmosphäre wie die authentischen Landschaftsdarstellung, die durch realistische Polygonüberzüge erreicht wird.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Rare/Nintendo**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **Ende Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **9 Welten +**
 Besonderheiten: **Memory Card, Rumble Pack**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Nintendo**



MEGA FUN

im Abo

COMPUTEC Verlag



Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



Diese N64 256 K-Memory Card ermöglicht das Speichern von Spielständen und Bestleistungen!



Die Uhr zum Kult-Spiel! Chromgehäuse, schwarzes Armband u. farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!

Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es eine der nebenstehenden Prämien – kostenlos! +++ MEGA FUN testet für Euch alle Spiele-Neuerscheinungen aller Konsolen und Handhelds +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

☒ **JA, ich möchte das MEGA FUN Abo**
(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(bitte nur eine ankreuzen)

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ N64 Memory Card (Art.-Nr. 1132)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ☐ Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an:
COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg

B313

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 7/98



PlayStation

Beast Wars Transformers (Pal)	Power Up- und Levelskipcheat	110
Bomberman World (US)	Paßwort	110
Buster Bros. Collection (US)	B. Buddies Levelselect	110
CART World Series (US)	Diverses	111
Deathtrap Dungeon (Pal)	Levelselect/Levelskip	98
Gex 3D - Enter the Gecko (US)	Paßwort	110
Indy 500 (Pal)	Diverses	112
Jersey Devil (Pal)	Trick	111
Need for Speed 3 (Pal)	Paßwörter	99
Pitfall 3D (Pal)	Paßwörter	99
San Francisco Rush (US)	Andere Fahrzeuge	99
Spawn the Eternal (US)	Cheats	98
Tetris Plus (Pal)	Paßwort	110
Theme Hospital (Pal)	Paßwörter	98
TOCA Touring Car Championship (Pal)	Alle Strecken	110
V Tennis (Pal)	Charakter	111
VMX Racing (Pal)	Diverses	112
Warhammer: Dark Omen	Diverses	112
WCW Nitro (US)	Diverses	111

Nintendo 64

Chameleon Twist (Pal)	Trick	111
-----------------------	-------	-----

Saturn

Dead or Alive (US)	Schweres Spiel/Raidou	112
Mega Man X3 (Pal)	Paßwörter	98

Players Guide 7/98

PlayStation

Dead or Alive	1. und letzter Teil	109
Deathtrap Dungeon	1. und letzter Teil	104-108
Gex 3D: Enter the Gecko	3. und letzter Teil	100-103

Rückblick

Tips & Tricks 5/98

PlayStation

Bloody Roar	Diverses	50
Broken Helix	Munition/Energie	51
Descent 2	Paßwort/Cheats	50
K1 The Arena Fighters	Diverses	50
Marvel Super Heroes	Alternatives Outfit	50
Nuclear Strike	Cheats	51
Pandemonium 2	Paßwörter	51
Shadow Master	Levelselect/Waffen/Energie	51
Skullmonkeys	Cheats/Paßwörter/FMS	50
Steel Reign	Cheat/Panzer/Marsmission	51
Street Fighter - EX Plus Alpha	Zusätzl. Fighter/Mini-Game	52
TOCA Touring Car Championship	Panzeraction/Paßwörter	52

Nintendo 64

Bomberman 64	Zusätzliche Arenen	52
--------------	--------------------	----

Players Guide 5/98

PlayStation

Alundra	2. Teil	74-80
Gex 3D	1. Teil	72-73
Indiziertes Spiel	1. und letzter Teil	54-70

Tips & Tricks 6/98

PlayStation

Actua Soccer 2 (Pal)	Cheats	96
Critical Depth (Pal)	Diverses	82
Diablo (Pal)	Geldtrick	94
Gex 3D: Enter the Gecko (US)	Cheats	96
Iznogoud (Pal)	Paßwörter	83
Lucky Luke (Pal)	Cheatmenü und Paßwörter	94
Madden '97 (Pal)	Teams	83
Madden '98 (Pal)	Diverses	82
Mass Destruction (Pal)	Levelanwahl	83
Nascar 98 (Pal)	Andere Fahrzeuge	96
Need For Speed 3 (Pal)	Cheats	96
Pax Corpus (Pal)	Paßwörter	83
Pitfall 3D (Pal)	Pitfall 2D	96
R-Type (Jap)	Cheats	96

Nintendo 64

Cruis'n USA (Pal)	Zusätzliche Fahrzeuge und Strecken	83
Madden Football 64 (Pal)	Extras	82
Nagano Winter Olympics '98 (Pal)	Kopf-Skiing	83
Olympic Hockey 98 (Pal)	Diverses	94
Snowboard Kids (Pal)	Cheat	82
Tetrisphere (Pal)	Diverses	83

Players Guide 6/98

PlayStation

Alundra	2. und letzter Teil	90-93
Gex 3D: Enter the Gecko	2. Teil	86-89
Gran Turismo	1. Teil	84-85

PlayStation (Pal) Levelselect/Levelskip

Deathtrap Dungeon

Levelselect: Gebt im Screen mit den drei Schädeln folgendes ein: L1, R1, Δ, Δ, □, ○, R1, L1. Geht dann auf die Option Load Game. Hier sind nun alle Levels bzw. Kapitel des Spiels anwählbar.

Levelskip: Gebt vor Spielbeginn □, ○, Δ, L2, R2, L2, R2 ein. Im Spiel pausiert Ihr und drückt Δ im Pausescreeen, um in den nächsten Level zu springen.



Saturn (Pal) Paßwörter

Mega Man X3

Introduction:

3721, 1281, 3751, 4456

Gravity Beetle:

5623, 4888, 5851, 4221

Blast Hornet:

1745, 5231, 5441, 2486

Neon Tiger:

3621, 4867, 5851, 2227

Tunnel Rhino:

5728, 1263, 5754, 2458

Blizzard Buffalo:

7671, 2857, 2144, 1247

Volt Catfish:

1778, 5253, 2444, 3488

Crush Crawfish:

5718, 1266, 2727, 7458

Dr. Doppler's Lab:

5718, 1263, 2627, 7458

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Der Theo Kranz Versand in Würzburg hat uns auch diesen Monat einiges für die fleißigen Schreiberlinge unter Euch bereitgestellt. Jeweils ein Spiel geht an Jean Bischoff aus Friedrichshafen, Manuel Telser aus Naturns sowie Torsten Leibbrand aus Durmersheim. Ihr seht, daß Eure Zuschriften nicht ungelesen bleiben, sondern stets auf verwertbare Informationen überprüft werden. Schreibt also Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort Helpline, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Aber auch per E-Mail sind wir zu erreichen. Die Adresse lautet: uk0001@wuerzburg.baynet.de.

MEGA FUN

Theo KRAENZ VERSAND

PlayStation (US) Cheats

Spawn the Eternal

Levelskip: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, X, □, ○, ○, ○ ein.

Unverwundbarkeit: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, Δ, X, X, □, ○ ein.

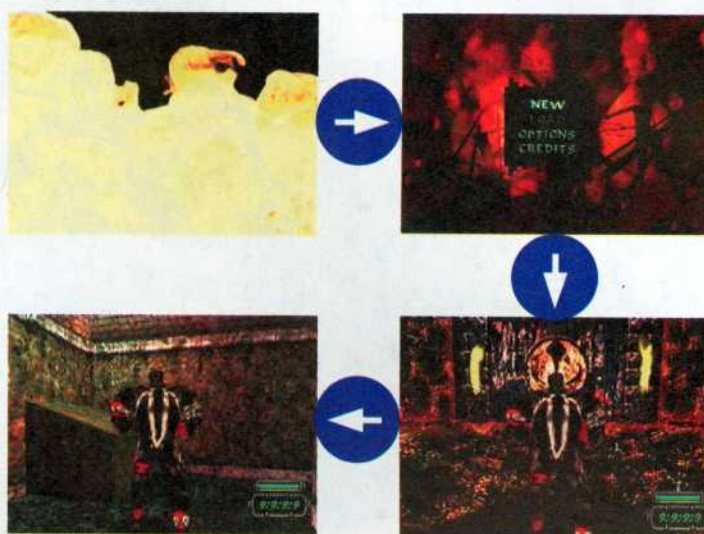
Unsichtbarkeit: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten □, □, ○, ○, Δ, X ein.

Power Ups: Pausiert ein Spiel und haltet L2 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, ○, □, X, Δ, X ein.

Items: Pausiert ein Spiel und haltet L2 + R2 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten X, □, ○, Δ, □, ○ ein.

Physische Fähigkeit reseten: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten X, ○, Δ, □, X, ○ ein.

Magische Fähigkeit reseten: Pausiert ein Spiel und haltet L1 + R1 gedrückt. Gebt bei gedrückten Tasten Δ, ○, X, □, Δ, ○ ein.



PlayStation (Pal) Paßwörter

Theme Hospital

Ärger in der Notaufnahme? Sture Ärzte? Schlechtes Personal? Das muß nicht sein. Für alle leidgeplagten Krankenhausbauer hier die Paßwörter:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. entfällt | 7. □ΔΔ○X□Δ○ |
| 2. X○□ΔΔ○□X | 8. XΔ□○Δ○□X |
| 3. ○○Δ□XΔ○Δ | 9. Δ□XΔ○XΔ□ |
| 4. □Δ○□XΔ○ | 10. ○□XΔ□X○□ |
| 5. ○Δ□○XΔ○Δ | 11. Δ○□○Δ□○X |
| 6. □Δ□○X□X○ | 12. ○□X□□○□Δ |



PlayStation (Pal) Paßwörter

Pitfall 3D

Gebt folgende **Paßwörter** ein.

CRANESBABY - Hiermit dürft Ihr das uralte Pitfall 2D zocken!

2DHARRY - flacher Harry

Diese Paßwörter funktionieren erst, nachdem das Spiel durchgezockt ist:

BIGHEADHARY - Harry mit großem Kopf

GIVEMELIVE - mehr Leben

STOPTALKING - Ruhe

PITFALLCOMIC - Comicstory

Und noch die **Levelpaßwörter**.

01 - Die Stadt Shenrak: **AAAYEHCECHY**

02 - Untergrundhöhlen: **SAYAIVCWEBHQ**

03 - Der Moku-Tempel: **JAYABZCREEGY**

04 - Der Gladiator: **TAYAI DVE4AY**

05 - Die Blasenfelder: **PAYAKFCTECHA**

06 - Abstieg in den Vulkan: **4QYAA4CXEKEQ**

07 - Lodernde Flut: **2QYALYCQUWGQ**

08 - Kryll Thular: **JQIAECCUU4DI**

09 - Die Zellenblöcke: **HQIAFACSUUHQ**

10 - Lebensentzugsanlage: **UIIAHJCWUCBA**

11 - Das finstere Tal: **GIIAEMCRUYHQ**

12 - Die Kristallmatrix: **6IIANMCVUKBQ**

13 - Die Crux: **KIYACJCTUMHI**



Die Spiele Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	0211-5233222	24h/Tag
Activision:	06107-930100	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomco & Laguna:	06103-334-444	Mo.-Fr. 15.00-19.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
GT Interactive		
Software:	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo., Di., Do., Fr. 15.00-18.00
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo., Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo., Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Philips Media:	040-23629100	Mi., Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00

PlayStation (US) Andere Fahrzeuge

San Francisco Rush

Das Ufo: Haltet in der Fahrzeugauswahl L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Wählt mit X das Fahrzeug aus. Bei immer noch gehaltenen Tasten wählt Ihr mit X die Schaltung aus. Sobald die Explosion zu hören ist, drückt und haltet Ihr Δ, bis das Rennen beginnt.

Haltet, nachdem Ihr ein Fahrzeug ausgesucht habt, entweder L1 + L2 oder R1 + R2 gedrückt, bis das Rennen beginnt. Hier ergaunert Ihr Euch noch zwei weitere Flitzer.



PlayStation (Pal) Paßwörter

Need for Speed 3

Einiges konnten wir Euch ja schon im letzten Heft verraten. Diesmal liefern wir den Rest nach. Gebt die folgenden Paßwörter als Fahrer-namen ein, um die entsprechenden Ergebnisse zu erhalten.

SPOILT:

Hiermit erhaltet Ihr alle regulären Fahrzeuge und Strecken.

SEEALL:

In den Optionen werden neue Kameraperspektiven anwählbar.

PLAYTM: Toy Car Track.

XCAV8: Underground Track

XCNTY: Canyon Track

MNBEAM: Space Station Track

GLDFSH: Underwater Track

MCITYZ: Bonus Track

1JAGX: Jaguar XJR-15

AMGMRC:

Mercedes Benz CLK GTR

ROCKET: El Niño Supercar



PlayStation

Gex 3D - Enter the Gecko

Crystal Dynamics 3D-Abenteuer geht zu Ende. Für dieses Mal, denn Gex würde in einem neuen Spiel immer noch eine gute Figur machen

TEXAS CHAINSAW



RIDE THE FLOATING FURNITURE

Ihr müßt erst an die Spitze des Herrenhauses, wo sich der Schalter befindet, der weiter unten eine Tür öffnet. Springt dann über unzählige sich wendende und drehende Plattformen zum Ziel.



An dieser Treppe laßt Ihr Euch nach unten fallen, damit Ihr ein verlorenes Gex-Tape findet.

POLTERGEX



REACH THE TOP OF THE MORGUE

Lauf die erste Treppe hoch und gleich nach rechts. Hier findet Ihr die erste Blutkonserve. Auf der gegenüberliegenden Seite geht's dann weiter.



Im Raum, in dem sich ein Kamin befindet, steht die zweite Blutkonserve gleich daneben.



Danach findet Ihr im darauffolgenden Raum die dritte Blutkonserve unter den Kronleuchtern eine Etage tiefer.



Die vierte Blutkonserve findet Ihr im Raum danach, neben der geheimen Fernbedienung, an die Ihr vorerst nicht herankommt.



In der Bibliothek ist hinter einer Tür die fünfte Blutkonserve zu finden.



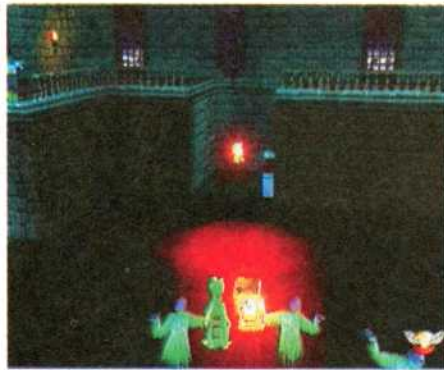
Ihr müßt die Uhr benutzen, um an die Blutkonserve Nummer sechs im ersten Stock zu gelangen.



Die Tür neben dem Mauseloch in der Wand führt dann auch schon zur ersten Fernbedienung. Klettert nur noch im Leichenschauhaus die Wände nach oben.



Es geht weiter mit den Blutkonserven. Auf dem Balkon, wo die sechste Blutkonserve zu finden war, lauft Ihr durch die linke Tür in den Geisteraum. Geht weiter nach links bis zu den Räumlichkeiten mit einem Hexenkessel. An der Wand entlang klettert Ihr über die Fliesen zur siebten Blutkonserve hoch. Benutzt Ihr die dahinterliegende Doppeltür, findet Ihr Euch im zweiten Raum wieder.



Im Geisterraum holt Ihr Euch die achte und letzte Blutkonserve, die Euch vom Eingang aus direkt gegenüber liegt.

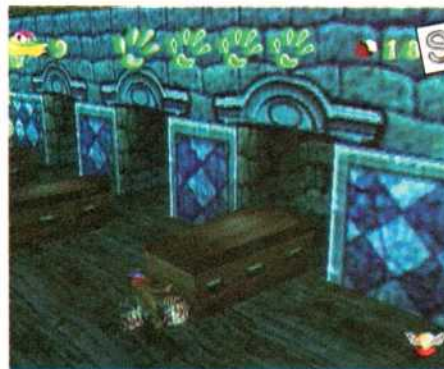


Geht nun nochmals auf den Balkon und benutzt dieses Mal die rechte Tür. Die nächste Fernbedienung dieses Levels ist ganz in der Nähe.



ASCEND THE GHOST TOWER

Stellt Euch vor die letzte (achte) Blutkonserve und schaut nach rechts, wo Ihr auch schon den Ausgang ins nächste Stockwerk findet. Folgt dem weiteren Weg und geht durch eine der beiden Türen. Schiebt die Särge in die Nischen, damit sich der Weg zum Tor öffnet. Dahinter fliegt Ihr mit dem Schreibtisch nach oben und begeben Euch in den nächsten Raum. Springt nun über den Kronleuchter auf die gegenüberliegende Seite. Klettert nur noch den Turm hoch, bis Ihr an der eigentlichen zweiten Fernbedienung angekommen seid.



GEHEIME FERNBEDienung

Schiebt die Särge in dem Raum vor dem Turm wie gehabt in die Nischen. Verlaßt den Raum und geht zur Fernbedienung, die noch hinter Gittern liegt. Schiebt auch hier die Särge hinein. Hinter einer der damit geöffneten Türen befindet sich ein weiterer Sarg, der weit hineingeschoben wird. Holt Euch jetzt das gute Teil.

SAMURAI NIGHT FEVER



NAVIGATE THE GREAT SPINNER

Lauf den Weg nach hinten über die Brücke. Der erste Gong, den Ihr findet, hebt einen Felsen aus dem Boden, der Euch zu dem Power Up springen läßt. Benutzt dann die goldenen Fliesen, läutet den Gong und lauft durch die damit geöffnete Tür. Über dem Ventilator erreicht Ihr weitere Gongs, die benutzt werden, bis Ihr die Fernbedienung ergattert habt.



RIDE THE SWINGING PLATFORMS

Lauf hinter den Tempel. Benutzt die Fliesen und Ihr werdet den Gong finden, der das nächste Tor rechts vom Palast öffnet. Kämpft Euch zur Fernbedienung durch und vergeßt nicht, die unterwegs herumstehenden Gongs zu schlagen.



CLIMB THE TOWER TEMPLE

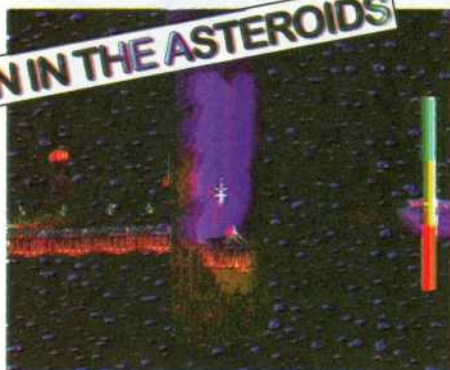
Ist alles richtig gelaufen, öffnet sich die Tür rechts von Euch (Ausgangspunkt). Springt über Schaukeln und schwebende Plattformen bis zum fliegenden Käfig, mit dem Ihr zum nächsten Punkt weiterfliegt. Springt den von Lava überfluteten Tempel weiter nach oben zum nächsten Käfig, der Euch an die Spitze des Tempels sowie an die hier lagernde Fernbedienung bringt.



GEHEIME FERNBEDienung

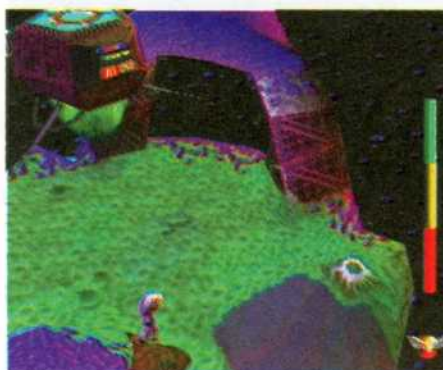
Euer erster Weg in diesem Level führte Euch über die erste goldene Fliese nach oben. Auf der gleichen Ebene, in der Ihr den Gong läutet, um an das Goodie auf dem Pavillon zu kommen, schaut Ihr mal gegenüber der goldenen Fliese nach unten. Laßt Euch herunterfallen und klettert Euch daran fest. Krallt Euch die Fernbedienung und laßt Euch durch das dahinterliegende Licht nach oben teleportieren.

PAIN IN THE ASTEROIDS



FIND THE ARCHED ASTEROID

Legt alle Hebel um, die überall verteilt sind. An der Säule angelangt, krabbelt Ihr darauf und holt den ersten Kristall auf der Rückseite.

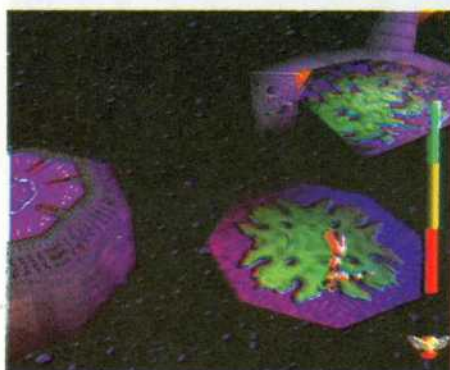


Fahrt mit dem Aufzug nach unten. Auf der nächsten Plattform seht Ihr den zweiten Kristall. Wollt Ihr wieder nach oben, könnt Ihr dies mit dem umhersausenden Satelliten tun. Laßt Ihr jedoch weiter nach vorne, kommt Ihr auf einen Asteroiden, den Ihr auf dem grauen Streifen herunterkrabbeln könnt. Erwischt den Satelliten, fahrt damit nach oben und klettert weiter hinauf über die Plattformen. Mit einem weiteren Satelliten werdet Ihr schließlich zur Fernbedienung gefahren.



RIDE THE WARP TUBE

Klettert die Säule jetzt nach oben, um dann weiter hinauf zu fahren. Der Weg vor Euch führt über einen Teleporter in ein Gebiet, in dem es zwei Kristalle und die geheime Fernbedienung zu finden gibt.



Vor dem Teleporter schaut Ihr Euch erst die rechte Seite an. Fahrt mit dem Satelliten nach oben. Kämpft Euch weiter vor, während Ihr mehrere Satelliten zur Fortbewegung einsetzt, bis Ihr an der Fernbedienung angekommen seid.



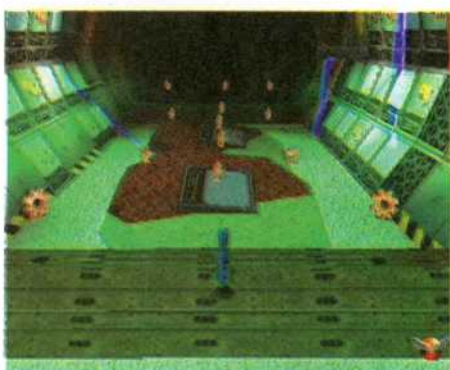
Benutzt als nächstes den Satelliten, der sich links von dem Teleporter befindet. Springt auf den nächsten Satelliten, der Euch zum fünften Kristall nach oben fährt. Nachdem die Rampe in Bewegung gesetzt wurde, kann die dritte Fernbedienung eingesammelt werden.

NO WEDDINGS AND A FUNERAL



PENETRATE REZ'S INNER SANCTUM

Im zweiten Raum müssen die Schalter in der richtigen Reihenfolge berührt werden. Ihr findet im dritten Raum eine Plattform, die sich in Bewegung setzt, sobald beide Schalter zusammen nach unten gedrückt sind. Dies gilt auch für spätere Levels. Benutzt die Lautsprecher-Plattform, um zur geheimen Fernbedienung zu kommen.



Laßt weiter nach oben in einen Raum mit vier Schaltern, die wieder in der richtigen Reihenfolge aktiviert werden müssen. Ihr müßt akrobatische Leistungen am Fließband vollbringen, bis Ihr am Checkpoint angekommen seid. Laßt den ganzen Turm nach oben zur Fernbedienung. Wenn Ihr das Rad schnell genug dreht, hält der Schwung des gleichen die Plattformen länger in den höheren Stellungen. Wollt Ihr nach Beenden des Levels weitere Levels erkunden, werdet Ihr feststellen, daß sich kein Aufzug am Levelanfang befindet. Wagt einfach den Sprung aus dem Maul nach unten.

BONUS



TROUBLE IN URANUS

Findet die 50 Items. Am Ende des Levels findet Ihr ein Ufo, welches seinen Inhalt nur freigibt, wenn alles eingesammelt wurde.



LIZARD IN A SHINA SHOP

Der Bonus-Level befindet sich über den Säulen ganz in der Nähe von Pangae 90210. Hier findet Ihr 31 Items. Benutzt die Boote, um über den Fluß zu kommen. Durchsucht alles, auch die Vordächer, auf denen einiges zu finden ist. Versucht aber auf keinen Fall, die seitlichen Mauern zu benutzen, da sie nicht begehbar sind. Am Ende wird Euch jedenfalls eine goldene Fernbedienung erwarten.

HONEY I SHRUNK THE GECKO



BUGGED OUT

70 Items im vorgegebenen Zeitlimit gilt es zu finden. Dreht das Rad in der Mitte einige Male, bis genügend Gegner angelockt werden. Ansonsten fällt die Ausbeute recht gering aus. Erledigt die aufdringlichen Kerle dann in gewohnter Weise!



CHIPS & DIPS

Lauft schnell nach oben, denn die Zeit ist recht knapp. Items sind in Hülle und Fülle vorhanden. Sammelt möglichst viele Items auf der Pyramide ein und klettert dann an die Spitze. Beeilt Euch, das Ende zu erreichen.

MAZED AND CONFUSED



PASS THE T. V. FOREST

Lauft vor und dann gleich links entlang, die zweite Abzweigung nach rechts und überspringt dann den nächsten Abgrund. Die nächste Abzweigung wieder rechts runter. Springt in den nach unten führenden Tunnel und Ihr werdet abermals an einen anderen Ort teleportiert. Benutzt die Fernsehgeräte sowie rotierende Teller, um ans Ziel zu kommen.



CROSS THE BLUE BEANS TO THE REZ TOWER

Die erste Abzweigung lauft Ihr zweimal links runter und die nächste rechts bis zu einem blauen Weg, dem Ihr wohl folgen müßt. Zerstört am Ende die Zähne des Monsters, das die Fernbedienung bewacht.

Cheats für die PAL-Version:

Sobald Ihr Euch in einem Level befindet, ruft Ihr mit der Starttaste den Pausescreen auf. Hier markiert Ihr die Worte Exit. Daraufhin bewegen sich die Buchstaben. Gebt dann bei gehaltener L2-Taste zügig die Cheats ein. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Unendlich Leben: ↑, ↑, ↓, →, △, ↓.

Unverwundbarkeit: ←, →, △, ↓, →, ←.

Levelwahl: →, →, ←, →, △, ↓, →. (Im Spiel wird dann mit der Selecttaste die Levelwahl aufgerufen.)

Gex Kommentare: △, ←, ○, ↑, ↓. (Im Spiel kann nun mit der Selecttaste Gex gezwungen werden, einen seiner Kommentare loszulassen.)

Statistik: →, △, →, ←, △, ×. (Geht dann zurück in die Media-Dimension und ruft durch die Selecttaste die Statistiken auf.)



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega Fun-Tips bestellen:

____ Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM ____

Gesamt DM ____

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ____

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ____

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für Deine Power-Tips aus der Mega Fun
- für die wichtigsten 192 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

PlayStation

Deathtrap Dungeon

Lang und beschwerlich ist er, der Weg durch das Höllenlabyrinth, aber mit unserer Unterstützung dürfte einem Sieg über die Kreaturen der Verdammnis nichts im Wege stehen

Turmspitze Teil 01 (Spire 01):

- Lauft über die Brücke in den Gang hinein.
- Versucht hier, den Flammenwerfern auszuweichen.
- Klettert vorne rechts nach oben und legt vorne den Schalter um.
- Springt an der Stelle, an welcher Ihr hinaufgeklettert seid, hinüber und holt die Goodies.
- Legt am Ausgang den Schalter um und verläßt den Gang.

Turmspitze Teil 02 (Spire 02):

- Betretet den Raum mit dem Käfig und tötet die Orcs.
- Sammelt den silbernen Schlüssel ein.
- Geht in den Raum, von welchem ein Weg nach unten führt.
- Besiegt die Gegner hier und legt den Schalter um.
- Geht in den Raum, betätigt hier auch den Schalter und verläßt den Raum wieder.
- Im Vorraum kann nun der Lift benutzt werden, um oben den Schalter zu benutzen.
- Geht durch die große Halle in den Raum mit dem großen Lift und benutzt ihn.
- In der Halle mit den schwebenden Plattformen die Zwerge töten.
- Benutzt die Plattformen, um an den Schalter zu gelangen.
- Schaut Euch dann weiter hinten um und betätigt alle Schalter im Minilabyrinth.
- Kehrt in die große Halle zurück und betätigt hier den Hebel.
- Durchsucht die anderen Durchgänge, um an die Kiste mit den Goodies zu gelangen.
- Verläßt die Halle über die verschobenen Blöcke.
- Tötet oben die Spinnen. (Achtet darauf, nicht in eine Ecke gedrängt zu werden.)
- Verläßt diesen Abschnitt über die schwebenden Plattformen.

Turmspitze Teil 03 (Spire 03):

- Betretet die Maschine, ohne Euch zerquetschen zu lassen.
- Fahrt schnell mit dem Lift nach oben, bevor eine Feuerfalle aktiviert wird.
- Geht über den Steg weiter, nehmt die Goodies und tötet den Roboter.
- Betretet den Tower-Raum und springt nach unten. Betätigt schnell die Schalter.
- Holt Euch das Schwert.
- Einer der Blöcke wird angehoben. (Probiert dies aus.) Mit seiner Hilfe gelangt man nach oben gelangt werden.
- Schaut Euch um, denn hier ist ein Loch, in welchem Goodies liegen.
- Dann geht es den langen Korridor entlang.
- Benutzt auch hier einen Lift, um weitere Goodies einzusacken.
- Weiter vorne noch die Zwerge besiegen und die Schalter benutzen.
- Verläßt den Abschnitt.

Turmspitze Teil 04 (Spire 04):

- Geht hinunter und versucht den Pendeln auszuweichen. Achtet auf den Rhythmus.
- Sucht den Maschinenraum.
- Tötet hier die unfreundlichen Gegner und betretet den nächsten Raum.
- Sucht die beiden Schalter, um eine Tür zu öffnen.
- Geht nach rechts, tötet die Priesterin und sammelt die Goodies ein.
- Geht in die erste Tür rechts und betätigt den Mechanismus.
- Links kann nun der Lift benutzt werden. Während der Fahrt kann in den Schacht

gesprungen werden. Hier die Goodies einsacken. Benutzt unten den Lift nun erneut.

- Macht dann die neue Priesterin nieder, und der weitere Weg steht offen.

Das Labyrinth Teil 01 (Labyrinth 01):

- Im Hauptgebiet sucht Ihr nun rechts nach einer versteckten Tür.
- Lauft vor, öffnet die Tür und springt wieder zurück, um einer Falle zu entgehen. Geht weiter.
- Tötet die Zwerge, paßt auf die Fallen auf und sammelt die Goodies ein.
- Sucht den Schalter, der die Feuerspeier ausschaltet.
- Kehrt zum ersten Raum zurück und sucht den linken Durchgang. Hier benutzt Ihr die Schalter und erledigt die Kreaturen.
- Rechts befindet sich ein Stück, auf welchem ein Minotaure ist. Diesen tötet Ihr nun.
- Schaut unten nach einem Schalter.
- Nun kann der Hauptteil des Labyrinthes (Vertigo) betreten werden.
- Klettert die Blöcke hinauf und weicht den Fallen aus.
- Sucht nach einer Holztür, besiegt die Gegner und benutzt oben den Lift.
- Geht weiter an der Brücke und den gebogenen Gang entlang, bis Ihr am Ende einen anderen verwinkelten Gang findet.
- Benutzt den Schalter, den Ihr links findet, um rechts eine geheime Tür zu öffnen.
- Klettert nach oben und legt den Schalter um, um die Fallen zu deaktivieren.
- Folgt vorsichtig den Zwergen durch zwei Geheimtüren und vernichtet sie dann. Legt den Schalter hier um.
- Lauft zurück, bis Ihr am gebogenen Gang, den Ihr zuerst gesehen habt, seid.
- Benutzt den Lift hier und geht in den neuen Gang, wo Ihr den Schalter benutzt.
- Nun benutzt Ihr die Brücke außerhalb des Ganges.
- Auch hier findet Ihr einen Lift und dann rechts eine Tür, wo sich eine weitere Waffe befindet. Einsammeln und sofort wieder hinaus!
- Benutzt den Vorsprung und geht in die Nische. Benutzt hier den Schalter.
- Lauft zurück und benutzt die Plattform.
- Öffnet rechts die versteckte Tür und legt den Schalter um. Sammelt alle Goodies ein.
- Folgt den Gang bis zum Ende, wo der Level durch eine goldene Tür verlassen wird.

Das Labyrinth Teil 02 (Labyrinth 02):

- Verläßt den Aufzug, lauft sofort nach rechts und bekämpft die Zwerge. Weiter vorne rechts das Fallgitter öffnen und weitere Zwerge vernichten.
- Geht auf den Sims und legt den Schalter um.
- Geht durch das Fallgitter, das hierdurch geöffnet wurde. Hier werden Gegner gekillt und der Schalter betätigt.
- Nun das dritte Fallgitter benutzen und den Schlüssel nehmen. Mit diesem die goldene Tür öffnen und weitergehen.
- Öffnet das nächste Gitter und tötet den Minotaurus. Geht weiter und springt in den rechten Korridor hinein.
- Benutzt die Schalter und stößt weiter vor.
- Benutzt die schwebenden Platten und versucht den Raketen auszuweichen.

- Benutzt hier den Schalter, um diese Falle außer Kraft zu setzen.
- Geht zurück und betretet den verwinkelten Gang, lauft weiter, bis Ihr zwei Nischen findet. Räumt diese leer.
- Geht den ganzen Weg zurück und benutzt den ersten Durchgang vorne links. Benutzt am Ende den Schalter und geht nach unten.
- Öffnet die Falltüre, besiegt die Gegner und legt auch hier den Schalter um. Springt dann nach oben. Im Zickzack können die Goodies eingesammelt werden.
- Sucht den Teleporter und deaktiviert hier die Fallen mit Hilfe des Schalters. Lauft zurück und geht nach rechts.
- Wieder muß ein Minotaurus erschlagen werden. Springt vorne hinab und legt den Schalter um. Besiegt die Gegner und sammelt alle Goodies ein.
- Benutzt den anderen Teleporter und öffnet den Raum, welchen Ihr vorfindet. Achtet aber auf eine Blitzfalle, die hier aktiviert wird. Betretet die Räume dort und erschlagt die Roboter. Legt dann die Schalter um.
- Weiter vorne wird nun links eine verborgene Tür betreten. Sammelt die Goodies ein und besiegt den Zauberer, der Euch auflauert.
- Betretet dann den Raum, in welchem der rote Schlüssel liegt. Hier öffnet Ihr den Raum und erschlagt die Gegner, um an einen weiteren Schalter zu kommen. Benutzt ihn.
- Geht dann auf der anderen Seite durch das Fallgitter und lauft den linken Gang entlang. Am Ende wird rechts die Tür geöffnet. Benutzt den Schalter, um auf der gegenüberliegenden Seite den Zugang zu öffnen.
- Besiegt hier die Gegner und benutzt den Schalter im Raum, in welchem der Roboter lauerte.
- Sucht dann die silberne Tür, benutzt den Schlüssel und erschlagt den letzten Zauberer in diesem Abschnitt.
- Verläßt den Level.

Zirkus Teil 01 (Circus 01):

- Schalter umlegen und im nächsten Raum das Schwert holen.
- Geht zurück, tötet die Schlangenmonster und holt die Goodies aus dem kleinen Raum. Geht gegenüber durch die Doppeltür und sucht das Skelett.
- Schalter umlegen und Teleporter benutzen.
- Geht zur Doppeltür zurück und nach links. Hier wird der Clown getötet und dann die Falltür geöffnet. Haltet Euch links, benutzt den Schalter und dann den Teleporter.
- Sucht die Tür mit dem Bild einer Schlangenfrau. Geht nach vorne weiter und vernichtet alle Gegner. Daraufhin öffnet sich eine Geheimgänge, in welcher zwei Schalter umgelegt werden. Durch die linke Tür folgt Ihr dem Korridor und sammelt die Goodies ein. Lauft durch die Passage weiter.
- Vernichtet nun noch die Gegner in den Räumen hinter den beiden letzten Türen und verläßt dann den Level.

Zirkus Teil 02 (Circus 02):

- Benutzt den Lift und lauft den Korridor entlang durch die Fallgitter. Dort legt Ihr die Hebel um.
- Durchsucht dann den Rest der Räume und nehmt die Goodies mit.
- Nachdem der letzte Clown besiegt ist, kann der Level verlassen werden.

Zirkus Teil 03 (Circus 03):

- Nehmt die Goodies auf und durchstöbert die Räume.
- Achtet vor allem auf die Zombies und deren Äxte. Stecht zu, springt zurück und setzt wieder nach.
- Um den Level verlassen zu können, muß der Obermotz im vierten Abschnitt besiegt werden.

Abgrund Teil 01 (Pit 01):

- Macht die Priesterin nieder.
- Auf der entgegengesetzten Seite des Fallgitters befindet sich eine versteckte Tür. Holt die Goodies aus dem Raum dahinter.
- Geht durch das Fallgitter und erschlagt die Hexe. Aktiviert dann den Lift.

- Um den Level zu beenden, müssen die Krieger und die 4 Dämonen am Ende vernichtet werden.

Abgrund Teil 02 (Pit 02):

- Fahrt mit dem Aufzug nach unten und erledigt dort die Priesterin.
- Klappert dann die einzelnen Räume ab. Weitere Abschnitte werden erst zugänglich, nachdem vorher jeweils alle Monster vernichtet worden.
- Sucht dann den goldenen Schlüssel, um den Level zu beschließen.

Abgrund Teil 03 (Pit 03):

- Erschlagt die Dämonen im Gang.
- Im ersten Teil der Kathedrale wird das Schwert eingesackt, nachdem die Priesterin erschlagen wurde.
- Nun stehen 2 Wege offen, die mit Fallen gesichert sind. Sucht die Schalter, um diese zu deaktivieren, und geht dann den Weg, der mit der Blitzfalle gesichert war.
- Ihr müßt 2 Wellen von Skelettmonstern überstehen. Dann noch einen Zombie, dessen Ableben einen Schlüssel zu Tage fördert.
- Im nächsten Abschnitt legt Ihr den Schalter, der durch eine Speerfalle gesichert ist, um.
- Geht dann zum Levelanfang zurück und sucht den Abschnitt, welcher bisher von einer Wand verborgen wurde. Benutzt dort den Lift.
- Hier solltet Ihr auf Eurem Weg durch den Korridor vorsichtig sein, da einige Fallen ausgestreut sind.
- Holt Euch dann den roten Schlüssel und benutzt die verborgene Tür zur Linken.
- Paßt auf herumliegende Skelette auf. Hier befinden sich wieder Fallen.
- Versucht hier, auf die andere Seite zu springen. Kurz vor Levelende müssen wieder Dämonen gemetzelt werden.
- Sucht nun den Schalter für den letzten Lift und verläßt den Level, nachdem die beiden Hexen erledigt sind.

Abgrund Teil 04 (Pit 04):

- Hier wird genauso wie in dem vorherigen Level vorgegangen. Wichtig ist, daß Ihr an die Stelle zurückkehrt, an welcher Ihr 2 Schalter für 2 Fallgitter umgelegt habt. Etwas später befindet sich hier ein Teleporter, der Euch zu Goodies bringt.
- Weitere Goodies erhaltet Ihr an der Stelle, an welcher Ihr zuerst auf Skelettmonster in dem Abschnitt trefft. Per Schalter wird ein Lift aktiviert, welcher Euch weiterbringt.

Abgrund Teil 05 (Pit 05):

- Achtet hier auf Blitzfallen. Geht nach unten und nach links.
- Nachdem einige Skelette gekillt wurden, öffnet sich eine Geheimgänge, welche Goodies verborgen hält.
- Weitere Goodies erhaltet Ihr im Raum, in welchem das Skelett auf der Plattform auf Euch lauert.
- Nach der Stelle mit den Flammenfallen zu Levelende solltet Ihr zum letzten Teleporter zurückkehren, welcher die dritte Ladung Goodies zugänglich macht.



Abgrund Teil 06 (Pit 06):

- Sucht die beiden Schalter, um nach unten zu gelangen.
- Schaut Euch auf dem Weg nach unten genau um. Hier gibt es eine Flammenfalle, in deren Nähe eine Öffnung in der Wand ist, die Goodies verbirgt.
- Im zweiten Teil der unteren Ebene befindet sich ein steiniger Durchgang (nicht der Winddurchgang), und es befindet sich rechts eine zusätzliche Goodie-Sammelstelle.
- Sucht dann den Obermott des Abschnittes auf und streckt ihn und seine Gehilfen nieder.

Glockenturm Teil 01 (Belfry 01):

- Nehmt den Lift nach unten und benutzt die Schalter. Laßt die Finger von den anderen Schaltern mit den Schädel-symbolen!
- Benutzt die Brücke hinüber zum nächsten Turm. Tötet die Priesterin und geht nach unten.
- Sammelt hier nun alle Goodies ein und sammelt die Schlüssel auf.

Glockenturm Teil 02 (Belfry 02):

- Bevor Ihr ins Hauptgebiet vorstößt, solltet Ihr nach rechts schauen. Hier befindet sich ein kleiner Pfad. Hier ist eine Grube mit einem Monster. Macht dieses nieder, legt den Schalter um und fahrt mit dem Lift, um ein paar Goodies abzustauben.
- Klärt dann das übrige Gebiet auf und besiegt die Monster.

Glockenturm Teil 03 (Belfry 03):

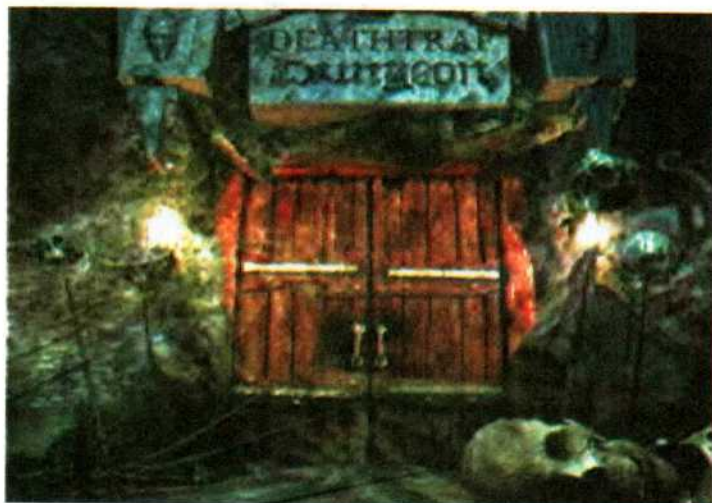
- Geht nach rechts und holt den silbernen Schlüssel.
- Fahrt mit dem Lift nach unten und besiegt die Hand.
- Legt dann nacheinander die 3 Schalter um und räumt in den sich öffnenden Gewölben auf.

Abwasserkanal Teil 01 (Sewer 01):

- Geht rechts herum und klettert in die Nische (links oben), folgt dem Gang und geht durch das Tor zum Irrgarten.
- Im Irrgarten geht es zunächst links herum, bis Ihr auf eine Bodenplatte stoßt, unter der sich einige Gegenstände und ein Teleporter befinden. Tötet alle Orcs im Irrgarten und sammelt die Gegenstände ein.
- Öffnet das Tor mit den beiden Bannern zu jeder Seite. Lauft unter der Brücke durch (Achtung Bogenschützen!) auf die Doppeltür zu und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Sammelt den roten Schlüssel ein.
- Lauft zum Tor für den roten Schlüssel. Lauft über die Brücke und tötet die Bogenschützen, fahrt mit dem Lift hoch und folgt dem Gang.
- Sammelt den goldenen Schlüssel ein und verlaßt den Abschnitt.

Abwasserkanal Teil 02 (Sewer 02):

- Fahrt mit dem achteckigen Aufzug nach unten, wo Ihr in eine große Halle mit drei Gängen gelangt. Dreht Euch einmal nach rechts und folgt diesem Gang



und sammelt den Heiltrank ein. Nun links herum und geradeaus, tötet den Orc und den Oger.

- Tötet den Orc hinter dem Fallgitter (linker Gang) und sammelt dort den Heiltrank und den Spruch ein. Eine Geheimpforte öffnet sich. Tötet dort die beiden Bogenschützen, nehmt das Silberschwert mit und betätigt die beiden Hebel.
- Aus dem Raum gleich wieder raus und sofort rechts in den Gang hochklettern. Durch die Doppeltür in die Grabkammer. Öffnet die Särge und tötet die Geister.
- Nun weiter im Gang, die Schräge hinunter.
- Im unteren Teil geht es nun rechts herum und sofort wieder rechts. Tötet die Orcs und betätigt die beiden Schalter, um das Portal zu öffnen. Verlaßt den Abschnitt.
- Wenn Ihr im oberen Teil des Levels in den Gang mit dem Speicherstein geht, folgt Ihr dem kleinen Gang bis zum Abgrund. Springt schräg nach links über den Abgrund und Ihr findet eine weitere Geheimpassage. Achtung vor Feuerbällen!

Abwasserkanal Teil 03 (Sewer 03):

- Tötet alle Insekten, die auftauchen.
- Sammelt den Flammenwerfer ein, verlaßt den Raum und tötet weiterhin Insekten. Die Schräge hinunter und rechts.
- Die nächste Schräge hinunter und öffnet die Geheimpforte gegenüber.
- Betretet nun den nächsten Raum. Tötet alle Insekten, die auftauchen.
- Tötet die Spinne.
- An der Y-Gabelung rechts herum und den Block aktivieren. Die geheimen Türen öffnen und die Truhen plündern.
- An der Y-Gabelung links herum. In den Korridor hochklettern und geradeaus. Tötet die Spinne.
- Über der Insektenkönigin ist ein Geheimbereich.
- Zerstört die Stalagmiten und tötet so die Königin.

Abwasserkanal Teil 04 (Sewer 04):

- Tötet alle Medusen, um in die Schatzkammer und zum Schamanen am Schluß zu gelangen.
- Plündert die Schatzkammer. In der linken Kammer findet Ihr einen Geheimraum.
- Weiter durch die Doppeltür und den Lift hoch. Tötet die Orcs und klettert zu den Bogenschützen hoch.
- Durch die versteckte Tür auf die andere Seite des Raumes.
- Rechts in ein Loch fallenlassen und den Hebel betätigen. Klettert zurück und durch die Fallgitter.
- Alle Orcs töten, um den Level zu beenden.

Graben Teil 01 (Trench 01):

- Klettert aus dem ersten Graben heraus und lauft zum zweiten Graben. Paßt auf die Minen auf und tötet die Soldaten (Rattenmenschen). Tötet die beiden Kanonenschützen, um die Kanonen zu deaktivieren.
- Nun in den nächsten Graben, wo Ihr zwei Lifte findet.
- Der linke führt Euch zu einem Raum mit Truhe: Sammelt den roten Schlüssel ein.
- Der rechte bringt Euch zu einer Alternativroute. Hier gelangt Ihr zu zwei Fallgattern. Geht durch das linke und fahrt mit dem Lift hoch. Verlaßt diesen aber vorzeitig nach rechts, bevor Euch die Spitzen töten.
- Den nächsten Lift benutzen und mit Bomben oder Granaten die Wachen töten. Anschließend den Schlüssel einsammeln.
- Den dritten Schlüssel findet Ihr unterhalb des Weges.

Graben Teil 02 (Trench 02):

- Lauft zum quadratischen Bunker und aktiviert den Teleporter.
- Tötet die Rattenmenschen und benutzt den Lift im Bunker. Folgt dem Weg und tötet die Rattenmenschen.
- Ihr gelangt in einen Irrgarten. Findet den Kommandobunker. Wenn Ihr eine Textpassage findet und einen Steinboden, dann seid Ihr richtig.

- Geht hinein und benutzt den goldenen Hebel. Nun wieder aus dem Irrgarten raus.
- Nun über die nächste Ebene, tötet alle Wachen und begeben Euch zum Lift, der Euch zum nächsten Level bringt.

Graben Teil 03 (Trench 03):

- Öffnet die Tür, tötet die Wache und benutzt alle vier Schalter.
- Folgt dem Korridor bis zum Raum mit den Riesenratten. Springt dort vom Aufzug, bevor er ganz nach unten gefahren ist, und rennt durch den Irrgarten.
- Tötet beide Riesenratten, um in den Wachraum zu gelangen.
- Weg durch den Irrgarten: Rechts herum, wieder rechts und dann die erste rechts.
- Tötet alle Wachen, um den Ausgang zu öffnen. Wenn Ihr den Raum betretet, findet Ihr gegenüber eine versteckte Tür.
- Im Thronsaal tötet Ihr den Rattenkönig.

Umkehrung Teil 01 (Inversion 01):

- Sammelt die Gegenstände ein und fahrt mit dem Lift nach unten.
- Durch das Fallgitter und die Wachen töten.
- Neben der linken Tür findet Ihr einen Geheimgang, der Euch zum roten Schlüssel leitet.
- Über die Brücke in den Raum mit dem Fallgitter und dem Hebel auf der rechten Seite.
- Benutzt den Hebel, der eine Geheimschleuse öffnet.
- Folgt dem Gang und Ihr erreicht eine T-Kreuzung. Geht links herum, um den Level zu beenden.

Umkehrung Teil 02 (Inversion 02):

- Lauft über die Brücke (Achtung Flammen!) und durch die Tür. Weiter durch die nächste Tür.
- Folgt dem Gang. Am Ende des Raumes ist auf der rechten Seite eine Geheimschleuse, wo Ihr einen Schlüssel findet. Weiter zum Lift.
- Im nächsten Korridor findet Ihr drei Geheimschleusen.
- Lauft weiter in den blauen Raum.
- Öffnet die Särge, und eine Tür öffnet sich.
- Dort findet Ihr ein Silberschwert, mit dem Ihr alle Geister tötet.
- Durch die nun offene Tür und über die Brücke.
- Auf den nächsten Lift und nach unten fahren.
- Öffnet die linke Tür mit dem Schlüssel, die rechte führt auf den Sims.
- Tötet die Oger und verläßt den Raum. Geht rechts herum und zum Ausgang.

Umkehrung Teil 03 (Inversion 03):

- Lauft über die Brücke, durch die Tür und in den nächsten Raum, wo Ihr vier Geheimschleusen findet. Öffnet erst die zweite von rechts und dann die erste auf der rechten Seite, um das Fallgitter zu öffnen.
- Mit dem Lift nach oben und an der T-Kreuzung nach links.
- Folgt dem Weg durch die Fallgitter und sammelt den goldenen Schlüssel ein.
- Tötet die Schützen und benutzt den nächsten Aufzug.
- Sammelt alle Pick Ups im nun folgenden Raum ein.
- Durch die Doppeltür, über die Brücke und die Schützen töten.

Umkehrung Teil 04 (Inversion 04):

- An der T-Kreuzung links herum und die Gegenstände mitgenommen. Nun zurück und mit dem Aufzug nach unten.
- Durch den nächsten Raum und über die Brücke.
- Durch den ersten Durchgang auf der linken Seite, um Gegenstände zu bekommen.
- Durch den zweiten Durchgang auf der rechten Seite, um eine versteckte Tür zu finden.
- Den Aufzug dort benutzen.
- Weiter durch das Fallgitter und den Hebel auf der rechten Seite benutzen.
- Benutzt die beiden Hebel hinter den ersten beiden Türen und verläßt diesen



- Bereich durch die dritte Tür.
- Zum Teleporter und den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Verläßt den Level durch die Tür hinter den drei Wachen.

Umkehrung Teil 05 (Inversion 05):

- Unterhalb der Brücke ist eine geheime Plattform.
- Nun über die Brücke und die vier Oger töten und den Hebel hinter der rechten Säule benutzen. Geheimschleuse im linken Bereich, aber vorher den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Folgt dem geheimen Gang. Das rechte Fallgitter öffnen und im Raum dahinter das nächste Gatter aktivieren. Eine weitere Tür öffnet sich hinter Euch.
- Die Wachen töten und durch das nächste Fallgitter.
- Die Wachen töten und den Hebel benutzen.
- Nun zum goldenen Tor am Anfang des Levels gehen.
- Den Aufzug benutzen und die Schützen töten.
- In den Raum mit dem Hebel springen.
- Hebel benutzen und schnell zum Lift zurückspringen. Nun zum zweiten Hebel springen und diesen benutzen. Ein Fallgitter öffnet sich.
- Hinter diesem den Hebel benutzen. Dieser wirkt nur kurze Zeit, also Beeilung.
- Zum Lift, nach unten fahren und Level beenden.

Umkehrung Teil 06 (Inversion 06):

- Springt auf die Schildkröte und tötet die Schützen.
- Aktiviert das Fallgitter auf der linken Seite, springt zurück und tötet die Wachen.
- Untersucht den Wandteppich und Ihr findet einen Geheimbereich.
- Verläßt den Raum und folgt dem Gang nach oben.
- Tötet die Wachen und geht durch das rechte Fallgitter.
- Benutzt einen Lichtzauber und aktiviert am Wandteppich einen weiteren Geheimbereich.
- Lauft den Gang auf der linken Seite entlang bis zu den Ogern.
- Aktiviert das Banner und verläßt den Level.

Umkehrung Teil 07 (Inversion 07):

- Über die Brücke und durch die Fallgitter.
- Benutzt die Hebel (Zeitbegrenzung).
- Folgt dem linken Gang und betretet den Teleporter. Nun weiter durch das nächste Tor bis auf die Schildkröte und diese aktivieren.
- Durch das nächste Tor und rechts herum.
- Gegenstände mitnehmen, den Hebel betätigen und in den Teleporter.
- Den Hebel benutzen und mit Granaten die beiden Roboter von oben fertigmachen.
- Springt nun hinunter, durch die Tür und die Särge geöffnet.
- Den Teleporter benutzen und durch das Fallgitter. Auf der rechten Seite ist ein Geheimgang.
- Dem Gang folgen bis zur Kreuzung und dort links zum Ausgang.

Umkehrung Teil 08 (Inversion 08):

- Unterhalb der Brücke ist eine Speicherposition.

- Lauft über die Brücke bis zur Tür. Der kleine Roboter sollte kein Problem darstellen. Nun durch das Fallgitter.
- Nicht auf den Lift, sondern mit Fernwaffen die Schützen töten. Danach nach unten, die Wachen töten und die Kisten plündern.
- Bleibt vom Zentrum der Schatzkammer fern, da sie einstürzen kann.
- Tötet den Riesenroboter und begeben Euch schnell zum Lift, bevor er explodiert.
- Nur noch auf die Schildkröte klettern und raus aus dem Level.

Umkehrung Teil 09 (Inversion 09):

- Auf der Schildkröte bleiben und die Rattenwesen und Roboter mit Fernwaffen töten.
- Wenn Ihr die Nachricht "Aufgepaßt" bekommt, solltet Ihr auf die nächste Schildkröte springen.
- Im großen Raum angekommen, lauft Ihr zum ersten Schacht, springt runter und sammelt die Gegenstände ein. Den Teleporter benutzen und das gleiche beim zweiten Schacht machen.
- Tötet alles und verlaßt den Raum durch die Tür auf der rechten Seite.

Drache Teil 01 (Dragon 01):

- Tötet alle Ritter in der Haupthalle. Auf der gegenüberliegenden Seite Eurer Startposition findet Ihr auf der rechten Seite eine Geheimschleuse.
- Tötet alle neuen Ritter und öffnet die Geheimschleuse. Paßt auf die Feuerfallen auf und benutzt den Hebel.
- Wieder zurück in die Haupthalle und alle verbliebenen Ritter töten. Benutzt den Lift in der Mitte der Halle.
- Ignoriert die beiden Hebel und lauft durch die Flammen – sie sind eine Illusion. Sammelt die Gegenstände ein und zurück in die Haupthalle.
- Nun zum Ausgang der Halle, der sich auf der gegenüberliegenden Wand befindet, von wo aus Ihr den Level begonnen habt.
- Wenn Ihr gegenüber dem Ausgang steht, findet Ihr links davon eine zusätzliche Geheimschleuse. Geht hindurch und benutzt den Hebel. Weiter durch den Ausgang.
- Tötet die Wachen und sammelt den Schlüssel ein. Öffnet das Fallgitter und benutzt den Aufzug.
- Tötet die Blutbestie und sammelt die Gegenstände hinter den Fallgittern ein.
- Verlaßt den Raum, tötet die Ritter und benutzt den nächsten Aufzug, um den Level zu beenden.

Drache Teil 02 (Dragon 02):

- Mit dem Aufzug nach unten. Geht zur hinteren linken Säule und benutzt den Hebel. Betretet den geheimen Bereich auf der rechten Seite des Raumes.
- Benutzt dort den Hebel und zurück zum Hauptbereich, wo Ihr einen Lift benutzt.
- Benutzt den Hebel und begeben Euch zurück zum Hauptbereich. Durch die Fallgitter und dem Gang folgen.
- Tötet die Hohenpriester und betätigt alle vier Hebel. Den nächsten Hebel benutzen.
- Nach unten und die sechs goldenen Hebel benutzen. Durch die Holztür und das rote Schwert nehmen. Ebenfalls findet Ihr dort einen Geheimbereich.
- Tötet die Hydra und zurück, wo Ihr das Schwert gefunden habt. Den Teleporter benutzen und den Level beenden.

Drache Teil 03 (Dragon 03):

- Um den purpurnen Drachen Vilefor zu töten, gilt es, das schwarze Schwert zu finden. Den Käfig könnt Ihr nur durch die drei goldenen Schalter nach oben bewegen.
- Ihr kommt aus dem Süden in die zentrale Arena. Nun lauft Ihr zum Fallgitter im Westen.
- Fahrt mit dem Aufzug ganz nach oben und begeben Euch auf die höchste Ebene.
- Auf der rechten Seite ist ein Hebel. Begeben Euch in den Schacht, wo Ihr einen neuen Raum betreten könnt. Benutzt den neuen Hebel dort und springt zur Seite. Nun könnt Ihr den ersten goldenen Schalter hinter Euch benutzen.
- Nun zurück auf die höchste Ebene und lauft zum Tor im Süden (in der Mitte nach links). Dahinter den Hebel benutzen, und Ihr fallt via Bodenplatten nach unten.
- Lauft zum Tor im Norden. Mit dem Aufzug nach oben und den zweiten goldenen Schalter betätigen.
- Zurück auf der untersten Ebene in die Nord-Ost-Ecke, wo eine geheime Tür ist. Mit dem Aufzug nach oben. Benutzt den Schalter an der Wand, um Zugang zum dritten goldenen Hebel zu bekommen.
- Zurück auf die unterste Ebene und das Ost-Tor benutzen. Mit dem Aufzug nach oben und den dritten goldenen Schalter benutzen.
- Das schwarze Schwert einsammeln und den Drachen töten.

Drache Teil 04 (Dragon 04):

- In der Hauptarena gilt es, immer in Bewegung zu bleiben, da der Drache Melkor Euch heftig beschießt. Die Arena besteht aus drei Teilen: drei Ebenen mit einem Rundgang und einer Plattform in der Mitte.
- Benutzt den Schalter zu Eurer Linken, um in die Arena zu gelangen.
- Lauft auf dem Weg nach links. Achtung Steine! Benutzt den zweiten Schalter.
- Nun auf die andere Seite dieser Ebene und den silbernen Schlüssel holen.
- Mit dem Lift nach unten. Springt über die Grube und geht in den nachfolgenden Raum.
- Benutzt den Hebel unter dem Block und bleibt stehen.
- Benutzt den Hebel über dem Block, der nach unten gefallen ist.
- In der roten Kammer zuerst den kleinen, dann den großen Hebel benutzen. Als nächstes den dritten Hebel benutzen.
- Klettert auf den hinteren der beiden neuen Blöcke (an der Wand), so könnt Ihr den letzten Hebel benutzen und den goldenen Schlüssel einsammeln.
- Zurück in der Arena (mittlere Ebene). Benutzt die Teleporter, um alle Gegenstände einzusammeln.
- Auf der untersten Ebene findet Ihr den roten Schlüssel, der Euch Zugang zu weiteren Räumen mit Waffen und Fallen ermöglicht.
- Wenn Ihr den Drachen angreift, benutzt einen Kältespruch und einen Antimagiespruch. Dann schießt viele Explosivgeschosse auf den Drachen. Wenn er landet, lauft zur Plattform, benutzt einen Stärke- und Schutztrank und greift mit dem roten Schwert an.

- The End -

Kapitel-Übersicht:

Level 01: Turmspitze Teil 01 (Spire 01)	104	Level 15: Abgrund Teil 06 (Pit 06)	106	Level 30: Umkehrung Teil 05 (Inversion 05)	107
Level 02: Turmspitze Teil 02 (Spire 02)	104	Level 16: Glockenturm Teil 01 (Belfry 01)	106	Level 31: Umkehrung Teil 06 (Inversion 06)	107
Level 03: Turmspitze Teil 03 (Spire 03)	104	Level 17: Glockenturm Teil 02 (Belfry 02)	106	Level 32: Umkehrung Teil 07 (Inversion 07)	107
Level 04: Turmspitze Teil 04 (Spire 04)	104	Level 18: Glockenturm Teil 03 (Belfry 03)	106	Level 33: Umkehrung Teil 08 (Inversion 08)	107
Level 05: Labyrinth Teil 01 (Labyrinth 01)	104	Level 19: Abwasserkanal Teil 01 (Sewer 01)	106	Level 34: Umkehrung Teil 09 (Inversion 09)	108
Level 06: Labyrinth Teil 02 (Labyrinth 02)	104	Level 20: Abwasserkanal Teil 02 (Sewer 02)	106	Level 35: Drache Teil 01 (Dragon 01)	108
Level 07: Zirkus Teil 01 (Circus 01)	105	Level 21: Abwasserkanal Teil 03 (Sewer 03)	106	Level 36: Drache Teil 02 (Dragon 02)	108
Level 08: Zirkus Teil 02 (Circus 02)	105	Level 22: Abwasserkanal Teil 04 (Sewer 04)	106	Level 37: Drache Teil 03 (Dragon 03)	108
Level 09: Zirkus Teil 03 (Circus 03)	105	Level 23: Graben Teil 01 (Trench 01)	106	Level 38: Drache Teil 04 (Dragon 04)	108
Level 10: Abgrund Teil 01 (Pit 01)	105	Level 24: Graben Teil 02 (Trench 02)	106		
Level 11: Abgrund Teil 02 (Pit 02)	105	Level 25: Graben Teil 03 (Trench 03)	107		
Level 12: Abgrund Teil 03 (Pit 03)	105	Level 26: Umkehrung Teil 01 (Inversion 01)	107		
Level 13: Abgrund Teil 04 (Pit 04)	105	Level 27: Umkehrung Teil 02 (Inversion 02)	107		
Level 14: Abgrund Teil 05 (Pit 05)	106	Level 28: Umkehrung Teil 03 (Inversion 03)	107		
		Level 29: Umkehrung Teil 04 (Inversion 04)	107		

(Für die Besitzer der US-Version haben wir die amerikanischen Bezeichnungen der Levelnamen in Klammern hinzugefügt.)

PlayStation (Pal) Diverses

Dead or Alive

Wow! 50 Frames in der Sekunde! Und kaum Geschwindigkeitsverluste in der Pal-Version. So macht ein Beat 'em Up wieder richtig Spaß! Hier einige Informationen zur Scheibe

Extra Config Option: Startet die CD und stellt die Memory Card Option auf Auto Save On. Nun spielt Ihr kurz mit einem Fighter im Tournament Mode. Benutzt die vorgegebenen Einstellungen. (Es genügt, nur einen kurzen Kampf zu führen, egal mit welchem Charakter.) Von nun an erhaltet Ihr alle 3 Stunden eine neue Funktion in der Extra Config Option. Es reicht aus, die PlayStation einfach laufen zu lassen. Wer allerdings die Kiste über Nacht anläßt, sollte die Wärmeentwicklung der PS nicht außer acht lassen!



Ayane: Im Gegensatz zur japanischen Version steht Ayane in Europa schon von Anfang an zur Auswahl.

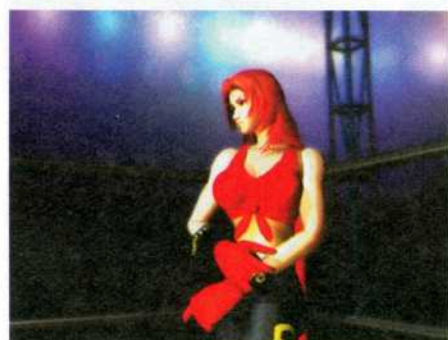
Standbild: Wer das Standbild im Pausescreen ohne die lästige Pauseneinblendung genießen will, kann mit der Selecttaste dieses Fenster ausblenden.



Training: Im Training habt Ihr die Möglichkeit, Euch ausgiebig auf das harte Leben im Ring vorzubereiten. Sucht Euch einen Kämpfer aus und ruft mit der Starttaste die Trainingseinstellungen auf. Hier stellt Ihr die Option Display Command Mode auf On. Nun werden alle Moves oben links eingeblendet. Hierdurch erfahrt Ihr erst einmal die grundlegenden Einsatzmöglichkeiten. Probiert aus, welche Moves die besten Ergebnisse erzielen, und kombiniert diese. Habt Ihr den Dreh raus, können selbst die härtesten Brocken besiegt werden. Achtet darauf, daß viele Moves nicht einfach funktionieren indem die Tasten nacheinander gedrückt werden. Vielmehr müßt Ihr quasi mit den Fingern in einem Rutsch über die Tasten gleiten. Achtet auch auf die Symbole ↑, →, ↓, ←. Sind diese nur als Rahmen aufgeführt, bezieht sich das auf den Move. Ist der Pfeil jedoch ausgefüllt, bedeutet dies, daß der Move aus der entsprechenden Position heraus ausgeführt werden muß.



Bilder: Wer einen PC besitzt sollte einmal die Spiel-CD einlegen. Im Verzeichnis Omake liegen 23 Bilder der Kämpfer im Bitmap-Format. Diese können beispielsweise unter Windows 95 problemlos betrachtet werden.



PlayStation (Pal) Paßwort

Tetris Plus

Das ultimative Paßwort für den Puzzle Mode lautet: Hellblau, Pink, Grün, Hellblau, Pink, Grün. Hiermit erhaltet Ihr Zugang zu allen Levels.



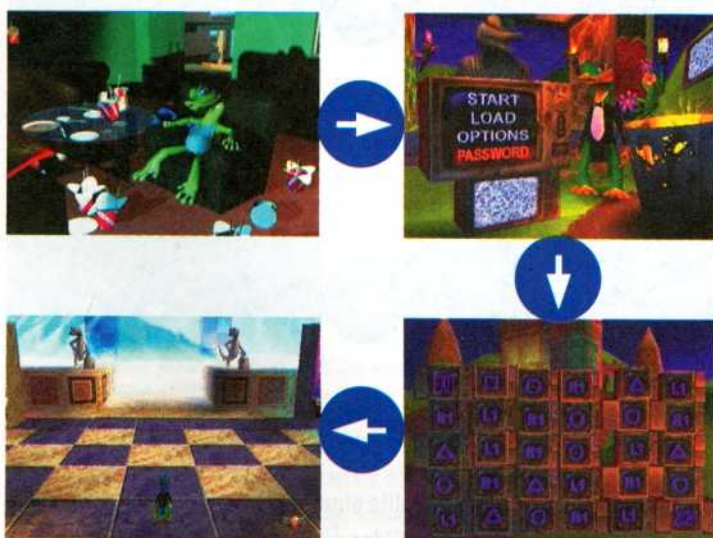
PlayStation (US) Finales Paßwort

Gex 3D - Enter the Gecko

Hier das finale Paßwort zum frechen Gecko:

EXIT, □, ○, R1, △, L1,
R1, L1, R1, ○, ○, R1,
△, L1, R1, ○, L1, △,

○, R1, △, L1, R1, ○,
L1, △, ○, R1, L1, Accept.



PlayStation (US) B. Buddies Levelselect

Buster Bros. Collection

Startet B.Buddies. Wählt ein One Player Game. Markiert die Option Normal und haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt, bevor Ihr mit X bestätigt. Nachdem Ihr nun den Charakter ausgesucht habt, erscheint eine praktische Levelwahl.

HOOOTLINE !!!

Sonntag, 28. Juni, unter 0931/78425-14 lauschen wir Euren Fragen und Problemen rund um die Konsolenwelt!

PlayStation (Pal) Alle Strecken

TOCA Touring Car Championship

Um alle Strecken zu öffnen, gebt Ihr als Fahrernamen einfach JHAMMO ein.

PlayStation (Pal) Power Up- und Levelskipcheat

Beast Wars Transformers

Power Up: Pausiert eine Mission und haltet L2 gedrückt. Gebt nun sehr schnell ↑, ↓, ←, →, △, ×, □ ein. Bei immer noch gehaltener L2-Taste drückt Ihr nun Start, um in den Level zurückzukehren.

Levelsip: Pausiert eine Mission und haltet L2 gedrückt. Gebt nun sehr schnell ↑, ↓, ←, →, △, ×, ×, △, →, ←, ↓, ↑ ein. Bei immer noch gehaltener L2-Taste drückt Ihr nun Start, um in den Level zurückzukehren und die Mission als abgeschlossen zu beenden.



PlayStation (US) Paßwort

Bomberman World

Um mit Bomberman beim obersten Fiesling vorzusprechen, gibt man einfach das Paßwort 2203 ein.



PlayStation (Pal) Charakter

V Tennis

Gebt folgendes bei der Charakterauswahl ein: L2, L2, R1, R1, R1, ↓, △, △, △, △, ×. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Ihr tretet dann mit einem neuen Charakter an.



Nintendo 64 (Pal) Trick

Chameleon Twist

Um im Battle Mode mit demselben Charakter gegeneinander spielen zu können, muß in der Auswahl der Analogstick nach rechts gehalten und die A-Taste gedrückt werden.

PlayStation (US) Diverses

WCW Nitro

48 neue zusätzliche Wrestler: Gebt die folgende Tastenkombination in der Charakterauswahl ein: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, Select.

Instant Win (bessere Kondition):

Gebt in der Charakterauswahl, für den gewünschten Wrestler, folgende Tastenkombination ein: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select.

Cheat Codes:

Gebt diese Cheats im Optionenmenü ein:

Big Head Mode: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select.

Big Head, Hands, Feet: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.

Swelling Head Mode: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select.

Ring Select: R1, R2, R1, R2, Select.

Alle 24 Ringe:

L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select.

Der Voodoo Mode:

Drückt in der Charakterauswahl folgendes: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2 + Select. Im Ring wächst nun der Kopf des Wrestlers, je nachdem wie arg er geschlagen wird.



PlayStation (Pal) Trick

Jersey Devil

Um sich bei Jersey Devil quasi unendliche Leben zu ergaunern, geht man folgendermaßen vor: Startet und geht zum Museum. Sammelt alle Goodies (Kürbisse und Leben) ein. Geht jedoch nicht in das Museum hinein. Drückt Start und wählt Level



verlassen. Ihr befindet Euch nun wieder auf dem Stadtplatz. Kürbisse und Leben bleiben jedoch erhalten. Wiederholt Ihr dies oft genug, stehen Euch für andere Levels quasi unendlich Leben zur Verfügung. Allerdings dauert dies ein wenig.

PlayStation (US) Diverses

CART World Series

Die folgenden Tricks werden durch Eingabe des entsprechenden Paßwortes als Fahrernamen aktiviert. Um einen Fahrernamen vergeben zu können, muß in der Fahrzeugauswahl so lange durchgeklickt werden, bis der entsprechende Screen erscheint. Beachtet bitte, daß die Tricks sich nicht in allen Spielmodi aktivieren lassen.

Extra Fahrzeuge: Hierzu benötigt Ihr ein Analogpad. Gebt als Fahrernamen **PUSHBUTT** ein. Somit werden zusätzliche Fahrzeuge anwählbar.

Fahrzeuganzahl festlegen: Gebt als Fahrernamen **MAXCARSx** ein. Wobei das kleine x als Platzhalter dient. (A = 1, B = 2, C = 3 usw.)

Leichte Autos: FEATHER

Noch leichtere Autos: FLOAT

Schwere Autos: RAD BRAD

Noch schwerere Autos: STONE

Reifen: WHEELS

Große Reifen: FAT TIRE

Sonnenschein: SUNNYSKY

Nacht: NIGHTRID

Space: SPACERID

Grid: EPILEPIT

Kollisionsanzeige: BANZAI

Zwei Runden: GEK

Unzerstörbar: IMMORTAL

Season gewinnen: WTFIN

Rennen gewinnen: WINNER

Paint Job: ROOSTER

Na dann, viel Spaß!



PlayStation (Pal) Diverses

VMX Racing

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach zügig während eines Rennens ein. Das Spiel wird nicht pausiert.

Koordinaten:

↓, ↑, ←, ↑, ↓, →, →, ↓, Select.

Gourad Shade:

□, □, X, Δ, O, □, X, □, Select.

Paint Trails:

Δ, X, Δ, □, □, Δ, O, X, Select.

Disco:

X, O, □, X, X, Δ, Δ, Select.

FMV:

O, X, □, X, X, Δ, Δ, Select.

Landscape Waving:

↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.

Techno Funk:

←, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, →, Select.

Die folgenden Kunststücke werden im Rennen vor einem Sprung eingegeben:

Nac Nac: R2.

Table-Top: R1.

Special #1: R1, R2, R1, R2.

Special #2: R1, R1, R1, R1.

Special #3: R2, R2, R2, R2.

Gebt Ihr während einer gesamten Season fleißig die Tricks ein, werden nach und nach einige zusätzliche Strecken anwählbar. Und das in folgender Reihenfolge:

Moon, Desert, Moon 2, Figure 8 Supercross.



PlayStation (Pal) Diverses

Indy 500

Extra Menü: Gebt im Titelscreen mit der Aufforderung Press Start dreimal hintereinander folgendes ein: O, X, Δ, □. Als Bestätigung erklingt kurz das Aufheulen eines Motors.

Drag Racing: Im Indy 500 Screen wählt Ihr Qualify aus und haltet zusammen L1 + L2 + R1 + R2 + Start gedrückt. Spielt Ihr jedoch zu zweit, haltet Ihr die 5 Tasten im Handicap Screen.

Andere Perspektive im Replay: Haltet während eines Replays die Selecttaste gedrückt. Mit L1, L2, R1, R2, Δ, □, X kann nun die Perspektive verändert werden.



PlayStation (Pal) Diverses

Warhammer: Dark Omen

Die Fortsetzung zur gehörnten Ratte hat einige Mankos ausgemerzt. Allerdings ist eine Eigenart geblieben: der Schwierigkeitsgrad. Um alle Hobby-Fantasy-Generäle etwas zu entlasten, hier einige Cheats. Gebt diese ein, nachdem eine aktuelle Schlacht pausiert ist. Und zwar während der Screen Euch anlächelt mit den Worten: Optionen, Wiederaufnehmen, Feldzug abbrechen. (Im Spiel erst Start, dann Select drücken.)

Levelskip: Gebt im Pausemenü R2, R1, L2, R2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnehmen aus den Optionen verwendet.

Battleskip: Gebt im Pausemenü R1, R1, L2, L2, R1, R2 ein. Zum Skip wird Wiederaufnehmen aus den Optionen verwendet.

Geld: Gebt im Startscreen Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2 ein. Hierdurch eignet Ihr Euch mehr Geld an. Um dies zu wiederholen, muß jedesmal der Speicherstand neu eingeladen und danach das Ergebnis auf Memory Card verewigt werden. Oder Ihr gebt den Code ein, während Ihr Euch im Pausenscreen befindet. Durch die Option Wiederaufnehmen werden die Geldmittel gutgeschrieben. Dies funktioniert jedoch nicht immer.

Schneller Tod:

R1, L1, R2, R2, R1, R1.

Schnelles Laden:

R2, R1, R2, R1, L2, R1.

Gegneraufstellung:

L2, L2, R2, L2, R1, R1.

Smally:

L2, L2, L2, L2, R2.

Die FMV-Sequenzen werden folgendermaßen aus dem Hauptmenü angewählt:

The Black Grail:

←, L1, O, L2, Δ, R2.

Carstein & Jewel:

R1, Δ, R2, R2, □, R1.

Hand of Nagash:

R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.

Liber Mortis:

O, Δ, □, →, R1, R2.

Victory: L2, →, □, →, R1, R2.

Long March:

R1, L2, Δ, □, ←, R2.

Credits: ←, →, □, →, R1, R2.



Saturn (US) Schweres Spiel/Raidou

Dead or Alive

Schweres Spiel: Haltet R + L gedrückt, bevor Ihr Euren Charakter auswählt. Hierdurch wird der Kampfplatz in eine Dangerzone gewandelt.

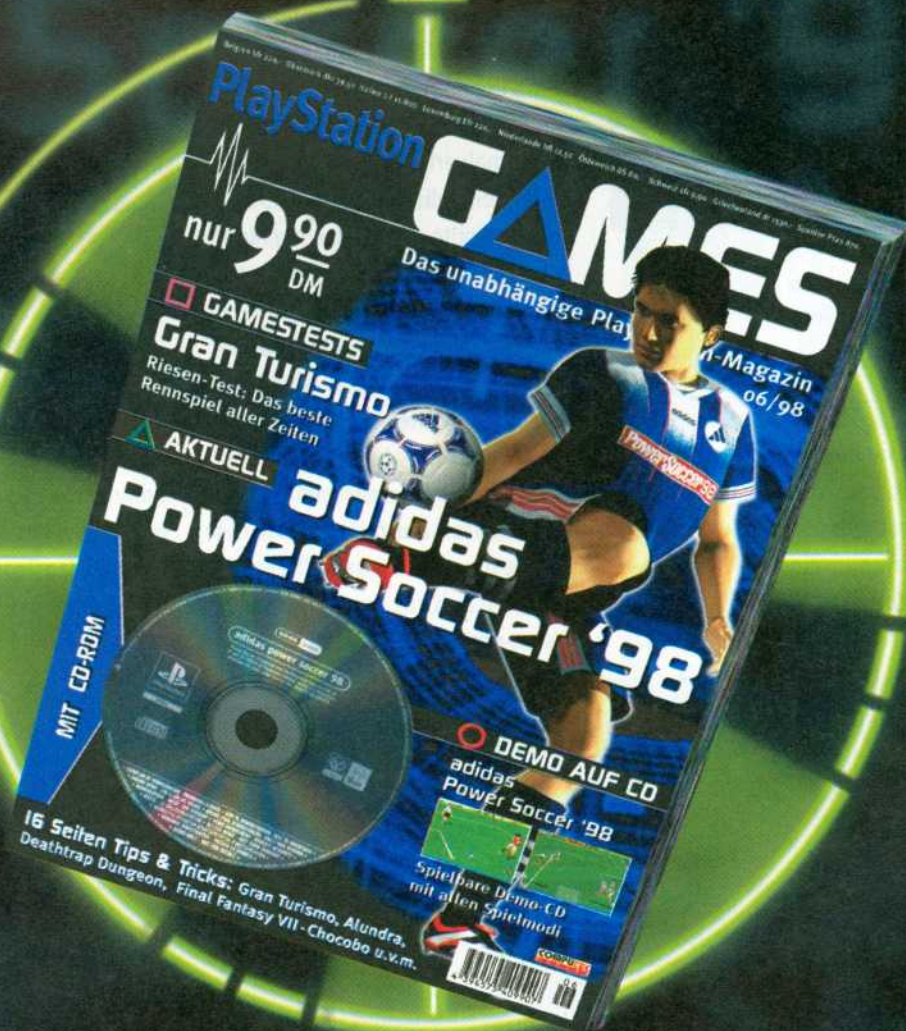
Raidou: Um an Raidou zu gelangen, muß mit allen Fightern der Arcade Mode auf den Standard-Einstellungen durchgespielt werden.

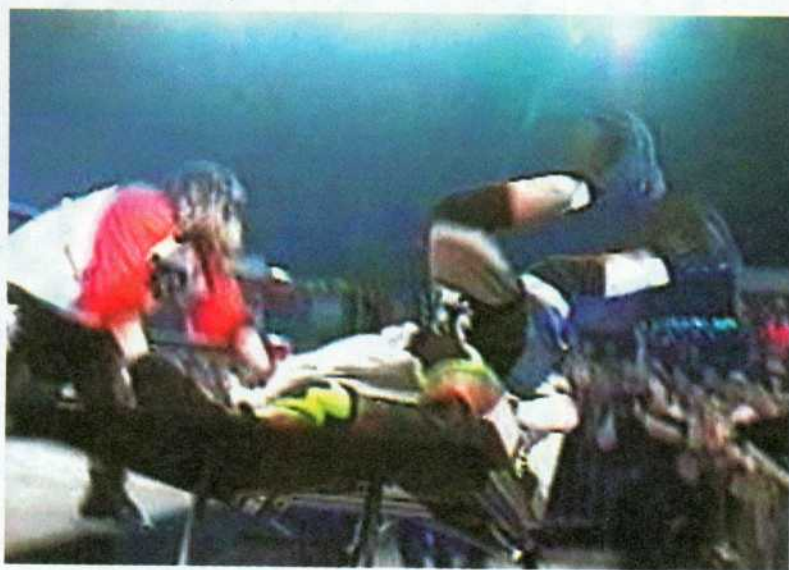
BESIEGE DEINE ANGST UNTERSCHÄTZE NIE DEINEN GEGNER

PlayStation Games 07/98

ab dem 17. Juni erhältlich.

Mit CD-ROM nur 9,90 DM.





Etwas sehr Feines für das Auge: die FMV-Sequenzen. In kurzen Ausschnitten erfährt auch jeder Wrestlingunerfahrene, um was es hier geht. Nämlich Action pur! Und alle Fans werden wissen, daß nicht gerade zimperlich umgegangen wird



„There's no business like showbusiness“. Ric Flair beherrscht das Posen in der WCW wohl wie kein anderer und versucht, sich stets selbstherrlich in Szene zu setzen. Aber endlich hat man die Gelegenheit, auch ihm mal eine auf die Zwölf zu geben

PlayStation Beat 'em Up

WCW Nitro

Da macht der Tombstone wieder Spaß! Endlich kann man alle gehaßten Wrestler der WCW und NWO so richtig nach Lust und Laune vermöbeln, ohne dabei auch nur ein Haar zu riskieren



Als erspielbaren Bonuscharakter erhält man T-Rex. Auch Herr Flair scheint großen Respekt vor ihm zu haben

Die WCW (World Championship Wrestling) hat schon seit einiger Zeit mit der NWO (New World Order) herbe Probleme. Der Hulkster selbst gründete seinerzeit die NWO, um seine eigene Wrestlingliga einzuführen. Anfangs wollte man noch die WCW übernehmen,

was jedoch deren eigene Wrestler zu verhindern wußten. Seitdem vermöbelt man sich regelmäßig gegenseitig in allen Shows, die via TV übertragen werden. Da man als Otto Normalverbraucher wohl mehr als nur eine dicke Lippe riskieren würde, wollte man gegen die Muskelberge antreten, kommt das neueste Werk von Konami recht, um endlich mit der NWO selbst abzurechnen. (Überflüssig zu erwähnen, daß die NWO die bösen und die WCW stets die guten Jungs stellt.) Gemütlich vom heimischen Wohnzimmer aus habt Ihr zunächst 16 Wrestler zur Auswahl. Diese rekrutieren sich aus der Creme de la Creme der WCW sowie aus deren

gegnerischer NWO. Vom Giant, Sting, Ric Flair bis zu Hulk Hogan, Syxx und Scott Hall ist alles vertreten, was in der Liga wichtig ist. Habt Ihr Euch entschieden, ob denn der Kampf alleine oder zu zweit aufge-

„Selbst das Glänzen der Schmiere in Scott Halls Haaren ist deutlich zu sehen“

nommen wird, könnt Ihr schon loslegen. Und das als Single Wrestler oder als Tag-Team. Mit mehr als 30 Standardmoves und diversen charaktertypischen Specialmoves wird



Wenn der Giant jemanden zu Boden wirft, wirkt das stets wie der Zusammenstoß mit einer Mercedes Benz

dann der Gegner so lange weichgekloppt, bis seine Lebensleiste auf Null steht und man ihn problemlos pinnen kann. Die Standardmoves sind schnell erlernt, da sie einfach aus kurzen Kombinationen von Steuerkreuz- und Padbefehlen zusammengesetzt werden. Die Specialmoves werden ausgeführt, je



Wow! Sidekick! Der Tritt zehrt mächtig an der Energieleiste des Gegners



Sting nimmt hier Lex Luger in die Streckbank. Zum einen hilft dies für Kreuzbeschwerden, zum anderen wird der Gegner somit geschwächt



Ups! Dieser Sprung ist wohl daneben gegangen. Im Hintergrund ist übrigens sehr schön die Leinwand zu sehen, die stets die Ringaction darstellt



Moves vom obersten Ringseil können einem Vorteile verschaffen, vorausgesetzt Euer Gegner holt Euch nicht sehr schnell herunter



Mit einem gnadenlosen Kneedrop malträtiert der Stinger gerade Booker T. Aber vorsichtig! Kommt bei solchen Aktionen nicht zu nahe an den Wrestlingpartner heran, der von außerhalb eingreifen könnte



Kaum hat Lex Luger seinem Gegner durch einen harten Schlag den Atem geraubt, beginnt er schon anzugeben und posiert vor dem tobenden Publikum, anstatt den Moment auszunutzen und einen Pinnversuch anzusetzen



Wrestling total! Auch außerhalb des Ringes wird zur Sache gegangen. Allerdings werden bei solchen Moves genauso wenig Lebenspunkte abgezogen wie auch innerhalb des Ringes. Obwohl so etwas auf dem Betonboden doch mehr bringen müßte

nachdem wie die eigene Spielfigur gerade zum Gegner ausgerichtet ist. Liegt dieser beispielsweise auf dem Ringboden, wird aus einem Standing Drop Kick ein Legfall. Erweiterte Moves, wie beispielsweise ein Tombstone oder eine Powerbomb,

bedürfen jedoch ein wenig Übung und eines genauen Timings. Hier heißt es anfangs wirklich, reichlich zu üben. Gut, daß die CPU hierbei nicht die eigenen Mannen nutzlos im Ring stehen läßt, sondern selbst knüppelhart zuschlägt. Und die CPU

geht hier schon sehr realistisch vor. Jeder Wrestler agiert mit seiner eigenen charakteristischen Art. Was hierbei manchmal recht nervend sein kann, ist die Tatsache, daß Euer Charakter ruck-zuck über das oberste Ringseil geschleudert wird

“Jeder CPU-gesteuerte Wrestler agiert wie sein Vorbild aus Fleisch und Blut”

und dann an der Rückkehr in den Ring gehindert wird. Somit erfolgt recht häufig ein Auszählen. Leider ist kein Ringrichter zur Stelle, der hier eingreifen könnte, da dieser schlichtweg den Weg auf die CD nicht gefunden hat. Schade, es war immer wieder lustig, durch den Ring zu sprinten und dem Ringrichter auch mal kurz eine einzuschenken. Sobald mehr als zwei Klopfer im Ring agieren, wird auch klar, warum auf den Jury mit seinem gestreiften Hemdchen verzichtet wurde. Wird der Grafikablauf hierdurch doch stark ausgebremst.



Kleine Übersicht über einige wirklich abgefahrene Bonuscharaktere, die im Laufe des Games erspielbar sind

Man kann fast schon ein leichtes Ruckeln registrieren. Auch so kleinere Schmankerl, wie Schatten der Wrestler, sowie Gegenstände, die außerhalb des Ringes liegen und eingesetzt werden könnten, fehlen komplett. Nichtsdestotrotz wirken die Wrestler ungeheuer real, und es macht immer wieder Laune, den Hulkster zu vermöbeln oder eben mal mit dem grünen Dino (erspielbarer Bonuscharakter) Ric Flair durch den Ring zu jagen. Erklopfte Erfolge werden übrigens automatisch auf der Memory Card verewigt.



Ein Tag-Team kann auch aus zwei gleichen Wrestlern gebildet werden



Georg: Eine runde Sache, die THQ hier ablieft. Gameplay und Abwechslung sind reichlich geboten. Ich habe bisher kein realistischeres Wrestlingspiel in den Händen gehabt. Selbst die ekelige Glitzerschmiere, die sich Scott Hall stets in die Haare setzt, ist deutlich zu sehen. Da stört es wenig, daß die Zuschauerreihen nur lausige Pixelansammlungen sind. Der Sound und die coolen FMV-Sequenzen vermitteln zusätzlich den Eindruck, live dabei sein zu dürfen. Und genau das will ich bei einem

Wrestlingspiel sehen. Daß WCW Nitro trotz aller positiven Gesichtspunkte und Abwechslung die 85%-Hürde nicht nehmen konnte, liegt leider an dem zu hohen Schwierigkeitsgrad. Zwar gehen die Moves nach reichlicher Übung gut vom Pad, aber oft endet ein Match im wahnsinnigen, schnellen Einhämmern auf die Steuereinheit. Allerdings sorgen 32(!) zusätzliche Charaktere, die es zu erspielen gilt, und die sehr genaue Kollisionsabfrage für reichlich Dauermotivation. Fans des Wrestlingbusiness sollten unbedingt mal ein Auge riskieren.

Test PlayStation

Hersteller: **THQ Inc.**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
Levels: **48 Wrestler**
Besonderheiten: **Memory Card**
Ca. Preis: **89,- DM**
Muster von: **Konami**





Ab durch die überdachte Kaufpassage! Die comicartigen Polygon-Konstruktionen sind schlichtweg sehr schön anzusehen



Schutzschild, Speedringe, Minen - die Strecken sind vollgestopft mit Items



PlayStation Fun-Rennspiel

Wrecking Crew

Telstar wandelt auf Super Mario Kart-Pfaden und präsentiert nach nunmehr zwei Jahren Entwicklungszeit einen technisch hochwertigen Fun-Racer mit vielen Features

Wrecking Crew gehört zu der Sorte Videospielprojekte, die angekündigt wurden und angekündigt wurden und angekündigt... Offizieller Grund laut Telstar: Technische Probleme sowie die benötigte Zeit für die vollendete Reife des Gameplays, schließlich hat sich die kleine Softwareschmiede aus England mit diesem Projekt einiges vorgenommen. Grob umschrieben handelt es sich um einen Fun-Racer, der seine Super Mario Kart-Wurzeln nicht leugnen kann,

„Viele erspielbare Extras sorgen für Dauermotivation“

vom cartoonartigen Outfit her jedoch stark an Ubi Softs Street Racer erinnert. Fangen wir mit dem Fahrfeld an: Anfangs stehen Euch insgesamt acht Comic-Piloten mit unterschiedlichen Attributen zur Auswahl, angefangen beim verrückten Wissenschaftler Dr. Nitrous bis hin zum coolen Rasta Man Kenny L. Ratz (man beachte das Wortspiel).

Habt Ihr Eure Wahl markiert, absolviert Ihr entweder eine einzelne Strecke im Arcade-Modus, fahrt alleine oder gegen einen Freund via Splitscreen gegen die Uhr oder steigt gleich im Saison-Modus ein. Insgesamt gibt es vier Rundkurse oder besser gesagt vier komplette Rennareale. Es handelt sich nämlich um ganze Städte, wie New York oder Sydney, um eine romantische, mediterrane Hafenstadt sowie um einen kunterbunten Freizeitpark, den Ihr später einmal frei befahren

könnt. Es gibt im verzweigten Streckennetz somit allerlei Gabelungen, Warpfelder und Abkürzungen, die Ihr schnellstmöglich herausfinden solltet, um sich gegen die aggressive Konkurrenz durchsetzen zu können. Dieser anspruchsvolle Spielmodus steht Euch allerdings erst dann zur Auswahl, wenn Ihr zuvor die Trainingsmeisterschaft mit vorgegebenen Routen für Euch entschieden habt. Ein sinnvoller Einstieg, denn so lernt Ihr erst einmal die grundlegende Streckenführung



Eine weitere Idee aus Super Mario Kart: Wenn das Timing stimmt, vollführt Ihr einen Turbostart



Im Saison-Modus gibt es einen Stuntkurs als Bonusrunde. Hier müßt Ihr den Timer möglichst lange anhalten, um beim anschließenden Glücksrad bessere Boni abstauben zu können



Es lohnt sich in den weiträumigen Arealen näher umzusehen. Oftmals winken Power Ups in geballter Form



Etwas verwirrend: Um Grafikbugs zu vermeiden, wird in einem Tunnel automatisch die Cockpit-Perspektive eingeblendet

genauestens kennen. Solche er-spielbaren Features gibt es bei die-sem Comic-Racer übrigens zuhauf. Im Arcade-Modus winken bei einem Sieg auf allen Strecken ab dem Schwierigkeitsgrad „Normal“ ein Nacht- oder Mirror-Modus sowie Vi-deoclips zu jedem Fahrer (jederzeit zu begutachten im separaten Film-raum), während Ihr bei der Welt-meisterschaft sogar zwei versteckte

Charaktere sowie den finalen Chal-lenge Cup, bei dem Ihr gegen den finalen Oberrowdy Bizley antretet, erfahren könnt, wenn Ihr zum Ab-schluß der Serie ganz oben auf dem Treppchen steht. Um letzteren

„Auch Comic-Racer können schön aussehen: Die aufwendigen Polygon-Architekturen sind einfach prächtig anzusehen“

Spielmodus zu betreten, benötigt Ihr jedoch alle vier Geheimschlüs-sel, die jeweils auf den vier Arealen gut versteckt wurden. Neben dem fahrerischen Geschick kommen, wie es sich für einen zünftigen Fun-Racer gehört, auch allerlei Waffensys-teme zum Einsatz. Per L- und R-Ta-ste werden Überholmanöver der Konkurrenz per individuellen Waf-feneinsatz rabiat gestoppt. Habt Ihr



Wenn Ihr auf den Waffeneinsatz verzichten möchtet, seid Ihr mit schlichten Go-Karts unterwegs

genügend Stern-Symbole einge-sammelt, könnt Ihr zudem zwei Spezialwaffen, zum Beispiel Laser-strahlen oder den „Autoschrumpfer“, auf den restlichen Fuhrpark loslassen. Doch damit nicht genug der Power Ups. Die Strecken wur-den mit insgesamt elf Items regel-recht zugestrichelt, darunter auch Turbo-Packs, Schutzschilder, Minen oder Teleport-Ringe.



Das Fahrerfeld ist erwartungsgemäß schräg und kann um zwei versteckte Charaktere erweitert werden

Ulf: Soviel sei gleich vorweg gesagt: Die zwei Jahre Entwick-lungszeit wurden nicht verschwendet. Man merkt Wrecking Crew sofort an, daß die Designer ein Top-Produkt mit vielen Finessen entwickeln wollten. Der Fun-Racer hat in der Tat eine Menge zu bieten, um den Bleifuß-Spezialisten bei Laune zu halten. Insbesondere die einstei-gerfreundliche Dramaturgie mit unzähligen Extras, die man erspie-len kann, sorgen für Dauermotiva-tion. Um die ersten Früchte zu ern-ten, muß man allerdings sehr geduldig sein, denn während der Schwierigkeitsgrad „Leicht“ seinem Namen alle Ehre macht, geht es bei der entscheidenden Gangart „Nor-mal“ (nur hier winken die coolen Extras) ziemlich hart zur Sache. Durch den Waffeneinsatz der CPU-Karren kommt es oftmals zu Ran-geleien, in denen in der Regel Ihr als Loser hervorgeht, was ziemlich frustrierend ist. Ein weiterer Kri-tikpunkt ist die ziemlich öde Bonu-srunde, durch die man in der Re-gel ohnehin kaum einen entschei-denden Nutzen rausziehen kann. Doch genug gemeckert: Wrecking Crew ist auf jeden Fall ein toller Fun-Racer mit einer absolut se-henswerten, farbenprächtigen und vor allem aufwendigen Polygon-Grafik, zumal es in dieser besonde-ren Sparte kaum Konkurrenz gibt.



Überholen ist doppelt gefährlich: Mit der L- und R-Taste aktiviert Ihr jeweils das linke respektive rechte Waffensystem

Test PlayStation

Hersteller: **Telstar/Konami**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **4 Strecken**
 Besonderheiten: **dt. Texte, Paßwortsystem**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik 76 **Sound** 68

Fun 78



Bomberman darf in seinem neuesten Abenteuer sogar fliegen. Dazu schnallt er sich einen Raketenrucksack auf oder benutzt eine Helikopter-Mütze



Die Charaktere wirken alle sehr skurril und vermitteln ein typisches Bomberman-Feeling



Unter Wasser weiß sich unser Held mit seinen Torpedos vor den aggressiven Feinden zu erwehren

Nachdem Hudson beinahe jegliche Plattform mit diversen Bomberman-Versionen unterschiedlichster Art versorgt hat, schaffen sie nun auch für Nintendo 64-Anhänger mit Bomberman Hero Nachschub. Dabei unterscheidet sich diese Version teilweise gravierend von all ihren Namensvettern. Der größte Unterschied ist der fehlende Multiplayer-Modus. Ja, Ihr habt richtig gehört! Konnte man noch bei Bomberman 64 dem besten Kumpel die Kugeln nur so

„Grafisch überzeugt Bomberman Hero durch seine optischen Schmankerln“

um die Ohren werfen, muß bei Hudsons neuestem Projekt auf diesen langzeitmotivationsfördernden Aspekt leider verzichtet werden. Zur Story: Ihr müßt fünf Planeten durchkämpfen, bevor Ihr mit dem Helden die Prinzessin seines Her-

zens befreit. Die Planetenoberflächen unterscheiden sich dabei gänzlich voneinander, damit ist rein optisch schon für genügend Abwechslung gesorgt. Das Sequel hat auch spielerisch einiges Neues zu bieten, so daß der Bomberman-Fan das Fehlen des Multiplayer-Modus zunächst gut verschmerzen kann. Da wären beispielsweise die vielen Aktionsmöglichkeiten Eures Helden: In seinem neuesten Abenteuer kann der kleine Mann nämlich nicht nur an Land herumkugeln, sondern auch das feuchte Naß wird kurzerhand zu seinem Lebensraum erklärt. So taucht er also, ausgerüstet

Nintendo 64 3D Jump & Run

Bomberman Hero



Hudson startet mit dem dreidimensionalen Jump & Run Bomberman Hero ihren zweiten Release auf Nintendos 64 Bit-Konsole

mit einer kleinen Schiffsschraube an seinem Hinterteil, durch die Tiefen dunkler Ozeane, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Um sich den Bösewichtern zu erwehren, verfügt Bomberman über unheilbringende Torpedos (Bomben mit Raketenantrieb). Doch auch zu Land gibt es für den Kugelhelden neue Fortbewegungsmöglichkeiten. So schnallt er sich auch schon mal einen Raketenrucksack auf seinen Rücken, um die Planeten auch aus der Luft von den Aggressoren zu befreien. In anderen Levels bereist er den Luftraum mit einer Helikopter-Mütze. Auch eine Rutschpartie im

Schnee könnt Ihr mit dem kleinen Helden erleben. Auf der Flucht vor wildgewordenen Schneemännern steigt Bomberman auf ein Snowboard und schlittert durch die Eislandschaften. Das Reiten hat Euer Held inzwischen auch gelernt. Ihr trefft in einigen Levels auf Lebewesen, die Euch als Fortbewegungsmittel dienen. Das für Bomberman so typisch abgefahrene Charakterdesign ist natürlich auch im neuesten Teil der Serie enthalten. Ihr trefft auf skurrilste Gegner, die ausgefallener nicht sein können. Ihr begegnet beispielsweise einer wildgewordenen Henne, die Euch ver-



Bomberman Hero ist das zweite Polygon-Adventure des Helden auf dem Nintendo 64. Ob er auch den Weg in unseren heimischen Toaster finden wird, steht noch nicht fest



Das Leveldesign gestaltet sich sehr abwechslungsreich. So durchhüpft Ihr z.B. Gebirgszüge, Vulkanlandschaften oder verschneite Gegenden



Immer wieder begegnen Euch tolle grafische Feinheiten. Der Transparenzeffekt des Wassers beispielsweise ist eines der Highlights



Nach bestandenen Levels gibt es immer wieder in Echtzeit berechnete Sequenzen zu bestaunen



Ziel ist es, die unterschiedlichen Levels zu durchlaufen, um einen solchen Ausgang zu erreichen

sucht das Leben schwerzumachen. Tötet Ihr das Vogelvieh, hinterläßt dieses eine Schar von Küken, die natürlich den Tod der Mutter rächen wollen. Um die kleinen Störenfriede zu beseitigen, verfügt Euer Held über unterschiedliche Möglichkeiten, seine Bomben einzusetzen.

„Bomberman Hero besticht durch die Aktionsvielfalt, die dem Spieler zur Verfügung steht“

Wie gewohnt könnt Ihr eine Bombe am Boden platzieren, die ausgestattet mit einem Zeitzünder als Mine fungiert. Betätigt Ihr den Z-Button, so kickt Euer Kugelheld die Bombe auf den Gegner. Mit der B-Taste könnt Ihr eine Bombe werfen und dabei sogar die Wurfweite beeinflussen. Haltet Ihr den Button länger gedrückt, so stößt der Held die Kugel ein Stück weiter. Angriffe auf weiter entfernt platzierte Gegner

lassen sich somit ganz hervorragend durchführen. Als Clou haben die Programmierer dem Bomberman eine gänzlich neue Angriffsvariante spendiert: Haltet Ihr den B-Button länger als 5 Sekunden gedrückt, wirbelt der Held seinen Arm wild durch die Luft. Je nach Haltezeitdauer des Knopfes schleudert Ihr bis zu vier Bomben gleichzeitig den angreifenden Scharen entgegen. Vor allem bei langsamen Boßgeg-

nern ist dies eine hervorragende Angriffsvariante. Solltet Ihr dann doch mal Energie verlieren, so könnt Ihr diese durch Aufsammeln unterschiedlicher Goodies wieder auffrischen. Neben dieser Lebensenergie findet Ihr im Laufe des Abenteuers noch andere Boni, wie z.B. Salzbomben, Schutzwesten oder Fernbedienungen, mit deren Hilfe Ihr Bomben fernzünden könnt. Das Gameplay erinnert da-

bei an den Vorgänger Bomberman 64. Die mit den C-Buttons leicht verstellbare Kameraführung erfolgt automatisch und paßt sich Eurer Position immer an. Grafisch bietet das Spiel dabei einiges: Die Engine ist sehr flüssig und sauber. Immer wieder begegnen dem Spieler Transparenz-Effekte oder andere Schmankeleien auf seinen Abenteuern durch die abstrakte Planetenwelt.



René: Auch der neueste Bomberman bietet unwahrscheinlich viel Spielspaß. Die neuen Aktionsmöglichkeiten des kleinen Helden versüßen das Gameplay enorm. Die Planetenwelten versprechen mit ihrer großen Anzahl von Levels auch für längere Zeit Spielmotivation. Die tolle Grafik und die für Bomberman typische Sounduntermalung sorgen für tolle Atmosphäre. Jedoch sucht man vergebens nach Aspekten, die gänzlich neu für das Genre sind. Während des Abenteuers durchlauft Ihr die

dreidimensionalen Levels lediglich auf der Suche nach einem Ausgang, ohne spielerisch motivierende Rätsel lösen zu müssen, und auch die mittlerweile ausgelutschte Story motiviert mich leider nur wenig. Die Wege, die der Held zurücklegen kann, sind vorgegeben, so daß eine Mario-Stimmung nicht aufkommen will. Schade auch, daß der Multiplayer-Modus, der Bomberman so erfolgreich gemacht hat, gänzlich fehlt. Fazit: Jump & Run-Fans bietet Bomberman Hero solide Hüpfkost mit guter Technik, ohne sich dabei von der Konkurrenz abzusetzen.

Test Nintendo 64

Hersteller: Hudson
Spieleranzahl: 1
Datenträger: Modul Japan
Erscheinungstermin: k.A.
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer
Levels: 5 Planeten
Besonderheiten: Rumble Pak
Ca. Preis: 149,- DM
Muster von: Zapp Games
06131/230492



Die Kameraperspektive ist in Bomberman Hero vorgegeben. Jedoch könnt Ihr mit den C-Buttons diese leicht korrigieren



Dieser einäugige Gegner ist ein wirklich harter Bursche. Er springt hoch in die Luft, um Euch dann im Sturzflug zu erwischen



Die Endgegner sind nur mit einer bestimmten Strategie besiegbare. Bei diesem Pflanzwesen beispielsweise müßt Ihr direkt über ihm mit einem eingesaugten Gegner im Arm einen Doppelsprung vollführen

PlayStation Jump & Run

Klonoa

Mit dieser putzigen Hüpferei beweist Namco recht eindrucksvoll, daß sie nicht nur für hammerharte Actionkost gut sind

Bei der Titelfigur handelt es sich um ein knuddeliges katzenartiges Wesen mit großen Flügelohren und putzigem Pac Man-Outfit. Das drollige Tierchen hat eines Nachts einen beklemmend realistischen Traum, in dem es einen Ringgeist namens Hupo kennenlernt. Doch tags darauf stellt Klonoa zu seiner großen Verwunderung fest, daß dieser Ringgeist tatsächlich existiert. Und das ist noch nicht einmal das Schlimmste. Der Oberfiesling Ghadius hat die Diva Lephise entführt, um an das begehrte Mond-Amulette zu kommen, das dem Besitzer viel Macht

verleiht. Soweit zur knappen Hintergrundgeschichte, die im Laufe der dreidimensionalen Hopserei durch Cut Scenes immer wieder fortgeführt wird. Das Gameplay kann man grob umschreiben als Pandemonium-Ableger mit typisch japanischer Knuddel-Optik. Euer animalischer Protagonist und der Ringgeist durchstreifen die kunterbunten 3D-Areale stets auf engen Pfaden. Dank Flügelohren könnt Ihr nach einem Sprung eine kurze Schwebephase folgen lassen, was streckenweise lebenswichtig sein kann. Die interessanteste Aktionsmöglichkeit stellt je-



An dieser Stelle müßt Ihr Euer Wurfgeschöß quasi in Tiefe des Bildschirms werfen, um einen Baum zu fällen, der Euch dadurch das Weiterkommen sichert

doch das Einsaugen der Widersacher dar. Einmal eingesaugt, könnt Ihr mit den wehrlosen Plagegeistern andere Feinde klatschen gehen oder aber mit ihnen einen raffinierten Doppelsprung vollführen. Neben viel Geschick verlangt das Leveldesign auch eine Prise Gehirnschmalz, da Ihr des öfteren Schlüssel ausfindig machen müßt, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Hierfür müßt Ihr oftmals gut versteckte Schalter aktivieren oder aber durch einen gezielten Wurf eine Kettenreaktion auslösen. Die restlichen Eckdaten verfolgen die bewährte Jump & Run-Dramaturgie. Nach jedem zweiten Level stellt sich Euch ein Endgegner in den Weg, und hundert eingesammelte Kristalle ergeben einen Frei-Mario ... Pardon, Frei-Klonoa!



Diese drei Schalter müssen in der Reihenfolge links-rechts-Mitte aktiviert werden, damit eine Maschine in Gang kommt



Bei dieser Lorenfahrt-Variante müßt Ihr reaktionsschnell springen, um Klonoa an dem heranraschenden Gegner vorbei zu manövrieren



Ulf: Klonoa revolutioniert zwar das Jump & Run-Genre beileibe nicht, kann aber insgesamt als rundum gelungen bezeichnet werden.

Bereits die kindgerechte Aufmachung mit poppig bunten Polygon-Arealen, putzigen Charakteren und dem beschwingt fröhlichen Soundtrack gefällt. Insbesondere die quiekende Kunstsprache in den Cut Scenes finde ich einfach köstlich. Auch das Leveldesign präsentiert sich von seiner erfreulichen Seite. Jeder Abschnitt bietet ein pixelgenaues Design, bei dem es neben fordernden Hüpf-Stafetten auch viele Rätsel zu lösen gibt. Potentielle Käufer müssen sich jedoch im klaren sein, daß Sony mit diesem Titel vor allem die jüngeren PlayStation-User im Visier hat. So gibt es einen sehr geradlinigen Aufbau, ohne motivierende Extras, wie beispielsweise Bonusrunden, sowie einen moderaten Schwierigkeitsgrad, der zusammen mit den Absave-Möglichkeiten für ein recht schnelles Durchspielen sorgt.

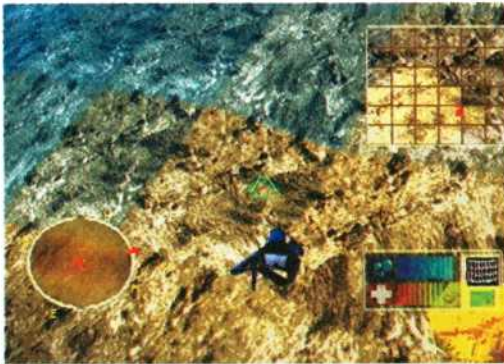


Abgesehen von den pixelierenden Bitmap-Sprites überzeugen die Polygon-Szenarios durch ihre schöne Texturierung

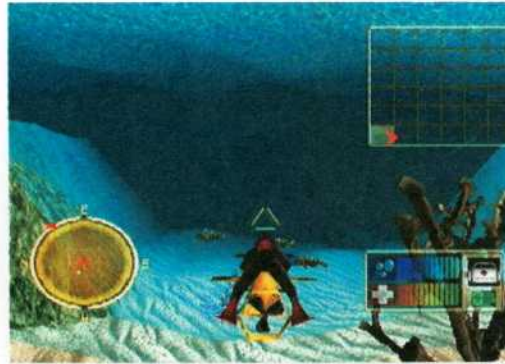
Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **06. Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **16+**
 Besonderheiten: **deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCEE**

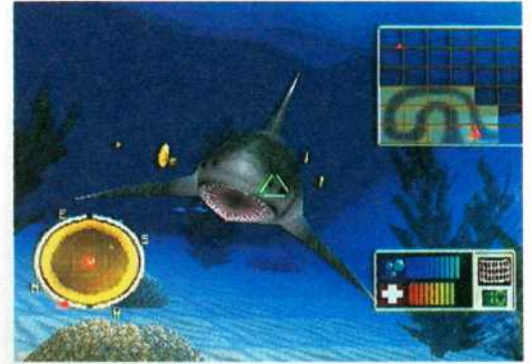




Nicht nur U-Boote und Haie greifen ständig an, sondern auch Piratentaucher versuchen Euch das Leben so schwer wie möglich zu machen



Treasures of the Deep bietet dem Spieler zwei unterschiedliche Perspektiven: So stehen Euch die Ego- bzw. eine Third-Person-Perspektive zur Verfügung



Nicht nur menschliche Gegner gilt es zu erledigen, sondern auch die Tierwelt der Tiefsee hat sich gegen Euch verschworen

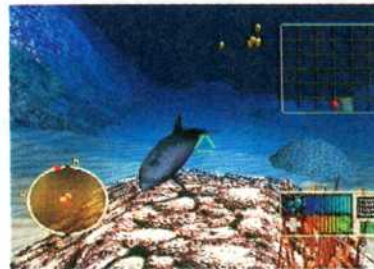
PlayStation 3D-Shoot 'em Up

Treasures of the Deep

Sonys neueste Unterwasser-Sim zeigt uns, daß der Tauchsport keineswegs ein ungefährliches Vergnügen ist

Das virtuelle Unterwasservergnügen in Form eines Silberlings für unsere gute alte PlayStation blieb uns bisher leider verwehrt, wobei doch die unendliche Weite der sieben Weltmeere geradezu dazu einlädt. Jetzt endlich ist Sony auf den Trichter gekommen, ein wildes Ballerspielchen in diesem Szenario in der Ego- oder der Third-Person-Perspektive stattfinden zu lassen. Dabei schlüpft Ihr in die Rolle des Ex-Navy Seals Jack Runyan, der von einer Söldneragentur angeheuert wird, um einige unangenehme Missionen zu erledigen. Der gute Jack muß beispielsweise vor der Küste Italiens in Korallenriffen nach gesunkenem Nazi-

gold tauchen oder in Wracks abgestürzter Flugzeuge Schränke nach Reichtümern durchwühlen. Doch so leicht, wie die Situation sich jetzt anhört, wird es Runyan letzten Endes nicht gemacht. Die Tiefsee wimmelt nur so von bösartigen Piratentauchern, die natürlich von einer Ansammlung solcher Reichtümer angezogen werden. Ihr startet mit einem kleinen U-Boot, das zur Verteidigung mit einer unlimitierten Anzahl Torpedos ausgestattet ist, Eure Mission und durchkämpft den Weg zum eigentlichen Missionsziel. Dabei müßt Ihr Euch in acht nehmen, denn nicht nur die gegnerischen Taucher bedrohen Euch mit ihren Harpunen oder



Die Unterwasserwelt wurde hervorragend in Szene gesetzt. Die naturgetreuen Texturen und der ultimative Blubbersound schaffen eine authentische Atmosphäre

Torpedos, sondern auch wilde Haie und gefährliche Rochen begleiten Euch auf Eurem Weg zum Schatz, auf dem Ihr Euer Budget deutlich aufbessern könnt. So findet Ihr haufenweise Golddublonen und Schatzkisten voller Reichtümer. Doch auch die für Euer Leben so wichtigen Sauerstoff oder Erste-Hilfe-Kisten findet Ihr in Form von Goodies an einigen Stellen entlang des Weges. Angekommen am Ziel, verlaßt Ihr dann Euer U-Boot und paddelt per Taucherflossen zum Schatz. Doch Vorsicht! Ohne Eure zweite Haut seid Ihr wesentlich verletzlicher für gegnerische Angriffe. Habt Ihr trotz aller Widrigkeiten unter Wasser den Schatz geborgen, so könnt Ihr an Land erst einmal ordentlich aufrüsten. Für Euer sauer erkämpftes Geld erhaltet Ihr Torpedos, ein besseres Sonar, Arzneimittel, Lufttanks, Raketen oder sogar ein neues, besseres U-Boot. Die (auf Wunsch auch analoge) Steuerung ist leicht erlernbar und gibt Euch zu jeder Zeit das Gefühl, Herr über Euer U-Boot zu sein. Grafisch haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. So wird der Meeresboden durch authentische Texturen dargestellt, und die Animationen der Bewohner der Unterwasserwelt wirken sehr realistisch.



Im Laufe des Spiels könnt Ihr Euch ein besseres U-Boot zulegen, mit dem Ihr die Tiefsee bereist



René: Das Spiel fasziniert von Anfang an durch seine wunderschönen, sehr real wirkenden Unterwasser-Texturen. Die Atmosphäre wird durch den authentischen Blubbersound noch dichter und läßt einen nicht mehr los. Auch steuerungstechnisch haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. So läßt sich das U-Boot per analoger Steuerung genial durch die Tiefen der Weltmeere steuern. Motivationsfördernd ist auch der Aspekt, Geld sammeln zu müssen, um das Inventar aufstocken zu können. Schade nur, daß das Bewegungsfeld durch die Korallenriffe rechts und links stark eingegrenzt ist und Euch somit eine „Entdeckungsreise“ eines großen Unterwasser-Areals verwehrt wird.



Ziel einer jeden Mission ist es, einen Schatz zu bergen, der Euer Budget erheblich verbessert

Test PlayStation

Hersteller: **Black Ops Entertainment**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **29. Mai**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **14**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCEG**





Wenn Ihr in einen Konkurrenten hineinfahrt, bremsst dies im Normalfall Eure Fahrt. Manchmal fliegt der Gegner aber auch vom Bike



Den Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr via Splitscreen erleben. Hier macht es bei flüssigem Grafikaufbau fast genauso viel Spaß über die Pisten zu brettern



Nicht nur durch Tunnels müßt Ihr bei Probes Off Road-Spektakel fahren, sondern auch durch Gebäude, zum Beispiel diese Scheune

PlayStation Rennspiel

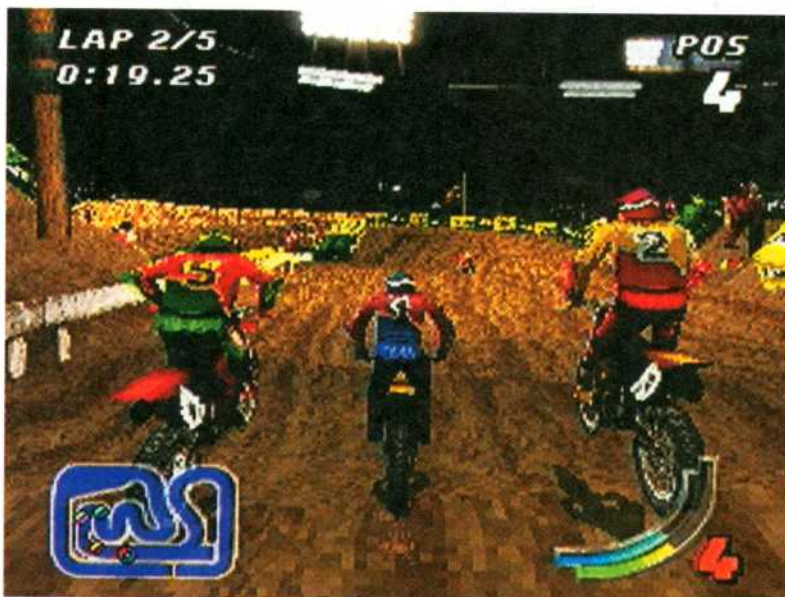
Jeremy McGrath Supercross '98

Bei der Zweirad-Rennaction von Probe geht es rasant über Stock und Stein im Schoße von Mutter Natur

Nach dem Motto "Gib Gas, ich will Spaß" können PlayStation-Besitzer in diesem Sommer mit den Motocross-Bikes von Probe über virtuelle Pisten brettern. Pate für das ehrgeizige Projekt ist der Amerikaner Jeremy McGrath, einer der besten Motocross-Biker der 90er Jahre. Nachdem Ihr Euch von actiongeladenen Szenen im Intro entsprechend auf die Pistenhatz eingestellt habt, geht es sofort ans Eingemachte. Ihr geht für eine kurze Tour in ein Einzelrennen, tretet gegen einen Kumpel via Split-screen an, brettet im Ghost Mode hinter einem imaginären Gegner hinterher oder wollt eine gesamte Sai-

son spielen. Letztere besteht aus elf Rennen auf sieben unterschiedlichen Pisten. Es gilt immer, eine benötigte Mindestpunktzahl zu erfahren, um in das nächste Rennen zu gelangen. Supercross '98 bietet darüber hinaus einen Strecken-Editor. Hier könnt Ihr mit 21 verschiedenen Elementen Eure Traumpisten erstellen und bis zu 30 Stück auf eine Memory Card abspeichern. Diese könnt Ihr dann Euren Freunden in die Hände drücken, damit sie sich ihre Zähne daran ausbeißen können. Neben einem 125 ccm Motorrad gibt es noch die Variante mit 250 ccm. An beiden Maschinen könnt Ihr noch an den drei Wer-

ten herumschrauben und das Bike individuell einstellen. Die sieben Kurse (Outdoor und Indoor) unterscheiden sich neben verschiedenen Untergründen, wie z.B. Sand, Schlamm, Wasser und Asphalt, natürlich auch in ihrer Streckenführung. So gibt es Steilkurven, Bodenwellen, Schanzen und deftige Schikanen. Auf der Piste sind Strohballen, Pylonen, Kisten und andere bewegliche Teile verstreut. Wenn Ihr in sie hineinfahrt, wird nicht nur Eure Geschwindigkeit gedrosselt, sondern Ihr könnt im ungünstigsten Falle auch von Eurer Maschine absteigen und damit wertvolle Sekunden verlieren. Dies gilt ebenfalls für Berührungen mit Euren Gegnern, welche aber natürlich auch fatal für die Konkurrenz enden können. Weiterhin gibt es Abkürzungen, die nicht jeder Computergegner nutzt, die Euch aber natürlich Vorteile bringen.



Beim Indoor-Kurs müßt Ihr neben dem Fahrerfeld auch die Steilkurven und Sprungschanzen im Auge behalten



Vor jedem Rennen bekommt Ihr einen obligatorischen Überblick über die Piste



Georg: Très bien, kann ich da nur sagen. Supercross '98 bietet wahrlich einen genussvollen Off Road-

Spaß, wie man ihn in der letzten Zeit nur selten erlebt hat. Neben den abwechslungsreichen Strecken hat mich vor allem der Strecken-Editor überzeugt, der einfach zu bedienen ist und für Langzeitmotivation sorgt. Die drei Kamerapositionen (zwei Außen- und die Ego-Perspektive) sind alle optimal spielbar, wobei die Ego-Variante eigentlich nur den Meistern zusteht. Via Analog-Controller lassen sich die Motorräder exzellent steuern und lassen kaum Wünsche offen. Leider gibt es nur zwei verschiedene Bikes, was meiner Meinung nach zu wenig ist, auch wenn man sie noch verändern kann. Darüber hinaus könnte der Kommentator etwas wortgewandter sein. Die Grafik bietet sehr viele Details, ist aber zum Teil grobpixelig. Rockige Musiksamples und authentisches Motorengeknattere runden die Sache positiv ab.

Test PlayStation

Hersteller: **Probe/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Juni**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **7 Strecken + Editor**
 Besonderheiten: **Analog-Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik	71	Sound	74
Fun			
83			



Vigilante 8 kann mit zwölf verschiedenen Charakteren und ihren Vehikeln aufwarten



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr wahlweise gegeneinander antreten oder kooperativ die Feinde niedermachen



Die zielgesteuerten Raketen haben sich schon auf das nächste Ziel eingelockt

PlayStation Rennspiel

Vigilante 8

Seek & Destroy! Activision schickt Euch in die 70er Jahre, wo Ihr mit aufgemotzten Vehikeln und explosiver Bewaffnung aufeinander losgehen könnt

Mit Guildo Horn und der fast nicht mehr aufgehenden Schlagerwelle sind uns die 70er Jahre voll wieder ins Bewußtsein gebracht worden. Mit Vigilante 8 unternimmt Ihr ebenfalls eine kleine Zeitreise in die goldenen Zeiten. Ziel sind die Vereinigten Staaten, und wir befinden uns im Streit zweier Gangs. Zum einen könnt Ihr Euch auf die Seite der Vigilantes

schlagen und die USA retten, oder Ihr heuert bei den Coyotes an und sabotiert die Wirtschaft. Zur Wahl stehen insgesamt zwölf unterschiedliche Akteure, die verschiedene Vehikel besitzen. So gibt es z.B. nicht nur schnittige Sportwagen oder Off-Road-fähige Buggies und Jeeps, sondern auch einen Schulbus, eine Limousine und einen Transporter. Alle Autos unter-

scheiden sich durch drei Eigenschaftswerte: Handling, Panzerung und Beschleunigung. Bevor Ihr Euch aber für einen der Protagonisten entschieden habt, müßt Ihr Euch erstmal entscheiden, ob Ihr nur eine einzelne Zerstörungsfahrt oder einen ganzen Quest Mode erleben wollt. In der Arcade-Variante entscheidet Ihr Euch für eines der zehn Terrains und wählt noch die Anzahl der Gegner aus. Ziel ist hier die komplette Zerstörung aller Feindvehikel. Entscheidet Ihr Euch für den Quest Mode, müßt Ihr für jeden Charakter vier unterschiedliche Missionen erfüllen. Für die Mitglieder der Vigilantes gilt es, Gebäude oder Fahrzeuge zu beschützen und natürlich die Coyotes zu zerstören. Die Coyotes hingegen dürfen eigentlich nur zerstörerisch tätig werden und haben es meist auf Gebäude, wie z.B. Scheunen, Ölbohrtürme und Windmühlen, abgesehen. In den Levels läßt sich so ziemlich alles zerstören, was sich die Designer ausgedacht haben. Auf manchen Gebäuden liegen Goodies herum, die Ihr nur erreicht, wenn Ihr über eine Schanze durch die Luft fliegt. Standardwaffe ist Eure MG, die mit unendlich Munition ausgerüstet ist. Darüber hinaus könnt Ihr noch panzerbrechende Waffen finden. So gibt es z.B. Raketen, Granatwerfer, Minen, ein schwe-



Die Ego-Perspektive ist vielleicht realistischer, aber einen besseren Überblick habt Ihr außerhalb Eures Vehikels

res Geschütz und weitere Spezialausrüstung. Während der martialen Schlacht stehen Euch eine Innen- und eine Außenperspektive zur Verfügung. Beim Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr via Splitscreen zum einen gegen einen Kumpel in Death-Match-Manie antreten oder mit Ihm gegen CPU-Gegner kämpfen.



Im Intro könnt Ihr die Rivalitäten der beiden Gangs hautnah mitverfolgen



Auf einer verschneiten Abfahrtspiste in Colorado Springs geht es trotz winterlichen Verhältnissen heiß her



Im Quest Mode müßt Ihr vier verschiedene Missionen erfüllen, bis Ihr einen herrlichen Abspann erleben dürft



Georg: Wer sich schon mit Twisted Metal oder Auto Destruct durch die virtuellen Welten geschlagen hat, wird sich schnell mit Vigilante 8 anfreunden können. Martial geht es hier sofort zur Sache, und es macht wirklich einen Heidenspaß, über verschneite Pisten oder sandige Canyons zu brettern und dabei fast hemmungslos um sich zu ballern. Unterschiedlichste Waffen, die zum Großteil eine automatische Zielerfassung besitzen (die Trefferquote liegt bei etwa 60

Prozent), erlauben es sich vornehmlich auf die Fahrerei zu konzentrieren. Hier ist nämlich das Primärproblem. Zwar werden Analog-Controller unterstützt, aber die Steuerung spricht nicht so an, wie sie eigentlich sollte. Die Levels sind detailliert gestaltet worden, der Grafikaufbau ist aber zu sehen. Trotz Effekten wie Lens-Flare und Echtzeit-Reflexionen ist die Umgebung doch recht pixelig, und Polygone ploppen weg. Der Zwei-Spieler-Modus kann auch auf längere Sicht Spaß machen und motivieren.

Test PlayStation

Hersteller: **Activision**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Juli**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **10**
 Besonderheiten: **Memory Card, Paßwort, Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Activision**





Durch On Screen-Texte wird Euch die Steuerung im Exercise-Modus in drei Lektionen anschaulich erklärt



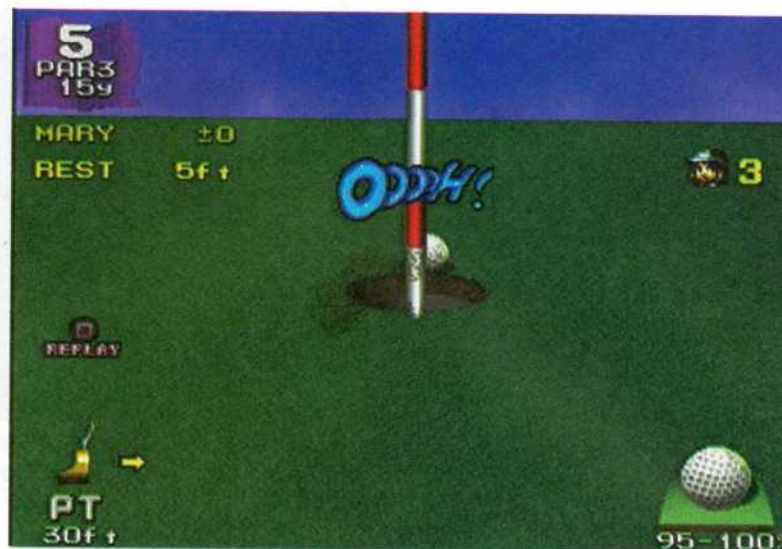
Die Swingzone reagiert relativ sensibel auf ein falsches Timing beim Abschlag



Im Spielstand-Menü lest Ihr ab, wie viele Praxispunkte Ihr bereits erspielt habt. Wie in einem RPG steigt Ihr bei genügend Punkten einen Level auf

Golfspiele gehören ohne Zweifel zu den unspektakulären Videospiel-Genres, die sich vor allem in Deutschland eher einer verhaltenen Euphorie erfreuen. Zugegebenermaßen gehören Golf-Simulationen auch in unserem Büro zu den

Spiele, um die man sich gerne drückt. Doch bei Everybody's Golf war die Neugier im Mega Fun-Büro ungewöhnlich groß. Schließlich konnte sich die Simulation monatelang in den Top 5 der Verkaufscharts behaupten - für ein Golfspiel geradezu sensationell. Ein Grund für diesen immensen Erfolg könnte die ungewöhnliche, typisch japanische Optik sein. Statt realistische Golfreken schlagen auf knuddelig getrimmte



Das war knapp: Sobald der Ball sich dem Loch nähert, wird eine Zoom-Perspektive eingeblendet

PlayStation Sportspiel

Everybody's Golf

Der Name ist Programm: Mit SCEs Golf-Simulation kann jeder Sportmuffel das komplizierte Schlagspiel mit dem kleinen weißen Ball spielend einfach erlernen. Nebenbei ist diese Simulation das erfolgreichste Golfspiel aller Zeiten in Japan. Wird Deutschland ebenfalls infiziert werden?

No-Names im legeren Outfit auf den Ball ein. Die gesamte Aufmachung wirkt überhaupt sehr arcademäßig, und das nicht ohne Absicht. Everybody's Golf erklärt sich auch ohne

„Everybody's Golf spielt sich an die Spitze der Referenzliste“

Anleitung dank eines speziellen Tutorial-Modus quasi von selbst und ist darüber hinaus sehr einfach zu erlernen, ohne aber anspruchslos zu sein. Anfänger sollten auf jeden Fall im Trainingsmodus sich erst einmal mit dem Gebrauch der Swingzone vertraut machen, die nach dem bewährten Schema funktioniert. Mit dem ersten Knopfdruck bestimmt Ihr die Schußstärke, während





Hall of Fame: Auf 20 Files werden Eure besten Löcher automatisch in einem Videoarchiv abgelegt



In einem speziellen Areal könnt Ihr optimal die Schußstärke einstudieren



Mit der Starttaste blendet Ihr eine Übersichtskarte ein, die vor allem beim Abschlag eine unentbehrliche Orientierungshilfe darstellt



Zusätzlich einblendbare Hilfslinien in Blau und in Rot machen die Höhenunterschiede auf dem Grün offenkundig

der zweite Knopfdruck die Präzision festlegt. Gerade der zweite Knopfdruck ist entscheidend für die Güte des Schlages, denn ein mißratenes Timing befördert das kleine Rund allzu schnell abseits vom Fairway. Natürlich könnt Ihr mit der entspre-

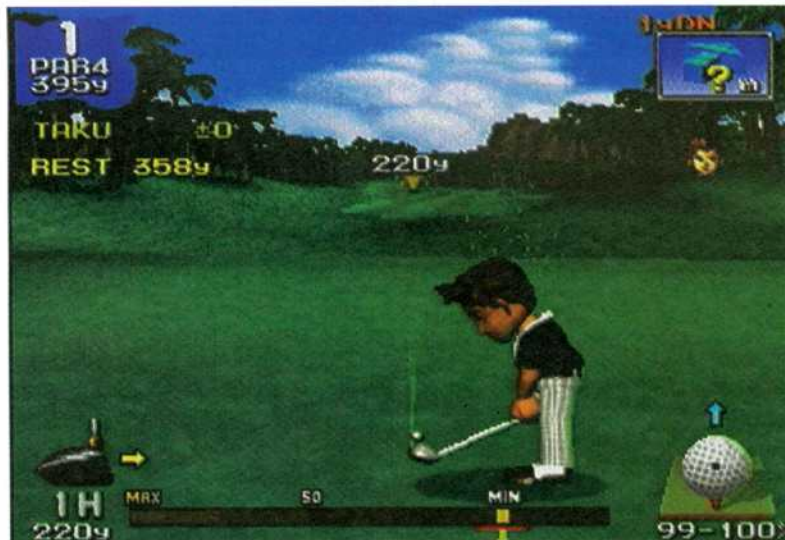
Anfänger-Tips

Greenhorns sollten sich ruhig erst einmal den Exercise-Modus mehrfach ansehen, um schnell die Grundlagen zu erlernen. Der Schwierigkeitsgrad Easy (kein Verziehen des Schlages) spielt sich zwar sehr einfach, stellt aber schon bald keine Herausforderung mehr dar und sichert Euch zudem nicht den Zugang zu den weiteren Golfkursen. Die zweite Golfbahn erhält man übrigens recht schnell, indem man auf dem Schwierigkeitsgrad Normal im Zählspiel die erste Golfbahn komplett absolviert. Erst danach wird es wesentlich schwieriger, einen Level aufzusteigen. Noch ein Tip zum Annähern ans Grün: Spielt den Ball stets mit Unterschnitt, damit er auf dem Grün nicht mehr allzu weit weiterrollt. Ansonsten lautet die Devise einfach nur: Mit viel Geduld und Übersicht spielen und üben, üben, üben!

chenden Steuerkreuzrichtung dem Ball auch einen Schnitt mit auf die Flugbahn geben. Das Putten erlernt Ihr hingegen optimal auf einer speziellen Minigolf-Anlage. Hier kommt

es vor allem auf das Lesen des Grüns an. Wie üblich wurde das Grün dafür mit einem Raster überzogen, so daß Ihr recht schnell die Unebenheiten erkennen könnt. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, der kann auch noch Hilfslinien einblenden lassen, die die Höhenunterschiede sehr genau anzeigen. Sobald Ihr das kleine Ein-

„Durch eine raffinierte Dramaturgie motiviert diese Golf-Simulation bis in den kleinsten Finger“



Golfen wie ein Profi: Da beim Abschlag noch keine Windstärke eingeblendet wird, müßt Ihr Gras in die Luft werfen, um so die Windverhältnisse einzuschätzen



Ulf: Das hätte ich mir auch nicht erträumt, daß mich eines Tages einmal eine Golf-Simulation regelrecht begeistert.

Everybody's Golf hat es aber geschafft, daß ich auch neben meiner Arbeit immer mal wieder eine lockere Runde spiele. An diesem Titel stimmt einfach alles. Man kommt dank der arcademäßigen Gestaltung und gut durchdachter Optionen vorbildlich einfach in das Spiel hinein und wird trotzdem durch den relativ

hohen Schwierigkeitsgrad von Beginn an gefordert. Vor allem aber die ausgeklügelte Dramaturgie mit Rollenspiel-Einschlag motiviert ohne Ende. Hat man einmal angefangen, eine Golfer-Karriere zu starten, legt man das Joypad nicht eher weg, bis man endlich auch den letzten Golfkurs erspielt hat (was viel Übung voraussetzt). Da stört es auch nicht, daß die Grafik relativ unspektakulär aussieht. Everybody's Golf ist meines Erachtens die bislang beste Golf-Simulation im Konsolenbereich.

maleins der Golfschule erlernt habt, frohlocken eine Reihe von Spielmodi. Im Zählspiel absolviert Ihr die 18 Löcher im Alleingang, während man beim Lochzählwettbewerb stets mit mindestens einem Mitbewerber um jedes Loch kämpft. Außerdem winken im Turnier-Modus noch eine Reihe von Pokalen, die es zu gewinnen gilt (sämtliche erspielten Siegespreise können in einer Hall of Fame betrachtet werden). So weit bietet Everybody's Golf im Prinzip nur bewährte Spielelemente. Der eigentliche Clou sind



Auch eine Minigolf-Anlage mit 18 Löchern ist mit von der Partie. Hier kann man sehr gut das Putten erlernen

jedoch die neuartigen RPG-Elemente. Ihr müßt mit dem Golfer Eurer Wahl nämlich eine virtuelle Karriere starten, wenn Ihr bei diesem Titel alles sehen wollt. Anfangs stehen Euch nur zwei Golfamateure mit unterschiedlichen Attributen sowie ein läppischer Golfkurs zur Auswahl. Um die anderen Golfer und Kurse zu erhalten, müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl an Praxispunkten erspielen, die Euch durch besonders gute Aktionen, wie beispielsweise einen Birdie, gutgeschrieben werden. Wie in einem Rollenspiel steigt Ihr im Laufe Eurer Golferkarriere Level für Level höher. Habt Ihr schließlich Level 5 erreicht, öffnet sich sogar ein neuer Spielmodus, in dem Ihr mit den absoluten CPU-Cracks um die Wette golft.

Test PlayStation

Hersteller: **SCEE/Camelot**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **12. Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **6 Golfbahnen plus Minigolf**
Besonderheiten: **deutsche Texte**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **SCEE**

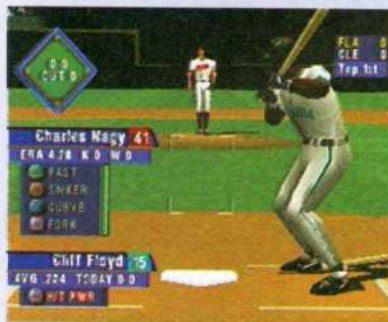




PlayStation Sportspiel

MLB '99

Mit allen Profis der nordamerikanischen Baseball-Liga geht es auf Jagd nach Innings. Bei MLB '99 stehen Euch alle originalen Teams, Stadien und Spieler zur Verfügung. Neben Freundschaftsspiel gibt es Season, Play Offs, Training und Homerun Derby. Darüber hinaus lassen sich mit der Draft-Funktion Spieler entwickeln und auch zwischen den Teams tauschen. Auf dem Spielfeld wechseln sich dann die werfende und die schlagende Mannschaft ab. Über ein begrenztes Zielfeld zwischen Werfer und



Schläger könnt Ihr als Werfer Curve-, Slow- und Hardballs losschicken. Als Schläger müßt Ihr diese Bälle reaktionsschnell retournieren und dann losrennen. Dieses Zielfeld erleichtert es auch Neueinsteigern, schnell kleine Erfolge zu feiern. Die Grafik ist recht ordentlich und die Zuschauer sorgen für eine ansprechende Stimmung. (Georg)

Muster von Zapp Games (0 61 31) 23 04 92

Fun 75%

PlayStation Rennspiel

Speed Power Gunbike

Wieder einmal befinden wir uns in einer düsteren, hochtechnologisierten Zeit. Genau genommen im Japan des Jahres 2097. Als einer von drei verschiedenen Bikern geht Ihr auf die Piste, um für Recht und Ordnung zu kämpfen. Via Knopfdruck könnt Ihr bei der Fahrt über Japans Autobahnen Euer Vehikel in drei Modi verändern. Neben Speed-Bike gibt es eine gepanzerte Version, und zum Kämpfen lohnt sich der Mech. Auf der Straße versuchen Tore, Straßensperren und Rudel von Gegnern, Euch aufzuhalten. Der alles begrenzende Faktor ist auch Eure Energie, die langsam auf Null herunterfährt. Während der Jagd auf der Straße könnt Ihr mit einem Goodie Eure Energiezellen wieder aufladen. Erreicht Ihr das Ende der Strecke, er-



wartet Euch ein Endgegner, mit dem Ihr dann Katz und Maus spielen könnt. Rasant und actionlastig geht es hier schon zu, nur etwas eintönig und auf die Dauer einfach zu langweilig. Darüber hinaus ist die Steuerung nicht besonders ansprechend. (Georg)

Muster von Zapp Games (0 61 31) 23 04 92

Fun 48%



Der Bodybuilder Kenny sieht zwar bärig aus, outet sich jedoch nach dem Kampf als ziemliches Muttersöhnchen



Der Kampfstil des zerrissenen Julil mit dem permanent gehobenen Bein sieht sehr elegant aus

PlayStation Beat 'em Up

Vs.

Auch wenn man es diesem Klopfer nicht ansieht, wurde er doch zu 100% in den USA programmiert

Wobei man allerdings hinzufügen sollte, daß die Japaner an dieser Nasenbrecherei indirekt beteiligt waren. Denn THQ erwarb von einem leider unbekannten Softwarehaus aus dem fernen Osten (schätzungsweise Capcom) die zugrundeliegende 3D-Engine,

was man dem Grafikstil auch anmerkt. Doch schon beim Kämpferensemble sind die westlichen Wurzeln allzu deutlich. Insgesamt 16 rüde Straßenkämpfer aus den Slums, organisiert in vier rivalisierenden Banden, kämpfen um die Vorherrschaft in den Seitengassen.



Atmosphärisch: Im U-Bahn-Schacht rauscht im 10-Sekunden-Takt eine Bahn vorbei



Ulf: Um die Spannung gleich rauszunehmen: Der Klopfer aus den USA kann beileibe nicht mit der Beat 'em Up-Elite aus Japan Schritt halten. Dennoch hat Vs. durchaus seine Stärken. So bietet das Kämpferfeld recht einfallsreiche Desperados, abseits von den ewigen Karate-Jungs. Auch der Soundtrack, teilweise mit Gesang unterlegt, hebt sich wohltuend vom Japano-Allerlei ab. Das geradlinige Gameplay bietet

zwar viel Tempo und eine saubere Kollisionsabfrage, kann aber dennoch nicht vollends überzeugen. Dafür mangelt es dem Schlagreperoire einfach an Abwechslung, was auch daran liegt, daß es - aus welchen Gründen auch immer - keine Sprungaktionen gibt. Die von Japanern erstandene 3D-Engine schien zudem nicht mehr die neueste zu sein, wenn man einmal die vielen Ecken und Kanten der Polygon-Fighter betrachtet.

Unter ihnen mischt sich ein illustrierter Kreis zwielichtiger Gestalten, wie der coole Slim Daddy im 70er-Jahre-Look, der Rapper Ramos oder die burschikose Mia mit derben Schlaghosen. Gefightet wird hingegen wieder nach fernöstlichem Virtua Fighter-Vorbild. Drei Tasten kümmern sich um die Aktionen Schlag, Tritt sowie einen schnellen seitlichen Ausweichschritt, und diverse Specialmoves und Wurftechniken sind selbstverständlich ebenso möglich wie ein vorzeitiger Ring Out. Einfallsreichtum bewiesen die Designer wieder bei den Spielmodi. Neben einem simplen Arcade-Modus könnt Ihr beim Rumble-Fight auch eine Gang gegen eine andere antreten lassen, um schließlich den Boß der Bande herausfordern zu können. Beim Survival- und Challenge-Modus ließen sich die Macher zudem ein kompliziertes Punkteverfahren einfallen, das Eure Siege oder Niederlagen jeweils in Punkte bzw. Abzüge umrechnet.

Test PlayStation

Hersteller: **THQ/Konami**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **12. Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **leicht-schwer**
Levels: **17 Kämpfer**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Konami**

Grafik 64 Sound 65

Fun 64



In der Zeitlupenwiederholung kann man mittels eines roten Striches die Flugbahn des Balles genau verfolgen



Bei Eckbällen ist immer Gefahr im Verzug. Lange Kerle wie Oliver Bierhoff können leicht zu einem Torerfolg kommen



Der Kaiser und die Werbung sind allgegenwärtig. Wie bei den Vorgängern werden auch in diesem Jahr wieder Werbespots die Ladezeiten versüßen

PlayStation Sportspiel

adidas Power Soccer '98

Rechtzeitig zur WM will auch Psygnosis in Zusammenarbeit mit dem Sportartikelhersteller aus Herzogenaurach für Fußballstimmung auf der PlayStation sorgen



Georg: "Mit dieser Leistung wird er bald auf der Ersatzbank landen", so kommentiert Laberkönig Marcel

Reif das Geschehen. Mit diesen Worten könnte man auch das Gameplay von adidas Power Soccer '98 beschreiben. Die Mitspieler agieren einfach nicht selbstständig, außer daß sie sich zurückziehen, wenn der Gegner kommt. Ein Spieldaufbau ist prinzipiell möglich, aber endet meist in einem chaotischen Durcheinander. Daher sind Einzelaktionen am effektivsten. Auch die Grafik ist nicht gerade der Brüller. Obwohl mit Motion-Capture-Technik entwickelt, wirken die Akteure nicht gerade realistisch. Doch es gibt auch Positives zu berichten. Mit einer Vielfalt an Spielmodi, die wahrlich keine Wünsche offen lassen, und der großen Zahl an Teams wird hier doch noch etwas geboten. Auch die Analog-Steuerung ist in Ordnung und schnell erlernt. Die Fans könnten ein wenig mehr für Stimmung sorgen, und Marcel Reif sollte beim nächsten Mal lieber zu Hause bleiben. Noch etwas am Rande: Was man mit einem qualitativ guten Intro anfangen soll, wenn das restliche Produkt Kinderkrankheiten hat, das ist nicht nur mir unverständlich.

Seit dem 11. Mai steht das WM-Aufgebot von Bertie Buben nun endgültig fest, und auch Lothar Matthäus ist in Frankreich mit dabei. Auch Ihr könnt mit dem Nationalteam auf die Jagd nach der wohl begehrtesten Fußball-Trophäe gehen. Der Grund ist offensichtlich, denn Psygnosis hat sich die offizielle Lizenz gesichert und kann neben 120 Nationalmannschaften mit Originalspielern auch auf elf internationale Ligen mit 286 Clubmannschaften zurückgreifen. Darüber hinaus gibt es noch 21 versteckte Teams, die Ihr mit dem Gewinn eines Turniers erspielen könnt. Das minutenlange Render-Intro ist diesmal nicht mit actiongeladenen Szenen angerei-

chert, sondern zeigt einen Fußballer auf dem Weg zur WM und andere Kollegen von ihm, die sich in Träume vom ganz großen Sieg flüchten. Adidas Power Soccer '98 hat allerlei Spielmodi zu bieten: Neben dem WM-Modus stehen noch elf weitere Varianten zur Verfügung. So gibt es die drei europäischen Pokalwettbewerbe, eine ganze Saison mit Vereinsmannschaften und weitere Turniermodi. Nachdem Ihr Euch für eines der 33 unterschiedlichen Stadien entschieden habt sowie Wetter und Bodenverhältnisse eingestellt habt, begeben Ihr Euch auf den Rasen. Neben Paß, Schuß und Kopfball stehen Euch wieder die entsprechenden Moves, wie z.B. Doppelpaß, Haken-

trick oder Schwalbe, zur Verfügung. Auch ein Ellenbogencheck ist möglich, der jedoch meist mit einer roten Karte geahndet wird. Darüber hinaus könnt Ihr via L1-Taste die verschiedenen Kamerapositionen während des Spiels abrufen und mit der R2-Taste noch weitere Specialmoves aus der Trickkiste packen. Bei einem Schuß könnt Ihr durch längeres Drücken dem Ball mehr Power geben. Jedoch kann es passieren, daß der Gegner dann Euch das Leder wegschnappt, wenn Ihr zu lange ausholt. Bei Pässen zeigt Euch ein Kreuz, wo der Ball landen wird. Während der Schlacht auf dem Rasen werdet Ihr von RTL-Chefmoderator Marcel Reif begleitet.



Vor dem Abschlag oder einer anderen Standardsituation werden Euch die Aktionsmöglichkeiten (unten links) eingeblendet



Gerade noch mal gehalten. Schüsse aus kurzer Distanz werden vom Keeper meistens nur abgeklatscht und laden zum Abstauben ein

Test PlayStation

Hersteller: **Shen Technologies/Psygnosis**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM**
Erscheinungstermin: **Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **427 Teams**
Besonderheiten: **Analog-Stick**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Psygnosis**

Grafik **61** Sound **68**

Fun **55**

PlayStation Sportspiel

Golden Goal '98

Mit Zielscheibentechnik wollen BMG und Z-Axis die Gunst der Käufer erringen



Standardsituationen wie Eckbälle und Freistöße sorgen immer für Gefahr für das gegnerische Tor

Spaß auf dem Rasen, so heißt es auch bei der ersten Bolzerei von BMG. Bei Golden Goal '98 steht dem ambitionierten Dribbler neben dem WM-Modus (wahlweise mit Golden-Goal-Option) auch ein Freundschaftsspiel zur Verfügung. Ihr könnt auf etwa 50 Nationalmannschaften aus aller Herren Länder zurückgreifen, bei denen die Spieler aber nur zum geringen Teil die Originalnamen besitzen.



Georg: Die Jungs von Z-Axis haben sich wahrlich um Innovation bemüht. Mal kein nervender Kommentator, sondern Mitspieler, die einem verbal helfen. An der Funktion mit der Zielscheibe muß aber noch gearbeitet werden: Sie ist zu ungenau und auch etwas zu schwierig zu benutzen. Das Fehlen einer analogen Kontrolle macht nichts aus, da die vorhandene Steuerung einfach und gut zu bedienen ist. Negativ aufgefallen sind die fehlenden Spielmodi, die die Konkurrenz zu bieten hat. Darüber hinaus kann eine WM nur alleine gespielt werden und nicht in geselliger Runde. Die Kicker wirken durch Motion Capture recht authentisch, kommen aber an die FIFA-Spieler nicht heran.

Weiterhin gibt es zehn versteckte Teams: Diese bestehen z.B. aus der deutschen WM-Mannschaft von 1956 oder einer Weltauswahl der letzten Jahre. Auf dem Rasen könnt Ihr die gängigen Einstellungen, wie Kameraposition, Mannschaftsaufstellung oder Stärke der Gegner, festlegen. Bei Schüssen auf das Tor könnt Ihr mittels eines Fadenkreuzes dem Ball eine genaue Richtung geben. Die Kommunikation läuft bei Golden Goal '98 ohne einen Reporter ab, denn die Spieler und der Schiri sorgen mit bekannten Phrasen, wie z.B. "Seitenwechsel" oder "Vorteil", für verbale Orientierung.

Test PlayStation

Hersteller: **Z-Axis/BMG**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **50 Mannschaften**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **BMG**

Grafik 72
Sound 73

Fun
67



**Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör**

**PC
CD-ROM
+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64**

**Bitte nur
Händleranfragen!**

Groß Electronic
 Computerspiele + Zubehör
 Bahnhofstraße 3
 D- 94133 Röhrnbach
 Tel. 0 85 82/96 05 - 0
 Fax 0 85 82/96 05 - 99

MO. - FR. 09 - 19 UHR
BESTELLUNG 0491-92806-31

SOFTWARE

AERO FIGHTER ASSAULT.....	DM 139
BOMBERMAN.....	DM 89
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	DM 129
CRUIS'N USA.....	DM 89
CRUIS'N WORLD.....	DM 89
DIDDY KONG RACING.....	DM 89
DUAL HEROES.....	DM 139
FIFA '98.....	DM 129
FIGHTER'S DESTINY.....	DM 139
FRANKREICH '98-DIE FUSSBALL-WMDM	129
GOEMON - MYSTICAL NINJA.....	DM 139
LYLAT WARS.....	DM 89
NAGANO WINTER OLYMPICS '98.....	DM 139
NBA COURTSIDE.....	DM 89
NBA PRO '98.....	DM 139
NFL QUARTERBACK CLUB '98.....	DM 119
NHL BREAKAWAY '98.....	DM 119
OLYMPIC HOCKEY '98.....	DM 129
SNOWBOARD KIDS.....	DM 89
TETRISPHERE.....	DM 89
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98.....	DM 129
WCW VS. NWO.....	DM 139
YOSHI'S STORY.....	DM 89
YOSHI'S STORY SPIELEBERATER.....	DM 24

HIT TIP

HIT TIP

HARDWARE

N 64 GRUNDGERÄT.....	DM 299,-
N 64 CONTROLLER IN DEN FARBEN	
BLAU, GELB, GRÜN, ROT, SCHWARZ	DM 59,-
RF SET (ANTENNENKABEL).....	DM 49,-
N64 CONTROLLER PACK.....	DM 39,-
HARDWARE FREMDHERSTELLER	
N64 RUMBLE PACK	
(OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
N64 RUMBLE PACK INCL. MEM. CARD	
(OHNE BATTERIE ZU BENUTZEN).....	DM 39,-
ANTENNENKABEL.....	DM 29,-
GAMEBUSTER.....	DM 109,-
MAD CATZ LENKRAD INCL.	
RUMBLE PACK.....	DM 159,-
RGB SCARTKABEL.....	DM 15,-
S-VHS SCARTKABEL.....	DM 59,-
CONTROLLER VERLÄNGERUNG.....	DM 15,-
MEMORYCARD 256K.....	DM 25,-
MEMORY CARD 4X (1MEG).....	DM 49,-
GAME BOY EMULATOR.....	DM 99,-

VERSANDKOSTENFREI*

**CYBER GAMES GESELLSCHAFT FÜR
COMPUTER- UND VIDEOSPIELE MBH**
 FRIESENSTR.62 26789 LEER
 TELEFON : 0491-92806-31
 TELEFAX : 0491-92806-18

*DRUCKFEHLER UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.
 VERWENDETE LOGOS UND NAMEN SIND
 EINGETRAGENE WARENZEICHEN IHRER
 HERSTELLER. WIR LIEFERN AB EINEM BESTELLWERT
 VON DM 50,- VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG BEI
 LASTSCHRIFTEINZUG (BEI BESTELLUNG BITTE
 KONTONUMMER ANGEBEN). BEI NICHT
 ANGENOMMENEN SENDUNGEN BERECHNEN WIR EINE
 PAUSCHALE BEARBEITUNGS- UND VERPACK-
 KOSTEN VON DM 20,-. VERSANDKOSTEN BEI
 BARNACHNAMELIEFERUNG BETRAGEN DM 9,20.
 ANGABEN OHNE GEWÄHR.

PlayStation Sportspiel

Super Match Soccer

Termingerecht wird auch von Acclaim ein Fußballspiel zur WM beigetragen

Zur Wahl stehen Freundschaftskick, eine Welt-Liga, eine Mikro-Pokal-Liga und eine komplette Weltmeisterschaft. Diese wartet jedoch nur mit

sechs Gruppen auf, ist also nicht der 98er WM-Modus. Bevor es auf den Rasen geht, gilt es noch eines von 24 Nationalteams zu wählen. Wenn es



Euer aktueller Spieler ist mit einem Kreis markiert. Leider kann wegen der ruckeligen Grafik kein Spielfluss entstehen



Georg: Wer sich Super Match Soccer antut, der kann sich auch einen Kick in der Kreisklasse anschauen. Denn zu mehr reicht es bei der vorliegenden Bolzerei wahrlich nicht. Ruckelige Spielverhältnisse lassen einen geordneten Aufbau nicht zu. Die Mitspieler haben sowieso keine Lust und wollen lieber in die Stadionkneipe trinken gehen. Die

CPU-Mannschaft hingegen kombiniert optimal und ballert Euch Löcher ins Netz. Die analoge Steuerung hat ebenfalls Defizite und reagiert bei weitem nicht so, wie das die Konkurrenz von EA und Eidos vormacht. Zur Grafik: Die Akteure sind wie der Spielverlauf recht lieblos gestaltet worden. Gut gemacht sind die Replay-Funktion und die verschiedenen Spielmodi, mehr aber auch nicht.

dann zwischen den Akteuren und den drei Männern in Schwarz um den Ball geht, stehen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Ob schnelle Spurts, Querpässe, Volley-schüsse oder Spezialfähigkeiten, SMS hat die gängige Standardaus-rüstung zu bieten. Die übliche Kost an Einstellungen für Platzverhältnisse, Wetter oder Kameraperspektive wird ebenfalls geboten. Wobei durch den ruckeligen Spielaufbau keine der Perspektiven effektiv ist. Ein engli-scher Kommentator begleitet mit Standardphrasen und wirkt wie die Zuschauer wenig motiviert.

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
Spieleranzahl: **1 - 8**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel - schwer**
Levels: **24 Teams**
Besonderheiten: **Multitap**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Acclaim**



Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Video- und Computerspiele

Bestellannahme ist
montags bis freitags
von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:

Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314



Wir führen zu fast allen
Spielen Komplettlösungen.

Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9,50 DM

Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

Sie finden uns auch im Internet <http://www.hintshop.com>

Distributor für die Schweiz

AHA CD-ROM Spiele - Postfach

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4

Distributor für Österreich

Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16

1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/1

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Komplettlösungen ab 9,80 DM

7th Guest/ 11th Hour & C.	Floyd und Voodoo Kid	Police Quest: SWAT
Albion	Frankenstein-Through t.Eyes	Ravenloft 1-2 & Menzober.
Alien Trilogy	Gabriel Knight 1 und 2	Realms of the Haunting
Alone in the Dark 1-3	Hexen 1	Rendezvous im Weltraum
Amber, Shine & Chronoma.	Ishor 1 bis 3	
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jagged Alliance 1 und 2	
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)	Jack Orlando/ Private Eye	
Betrayal in Antara	Jedi Knight	Riddle of Master Lu, The
Bioforge	Jewels of Oracle	Ripper
Blade Runner	King's Field (14,80)	Riven und Myst (14,80)
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7	Secrets of the Luxor (14,80)
Casper	KKND	Shannara
Chronicles of the Sword	Kyandia 1 bis 3	Sherlock Holmes 1 und 2
C & C - Sammlung (19,80)	Lands of Lore 1	Shivers 1 oder 2
=> Tiberiumkonflikt	Lands of Lore 2 (14,80)	Simon the Sorcerer 1 und 2
=> Ausnahmezustand	Last Express, The	Space Quest 1 bis 6
=> Alarmstufe Rot	Legacy of Kain (14,80)	Stadt der verlorenen Kinder
=> Gegenangriff	Leisure Suit Larry 1-7	Star Trek Sammelband
=> Vergeltungsschlag	Lighthouse	Star Trek - Generations
"D", Evocation & Blown Aw.	Little Big Adventure 1 oder 2	Stonewall
Dark Earth	LucasArts Sammling (14,80)	Suikoden (14,80)
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)	=> Indiana Jones 3 & 4	Swagman
Diablo	=> Maniac Mansion 1&2	Timelapse
Dig, The	=> Monkey Island 1 & 2	Tomb Raider 1 (14,80)
Discworld 1 und 2 (14,80)	=> Sam & Max - Vollgas	Tomb Raider 2 (19,95)
Dragon Lore 1 oder 2	=> Zak McKracken + Loom	Ultima 8 - Pagan
Dungeon Master 2	MDK	Warcraft 1&2 + Exp. (14,80)
Earth 2140	Might & Magic 3 bis 5	Warhammer-Gehörnte Ratte
Ecstasica 1 oder 2	Monkey Island 1 bis 3	Wild Arms
Excalibur 2555 A.D. (14,80)	Myst und Riven (14,80)	Wing Commander 3 und 4
Exhumed (PSX) (14,80)	Oddworld: Abe's Oddysee	Wizardry 6 und 7
Fable	Outlaws	Wizardry Adventure: Nemesis
Fade to Black	OverBlood	X-COM: Apocalypse & Terror...
Fallout	Pandora Akte & Under Moon	Zork: Der Großinquisitor
Final Fantasy 7 (29,80)	Phantasmagoria 1 und 2	Zork: Nemesis & R.I.T.
		"Z"

Händleranfragen erwünscht!

! Ständig Neuheiten!

Die Lösungen sind für PC
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

MEDIATTACK Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

Neu- und
Gebraucht-
Spiele

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Nintendo 64

Aerofighters Assault	D neu	139,90
Automobili Lamborghini	D neu	119,90
Bomberman 64	D neu	89,90
Cruis'n USA	D neu	89,90
Dark Rift	D neu	99,90
Diddy Kong Racing	D neu	89,90
Fighters Destiny	D neu	139,90
Madden Football	D neu	109,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mischief Makers	D neu	89,00
Mystical Ninja (Goemon)	D neu	149,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	129,90
NFL Quarterback Club 98	D neu	119,90
NHL Breakaway 98	D neu	129,90

Megadrive-Konsole

+ Super Hang-On
+ Columns
+ World Cup Italia 90
+ Sonic 1
= Mega-Pack

nur DM 59,00

Super Nintendo-Konsole

zum Aktionspreis

von nur

DM 69,90

nur solange Vorrat reicht!

PSX-Multinormumbau (PAL/NTSC)

in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

PlayStation

Deathtrap Dungeon	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	99,90
Indy 500	D neu	89,90
Lucky Luke	D neu	99,90
Motorhead	D neu	89,90
NBA Pro '98	D neu	99,90
Need for Speed III	D neu	89,90
Newman Haas Racing	D neu	89,90
One	D neu	89,90
Perfect Assassin	D neu	89,90
Pitfall 3D	D neu	89,90
Reboot	D neu	89,90
Snow Racer 98	D neu	89,90
Spawn - The Eternal	D neu	89,90
Theme Hospital	D neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIATTACK
Games & Service

Versand
☎ 030-450 20 208
Fax 030-450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen. (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).



Die Torhüter spielen sehr gut mit, sie laufen sogar weit aus dem Strafraum heraus und fangen den Ball vor dem Gegner ab



Ihr habt die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Kameraperspektiven, von denen aber nur eine oder zwei ein übersichtliches Spiel möglich machen



Die Animation der Spielfiguren kann nur als sehr gelungen bezeichnet werden

Nintendo 64 Sportspiel

Frankreich '98: Die Fußball-WM

Ja, Fußball ist unser Leben, denn König Fußball, der regiert die Welt. EA bringt die Fußball-WM in Frankreich jetzt auch für N64-Besitzer auf den Bildschirm - très bien!

Fußballfans kommen derzeit eigentlich gar nicht mehr vom Bildschirm weg. Zum einen läuft ja ab dem 10. Juni die Weltmeisterschaft in Frankreich, wo sich unsere Nationalelf hoffentlich in Bestform präsentiert, zum anderen rollt eine Flut von Fußballspielen für unsere CDs und Modems schluckenden Lebensgefährten über uns hinweg. Da nützt auch das schönste Wetter nichts, echte Fans hocken daheim vor der Glotze und hoffen, daß wenigstens die Bildschirmstrahlung



Bei Eckbällen geht es in Eurem Strafraum drunter und drüber. Ein Glück, daß wenigstens der Keeper den Überblick behält



Bei Standardsituationen könnt Ihr mit diesem Kreuz das Ziel des Balles anwählen

bräunend wirkt. Electronic Arts konnte in diesem Jahr auf dem N64 schon einmal für Furore sorgen, als es mit FIFA '98 den bis dahin amtierenden Referenztitel ISS 64 vom Thron stieß. Anstatt sich aber auf diesen Lorbeeren auszuruhen, werkelten die Jungs von jenseits des großen Teichs gleich an einer verbesserten Version des Edelkickers. Frankreich '98 hat im Gegensatz zu seinem inoffiziellen Vorgänger (das vorliegende Spiel ist zwar kein offizieller Teil der FIFA-Serie, kann aber die Verwandtschaft mit FIFA '98 nicht leugnen) nur die WM zum Thema. Insgesamt 40 Mannschaften stehen Euch zur Verfügung für die beiden Spielmodi Freundschaftsspiel und WM, wobei natürlich nur 32

beim World Cup zum Einsatz kommen. Bei diesem sind die Originalgruppen vorgegeben, Ihr könnt aber auch Zufallsgruppen auslosen lassen. In den Freundschaftskicks könnt Ihr natürlich beliebige Paarungen zusammenstellen. Der Schwierigkeitsgrad läßt sich von Amateur über Profi bis Weltklasse einstellen, das Spiel ist somit auch für geübtere Spieler über lange Zeit motivierend. Ein besonderer Clou von Frankreich '98 ist der History-Modus, der erst nach dem einmaligen Gewinn einer WM freigeschaltet wird. In diesem könnt Ihr denkwürdige Finalsplele noch einmal miterleben. So habt Ihr die Möglichkeit, 1954 in die Fußstapfen der Helden von Bern zu treten oder in Wimbledon 1966 doch noch

Weltmeister zu werden. Die Teams treten mit Originalbesetzung von damals an und tragen auch ihre etwas alttümlich anmutenden Trikots. Wer also schon immer mal mit dem Bomber den gegnerischen Verteidigern das Fürchten lehren wollte, der ist mit Frankreich '98 optimal bedient.



Beim Elfmeterschießen sind Reaktionsschnelligkeit und auch ein bißchen Glück entscheidend



Im History-Modus könnt Ihr einmal mit Fußballergrößen wie Gerd Müller zaubern und Tore erzielen



Georg: Ich bin in einem Zwiespalt. Einerseits stellt Frankreich '98 in grafischer und spielerischer Hinsicht eine leichte Verbesserung gegenüber FIFA '98 dar. Andererseits fehlt dem Spiel die Vielfalt des Vorgängers, denn Euch stehen nur 40 Nationalteams zur Verfügung. Vereinsmannschaften wurden nicht mit ins Spiel aufgenommen (na gut, das ist bei einem WM-Spiel irgendwie logisch, aber trotzdem). Nette Features, wie auf Knopfdruck veränderbare Spielaktiken, sind sicherlich positiv zu bewerten, aber es fehlen dem Spiel

die deutschen Kommentare. Ein Manko, das, wie ich meine, zu Punktabzug führen muß. Schon bei der PSX-Version bemängelte ich den Golden Goal-Modus. Auch wenn eine endgültige Entscheidung der FIFA hierzu noch aussteht, hätte ich mir eine Wahlmöglichkeit zwischen Golden Goal und normaler Verlängerung gewünscht. Fazit: Im Gegensatz zur PSX-Version sind die Verbesserungen auf dem N64 nicht genug, um eine höhere oder sogar gleich hohe Wertung zu rechtfertigen. Trotzdem ist Frankreich '98 eines der besten Fußballspiele auf dem Nintendo.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **Modul deutsch**
Erscheinungstermin: **15. Mai**
Umsetzungen geplant: **PlayStation**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **entfällt**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Electronic Arts**

Grafik	84	76	Sound
Fun	87		
MEGA MAN GOLD GAME			

PlayStation Sportspiel

World League Soccer '98

Mit einer breiten Palette an Mannschaften und Spielmodi dribbelt WLS ins WM-Jahr

Nach dem kurzen Intro kommt es gleich zur Qual der Wahl. Soll man sich in einem kurzen Freund-

schaftsspiel die Beine vertreten oder sich einer National- bzw. Welt-Liga widmen? Weiterhin stehen drei an-



Auch im Winter, wenn es schneit, müßt Ihr bei WLS '98 über den Platz rennen und auf Torejagd gehen



Georg: Mit WLS bin ich sofort an die alten Zeiten von Kick Off zurückernert. Ein rasanter Spielablauf, der aber dennoch zu kontrollieren ist. Anfänger werden hier vielleicht ein paar Probleme haben, aber Übung macht den Meister. Eine Optionsvielfalt, massig Vereins- und Nationalmannschaften sorgen für viel Freude und Abwechslung. Die Grafik der Spieler ist nicht gerade ein

Augenschmaus und fällt durch den Standard der heutigen Tage. Die Analog-Steuerung spricht gut an und läßt sich nach einigen Trainingsspielen beherrschen. Die sinnvolle Padbelegung und die packenden Strafraumszenen ergänzen das Gelaber des Kommentators und die Stimmung der Fans. Zwar nicht so genial wie FIFA '98 (bzw. Frankreich '98), dennoch besetzt WLS den 2. Platz und ist auf jeden Fall eine Alternative.

dere Pokal- und Turniermodi zur Verfügung. Eine Trainingsoption und das Erstellen einer eigenen Liga machen das Angebot komplett. WLS bietet mit 44 Nationalteams und über 100 Ligamannschaften ein reichhaltiges Angebot, deren Spieler jedoch keine Originalnamen aufweisen. Ohne großes Umschweifen betretet Ihr dann eines der 14 virtuellen Stadien, und die Bolzerei kann seinen Lauf nehmen. Analoge Kontrolle ist selbstverständlich, und schon können die Blutgrätschen und Übersteiger ausgepackt werden.

Test PlayStation

Hersteller: **Eidos**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel - schwer**
Levels: **150+ Teams**
Besonderheiten: **Multitap**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Eidos**



GAMESHOP KRASCHL

A - 6100 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1

TEL. + FAX: 0 52 44/6 49 59

aus Deutschland und Italien: (00 43) 52 44/6 49 59

Sony Playstation

Alundra* Juni	os 748.-
Armoured Core* Juni	os 748.-
Batman & Robin	os 748.-
Breath of Fire 3 us	os 998.-
Colin Mc Rae Rally* Juni	os 748.-
Constructor	os 748.-
Dual Shock Pad	os 498.-
Forsaken	os 748.-
Frankreich WM 98	os 698.-
Ghost in the Shell* Juni	os 748.-
Golden Goal 98	os 748.-
Gran Turismo	os 698.-
Hugo	os 748.-
ISS Pro 98* Juni	os 748.-
Kloana* Juni	os 748.-
Men in Black	os 748.-
Need for Speed 3	os 698.-
One	os 748.-
Parasite Eve us	os 998.-
Premier Manager 98	os 748.-
Road Rash 3D	os 698.-
Super Pang	os 698.-
Supercross* Juni	os 748.-
Tekken 3 us	os 998.-
War Games	os 748.-
World Rally Champion* Juni	os 748.-
Vigilante 8* Juni	os 748.-
Youngblood	os 748.-

NINTENDO 64

Aero Gauge	os 998.-
Banjo & Kazooie* Juni/Juli	os 698.-
Bust a Move 2* Juni	os 898.-
Cruis'n World* Juni	os 698.-
Dual Heroes	os 948.-
Forsaken* Juni	os 998.-
Frankreich 98 WM	os 948.-
GASP* Juni	os 998.-
Gretzky Hockey 98	os 998.-
Mystical Ninja Goemon	os 1098.-
NBA Courtside	os 748.-
Rampage World Tour	os 998.-
Robotron X	os 998.-

AN- &
VERKAUF VON
GEBRAUCHT-
SPIELEN.
AUCH PC CD ROM &
SATURN-SPIELE
LIEFERBAR

* Diese Titel erscheinen voraussichtlich im Juni.
Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandspesen os 80.-/ EMS os 120.-;
Versandspesen für's Ausland os 105.-.

Ladenpreise können variieren.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Hardware & Software

Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

Angebot des Monats:

**Sony PSX Value
mit Umbau
& RGB-Kabel
incl. 2 Pad's+Mem.Card
nur 424,44 DM**

N64 dt. RGB+Kabel

Umbau 144,44 DM

100% Bildqualität

Nintendo 64

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel	424,44
mit Top-Bildqualität	
N64 Adapter für Importspiele	44,44
3D-Shooter	129,99

Sony Playstation

Parasite Eve	119,99
--------------	--------

Resident Evil-Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight
Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die
Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und
keine schwarzen Balken am Rand
-RGB+S-VHS ergeben bestes Bild

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



VideoGames
tierisch gut!

HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

WOLFSOFT goes WEB

www.wolfsoft.de

Umbau,Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei
für Importspiele um.

Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt.us.jp mit Chip 77,77

Nintendo 64 dt.us.jp (99%) 99,99

Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am
Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video
Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in
Top-Qualität für fast alle
Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

Sony PSX RGB Besser!!! 39,99

N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme

Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten



Wie bei Sega Rally warnen Pfeilsymbole vor der nächsten Kurve



In dunklen Tunnelpassagen sollte man schnellstmöglich die Scheinwerfer einschalten

PlayStation Rennspiel

Tommi Mäkinen Rally

Ubi Soft lud uns eigens nach Korsika ein, um ihr Rennspiel standesgemäß während der laufenden 42. Rallye Korsika zu präsentieren. Namenspatron und amtierender Weltmeister Tommi Mäkinen war natürlich auch vor Ort



Im SplitScreen stimmt zwar der Spielfluß, dafür sehen die Boliden allerdings wie zerquetscht aus, und der Grafikaufbau ist schlecht

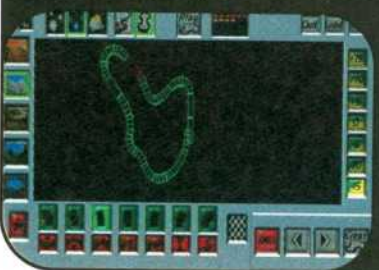


Stereotyp: Bei Unfällen legt sich Euer Wagen sofort mit quietschenden Reifen auf die Seite

Der Streckeneditor

V-Rally hat ihn nur angekündigt, doch Tommi Mäkinen Rally bietet ihn tatsächlich. Mit einem übersichtlich gestaltetem Hauptmenü kann man spielend einfach seine eigenen 3D-Strecken entwerfen. Hierfür stehen Euch insgesamt sechs unterschiedliche Szenarios, drei Wettertypen, Tages- und Nachtzeit

sowie diverse Neigungswinkel zur Auswahl. In grafischer Hinsicht mußten allerdings bezüglich des Abwechslungsreichtums einige Abstriche gemacht werden, so daß man in diesem Punkt nichts Spektakuläres erwarten sollte. Theoretisch kann man rund 1000 eigene Strecken der Memory Card anvertrauen.



Der Finne Tommi Mäkinen hat es momentan nicht leicht. In der laufenden Rallye-WM liegt der sympathische Mann abgeschlagen hinter dem führenden Mann Colin McRae, und zu allem Übel schied sein Bolide aufgrund eines technischen Defekts bei der Rallye Korsika aus. Dennoch hängt der Finne noch einen Tag dran, um an der Präsentation „seiner“ Rallye-Simu-

lation teilzunehmen. Wer allerdings kompetente Statements von ihm erwartet hatte, wurde herb enttäuscht. Schon bei seinen ersten fahrerischen Bemühungen mit dem PlayStation-Pad in der Hand war klar, daß Mr. Mäkinen mit der Videospielthematik nicht sonderlich viel am Hut hat. Schwamm drüber. Auch ohne seine Mithilfe konnten wir die letzte Etappe der Rallye Korsika entspannt genießen, oder um genauer zu sein: Wir sahen mit an, wie rund 100 Sportwagen durch eine brutale 180 Grad-Kurve schlitterten. Doch zum Thema: Tommi Mäkinen Rally bietet in quantitativer Hinsicht eine Menge. Ihr könnt wahlweise beim Arcade-Modus in bewährter Checkpoint-Manier über die internationalen Pisten brettern, wobei Ihr Euch für den nächsten von insgesamt 60 nicht-linear aufgebauten Circuits jeweils qualifizieren müßt, oder Ihr tretet in den Championship-Modus



In Australien erfordern staubige Streckenabschnitte viel Konzentration



Die Wahl des richtigen Reifens ist bei verschneiten Pisten vorentscheidend



Vor dem Start solltet Ihr unbedingt die Streckeninfo beherzigen, da sie unter anderem Aufschluß über die Wetterverhältnisse bietet



In der Cockpit-Perspektive kommt mit Abstand das beste Geschwindigkeitsgefühl auf

ein, bei dem Ihr logischerweise gegen die anderen drei mitfahrenden Konkurrenten möglichst viele WM-Punkte sammeln müßt, um zum Abschluß der virtuellen Saison den Titel einzuheimsen. Zwischen den einzelnen Etappen steht Euch in diesem Modus ein knapper Zeitbetrag zur Verfügung, um an Eurem Boliden die notwendigsten Repa-



Bei den deutschen Circuits fährt man stets zwischen monotonen Häuserfassaden



Zwischen den Rennen könnt Ihr die notwendigsten Reparaturen vornehmen

„130 Strecken, doch nur die 15 unterschiedlichen Locations bieten eine wirkliche Abwechslung“

raturen durchzuführen. Vor dem Rennen braucht Ihr dann nur noch die nötigsten Fahrwerkabstimmungen vornehmen, und schon kann die virtuelle Weltmeisterschaft beginnen. Außerdem könnt Ihr noch via Splitscreen gegen einen Freund antreten, alleine gegen die Uhr fahren, inklusive dem Ghost Driver, der Eure Bestzeit symbolisiert, oder in einer Extra-Option Tommi Mäkinen direkt herausfordern. Ihn zu besiegen dürfte das wohl schwierigste Unterfangen sein. Vor allem im puncto Streckenvielfalt

Rallye-WM Belastungsprobe für Mensch und Maschine

Die eher unbekannten Stars heißen nicht Schumi oder Häkkinen, sondern Colin McRae oder Mäkinen, und in puncto Gehälter müssen Rallye-Koryphäen sich mit einem ungleich kleineren Sold begnügen. Dennoch stellt für viele Motorsportfans die Rallye-WM den eigentlichen Rennsport-Höhepunkt dar, da hier das fahrerische Können noch stärker im Vordergrund steht als in der vermeintlichen Königsklasse Formel 1. Für Rallye-Fahrer und ihr Team bedeutet diese Motorsportklasse in der Tat einen ziemlich Knochenjob. Unzählige Etappen mit wechselnden Ansprüchen, verteilt auf insgesamt drei Renntage, müssen absolviert werden, ehe man endlich das finale Ziel erreicht hat. Der sicherlich größte Unterschied gegenüber der

Formel 1 ist das reine Zeitfahren, sprich jeder Teilnehmer fährt alleine gegen die Uhr. Da im Zwei-Minuten-Takt ein Auto gestartet wird, sind Überholmanöver somit nahezu ausgeschlossen. Die laufende Saison umfaßt insgesamt 14 Läufe, die sich über den gesamten Erdball verteilen. Nach der Rallye auf Korsika geht es gleich weiter nach Argentinien, über Neuseeland und Australien und endet schließlich in Großbritannien.



bringt dieser Silberling eine stattliche Anzahl auf die Waage. Laut Hersteller gibt es insgesamt 130 Rundkurse, die sich auf insgesamt 15 Austragungsorte, wie beispielsweise Alaska, Finnland, Kalifornien, Australien oder Deutschland verteilen. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, der kann sich im 3D-Strecken-Editor im Baukasten-Verfahren sogar seinen eigenen Pisten zusammenbasteln.

nien, Australien oder Deutschland verteilen. Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, der kann sich im 3D-Strecken-Editor im Baukasten-Verfahren sogar seinen eigenen Pisten zusammenbasteln.



Ulf: So schön die Präsentation auf Korsika auch war, Tommi Mäkinen Rallye ist leider kein Toptitel. An-

fangen möchte ich aber zunächst mit den positiven Aspekten. Das Fahrverhalten ist eher arcadeorientiert, und geht durchaus in Ordnung und die Streckenvielfalt wird vor allem durch den einfach zu bedienenden und gut funktionierenden Strecken-Editor auf die Spitze getrieben. Man muß allerdings hinzufügen, daß sich viele Strecken in optischer Hinsicht kaum unterscheiden, nur wenige grafische Höhepunkte bieten und teilweise sogar ziemlich langweilig sind, vor allem bei den längeren Circuits mit Rundenzeiten von knapp drei Minuten. Auch bei der Interaktivität mit der Umgebung wurde geschlampt. Sobald es zu einer Kollisionsabfrage kommt, hat man das Gefühl, als würden zwei Gummibälle aneinanderprallen. Störend ist zudem der böse Grafikbug beim Durchqueren der Tunnels, sobald man die versetzte Vogelperspektive verwendet. Von einer ausgereiften Simulation kann somit nicht die Rede sein.

Test PlayStation

Hersteller: **Europress/Ubisoft**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **Anfang Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **130 Strecken**
Besonderheiten: **Analog-Pad, deutsche Texte**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Ubisoft**





Canopus, Euer treuer Begleiter, wird gleich in einen tiefen Schlaf fallen und sich nicht mehr am Kampfgeschehen beteiligen können, außer Ihr habt einen Aise-trank bei Euch, der ihn wieder aufweckt



Angst vor dem Feind gibt es nicht! Zumindest nicht bei den Gargastanen! Wer also Furcht zeigt, wie dieser Soldat, der wird keine große militärische Karriere machen können, da er sofort exekutiert wird



Magie ist eines der Hauptbestandteile eines guten RPGs. Wer nun aber denkt, daß sich Magier im Nahkampf nicht wehren können, der unterliegt einer groben Fehleinschätzung, was tödlich enden kann

PlayStation RPG-Strategie

Tactics Ogre



Wieder einmal werdet Ihr als Feldherren in die Schlacht geschickt, um Ruhm und Ehre zu erkämpfen und vor allem alte Rechnungen zu begleichen

Ende 1997 hatten wir Atlus' Ogre Battle Limited Edition vorgestellt - ein Klassiker unter den Strategiespielen mit Rollenspiel-Einschlag. Auch Tactics Ogre gehört zu dieser Serie dazu. Ihr schlüpft in die Rolle von Denim Powell, ein 16jähriger Junge aus dem Volk der Walstanier, dessen Eltern bei einem Kampf mit den Dark Knights vor einem Jahr umgekommen sind. Jetzt sinnt Ihr auf



René: Daß Atlus ein Erfolgsrezept gern weiterführen möchte, ist nur zu verständlich, aber warum Tactics

Ogre gegenüber dem Vorgänger Ogre Battle die gleiche einfache Grafik aufweist, ist etwas unklar. Ansonsten bietet das Spiel ziemlich viel. Ihr seid auch bei Tactics Ogre nicht an eine bestimmte Klasse gebunden und könnt Eure Charaktere in vielen Fähigkeiten trainieren, und viele Elemente, wie Bodenbeschaffenheit, Charakterklasse und Waffenauswahl, spielen eine große taktische Rolle. So ist es auch hier wichtig, seine Heiler und Magier nicht gerade in der ersten Reihe zu positionieren und Bogenschützen agieren besser aus der zweiten Reihe oder von Anhöhen, da sie eine bessere Übersicht haben. Besonders der Trainingsmodus, in dem Ihr Eure Charaktere durch einen Kampf gegeneinander noch um ein paar Erfahrungspunkte reicher machen könnt, ist erwähnenswert.

Rache und begeben Euch mit Eurer Schwester Katchua, einer Priesterin, und Eurem Freund Vice Bozek auf die Suche nach Lans, dem Anführer der Dark Knights. Dabei trefft Ihr auf eine Gruppe von Verbannten aus dem Königreich Bacrum, die Ihr erst für die Dark Knights haltet. Doch dieser Irrtum wird schnell aufgeklärt, und Ihr zieht los, um Euren Fürsten aus den Klauen der Gargastanen zu retten. In weiteren Kämpfen gegen Zauberer, Untote und die Heerscharen anderer Fürsten werdet Ihr immer tiefer in den Strudel der Politik hineingerissen und müßt Euch schon bald entscheiden was Ihr alles mit Eurem Gewissen vereinbaren könnt. Über den Geschichtsverlauf werdet Ihr durch CGA-Sequenzen auf dem

laufenden gehalten und könnt Euch an einigen Stellen selbst entscheiden, wie die Geschichte weiterverlaufen wird. Diese ist nichtlinear aufgebaut und bietet Euch acht unterschiedliche Ausgänge an. Der Schwerpunkt des Games ist allerdings der Kampf, und da kommt es nur auf Euer taktisches Geschick an. Der Kampf basiert, wie üblich für ein RPG, auf Runden, wobei es wichtig ist, welche Gegenstände und Waffen Ihr mit Euch führt, denn je leichter ein Charakter ist, desto schneller ist er wieder am Zug. Für den Kampf selbst stehen Euch eine Anzahl von verschiedenen Waffen zur Verfügung und natürlich auch eine Menge Zaubersprüche, die Ihr aber erst mit der Zeit erlernen könnt. Beobachtet wird



Wasserlandschaften werdet Ihr in Tactics Ogre viele zu sehen bekommen, was aber auch kein Wunder ist, denn immerhin befindet Ihr Euch auf einer Insel

das Spielgeschehen aus einer isometrischen Perspektive, und der Spielplan ist dreidimensional aufgebaut. Vom Gameplay her sind ca. 100 Stunden zu veranschlagen, was im Klartext bedeutet: Viele lange Nächte!



Bei Angriff- und Verteidigungsaktionen solltet Ihr immer darauf achten, auf welchem Terrain Ihr Euch befindet! Je nach Bodenbeschaffenheit gibt es Punktabzug auf Eure Aktionen



Bis zu zehn Charaktere lassen sich in einer Party vereinigen. Aber Vorsicht! Ihr solltet auf jeden Fall immer einen Heiler dabei haben

Test PlayStation

Hersteller: Atlus
Spieleranzahl: 1
Datenträger: CD-ROM US
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 5++
Besonderheiten: Memory Card
Ca. Preis: k.A.
Muster von: Zapp Games
06131/230492

Grafik 68 Sound 53

Fun 84



Wild Arms nimmt sich an einigen Stellen nicht sehr ernst und belegt uns mit lockeren Sprüchen



Rudy ist ein Jugendlicher, der als Dank für die Rettung eines Kindes aus seinem Dorf vertrieben wird



Wunderschön anzusehen ist das Intro im besten Manga

PlayStation Rollenspiel

Wild Arms

Ist es wirklich schon fast ein Jahr her, seitdem wir die US-Version in den Händen hielten und sie mit grenzenloser Ausdauer durchgespielt haben?

So wurde es wohl langsam auch Zeit, daß endlich eine deutsche Version von Wild Arms in die Läden kommt. Klar, daß wir besonders die Konvertierung für die hiesigen CD-Schleudern unter die Lupe genommen haben. Zur Erinnerung: Wild Arms ist ein klassisches

Nippon-RPG, das von drei Haupthelden lebt: Rudy, Cecilia und Jack sollen die Welt Filgaia retten. Zunächst bewegen sich die drei Charaktere in Parallelhandlungen, bis wundersame Ereignisse sie zu einer Party zusammenschmieden. Rudy ist die eigentliche zentrale

Figur. Er wird aus seinem Dorf verbannt, weil er eine jahrtausendealte Waffenkunst beherrscht, die den Leuten Angst einjagt. Diese Kunst wird den Elwen zugeschrieben, die Filgaia schon vor Urzeiten verlassen haben. Cecilia ist eine Prinzessin und wurde in einem Kloster zur Zauberin ausgebildet. Schatzsucher Jack gerät in den Strudel der Ereignisse, weil er in einer artifakten Ruine eben jener Elwen herbuddelt. Wild Arms besitzt alles, was ein Rollenspielerherz begehrt: Tiefe Dungeons mit kniffligen Rätseln, mit zahllosen Monstermassen und mit vielen Kisten voller interessanter Goodies wechseln sich mit einer Geschichte ab, die sich nicht hinter Hochkarätern wie Final Fantasy VII verstecken muß. Bewegt Ihr Euch zunächst in einem kleinen überschaubaren Territorium, könnt Ihr bald mit Hilfe von Fahrzeugen und Fliegern den Rest der Welt durchwan-



Wandert Ihr über die Welt, so seht Ihr diese aus der Vogelperspektive



René: Wild Arms gefällt mir ausgesprochen gut. Eine in sich geschlossene und unterhaltsame Story kann über die schwachbrüstige Grafik und die hin und wieder etwas dudelige Musik hinwegtäuschen. Eine ausgereifte menügeführte Steuerung und knifflige, ansprechende Rätsel tun ihr übriges. Die deutsche Übersetzung halte ich allerdings für etwas mißlungen.

Kein Mensch verwendet so eine Sprache, wie sie in den Dialogen formuliert wurde. Doch habe ich schon Schlimmeres gesehen. Wer sich daran nicht stört oder nicht davor zurückschreckt, sich eine englische Version zu besorgen (die US-Version habe ich mit Begeisterung durchgespielt), der wird an Wild Arms sein wahres Rollenspielerherz erfreuen können.



Vom Wächter gerufen, muß Cecilia die geheime Bibliothek finden und den Wächter von dort erlösen

dern. Den unvermeidlichen Kämpfen könnt Ihr leider nicht ausweichen, doch steht Euch zumindest für die einfachen Fights ein computergesteuerter Autokampf zur Verfügung.



Im Kampf sind Zauber natürlich mega-wichtig - Rudy benutzt dann seine Kanonen und Jack verschiedene Schlag-techniken

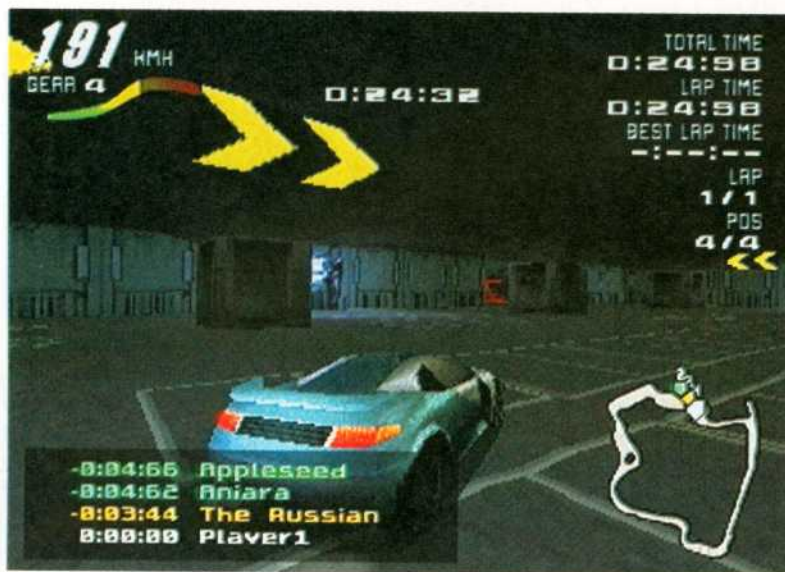


Den Kampf bekommt Ihr aus unterschiedlichsten Perspektiven zu sehen, die Kamera wird teilweise um das ganze Geschehen herum geführt

Test PlayStation

Hersteller: **SISA**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **August**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **entfällt**
Besonderheiten: **Memory Card**
Ca. Preis: **89,- DM**
Muster von: **SCED**





Im Laufe des Spiels durchquert Ihr die abgefahrensten Locations, wie hier ein leeres Parkhaus



Die 3D-Engine wirkt aufgrund der 50 fps sehr flüssig. Wählt Ihr jedoch ein Rennen gegen sieben Gegner, so flimmert der Spaß nur noch mit 25 fps über den Bildschirm

PlayStation Rennspiel

Motorhead

Mit dem Racer Motorhead von Englands Softwarehaus Gremlin setzt Ihr Euch ins virtuelle Cockpit eines futuristischen Renners

Die Fahrer der Transatlantic Speed League sind wirklich harte Burschen. Keines ihrer Vehikel ist langsamer als 250 km/h. Die Schöpfer dieser Rennserie, das schwedische Programmiererteam Digital Illusion, lassen Euch gegen wahlweise drei oder sieben Kon-

kurrenten auf bis zu acht Strecken an diesem Ereignis teilnehmen. Zur Wahl stehen Euch dabei der obligatorische Time Attack Mode, der Ghost Mode, der gesplittete Zwei-Spieler-Modus, das Einzelrennen oder eine komplette Saison. Zu Anfang könnt Ihr lediglich zwei Rundkurse befahren. Durch den Gewinn von Meisterschaften, die auf den vorhandenen Kursen ausgetragen werden, lassen sich aber noch sechs weitere Parcours erspielen. Das Streckendesign ist dabei überaus abwechslungsreich. Die Pisten führen durch Hafengebiete, futuristische Städte, hell erleuchtete Tunnel und sogar durch



Ein Ausritt genügt, und schon habt Ihr den Anschluß an die Spitzengruppe verloren

ein (glücklicherweise leeres) Parkhaus. Die Streckenführung läßt dabei selbst dem Profi die Haare zu Berge stehen: Engste Schikanen, gewagte Sprungeinlagen, Haarnadelkurven und unfaire Konkurrenten (die sehr aufdringlich werden können) fordern auch vom geübten Fahrer alles ab. Motivationsfördernd wurden natürlich auch Abkürzungen in die Parcours integriert, die Euch Anschluß an das verloren geglaubte Spitzenfeld finden lassen sollen. Die bis zu zehn Fahrzeuge, mit denen Ihr die Pistenhatz virtuell erleben dürft, unterscheiden sich in drei Merkmalen: Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Grip. Auf Wunsch lassen sich die Boliden auch analog lenken. Dabei steuert Ihr den Renner mit dem linken Stick, während der rechte Stick zum Beschleunigen oder Bremsen dient. Ihr habt die Wahl, gegen drei oder sieben Mitstreiter an den Start zu gehen. Damit beeinflusst Ihr aber auch die Bildwiederholungsrate, mit der das Rennen auf dem Bildschirm stattfindet. Bei achtköpfigem Fahrerfeld flimmern nur 25 fps (Frames per Second/Bilder in der Sekunde) über die Mattscheibe, während bei vier Fahrzeugen sage und schreibe 50 Einzelbilder in der Sekunde angezeigt werden. Grafisch legte das schwedische Programmiererteam Wert auf höchste Qualität. So wurden die Fahrzeuge mit rund 300 und die einzelnen Strecken mit bis zu 16.000 Polygonen zusammengesetzt.



Georg: Grafisch haben die Programmierer wirklich hervorragende Arbeit geleistet. Flüssige Grafik-Engine ohne Texturbliker, tolles True Light Sourcing und kaum erkennbarer Grafikaufbau lassen ein echtes Rennfeeling aufkommen. Auch im übersichtlichen Zwei-Spieler-Modus wird dieser Geschwindigkeitsrausch glücklicherweise beibehalten. Jedoch wird der durchweg positive erste Eindruck durch den ungemein hohen Schwierigkeitsgrad eingebremst. So verzeihen Euch die Gegner keinen Fehler und ziehen Euch davon, wenn Ihr beispielsweise an einem Hindernis hängenbleibt. Trotz eingeschalteter Catchup-Option seht Ihr dann während des gesamten Rennens nicht mal mehr die Rücklichter der Konkurrenz. Einen weniger guten Eindruck der Pistenhatz hinterläßt auch das unrealistische Fahrverhalten der Boliden.



Die Cockpit-Perspektive bietet dem Spieler tolle Übersicht und flottes Rennfeeling

Test PlayStation

Hersteller: **Gremlin**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Juni '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer-unfair**
 Levels: **8 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Gremlin**

Grafik **82** Sound **77**
Fun 75



Saturn Shoot 'em Up

Gun Griffon II

Erneut ist der Saturn Kriegsschauplatz, und Ihr müßt mit riesigen Mechs in die Schlacht ziehen



Strike! Dieser gegnerische Artillerie-Mech ist mit zwei Schüssen niedergestreckt - der nächste wartet aber schon

Wir befinden uns wieder im 21. Jahrhundert. Vier Parteien streiten sich um die letzten Ressourcen der Erde. An Bord eines High-Mac MDM II Kampfroboters zieht Ihr in die unerbittliche Schlacht. Nachdem Ihr Euch in den beiden Übungsmissionen mit der Steuerung und dem Waffenarsenal (Geschütz, MG und Raketen) vertraut gemacht habt, geht's ins Kriesegebiet. Dort gilt es nicht nur feindliche Kampfverbände zu zer-

schlagen und das eigene Lager zu verteidigen, sondern auch Rettungsmissionen und Schutzaufträge zu erfüllen. In den Missionen werdet Ihr sowohl von Panzern, Helikoptern und Flugzeugen als auch von anderen Mechs attackiert. Neben Laufen, Sprinten, Torso drehen und schießen, könnt Ihr auch Springen und kurzzeitig durch die Luft fliegen. Via Linkkabel könnt Ihr in den Missionen auch mit und beim Versus Battle gegen einen Kumpel antreten. Hier stehen Euch alle zwölf verschiedenen Vehikel zur Verfügung. Weiterhin steht noch ein Survival Mode zur Auswahl.



Georg: Schon 1996 war Gun Griffon ein Grund, sich einen Saturn zu kaufen. Keine Mech-simulation versteht es besser, den Kampf der Stahl-Titane zu vermitteln. Die Steuerung ist leicht zu erlernen, und es macht einen Heidenspaß, die feindlichen Mechs zu zerstören. Die Missionen sind abwechslungsreich und fordern immer wieder eine andere Vorgehensweise. Die Replay-Funktion, mit der Ihr den Kampf nochmals aus allen möglichen (verstellbaren) Perspektiven erleben könnt, ist ebenfalls klasse. Die Grafik ist gut geraten, und die Soundeffekte wirken realistisch. Die japanische Sprachbarriere wirkt nur bedingt hemmend, und durch einiges Ausprobieren weiß man, was los ist. Wer sich schon an Teil 1 erfreuen konnte, der kann hier getrost zulang.

Test Saturn

Hersteller: **Game Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **5+**
 Besonderheiten: **Link-Option**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Zapp Games**
06131/230492

Grafik

75

Sound

68

Fun

81

0221-240 88 00

VERSANDKOSTENFREI

PlayStation

プレイステーション

Abe's Odyssey (Action Jump'n run).....	99,90	3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle).....	129,90
Alundra (Rollenspiel).....	99,90	Armored Troopers jp (3D Shooter- Big Box).....	189,90
Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll).....	99,90	Biohazard 2 jp (Horror Adventure).....	99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race).....	89,90	Blade of Darkness jp (RPG).....	99,90
Batman & Robin (Action).....	109,90	Bombberman Wars jp (Action).....	129,90
Bloody Roar (3D-Fighting).....	99,90	Bombberman World jp (Action).....	129,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel - 20.4.98).....	129,90	Bust A Move jp (Dance Action).....	129,90
Bugriders (3D-Shooter).....	99,90	Bushido Blade 2 jp (3D-Fighting).....	129,90
Constructor (Simulation).....	99,90	Capcom Generations jp (Coll).....	129,90
C&C II Red Alert (War-Simulation).....	99,90	Chocobo's M. Dungeon jp (RPG).....	99,90
Crash Bandicoot 2 (3D-Jump'n run).....	99,90	Cu On Pa jp (Puzzle).....	99,90
Croc (3D-Jump'n run).....	99,90	Cyberbots jp (Beat'em Up).....	109,90
Dark Omen (Strategie).....	99,90	Dead or Alive jp (3D-Fighting).....	129,90
Deathtrap Dungeon (Adventure).....	109,90	Densha De Go! jp (U-Bahn-Simulation).....	129,90
Diablo (Strategie).....	99,90	EinHänder jp (Shooter).....	129,90
Dodgem Arena (Action).....	99,90	Elemental Gearbolt jp (Shooter f. Guncon).....	119,90
Dreams (Jump'n Run).....	99,90	Enigma jp (3D Action).....	139,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel).....	129,90	Frontmission Alternative jp (Strategie).....	129,90
Forsaken (3D-Action).....	109,90	Frontmission 2 jp (Strategie).....	139,90
Gex 3D (Jump'n Run).....	109,90	G-Darius jp (Shooter).....	129,90
Ghost in the Shell us (3D-Shooter).....	119,90	Gradius Golden jp (Shooter).....	129,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90	Gran Gal jp (Jump'n Shoot).....	109,90
Klonoa (Jump'n Run).....	99,90	Gran Turismo jp (Race).....	119,90
Mega Man Battle and Chase (Action).....	99,90	Guilty Gear (Beat'em Up).....	139,90
Mega Man X3 (Jump'n run).....	99,90	Image Fight & X-Multiply jp (Shooter).....	109,90
Midway Arcade Greatest Hits.....	99,90	King of Fighters '97 jp (Fighting).....	129,90
Midway Arcade Greatest Hits 2.....	99,90	Konami Antiques 3 jp (Collection).....	109,90
Namco Museum V (Klassiker).....	89,90	Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel).....	139,90
NBA Live '98 (Basketball).....	89,90	Midnight Run jp (Race).....	99,90
Need for Speed 3 (Race).....	99,90	Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....	129,90
Newman Haas Racing (Race).....	99,90	Moon jp (RPG).....	109,90
NHL '98 (Eishockey).....	99,90	Namco Anthologies 1 jp (Collection).....	119,90
NHL Face Off '98 (Eishockey).....	89,90	Nectaris jp (Strategie).....	129,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey).....	99,90	Parasite Eve jp (Action).....	139,90
Nightmare Creatures uncut (Horror).....	109,90	Para Wars jp (Strategie).....	119,90
Road Rash 3D (Bike-Race).....	99,90	Pism Land Story (Puzzle).....	119,90
Rock'n Roll Racing (Race).....	49,90	R-Types (Shooter-Collection).....	129,90
Saga Frontier us (Rollenspiel).....	129,90	Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting).....	129,90
Sign of the Sun (Adventure).....	99,90	Samurai Shodown I & II (Beat'em Up).....	139,90
Spice World.....	49,90	Soldierschild (Strategie).....	139,90
Streetsfighter EX plus Alpha us (Fighting).....	69,90	Soukaigi jp (Action).....	139,90
Streetsfighter Collection (3D-Fighting).....	99,90	Space Invaders (Kult).....	69,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90	Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel).....	139,90
Total NBA '98 (Basketball).....	99,90	Tai Concerto jp (3D Jump'n Run).....	139,90
Treasures of the Deep (Adventure).....	89,90	Tenchu jp (3D-Action-Adventure).....	139,90
Wild Arms us (Rollenspiel).....	89,90	Tekken III jp (3D-Fighting).....	119,90
		Terradiver jp (Shooter).....	129,90
		Thunderforce 5 jp (Shooter).....	129,90
		Twinbee RPG.....	129,90
		X-Men vs. Streetsfighter jp (Fighting).....	119,90
		Xenogears jp (Rollenspiel).....	139,90

Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tel. 0221 - 240 88 00
Fax 0221 - 240 00 81

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20 berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unterteilungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere AGB.
*Solange Vorrat reicht



Auf einer großen Karte vom Königreich könnt Ihr Euch Euren nächsten Schauplatz aussuchen



Geschickt: Durch zwei Bomben ist dieser Gegner in einer Ecke eingeschlossen und kann sich nicht mehr bewegen



Eine nette Angelegenheit sind die Kettenreaktionen, bei denen das halbe Spielfeld abgefackelt wird

Nach unzähligen Versionen und einem Adventure von Bomberman dürfen nun auch die Strategen unter Euch mit den schwarzen runden Dingern spielen. In Bomberman Wars dreht sich alles um einen Ritter, der nach heldenmütigem Kampf gegen einen Drachen zum König gekrönt wird. Nun hat er die schwere Aufgabe, das ganze Land zu befrieden und sämtliche Unholde zu verjagen. In den 26 Levels kämpft Ihr auf einer Art Schachbrett und müßt mit Eurem König und den anderen vier Bombenlegern den gegnerischen Anführer abfackeln. Dabei müßt Ihr in den rundenweise geführten Kämpfen geschickt



der feindlichen Figuren einengen und ins eigene Feuer jagen. Allerdings sind landschaftliche Gegebenheiten, wie Bäume und andere Hindernisse, zu berücksichtigen. Manche davon lassen sich sprengen und geben die bekannten Items frei, die Eure Reichweite vergrößern oder Euch beschützen und verstärken. Habt Ihr einen Kampf gewonnen, so erhaltet Ihr eine neue Spielfigur,

die Ihr im Schloß, in das Ihr zwischen den Kämpfen zurückkehrt, in Eure Aufstellung aufnehmen könnt. Jede Figur hat seine speziellen Fähigkeiten: Die einen sind besonders flink, die anderen haben eine große Reichweite, wieder andere sind in der Lage, eine Bombe so zu beeinflussen, daß der Sprengkörper eher oder später als geplant hochgeht. In Bomberman Wars ist neben der Kampagne auch

ein Zwei-Spieler-Modus eingebaut, so daß Ihr auch gegen Freunde Euer Geschick beweisen könnt.



Vor jedem Kampf könnt Ihr Euer Team zusammenstellen



René: Was jetzt noch fehlt, das ist die Bomberman-Figuresammlung in der Juniortüte! Hudson Soft präsentiert ein gutes Strategiespiel, das eine Zeitlang zu fesseln vermag. Dabei ist geschicktes Taktieren oberstes Gebot. Der Schwierigkeitsgrad ist

recht hoch angesetzt – auch einfache Fights müssen durchaus mehrmals gezockt werden. Von der technischen Seite überzeugt das Game kaum: Durchschnittliche Grafik und Allerweltsound bieten nichts Neues. Somit bleibt Bomberman Wars mehr ein Spiel für Schachfreaks, die mit der Bombermanwelle mitgehen möchten.

Rennt um Euer Leben! Noch sind Eure Untertanen in Angst und Schrecken



Test PS/SAT

Hersteller: Hudson Soft
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Datenträger: CD-ROM Japan
 Erscheinungstermin: k.A.
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: schwer
 Levels: 26
 Besonderheiten: Memory Card
 Ca. Preis: k.A.
 Muster von: Zapp Games
 06131/230492

Grafik 67 Sound 66

Fun 74

PlayStation Shoot 'em Up

G-Darius

Taito sorgt wieder einmal für actiongeladenes Weltraumgeballere



Mannigfaltige Explosionen und andauernder Ballerspaß sind bei G-Darius garantiert

Wieder einmal bedrohen bösartige Aliens eine menschliche Zivilisation irgendwo in den tiefen des Alls. Die fischartigen Kreaturen überrennen das Darius-System und wollen die dortigen Kolonien vernichten. An Bord Eures Silver Hawks schwingt Ihr Euch in die Lüfte, um dem Feind die Stirn zu bieten. Durch die obligatorischen Power Ups könnt Ihr Eure Schußkraft und -geschwindigkeit weiter erhöhen. Verschiedene Raketen und Laservarianten stehen



Georg: Feuer frei aus allen Rohren. G-Darius sorgt für klassischen Ballerspaß. Gut gefällt mir die wichtige 3D-

Grafik, die zwar keine Effekte auf Euer Spiel hat, aber für Abwechslung sorgt (animierte Hintergründe etc.). Auch das Capture-System und die Rumble-Unterstützung sorgen für viel Positives. Bei den vielen Gegnern entsteht aber auch Hektik, die dann und wann mit Unübersichtlichkeit gepaart ist und für ein schnelles Ende sorgt. Ganz schön happig sind auch die riesigen Endgegner, die Ihr nur mit viel schweißtreibender Arbeit überwinden könnt. Fazit: Gegenüber der Konkurrenz, wie R-Types oder Raystorm, ist G-Darius grafisch gut geraten. Spielerisch hinkt es mit der Unübersichtlichkeit und dem etwas ruckeligen Scrolling hinterher.

Euch zur Verfügung. Des weiteren besitzt Euer Raumschiff ein cleveres Greifsystem, damit Ihr mit der Masse von anfliegenden Aliens fertig werdet. Mit dem Capture-Ball könnt Ihr kleinere Feinde einfangen und an Eure Seite ziehen. Ab dann schießt der ehemalige Kontrahent auf seine eigenen Kameraden. Am Ende jeder Stage müßt Ihr Euch einem riesigen Endgegner stellen, der langsam in seine Einzelteile zerlegt werden muß. Neben dem Arcade Mode gibt es noch eine Variante für Anfänger und den Boss Mode. Bei letzterem stellt Ihr Euch nur den Endgegnern und bekämpft sie zunächst mit einer relativ geringen Bewaffnung.

Test PlayStation

Hersteller: **Taito**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **K.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **30**
 Besonderheiten: **Rumble Pak,
 Dual Shock Controller**
 Ca. Preis: **139,- DM**
 Muster von: **Zapp Games**
06131/230492

Grafik 68 **Sound** 63

Fun 70

Game It!

Titel des Monats
Juni (PSX):
Gran Turismo
89,99

☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
 ③ Internet: <http://www.gameit.de>
 ④ email: info@gameit.de
 ⑤ T-Online: ★Gameit#
 ⑥  Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert

PSX TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. E-Service
z.B. um Lager vorrätig (das sind die Medien) und innerhalb von 1-2 Tagen
dem Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach
Freischaltung versendet. Da sich eventuell die Freischaltung geplanter Termine
kurzfristig verschieben können, sind die Freischaltungstermine oder -schleusen
nicht unbedingt die tatsächliche Freischaltungstermine oder -schleusen.
Bitte beachten Sie, dass die Freischaltungstermine und -schleusen über den
Freischaltungstermin bestimmt. Keine Gewähr für Druckzeit und Schließzeit.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck: DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.4.98
* = noch nicht verfügbar am 13.4.

N = Neu: P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und
 wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Diablo	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
GTA	79,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	89,99
Nightmare Creatures	79,99
One	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

SONY PSX

Abe's Odyssey	77.99	Nagano Winter Oly	99.99
Abe's Odyssey 2*	79.99	Namco Museum 5	74.99
Act Combat 2	84.99	Nascar 98	84.99
Actua Cishockey	89.99	NBA Fast Break	69.99
Actua Golf 2	84.99	NBA Hangtime*	84.99
Actua Soccer	84.99	NBA 98	84.99
Actua Soccer 2	84.99	NBA in the Zone 98*	84.99
Actua Tennis 2	84.99	NBA Pro 98	84.99
Adidas Soccer 2	87.99	Need & Speed 3	89.99
Agent Armstrong	74.99	Newman Haas Racing	84.99
Air Combat Plat.	39.99	NHL Breakaway	98.99
Alien Trilogy	79.99	NHL Faceoff 97	79.99
Alundra	79.99	NHL Face Off 98	72.99
Armored Core*	79.99	NHL Hockey 98	84.99
Atari Arcade Hits	69.99	NHL Powerplay Hockey	79.99
Atari Arcade Hits 2	69.99	Nightmare Creatures	79.99
Auto destruct	79.99	Ninja	89.99
B Movie	79.99	Nuclear Strike	84.99
Baphomets Fluch	27.99	Off Road Challenge*	69.99
Batman & Robin*	89.99	Overboard	84.99
Battle Arena Tosh3	89.99	Pandemonium	42.99
Battle Stations	79.99	Pandemonium 2	79.99
Beats	79.99	Panzer General 2	79.99
Bio Freaks*	72.99	Parappa the Rappers	79.99
Blaze & Blade*	94.99	Pax & Pups	79.99
bloody Roar	79.99	Perfect Assassin	79.99
Breath of Fire*	84.99	Perihellian*	79.99
Broke Back	79.99	PGA Tiger Woods*	89.99
Bug Riders	74.99	Player Manager	84.99
Buggy	94.99	Piffle	79.99
Bushido Blade	79.99	Point Blank*	79.99
But a Move	79.99	Porsche Challenge	79.99
But a Move 3	59.99	Powerboat Racing	79.99
Car Combat Game*	79.99	Poy Poy	79.99
Castlevania	79.99	Premier Manager 98	89.99
Caesar's Palace	79.99	Prince of Persia 88	79.99
Caesar's Palace*	79.99	Pulse (Depth)*	74.99
Cheats	24.99	Rage Racer	84.99
Clocktower	79.99	Rallye Cross	69.99
Colony Wars	79.99	Rascal	84.99
C & C 2	89.99	Rayman	84.99
Constructor*	79.99	Rebel Assault 2	84.99
Cool Boarders 2	79.99	Ridge Racer Revol.	39.99
Crash Bandicoot 1	39.99	Risiko	79.99
Crash Bandicoot 2	79.99	Riven	79.99
Crime Killer*	79.99	Road Rash	44.99
Critical Depth	79.99	Road Rash 3D*	89.99
Croc	79.99		
Cy Ball Zone*	79.99		
Dead of Alive*	89.99		

Gamebuster Mo
Lenkrad Mad Ca

P	lenkr. m. Pal		Spieleberater	
	Drivewheel	124,99	Super Mario	22,99
	Lenkrad Top Gear	Pro Win	Yoshi's Story	55,99
		164,99	Aero Fighter Ass.	34,99
	Link Kabel	19,99	Aero Grange	34,99
	Memory Card Sony	15 Slot	Blast Corps	104,99
		15 Slot	Bomber Man	84,99
N	Memory Card 15 Slot	19,99	Just a Move 2	104,99
P	Memory Card 120	44,99	Jamesbond Twist	34,99
99	Memory Card 360	59,99	Jamesbond Twist	34,99
	Memory Card 720	89,99	Jamesbond Twist	34,99
	Mouse	54,99	Jamesbond Twist	34,99
	Multi Tap Sony	54,99	Jamesbond Twist	34,99
	NeoGeo	99,99	Jamesbond Twist	34,99
98	PC Link Paket	29,99	Jamesbond Twist	34,99
	Playstation	29,99	Jamesbond Twist	34,99
	Playstation Multinorm		Jamesbond Twist	34,99
99	US+Jap	349,99	Jamesbond Twist	34,99
	Umshauchip für		Jamesbond Twist	34,99
9N	US+Jap	14,99	Jamesbond Twist	34,99
	Playstation Tasche Sony		Jamesbond Twist	34,99
	Inc. Memory Card u. Con		Jamesbond Twist	34,99
	troller	79,99	Jamesbond Twist	34,99
	Predator Lichtpistole	59,99	Jamesbond Twist	34,99
99	Protector Gun	59,99	Jamesbond Twist	34,99
	RGB Kabel	19,99	Jamesbond Twist	34,99
	Verlängerungskabel f. Pads		Jamesbond Twist	34,99

SEGA SATURN

Athlete Kings	74.99	Nagano 98	139.99	N
Atlantis	84.99	NBA Courtside	184.99	N
Burning Rangers	74.99	NBA Courtside	184.99	N
Cour Crisis	74.99	NFL Quarterb. 98	114.99	N
Darius 2	54.99	NFL Breakaway 98	114.99	N
Dayton, USA	74.99	Olympic Hockey 98	124.99	N
Championship	79.99	Plotwicks 94	104.99	N
Discworld 2	69.99	Pole Position	124.99	N
Dragon Force	69.99	Rampage 64	124.99	N
Enemy 0	69.99	Robotron 64	124.99	N
Enigma	74.99	San Francisco Rush	84.99	N
Enigma Megamix	74.99	Shadow King	84.99	N
Fighting Force*	74.99	Star Wars: Shadows	119.99	N
Formula Kart	74.99	of the Empire	124.99	N
King of Fighters 95	69.99	Strike Zone	124.99	N
Last Lord	69.99	Super Mario	124.99	N
Lost World	69.99	Super Arena 2	124.99	N
Manx TT	84.99	Tetrisphere	84.99	N
Marvel Super Heroes	69.99	Tonic Trouble	124.99	N
Mass Destruction	69.99	Top Gear Rally	124.99	N
MegaDad X3	69.99			

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Deathtrap Dungeon	89,99	San Francisco Rush*	84,99	Mr. Bones (2 Discs)	69,99	Wetrix	189,99
Deconstruction Derby	239,99	Shadow Jumper*	79,99	NBA Live 98	89,99	Yoshis Story	84,99
Diablo	89,99	Skull Monkeys	89,99	NBA Live 98	89,99		
Discworld 2	89,99	Soul Blade Platinum*	39,99	NHL Hockey 98	89,99		
Dungeons Arena	79,99	Strike Plat.	39,99	NHL Powerplay 96	69,99		
Dreams	89,99	World*	42,99	NIGHTS 3D			
Duke Raider*	79,99	Street Fighter Cl.*	79,99	+Control Pad	119,99		
Dungeon Keeper*	79,99	Street Fighter EX	74,99	Pandemonium	59,99		
Extreme Snowbreak	79,99	Ukioden	79,99	Panzer Dragon 2	79,99		
Fade to Black	39,99	Supercross 98 feat Mc	79,99	Panzer Drag. Saga	74,99		
Fifa 98	84,99	Super Match Socce	74,99	Riven*	74,99		
Final Fantasy 7	84,99	Super Pang King	89,99	Saturn Bomberman	69,99		
Firetrap*	84,99	Up, Puzzle Fighter	59,99	EGA Rally	76,99		
Flottenmanöver*	39,99	Turbo	59,99	EGA Touring Car	79,99		
Formel 1 97*	39,99	Tekken 2 Plat.*	39,99	occer 98	79,99		
Forsaken	84,99	Tekken 3	79,99	occer 98	79,99		
Frenchkch 98*	79,99	Tennis Arena	74,99	hitting Force*	74,99		
Fragger	89,99	Test Drive 4	84,99	ky Target	79,99		
G-Police	89,99	Tetris Plus	89,99	onic	79,99		
Gex 3D	87,99	teme Hospital	89,99	onic Jam	69,99		
Ghost in the Shell*	84,99	Tilt	69,99	onic R	84,99		
Golden Goal	89,99	TOCA	84,99				
Golden Snusmoo	89,99						

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem
Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9
06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11
06331/92941

71032 Böblingen:
Poststr. 36
07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1
07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6
0831/17762

87700 Memmingen:
Schwesterstr. 20
08331/47499

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255
89073 Ulm

Frauenstr. 118
0731/921 64 97

Streetfighter Coll. 79,99 P
Super Puzzle

Fighter 2 Turbo	59,99	Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen! Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!
Étiris Plus	79,99	
Three Darts 2	69,99	
incl. Gun	109,99	
Three Darts Wirway	69,99	
Tilt	69,99	
Bomb Raider	79,99	
Torico	69,99	
(Gekka Mugentan)	79,99	
Virtua Fighter 2	79,99	
Virtua Fighter Kids	79,99	64283 Darmstadt: Wilhelmminster 9 06151/28860 66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11 06331/92941
Virtual On	79,99	
Winterheat	79,99	
Wipeout 2007	79,99	
World T. Soccer	74,95 N	

World Series Baseball 2	69,99
----------------------------	-------

SATURN HARDWARE

SATURN HARDWARE		Poststr. 36 07031/2319140
Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)		72070 Tübingen:
	399,99	Metzgergasse 1
Saturn MPEG Karte 319,99		07071/21847
Tomb Raider Pack		87435 Kempten:
(Saturn+Tomb Raider, Demo CD)		In der Brandstatt 6 0831/17762
	349,99	87700 Memmingen:
6 Spieler-Adapter		Schwesterstr. 20
	69,99	08331/47499
Antennenkabel mit Bildfilter		88131 Lindau:
	54,99	Kolpingsstr. 3 - 08382/1255
Arcade Racer (Lenkrad)		89073 Ulm
	109,99	Frauenstr. 118
Backup Memory		0731/921 64 97
	99,99	
Control Pad		
	44,99	
Betriebssystem		
	44,99	
Cordless Pad 2x		
	119,99	
Virtua Stick		
	79,99	



Torjubil sind vor allem im Arcade-Modus alles andere als eine Seltenheit

Die Amis taten einen schon fast leid. Da treten die Vereinigten Staaten erstmals mit der Bestbesetzung bei einem olympischen Turnier an, geführt von der mittlerweile in die Jahre gekommenen Eishockey-Koryphäe Wayne Gretzky, und statt dem Auftritt eines Dreamteams schied man mit eher durchschnittlichen Leistungen bereits in der Zwischenrunde aus. Für Wayne war es sogar eine doppelte Höchststrafe, schließlich mußte er die letzten Sekunden des verlorenen Spiels gegen die Tschechische Republik von der Strafbank aus verfolgen. Auf der PlayStation hat die Eishockey-Legende, die bereits seit 1976 aktiv spielt, nun die Chance, sich zumindest digital zu rehabilitieren.



Ulf: Als ich Midway letztes Jahr in den Staaten besucht habe und bei der Präsentation dieser Eishockeyschlacht bemerkte, daß sie sich kaum vom Vorgänger unterscheiden würde, entgegnete mir der Produzent, daß die Käufer sich auch gar nicht so viele Veränderungen wünschen würden, da es nur verwirrt. Nun ja, ich kann dieser Marketingphilosophie erstens nicht soviel abgewinnen und zweitens entschuldigt das nicht einige Unzulänglichkeiten bei der PS-Umsetzung. So stellen Euch bereits die nervig langen Ladezeiten auf eine harte Geduldsprobe. Danach erblickt Ihr eine höchst durchschnittliche Polygon-Optik und eine öde Zuschauerkulisse, die aus sich ständig wiederholenden Voice Samples-Schleifen besteht. Spielerisch bietet die Puckjagd den üblichen rasant-unkomplizierten Spielverlauf, der im Alleingang aber schon bald keinen Reiz mehr hat, schon alleine deswegen, weil die CPU-Teams zu leicht zu besiegen sind (von wegen bessere CPU-Intelligenz). Wahre Spielfreude kommt somit nur im Zwei- bis Vier-Spieler-Modus auf. Ein bißchen wenig für einen Blauen.



Durch die Eingabe von drei Kennbuchstaben könnt Ihr eure eigenen Spielerstatistiken feinsäuberlich archivieren



Torjubil sind vor allem im Arcade-Modus alles andere als eine Seltenheit

tieren. Wie das Jahreszahl-Anhängsel es bereits ausdrückt, handelt es sich um ein Update der knapp zwei Jahre alten Nintendo 64-Version. Die Erfinder von NBA Jam übertrugen das Funsports-Konzept der derben Korbwerferei einfach auf das Eis, wobei Ihr allerdings zwischen zwei Möglichkeiten auswählen könnt. Entweder aktiviert Ihr den Simulationsmodus, so daß bei dieser Puckschuberei alles mit rechten Dingen zugeht. Sprich im gewohnten Spiel 5 gegen 5 absolviert Ihr mit Eurem Lieblings-NHL-Team eine komplette Saison, führt Spielertransfers durch und stellt selbst Eure Gardemannschaft zusammen. Oder Ihr aktiviert die Arcade-Option. Hier ermüden die Spieler nicht nur, auch das Regelwerk wurde auf das nötigste zusammengestrichen. Statt das Pfeifen

PlayStation Sportspiel

Wayne Gretzky 's 3D Hockey '98

Midways „Funsports on the Rocks“ darf nun auch endlich von Freunden von Sonys CD-Schleuder genossen werden



Umständlich: Um den aktiven Spieler zu wechseln, müßt Ihr stets die L1-Taste drücken

viert Ihr den Simulationsmodus, so daß bei dieser Puckschuberei alles mit rechten Dingen zugeht. Sprich im gewohnten Spiel 5 gegen 5 absolviert Ihr mit Eurem Lieblings-NHL-Team eine komplette Saison, führt Spielertransfers durch und stellt selbst Eure Gardemannschaft zusammen. Oder Ihr aktiviert die Arcade-Option. Hier ermüden die Spieler nicht nur, auch das Regelwerk wurde auf das nötigste zusammengestrichen. Statt das Pfeifen

des Unparteiischen hört Ihr in der Regel das morsche Knacken der Knochen, da Super Moves mit im Spiel sind. Durch die R1-Taste könnt Ihr Superschüsse aktivieren, so daß das Gehäuse schon mal „on Fire“ ist, oder aber per Mega-Bodycheck den Gegner durch die Luft wirbeln. Eine weitere Verwandtschaft zu NBA Jam stellt das Archivieren der individuellen Spielerstatistiken durch das Eingeben eines Identifikationsnamens dar.



Beim Replay wird nicht so extrem nahe herangezoomt wie bei der N64-Version

Test PlayStation

Hersteller: Midway/GT
Interactive
Spieleranzahl: 1 - 4
Datenträger: CD-ROM deutsch
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: N64
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 26 Teams
Besonderheiten: Multitap, dt. Texte
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: GT Interactive

Grafik 53 Sound 44

Fun 60

Saturn Jump & Shoot

Burning Rangers

Die Sonic-Erfinder schicken diesmal futuristische Feuerwehrmänner ins Rennen

Da bereits das ungewöhnliche Geschicklichkeitsspiel Nights nicht gerade einsteigerfreundlich war, statteten die Designer von Sonic Team dieses ebenfalls außergewöhnliche Geschicklichkeitsspiel

mit einem ausführlichen Tutorial-Modus aus, der das Spielsystem Schritt für Schritt erläutert. Als postmoderner Feuerwehrmann bzw. -frau wandelt und fliegt Ihr mit einem Jetpack ausgestattet durch rie-



Ein kurzer Pfeifton kündigt einen ausbrechenden Feuerherd an: Höchste Zeit, zum Rettungssprung anzusetzen



Ulf: Burning Rangers ist eine Art Sonic für Erwachsene und ohne Zweifel erneut ein intelligentes Geschicklichkeitsspiel von Sonic Team mit einigen interessanten Ansätzen. Als Geniestreich würde ich dieses futuristische Feuerwehrspiel aber dennoch nicht bezeichnen. Anfangs hat man trotz vieler Hilfestellungen nicht den 100%igen Zugang zu den bisweilen etwas verwirrenden

Suchaktionen in den verschachtelten 3D-Komplexen. Hat man dann die nötige Übersicht gewonnen, sind die vier Welten hingegen recht schnell gelöst. Zwar könnt Ihr dann noch per Paßwort mit anderen Feuerwehrmännern durchstarten, dennoch sinkt die Motivation nach dem ersten Durchspielen rapide. Lob verdienen indessen die saubere und sehr schnelle 3D-Grafik und die englische Sprachausgabe, die Euch stets bei der Orientierung hilft.

sige und vor allem verschachtelte Fabrikhallen, um eingeschlossene Zivilisten zu befreien. Mit Eurer integrierten Wumme bekämpft Ihr per gezielten Beschuß die entstehenden Brandherde. Gelöschte Brände hinterlassen Energie-Diamanten, die - Sonic läßt grüßen - als Lebensenergiespender dienen. Außerdem benötigt Ihr mindestens fünf von diesen Klunkern, um einen Passanten per Teleport zu befreien. Um in den vier riesigen Gebäudekomplexen nicht die Übersicht zu verlieren, könnt Ihr ständig Eure Kollegen per Knopfdruck um Rat fragen.

Test Saturn

Hersteller: **Sega/Sonic Team**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **11. Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **4**
Besonderheiten: **Passwort**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Sega**

Grafik **80** Sound **61**
Fun 76

Saturn Beat 'em Up

Vampire Savior

Beim dritten Teil der Darkstalker-Saga läuft Capcom zur Höchstform auf

Capcom läßt die guten alten Comic-Prügler einfach nicht aussterben. Das beweist nicht nur dieser Bitmap-Klopfer, sondern auch Street Fighter III 2nd Impact, der ebenfalls „nur“ in 2D ist. Anyway, dem Fan er-

wartet mit Vampire Savior eine comicartige Kloperei der aufwendigen Sorte. Zu dem bisherigen Charakterfeld sind vier neue Gesichter hinzugekommen: der Rotkäppchen-Verschnitt Bulleta, der finstere Dä-



Ulf: Vampire Savior beweist eindrucksvoll, daß 2D-Beat 'em Ups nach wie vor begeistern können. Dies liegt vor allem an dem abgedrehten und zudem überaus stattlichen Charakterfeld und seinen aberwitzigen Moves. Alleine wie die harmlos aussehende Bulleta plötzlich ein ganzes Waffenarsenal hervorzieht, das ist einfach köstlich mitanzusehen. In technischer Hinsicht - das 4 MBit RAM-

Modul macht's möglich - gibt es ohnehin momentan keinen besseren Bitmap-Klopfer im Konsolenbereich. Ein derart farbenprächtiges Hintergrundlayout habe ich bislang jedenfalls noch nicht gesehen. Natürlich spielt sich die witzige Monsterparade auch erwartungsgemäß gut, wobei es durch die vielen abgedrehten Specialmoves bisweilen etwas konfus wird. Doch das macht ja auch letztendlich den Charme der Darkstalker-Serie aus.



Von wegen Rotkäppchen: Wenn es hart auf hart kommt, zieht Bulleta schnell mal die Uzi hervor und markiert den Rambo

mon Jedah, das Bienen-Mädel Q-bee sowie das fesche Fledermaus-Girlie Lilith. Das 18köpfige Teilnehmerfeld balgt sich in der gewohnten Street Fighter II-Tradition. Wirklich neu ist lediglich die Dark Force-Taste, durch die Ihr in eine neue Dimension eintaucht, in der Euer Schützling für eine kurze Zeitlang Superkräfte hat. Dieser Sprung in eine andere Dimension ist allerdings nur dann möglich, wenn der zweite Energiebalken voll aufgeladen ist. Eine Anmerkung für Import-Freaks: Das Spiel läuft nur mit einem 4 MBit RAM-Modul.

Test Saturn

Hersteller: **Capcom**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM Japan**
Erscheinungstermin: **k.A.**
Umsetzungen geplant: **P5**
Schwierigkeitsgrad: **leicht-schwer**
Levels: **18 Kämpfer**
Besonderheiten: **4 MBit RAM-Modul**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Zapp Games**
06131/230492

Grafik **80** Sound **71**
Fun 85

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Virtua Fighter 2

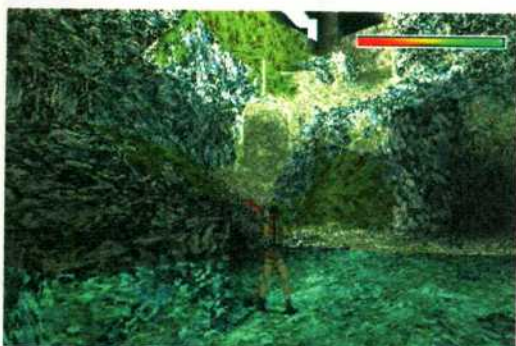
Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%

2. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 87%

3. Bloody Roar

PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core/Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Indiziertes Spiel

PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%

3. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core/Eidos MF 12/96 S.44 87/86%



Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

2. Diablo

PlayStation Blizzard/E.A. MF 05/98 S.41 88%

3. Wild Arms

PlayStation SCE MF 07/97 S.89 87%

Basketball

1. Kobe Bryant NBA Courtside

Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%

2. NBA Pro '98

PlayStation Konami MF 05/98 S.116 83%

3. Total NBA '98

PlayStation Sony MF 06/98 S.76 79%

Ego-Shooter

1. Indiziertes Spiel

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%

3. Exumed

PlayStation/Saturn Lobotomy Soft. MF 04/97 S.67 84/85%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 79%

3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 74%



Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 88%

Shoot 'em Up

1. Forsaken

PlayStation/Nintendo Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%

2. Colony Wars

PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%

3. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 83%

Eishockey

1. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

2. NHL Powerplay

PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 86%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 83%



Fußball

1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 93%

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 90%

3. Frankreich '98: Die WM Qualifikation

PlayStation E.A. MF 06/98 S.73 88%



Rennspiel

1. Gran Turismo

PlayStation Sony MF 06/98 S.70 94%

2. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

3. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. The Lost Vikings

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%

3. Bust-A-Move 3

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 12/97 S.83 80%

Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Gex 3D

PlayStation Crystal Dynamics MF 05/98 S.101 88%

3. Crash Bandicoot 2

PlayStation Sony MF 12/97 S.84 85%



Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die

genialsten Strategien, geheimsten Kniffe
und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,

kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes
und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –

dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:
umfangreiche Tests, News und Previews der

aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:
das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke

Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?
Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Turok.



Illustration: O. Schneider



COMPUTEC
VERLAG

Deutschlands großer
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

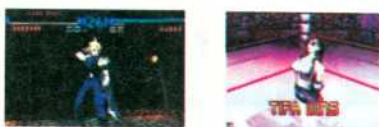
ARCADE-NEWS

Arcade 3D-Beat 'em Up Ehrgeiz

Ehrgeiz heißt das neueste Machwerk der Prügel-Schmiede Namco. Für ihr Projekt haben sie sich namhafte Verstärkung hinzugeholt

Was dabei herauskommt, wenn sich die Giganten Namco, Squaresoft und Dream Factory zusammenschließen, zeigt der grandiose Prügler Ehrgeiz, den es momentan in der Spielhalle zu bewundern gibt. Nachdem ich meinen ersten Coin in die Kiste geworfen habe, kann ich mich für einen von acht unterschiedlichen Charakteren entscheiden. Da wäre beispielsweise Han, der vom Kampfstil Hwoarang von Tekken 3 mehr als nur ähnelt. Wie jeder andere Kämpfer auch, verfügt der Asiate über eine Spezial-Waffe. Er ballert in besonders brenzligen Situationen mit einer Rakete, die er aus seinen Knieschonern abschießt. Ju bringt mit ihren schnellen Attacken so manchen Kämpfer zur Verzweiflung. Ihre besondere Eigenschaft ist die Verwandlungskunst. Kommt Ju ein Gegner zu nahe, mutiert sie zu einer Kat-

ze, die den Gegnern mit fiesen Attacken das Fürchten lehrt. Ein weiterer Prügler ist der Ägypter Nase-em, der es beherrscht, seine Gegner förmlich abzufackeln. Sousuke ist ein Ninja, der mit Wurfsternen seine Gegner vernichtet. Yoko ist wohl der flinkste Charakter im Kämpferfeld. Kommt sie in Bedrängnis, rettet sich die Polizistin mit Hilfe ihres Jojos oder explosiven Murmeln aus der Situation. Der letzte frei anwählbare Charakter im Feld ist Godhand. Der Jüngling erinnert vom Kampfstil sehr an Heihachis Enkel Jin. Besonders häufig setzt er seine Raketen, Minen oder Granaten ein, um die Gegner ins virtuelle Jenseits zu befördern. Überall in den Arenen liegen Goodies herum, die Ihr aufsammeln könnt. Habt Ihr ein solches Extra verspeist, so nimmt Euer Energiebalken wieder um ein paar Zentimeter zu. Spielerisch kann Ehrgeiz dem Hit Tekken 3 jedoch nicht das Wasser reichen. So steht ein Aktionsknopf für die Spezialattacke, einer für die Deckung und die letzten beiden für hohe oder tiefe Angriffsaktionen. Dabei lässt sich aber leider nicht bestimmen, ob die Aktion mit dem Fuß oder der Hand ausgeführt wird, was meiner Meinung nach ein Manko



Als Bonuscharaktere haben sich die Programmierer ganz besondere Spezies ausgedacht: Cloud und Tifa von Final Fantasy VII lassen sich sogar anwählen, wenn Ihr alle acht Kämpfer in weniger als 6.40 min besiegt habt



Das Prügelspektakel beginnt in einer Arena eines riesigen Domes. Die Kisten, die überall herumstehen, könnt Ihr dem Gegner an den Kopf werfen



Die Areale bieten genügend Platz, in brenzligen Situationen Euren Gegnern zu entweichen



Godhand ist ein wirklich cooler Charakter. Kommt er in Bedrängnis, so zieht er seine Magnum, um seinen Kontrahenten zu attackieren

Die Kämpferriege



Godhand

→, →, →, 3 x High Attack Triple Black Hawk
→, →, →, Guard + High Attack Slide Kick
→, →, →, High Attack + Low Attack Air Ride Kick
→, →, 2 x High Attack Hammersword
↓, ↓, →, High Attack Satellite Kick



Yoko

↓, ↓, →, High Attack + Guard Moon Dive
←, ←, ↓, ↓, →, Low Attack Stomach Crush
↓, ↓, →, High Attack, Low Attack Kamikaze
2 x High Attack, Low Attack Power Arm Throw



Inoba

↓, →, →, 2 x High Attack Hammer Chop
←, →, →, 3 x High Attack Triple Chop
→, →, →, Low Attack, High Attack Sleeper
→, 3 x Low Attack, High Attack Power Body Check
↓, ↓, →, 2 x High Attack Crush Sleeper



darstellt. Alleine die Entfernung entscheidet über den Angriffsstil. Die Kämpferanimationen dagegen stellen fast schon eine Kopie der Tekken 3-Bewegungen dar. Die räumlich wirkenden Hintergründe dagegen könnten nicht abwechslungsreicher und schöner gestaltet sein. Hier lassen sich sogar unterschiedliche Ebenen zum Kampf nutzen. Ihr kämpft in der Arena eines riesigen Domes, auf einem Dach, in einem Hinterhof, auf einem Luftschiff (Ehrgeiz), auf einem fahrenden Zug und in einem Kolosseum. Auch dort befindliche Utensilien, wie z.B. Kisten, können dem gegnerischen Kämpfer um die Ohren ge-

hauen werden. Bleibt nur zu hoffen, daß die Kämpferriege um Godhand auch den Weg auf die PlayStation finden wird. (Ulf)

Hersteller: Namco Erscheint: k.A. Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: k.A.

First Look



Der technisch hervorragende 3D-Klopfer Ehrgeiz belebt durch seine neuen Ideen das Prügel-Genre



Fahrt Ihr aus der Ego-Perspektive, kann Euch kurzzeitig transparenter Schlamm die Sicht versperren

Arcade Rennspiel

Sega Rally 2

Überraschung: Selbst im beschaulichen Würzburg steht plötzlich ein schmucker Sega Rally 2-Automat spielbereit in einer kleinen Spiehalle. Logisch, daß wir diesem Wonne-Automaten einen kleinen Besuch abstatten

Daß Sega das Spielhallengeschäft beherrscht wie keine andere Softwarefirma, das dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben. Insbesondere Segas Trendsetter-Platinen werden daher von der Fachwelt auch sehr kritisch begutachtet. Wenn jedoch Sega die Fortsetzung zum mittlerweile le-

gendären Sega Rally-Automaten ankündigt, dann blickt sogar die gesamte Videospielwelt in die Spielhalle, und genau das haben wir auch getan. Unter dem Opfer vieler Markstücke konnten wir den Edel-Racer vor Ort genauestens unter die Lupe nehmen. Gleich zu Beginn sei angemerkt, daß der Automat leider nicht 100% den vollmundigen Versprechungen der ja-

panischen Designer entspricht, sprich keine sechs Strecken, geschweige den irgendwelche Abkürzungen. Nur der Fuhrpark entspricht denn ersten Angaben. Sechs anwählbare Rallye-Schlitten stehen diesmal bereit, namentlich: Toyota Corolla, Ford Escort, Lancia Stratos, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer sowie der Peugeot 306 Maxi. Da auf dem Automatendisplay noch zwei weitere Wagen präsentiert werden, vermuten wir noch versteckte Boliden. Sega Rally 2 ist ohne Zweifel eine technische Evolution gegenüber dem Vorgänger, jedoch keinesfalls eine Revolution. So gleicht der Aufbau des WM-Modus zumindest in den ersten beiden Abschnitten dem vom Vorgänger. Zunächst geht es durch die höchst staubige Desert-Strecke, die noch mit eher harmlosen Kurven und einigen Hügeln aufwartet. Danach geht es beim kurvenreichen Mountain-Abschnitt erst richtig zur Sache. Gekonnte Bremsmanöver sind vonnöten, um den Boliden durch die teilweise engen Serpentinien zu dirigieren. Der nächste Abschnitt namens Snowy ist hingegen völlig neu und



Auf der ersten Strecke kommen Drift-Fans voll auf ihre Kosten



Die Bremse zieht noch stärker an als beim Vorgänger



Die Zuschauer lassen nicht nur das Kameralicht aufblitzen, sondern laufen auch aufgeschreckt von der Strecke, sobald der Wagen auftaucht

meines Erachtens der schwächste. Es handelt sich um einen verschneiten, recht langen und engen Parcours, der durch ein Waldstück führt - die reinste Schlitterpartie! Abschließend braust Ihr schließlich zu nächtlicher Stunde durch die Riviera, eine kurze Strecke mit zwei derben 180-Grads Kurven, was einfach enorm viel Spaß macht. Das Fahrgefühl ist genauso grandios wie beim ersten Teil, wobei die neuartige Handbremse noch mehr fahrerische Möglichkeiten bietet. Das größte Plus des Sequels ist natürlich die Grafik. Die Model 3 Stepp 2-Hardware zaubert geradezu photorealistische Wagen und atemberaubende Szenarios auf den HiRes-Screen, wobei es selbst solche kleinen Details wie herumspritzenden Schlamm zu bewundern gibt. Ohne Zweifel: Dieser Automat ist ein paar Mark wert, oder auch vier oder sechs (Ulf)



Der gute alte Lancia Stratos ist natürlich ohne Cheat anwählbar



Der letzte Teilabschnitt namens Riviera bietet nächtliche Romantik und derbe 180-Grad-Kurven



Die streckenweise photorealistisch anmutende Grafik überflügelt sogar noch knapp die von Scud Race

Hersteller: Sega Erscheint: k.A. Muster von: k.A. Umsetzungen geplant: Katana

First Look

super

Sega Rally 1 mit deutlich verbesserter Grafik und demselben genialen Fahrgefühl

ARCADE-NEWS

Arcade Beat 'em Up

Samurai Shodown 64

SNK, die Erfinder des Edel-16-Bitters Neo Geo, haben nach jahrelanger Sendepause endlich eine neue Arcade-Hardware fertiggestellt. Zum Spielhallen-Einstand lieferten die Fernöstler eine Polygon-Version ihres Vorzeige-Klopers Samurai Shodown ab



Wie beim Samurai Shodown 3 stehen Euch vor Kampfbeginn zwei Kampfstile zur Auswahl

Das Neo Geo-System ist ein Arcade/Konsolen-Zwitter, das Ende der achtziger Jahre seiner Zeit weit voraus war und daher, trotz der sündhaft teuren Modulpreise, bei Konsolen-Freaks viele Fans fand. Nach fast zehn Jahren liefert die Firma SNK nun mit dem Hyper Neo Geo 64 eine neue Hardware-Platine aus, die wiederum dem Jamma-Standard entspricht. Auf dem silbernen und rund 6500 DM teuren Gerät

werden keine Plastikmodule mehr eingesteckt, sondern wuchtige, ebenfalls mit silbernen Metall umfaßte Platinen aufgesteckt. Das erste Spiel ist die Fortsetzung ihrer überaus erfolgreichen Schwertfuchtelei Samurai Shodown 64. Der gravierendste Unterschied gegenüber den drei Vorgängern ist die „neuartige“ Polygon-Optik, die per Tastendruck die Flucht in die dritte Dimension ermöglicht. Die restlichen Veränderungen liegen im Detail. Auch beim Kämpferfeld, bestehend aus elf zu meist fernöstlichen Charakteren, darf man auf altbekannte Gesichter zurückgreifen, wie beispielsweise den Schönling Ukyo oder den Ami-Boy Galford samt seinem treuen Vierbeiner. Bei der Steuerung unterliegen die Aktionsmöglichkeiten einer Unterteilung aus Schlag-, Tritt-, Wurftechnik sowie der bereits ange-



Samurai Shodown 64 bietet einige neue Charaktere, wie der mächtige Koloß Hanna mit seiner integrierten Armwumme

sprochenen Ausweichmöglichkeit. Neu ist eine Art Konditionsbalken, der sich zunehmend leert, wenn Ihr allzu oft ins Leere schlägt bzw. viele Specialmoves einsetzt. Auch der „Wut-o-Meter“, mit dem Ihr verheerende Supermoves vollführt, wurde überarbeitet. Spielerisch überzeugt Samurai Shodown ebenso wie seine zahlreichen Vorgänger durch ein flottes und packendes Gameplay, wobei allerdings kein Tropfen Blut fließt. Innovativ war man bei der cinematischen Gestaltung des Klopers. Bei besonders spektakulären Aktionen gibt es schnell hintereinander eingespielte Sequenzen aus unterschiedlichen Blickwinkeln (Fighting Vipers läßt grüßen) sowie bildschirmfüllende Comic-Konterfeis zu bewundern. Zusammen mit anderen Virtua Fighter-Anleihen, wie beispielsweise dem Ring Out, stellt Samurai Shodown 64 somit eine spielerische Rundum-Erneuerung dar. In technischer Hinsicht enttäuscht der Kloppler jedoch. Die Polygon-Szenarios sind zwar farben-

prächtig, handwerklich sauber und streckenweise sehr stilvoll, von erhofften Model 3-Qualitäten fehlt jedoch jede Spur. Die eckigen Polygon-Fighter und Otto-Normal-Texturen erinnern eher an eine bessere PlayStation, wobei man selbst auf dem 32-Bitter mittlerweile schon Besseres gesehen hat. Sicherlich ein weiterer Grund, warum bislang noch keine Heimversion in Aussicht ist. (Ulf)



Vorbeifliegende Vögel, plötzlicher Platzregen, Schneefall - die Atmosphäre des fernöstlichen Klopplers wurde gut eingefangen



In grafischer Hinsicht gibt es für PlayStation-verwöhnte Augen nichts aufregendes zu sehen

Hersteller: SNK Erscheint: nicht geplant
Muster von: Maro 0711/9561130 Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Spielerisch nach wie vor exzellentes Schwertgefuchtel, das jedoch in technischer Hinsicht enttäuscht



Roads Edge

Der zweite Hyper Neo Geo 64-Titel kann nur mit einer Fahrerkabine in der Spielhalle genossen werden. Bei diesem Racer seid Ihr mit Jeeps auf Strecken rund um den gesamten Globus unterwegs.

GEILLER SATTER PRALLER

**DAS
NEUE**



**JETZT
JEDEN
DONNERSTAG**

Young

**64 SEITEN
NUR DM 1,80**



Bigger than Pammy, wiser than Yoda

Die Lara Croft-Story

Nicht zuletzt durch das aktuelle Ärzte-Video „Ein Schwein namens Männer“ ist der weibliche Star der Videospielewelt namens Lara Croft noch mehr in den Mittelpunkt des Interesses gerückt. Dies war Grund genug für uns, die Entstehungsgeschichte der Videospiel-Königin für Euch näher zu beleuchten

Erst kürzlich ging im deutschsprachigen Raum der einmillionste Silberling eines Games über den Lapidar, das nicht nur aufgrund dieser Tatsache Videospiele-Geschichte geschrieben hat. Die Rede ist von Tomb Raider, dessen Hauptdarstellerin Lara Croft wir auf den nächsten Seiten näher beleuchten möchten. Die Erfolgsstory begann am 25.11.1996, als Lara erstmalig den Weg in die Regale der Kaufhäuser fand.

Tomb Raider I sollte ein absoluter Erfolgstitel werden, der die Fans durch spannende Atmosphäre, gute Spielbarkeit, abwechslungsreiche Levelgestaltung und knifflige Rätsel für lange Spielsessions an den Bildschirm fesselt. Nur vier Monate später, im März 1997, erlangte der Erfolgstitel Platin-Status (250.000 verkaufte Einheiten). Laras Karriere auf internationaler Ebene verlief ähnlich steil. So wurde sie vom englischen Magazin The Face als Model entdeckt und zeigte sich für das Blatt in exklusiven Designer-Roben. Inzwischen nahm sich auch die weltberühmte Modelagentur Elite der jungen

Dame an und nahm sie kurzerhand unter Vertrag. Doch schon im Sommer des gleichen Jahres wurden auch die internationalen Superstars der Gruppe U2 auf die Heldin aufmerksam und ließen Lara während ihrer Pop-Mart-Tournee bei ihrem Hit „Hold me, thrill me, kiss me, kill me“ über die größte Videoleinwand der Welt laufen. Derweil wird „ihr“ Videospiel mit Ehrungen der Fachpresse nur so überhäuft. Auf der ECTS 1997 in London läßt das Game fast keinen Preis aus: Es erhält den CTW Marketing Award in Gold, während Laras Schöpfer Core Design als



Mit Hilfe eines Editors wurden die Levels des Adventures gestaltet

„Developer of the Year“ gekürt werden. Eidos erlangt dann noch den Titel des „Publisher of the Year“ und die PC-Version des Spiels wird Spiel des Jahres in Deutschland, Osteuropa, Großbritannien und Spanien. Doch auch die Fachpresse hält sich mit Awards nicht zurück. So kürt die MCV-Redaktion das Game mit dem Titel „Beste Marketing-Idee des Jahres 1997“.

Natürlich stricken die Programmierer aber schon seit längerer Zeit

Sogar die Modewelt entdeckte Lara Croft. So posiert die virtuelle Traumfrau für das englische Magazin The Face in Designerklamotten



an einem Nachfolger, der neben Lara einen zweiten prominenten Star vorzeigen kann. Die Rede ist von Smudo von den Fantastischen Vier, der die deutsche Stimme des Bosewichts Marco Bartoli spricht. Doch auch die Kunstwelt ist mittlerweile aufmerksam auf Lara Croft geworden. So formieren sich einige Künstler, um unter dem Motto „Lara goes Art“ einige ihrer Werke zu präsentieren. Auch eine Doppel-CD mit dem Titel „A Tribute to Lara Croft“, die von diversen Künst-

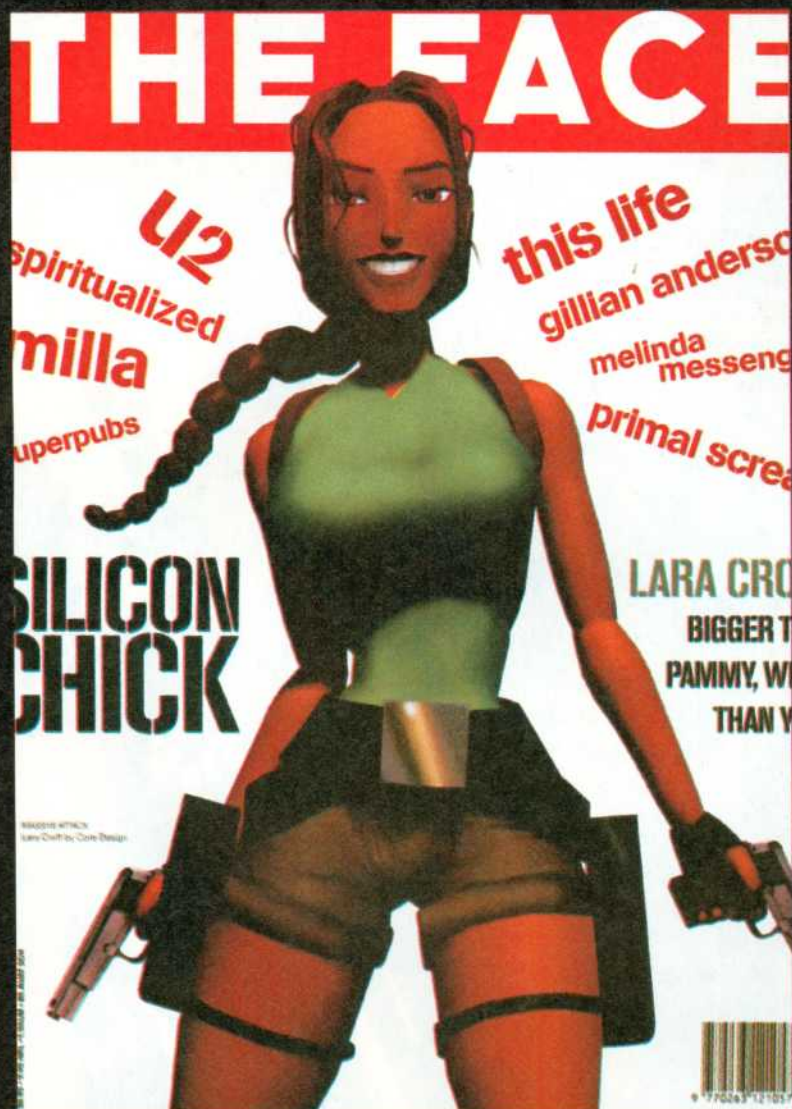
lern aufgenommen wurde, kommt auf den Markt. Auf dem Techno- und Drum & Bass-Album verewigten sich Künstler wie Gus Gus, Moby, Faith No More, Yello, Underworld, Depeche Mode, Westbam, Die Fantastischen Vier und die Sofa Surfers, die teilweise sogar Eigenkreationen zu Ehren der Dame einspielten (Apollo 440 - Glam Raider). Derweil schmückt unsere Heldin unzählige Titelseiten der internationalen Presse. So kürt das Lifestyle Magazin MAX in seinem



Natalie Cook aus Berkshire/England war das erste (nicht offizielle) Lara Croft-Babe



Die 22jährige Rhona Mitra war Core Designs erstes offizielles Lara-Babe



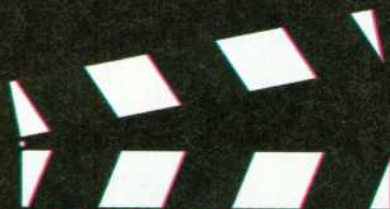
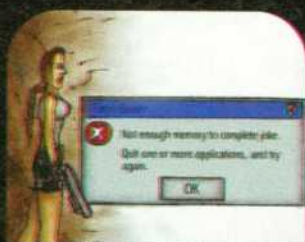
In seiner Juni-Ausgabe machte das englische Magazin The Face Lara zur Titelheldin

98er Kalender die smarte Lady zum Girl des Monats Dezember. Doch nicht nur bewegungslos auf hochglänzenden Bildern macht Lara eine gute Figur, sondern auch „belebt“ wirkt die junge Dame dank der Rechnerpower moderner 3D-Hochleistungsprozessoren traumhaft. SZM Studios in München animierten Miss Croft im Oktober 1997 samt Stimme und Mimik mit ihren Silicon-Graphics-Rechnern. Das Ergebnis konnte Ihr nach Verkaufsstart des zweiten Teils des Abenteuerspiels am Bildschirm selber sehen. So warb Lara selbst, umringt von Reporterscharen, für ihr neuestes Adventure im Fernsehen. Mittlerweile tritt auch das erste offizielle Lara-Babe in Erscheinung: Auf der E3 im Mai 1997 wird die 1976 in England geborene Rhona Mitra zum ersten Mal der Fachpresse vorgestellt. Ihre von den Ex-Eurythmics komponierte Single, die am 22. September des Jahres 1997 käuflich zu erwerben sein sollte, kommt jedoch nie auf den Markt. Doch die Lara Croft-Sympathiewelle will nicht abebben, so daß die smarte Abenteurerin im letzten Ärzte-Video „Ein Schwein namens Männer“ die Hauptrolle erhält. In genialen Ren-

deranimationen liefert sie sich einen harten Kampf mit der Berliner Punk-Band. Mittlerweile schmücken sich auch tausende Internet-Seiten mit dem Konterfei der Heldin. Doch was wird die Zukunft bringen? Fakt ist, daß sie im Herbst dieses Jahres im dritten Teil der Tomb Raider-Serie „The Adventures of Lara Croft“ neue Abenteuer zu bestehen hat. Dabei soll die Grafik Engine des Nachfolgers eine höhere Bildrate und bessere grafische Effekte vorweisen als der zweite Teil der dreidimensionalen Abenteuerserie. Auch ein Kinofilm der Paramount Pictures ist geplant, wobei die Lara Croft-Darstellerin noch nicht bekannt ist. Gerüchten zufolge kommen Sandra Bullock oder Liz Hurley für diese Rolle in Frage. Doch auch ein komplett computergenerierter Charakter scheint im Bereich des Möglichen. Warten wir es ab...



Am 29.10.1997 fand im Hamburger Mojo eine Kunst-Ausstellung der ganz besonderen Art statt. Unter dem Motto „Lara goes Art“ stellten viele zu Ehren der charmanten Heldin ihre Kunstwerke zur Schau. Unter dem Publikum befand sich anlässlich eines solchen Ereignisses natürlich auch viel Prominenz.



INTERVIEW

Toby Guard, Lead Artist
von Core Design

Nachdem wir Laras Leben genauestens ausgeleuchtet haben, möchten wir nun natürlich auch von einem der Entwickler mehr über die Entstehung der Traumfrau wissen. Zu diesem Thema stand Lead Artist Toby Guard von Core Design Rede und Antwort:

Laras Biografie

Am 14. Februar des Jahres 1967 wurde unsere Heldin in England geboren. Die Tochter eines Lords (Lord Henshingly Croft) ist im Alter von 21 Jahren schon voll integriert in Englands High-Society. Doch eines Tages kommt es zu einem folgenreichen Unfall: Nach einem Flugzeugabsturz kämpft sich Miss Croft als einzige Überlebende durch die Wildnis des Himalajas. Sie erkennt nun, wie sehr

MF: Warum hast Du Dich für eine Frau als Hauptdarsteller entschieden?

TG: Ich nehme an, wegen den bis dahin langweiligen, stereotypen und ewig gleichförmigen Helden. Ein Held, der einen das ganze Spiel über begleitet, sollte attraktiv sein!

MF: Wie haben Sie die Animationen so realistisch gestalten können, ohne Motion Capturing zu benutzen?

TG: Motion Capturing ist beinahe so etwas wie ein Bremsen für ein Spiel wie dieses. Das Problem besteht darin, daß Du einzelne Anime-Sequenzen an ihren Übergangspunkten zusammenfügen mußt, wenn etwas wirklich „glatt“ aussehen soll. Benutzt Du Motion Capturing,

MF: Haben sie sich bei den realistischen Animationen vom Klassiker Prince of Persia inspirieren lassen?

TG: Ja! Prince of Persia war eines jener großartigen Spiele, die aus purem Gameplay bestanden. Wir wollten diese Art von Bewegungen in einem 3D-Spiel realisieren.

MF: Was war, vom Entwicklerstandpunkt aus gesehen, das schwierigste technische Hindernis bei der Entwicklung des Spiels?

TG: Das Animationssystem, die künstliche Intelligenz und das Kamerasystem ... letztlich waren es all jene Punkte, die Tomb Raider, im Unterschied zu anderen Spielen, zu einem Dritte-Person-Spiel machten.

MF: Wie stark hat sich das Spiel von der Ursprungs-Idee weg entwickelt?

TG: Das Grundkonzept des Spiels hat sich nicht allzu stark verändert. Aber während der Realisation hat es sich ein gutes Stück weiterentwickelt. Besonders Lara mußte einen weiten Weg gehen. Wir fügten endlos neue Bewegungen und Features hinzu.

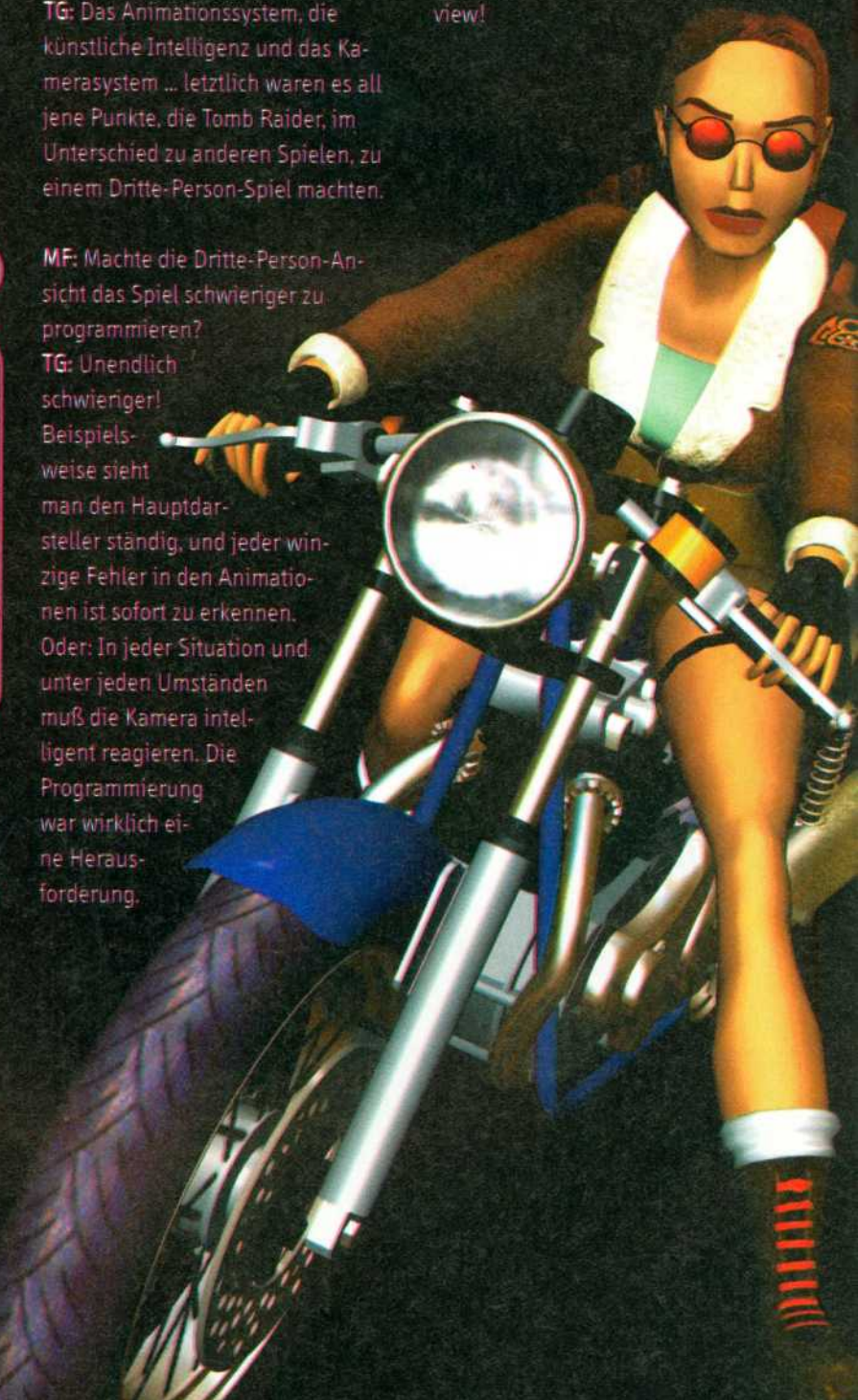
MF: Vielen Dank für dieses Interview!

MF: Machte die Dritte-Person-Ansicht das Spiel schwieriger zu programmieren?

TG: Unendlich schwieriger! Beispielsweise sieht man den Hauptdarsteller ständig, und jeder winzige Fehler in den Animationen ist sofort zu erkennen. Oder: In jeder Situation und unter jeden Umständen muß die Kamera intelligent reagieren. Die Programmierung war wirklich eine Herausforderung.

Mega Fun: Woher stammt die ursprüngliche Idee für Tomb Raider?
Toby Guard: Zu Beginn des Jahres 1994 stürzte sich die Computerspiele-Industrie auf die Spiel-Idee, die Ultima Underworld zugrunde lag. Ich beschäftigte mich schon damals mit dem Gedanken, ein Spiel in Katakomben, jedoch mit einer sichtbaren dritten Person stattfinden zu lassen. Meine Idee war, ein Spiel visuell so ansprechend wie einen Cartoon zu gestalten, aber die gleiche Bewegungsfreiheit wie in Underworld zu gestatten.

wirst Du es nicht schaffen, eine Person immer und immer wieder in die exakt gleiche Position zu bringen. Es sieht eher so aus, als würden die Füße nur so herumwackeln. Um so etwas wieder herauszukriegen, brauchst Du mehr Zeit zum Umbau, als Du vorher für eine normale Key-Frame-Animation benötigt hättest. Wir haben nun ebenfalls eine direkte Kontrolle über jede Animation, z.B. wie schnell Lara rennt, wie schnell sie stoppt oder wie schnell sie springen kann. Diese Aspekte beeinflussen das Gameplay direkt und haben uns während der Entwicklung des Spiels immer wieder beschäftigt.



Die Rückkehr der Amazonen-Prinzessin!

WONDER WOMAN



NEU!

#1

Ab 3. Juni
im Handel!!

...NA,
HABT IHR MICH
VERMISST?



JEDEN MONAT NEU • NUR DM 4,90!



Peripherie-Special

Konsolen-Doping '98

Mit dem zunehmenden Erfolg der Konsolen wächst auch proportional der Markt an kunterbunten Peripherie-Geräten. Der Trend geht dabei in die Richtung „Two in One“, wie beispielsweise Rumble Pak und Memory Card in einem

PS Superpad

System: PlayStation
Hersteller: Interact
Preis: 29,95 DM

Das Superpad bietet jetzt ein durchgehendes Steuerkreuz, das jedoch eine Idee zu steif ausfällt, und ist zudem 5 DM preisgünstiger geworden. Über die mäßige Verarbeitung sieht man noch gerne angesichts des günstigen Preises hinweg, nicht aber über das gerade einmal 1,50 Meter lange Kabel.

Verarbeitung:
ausreichend

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
ausreichend



Wireless Controller N64

System: Nintendo 64
Hersteller: Docs
Preis: 99,95 DM

Wer auf dem N64 „grenzenlosen“ Spielspaß genießen möchte, muß tief in die Tasche greifen, denn zum Lieferumfang gehört nur ein Controller samt Receiver. Grund ist die komplizierte Infrarot-Übertragung des Analog-Sticks. Leider hinterläßt das kunterbunte und billig wirkende Pad keinen optimalen Eindruck.

Verarbeitung:
durchschnittlich

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
durchschnittlich



Vortex

System: Nintendo 64
Hersteller: Interact
Preis: 129,95 DM

Mit diesem futuristisch anmutenden Gerät beschreitet Interact einmal neue Wege. Das mächtige Joyboard wurde speziell für Flug-Simulationen und Rennspiele konzipiert. Die Ausstattung ist gehoben: ein rund 2,60 Meter langes Kabel, Slow Motion, Dauerfeuer, Rumble Pak sowie eine LED-Anzeige.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
sehr gut

Wertung:
durchschnittlich



MLC - Hard & Software
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841- 942623 / 942615

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

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

Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

MULTINORM PLAYSTATION



Finanzierung
12 x 32,-
359,95

!!! mit voller Garantie !!!

PSX mit Multinorm Umbau*
und voller Garantie!!!

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

1 Meg Memory Card 24.95
8 Meg Memory Card 49.95
48 Meg Memory Card 99.95
Gamebuster 69.95
Scart/RGB Kabel 19.95

PSX CD-BOX MIT INDEX
Für 60 CD's mit Index zum
schnellen Auffinden der Titel. **49,95**

PSX Contoller Pad 24.95
Dual Shock Joypad Sony 59.95
Analog Pad Sony 54.95
Laser Gun + Redlight 89.95

GAMEBUSTER MOGEL MODUL
länger leben, härter schlagen,
schneller rennen, höher springen
Jetzt auch auslesen von Animationen möglich. **69,95**

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

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Der komplette Multinorm Umbau mit
unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben)
Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen... **59,95**

VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES - VERSANDFREI - PLAYSTATION-GAMES

ALUNDRA	94,95
BREATH OF FIRE 3	99,95
PLAYER MANAGER 98	99,95
WAR GAMES	94,95
PREMIERE MANAGER	94,95
ROAD RASH 3D	89,95
GRAN TURISMO	94,95
FORSAKEN	94,95
NEED FOR SPEED 3	94,95
SUPERCROSS J.MC G.	94,95
BATMAN + ROBIN	84,95
FRANKREICH 98 DIE WM	89,95
FI - RACING	84,95
LUCKY LUKE	94,95
MAN IN BLACK	89,95

Abe's Oddysee	94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95
Ace Combat 2	99.95
Ark of Time	89.95
Althor	99.95
Ayrton Senna Kart Duel 2	89.95
Baphomets Fluch 1	49.95
Baphomets Fluch 2	94.95
Batman & Robin	94.95
Battle Arena Toshinden	49.95
Battle Arena Toshinden 3	99.95
Beast Wars	89.95
Beyond the Beyond	99.95
Bio Frenks	84.95
Blasto	89.95
Blaze'n Blade	94.95
Bluffs 2	99.95
Bloody Roar	84.95
Brahma Force	89.95
Broadside	84.95
Buggy	94.95
Bushido Blade	94.95
Bust a Move 3	74.95
Buzzaw	104.95
Coll Boarders 2	94.95
Colony Wars	99.95
Command & Conquer 2	99.95
Constructor	99.95
Crash Bandicoot 1	49.95
Crash Bandicoot 2	94.95

Parasite Eve (Jp)
Lieferbar... **139,95**

Crow: City of Angels	49.95
Dark Omen	94.95
Devil's Deception	89.95
Diablo	94.95
Dodgem Arena	94.95
Dreams	99.95
Duke Raider	99.95
Dungeon Keeper	99.95
Dynasty Warriors	99.95
Ecstasia	104.95
FIFA 98 - Die WM Quali.	89.95
Fighting Force	99.95
Final Fantasy VII	109.95
Formular 1 '97	109.95
Forsaken	94.95
Gran Turismo	109.95
Grand Theft Auto	94.95
Horned Owl	104.95
Island of Dr. Moreau	94.95
Int. Super Star Soccer Deluxe	49.95
Judge Dredd	94.95
Klonoo	94.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter's Edge	104.95
Medieval	94.95
Men in Black	89.95

Metal Gear Solid	104.95
Monopoly	94.95
Moto Racer	99.95
Motocross J. McGrath	99.95
N2O-Natural Adrenaline	94.95
NBA 98	89.95
NBA ITZ 98	104.95
NFL Quarterback Club 98	94.95
NHL 98	94.95
NHL Powerplay Hockey '98	94.95
Nagano Olympics	114.95
Nascar 98	99.95
Need for Speed 2	94.95
Need for Speed 3	94.95
Nightmare Creatures	94.95
Off Road Challenge	89.95
PGA Tour 98	99.95
Pandemonium Platinum	49.95
Pandemonium 2	94.95
Parasite	99.95
Pax Corpus	99.95
Pitfall 3D	99.95
Populous - The 3rd Coming	99.95
Powerboat Racing	99.95
Reboot	99.95
Risiko	94.95
Riven: Sthe Sequel of Myst	109.95
Road Rash 3 D	94.95
Samurai Showdown 3	84.95
Sign of The Sun	94.95

PSX-Lüfter Umbau
Jetzt ist Schluß mit dem
ewigen wärmebedingten
Animationsruckeln. **49,95**

Skull Monkeys	89.95
Snowracer	99.95
Soviet Strike	49.95
Spice World	49.95
Spiral Saga	104.95
Steel Reign	89.95
Streetfighter Collection	94.95
Super Pang Collection	99.95
Tenchu jp	139.95
Tekken 2	109.95
Tekken 3 US	119.95
Tekken Platinum	49.95
Test Drive 4	99.95
The Fallen	99.95
The Note	89.95
Theme Hospital	99.95
Tomb Raider Platinum	49.95
Tomb Raider 2	99.95
Toshinden 3	94.95
Total Driving	99.95
Touring Car Championship	99.95
Viva Football	94.95
WCW vs. The World	104.95
Warcraft II	94.95
Wayne Gretzky Hockey 98	89.95



Gran Turismo 94,95



Tekken 3



GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL

Preissturz..... 199,95

Ultra 64 1Meg Memory Card

System: Nintendo 64
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 49,95 DM

Vierfacher Speicherplatz des Original-Controller-Paks. Ein Schieberegler wählt die einzelnen Blöcke an. Die Speicherfunktion arbeitet zwar tadellos, zu diesem Preis kriegt man allerdings schon ein Rumble-Feature inklusive.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
-

Wertung:
durchschnittlich



Easy Station

System: PlayStation
Hersteller: Access Line
Preis: 17,95 DM

Der absolute Preisbrecher unter den PS-Pads. Leider wurde aber auch an der Qualität gespart. Die Gummitasten bei Start und Select sind ziemlich wackelig und der Druckpunkt der anderen Knöpfe ist zu schwammig ausgefallen. Das Steuerkreuz bei unserem Testmuster verhakte sich immer wieder und ist zudem nicht 100%ig präzise.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
durchschnittlich



Lightgun

System: PlayStation/Saturn
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 39,95 DM

Schnörkellose Lightgun im Revolver-Design, die gleich zwei Konsolen bedient. Das Leichtgewicht zielt erfreulich genau. Lediglich der ungünstig platzierte Knopf für die Extrawaffen gibt Anlaß zur Kritik.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
sehr gut



Turbo Station

System: PlayStation
Hersteller: Access Line
Preis: 19,95 DM

Baugleich mit der Easy Station, jedoch mit Slow Motion- und Dauerfeuer-Funktion und einem immerhin 1,80 Meter langen Kabel. Im Gegensatz zum „kleinen Bruder“ funktionierte das Steuerkreuz ohne jegliche Macken. Das Preis/Leistungsverhältnis ist exzellent.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
sehr gut



Turbo 64

System: Nintendo 64
Hersteller: Access Line
Preis: 59,95 DM

Das übliche Problem: Durch allzu kleine Griffhörchen fehlt die Ergonomie ein wenig. Der Controller mit Dauerfeuer und Slow Motion bietet ansonsten zwei präzise Steuerkreuze. Unter dem Strich wird der Gesamteindruck durch das etwas zu kurz ausgefallene Kabel (1,80 Meter) etwas geschmälert.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
durchschnittlich



Easy 64

System: Nintendo 64
Hersteller: Access Line
Preis: 44,95 DM

In etwa baugleich mit dem Turbo 64, jedoch ohne eine Extra-Ausstattung und in einer schlechteren Verarbeitung, was sich auch durch einen mäßigen Druckpunkt bemerkbar macht, insbesondere bei der Z-Taste.

Verarbeitung:
gut

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
durchschnittlich



1MB Memory Card

System: PlayStation
Hersteller: Interact
Preis: 34,95 DM

Natürlich bietet der Peripherie-Gigant Interact auch eine Otto Normalverbraucher Memory Card mit 15 Files. Zum schmucklosen Teil kann man im Prinzip nichts sagen, außer daß sie einwandfrei funktioniert und 5 DM preiswerter ist als das Original. Es gibt allerdings noch preiswertere MCs von anderen Drittherstellern.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
-

Wertung:
durchschnittlich



Pump Action Gun

System: PlayStation/Saturn
Hersteller: Access Line
Preis: 69,95 DM

Luxus-Lightgun mit perfekter Verarbeitung und vielen Feinheiten: stufenlos regulierbares Dauerfeuer, Auto-Reload, vier Tasten für Sonderfunktionen sowie einen gleitenden Verschuß zum coolen Nachladen. Das Zielverhalten ist nicht 100%ig, insgesamt sehr gut. Aber: Bei hohem Dauerfeuer funktioniert das automatische Nachladen nicht mehr.

Verarbeitung:
super

Ausstattung:
sehr gut

Wertung:
sehr gut



Rumble Pak

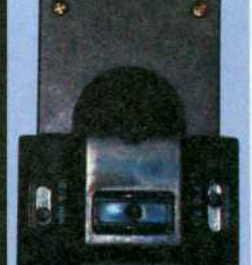
System: Nintendo 64
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 49,95 DM

Rumble Pak und 1 MB unter einer Haube. Das Hin- und Herschalten zwischen den Blöcken geschieht durch zwei Schalter. Das Rütteln ist nicht so heftig wie beim Original und vor allem langsamer.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
-

Wertung:
durchschnittlich



Race Leader 32/64

System: PS & SAT/N64
 Hersteller: Access Line
 Preis: 149,95 DM (139,95 DM)

Das luxuriös ausgestattete Lenkrad (Analog/Digital-Modus, Extra-Steuerkreuz) hat gegenüber der breiten Konkurrenz zwei Vorteile. Erstens leisten die extrastarken Saugnäpfe endlich einmal ganze Arbeit und zweitens liegen die beiden Pedale angenehm weit auseinander. Hinzu kommen zwei nützliche Justiermöglichkeiten.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
sehr gut

Wertung:
sehr gut



8 MB Mega Memory Card

System: Nintendo 64
 Hersteller: Blaze
 Preis: 89,95 DM

Der Speicherriese kann das 32fache einer Original-Memory-Card aufnehmen. Eine LED-Anzeige und ein Knopf zum Umschalten leisten Orientierungshilfe. Das Formatieren ist recht aufwendig. Durch die Datenkomprimierung können bei einigen Files Fehler auftreten. Man muß das bei diesem Verfahren generell in Kauf nehmen.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
 -

Wertung:
gut



Jolt Pak/1 MB

System: Nintendo 64
 Hersteller: Blaze
 Preis: 49,95 DM

Noch eine Rumble Pak/1 MB-Memory Card-Mixtur. Das Rütteln, das sich auch optisch bemerkbar macht, ist sehr laut (klingt wie ein Rasierer) und recht ungewohnt gegenüber dem des Originals. Bei einem Titel spielte die Rumble Pak-Funktion zudem völlig verrückt.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
 -

Wertung:
durchschnittlich



Erazer

System: PlayStation/Saturn
 Hersteller: Blaze
 Preis: 89,95 DM

Diese martialische Wumme für beide Systeme bietet dem Videospiel-Rambo einiges: Ein lautes Force-Feedback-Rattern (das schon bald nervt), GunCon-Unterstützung, Dauerfeuer sowie Auto-Reload. Abgesehen vom klemmenden Batteriefach stört das recht unhandliche Design der Gun etwas.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
sehr gut

Wertung:
gut



Scorpion

System: PlayStation/Saturn
 Hersteller: Blaze
 Preis: 89,95 DM

Die coolste Lightgun auf dem Markt. Die handliche Pistole im PKK-Design bietet sowohl gute Zielgenauigkeit, als auch eine gute Ausstattung (GunCon-tauglich, Force-Feedback, Dauerfeuer, Auto-Reload). Das Schütteln klingt wie ein Rasierer und dürfte schon bald abgeschaltet werden. Nur das knapp bemessene Kabel ist kritikwürdig.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
gut



Memory Card 2MB

System: PlayStation
 Hersteller: Blaze
 Preis: 39,95 DM

Doppelter Speicherplatz unter der Plastikhaube. Der Clou: Es wurde kein Komprimierungsverfahren verwendet, so daß der Spielstand sicher archiviert wird. Für den Preis gibt es keinen Anlaß zur Kritik.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
 -

Wertung:
sehr gut



PSX 1MB MC

System: PlayStation
 Hersteller: Electronic Equipment
 Preis: 39,95 DM

Wenn man schon eine Memory Card herausbringt, die identisch ist mit dem Original, dann sollte sie schon preisgünstiger sein. So hat diese MC im Prinzip kein Kaufargument vorzuweisen.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
 -

Wertung:
durchschnittlich



Resident Evil 2 Pad

System: PlayStation
 Hersteller: Ascii
 Preis: 79,95 DM

Das gab es wohl noch nie: Ein Pad, das speziell für ein Spiel konzipiert wurde. Die Tasten wurden entsprechend angeordnet, und das Griffhörnchen mit Pistolenabzug unterstützt das Grusel-Flair. Entscheidende spielerische Vorteile zieht man durch dieses pechschwarze Pad allerdings nicht.

Verarbeitung:
gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
für Freaks



Dual Shock Controller

System: PlayStation
 Hersteller: SCEE
 Preis: 79,95 DM

Nun ist das Sony-Pad mit der Force-Feedback doch noch nach Deutschland gekommen. Gleich zwei Motoren sorgen für ein differenzierteres Schütteln als beim Rumble Pak. Die restlichen Vorzüge kennt man bereits vom Analog-Controller.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
sehr gut



PSX I Joypad

System: PlayStation
Hersteller: Gamester
Preis: 29,95 DM

Schicker Transparenz-Controller ohne jegliche Ausstattung. Das Steuerkreuz verrichtet seinen Dienst ordnungsgemäß. Die kurze Kabellänge von rund 1,85 Meter und die mäßige Verarbeitung wären sicherlich zwei vermeidbare Fehler gewesen.

Verarbeitung:
durchschnittlich

Ausstattung:
ausreichend

Wertung:
gut



PSX Analouge Joypad

System: PlayStation
Hersteller: Gamester
Preis: 49,95 DM

Der zweite Analog-Controller eines Fremdanbieters ähnelt dem Original recht stark, bietet jedoch zusätzlich eine Dauerfeuer-Funktion. Handling und Präzision sind tadellos, nur die Kabellänge und der Druckpunkt der Aktionstasten hätten etwas besser ausfallen können

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
sehr gut



Wireless Controller

System: PlayStation
Hersteller: Docs
Preis: 79,95 DM

Der Preis für zwei Pads mit Dauerfeuer- und Slow Motion-Feature plus Receiver ist zwar sehr verlockend, dafür muß man allerdings ein sehr steifes Steuerkreuz in Kauf nehmen, das zudem bei jeder Aktion laut knackt. Für Prügel Spiele ist der schnurlose Spaß somit nicht geeignet.

Verarbeitung:
gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
durchschnittlich



Infra Red Controller

System: PlayStation
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 89,95 DM

Der gleiche Komfort wie die Docs Infrarot-Pads: Zwei Pads mit Dauerfeuer- und Slow-Motion-Feature plus Receiver. Die Reichweite ist erfreulich hoch, was allerdings nichts hilft, wenn das Steuerkreuz aufgrund der schlechten Verarbeitung schon bald seinen Geist aufgibt.

Verarbeitung:
schlecht

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
schlecht



Standard Joypad

System: PlayStation
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 34,95 DM

Schmuckloser Controller mit Dauerfeuer-Funktion, bei dem vor allem die große Tiefe auffällt, wodurch das Handling bei kleineren Händen nicht optimal ist. Die L- und R-Tasten sind sehr klein ausgefallen, und das Steuerkreuz ist nicht 100% präzise.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
durchschnittlich



Advanced Control Pad

System: Nintendo 64
Hersteller: Mad Catz
Preis: 69,95 DM

Das Pad hat zwar einen recht stolzen Preis, aber auch einiges zu bieten. Ein zwei Meter langes Kabel, Slow Motion, Dauerfeuer, ein gutes Handling sowie ein sehr präzise arbeitendes Steuerkreuz. Einziger minimaler Kritikpunkt: Der Platz zwischen Z-Taste und Controller Pak ist ein wenig eng ausgefallen.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
gut



LX4 Tremor Pack

System: Nintendo 64
Hersteller: Gamester
Preis: 49,95 DM

2 in 1: Rumble Pak und 1 MB MC. Das Schütteln ist etwas heftiger als beim Original. Die vier Speicherblöcke hat man durch eine LED-Anzeige und Umschalter optimal im Blick. Super Plus: Das Kombi-Gerät benötigt keine Batterien, wodurch aber theoretisch die Gefahr besteht, daß das Netzteil bei vier Spielern gleichzeitig durchknallt.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
-

Wertung:
super



Standard Joypad

System: Nintendo 64
Hersteller: Electronic Equipment
Preis: 59,95 DM

Das Positivste an diesem Controller mit Turbo und Slow Motion-Funktion ist das extralange Kabel und Farbigkeit. Die Griffhörchen sind kaum vorhanden, was dem Handling nicht gerade entgegenkommt. Auch das Steuerkreuz ist merkwürdig klein ausgefallen und nicht zuletzt dadurch nicht sonderlich präzise.

Verarbeitung:
sehr gut

Ausstattung:
durchschnittlich

Wertung:
ausreichend



So werten wir:

Die Wertung erfolgt nach dem üblichen Schema:

Sämtliche Geräte werden bezüglich Verarbeitung und Gesamtwertung mit den Noten „schlecht“ bis „super“ eingestuft. Bei der Kategorie Ausstattung ist das Urteil „ausreichend“ gleichbedeutend mit der Aussage „nur Grundfunktionen“.

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Kaufe Konsolen und Spiele für folgende Systeme: N 64, PlayStation, Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, NES und Game Gear. Auch große Sammlungen kein Problem! Einfach anrufen oder schickt ein Fax. Tel./Fax: 05658/924962. Fragt nach Peter!

Verk.: für Saturn 16 Games (z.B. Carpet 25 DM, Baku 30 DM, Shinobi X 30 DM, B. Dragon 30 DM, WipEout 30 DM, Casper 30 DM, P. Dragoon I + II 30 + 40 DM, Daytona I + II 30 + 40 DM, D. Savior 40 DM, V. C. II 65 DM, Nights + Pad 60 DM, F. Vipers jap 30 DM, Discworld II 45 DM, M.K. zus. 25 DM, 8 Demos 30 DM) zusammen 500 DM VHB. Tel.: 06381/40242. 20 bis 22 Uhr. P.S.: Cartridge 30 DM.

Verkaufe Pal N 64 Spiele: Mace the Dark Age (95 DM), Diddy Kong Racing (75 DM), Blast Corps (65 DM), Mario 64 (50 DM). PS Pal Spiele: Syndicate Wars (60 DM), Twisted Metal 2 (60 DM). Tausche auch Bomberman 64 + Mario 64 gegen Rare-Spiel Tel.: 02041/58620. Ruft an!

Verkaufe Sega Saturn mit 8 Spielen Multibau sp. RGB Kabel, Gun, Pad und Joystick für 650 DM auß. Samurai Shodown 4 mit 4 MBit Modul für 120 DM, tausche auch gegen Neo Geo mit Modulen. Suche auß. für Neo Geo Modul Samurai Shodown 1-5. Tel.: 09187/6876 ab 17 Uhr

Verk. MD, MS, GG + jede Menge Spiele (Sonic 1-3, ISS Del., Disney Games) nur TOP-TITEL ** Achtung ** Rollenspiele für MS + Klassiker. Suche ** N 64 + GB-Sammlungen ** PS, Saturn, PC-En. und RGB-Monitor. P.S.: bin absolut zuverlässig und biete jede Menge Tauschvarianten. Tel.: 08251/3217. Fragt bitte nach Markus.

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355. Ab 17 Uhr

Verkaufe Mega Drive u. 12 (14) Spiele, 2 Joypads, 1 Game Boy mit Akkupack u. Linkkabel sowie 8 Spiele, alles auch einzeln. Tel.: 0208/873078

Tausche/Suche: Monster Trucks, ID4, Ki-leak the Blood, Warhawk, Ds. Detectiv, Need f. Speed II, Rally Cross, Tomb Raider II gegen: Road Rash, Test Drive 4, Test Drive Off-Road, Worms u.a. Tel.: 037206/73580

Superangebot, ideal für Neueinsteiger aber auch für Sammler. Löse Videomagazinsammlung auf: Videogames ab 8/95 (32 Hefte), Maniac ab 10/95 (29 Hefte),

Fun Generation ab 1/96 (22 Hefte), Mega Fun ab 3/96 (24 Hefte), verschiedene VG-Magazine (15 Hefte). Angebote bitte an 09331/7630 CHRIS. Nur komplett oder große Teile der Sammlung!

Aufgepaßt! Suche (fast alles) für Sony PlayStation, SNES, NES, GB, Saturn, MS, N 64 usw. (Konsolen + Sammlungen + Zubehör + Neuheiten). Auch größere Sammlungen sind kein Problem. Meldet Euch bitte unter Tel.: 0641/970224

Suche N 64 Spiele, zahle bis 60 DM, SNES Spiele bis 40 DM, PSX Spiele bis 40 DM. Kaufe auch N 64, SNES und PSX Konsolen. Angebote unter 02162/949584 bis 19 Uhr. Danach unter 02157/3977

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle mögliche Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, Coleco, Master System, Phillips, LYNX, NES, Intellivision usw. Tel.: 089/1403732
N 64, Hardwareerweiterung V-64, Snowboard 1080, Fighters Destiny. PSX: Japan Games, Tekken 3, Bushido Blade 2, Dead or Alive, Need for Speed 3, DVD Player Code-tree, Barco Datenprojektion-Graphics 800. Diverse Laserdiscs 07263/2489

Neo-Geo CD, Arcade Umbau, 3 Pads, 7 Spiele 590 DM, Virtual Boy + 2 Spiele 200 DM, 3DO + 5 Spiele 250 DM, Nintendo 64, jap., 2 Pads, Universaladapter, 10 Importspiele 990 DM, PSX Spiele, pal, Formel 1 '97, MDK, Croc, Rapid Racer, Pandemonium 2 je 60 DM. Ab 16 Uhr, Tel.: 06894/384305

Suche für PSX: Persona Popolocrois Story Feda II. Suche für SNES: Lagoon (dt.), Hanyuku Hero (jp.), Ogre Battle (us). Tel.: 03445/200840 Uwe

Verk. Hard- und Software für Neo Geo + CD, PC-Engine, N 64, PlayStation sowie einige Platinen. Suche Grundgeräte aller Systeme. Verkaufe Coleco, Miniautomaten Pacman und Galaxian von 1981. Suche günstig Rollenspiele für's Super Nintendo. Tel.: 0172/7246825

Verkaufe für PSX: Warhammer I 50 DM, Alien Trilogy 15 DM, ISS Pro 45 DM, Pandemonium I 30 DM, Raw Soccer 20 DM, V-Rally 50 DM. SNES: International Superstar Soccer de Luxe 40 DM, Might and Magic II 50 DM. N 64: ISS 64 70 DM. Suche ständig RPG's für SNES + PSX, auch US-Versionen. Tel.: 04752/505 Thomas

Verkaufe Rare-Spiel 100 DM und Extreme G 90 DM. Beides sind PAL Module und in Top-Zustand. Tel.: 02744/8322 Kay

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

3DO, Jaguar, Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, Super Nintendo, NES Spiele und Zubehör zu verkaufen. Tel./Fax: 030/6258637, suche Mega CD 1

Verk. PlayStation-Spiel: NHL-Hockey '97 für 59 DM, SNES-Spiele: Super Mario Kart 39 DM, Donkey Kong 2 für 66 DM, MD-Spiele: Earthworm Jim 33 DM, Revenge of Shinobi 29 DM, WWF Raw 29 DM, Sonic 1+2 je 29 DM, Robotniks MBM 29 DM, Kid Chameleon Jap. 25 DM, diverse Videospielhefte wie Gamers, Maniac und viele andere noch! Ruft an! Tel.: 07807/533 Steffi

Suche: GB, PS, N 64 und sämtliche andere Konsolen - Sammlungen - Verkäufe MD, GG und MS-Sammlungen. Raritäten wie z.B. Phantasy Star 1. Suche GT-Handheld + Spielesammlungen PC-Engine. Tel.: 08251/3217 (Markus). P.S.: bin absolut zuverlässig und tausche, verkaufe und kaufe immer

Verkaufe: PSX und N 64 Spiele. PS Pal, Hercules, MDK, N. Creature, B. Helix, Oddworld, Z, 3 Ego Shooter, SF2 T. Raider 2, Tenka, usw. USA: S. Gladiator, Alien, Japan: GT, Biohazard DC. ab 30 DM, N 64 Fifa '98, Fifa 64, Hexen, USA: 2 Ego Shooter, MRC 3D Hockey, Mace, D. Rift, Import Converter, etc. 55-100 DM US Magazine 5 DM Tel.: 09261/93104

Verkaufe PlayStation Spiele: Fighting Force 50 DM, Tunnel B1 35 DM, Spider us 40 DM, Ego-Shooter 40 DM, D.H.T. us 35 DM, Descent 30 DM, Burning Road 30 DM, Destruction Derby 15 DM. Suche dringend Mega Fun Ausgabe 11/93!! Tel.: 04931/15648 Holger

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, 7800, Master System, Phillips, Coleco, PC-Engine, NES, usw. Tel.: 089/1403732

PS-Neueinsteigerin sucht günstig Spiele (Pal, deutsche Vers.). Angebote für: Soul Blade, Final F. VII, Abe, Hercules, Blade Runner, Baphomets Fluch 2, Monkey Island 3 bitte auf Postkarte an: Maya

Mohrholz, Zietenstr. 3, 23564 Lübeck. Verk. Blazing Dragons 35 DM

Suche Nintendo 64 + Sony PSX mit Spielen. Tausche + kaufe auch Konsolen, Spiele, Zubehör, Neuheiten + komplette Sammlungen für alle Systeme. Meldet Euch unter Tel.: 06253/932921 Jochen

Suche Nintendo 64 und PSX, Konsole mit oder ohne Spiele, aber auch einzelne Spiele, alle Neuheiten wie z.B. Lucky Luke, Zelda 64, Star Wars, Newman Hass Racing Risiko, Tekken 3, Need for Speed 3, Skull Monkeys, Theme Hospital und Rare-Spiel. Tel.: 030/4032714 (ab 18-20 Uhr) Andreas

Verkaufe: NES, SNES, SegaMega Drive II + Zubehör sowie Spiele für NES z.B. Zelda I + II, Elite, Maniac Mansion, insg. 15 Sp., für MD z.B. Landstalker, Shining Force, F1, Aladdin, insg. 11 Sp., für SNES z.B. SimCity, Mario World + Allstars, Mariokart, Zelda, Lufia, insg. 21 Sp., komplett für 1000 DM zuzüglich NN-Gebühr Tel.: 03871/265011

Verkaufe PSX Games R.E. DC, GTA, 60 DM; Suikoden, Warcraft 2, V-Rally, Rampage 50 DM, Blood Omen, NHL '97 40 DM, N 64 Games Extreme G, D. K. Racing 60 DM, Blastc. Turok, W. Race, SM 64 50 DM, alles komplett dt. Saturn Games C & C, Street Fighter Movie/Zero Sega Rally, VF Remix, King of Spirit, Daytona 30-50 DM, Tel.: 038326/3418

Verkaufe: Nights (SA), Crash Bandicoot (PS), Jet Rider (PS), Destruction Derby 2 (PS), C & C (PS), Mystaria (SA), Sim City 2000 (PS), Shining the Holy Arc (SA). Alle Spiele zwischen 30-40 DM. Tel.: 06021/60948 am liebsten Samstags, Attila

Einmalige Gelegenheit! Mega Fun 6/92-8/96 (47 Hefte einschl. der frühen Fanzine-Ausgaben, komplett, 1A-Zustand). Für Videospieleclubs interessant? Für DM 100 inkl. Porto. Auch Video Games Nr. 1 bis heute zu verkaufen! Thomas 05021/62691
Suche: PS: Tekken 2 (jp); Gran Turismo (Pal); Discworld 2 (Pal); R.E. 2 (us); Anaglogpad; Worms (Pal); N 64: Mission Impossible (us); Banjo Kazooie (us); Zelda

der Force GP2, Thunder Force V, Elevator Action Returns, Silhouette Mirage, Sengoku Ace 2, Iron Storm (us), Dragon Force (Pal). Tel.: 06103/42581

Verk. Sega Saturn mit 8 Spielen Multiumbau sp. RGB Kabel, Gun, Pad und Joyboard für 650 DM, auß. Samurai Shodown 4 mit 4 MBit Modul für 120 DM, tausche auch gegen Neo Geo mit Modulen. Suche auß. für Neo Geo Modul Samurai Shodown 1-5. Tel.: 09187/6876 ab 17 Uhr

Verk. Saturn, Multinorm (DT, JP, USA), 2 Pads, 2 Spiele 250 DM, 22 weitere Spiele, teilweise Import je 40 DM. Tel.: 02571/56644

Verk. Saturn + 2 Pads, 2 Memory Cards, 11 Spiele u.a. R. E., Shining the Holy Ark, Mystaria, CC 2, Dragon Force - alles Top-Zustand für ca. 850 DM, kein Einzelkauf. Tel.: 039205/20191 Marcel ab 19 Uhr

Wow! Verk. 19 Top-Sat. + PS-Spiele, z.B. MK2 (us), VMK 3, Holy Ark, Dragon Force, Vandal Hearts, Persona (us), VF2 + 10 Demos inkl. Sega Flash Vol. 1-6 + Virtua Stick + 2 Pads + 6 Pl. Adapter + Gamebuster univ., alles in 1A-Zustand. Tel.: 07251/61257 Volker

Verk. Saturn + 21 CDs! + Controller + A.R. Lenkrad + ST. Key Adapter (für jp. und US Games). 18 Vollversionen z.B.: S.F. Alpha 2, WWS 97, Fighters Megamix (jp.) u.s.w. + Christmas Nights (Demo) bootleg sampler (Demo) oder tausche gegen PC. Preis 600 DM!! Tel.: 02671/3595 ab 15 Uhr. Donnerstag ab 18.30 Uhr

Verkaufe Saturn mit 8 Spielen (Nights, Manx TT, Gun Griffon jp, Mystaria, Panzer Dragon, Digital Pinball, Sega Rally us, Daytona USA), 2 Joypads, 1 Analogpad, Sega Joyboard, Uniadapter + Actionreplay für 600 DM. Tel.: 02065/52252 Peschen

Nintendo 64

Tausche N 64 Games DT/US/JP. Habe D. K. 64 US, Boom 64 US, Starfox Jap., Extreme G Dt., Turok US, Blast Corps Us, Mario Jap., Mario Kart Jap, Top Gear Rally Dt., suche günstiges Rumble Pak, Waverace US, und sämtliche Neuheiten für N 64!! 100% zuverlässig. Tel.: 09331/7630 CHRIS

Import-Import!! jap. N 64 + 2 Pads + 2 Memo C. + RGB (Wolfsoft) + dt. Adapter + Mario, Pilotw. 64, Turok, Wave Race 64; nur 569 DM + 20 DM VK. Extreme-G (us) 75 DM; Top Gear (us) 65 DM; KI G. (us) 80 DM; Starfox 64 + R. Pak (jp) 65 DM; Bomberman 64 (jp) 55 DM. Alles neuwertig; Versand per Nachnahme. Tel.: 04541/891024 (Christoph)

Suche neue Spiele für N 64: Rare-Spiel, Goeman usw. Suche auch günstiges Neo

Geo mit Kontroler evtl. mit Games. Tel.: 0351/2510645 von 14-20 Uhr (Anm. d. Red.: Tel.nr. könnte auch 2910649 lauten!)

Verkaufe für N 64: Wayne Gretzky Hockey '98 (us) 60 DM, NFL Quarterback Club '98 (pal) 60 DM, Diddy Kong Racing (pal) 50 DM, Tetrisphere (us) 50 DM, Starfox 64 (jp) 50 DM, WCW vs. NWO (us) 80 DM, Fifa '98 (pal) 80 DM, NHL Breakaway Hockey '98 (pal) 80 DM, für PSX: PGA Tour '98 (pal) 50 DM, Toukon Retsuden 2 (jp) 30 DM, Spiele sind gut erhalten. Tel.: 0611/22439 (Markus)

Verk. Import N 64 Games: Diddy Kong Racing (us) 79 DM, Blast Corps (us) 79 DM, Starfox (jp) 69 DM, Tetrisphere (us) 89 DM, Pilotwings (us) 59 DM. PSX Games: NBA in the Zone und Joypad 49 DM, Fifa '98 (dt) 59 DM, Micro Machines V3 (dt) 35 DM, Fighting Force (dt) 49 DM, alles Games in Top-Zustand, Versand möglich. Tel.: 08721/911315 bis 24 Uhr (Thomas)

Verkaufe für N 64 Bomberman 64, Diddy Kong Racing je 50 DM, Rare-Spiel 90 DM, Lylat Wars mit RP 80 DM, Star Wars 70 DM; Für PS Ace Combat II, Warcraft II je 50 DM, Wild Arms mit Spieleberater 60 DM, Suikoden 30 DM, Jurassic Park 40 DM. Tel.: 06648/7214

Verkaufe Nintendo 64 + 32 Spiele + Zubehör für 1390 DM (NP: 5100 DM). Tel.: 040/71095077

Tausche N 64 gegen PS, habe auch SPIELE zu tauschen (N 64). Tel.: 02102/23267, Sven Leibold

PlayStation

Verkaufe jap. Sammlerstücke wie Pferderennen, Hochseefischen, Multimedia, Adventures etc. Liste anfordern: Tel.: 0931/3535300, Fax: 0931/3535302

Verkaufe PSX Spiele: Soviet Strike, Crusader N.R., Int. Superstar Soccer Del. für je 55 DM; Disruptor, D. Fade to Black, Alien Trilogy, Lone Soldier für je 35 DM. Alles 100% o.k. und pal. Tausche auch 1:1 o. 2:1 z.B. gegen Space Hulk, Overblood, Suikoden, Ace Combat 2. Tel.: 0911/635718 von Freitag-Mittwoch, Daniel

Tausche/verk. z.B. Twisted Metal; Impact Racing; Themepark; Destruction Derby II; Johnny Bazoatone; Suche z.B. Final Fantasy (pal); R. E. II (pal); Verk. Hefesammlungen: Mega Fun ab 1994; Videogames ab 1992; Kompl. Total!-Sammlung ab 6/93; Nintendo-Club-Hefte ab 1988. Tel.: 02501/58613

Verkaufe PSX Kaufdatum 5.8.97 + 3 Pads (1 Analogpad) + 3 Speicherkarten (1360

Inserentenverzeichnis

ACME.....	91	Media Point.....	31
CompuTec Verlag.....	50, 67, 97	MLC.....	106
Cyber Games.....	82	MVG.....	101
Dino Verlag.....	105	Nintendo.....	U2, U4
Eidos.....	19	Playcom.....	13
Gamers Point.....	27	Theo Kranz Versand.....	U3
Game It!.....	93	Videospiele Kraschl.....	85
Groß Elektronik.....	82	Wial.....	37
GT Interactive.....	5	Wolf Soft.....	85
Hint Shop.....	83	Zapp Games.....	35
Media Attack.....	83		

Speicherplätze) + 35 Originalspiele z.B. Tomb Raider I + II, Final Fantasy VII, Fifa '98, Formel 1 '97, C&C II, NHL Breakaway '98, Toca, Sim City 2000, WC III und IV, Madden NFL '98, Discworld III, Rebell Assault II, R. E. uvm. Für 2000 DM. Tel.: 02652/51991 (Markus)

Suche (fast) alles für Sony PSX, N 64, NES, SNES; GB (Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör). Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970424, Kirsten
Verkaufe PS-Spiele, Super Sonic Racers (40 DM), Jurassic Park und V-Rally (50-60 DM) und Bubsy 3D (50 DM). Besitze auch sehr viele Hefte und Magazine z.B.: PlayStation Magazin (inkl. Demo) 1-13, Video Games, Maniac, Play PlayStation und natürlich die Mega Fun. Schreibt oder ruft doch einfach an: Pierre Decrauzat, Mühlegasse 6, 4105 Biel-Benken, CH. Tel.: 0041/061/7215257 (nach Pierre fragen)

Verkaufe Croc, NHL '98, Oddworld, Grand Theft Auto, Gran Turismo, Tomb Raider 2, Judge Dredd, Namco Museum Encore, Arkanoid Returns, Frogger, Komplettliste von: Mario Schikos, Mariahilfer Str. 161/50, A-1150 Wien

Verkaufe Sony PlayStation mit Pad, Scart Kabel und 6 Spielen (Suikoden, Skeleton Warriors, Battle Arena Toshinden, Street Fighter Alpha, Track and Field, Alundra) nur zusammen für 350

DM. Tel.: 08221/71231 Daniel. Verk. auch Mega Drive Spiele für 20-25 DM.

Verkaufe: R. E. 2 (us), Star Wars, Masters of Teräs Käsi (us), Bugriders, Cyberbots, Raytracers, Tomb Raider 2, Final Fantasy Tactics, Alundra, Bushido Blade, Gex, Samurai Spirits, Option Tuning Car Battle, Bomberman World, Tekken 2... Sega Saturn: Pandemonium, NHL Hockey '97, NBA Action, Gungriffon, Vampire (jp), World Series Baseball 2, Street Racer. Tel.: 0251/212846

Suche Tauschpartner für PlayStation und N 64 Pal-Spiele! Habe und suche aktuelle Pal-Spiele. Tausche ständig!! Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Verkaufe für PS Wild Arms (us) mit Spielberater 60 DM, Ace Combat II, Jurassic Park je 50 DM, Suikoden 40 DM, für N 64 Bomberman 50 DM, Lylat Wars mit RP 70 DM, Shadow of the Empire 70 DM. Tel.: 06648/7214

Suche günstige PlayStation und Tomb Raider 2 + Memory Card. Suche Croc und Sega Touring Car für Saturn. Thomas 06455/8960

Tausche G-Police gegen Fighting-Force, alles pal für PlayStation oder Batman Forever gegen Fighting-Force. Tel.: 07131/58982589

Suche Sony Pst mit Spielen. Suche auch Neuheiten, Konsolen + Sammlungen +

Zubehör für N 64, SNES, Saturn, NES, MD + GB. Einfach anrufen unter Tel.: 0641/970424

Verkaufe Spiele! Tekken 2, Spider, Crash Bandicoot I, Cool Boarders I, Total NBA '97, WipEout 2097, Gunship, Pandemonium I, Oddworld, Command & Conquer, Worms I, Hercules, M.K.T., Street Fighter Alpha, Broken Sword I, Wing Commander 3+4, Blazing Dragon, Casper (50-60 DM), Special: Tomb Raider I mit Lösungsbuch (official!) 80 DM. Tel.: 06221/168685

Verkaufe PlayStation mit 3 Joypads (1 Analog), 1 Maus, 2 Memory Cards (15 Bl. u. 120 Blocks), 11 Spiele (z.B. Crash 2, C&C 2, G-Police etc.), 17 Demos u. 33 Hefte (NP: 2150 DM) nur komplett für 1200 DM (VB). Tel.: 030/8928125, Mo-Do ab 19 Uhr. Fragt nach Maximilian!

Verkaufe PlayStation Spiele: Fighting Force 50 DM, Tunnel B1 35 DM, Spider (us) 40 DM, Ego Shooter 40 DM, D.H.T. (us) 35 DM, Descent 30 DM, Burning Road 30 DM, Destruction Derby 15 DM. Suche dringend Mega Fun Ausgabe 11/93! Tel.: 04931/15648, Holger

Verkaufe Air Combat 30 DM, International Track & Field 30 DM, Legacy of Kain 50 DM, Chronicles of the Sword 50 DM, Tomb Raider 50 DM. Tel.: 06221/805326

Verkaufe für PlayStation: Worms, WipEout und Warcraft 2. Alles in sehr gutem Zustand. Tausche auch gegen Grant Theft Auto und andere. Preis nach Verhandlung. Tel.: 0461/65517, Heiko

Tausche PSX Spiele (Pal)! Verkaufe desweiteren Komplettlösungen zu 25 PSX Spielen, 30 Demo-CDs, Original-VHS-Kinofilme, Akte X-Fanartikel, Original-Tonträger als CDs und MCs, sowie diverse Komplettsätze von Überraschungseierfiguren. Versandlisten 1-9 gegen 3 DM Rückporto anfordern bei: M. Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Görlitz

Aufgepaßt! Suche Sony Pst mit Sammlung. Suche auch Neuheiten + Sammlungen + Konsolen + Zubehör für N 64, SNES, NES, GB, MD usw. Kaufe auch aktuelle PCCD Spiele. Tel.: 0641/970224 Kirsten

Kaufe + tausche Konsolen, Spiele, Neuheiten und Zubehör für Nintendo 64 + PlayStation + Sega Saturn (tausche auch Konsolen). Kaufe + tausche fast alles, auch komplette Sammlungen für alle Systeme. Einfach anrufen unter Tel.: 06253/932921 Jochen

Verkaufe und tausche PSX N 64 und Game Boy-Spiele ab 35 DM, wie z.B. D.H., GTA Fighting Force, NHL '98, NBA '98, Crash B2, Tomb Raider 1 u. 2, Formel 1

'97, C & C 2, Fifa '98 u. Courier Crises usw. Tel.: 030/4032714, Andreas

Kaufe/Tausche Spiele für PlayStation und N 64, auch Samml. mit Konsole, suche auch SNES (US-Version) oder Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer

Tausche: Need for Speed 2, P. Detective, Warhawk, Kileak the Blood, ID4, Monster Trucks, Tomb R. 2. Suche: u.a. Worms, Road Rash, Air Combat, Test Drive Off Road, Test Drive 4. Jan Baumbach, Dorfstraße. 35, 09244 Merzdorf

Verkaufe für PlayStation: WipEout 2097, Formel1, Rebel Assault 2 für je 50 DM; Tomb Raider, C & C, R. E. für je 60 DM; Tel.: 0381/454056. Suche außerdem Memory Card 8 MB

Verkaufe, tausche, (kaufe) Spiele u. Konsolen für Saturn, PlayStation, N 64, SNES. Suche ganz besonders Importe für Sega Saturn, bitte alles anbieten. PSX, N 64, SNES, nur Pal-Versionen. Sega Saturn + 5 Spiele 220 DM oder Tausch gegen PSX oder N 64. Tel./Fax: 05561/982042. Bitte ab 16.30 Uhr anrufen, Danke. Wer interessiert sich für Sega's neue Konsole? Thomas

Verkaufe für PSX Command & Conquer 2, Warcraft 2, MDK, Croc, Crash Bandicoot 2, Syndicate Wars, je Spiel 60 DM. Tel.: 02623/2625, ab 15 Uhr, Markus verlangen

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Atari 2600, 7800, Mastersystem, Philips, Coleco, PC-Engine, NES, usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe Destruction Derby I 35 DM, Destruction Derby II 45 DM, Fifa '96 35 DM, Fifa '97 45 DM, Ridge Racer I 40 DM, Total NBA '96 45 DM, Alien Trilogy 40 DM, WipEout 40 DM, Ultra D. + D. II 45 DM, PSX-Link-Kabel 30 DM, Formula 1 55 DM. Tel.: 0171/4916858

Tausche und verkaufe Syndicate Wars, Total No. 1, NBA Live '97 und Tomb Raider. Ich suche Wild Arms (us), Diablo, Breath of Fire 3. Tel.: 02621/926143, Henrik

Tausche TR II-V-Rally F1 97 + Motoracer gegen ..? Suche RE DC. + NBA 1+2 + Broken Helix + FF VII + Nascar '98 u.a. Tel.: 0203/85777

Verkaufe für Saturn: Sega Shooter Teil 2 Jap für 60 DM, verkaufe für PS: Baphomets Fluch 1 für 40 DM, 2 für 50 DM, Jurassic Park für 50 DM, Tunnel B1 für 30 DM u. T.C. Jap für 100 DM. Alles 100% i. O. Tel.: 0511/624773

Verk. f. PSX Porsche Challenge 60 DM, NHL Breakaway '98 60 DM, Formula One 50 DM, NHL-Face-Off '97 50 DM, Ridge Ra-

cer 30 DM. Verk. f. Mega Drive II NHL '96-Eishockey 40 DM. Tel.: 08821/57648, Chris

PlayStation-Pal-Games zu Superpreisen: Abe's O. 50 DM (1), V-Rally 50 DM (2), Formel 1 40 DM (3), Soul Blade 50 DM (4), Battle A.T. 20 DM (5), Ridge Racer 20 DM (6), Warhawk 20 DM (7) - 5,6,7 zusammen 50 DM oder 1,2,3,4 zusammen 180 DM oder alles für 220 DM. Tel.: 0375/4454127 (Tino) oder 785718 (Gerd), am Besten ab nachmittag anrufen

Tausche aktuelle Spiele für PS und N 64. Habe und suche neue Pal-Spiele!! Suche Exhumed, gebe dafür Tempest X3. N 64: Suche Game Boy Adapter, gebe ein Spiel dafür. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Achtung! Verkaufe supergünstige PS-Spiele: Rage Racer 20 DM, WipEout 1+2 15-20 DM, Thunderhawk 20 DM, Micro Machines V3 20 DM, Star Gladiator 20 DM, Sim City 2000, B.A. Toshinden, Destruction D., Crypt Killer je 15 DM. Suche Rollenspiel für SNES. Suche Spielberater von S.o. Evermore, Preis VB 10 DM. Markus Niemeier, Schulstr. 6, 93194 Walderbach

Neuer PSX-Club sucht Mitglieder. Kostenlose Info bei Patrick Hartfil, Salzachstr. 15, 47269 Duisburg. Anfordern, es lohnt sich!!!

Tausche, biete, suche Spiele für PSX, auch Import. Baue auch PSX um, zu Multinorm-Geräten. Umbau inkl. Chip & RGB-Kabel sFr. 75,- Tel.: (0041)-(0)79-2089288 Carlo oder e-mail: c.rampolini@mailcity.com

Verkaufe aktuelle Importe (jp+us) zu supergünstigen Preisen. Anrufen lohnt sich, nach 18 Uhr. Für jedermann ist etwas dabei.

Verkaufe für PSX: Tomb Raider II, GTA, Adidas Power Soccer, Discworld, Sim City 2000, F. D., Gunship, Theme Park, Player Manager, Suikoden, Robopit. Für Preise anrufen. Tausche auch gegen: Croc, Bloody Roar oder Rennspiele und Firo and Cloud. 07251/4573, Tino. Fast immer erreichbar.

Verkaufe für PS: Nightmare Creatures, deutsche Pal-Version, u. DU-NU von GT-Software, 3DRealms (3D Shooter). Nur beide zusammen für 110 DM plus NN-Gebühr. Tel.: 02931/13350

Kaufe/tausche neue PS/SAT-Games, z.B. RE 2, Gex 3D, FF Tactics, Winter Heat, Alundra, Thunderforce 5, Diablo, etc. Habe u.a. FF 7, TR 2, NBA live '98, Frogger, C & C 2, u.a. Verk. N 64. Tel.: 02246/5735, Axel (ab 18 Uhr)

Verkaufe Nintendo 64 + 32 Spiele + Zubehör für 1390 DM (NP: 5100 DM) Tel.: 040/71095077

Verkaufe: Rayman, BAT, Alien und Parodius je 30 DM; ISS Pro, Ace Combat 2 je 55 DM. Tel.: 03466/31265

Tausche Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Command & Conquer 2, Alien Trilogy, Fifa '97, Formel 1, Formel 1 '97, R. E. D. Cut, Sim City 2000, Actua Soccer, V-Rally, NHL Breakaway '98, Bedlam, Fade to Black! Verk. PSX-Komplettlösungen, Original VHS-Kinofilme, Orig. WWF-Videos. Michael Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Görlitz. Tel.: 0172/5651242

Suche immer Tauschpartner für PSX u. Saturnspiele. Egal welches Genre, ob alt oder neu. Kaufe auch Spiele günstig. Habe für PSX: MDK, VMX Racing, Myst usw. Habe für Saturn: NHL '97, Thunderhawk 2, Sega Touring Car usw. Alle Spiele Pal u. Top-Zustand. Ruft an: Tel.: 036074/31045, Stefan

Multinorm PSX 2 Controller, Memory Card plus RGB-Kabel mit ca. 20 Games, R. E. 1 (us), GTA Tomb Raider 2 mit Lösungsheft, Soul Edge Jap, Formel 1 96+97, Syndicate Wars, Tekken 1+2, Mechwarrior 2, Star Gladiator, Iron and Blood, Krazy Ivan, Soviet Strike, Crash Bandicoot 1 und 5, weitere Games nur komplett für 550 DM

Tekken 3- Import FP: 40 DM für PSX + R. E. 2. 0171/7936526 oder 06232/621287. Für Nintendo 64: Nintendo 64 + Lylat Wars + Rumble Pak + Mario Kart + Extreme G + 2 Joypads + Memorycard (klein) FP 450,-

Achtung! Verkaufe supergünstige PS-Spiele: Rage Racer 20 DM, WipEout 1+2 15-20 DM, Thunderhawk 20 DM, Micro Machines V3 20 DM, Star Gladiator 20 DM, Sim City 2000, B.A. Toshinden, Destruction D., Crypt Killer je 15 DM. Suche Rollenspiel für SNES. Suche Spielberater von S.o. Evermore, Preis VB 10 DM. Markus Niemeier, Schulstr. 6, 93194 Walderbach

Multinorm PSX 2 Controller, Memory Card plus RGB-Kabel mit ca. 20 Games, R. E. 1 (us), GTA Tomb Raider 2 mit Lösungsheft, Soul Edge Jap, Formel 1 96+97, Syndicate Wars, Tekken 1+2, Mechwarrior 2, Star Gladiator, Iron and Blood, Krazy Ivan, Soviet Strike, Crash Bandicoot 1 und 5, weitere Games nur komplett für 550 DM

Verkaufe für PS: Nightmare-Creatures, deutsche Pal-Version, u. DU-NU von GT-Software, 3DRealms (3DShooter). Nur beide zusammen für 110 DM plus NN-Gebühr. Tel.: 02931/13350

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN

in letzter sekunde +++

Daytona USA 2

Kurz vor Redaktionsschluß trudelten auf einmal die ersten Bilder zu AM2s Fortsetzung des Mega-Racers Daytona USA 2 in die Redaktion. So überrascht waren wir dann allerdings auch nicht, denn wir wußten das in Tokio bereits seit einigen Wochen in einer Spielhalle ein Testautomat aufgestellt wurde. Wie man anhand der ersten Screenshots wunderbar erkennt, kommt beim Sequel wieder einmal die Stärken der Model 3-Platine voll zur Geltung. Photorealistische Boliden und atemberaubende Szenarios werben den Racer gehörig auf. Bei der Gestaltung des Gameplays ging man hingegen

wie schon bei Sega Rally 2 auf Nummer sicher. Wie schon beim ersten Teil gibt es bislang drei Rundkurse, angefangen beim simplen Oval bis hin zur kurvenreichen Stadtstrecken. Auch drei Stockcars mit unterschiedlichen Fahrverhalten sind auf jeden Fall schon sicher. Wie sich die heißbegehrte Drift-Simulation spielt, können wir hingegen leider noch nicht beantworten.



Messe-Special

E3



Was soll man da noch im Prinzip noch länger sagen? Zum mittlerweile vierten male blickt die gesamte Videospiel-Fachwelt nach Amerika zur E3-Messe in Atlanta, der weltweit größten ihrer Art. Sämtliche Hersteller rund um PlayStation & Co präsentierten auf einer Gesamtfläche, die der von ca. 30 Fußballfeldern entspricht sämtliche Neuheiten des kommenden Weihnachtsgeschäfts. Mit von der Partie ist unter anderem Tomb Raider III, Formel 1 '98, WipEout 64 sowie hoffentlich Donkey Kong Country 64. Auf über 20 Seiten präsentieren wir Euch DAS Videospiel-Event des Jahres. Wer das verpaßt ist selber Schuld.

Aus aller Welt...

Deutschland

Everybody's Golf (PS)	12. Juni
Wrecking Crew (PS)	Mitte Juni
Formel 1 (Platinum) (PS)	Anfang Juni
Batman & Robin (PS)	Juni
Dead or Alive (PS)	28. Juni
Shining Force III (SAT)	Juni
Burning Rangers (SAT)	Juni
Frankreich '98: Die WM (N64)	Mitte Mai

Japan

Thunder Force V (PS)	Ende Mai
Lunar (PS)	Ende Mai

USA

Parasite Eve (PS)	Mitte Juni
Aero Gauge (N64)	Ende Juni
Road Rage 3D	27. Mai
Biofreaks	Mai

Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 09 11 / 5 32 50

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Franz Ludwig Straße 9,
97072 Würzburg, Telefon 09 31 / 78 42 51-4, Telefax 09 31 / 78 42 51-5

Geschäftsführer: Dr. Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Redaktion England: Derek dela Fuente

Hotline - Mega Fun: So., den 28. Juni '98, 14-18 Uhr, Tel. 09 31 / 78 42 51-4
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Döller, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Karel Stumpf, Klaus Lönhoff, Georg Döller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 09 11 / 28 72-2 40
Telefon 09 11 / 28 72-1 40

Thorsten Szameitat 09 11 / 28 72-1 41
Wolfgang Menne 09 11 / 28 72-1 44
Disposition: Andreas Klopfer 09 11 / 28 72-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 02 03 / 3 05 11-5 55
Telefon 02 03 / 3 05 11-11

Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-5 51
Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-5 54
Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-5 52
Disposition: Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-5 53

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Tecmo/SCEE

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Abonnement DM 62,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 86,-). Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Tel.: 09 11 / 53 25 179
Fax: 09 11 / 28 72-250
Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Abonnement Österreich:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement ÖS 528,-.
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (0 62 46) 8 82-0
Fax: (0 62 46) 8 82-2 59

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 8/98 erscheint am **01. Juli 1998**

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
KABEL UND DEMO-CD
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD
UND ZWEITEM CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLORER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95



GRAN TURISMO
(PSX) 89,95

RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS) 29,95
LENKRAD GAMEST. MK II (+PED.) 119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)



FRANKREICH '98-FUßBALL-WM
(PSX) 89,95 (N64) 119,95

CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JUNI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95
DEAD OR ALIVE (JUNI) 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. 19,95
DIABLO 89,95
DREAMS (JUNI) 89,95
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FLUID (AUG) 79,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSÄKEN 89,95
GEX 2 (GEX 3D) 89,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD (MAI) 89,95
KLONOA (JUNI) 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95

PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
RASCAL 89,95
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL 89,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D (JUNI) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH (JUNI) 89,95
SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SKULL MONKEYS 89,95
SNOWRACER '98 89,95



NEED FOR SPEED 3
(PSX) 89,95



KULA WORLD (JUNI)
(PSX) 89,95



BANJO & KAZOOIE
(JULI) (N64) 89,95

SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STEEL REIGN 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95
THEME HOSPITAL 89,95
TOCA TOURING CAR CHAMPION 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
SPIELEBERATER TOMB RAIDER 2 19,95
TOMBI (JULI) 89,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TOTAL NBA '98 79,95
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,95
UBIK 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 (JUNI) 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) (JUNI) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 79,95
WCW NITRO (JUNI) 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95

EXTREME G 119,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSÄKEN 129,95
G.A.S.P. (JULI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 139,95
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. (JUNI) 124,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 89,95
LYLAT WAR (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
MARIO KART 64 89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE 129,95

MULTI RACING CHAMPIONSHIP 99,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SNOWBOARD KIDS 89,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,95

YOSHI'S STORY (N64) 89,95
SHINING FORCE 3 (JUNI) (SAT) 89,95
PANZER DRAGON SAGA (SAT) 89,95
WETRIX (JUNI) 109,95
WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80



YOSHI'S STORY
(N64) 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95
6-PLAYER-ADAPTER 29,95
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,95
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,95
ATLANTIS - 2CD'S 89,95
BEDLAM 79,95
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,95
BURNING RANGERS (JUNI) 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 89,95

Space Beamer
Der Nr.1 Hit aus den USA
("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung ungefährlich dank
spezieller InfraRot-Technik!

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) 59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) 79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) 99,95

CROC 89,95
DARK SAVIOUR 74,95
DRAGON FORCE 89,95
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,95
HOUSE OF DEAD 89,95
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
MARVEL SUPER HEROES 89,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '98 39,95
NBA ACTION 98 89,95
NHL '98 49,95
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95

RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95

SHINING FORCE 3 (JUNI) 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEL SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95



BURNING RANGERS
(JUNI) (SAT) 89,95

WARCRAFT II 89,95
WINTER LEAG 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95



ONE (PSX) 89,95



BOMBERMAN'S WORLD
(JUNI) (PSX) 79,95



TOTAL NBA '98
(PSX) 79,95



DEATHTRAP DUNGEON
(PSX) 89,95



ALUNDRA (JUNI)
(PSX) 89,95



DIABLO
(PSX) 89,95

JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE EAZER (G-CON KOMPAT.) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95
ACTUA TENNIS 89,95
ADIDAS POWER SOCCER '98 (JUNI) 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JUNI) 89,95
ARMORED CORE (JUNI) 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95

MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERAS KASI 89,95
MEDIEVAL (JUNI) 89,95
MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,95
NASCAR '98 89,95
NBA LIVE '98 89,95
NBA PRO '98 99,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NEWMAN HAAS RACING 89,95
NHL '98 89,95



BATMAN & ROBIN (JUNI)
(PSX) 84,95



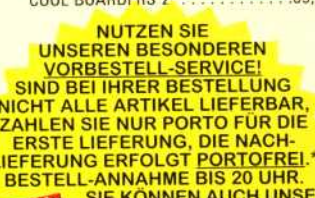
WARHAMMER 2 - DARK OMEN
(PSX) 89,95



GEX 3D (GEX 2)
(PSX) 89,95

AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE (JUNI) 79,95
BATMAN UND ROBIN (JUNI) 84,95
BLASTO (JULI) 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JUNI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 (JUNI) 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CART INDY CAR-WORLD SERIES 79,95
CIRCUIT BRAKERS (JUNI) 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95

NHL FACE OFF '98 (JUNI) 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
NIGHTMARE CREATURES 79,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV (JUNI) 79,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JULI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) 154,95
POY POY 89,95



DEAD OR ALIVE (JUNI)
(PSX) 109,95



BREATH OF FIRE 3
(JUNI) (PSX) 89,95



NBA PRO '98
(PSX) 99,95 (N64) 139,95



COLIN McRAE RALLY
(JULI) (PSX) 89,95



TOMB RAIDER 2
(PSX) 89,95



VIGILANTE 8 (JUNI)
(PSX) 89,95

NUTZEN SIE
UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREIS-
LISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.



COLIN McRAE RALLY
(JULI) (PSX) 89,95



TOMB RAIDER 2
(PSX) 89,95



VIGILANTE 8 (JUNI)
(PSX) 89,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844
INTERNET: [HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ](http://www.logon.de/kranz)

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORNAHME: NUR EUROSCHECKEN! * ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION



SLAM IT!

Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN