elgien brf 129,- Dänemark dkr 25,- Italien Lit 6.100 Luxemburg lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pta 550,- Griechenland DR 1.100

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG 8/98 DM 5,90

MEGA FUN

LE VIDEOSPIELSPA LE SYSTEME

Live aus Atlanta

Brandheiße Messenews auf 24 Seiten

Heart of Darkness PS

Das neue Jump&Run der Flash-Back-Macher

Turok 2 N64

Exklusive Bilde zung

C Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
riebsstück Entgelt bezahlt

zum Sammeln! TIPS & TRICKS

Forsaken, Bi
Wargames, Need for Speed 3,
Tekken 3, NHL 98, Vigilante 8

ISSN 1-
4 391135 505901 08

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!
*: TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare. Game by Rare
© 1998 Nintendo Co., Ltd.
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN

Kreative Auszeit?

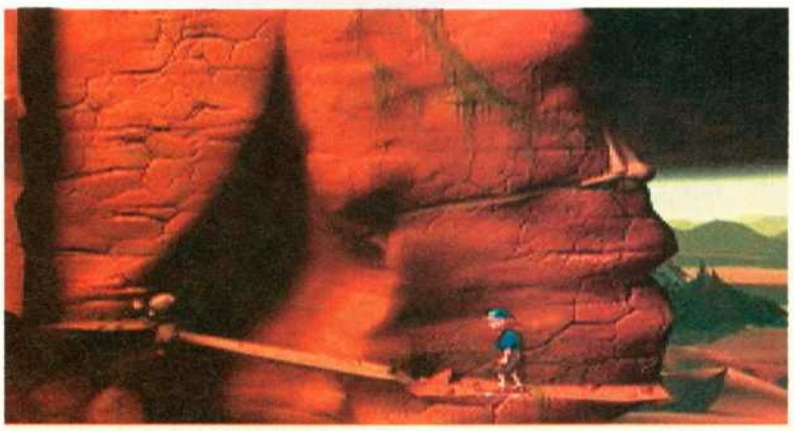
Rollenspiel für über 40 vergnügliche Stunden:
Breath of Fire III ab Seite 76

Zu Beginn tun wir etwas, was normalerweise nicht unsere Art ist - ein kleines Eigenlob. Daß wir in der letzten Ausgabe als einziges deutsches Magazin (es gab weltweit überhaupt nur einige Tageszeitungen und Wochenmagazine, die schneller waren als wir) Segas Dreamcast enthüllen konnten, hatte nichts mit einem Deal mit Sega Deutschland zu tun, sondern war schlichtweg mühevolle Arbeit. Ein Redakteur unseres Computec Verlags war live vor Ort in Tokio, um der Präsentation beizuwohnen. Damit wir trotz unseres Abgabetermins dennoch einen Dreamcast-Bericht mit ins Heft packen konnten, fuhren wir einiges an Equipemt auf (Internet sei Dank!) und verdonnerten den wackeren Redakteur vor Ort zu einer mühevollen „5 Uhr Morgen"-Schicht. Wer einmal einen Jet Lag im Körper hatte, weiß wie anstrengend so etwas ist. Wir sind jedenfalls sehr gespannt auf die Konsole und hoffen, daß diese 128-Bit-Maschine der gesamten Videospielindustrie zu neuen Impulsen verhelfen kann, frei nach dem Motto „spielerische Innovation durch technische Evolution". Dieser kleine Seitenhieb kommt nicht von ungefähr. Auf der diesjährigen E3-Videospielshow in Atlanta wurde nämlich ein Umstand recht offenkundig: Die gesamte Videospielindustrie geht zunehmend auf Nummer sicher, anstatt einmal Risiken einzugehen. Natürlich dürfte es den Videospieler erfreuen, daß Lara in Tomb Raider III wieder einmal ihre virtuellen Hüften schwingt oder auch Crash Bandicoot zum dritten Male Dr. Cortex ein Bein stellt, doch dürfte diese ewigen Serien-Aufgüsse schon bald in eine Sackgasse führen. Keine Frage: Um spielerische Fortschritte zu erzielen, muß bald eine neue Hardware-Generation in Land ziehen, damit sich nicht das gleiche Spielchen wie 1993/'94 wiederholt, wo das betagte Super Nintendo und Mega Drive von den technisch haushoch überlegenden PCs eiskalt ausgekontert wurde und die gesamte Videospielindustrie in eine kleine Krise führte. Sega ist nun bereit für den Wechsel und auch SCEI legt bestimmt nicht die Hände in den Schoß - und das ist gut so. Man sollte diese besinnlichen Worte jedoch nicht falsch verstehen - der umfassende E3-Bericht ist natürlich genauso lesenswert wie die neuesten Informationen aus dem Dreamcast-Lager. Und wer sich nicht für die Software-Zukunft, sondern für die nahe Realität interessiert, sollte sich die Berichte zu solchen spielerischen Perlen wie beispielsweise den Edel-Hopser **Heart of Darkness** oder Capcoms klassisches RPG **Breath of Fire III** zu Gemüte führen. Außerdem haben wir einen ersten großen Vorabbericht zu SquareSofts neuestem RPG-Hammer **Final Fantasy VIII** im Programm. Übrigens: Die **E3-Messe** wirft bereits ihre Schatten voraus: Ganze sechs N64-Titeln beweisen, daß die langjährige Software-Schmalkostzeit schon bald der Vergangenheit angehört - und auch das ist gut. In diesem Sinne

Erste handfeste Informationen zum RPG-Kracher:
Final Fantasy VIII ab Seite 44

Viel Spaß beim Lesen

Euer Mega Fun-Team



Nach sage und schreibe sechs Jahren Entwicklungszeit endlich fertig:
Heart of Darkness ab Seite 72

news scene work in progress preview

PlayStation

Body Harvest 67
Duke Raider 68
Final Fantasy VIII 44
Legend 67
O.D.T. 46
Zero Devide 2 48
Actua Tennis 49

Nintendo 64

Extreme G 2 100
Iggy's Reckin' Balls 102
Mission Impossible 42
Shadowman 98
Turok 2 93

Scene 38

O.D.T.: Psygnosis stellt auch im Action-Adventure-Bereich seine Klasse unter Beweis Seite 46

spielelest

PlayStation

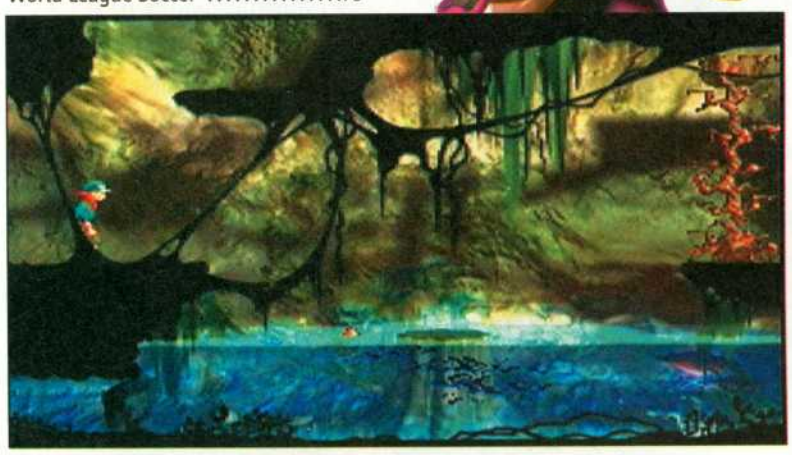
Bio F.R.E.A.K.S. 78
Breath of Fire III 76
Circuit Breaker 81
Crime Killer 74
Colin McRae Rally 84
Heart of Darkness 72
Kick off World 85
Men in Black 82
N2O 82
Spice World 83
Wargames 80
Wayne Gretzgy's 3D Hockey 75
Xenocrazy 85

Nintendo 64

Bio F.R.E.A.K.S. 64 78
Rampage World Tour 64 86
Robotron 64 86
Wetrix 87

Saturn

Riven 78
World League Soccer 78



Heart of Darkness: Infogrames grafisch aufwendiges Jump & Run stammt von den Flashback-Erfindern und dürfte viele Videospieler verzaubern Seite 72

tips & tricks players guide

PlayStation

Ballblazer Champions 56
Bio F.R.E.A.K.S. 53
Fantastic Four 66
Fifa - Die WM-Qualifikation 98 57
Final Fantasy VII 53
Forsaken 62
Machine Hunter 55
NBA Live 98 54
Need for Speed 3 52
NHL '98 53
Pitfall 3D 55
Rascal 52
Tactics Ogre 66
Tekken 3 54
Test Drive 4 52
Treasures of the Deep 55
Vigilante 8 54

Nintendo 64

Fighters Destiny 52
Forsaken 64 58
Nagano Winter Olympics '98 66
NBA Hangtime 57
Robotron 64 56
Wayne Gretzgy's 3D Hockey 98 66

Forsaken: Wir sind für Euch sämtliche Missionen der PlayStation- und Nintendo 64-Version durchflogen - das Ergebnis lest Ihr ab Seite 58

editorial special mega mail

Acclaim-Special 90
Börse 111
Dreamcast-Special 36
E3-Special 6
Editorial 3
Game Over 114
Inserentenverzeichnis 113
Inside 4
Mega Mail 70

index

Actua Tennis 49
Ballblazer Champions ....T&T 118
Bio F.R.E.A.K.S. 64 78
Bio F.R.E.A.K.S. T&T ....T&T 115
Bio F.R.E.A.K.S. 78
Body Harvest 67
Breath of Fire III 76
Circuit Breaker 81
Colin McRae Rally 84
Crime Killer 74
Duke Raider 68
Extreme G 2 100
Fantastic Four T&T 66
Fifa - Die WM-Qualifikation 98 T&T ..57
Fighters Destiny T&T ....T&T 114
Final Fantasy VII T&T ....T&T 115
Final Fantasy VIII 44
Forsaken T&T ....T&T 124
Forsaken 64 T&T ....T&T 120
Heart of Darkness 72
Iggy's Reckin' Balls 102
Kick off World 85
Legend 67
Machine Hunter T&T ....T&T 117
Men in Black 82
Mission Impossible 42
N2O 82
Nagano Winter Olympics '98 66
NBA Hangtime T&T ....T&T 119
NBA Live 98 T&T ....T&T 116
Need for Speed 3 T&T ....T&T 114
NHL '98 T&T ....T&T 115
O.D.T. 46
Pitfall 3D T&T ....T&T 117
Rampage World Tour 86
Rascal T&T ....T&T 114
Riven 78
Robotron 64 T&T ....T&T 118
Robotron 64 86
Shadowman 98
Spice World 83
Tactics Ogre T&T ....T&T 128
Tekken 3 T&T ....T&T 116
Test Drive 4 T&T ....T&T 114
Treasures of the Deep T&T ....T&T 117
Turok 2 93
Vigilante 8 T&T ....T&T 116
WarGames 80
Wayne Gretzgy's 3D Hockey 75
W. G. 3D Hockey 98 T&T ....T&T 128
Wetrix 87
World League Soccer 78
Xenocrazy 85
Zero Devide 2 48

Sind die Oldies ihr Geld wert?: Seite 104

Oldie-Special 104
Referenzen 88

TEUFLISCH GUT!

Spiele	PS	N64
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
All Star Baseball		99,99 *
Armored Core	88,00 *	
Bomberman	79,99 *	99,99
Breath of Fire 3	**89,99 ***	
Bushido Blade	89,99	
Bust-A-Move 2		99,99
Bust-A-Move 3	69,99	
Casper AKTION!	39,99	
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 *	
Everybody's Golf	**79,99 ***	
Final Fantasy VII	109,99	
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	44,00 *	
Formel 1 '97	109,99	
Forsaken	89,99	119,99
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	89,99	119,99
Gex 3D	89,99	
Ghost in the Shell	89,99 *	
Grand Theft Auto	89,99	
Gran Turismo	99,99	
Hugo	99,99 *	
Int. Superstar Soccer PRO bzw. 64	49,99	99,99
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Jeremy McGrath Supercross '98	**89,99 ***	
Lost Vikings 2 AKTION!	39,99	
Lucky Luke	89,99	
Lylat Wars		99,99
MDK	49,99	
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	
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)	119,99	
Road Rash 3D	**88,00 ***	
Rock 'n' Roll Racing 2	49,99	
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 *	
V-Rally	89,99	
VR Baseball '99	89,99 *	
War Games	89,99 *	
Wetrix		109,99
WipEout 2097 (Platinum Edition)	49,99	
World Rally Champion T. Mäkinen	**89,99 ***	
Worms (Platinum Edition)	49,99	
WWF Warzone	89,99 *	99,99 *
Yoshi's Story		99,99

Grundgeräte und Zubehör

Sony Playstation incl. Dual Shock	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**	
Lenkrad „Top Drive" 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:

Alundra
Sony Playstation *
88,–

Dead or Alive
Sony Playstation *
88,–

Unser Tip des Monats:

Biofreaks

Wir präsentieren das neueste Beat'em Up für Sony Playstation und Nintendo 64 aus dem Hause GT Interactive als Herausforderer für die lang erwarteten Nachfolger der Beat'em Up-Klassiker.

Sony Playstation * **77,–**
Nintendo 64 * **133,–**

Anton der Preisteufel empfiehlt:

WaveRace 64
Nintendo 64
69,–

Extreme G
Nintendo 64
89,–

F1 Pole Position
Nintendo 64
99,–

Turok Dinosaur Hunter
Nintendo 64
89,–

Muß man haben!

Viper
Sony Playstation *
88,–

Heart of Darkness
Sony Playstation *
88,–

Kula World
Sony Playstation *
88,–

Neues Futter für Nintendo 64!

Banjo-Kazooie
Nintendo 64 *
99,–

GT Racing
Nintendo 64 *
122,–

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.

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 Juli!** 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

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

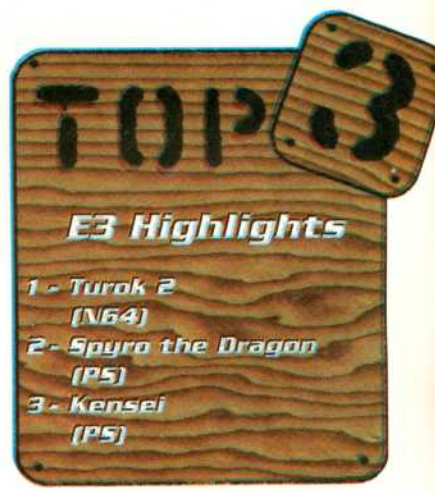
* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 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!

E3 Special

Schauplatz Atlanta: Kampf der Konsolen-Titanen

Zum zweiten und wohl auch vorerst letzten Male öffnete das Georgia World Congress Center in Atlanta seine mächtigen Pforten, damit sich rund 30.000 Besucher aus dem Videospiel- und Computer-Geschäft ein Bild davon machen können, was sie und die Millionen von Videospielzockern in den kommenden zwölf Monaten an Software-Highlights erwartet. Unser inoffizieller „Reisebeauftragte" Ulf stürzte sich vor Ort in das Getümmel und konnte neben dem üblichen Fetenstreß allerlei Perlen ausfindig machen

Are you also visiting the E3? Das war vom 28. bis 30. Mai die wohl am häufigsten gestellte Frage der Taxifahrer und des Hotelpersonals in Atlanta. In der Tat war in dieser heißen Phase der E3-Ausstellung Atlanta Downtown scheinbar fest im Griff der über 30.000 Fachbesucher aus allen Herren Länder. Ein Mega-Ereignis, durch das die lokale Wirtschaft ungemein profitiert. Es dürfte dem Bürgermeister daher auch sehr übel aufgestoßen sein, nachdem er bereits letztes Jahr erfahren mußte, daß die E3 wieder nach Los Angeles zurückkehren wird (die nächste E3-Messe findet dort vom 13. - bis 15. Mai statt). Durch einen 5-Jahres-Vertrag sicherte sich die Hollywood-Metropole die Mega-Messe sogar für einen längeren Zeitraum, und das ist gut so. Zwar bietet die imposante Georgia World Congress Hall mit einer Gesamtfläche von über 49000 qm genügend Platz, um die gesamte Industrie unter einem Dach zu vereinen, doch das eher triste Umfeld paßt einfach nicht zu der glamourösen Veranstaltung. Wie bereits im letzten Jahr mangelte es der Veranstaltung an Show-Elementen und Prominenz aus Hollywood, die logischerweise nicht „mal eben" vorbeifahren konnten, um das Stelldichein der millionenschweren Videospielbranche einmal aus der Nähe zu erleben. Die E3 gehört ohne Zweifel nach LA, da die Wirtschaftszweige Film und Videospiele bekanntlich immer enger miteinander verknüpft sind. Verglichen mit letztem Jahr hielt sich die Zahl der waschechten E3-Überraschungen übrigens eher zurück. Viele Titel kannte man bereits schon durch erste Informationen seitens der Hersteller, ein Trend, der scheinbar immer mehr zunimmt. Während in den letzten Jahren die Softwarefirmen kurz vor der E3 immer die Schotten dicht machten, versorgten sie uns diesmal mit Informationen und streckenweise sogar mit Bildmaterial. Darüberhinaus glänzte die Industrie nicht gerade mit überschwenglicher Innovation. Statt auf neue Ideen zu setzen, war die Zahl „3" überall gegenwärtig, sei es Tomb Raider III oder Crash Bandicoot 3. Der große Gewinner der diesjährigen E3 war im Prinzip Nintendo, denn der Softwareausstoß für den 64-Bitter zog sprunghaft an, wobei man allerdings noch hinzufügen sollte, daß ein altes Problem geblieben ist: Während Nintendo, Rare und Acclaim das Gerät mit Spitzensoftware versorgen, hinken die anderen Third Party-Firmen vor allem in technischer Hinsicht deutlich hinterher. Sega indessen als großen Verlierer darzustellen, entspräche nicht hundertprozentig der Wahrheit. Zwar war der Saturn so gut wie überhaupt nicht mehr auf der Messe vertreten (geschweige denn mit irgendwelchen Neuheiten), dennoch war die Präsentation ihrer neuen Wunderkonsole Dreamcast auf der E3 für geladene Gäste abseits des Messegeländes zweifelsohne eines der Gesprächsthemen der Messe. Man kann sich daher sicher sein: Nächstes Jahr wird zu dem Zweikampf Nintendo vs. SCEI wieder eine erstarkte Sega-Firma hinzukommen.



Kompaßzwang und lange Fußmärsche: Die wichtigsten Firmen wurden erneut in der gigantischen West Hall untergebracht, welchestreckenweise einen zum ohrenbetäubenden Lärmpegel bot

Für schlappe 600 Dollar könnt Ihr in den Staaten diesen Actionstuhl erwerben, der neben allerlei Lautsprechern auch eine witzige Force-Feedback-Funktion bietet

Nintendo

Big in USA

E3

Wange an Wange mit dem „Feind" lag der große Nintendo-Stand. Doch während SCEIs Messefläche High Tech-Flair versprühte, setzte Nintendo wie gewohnt auf das familienfreundlichere Fantasy-Ambiente. Die Stimmung bei den Nintendo-Mitarbeitern war sehr entspannt und das aus gutem Grund. Während Nintendo Deutschland letztes Jahr noch erhebliche Probleme hatte, rechtzeitig zum Weihnachtsfest adäquate Spiele auszuliefern, rollt die Softwarewelle dieses Jahre weitaus besser, sogar so gut, daß man noch nicht hundertprozentig weiß, ob man überhaupt alle Titel noch dieses Jahr herausbringen wird oder nicht. Angespornt durch den sensationellen Erfolg von Turok & Co und finanziellen Zugeständnissen von Nintendo haben zudem auch viele Third Party-Firmen endlich das Nintendo 64 als lukrative Quelle entdeckt und versuchen nun ihrerseits, zumeist durch Umsetzung von bereits bekannten Titeln (WipEout 64, Gex 3D, Fighting Force, etc.), kräftig Geld einzustreichen. Darüber hinaus konnte der US-Markt bislang noch sehr erfolgreich der weltweit immensen Popularität der PlayStation trotzen - Friede, Freude, Nintendo 64 also? Nicht ganz, denn erstens glauben viele Branchenkenner nicht mehr daran, daß das höchst umstrittene Speichermedium 64 DD in den Staaten, geschweige denn in Europa, erscheinen wird und zweitens holen bislang nur wenige Third Party-Firmen ein gewisses Maß an Optimum aus dem potenten 64-Bitter heraus. Hier fehlt vielen Firmen einfach noch das nötige Knowhow von renommierten N64-Lieferanten vom Schlage Rare und Acclaim. Wie bereits erwähnt, gab es auf dem Stand eine Menge zu sehen. Die ganz große Attraktion war natürlich der erste offizielle Auftritt von **Zelda: Ocarina of Time** in den Staaten. Für Mega Fun-Leser ist Links neuestes Abenteuer natürlich „alter Kaffee", dennoch sollte die Prämiere eines neuen Endgegners nicht unerwähnt bleiben. Beim brandneuen Obermotz handelt es sich um ein Lavamonster (ähnlich dem aus Lylat Wars), das immer wieder an anderen Stellen aus der Lavaglut auftaucht, um Link mit seinem Feueratem zuzusetzen - sehr hübsch anzusehen. Auch **F-Zero X** ist bereits bekannt.

RELEASE SCHEDULE

- Cruisn' World — Juli
- F-1 World Grand Prix — August
- F-Zero X — August
- Lode Runner 64 — k.A.
- Perfect Dark — 1999
- Rogue Squadron — Winter '98
- Twelve Tales: Conker 64 — Oktober
- Waialae Country Club: True Golf Classics — August
- Zelda: Ocarina of Time — November

Kurios: Die Weltumrundung per Bolide bei Cruisn' World erscheint als zuallererst in Deutschland

Nintendos Baseball-Simulation mit Ken Griffey Jr. als Namenspatron wird in Deutschland nicht erscheinen

F-Zero X: Die US-Zocker dürfen sich bereits im August den Hochgeschwindigkeitsrausch geben

Zelda: Ocarina of Time: An dem Erscheinungstermin November des wohl wichtigsten N64-Titels '98 hat sich bislang nichts geändert

Veträumt: Der Eingang zum großen Nintendostand bildete ein wunderschöner Springbrunnen mit Mario als Statue

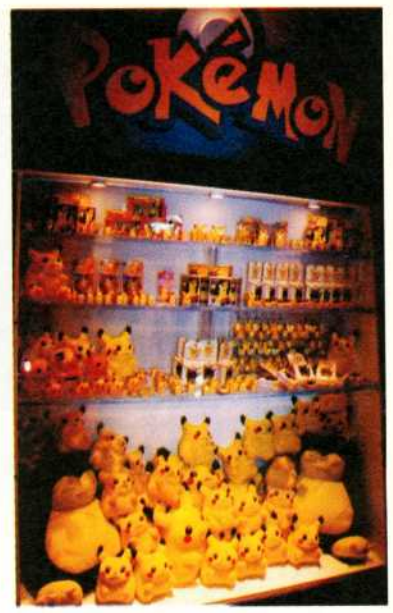
TOP 3

Rennspiele

1. F-1 World Grand Prix (N64)
2. Test Drive 5 (PS)
3. Moto Racer 2 (PS)

Im Interview vertieft: Howard Lincoln, Geschäftsführer von Nintendo of America, gab spontan Interviews im Minutentakt

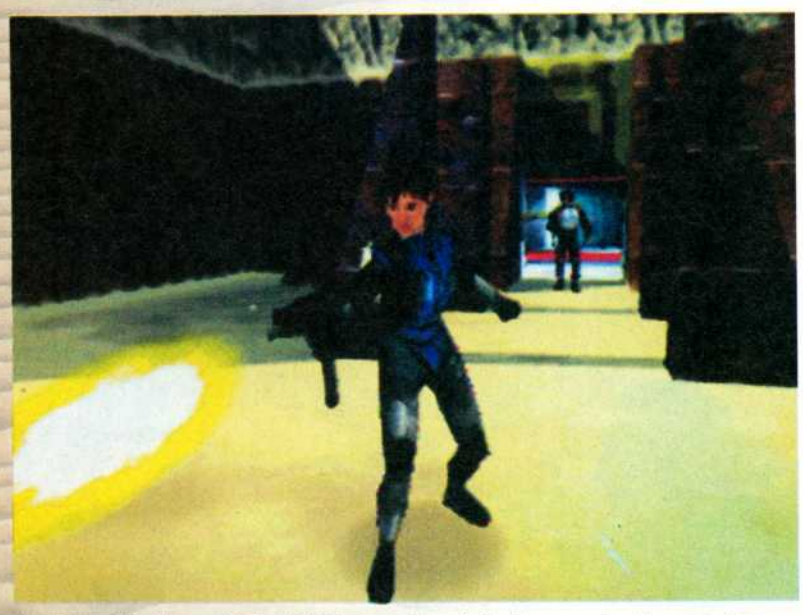
Bei diesem Spiel bietet vor allem der Erscheinungstermin Anlaß zu Spekulationen. Während die überaus rasante Flitzerei in den USA bereits im August erscheint, behält es sich Nintendo Deutschland vor, wann die futuristische Flitzerei in Germanien erscheinen wird, da man - man höre und staune - derzeit sehr viele Spiele in der Pipeline hat. Der Nachfolger zu Cruisn' USA namens **Cruisn' World** hingegen wird kurioserweise sogar drei Monate vor dem US-Release erscheinen. Wie der Name schon andeutet, fährt man diesmal mit dem Gefährt seiner Wahl über den gesamten Erdball. Insbesondere der Vier-Spieler-Modus und die vielen Strecken machen aus dieser Bleifuß-Sim ein durchaus interessantes Modul für das N64-Sortiment. Für Star Wars-Fans dürfte hingegen **Rogue Squadron**, die inoffizielle Fortsetzung zu Shadows of the Empire, hochinteressant sein. Programmiert wurde der Space-Shooter von den ehemaligen Kölner Jungs Factor 5 im Auftrag von Lucas Arts. Im Gegensatz zum Vorgänger handelt es sich um einen reinen Shooter. Wahlweise mit einem X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder V-Wing ausgestattet schwingt Ihr Euch in die Höhe, um allerlei kriegerische Missionen zu erfüllen. Mit **Lode Runner 64** kommt ein alter C64-Klassiker zu neuen Videospielehren. Wie beim Original müßt Ihr bei diesem Geschicklichkeits-Evergreen innerhalb eines Levels sämtliche Items einsammeln sowie mit legbaren Fallgruben die aggressiven Wächter austricksen. An den neuartigen 3D-Konstruktionen muß jedoch noch gearbeitet werden. Zum Abschluß wird es dann noch einmal sportlich: Bei **Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.** bietet ein neuartiges Batter-System, das noch mehr Spannung beim Zweikampf Werfer gegen Schläger verspricht. **Waialae Country Club: True Golf Classics** präsentiert sich als Golf-Simulation mit vielen Optionen und gelungener Digi-Optik.



Die Pocket Monsters („PokeMon") wollen den US-Markt ab September erobern. Neben dem Game Boy-Millionenseller, gibt es die gleichnamige Zeichentrickserie sowie einen PokeMon-Tamagotchi-Verschnitt

Perfect Dark

Perfect Dark ist sicherlich das derzeit heißeste Software-Projekt des renommierten englischen Softwarehauses Rare, schließlich handelt es sich um den inoffiziellen Nachfolger zum genialen, und mittlerweile indizierten, Ego-Shooter „Silvernose". Um die Anspannung anzuheizen, wurde der Titel auf dem Nintendo-Stand lediglich in einem seperaten kleinen Kinosaal der geduldig wartenden Menge vorgestellt. Es handelt sich erwartungsgemäß erneut um einen technisch furiosen Ego-Shooter. Im Mittelpunkt steht jedoch diesmal nicht der smarte Geheimagent, sondern die futuristische Spezialagentin Joanna Dark mit dem Codenamen „Perfect Dark". Die kühle Spezialagentin erhält im Jahre 2023 von der Regierung den Auftrag, gekidnappte Wissenschaftler aus den Klauen eines machtgierigen Konzerns zu befreien. Der Zeitepoche entsprechend bietet Perfect Dark ein sehr futuristisches Flair mit engen Korridoren und viel High Tech. Wie beim inoffiziellen Vorgänger stapft Ihr in der Ego-Perspektive durch die weitläufigen Areale , um diverse Missionen zu erfüllen, wie beispielsweise Personen zu befreien oder Primärziele zu zerstören. Da die meisten Widersacher alles andere als kommunikativ sind, sind großkalibrige Argumente an der Tagesordnung. Das Waffenarsenal umfaßt wahrscheinlich noch mehr Wumme, die zudem zum Großteil sehr futuristisch und vor allem wirkungsvoll sind. Mit einem Blaster ausgestattet könnt Ihr beispielsweise riesige Löcher in die Wände ballern und dabei die transparenten Explosionen bewundern. Das erste Demo war verdeutlichte bereits, daß Perfekt Dark technisch wie spielerisch noch mehr auf dem Kasten haben dürfte, inklusive vielen Gags, noch mehr Interaktionen und abwechslungsreichen Missionen als der Vorgänger. In einem der Levels muß man beispielsweise ein kleines grünes Marsmännchen (es sieht tatsächlich so aus wie aus einem B-Movie), das auf einem Schwebebett liegt, durch geschicktes Schubsen durch die Korridore dirigieren und gleichzeitig dem üblichen „Ich baller Dich ab"-Geschäft nachgehen - eine Mission, die viel Geschick und Koordination erfordert. Beeindruckende Explosionen und eine komplette Texturierung der Polygon-Welten sorgen für das gewohnt hohe technische Rare-Niveau. Doch das schönste an Perfect Dark ist die Ankündigung von Nintendo, daß dieser Titel wohl auch in Deutschland erscheinen wird, voraussichtlich jedoch in einer entschärften Version, in der die Feinde Roboter statt Menschen darstellen sollen. Wollen wir hoffen, daß dieses Vorhaben auch in die Tat umgesetzt wird.



Die Titelheldin Joanna Dark wird hier von einer Außenkamera eingefangen, ob Perfekt Dark jedoch eine Dritte-Person-Perspektive bieten wird, ist zweifelhaft

Game Boy Color

Jetzt kommt endlich Farbe ins Spiel! Auf der E3 feierte der Game Boy Color seine kleine Premiere. Klein deshalb, da lediglich das Gerät unter einer Plexiglaskuppel zu bestaunen war. Die Abmessung entspricht in etwa der des Original Game Boy Pockets, jedoch mit einem abgerundeten Boden. Die große Besonderheit ist indessen der völlig neuartige LCD-Bildschirm, der nicht nur eine Hintergrundbeleuchtung, sondern auch eine gestochen scharfe Grafik mit 56 gleichzeitig darstellbaren Farben bietet. Daß mag zwar im Zeitalter von 64-Bit-Maschinen nicht sonderlich spektakulär klingen, vergegenwärtigt man sich jedoch den Umstand, daß der Game Boy Color trotz Farb-LCD und Hintergrundbeleuchtung in etwa denselben Stromverbrauch wie der Ur-Game Boy aufweist, muß man den Tüftlern Respekt zollen (hat ja auch schließlich ein paar Jahre Entwicklungszeit in Anspruch genommen). Das bislang größte Geheimnis ist indessen das erste Software-Line Up. Zum Deutschlandstart sollen fünf bis sechs speziell auf den GBC zugeschnittene Titel erhältlich sein, wobei sich darunter auch einige Klassiker (wir tippen einmal auf Tetris und Zelda) im neuen Farbgewand befinden sollen. Der Preis dürfte bei rund 150 DM liegen. Wir wissen zwar nicht, wie es Euch geht, aber wir haben plötzlich ungemein Lust bekommen, mit dem neuen Game Boy nach langer Zeit einmal wieder portablen Videospielspaß zu genießen.

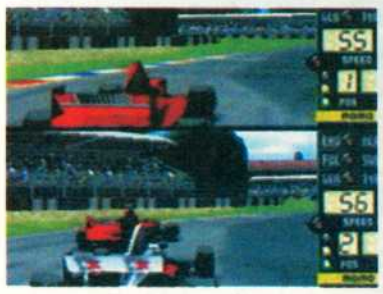
F-1 World Grand Prix

Fast schon verschämt wurde vielleicht eines der größten N64-Hits dieses Jahres in der Nebenhalle präsentiert. Paradigm Entertainment, die Macher von Pilotwings 64, haben ihre Arbeit an ihrer exzellenten Formel 1-Simulation beinahe schon beendet. Den N64-Zocker erwartet schon im August eine Simulation des millionenschweren Geschäfts rund um die PS-starken Boliden, die wohl kaum Wünsche offen läßt. Dank FOCA-Lizenz stehen Euch die 17 Original Rundkurse, elf Teams sowie alle Fahrer zur Auswahl. Mit dem Piloten Eurer Wahl absolviert Ihr eine komplette Saison, inklusive Pit Stops, Wagen Tuning und Boxenfunk. Die Designer versprachen eine vernünftige AI auf die Beine zu stellen, sodaß Ihr es mit ausgeschlafenen CPU-Fahrern zu tun habt, die nicht stur auf der Idealline bleiben. Das erste Fahrgefühl war schon sehr vielversprechend, wird jedoch noch von der absolut sehenswerten HiRes-Optik überflügelt, die endlich einmal einen vernünftigen Detailreichtum bietet. Abgerundet wird das Formel 1-Vergnügen durch fünf Perspektiven, wechselnden Wetterbedingungen und einem 2-Spieler-Modus. Einziger Wermutstropfen: Sämtliche Daten beruhen auf der 97er Saison, was aber einen Formel 1-Fan wohl kaum abschrecken dürfte. Wenn dieser Titel kein Hit wird, wechsle ich den Beruf...

Sämtliche Daten von F-1 World Grand Prix beruhen auf der vergangenen 97er Saison

In grafischer Hinsicht wird das N64 gut ausgenutzt

Insbesondere die Cockpit-Perspektive wurde aufwendig gestaltet


Unklar ist bislang, ob es beim Zwei-Spieler-Modus auch CPU-Konkurrenten gibt

Wenn Ihr Berri als Spielfigur wählt, dirigiert Ihr ein Monster, dem Ihr ständig wechselnde Befehle gebt, durch die Levels

Conker 64 wird vor allem im Mehrspieler-Modus einiges zu bieten haben

Der grafische Stil trägt offensichtlich die Handschrift von Rare

Twelve Tales: Conker 64

Der Spielverlauf ist völlig verschieden, wenn Ihr einen anderen Charakter als Spielfigur wählt

Das Jump & Run-Gespann Banjo Kazooie und Conker 64 wurde bekanntlich bereits auf der letzten E3-Messe vorgestellt. Diesmal stand natürlich Twelve Tales: Conker 64 im Mittelpunkt, das seit seinem letzten Auftritt einige Veränderungen erfahren hatte. Grundsätzlich ist es nach wie vor ein äußerst knuddeliges 3D-Jump & Run mit der typischen Nintendo-Süße und einer lupenreinen Polygon-Optik, die vom Niveau her locker mit Banjo Kazooie mithalten kann. Da es jedoch inhaltlich und grafisch dem besagten Titel zu ähnlich war, wurde das Spielprinzip gründlich erweitert. Das oberste Ziel ist noch relativ simpel: Ihr müßt über hundert Geschenke, die die beiden animalischen Helden zur Hauseinweihung erhalten haben, wiederfinden, da sie von einem Rudel von Rowdys gestohlen wurden. Zur Auswahl stehen zwei Charaktere, die sich maßgeblich auf den Spielverlauf auswirken. Wählt Ihr das Eichhörnchen Conker gleicht das Spiel einem „normalen" 3D-Jump & Run mit viel Action aber auch einigen Rätsel- und Puzzle-Einlagen. Habt Ihr Euch hingegen für seine Freundin Berri entschieden, kommt eine raffinierte Prise Strategie mit in die Hüpferei. Berri macht sich bei den Zweikämpfen gegen die zumeist niedlichen Widersacher nicht die Hände schmutzig, da ihr ein wehrhaftes Monster zur Seite steht. Sobald sich ein Feind nähert, müßt Ihr dem Monster den jeweiligen Befehl zur Attacke geben, wobei jeder Feind eine andere Angriffsform erfordert. Außerdem seid Ihr noch für seinen Gesundheitszustand verantwortlich, sodaß Ihr bei Euren Aktionen sehr planvoll vorgehen sollte. Eine weitere Besonderheit von Conker 64 ist der Multispieler-Aspekt. So dürft Ihr via Split-Screen mit Conker und seinem Eulen-Freund gleichzeitig große Areale erkunden, um in Teamarbeit die zahlreichen Geschicklichkeitstests zu erledigen. Wer noch zwei weitere Freunde versammelt, darf sich außerdem im Vier-Spieler-Kampfmodus nach Herzenslust austoben. Durch diese zwei Features stellt Conker 64 somit ein recht eigenständiges Produkt dar, das schon allein aufgrund der vielfältigen Multispieler-Modi zahlreiche Fans finden dürfte.

Conker 64 beinhaltet das beliebte Spielchen der Zeitreise: Hier wird der Namensgeber gerade im alten Rom von einem zweiköpfigen Lupus verfolgt

Tutorial-Modus: In den ersten Levels werdet Ihr noch spielerisch mit den Möglichkeiten vertraut gemacht

Electronic Arts

Setzt zunehmend auf das Nintendo 64

Nachdem bislang nur ihre Fußball- und American Footballsimulationen zu Nintendo 64-Ehren kam, hat Electronic Arts bei ihrer neuesten Sportkollektion deutlich mehr Titel für den 64-Bitter im Programm. Das absolute Highlight war zweifelsohne die N64-Version von **NHL '99**, die nicht nur sehr gut aussah, sondern sich auch unverschämt gut spielt. Mit dem Analogstick dirigierte man die Puckjäger sehr feinfühlig und trotzdem dynamisch über das virtuelle Eis, um in gewohnter Manier schnelle One Timer-Tore zu erzielen - ein ganz heißer Kandidat für den Referenzthron. Nur für die Freaks dürfte hingegen **Madden NFL '99** interessant sein. Gegenüber dem Vorgänger wurde die Grafik noch einmal gehörig aufpoliert, kann aber immer noch nicht mit Acclaim Quarterback Club mithalten. Dafür soll Maddens Know How und eine nochmals verbesserte AI abermals für die berühmte Spieltiefe sorgen. Die Stock Car-Flitzerei **NASCAR '99** ist ebenfalls ein sehr amerikanisches Produkt, auf dem ersten Blick aber auch ein qualitativ hochwertiges. Die N64-Version sieht deutlich besser aus als das PlayStation-NASCAR und bietet darüber hinaus exklusiv einen 4-Spieler-Modus.

Die Stock Car-WM NASCAR '99 ist graphisch durchaus gelungen. Vor allem die dynamischen Lichteffekte sind sehenswert

Madden NFL '99 bietet Authentizität und maßig Statistiken Dank der erneuten Mithilfe des „Meisters"

Konami

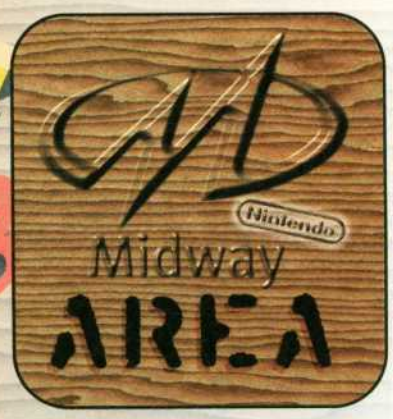
Einfach weltmeisterlich

Man kann nur hoffen, daß Bertis Buben noch um den goldenen Pokal in Frankreich dribbeln, wenn Ihr diese Zeilen lest. Konami hat sich hingegen frühzeitig aus dem Fußballrennen während der Weltmeisterschaft verabschiedet und versucht stattdessen im September mit ihrer Vorzeige-Simulation **International Superstar Soccer '98** die Gunst der Käufer zu erhaschen. Die Chancen hierfür stehen sehr gut, schließlich haben die Macher aus Osaka noch reichlich Zeit bis zum Erscheinungstermin am Gameplay zu feilen. Bereits die E3-Version spielt sich einfach brilliant. Noch feinere und abwechlsungsreichere Animationen verleihen dem Gebolze mehr Authenzität und durch eine höhere AI (vor allem beim Schlußmann) sollen simple 10:0 Kickereien auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad der Vergangenheit angehören. Interessant klingt ferner das Vorhaben, auch psychische Faktoren miteinfließen zu lassen. Wählt Ihr beispielsweise den falschen Spielführer aus, wirkt sich dieser Fauxpas spürbar auf die Leistung der restlichen Mannschaftskameraden aus. In weiter Ferne ist derzeit noch das ehrgeizige Projekt **Hybrid Heaven**. Wie der Name schon andeutet, werden hier gleichzeitig mehrere Genres bemüht, sprich Beat 'em Up-Einlagen, Action-Adventure sowie einige Rollenspiel-Elemente. Hintergrund ist die Story um einen Agenten, der den Präsidenten der Vereinigten Staaten befreien soll.

Prügeleinlagen, Action-Adventure à la Tomb Raider, RPG-Elemente - Hybrid Heaven hat viele Gesichter

International Superstar Soccer '98 dürfte den Konkurrenten von EA arg ins Schwitzen bringen

Bei Standardsituation kommt ein noch übersichtlicher Richtungspfeil zum Einsatz



Midway

Jetzt geht die Action erst richtig los!

Midway scheint sich auf dem N64 allmählich richtig heimisch zu fühlen, denn alle wichtigen Midway-Titel werden auch auf dem 64-Bitter entwickelt. Gespannt darf man vor allem auf **Rush 2** sein, der Fortsetzung zu San Francisco Rush. Da Midway sich diesmal völlig vom Automatenvorbild entfernt hat, kann man einige Steigerungen gegenüber dem Vorgänger erwarten. So verläßt Midway die kalifornische Stadt und läßt seine insgesamt ca. 20 Polygon-Boliden auf zehn neuen US-Strecken austoben, darunter unter anderem New York, Las Vegas und Hawaii. Außerdem wurde die Graphik noch einmal gründlich überarbeitet, das Gameplay noch mehr auf Action getrimmt und eine neuartige Tuning-Option hinzugefügt. American Football-Action in Reinkultur verspricht die Automaten-Umsetzung **NFL Blitz**. Ein verkleinertes Team kämpft bei einem stark reduzierten Regelwerk verbissen um jeden Meter - NBA Jam läßt grüßen. Die Federungen werden hingegen bei **Off Road Challenge** auf eine harte Bewährungsprobe gestellt. Insgesamt acht Off Road-Monster heizen bei diesem grafisch überdurchschnittlichen Spiel über derbe US-Kurse, bis die Motoren glühen, herum.

Bei NFL Blitz bietet Funsports à la NBA Jam

Rush 2 führt Euch diesmal quer durch die Vereinigten Staaten

Off Road Challenge gehört zu den graphisch besseren Rennspielen auf dem Nintendo 64

THQ

Es wird weiter gecatched!

THQ war gerade im finanziellen Aufwind, als sie eine herbe Niederlage einstecken mußten. EA erwarb bekanntlich die lukrative WCW-Lizenz, die der Firma den Löwenanteil ihres Umsatzes einbrachte. THQ hat dennoch das Recht, bis Ende '99 noch weitere Wrestling-Simulationen auf den Markt zu bringen - außerdem: Das Know-how bleibt der US-Firma erhalten. Selbiges kommt bei **WCW/NWO - Revenge** erneut zum tragen. Der Hobby-Catcher soll zusammen mit den Geheimcharakteren auf über 40 Wrestler zurückgreifen können. Der Clou ist jedoch der neuartige Story-Modus, durch den Ihr eigene Catcher kreieren und anschließend durch gezieltes Training aufbauen könnt. Doch bevor es soweit ist, ist bekanntlich erst einmal **WCW/NWO Nitro** an der Reihe. Fleißige Nickelodeon-Gucker (dürften wohl nicht sehr viele sein...) dürften die infantil-schräge Cartoon-Serie **Rugrats** kennen. THQ sicherte sich die Lizenz und schuf daraus ein kinderrechtes 3D-Abenteuerspiel mit vielen Gags und harmlosen Puzzle-Einlagen. **Penny Racers** ist die westliche Version von Takaras Funracer Choro Q 64, das einen knuddeligen Fuhrpark von Hundert Fahrzeugen umfaßt und einige Tuning-Optionen bietet.

Rugrats ist ein harmloses Abenteuerspiel für die jüngeren Semester

Das Knuddel-Rennspiel Penny Racers ist in Japan bekannt unter dem Titel Choro Q 64

WCW/NWO - Revenge: Wrestling bis die Gliedmaßen knacken bei einem Ensemble von 48 Catchern

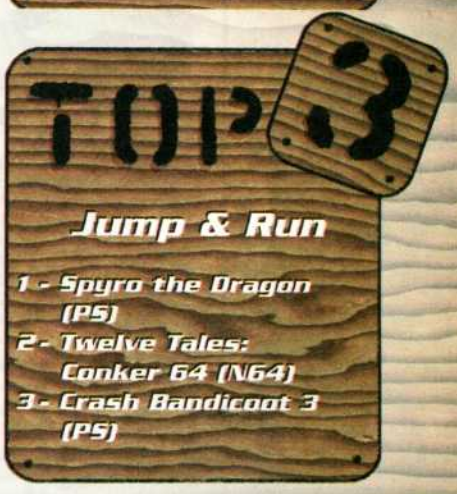
Ubi Soft

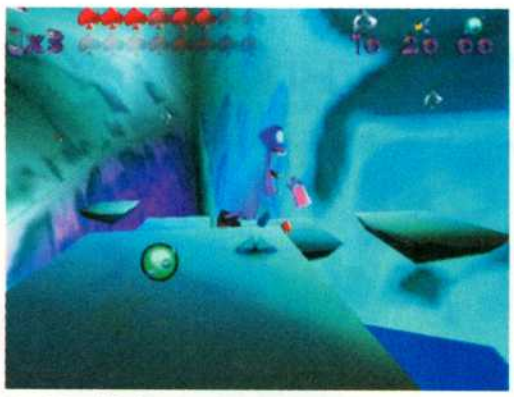
Französisches Software-le cousine

Auch Ubi Soft setzt zunehmend auf das Nintendo 64, präsentierte auf dem Messestand sogar mehr N64-Titel als Titel für die PlayStation. Wer allerdings einen Konsolen-Auftritt von **Rayman 2** erwartet hatte, wurde enttäuscht. Lediglich auf dem PC offenbarte sich Raymans zweiter Auftritt dank Hardware-Doping als wahres 3D-Wunder. Hoffentlich erreicht die Nintendo 64-Version annähernd die Qualität des PC-Raymans. Das gleiche Spielchen gilt für das erste Playmobil-Produkt **Hype - The Time Quest**, bei dem man lediglich die PC-Version bewundern konnte. Übrigens: Wer bei diesem 3D-Action-Adventure ein harmloses Playmobil-Game vermutet, sieht sich getäuscht, denn auf dieser Zeitreise geht es zumindest bei der PC-Version teilweise ziemlich rustikal zur Sache. Schon greifbare N64-Realität ist hingegen **Buck Bumble** von Argonaut. Grob umschrieben handelt es sich um ein kriegerisches Shoot'em Up-Spiel à la Lylat Wars, jedoch mit dem großen Unterschied, daß Ihr Euch als Biene gegen allerlei Ungeziefer zur Wehr setzten müßt. Innerhalb eines kleinen Areals ballert Ihr mit Waffengewalt feindliche Insekten aus dem Weg, sammelt Power Ups ein und kassiert durch besondere Flugmanöver Extrapunkte. In grafischer Hinsicht reißt das Spiel zwar keine Eproms von der Platine, doch das Spielkonzept hat Potential. Etwas konventioneller präsentiert sich das futuristische Rennspiel **S.C.A.R.S.** Im Grunde handelt es sich um einen WipEout-Verschnitt auf vier Rädern. Ihr düst mit Eurem postmodernen Buggy durch allerlei naturbelassene Rundkurse und ballert die lästige Konkurrenz aus dem Weg, um Euch den ersten Platz zu sichern - nicht gerade originell, aber durchaus spaßig. Mit **Tonic Trouble** hat Ubi Soft einen weiteren 3D-Hopser in der Mache, der nach langer Ankündigungszeit endlich konkrete Formen annimmt. Im Gegensatz zu Rayman 2 beinhaltet dieser Titel mit dem schrägen Titelhelden auch viele Adventure-Elemente. So müßt Ihr Häuser erkunden, um hilfreiche Items zu erhalten, die wiederum der Schlüssel zu Rätseln sind. Die Tennis-Simulation **All Star Tennis '99** rundet das N64-Line Up schließlich ab. Wiederum sind die Macher von Tennis Arena für die Filzballdrescherei verantwortlich, wobei diesmal ganz klar der Simulationsgedanke im Vordergrund steht.

Shoot 'em Up-Spaß im Biene Maja-Outfit: Buck Bumble

Von Rayman 2 gibt es bislang nur beeindruckende PC-Bilder zu bewundern





Tonic Trouble bietet neben neben dem ungewöhnlichen Grafikstil viele Rätsel und eine sehr gewöhnungsbedüftige Steuerung

Futuristische Raserei mit hohem Aggressivitätspegel: S.C.A.R.S.

V-ball

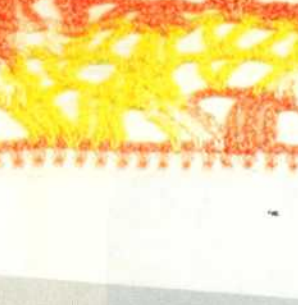
BEACH VOLLEY HEROES

V-BALL - BEACH VOLLEY HEROES

Hey Burschi,

V-Ball! Hammer! Der Bringer!
Du wolltest doch im Sommerurlaub
Beach-Volleyball spielen???
Kannst Du Dir sparen. Hol' Dir V-Ball
für die Playstation!
Kann alles:
- 2-Player- und Turniermode
- Special Moves für jeden einzelnen Spieler
- 10 verschiedene Teams und jede
Menge scharfer Fr...?
Los, komm' vorbei, dann zoch' ich
Dich ab! c. u. later M.

Developed by A.V.I.T. © 1998 American Technos, Inc. Published by FUNSOFT.



D. Lehmann

Daimlerstraße 8

41564 Kaarst

- Allemagne -

TECHNOS
AMERICAN TECHNOS INC.

Hi!
Bin doch zuhause geblieben!!!
Spiele lieber "Extreme Snowboarding".
Ist geiler als Skiurlaub (und billiger).
Brech ich mir wenigstens nicht wieder
alle Knochen. COOLES GAME!!!
- 6 Disziplinen + 9 Level
- Mehrspielermodus
- extem coole Rap Musik
- superschnelle Grafik
- hidden Level
So! Ich geh jetzt weiterzocken.
Viel Spaß beim Arbeiten!!! Hehe
A.

PlayStation

© 1998 Pony Canyon and TV Tokyo. All rights reserved. Published by FUNSOFT

D. Lehmann
Daimlerstr. 8
41564 Kaarst
Germany

PHAT AIR - EXTREME SWOWBOARDING

Vertrieb: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

Hallo Mama,
bin kurz in die
Stadt! D.

Infogrames

Die Franzosen geben Vollgas

Nach dem Infogrames die Firma Ocean übernommen hatte und auch die deutsche Vetriebsfirma Laguna ab dem ersten Juli offiziell Infogrames Deutschland heißt, präsentierte sich der neue Softwaregigant auf der E3 erstmals mit einem großen Stand. Zu sehen gab es auch einiges, die interessantesten Titel jedoch nur hinter verschlossenen Türen. Zu dieser Kategorie zählt zweifelsohne auch die N64-Version des Millionensellers **V-Rally**, das einen sehr guten Eindruck hinterließ. Die Grafik bietet für N64-Verhältnisse sehr viele Details und beim Fahrgefühl dürfte locker das Niveau des PS-Originals erreicht werden - stark hitverdächtig! Anonsten dürfen N64-User sich auf eine Reihe von Looney Tunes-Spielen freuen. **Looney Tunes Space Race** ist ein Funracer in Reinkultur, bei dem bis zu vier Spieler gleichzeitig um die Wette düsen und ihre Waffensysteme einsetzen. Bei **Tasmanian Express** kommt hingegen der tasmanische Teufel zum Videospielsolo. Den ersten Informationen zufolge, handelt es sich um ein 3D-Jump & Wirbel mit einigen Puzzle-Einlagen. Völlige Zukunftsmusik ist noch das dritte Looney Tunes-Projekt **Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia**, von dem bislang nur die Hintergrundstory bekannt ist und daß es für das 64 DD erscheinen soll. Nichts mit den Warner Bros-Figuren hat das phantasievolle Jump & Run **Jest** zu tun, das eine lupenreine 3D-Welt mit völliger Bewegungsfreiheit bietet.

Zauberhaftes 3D-Jump & Run mit stilvollen Charakteren: Jest

Unterwegs in Super Mario Kart-Tradition: Looney Tunes Space Race

Der Wirbelwind ist wieder unterwegs: Tasmanian Express

RELEASE SCHEDULE

Duck Dodgers in the 3rd 1/2 Dementia
Herbst '99

Jest
Ende '98

Looney Tunes Space Race
Weihnachten '98

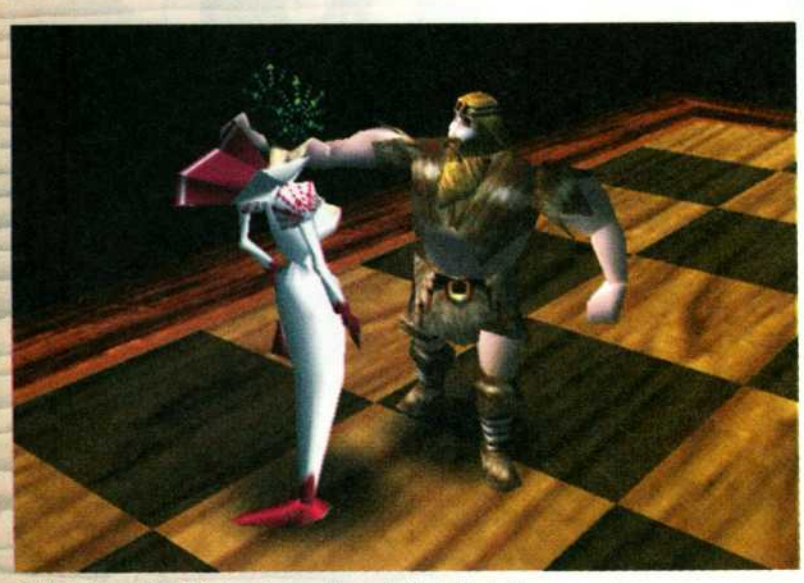
Tasmanian Express
Frühling '99

V-Rally
Ende '98

Titus

Abschied von der PlayStation?

Gerade einmal zwei PlayStation-Projekte kündigte Titus auf der E3 an. Das ist äußerst mager verglichen mit ihren Anstrengungen im Nintendo 64-Bereich. Den Anfang macht **Superman**. Als Held im blauen Strampelanzug sorgt Ihr in der virtuellen Stadt Metropolis für Recht und Ordnung. Neben seinen Flugkünsten stehen Euch in diesem 3D-Action-Adventure auch andere Superfähigkeiten wie etwa der Laserblick hilfreich zur Seite. Wer es lieber ruhiger angehen möchte, kann sich bei **Virtual Chess 64** mit dem starken CPU spannende Partien liefern. Im Herzen dieser Schach-Simulation werkelt der digitale Weltmeister aus dem PC-Bereich. Darüber hinaus werden sämtliche „Kämpfe" durch humorvolle Animationen illustriert. Der inoffizielle Nachfolger zu Lamborghini heißt **Roadsters '98**, bei dem schnittige Boliden wie beispielsweise ein BMW Z3 den Fuhrpark bilden. Das Fahrgefühl und die grafische Güte hat sich gegenüber Lamborghini merklich verbessert. Das restliche Line Up wurde lediglich angekündigt, so daß wir uns selber einen Reim drauf machen müssen. In der Warteliste steht **Jungle Bots**, **Blues Brothers 2000**, sowie die beiden Filmadaptionen **Xena Warrior Princess** und sein männlicher Kollege **Hercules**.


Virtual Chess 64 bietet cartoonartige animierte Zwischensequenzen

Die Zeichentrickserie Superman bekommt nun ihr eigenes Videospiel

Roadsters '98 ist der inoffizielle Nachfolger zu Lamborghini und bietet bereits jetzt schon ein besseres Fahrgefühl

RELEASE SCHEDULE

Superman
4. Quartal '98

Virtual Chess 64
4. Quartal '98

Roadsters '98
4. Quartal '98

Jungle Bots
1999

Blues Brothers 2000
1999

Xena Warrior Princess
1999

Hercules
1999

Der Rest vom N64-Fest

Mindscape

Mindscapes erstes N64-Projekt bietet ein originelles Spielprinzip mit Pfiff. Als Maus müßt Ihr bei **Rat Attack** einer Rattenplage Herr werden, indem Ihr durch das Gedrückthalten des Aktionsknopfs ein Feld aufspannt. Sobald Ihr das so geschaffene Areal beendet, verschwinden sämtliche Ratten, die sich innerhalb des Feldes befinden. Eine interessante Innovation, die vor allem im Multispieler-Modus für viel Kurzweil sorgen dürfte.

Hasbro

Noch eine witzige Idee: Bei **Glover** stellt ein Handschuh Eure Spielfigur dar. Ziel ist es, einen Ball durch ein geräumiges 3D-Areal zu bugsieren, was durch zahlreiche Fallen und unterschiedliche Techniken (Werfen, Balancieren auf dem Ball) alles andere als einfach ist - vielversprechend.

Rat Attack verbindet auf amüsante Art und Weise Denkspiel- und Geschicklichkeitselemente

Take 2

Das lustige 3D-Jump & Run **Silicon Valley** nähert sich endlich der Fertigstellung: Als lebendiges EPROM seid Ihr in der Lage, den Körper von unterschiedlichen Tieren zu übernehmen und damit zugleich deren individuelle Fähigkeiten. Letztere müßt Ihr taktisch klug einsetzen, um innerhalb der 3D-Welten voran zu kommen. Take 2 dürfte auch den Vetrieb von der N64-Version von **Gex 3D** übernehmen. Chrystal Dynamics wird den PlayStation-Hit 1:1 für den 64-Bitter umsetzen. Bislang hinkt die Modul-Version jedoch in technischer Hinsicht dem PlayStation-Original hinterher.

Bislang noch keine Steigerung gegenüber der PlayStation-Version: Gex 3D

Kemco

Das Softwarehaus hat sich weiterhin auf Nintendo Flaggschiff spezialisiert. Zu sehen gab es erneut ihre ansprechende Snowboard-Simulation **Twisted Edge Snowboarding**, erste Impression zu ihrem 128 MBit Action-Adventure **Shadowgate 64**, das reichlich Phantasy-Flair bietet, die martialische Helikopter-Schlacht **Knife Edge** sowie das originelle 3D-Denkspiel **Charlie Blasts Challenge**. Zudem kündigte Kemco **Top Gear Overdrive** den Nachfolger zu ihrem Rennspielerfolg an. Das 96 MBit-Modul bietet insgesamt acht aufregende Boliden, sieben Circuits sowie raffinierte Wettereffekte.

3DO

Die ehemaligen Konsolenhersteller haben mit **Battletanks** eine wüste Panzerschlacht in der Mache, bei der Ihr nicht nur eine Stadt in Schutt und Asche legen, sondern auch drei weitere Freunde zum fröhlichen Gefecht einspannen könnt.

Psygnosis

Das N64-Debüt der Briten wurde mit Spannung erwartet, und tatsächlich gab es eine erste 40% Version von **WipEout 64** zu sehen. Das Anti-Schwerkraftsrennen wird völlige neue Strecken und einige andere neue Features (Vier-Spieler-Modus) bieten. Die Grafik sieht derzeit noch recht schlicht aus und wird der Hardwarefähigkeiten nicht gerecht. Außerdem wurde mit der N64-Version ihres 3D-Action-Shooter **O.D.T.** bereits das zweite Projekt angekündigt.

Eidos

Tomb Raider wird zwar nicht umgesetzt, dafür aber das scrollende Prügelerlebnis **Fighting Force 64**. Der Spielverlauf dürfte mit der PS-Version identisch sein, in technischer Hinsicht sollte der Klopper jedoch noch etwas zulegen, um als grafische Steigerung bezeichnet werden zu können.

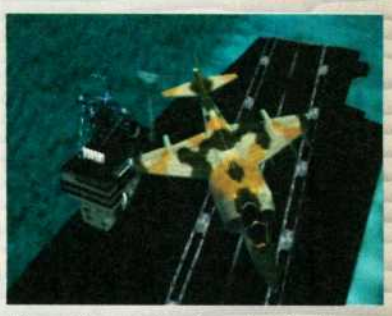
GT Interactive

Der Twisted Metal-Verschnitt **Rogue Trip** und das Hoverboard-Rennen **Streak** sind bislang nicht für den deutschen Markt geplant, dafür aber **Duke Raider**, ein Tomb Raider-Konkurrent mit einem wasserstoffblonden Muskelprotz in der Hauptrolle, der sogar seinen Racketenrucksack zum Einsatz bringt.

Videosystem

Bei **Harrier 2000** (Arbeitstitel) nehmt Ihr im Cockpit des Senkrechtstarters platz, um allerlei kriegerische Missionen an authentischen Orten (Irak, Falkland) zu erfüllen.

Ein wandlungsfähiges EPROM geht auf Reisen: Silicon Valley



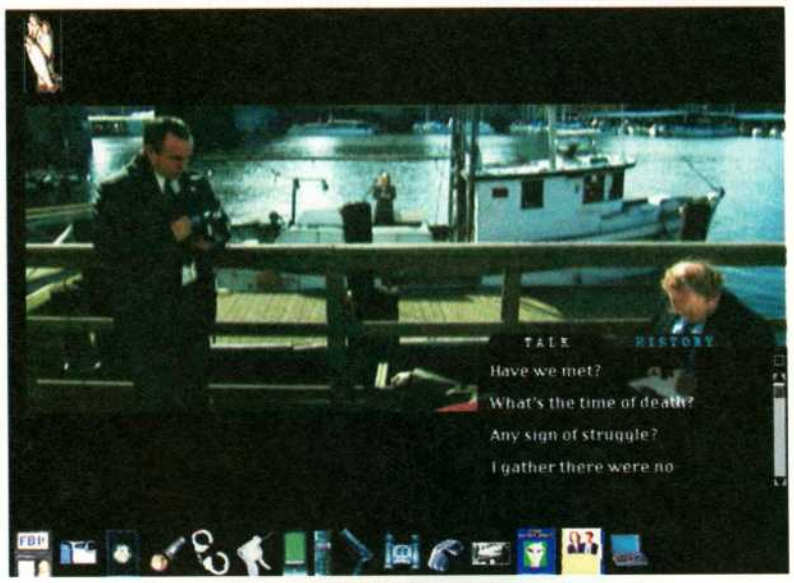
Flugaction mit dem Superjet: Harrier 2000

WipEout 64 wird erwartungsgemäß einen Vier-Spieler-Modus bieten; dieser Screenshot entspricht allerdings nicht dem gesehenen

Sony Computer Entertainment

Aller guten Dinge sind 3

SCEIs mächtiger Stand gehörte erwartungsgemäß wieder einmal zu den größten Messeflächen auf der E3. Da sich viele Besucher in den letzten Jahren über das verschachtelte Gelände und die daraus resultierende Unübersichtlichkeit beschwert haben, wirkte der Stand diesmal wesentlich aufgeräumter (kein Treppen-Wirrwarr mehr). Wem das immer noch nicht ausreichen sollte, konnte sich sogar einen Übersichtsplan besorgen, auf dem genaustens aufgelistet war, wo sich welches Spiel befindet - einfacher geht es nun wirklich nicht mehr. Bevor die Software-Neuheiten zum Zuge kommen, vorweg zunächst eine gute und eine schlechte Nachricht. Zuerst die gute: SCEE gab auf der E3 offiziell bekannt, daß ab sofort in Deutschland dem Grundgerät der Dual Shock Controller beigelegt wird und das PlayStation-Modell mit der Serienbezeichnung SCPH-7002 als Standard die Soundscope-Funktion bieten wird. Durch dieses integrierte, spezielle Grafikprogramm werden normale Audio CDs auf dem Bildschirm in kaleidoskopartige Bilder verwandelt, passend zum Rhythmus der Musik, versteht sich. Das beste daran: Diese beiden Extras kosten erfreulicherweise keine müde Mark mehr. Der Einstieg mit schlappen 299 DM lohnt sich daher umso mehr. In den USA ging SCEA hingegen andere Wege. Ab sofort stehen der PlayStation zwei Basissets zur Auswahl, das bisherige zum neuen Verkaufspreis von 129 Dollar sowie das neue Dual Shock-Set für 149 Dollar. Nintendo hat auf diese Preisoffensive natürlich reagiert und ihrerseits den Preis ebenfalls um 20 Dollar reduziert. Doch nun die negative Nachricht: Während in den Vereinigten Staaten Dank des Joint Venture-Deals mit EA sämtliche Squaresoft-Titel weiterhin in den Vereinigten Staaten vetrieben werden, sieht es für Europa bis auf weiteres schlecht aus. Squaresoft-Knüller wie beispielsweise Parasite Eve, das comicartige Xenogears oder das Action-Adventure Brave Fencer Musashiden werden voraussichtlich nicht in Deuschland veröffentlicht. Offizieller Grund: Lizenzschwierigkeiten. Man munkelt jedoch hinter der Kulisse, daß der Erfolg von Final Fantasy VII & Co nicht ganz den hochgesteckten Erwartungen von SCEE entsprach. Oder sind es doch die hohen Gewinnbeteiligungen von Square Soft? Bleibt nur die Frage offen, was aus Final Fantasy VIII wird... Sei 's drum - auch ohne die Squaresoft-Titel konnte SCEI eine Menge neuer Software auffahren. Manege frei! Fangen wir einmal mit einer attraktiven Fox-Lizenz an: Bei **X-Files** kommen Liebhaber der Erfolgsserie Akte X voll auf ihre Kosten. Wie in der TV-Vorlage müßt Ihr mysteriöse Kriminalfälle lösen, indem Ihr nach Hinweisen sucht und Euch mit Leuten (auch mit Mulder und Scully) unterhaltet. Insgesamt vier Stunden FMV-Material, verteilt auf fünf CDs, sorgen



Möchtegern-Spürnasen können sich bei X-Files nach Herzenslust austoben

NBA Jam im American Football-Gewand: NFL Xtreme

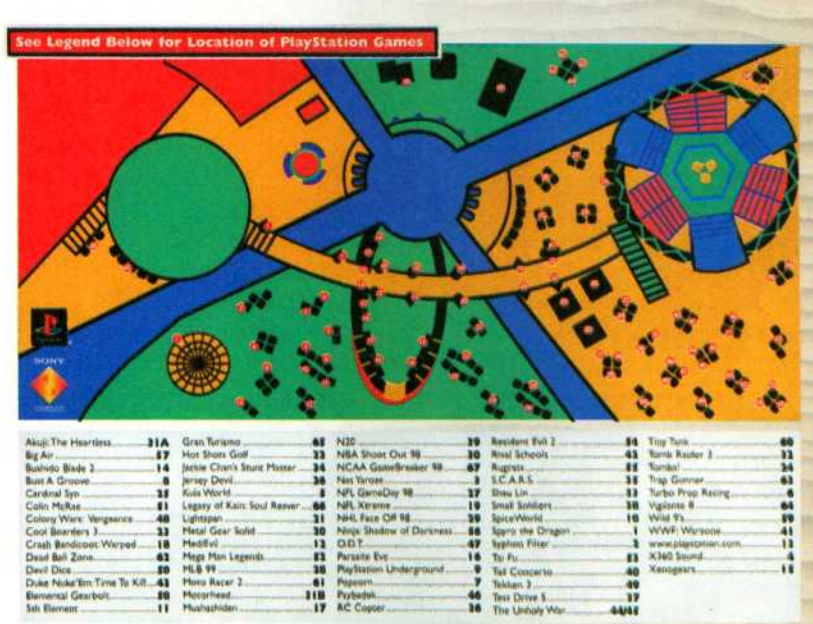
Syphon Filter bietet schnörkellose Agenten-Action

Pures Rhythmusgefühl:
Bei Bust a Groove tanzt man in Parappa the Rapper-Manier um die Wette

Das Labyrinthspiel Popcorn vereint sehr viele Genres unter einem Hut

Mit einer Vielzahl von Verbesserungen soll Cool Boarders 3 endlich der große Durchbruch gelingen

für spannende Spielstunden. Auch bei **Syphon Filter** geht es um Verbrecherjagd, jedoch ungleich actionreicher. In der Dritte Person-Perspektive jagt Euer Geheimagent in flotter Manier durch die Polygon-Areale, um mit Waffengewalt die Bösewichte zu stellen - ein Hauch von James Bond-Flair läßt sich nicht leugnen. Genrewechsel: Mit **Pet in TV** erhalten die PS-User endlich ihren eigenen Tamagotchi-Verschnitt auf dem quadratischen Bildschirm. Euer abstraktes Wesen will gefüttert, gelehrt und natürlich belohnt werden, damit es eigene Charakterzüge entwickelt. **Popcorn** ist hingegen eine Puzzle/Geschicklichkeits-Mixtur, die durch die labyrinthartig aufgebauten Levels etwas an Bomberman erinnert, jedoch noch mehr spielerische Facetten aufweist. Natürlich gibt es auch im Sportsektor einige Neuheiten. Mit **Cool Boarders 3** dürfte der Snowboard-Serie endlich der ganz große Durchbruch gelingen. HiRes-Grafik, 36 erspielbare Abhänge und Stunt Tracks sowie 20 individuelle Snowboarder und zehn Bretter sind nur einige vielversprechende Eckdaten des virtuellen Gleitvergnügens. Fanatische Anhänger des Link-Kabel haben zudem Grund zum Jubeln. Wer zwei PlayStations zusammenschließt, darf „Full-Screen" gegeneinander antreten. Mit **NFL Xtreme** unternimmt SCEE einen weiteren Versuch, die Germanen mit American Football anzufreunden. Die Chancen stehen nicht schlecht, denn dieser Titel bietet zur Abwechslung das wesentlich unkompliziertere Spielchen 5 on 5 bei einem gelockerten Regelwerk, was sehr viel Laune macht. Zum Abschluß noch ein paar Lizenz-Titel. SCEE hat sich die Rechte zur Filmumsetzung zu Kalistos dreidimensionalem Action-Adventure **The Fifth Element** sowie dem virtuellen Tanzvergnügen im Stile von Parappa the Rapper **Bust a Groove** (Original-Titel: Bust a Move) gesichert. Letzterer Titel fällt vor allem durch den hervorragenden Soundtrack und hinreißenden Tanz-Animationen auf. Außerdem beabsichtigt SCEE die neue Sportpalette des US-Sportsender ESPN hierzulande zu vertreiben. Die ersten drei Titel umfassen eine Snowboard-Simulation, NBA Basketball sowie ein Eishockeyspiel. Mit dieser Softwarepolitik würde SCEI somit für einen internen Konkurrenzkampf mit den Inhouse-Sporttiteln sorgen. Wie dem auch sei: Für den weiteren Softwarenachschub ist somit auf alle Fälle gesorgt.



Akuji: The Heartless	31A	Gran Turismo	61	N20	39	Resident Evil 2	84	Trip Tank	60
Big Air	57	Hot Shots Golf	33	NBA Shoot Out 98	30	Rival Schools	43	Tomb Raider 3	33
Bushido Blade 2	14	Jackie Chan's Stunt Master	34	NCAA GameBreaker 98	67	Rugrats	55	Tonka!	34
Bust A Groove	8	Jersey Devil	36	Nes Yaroze	3	S.C.A.R.S.	35	Trap Gunner	63
Cardinal Syn	35	Kula World	5	NFL GameDay 98	37	Shau Lin	33	Turbo Prop Racing	6
Colin McRae	51	Legacy of Kain: Soul Reaver	66	NFL Xtreme	19	Small Soldiers	38	Vigilante 8	64
Colony Wars: Vengeance	48	Lightspan	31	NHL Face Off 98	39	SpiceWorld	10	Wild 9's	59
Cool Boarders 3	33	Metal Gear Solid	30	Ninja: Shadow of Darkness	86	Spyro the Dragon	1	WWF: Warzone	41
Crash Bandicoot: Warped	18	MediEvil	13	O.D.T.	47	Syphon Filter	3	www.playstation.com	13
Dead Ball Zone	63	Mega Man Legends	83	Parasite Eve	16	Tai Fu	83	X360 Sound	4
Devil Dice	20	MLB 99	38	PlayStation Underground	9	Tail Concerto	40	Xenogears	18
Duke Nuke'Em: Time To Kill	43	Moto Racer 2	61	Popcorn	7	Tekken 3	49		
Elemental Gearbolt	20	Motorhead	31B	Psybadek	46	Test Drive 5	37		
5th Element	11	Mushashiden	17	RC Copter	38	The Unholy War	44/45		

Hilfreicher Service: Mit diesem Übersichtsplan des SCEI-Stands kann man genau ablesen, wo welches Spiel präsentiert wird

Konkurrenz für den Tamagotchi: Bei Pet in TV zieht Ihr einen kleinen Roboter groß

Crash Bandicoot 3

Der rote Wüstenkojote Crash ist in den Staaten mittlerweile ein anerkannter Serienheld mit Millionen durchverkaufter Silberlingen. Ein zweiter Mario ist er indessen nicht, denn hierfür fehlt, schon alleine aus Zeitgründen, die nötige Genialität eines Marios. So mutet auch Crash 3 wie ein typisches Sequel an: noch mehr Levels, noch mehr Aktionsmöglichkeiten sowie eine noch bessere Grafik, da detaillierter und hochauflösender. Dennoch dürfte auch dem dritten Auftritt des Wirbelwinds der Erfolg sicher sein. Dafür sorgt schon allein die bewährte Zeitreise-Idee. Durch Dr. Neo Cortexs Ausflug in die Vergangenheit und Zukunft kommt Ihr in den Genuß, vor einem Triceratops Reißaus zu nehmen, auf dem Rücken eines Baby-Tigers über die Chinesische Mauer zu galoppieren oder unter Wasser nach der versunkenen Stadt Atlantis zu suchen - für Abwechslung ist somit gesorgt. Hinzukommen allerlei neue Power Ups, wie beispielsweise Turbo-Schuhe oder eine Panzerfaust sowie neuartige Aktionsmöglichkeiten der Marke Doppelsprung oder Bodyslam, die man aber - RPGs lassen grüßen - erst einmal erlernt werden müssen. Zu guter letzt steht Euch mit seiner Schwester Coco eine echte Alternative zu Crash zur Auswahl.

Neue Power Ups wie diese Apfel-Panzerfaust erweitern die spielerischen Möglichkeiten

Unter Wasser erfordern Eure Aktionen viel Fingerspitzengefühl, wenn Ihr nicht eine Mine knutschen wollt

Die unterschiedlichen Sterbeanimationen gleichen mal wieder einem animierten Cartoon

Spyro the Dragon

Der futuristische Ego-Shooter Disruptor der Programmiertruppe Insomniac dürfte vielen vor allem durch die blutige Teddy-Anzeige bekannt sein. Ausgerechnet diese Software-Schmiede liefert mit Spyro the Dragon ein kunterbuntes 3D-Jump & Run ab, das durch den hohen Niedlichkeitsfaktor eher an einen Nintendo-Titel erinnert. Im Mittelpunkt steht der lilafarbende Feuerspucker Spyro (ach was!), der es sich zur Aufgabe gemacht hat, seine verhexte Familie wieder zu befreien. Im schnellen Galopp rennt der Vierbeiner daher durch die bonbonfarbigen 3D-Levels, um mit seinem heißen Atem den Widersachern gehörig einzuheizen, allerlei Pick Ups einzusammeln, Endgegner zu stellen und natürlich diverse Geheimnisse zu lüften. In einigen Bonuslevels schwingt sich Spyro auch in die Lüfte, um in Pilotwings-Manier Ringe zu durchfliegen. Zwei Dinge machen aus diesem Debütanten einen klaren Hit-Aspiranten: Die famose Grafik und die überaus gelungene Steuerung. Die zum größten Teil texturierten Polygon-Welten und Monster sehen nicht nur gelungen aus, sondern wurden auch erstaunlich sauber programmiert - ein Grafikaufbau ist mir persönlich nicht aufgefallen. Hinzukommt die gefühlvolle Steuerung, durch den Dual Shock Controller, die vom sanften Trippeln bis zum vollen Galopp eine sanfte Steigerung des Lauftempos ermöglicht. Von diesem Jump & Breath werden wir auf jeden Fall noch viel hören.

Der Feueratem wurde hübsch animiert und ist zudem noch ausbaufähig

Spyro bietet einen weiten Blick bis zum virtuellen Horizont, ohne störende Grafikfehler

Alle Levels sind mit einer großen Oberwelt miteinander verbunden, auf der es ebenfalls einige Aufgaben zu lösen gibt

Trotz des beträchtlichen grafischen Aufwands bietet das 3D-Spiel ein sehr flottes Tempo

Deftiges Beat 'em Up-Spektakel für bis zu vier Spieler gleichzeitig: Thrill Kill

Virgin

Vier gewinnt

Vier Titel reichten aus, um fast die volle Bandbreite an Genres abzudecken. **Command & Conquer 2: Der Gegenschlag** war erstmals live und in Farbe zu sehen und hinterließ einen sehr guten Eindruck. Vor allem die neu gestaltete Benutzerführung und die detaillierte Rendergrafik stachen positiv hervor. Weitaus rustikaler geht es beim morbiden **Klopper Thrill Kill** zur Sache. In klaustrophobisierenden Räumen, wie beispielsweise einer Gummizelle werden vier schräge Gestalten der Marke Zombie, Mumie oder Mutant gesteckt, die nicht lange fackeln. Bis zu vier Knochenbrecher gleichzeitig können sich bei diesem blutigen Spektakel austoben, wobei auch Abschlußmoves mit im Spiel sind. Wer sich lieber auf dem Rasen beweisen und gleichzeitg etwas für seine Fußballkenntnisse tun möchte, sollte sich **Viva Soccer** vormerken. Hier stehen Euch sämtliche Nationalteams seit der WM '54 zur Verfügung, inklusive zeitgemäßem Outfit und Musikuntermalung. Tief in die Tasche griff Virgin bei **Professional Sports Car Racing**, eine Gran Turismo-Simulation mit zahlreichen, kurvenreichen Circuits, original GT-Boliden und einem, dank der engen Zusammenarbeit mit dem Lizenzgeber hohen Realismus.

Professional Sports Car Racing hat eine attraktive Lizenz im Gepäck

ACME the game company

0221-240 88 00
VERSANDKOSTENFREI

PlayStation

Abe's Odyssee (Action Jump' n run) ... 99,90
Alundra (Rollenspiel) ... 99,90
Ayrton Senna Kart Duel2 (Race) ... 89,90
Batman & Robin (Action) ... 109,90
Bloody Roar (3D-Fighting) ... 89,90
Breath of Fire 3 us (Rollenspiel) ... 129,90
Cardinal Syn (3D-Fighting) ... 99,90
Colin McRae Rally (Race) ... 89,90
Dark Omen (Strategie) ... 99,90
Dodgem Arena (Action) ... 99,90
Dreams (Jump'n Run) ... 99,90
Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel) ... 129,90
Forsaken (3D-Action) ... 99,90
Ghost in the Shell (Action) ... 99,90
Gran Turismo (3D Race) ... 99,90
Klonoa (Jump'n Run) ... 99,90
Kula World (Tüftel) ... 99,90
Mega Man Battle and Chase (Action) ... 99,90
Mega Man X3 (Jump' n run) ... 99,90
NBA Live '98 (Basketball) ... 89,90
Need for Speed 3 (Race) ... 99,90
Newman Haas Racing (Race) ... 99,90
NHL '98 (Eishockey) ... 99,90
NHL Face Off '98 (Eishockey) ... 89,90
NHL Powerplay Hockey (Eishockey) ... 99,90
Point Blank (Party-Shooter) ... 89,90
Road Rash 3D (Bike-Race) ... 99,90
Saga Frontier us (Rollenspiel) ... 129,90
Spice World ... 49,90
Streetfighter Collection (3D-Fighting) ... 99,90
Theme Hospital (Simulation) ... 99,90
Tomi Mäkinen Rally (Race) ... 89,90
Total NBA '98 (Basketball) ... 99,90
Treasures of the Deep (Adventure) ... 89,90
Vigilante 8 (Race) ... 99,90
WCW Nitro (Wrestling) ... 99,90

PlayStation + Mem.Card & Dual Shock ... 313,00
PlayStation + Mem.Card + 2. Controller ... 333,00
Controller (Sony) ... 44,90
Shaker Upgrade Kid (Single) f. A/D Controller ... 24,90
Controller Dual Shock (Sony) ... 59,90
Controller (Exony) ... 29,90
Controller-Verlängerungskabel (Exony) ... 19,90
GunCon 45 (Namco) ... 89,90
Memory Card (Exony) ... 29,90
RGB-Kabel (Exony) ... 29,90
RGB-Kabel + Audio & Video-Out (Exony) ... 44,90
RGB-4Fach-Umschaltbox ... 99,90

Umbausatz f. Importspiele(us/jp) ... 39,90
Umbausatz in Verbindung mit Spiel ... kostenlos*

ANIME-VIDEOS

Big Wars (OmU) ... 39,90
Bubble Gum Crises Vol.1-4 (OmU) ... je 49,90
Countdown Stories (OmU) ... 59,90
Devil Hunter Yohko Vol. 1-2 (OmU) ... je 49,90
Doomed Megalopolis Vol.1-4 (dt) ... je 29,90
Phantom Quest Corp. Vol.1-2 (OmU) ... je 39,90
Record of Lodoss War Vol.1-3 (OmU) ... je 49,90
Streetfighter II TV Box Vol. 1-3 (OmU) ... je 59,90
The Hakkenden Vol. 1-4 (OmU) ... je 49,90

プレイステーション

3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle) ... 129,90
Armored Troopers jp (3D Shooter) ... 129,90
Biohazard 2 jp (Adventure) ... 99,90
B.L.U.E. - Legend of Waters jp (Adventure) ... 129,90
Bomberman Wars jp (Action) ... 129,90
Bomberman World jp (Action) ... 129,90
Brave Fencer M. jp + Demo FF VII (RPG) ... 149,90
Bust A Move (Dance Action) ... 129,90
Bushido Blade 2 (3D-Fighting) ... 119,90
Capcom Generations (Collection) ... 129,90
Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square) ... 99,90
Crises Beat jp (Fighting) ... 129,90
Crises City jp (Action) ... 129,90
Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting) ... 79,90
Dark Messiah jp (Adventure) ... 129,90
Einhänder jp (Shooter) ... 129,90
Elemental Gearbolt (Shooter f. Guncon) ... 119,90
Enigma jp (3D Action) ... 149,90
Frontmission Alternative jp (Strategie) ... 139,90
G-Darius (Shooter) ... 129,90
Gradius Gaiden jp (Shooter) ... 129,90
Gran Turismo jp (Race) + Memory Card ... 119,90
Guardian Recall jp (Simulation/RPG) ... 149,90
Image Fight & X-Multiply jp (Shooter) ... 129,90
All Japan Grand Touring Car CC. jp (Race) ... 129,90
King of Fighters '97 (Fighting) ... 129,90
Kitchen Panic jp (Action) ... 119,90
Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel) ... 139,90
Metal Slug jp (Jump' n Shoot) ... 129,90
Namco Anthologies 1 jp (Collection) ... 119,90
Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv.) ... 129,90
Nectaris jp (Strategie) ... 129,90
Paranoia Scape (3D-Shooter) ... 129,90
Parasite Eve jp (Action) ... 139,90
Paro Wars jp (Strategie) ... 119,90
Pocket Fighter jp (SFII Fighting) ... 129,90
Police Nauts jp (Adventure) ... 89,90
Rama jp (Adventure) ... 129,90
R-Types (Shooter-Collection) ... 129,90
Samurai Spirits 4 Special jp (Fighting) ... 129,90
Samurai Shodown I & II (Beat'm Up) ... 139,90
Söldnerschild (Strategy) ... 139,90
Soukaigi jp (Action-Adventure) ... 139,90
Space Invaders (Kult) ... 69,90
Star Ocean The 2.nd Story jp (Rollenspiel) ... 139,90
Tail Concerto jp (3D Jump'N'Run) ... 139,90
Tenchu jp (3D-Action-Adventure) ... 139,90
Tekken III jp (3D-Fighting) ... 119,90
Terradiver jp (Shooter) ... 129,90
Thunderforce 5 jp (Shooter) ... 129,90
Twinbee RPG ... 139,90
X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting) ... 129,90
Xenogears jp (Rollenspiel) ... 139,90
Xi jp (Puzzle) ... 109,90

ACME the game company

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. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere AGB.
*Solange Vorrat reicht

Eidos

Lara forever!

Der Eidos-Stand war mal wieder der dichtumdrängteste, was nicht nur an den Spielen lag, sondern auch an ihren hübschen Messe-Bunnys, für die Eidos mittlerweile bekannt ist. Natürlich war auch ein Lara Croft-Model wieder im Einsatz, um dessen Bild sich die männlichen Messebesucher in Scharen stritten. Doch bei all dieser holden Weiblichkeit, ein paar PlayStation-Titel wurden natürlich auch präsentiert. Fangen wir mit einem alten Bekannten an: **Ninja: Shadow of Darkness** entpuppt sich immer als Arcade-orientiertes Actionspiel. In der isometrischen 3/4-Perspektive schleicht Euer Ninja durch insgesamt vier große Welten, in denen es allerlei Waffen-Power Ups, wie beispielsweise magische Sprüche zu entdecken gibt. Heransprintende Feinde werden kurzerhand mit einem Samuraischwerthieb oder Wurfsternen außer Gefecht gesetzt. Versteckte Bonusräume, bildschirmfüllende Endgegner sowie einige Rätsel runden das Jump & Slash-Vernügen ab. Völlig neu ist hingegen das atmosphärische Science Fiction-Adventure **Omikron: The Nomad Soul**. Ihr schlüpft hier in die Rolle eines herumstreuenden „Seelen-Sammlers", der in der Lage ist, in die Körper von anderen Menschen zu schlüpfen. Das 3D Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag soll eine völlige Bewegungsfreiheit sowie eine spannende Story bieten. Dr. Frankenstein läßt beim grafisch humorvoll aufbereiteten Genre-Mix **Vermin** grüßen. Mit einem von drei Vermin-Monstern müßt Ihr innerhalb einer vorberechneten Render-Welt die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllen. Die Atmosphäre erinnert dabei ein wenig an B-Movie-Filme. Zu guter letzt kündigte Eidos mit **Urban Chaos** von Mucky Foot noch eine ganz heiße Nummer an. Bei diesem 3D-Action-Adventure mit einer Frau als Heroine, wird dem Spieler völlige Bewegungsfreiheit geboten. So kann man bei diesem Endzeit-Drama nicht nur jeden Winkel einer virtuellen Stadt nach Belieben erkunden, sondern durch eine individuelle Vorgehensweise auch den Spielverlauf bestimmen - Konkurrenz für Lara?

Science Fiction Action-Adventure für ältere Semester: Omikron: The Nomad Soul

RELEASE SCHEDULE

Ninja: Shadow of Darkness
Ende September

Omikron: The Nomad Soul
Ende '98

Tomb Raider III
Weihnachten '98

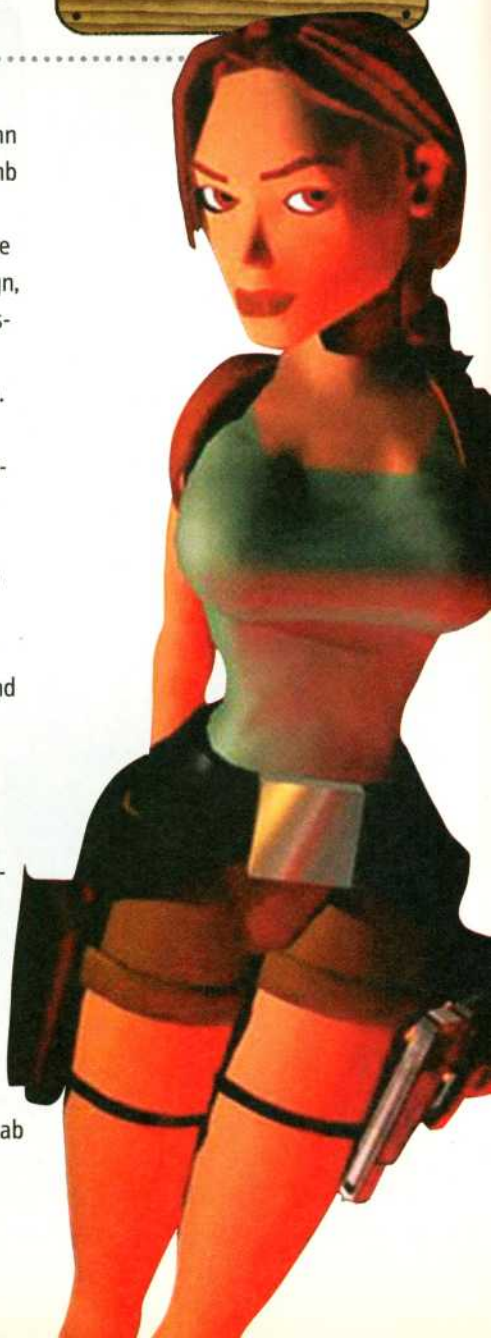
Urban Chaos
1999

Vermin
1999

Tomb Raider III

Adrian Smith, einer der beiden Gründungsbrüder von Core Design, hat uns alle an der Nase herumgeführt. Im letzten Sommer behauptete er noch steif und fest, daß es kein Tomb Raider III für die PlayStation geben wird, da man auf der Maschine keine spielerischen Fortschritte mehr erzielen könne, und dann ließ man kurz vor der E3 die Bombe platzen: Lara kehrt nun doch zu Sonys CD-Schleuder zurück. Natürlich spielen hierbei in erster Linie Geldgründe eine tragende Rolle, denn nach zwei Teilen ist klar, daß die Tomb Raider-Spiele gleichbedeutend sind mit der Lizenz zum Gelddrucken. Core Design wäre jedoch nicht Core Design, wenn sie nicht um zahlreiche Verbesserungen beim dritten Auftritt des virtuellen Superstars bemüht wären. Ihr dritter Auftrag führt die virtuelle Schönheit zu noch exotischeren Plätzen, wie beispielsweise zu traum haften Stränden im Südpazifik. Um Tomb Raider III mehr Spieltempo zu verleihen, gibt es außerdem eine neuartige Sprintmöglichkeit, wobei Lara ihre hübschen Beine in die Hand nimmt. Außerdem gibt es nach den ersten sechs Levels eine dreifache Gabelung, so daß Ihr den weiteren Verlauf selber bestimmen dürft. In technischer Hinsicht soll eine HiRes-Grafik und neuartige Grafikeffekte, wie beispielsweise Wettereinflüsse, reflektierende Wasseroberflächen und True Light Sourcing für eine zeitgemäße Optik sorgen. Ansonsten geizte Eidos leider noch etwas mit Informationen, doch spätestens ab August/September dürfte die erste Preview-Version fällig sein.

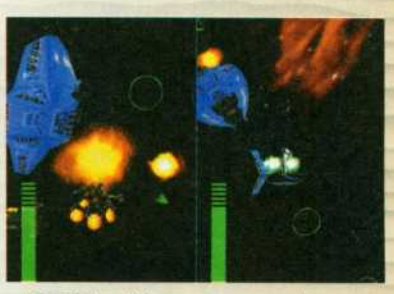
Tomb Raider III unterstützt sogar den Dual Shock Controller



Accolade

Der PlayStation treu ergeben

Electronic Arts übernimmt bekanntlich den weltweiten Vertrieb der Accolade-Produkte, und dieses Jahr hat die US-Schmiede gleich vier Toptitel in der Pipeline. Bei **Star Con** greift das Programmiererteam das altehrwürdige Star Control-Thema noch einmal auf. Ursprünglich handelte es sich um ein Weltraum-Abenteuer mit Wirtschaftsaspekten, die dem Spieler einige Freiheiten bot. Die 98er-Version ist hingegen wesentlich actionreicher und gleicht eher dem Spielprinzip von Wing Commander & Co, sprich nach einem knappen Briefing fliegt Ihr diverse Einsätze, deren Reihenfolge Ihr frei bestimmen dürft. Accolade garnierte das bewährte Spielprinzip jedoch mit einem Zwei-Spieler-Modus, durch den Ihr wahlweise gegeneinander oder kooperativ spielt. Krasser Genrewechsel: Für die nächste Schneesaison hat sich mit **Big Air** bereits die zweite Snowboard-Simulation angekündigt, um es mit Cool Boarders 3 aufzunehmen. Bereits die frohlockende HiRes-Optik mit vielen grafischen Details kündigt einen Titel mit Klasse an. Dazu gesellen sich insgesamt neun Abhänge, unzählige Spielmodi (Half Pipe, Big Air, Championship, etc.) sowie ein vielversprechendes Fahrgefühl mit eleganten Hüftschwüngen. Der dritte im Bunde ist ein weiteres Rennspiel aus der Test Drive Serie. Bei **Off Road 2** kommen statt schnittigen Sportwagen bullige 4 x 4 Off Road-Wagen zum Einsatz wie beispielsweise der kultige Hummer. Mit diesem Hydraulik-Wunder geht es buchstäblich über Stock und Stein, sodaß Ihr neben dem Finden der Ideallinie vor allem mit den Tücken des hügeligen Untergrundes zu kämpfen habt. Die 3D-Engine basiert auf **Test Drive 5** und ist so potent, daß selbst herumspritzender Schlamm kein Problem ist.



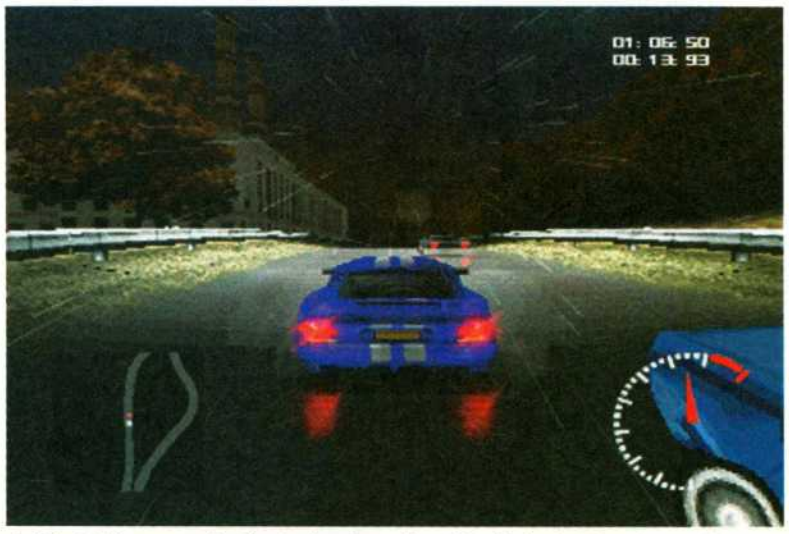
Der spacige Shooter Star Con darf sogar zu zweit gleichzeitig genossen werden

Test Drive 5

Seit den goldenen Amigazeiten kursiert die Test Drive-Serie bereits auf den heimischen Bildschirmen, ein Ende scheint nicht in Sicht zu sein. Nach dem guten, aber dennoch kritikwürdigen PlayStation-Debüt, krempelte Accolade beim mittlerweile fünften Teil so richtig die Ärmel hoch. Zunächst einmal lautete in allen Bereichen das große Zauberwort: „Mehr"! Konkret sind das 17 Strecken, neue Spielmodi wie beispielsweise der Cop Chase-Modus, bei dem Ihr als Polizist Verkehrssünder stoppen müßt, sowie ein Edelfuhrpark, bestehend aus nunmehr 28 Karossen aus allen Zeitepochen. Außerdem wurde eine neue 3D-Engine verwendet, die eine HiRes-Grafik und andere optische Leckerbissen wie True Light Sourcing, Wettereinflüsse oder Nachtfahrten zuläßt. Mußte man sich bei Test Drive 4 noch solo auf die Strecke begeben, steht Euch diesmal endlich auch der fast schon obligatorische Split-Screen zur Auswahl, bei dem Ihr die Strecken als Circuits nutzt.

Bei Test Drive 5 fiel der Zwei-Spieler-Modus nicht unter den Tisch

Hier seht Ihr schon einmal einen kleinen Ausschnitt des umfassenden Fuhrparks



Bei Nachtfahrten werdet Ihr durch aufwendige Lichteffekte in Echtzeit verwöhnt

RELEASE SCHEDULE

Big Air
Oktober

Star Con
Herbst '98

Test Drive 5
Herbst '98

Test Drive Off Road 2
Herbst '98

TOP 3

Prügelspiele

1 - Kensei (PS)
2 - Rival Schools (PS)
3 - Thrill Kill (PS)

Der geradlinige Weltraum-Shooter ist der nächste Psygnosis-Titel, der veröffentlicht wird

Agentendrama á la Mission: Impossible: The Contract

Psygnosis

Dürfen es ein paar Titel mehr sein?

Psygnosis bombardierte die PlayStation-Liebhaber förmlich mit neuer Software. Ganze zwölf Titel wird das britische Softwarehaus in den kommenden Monaten auf den Markt bringen. Da bleibt keine Zeit zu langen Vorreden: Alle warten natürlich auf **Formel 1 '98**. Doch statt einer ersten aussagefähigen Version gab es nur ein erstes Grafik-Demo zu sehen, das noch nicht einmal sonderlich spektakulär aussah. Übrigens: Wegen interner Streitigkeiten wurde Bizzare Creations von dem Projekt entbunden und mit Visual Science ein brandneues Team mit der verantwortungsvollen Aufgabe betraut. Mal sehen, ob es mit den zahlreichen Vorhaben wie Rückspiegel, bessere KI und wenig Grafikaufbau diesmal klappt. Der eigentliche E3-Knüller war **Colony Wars 2: Vengeance**. Daß dieser Titel ein Hit werden dürfte, war allen klar, die grafische Klasse hat dennoch jeden Kenner überrascht. In zwei Spielszenen sah man zum einen ein packendes Raumschiffgefecht vor einem riesigen Planeten im Hintergrund, auf dem man jede Einzelheit erkennen konnte, zum anderen einen Zweikampf auf einem Planeten mit einer gigantischen Spinnen-Mech, die beeindruckend animiert wurde - die Grafik ist schlichtweg genial! Bei dem Geschicklichkeits-/Rennspiel-Cocktail **Psybadek** fällt hingegen der ungemein groovende Soundtrack auf, der von einem renommierten Londoner DJ komponiert wurde. Darüber hinaus macht es bereits mächtig Laune, mit dem Hoverdeck durch die Strecken zu schwingen. Doch nun zu den Neuheiten: Eliminator entpuppt sich als actionreiche WipEout-Variante, bei dem vor allem das Ballern gegen allerlei mechanische Feinde im Vordergrund steht. **Attack of the Saucerman!** ist ein comicartiges 3D-Jump & Run mit farblich grellen und bizarren Charakteren und einer gehörigen Portion B-Movie-Stil (scheint momentan total in zu sein). Erstmals versucht sich Psygnosis mit **Pro 18 World Tour Golf** an einer Simulation der elitären Sportart. Mit Optionsgewalt und Digi-Optik versuchen die Macher der Sportart gerecht zu werden. Zum Abschluß zaubern die Briten mit **The Contract** noch eine waschechte Filmadaption aus dem Ärmel. Die Rücken-Perspektive und der James Bond-Spielverlauf erinnern stark an Mission: Impossible. Als einsamer Agent müßt Ihr innerhalb einer Polygon-Welt in Echtzeit vorzugsweise mit anderen Personen kommunizieren, nach Hinweisen suchen sowie die Waffen sprechen lassen, wenn es sich nicht vermeiden läßt. Ähnlich wie bei Metal Gear Solid verfügen die CPU-Mitmenschen über eine hohe AI, so daß sinnloses Herumballern nicht zum Ziel führt.

Bei Attack of the Saucer Saucerman! beweist Psygnosis, daß sie auch für grafisch skurrile Spiele gut sind

Eliminator ist eine actiongeladene Mischung aus Shoot 'em Up und WipEout

RELEASE SCHEDULE

- **Attack of the Saucerman!** 1. Quartal '99
- **Blast Radius** 3. Quartal '98
- **Colony Wars 2: Vengeance** 4. Quartal '98
- **Eliminator** 4. Quartal '98
- **Formel 1 '98** 4. Quartal '98
- **Global Domination** 4. Quartal '98
- **Lander** 4. Quartal '98
- **O.D.T.** 4. Quartal '98
- **Pro 18 World Tour Golf** 4. Quartal '98
- **Psybadek** 4. Quartal '98
- **Sentinel Returns** 3. Quartal '98
- **The Contract** 4. Quartal '98

Formel 1 '98 läßt noch auf sich warten: Bislang war nur eine unspektakuläre Grafik-Demo zu sehen

GT Interactive

Alle wollen Abe

Der Stand von GT Interactive war zwar sehr groß und vollgestopft mit allerlei Software, beim genaueren Hinsehen gab es im PlayStationbereich aber nicht so viele Neuheiten. Das Twisted Metal-Pendant **Rouge Trip** sowie das futuristische Snowboard-Spiel **Streak** sind nämlich aus unerfindlichen Gründen nicht für den deutschen Markt geplant und **B-Movie** kannte man bereits von der ersten Work in Progress-Version. Doch letzterer Titel nimmt allmählich Konturen an. Wie der Name schon andeutet, wird das beliebte Spielchen „Man schieße ein paar UFOs ab" hier ein bißchen auf die Schippe genommen, was sich vor allem durch die schrille Farbpalette und den teilweise etwas unelegant wirkenden Flugobjekten ausdrückt. Abgesehen von Abe's Exoddus konnte noch **Duke Raider** (Arbeitstitel) glänzen. Im Gegensatz zu den indizierten Ego-Shootern, agiert der blonde Muskelprotz in einem bleihaltigen Action-Adventure, das Lara Croft Konkurrenz machen soll. Die witzigen Szenarios und der vielfältig einsetzbare Raketen-Rucksack, gepaart mit dem rauhen Charme von Duke verleihen dem Titel jedoch eine gewisse Eigenständigkeit.

Ungewöhnliche Farben und antiquiert wirkende Flugobjekte: B-Movie

Rustikales Action-Adventure statt Ego-Shooter: Duke Raider

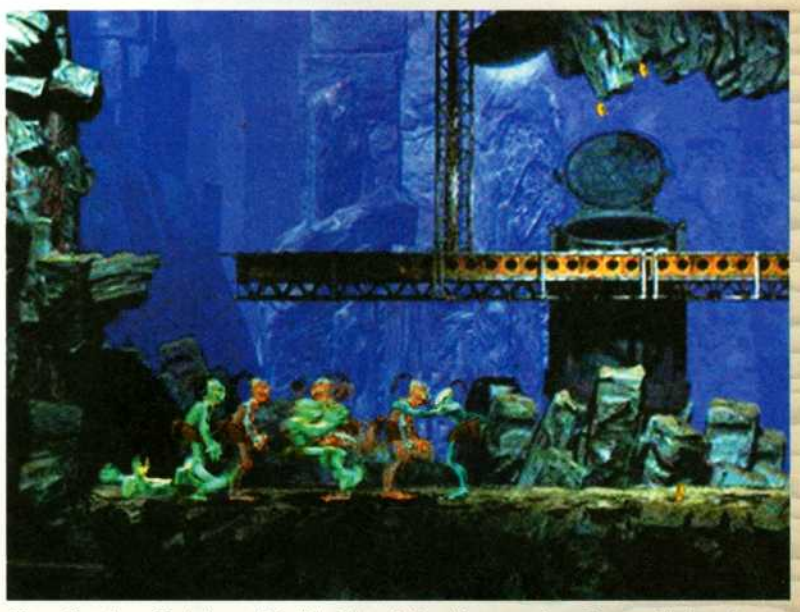
Abe's Exoddus

Lorne Lanning, allmächtiger Produzent der Abe-Quintologie, ließ es sich nicht nehmen, das sogenannte Bonusspiel auf der E3 höchstpersönlich zu präsentieren. Dabei legte der smarte US-Boy sehr großen Wert auf die Verbesserung der künstlichen Intelligenz und Herausstellung der individuellen Charakterzüge. Um dieses Vorhaben zu realisieren, wurde das Sprachrepertoire von Abe erweitert. So können die anderen Mudokons (Abes Artgenossen) diesmal Befehle verweigern. In diesem Fall hilft ein kurzer Furz oder ein Schlag ins Gesicht, wodurch schon einmal eine Massenschlägerei entbrennen kann. Apropos „Masse": Das Retten der Mudokons ist diesmal nicht mehr ganz so mühselig, da man die Aliens diesmal gruppieren kann, sodaß Ihr schon mal fünf Mudokons im Schlepptau habt. Ein weiteres Plus ist der spielabhängige Gemütszustand sämtlicher Lebewesen. Wenn Ihr beispielsweise einen Mudokon umbringt, anstatt ihn zu retten, verhalten sich die anderen Kollegen renitenter gegenüber Euren Befehlen und sollen sogar anders sprechen (die Original-Stimme stammt übrigens von Lorne Lanning).

RELEASE SCHEDULE

- B-Movie — Oktober
- Abe's Exoddus — September
- Duke Raider — Ende '98

Das Intro zu Abe's Exoddus ist bereits fertig und wieder einmal mitreißend


Wenn Ihr einen Mudokon reizt, führt das nicht selten zur einer Gruppenbalgerei

Acclaim

...läßt für sich programmieren

Neben reichlich Action bietet Wild 9 auch einige Puzzle-Aufgaben

David Perry, Kopf von Shiny Entertainment, präsentierte seine Softwarehits höchstpersönlich

Trotz eines neuen Entwicklungsteams und der dritten Dimension bietet Earthworm Jim 3D wieder einmal die typischen skurrilen Einfälle

Zunächst muß man gerechterweise die eigentlichen Protagonisten nennen, denn im Grunde handelt es sich um eine reine Interplay/Shiny-Seite. Da wir aber in dieser Ausgabe ein umfassendes Acclaim-Special bieten und Acclaim ohnehin mit **WWF Warzone** nur eine halbe E3-Prämiere zeigte, lassen wir an dieser Stelle Interplay- und Shiny-Produkte zu Wort kommen, die sie bekanntermaßen in Deutschland vertreiben. Fangen wir mit Interplays **Earthworm Jim 3D** an, der Fortsetzung des abgedrehten Jump & Runs. Verändert hat sich in erster Linie der Grafikstil. Anstatt flach als Bitmap durch die Levels zu huschen, agiert Jim diesmal in Echtzeit in kompletten 3D-Arealen. Trotz dieser neuen Dimension bleiben die facettenreichen und oftmals absurden Aufgaben die gleichen. Mit seiner Wumme nimmt er semiautomatisch die Feinde aufs Korn, absolviert allerlei Hüpfstafetten und surft, wenn es sein muß, sogar auf dem Rücken eines Schweines den Bach hinunter - so ist er halt, der Erdenwurm Jim. Shiny werkelt indessen fleißig an der PlayStation-Version ihres mystischen Action-Adventures **Messiah**, in der ein Babyengel nach den sieben Siegeln der Prophezeiung sucht. In der PC-Demonstration zeigte David Perry ein sehr interessantes Feature. Euer Held ist in der Lage, in den Körper anderer Menschen zu schlüpfen, um sie dann zu kontrollieren. Eine Fähigkeit, die nützlich ist, um beispielsweise eine Feuerschranke auszutricksen. Durch David Perrys Leidenschaft, mit seinem ferngesteuerten Helikopter eine Runde zu drehen, ist die Idee zur Simulation **R/C Stunt Copter** entstanden. Bevor Ihr Euch daran macht, mit den Mini-Hubschraubern diverse pazifistische Missionen zu erfüllen, muß erst einmal die Steuerung erlernt werden, und die ist ebenso kompliziert wie bei einem leibhaftigen ferngesteuerten Hubschrauber. Mit dem Analog Controller ausgestattet, muß man schon viele Trainingsstunden investieren, um den Helikopter einigermaßen sicher durch die Lüfte zu dirigieren. Der dritte Titel im Bunde ist ein alter Bekannter. Das gewitzte 3D-Jump & Shoot **Wild 9** lag für längere Zeit auf Eis, da ein Team Shiny verlassen hatte (man munkelt, David Perry sei nicht der spendabelste Arbeitgeber). Das neu gebildete Team hat das alte Spielkonzept zudem gründlich überarbeitet - zum Positiven hin. Statt wild ballernd durch die Levels zu huschen, arbeitet Ihr jetzt mit einem neuartigen Laserstrahl, der sich an Gegnern und anderen Objekten festklammert. Dieses Feature nutzten die Designer für allerlei witzige spielerische Möglichkeiten. So könnt Ihr einen gepackten Feind kräftig durchschütteln bzw. auf andere Art und Weise foltern, doch nicht zum Spaß, sondern um dadurch Eure Gegner und diverse Schikanen auszutricksen. An einer Stelle müßt Ihr einen armen Kontrahenten beispielsweise zwischen die Zahnräder einer Maschine legen, damit Ihr vorankommt. Darüberhinaus nutzte das Team die Verzögerung für eine gründliche technische Generalüberholung, was dem interessanten Actionspiel ebenfalls sehr gut getan hat.

RELEASE SCHEDULE

Earthworm Jim 3D	3. Quartal '98
Messiah	3. Quartal '98
R/C Stunt Copter	4. Quartal '98
Wild 9	4. Quartal '98

Messiah: Vom kühlen Action-Adventure mit dem Windelhelden in der Hauptrolle gab es leider nur die PC-Version zu sehen; der Titel ist übrigens ein heißer Kandidat für den Dreamcast

Die Hubschrauber-Simulation R/C Stunt Copter kann im Prinzip nur mit einem Analog Controller gespielt werden

THQ

Kann auch anders

THQ residierte entspannt in einem kleinen Raum des Seitenflügels der West Hall, was den strapazierten Ohren sehr gut tut. Mit ihrem 98er Line Up unterstrich THQ ein weiteres Mal, daß sie nicht mehr auf schlechte Filmumsetzungen bauen, sondern auch für qualitativ hochwertige Software gut sind. Mit **Dead Unity** hat das Softwarehaus sogar ein großangelegtes Action-Adventure im Programm, das nicht unbeabsichtigt an Capcoms Grusel-Action-Adventure erinnert, jedoch mit dem Unterschied, daß es hier sehr futuristisch zugeht und es sich bei den rund 30 Widersachern teilweise auch um Roboter handelt. Virtuelle Martial-Arts-Künste sind bei **Shao Lin** angesagt, das man auch als fernöstliche Massenschlägerei bezeichnen kann. Auf den kleinen Kampfarenen turnen nämlich bis zu sieben Knochenbrecher gleichzeitig herum. Klar, daß da der Vier-Spieler-Modus nur eine reine Formsache ist. Lust auf Bowling? Nach dem kläglichen Ten Pin Alley bahnt sich mit **Brunswick Circuit Pro Bowling** eine ungleich anspruchsvollere Bowling-Simulation seinen Weg. Eine nachvollziehbare Ballphysik, Spieler-Editor sowie ein Wurfbalken, ähnlich der einer Golfsimulation, sorgen für eine erhöhte Spielkultur.

Auf den Pfaden von Capcoms Grusel-Adventures: Dead Unity

Brunswick Circuit Pro Bowling könnte die erste vernünftige Bowling-Simulation werden

Multispieler-Beat 'em Ups sind mega-in: Auch bei Shao Lin dürfen vier Streithähne gleichzeitig die Gliedmaßen fliegen lassen

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 UMBAUSATZ
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

PLAYSTATION EINSTEIGER KIT
PSX Controll Pad + RGB Kabel + 1MEG Memory Card 39.95

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. Einbauanleitung 39.95

V3-RACING WHEEL 129.95

FRANKREICH 98 Die Fußball WM
Inklusive Spielplan und Infoheft zur WM'98
Versandfrei... 89.95

PSX MULTINORM UMBAU AKTION !
Der komplette Multinorm Umbau mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben) Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. 59.95

PLAYSTATION HF-ADAPTER
Mit Auto Switch, schaltet autom. von TV auf PSX um. 29.95

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
F1 - RACING	84.95
LUCKY LUKE	94.95
MAN IN BLACK	89.95

Abe`s Oddysse	94.95
Abes Oddysee 2 (Oddworld)	94.95
Ace Combat 2	99.95
Ark of Time	89.95
Athanor	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 Freaks	84.95
Blasto	89.95
Blaze`n Blade	94.95
Bleifuß 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

BIO FREAKS (US) Lieferbar... 119.95

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
Ecstatica	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
Klonoa	94.95
Krazy Ivan	94.95
Kumite: Fighter`s Edge	104.95
Medievil	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 Quaterback 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
Popoulous - 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

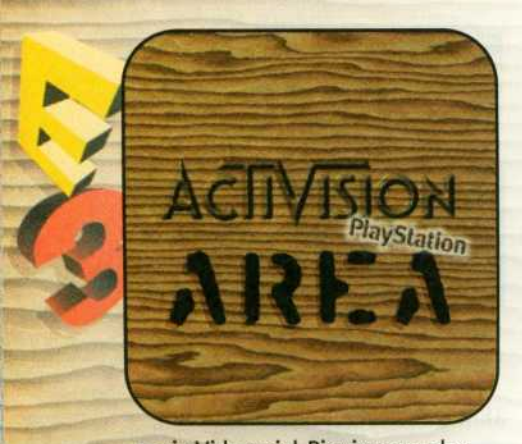
PSX-lüfter Umbau
Jetzt ist Schluß mit dem ewigen wärmebedingten Animationsruckeln. 49.95

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 dt	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 US 119.95

NEU PSX CD-BOX
PSX-CD Archiv für 60 CD`S mit Beschriftungsindex und automatischen Auswurf der CD`s 49.95

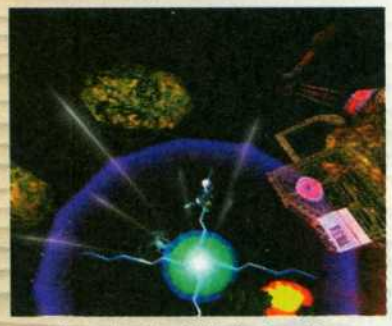
RACING-PAKET
GRAN TURISMO + V3 RACING WHEEL
Preissturz..... 199.95



Activision

Der Branchen-Oldie geht in die Offensive

Die Videospiel-Pioniere aus den USA haben Ihr Software-Repertoire stark erweitert und präsentierten voller Selbstbewußtsein ihr kommendes Weihnachts-Line Up. Besonders stolz schien man auf die **X-Men** zu sein, schließlich tritt Activision mit dieser lupenreinen 3D-Klopperei in direkte Konkurrenz zu Capcom. Man munkelt, daß Marvel mit Capcoms Softwarepolitik nicht mehr zufrieden sei, da sie sich endlich ein dreidimensionales Prügelspiel wünschen. Da sich der Prügler erst in einem frühen Stadium befindet, kann man über die spielerische Qualität noch keine Aussage treffen. Bereits im Vorfeld haben wir kurz über die Neuauflage von Ataris Kult-Shooter **Asteroids** berichtet. Auf den ersten Blick hat die 98er Version mit der ansehnlichen Polygon-Grafik nichts mehr mit dem Original gemeinsam, doch bereits nach einer kurzen Spielphase sind die Parallelen unverkennbar. Nach wie vor müßt Ihr mit Eurer Raumschüssel heranschwebende und sich spaltende Gesteinsbrocken Stück für Stück zerbröseln und in der Not den Notsprung in den Hypespace antreten. Etwas völlig neues ist hingegen das dreidimensionale Jump & Run **T'ai Fu**, das auf einem Charakter von Spielbergs Filmcompany DreamWorks beruht. Im Mittelpunkt steht ein blaublütiger Karate-Tiger, dem eine 20 Level lange Hüpf-Odyssee mit vielen spielerischen Gags und einer poppigen Grafik bevorsteht. Last but not least noch eine Nachricht aus dem Lizenz-Bereich: Activision hat sich die Vertriebsrechte zu SCEJs fernöstlichem 3D-Action-Adventure **Tenchu** gesichert.


Der Shoot 'em Up-Oldie im kompletten Polygon-Gewand: Asteroids

Activision erhielt von Marvel den Zuschlag für ein X-Men-Gekloppe in 3D

Ein neuer Charakter von DreamWorks: Der Karate-Tiger agiert bei T 'ai Fu in einem vergnüglichen 3D-Jump & Fight

RELEASE SCHEDULE

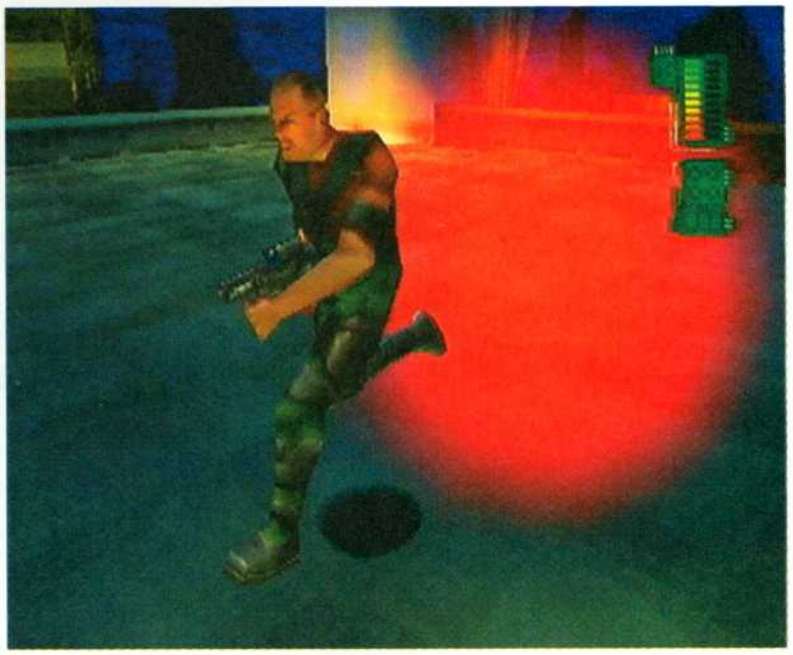
Apocalypse	Herbst '98
Asteroids	Herbst '98
T'ai Fu	Herbst '98
Tenchu	Herbst '98
X-Men	Februar '99

Apocalypse

Vor einem Jahr sorgte Activision bekanntlich durch ihren Millionenvertrag mit Bruce Willis für Aufsehen. Doch entgegen der Planung, den futuristischen Shooter pünktlich zum letzten Weihnachtsgeschäft herauszubringen, wurde es auffällig still um das sündhaft teure Projekt, da man zu spät bemerkt hatte, daß das falsche Spielkonzept gewählt wurde. In der ersten Version steuerte man nämlich einen Nobody, während Bruce Willis Euch quasi als Schutzengel hilfreich zur Seite stand. In der komplett überarbeiteten Version dirigiert Ihr nun selbst den Digi-Bruce durch gut ein Dutzend Endzeitlevels. Der schnörkellose Spielverlauf bietet kurzweilige Action, wie man es von Titel vom Schlage One oder Contra gewohnt ist. Darüber hinaus haben die Programmierer die Grafik dem neuesten Stand angepaßt, was sich vor allem durch eine höhere Auflösung bemerkbar macht.

Das Gameplay ist geradlinig, unkompliziert und vor allem sehr ballerlastig

Wie bei Robotron könnt Ihr unabhängig voneinander in alle Richtungen laufen und schießen


Im Gegensatz zur ersten Version kontrolliert Ihr diesmal direkt den Bruce Willis-Charakter

Konami

Klotzen statt kleckern

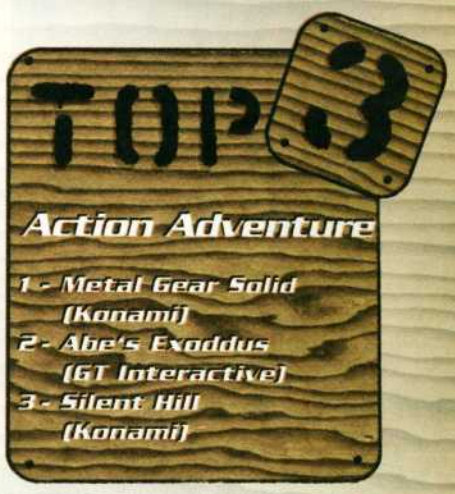
Konami präsentierte derart viele Titel, als ginge es um die Existenz der fernöstlichen Software-Schmiede. Im Mittelpunkt stand dabei natürlich der erste große öffentliche Auftritt von **Metal Gear Solid**, in dessen düsterem Stil der gesamte Stand gehalten wurde. Nebelschwaden, schwerbewaffnete Soldaten und ein Überwachungsturm als Eingang ließen eine tolle Atmosphäre aufkommen. Doch wenden wir uns lieber den Neuheiten zu. Bei der Fortsetzung ihres Multispielerspaßes **Poy Poy 2** soll es noch rabiater zugehen: Neue Austragungsorte mit mehr Schikanen, brandneue Special Moves sowie noch fiesere Items erhöhen den Schadenfreudenfaktor. **Survivor - Day One** liegt eine reizvolle Geschichte zugrunde: Als Besatzungsmitglied eines Raumschiffs erwacht Ihr nach einem längeren Tiefschlaf und müßt zu Eurem Entsetzen feststellen, daß sich statt freundlicher Kollegen bloß noch aggressive Monster in den Korridoren tummeln. Eine Story, die ein packendes Action-Adventure mit vielen Schußwechseln verspricht. Ein Abenteuer ganz anderer Art ist **Dolphin's Dreams**. In der Rolle eines Profitauchers versucht Ihr innerhalb eines knapp bemessenen Zeitlimits möglichst viele Schätze aus einem versunkenen Wrack zu bergen, ohne dabei als Haifischfutter zu enden. Zum Abschluß noch eine frohe Botschaft: Der neuaufgelegte Mega Drive-Strategieklassiker **Masters of Monsters** wird von Konami in Deutschland vertrieben

Beim spacigen Action-Adventure Survivor - Day One fällt die transparente Durchsicht auf, sobald die Kamera Euren Akteur von hinten einfängt

Dolphin 's Dream:s Gemächliches Unterwasser-Abenteuer, bei dem Euch der ständige Zeitdruck zu schaffen macht

Silent Hill: Die Frauen in den aufwendigen CG-Sequenzen sehen nicht nur verführerisch aus, sie verfügen auch über ein ausgereiftes Mienenspiel

Die Schlacht geht weiter: Neue Aktionsmöglichkeiten, Gegenstände und Arenen sollen Poy Poy 2 noch attraktiver machen



Kensei - Sacred Fist

Das erste großangelegte Beat 'em Up-Projekt in Eigenregie bietet kein gigantisches Ensemble oder abgefahrene Charaktere und ist dennoch ein ganz heißer Kandidat für den Prügelspiel-Olymp. Kensei ist nämlich ein Klopper, der seine wahren Stärken erst entpuppt, wenn man das Joypad längere Zeit in den Händen hält. Erster positiver Eindruck: die dynamischen und sehr geschmeidigen Bewegungsabläufe. Doch die eigentliche Stärke ist das klug konzipierte Gameplay. Während andere Klopper eher abgehackte Aktionen bieten, gehen bei Kensei die Aktionen ohne Unterbrechung ineinander über. Beispiel: Sobald Ihr den Gegner auf die Bretter geschickt habt, könnt Ihr seine Beine mit fiesen Wrestlingtechniken malträtieren. Der Kontrahent seinerseits kann der Situation entsprechend reagieren, indem er versucht, seinen Peiniger an den Beinen zu umklammern, woraufhin der Gegner wiederum mit Kopfnüssen antwortet. Man kann also stets situativ handeln, egal, ob man steht oder am Boden liegt - ein aufwendiges Verfahren, das fasziniert und sicherlich Schule machen dürfte. Von diesem Beat 'em Up wird man sicherlich noch einiges hören.

Wrestling-Einlagen: Auf dem Boden wird der Kampf verbissen weitergeführt

Die Animationen gehören zum Feinsten, was man bislang im Beat 'em Up-Genre gesehen hat

Wie bei Street Fighter II müßt Ihr die Deckung hoch oder runter nehmen, um erfolgreich abzublocken

Electronic Arts

Man ging auf Nummer sicher

Stell Dir vor, Du gehst zu EA und kein Sportspiel ist zu sehen. Ich denke, bevor das passiert, hat uns schon der jüngste Tag ereilt. Natürlich nutzte EA die E3 als Podium, um ihre 99er Sportkollektion vorzustellen. Mit von der Partie sind zum einen die bekannten Reihen. Beispielsweise **NHL '99**, das einen völlig neuartigen Trainingsmodus bieten soll, der in Zusammenarbeit mit einem NHL-Trainer entstanden ist. Aber auch einige Neuheiten wurden gezeigt. Besonders stolz war EA in diesem Zusammenhang auf ihre aufwendige Boxsimulation **Knockout Kings**. Der Faustkampf bietet insgesamt 38 Legenden des Rings aus allen Zeitepochen: Darunter unter anderem Muhammad Ali, Sugar Ray Leonard sowie der Dickwanst Butterbean. Jede Boxergröße wird nicht nur optisch nachempfunden, sondern auch der charakteristische Kampfstil wurde streng beachtet. Bei den Golf-Simulationen hat sich die alte PGA Tour-Serie verabschiedet, stattdessen wird mit **Tiger Woods '99** auf längere Zeit eine neue Ära eingeleitet. Der Shooting Star der Golf-Szene ist an der Entwicklung dieser Simulation sehr eng beteiligt, was der Authentizität nur zugute kommen dürfte - wir sind gespannt... Im No Sport-Bereich ist noch **L.A.P.D. 2100 ad** erwähnenswert. In einer scheinbar anarchistischen Zukunft müssen tonnenschwere Polizei-Mechs in LA für Recht und Ordnung sorgen (Robocop läßt grüßen). Der Spielverlauf ist so simpel wie kurzweilig. In die Vogelperspektive versetzt stapft Ihr durch die Areale, um den feindlichen Stellungen Saures zu geben - gut zum Frustabbau.

Knockout Kings ist die bislang aufwendigste Boxsimulation für die PlayStation

Mech-Action à la Robocop: L.A.P.D. 2100 ad

Die Macher von Moto Racer 2 wollen sogar einen 3-Spieler-Modus realisieren

Moto Racer 2

Das französische Programmiererteam Delphine kümmert sich um den zweiten Teil der Motorradhatz, und die sieht einfach grandios aus. Mit der 3D-Engine von Need for Speed III im Gepäck verzaubert das Rennspiel durch eine detaillierte HiRes-Grafik mit allerlei raffinierten Wettereffekten. Diese Grafikpracht dürft Ihr auf insgesamt 30 weltweit verteilten Rundkursen genießen. Je nach Streckenanforderung nehmt Ihr wahlweise auf einer Enduro oder einer reinrassigen Rennmaschine Platz.

Gegenüber dem Vorgänger hat sich in grafischer Hinsicht eine Menge Positives getan

Auf staubigen Pisten seid Ihr mit Enduro-Maschinen unterwegs

Gespannt darf man ferner auf die Realisierung des Drei-Spieler-Modus (kein Schreibfehler!) sein. In der nächsten Mega Fun gibt es auf jeden Fall ein erstes ausführliches Preview.

RELEASE SCHEDULE

- Knockout Kings — Herbst '98
- L.A.P.D. 2100 ad — Herbst '98
- Madden NFL '99 — Herbst '98
- Moto Racer 2 — Herbst '98
- NASCAR '99 — Herbst '98
- NHL '99 — Herbst '98
- Tiger Woods '99 — Herbst '98

Marc Trennhäuser, PR Manager EA Deutschland

„Ein Highlight auf dem EA-Stand ist in diesem Jahr zweifelsohne Knockout Kings, denn gute Boxsimulationen waren in der Vergangenheit sehr rar"

empfohlen von kicker sportmagazin
aktuell · fachlich · kritisch

3D ARCADE ACTION

VIER-SPIELER-MODUS

UND MANAGEMENT

WELTMEISTERSCHAFTS- UND SUPERLIGA-MODUS

IN EINEM SPIEL

KI PASST SICH DER PERSÖNLICHEN SPIELSTÄRKE AN!

KICK OFF WORLD

PlayStation

Für Sesselsportler von 8-80 Jahre

ANCO

FUNSOFT

Vertrieb: ABC Software, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **ABC SOFTWARE AG**, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 (CH) • **ABC SPIELSPASS GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794 (A)

Kick Off World is developed by Anco. Copyright 1998 Anco Games. All Rights reserved worldwide. Published and Manufactured by Funsoft Holding GmbH. Distributed by Pinnacle Distribution Ltd.

Crystal Dynamics

Meister der dritten Dimension

Crystal Dynamics hielt sich erneut fern vom Dezibeltrubel der großen Haupthalle, was auch daran liegt, daß sie ihre Software-Perlen lieber ungestört präsentieren, und das haben die drei derzeitigen Projekte wahrlich verdient, denn in technischer Hinsicht macht dem US-Softwarehaus momentan keiner etwas vor. Wer es nicht glaubt, sollte einmal **Legacy of Kain: Soul Reaver** live erleben. Was hier an grafischen Effekten aufgefahren wird, ist schlichtweg unglaublich. Nicht nur, daß das Grusel-Adventure eine phantasievolle 3D-Welt in Echtzeit bietet, auch die komplette Texturierung der gigantischen Tempelanlagen und Grotten ist einfach Weltklasse. Das grafische Sahnehäubchen ist jedoch der Morpheffekt in Echtzeit. Hintergrund: Da Kain eine bestimmte Energie benötigt, um in der Schattenwelt zu agieren, passiert es des öfteren, daß sich das komplette Umfeld plötzlich verwandelt, sobald Kain diese spezielle Energie ausgeht. Beispiel: Der Blutsauger wandelt durch einen Säulengang, als sich auf einmal die gesamte Szenerie in ein unscheinbares Waldstück verwandelt - das muß man einfach gesehen haben! Schon erstaunlich, welche wundersame Wandlung das ehemals graue Software-Mäuschen in den letzten Jahren durchlebt hat - aber PlayStation-Usern kann es nur recht sein.

Unkomplizierte Duelle mit Strategie-Einschlag: The Unholy Wars

Action-Adventure mit cooler Hintergrundgeschichte: Akuji the Heartless

Setzt in technischer Hinsicht neue Maßstäbe: Legacy of Kain: Soul Reaver

RELEASE SCHEDULE

Akuji the Heartless
Ende '98

The Unholy Wars
4. Quartal '98

Legacy of Kain: Soul Reaver
Ende '98

Capcom

Verläßt sich auf ihre Stärke

Die gute Nachricht vorweg: Capcom hat es tatsächlich erstmalsle geschafft, den fleißig schaffenden Journalisten mit ausreichend Bildmaterial zu versorgen - daß ich das noch einmal erleben darf... Spaß beiseite: Capcom ließ mal wieder die virtuellen Fäuste fliegen. Drei neue Projekte konnten wir ausfindig machen. Bei **Darkstalkers 3** geht das muntere Monsterbalgen eindrucksvoll weiter. Insgesamt 18 einfallsreiche Schattenwesen liefern sich mit zum Teil aberwitzigen Aktionen packende Duelle - eines der besten 2D-Klopper von Capcom. Ebenfalls in bewährter Bitmap-Optik kommt **Pocket Fighters** auf den Markt. Der Clou: Diesmal wurden zwölf Street Fighter-Heroen in Babyformat gepreßt und die Steuerung etwas vereinfacht. Zusammen mit einem neuartigen Power Up-System durch aufsammelbare Kristalle und vielen witzigen Special Moves dürfte diese x-te SF-Auflage wieder viele Freunde finden. **Rival Schools** ist hingegen eine Neuentwicklung in 3D. Im Mittelpunkt stehen insgesamt 14 rivalisierende Schulkids, die trotz ihres zum Teil unschuldigen Alters bereits einige fiese Moves im Repertoire haben. Da es seit King of Fighters Mode ist, treten die beiden verfeindeten Parteien jeweils im Doppelpack an, sprich Ihr habt die Option, während des Kampfes zwischen den beiden Charakteren hin und her zu schalten. Ansonsten fallen noch die comicartigen Einspielungen auf, sobald Ihr einen verheerenden Super Move vollführt.

Rival Schools ist ein brandneues Prügelspiel mit Polygon-Optik

Nach der Saturn-Version kommt Darkstalkers 3 nun auch für Sonys CD-Schleuder

Street Fighter II im Knuddel-Outfit: Pocket Fighters

RELEASE SCHEDULE

Darkstalkers 3
Herbst '98

Rival Schools
Oktober

Pocket Fighters
3. Quartal

Der Soul Blade-Nachfolger Soul Exkalibur bietet eine Edel-Optik, die nicht auf die PlayStation übertragbar ist

Namcos Pac Man 3D verbindet auf vergnügliche Weise das alte Spielkonzept mit einem modernen 3D-Jump&Run

Sonstige PlayStation-Perlen

Infogrames

Die interessantesten Titel werden leider noch nicht der Öffentlichkeit preisgegeben. Die Macher von Total Drivin' haben derzeit gleich zwei Rennspiel-Kracher in Entwicklung, die das Zeug zum Hit haben. Zum einen das weltberühmte 24-Stunden-Rennen **Le Mans** sowie ein Racer mit dem Arbeitstitel **Trans World Racing**, welcher durch fast schon photorealistische Oberflächentexturen und erstaunlich authentisch modellierte Boliden beeindruckte - eine grafische Qualität, die vergleichbar ist mit dem Intro von Gran Turismo. Ansonsten gibt es noch einige Ankündigungen, hinter deren Veröffentlichung jedoch ein Fragezeichen steht. Denn während die Snowboard-Simulation **Rushdown** wohl den Weg nach Deutschland finden wird, dürfte die Dribbelei **Canal+Football '99** des gleichnamigen französischen Pay-TVs in dieser Fassung wohl nicht für den deutschen Markt geeignet sein. Das erste Looney Tunes-Spiel **Bugs Bunny: Lost in Time** ist momentan noch Zukunftsmusik.

Midway

Neben dem Arcade-American-Football-Spiel **NFL Blitz** stellte die US-Firma nur ein erwähnenswertes PlayStation-Projekt vor. Bei **Chackie Chun's Stuntmaster** schlüpft Ihr in die Rolle des gefeierten Martial Arts-Stars. Das Jump & Beat-Werk gleicht vom Ablauf her seinen aberwitzig schnellen Filmen. Mitten in Hong Kong-Downtown springt das kleine Energiebündel von Dach zu Dach, erledigt seine Stunts mit Bravour und vermöbelt die Feinde mit seinen berühmten Martial Arts-Einlagen. Für die Realisierung der aufwendigen Animationen zwängte sich der Superstar eigens in einen Motion Capture-Anzug.

Ubi Soft

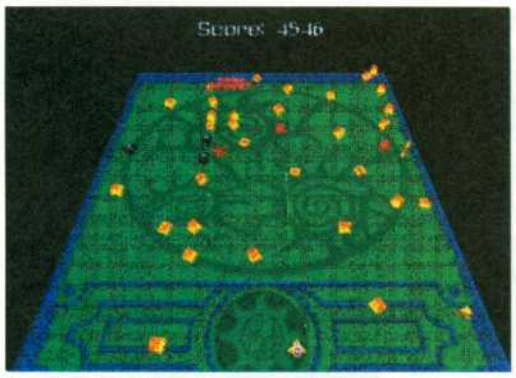
Nachdem von **Rayman 2** kein PlayStation-Screen zu sehen war und wir im Rahmen des N64-Teils bereits die beiden Titel **All Star Tennis '99** und das Rennspiel **S.C.A.R.S.** vorgestellt haben, bleibt mit dem futuristischen 3D-Action-Adventure **Chaos** (Arbeitstitel) nur noch eine einzige PS-Prämiere übrig, die sich zudem in einem frühen Entwicklungsstadium befindet - mehr Infos gibt es leider noch nicht...

Namco

Auf der E3 hält sich der japanische Software-Riese fast schon traditionsgemäß mit Informationen und Neuheiten zurück. So gab es mit **Pac Man 3D** nur eine echte E3-Prämiere zu sehen, und selbst die ist keine 100%ige, denn es handelt sich um eine gründlich überarbeitete Version von Pac Man Ghost Zone, die man bereits letztes Jahr begutachten konnte. Im Prinzip ist es ein knuddeliges 3D-Jump & Run, bei dem die Designer geschickt bekannte Pac Man-Spielelemente integriert haben. So muß der gelbe Nimmersatt immer noch ständig nach Pillen suchen und der Geisterbande per Power Up Saures geben. Im Spielhallenbereich wurde dafür **Soul Exkalibur**, der offizielle Nachfolger zu Soul Blade, enthüllt. Neben dem üblichen Beat 'em Up-Doping - noch mehr Kämpfer (elf plus Endgegner) und neuen Moves - fällt vor allem die luxuriöse Optik auf, die fast schon Model 3-Qualitäten erreicht und somit keine Chance auf eine 1:1 PlayStation-Transplantation hat.

Fox Interactive

Von **Croc 2** gab es ein erstes Videoband zu sehen, das deutliche Verbesserungen zeigte. Riesige Endgegner, eine saubere 3D-Engine mit wesentlich mehr Texturen sowie



Centipede 3000 kann man sogar in der Ego-Perspektive erleben

Atlus märchenhaftes Rollenspiel/Strategie-Epos könnte sogar Chancen auf einen deutschen Release haben

Der Helikopter-Shooter aus deutschen Landen dürfte sich schon bald dem Härtetest unterziehen

Bei Kagero beschreitet Tecmo ungewöhnliche Spielpfade

neuartige Spielelemente lassen auf ein hochwertiges 3D-Jump & Run hoffen. Ansonsten bahnt sich eine Digi-Ripley mit ihrem üblichen rauhen Charme in **Alien Resurrection** (Alien 4) ihren blutgetränkten Weg - 3D-Jump & Shoot pur.

Take 2

Das traditionelle Action-Adventure im Zelda-Stil **Monkey Hero** wurde in einer grafisch komplett überarbeiteten Version noch einmal präsentiert. Statt in Bitmaps wurde das Abenteuer komplett in 3D übertragen. In den kommenden Monaten dürften wir die erste Preview erhalten. Ansonsten kündigt sich mit **T.T.T.** (Thrust Twist 'n Turn) ein weiterer WipEout-Nachkomme an.

Atlus

Bei dem Strategie/RPG-Hybriden **Kartia** mit der traditionellen Bitmap-Grafik wendet Atlus den beliebten Pocket Monster-Trick an. Somit könnt Ihr Eure Charaktere nicht nur systematisch aufbauen, sondern auch mit anderen Spielern austauschen. - Klingt sehr interessant.

Titus

Neben der PlayStation-Version von **Superman** (siehe N64-Teil) kündigen die Franzosen lediglich die Videospieladaption von **Blues Brothers 2000** an, über die uns derzeit noch keinerlei Informationen vorliegen.

Tecmo

So ungewöhnlich wie der Spielname **Kagero** ist auch der Spielverlauf von Tecmos neuestem 3D-Adventures. Innerhalb eines kleinen Areals müßt Ihr bei den Kämpfen strategisch klug Fallen plazieren, um einen Gegner auszuschalten bzw. ihn in einen treuen Weggefährten umzuwandeln.

S.C.A.R.S. kann man getrost als actionreiches Rennspiel mit WipEout-Einschlag bezeichnen

Das Tetris-Pendant Swing bringt Eure Gehirnzellen zum Kochen

3DO

Uprising X ist ein geradliniger Vertreter des Genres futuristischer 3D-Shooter, bei dem vor allem die anspruchsvollen Missionen und vielfältigen Einrichtungen für eine erhöhte Komplexität sorgen sollen. Bei **Army Men** stehen keine leibhaftigen Söldner im Rampenlicht, sondern handelsübliche Spielzeugsoldaten, die sich an einer virtuellen Front austoben, indem sie die Kontrolle von unterschiedlichen Einsatzfahrzeugen übernehmen.

Disney Interactive

Die Grafikspezialisten der Firma Pixar, die sich bereits für den abendfüllenden CG-Film Toy Story verantwortlich zeigten, liefern mit **A Bug 's Life** demnächst ihren neuesten Film ab. Die gleichnamige Videospielumsetzung gibt Euch die Rolle einer Ameise, die in einem kunterbunten 3D-Jump & Run haarsträubende Abenteuer mit anderem Ungeziefer erlebt.

Hasbro

Ab Oktober kann man den Brettspiel-Klassiker **Flottenmanöver** auch digital erleben. Der Silberling bietet zwei Spielmodi: Zum einen das klassische Urspiel sowie eine stark erweiterte Version mit Echtzeit-Strategie und deutlich erhöhter Komplexität. **Centipede 3000** bietet ebenfalls das ursprüngliche Spielkonzept, garniert mit einigen neuen Gegnern und überarbeiteter Grafik sowie eine neue Version, bei der Ihr durch eine Ego-Perspektive quasi mitten im Ballergeschehen seid.

Software 2000

Das deutsche PC-Haus wagt sich mit dem komplexen Tetris-Clone **Swing** erstmals ins Konsolengeschäft. Es gilt auf Wippen mit viel Übersicht und Geschick verschiedenfarbige Kugeln zu eliminieren, was sich leichter anhört, als es aussieht.

RELEASE SCHEDULE

A Bug 's Life	1999
Alien Resurrection	3. Quartal
All Star Tennis '99	3. Quartal
Army Men	Herbst '98
Blues Brothers 2000	1999
Bugs Bunny: Lost in Time (Arbeitstitel)	1. Quartal '99
Canal+ Football '99	4. Quartal '98
Centipede 3000	Oktober
Chackie Chun 's Stuntmaster	1. Quartal '99
Chaos (Arbeitstitel)	1999
Croc 2	Ende '98
Flottenmanöver	Oktober
Heart of Darkness	Juni '98
Kagero	k.A.
Kartia	k.A.
Le Mans	Ende '98
Monkey Hero	Oktober
National Hockey Night	k.A.
NBA Tonight	k.A.
NFL Blitz	Ende '98
Pac Man 3D	Februar '99
Rat Attack	Herbst '98
Rayman 2	Anfang '99
Rushdown	4. Quartal '98
S.C.A.R.S.	3. Quartal
Superman	Herbst '98
Swing	3. Quartal
T.T.T.	Oktober
Tales of Destiny	k.A.
TransWorld Racing	Anfang '99
Uprising X	Herbst '98
Viper	Sommer '98
X Games Pro Boarder	k.A.

PlayStation Shoot 'em Up

Twisted Metal 3

Comeback der Schrottmacher! Die Schlacht um die Welt soll in diesem November in die nächste Runde gehen

Wieder einmal herrscht Endzeitstimmung auf unserem Planeten. Nachdem im schon zweiten Teil die Metropolen der Welt Austragungsort für das actiongeladene Rennspektakel waren, wird das Szenario nun weiter fortgesetzt. Wo jedoch die Schlachten der Fahrzeuge stattfinden werden, ist noch nicht bekannt. Wieder werden massenhaft Vehikel der unterschiedlichsten Sorte zur Verfügung stehen (Bagger, Panzer, LKW, Rennwagen, etc.), die Ihr mit allerlei Extrawaffen ausrüsten könnt. Die Programmierer von SISA haben vor allem an der Grafik gearbeitet. Die unterschiedlichen Vehikel werden von nun an in einem detaillierten Gewand umherfahren. Zerbeulte Blechteile und gesplitterte Scheiben werden nach einer actionreichen Tour Euer Fahrzeug schmücken. Die Animationen sollen ebenfalls viel weicher sein und das Fahrverhalten realistischer. Sicher ist auf jeden Fall, daß die Ballerorgie von Sonys Dual Shock unterstützt wird, was ein noch realistischeres Feeling vermitteln wird. (Georg)

Viele Explosionen und eine actionhaltige Stimmung ist wieder einmal garantiert

Twisted Metal 3 ist erneut voll durchgeknallt! Wieder mit dabei ist das verrückte Clownmobil

Die unterschiedlichen Fahrzeuge sind mit allerlei Waffen ausgerüstet. Die Gestaltung der Boliden ist um ein Vielfaches besser als bei den Vorgängern

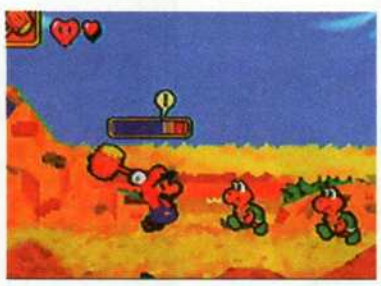
Hersteller: **SISA/SCEA** Erscheint: **November** Genre: **Shoot 'em Up** Umsetzung geplant: **k.A.**

Nintendo 64 Rollenspiel

Super Mario RPG 2

Nach dem großen Erfolg des Vorgängers für das SNES entschloß sich Nintendo, ein Sequel für den großen Konsolen-Bruder herzustellen, damit die große Fangemeinde auch auf dem Nintendo 64 zufrieden gestellt wird. Noch früh in der Entwicklung, läßt sich nur soviel sagen, daß Teil 2 wieder in einer Art 2D-Welt spielt, die allerdings ein bißchen schräg wirkt. Ihr werdet teilweise durch skurrile Gegenden reisen und dort auf verrückte und fragwürdige Zeitgenossen treffen. Eine wichtige Neuerung ist, daß die Mitglieder Eurer Party, die nicht Mario heißen, eigenständig handeln und kämpfen können. Somit muß der Spieler hier nicht mehr eingreifen und kann sich voll und ganz auf die Hauptfigur konzentrieren. Über die Story ist leider noch nichts bekannt, außer daß Koopa der Bösewicht, wieder einmal seine fiesen Intrigen schmiedet. Es sollen vielfältige Wege offenstehen, wie Ihr gegen den Oberschlimmling vorgehen könnt. (René)

Mario treibt sich in gar düsteren Gegenden wie diesem Wald mit gefräßigen Bäumen umher



Die niedlichen Schildkröten sind Gegner, denen Mario mit seinem Hammer einen überbraten muß

Hersteller: **HAL Lab./Nintendo** Erscheint: **k.A.** Muster von: **Nintendo** Umsetzungen geplant: **N64 DD**

PlayStation Shoot 'em Up/1-2 Spieler

Armored Core: Project Phantasma

Die Schlacht mit den metergroßen Mechs beginnt erneut. Die PAL-Version des ersten Teils wird erst diesen Sommer in germanischen Gefilden erscheinen. Japaner stehen ja bekanntlich auf riesige Kampfroboter, und daher werden die Nippons schon in diesem Winter mit dem Sequel versorgt. Dem Spieler stehen noch mehr Teile und Upgrades zur Verfügung, mit denen er seinen Kampfkoloß ausrüsten kann. Weiterhin sollen die Levels größer und umfangreicher gestaltet sein. Im gesamten sollen etwa 50 verschiedene Kampfkolosse die Szenerie beleben und für ausreichend Action sorgen. Der Zwei-Spieler-Modus stellt mit geheimen Bereichen und Spezialwaffen, die man nicht im normalen Game finden kann, einen weiteren Höhepunkt dar. Die Grafikengine wird nochmals überarbeitet und soll dem Spieler eine bessere Übersicht und ein schöneres Leveldesign bieten.

Sega Saturn Strategie/RPG/1 Spieler

Shining Force III Part 2

Die einen halten die Softwarepolitik für einen genialen Schachzug, die anderen hingegen bezeichnen sie als eine reine Geldmacherei. Die Rede ist von der Shining Force-Trilogie. Shining Force III war nämlich von Anfang an als umfassender Dreiteiler ausgelegt. In Japan ist nun seit kurzem Part 2 erhältlich, welcher zwei grundsätzliche Möglichkeiten aufweist. Wenn Ihr bereits Shining Force III durchgespielt habt, könnt Ihr die vorhandenen Charaktere direkt für Part 2 übernehmen und Euch gleich in das neue Abenteuer stürzen. Aber auch ohne Vorkenntnisse könnt Ihr bei diesem Strategie-Epos ohne Probleme einsteigen, da das Spiel anfangs die gleiche Story des ersten Teils, jedoch durch eine andere Party aus einem anderen Blickwinkel, bietet. Ansonsten hat sich weder technisch noch vom Spielprinzip her etwas verändert. Angesichts des Dreamcast dürfte es jedoch höchst zweifelhaft sein, daß westliche Saturn-User (die soll es ja noch geben) noch in den Genuß des zweiten Teils kommen werden. (Ulf)

Dreamcast-Special

Warten auf die Software

Nach der spektakulären Präsentation von Segas 128-Bit-Bestie Dreamcast warten nun alle gespannt auf die ersten Spiele. Doch entgegen ihrer früheren Politik läßt sich Sega derzeit noch nicht in die Karten schauen, sodaß bereits erste Gerüchte kursieren. Wir haben die neuesten Informationen rund um den Dreamcast zusammengetragen

Third Party

Folgende Softwarehäuser haben zumindest ein starkes Interesse an Segas 128-Bitter bekundet:

- ASCII
- Artdink
- Atlus
- Capcom
- Climax
- Compile
- Core Design
- Data East
- Electronic Arts
- Enix
- Epic Megagames
- Fox Interactive
- Hudson
- Human
- id Software
- Imagineer
- Infogrames
- JVC/Victor
- Kalisto
- Konami
- Lobotomy
- MCS Masaya
- Midway
- Microcabin
- Namco
- NEC
- Oddworld Inhabitants
- Revenant
- Shiny Entertainment
- Silicon Dreams
- T & E Software
- Taito
- Treasure
- THQ
- Ubi Soft

Es ist offensichtlich, daß mit dem Dreamcast ein neuer, vielleicht der entscheidende Einschnitt bei Sega, dem immerhin zweitältesten, noch aktiven Konsolenhersteller der Welt, vorgenommen wurde. Der vergleichsweise blutjunge Geschäftsführer von Sega Shoichiro Irimajiri (an diesen Namen werde ich mich wohl nie gewöhnen können...) demonstrierte den Umbruch sehr subtil, während der großen Dreamcast-Präsentation in Tokio äußerst subtil. Während sämtliche hochrangige Vetreter aus der japanischen Videospielindustrie standesgemäß im gedeckten Anzug und Krawatte erschienen, zog der erst kürzlich gewählte Sega-Geschäftsführer zunächst ein fast schon rebellisches Dreamcast T-Shirt vor, bevor er später das offizielle Arbeitsornat wählte. Ganz offensichtlich, durch dieses legere Outfit sollte eine neue, junge Dynamik zum Ausdruck gebracht werden. In der Tat hat sich hinter den Kulissen bei Sega einiges getan. Nachdem sich bereits frühzeitig abgezeichnet hatte, daß der Saturn in den westlichen Märkten schon bald wieder im ewigen Orbit verschwinden würde, hatte Sega viel Zeit, um über diese Schmach und ihre offensichtlichen Fehler nachzudenken. Eine wichtige Erkenntnis war, daß dem Marketing - schon immer das Problemkind bei Sega - eine viel größere Bedeutung beigemessen werden mußte. Es ist daher nicht verwunderlich, daß noch vor der ersten offiziellen Präsentation der Hardware bereits das anvisierte Marketing-Budget von 100 bis 150 Millionen Dollar pro Markt verlautbart wurde, schließlich geht es darum, das verlorengegangene Vertrauen der Industrie wiederherzustellen. Eine weitere Wendung um 180 Grad betrifft ihre Öffentlichkeitsarbeit. Während man beim Saturn bereits frühzeitig Informationen und Bilder zu den ersten Spielen zu sehen bekam, baut Sega diesmal einen dramaturgisch klugen

Dieser Größenvergleich mit dem Saturn zeigt, wie klein die Abmessungen des Dreamcast sind. Selbst die PlayStation ist noch etwas größer als der 128-Bitter

Controller

Die kunterbunten Controller (erhältlich in den Farben rot, blau, gelb und grau) gleichen - abgesehen vom großen VMS-Slot - einem schlichteren N64-Pad und sehen auf den ersten Blick nicht gerade spektakulär aus. Verwunderlich ist insbesondere, daß die Designer auf die sechs nebeneinander liegenden Aktionstasten verzichteten, was bei Capcom-Prügeleien sehr hilfreich wäre. Auf der Rückseite gibt es dafür die unentbehrlichen L- und R-Knöpfe

Gegenüber dem Vorgänger handelt es sich D2 um ein Echtzeit-Action-Adventure

Eine Szene aus dem opulenten Intro, das bereits fertiggestellt wurde

Jagd nach dem besten Foto: Während der hoffnungsvoll überfüllten Präsentation in Tokio waren ein leistungsstarkes Objektiv vom Vorteil

Andreas von Gliszczynski, Geschäftsführer von Sega Deutschland, wohnte ebenfalls der spannenden Präsentation bei

Spannungsbogen auf, indem sie voraussichtlich erst im September das erste offizielle Software Line Up präsentieren. Ansonsten verließ sich Sega bei der Entwicklung ihrer neuen Wunderkonsole auf ein breitgefächertes Dreamteam (Microsoft, NEC, Hitachi, Yamaha...) und viele bewährte Ideen, die bereits bei den Konkurrenten sehr gut funktioniert haben (PDA, vier Joypad-Eingänge, Analog Controller...). Doch bleiben wir bei der Software: Beim bislang einzigen Dreamcastspiel, von dem es bereits ausreichend Bildmaterial gibt, handelt es sich um das Grusel-Adventure D2 von Kenji Eno (der in Japan übrigens ein absoluter Star ist) und seinem Softwarehaus Warp. In der Fortsetzung agiert erneut die tapfere Blondine Laura, diesmal jedoch in einem Echtzeit-Action-Adventure, das sie nach einem Flugzeugabsturz in ein verlassenes Schneegebiet führt. Obwohl die ersten Bilder bereits recht eindrucksvoll sind, sollen sie aber noch lange nicht die eigentlichen technischen Möglichkeiten des Dreamcast illustrieren. Ansonsten sind im Bezug auf Software nur zwei Fakten bekannt. Sega wird bei ihrem ersten Line Up keine reinen Arcade-Konvertierungen, sondern eigenständige Entwicklungen bzw. stark überarbeitete Versionen von Spielhallenhits abliefern. Zudem sind durch das Operation System von Microsoft zahlreiche PC-Konvertierungen gleich von Beginn an sehr wahrscheinlich, da eine Dreamcast-Konvertierung vom PC aus theoretisch nicht einmal eine Woche dauern dürfte. Insofern ließe sich die erste Softwareliste beliebig um zahlreiche weitere PC-Titel weiterführen. (Ulf)

Wie bei Sonys PDS kann man durch das Visual Memory System spielend einfach Daten übertragen

Die Dreamcast-Familie im Überblick; das VSM muß ebenso wie das Modem-Modul hierzulande seperat erworben werden

Software Line Up

Folgende Titel gelten als mögliche Dreamcast-Kandidaten (ohne Gewähr):

D2
Das bislang einzige Dreamcast-Projekt, von dem es bereits erste Bilder gibt

Scud Race Special Edition
Yu Suzuki werkelt im Verborgenen schon seit geraumer Zeit an einem Mega-Racer, der auf dem Automatenspiel Scud Race basieren soll

Virtua Fighter 3,5
Virtua Fighter 3 wird nicht einfach 1:1 rübergezogen, sondern noch einmal gründlich erweitert

Virtua Striker 2 Special Edition
Eine durch zahlreiche Optionen erweiterte Virtua Striker 2-Version ist recht wahrscheinlich

Ein Sonic-Spiel vom Sonic-Team
Es sickerten schon erste handfeste Gerüchte von einem technisch brillianten Sonic-Abenteuer in 3D durch

Ecco the Dolphin-Nachfolger
Das neue Delphin-Adventure ist bislang das mysteriöseste Projekt, das Sega derzeit in der Mache hat

Street Fighter III 2nd Impact
Capcom soll der Konvertierung ihres aufwendigen 2D-Kloppers bereits zugestimmt haben

Super Turok
Acclaim werkelt auf jeden Fall schon an ihrem ersten Dreamcast-Projekt; eine maßgeschneiderte Turok-Version erscheint logisch

Tomb Raider-Verschnitt
Core Design hatten bekanntlich schon immer ein sehr enges Verhälnis zu Sega. Neben einem knuddligen 3D-Jump & Run, spekuliert man bereits auf ein Dreamcast-Tomb Raider

Discworld Noir
GT Interactive hat offiziell bestätigt, daß der dritte Teil von Terry Pratchetts skurrilem Adventure-Epos nach der PC-Version auch für den Dreamcast umgesetzt wird

Ray Man 2
Neben diesem Titel sollen zum Dreamcast-Start noch zwei weitere Ubi Soft-Titel (D-Jump, F-1 Racing Simulation) fertig sein

Messiah
David Perry macht keinen Hehl daraus, daß eine Dreamcast-Version nur eine Frage der Zeit sei

Munch 's Oddysee
Lorne Lanning redet bereits ganz offen vom zweiten Teil von Abe 's Oddysee für den 128-Bitter

Namenswirrwarr

Das englische Publikum runzelte auf der vergangenen Präsentation verwundert die Stirn: Nach der eifrig geführten Diskussion um den möglichen Namen des Saturn-Nachfolgers hätte wohl keiner der am 21. Mai anwesenden Fachleute damit gerechnet, daß die Wahl auf das Kunstwort Dreamcast fällt. Dahinter verbirgt sich eine Zusammensetzung der Begriffe „Dream" (=Traum) und „broadcast" (=senden, ausstrahlen). Doch es hätte schlimmer kommen können. Sega hatte nämlich fast eineinhalb Jahre intern darüber diskutiert, unter welcher Bezeichnung man die neue Superkonsole weltweit vermarkten soll. Neben bereits bekannten Bezeichnungen wie z.B. Katana, Samurai, Black Belt, Dural oder Ninja verfielen die Marketingstrategen sogar auf die Idee, das Gerät Sega Guppy zu nennen. Der kleine Zierfisch hat nämlich in Japan besondere kulturelle Bedeutung... Erst der beherzte Protest der amerikanischen und europäischen Sega-Mitarbeiter verhinderte schließlich die Wahl dieses Namens, der wochenlang die Favoritenliste des japanischen Managements bestimmte. Schließlich wurde eigens ein weltweit operierendes Marktforschungsunternehmen engagiert, das verdeckt Befragungen unter möglichen Saturn II-Käufern durchgeführt hatte und auch Vorschläge für das Logo machte. Auf territoriale Namensabweichungen wie beim früher in den USA als Sega Genesis verkauften Mega Drive wollte man sich diesmal nämlich nicht mehr einlassen. Interessant ist, daß auf dem Gehäuse kein Sega-Logo mehr zu finden sein wird, sondern nur noch die orangefarbene Spirale und der Dreamcast-Schriftzug. „Hardcore-Spieler kennen Sega und werden eine Konsole mit diesen herausragenden Leistungen ohnehin kaufen." meinte Sega-Boß Shoichiro Irimajiri gegenüber Mega Fun. „Wir wollen aber ein breiteres Publikum ansprechen und werden daher Sega ausschließlich als Hersteller der Software positionieren."

Games on Film

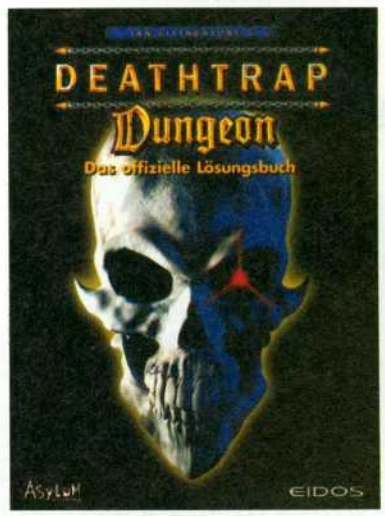
Spielehits auf Video

Die **Tres Hombres Videoproduktions GmbH** hat sich etwas sehr naheliegendes einfallen lassen. Unter dem Titel **Games On Film** könnt Ihr für **19,95 DM** quasi ein Videospielmagazin auf Video erwerben. Für diesen Verkaufspreis erhaltet bei einer Laufzeit von ca. zwei Stunden Spielszenen zu über 100 brandaktuellen Titeln, inklusive einigen Previews von Titeln, die noch in diesem Jahr erscheinen werden. Auf dem ersten Video ist unter anderem zu sehen: Tekken 3, Gran Turismo und Zelda 64. Games on Film dürfte in jedem Fachhandel erhältlich sein oder ist telefonisch bestellbar unter der Rufnummer: **0941/448 104**.

Lösungsbuch

Gefangen in der Todesfalle?

Deathtrap Dungeon ist nicht nur ein recht blutrünstiges, sondern auch verdammt schwieriges Action-Adventure. Wer nicht mehr im Dunklen tappen möchte, sollte sich für **19,95 DM** das offizielle Lösungsbuch von Eidos zulegen. Auf über **800 Bildern** werden sämtliche Rätsel, Helden, Feinde und Gegenstände anschaulich erläutert. Auf einem großen **Poster** werden außerdem sämtliche Labyrinthe dreidimensional dargestellt. Das ausführliche Buch ist in jedem guten Fachhandel erhältlich.



Nintendo 64

Preiskrieg in den USA

Nach längere Ruhephase tobte in den USA vor kurzem wieder ein kleiner Preiskrieg, den SCEI entfacht hatte, nachdem sie den Preis für das Basis-Set von 149,- Dollar auf **129,- Dollar** reduziert hatte und außerdem das neuartige PlayStation-Angebot für 149 Dollar mit dem Dual Shock Controller auf den Markt brachten. Nintendo of America ließ sich da natürlich nicht lange bitten und senkte ihrerseits den Verkaufspreis ebenfalls um **20,- Dollar**. In Deutschland hingegen gibt es ab sofort bekanntlich nur noch das **Dual Shock-Set** zum bisherigen Preis von **299,- DM**. Nintendo hat bislang noch keine Gegenmaßnahme verlautbart.

Schon Gehört

+++ Nintendo hat sich die Exklusivrechte zum PC-Echtzeit-Strategie-Hit Starcraft (der offizielle Nachfolger zu Warcraft II) gesichert.

+++ Konami plant ein Spawn-Actiontitel für den Color Game Boy.

+++ Nintendo of America handelte mit den Klamottenhersteller Tommy Hilfiger einen ungewöhnlichen Deal aus. In der US-Version von 1080° Snowboarding sind zahlreiche Bandenwerbungen des US-Designers zu sehen. Im Gegenzug entwarf Tommy Hillfiger eine spezielle 1080°-Kollektion und stellt in seinen Verkaufsläden einige N64-Display aus.

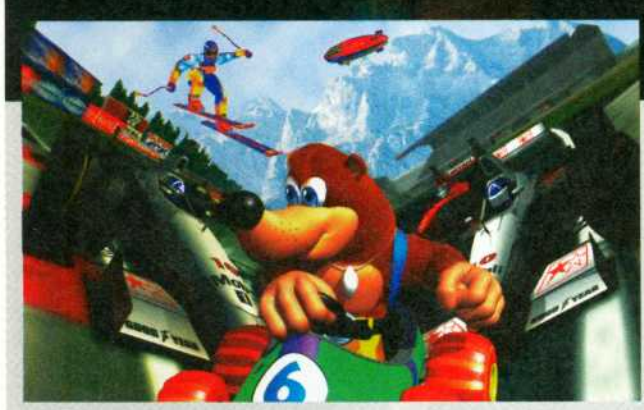
+++ Nach Infogrames stieg auch GT Interactive aus dem anvisierten Fusions-Geschäft mit Virgin Interactive aus, da der Preis von 100 Millionen US-Dollar für sie nicht akzeptabel war. Letzter möglicher Käufer ist damit Eidos.

+++ Activision hat die weltweite Lizenz für das beliebte Brettrollenspiel Vampire erworben. Eine PlayStation-Version dürfte nur eine Frage der Zeit sein.

+++ Crash Bandicoot ist den USA ein absoluter Verkaufsschlager. Laut SCEA gingen die beiden ersten Teile bereits 2,5 Millionen mal über den Ladentisch.

+++ Die vierjährige Zusammenarbeit zwischen EA und Tiger Woods war dem US-Softwarehaus sage und schreibe 10 Millionen Dollar wert - netter Nebenverdienst.

Hall of Fame



Endspurt: Wenn Ihr diese Zeilen lest, habt Ihr nur noch bis zum 17. Juli Zeit Eure Bestzeit einzusenden, um neben der großen Videospielehre noch ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM einzuheimsen. Nach dem gemächlichen Beginn verläuft der Wettbewerb diesmal übrigens sehr spannend. Insbesondere bei Diddy Kong Racing, wechseln sich die Topzeiten regelmäßig ab und bei Formel 1 gelang es Dirk Schopper doch tatsächlich noch einmal einen drauf zu legen, wenn das kein Anreiz ist... 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. 56,183 Sekunden Dirk Schöpper, Herne
2. 56,416 Sekunden Nico Faust, Groß Schönebeck
3. 56,419 Sekunden Engin Erkmen, Gehrden

Winter Heat
1. 11313 Punkte Simon Tewes, Reppenstedt
2. 11136 Punkte Peter Goroncy, Reppenstedt
3. Nikolaus Wittwer, Eggiwir (Schweiz)

Diddy Kong Racing
1. 28,23 Sekunden Herbert Feichtner, Salzburg (Österreich)
2. 28,35 Sekunden Kajetan Dyrlich, Bautzen
3. 28,61 Sekunden Sven Hoffmann, Koblenz

Schon Gehört

+++ Capcoms zweiter Teil ihres Gruseladventures hat sich bislang in den Staaten drei Millionen mal verkauft.

+++ Rekord-Budget: Laut Sega of America plant der Konzern für den Start des Dreamcast ein weltweites Marketing-Budget von 500 Millionen Dollar (!!!), was ein absoluter Rekord wäre. Außerdem soll zum Start das sagenumwobene neue Sonic-Projekt fertig sein.

+++ Neue Wrestling-Lizenz für THQ: Nachdem das Softwarehaus THQ ihre lukrative WCW-Lizenz an EA verloren hat, sicherten sie sich zusammen mit dem nordamerikanischen Actionfiguren-Hersteller JAKKS exklusiv die WWF-Lizenz für ganze zehn Jahre mit dem Ziel, ab 1999 jeweils zwei neue Catchereien pro Jahr zu veröffentlichen. Acclaim müßte sich demnach nach WWF Warzone und einem weiteren Titel eine neue Lizenz suchen.

Peripherie

Noch zielgenauer

In der **Ausgabe 7/98** ist uns im Rahmen unseres großen **Peripherie-Specials** ein bedauerlicher Layout-Fehler unterlaufen. Bei der schmucken **Scorpion-Lightgun** im lässigen PKK-Design haben wir aus Versehen den falschen Wertungskasten abgedruckt. Der richtige lautet: **Verarbeitung: sehr gut, Ausstattung: sehr gut** und **Wertung: sehr gut.** Darüber hinaus hat der Hersteller Blaze noch einmal die Zielgenauigkeit optimiert, so daß diese Lightgun ohne Zweifel mit zu den besten gehört, die sich momentan auf dem Markt tummeln.

Videospiel-Quiz

Die klügsten Videospielköpfe

Immerhin **16 Einsender** konnten die zugegebenermaßen teilweise nicht ganz einfachen Fragen unseres **Jubiläums-Quiz-Gewinnspiels** fehlerlos beantworten - Gratulation. Alle aufgelisteten Namen können sich bereits über einen tollen Preis freuen. Wer letzlich was gewonnen hat, verraten wir in der kommenden Ausgabe. Hier ist die Namensliste aller **0-Fehler-Kandidaten**:
Michael Scholtes aus 97318 Kitzingen, Klaus Schwarzenberger aus 4210 Engerwitzdorf, Ronald Dawel aus 50170 Kerpen, Tuba Arslangilay aus 64297 Darmstadt, Markus Wegener aus 22087 Hamburg, Alexander Eberl aus A-8043 Graz, Fatih Arslangilay aus 64297 Darmstadt, Karl-Heinz Enderich aus 65558 Flacht, Christian Hänchen aus 02943 Weißwasser, Heiko Dankemayer aus 88074 Meckenbeuren, Herbert Schwarzenberger aus 4210 Gallneukirchen, Nils Bierschwall aus 21640 Horneburg, Bernhard Froehlich aus 34596 Bad Zwesten, Oguzhan Bingül aus 64319 Pfungstadt, Holger Reichert aus 71299 Wimsheim, Markus Killer aus 56346 St.Goarshausen

PS: Folgende Fragen wurden am häufigsten falsch beantwortet: das erste Sonic-Spiel erschien 1991, das Vextrix war die erste Konsole, die Vektor-Grafiken verwendete, der Vorgänger zum Master System hieß SG-1000 und der Vater der Videospiele ist natürlich Nolan Bushnell

GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

Monatliche MEISTER-SCHAFTEN (Gutscheine zu gewinnen)

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

N64 WM-Set
Konsole, FIFA Frankreich WM, Memory Card und Controller
399,00 DM

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

E3-Messe-Video Atlanta '98 29,85

Extreme - Top Ten - Extreme

PSX

1.	Gran Turismo	89,85
2.	Frankreich 98 - Die WM	79,85
3.	Tekken 3 US	99,85
4.	Forsaken	84,85
5.	Breath of Fire 3 US	99,85
6.	Bushido Blade	94,85
7.	Bloody Roar (Beast)	79,85
8.	Men in Black	89,85
9.	Fighting Force	94,85
10.	Final Fantasy Tactics US	99,85

N64

1.	Forsaken	104,85
2.	NBA Courtside m. K. Bryant	84,85
3.	Frankreich 98 - Die WM	109,85
4.	Goemon 5 3D Mystical Ninja	139,85
5.	Bio Freaks US	154,85
6.	Rampage World Tour	119,85
7.	Aerofighters Assault	134,85
8.	Bust-a-Move 2	94,85
9.	1080° Boarding US	149,85
10.	Yoshi's Story	84,85

Neuheiten

N64

All Star Baseball 99	94,85
Banjo-Kazooie	84,85
Bio Freaks	119,85
Cruisn World	84,85
H. Magic Century E.	*
KG. Jr. Baseball US	*
M. Piazzas Strike Z.	119,85
Mission:Impos. 64	144,85
S. S. Race 64 JP	129,85
Tennis Arena 2	124,85
Wetrix	99,85
WWF - Warzone	94,85

PSX

Aironauts	*
Alundra	89,85
Armoured Core	89,85
A. Arcade G. Hits 2	74,85
Azure Dreams	84,85
Baby Universe	84,85
Batman & Robin	84,85
Bio Freaks	69,85
Blast Radius	*
Blasto	84,85
Bomberman	84,85
Breath of Fire 3	84,85
Bubble Bobble 2	79,85
CART World Serie	84,85
Cirquit Brakers	84,85
Colin McRae Rally	*
Crime Killer	89,85
Dead or Alive	89,85
Dodge de Ball JP	*
Down Hill Snow JP	*
Dreams	89,85
Dynamite Boxing JP	*
Everybody's Golf	*
Formel 1 96	49,85
Ghost in the Shell	89,85
Heart of Darkness	89,85
Hot Shots Golf US	*
Hugo	89,85
J. M. Supercross 98	84,85
Kick Off World	84,85
Kula World	89,85
Luna S. S. Story JP	*
MageSlayer	84,85
Pet in TV	*
Plane Crazy	89,85
Point Blank	89,85
Premier Manag. 98	89,85
Road Rash 3D	89,85
San Franc. Rush	84,85
Sentinel 2 - S's Ret.	89,85
Shadow Gunner	79,85
Spice World	49,85
Streetf. Collection	79,85
Tennis Arena 2	79,85
Thunder Force 5 JP	*
Tombi	*
T. Mäkinen Rally	79,85
Treasures o.t. Deep	84,85
V-Ball	79,85
Vigilante 8	89,85
Viva Football	84,85
VR Baseball 99	79,85
War Games	89,85
WCW Nitro	89,85
W. L. Basketball	84,85
W. L. Soccer 98	74,85
WWF - Warzone	79,85
Xenocracy	79,85
Youngblood	84,85

SAT

Shining Force 3	84,85
S. Fighter Coll.	79,85

Zubehör ohne Ende
NINTENDO64
SEGA
GAME BOY
Nintendo

Angebote
Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

N64

Dual Heroes JP	79,85
NBA I.t. Zone 98 JP	79,85
W. G. Hockey 98 US	79,85
W. G. Hockey	79,85
Mischief Makers	79,85
NBA Hang Time	79,85
Int. S. Star Soccer	84,85
Tetrisphere	84,85
Fight. Destiny US	89,85
Mace: Dark Age US	89,85
Clayfighter 63 1/3	89,85
Dual Heroes	89,85
Dark Rift	89,85

PSX

B. A. Toshinden JP	19,85
The Hive US	29,85
Beast Wars US	29,85
Revolution X	29,85
X2	34,85
D	39,85
Grid Run	39,85
Konami Open Golf	39,85
N. W. Olymp. '98 JP	39,85
Robo Pit	39,85
Bedlam	39,85
Bug Riders US	39,85
Slamscape	39,85
Courir Crisis	49,85
Motor Mash	49,85

SAT

Striker 96 US	29,85
Hebereke 2	39,85
NBA Jam T.E.	39,85
NFL Quart. Club '97	39,85
V. Fighter Kids	39,85
Galactic Attack	49,85

Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - ab 3 Spielen Portofrei (gilt nicht bei Angebote) - 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 waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer ....sie waren schon einmal bei uns !!!

Filiale Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46-48, 46045 Oberhausen, Tel: 0208-20518-33/44
Zentrale Karlsruhe (ca. 300m²)
Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe, Tel: 0721-93357-10/11
Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 10:00 - 20:00 / Sa. 9:00 - 16:00

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

Peripherie

Dataflash-News

Nach längere Sendepause können wir Euch mal wieder von einer der dienstältesten Peripherie-Firmen berichten. In den letzten Monaten hat sich beim Action Replay- und Game Buster-Erfinder einiges getan. So erweiterten sie Programmangebot um den **Shockwave**, ein Rumble Pak mit integriertem 1MB Speicherplatz für **79,- DM**. Außerdem seid Ihr mit **der PC Link-Platine** für **89,- DM** in der Lage via PC eigene Cheats zu erstellen. Für Game Boy-Besitzer dürfte das **Power Flash**-Modul höchst interessant sein. Dataflash kam mit diesem Game Boy-Konverter für das Nintendo 64 sogar dem Konsoler-Hersteller zuvor. Das **119,- DM** teure und bereits erhältliche Modul, mit dem man sogar Game Boy-Cheats eingeben kann, funktioniert wie ein Super Game

Boy-Adapter. Sobald Ihr an der hinteren Steckerleiste ein Nintendo 64-Modul hineinsteckt, kann der Game Boy-Spaß auf dem 64-Bitter beginnen. Ein ähnliches Modul werden wir demnächst sogar für die PlayStation vorstellen. In der kommenden Ausgabe werden wir noch zwei weitere Geräte vorstellen. Beim **Interactor** handelt es sich um eine Art Rumble Pak in Rucksackform (89,- DM), während das **Game Booster-Update** sich einem Vergleichstest mit dem **Xploder** (ehemals Xplorer).

PlayStation

Psygnosis/Microsoft-Deal

Nachdem **Microsoft** auf dem PC bereits erfolgreich einige anspruchsvolle Spiele veröffentlichen konnte, sicherte sich das große europäische Softwarehaus Psygnosis nun die Lizenz für drei Titel des Gates-Konzerns. Die drei Microsoft-Titel im einzelnen: Bei **Age of Empires** handelt es sich um äußerst erfolgreiches Strategie-Spiel. **Urban Assault** soll auf geschickte Art und Weise Action und Strategie-Elemente miteinverbinden. Bei **Motocross Madness** steht wie der Namen schon sagt PS-starke Zweiräder im Vordergrund. Die erste PlayStation-Konvertierung steht uns voraussichtlich ab 1999 bevor.

Neo Geo

Neuer Handheld von SNK?

Eine interessante Neuigkeit aus dem fernen Osten: Nach SCEJs PDA und Segas VMS möchte auch der Neo Geo-Hersteller **SNK** im Game Boy/Timer-Geschäft mitmischen. Laut eines handfesten Gerüchts planen die Fernöstler einen **16-Bit Handheld** namens **Neo Geo Pocket** mit einem monochrome Display und vielfältigen Timer-Funktionen, wie beispielsweise Uhr, Wecker, Kalendar und sogar einem **digitalen Horoskope**. Laut dem Hersteller soll das Gerät sogar **Dreamcast-kompatibel** und bereits ab Oktober in Japan erhältlich sein. Der erste geplante Titel dürfte eine weitere Version von **King of Fighters** werden. Spätestens auf der nächsten Tokio Game Show dürften wir genaueres in Erfahrung bringen.

Nintendo 64

Zelda-News

Abseits der E3 plauderte **Shigeru Miyamoto** entspannt über seine derzeitige Arbeit an **Zelda: Ocarina of Time**. Für Entspannung dürfte er allerdings kaum Zeit haben, da das Spiel noch lange nicht vollendet ist, was zeigt, wie stark ihm dieses 3D-Action-Adventure de luxe am Herzen liegt. Er möchte dieses Mammut-Abenteuer erst absegnen, wenn es ihm 100%ig zusagt, was natürlich auch den anvisierten Veröffentlichungstermin im November gefährden könnte. Wenn Zelda 64 dann endlich in den Läden steht, dürfen sich Abenteurer auf rund **40 Stunden Spielspaß** freuen, wenn sie die komplette Welt erkunden möchte (und wer will das nicht?). Miyamoto gab außerdem bekannt, daß mit **Zelda: Dreaming Island** ein überarbeitete Version von Link 's Awakening für den **Color Game Boy** erscheinen wird. Darüber hinaus bestätigt der Mario-Erfinder die Entwicklung eines neuen Zelda-Abenteuers für das 64 DD. PS: Auf die Frage hin, ob denn auch ein **Metroid 64** in Planung ist, antwortete Herr Miyamoto mit einem vielsagenden Lächeln.

Leser-Award-Gewinnspiel aus der MF 3/98

Fröhliche Gewinner

Je ein Shadowmaster für die PlayStation erhält:

Franko Anetzeder aus 94121 Salzweg, Mike Schireck aus 25821 Bredstedt, Andree Reichow aus 18109 Rostock, Alexander aus 66606 St. Wendel, Stefan Tong aus 45886 Gelsenkirchen, Andreas Henning aus 44805 Bochum, Sascha Trötzschler aus 28307 Bremen, Mirko Runge aus 23968 Gressow, Peter Nonnenmacher aus 92318 Neumarkt, Axel Kosa aus 46244 Bottrop, Stefan Melchert aus 88529 Zwiefalten, Jochen Rast aus 88239 Wangen/Allgäu, Gerd Ritter aus 45896 Gelsenkirchen, Walter Klafftca aus 45326 Essen, Mario Krane aus 45731 Waltrop, Mario CharlesM aus 54292 Trier, Tobias Blache aus 22926 Ahrensburg, Stephan Suhr aus 24568 Kaltenkirchen, Tobias Klippel aus 14057 Berlin, Marcel Kalin aus CH-8640 Rapperswil, Daniel Lohmiller aus 88317 Aichstetten, Dennis Groth aus 27356 Rotenburg; Jörg Hanenstein aus 91580 Petersaurach.

Je ein ISS Pro T-Shirt erhält:

Aljoscha Abels aus 29525 Uelzen, Patrick Schwan aus 42929 Wermelskirchen, Reiner Würschum aus 73760 Ostlildern, Cristian Sievers aus 47495 Pheinberg, Daniel Cirak aus 12101 Berlin.

Je ein ISS Pro für die PlayStation geht an:

Jian Junhe aus 13595 Berlin, Maik Hedinger aus 68159 Mannheim, Andreas Sakoucky aus 01591 Riesa, Joachim Schalk aus 76351 Linkenheim, Sebastian Dombach aus 35789 Wlm.-Ernsthausen.

Je ein Fußball bekommt:

Claudius Brauer aus 13353 Berlin, Thomas Müller aus 18057 Rostock, Tobias Müller aus 79268 Bötzingen, Michael Oyen aus 28777 Bremen, Stefan Hohenester aus 84107 Weihmichl.

Je ein Alarmstufe Rot (PS) haben gewonnen:

Ulrich Maurer aus 77694 Kehl-21, Tobias Sauerwald aus 48249 Dülmen, Gerhard Meier aus 90459 Nürnberg.

Je ein Street Fighter EX Plus Alpha (PS) erhält:

Martin Schmölz aus 36433 Leimbach, Michael Gobor aus 61449 Steinbach, Kai Schütky aus 66693 Mettlach.

Je ein RE D.C. (PS) geht an:

Christian Ries aus 23883 Grambek, Heiko Brüning aus 12305 Berlin, Ulrich Stechel aus 22043 Hamburg.

Über ein Resident Evil D.C.-Pin freut sich:

Matthias Schabert aus 48143 Münster, Pascal Grzesiak aus 13599 Berlin, Andreas Klemtz aus 49082 Osnabrück, Swen Gways aus 77955 Ettenheim, Carsten Riek aus 58239 Schwerte, Marko Hess aus 38259 Salzgitter, Jens Bischoff aus 88048 Friedrichshafen, Waltraud Schindler aus 47799 Krefeld, Adrian Michna aus 78048 Villingen-Schwenningen, Frank Rodewies aus 31137 Hildesheim.

Je ein Oddworld Abe's Oddysee (PS) erhält:

Daniel Horstkotte aus 53844 Troisdorf, Daniel Wolf aus 01796 Pima,

Je ein San Fransisco Rush (N64) geht an:

Ingo Rohde aus 42899 Remscheid, Steve Czerner aus 22395 Hamburg.

Über ein Wayne Gretzky Hockey (PS) freut sich:

Robert Burgheim aus 99817 Eisenach, Frank Klepzig aus 34125 Kassel.

Game It!

Titel des Monats Juli (PSX): Gran Tourismo 89,99

① ☎ 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
Unsere
PSX TOP 10

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
Tomb Raider 2	89,99

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtum und Schreibfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 10.6.98
* = *noch nicht verfügbar am 10.6.*
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.

SONY PSX

Abe's Oddysee	77,99
Abe's Oddysee 2*	79,99
Ace Combat 2	84,99
Actua Eishockey	89,99
Actua Golf 2	84,99
Actua Soccer	39,99
Actua Soccer 2	84,99
Actua Tennis 2*	84,99
Adidas Soccer 2	87,99
Agent Armstrong	74,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Triology	42,99
Alundra*	76,99
Armored Core*	79,99
Atari Arcade Hits	69,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99
Auto Destruct	89,99
B-Movie*	79,99
Baphomets Fluch 2	79,99
Batman & Robin*	89,99
Battle Arena Toshi3	79,99
Battle Stations	77,99
Beast Wars	79,99
Bio Freaks*	72,99
Blaze & Blade*	94,99
Bloody Roar	79,99
Breath of Fire*	87,99
Broken Helix	84,99
Bug Riders	74,99
Buggy*	94,99
Bushido Blade	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a move 3	59,99
Car Combat Game*	79,99N
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	79,99
Cart World Series*	74,99
Cheatbuch	**24,99**
Clocktower	84,99
Colony Wars	79,99
C & C 1	84,99
C & C 2	89,99
C & C 2 Gegenschl.	79,99
Colin McRae Rally	84,99N
Constructor*	79,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	79,99
Crime Killer*	79,99
Critical Depth	72,99
Croc	84,99
Monopoly	79,99
Moto Racer	84,99
Myst	77,99
N20 Adrenalin*	94,99
Nagano Winter Oly.	99,99
Namco Museum 5	74,99
Nascar 98	79,99
NBA Fast Break	69,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.
NBA Pro 98	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing	89,99
NHL Breakaway '98	79,99
NHL Faceoff 97	79,99
NHL Face Off 98	79,99
NHL Hockey 98	84,99
NHL Powerplay Hockey '98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja*	89,99
Nuclear Strike	84,99
Off Road Challenge*	69,99N
One	84,99
Overboard	79,99
Pandemonium	42,99
Pandemonium 2	79,99
Panzer General 2	79,99
Parappa the Rapper	69,99
Pax Corpus	84,99
Perfect Assasin	79,99
Perihellan*	79,99
PGA Tiger Woods*	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D	84,99
Point Blank*	79,99
Porsche Challenge	39,99
Powerboat Racing	79,99
Poy Poy*	79,99
Premier Manager 98*	89,99
Pro Pinball Timesh	84,99
Pulse (Depth)*	74,99
Rage Racer	84,99
Rallye Cross	69,99
Rascal	84,99
Rayman	39,99
Rebel Assault 2	84,99
Ridge Racer Revol.	39,99
Risiko	79,99
Riven	99,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	119,99
Lenkr. m. Pedal Drivewheel	124,99
Lenkrad Top Gear Pro Wh.	164,99
Link Kabel	19,99
Memory Card Sony 15 Slot	34,99
Memory Card 15 Slot	19,99
Memory Card 120	44,99
Memory Card 360	59,99
Memory Card 720	89,99
Mouse Sony	47,99
Multi Tap Sony	54,99
neGcon	69,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	289,99
Playstation Multinorm US+Jap	**349,99**
Umbauchip für US+Jap	**14,99**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
RGB Kabel	19,99
Verlängerungskabel f. Pads	19,99

SEGA SATURN

Athlete Kings	74,99
Atlantis	84,99
Burning Rangers	74,99
Courir Crisis	74,95
Darius 2	54,99
Daytona USA Championship	79,99
Discworld 2	69,99
Enemy 0	89,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	73,99
Formula Karts	69,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Lost World	69,99
Manx TT	84,99
Marvel Super Heroes	69,99
Mass Destruction	69,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99

NINTENDO N64

Aero Fighter Ass.	134,99
Aero Grange	139,99
Blast Corps	104,99
Bomber Man	84,99
Bust a Move 2	89,99 P
Chameleon Twist	114,99
Clayfighter 63 1/3	129,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	124,99
Diddy Kong Racing	84,99
Extreme G	114,99
Fifa98	129,99
Fighter's Destiny	119,99
Forsaken	109,99 P
Frankreich 98	129,99
G.A.S.	134,99
GT Racing*	119,99
Hexen	124,99
International Superstar Soccer	84,99
John Madden 64	129,99
Lamborghini	129,95
Lytat Wars	84,99
Mario Kart	84,99
Mike Piazza's Mischief Makers	84,99
Multi Racing Ch.	109,99
Mystical Ninja	139,99
Nagano 98	139,99
NBA Courtside	84,99
NBA Pro 98	134,99
NFL Quaterb. 98	114,99
NHL Breakaway 98	114,99
Olympic Hockey 98	124,99
Pilotwings 64	104,99
Pole Position	124,99
Rampage 64	124,99
Robotron 64	124,99
San Francisco Rush	96,99P
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tetrisphere	84,99
Tonic Trouble	124,99
Top Gear Rally	129,99
Turok	84,99
Virtual Chess	114,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WCW vs. NWO	139,99
Wetrix	99,99
Yoshis Story	84,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cy Ball Zone*	79,99
Dead of Alive*	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdem Arena	79,99
Dreams*	84,99
Duke Raider*	84,99
Dungeon Keeper*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fade to Black	39,99
Felony 11-79	89,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	89,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Formel 1 Plat.*	39,99
Formel 1 '97	89,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98*	89,99
Frogger	69,99
G-Police	89,99
Gex 3D	87,99
Ghost in the Shell*	84,99
Golden Goal	84,99
Gran Tourismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 6	89,99
Hard Boiled	84,99
Heart of Darkness*	87,99
Hercules	79,99
Herks Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo 1*	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro Platinium	39,99P
International Track & Field	39,99
Jersey Devil	84,99
Jet Rider 2*	79,99
K 1 Fighting	89,99
Klonoa*	79,99
Kula World*	79,99
Kurushi	69,99
Lost World: Jurassic Park	77,99
Lucky Luke	89,99
Mageslayer*	79,99
Magic the Gathering	74,99
Marvel Sup. Heroes	79,99
Masters o'Teräs Käsi	79,99
Match Day 3*	89,99
MDK	79,99
Mechwarrior 2	44,99
Medievil*	79,99
Megaman X3	74,99
Megaman 8*	89,99
Megaman Battle & Chase*	89,99
Men in Black*	89,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade Greatest Hits 2*	89,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D*	89,99
San Francisco Rush*	84,99
Shadow Gunner *	79,99
Skull Monkeys	89,99
Soul Blade Platinum*	39,99
Soviet Strike Plat.	39,99
Spawn	74,99
Spice World*	42,99
Street Fighter Coll.*	79,99
Street Fighter EX	74,99
Suikoden	84,99
Supercross 98 feat. MG.*	79,99
Super Match Socc.*	74,99
Super Pang Coll.*	89,99
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tekken 2 Plat.*	39,99
Tekken 3*	a.A.
Tenka Life Force	84,99
Tennis Arena*	79,99
Test Drive 4	84,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tilt	69,99
TOCA	84,99
Tomb Raider 1 Plat	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Total Driving	79,99
Total NBA 98*	74,99
Transport Tycoon	74,99
Treasures o.t. Deep*	79,99.
Twisted Metal World Tour	79,99
Ubik*	84,99
V-Rallye	79,99
Vandal Hearts	84,99
Vigilante*	89,99
Viper*	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
VMX Racing	84,99
VR 3000*	79,99
VR Pool	74,99
Warcraft 2	84,99
War Games*	89,99
Warhammer 2	89,99
Wayne Gretzky 98*	74,99
WipEout 2097	39,99
World Rallye Ch.T.Makinen*	79,99
World L. Soccer 98*	84,99
Worms Platinium	44,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone*	74,99
Xenogracy*	79,99
Youngblood*	79,99
Z	69,99
NBA Action 98	69,99
NBA Live 98	89,99
NHL Hockey 98	69,99
NHL Powerplay 96	69,99
NIGHTS	69,99
NIGHTS 3D +Control Pad	119,99
Panzer Drag. Saga	74,99
Riven*	74,99
Saturn Bomberman	69,99
Scorcher	69,99
SEGA Rally	79,99
SEGA Touring Car	79,99
SEGA Worldwide Soccer 97	79,99
Soccer 98	79,99
Shining Force*	74,95
Sky Target	69,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	84,99
Steep Slope Sliders	79,99
Streetfighter Coll.	79,99
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,99
Tetris Plus	69,99
The House o. t. Dead	74,99
incl. Gun	109,99
Three Dirty Dwarves	69,99
Tilt	69,99
Tomb Raider	79,99
Torico (Gekka Mugentan)	69,99
Virtua Fighter 2	79,99
Virtua Fighter Kids	69,99
Virtual On	79,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	69,99
World L. Soccer	74,95
World Series Baseball 2	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Sony Dual Shock	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	399,99
Saturn MPEG Karte	319,99
Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,99
6-Spieler-Adapter	69,99
Antennenkabel mit Bildfilter	54,99
Arcade Racer (Lenkrad)	109,99
Backup Memory	99,99
Control Pad	44,99
Photo CD Betriebssystem	44,99
Cordless Pad 2x	119,99
Virtua Stick	79,99
Spieleberater Super Mario	22,99
Yoshi's Story	22,99

N64 HARDWARE

N64 Konsole	295,99
Controller grau	49,99
RF-Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Rumble Pak	32,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad Verlängerungskabel	14,99
Lenkrad mit Rumbel Effekt	119,99
Memory Card 1MB	22,99
Memory Card 1MB farbig	24,99
Multinorm Adapter	27,99
RF-Unit	27,99
RGB-Kabel	14,99
Rumbel Pack + 256 K Memory C.	34,99

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

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 · 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 · 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497

Die fiese Gangsterchefin Max hält sich nicht an die Abmachung und will Ethan von ihren Schlägern abführen lassen. Der schlaue Agent beugt aber vor

Auf erhöhten Positionen versteckt, sitzen zwei Eurer Freunde mit Scharfschützengewehren

Eure Kollegen nehmen die Mafiosi aufs Korn, dann beschützen sie Euch auf Eurem Weg durch den Bahnhof

Nintendo 64 Ego-Shooter

Mission: Impossible

Was lange währt, wird endlich gut. Wir konnten eine fast fertige NTSC-Version des Agentenabenteuers rund um Ethan Hunt bewundern und uns ein Bild von der grafischen und spielerischen Qualität des strategielastigen Ego-Shooters machen.

Nach mehreren Previews sollte die Story von Mission: Impossible zwar hinlänglich bekannt sein, für diejenigen unter Euch aber, die zum ersten Mal von diesem Spiel hören, hier eine kurze Einführung: Ihr übernehmt die Rolle von Ethan Hunt (im Film gespielt von Tom Cruise), einem Topagenten im Dienst des US-Geheimdienstes. Als ein Auftrag böse in die Hose geht, wird Ethan verdächtigt, ein Spitzel des Feindes zu sein, obwohl in Wirklichkeit Jim Phelps, bis dahin Boss von Ethan, hinter der mißlungenen Aktion steckt. Ethan muß nun Beweise sammeln, um seine Unschuld zu beweisen. Dazu steht ihm modernste Technik zur Verfügung, wie es sich für einen Spezialagenten eben gehört. Im Gegensatz zu herkömmlichen Ego-Shootern (z.B. das auch im Agentenmilieu angesiedelte indizierte Spiel von Rare), müßt Ihr bei Mission: Impossible nicht wild ballernd durch die Gegend laufen und möglichst jeden Feind erledigen. Im Gegenteil, in den meisten Fällen wird Euch eine allzu schießfreudige Einstellung sehr schnell zum Verhängnis werden. Infogrames legte bei der Gestaltung des Spiels großen Wert auf Gewaltvermeidung (nicht zuletzt im Hin-

„Hat das Zeug zum Megahit, seien wir gespannt auf die Endversion"

Was machst Du denn für ein Gesicht?

Das Unheil nimmt seinen Lauf: Dieser Offizier sollte nicht so viele Fragen stellen

Sobald Ihr den Facemaker einsetzt, läuft alles automatisch

Ihr könnt die einzelnen Phasen der Verwandlung mitverfolgen

Langsam wird aus Ethan Hunt ...

... seines Zeichens amerikanischer Agent ...

... ein waschechter russischer Offizier ...

... komplett mit Orden ...

... Uniform und Bart

Fertig ist das Kostüm. Jetzt werdet Ihr von allen für einen Vorgesetzten gehalten und könnt gehen, wohin Ihr wollt

Im Zug müßt Ihr Euch den Weg zum letzten Waggon freischießen, in dem eine Bombe versteckt ist. Paßt aber auf, daß Ihr keine Unschuldigen trefft

Uups, Giftgas! Aber vielleicht ist ja hier in der Gegend auch ein Antidot versteckt, das die Wirkung des Gifts aufhebt?

So ein Glück, da ist ja tatsächlich ein Arzneischrank mit dem Gegengift

Ihr findet in den Levels immer wieder Gegenstände, die Euch bei der Lösung Eurer Aufgaben hilfreich sind

„Gewaltvermeidung statt Gewaltverherrlichung - die BPJS wird es mögen"

blick auf den wichtigen deutschen Markt), sodaß Ihr ca. 80% der Euch gestellten Aufgaben durch Nachdenken und geschickten Einsatz Eurer Ausrüstung lösen müßt. Selbst wenn Ihr einmal zur Waffe greifen müßt (wie es im Zuglevel der Fall ist), verfügt Ihr nur über eine begrenzte Anzahl Munition, könnt also nicht wild um Euch knallen. Statt dessen betäubt Ihr Gegner, in deren Rolle ihr dann schlüpfen könnt, setzt Rauchgeneratoren ein, um Eure Flucht zu decken, und benutzt alle möglichen Tricks, um eine Entdeckung zu vermeiden. Ein gutes Beispiel hierfür ist gleich der erste Auftrag: Ihr schleicht Euch in einen russischen Hafen, um ein mit Atomraketen beladenes U-Boot zu zerstören. Gleich zu Beginn betäubt Ihr einen Offizier, dessen Kleidung Ihr gut gebrauchen könnt. Mit Hilfe eines „Facemaker" genannten Gerätes macht Ihr Euch eine Maske, die dem Gesicht des Bewußtlosen täuschend ähnlich sieht. So ausgestattet macht Ihr Euch auf den Weg zu einem Stromverteilerkasten, um diesen mit ein paar gezielten Schüssen zu zerstören. Doch Vorsicht! Ihr solltet Eure Pistole erst am Kasten ziehen und Euch versichern, daß keine Wachen in der Nähe sind. Sehen Euch diese mit Einer Waffe, riechen sie Lunte und feuern auf Euch. An diesem kleinen Beispiel könnt Ihr schon erkennen, daß Gewalt Euch nur selten an Euer Ziel bringen wird. Wie Ihr schon an den Screenshots erkennen könnt, hat sich die lange Wartezeit wirklich gelohnt. Die Grafik von Mission: Impossible ist sehr detailliert und sauber programmiert, Vergleiche mit Rares Hitspiel drängen sich auf. Je nach Situation seht Ihr Euren Helden aus unterschiedlichen Kameraperspektiven, bleibt Ethan stehen, könnt Ihr die Position der Kamera auch verändern. Normalerweise blickt Ihr aber von hinten auf Euren Helden, der beim Einsatz von Waffen transparent wird, damit Ihr besser zielen könnt. In Deutschland wird sich Ethan frühestens im Spätsommer auf den Bildschirmen tummeln, aus Lizenzgründen veröffentlicht Infogrames das Agentenabenteuer in den USA schon im Juli. N64-Besitzer werden sich aber auf eine komplett lokalisierte Version freuen können. (Georg)

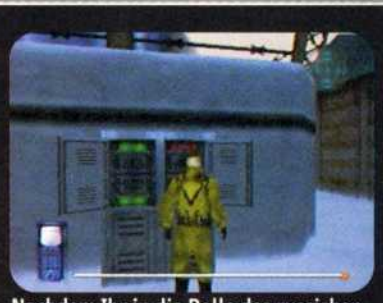
Ethan kann auch richtig schön springen, um an sein Ziel zu kommen

Hersteller: **Infogrames** Erscheint: **2. Quartal '98** Muster von: **Infogrames** Umsetzungen geplant: **keine**

Mission: Impossible vereinigt knackige Rätsel mit tollem Gameplay, hoffentlich kommt das Ding bald!

(Fast) keine Gewalt:

Über einen Zaun dringt Ihr in das russische Lager ein


Nachdem Ihr in die Rolle des russichen Offiziers geschlüpft seid ...

... schaltet Ihr den Strom ab

Leider hat Euch eine Wache beobachtet und eröffnet das Feuer - wehrt Euch!

Jetzt bewegt Ihr Euch auf ein Fahrzeug zu und sprecht mit dem Fahrer

Ethan und ein Kollege fahren als blinde Passagiere mit

Im Hafen findet Ihr in einem Lager zwei Haftminen

Gebt diese Eurem Kollegen, der sie am U-Boot anbringt

Jetzt aber nix wie weg, denn bei dieser Explosion solltet Ihr schon in eurem Fluchtboot sitzen

Magische Taschenspielereien werden, wie auch schon im Vorgänger, wieder mit irren Lichteffekten unterlegt sein. Die Effekte wirken wesentlich wuchtiger als im Vorgänger

Der größte Teil der Aufträge und Abenteuer wird in den gerenderten Städten zu erledigen sein

Da die PS nur eine Stelle auf der CD abfragen kann, wird auch FF VIII wieder ohne Sprachausgabe sein. Wir scrollen uns also wieder durch eine Menge von Gesprächen und Multiple Choice-Szenarien

PlayStation Rollenspiel

Final Fantasy VIII

Square Soft ließ überraschenderweise die Bombe platzen: Noch Ende dieses Jahres soll die wohl berühmteste RPG-Serie der Welt zunächst in Japan ihre Fortsetzung finden. Wir in Deutschland müssen uns hingegen voraussichtlich noch bis Ende 1999 gedulden

Während in der letzten Zeit unser aller Augen in Richtung USA auf die E3 gerichtet waren, ließ Squaresoft in Japan die Katze aus dem Sack. Auf einer Pressekonferenz stellte der Chef von Square, Tomoyuki Takechi höchstpersönlich, das neueste „Baby" des Hauses vor: Final Fantasy VIII. An dem Mammut-RPG wirken momentan über 200 Programmierer unter der Leitung von Hironobu Sakaguchi, der auch schon in FF VII als Executive Producer für die Vermarktung des Games zuständig war. Nach dieser Ankündigung ließ Takechi vor der versammelten Fachpresse erst einmal das erste Demo ablaufen: Im Intro sieht man zunächst eine riesige Parabolantenne, bevor das Bild auf den Himmel umschwenkt, an dem ein halbes Dutzend Flieger aufsteigen, die einen breiten Kondensstreifen nach sich ziehen. Das neue Final Fantasy VIII-Logo erscheint. Danach wieder ein Szenenwechsel: Eine Flotte von Schiffen taucht auf. An Bord des Flagschiffes steht heroisch, seine Gunblade schwingend (erinnert an einen Revolver, auf dem ein überdimensionales Bajonett aufgesetzt ist), der 17jährige Squall Leonhart, einer der beiden neuen Hauptcharaktere. Sein Blick schweift kritisch über eine Karte, auf der er nachdenklich seine Zukunft plant. In einer plötzlich auftauchenden Retrospektive erfahren wir etwas mehr über seinen Background. Leonhart ist ein verschlossener Charakter, der nichts und niemanden an sich heran läßt und auch sonst wenig für seine Umgebung übrig hat. Er ist der einsame Wolf, unfreundlich und leicht zu reizen. Im krassen Gegensatz dazu steht der 27- jährige Lagu-

Durch solche sauber gerenderten Grafiken wird Final Fantasy VIII zu einer wahren Augenweide

Monsterschmiede

Die Monsterbrutstätten von Squaresoft haben für Final Fantasy VIII sehr viele neue Biester und sonstige Monsterkreationen gezüchtet. Es wird von mehr als 200 verschieden Gegnertypen gesprochen

Wie im wahren Leben: Geht Euch bei den mit Brennstoff betriebenen Autos der Sprit aus, dann heißt es laufen

Wie auch schon im Vorgänger wird mal wieder ein Fabelwesen das Logo von FF VIII schmücken

Der Kampfmodus in FF VIII wird sich einer kompletten Neuerung unterziehen. Ihr werdet in Zukunft die Möglichkeit haben, Attacken Eurer Gegner auszuweichen

na Loire, ein ehemaliger Soldat, der sich jetzt dem Journalismus verschrieben hat. Loire hat einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn und setzt sich mit Vorliebe für die Belange der Unterdrückten und seiner Freunde ein. Neben diesen beiden Hauptcharakteren wird es noch einen dritten geben. Eine Frau, um deren Gunst sich Leonhart und Loire streiten. Das Thema von FF VIII wird also ganz der Liebe gewidmet sein. Neben diesen Figuren werden natürlich auch wieder ein ganze Reihe von Bekannten mitspielen, ob aber der allseits beliebte Chocobird auch wieder eine tragende Rolle erhalten wird, ist zu diesem Zeitpunkt noch ungewiß. Sicher ist allerdings schon, daß das Game wieder einen futuristischen Touch bekommen wird. Das läßt sich bereits an den ersten Screenshots erkennen, die meist zukunftsweisende Gebäude und Fahrzeuge enthalten. Grafische Neuerungen werden wir auch an den Charakteren feststellen. So hat uns Sakaguchi versichert, daß die neuen Figuren authentischer und „westlicher" wirken sollen. Die Körper sind diesmal noch feiner ausmodelliert und werden sich geschmeidiger bewegen, um einen möglichst realistischen Eindruck zu vermitteln. Man sei von dem japanischen Anime-Stil abgekommen, erklärt Sakaguchi, um Final Fantasy für den amerikanischen und europäischen Markt noch interessanter zu gestalten. Um das zu gewährleisten, haben sich die Programmierer von Square der gleichen Grafikengine bedient, die ihnen bereits in Parasite Eve gute Dienste geleistet hat. Ebenso wird der Kampfmodus neue Wege beschreiten. Von nun an wird es möglich sein, den Attacken der Feinde auszuweichen und sich während dem „Non-Active-Move" frei zu bewegen. Somit könnt Ihr Euch schon für Euren nächsten Angriff eine günstigere Ausgangsposition suchen und Eurem Gegner mehr Schaden zufügen, indem Ihr ihm beispielsweise in die Flanke oder in den Rücken fallt. Durch diese Neuerung soll Final Fantasy VIII erheblich schneller werden und uns Zockern noch mehr schlaflose Nächte bereiten (René).

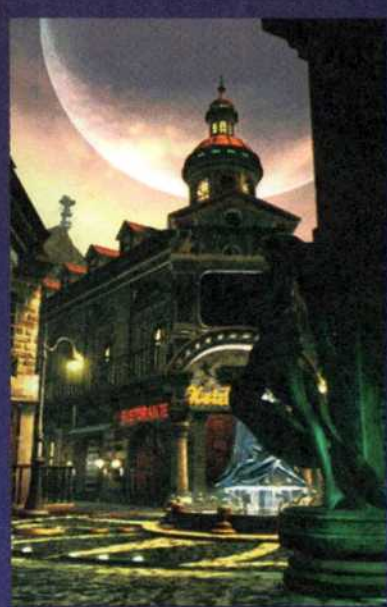
„Die genialen Lichteffekte und die einwandfreie Grafik dürften neue Maßstäbe auf dem 32-Bitter setzen"

Hersteller: **Squaresoft** Erscheint: **Ende 1999** Muster von: **Square Soft** Umsetzungen geplant: **keine**

Digitale Vehikel

Die Fortbewegungsmittel werden wieder einmal aus Luft-, Wasser und Bodenfahrzeugen bestehen, welche Ihr jedoch erst nach entsprechenden Schlüsselstellen erhaltet

Das Magiesystem ist wie gewohnt aus dem Vorgänger übernommen worden. Wieder könnt Ihr verschiedene Aspekte wie Erde, Feuer, Wasser miteinander kombinieren und so mehr Schaden anrichten


Einige Spiele bieten eine solche Grafikpracht nicht einmal im Vorspann

Die Charaktere, die aus bis zu 1.000 Polygonen aufgebaut sind, wurden dank Motion-Capture-Verfahren sehr authentisch in Szene gesetzt

Das gerenderte Intro führt Euch in die verheißungsvolle Story des Abenteuers bestens ein und ist wieder einmal in bestechender Qualität.

Ohrenschmaus: Durch ein spezielles Verfahren werden 12 Minuten voller atmosphärischer Musik in CD-Qualität präsentiert

PlayStation 3D-Action-Adventure

O. D. T.

Eine interressante Genre-Mixtur stellt Psygnosis neuestes Machwerk O.D.T. dar, das den idealen Rollenspiel-Einstieg für sonst eher actionorientierte RPG-Muffel darstellen könnte

Die in den Kämpfen gesammelten Erfahrungspunkte könnt Ihr auf verschiedene Eigenschaften verteilen, die Eurem Held ein deutlich besseres Durchsetzungsvermögen gewähren

O.D.T. lautet der etwas ungewöhnliche Titel des neuen Psygnosis-Produktes, welches vom adidas Power Soccer Team entwickelt wurde. Die Abkürzung steht dabei für „Or Die Trying". Den Entwicklern ging es aber wohl eher um einen coolen Klang des Titels, als um dessen inhaltliche Aussagekraft. O.D.T. ist ein dreidimensionales Action-Adventure mit Rollenspiel-Einschlag, in dem Ihr Euren Charakter aus der Third-Person-Perspektive durch die Level steuert. Die Story des Spiels klingt dabei sehr vielversprechend: Die Hauptstadt des Planeten Tonantzin wird von einer bösartigen Epidemie heimgesucht, die die Bewohner der Metropole auszurotten droht. Es gilt, schnellstmöglich das rettende Gegenmittel zu finden, das der Ältestenrat der Stadt in Form von grünen Perlen auf einem weit entfernten Planeten vermutet. Sofort wird ein Expeditionstrupp unter der Leitung von Captain Lamat losgeschickt. Dessen Crew besteht aus vier Spezialisten, die sich in Ihren persönlichen Fähigkeiten und der Physis stark voneinander unterscheiden. Auf dem langen Flug kommt es zu einem ungewöhnlichen Zwischenfall: Das Raumschiff der Truppe wird plötzlich von einer mächtigen Energie angezogen und muß somit auf einem unbekannten Planeten bruchlanden, den das Team anschließend erkundet. Ein mysteriöses Abenteuer nimmt seinen Lauf... Zu Anfang entscheidet Ihr Euch für einen der vier Charaktere, die sich nicht nur unterschiedliche physische Merkmale besitzen, sondern auch über gänzlich verschiedene Kampfstile verfügen. Die Wahl des Charakters ist somit nachhaltig für den Spielverlauf entscheidend, und sogar die Zwischensequenzen und der Abspann werden beeinflußt. Mit dem Helden Eurer Wahl müßt Ihr im Diablo-Stil acht unterschiedliche Level durchkämpfen und begegnet dabei 40 unterschiedlichen Monsterarten, die allesamt mit Hilfe des Motion-Capture-Verfahrens sehr realistisch animiert wurden. Natürlich warten auf den Abenteurer auch die obligatorischen furchteinflößenden Endgegner, die nur mit einer guten Taktik, einem mächtigen Zauberspruch

„Die brilliante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein"

Ihr werdet im Laufe des Adventures auf über 40 unterschiedliche Charaktere stoßen

Die Grafik-Engine läuft mit 30 Bildern pro Sekunde äußerst flüssig ab

Während des Spieles werde Ihr durch diverse Bildschirmanzeigen über den Zustand des Charakters informiert

Während Eures Abenteuers trefft Ihr neben den bösartigen Gegnern auch auf sehr hilfreiche Charaktere, die Euch mit wichtigen Informationen versorgen

oder einer außerordentlich ausgebauten Waffe zu besiegen sind. Insgesamt stehen dem Spieler in der Endversion vier Ballermänner zur Verfügung: Ihr erledigt die Schergen entweder mit einer Lasergun, einem Elektroschocker, einem Flammenwerfer oder einer Phaser-Kanone. Jedoch könnt Ihr bei erschöpftem Munitionsvorrat mit Tritten und Schlägen um Euer Leben kämpfen. Hinzu gesellen sich noch die höchst interessanten Zaubersprüche, mit deren Hilfe Ihr beispielsweise Gegner einfrieren oder schrumpfen lassen könnt. Desweiteren könnt Ihr mit dieser Fähigkeit auch Blitze oder Tornados auf Eure Kontrahenten losjagen. Der besondere Aspekt des Spiels ist, daß Ihr während des Abenteuers Erfahrungspunkte sammelt, die sich wie in einem klassischen Rollenspiel auf einzelne Attribute verteilen lassen. So könnt Ihr Eure Waffen um insgesamt vier Stufen ausbauen oder die Macht Eurer Zaubersprüche verstärken.

Im Laufe des Abenteuers findet Euer Recke nette Goodies, wie beispielsweise Minen, die einen Raum in ein flammendes Inferno verwandeln können

„Die Charaktere, die durch Motion-Capturing perfekt in Szene gesetzt wurden, sind aus bis zu 1.000 Polygonen zusammengesetzt"

Die 3D-Engine der noch sehr frühen Version (erst 60% sind fertiggestellt) läuft flüssig ab, wobei jedoch Grafikfehler wie das starke Texturverzerrungen nicht zu übersehen sind. Diese Schönheitsfehler werden aber in der endgültigen Fassung verschwunden sein. Besonders großer Wert wurde auf die Modellierung der Charaktere gelegt. Jeder der vier Protagonisten wurde aus insgesamt 450 Polygonen zusammengesetzt und Endgegner bestehen nicht selten aus mehr als 1.000 Polygonen. Abgerundet wird die überaus imposante Grafikpracht von den tollen Sequenzen, die die Story weiterführen. Doch auch soundtechnisch hat Psygnosis Abenteuer einiges zu bieten: So werden zum Kampfgeschehen durch ein spezielles Verfahren zwölf Minuten atmosphärischer Musik in CD-Qualität geboten. Diese Genre-Mischung sollte man sich also schon mal vormerken... (René)

Grafische Finessen, wie beispielsweise die Explosionseffekte sehen bereits in der zu 60% fertiggestellten Version atemberaubend aus

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **Oktober**
Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **N64**

Innovative Genre-Mixtur, das von der Idee nicht nur für RPG-Einsteiger interessant sein dürfte.

Die vier Hauptakteure bei O.D.T.

Für Langzeitmotivation sorgen die vier unterschiedlichen Charaktere. Mit jedem von ihnen läßt sich das Abenteuer auf eine andere Art lösen. Ausschlag gebend dafür sind die grundsätzlichen Unterschiede in der Physis, der Bewaffnung und dem Repertoire an Zaubersprüchen. Des weiteren erlebt Ihr mit jedem Helden unterschiedliche Zwischensequenzen bzw. eine gänzlich neue Endsequenz.

Die katzenhafte Io sorgt mit schnellen Flick-Flack-Moves für viele blaue Flecken

Mit einem fulminanten Tomahawk-Move geht Ihr gerade zu Boden, und Wild 9 ist wieder einmal der lachende Sieger

Der Ninjakämpfer Cygmus ist mit seinen beiden Laserdolchen ein ernstzunehmender Gegner

PlayStation Beat 'em Up

Zero Divide 2

Blechkameraden, die zweite. Nach über zwei Jahren melden sich die Helden Zero, Dragon & Co wieder in der Prügelszene zurück. Lest selbst, was der Hersteller Zoom auf den Silberling brennen will

Zoom stellt Euch im zweiten Teil Ihrer Roboterschlacht gleich zehn Prügler von Beginn an zur Verfügung

Es sind nun über zwei Jahre ins Land gezogen, seit Anfang 1996 Zoom seine kämpfenden Roboter in die Schlacht geschickt hat. Damals bedrohte das außer Kontrolle geratene, virtuelle Wesen XTAL das weltweite Netzwerk. Jedoch konnte die Bedrohung abgewandt werden, und die Menschheit war wieder sicher. So lange bis sich einige kriminelle Individuen dazu entschlossen haben, mit der XTAL-Technik die Staaten zu erpressen. Grund genug, die alten Recken der damalige Zeit zu entstauben und wieder in den Kampf zu schicken. Das zehnköpfige Kämpferfeld besteht aus zwei verschiedenen Klassen: Zum einen die humanoiden Kämpfer, zum anderen die krabbenhaftigen Wesen. So gibt es zwei neue Recken, Pixel und Cancer. Erstere ist eine agile humanoide Kämpferin. Katzenartige Angriffe und schnelle Täuschungsmanöver zeichnen sie besonders aus. Cancer gehört zu der Kategorie schwerfälliger Kampfmaschinen. Mit seinen sechs Beinen und seinem langen Schwanz ist er besonders im Nahkampf effektiv. Eine weitere Neuerung sind die verschiedenen Arenen. Früher waren es Plattformen, die gleich groß waren und über deren Rand man in die tödliche Tiefe gefallen ist. Nun gibt es verschieden große Schlachtfelder, die auch durch eine Mauer begrenzt sind. Plattformen gibt es aber immer noch, und es ist schon wahrlich aufregend, wenn ein Kämpfer sich gerade noch mit einem Arm an der Kante festhalten kannund dann mit viel Schwung wieder zum Angriff übergeht. Während des Kampfes könnt Ihr wieder mit den obligatorischen Schlag- und Trittkombinationen, Grifftechniken und Spezial-Moves (wie z.B. Feuer speien, eine Waffe abschießen oder der Hammer-Kick von Zero) die Gegner auseinander nehmen. Durch besonders gezielte Treffer lassen sich auch diesmal die Panzerplatten des Kontrahenten wegtreten, um somit die interne Struktur freizulegen. Wer nun hier trifft, richtet bei weitem mehr Schaden an als vorher. Weiterhin wurde die Grafik auf einen aktuellen Stand gebracht. Sie ist zwar immer noch sehr kantig, kann aber mit mehr Details pro Kämpfer aufwarten. Die Bewegungen der Kämpfer sind immer noch realistisch und vermitteln eine anmutende Prügelatmosphäre. Zu den allgemeinen Ein- und Zwei-Spieler-Modes gesellen sich noch ein umfangreicher Trainings-Mode und der Time-Attack. (Georg)

Hersteller: **Zoom** Erscheint: **August** Genre: **Beat 'em Up** Umsetzung geplant: **keine**

Innerhalb der letzten zwei Jahre hat sich einiges getan, jedoch wird Zero Divide 2 ebenfalls nur zweite Wahl sein

Die graziöse Pixel ist neu im Feld der Kombatanten. Als Krankenschwester gekleidet, ist sie aber alles andere als nett

Im Trainings-Mode könnt Ihr die Moves jedes Kämpfers eingehend üben

Wenn Ihr gerade einmal alleine seid, übernehmen drei CPU-Spieler den restlichen Teil des Doppels

PlayStation Tennis

Actua Tennis

Gremlin erweitert ihr Sport-Portfolio um eine Tennis-Simulation, die zumindest in grafischer Hinsicht die bisherige Konkurrenz schlägt

Electronic Arts hat es vor Jahren einmal versucht und ging baden und selbst Codemasters aufwendige Simulation war trotz guter Qualität nicht der erwartete Erfolg beschert. Tennis-Simulationen hatten es bisher nicht leicht, auf dem Videospielmarkt finanziell Fuß zu fassen, warum auch immer. Die Engländer von Gremlin lassen sich durch diese schlechten Vorzeichen dennoch nicht entmutigen und lassen schon bald den virtuellen Filzball fliegen. Das Hauptmenü, das man nicht gerade als übersichtlich bezeichnen kann, offenbart die klassischen Tennis-Optionen wie beispielsweise Freundschaftspiel, Doppel oder einen umfassenden Turniermodus. Überdurchschnittlich hochklassig ist das Teilnehmerfeld besetzt, das gleich eine ganze Liste an Tennis-Cracks wie zum Beispiel Pete Sampras, Michael Chung oder Martina Hingis bietet. Das Spielprinzip läßt der Sportart entsprechend natürlich nicht sehr viele Fragen aufkommen. Mit drei Aktionsknöpfen, die jeweils für eine andere Schlagtechnik (Slice, Lob, normale Vor- und Rückhand) stehen, drescht Ihr den Filzball über das Netz. Ungewöhnlich wurde lediglich der Aufschlag umgesetzt, bei der eine Swing Zone wie bei einer Golf-Sim ihren Dienst verrichtet. (Ulf)

Eine Swing Zone erfordert beim Aufschlag ein sicheres Timing

Hersteller: **Gremlin** Erscheint: **3. Quartal '98** Muster von: **Gremlin** Umsetzungen geplant: **keine**

Die Zoom-Perspektive bringt die gelungene HiRes-Optik zwar am besten zum tragen, ist aber leider kaum spielbar

Solide Tennis-Simulation mit gelungener Optik und vielen Original-Tennisspielern

Hint Shop Lösungshefte

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.

Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.**
Komplettlösungen ab **9,80 DM**

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

! Ständig Neuheiten !
Händleranfragen erwünscht

7'th Guest/ 11'th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3
Amber, Shine & Chronoma.
Atlantis-Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1-2 (14,80)
Betrayal in Antara
Bioforge
Blade Runner
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
C & C - Sammlung (19,80)
=> Tiberiumkonflikt
=> Ausnahmezustand
=> Alarmstufe Rot
=> Gegenangriff
=> Vergeltungsschlag
"D", Evocation & Blown Aw.
Dark Earth
D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 2
Earth 2140
Ecstatica 1 oder 2
Excalibur 2555 A.D. (14,80)
Exhumed (PSX) (14,80)
Fable
Fade to Black
Fallout
Final Fantasy 7 (29,80)
Floyd und Voodoo Kid
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 1
Ishar 1 bis 3
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlanda/ Private Eye
Jedi Knight
Jewels of Oracle
King's Field (14,80)
King's Quest 1 bis 7
KKND
Kyrandia 1 bis 3
Lands of Lore 1
Lands of Lore 2 (14,80)
Last Express, The
Legacy of Kain (14,80)
Leisure Suit Larry 1-7
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
LucasArts Sammlung (14,80)
=> Indiana Jones 3 & 4
=> Maniac Mansion 1&2
=> Monkey Island 1 & 2
=> Sam & Max + Vollgas
=> Zak McKracken + Loom
MDK
Might & Magic 3 bis 5
Monkey Island 1 bis 3
Myst und Riven (14,80)
Oddworld: Abe's Oddysee
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Ravenloft 1-2 & Menzober.
Realms of the Haunting
Rendezvous im Weltraum
[redacted]
Riddle of Master Lu, The
Ripper
Riven und Myst (14,80)
Secrets of the Luxor (14,80)
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - Generations
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Swagman
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1&2 + Exp.(14,80)
Warhammer-Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-COM: Apocalypse & Terror...
Zork: Der Großinquisitor
Zork: Nemesis & R.t.Z.
"Z"

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

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

Aero Gauge	*D neu*	*145,50*
Aerofighters Assault	D neu	139,90
Blast Corps	D gebr.	69,90
Bomberman 64	D gebr.	69,90
Bust-A-Move 2	*D neu*	*99,90*
Dark Rift	D neu	99,90
Diddy Kong Racing	D gebr.	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
FIFA Soccer '98	D neu	129,90
Forsaken	*D neu*	*129,90*
Frankreich 98 (die WM)	*D neu*	*129,90*
John Madden Football	D neu	109,90
Lylat Wars (+Rumble Pak)	D gebr.	69,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Multi Racing Champions.	D gebr.	79,90
Mystical Ninja (Goemon)	D neu	149,90
Nagano Olympic Hockey	D neu	99,90
Nagano Winter Olympics	D gebr.	69,90
NBA Courtside	*D neu*	*89,90*
NBA Pro '98	D neu	139,90
Top Gear Rally	D neu	99,90
Wave Race 64	D gebr.	59,90

PSX-Multinormumbau (PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

PlayStation

Deathtrap Dungeon	D neu	89,90
Formel 1 '97	D gebr.	79,90
Forsaken	*D neu*	*89,90*
Frankreich 98 (die WM)	*D neu*	*89,90*
Golden Goal '98	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	99,90
Indy 500	D neu	89,90
Lucky Luke	D neu	99,90
NHL Powerplay 98	*D neu*	*89,90*
One	D neu	89,90
Perfect Assassin	D neu	89,90
Pitfall 3D	D neu	89,90
Poy Poy	D neu	89,90
Ridge Racer	D gebr.	29,90
V-Rally	D gebr.	49,90

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,-).

HASTA LA VISTA, BABY!

SONY PSX / N64

PSX GAMES

ADIDAS POWER SOCCER 98	KD	89,90
ALUNDRA	KD	89,90
BATMAN & ROBIN	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3 (07/98)	DA	85,90
BIO FREAKS	DA	89,90
BUST A MOVE 3	DA	69,90
C&C 2: GEGENSCHLAG (08/98)	KD	89,90

SPASS-PAKET 1:
COLIN McRAE RALLY
INCL. LENKRAD • PEDALE **KD 199,90**

CYBALL / DEADBALLZONE	DA	85,90
DEATHTRAP DUNGEON	KD	99,90
DIABLO	KD	89,90
EVERYBODY'S GOLF	DA	79,90
FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION	KD	89,90
FIGHTING FORCE	DA	89,90
FORSAKEN	KD	79,90
GEX 3D - ENTER THE GECKO	DA	89,90
GOLDEN GOAL 98	KD	89,90
GRAN TURISMO	KD	89,90

SPASS-PAKET 2:
GRAN TURISMO
INCL. LENKRAD • PEDALE **KD 199,90**

GRAND THEFT AUTO	KD	79,90
HEART OF DARKNESS	KD	89,90
HUGO	KD	89,90
KLONOA	KD	85,90
KULA WORLD	DA	89,90
LUCKY LUKE	KD	89,90
MEN IN BLACK	KD	89,90
MOTORHEAD	DA	89,90
NEED FOR SPEED 3	KD	89,90

SPASS-PAKET 3:
NEED FOR SPEED 3
INCL. LENKRAD • PEDALE **KD 179,90**

NHL 98	KD	89,90
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	KD	85,90
PRO PINBALL - TIMESHOCK	DA	85,90
ROAD RASH 3D	KD	89,90
TEKKEN 3 US/NTSC	E	119,90
THEME HOSPITAL	KD	89,90
TOMB RAIDER II	KD	89,90
TREASURES OF THE DEEP	DA	89,90
VIGILANTE 8	DA	85,90
VIPER	DA	85,90
WARCRAFT II	KD	89,90
WARGAMES (07/98)	KD	89,90
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY 98	KD	89,90
WCW NITRO	DA	89,90
WORLD LEAGUE SOCCER 98	KD	79,90
WRECKIN' CREW	KD	84,90
WWF: WARZONE	KD	84,90

PLATINUM

BUST A MOVE 2 PLATINUM	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 1 PLATINUM	DA	44,90
DESCENT 2 PLATINUM	KD	44,90
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	DA	44,90
FORMEL 1 PLATINUM	KD	44,90
MECHWARRIOR 2 PLATINUM	DA	44,90
MICRO MACHINES V3 PLATINUM	KD	44,90
PANDEMONIUM 1 PLATINUM	DA	44,90
PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	DA	44,90
TEKKEN 2 PLATINUM	KD	44,90
TOMB RAIDER 1	KD	44,90
WIPEOUT 2097 PLATINUM	KD	44,90

ACCESSORIES

PLAYSTATION GRUNDGERÄT	DA	299,00
ANALOG JOYSTICK	DA	119,00
ANTENNENKABEL	DA	29,90
DUAL SHOCK ANALOG PAD	DA	55,90
GAMEBUSTER CHEAT-MODUL	DA	79,90
GAMESTER II LENRAD INCL. PEDALE	DA	109,90
INFRAROT PADS (2 STCK.)	DA	59,90
LARA CROFT FIGUR (KUNSTSTOFF)		79,90
LINK KABEL	DA	19,90
MEMORY CARD 16 MEG TRANSPARENT	DA	59,90
PSX JOYPAD TRANSP./GRAU/SCHWARZ	DA	24,90
PSX II JOYPAD MIT TURBO U. DAUERFEUER		29,90
RACELEADER LENKRAD 32/64	DA	129,90
RGB SCART KABEL	DA	19,90
TASCHE INCL. PAD UND MEMORY CARD	DA	79,90

ACCESSORIES

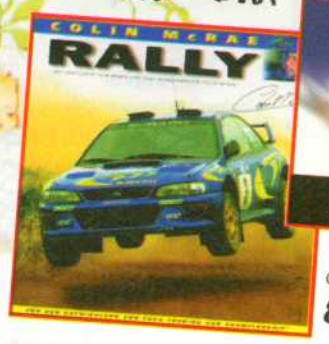
GAMEBUSTER MODUL	DA	89,90
INTERACTOR GAME WEAR	DA	79,90
JOYPADVERLAENGERUNG	DA	29,90
JOYPAD ORIGINAL, DIV. FARBEN	DA	59,90
MEMORY CARD N64, 8 MEG	DA	75,90
NINTENDO 64 PAL-KONSOLE	DA	299,90
RACELEADER LENKRAD 32/64	DA	129,90
RUMBLE PACK	DA	39,90

TOP GAMES

DEAD OR ALIVE, KD
89,90 DM

CARDINAL SYN, KD
79,90 DM

FRANKREICH '98, KD
89,90 DM



COLIN MCRAE RALLY, KD
89,90 DM

TOP GAMES

BANJO KAZOOIE, KD
109,90 DM

GT 64 CHAMPIONSHIP, KD
139,90 DM

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

WWF WARZONE, KD
129,90 DM

AERO GAUGE	DA	139,90
ACCLAIM SPORTS SOCCER	DA	129,90
AEROFIGHTERS ASSAULT	KD	139,90
BIO FREAKS	DA	129,90
BUST A MOVE 2	DA	89,90
CRUISIN' USA	DA	89,90
DIDDY KONG RACING	KD	89,90
DUAL HEROES	DA	129,90
FORSAKEN	KD	114,90
FRANKREICH '98	KD	119,90
INT. SUPER STAR SOCCER 98	KD	139,90
MACE - THE DARK AGE	DA	129,90
NBA COURTSIDE	DA	89,90
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
NFL QUARTERBACK CLUB '98	DA	139,90
OLYMPIC HOCKEY	DA	139,90
RAMPAGE WORLD TOUR	KD	129,90
ROBOTRON 64	DA	129,90
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
WETRIX	KD	109,90
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: info@wial.de

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 13[30] - 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

Tips & Tricks-Inhalt

Tips & Tricks 8/98

PlayStation

Ballblazer Champions (Pal)	Paßwörter	118
Bio F.R.E.A.K.S. (US)	Moves/Diverses	115
Fantastic Four (Pal)	Cheats	128
Fifa - Die WM-Qualifikation 98	Allgemeines	119
Final Fantasy VII (US)	Aerith	115
Machine Hunter (Pal)	Cheats	117
NBA Live 98 (Pal)	Pal	116
Need for Speed 3 (Pal)	Tricks	114
NHL 98 (Pal)	Paßwörter/Tip	115
Pitfall 3D (Pal)	10 Extra Leben	117
Rascal (Pal)	Levelanwahl	114
Tactics Ogre (US)	Allgemeine taktische Tips	128
Tekken 3 (Jap)	Diverses	116
Test Drive 4 (Pal)	Diverses	114
Treasures of the Deep (Pal)	Cheats	117
Vigilante 8 (Pal)	Diverses	116

Nintendo 64

Fighters Destiny (Pal)	Diverses	114
Nagano Winter Olympics '98 (Pal)	Allgemeines	128
NBA Hangtime (Pal)	Versteckte Charaktere	119
Robotron 64 (Pal)	Cheats	118
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (Pal)	Codes	128

Players Guide 8/98

PlayStation

Forsaken	1. und letzter Teil	124-125

Nintendo 64

Forsaken 64	1. Teil	120-123

Rückblick

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

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

Nintendo 64

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

PlayStation (Pal) Tricks

Need For Speed 3

Die folgenden Tricks werden folgendermaßen aktiviert: Sucht Euch alles aus und wartet, bis Ihr im Screen mit dem Tachometer seid. Hier muß normalerweise Start gedrückt werden. Nachdem Ihr Start gedrückt habt, drückt und haltet Ihr die unten angegebenen Tasten, bis das Rennen beginnt, um den Trick zu aktivieren. Der jeweilige Trick ist nur für das jeweilige Rennen aktiv. Brecht Ihr ab oder kommt Ihr auf eine neue Strecke, wird er abgeschaltet.

Super Hupe:
Start + Select + R1 + L2 gedrückt halten. (Sobald Ihr hupt, überschlagen sich die Gegner.)
Langsamer:
↑ + ✕ + △ gedrückt halten. (Langsamer, was sonst.)
Mehr Eigengewicht:
Select + ✕ + □ gedrückt halten. (Nun können Gegner besser von der Straße gedrängt werden.)

PlayStation (Pal) Diverses

Test Drive 4

Um einen der folgenden Codes zu aktivieren, muß ein High Score erzielt werden. Denkt daran, zu speichern, nachdem Ihr Euch entsprechend eingetragen habt. Ansonsten geht der nette Cheat nach dem Abschalten der PlayStation flöten.

SAUSAGE: Vier zusätzliche Fahrzeuge
WHOOOOSH: Turbo
KNACKED: Mirror
MJCIM.RC: Mini Cars

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Theo-Kranz-Versand in Würzburg hat uns auch diesen Monat einiges für die fleißigen Schreiberlinge unter Euch bereitgestellt. Jeweils ein Spiel geht an Stefan Redel aus Bonn, Christiane Fricke aus Oberoßla sowie Christian Rodarius aus Troisdorf. 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. (Und bitte, schreibt leserlich!) Und auch per E-Mail sind wir zu erreichen. Die Adresse lautet: uk0001@wuerzburg.baynet.de. Und am Schluß noch ein Hinweis in eigener Sache. Habt bitte Verständnis dafür, daß es für uns nicht zu schaffen ist, jeden Brief und jede Anfrage zu beantworten. Das ist bei der Menge der Zuschriften wirklich nicht möglich.

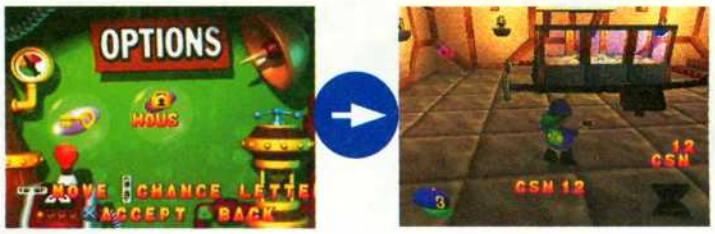
MEGA FUN

Theo KRANZ VERSAND

PlayStation (Pal) Levelanwahl

Rascal

Gebt als Paßwort **HOUSE** ein und startet das Spiel. Rechts erscheint nun, nachdem die R-Tasten betätigt wurden, eine Zahlen- und Buchstabenkombination. Mit R1 und R2 kann nun der gewünschte Level angewählt werden. Haltet Ihr längere Zeit die R1-Taste gedrückt, wird dieser eingeladen.



Nintendo 64 (Pal) Diverses

Fighters Destiny

Andere Outfits:
Haltet bei der Kämpferauswahl die R-Taste gedrückt. Bestätigt bei gehaltener Taste. Nun treten die Fighter mit ihrem anderen Outfit an.

Robert the Robot:
Hier muß auf der wahnsinnigen Geschwindigkeitsstufe der ganze Gegnerclan innerhalb einer Minute niedergeprügelt werden, um Robert als spielbaren Charakter zu erhalten.

Ushi:
Haltet Euch eine Minute im Rodeo Mode, um sie anwählen zu dürfen.

Der Joker:
Besiegt 100 Gegner im Survival Mode, um ihn als Charakter zu bekommen.

Master:
Besiegt alle in der Master Challenge, um den Meister (nicht Guildo Horn) in die Charakterauswahl zu beamen.

Hinweis: Um die zusätzlichen Charaktere erspielen zu können, solltet Ihr Euch einen Fighter mit Skills erspielen. Ansonsten wird dies kaum möglich sein.

PlayStation (US) Moves/Diverses

Bio F.R.E.A.K.S.

Hier die wichtigsten Moves für die Klopper aus Bio F.R.E.A.K.S. Wie üblich werden die Moves stets so ausgeführt, daß man zum Gegner steht. Auch gehen wir von der Standardbelegung des Pads aus.

Sabotage
Freezer: 180 Grad zum Gegner + R1 + △.
Death Move: ←, ← + △ + ○.

Bullzeye
Freezer: 180 Grad zum Gegner + □ + △.
Death Move: →, ← + □.

Purge
Freezer: 180 Grad zum Gegner + △.
Death Move: ←, → + △ + ○.

Psyclown
Freezer: 180 Grad weg vom Gegner + △.
Death Move: →, ← + □ + ×.

Delta
Freezer: ←, ← + △.
Death Move: →, ← + ×.

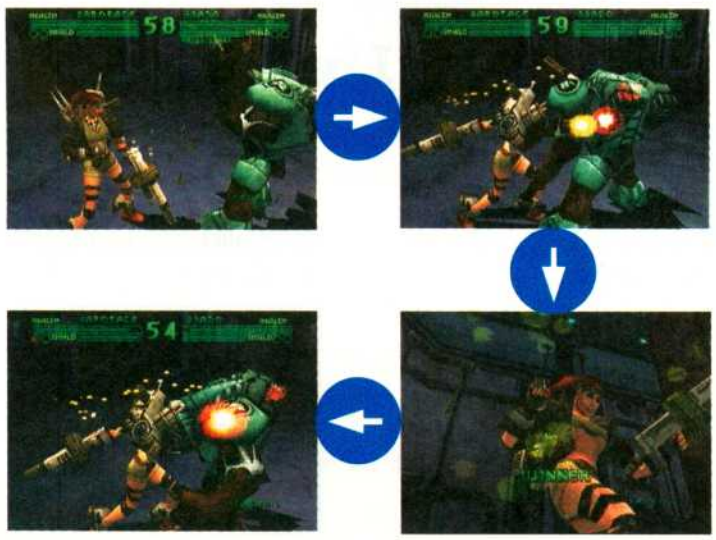
Minatek
Freezer: ←, ← + □.
Death Move: →, ← + □ + ×.

Ssado
Freezer: ←, → + R1 + △.
Death Move: →, ← + ○ + △.

Zipperhead
Freezer: ←, → + □ + △.
Death Move: →, ← + △.

Die Erste-Person-Perspektive erhaltet Ihr, indem Ihr L2 + R2 gedrückt haltet und auf dem Steuerkreuz mehrfach in die entgegengesetzte Richtung des Gegners klickt. Abgeschalten wird mit L2 + R2 + ↓.

Werdet Ihr nach Eurem Gegner gefragt, sollte sich per Druck auf die Selecttaste Euer eigener Fighter in der Kampfarena einfinden.



PlayStation (US) Aerith

Final Fantasy VII

Nach unzähligen Spekulationen, wofür die Materia zum Wiederbeleben in der japanischen Version eigentlich gut war (allerdings konnte diese nur mit einem ARP-Code aktiviert werden), fragte man sich, ob Aerith nicht doch wieder aktiviert werden sollte. Es wurde gemunkelt, daß Squaresoft -aus Zeitmangel- nicht alles verwirklichen konnte, was man wollte. Nichtsdestotrotz besteht in der US-Version durchaus die Möglichkeit, Aerith nach ihrem Ableben wieder in die Party aufzunehmen. Hierzu wird folgender ARP-Code benutzt: **8009CBDE FF03**
Ladet dann einen Spielstand ein, der **NACH** dem Tod von Aerith liegt. Bevor Ihr jedoch einladet, schaltet Ihr das Schummelmodul aus und geht im Game erst einmal in die Gruppenoption **PHS.** Entfernt die Mitglieder auf der zweiten und dritten Position. Nun wird das Modul wieder aktiviert, und Aerith grinst von Position 3 frech vor sich hin! Na also. Allerdings können wir Euch keine Bestätigung dahingehend geben, daß dies nicht im späteren Verlauf zu Komplikationen (Abstürzen) führen kann.

PlayStation (Pal) Paßwörter/Tip

NHL 98

Hier einige Paßwörter, die allerlei Lustiges auf dem Eis bewirken.

BRAINY	**PLAYTIME**
BIGBIG	**FREEEA**
NHLKIDS	**EAEAO**
STANLEY	**3RD**
GIPTEA	

Ansonsten solltet Ihr einmal Spieler kreieren und diesen die Namen geben, die Ihr aus den Credits ersehen könnt. (Im Abspann bzw. in der Anleitung.)

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
Bomico & 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
Psygnosis:	01805-214433	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00

PlayStation (Jap) Diverses

Tekken 3

Charakter erspielen: Folgende Charaktere erhaltet Ihr, indem Ihr mit den zehn Standardkloppern den Arcade Mode durchspielt und gewinnt. Es reicht hierbei aus, die Optionen auf Easy und die Rundenanzahl auf 1 zu stellen. Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Haihachi, Ogre, True Ogre.
Panda: Quasi ein anderes Outfit für Kuma.
Tiger: Quasi ein anderes Outfit für Eddy.
Doctor Boskovitch: Gewinnt den Tekken Force Mode vier Mal.
Gon: Gewinnt den Arcade Mode mit Doctor B oder besiegt Gon beim Beach Ball.

Beach Ball Mode: Wird nach einer gewissen Anzahl von gewonnenen Kämpfen im Arcade Mode anwählbar.

Theatre Mode: Benutzt alle 23 Kämpfer und durchkloppt mit ihnen den Arcade Mode, um den Abspann zu sehen. Danach sollten unter dem Theatre Mode die FMVs anwählbar werden.

Alternative Anfangs FMV: Gewinnt den Arcade Mode mit allen zehn Standard Fightern. Nachdem Ihr mit allen 23 Kämpfern den Arcade Mode durchzockt habt, wird ein weiterer Start FMV gezeigt.

Zusätzliche Kostüme: Einige Charaktere haben versteckte, zusätzliche Kostüme parat. Um diese zu Gesicht zu bekommen, muß folgendermaßen vorgegangen werden:
Xiaoyu: Spielt mit ihr 50 mal den Arcade Mode. Per Start bzw Selecttaste tritt sie in einer Schuluniform an.
Jin: Auch er hat ein drittes Outfit parat, welches ebenfalls fünfzigfachen Einsatz im Arcade Mode verlangt.
Anna: Spielt mit ihr 25 mal den Arcade Mode, um ein zusätzliches Abendkleid anwählen zu können.
Gun Jack: Ein altes Outfit aus Tekken 2 wird anwählbar, sobald ihr 10-mal mit ihm im Arcade Mode antretet.

ARP-Codes für die japanische Version von Tekken 3. Hiermit erhaltet

Ihr alle Charaktere:
800992C8 FFFF
800992CA 001F
Gebt den Code in das ARP-Modul ein und startet das Spiel. Speichert die 21 Charaktere auf Memory Card ab.
Erst dann wendet Ihr diesen Code an:

Keine Energie Player 2: 800AC342 0000.
Hiermit gewinnt Ihr jeden Fight im Arcade Mode.

PlayStation (Pal) Diverses

Vigilante 8

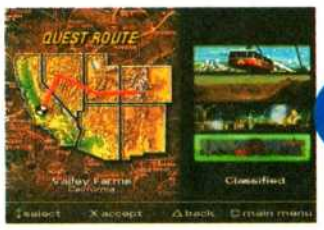
Um im **Quest Mode** eine Arena anzuwählen, die noch nicht erzockt wurde, wird diese einfach selektiert und die ○-Taste gehalten. Bestätigt mit ×.

Um in einer **Arena ohne Gegner** zu zocken, nimmt man den Arcade Mode und hält bei der Gegnerauswahl die Selecttaste gedrückt. Bestätigt dann mit ×.

Alle Arenen und Charaktere anwählen: Geht in die Optionen. Dort wird der Game Status aufgerufen und dann × und ○ betätigt, um ein Paßwort eingeben zu können. Mit diesem Paßwort öffnet Ihr dann alles: **WMNNWLHTSCUCLH**
(Alle Cheats haben wir in der Presseversion für Euch ausprobiert. Hier funktionierten sie.)

Vier zusätzliche Charaktere erhaltet Ihr, indem Ihr das Spiel mit allen vorgegebenen Charakteren durchzockt. Dave, Convoy, Molo und Sid Burn. Spielt Ihr nun mit diesen nochmal das Game durch, gibt es zwei **versteckte Arenen:** Sand Factory und Secret Base sowie ein Alien namens Y.

Und abschließend noch zwei Paßwörter:
monster_wheels (Riesenräder)
deadly_missile (stärkere Raketen)



PlayStation (Pal) Tips

NBA Live 98

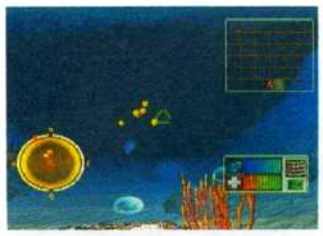
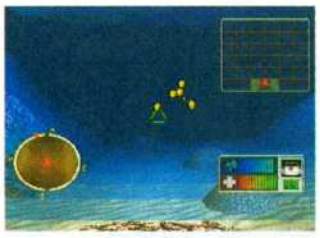
Benennt Eure eigenen Teams doch einmal mit diesen Namen, und es werden neue hinzukommen.

Ea Europals
Hitmen Allsorts
Hitmen Coders
Hitmen Earplugs
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
Qa Campers
Qa Dbuggers
Qa Testubes
Tnt Blasters

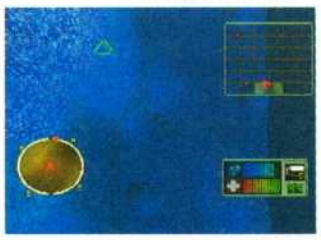
PlayStation (Pal) Cheats

Treasures of the Deep

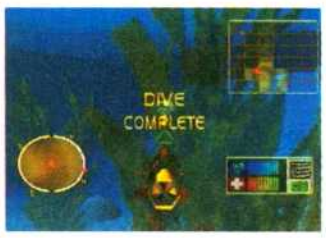
Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Pausescreen einer aktuellen Mission ein, falls nicht anders angegeben.

Volles Equipment: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.
Alle Missionen anwählbar: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ↓, →, ↑, ←, △, ×.
Alle Missionen erfüllt: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, ×, ×, ×, □, △, △, △, □, ×, ×, ×.
Alle Waffen verfügbar: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.
Banana Bombs: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ×, ↑, △, ↓.
Aktuelle Missionen abschließen: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, △, △, ↓, ↓, ↓.
Shark Attack: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.
Zusätzliche Continues: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R2, R2, R2, L2, L2, L2.
Zusätzliches Gold: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.
Tablet Piece: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, L1, L2, L1, L2, □, ○.
Hunting Licence: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R2, R1, L2, L1.



Unbegrenzt Atemluft: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, ○, ×, □, ↑, →, ↓, ←.
Unbegrenzt Gesundheit: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, △, ×, ×.
Keine Ereignisse: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, L1, L2, R2, ×.
Türen öffnen: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ×, ○, △, □.
Overhead Camera: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, □, ×, □. (In dieser Perspektive kann bei gehaltener Selecttaste mit L1 und R1 gezoomt werden.)
Durch Objekte hindurchgleiten: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, □, ○, ○. (Während dieser Cheat aktiv ist, kann kein Item aufgenommen werden. Um dies zu tun, muß der Code zuvor durch nochmalige Eingabe deaktiviert werden.)
Atemluft und Gesundheit auffüllen: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ↑, ↓, ←, →, ×, ×.
Die ganze Übersichtskarte anzeigen: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, ×, ○, ×, □.



Alles auf der Übersichtskarte anzeigen: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, ×, ○, ×, □. Erneut eingeben.
Super Geschwindigkeit: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, R2, R1, R2, R1, R2.
Alle Anzeigen abschalten: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, ×, ↑, ↓.
Unbegrenzte Nutzlast: ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, ↑, ×, ↓.

PlayStation (Pal) 10 Extra Leben

Pitfall 3 D

Gebt vor einem neuen Spiel, oder bevor Ihr einen Spielstand ladet, folgendes Paßwort ein: **GIBMIRLEBEN.** Es erscheint die Meldung „Sie starten Ihr nächstes Spiel mit 10 Extra Leben!".
Was dies nun auslöst, dürfte klar sein.
Ihr könnt die Eingabe übrigens öfters wiederholen. Also spielen, speichern, Paßwort eingeben und wieder 10 Extra Leben einheimsen.

PlayStation (Pal) Cheats

Machine Hunter

Gebt die folgenden Codes als Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

****URANUS**:** Continues
****SATURN**:** Abspann
SHOWCREDIT: Credits
LAZYPLAYER: Alle Pick Ups
GET SACKED: Bosses
SHOWDROIDE: Intro
NO MISSION: Exit
GRIMREAPER: Ein Schuß Kill
2UNLIMITED: Waffen Upgrade
INVINCIBLE: Unverwundbarkeit

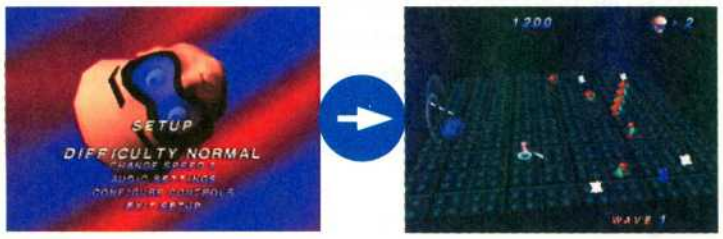
HOOOTLINE !!!

Sonntag, 26. Juli, unter 0931/78425-14 lauschen wir Euren Fragen und Problemen rund um die Konsolenwelt!

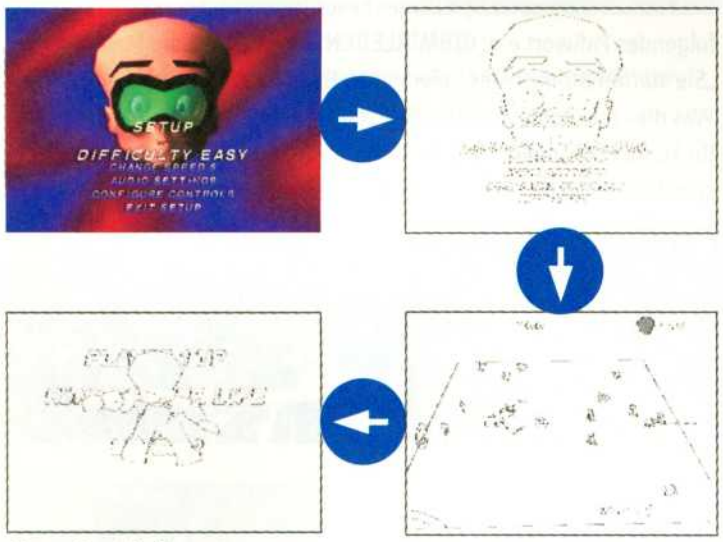
Nintendo 64 (Pal) Cheats

Robotron 64

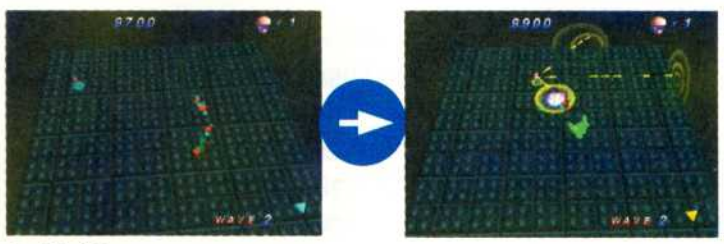
Jede Menge Cheats zur hektischen Rettungsaktion trudelten bei uns ein. Hier eine Auswahl der Cheats, welche in der Palversion brav ihren Dienst verrichten.



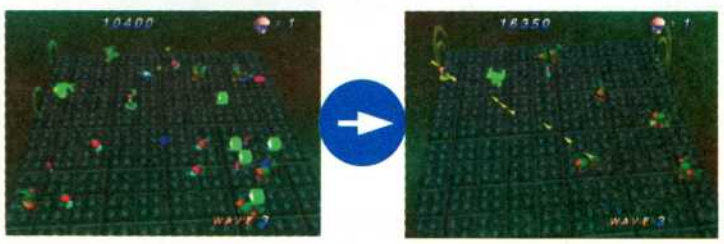
Auto Demo
Gebt im Setupscreen folgendes dreimal sehr schnell ein: ←, →, ↑, ↓, C←, C→, C←, C→.



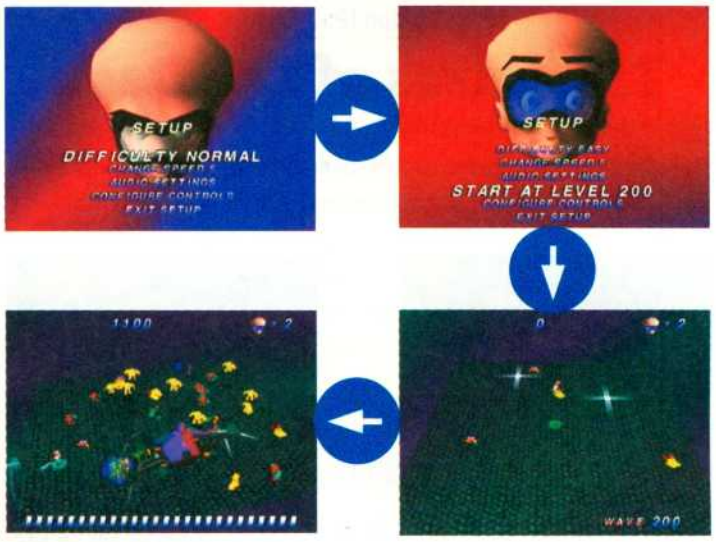
Game Boy Mode
Gebt folgendes sehr schnell im Setupscreen ein: ↑, ↓, →, C←, ↓, ↑, ←, C→, ↑, ↓.



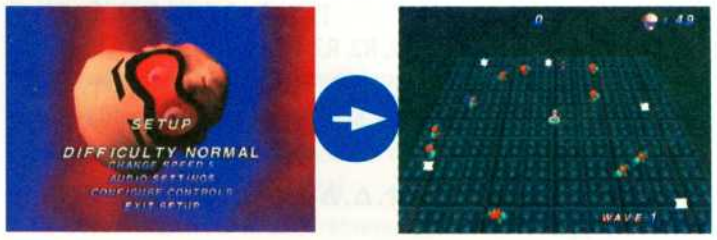
Dreifachfeuer
Gebt im Spiel folgendes, ein ohne zu pausieren: →, →, C←, C↓.



Zweifachfeuer
Gebt im Spiel folgendes ein, ohne zu pausieren: ↑, C↑, ↑, C↑.



Level Select
Gegt folgendes sehr schnell im Setupscreen ein: ↓, ↑, C←, ↓, C←, C→, ↓, C→.



50 Leben
Gebt folgendes im Setupscreen sehr schnell ein: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, C←, C→, C←, C→.

Weitere Tricks, die einfach im Spiel eingegeben werden, ohne zu pausieren:

Flammenwerfer:
↓, →, ↓, →, C→.
Vierfachfeuer:
↓, ↓, ↑, C→.
Radiation Spray:
↑, ↓, C→, C←.

Schild:
↓, ←, C←, C→.

Speed Up:
←, ←, →, →, C↑.

PlayStation (Pal) Paßwörter

Ballblazer Champions

Gebt die folgenden Paßwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Master Dome Stadium:
Spielt erst einmal auf Easy und verliert. Gebt dann folgendes **Paßwort ein:**
○ L1 L1 R1 R2 L2
✕ □ □ R1 R2 R1
R2 △ L2 R1 L2 ○
L2 R2 R1 ✕ L1 R2
□ L2 R1 ✕ R1 R1

Rotofoil:
✕ ○ ✕ ✕ ○ ✕
✕ ✕ ✕ ✕ ✕ ✕
✕ ✕ △ △ ✕ ✕

□ ✕ ✕ ✕ ✕ □
✕ □ □ □ □ ✕

Altes Ballblazer:
□ □ ✕ ✕ ✕ ✕
□ □ □ □ ✕ ✕
□ □ □ □ □ □
✕ ✕ □ □ ✕ ✕
□ □ □ □ □ □

Nintendo 64 (Pal) Versteckte Charaktere

NBA Hangtime

Für Midways rasante Korbjagd haben wir noch ein paar Codes ausgebuddelt.
Sie müssen unter „Enter Name" mit anschließender PIN-Nummer eingegeben werden. Zur Bestätigung hört Ihr einen Jingle.
Und hier sind sie auch schon:

Ahrdwy	- 0000 (Pin!!!)	Malone	- 0000
Amrich	- 2020	Marty	- 1010
Bardo	- 6000	Mednik	- 6000
Carlos	- 1010	Miller	- 0000
Cliffr	- 0000	Minife	- 6000
Daniel	- 0604	Morris	- 6000
Danr	- 0000	Mortal	- 0004
Davidr	- 0000	Motumb	- 0000
Divita	- 0201	Munday	- 5432
Dream	- 0000	Mursan	- 0000
Eddie	- 6213	MXV	- 1014
Elliot	- 0000	Nick	- 7000
Eugene	- 6767	Patf	- 2000
Ewing	- 0000	Pippen	- 0000
Ghill	- 0000	Quin	- 0330
Glennr	- 0000	Rice	- 0000
Hgrant	- 0000	Rodman	- 0000
Jamie	- 1000	Root	- 6000
Japple	- 6660	Shawn	- 0123
Jason	- 0729	Smits	- 0000
JC	- 0000	Sno	- 0103
Jfer	- 0503	Stackh	- 0000
Jonhey	- 6000	Starks	- 0000
Johnsn	- 0000	Turmel	- 0322
Kemp	- 0000	Webb	- 0000
Kidd	- 0000	Webber	- 0000
Kombat	- 0004	Nfunk	- 0101

Um Dennis Rodmans gefärbtes Haar auch in anderen Farbvariationen erstrahlen zu lassen, müßt Ihr nur im „Player Select"-Screen die Paßtaste betätigen.

Zusätzlich haben wir noch einige witzige Spielvarianten auf Lager. Im „Tonight's Matchup"-Screen steht unten links eine dreistellige, gelbe Zahl, die anfangs 000 lautet. Wenn Ihr diese verändert (mit Paß-, Wurf- und Turbotaste), dann aktiviert Ihr die Spielmodi. Daß es geklappt hat, könnt Ihr zu Beginn des Matches am linken unteren Bildrand in Gelb erkennen.

Baby Mode : 025
Quick Passing: 120
Max Speed: 284
Quick Hands (= Steals): 709
Stealth Turbo: 273 (im 2-Player-Modus; verbirgt Turboanzeige)
Legal Goaltending: 937
No Pushing: 390
Hintergrundmusik ausschalten: 048
unbegrenzte Turbos: 461
Hyper Speedmode: 552
Max Power: 802

Zu guter Letzt noch einen Trick, wie Ihr auf einem Hausdach zocken könnt.

Drückt im „Match Up"- Screen den Analogstick nach links, gedrückt halten und dann ganz schnell dreimal hintereinander den Turboknopf drücken.

PlayStation (Pal) Allgemeines

FIFA - Die WM-Qualifikation 98

Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades gerade gegen Weltklasse-Teams hat sich einer unserer Redakteure in sein stilles Kämmerlein zurückgezogen, um Euren Weg zum Weltmeister mit vielen Toren zu pflastern.

1. Da im Mittelfeld oft großes Gedränge herrscht, ist es ratsam, dieses schnell zu überbrücken. Entweder mit einem Dribbling auf den Außenbahnen oder durch einen hohen Paß in die Spitze.

2. Vor allem bei Flanken ist die gegnerische Abwehr anfällig. Allerdings müßt Ihr sie vom Fünfmeterraum fernhalten, sonst ist sie sichere Beute des Goalies.

3. Verzichtet auf Grätschen von hinten sowie auf die mittlerweile antiquierte Blutgrätsche, denn diese üblen Fouls werden von den strengen Männern in Schwarz sofort mit dem roten Karton quittiert.

4. Bei Freistößen lohnt es sich auch einmal, direkt auf den Torwart draufzuhalten, anstatt den Ball gekonnt in den Winkel zu schießen, denn häufig kann der Keeper das Ei nicht festhalten; und wenn jetzt noch Eure Mittelstürmer richtig stehen, gibt es ein Abstaubertor in bester Gerd-Müller-Manier.

5. Bei Elfmetern den Ball ruhig mal in die Mitte hämmern, denn der Torhüter springt häufig in eine Ecke.

Nintendo 64

Forsaken

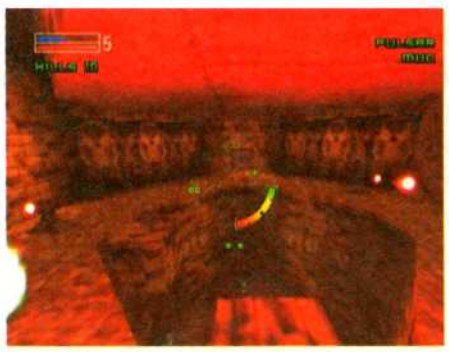
Achtung! Dies ist ein exklusiver Players Guide nur für die N64-Version! Sie unterscheidet sich komplett von der PC- oder PlayStation-Version. In unserem ersten Teil wollen wir versuchen, Euch den langen, schwierigen Weg durch die ersten 9 Levels möglichst zu erleichtern. Na denn, los geht's!

1. **Level 1/Atomwarnung:** Eure erste Aufgabe besteht darin, in einem stillgelegten Atomkraftwerk im Zentrum der Mechanoiden Eure Raubzüge zu beginnen. Erst solltet Ihr den Power Pod direkt unter Euch aufsammeln, bevor der Angriff gestartet wird. Dieser verleiht dem Pulsar die nötige Power, um gegen die Mechanoidenschar anzukommen.

2. Der Auftrag besteht darin, 24 der Mechanoiden zu eliminieren. Vernichtet erst die Gegner in den oberen Gängen, bevor Ihr weiter ins Innere des Kraftwerks fliegt. Nachdem die ersten 11 aus dem Weg geräumt sind, fliegt Ihr durch diese Röhre weiter hinein. Vor der Abzweigung in der ersten Etage kann je nach Bedarf das erste Schild-Item eingesammelt werden.

3. Auf dem weiteren Weg müßt Ihr nur noch die Gänge um den Reaktor säubern, und die erste Mission ist geschafft. Ist diese Aufwärmphase überstanden und habt Ihr Euch mit der Steuerung vertraut gemacht, kann es mit dem nächsten Level, der schon etwas anspruchsvoller ist, weitergehen.

4. **Level 2/Wissensgrundlagen:** Wie in der Einsatzbesprechung zu lesen, kommt Ihr in die Nähe Babalas. Findet den Schutzschildmonitor, der Babalas beschützt. Zerstört erst entgegenkommende Feinde und sammelt die erste Waffe vor der blauen Glaswand. Dann den Power Pod hinter Euch. Fliegt nun durch die linke Tür, und Ihr findet den ersten Schalter. Im Raum rechts davon trefft Ihr auf einige Gegner sowie ein nicht weniger wichtiges Schildgoodie.



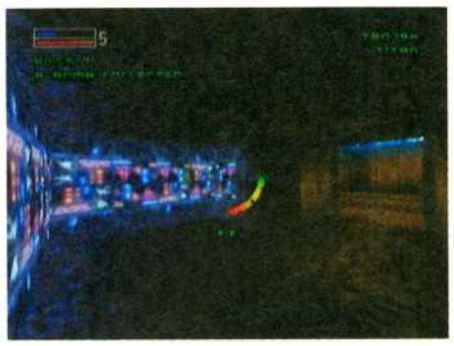
5. Fliegt jetzt in den Gang unterhalb des Schalters. Dahinter findet Ihr in der Halle ein paar Kanonen, die zerstört werden, bevor der zweite Schalter betätigt wird. Fliegt durch den damit geöffneten Gang und zerstört die beiden Kanonen, die sich an der Decke über dem nächsten Schild befinden. Am Ende findet Ihr eine vorerst verschlossene Tür. Schaut Euch die Decke davor genauer an, und Ihr entdeckt mehrere Löcher darin.

6. Fliegt hier nach oben und aktiviert auch diesen Schalter. Die untere Tür öffnet sich und gibt den Weg in einen Raum mit einem ganzen Waffenarsenal frei. Fliegt nach getaner Arbeit den ganzen Weg bis zum Startpunkt zurück. Auch hier über den Abgrund durch die Schleuse, dann links, falls Ihr ein weiteres Schild-Item benötigt. Der Gang rechts führt zur bereits erforschten Seite des Levels. Danach wagt Ihr den Flug in die Tiefe.

7. Nach dem ersten Save Point dieser Stage aktiviert Ihr diesen Schalter, der gleich alle drei Türen in dieser Ebene öffnet. Die erscheinenden Gegnerscharen besiegt Ihr mit der bereits erhaltenen Waffe (Trojax), die im aufgeladenen Zustand jeden Feind mit einem Schuß zerstört. Der Weg nach unten führt dann zum Endgegner. Vorerst begnügen wir uns mit den Räumen, die sich gegenüber des Schalters befinden.

8. Hier angekommen fliegt Ihr links in den schmalen Mauerdurchbruch, hinter dem der nächste Schalter plaziert ist. Weiter hinten zerstört Ihr die beiden Kamikazeflieger und vernichtet die beiden Kanonen, die an der Decke positioniert sind, aus sicherer Entfernung und verlaßt dann auf der anderen Seite diesen Abschnitt. Fliegt wieder zurück und folgt dem Abgrund weiter in die Tiefe.

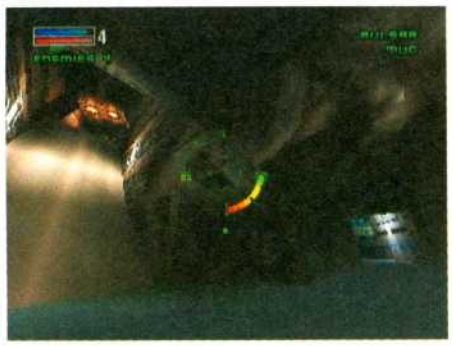
9. Die Tür zu Boss (Exognon) ist geöffnet. Taktischer Hinweis: Versucht einfach mit der C-Taste um den Endgegner herum zu fliegen (C links oder rechts gedrückt halten und feuern, was die Waffe hergibt) und schießt kontinuierlich mit dem Pulsar darauf. Den drumherumfliegenden Kleinkram könnt Ihr vorerst getrost ignorieren, bis der Hauptteil erledigt ist. Dann erst säubert Ihr den Raum von dem restlichen Schrott.



10. Hinter der nun unverschlossenen Tür findet Ihr Waffen, die eingesammelt werden. Legt hier die Bombe ab, die automatisch gezündet wird, sobald Ihr in der Nähe des Schutzschildmonitors seid. Fliegt nun auf dem schnellsten Weg zurück nach oben, ohne auf herumfliegende Gegner zu achten. Oben in Richtung Start fliegen, gegenüber der schmalen Öffnung, um den Auftrag erfolgreich zu beenden, bevor die Bombe zündet.

11. **Level 3/Biodom:** Eine Einsatztruppe wurde losgeschickt, Euch am Weiterkommen zu hindern. Dementsprechend wimmelt es nur so von Mechanoiden, die zahlreich erschienen sind, 49 an der Zahl. Säubert die Lokalitäten für eine erfolgreiche Mission. Ihr startet unter dem Kuppeldach, wo Eure Flugmaschine sofort angegriffen wird und Ihr Euch vorerst ohne verstärkte Ausrüstung wehren müßt.

12. An der gezeigten Stelle habt Ihr die erste Möglichkeit, Euer Waffenarsenal aufzurüsten. Folgt dem Gang, wobei Ihr nach der nächsten Biegung links mit mehreren Panzern rechnen solltet, die keinen Spaß verstehen. In der dahinter liegenden Sackgasse findet Ihr in einer Nische ein Schild-Item, das Ihr an dieser Stelle wahrscheinlich gut gebrauchen könnt. Danach fliegt Ihr den Gang rechts hinein.



13. Es geht nochmals hoch zum Kuppeldach und wieder nach unten. In dem Abschnitt mit der einen Säule in der Mitte findet Ihr Munition in der linken oberen Ecke. An der gezeigten Gabelung ist es leichter, rechts weiter zu fliegen und hier erst einmal aufzuräumen. Achtet darauf, daß keine Gegner Euch von hinten überraschen.

14. Sonst sollte diese Schleife, in der sich die letzten Gegner befinden, kein Problem darstellen. Hier gibt es auch noch einen Schildaufbausatz, wenn Ihr die Gabelung links hochfliegt und über der Schräge nachschaut.

15. **Level 4/Kopf ab:** Die Mission: Zerstört den Kriegsschiff-Prototyp Dreadnought. Fliegt erst nach links, wo Ihr den ersten Power Pod einsammelt. Weiter hinten legt Ihr in den beiden Räumen je einen, insgesamt also zwei Schalter um. Einer davon entriegelt die Tür am Anfang des Levels.

16. Über den schmalen Gang nach den zwei Schaltern sowie durch die nun offene Tür ganz am Anfang erreicht Ihr diesen Raum, der unter Wasser eine Verbindung zu einem zweiten Ausgang - von dem kleinen Gang mal abgesehen - herstellt. Dieser Bereich ist jedoch auch zu erreichen, wenn Ihr anfangs den rechten Weg wählt.

17. Darüber gelangt Ihr zu einem dritten Ausgang, hinter dem sich lediglich ein paar Gegner und etwas Munition befinden. Kehren wir also zum mittleren Pool zurück. Benutzt hier den blau beleuchteten Gang, den Ihr von sämtlichen Objekten säubert, was auch mit der darauffolgenden Halle geschehen sollte.

18. Auf dem Bild könnt Ihr eine Tür auf dem Boden und eine auf dem Kopf stehende Tür an der linken Wand erkennen, die beide verschlossen sind. Fliegt den rechten Gang nach unten, wo sich der Schalter für die nächste Tür befindet. Dort unten ist auch der Schalter für die zweite Tür, hinter der noch ein Schild-Item zu finden ist.

19. Der gegenüberliegende Gang ist von zwei weiteren „umrundet". An beiden Enden findet Ihr einen Schalter und eine Tür. Die Schalter öffnen jeweils die Tür im gegenüberliegenden Gang. Vorzugsweise sollte man die linke Tür benutzen, um vor dem großen Kampf die Kanone zu entfernen.

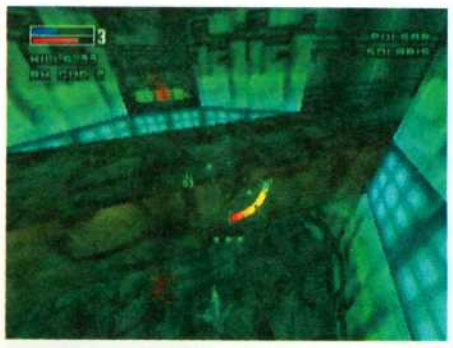
20. Mit Dauerfeuer und kontinuierlichen Linksbewegungen um das Schiff herum solltet Ihr keine Schwierigkeiten haben, das Schiff in kürzester Zeit zu zerlegen. Hiermit entriegelt Ihr die letzte Türe und der bisher unerreichbare Schalter wird betätigt. Fliegt nur noch zum Anfang zurück.

21. **Level 5/Manmek:** Hier sollt Ihr die zielsuchende Leuchtrakete finden. Sobald sie aktiviert ist, harrt man noch eine Minute aus, bevor der Komplex verlassen werden kann. Also sammelt Ihr erst das Item an der obersten Stelle des Kuppeldaches ein und fangt dann mit der Säuberung an.

22. Eliminiert die vier Panzer und benutzt dann den rechten Eingang. Fliegt den Schacht nach oben, macht die beiden Kanonen unschädlich und sammelt herumliegende Extras ein. Fliegt danach zur tiefsten Stelle. Nachdem drei weitere Kanonen in ihre Einzelteile zerlegt wurden, öffnet sich die Tür in einem Raum mit einigen Extras.

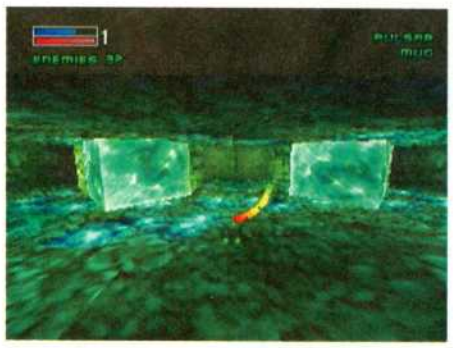
23. Nachdem alles eingesammelt wurde, fliegt Ihr zur darüber liegenden Halle, in der sich das Tor geöffnet hat, hinter der Manmek auf seinen Einsatz gewartet hat. Taktischer Hinweis: Wartet in dem Schacht, bis er sich in der Mitte der Halle befindet, und greift dann von hinten an, so daß sein Laser Euer Schiff nicht treffen kann.

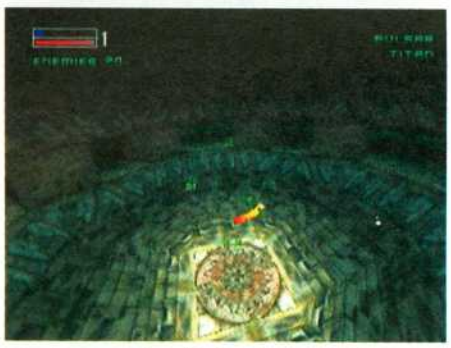
24. Wählt den Pulsar an, der schneller und effektiver arbeitet. Ihr könnt Manmek nur zu circa fünf Sechstel verletzen. Wenn Eure Schüsse keine Wirkung mehr zeigen, könnt Ihr weiter fliegen. Am Ende findet Ihr dann die Leuchtrakete, die aktiviert wird, sobald sie eingesammelt wurde. Ihr müßt es ab jetzt nur noch eine Minute aushalten.



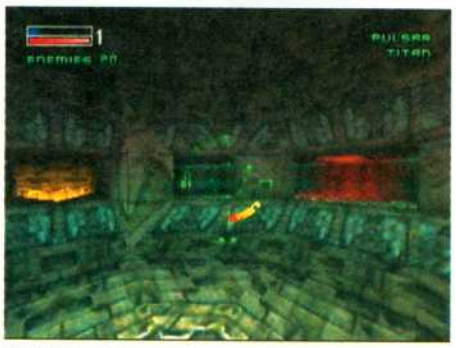
25./26./27. **Level 6 /Vier schwierige Teile:** In jedem der folgenden Abschnitte ist ein Teil des Black Hole-Gewehrs versteckt, die es zu finden gilt. Vernichtet hier alle Gegner in der Halle sowie in den beiden Gängen, die den Raum umkreisen. Nur so erscheint der erste Teil, der an Eurer Anfangsposition zum Start auftaucht und den weiteren Weg öffnet. Vor der Schleusentür kann ein Schild zur Stärkung mitgenommen werden.
Der zweite Gewehrteil ist recht schnell erkämpft. Durchsucht die beiden gegenüber liegenden Nebenräume und Ihr findet ein neues Schild. Sobald Ihr gestärkt seid, geht's weiter nach unten. An der nächsten Schleuse seid Ihr auch schon am Restart Point.
Die Fortsetzung der Brücke führt in einen Raum mit zwei Gegnern und der kostbaren Waffenenergie. Schießt alles zu Schrott, bis der dritte Teil erscheint, damit sich der dritte Abschnitt nach dem Einsammeln öffnet.

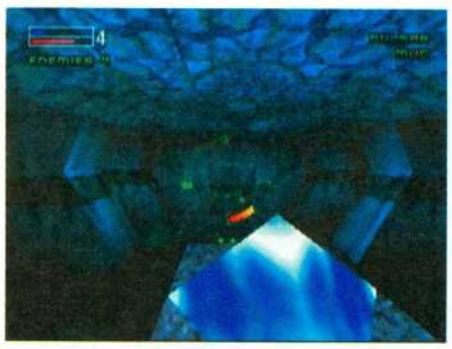
28. Tip: Beim Endgegner angelangt, sollten schnellstmöglich die vier im Raum verteilten Kanonen entsorgt werden. Fliegt auch hier um den Gegner herum, - allerdings so, daß Ihr mit der C-Taste nach oben kreist. So können Euch selbst abgeschossene Missiles kaum treffen. Benutzt den Pulsar, um dem ein schnelles Ende zu bereiten.





29./30. **Level 7/Tempel:** Anfangs solltet Ihr unbedingt die Zweitwaffe verwenden, bis Ihr eine vernünftige Hauptwaffe findet. Hier angekommen, sollte man sich den linken Block merken, hinter dem ein Schild versteckt ist. Hinter der rechten Säule führt ein Weg in den unteren Teil, der es Euch ermöglicht, von oben die Gegend frei zu machen. Vorher solltet Ihr aber den hinteren Bereich in dieser Ebene überprüfen. Unten in der Arena angelangt, erledigt Ihr erst die Panzer außenrum und dann den Rest. Stellt Euch zum Schluß in die Mitte der Arena, um festzustellen, ob sich noch ein Gegner in der Nähe befindet, den man eventuell übersehen hat.





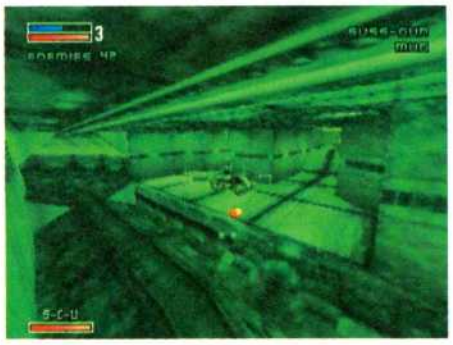
31./32. Von hier aus hat man zwei Möglichkeiten. Der orange beleuchtete Schacht führt nach oben, und der gelb beleuchtete führt Euch tiefer ins Innere hinein; hinter ihm befindet sich auch der Restart Point. Ihr solltet erst weiterfliegen, wenn der Zähler 20 Enemies anzeigt oder Ihr müßt später nochmal hierher zurück.
In der grünen Höhle räumt Ihr als nächstes auf. Die nach allen Seiten liegenden Öffnungen führen alle auf die darüber liegende Ebene, die durchsucht werden sollte, ohne groß die Höhe zu ändern. Bleibt auf der Ebene immer in etwa auf der gleichen Höhe und überfliegt auch die Halle mit der blauen Pyramide, bis max. noch fünf Enemies angezeigt werden.

33. Der Rest dürfte sich, wie auf dem Bild gezeigt, den Schacht nach oben (hinter dem Fadenkreuz) befinden. Auf jeden Fall sollten sich hier weitere vier Gegner aufhalten. Sind alle 36 aufgespürt und unschädlich gemacht, ist der Level beendet.

34. **Level 8/Dreadnought:** Rüstet erst Euren Waffenvorrat auf, bevor der Angriff gestartet wird. Schießt dann die Kanonen ab, die auf dem Gestell verteilt sind, bis sich Dreadnought davon löst und wegfliegt. Folgt ihm in angemessener Entfernung, um in Ruhe andere Mechanoiden zu zerstören, die beim eigentlichen Kampf nur hinderlich sind.

35./36. Taktischer Hinweis: Dreadnought legt Minen hinter sich ab, die Eurer Maschine bei Berührung empfindlich schaden kann. Glücklicherweise legt er diese meistens in der Mitte ab, so daß Ihr am Rand recht gut geschützt seid. Versucht einfach nur die C-Taste links zu halten und währenddessen mit der Beschleunigungstaste zu spielen. Nebenbei wird auf das Schiff gefeuert. Ihr werdet kaum was abbekommen und habt in Windeseile Euern Auftrag erfüllt. Wäre da nicht... Ja, die Munition könnte ausgehen, läßt sich aber mindestens einmal mit dem herumliegenden Item aufladen. Auch hier gilt: Der Gegner kann nur zu circa 85% zerstört werden. Danach muß die Leuchtrakete gefunden und aktiviert werden.

37. **Level 9/U-Bahn:** Im New Yorker U-Bahn-Netz sind Spawn-Carrier-Einheiten versteckt, die Ihr aufspüren und vernichten sollt. Als erstes versorgt Ihr Euch mit der Suss-Gun, die sich über der Wasseroberfläche befindet, und fegt alles weg, was so rumfliegt. Durchsucht den Schacht, dessen Eingang sich mitten in der Wand befindet.



38. Nachdem von den 50 Gegnern acht vernichtet wurden, fliegt Ihr durch den Gang in der unteren Ecke. In dieser Halle angelangt, durchsucht Ihr den rechten Abschnitt, bevor Ihr den Schienen in den Tunnel folgt. Doch Vorsicht! In der Linksbiegung sind unauffällige Öffnungen in der Decke, aus der eine ganze Horde Gegner angreift.

39. Kämpft Euch hierher vor, bis Ihr auf den Oberboss S-C-U trefft, den Ihr am besten mit dem Laser vernichtet, bevor er andere Mechnoiden produziert.

...Fortsetzung folgt in der nächsten Ausgabe.

Hier noch einige Cheats zur deutschen Version:

Drückt im „Press Start"-Bildschirm die genannten Tastenkombinationen.

Wire -Frame Mode:
L, L, R, Z, ←, →, C↑, C→.

Gore Mode:
Z, ↓, C↑, C←, C←, C←, C←, C↓.

Drückt im „Press Start"-Bildschirm die genannten Tastenkombinationen.

Psychadelic Mode:
A, R, ←, →, ↓, C↑, C←, C↓.

Turbo Crazy Mode:
B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←.

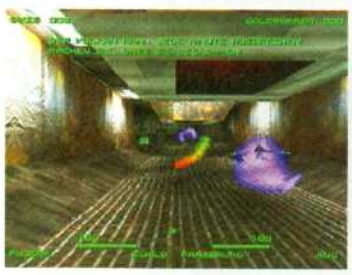
Um die FORSAKEN-Logos zu **überspringen** und sofort zum Start-Bildschirm zu gelangen, schaltet Ihr das Gerät ein, bis der erste Bildschirm erscheint. Drückt dann Reset, und die einzelnen Bilder können mit dem Start-Knopf weggedrückt werden.

PlayStation

Forsaken

Ja, ja, so ein fehlgeschlagenes Kernfusionsexperiment kann einen den ganzen Tag so richtig versauen. Aber keine Sorge, wir lassen Euch schon nicht im Stich! Hier haben wir einige allgemeine Hinweise, den ultimativen Cheat, sowie für die Game Buster Freaks tonnenweise Schummelcodes gelistet

Allgemeine Tips:



Die Steuerung ist anfangs gewiß etwas gewöhnungsbedürftig. Deswegen solltet Ihr erst einmal üben. Da kein Trainingsmode vorhanden ist, solltet Ihr den ersten Level hierzu evtl. als Übungsplattform benutzen.

Im allgemeinen Ballerregen kann es schon einmal vorkommen, daß eine wichtige Steuerungsmöglichkeit vergessen wird: Das seitliche Gleiten. Eine gute Überlebenstaktik besteht darin, erst einmal zu feuern, zur Seite auszuweichen und erneut zu feuern. Wie gesagt sollte dies ausgiebig geübt werden.

Grundsätzlich gilt es, alle Verteidigungsanlagen auszuschalten. Ballert auf alles, was sich bewegt. Ballert auch auf jede Wand, die sich leicht von der Umgebung unterscheidet! Denkt daran, daß einige Goodies erst erscheinen, nachdem alle Gegner eliminiert wurden!

Die Goodies und Power Ups sind teilweise sehr gut versteckt. Ist ein Gebiet von Gegnern befreit, sollte man sich erst einmal in aller Ruhe umschauen. Dreht Euch hierbei mit Eurem Bike um sämtliche Achsen und untersucht die Decken ganz genau. Auch leichte Lichtschauer können auf ein Goodie weisen.

Viele Gegner haben Wirkungs- und Notifikationsbereiche. Sie attackieren erst, sobald Ihr in deren Gebiet eindrungen seid. Tastet Euch deswegen erst einmal vorsichtig in unerforschte Räume hinein. Blind drauflosdüsen bringt selten einen Vorteil.

Ihr solltet auch öfters einmal in bereits besuchte Gebiete zurückfliegen. Oft sind dort neue Zugänge geöffnet worden durch Aktionen in weiter vorne liegenden Abschnitten.

Der ultimative Forsaken Cheat zur deutschen Pal Version:

Achtung! Wer sich etwas Spielspaß erhalten will, benutzt ihn nicht!!!
Mit dem Cheat verliert Forsaken jeden Reiz!!!

Startet das Spiel und geht auf die Optionen in der Auswahl. Markiert das Wort Optionen so, daß dieses aufleuchtet. Gebt nun schnell folgendes ein: ←, →, ←, →, ×.
In den Optionen findet sich nun ganz unten der Zusatz Cheat-Optionen. Wählt diese an. Hier kann der Startlevel ausgesucht werden. Außerdem dürfen alle Waffen sowie Unverwundbarkeit aktiviert werden. Die vierte Option bewirkt, daß die Gegner nur als stille Blechhaufen in den Ecken verharren und ohne jegliche Gegenwehr abgeballert werden können.

Schummelcodes zur deutschen Pal Version:

Und für alle Freunde des Game Buster **Schummelmoduls** hier noch reichlich **ARP - Codes**. Sie stammen alle vom Meister der ARP - Codes, Stefan Redel aus Bonn.

Unendlich Bikes: 300C D140 0009

15 Kristalle: 300C D141 000F

45 Groups: 800C D13C FFFF

Volle Powerpacks:
8008 69B0 0003

Goldene Powerpacks:
8008 69B8 7FF0

Anzahl Goldbarren:
800C D142 01xx

Unendlich Schild: 8008 6984 1000

Unendlich Panzerung:
8008 6986 1000

Unendlich Nitro: 8008 6994 0800

Gegner mit einem Schuß vernichten (Set 1):
800E F854 0000
800E F856 0000
800E F988 0000
800E F98A 0000
800E FABC 0000
800E FABE 0000
800E FBF0 0000
800E FBF2 0000
800E FD24 0000
800E FD26 0000
800E FE58 0000
800E FE5A 0000
800E FF8C 0000
800E FF8E 0000

Gegner mit einem Schuß vernichten (Set 2):
800F 00C0 0000
800F 00C2 0000
800F 01F4 0000
800F 01F6 0000
800F 0328 0000
800F 032A 0000
800F 045C 0000
800F 045E 0000
800F 0590 0000
800F 0592 0000
800F 06C4 0000
800F 06C6 0000
800F 07F8 0000
800F 07FA 0000

Gegner mit einem Schuß vernichten (Set 3):
800F 0928 0000
800F 092C 0000
800F 0A60 0000
800F 0A62 0000
800F 0B94 0000
800F 0B96 0000
800F 0CC8 0000
800F 0CCA 0000
800F 0DFC 0000
800F 0DFE 0000
800F 0F30 0000
800F 0F32 0000
800F 1064 0000
800F 1066 0000

Gegner mit einem Schuß vernichten (Set 4):
800F 1198 0000
800F 119A 0000
800F 12CC 0000
800F 12CE 0000
800F 1400 0000
800F 1402 0000
800F 1534 0000
800F 1536 0000
800F 166C 0000
800F 166E 0000
800F 179C 0000
800F 179E 0000
800F 18D0 0000
800F 18D2 0000

Gegner mit einem Schuß vernichten (Set 5):
800F 1A04 0000
800F 1A06 0000
800F 1B38 0000
800F 1B3A 0000
800F 1C6C 0000
800F 1C6E 0000
800F 1DA0 0000
800F 1DA2 0000
800F 1ED4 0000
800F 1ED6 0000
800F 2008 0000
800F 200A0000

Unendlich Zeit:
800C B4D8 EA00

WAFFEN-CODES:
Raketen-Codes:

Mug: 8008 69D6 0F07

Solaris: 8008 69D8 000F

Scatter: 3008 69DA 000F

Titan: 3008 69DB 000F

Gravgon: 3008 69DC 000F

MRW: 3008 69DD 000F

Schwebe-Mine: 8008 69DE 000F

Raketen-Mine: 3008 69E0 000F

Quantum-Mine: 3008 69E1 000F

Kanonen-Codes:
Pulsar: 8008 698C 8000

Trojax: 3008 69D2 0001
8008 698C 8000

Pyrolite: 3008 69D3 0001
8008 698E 8000

Tranpulse: 3008 69D1 0001
8008 698C 8000

Beamlaser: 8008 69D4 0001
8008 6992 0000

Susskanone: 8008 6990 8000

Orbit Pulsar: 8008 69BE 0001

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

WarGames

Das Computersystem WOPR hat eine riesige Roboterarmee unter seinen Einfluß gebracht und versucht nun die gesamte Menschheit zu vernichten. Als Speerspitze der Menschheit, den NORAD-Truppen, begebt Ihr Euch an die Front und müßt in 15 Leveln die Truppen des Feindes aufhalten. Hier nun die wichtigsten NORAD-Truppen und die ersten sechs Level. Nächstes Mal gibt es den Rest mit sämtlichen WOPR-Leveln.

Die wichtigsten NORAD-Truppen im Überblick

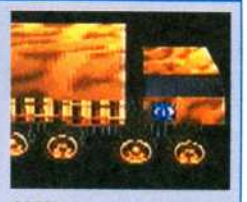
Jeep: Leicht gepanzert und extrem schnell. Die MG ist gut gegen Fußtruppen. Er koordiniert das Bombengeschwader.

Panzerwagen: Kann bis zu sechs Soldaten aufnehmen und ist in Verbänden effektiv. Leider nur mäßig gepanzert, dafür recht schnell.

Dragoon: Das Rückgrat der NORAD-Truppen. Gut gepanzert, und mit der 80mm-Kanone richtet er genug Schaden an.

Raketenpanzer: Leicht gepanzert, aber mit 32 todbringenden Langstreckenraketen ausgerüstet. Bestens gegen feindliche Basen.

Slayer: Starke Panzerung, 24 Raketen und ein doppeltes 105mm-Geschütz machen ihn zur effektivsten Waffe in Euren Reihen.



LKW: Langsam und schlecht gepanzert. Der LKW transportiert aber ein mächtiges Artilleriegeschütz, das er überall aufbauen kann.

Helikopter: Im Duo ist diese Einheit sehr effektiv. Schnell, gut gepanzert und mit Raketen ausgerüstet.

Kampfjet: Noch schneller als der Helikopter, aber leichter gepanzert. Bewaffnet mit Raketen und MG sind sie ein Alptraum für Soldaten.

Schnell-Boot: Schnell und leicht gepanzert ist dieses Boot nur für Aufklärungszwecke geeignet. In Rudeln ein ernster Gegner.

Zerstörer: Schwer zu manövrieren, aber stark gepanzert und mit Langstreckenwaffen ausgerüstet.

Otter: Dieses Spezialvehikel kann auf Land und auf Wasser fahren. Transportiert bis zu vier Soldaten und ist mit einer MG ausgerüstet.

Hovercraft: Schnell, mit Raketen, sonst wenig bewaffnet. Bestens für sumpfiges Gelände geeignet und in Rudeln tödlich.

Allgemeine Tips und Tricks für die NORAD-Truppen

1. Die künstliche Intelligenz (KI) Eurer Truppen ist nicht gerade die beste. Wenn Ihr über größere Entfernungen Truppen (Boden- und Wassereinheiten) ruft, bleiben sie meist an Felsen, Brücken oder Riffen hängen. Daher solltet Ihr dann und wann mit den Angriffstruppen eine Pause machen, um die restlichen Truppen nachzuziehen.

2. Mit dem Jeep könnt Ihr einen Marker absetzen, der dann auf Euren Befehl hin von Eurer Luftwaffe bombardiert wird. Nutzt diese Möglichkeit so oft aus wie nur möglich.

3. Ein Kampfverband aus einem oder mehreren Slayern zusammen mit Dragoons (maximal vier Fahrzeuge) läßt sich gut dirigieren und ist äußerst effektiv.

4. Kettenfahrzeuge sind Munitionssparer, denn Fußtruppen des Gegners können von ihnen überrollt werden.

5. Sammelt grundsätzlich alle Goodies ein. Wenn Ihr die Super-Panzerung oder das Waffen-Upgrade bekommt, solltet Ihr mit dieser Einheit sofort zum Feind aufbrechen und zerstören, was Euch vor die Kanone kommt.

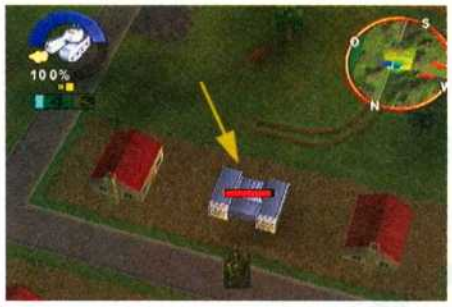
6. Wenn Ihr im Einsatzgebiet umherfahrt, solltet Ihr darauf achten, daß Ihr die Missionsziele nach der Reihenfolge erledigt. Es ist nämlich möglich, Truppen anzugreifen, die nicht zur aktuellen Aufgabe gehören. Werden alle diese Einheiten zerstört, ist die Mission automatisch gescheitert.

7. Trefft Ihr auf feindliche Gebäude, könnt Ihr alle außer den Kommandozentralen (HQ) zerstören. Wenn Ihr Euch nämlich hier in das System einhackt, wird ein Versorgungshelikopter losgeschickt.

8. Für Lufteinheiten gilt die Devise: Ein Duo bilden und auf die Jagd nach Feinden gehen.

Carolina (Level 1)
Die erste Mission sollte selbst für Anfänger kein Problem darstellen. Als erstes wird die Brücke im Nord-Osten eingenommen und alle dortigen WOPR-Einheiten werden zerstört. Das letzte Ziel ist die feindliche Basis. Setzt mit dem Jeep einen Marker in das Zentrum und ruft die Luftwaffe. Überlebende werden mit dem Panzer zerstört.

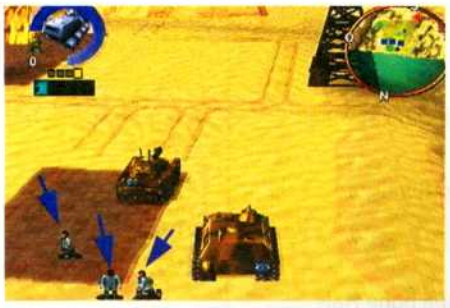
Tschech. Republik (Level 2)
Als erstes müßt Ihr hier den Horchposten (rechts im Bild) zerstören. Danach geht es in den Osten, wo Ihr das besetzte Dorf befreien müßt. Die Bodentruppen zwischen den Häusern könnt Ihr mit Euren Panzern leicht überfahren.



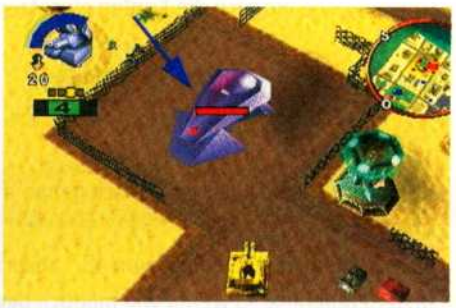
Tschech. Republik (Level 2)
Danach geht es weiter über die Brücke Richtung Nord-Osten. Hier müßt Ihr das zweite besetzte Dorf befreien. Die feindliche Kommandobasis (gelber Pfeil) sollte verschont bleiben, da Ihr hier Eure Truppen reparieren könnt. Als letztes müßt Ihr nur noch die WOPR-Basis im Westen zerstören.

Russischer Ural (Level 3)
Es befinden sich in Eurem HQ weitere 18 Fußtruppen, die Ihr mit dem Panzerwagen transportieren könnt. Als erstes den Kontrollpunkt in Eurer Nähe zerstören. Danach die Industrieanlage befreien, wo sich auch ein feindliches HQ befindet.

Russischer Ural (Level 3)
Weiter geht es in den Norden der Region, wo Ihr auf eine feindliche Basis mit einer weiteren Kommandozentrale stoßt. Nachdem hier alle Einheiten vernichtet sind, müßt Ihr die Wissenschaftler aus dem Gefängnis befreien. Sucht die Brücke im Westen. Paßt auf, daß das Gefängnis (rechts im Bild) nicht zerstört wird.



Kairo (Level 4)
Als erstes ladet Ihr die drei Wissenschaftler in Euren Panzerwagen (siehe Pfeile). Danach säubert Ihr mit den beiden Panzern die zwei Brücken, die sich nördlich von Euch befinden. Danach sammelt Ihr Eure Vehikel am anderen Ufer.



Kairo (Level 4)
Nun geht es zur feindlichen Basis (SW), die von einigen Mechs bewacht wird. Zerstört die feindlichen Einheiten, verschont aber das Hauptquartier (blauer Pfeil). Fahrt nun mit dem Panzerwagen zum HQ und ladet die Wissenschaftler aus. Diese klauen einige Daten, danach sammelt Ihr sie wieder ein. Auf geht 's nach Kairo-City.

Kairo (Level 4)
Befreit die Stadt von feindlichen Einheiten. Am dortigen Hauptquartier könnt Ihr wieder Eure Truppen mit Nachschub versorgen. Als letztes gilt es, die feindliche Basis am Flughafen (Nord-Osten) zu zerstören und die Wissenschaftler sicher zum Flugzeug zu bringen. Paßt auf, daß der Jet nicht zerstört wird.

Kambodscha (Level 5)
Überquert mit Euren gesamten Truppen die Brücke (Süden) und sprengt sie danach in einem Luftangriff. Dann die Basis im Osten von feindlichen Truppen befreien und die eigenen Einheiten sammeln und wieder mit Ausrüstung versorgen.

Kambodscha (Level 5)
Weiter geht es über die Brücke, um zum WOPR-Flughafen zu gelangen. Dieser wird schwer bewacht. Raketen-Mechs und Lasergeschütze erwarten Euch. Hier müßt Ihr mit dem kompletten Kampfverband anrücken, um die Feinde locker auseinanderzunehmen. Zerstört auch alle Gebäude.

Kambodscha (Level 5)
Nun kommt noch eine WOPR-Basis, die sich im Westen befindet. Diese ist ebenfalls stark bewacht. Hier gibt es aber wieder ein HQ, wo Ihr Eure Truppen versorgen könnt. Danach gilt es, mit dem kompletten Verband die Metallfabrik im Norden zu vernichten. Nachdem alle Gebäude zerstört sind, ist der Level beendet.

Schweizer Alpen (Level 6)
Zu Beginn müßt Ihr den Außenposten im Süd-Osten vernichten. Nun mit Helikopter und Jeep los, um die Brücke im Westen zu zerstören. Mit einem Luftangriff ist dies kein Problem. Danach rückt Ihr mit allen Truppen gegen den Bahnhof vor.

Schweizer Alpen (Level 6)
Wenn Ihr die Truppen vor der Brückensprengung nicht über den Fluß gebracht habt, könnt Ihr über die nördliche Landzunge zum Bahnhof gelangen. Im schwer bewachten Bahnhof muß der Zug vernichtet werden (blauer Pfeil). Ist dies erledigt, begebt Ihr Euch mit dem gesamten Kampfverband zur Basis in den Nord-Osten und vernichtet diese.

Nintendo 64 (Pal) Allgemeines

Nagano Winter Olympics '98

In zahllosen durchzockten Nächten haben wir bei Konamis virtueller Olympiade wertvolle Hinweise zu den einzelnen Disziplinen für Euch herausgefunden.

Alpine Skiwettbewerbe (Abfahrtslauf, Riesenslalom):
- prägt Euch die Strecke gut ein.
- so wenig wie möglich die Kanten einsetzen.

Skispringen (kleine und große Schanze):
- erst bei günstigen Windverhältnissen, d.h. Aufwind, zum Sprung starten.
- den Absprung vom Schanzentisch genau treffen; kraftvoll abspringen.
- am besten in einem Winkel von 45 ° abspringen.
- in der Flugphase so wenig wie möglich bewegen, um hohe Haltungsnoten zu erzielen, wenn, dann nur minimale Korrekturen vornehmen.
- die Landung so lange wie möglich hinauszögern, aber noch rechtzeitig zur Telemarklandung ansetzen, denn auch hierfür gibt es Haltungsnoten.

Snowboard Riesenslalom:
- hier gilt dasselbe wie beim alpinen Slalom, nur daß man beim Passieren der roten und blauen Tore leicht hängenbleibt, was natürlich Zeit kostet.

Snowboard Halfpipe, Trickski, Luftakrobatik:
- außer üben, üben, üben kann man hier nur empfehlen, erst die leichten Figuren zu beherrschen, um sich dann an die komplizierteren zu wagen.

Curling:
- es ist wichtig, daß der erste Stein mittig im ersten blauen Ring plaziert wird, um dem Gegner den direkten Weg in die Mitte des Hauses zu versperren.
- mit dem zweiten Stein beginnt das Taktieren; sobald Ihr einen oder mehrere Steine in aussichtsreicher Position habt, solltet Ihr versuchen, ihn mit den verbleibenden Steinen zu schützen, damit er nicht direkt vom Kontrahenten weggestoßen werden kann.

Rodeln:
- Strecke gut einprägen und viele Starts üben, denn hier kann man am meisten Zeit gut machen.

Vierer-Bob:
- siehe Rodeln; die Kameraden so schnell wie möglich in den Bob einsteigen lassen.

Eisschnellauf (500m, 1500 m):
- unser Tip: Nicht nur auf die Kraftanzeige schauen, sondern auch auf die Beine des Läufers und den Rhythmus anpassen.

Nintendo 64 (Pal) Codes

Wayne Gretzky's 3D Hockey '98

In letzter Minute flogen uns noch ein paar Codes zu Midways rasanter Puckhatz ins Haus.

Geht im Hauptmenü auf Einstellungen, anschließend auf Options und drückt dann auf Eurem Pad folgende Kombinationen ein.

L-Taste gedrückt halten und C→, ←, ←, →, ←, ←, →, ←, ← eingeben, um alte Teams zu aktivieren (Hartford, Minnesota, Quebec, Winnipeg).

Im Optionsscreen könnt Ihr auch die nachstehenden Kombinationen ausprobieren, die sich auf das äußere Erscheinungsbild der Spieler auswirken. Unten links erscheint eine Zahl mit vielen Nummern. Ändert sie nach Belieben, und schon ändern sich auch die Spieler.

Mit C↓ + R-Taste **ändert Ihr die Größe der Spielerköpfe.**
C← + R-Taste **ändert die Oberkörpergröße der Spieler.**
C↑ + R-Taste **ändert die Körpergröße der Spieler.**

PlayStation (Pal) Cheats

Fantastic Four

Startet und geht auf Optionen. Hier klickt Ihr so lange nach unten, bis das Wort Training aufleuchtet. Drückt nun gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2. Die zusätzlichen Punkte Invincible, Level Skip und Big Boy sowie Free Play werden anwählbar. Drückt dann zweimal Start und wählt Euren Hero, um ins Spiel zu gelangen.

PlayStation (US) Allgemeine taktische Tips

Tactics Ogre

Versucht, Denim immer etwas im Hintergrund kämpfen zu lassen, da er sonst sofort zum Angriffsziel der Gegner auserkoren wird und schnell stirbt!
Tauscht das Tower (Schild) von Denim gegen einen „Short" (Bogen) und laßt Ihn auf Distanz kämpfen.
Verschwendet keine Heilungszauber an die Non-playable-Charaktere, da sie sich im Notfall aus dem Kampf zurückziehen.
Versorgt Eure Truppen mit Bögen, da sie im Nahkampf in den ersten Leveln zu viel Schaden einstecken müssen.
Ziele, die außerhalb der Reichweite Eurer Bögen liegen, könnt Ihr trotzdem anvisieren. Meist trefft Ihr den Gegner.
Wählt nach jedem Kampf den Trainigsmodus, um Eure Truppen auf einen höheren Level zu bringen.
Im Trainigsmodus solltet Ihr Eure Party in zwei verschiedene Lager teilen. In dem einen bringt Ihr all die höheren Level unter und in dem anderen die niedrigeren. Übernehmt dann die Kontrolle über beide Teams und beschießt aus der Distanz die höheren Level. Dadurch erreichen die anderen schneller höhere Erfahrungswerte und Level.
Versorgt Euch von Anfang an mit genügend Kämpfern für Eure Party! Ihr solltet immer mindestens 15 Mitglieder in der Gruppe haben.

COMPUTEC Verlag

Motiv 1: Sitzende Lara

Laras Maße: 1,18 m x 1,68 m

„Gehen wir zu Dir?"

Laras Maße: 2,36 m x 0,84 m

Motiv 2: Liegende Lara

Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „MEGA FUN" im Abo testet, erhält eines der abgebildeten „TOMB RAIDER II" - Originalplakate - als kostenloses Dankeschön! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

☒ **Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang testen!**

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II"-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- ❑ **Motiv 1 „Sitzende Lara", Art.-Nr 1174**
- ❑ **Motiv 2 „Liegende Lara", Art.-Nr 1175**

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heftes – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. 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

3400

Verdammt nochmal! Wieder hat ein Gegner unseren Helden mit dem Raketenwerfer voll erwischt

Kein Grafikfehler, sondern Transparenteffekt. Duke steht vor einem Baum, dieser verschwindet fast ganz und so habt Ihr immer noch einen guten Überblick

Die Jagd nach den Aliens bringt Duke auch in das alte Rom. Mit einer Tunika bekleidet geht er auf die lustige Monsterhatz

PlayStation 3D-Shoot 'em Up

Duke Raider: Time to kill

Der coole Duke kommt nicht zur Ruhe. Nachdem er die Aliens aus Los Angeles herausgeschmissen hat, kommen die aggressiven Invasoren wieder zurück. Kein Ego-Shooter wird uns hier präsentiert, sondern ein Action-Game aus der Tomb Raider-Perspektive

Freunde der Ego-Shooter-Szene haben mit Duke N. wahrscheinlich schon einschlägige Bekanntschaft gemacht. Nachdem unser Held die bösen Aliens aus Los Angeles hinausgetreten hat, dachten alle, die Bedrohung sei vorbei. Nix da, die schweinischen Aliens haben einen neuen Plan geschmiedet. Mittels ihrer fortschrittlichen Technologie springen sie durch Zeit-Portale und entführen überall Menschen. So tritt unser Held ebenfalls einen Trip durch die Zeit an, um erneut die Menschheit zu retten. Diesmal präsentiert sich das actiongeladene Spektakel aber auf eine ganz andere Art und Weise. Nicht das gewohnte Ego-Shooter-Bild wird uns hier geboten, sondern Duke rennt wie Lara aus einer Third-Person-Perspektive durch die groß angelegten Levels. Neben springen, auf Kisten klettern oder Leitern erklimmen kann der muskelbepackte Duke sich auch hinknien und sich in alle Richtungen rollen. Hat er eine Waffe in der Hand, ist das Klettern nicht möglich, jedoch kann er sich mit einer Hand an einem Vorsprung festhalten. Weiterhin gibt es eine Kamerataste, mit der Ihr nicht nur umherschaut, sondern auch nach oben und unten zielt. Seid Ihr in diesem Modus, ist keine Bewegung möglich, jedoch wird Duke transparent, damit die Übersicht nicht verloren geht. Das Kamerasystem ist schon jetzt sehr effektiv. Kommt Ihr in ein Gebäude oder einen engen Gang, paßt sich die Perspektive Eurer Bewegung optimal an. Steht Ihr in einer Ecke wird der Held entweder transparent oder Ihr gelangt automatisch in eine Ego-Perspektive. Die Ausrüstung unseres Helden läßt auch bei Duke Raider keine Wünsche offen: Mit Pump-Gun, Maschinen-Pistole, Dynamit, Granaten oder Plasma Rifle läßt sich sehr viel Spaß haben. Wer mal ohne Munition rumrennen muß, kann sich auf den altbewährten Armeestiefel verlassen. Die Level sind sehr groß und weit verzweigt. Überall könnt Ihr Geheimgänge finden, die Euch zu Bonusgegenständen führen. Die Gestaltung der Levels ist sehr detailliert und bietet tolle True Light Sourcing-Effekte. Je nach Zeitalter verändert sich zudem nicht nur das Design, sondern auch die Gestaltung von Duke. So rennt er mit einer Tunika bekleidet durch das alte Rom und macht Jagd auf seine Kontrahenten. Witzige Elemente dürfen auch bei Duke Raider nicht fehlen. Ob man ein Alien beim Geschäfte machen auf der Toilette erwischt oder sich im Zimmer einer Domina wiederfindet; lustige Szenen gibt es überall. Die Steuerung ist bei der vorliegenden Version allerdings noch hakelig und das effektive Zielen muß daher erst einmal geübt werden. Der Grund ist gleich geklärt: Bei Duke Raider hilft keine automatische Zielerfassung, noch könnt Ihr Gegner auf anderen Ebenen einfach so erwischen. In der Endversion soll laut GT Interactive auch das Analog-Pad unterstützt werden, was nur gut für die Steuerung sein kann. Auch einen Zwei-Spieler-Modud hat Duke Raider zu bieten. Via Splitt-Screen könnt Ihr Euren Kumpel durch die virtuellen Welten jagen. (Georg)

Im Intro geht es ziemlich derb zur Sache. Duke ist gerade in einer Go-Go-Bar und verteidigt die netten Damen

Der Zwei-Spieler-Modus hat es in sich. Unser Held auf der rechten Seite hat leider die Dynamitstange nicht loslassen wollen und hat sich jetzt auf das Level verteilt

Diese Dame in Lack und Leder will Euch in die Kiste zerren. Dort findet Ihr eine Packung Granaten

An den unterschiedlichen Getränkeautomaten kann Duke seine Gesundheit auffrischen

Hersteller: **GT Interactive** Erscheint: **August** Muster von: **GT Interactive** Umsetzungen geplant: **N64 (November)**

Technisch guter Shooter, der durch seine Spielidee, den actiongeladenen Gameplay und die witzigen Szenen schon jetzt überzeugt.

MEHR DRIN
MEHR DRAN
MEHR FUN

DAS NEUE

pop Rocky

YOUNG

JETZT JEDEN DONNERSTAG

64 SEITEN NUR DM 1,80

Servus!

Kaum kündigt sich eine neue Konsole an, erreichen uns auch postwendent die ersten Fragen zu Segas 128-Bit-Wunder. Die einen wollen die möglichen Anschlüße erfahren, die anderen hingegen sind sich bereits sicher, daß diese Maschine ein Flop wird. Egal, welche Meinung ihr vertretet, uns kann ein neuer Player auf dem Konsolenmarkt recht sein, denn es belebt nicht nur das Videospielgeschäft, sondern auch die Mega Mail-Rubrik. Ich freue mich jedenfalls schon auf die neuen Zweikämpfe Dreamcast versus PlayStation oder Nintendo 64. In diesem Sinne: Immer schön fleißig weiter das Schreibwerkzeug schwingen
Euer Mega Fun-Team

Nintendo 64-Defizite

Ich habe mir letzte Woche das Rennspiel Gran Turismo geholt und bin hin und weg, obwohl ich eigentlich kein großer Fan dieses Genres bin. Euren Test habe ich jedoch mit großer Aufmerksamkeit gelesen und gebe Euch in allen Punkten recht. Die Bewertung von 94% hat dieser Racer wirklich verdient. Ich weiß allerdings nicht, was Nintendo mit den 64 Bit anstellt, wenn man sich deren Rennspiele, wie beispielsweise MRC oder andere Titel ansieht. Meines Erachtens hat es SCEI tatsächlich geschafft, Nintendo unter den Tisch zu spielen. Was ist aber der Grund für diese unterdurchschnittliche grafische Ausnutzung des N64? Kommen die Programmierer mit der Hardware-Architektur nicht zurecht? Woran liegt es, daß Spiele wie eben Gran Turismo noch nicht auf dem N64 produziert werden? Die Technik ist doch vorhanden! Ich will ja nicht gänzlich behaupten, daß das Nintendo 64 nur schlechte Spiele hervorbringt. Ich selbst bin beispielsweise ein begeisterter Super Mario 64- und Turok-Spieler, allerdings kaufe ich viel mehr Titel für die PlayStation als für das N64. Es fehlen mir einfach gewisse Spielgattungen, wie beispielsweise Capcoms Gruseladventure.

Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Ich denke, daß Du mit diesem Brief einigen N64-Usern aus dem Herzen gesprochen hast, denn die Probleme sind ja schon seit längerem bekannt: zu wenig „erwachsene" Spiele, nur selten eine adäquate Ausnutzung der technischen Möglichkeiten und zu geringe Software-Unterstützung seitens der Third Party-Firmen. Letzteres Problem dürfte sich - das zeigte die E3-Messe- wohl aber bald ändern, denn immer mehr Drittbersteller (vor allem aus den Vereinigten Staaten) haben den 64-Bitter als lukrative Konsole entdeckt. Dennoch bevorzugen immer noch viele Software-Firmen die PlayStation, da die CD-ROM-Technologie einfach leichter zu programmieren ist und weniger Risiken birgt. Die Qualität der Software hängt jedoch letzlich nur mit den Fähigkeiten und vor allem der Erfahrung der Programmierer zusammen und gerade in diesem Punkt herrscht beim N64 bei vielen Firmen noch ein großer Nachholbedarf. Man muß sich im klaren sein: Während auf der PlayStation derzeit die dritte Softwaregeneration programmiert wird, beginnen viele Firmen erst jetzt mit ihren ersten N64-Projekten. Daß es auch anders geht, beweist eindrucksvoll Rare und Acclaim mit ihren Titeln, die zum großen Teil in dieser Qualität auf der PlayStation nicht 100%ig möglich wären (z.B. Quarterback Club '98). Rennspiele sind indessen ein Fall für sich, da sie technisch sehr anspruchsvoll sind. An sich ist es für das Nintendo 64 kein Problem, viele Polygone darzustellen. Durch die vielen Spezial-Effekte wie beispielsweise Texture Blurring verringert sich die Zahl der darstellbaren Polygone jedoch bekanntlich erheblich. Ich bin mir trotzdem sicher: In Zukunft wird sich die Qualität auf dem N64 noch merklich steigern. Das Problem der familienfreundlichen Softwarepolitik ist hingegen ein ur-deutsches, schon alleine wegen der BPjS. Doch durch Gespräche mit einigen Nintendo-Mitarbeitern ging hervor, daß die Deutschland-Niederlassung auch in diesem Punkt in naher Zukunft etwas ändern möchte. Ob diese Verbesserungen hingegen rechtzeitig eintreten werden, steht auf einem anderen Blatt.

Zu häßlich? Die weibliche Fraktion läßt sich durch die körperlichen Attribute der Lara Croft nicht blenden

Dreamcast - ein Flop?

Ich war sehr überrascht über Euer Titelbild der Ausgabe 07/98. Als erstes schoß mir durch den Kopf „Ein Nintendo 64 als CD-ROM-Konsole?" Aber ich las natürlich sofort, daß es sich um die neue Sega-Konsole handelt. Jedoch muß ich schon sagen, daß dieses Gerät wohl der letzte Mist ist. Also ganz ehrlich. Ich werde wohl keine 500 DM dafür ausgeben wollen. Das Gerät sieht im Ganzen aus wie eine Mischung aus PlayStation und N64. Das Pad ist wohl das mißlungenste, was ich seit langem gesehen habe . Warum wurde das Kabel denn nach vorne geführt? Damit fehlt doch dem Kabel ein Stück in seiner Länge, da es unter dem Pad durchläuft. Da ich meine Konsolen alle recht hoch stehen habe, wäre dies wohl ein lästi-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. **Super Mario 64**
(-) 1. Monat **Jump & Run** Nintendo
2. **Turok Dinosaur Hunter**
(-) 1. Monat **Ego-Shooter** Acclaim/Iguana
3. **Int. Superstar Soccer 64**
(2) 2. Monat **Sportspiel** Major A/Konami
4. **1080° Ten Eighty**
(3) 2. Monat **Sportspiel** Nintendo
5. **San Francisco Rush**
(-) 1. Monat **Rennspiel** Midway

Leserhits PlayStation

1. **Indiziertes Spiel**
(3) 3. Monat **Horror-Adventure** Capcom
2. **Final Fantasy VII**
(-) 1. Monat **Rollenspiel** Squaresoft
3. **FIFA 98: Die WM-Quali...**
(-) 1. Monat **Sportspiel** Electronic Arts
4. **Tekken 3**
(-) 1. Monat **Beat'em Up** Namco
5. **Diablo**
(-) 1. Monat **Rollenspiel** Blizzard/EA

Leserhits Saturn

1. **Winter Heat**
(-) 1. Monat **Sportspiel** Sega/Data East
2. **Command & Conquer**
(-) 1. Monat **Strategie** Westwood/Virgin
3. **Indiziertes Spiel**
(1) 6. Monat **Horror-Adventure** Sega/Capcom
4. **Sega Rally**
(-) 1. Monat **Rennspiel** AM3
5. **Tomb Raider 1**
(4) 2. Monat **Action-Adv.** Core Design

ges Hindernis. Das Pad selbst wirkt so, als würde es in etwas schwitzigen Momenten wie ein Stück Seife aus der Hand gleiten und verkrampfte Daumen zur Tagesordnung gehören. Außerdem vermisse ich den Reset-Knopf. Ich hoffe nur, daß Sega mit diesem undurchdachten Gerät wieder auf den Bart fällt. Die Seitenhiebe auf Mario und der N64-Vorstellung deute ich nur als ein hohes Maß an Selbstüberschätzung und als eine ganz fiese Art. Den Fehler, den Nintendo gemacht hat, sollte man nicht veralbern, denn es ist meines Erachtens nicht fair. Seit sich Nintendo aktiv und erfolgreich im Konsolengeschäft betätigt, versucht Sega alles nachzuahmen und besser zu machen, doch damit sind sie bislang nur auf die Schnauze gefallen.

Andreas Preuß, Hiddenhausen

Mein lieber Andreas, bei allem Respekt vor Deiner Schreibfleißheit, das Dreamcast nur wegen Äußerlichkeiten zu verurteilen und ihm noch obendrein den Mißerfolg zu wünschen, zeugt von einer ziemlichen Arroganz. Du hast natürlich recht mit der Einschätzung, daß das Gehäuse wie eine Kreuzung aus der PlayStation und Nintendo 64 aussieht (auch wenn man das Rad bekanntlich nicht neu erfinden kann) und das Joypad auch unseres Erachtens nicht das glücklichste ist, aus diesen reinen Äußerlichkeiten jedoch einen Flop zu prognostizieren, ist aber, ich drücke es einmal bewußt vorsichtig aus, sehr gewagt. Du gehst mit keinem Wort auf die wohl zugegebenermaßen potente Hardware ein oder nennst wirklich relevante Gründe für ein mögliches Scheitern der Konsole, wie beispielsweise Marketing- oder Softwareprobleme. Stattdessen verlierst Du Dich bei solchen Kleinlichkeiten, daß das Joypad „wie ein Stück Seife aus der Hand glitscht" (da weißt Du mehr als wir...) Außerdem: Auch wenn Sega hier und da Ideenklau betrieben hat (was übrigens in der technologisch orientierten Branche ganz normal ist), so heiligt doch bekanntlich der Zweck die Mittel. Übrigens: Ich finde das Gehäuse mit seinen kleinen Abmessungen sehr ansehnlich. Den kleinen Seitenhieb auf Mario als „fiese Art" anzukreiden, ist darüber hinaus arg übertrieben. Die Andeutung an den Super Mario 64-Kopf während der Dreamcast-Präsentation ist doch nicht böswillig, sondern eher humorvoll. Wollen wir eine Wette abschließen? Wenn das Dreamcast tolle Software bieten sollte, wirst Du als Videospiel-Freak einer der ersten sein, die sich diesen vermeintlichen Flop holen werden. Sei nicht sauer, aber ein bißchen mehr Objektivität und weniger Vorurteile würden Deinem Schreibstil guttun.

Eine Todgeburt? Für manche Leser scheint Segas Dreamcast keine Konkurrenz zur PlayStation & Co zu sein

Notgeile Lara-Fans

Ich schreibe Euch zu dem Brief von Julia Riegler aus der Ausgabe 6/98. Um eins erst einmal klarzustellen: Es gibt durchaus noch Mädchen, die RE-verrückt sind. Ansonsten trifft Ihr Brief ganz meine Meinung. Das Poster von Claire war ja ganz in Ordnung, aber wo bleibt Leon! Leon ist nämlich die bisher schnuckelichste männliche Videospielfigur, die ich kenne. Und was all diese notgeilen Lara-verrückten angeht: Ihr spinnt doch komplett! Die ist doch voll häßlich mit ihren Mega-Lippen, und schielenden Augen. Es gibt meines Erachtens weitaus hübschere Videospiel-Mädels. Denkt mal darüber nach!

Samira Akichouh, Düsseldorf

Dein Brief wird nicht nur mich, sondern alle anderen männlichen Videospieler (von denen soll es ja einige mehr geben) amüsieren. Ich persönlich finde es jedenfalls sehr interessant, die Sicht einer weiblichen Videospielerin einmal zu hören. Ist Leon wirklich der bestaussehendste Videospiel-Charakter aller Zeiten? Bei Deiner Meinung bezüglich Lara Croft kann ich nur eins sagen: Du glaubst nicht, wieviele Männer auf dicke Lippen und Silberblick stehen.

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

Was ist eine blaue PlayStation und woher bekommt man sie?
Es handelt sich um eine PlayStation, speziell für Entwickler und der Fachpresse, auf der man auch Vorabversionen abspielen kann. Das Gerät ist logischerweise nicht im Handel erhältlich.

Wann erscheint Tekken 3 in Deutschland?
Am September-Termin hat sich nichts verändert.

Sind Hardware-Erweiterungen für die PlayStation geplant?
Außer dem PDA (Personal Digital Assistent) ist uns nichts weiteres zu Ohren gekommen.

Wann kommt der Tomb Raider-Film in die Kinos?
1999. Genaueres ist noch nicht bekannt.

Warum war die Wahl von Final Fantasy VII zum Spiel des Jahres eigentlich Eurer Meinung eine große Überraschung?
Ganz einfach: Tomb Raider II ist in Deutschland wesentlich populärer und da bereits letztes Jahr Tomb Raider I den Titel einheimsten konnte, haben wir einen erneuten Sieg von Lara erwartet.

Könnt Ihr mit genauere Angaben zum Buch „Game Boy" von David Sheff geben?
Klar: Es ca. 550 Seiten, kosten ungefähr 40 DM, ist im Goldmann-Verlag erschienen und die Bestellnummer lautet: ISBN 3-442-30600-0.

Wird Parasite Eve demnächst in Deutschland erscheinen?
Laut SCEE sind in naher Zukunft keine Square Soft-Titel mehr geplant.

Könntet Ihr mir die Adresse von Capcom Deutschland geben?
Capcom hat in Deutschland keine Niederlassung. Die nächstgelegende Zentrale ist in London. Die Auskunft kann Dir sicher die Telefonnummer geben, aber erwarte keine Spiele-Hotline, denn dafür ist Virgin hierzulande zuständig.

Kann man den Dreamcast auch über den Antenneneingang anschließen?
Mit dem entsprechenende Zusatzgerät bestimmt, doch serienmäßig wird wahrscheinlich nur der Anschluß über den RGB- und SVHS-Eingang möglich sein.

Die Locations sind wirklich vollkommen abgefahren. So klettert Ihr unter einem kompletten Dino-Skelett hindurch bis auf die Spitze des Gebirgszuges

Die guten alten Jump & Run-Einlagen wurden natürlich von den Programmierern nicht vergessen

Um knifflige Stellen zu überwinden, müßt Ihr Eure Hirnwindungen kräftig anstrengen

PlayStation Jump & Run

Heart of Darkness

In dem neuen Jump & Run Heart of Darkness der Amazing Studios habt Ihr nur ein Ziel: Helft dem kleinen Lausbuben Andy, seinen kleinen Hund aus dem Land der Schattenwesen zu befreien

Die Personen, die hinter den Amazing Studios stehen, sind keine Unbekannten. So designte der Kopf der Truppe, Eric Chahi, beispielsweise Amiga-Knaller wie Future Wars oder Another World. Der hauptverantwortliche Programmierer der Charakteranimationen, Frederique Savoir, programmierte sogar das Kult-Jump & Run Flashback. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß die ganze Videospielebranche auf deren neuestes Produkt, Heart of Darkness, für welches das 12-köpfige Team mehr als sechs Jahre benötigte, mehr als nur gespannt ist. Held der Story ist ein kleiner Bengel namens Andy. Der Taugenichts hat den ganzen Tag nichts Besseres zu tun, als die lieben Mitmenschen mit derben Streichen zu nerven. Auch vor seinen Lehrern macht Andy da nicht halt. Diese wissen sich nur mit schlimmen Strafen zu helfen. Eines Tages jedoch ändert sich das Leben des kleinen Jungen vollkommen. Es ist der Tag der Sonnenfinsternis, die er sich mit seinem besten Freund, einem kleinen Hund, anschaut. Während des Spektakels geschieht etwas Unfaßbares: Der Kläffer wird von bösen Mächten in das Reich des Schattens entführt. Sofort macht sich Andy auf, seinen kleinen Freund zu retten. Unglaublich, aber wahr - der kleine Fratz baut sich eigens eine Zeitmaschine, um seinem Freund ins Reich des Schattens folgen zu können! Diese unglaubliche Geschichte wird im gerenderten Intro mitsamt deutscher Sprachausgabe und cineastischem Orchestersound wiedergegeben. Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des kleinen Andy und startet Eure Reise durch die Zeit. Etwas unsanft landet Ihr dann in einer Gebirgslandschaft, wo sofort eilen erste Schattenwesen

„Die cineastische Soundkulisse vermittelt dem Spieler eine tolle Atmosphäre“

Im Lade-Menü könnt Ihr Euch sogar auswählen, an welchem Abschnitt der gemeisterten Level Ihr beginnen möchtet

Um solch schwer bewachten Passagen zu meistern, müßt Ihr Euch in guter alter Indy-Jones-Manier per Liane über die Bösewichter hinwegbewegen

Das witzige Render-Intro vermittelt dem Spieler ein gutes Bild über den manchmal nicht ganz so lustigen Alltag des Lausbuben

auf Euch zueilen, die Ihr mit Hilfe Eurer Laser-Gun beseitigen könnt. Eurem Helden stehen während seines zweidimensionalen Abenteuers noch weitere Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Ihr könnt tiefe Abgründe mit einem kräftigen Satz überwinden, vor angreifenden Schurken wegrennen oder Euch vor undefinierbaren Flugwesen ducken. Vom eigentlichen Spielprinzip her ähnelt das Jump & Run seinen „Vorgängern" Flashback oder Another World. So durchlauft Ihr die Abenteuer Bild für Bild und habt dabei einige knifflige Stellen zu überwinden. So gilt es, sich Wege frei zu sprengen, Gegner mit Raffinesse zu beseitigen oder dank richtigem Timing gefräßigen Unterwasserpflanzen davonzupaddeln. Dabei sind Euch an Continues keine Grenzen gesetzt. Daher könnt Ihr ohne Rücksicht auf Verluste an schwierigen Passagen ruhig auch ein paar Lösungsvarianten durchprobieren, die dem kleinen Helden das virtuelle Leben kosten. Überwindet Ihr eine Stelle nach mehrmaligem Versuch nicht, so wird automatisch eine Lösungshilfe eingeblendet, die Euch ein erfolreiches Weiterkommen erleichtern sollte. Dies ist jedoch nur im leichten Spielmodus der Fall. Ein weiteres Merkmal der schwereren Stufen ist, daß sich nicht nur die Anzahl der Gegner erhöht, sondern auch knifflige Stellen Lösungsstrategien erfordern, wie es sie im leichten Modus noch nicht gab. Eine Besonderheit haben sich die Programmierer beim Aufrufen abgespeicherter Spielstände einfallen lassen. So könnt Ihr an fünf unterschiedlichen Stellen eines bereits gelösten Levels einsteigen. Zum Leveldesign läßt sich sagen, daß sich die unterschiedlichen Locations der acht Stages stark voneinander unterscheiden. Ihr durchlauft beispielsweise Waldgebiete, Felsregionen oder Unterwasserwelten auf der Suche nach Eurem kleinen Freund. Habt Ihr den Hund dann endlich gerettet, wartet eine kleine Überraschung auf Euch...

Das Gebiß des Dinos ist nicht mehr das jüngste. Darum ist schnelles Handeln angesagt, sonst werdet Ihr von den Beißern gnadenlos zermanscht

Georg: Grafisch bietet das Spiel witziges Comic-Ambiente, was durch den Looney Tunes-ähnlichen Orchestersound deutlich unterstrichen wird. Die vielen Renderfilme, die zusammengerechnet etwa 30 Minuten Laufzeit ergeben, führen dabei die lustige Story fort. Zwar spielt das eigentliche Spiel „nur" in der zweiten Dimension, doch kann es grafisch mit einer Palette von 16,7 Millionen Farben und tollen Schatteneffekten überzeugen. Spielerisch ist das Spiel über jeden Zweifel erhaben. Die präzise Steuerung, knifflige Kopfnüsse und tolle Jump & Run-Einlagen gilt es erfolgreich zu meistern. Der von Level zu Level stetig ansteigende Schwierigkeitsgrad wurde dabei optimal an die sich im Spielverlauf ständig verbessernden Fähigkeiten des Spielers angepaßt. Wer den Hits Another World oder Flashback auch nur ein klein wenig Spielspaß abgewinnen konnte, der sollte sich Heart of Darkness anschauen. Ein Schwachpunkt des Spiels ist jedoch dessen Umfang. Ein geübter Spieler hat schon nach etwa vier Stunden Spielzeit den kleinen Kläffer befreit. Außerdem hätte ich mir ein größeres Aktionsrepertoire des Helden gewünscht. Der direkte Konkurrent, Abe's Oddysee, zeigt, daß sich damit das Gameplay noch abwechslungsreicher gestalten läßt.

Um an den fleischfressenden Pflanzen vorbeiklettern zu können, müßt Ihr zunächst die obere linke vernichten. Doch Vorsicht! Nach wenigen Sekunden hat sich diese wieder erholt

„Beim überaus witzigen Charme, den Heart of Darkness versprüht, bleibt wirklich kein Auge trocken"

Um verschlossene Wege zu öffnen, müßt Ihr Euch an manchen Stellen wahrlich lang machen

Purer Rätselspaß!

Um diese störende Pflanze zu entfernen, müßt Ihr zunächst eine Ebene tiefer klettern und an einer „Liane" ziehen. Dadurch fällt der bösartige Fleischfresser vom oberen Plateau, und der Weg ist frei

Test PlayStation

Hersteller: **Amazing Studios**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **Juli**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **8+**
Besonderheiten: **2 CD-ROMs**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Laguna**

Grafik 71 | Sound 85

Fun 85

MEGA FUN GOLD GAME

Diese riesige Limosine wurde exzellent auseinandergenommen. In einer herrlichen Explosion fliegt sie in tausend Stücke

Die Ego-Perspektive vermittelt ein absolutes Rennfeeling und knallharte Balleraction

Mit dem Flammenwerfer kann der Kriminelle Euch in Schach halten. Abhilfe schaffen hier nur die weitreichenden Extrawaffen

Das obligatorische Missionbriefing vor jedem Level informiert Euch über grundlegende Dinge, die Euch erwarten werden

PlayStation Shoot 'em Up/Rennspiel

Crime Killer

Interplay lädt Euch zur fröhlich-aggressiven Pistenhatz ein. Als junger Rekrut wollt Ihr in die Fußstapfen Eures toten Vaters treten und die Straßen von den kriminellen Geschwüren befreien

Für den Polizeiwagen gilt: Ob Ego-Perspektive oder Außenansicht, beide sind von Anfang an optimal spielbar

Die wichtigste Regel für ein Mitglied der Crime Killer-Force ist es, der Öffentlichkeit zu dienen, die Unschuldigen zu beschützen und die Verbrecher zu vernichten. Selbst in ferner Zukunft gelten diese dogmatischen Leitsätze. Aber noch viel wichtiger ist, daß durch den Einsatz der Crime Killer endlich eine organisierte und effektive Polizeiarbeit möglich wird. Ein Bakterium, das eigentlich die Müllprobleme lösen sollte, mutierte und hat alle natürlichen Ressourcen an Öl und Petroleum vernichtet. Schnell ist eine Ersatzlösung gefunden, und die Energieprobleme werden durch den Einsatz einer leistungsstarken Energiezelle gelöst. Nur werden dadurch nicht nur Autos oder Fabriken zum Laufen gebracht, sondern auch Strahlen- und Laserwaffen. Wir befinden uns im Jahre 2115, als Ihr frisch von der Polizeiakademie in den harten Streifendienst versetzt werdet. Euer Vorgesetzter ist mit Euch immer über Funk verbunden. Vor jeder der 15 Missionen ergeht ein eingehendes Briefing; während der Missionen teilt er Euch die Sub-Missions zu. Bevor Ihr nämlich zum jeweiligen Endgegner eines Levels gelangt, müßt Ihr eine Zahl an Aufträgen erledigen. Hier gilt es Transporter oder andere Fahrzeuge zu überprüfen, flüchtige Kriminelle einzufangen oder auch mal Falschparkern das Handwerk zu legen. Je nach Level steht Euch eines von drei Vehikeln zur Verfügung: So gibt es den sportlich anmutenden Polizeiwagen, ein schnelles Motorrad und ein agiler Schweber. Jedes der Fahrzeuge besitzt eine Standardwaffe, einen Disabler, mit dem der Antrieb eines feindlichen Fahrzeugs außer Funktion gesetzt werden kann, und Spezialwaffen. Letztere bekommt Ihr gesondert zugeteilt oder könnt sie während einer Mission finden. Darüber hinaus haben die Vehikel einen Spezial-Move, der eine schnelle 180-Grad-Drehung erlaubt. Mittels der Chase-Taste, fahrt Ihr kurzzeitig mit Blaulicht und könnt nochmals die Geschwindigkeit erhöhen. Der Zwei-Spieler-Mode beschert zwei verschiedene Spielvarianten. Zum einen das klassische Death-Match und zum anderen das Holotank-Spiel. Hier müssen in einer bestimmten Zeit eine gewisse Anzahl an Polizeimarken eingesammelt werden. Die gesamte Suche läuft ohne Waffeneinsatz ab.

Georg: Wer sich schon für Twisted Metal, Auto Destruct und Felony 11-79 begeistern konnte, ist hier genau richtig. Heiße Verfolgungsjagden bei 60 fps (frames per second) und dabei noch wilde Schießereien - was will man mehr? Grafisch gesehen wird hier durchweg eine gute Qualität geboten. Zwar ist die Umgebung etwas dunkel und auch pixelig, was aber durch Lens Flare und Light Sourcing wieder wettgemacht wird. Positiv aufgefallen sind weiterhin der Zwei-Spieler-Mode, die deutschen Bildschirmtexte und die deutsche Sprachausgabe. FMV-Sequenzen und rockige Soundsamples runden das Ganze noch ab. Kommen wir zu den Kritikpunkten: Zum einen ist der Schwierigkeitsgrad ab der vierten Mission hoch angesiedelt. Zu wenige Health-Packs, die meist auch noch gut versteckt sind, sorgen immer wieder für eine Unterbrechung der Verfolgungsjagd. Das hohe Verkehrsaufkommen belebt zwar die Szenerie, jedoch nervt es, wenn man immer wieder an neutralen Autos hängen bleibt und so den Kriminellen aus den Augen verliert.

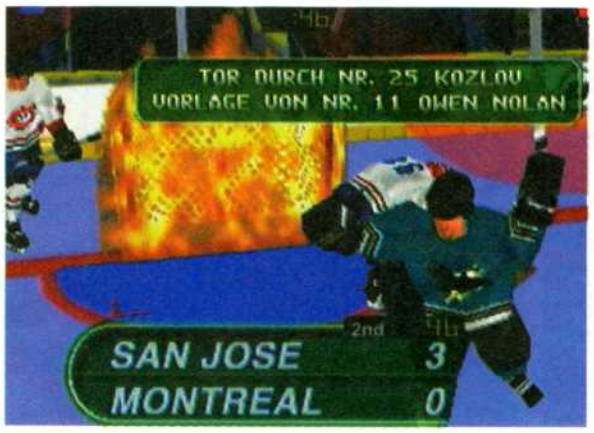
Der Schweber kann in zwei verschiedenen Höhen fliegen. Wollt Ihr Bodenziele erwischen, müßt Ihr natürlich tief fliegen

Test: PlayStation

Hersteller: **Interplay**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM dt.**
Erscheinungstermin: **Juli**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **15 Missionen**
Besonderheiten: **Analog-Controller**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Interplay/Acclaim**

Grafik 74 | Sound 78

Fun 82



Die Auswirkungen von Powerschüssen, wie etwa brennende Torgehäuse, sind unverändert geblieben

Abgesehen von den aktuellen Trikots gibt es so gut wie keine grafischen Veränderungen

Nintendo 64 Eishockey

Wayne Gretzky 3D-Hockey '98

Eishockey-Koryphäe Wayne Gretzky sucht nach der Olympia-Pleite sein Heil im Videospielbereich und hat diesmal mehr Glück als bei der mäßigen PS-Version

Neues System, neues Glück? Mit der PlayStation-Version der rabiaten Eishockeyschlacht hat sich Midway wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert. Da auch die PS-Umsetzung von San Francisco Rush alles andere als das silberne von EPROM war, darf man berechtigterweise die Frage stellen, ob die US-Programmierer mit der PlayStation-Hardware nicht sonderlich gut umgehen können? Wie dem auch sei, bei der N64-Technologie scheint sich Midway seit geraumer Zeit heimisch zu fühlen, allerdings muß man auch hier bemerken, daß sich die Veränderungen bei diesem „Update" (steht wortwörtlich so auf der Verpackungshülle) arg in Grenzen halten. In erster Linie bietet die 98er-Version alle aktuellen Statistiken, Spieler und Trikotänderungen, was aber nur für Freaks relevant sein dürfte. Neu hinzugekommen sind außerdem Spielerpässe, durch die Ihr die aktuellen Daten jedes NHL-Schützlings abrufen könnt. In spielerischer Hinsicht soll Wayne Gretzky sein Know-how stärker miteingebracht haben, indem er die Spielstrategien und die AI verbesserte. Der regelrecht inflationäre Torreigen des Vorgängers soll damit eingedämmt werden. Ansonsten ist jedoch fast alles beim alten geblieben. Technische Veränderungen muß man genauso mit der Lupe suchen wie spielerische. Nach wie vor spielt Ihr im Funsport-Modus bei einem zusammengestrichenen Regelwerk drei gegen drei oder Ihr versucht Euer Glück in der anspruchsvolleren Simulation mit Ermüdungen, Fouls und fünf Feldspielern.

Ulf: „The same procedure as last year" würde Butler James angesichts dieses Updates wohl monieren. Der Produzent dieses Titels hat zwar behauptet, daß eine Sportspiel-Fortsetzung nicht zu viele Veränderungen bieten sollte, doch derart minimalistisch muß es dann wohl auch nicht sein. Okay, die CPU-Spieler, allen voran der Schlußmann, agieren diesmal cleverer, was der Spielkultur etwas zugute kommt, aber ansonsten fällt mir beim besten Willen kein Grund ein, warum sich ein Besitzer des Vorgängers diesen Nachfolger zulegen sollte, es sei denn, er legt großen Wert auf aktuelle Statistiken. Wer hingegen noch kein WG Hockey besitzt und auf unkomplizierte Funsports-Spiele steht, kann sich den Kauf ruhig überlegen, denn vor allem mit mehreren Mitspielern kommt eine tolle Partystimmung auf. Solo-Spieler dürfen sich immerhin mit stärkeren CPU-Teams als bei der PlayStation-Version herumschlagen. Einen Ersatz für eine anspruchsvolle Simulation stellt diese rasante Puckjagd allerdings nicht dar.

In der Trainings-Option macht Ihr Euch am besten mit der Steuerung und dem hohen Spieltempo vertraut

Test: Nintendo 64

Hersteller: **Midway/GT Interactive**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **Modul deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
Levels: **26 NHL-Teams**
Besonderheiten: **deutsche Texte**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **GT Interactive**

Grafik 56 | Sound 51

Fun 64

Lord McNeil ist angeblich ein böser Mann, der seine Stellung ausnutzt, um die Dorfbewohner auszurauben

Geschafft! Der erste Boss ist besiegt. Doch er war nur auf der Suche nach Nahrung für seinen Nachwuchs

Gegner bemerkt Ihr erst, wenn sie Euch in einen Kampf verwickeln

PlayStation Rollenspiel

Breath of Fire III

Das wird wohl ein kurzweiliges Sommerloch: Immerhin wird Euch Capcoms neues Rollenspiel nahezu 40 Stunden beschäftigen

Sportlich, sportlich. Rei springt von einem Dach auf das nächste

Auch wenn wir "nur" die US-Version in den Händen halten, wollen wir Euch unseren Bericht nicht vorenthalten. Schon wie im zweiten Teil von Capcoms großer RPG-Serie (damals noch für Super Nintendo) ist Euer Hauptheld der kleine Ryu. Er gehört zu einer fast ausgestorbenen Rasse von Drachengeborenen. Diese Rasse hatte die fast grenzenlose Macht, die Welt zu vernichten, was letztendlich zur Selbstausrottung führte. Nur Ryu überlebte dieses Chaos. Seitdem setzt er seine Macht ein, um die Welt aus größter Gefahr zu retten. Nachdem er das im vorherigen Teil der Saga bereits getan hatte, überstand er in einem Kristall, der in einem Berg lagerte, Äonen, bis seine Dienste wieder benötigt wurden. Geweckt von Minenarbeitern, die ihn prompt verschleppen wollten, konnte er ihnen nur mit Müh und Not entkommen. Er wurde von Rei und Teepo, zwei kleinen Dieben, gefunden, die ihn bei sich aufnahmen. Zunächst nur zu dritt, reist die Party durch eine zu klein geratene Welt, immer auf der Suche nach neuen Abenteuern. Ab und zu erscheint dann eine Sprechblase, die eine Location angeben, die Ihr betreten könnt. So gibt es Dörfer, Städte, aber auch gefährliche Dungeons und dunkle, unheimliche Wälder. Auf ihrer Suche treffen die Jungs dann noch fünf weitere Gesellen, die sich der Party anschließen wollen. Nina, eigentlich Prinzessin von Wyndia, ist die Magierin im Team. Pecoros ist eine Mixtur aus Pflanze und Tier und hat die unglaubliche Eigenschaft, sich im Kampf zu regenerieren. Momo studiert Ingenieurwesen und kann hervorragende Defensivzauber sprechen. Sie wird begleitet von Honey,

Gesucht und gefunden: Das Seil benötigt Ihr, um auf ein anderes Dach zu klettern

„Mit einfachen Mitteln und interessanter Story zu einem fesselnden Spiel"

An einigen Stellen ist Breath of Fire III sehr konsequent: So könnt Ihr die starken Tar Men einfrieren, die sich dann nicht mehr wehren können

Sunder und Balio sind zwei Handlanger eines großen unbekannten Gangsterbosses. Sie werden Euch noch viel Ärger bereiten

Diese Wache dreht sich alle paar Sekunden um. An ihr müßt Ihr vorbeischleichen, wenn sie in die andere Richtung schaut

Manche Gegenstände und Personen verstecken sich hinter Mauern und Hausecken, so daß Ihr sie nur mit einer Drehung der Kamera findet

Ab durch die Mitte beziehungsweise durch die Mauer: Hier könnt Ihr unbemerkt in das Schloß eindringen

einem kleinen Wesen, das vollständig aus Magie erschaffen wurde. Zu guter Letzt stößt der

„Soll schon im Juni komplett in deutsch zu haben sein"

Kämpfer Garr zu Euch, der mit seiner unwiderstehlichen Kraft ein kaum zu ersetzender Kämpfer ist. Allerdings könnt Ihr nur zwei Charaktere neben Ryu in die Party aufnehmen. So müßt Ihr gut überlegen, wen Ihr in den Kampf gegen die endlosen Monstermassen schickt. Eure Gegner sind nicht auf der Karte sichtbar. So stolpert Ihr mehr oder weniger blind in einen Kampf. Allerdings bekommt Ihr die Chance, fliehen zu können. Das ist besonders wichtig, da die meisten Fights zwar einfach sind, doch manche hin und wieder Euer ganzes Geschick und Eure ganzen Lebenspunkte fordern können. Ein besonders nettes Feature ist, daß Ihr die Location, in der Ihr Euch befindet, um 45 Grad in jede Richtung drehen könnt. So müßt Ihr einige Personen und Gegenstände finden, die unsichtbar hinter Hausecken und Mauern versteckt sind – sie könnt Ihr nur durch Drehen entdecken. Für den hiesigen Markt ist eine PAL-Version in Arbeit, die komplett ins Deutsche übertragen wird. Eine Sprachausgabe ist nicht vorhanden.

Ab und zu gibt es hartnäckige Gegner, gegen die Ihr erst ein Rezept finden müßt

René: Auch der dritte Teil von Capcoms Rollenspiel-Saga hat es mir angetan. Es ist den Entwicklern gelungen, mit einer ansprechenden Story, interessanten Rätseln und vernünftiger Grafik ein fesselndes Werk zu erschaffen. Mit knapp 40 Stunden Spielspaß ist auch genügend Langzeitmotivation gegeben. Im großen und ganzen ist Breath of Fire III nicht sonderlich schwierig, doch hin und wieder knabbern vereinzelte Kämpfe an der Existenz der Party – geht Ihr bei einem unerwartet harten Kampf drauf, so kann das zu vereinzelt sauren Mienen führen. Von der technischen Seite hat sich Capcom viel Mühe gegeben, doch sieht man beim Drehen, daß die Figuren "nur" Sprites sind. Alles in allem halte ich Breath of Fire III für das Spiel, das zumindest bei mir das vielbeschworene Sommerloch unterhaltsam füllen wird.

Zusammen mit Prinzessin Nina muß Ryu ein Worträtsel lösen

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom/Infogrames**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM USA**
Erscheinungstermin: **Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **entfällt**
Besonderheiten: **dt. Texte**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Zapp Games 06131/230492**

Grafik **67** Sound **78**
Fun **88**

MEGA FUN GOLD GAME

Auf der Flucht vor Sunder und Balio müssen Nina und Ryu die Seilbahn in Gang kriegen

Going Fishing: Ein kurzweiliger Zeitvertreib ist das Fischen. Hier könnt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen

Saturn Adventure/1 Spieler

Riven: The Sequel to Myst

Es ist schon ein Weilchen her, daß wir Riven für die PlayStation getestet haben. Nun kommen auch die Saturn-Jünger endlich in den Genuß dieses schön anzusehenden Grafik-Adventures. Im Myst-Nachfolger müßt Ihr den in einem Buch gefangenen Atrus befreien. Er beauftragt Euch, seine Frau zu finden, die den Ausweg aus diesem Gefängnis kennt. Auf insgesamt vier CDs gepreßt (um der Grafikflut Herr zu werden), führt Euch Eure Suche durch fünf Inseln, die in feinster Rendergrafik dargestellt sind. Dabei gibt es per Point & Click zahlreiche Rätsel zu lösen, wobei die Padbelegung optimal eingestellt ist. Als Ganzes betrachtet ist Riven noch besser als Myst, doch nach wie vor ist die Handlung zu kurz. Fazit: Technisch sehr hochwertig, hätte es spielerisch ruhig noch ein bißchen mehr sein können. Aber auf alle Fälle ist Riven (schon wegen dem derzeitigen Softwaremangel auf dem Saturn) alle mal einen Blick wert. (René)

Fun 80%

Saturn Fußballspiel/1-4 Spieler

World League Soccer '98

Auch Saturn-Besitzer sollen pünktlich zur Fußball-WM mit einer adäquaten Dribbelei zufriedengestellt werden. Zur Wahl stehen neben Freundschaftsspiel, National- und Weltliga drei weitere Pokal- und Turniermodi. Hier könnt Ihr entweder mit einer der 44 Nationalmannschaften antreten oder habt die Wahl aus über 100 Vereinsmannschaften. Neben Aufstellung, Platz- und Wetterverhältnissen können noch allerlei andere Einstellungen vorgenommen werden. Das Spiel geht rasant über den grünen Rasen, und mit packenden Strafraumszenen seid Ihr mitten im Geschehen. Anfänger werden mit der Steuerung und dem Spielaufbau ein paar Schwierigkeiten haben, aber nach einigen Trainingsspielen geht es schon flott hin und her. Die Grafik ist eher im unteren Durchschnitt und selbst für den Saturn nicht gerade berauschend. Im Gegensatz zur Saturnversion von Fifa '98 ist WLS auf jeden Fall eine Alternative. (Georg)

FUN 73%

Das ist Midway life! Sabotage (links) wurde durch einen gezielten Beschuß aus der MG der rechte Arm abgetrennt. Roter Saft fließt hier literweise (PS)

Grafisch kann die verschwommene Nintendo-Version kaum überzeugen. Mit der Performance des 64-Bitters hätten sich sicherlich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen lassen können.

Nintendo 64/PlayStation Beat 'em Up

Bio F.R.E.A.K.S.

Der Prügelexperte Midway läßt wieder einmal die Muskeln spielen. Wie schon bei der bekannten MK-Trilogy spritzt auch hier literweise der rote Saft

In naher Zukunft werden Streitigkeiten zwischen den Multikonzernen nicht mehr mit Truppen oder Spionen ausgetragen, sondern von Gladiatoren, die in Arenen gegeneinander antreten. Die Symbiose zwischen Technik und Mensch führt zur Entwicklung der Bio F.R.E.A.K.S. Ausgerüstet mit einer breiten Palette von Schlag- und Trittkombinationen, unterscheiden sich die Kämpfer in drei Kategorien: Synthoiden, Retros und Dozers. Zu Beginn stehen acht Kämpfer zur Wahl. Jeder der Protagonisten besitzt eine Waffe, wie z.B. eine MG, Granaten oder Panzerfaust, mit der er mächtig Schaden anrichten kann. Darüber hinaus kann zur Verteidigung nicht nur das Schild aktiviert werden, zudem könnt Ihr auch in die dritte Dimension ausweichen oder den Jump-Pack benutzen. Kurzzeitig könnt Ihr so durch das Level s chweben und z.B. auf erhöhten Plateaus landen. Auf diese Weise könnt Ihr Euren Kämpfer regenerieren oder eine bessere Verteidigungsposition einnehmen lassen. Während der Schlacht können den Gegnern durch gezielte Treffer einzelne Gliedmaßen abgetrennt werden. Nicht nur die Angriffsmöglichkeiten werden dadurch eingeschränkt, sondern die blutende Wunde kostet kräftig Lebensenergie. Den zahlreichen Arenen kommt ebenfalls eine besondere Bedeutung zu. Nicht nur der unterschiedliche Aufbau sorgt für Einfluß auf den Kampf, sondern vor allem die tückischen Fallen wie z.B. Säurebecken oder spitze Stangen. Die Spielmodi sind altbacken: Arcade-, Zwei-Spieler-, Team-Battle-, Survival- und Practice-Mode lassen es krachen.

Das Monster Ssapo (rechts) hat durch seinen giftigen Atem unseren Kämpfer Psychoclown kurzzeitig eingefroren (PS)

Georg: Midway macht seinem Namen wieder einmal alle Ehre und beschert uns mit Bio F.R.E.A.K.S. traditionelle MK-Kost. Das blutige Handwerk kann mit der ausreichenden Zahl an Kämpfern und ihren vielen Angriffsmöglichkeiten bestens von statten gehen (wenn man die Moves gelernt hat). Grafisch wirkt die PlayStation-Version einen Hauch schärfer und somit schöner. Die verschiedenen Arenen sorgen für viel Atmosphäre und Abwechslung. Größter Kritikpunkt ist die Kollisionsabfrage, die dann und wann einen Aussetzer hat und es somit in der Arena chaotisch wird. Die Special-Moves sind auch nach längerer Trainingssitzung nicht so leicht anzuwenden. Im Vergleich mit der Konkurrenz ist die vorliegende Keilerei einfach eine Klasse schwächer. Zum Schluß sollte noch gesagt sein, daß die Brutalität wieder einmal sehr hoch ist und meiner Meinung nach Bio F.R.E.A.K.S. nichts für Kinderhände ist.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Midway**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **Modul**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
Levels: **9+ Kämpfer**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Eigenimport**

Grafik **67** Sound **66**
Fun **70**

Test PlayStation

Hersteller: **Midway**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
Levels: **9+ Kämpfer**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **89,- DM**
Muster von: **Zapp Games (06131) 23 04 92**

Grafik **70** Sound **66**
Fun **73**

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 Aborechnung):
(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)

B313

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

Aus der Vogelperspektive betrachtet ist der große Chinook-Chopper gut zu sehen. Ihr könnt stufenlos zwischen den beiden Perspektiven wechseln, dazwischen ist alles möglich

Nachdem Ihr in einem Feindgebäude erfolgreich gehackt habt, bringt ein Nachschubhubschrauber Euch neue Energie

Hier müßt Ihr Spezialeinheiten sicher durch die Gegend transportieren

PlayStation Action/Strategie

WarGames

Armaggeddon auf der PlayStation: Computergesteuerte Robotereinheiten blasen zum Angriff auf die Menschheit - können die durchgedrehten Maschinen noch einmal aufgehalten werden?

Die Geschichte von WarGames klingt gar nicht einmal so unwahrscheinlich: Da verschafft sich ein hochintelligentes Computersystem über das Internet Zugang zu finanziellen Ressourcen und vergibt Aufträge an Firmen in aller Welt, die ihm dann Stück für Stück eine hochmoderne Roboterarmee zusammenbauen. Aufgrund der weiten Verzweigung des World Wide Web bemerkt niemand etwas von den Plänen von WOPR (War Operation Planned Response - so der Name des Computers), bis die Blechkiste urplötzlich mit einer Invasion in die USA beginnt. WarGames das Spiel handelt 20 Jahre nach den Ereignissen des gleichnamigen Films, in dem WOPR schon einmal beinahe die Menschheit vernichtet hätte (damals durch das - in letzter Sekunde verhinderte - Auslösen eines nuklearen Erstschlages gegen die UdSSR). Eure Aufgabe in diesem Spiel ist es nun, entweder die menschlichen NORAD-Truppen zu steuern, oder aber als Chip-General die Mecheinheiten WOPRs zum Sieg zu führen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, Ihr bewegt Eure Einheiten (insgesamt gibt es davon 35 verschiedene) über die dreidimensional dargestellte Landschaft, immer auf der Suche nach dem Feind. Zu Beginn jeder Mission verfügt Ihr über einen mehr oder weniger großen Trupp von Fahrzeugen, Mechs, Schiffen und Flugzeugen. Jede dieser Einheiten ist mit Primär- und Sekundärwaffen ausgestattet, wobei in der Regel die sekundäre Waffe die durchschlagskräftigere ist. Leider aber ist bei dieser auch die Munition begrenzt, ist diese leergeballert müßt Ihr sie entweder durch Hacken im Internet (geht nur an bestimmten feindlichen Gebäuden) oder durch das Auffinden von Extras (zerstörte Gegner lassen diese manchmal zurück) wieder aufladen. So erhaltet Ihr auch Lebensenergie zurück, bekommt Schilde oder kurzfristig verbesserte Waffen. Jede der Einheiten kann von Euch einzeln gesteuert werden, Ihr könnt aber auch einer einzelnen oder allen Truppen den Befehl zum Sammeln an einer Position geben. Die Missionen bekommt Ihr in einem kurzen Briefing beschrieben, habt Ihr einen Teil Eures Auftrages erledigt, erhaltet Ihr per E-Mail mehr Info und eine weitere Aufgabe. Am Ende einer Mission bekommt Ihr dann einen Zugangscode für den nächsten Level.

Der Jeep kann eine Markierung für Bomber setzen (blaue Rauchfahne) ...

... kurze Zeit später sind die Flieger da und zerstören alles im Zielgebiet

Der Kampfhubschrauber macht mangelnde Durchschlagskraft mit dicker Panzerung wett, auch große Mechs haben wenige Chancen gegen ihn, vor Rudeln solltet Ihr aber fliehen

René: Eine runde Sache was MGM da abgeliefert hat. Die Mixtur aus Strategie und Action spricht nicht nur Echtzeitstrategen an, auch Action-Freaks kommen bei WarGames voll auf ihre Kosten, zumal der Schwierigkeitsgrad in den höheren Levels steil nach oben geht, vor allem wenn man zu zweit gegen den CPU zockt. Die Missionen sind von ausreichender Länge und man muß schon gut überlegen, ob man es sich leisten, kann eine Einheit zu opfern. Die Möglichkeit, Nachschub per Hackerei zu besorgen, gefällt mir, denn so kann man den Computer mit seinen eigenen Waffen schlagen. Grafisch präsentiert sich das Spiel solide, schöne Texturen überziehen Landschaft, Gegenstände und Einheiten, die Explosionen sehen ziemlich spektakulär aus. Ein Kritikpunkt ist hier aber, daß kaum Abwechslung vorhanden ist, es gibt ein paar grafische Grundbausätze, das war's. Auch die KI läßt Wünsche offen. Will man beispielsweise seine Truppen an einem Punkt sammeln, scheitern viele schon am ersten kleinen Hügel: Anstatt ihn zu umfahren bleiben sie einfach stehen.

Test PlayStation

Hersteller: **MGM/Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **30**
Besonderheiten: **Dual Shock**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Electronic Arts**

Grafik 79 | Sound 72 | Fun 85

MEGA FUN GOLD GAME

Durch den Einsatz der verschiedenen Pick Ups könnt Ihr der Konkurrenz eine Nasenlänge voraus sein

PlayStation Funracer

Circuit Breakers

Nach Supersonic Racers versucht Mindscape erneut mit einem Funracer erfolgreich zu sein

Schon Ende 1996 versuchte Mindscape durch seinen eher mauen Supersonic Racer mit dem Kultspiel Micro Machines zu konkurrieren. Auch bei Circuit Breakers liegt das Hauptaugenmerk auf kleinen Vehikeln, mit denen Ihr aus einer erhöhten Perspektive über die Piste brettern könnt. Vier unterschiedliche Modelle stehen zur Wahl, die sich aber nur in ihrem Äußer unterscheiden. Neben dem Cup, der aus 16 verschiedenen Pisten besteht, gibt es noch den Practice Mode. Hier könnt Ihr vor dem eigentlichen Rennen den Streckenverlauf erst einmal alleine antesten. Kommt Ihr bei einem Cup-Rennen als erster vor der siebenköpfigen Konkurrenz ins Ziel, habt Ihr Zugang zu einer weiteren Piste. Die Terrains bieten alle Variationen, von Schnee und Wüste bis zum Urwald. Neben der Automobil-Variante könnt Ihr noch ein Schnell- und U-Boot steuern. Während des Rennens liegen immer wieder einige der elf verschiedenen Pick Ups herum, mit denen Ihr den Gegnern eins auswischen könnt.

Georg: Besaßen die Flitzer bei Supersonic Racer noch verschiedene Attribute, sind sie bei Circuit Breakers allesamt gleich. Das unterschiedliche Design ist zwar recht nett, aber unterschiedliche PS-Stärken oder Kurvenlage wäre wünschenswert gewesen. Dagegen ist die analoge Steuerung gut geraten, genauso wie die Unterstützung des Dual Shock. Auch das unterschiedliche Streckendesign mit Unebenheiten und Steilkurven hat einiges zu bieten. Die zahlreichen Pick Ups helfen meist zum Sieg, aber wenn man von der Piste abkommt, ist oft der erste Platz dahin. Schwierig sind auch die Schnellboot-Level, bei denen jeder kleine Rempler gnadenlos bestraft wird. Insgesamt macht der Mehrspieler-Mode auf lange Sicht am meisten Laune; aber nur Battle Mode allein ist etwas wenig.

Test PlayStation

Hersteller: **Supersonic/Mindscape**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM**
Erscheinungstermin: **k.A.**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **16+ Strecken**
Besonderheiten: **Dual Shock, Analog-Controller,**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Mindscape**

Grafik 65 | Sound 58 | Fun 72

05/98

06/98

07/98

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ MEGA FUN 05/98	NICHT LIEFERBAR!	
❒ MEGA FUN 06/98	zu DM 5,90	
❒ MEGA FUN 07/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
	GESAMTBETRAG	

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

PlayStation Action-Adventure

Men in Black

Als Mann in schwarz müßt Ihr die Erde gegen intergalaktische Bösewichte verteidigen

Gut ein Jahr ist es her, seitdem Will Smith und Tommy Lee Jones sich auf der Kinoleinwand mit sabbernden und schleimigen Aliens herumgeschlagen haben. Gremlin hat sich die teure Lizenz geholt und orientiert sich vom Gameplay am Horrorschocker von Capcom. Im HQ der MIB bekommt Ihr Eure Aufträge und werdet an die einzelnen Einsatzgebiete geschickt. Hier gilt es die gängigen Rätsel, wie z.B. Schlüssel finden, einen Fahrstuhl wieder zum Laufen zu bringen oder einfach nur Aliens töten. Die erste Mission führt Euch in die Antarktis, wo Ihr den mysteriösen Ereignissen in einer Forschungsstation auf den Grund gehen müßt. Wahlweise steuert Ihr einen der drei Agenten J,K oder L. Ausgerüstet mit den High-Tech-Spielsachen (De-Atomizer oder Pulsar Blaster) der MIBs könnt Ihr Euch der außerirdischen Bedrohung stellen und mit den risigen Asseln, Mutanten und halb organsichen Maschinen fertig werden. Die Kameraposition ist für jeden Raum fest installiert, damit ein Überblick gewährleistet ist.

Der Kampf ist umständlich und ist auch mit viel Übung wenig ansprechend

Georg: Trotz teurer Lizenz kann Gremlin die tolle Story der Men in Black nicht in ein adäquates Game umsetzten, das es mit Capcoms Produkten aufnehmen kann. Das größte Manko ist auf jeden Fall der Kampf. Via Knopfdruck kommt Ihr in den Kampfmodus, jedoch könnt Ihr Euch hier nicht schnell genug drehen, um auf die Gegner zu reagieren. Meist seit Ihr noch beim Ziehen der Waffen, wenn der Gegner schon bei Euch ist und Euch eins überbrät. Die Rätsel sind vielfältig, und bieten mehr als altbackene Hausmannskost. Füreinen positiven Eindruck sorgt auch die Größe der Levels. Immer wieder lassen sich neue Räume und Gänge finden, die ein weiteres Geheimnis bereithalten. Ein Probespiel vor dem Kauf kann aber nicht schaden.

Test: PlayStation

Hersteller: **Gremlin/Funsoft**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **schwer**
Levels: **5+ Missionen**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **99,-DM**
Muster von: **Funsoft**

Grafik 64 | Sound 62 | Fun 67

PlayStation Shoot 'em Up

N2O

Aus Gremlins Software-Schmiede kommt ein rasanter Shooter, der an den Spielhallen-Oldie Tempest erinnert

Im Vorfeld zu dem von Shoot 'em Up-Freaks sehnsüchtig erwarteten R-Type Delta erscheint nun N2O, ein klassisches Ballerspiel mit farbenprächtiger Tunneloptik, das Euch die Wartezeit etwas verkürzen soll. Um die Invasionspläne einer insektoiden Alienspezies zu verhindern, fliegt ihr wahlweise alleine oder im Team in die Röhrensysteme des feindlichen Raumschiffs. Nachdem Ihr zwischen vier verschiedenen Gleitern ausgewählt habt, beginnt die Mission, wobei Euer Gefährt immer an den Innenseiten des Tunnels entlangfährt. Neben einem Standardlaser stehen dem Spieler selbstverständlich eine Reihe von Extra-Waffen zu Verfügung. Das Angebot reicht von Homing-Missiles bis hin zu einer Feuerwand, die sich nach bester Smart-Bomb-Manier an den Tunnelwänden entlangzieht. Erschwerend ist allerdings, daß solche Feuerwände am Ende eines Levels anhand des erzielten Punktekontos erstanden werden müssen.

Im Zwei-Spieler Modus könnt Ihr zwischen Splitscreen und Vollbildschirm wählen. Letzteres ist allerdings eher zu empfehlen

Georg: N2O ist sowohl optisch durch die zahlreichen nahezu psychedelisch anmutenden Transparenzeffekte als auch akkustisch gut in Szene gesetzt worden. Indem der Spieler vor die Wahl gestellt wird, sein Punktekonto für den Kauf einer flächendeckenden Extra-Waffe zu verwenden, oder lieber die High Score-Liste zu erobern, erhält der ansonsten sehr gradlinig gestaltete Shooter zudem eine taktische Note, was ich sehr lobenswerte Idee finde. Das Spielgeschehen wir aber leider sehr schnell hektisch und unübersichtlich. Die nicht sonderlich intelligent agierenden Gegnerformationen wiederum langweilen nach einer gewissen Zeit. Enttäuschend sind ferner die vermeintlichen Endgegner, da sie sich aus bereits bekannten Insekten-Typen rekrutieren, die lediglich ein bißchen mehr einstecken können.

Test: PlayStation

Hersteller: **Gremlin Interactive**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **Ende Juli**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **30 + Bonuslevels**
Besonderheiten: **Dual Shock**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Gremlin Interactive**

Grafik 76 | Sound 82 | Fun 70

PlayStation Musikvideo

Spice World

Jede Menge Informationen über die am besten vermarktete Girlie-Band der Welt

Wirklich niedlich animiert dürft Ihr die Spice Girls zur eigenen Musik herumwackeln lassen

Die bis zum Entwicklungszeitpunkt noch fünf Mitglieder der Spice Girls können als lustig animierte Charaktere in verschiedene mehr oder minder interaktive Bereiche gescheucht werden. Hier kann man nach Wunsch seinen eigenen Musiksampler mit einigen Songs zusammenstellen oder sich hintereinander Dutzende von exklusiven Interviews und Konzertmitschnitten reinpfeifen. Hierdurch erhält der Betrachter einige Einblicke in die Privatwelt der Gruppe. So erfährt man beispielsweise, welche Lieblingsfilmrolle jedes Girlie denn gerne mal spielen würde oder welche für sie die dümmste Frage bei einem Interview war. Als absoluten Höhepunkt verraten die fünf dann auch noch, wie man in solchen Schuhen, wie sie sie bei jedem Auftritt tragen, laufen kann.

Georg: Anfangs ist die Scheibe schon recht lustig. Allerdings kann die eigentliche Käuferzielgruppe wirklich nur der Hardcore-Kern unter den Spice Girl Fans sein. Neben einer netten Tanzoption zur eigenen Musik findet man dann auch nicht mehr viel Interaktives. Gut, für wahre Fans werden die exklusiven Interviews und Konzertausschnitte ein totales Muß sein, aber für mich war das Durchschauen der Scheibe mehr ein Pflichtakt. Schade, daß man die Musikstücke nicht in kompatibler Form zum CD-Spieler auf die Scheibe gepresst hat. So hätte man wenigstens noch etwas für die Musiksammlung erstehen können. Leider liegen die Interviews der Girls nur als rein englische Sprachausgabe vor. Eine Bewertung der Videos ist zu sehr Geschmackssache, deshalb bleibt unser blauer Kasten einmal leer.

Test PlayStation

Hersteller: **Sony**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **entfällt**
Levels: **entfällt**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **49,- DM**
Muster von: **Sony**

Grafik k.A. **Sound** k.A.

Fun k.A.

Wir, ein Tochterunternehmen der Gong-Gruppe und Deutschlands führender Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine, suchen schnellstmöglich eine(n):

Redakteur/-in

Das Spielen mit den bekannten Konsolen ist Ihr Hobby. Sie können Spiele verschiedener Genres in technischer und spielerischer Hinsicht in das Marktangebot einordnen und sind in der Lage, Adventures, Strategicals oder Actionspiele zu lösen und in flottem Schreibstil zu beschreiben.
Sollte Ihnen die ausgeschriebene Stelle zusagen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit Arbeitsproben und Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung an:

COMPUTEC VERLAG

COMPUTEC Verlag, z. Hd. Herrn Hans Ippisch
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Tel.: 0911/28 72-100, Fax: 0911/28 72-200

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 mit Top-Bildqualität	424,44
N64 Adapter für Importspiele	**44,44**
3D-Shooter	129,99
Banjo Kazooie	**99,99**

Sony Playstation

Treasure of the Deep	**99,99**
Joypad Verlängerungen 2m	**24,99**

Jetzt auch **mit 100% Funktion** bei **RumblePack** und Time Crisis **Pistole**

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

VideoGames tierisch gut!

HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT
☎ (02622)83517
tierisch Surfen: www.wolfsoft.de

Umbau,Tuning
Wir **rüsten** Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele **um**.

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**

andere auf Anfrage!!!

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!!!**	33,33
Sony RGB **Besser!!!** +Hifianschluß	39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio **TOP!!!**	49,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar
Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Grafisch ist das Spiel sehr gelungen. Hier düst man durch einen Steinbruch komplett mit Baggern und LKWs

Fünf Perspektiven stehen Euch zur Verfügung. In dieser ist der Realismusgrad wohl am höchsten, sogar die Hände Eures Fahrers könnt Ihr sehen

Realismus pur: Sogar Schlammspritzer könnt Ihr bei Regenwetter auf Eurem Wagen sehen

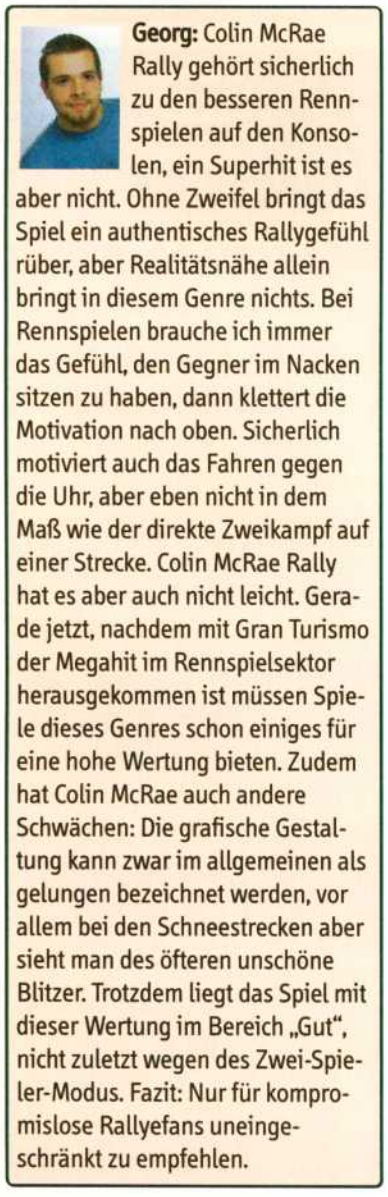
PlayStation Rennspiel

Colin McRae Rally

Authentisches Rennfeeling auf staubigen Pisten: Codemasters wagt es, ein Rennspiel ohne Gegner abzuliefern - Kann das gutgehen?

In der Rallyeschule seht Ihr in einem Video erst einmal was von Euch erwartet wird, dann könnt Ihr loslegen und Euren Führerschein machen

Der Name Colin McRae steht für große Erfolge im Ralleysport. Codemasters heuerte den sympathischen Engländer nun als Berater für ihre authentische Ralleysimulation an. Ihr übernehmt den Part eines Teilnehmers der Ralleyweltmeisterschaft und müßt nun gnadenlose Rennen gegen die Uhr fahren, immer begleitet von einem treuen Copiloten. An Spielmodi stehen Euch folgende vier zur Auswahl: Die Ralley-Schule, in der Ihr auf einer Übungsstrecke in die Geheimnisse des Sports eingewiesen werdet. Besteht Ihr eine Prüfung, könnt Ihr zur nächsten vorrücken. Dieses Training habt Ihr nötig, denn das richtige Driften will gelernt sein. Das Einzelrennen, bei dem Ihr die Etappen einer Strecke abfahrt. Das Zeitfahren, bei dem Ihr versucht die Rekordzeit für eine Etappe zu schlagen. Und natürlich die Ralleymeisterschaft, bei der Ihr alle acht Ralleys in den verschiedenen Ländern überstehen müßt. Die Landschaften variieren dabei von staubigen Wüsten mit Kies- und Sanduntergrund über schlammige Waldstrecken bis hin zu verschneiten Bergstrecken in Schweden. Vor Beginn jeder Etappe lassen sich Veränderungen an Eurem Vehikel vornehmen, so könnt Ihr etwa auf sich verändernde Boden- und Witterungsverhältnisse reagieren. Diese Einstellungen kosten aber Zeit, und diese ist, wie bekannt, kostbar. 60 Stunden stehen Eurem Werkstatteam zur Verfügung, um die gewünschten Veränderungen vorzunehmen. Ihr müßt Euch also gut überlegen, an welchen technischen Details Ihr herumbasteln laßt. Natürlich trägt Euer Wagen während des Rennens Schäden davon (wie groß, kommt auf Eure Fahrweise an), die Ihr zwischen den Etappen reparieren lassen müßt. Logischerweise verschlingt auch das wieder Zeit. Im Gegensatz zu „normalen" Rennspielen befindet sich außer Euch kein anderer Wagen auf der Strecke, Ihr fahrt einzig und alleine gegen die Uhr und erhaltet nur an Checkpoints und am Etappenende Auskunft über Eure Plazierung im Fahrerfeld. Das ist zwar sehr realitätsnah, eine echte Neuerung im Videospielbereich stellt das aber nicht dar: Schon Ende der 80er gab es für den PC das Game RAC Lombard Rally, in dem Ihr auch alleine unterwegs wart.



Georg: Colin McRae Rally gehört sicherlich zu den besseren Rennspielen auf den Konsolen, ein Superhit ist es aber nicht. Ohne Zweifel bringt das Spiel ein authentisches Rallygefühl rüber, aber Realitätsnähe allein bringt in diesem Genre nichts. Bei Rennspielen brauche ich immer das Gefühl, den Gegner im Nacken sitzen zu haben, dann klettert die Motivation nach oben. Sicherlich motiviert auch das Fahren gegen die Uhr, aber eben nicht in dem Maß wie der direkte Zweikampf auf einer Strecke. Colin McRae Rally hat es aber auch nicht leicht. Gerade jetzt, nachdem mit Gran Turismo der Megahit im Rennspielsektor herausgekommen ist müssen Spiele dieses Genres schon einiges für eine hohe Wertung bieten. Zudem hat Colin McRae auch andere Schwächen: Die grafische Gestaltung kann zwar im allgemeinen als gelungen bezeichnet werden, vor allem bei den Schneestrecken aber sieht man des öfteren unschöne Blitzer. Trotzdem liegt das Spiel mit dieser Wertung im Bereich „Gut", nicht zuletzt wegen des Zwei-Spieler-Modus. Fazit: Nur für kompromislose Rallyefans uneingeschränkt zu empfehlen.

Überschläge bedeuten zwar nicht das Aus, sie werfen Euch aber zeitmäßig zurück und sorgen für Schäden, die Ihr dann reparieren lassen müßt

Test: PlayStation

Hersteller: **Codemasters**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **10. Juli**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **48 Etappen**
Besonderheiten: **Analog Pad, Mad Catz**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Codemasters**

Grafik **76** Sound **78**

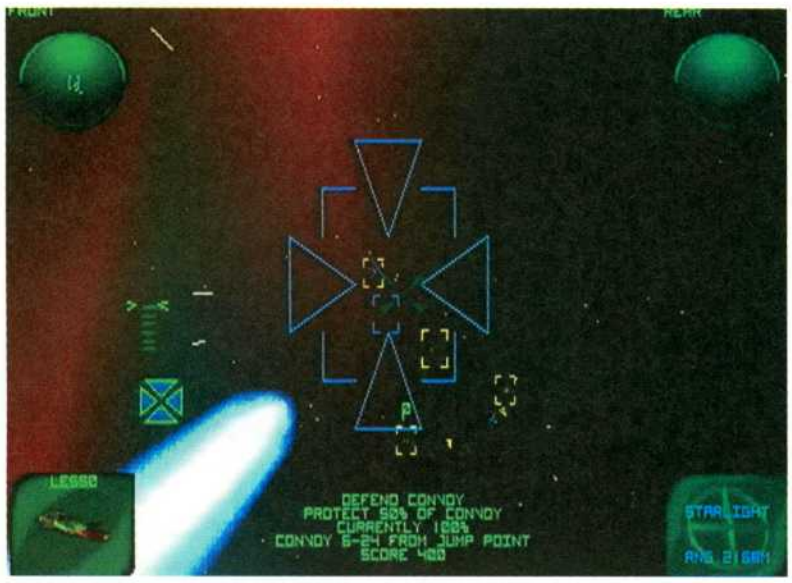
Fun **82**

PlayStation Shoot 'em Up

Xenocracy

In diesem Weltraum-Shooter müßt Ihr wieder einmal den Fortbestand der Menschheit retten

Wir befinden uns im Jahr 10098 und das gesamte Solarsystem ist von den Menschen besiedelt worden. Ihr seid Pilot der intergalaktischen Streitkräfte und müßt Eure Heimatwelten vor dem Zugriff konkurrierender Welten schützen. Xenocracy bietet zwei Spiel-Modi: Zum einen den simplen Arcade-Mode und den anspruchsvollen Simulations-Mode. Bevor Ihr aber in das Cockpit eines der fünf möglichen Raumschiffe steigt, könnt Ihr Berichte des Geheimdienstes über die feindlichen Einheiten einsehen, die aktuelle Wirtschaftslage Eurer Welten begutachten und im Forschungslabor neue Technologien entwickeln lassen. Nachdem Ihr Euch für ein Raumschiff und einen Wingman entschieden habt, geht es in die Tiefen des Alls. Hier gilt es die gängigen Missionstypen zu erfüllen wie z.B. Schutz von Transportern, Zerstörung von feindlichen Basen oder einfach nur Patrouille zu fliegen. Später müßt Ihr auch über Planetenoberflächen brettern und Eure Aufträge erfüllen.



Durch den letzten Kampf seid Ihr weitab vom eigentlichen Geschehen gekommen. Mit dem Afterburner seit Ihr aber gleich wieder im Kampfeinsatz

Georg: Von der Idee her versucht Xenocracy Neuland zu betreten. Ging es bei den gängigen Weltraum-Shooter nur darum seine Missionen zu erledigen, muß man bei Xenocracy darauf achten, daß die Planetensysteme im Gleichgewicht bleiben, die Forschung vorantreiben und die politischen Aspekte nicht außer acht alssen. Die Optionsvielfalt ist ja schön und gut, aber während des Kampfes fühlt man sich irgendwie in den weiten des Weltalls verloren und es kommt mir vor, als ob das Geschehen etwas an einem vorbeigeht. Dazu kommt noch die etwas dürftige Grafik. Herrliche Lichteffekte und heftige Explosionen wie bei Colony Wars sind hier kaum vorhanden. Darüber hinaus sind die Raumschiffe aus der Nähe betrachtet sehr pixelig geraten.

Test PlayStation

Hersteller: **Grolier Interactive**
Spieleranzahl: **1**
Datenträger: **CD-ROM englisch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel - schwer**
Levels: **15+**
Besonderheiten: **Analog Controller**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Ubi Soft**

Grafik 57 | Sound 53 | Fun 59

PlayStation Fußballspiel

Kick Off World

Auf dem Amiga war Kick Off seinerzeit der Megaseller, Kick Off World soll dank extremer Optionsvielfalt auf der PlayStation ein Hit werden

Fußball und kein Ende. Die zweitschönste Nebensache der Welt überschwemmt seit Monaten die Videospielewelt. Nur wenigen Vertretern der Gattung waren die Wertungsgötter wohlgesonnen, einzig FIFA 98 und Frankreich 98 wurden für würdig gehalten, im Olymp Platz zu nehmen. Mit je 120 National- und Vereinsmannschaften könnt Ihr wahlweise Freundschaftsspiele absolvieren, an Pokal- oder Ligawettbewerben teilnehmen, oder aber in einer Weltmeisterschaft bzw. einer Superliga mitmischen. In letzterer könnt Ihr in einem sehr kleinen Managerteil auch Einfluß auf die Finanzen Eures Vereins nehmen. Außer in der gewohnten Seitenansicht könnt Ihr das Spielgeschehen auch in der sogenannten Klassik-Perspektive betrachten. Hier seht Ihr Eure Kicker aus der Vogelperspektive über den Platz wuseln.

Standardsituationen werden wie gewohnt mit einem Pfeil gesteuert, die Stärke des Schußes bestimmt Ihr über den Ball links oben: Je mehr er gefüllt ist, desto fester der Schuß

Test PlayStation

Hersteller: **ANCO/Funsoft**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **leicht - schwer**
Levels: **entfällt**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **99,- DM.**
Muster von: **Funsoft**

Grafik 62 | Sound 28 | Fun 41

Georg: Na wenn das mal nicht gründlich in die Hose gegangen ist! Obwohl die Grafik noch das beste an Kick Off World ist, kann das Spiel nicht einmal in diesem Bereich den Vergleich mit den Großen des Genres bestehen. Die hakelige Steuerung (unverständlich: In der mir vorliegenden Version wurde das Analogpad nicht unterstützt) macht durchdachte Spielzüge kaum möglich; dem Gegner den Ball abzujagen verkommt zum Glücksspiel. Unmotivierte Kommentare reizen mich zum satten Tritt in den Lautsprecher, die Stadionatmosphäre kommt nicht einmal ansatzweise rüber. Der sogenannte Managerteil ist ein Lacherfolg: Außer dem Transfer von Spielern kann kein Einfluß auf die Finanzpolitik des Teams genommen werden; wo bleibt die Spieltiefe? Größter Witz: Nutzt man alle Möglichkeiten des Namenseditors aus, benötigt man über 20 Blöcke zum Speichern, d.h. also zwei Memory Cards. Das alles klingt witzig, das Lachen bleibt einem beim Preis von DM 99,- allerdings schnell im Halse stecken.

Nintendo 64 Shoot 'em Up

Robotron 64

Und schon wieder wird ein altes Spiel für Nintendos „Toaster" neu aufgewärmt

Lang, lang ist es her als Robotron für ausgiebigen Spielspaß sorgte. Seinerzeit zog das Game ähnlich wie Tetris unzählige Clone nach sich. Und nun ereilte den kleinen Rob das gleiche Schicksal wie auch schon unzählige Spiele davor: Eine Konvertierung. Am eigentlichen Spiel hat sich dabei eigentlich so gut wie nichts geändert. In drei verschiedenen Perspektiven steuert Ihr Euren Helden über ein quadratisches Kampffeld auf dem Ihr allerlei Zivilisten vor gierigen und bösartigen Killerrobotern und sonstigen Monstern retten müßt. Zahlreiche Power Ups und Goodies sorgen dabei für reichlichen Energienachschub. Sobald ein Kampffeld komplett abgeräumt wurde, wird man dann zügig in den nächsten gebeamt. Vielmehr gibt es hierzu nicht zu sagen. Per Memory Pak und Paßwort steigt man übrigens wieder in erkämpfte Level ein.

Eure primäre Aufgabe ist es Zivilisten vor bösartigen Robotern und Monstern zu retten, nebenbei killt Ihr die Gegnerschaft und punktet fleißig

Georg: Übel. übel sprach der Dübel ... also was Robotron in Nintendos Modulfresser sucht, frage ich mich wirklich. Gut, ein, zwei Stunden lang ist etwas Fun angesagt, aber dann wird es stinklangweilig. Man rennt herum und ballert, ballert und ballert... . In den späteren Levels artet dann wirklich alles nur noch in sinnlosem Padgetippe aus und von Spielkultur kann nicht mehr die Rede sein. Selbst zu zweit hat man keinerlei kooperative Möglichkeit oder einen Deathmatchmodus. Man kann nur zusammen oder nacheinander die Gegner wegballern. Wobei sich das zusammen gerade mal darauf beschränkt, daß ein Spieler lenkt und der andere schießt. Sorry Midway, nichts gegen Gameklassiker, aber die sollten meistens da bleiben wo sie hingehören, in die alten Systeme!

Test Nintendo 64

Hersteller: **Midway**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Datenträger: **Modul deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
Levels: **200+**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **GT Interactive**

Grafik 45 | Sound 40 | Fun 40

Nintendo 64 Beat 'em Up

Rampage World Tour

Auch auf dem N64 sorgen die drei Midway-Monster für mächtig viel Pixel-Vandalismus

Rampage war ein erfolgreiches Arcade-Frühwerk des US-Automatenherstellers Midway, welches durch die „World Tour" letztes Jahr wieder zu neuen Videospielehren kam. Im Mittelpunkt stehen die drei ehemaligen Labormonster Lizzy, George und Ralph, die sich mal eben vorgenommen haben, unsere Mutter Erde dem Erdboden gleichzumachen. Der Sinn dieses Vandalismus-Spektakels ist recht simpel. Mit bloßen Fausthieben, Tritten und Stampfeinlagen müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst eine komplette Stadt zerstören, indem Ihr Euch an Wolkenkratzern oder anderen Gebäuden festklammert. Da die Menschheit mit Artillerie, Panzern und anderem schweren Geschütz dagegenhält, solltet Ihr stets nach Menschen als leckeren Energieauffrischern Ausschau halten. Auch allerlei andere Power Ups erleichtern die Zerstörungswut. Durch ein Fahnenkarussell, wechselt Ihr außerdem das jeweilige Land, um so auch in Deutschland Städte systematisch zu zerstören.

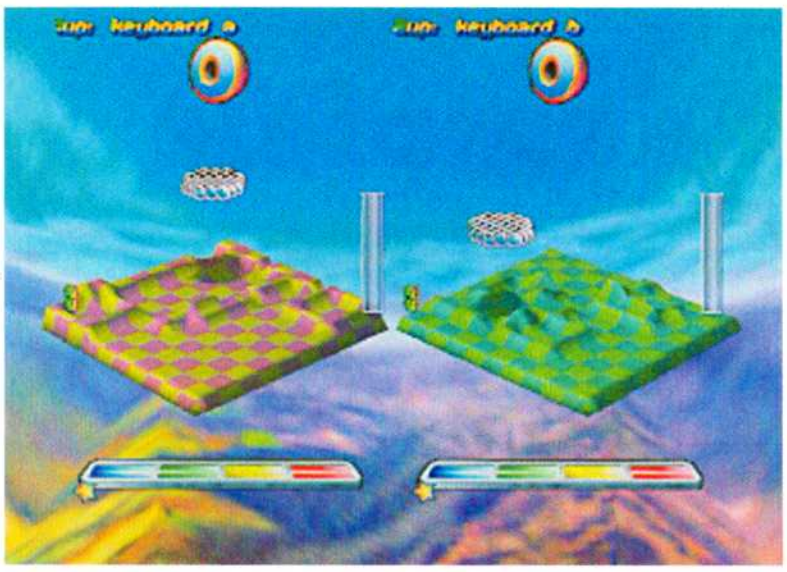
Nachdem Ihr die Erde völlig verwüstet habt, begegnet Ihr auf dem Mond einem ebenbürtigen Gegner

Ulf: Ich war schon immer ein kleiner Fan von Rampage. Durch sein simples, aber kurzweiliges Prinzip ist es für mich das ideale Spiel für zwischendurch und um einmal kräftig Dampf abzulassen. Als objektiver Tester muß ich allerdings auch die Schattenseiten monieren. So geht dem Modul mit seiner hübsch-harmlosen Bitmap-Optik schon recht bald die Luft aus, wenn man im Alleingang nacheinander die Städte in Schutt und Asche legt, da der Spielverlauf mit seinen beschränkten Möglichkeiten einfach auf Dauer zu repetitiv ist. Fröhnt man jedoch mit zwei weiteren Freunden diesem herrlich sinnlosen, bisweilen auch makaberen Vandalismus, kann man dem Modul auch längerfristig einen gewissen Reiz abgewinnen, wenn man auf solch eine Spielgattung steht.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Midway/GT Interactive**
Spieleranzahl: **1 - 3**
Datenträger: **Modul deutsch**
Erscheinungstermin: **erhältlich**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **130 + 14 Bonuslevels**
Besonderheiten: **Rumble Pak**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **GT Interactive**

Grafik 59 | Sound 57 | Fun 61



Was macht am meisten Spaß? Natürlich gegeneinander zu zocken. Der Zwei-Spieler-Modus kann auch auf längere Sicht für Fun sorgen

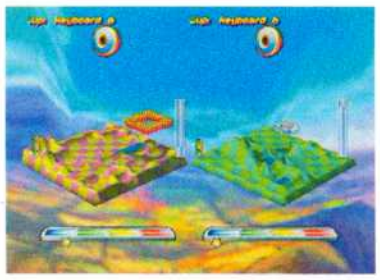
Nach jedem abgeschlossenen Level kommt ein Erdbeben, das Eure aufgebauten Berge um die Hälfte verkleinert

Nintendo 64 Geschicklichkeit

Wetrix

Feuchtfröhliches Vergnügen: Beim neuesten Tetris-Clone müßt Ihr Wasser einsammeln - ein Geschicklichkeitstest für alle Knobelfreunde

Tetris ist nach wie vor eines der beliebtesten Spiele überhaupt. Daß es davon nun auch die unterschiedlichsten Versionen gibt, dürfte jedem bekannt sein. Wetrix ist die neueste Abwandlung des Originals. Hier müßt Ihr mit Hilfe selbstgebastelter Bassins von oben herabfallende Wasserkugeln auffangen. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Zunächst kommen ein paar Teile, die mit roten Pfeilen nach oben gekennzeichnet sind. Das besagt, daß sie einen kleinen Hügel errichten, sobald sie auf die Spielfläche treffen. Habt Ihr mehrere dieser roten Pfeile in einem Rechteck plaziert, so entsteht ein Bassin, mit dem Ihr die Wasserteile, die später erscheinen, auffangen könnt. Sinnvoll ist natürlich, daß Ihr das ganze Spielfeld umrandet, damit Ihr möglichst viel Wasser auffangen könnt. Jedoch ist Vorsicht geboten: Das Wasser hat die konsequente Neigung, durch die kleinsten Löcher zu fließen. Deshalb müßt Ihr aufpassen, ob sämtliche Ritzen geschlossen sind, bevor Ihr Wasser in Euer Bassin füllt. Am rechten Rand befindet sich nämlich eine Wasserstandsanzeige, die mißt, wieviel Wasser inzwischen über den Rand des Spielfeldes geflossen ist. Damit das Ganze nicht zu einem Einerlei verkommt, gibt es noch ein paar zusätzliche Teile: Feuerkugeln sind zum Beispiel sehr beliebt. Fällt die Kugel in ein Bassin, so verdunstet das Wasser komplett aus diesem Bassin. Aber es gibt auch gemeine Teile: Bomben schlagen ein Loch in den Boden des Spielfeldes. Fällt die Bombe in ein Bassin, so fließt das ganze Wasser heraus und in Euren Wasserstandsanzeiger. Damit Ihr nicht allein gegen die CPU zocken müßt, wird Euch die Möglichkeit gegeben, in gehabter Tetris-Manier gegen Freunde zu zocken. In den hiesigen Landen ist Wetrix komplett in deutsch erhältlich.



Rechts von jedem Spielfeld seht Ihr die Wasserstandsanzeige. Ist diese voll, so hat der dazu gehörige Spieler leider verloren

René: Daß es kein langweiliges Tetris gibt, ist wohl klar. Das trifft auch auf Wetrix zu. Im Gegenteil! Wetrix bietet zur Abwechslung gegenüber allen anderen Tetris-Clones endlich mal was neues. Durch die verscheidenen, teilweise ziemlich gemeinen Bausteine wird die Wassersammelei nie langweilig. Das wirkt sich natürlich auch auf den Schwierigkeitsgrad aus: Gerade in den späteren Levels steigt dieser bedeutend, da immer schwieriger zu plazierende Teile Eure ganze Aufmerksamkeit fordern. Von der technischen Seite her erwartet uns allerdings nur Mittelmaß. Die isometrische Grafik bietet nichts herausragendes, auch die Musik gehört eher in den Bereich „Standarddudelei". Doch auf den Spielspaß hat das keinen Einfluß. Mein Fazit: Kurzweilig und als Pausenfüller ein absolutes Muß!

Rechts von jedem Spielfeld seht Ihr die Wasserstandsanzeige. Ist diese voll, so hat der dazu gehörige Spieler leider verloren

Ziemlich hinterhältig ist die Vereisung. Dabei stapelt Ihr das Wasser zu Eisbergen auf, die unerwartet schmelzen und Euer Bassin meist überlaufen lassen

Test: Nintendo 64

Hersteller: **Ocean/Laguna**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Datenträger: **CD-ROM deutsch**
Erscheinungstermin: **Juni**
Umsetzungen geplant: **keine**
Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
Levels: **5+**
Besonderheiten: **keine**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Laguna**

Grafik 67 | Sound 65

Fun 81

Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Virtua Fighter 2

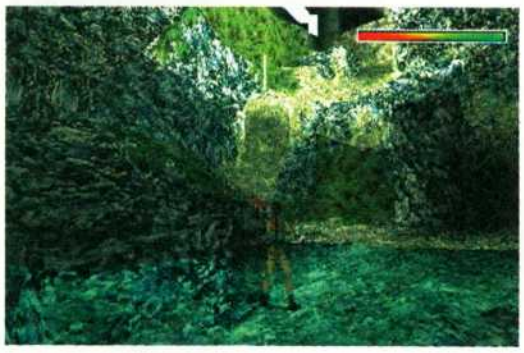
Saturn	AM2	MF 01/96 S.36	90%

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

NEU

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. Breath of Fire III

PlayStation	Capcom	MF 08/98 S.76	88%

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. Exhumed

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

NEU

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. Wetrix

Nintendo 64	Ocean	MF 08/98 S.87	81%

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%

Playcom

Internet-eMail info@playcom.de

TEL.: 0180 - 5 211 220

FAX.: 0180 - 5 211 240

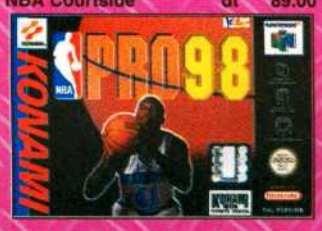
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

Nintendo 64

Banjo & Kazooie	**dt**	**94.00**
Bio Freaks	dt	* 134.00
Bust a Move 2	**dt**	**99.99**
Clayfighter 63 1/3	**dt**	**89.00**
Dark Rift	dt	124.99
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**	**109.99**

Frankreich WM 98	**dt**	**119.99**
Goemon - Mystical N.	dt	139.99
GT 64	dt	* 129.00
Hexen	dt	109.00
Lamborghini 64	dt	129.99
Mission Impossible	dt	* 139.00
NBA Courtside	**dt**	**89.00**



NBA Pro 98	**dt**	**139.00**
NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	**dt**	**94.99**
Rampage World Tour	dt	134.99
Snowboard Kids	dt	89.00
Turok	**dt**	**94.99**
Turok	**uk**	**94.99**
Turok 2	**dt**	* **119.99**
Virtual Chess	**dt**	**119.99**
Wayne Gret.Hockey 98	**dt**	**139.00**
Wetrix	**dt**	**109.99**

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Game Buster	dt	104.99
Joypad schwarz	**dt**	**49.99**
Lenkrad Mad Catz	**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	289.00
Power Flash N64	**dt**	**99.00**
Rumble Pak inkl.Memo	**dt**	**34.99**
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

Gameboy

Donkey Kong Land 1	dt	44.99
Duck Tales 1	dt	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Lucky Luke	dt	64.00
Mario's Picross	dt	44.00

Kostenlos !

3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich 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, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Matthias Sammer Soc.	dt	49.99
Monopoly	dt	59.00
Pocahontas	dt	59.00

Super Mario Land 4	dt	64.99
Tim in Tibet	dt	54.99
World Cup 98	dt	59.99

Sonderangebote

Battle Toshinden	dt	39.99

Bust a Move 2	dt	39.99
Super Mario Land 1	dt	39.99
Turok	**dt**	**39.99**

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Burning Rangers	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	69.99
NHL Hockey 97	dt	49.99
Shining Force 3	**dt**	**89.00**
Tunnel B1	**dt**	**44.99**
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
World League Soccer	**dt**	**89.00**

Sonderangebote

Blam Machine Head	**dt**	**14.99**

Fifa Soccer 96	**dt**	**29.99**
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
Robopit	dt	19.99
Starfighter 3000	dt	14.99
Tempest 2000	dt	29.99
Virtua Racing	dt	34.99
Virtual Golf	**dt**	**14.99**
Whizz	dt	39.99

Zubehör

Action Replay Saturn	dt	69.99

Sony PSX

Batman & Robin	**dt**	* **89.99**
Breath of Fire 3	**dt**	* **89.99**
Bust a Move 3	dt	59.99
Circuit Breakers	dt	89.00
Crime Killer	dt	89.99
CyBall Zone	**dt**	**89.99**
Deadball Zone	dt	89.00
Deathtrap Dungeon	dt	99.00
Everybodys Golf	dt	79.00
F1 '97	**dt**	**99.99**
Forsaken	**dt**	**89.00**
Frankreich WM 98	**dt**	**89.99**
Golden Goal	**dt**	**89.00**

Gran Turismo (GT)	**dt**	**89.00**
Heart of Darkness	**dt**	**94.99**
Klonoa	**dt**	**89.00**
Lands of Lore 2	**dt**	**99.00**
Lucky Luke	dt	89.99
Mega Man 8	dt	89.00
Mega Man Battle	dt	89.00
NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
One	**dt**	**89.00**
Pandemonium 2	dt	84.99
Player Manager 2	**dt**	**94.99**
Powerboat Racing	**dt**	**69.00**
Premier Manager 98	**dt**	**89.99**
Riven	**dt**	**114.00**
Streetfighter Colle.	**dt**	**89.00**
Super Match Soccer	dt	79.99
Supercross 98 J.McG.	**dt**	**89.99**
Tekken 3	**dt**	* **109.00**
Tomb Raider 2	**dt**	**99.00**
Tommi Mäkinen Rally	dt	89.00
Total NBA 98	**dt**	**79.99**
Treasures of t.Deep	**dt**	* **84.99**
Vigilante 8	dt	* 89.00
Viper	dt	89.00
Vs.(Versus)	dt	99.00
War Games	dt	* 89.99
World League Basketb	dt	79.99
World Leag.Soccer 98	**dt**	**79.00**
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

Sonderangebote

Atari Arcade Greates	**dt**	**29.99**
Breakpoint Tennis	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	44.99
Davis Cup Tennis	dt	39.99
Disruptor	**uk**	**44.99**
F1 '95 Platinum	**dt**	**49.00**
I.Superstar S.Pro Pl	dt	49.00
Lost Vikings 2	dt	44.99
Mass Destruction	**dt**	**49.00**
MDK	**dt**	**44.99**
Olympic Games	dt	49.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	39.99
Spice World	**dt**	**49.00**

Zubehör

Analog Joypad PSX	dt	39.99
Antennenkabel Neu	dt	29.99
Dual Shock Joypad	**dt**	**54.00**
Game Buster/Action R	dt	79.99
Maus Sony PSX	dt	49.00
Memory Card PSX	dt	24.99
Memory Card 24 Meg	dt	59.99
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card Grün	dt	36.99
Memory Card weiß	dt	36.99
RGB-Scart Kabel PSX	dt	19.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	**dt**	**333.00**
Verlängerung Joypad	dt	14.99

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie kostenlos 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 7,-- zzgl. Nachnahme, ab 250,-- versandkostenfrei.
-Versandkosten per UPS 9,-- zzgl. Nachnahme, ab 350,-- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

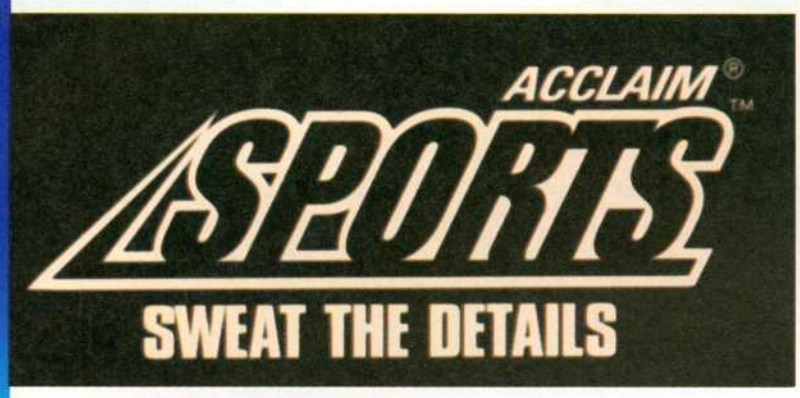
Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

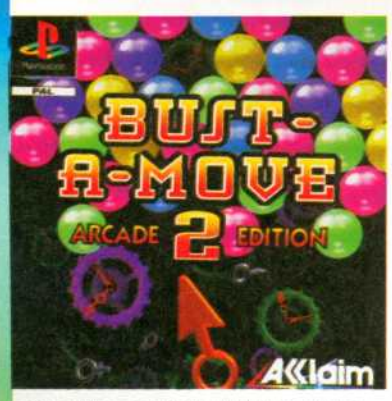
Munich Software Center
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Acclaim Special

Ein Unternehmen im Aufwind

Höhen und Tiefen: Acclaim galt jahrelang als das große Sorgenkind der Softwareindustrie. Jedoch ändert sich das Bild ab dem Jahre 1996 gänzlich. Lest, wie das Unternehmen seinen angeschlagenen Ruf aufbesserte





Bust-a-Move 2 ist eine 1:1 Umsetzung des Spielhallen-Puzzlers

Das im Jahre 1987 gegründete Software-Unternehmen Acclaim mit Firmensitz in Glen Glove, N.Y., ist weltweiter Software-Publisher für beinahe jede Plattform (Nintendo, Sony, Sega, PC). So war es beispielsweise der erste unabhängige Publisher, der das Nintendo Entertainment System unterstützte. Auch der Spielhallenbereich wird durch Eigenprodukte wie beispielsweise die NBA Jam-Reihe abgedeckt. Entwickelt werden die Software-Highlights zumeist von den Edelschmieden Iguana (Salt Lake City/Austin/UK/Utah) und Probe (England), die an Acclaim Entertainment angeschlossen sind. Jedoch beschränkt sich die Unternehmung nicht nur auf den unterhaltungselektronischen Sektor, sondern auch der Vertrieb von Comics und Trading Cards stellen ein wichtiges Standbein von Acclaim dar. Bildergeschichten mit Helden wie Batman, Turok oder Shadowman erfreuen sich schon seit Jahren einer großen Fangemeinschaft und der riesige Erfolg von Magic - The Gathering sollte wohl jedem „Kartenspieler" bekannt sein. Bis zum Jahre 1996 sah es mit der Qualität der Softwareprodukte nicht ganz so rosig aus. Es wurde zu großer Wert auf teure Filmlizenzen à la Street Fighter - The Movie gelegt und dabei der spielerische Gehalt nur zu oft vergessen. Jedoch änderte sich die fragwürdige Firmenpolitik mit Auslauf der Lizenzen gänzlich. Es wurde nunmehr wesentlich größerer Wert auf die Produktqualität gelegt, was der erste „neue" Titel Alien Trilogy eindrucksvoll bewies. Nach der Arcade-Umsetzung des kniffligen Denkspiels Bubble Bobble erschien 1997 mit Turok der bisher erfolgreichste Titel einer Third-Party für das Nintendo 64. Der 3D-Actionshooter sollte mitsamt seiner genialen Grafik und der dichten Atmosphäre das gesamte Genre weiterentwickeln. Mit der Wahl des Titelhelden schlug Acclaim gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Die Programmierer sprachen sowohl die riesige Fangemeinschaft des Comic-Helden, als auch die zahlenmäßig große Gruppe der Anhänger des Ego-Shooter-Genres an. Im gleichen Jahr sollten jedoch noch weitere Kracher das Unternehmensergebnis deutlich aufbessern. So entwickelte man mit Extreme G den ersten ernstzunehmenden Racer für Nintendos Modul-Toaster und Hits wie das Strategiespiel Constructor (erreichte den ersten Platz der englischen Verkaufscharts) und das 3dFX-Turok schlugen voll im PC-Sektor ein. Doch auch PlayStation-Jünger wurden nicht vernachlässigt. Mit NHL Breakaway Hockey '98 sollte ein Referenz-Silberling in die Regale der Kaufhäuser flattern, der so manchen Konkurrenten vom Eis fegte. Jeremy McGrath Supercross ist das neueste Produkt der Softwareschmiede Probe und glänzt durch seinen hervorragenden Editor, der die Langzeitmotiva-

Rätselfreunde wurden von Acclaim mit dem vier CDs umfassenden Riven versorgt

Die NBA-Jam-Arcade-Umsetzungen begeisterten die Fans der Funsportspiele. Im laufenden Jahr ist mit NBA Jam '99 eine Fortsetzung geplant

Spielographie

... nach dem 1996 vollzogenen Umbruch:

1996:
Bust-a-Move 2 (Taito) PS
NFL Quarterback 97 (Iguana) PS
NBA Jam Extreme (Sculptured) PS
WWF in your House (Sculptured) PS
Alien Trilogy (Probe) PS
Bubble Bobble (Probe) PS

1997:
Turok Dinosaur Hunter (Iguana Texas) N64 + PC
Crow: City of Angels (Gray Matter) PS
Fantastic Four (Probe) PS
Extreme G (Probe) N64
NHL Breakaway '98 (Sculptured)
NFL Quarterback Club '98 (Iguana Texas) N64

1998:
Riven (Cyan) PS + PC
Bust a Move 3 (Taito) PS
NHL Breakaway '98 (Iguana Salt Lake City) N64
Forsaken (Probe / Iguana UK) PS + PC + N64
Bust-a-Move 2 (Probe) N64
All Star Baseball '99 (Iguana) N64
Jeremy McGrath Supercross (Probe/ATOD) PS

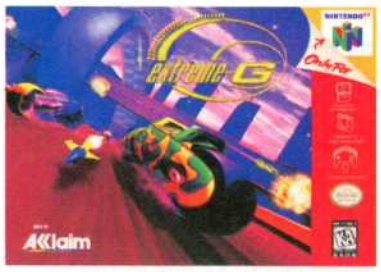
1999:
Re-Volt PS + N64
Bloodshot PS

Coming soon
Batman & Robin (Probe) PS
WWF Warzone (Iguana Salt Lake City) PS + N64
Constructor (Probe) PS
Iggy's Reckin' Balls (Iguana) N64
Quarterback Club '99 (Iguana) N64
Turok 2: Seeds of Evil (Iguana) N64
Extreme G 2 (Probe) N64
NBA Jam '99 (Iguana Salt Lake City)
Shadowman (Iguana UK) N64

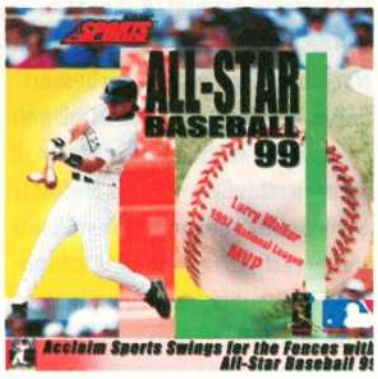
Mit WWF Warzone versorgt Acclaim noch in diesem Jahr Wrestling-Fans auf der PlayStation und dem Nintendo 64

Mit Alien Trilogy kam der qualitative Spieleumschwung. Acclaim veröffentlichte anschließend einen Verkaufsschlager nach dem anderen

Taitos Bust a Move 3 ist Puzzle-Spaß für die ganze Familie



Extreme G war der erste wirklich gute Racer auf dem Nintendo 64-Bitter



Besonders der amerikanische Markt wird mit der technisch einmaligen Baseballsimulation All-Star Baseball 99 angesprochen, die dank Acclaims High-Rez™-Technologie erstmals hochauflösend ablaufen wird

tion des Spielers deutlich steigert. Doch nicht nur Anhänger dieser harten Sportarten fütterte Acclaims neuformierte Sports-Abteilung. Vor allem der amerikanische Markt wurde mit außergewöhnlichen Simulationen wie z.B. All Star Baseball '99 oder NFL Quarterback Club '98 versorgt. Auch in den nächsten Monaten werden Freunde der schweißtreibenden Körperertüchtigung mit Produkten à la NFL Quarterback Club '99, WWF Warzone oder NBA Jam '99 von Acclaims Programmierkünstlern unterhalten.

Damit wären wir beim Thema Zukunftsaussichten, die sehr vielversprechend erscheinen. Mit etwas Verspätung dürfte in den nächsten Wochen Batman mit seinen Helfern die Straßen Gotham Cities säubern. Dabei soll dieser Titel mit gänzlich neuen Spielelementen glänzen. Natürlich werden die Comic-Helden Turok und Shadowman mit ihren Abenteuern wohl für mächtig Wirbel sorgen. Für das Jahr 1999 ist unter anderem ein Racer (Re-Volt) geplant, in dem Ihr mit 28 kleine ferngesteuerte Flitzern über 16 unterschiedliche Strecken jagen dürft. Als Krönung wird dem Spiel ein Streckeneditor verpaßt, der die Langzeitmotivation des Spieles deutlich anheben soll. Fazit: Betrachtet man die Gesamtentwicklung des Unternehmens, so kann man sicherlich auch in Zukunft noch auf weitere interessante Produkte des renommierten Publishers hoffen.

Schöne Aussichten: Die süße Donna ist Acclaims überaus attraktives Forsaken-Girl

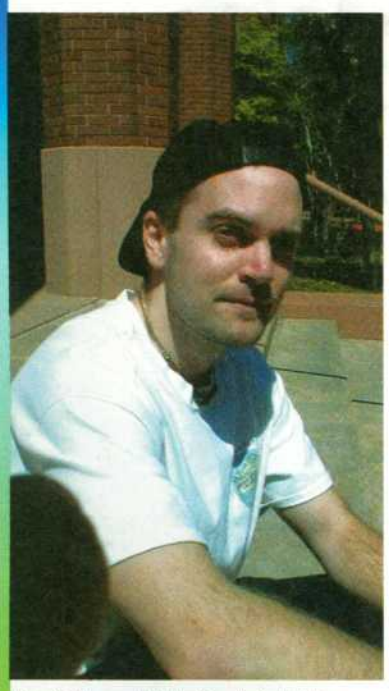
Hält die Zügel fest im Griff: Greg Fishbach (2. v. L.) ist der Geschäftsführer des Unternehmens

Besuch bei Iguana Entertainment

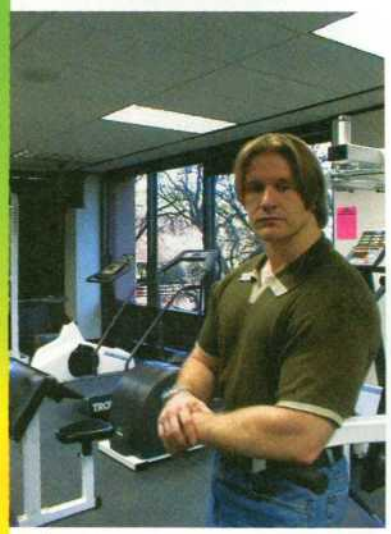
Nachdem Turok im letzten Jahr für riesigen Wirbel im Ego-Shooter-Genre gesorgt hatte, waren wir mehr als nur gespannt, den Nachfolger im Rahmen eines Firmenbesuchs erstmals bestaunen zu dürfen

Stefan Luludes (PR-Manager Acclaim/Deutschland) führte uns durch den Tag bei Iguana Entertainment

Austin, Texas, im Juni des Jahres 1998: Kein Wind, keine Wolke und mehr als 40 Grad Celsius im Schatten. Es gibt kein Gebäude und fast kein Auto ohne Klimaanlage. Mir ist es bis heute ein Rätsel, wer auf den Gedanken gekommen ist, in diesem Glutofen eine Stadt zu bauen. Inmitten dieser Szenerie findet sich die Edelschmiede Iguana, die wir im Anschluß an die E3 besuchen durften. Etwas außerhalb der Stadt gelegen, auf dem Mopac Expressway, befindet sich das Bürogebäude des Softwareteams. Dort angekommen, wurden wir zunächst von Jay Moon, dem PR-Manager der Unternehmung, freundlich empfangen. Er zeigte uns die Räumlichkeiten der Firma, die sich auf zwei Stockwerke des riesigen Gebäudes ausdehnen. Wir fanden Räume vor, die bis unter die Decke mit Spielautomaten à la Defender ausgestattet waren. „Schließlich sollen sich die Mitarbeiter während der harten Arbeitszeiten auch erholen können", versicherte uns Mr. Moon. Neben der Kantine, die essenstechnisch mit allerlei Feinheiten ausgestattet war, durften wir auch einen Blick in den Trainingsraum werfen, der einem kompletten Bodybuilding-Studio mitsamt aller dazugehöriger Gerätschaften glich. Jay Moon sagte uns, daß die Programmierer in Spitzenzeiten bis zu 16 Stunden am Arbeitsplatz verbringen und somit ein kleiner Ausgleich für harte Programmierarbeit geschaffen werden sollte. Danach ging es in einen Konferenzraum, in dem wir zum ersten Mal auf David Dienstbier, den Chef-Designer und Kopf der Truppe, trafen. Dieser führte uns dann das Programm auf einem riesigen Bildschirm vor. Toller Surround-Sound dröhnte aus den Boxen, als der muskelbepackte Programmierer erste Schritte durch den vollkommen zerbombten Hafenlevel wagte. Herr Dienstbier erklärte hierbei die Story des Games und die primären Missionsziele, die in jedem Level die gleichen sind. Danach wurden uns die gravierendsten Unterschiede zwischen dem Vorgänger und dem Sequel aufgezeigt. Da wäre beispielsweise das in Echtzeit berechnete True Light Sourcing, auf das im Gegensatz zum ersten Turok-Abenteuer wesentlich mehr Wert gelegt wurde. So gibt es Lichtquellen in allen erdenklichen Größen und sogar von Waffen werden Lichteffekte erzeugt. Außerdem wurde die Kollisionsabfrage im Nachfolger wesentlich verbessert. So konnte der Spieler in Turok beispielsweise nicht durch offene Fenster schießen, was im Nachfolger möglich sein wird. Die in Echtzeit berechneten, dreidimensionalen Schatteneffekte sorgen im Sequel für Staunen und auch die Animationen der gegnerischen Charaktere wurden wesentlich verfeinert. Trefft Ihr einen Gegner am Arm, so reagiert dieser beispielsweise anders als wenn Ihr sein Bein erwischt. Als besonderes Goodie wird auch das Rumble Pak von Turok 2 unterstützt, das Euch die Gewalt Eurer Schüsse am eigenen Leib spüren läßt. Anschließend wurde uns die etwas hochauflösendere PC-Fassung des Spiels gezeigt, welche wir danach ausgiebig antesten durften. Beide Fassungen sind zu etwa 40% fertiggestellt. Die Entwicklungszeit wird sich daher noch auf ca. vier bis fünf Monate belaufen. Während eines erneuten Rundgangs durch das Gebäude lernten wir dann noch einige Programmierer kennen, die uns Rede und Antwort standen. Nach einem abschließenden Gespräch und einer offiziellen Verabschiedung war der aufregende Tag bei Iguana leider schon am Ende angelangt. Letztlich läßt sich sagen, daß die immense Arbeit, die in der Entwicklung von Turok 2 steckt, ein Produkt sichert, das das Genre weiterentwickeln wird.



Alan Johnson ist der Lead-Artist des Turok 2-Projektes



Im hauseigenen Fitness-Center stählt David Dienstbier, der Kopf der Truppe, während der oft 16-stündigen Arbeitstage seinen Körper

Das Turok 2-Team: sitzend von rechts nach links: Tre' Zeiman, Robbie Miller, Mike Janke, Greg Omelchuck, Joe Lee, Shane Tarrant stehend von rechts nach links: Ryan Tracy, Alan Johnson, Derek Robinette, Thomas Coles

Stephen Broumley ist der Chef-Programmierer des Turok 2-Projektes

Nintendo 64 3D-Ego-Shooter

Turok 2 - Seeds of Evil

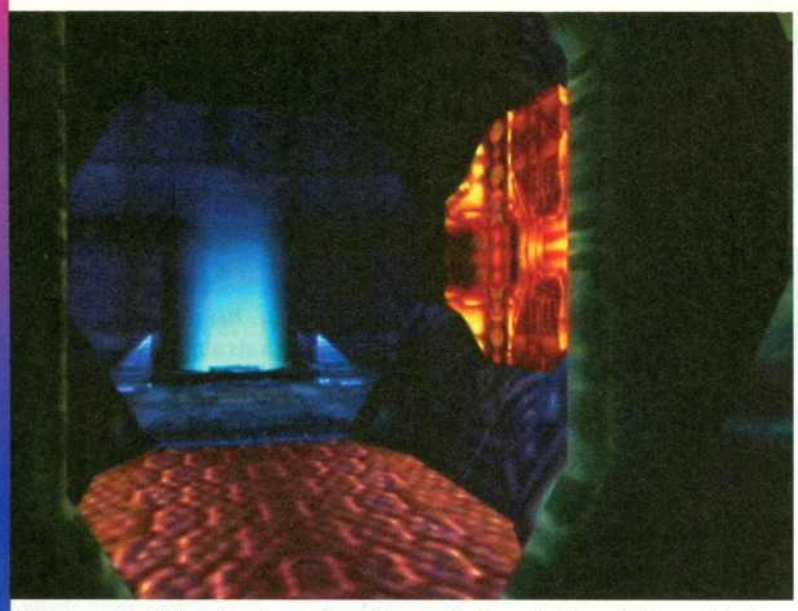
Weitsicht: Der Nebel wird im Nachfolger lediglich als atmosphärischer Effekt eingesetzt

Iguana lichtet den Nebel: In Seeds of Evil schicken sie den Indianerhäuptling Turok in ein zweites Abenteuer, daß vor allem durch den genialen neuen Multiplayer-Modus das Genre weiterentwickeln könnte

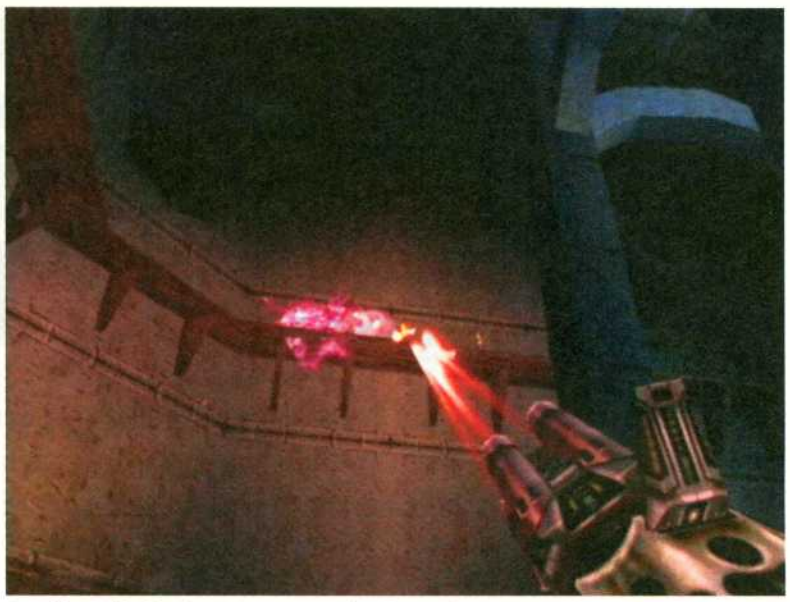
Das texanische Programmierteam von Iguana hat sich mit dem Nachfolger ihres Erfolgstitels Turok einiges vorgenommen. Sie wollen mit ihrem neuen 3D-Hammer Seeds of Evil das Ego-Shooter-Genre kräftig weiterentwickeln und somit den Erfolg des Vorgängers überflügeln. Die Story des Sequels knüpft nahtlos an die Geschichte des ersten Abenteuers an: Nachdem sich Turok erfolgreich durch die dichten Dschungellandschaften und atemberaubenden Gebirgszüge geschlagen hatte, um am Ende den mächtigen Campaigner besiegen zu können und somit die alles vernichtende Chronoscepter-Waffe erhielt, erkennt er die gewaltige Gefahr, die von der Super-Wumme ausgeht. So beschließt Turok kurzerhand, den Chronoscepter in den Schlund eines Vulkans zu werfen, um diesen endgültig zu vernichten. Leider kann unser Held die Folgen seiner Tat noch nicht einschätzen. Die einzelnen Bestandteile des Chronoscepters stammen nämlich von einem Raumschiff, welches seit Millionen von Jahren tief im Herzen des Lost Lands eingeschlossen liegt. Der einzige Insasse des Schiffes, der Primagen, stammt aus einer Zivilisation, welche der Herkunft dieser Galaxie näher auf den Grund gehen wollte. So bauten sie Raumschiffe, mit deren Hilfe sie die unendlichen Weiten des Raumes durchstreifen konnten. Dem Primagen jedoch reichte diese stupide Suche nach kleinen Anhaltspunkten nicht. Seine enorme Intelligenz erlaubte es ihm, ein Triebwerk zu bauen, mit dem er durch die Zeit reisen und den Ursprung allen Lebens entdecken konnte. Jedoch machte ihm ein folgenschwerer Unfall alle Pläne zunichte. Sein Treibwerk erhitzte und es kam zu einem unerwarteten Energieaustritt, der zu einer mächtigen Explosion führte, und somit eine neue Welt, die Lost World, entstehen ließ, in deren Mitte der Primagen nun eingeschlossen war. Mit der Zerstörung des Chronoscepters löst Turok eine gewaltige Kettenreaktion aus, die den Helden in ein neues, noch gefährlicheres Abenteuer befördert. Der Primagen ist nun wieder bei vollem Bewußtsein. Er wird jedoch noch immer in seinem Vehikel von sieben Energiefeldern festgehalten, welche er mit Hilfe seiner bösartigen Kreaturen zu vernichten versucht. Der Bösewicht plant nach seiner Befreiung die Herrschaft über die Lost World

„Der ergreifende Sound und die authentische Gestaltung der Level sorgen für atmosphärischen Tiefgang"

Die Explosionseffekte wurden atemberaubend in Szene gesetzt. Dem Spieler wird somit die Gewalt seiner Waffen noch eindrucksvoller verdeutlicht als im Vorgänger



Die unterschiedlichen Level gestalten sich vom Design sehr abwechslungsreich. Ihr durchwandert dunkle Höhlen, Alienstationen oder romanische Städte



Bombig: In der fertigen Fassung werden dem Indianer 21 Waffen zur Verfügung stehen

zu übernehmen. Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des Indianers Turok und habt während Eurer Abenteuer drei Hauptaufgaben zu erfüllen. Zum einen müßt Ihr die sieben Energiefelder, die den Primagen gefangenhalten, vor den zerstörungswütigen Gegnern verteidigen. Desweiteren müßt Ihr Schlüssel finden, die Euch den Weg zum Schiff des Aggressors öffnen und Euch letztlich die Vernichtung des Bösewichts ermöglichen. Darüber hinaus hält der Primagen in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Kindern gefangen, die der Held befreien muß. Um all diese Aufgaben erfolgreich zu bestehen, muß Turok sieben gänzlich unterschiedliche Szenarien durchstreifen, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Vor jedem Level trefft Ihr auf einen neuen Charakter namens Adon. Sie erklärt Euch Missionsziele, gibt Euch Einstiegshilfen und heilt Eure Verletzungen, die Ihr Euch in vorher bestrittenen Kämpfen zugezogen habt. Außerdem könnt Ihr mit ihrer Hilfe Euren Spielstand abspeichern, wodurch die Save-Points des Vorgängers entfallen. Euer Abenteuer beginnt in einem nebligen Hafengelände. Die ehemals elegante Region wurde vollkommen von den Aggressoren zerstört. Kalte Ruinen und lodernde Flammen verstärken das verheerende Gesamtbild und tragen zur dichten Atmosphäre bei. Im zweiten Level durchstreift unser Held ein Gebiet, das sich durch gewaltige romanische Bauten und die unterirdischen Kanalsysteme auszeichnet. Jedoch wurde auch diese Stadt von den Schergen des Primagen vollkommen vernichtet. In diesem Umfeld versteckt liegt das erste Energiefeld, das es zu verteidigen gilt. Im dritten Level müßt Ihr Sumpflandschaften, die unter dichtem Nebel liegen, erfolgreich von den Gegnerscharen befreien. An der Beschreibung dieser ersten drei Levels erkennt Ihr, wie abwechslungsreich die Szenarien gestaltet wurden. Der Levelaufbau läuft auch nicht mehr so geradlinig ab, wie es im Vorgänger noch der Fall war. So müßt Ihr einige Levels ein zweites Mal beschreiten, um Euer Abenteuer erfolgreich abschließen zu können. Ihr erreicht in einem Level beispielsweise ein Lava-Gebiet, das Ihr aber erst zu einem späteren Zeitpunkt durchwaten könnt, da Ihr das passende Schuhwerk, das Eure Füße vor der enormen Hitze schützt, vor dem ersten Betreten der Lava-Zone noch nicht gefunden habt. In jedem Level wimmelt es nur so von feindlichen Charakteren, von denen es insgesamt 45 unterschiedliche zu „bewundern" gibt. Angekommen im ersten Stage, werdet Ihr sofort von einem

Die Abenteuer sind von außergewöhnlichen grafischen Effekte durchsetzt: In diesem Raum beispielsweise stößt der Indianer auf beeindruckend animierte, „lebendige" Wände

Die Wasserfälle wurden nicht nur grafisch hervorragend in Szene gesetzt. Auch soundtechnisch untermalen die Programmierer mit realistischen Geräuschen die authentische Kulisse

„Die Animationsphasen der Gegner wurden bei keinem Spiel zuvor so detailliert dargestellt"

Tolles Leveldesign verstärkt die ohnehin schon dichte Atmosphäre des Ego-Shooters

Alien läßt grüßen: Diese Eier könnten ein böse Überraschung verbergen- oder?

Auch im zweiten Teil des Actionknallers haben die Programmierer eine beklemmende Atmosphäre geschaffen

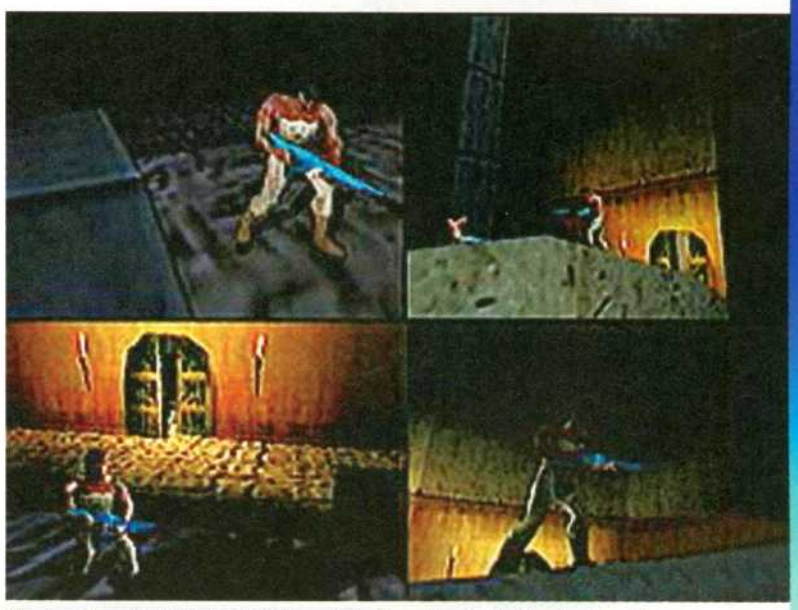
Einfach klasse: Eindrucksvollen Transparenzeffekte säumen die riesigen Level. Trotz der Masse an grafischen Schmankerln läuft die 3D-Engine unglaublich flüssig und gerät auch bei Darstellung vieler Details nie ins stocken.

Turok besitzt nun auch für Unterwasserfights drei unterschiedliche Waffen. Unter anderem kann er sich nun mit Torpedos seiner Gegner erwehren

Rudel Dinosoiden angegriffen, die sehr viel intelligenter agieren, als es noch im ersten Teil der Fall war. Sie jagen sogar durch Wasser oder erklimmen Bäume, um den Indianer-Helden zu stellen. Oftmals sind die Gegner jetzt sogar schneller als der Held, sodaß ein Entkommen zumeist nicht möglich ist. Jeder der feindlichen Charaktere weist ein vollkommen eigenständiges Verhaltensmuster auf. Somit sollte der Einsteiger zunächst einmal die Kontrahenten genauestens beobachten und Strategien für spätere „Zusammentreffen" entwickeln. Um sich der verbesserten Gegnerscharen zu erwehren, stehen dem Helden mittlerweile 21 Waffen zur Verfügung. Dabei reicht das Sortiment vom klassischen Bogen bis hin zu futuristischen Kalibern, deren Zerstörungsgewalt scheinbar keine Grenzen kennt. So lassen sich schon mit dem Bogen Teile der Ruinen einfach wegsprengen und somit zuvor versperrte Wege freilegen. Eine weitere neue Raffinesse ist die Sniper-Funktion des Bogens, die es Euch erlaubt, an ein weit entferntes Ziel heranzuzoomen. Habt Ihr den Gegner dann erfaßt, so könnt Ihr diesen mit einem todbringenden Schuß erledigen. Ein weitere neue Waffe ist der Tranquillizer, mit dessen Hilfe Ihr dei Feinde betäuben könnt.

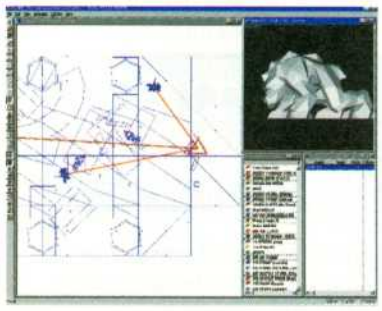
„Der Nebeleffekt wurde in Turok 2 lediglich als atmosphärischer Effekt eingesetzt"

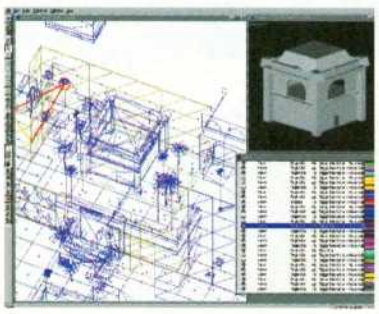
Doch Vorsicht! Die Wirkung des injizierten Mittels hält nicht lange an. Somit stehen die Bösewichter schon nach wenigen Sekunden wutentbrannt auf und sinnen auf Rache. Um auch düstere Passagen der Level zu meistern, findet Ihr innerhalb der Level sogenannte Flashlights, mit deren Hilfe Ihr für eine bestimmte Zeit dunkle Abschnitte ausleuchten könnt. Auch unter Wasser könnt Ihr mit Hilfe dreier neuer Waffen (u.a. ein Torpedo) die Gegnerscharen erledigen. Einen ganz besonders tiefen Eindruck hinterließ der Flammenwerfer, mit dessen Hilfe Ihr sogar ganze Räume mitsamt des Inventars abfackeln könnt. Die grafischen Effekte die genutzt werden, um Euch die Gewalt Eurer Waffen zu verdeutlichen, wirken einfach bombastisch. Die Transparenz-,



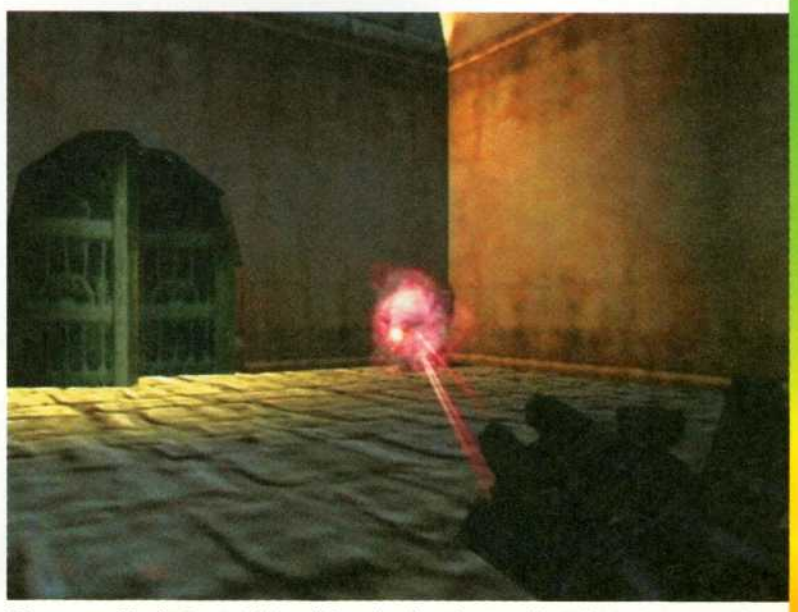
Zwei unterschiedliche Multi-Player-Modi werden in der finalen Version enthalten sein, in denen bis zu vier menschliche Mitspieler gegeneinander antreten können

Die Charaktere sowie die unterschiedlichen Locations wurden zunächst einmal gezeichnet, bevor man sie in die virtuelle Spielwelt übernahm





Die Level wurden mit einem von Iguana entwickelten Level-Editor gestaltet. Die Entwicklungszeit für einen Level dauerte somit etwa eine Woche



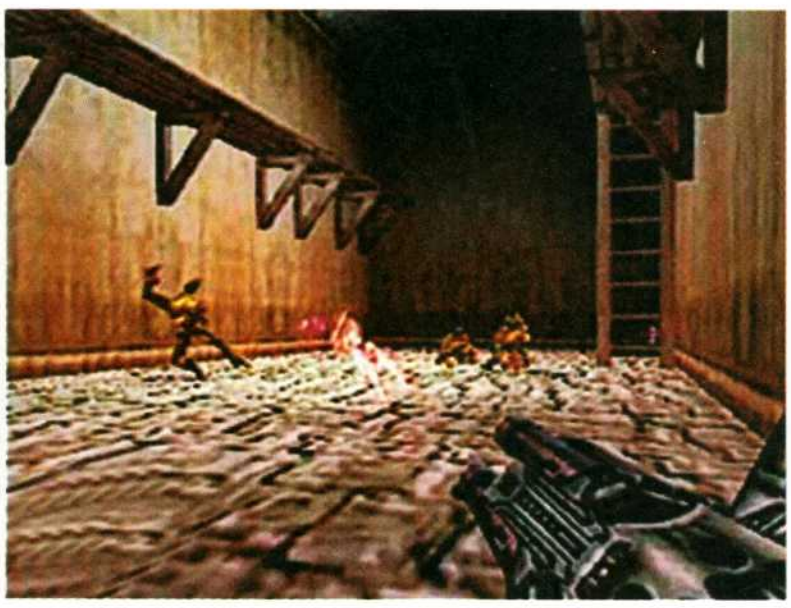
Die enorme Wucht Eurer Schüsse könnt Ihr über das Rumble Pak am eigenen Leib verspüren

Die Gegner agieren im Sequel sehr viel intelligenter als es im Vorgänger noch der Fall war. Jeder Charakter besitzt nun eine eigene Verhaltensstruktur

Die Lichteffekte sind einfach umwerfend. Die sich authentisch verhaltenden Flammen werfen, in Echtzeit berechnet, das Licht auch auf die dahinter liegenden Gebäude

die Licht- und Schatteneffekte, die Ihr bewundern dürft, sind einfach atemberaubend. Dabei fliegen bei Explosionen in der Ruinenstadt jede Menge Einzelteile durch die Luft und lassen solche Grafik-Schmankerl sehr realistisch erscheinen. Doch nicht nur die Explosionen wirken authentisch, sondern auch die Animationen der Gegner könnten mitsamt der in Echtzeit berechneten Schatteneffekte nicht realistischer aussehen. Dabei wurde für die Erstellung der Bewegungsabläufe kein Motion-Capture-Verfahren benutzt - unglaublich! Die Szenarien wirken aufgrund der enormen Menge an authentischen Texturen sehr real und selbst der im ersten Teil oft störende Nebel wurde als atmosphärischer Effekt genial in das Spiel eingebaut. Die Grafik-Engine ist enorm flüssig und geht auch bei Darstellung vieler Polygone kaum in die Knie. Die grafisch somit glaubwürdig dargestellte Atmosphäre wird durch den komplett neukomponierten Soundtrack noch vertieft. Jeder der acht Level besitzt einen für ihn typischen 16-stimmigen Sound, der vom Musiker, Mitchel Darren, perfekt eingespielt wurde. Jedoch verändert sich die Musikkulisse leider nicht mit dem Geschehen auf dem Bildschirm. Aber man läßt sich diese Option für den möglichen Nachfolger des Action-Knallers offen. Das besondere Goodie des Ego-Shooters werden indes wohl die Mehr-Spieler-Modi werden, in denen Ihr mit bis zu vier Mitstreitern die Szenarien unsicher machen könnt. Dabei bekämpft Ihr Euch im Bloodlust-Modus auf konventionelle Art. Vor jedem Kampf setzt Ihr ein Abschußlimit, welches festlegt, wie oft ein Mitspieler ins Gras beißen kann und somit den Wettstreit beendet. Ihr könnt Euch dabei sogar in Teams zusammentun, die sich gegenseitig bekämpfen. Der wesentlich interessantere Modus dürfte jedoch der Frag-Tag-Modus werden, in dem ein Spieler schnellstmöglich einen Checkpoint erreichen muß. Einziger Haken an der Sache ist, daß dieser Indianer ohne auch nur eine Wumme ins Feld zieht, während die „Freunde" bis unter die Indianerzähne bewaffnet sind. Erreicht nun der „Hase" unbeschadet sein Ziel, so beginnt das Spielchen von vorn, jedoch mit einem anderen Spieler als Zielscheibe. Vor jedem Multi-Player-Event könnt Ihr Euch für einen von acht Charakteren entscheiden. Dabei stehen Euch beispielsweise die Titelhelden Joshua Fireseed (der neue Turok) sowie der Original-Turok aus dem ersten Teil zur Verfügung. Jedoch könnt Ihr auch mit gegnerischen Charakteren wie z.B. Purr-Linn, einem brutalen Monster (Juggernaut) gegen die Freunde zu Felde ziehen. Jeder der einzelnen Recken hat dabei spezifische Charakteristiken. So ist die smarte Adon eine flinke Kämpferin, die aber nicht viele Schadenspunkte hat. Purr-Linn dagegen verkraftet einige Körpertreffer, ist jedoch ziemlich behäbig. Letztendlich läßt sich sagen, daß Turok 2 mehr ist als nur ein Nachfolger eines überaus erfolgreichen Spiels. Es schafft mitsamt der genialen neuen Grafik-Engine, dem fantastischen 16-stimmigen Soundtrack, dem erweiterten Waffenarsenal, der verbesserten Intelligenz der Gegner und dem tollen Multi-Player-Modus ein vollkommen neues Turok-Gefühl. Leider müssen wir uns mit der Dinohatz noch bis Ende des Jahres gedulden. Jedoch dürfte uns dann ein Spiel erwarten, das das ganze Genre weiterentwickeln könnte.

„Tolle grafische Effekte lassen dem Spieler kaum Zeit zum durchatmen"



45 gegnerische Charaktere begegnen dem Helden während seines Abenteuers, von denen Ihr zumeist in Rudeln angegriffen werdet

Hersteller: **Acclaim/Iguana** Erscheint: **Ende '98** Muster von: **Acclaim** Umsetzung geplant: **keine**

Turok 2 könnte sich mitsamt seiner dichten Athmosphäre an die Spitze des Genres setzen

Während unseres Besuches bei Iguana hatten wir die Möglichkeit dem Chef-Designer, David Dienstbier, ein paar Fragen zum Mega-Projekt Turok 2 zu stellen:

Mega Fun: Wieviele Personen arbeiten zur Zeit an der Fertigstellung von Turok 2?
David Dienstbier: Turok 2 ist unser wichtigstes Projekt. Während an der Entwicklung von Titeln wie beispielsweise Iggy's Wrecking' Balls acht bis zehn Personen arbeiten, umfasst die Turok 2-Crew achtzehn Programmierer. Ihr seht also, welchen Stellenwert dieses Projekt für uns hat.

MF: Was unterscheidet Turok 2 von seinem Vorgänger?
DD: Nun, Turok 2 spielt in einer sehr viel düstereren Atmosphäre. Die Locations sind abwechslungsreicher gestaltet, als es im Vorgänger noch der Fall war. So durchkämmt der Spieler angsterregende Alien-Stationen, düstere Hafengebiete oder gefährliche Höhlenlevel. Dabei wurde die Grafik-Engine des Vorgängers nicht einfach weiterentwickelt, sondern komplett neu entworfen. Besonderen Wert haben wir auf die künstliche Intelligenz der Gegner gelegt. Jeder Charakter weißt ein vollkommen anderes Verhaltensmuster auf. Da die Feinde nun auch schwimmen und klettern können, kann es bei Turok 2 zu nervenaufreibenden Hetzjagden kommen. Außerdem wird der Spieler oftmals von mehreren Kontrahenten gleichzeitig angegriffen, die zu allem Unglück auch noch schneller als der Held sein können. Um Euch der Gegnerscharen erwehren zu können, haben wir natürlich das Waffenarsenal des Indianers mit beeindruckenden neuen Waffen aufgefüllt. Da wäre beispielsweise der Tranquillizer, mit dem Ihr die feindlichen Kreaturen für einen kurzen Zeitraum betäuben könnt. Außerdem haben wir erstmals in einem dreidimensionalen Ego-Shooter einen Flammenwerfer eingebaut, der grafisch wirklich eindrucksvoll in Szene gesetzt wurde. Denkt man nun noch an den genialen Multi-Player-Modus, so erkennt man schnell, daß Turok 2 nicht einfach nur ein Sequel ist.

MF: Werden in Turok 2 auch Sprachsamples enthalten sein?
DD: Ja! Durch unser neues Komprimierungsverfahren ist es uns möglich, die doppelte Datenmenge auf ein Modul zu bannen, als es im ersten Teil der Dinohatz noch der Fall war. Dies wirkt sich nicht nur positiv auf die Größe der Level, die Anzahl unterschiedlicher Gegner oder auf die Texturmenge aus, sondern ermöglicht uns auch, spielspaßfördernde Details wie beispielsweise die Sprachsamples einzubauen. Natürlich haben wir uns auch der Kritik der Spieler angenommen. So wird es im Nachfolger beispielsweise keine frustrierenden Sprungorgien mehr geben. Für sinnvoll sahen wir auch die freie Belegung des Kontrollers durch den Spieler an.

MF: Wird die Musikkulisse durch das Geschehen im Spiel beeinflußt?
DD: Leider werden wir auch bei der Programmierung des zweiten Teiles keine Zeit mehr finden dieses interressante Feature einzubauen. Jedoch denke ich, daß der Mögliche dritte Teil der Turok-Serie eine solche Neuerung beeinhalten wird. Der Spieler wird aber im zweiten Teil in den Genuß komplett neuer Musikstücke kommen, die die dichte Atmosphäre noch deutlicher unterstreichen werden. Mitchel Darren hat bei der Komposition des 16-stimmingen Soundtracks wirklich ganze Arbeit geleistet!

MF: Welche Probleme galt es bei der Programmierung des Projekts zu meistern?
DD: In Turok 2 sollte alles größer, schöner und besser werden, als es im Vorgänger der Fall war. Jedoch setzte uns der begrenzte Speicherplatz des Moduls dabei immer wieder vor neue Probleme. Aber wir haben aufgrund der schon angesprochenen neuen Komprimierungsroutine dieses Problem meistern können. Eine weitere Schwierigkeit stellte der im ersten Teil häufig als störend empfundene Nebeleffekt dar. Es ist uns im Sequel gelungen, diesen als rein atmosphärischen Effekt zu nutzen und dem Spieler zu jeder Zeit des Abenteuers bestmögliche Weitsicht zu bieten.

MF: Werden Cheats auch im Nachfolger wieder enthalten sein?
DD: Natürlich erhält der Spieler für gute Leistungen auch in Turok 2 wieder die beliebten Schummelhilfen. Jedoch werden sie nicht mehr aus Passwörtern bestehen, die der Abenteuerer in einem Menü eingeben kann. Die Cheats müssen freigeschaltet werden und lassen sich automatisch mit dem Spielstand abspeichern. Wir wollen somit den Spielspaß fördern und einfaches Abtippen der Codes aus dem Internet verhindern.

MF: Wie sieht Ihr „normaler" Arbeitstag aus?
DD: Nun, die Arbeit an einem solchen Projekt verlangt natürlich totalen Einsatz vom ganzen Team. Es gibt eine Kernzeit, in der das gesamte Team im Hause sein muß, um Ansprechbarkeit zu gewähren. Häufig kommt es aber vor, daß ein Arbeitstag bis zu 16 Stunden andauern kann. In Ausnahmesituationen kann es sogar vorkommen, daß ich im Büro schlafe. Um zwischen der Arbeit einmal total abschalten zu können, haben wir uns ein Fitness-Center mit allen nur erdenklichen Gerätschaften eingerichtet. Sollte ein Mitarbeiter keine Lust an der sportlichen Betätigung haben, so kann er seine „Freizeit" spielerisch an einem der vielen Arcade-Automaten verbringen, die wir überall aufgestellt haben.

David Dienstbier, Chefdesigner bei Iguana
„Turok 2 wird durch das überaus intelligente Verhalten der Gegner geprägt sein. Jeder Charakter besitzt seine eigene Verhaltensstruktur, was besonders Einsteiger oftmals vor große Probleme stellen wird."

MF: Was ist zur Zeit ihr Lieblingsspiel?
DD: Nun, mein absoluter Favorit ist Tempest 2000 auf dem Jaguar. Jedoch auch Tetris war eine absolut revolutionäre Spielidee, von der ich mich nur schwerlich lösen konnte.

MF: Vielen Dank für das Interview!

Das Designer-Team unter sich (v. l. n. r.): Mike Huey, Andy Schwalenberg, David Dienstbier

Shadowman besitzt Voodoo-Kräfte, mit denen er die Gegnern erledigt

Die Umgebung wird aufgrund authentischer Texturen sehr realistisch dargestellt

Neben seinen Voodoo-Kräften besitzt Shadowman auch konventionelle Waffen, mit denen er die Gegner ausschaltet

Nintendo 64 3D Action Adventure

Shadowman

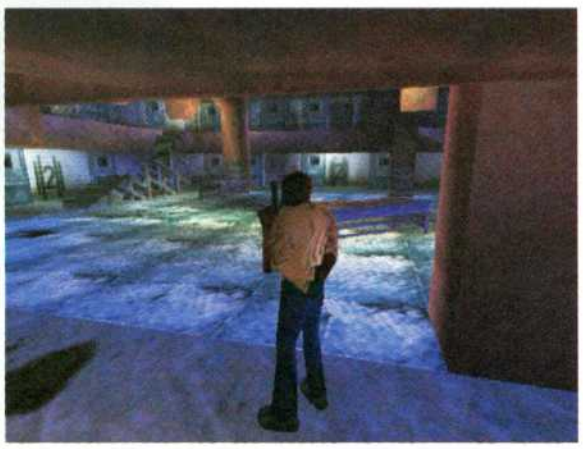
Mit Shadowman wandert Acclaims nächster Comic-Charakter in die virtuelle Welt der Videospiele

Acclaim kann ja bekanntlich in Sachen Comic-Helden aus dem Vollen schöpfen. Die riesige Fangemeinschaft der kunterbunten Hefte und die Erfolge von Actionknallern à la Turok scheinen dem Unternehmen in Sachen Comic-Umsetzungen recht zu geben. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß der Held Ihres nächsten Videospiel-Projektes ebenfalls Zentralfigur einer ihrer Bildergeschichten ist. Der in New Orleans lebende Mike LeRoi wird eines Tages durch mysteriöse Umstände in die Welt des Voodoo-Zaubers gezogen. Ihm wird von einer hohen Priesterin eine Maske in den Körper eingepflanzt, die ihm mystische Kräfte verleiht. Von nun an bewegt sich die Hauptfigur zwischen zwei unterschiedlichen Welten: Die „Liveside" (Realität) und die „Deadside" (Scheinwelt) . Den Großteil seines Lebens verbringt er aber mehr und mehr in der „Deadside", in der er als Shadowman mit den mystischen Kräften eines Voodoo-Kämpfers gegen Legionen untoter Serienkiller kämpft, welche versuchen, in die Welt der Liveside einzudringen und diese zu beherrschen. Shadowman ist ein klassisches Third-Person-View-Adventure, bei dem der Spieler die Kameraperspektive zu jeder Zeit selber bestimmen kann. Die von Iguana (England) eigens entwickelte Grafik-Engine namens VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain) soll dem Spiel einen ganz eigenen Charakter verleihen. Die Umgebung kann dabei vom Spieler von Horizont zu Horizont ohne jegliche Nebeleffekte überblickt werden. Die authentischen Texturen und die furchteinflößenden Gegner-Charaktere tragen dabei zur dichten Atmosphäre bei. Euer Held verfügt natürlich über ein riesiges Arsenal unterschiedlichster Waffen, mit denen er sich der Gegnerscharen erwehrt. Dabei könnt Ihr mit konventionellen Waffen sowie mit Euren magischen Fähigkeiten die Bösewichter erledigen. Doch nicht nur gekonntes Geballer führt Euch zum Ziel, sondern auch knackige Rätsel gilt es zu lösen. Die Story läuft dabei nicht linear ab, was bedeutet, daß Euer Handeln direkten Einfluß auf den Verlauf Eures Abenteuers haben wird. Dieses Feature soll laut Entwickler das gesamte Genre weiterentwickeln und die Langzeitmotivation immens vergrößern. Leider müssen sich Nintendo-Besitzer noch bis zum Frühjahr nächsten Jahres gedulden.

Das gesamte Action-Adventure erlebt Ihr in der Third-Person-Ansicht. Die Kameraperspektive könnt Ihr dabei jederzeit ändern

Dank eigens entwickelter Grafik-Engine könnt Ihr ohne störenden Nebel in die Ferne schauen

Shadowman wird erst im Frühjahr des kommenden Jahres für Nintendo-Jünger käuflich zu erwerben sein


Die Storyline des Action-Adventures wird durch Euer Handeln direkt beeinflußt werden können

Erledigte Gegner hinterlassen deutliche Spuren

Hersteller: **Acclaim** Erscheint: **Frühjahr '99** Muster von: **k.A.** Umsetzung geplant: **keine**

SEI SCHNELLER AM ZIEL UND BESSER ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games 08/98
ab dem 22. Juli erhältlich.
Mit CD-ROM nur 9,90 DM.

COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC Verlag

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme G 2

Probe läßt erneut die Motoren heulen: Im rasanten Sequel zu Extreme G setzen die Programmierer auf Weitsicht und stark verbessertes Gameplay

Mit Extreme G entwickelte das Programmierteam von Probe den ersten ernstzunehmenden Racer auf Nintendos 64Bit-Konsole. Jedoch wollten die Kritikpunkte wie beispielsweise störende Nebelwände oder zu enge Streckenführung nicht abreißen. Also entschloß sich die englische Softwareschmiede mitsamt ihrer auf der Konsole gesammelten Erfahrungen, einen Nachfolger zu entwerfen, der die Mankos des Bestsellers nicht mehr enthalten sollte. Probes Sequel soll neben den grafischen und spielerischen Verbesserungen auch neue Ideen enthalten. Das Spielprinzip bleibt jedoch das gleiche: Ihr düst allein oder gegen bis zu drei menschlichen Gegenspielern über abgedrehte futuristische Parcours. Es werden schwindelerregende Loopings genauso wieder enthalten sein wie halsbrecherische Sprünge oder die korkenzieherähnlichen Spiralfahrten. In der Endfassung werden Euch zwölf sehr lange Grundstrecken zur Verfügung stehen, die jeweils in drei unterschiedlichen Varianten vorliegen. Somit werdet Ihr also über insgesamt 36 Strecken düsen können, die wie der aufgestockte Fuhrpark für enorme Langzeitmotivation sorgen.Ihr könnt Euch so für einen von sechzehn Boliden samt Fahrer entscheiden, die sich natürlich in ihren fahrerischen Attributen und physikalischen Merkmalen voneinander unterscheiden. Gänzlich neu dabei wird sein, daß die Fahrer, die auf den Höllenmaschinen Platz nehmen, realistisch animiert sind. Das Waffenarsenal wird natürlich auch komplett überarbeitet sein. Es stehen Euch in der Endfassung mit den Maxi-Bolt-Weapons wesentlich effektivere Waffen zur Verfügung als im Vorgänger. Die Spielmodi sollen sich nur wenig vom Vorgänger unterscheiden. Ihr könnt auf Wunsch auch ohne störende Konkurrenten gegen die Zeit fahren. Dabei habt Ihr natürlich auch die Möglichkeit, gegen einen Ghost-Driver antreten, der auf Wunsch auch auf der Memory Card verewigt werden kann.

Die Strecken wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbreitert, so daß Überholmanöver kein Zufall mehr sein werden

„Der deutlich reduzierte Nebeleffekt verbessert die Weitsicht enorm"

Die zahlreichen Lichteffekte werden sogar von den Boliden reflektiert

Wie schon im Vorgänger sind auch bei Extreme G 2 rasante Tunnelfahrten an der Tagesordnung

Die realistischen Texturen entlang der Strecken wurden im Gegensatz zum Vorgänger wesentlich verfeinert

Auch weiter entfernt liegende Streckenabschnitte lassen sich dank Verringerung des Nebeleffekts einblicken

Die Grafik-Engine soll im Vergleich zum Vorgänger doppelt so schnell ablaufen

Faszinierende Tricks sollen laut Hersteller mit den Bikes absolviert werden können

Deutlich mehr Weggabelungen werden im Nachfolger enthalten sein

Die Waffensysteme wurden im Nachfolger komplett überarbeitet

Fernduelle gegen den besten Freund sind somit auch bei Extreme G 2 möglich. Während Euren Hetzjagden könnt Ihr wahlweise ein kleines Fenster auf dem Bildschirm einblenden, das Ihr entweder als Rückspiegel oder als Missile-Kamera nutzen könnt.

„Neue Aktionsmöglichkeiten und deutlich breitere Strecken verbessern das Gameplay nachhaltig"

Grafisch hat der Nachfolger im Gegensatz zur ersten Hetzjagd deutlich mehr zu bieten. Die atemberaubenden Fahrten durch tiefe Schluchtenlandschaften und Tunnelabschnitte werden im Vergleich zum Vorgänger mit doppelter Geschwindigkeit ablaufen. Dabei verschwinden sehr weit entfernt liegende Streckenteile nicht mehr im Nebel. Somit könnt Ihr Euch auf kommende Abschnitte besser vorbereiten. Doch nicht nur die enorme Weitsicht verbessert das Gameplay, sondern auch die deutlich breiteren Strecken lassen endlich realistische Überholmanöver zu. Die Endfassung wird eine Bandbreite von grafischen Raffinessen beinhalten, die den Einsteiger wohl zunächst stark vom Renngeschehen ablenken. Entlang der Strecken wird es Unmengen von Licht- und Tranzparenzeffekten zu bewundern geben und die detaillierten und authentischen Texturen werden deutlich zur dichten Atmosphäre des Racers beitragen. Die 3D-Engine des Renners soll dabei sogar hochauflösend mit 640 x 480 Bildpunkten ablaufen. Spielerisch werden dem Zocker natürlich auch deutliche Verbesserungen geboten. So lassen sich die futuristischen Feuerstühle aufgrund neuer Fahrtechniken besser lenken. Enge Haarnadelkurven können beispielsweise vom Spieler aufgrund von haarsträubenden Powerslides enger genommen werden. Fazit: Sollte Extreme G 2 alle versprochenen Verbesserungen beinhalten, so wird sich die Konkurrenz warm anziehen müssen.

Die 3D-Engine soll in der Endfassung hochauflösend mit 640 x 480 Bildpunkten ablaufen

Natürlich werden auch harte Techno-Beats zur flotten Race-Atmosphäre beitragen

Am Grundprinzip des Originals hat sich bei Extreme G 2 nichts geändert. Noch immer gilt es mit Waffengewalt die Spitze des Feldes zu erobern

Im Nachfolger könnt Ihr aus 16 unterschiedlichen Boliden auswählen

Die zahlreichen Lichteffekte werden sogar von den Boliden reflektiert

Die Locations der unterschiedlichen Strecken variieren enorm, sodaß so schnell keine Langeweile aufkommen wird

Hersteller: **Acclaim/Probe** Erscheint: **November '98** Muster von: **k.A.** Umsetzung geplant: **keine**

Höher, schneller, weiter: Extreme G könnte aufgrund der Verbesserungen die Konkurrenz von der Piste verdrängen

Bei Iggy's Reckin' Balls bleibt kein Auge trocken. Die Level sind immer wieder mit witzigen Ereignissen wie beispielsweise diesem überdimensionalen Hammer gespickt

Insgesamt 100 unterschiedliche Strecken wird es in der fertigen Version zu bewältigen geben, die unterschiedlicher nicht gestaltet sein könnten

Nintendo 64 Rennspiel

Iggy's Reckin' Balls

Acclaim läßt die Bälle hüpfen! Mit Iggy's Reckin' Balls kommt innovativer Spielspaß auf Nintendo 64-Jünger zu

Daß Iguana nicht nur spannende Actionknaller à la Turok entwickeln kann, zeigt ihr neuestes Machwerk Iggy's Reckin Balls. Dieses Spiel paßt so recht in keines der bekannten Genres. Am ehesten läßt sich das Spiel als eine Mischung zwischen Rennspiel und Jump & Run beschreiben. Held des Spiels ist ein kleiner knuddeliger Ball, mit dem Ihr eine Art Geschicklichkeitsrennen bestreiten müßt. Dabei ist es sogar möglich, daß bis zu vier menschliche Mitstreiter gleichzeitig gegeneinander antreten. Zunächst entscheidet Ihr Euch für eines von acht „Fahrzeugen". Auf der Strecke Eurer Wahl angelangt, müßt Ihr Euch gegen drei gegnerische Hüpfbälle durchsetzen. Dabei heißt es, eine gewisse Anzahl von Runden erfolgreich zu absolvieren. Der besondere Clou des Spiels ist sicherlich der Verlauf der Strecken. So enden die Parcours oftmals abrupt und Ihr müßt mit einem beherzten Sprung auf eine andere Ebene ausweichen. Reagiert Ihr zu spät, fallt Ihr in die Tiefe und kostbare Sekunden laufen ab, ehe Ihr den Parcour wieder absolvieren könnt. Jedoch sind die achterbahnähnlichen Kurse keinesfalls immer unbewegliche Pisten. Manche Teilstücke schweben auf und ab, wodurch gutes Absprung-Timing Grundvorraussetzung für erfolgreiches Absolvieren der Pisten ist. Um das rettende Segment zu erreichen, könnt Ihr einen Enterhaken ausfahren, mit dem Ihr Euch auf die weitführende Piste zieht. Dieses überaus nützliche Equipment kann aber auch dazu genutzt werden, die Gegner von der Strecke zu schubsen. Doch damit nicht genug - Euer kleiner Ball kann auch bösartige Fallen aufstellen, die den Kontrahenten wichtige Zeit stehlen können. Grafisch bietet das Spiel ebenfalls Überdurchschnittliches. Die Hintergrundgrafiken wirken allesamt sehr räumlich und Schmankerln wie beispielsweise Transparenzeffekte gibt es häufig zu bestaunen. Fazit: Dank innovativer Spielidee, guter Grafik und tollem Battle-Modus dürfte das Spiel zu einem absoluten Hit werden. In der nächsten Ausgabe werden wir das Spiel in einem ausführlichen Test näher beleuchten.

Dank bösartiger Fallen könnt Ihr wichtige Zeit Eures Gegners schinden

Schwindelerregende Loopings und andere Gemeinheiten säumen die Strecken

Die grafische Präsentation des Spiels ist aufgrund diverser grafischer Schmankerl sehr gelungen

Pfeile auf den Kursen zeigen Euch den weiteren Streckenverlauf an

Hersteller: **Acclaim/Iguana** Erscheint: **August '98** Muster von: **Acclaim** Umsetzung geplant: **keine**

Knuddeliger Racer, der durch seine innovative Spielidee zum Spielspaß für die ganze Familie werden könnte

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 WaveRacer.

COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC Verlag

In Kürze:

Sega Ages Volume 1 + 2
Der erste Teil ist mit den drei Action-Klassikern Outrun, Space Harrier und Afterburner II noch recht munter, der zweite Teil aus dem Hause Sega (Import) enttäuscht hingegen auf ganzer Linie, denn mit dem lausigen Wüstenbuggy-Rennen Power Drift kommt man bestenfalls zu der Erkenntnis, wie Actionrennspiele auf keinen Fall sein dürfen.

Nichibutsu Arcade Classics (Import)
Zwei Oldies in zwei Versionen: Zum einen die Fassadenkletterei Crazy Climber, die jedoch eine derart hakelige Steuerung aufweist, daß jeglicher Spielspaß flöten geht, zum anderen die Formationsballerei Moon Cresta, die das Galaga-Herz dafür etwas schneller schlagen läßt. Vor allem die Idee der ausbaubaren Kanone sorgt für etwas Kurzweil.

Gradius Collection (Import)
Ein besonderer Leckerbissen für alle Shoot 'em Up-Fans: Konamis Edel-Ballermann revolutionierte das Power Up-System und machte die Endgegner endlich salonfähig.

Irem Arcade Classics (Import)
Der Nostalgiker wird lediglich mit drei Arcade-Platinen abgespeist: Dazu gehört das völlig überflüssige Arcade-American Football 10-Yard-Fight, die harmlose Topdown-Raserei Zippy Race sowie das einzige Highlight der Kollektion Kung Fu Master, das sich nach wie vor sehr gut spielen läßt. Wer nähere Infos zum Automaten erwartet, wird enttäuscht.

Oldie-Special

Videogame-Replay

Die „Leichenfledderei" wiederholt sich zunehmend: Schon seit geraumer Zeit werden sie immer öfter aus alten ROM-Gräbern ausgeschaufelt, mit anderen Platinen-Grufties auf ein CD-ROM zusammengepfercht und wieder in die Verkaufsläden zurückgeschickt. Die Rede ist von Spielhallen-Veteranen, „Oldies but Goldies", die im 32-Bit-Zeitalter zu neuen Videospielehren gelangen sollen. Die Mega Fun verrät, welche Oldie-Kollektionen und Neuaufgüsse wirklich ihr Geld wert sind

They're never coming back! Eine alte Boxerweisheit, die auf die Videospielbranche allerdings überhaupt nicht zutrifft. Während man stets bemüht war, die Faszination eines aktuellen Spielhallenoriginals möglichst schadlos auf die Konsole zu übertragen, haben Spielhallen-Produzenten bereits frühzeitig eine weitere lukrative Arcade-Verwertungsmöglichkeit entdeckt, die sich gerade im CD-ROM-Zeitalter explosionsartig ausgebreitet hat - das Recycling von Spielhallengrufties à la Centipede oder Space Invaders. Die Gründe für diesen Trend sind mehr als einleuchtend: Das Konvertieren von Arcade-Oldies auf CD-ROM ist ziemlich kostengünstig, unproblematisch und ist für die Hersteller ein rentables Geschäft. Da scheint der Käufer es wohl nicht weiter als störend zu empfinden, daß man im Prinzip sämtliche Oldie-Kollektionen, wie beispielsweise Namco Museum 1-5, locker auf einer CD unterbringen könnte - der Rubel rollt auch mit dem Prinzip „Sechs auf einen Streich". Doch war früher wirklich alles besser, oder kaufen sich Videozocker diese Compilations nur, um noch einmal in nostalgischen Gefühlen zu schwelgen? Ohne Zweifel hat es seinen Reiz, Arcade-Veteranen aus den achtziger Jahren - am besten mit der Original Boot-Sequenz - noch einmal zu zocken. Vielen Spielern wird es warm ums Herz, wenn sie ihren Liebling aus ihrer frühesten Jugendzeit nach jahrelanger Abstinenz wiedersehen. Es kann zudem nicht bestritten werden, daß die Programmierer durch die mangelnden technischen Möglichkeiten damals zu einem reinen Gameplay-Design gezwungen wurden. Doch lange nicht jedes Wiedersehen mit einem Oldie bereit dem Spieler längerfristige Freude. Oft muß man feststellen, daß nicht alles, was man als Knirps genial empfand, auch heute noch faszinieren kann. Insbesondere Rennspiele unterliegen einem gnadenlosen Verfall. Wer setzt sich beispielsweise heute noch längermit Pole Position auseinander? Gerade die simplen Spiele, bei denen der technische Rahmen ohnehin nicht relevant ist, wie zum Beispiel Galaga, sorgen auch heute noch für eine Spiellaune. Der umfassende Vergleichstest aller Oldie-Compilations zeigt jedoch, daß nur die wenigsten ihr Geld wirklich wert sind. (Ulf)

Aus alt mach neu

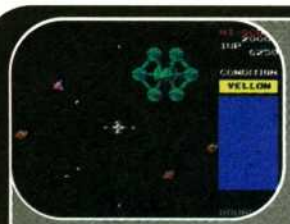
Eine weitere beliebte Softwarepolitik, um Spielhallen-Klassiker noch einmal zu neuen Videospielehren kommen zu lassen, ist das grafische Überarbeiten von Oldies. Tempest kam mit **Tempest 2000** (die originale Jaguar-Version) und **Tempest X3** gleich zweimal zu CD-ROM-Weihen. Weitere Kandidaten sind **Robotron X** im neuen Polygon-Outfit (was die Übersicht jedoch nur verschlechterte) sowie die etwas enttäuschende **Xevious 3D/G+**-Version. Etwas aus der Reihe tanzt die 97er Variante von **Frogger**, da sie nur noch peripher etwas mit dem Charme des Original-Hüpfers zu tun hat. Ein Ende dieser Oldie-Frischzellenkur ist übrigens nicht abzusehen. **Bubble Bobble 2** erschien noch im Mai, und mit **Centipede 3000** und einer komplett überarbeiteten **Asteroid**-Version stehen zwei Atari-Klassiker bereits in den Startlöchern.

Namco Museum Vol. 1 bis Vol. 3 imitiert sogar die originalen Dip-Schalter des Automaten

Nahezu jede größere Kollektion bietet zu jedem Spielhallen-Automaten zahlreiche Informationen und Bilder vom Original-Material. Bei den Arcade's Greatest Hits kann man sich sogar Interviews mit den Entwicklern anhören

Aufwendig: Bei Namcos Oldie-Serie könnt Ihr in einem virtuellen Museum nähere Informationen zum Spiel abfragen

Namco Museum Vol. 1 (PS)



Bosconian

Ein gutes Jahr nach Galaga schickt Namco ein weiteres Weltraumschiff auf Ballerreisen. Ziel ist es, mit geschickten Flugmanövern den Schwachpunkt der großen Raumstation zu erwischen. Nach kurzer Zeit geht diesem Spielprinzip schnell die Luft aus.

Fun 57%

Galaga

Der absolute Klassiker in der Space Invaders/Galaxy Shoot 'em Up-Tradition. Herunterstürzende Formationen wegzuballern, macht auch im Jahre 1998 immer wieder Laune. Diesen Titel gehört zu jedem gut sortierten Oldie-Sortiment.

Fun 73%

Pac Man

Was soll man im Prinzip noch über den gelben Nimmersatt schreiben? Das Labyrinthspiel mit den vier Geistern war Namcos Megahit der frühen achtziger Jahre und verhalf dem Konzern zum finanziellen Wohlstand. Auch heute noch ist Pac Man immer wieder für eine Partie gut.

Fun 65%

Pole Position

Formel 1 anno dazumal. Mit einer Sim hat diese Boliden-Raserei nicht viel zu tun. Vielmehr gilt es, mit guten Reaktionen Kollisionen zu vermeiden, sonst verpufft der Wagen in einer Rauchwolke. Schon bald macht dieses simple Ausweichspielchen keinen Spaß mehr. Ärgerlich zudem: Der Original Voice Sample „Prepare to qualify" fehlt.

Fun 49%

Rally-X/New Rally-X

Pac Man als Rennspielableger: In der Vogelperspektive müßt Ihr mit einem Flitzer Fahnen einsammeln, ehe der Sprit ausgeht, sowie die lästigen Mitverfolger mit der Staubwolken-Waffe abschütteln. Nett und hektisch, aber nicht ganz so gut wie Pac Man.

Fun 55%

ToyPop

Das unbekannteste und schlechteste Spiel im Feld. Zwei Spielzeugfiguren müssen in einem Level sämtliche Herzen einsammeln, Boxen öffnen und sich gegen die facettenreiche Feinde mit der entsprechenden Waffe zur Wehr setzen. Der Spielablauf ist stupide und nervend monoton.

Fun 28%

Fazit: Schon allein wegen Galaga und Pac Man durchaus sein Geld wert.

Namco Museum Vol. 2 (PS)

Dragon Buster

Action-Adventure vom Allerschlechtesten. Ihr dirigiert Euren primitiv animierten Schwertfuchtler lediglich von einer Feindkreatur zur nächsten, ohne daß dabei in irgendeiner Phase Spielwitz entsteht. Innovation ist ohnehin Mangelware.

Fun 19%

Gaplus

Weiterer Nachfolger von Galaga. Euer Raumschiff kann sich diesmal auch in der vertikalen Ebene bewegen, Power Ups einsammeln und mit einemTraktorstrahl feindliche Objekte einsaugen und als Waffendrohne benutzen. Im Prinzip gute Ideen, doch angesichts der Hektik und des zu hohen Schwierigkeitsgrads verpufft die Innovation leider wirkungslos.

Fun 57%

Grobda

Der typische Lückenfüller, den man fast auf jeder Oldie-Compilation findet. Mit Eurem Laserzapper müßt Ihr in einem Mini-Areal lediglich schnellstmöglich jegliches Feindobjekt wegrösten sowie reaktionsschnell das Schutzschild aktivieren. Da rettet auch die coole Sprachausgabe nichts - Grobda ist der reinste Müll.

Fun 21%

Mappy

Ein recht gewitzes Geschicklichkeitsspiel. Als Polizei-Mäuserich müßt Ihr in einem Raum Gegenstände einsammeln sowie einer Katzenbande durch gut getimte Trampolinsprüngen ausweichen. Auch heute noch für eine gelegentliche Partie durchaus gut.

Fun 63%

Super Pac Man

Nach dem Welterfolg mußte Namco natürlich zahlreiche Pac Man-Varianten nachschicken. Super Pac Man wurde meines achtens allerdings „verschlimmbessert". Einsammelbare Schlüssel sowie Super Pillen sollen dem Spielprinzip mehr Tiefe verleihen, machen aber das Gameplay letztendlich dadurch nur sperriger. Für Pac Man-Fans dennoch interessant.

Fun 58%

Xevious

Dieser futuristische und vertikal scrollende Shooter war ein weiterer Megahit von Namco. Aus gutem Grund: Das metallische Spiegeln der Raumschiffe war damals genauso revolutionär wie der sich automatisch anpassende Schwierigkeitsgrad und das Legen von Bomben. Ein echter Ballerklassiker.

Fun 75%

Fazit: Nur der Shoot 'em Up-Klassiker Xevious und Mappy können heute noch mittelfristig motivieren.

Namco Museum Vol. 3 (PS)

Ms. Pac Man

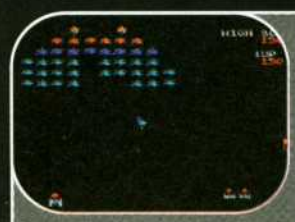
Interessant, wie Namco sämtliche Pac Man-Variationen auf ihrer Museum-Serie verteilt. Das weibliche Pendant zu Pac Man ist um eine Ecke gewitzter, da es diesmal unterschiedliche Labyrinthe gibt.

Fun 67%

Dig Dug

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel mit hohem Bekanntheitsgrad war Namco sehr kreativ. Ein pummeliger Knirps buddelt sich durch das Erdreich und pumpt seine Verfolger einfach mit Luft auf bis platzen bzw. erschlägt sie mit freigelegten Steinen - nett

Fun 62%



Galaxian

Namcos erster Shooter in der Galaga-Traditon aus dem Jahre 1979. Der Spielablauf ähnelt dem von Space Invaders, nur mit dem Unterschied, daß einzelne Aliens zum Sturzflug ansetzen. Das Gameplay ist sicherlich unverwüstlich, doch der Nachfolger Galaga um einiges besser.

Fun 48%

Phozon

Chemie-Unterricht einmal anders. Bei diesem ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiel müßt Ihr vorgegebene Atombindungen nachbilden, während sich ein feindliches Atom an Eure Fersen heftet. Ein recht komplexer und vor allem ziemlich schwieriger Geschicklichkeitstest, der Euch jedoch nur kurzfristig ans Pad fesseln dürfte.

Fun 46%

Pole Position II

Eine verbesserte Grafik, drei neue Rundkurse und das bewährt actionlastige Rennspiel-Gameplay - fertig ist der Nachfolger. Einen gewissen, zumindest kurzfristigen Reiz kann man dem schwierigen Reaktionsspiel nicht absprechen.

Fun 51%

The Tower of Druaga

Hinter diesem langen Titel verbirgt sich wohl eines der langweiligsten Spiele überhaupt. Ritter Kunibert schleicht im Schneckentempo durch ein simples Labyrinth, murkst mit gezogenem Schwert die Gegner ab und muß nach dem eingesammelten Schlüssel nur noch den Ausgang erreichen. So etwas Todlangweiliges muß man sich erst einmal einfallen lassen.

Fun 11%

Fazit: Die dritte Ausgabe der Namco Serie bietet kein Kaufargument, wenn man die Vorgänger bereits besitzt.

Namco Museum Vol. 4 (PS)

Pac-Land

Schuster bleib bei Deinen Leisten: Pac Man versucht den Absprung ins Jump & Run-Gefilde, jedoch mit mäßigen Erfolg. Bei dieser Hopserei kommt es lediglich darauf an, im richtigen Moment auszuweichen bzw. zu springen, was „dank" einer komplizierten Steuerung nicht sonderlich einfach ist.

Fun 44%

Assault

Panzer-Shooter aus der Vogelperspektive mit einer reichlich hakelig-umständlichen Steuerung. Mit vier Tasten und dem Einsatz des Steuerkreuzes manövriert Ihr den Tank durch die kargen Gefilde auf der Jagd nach Kanonenfutter. Der Spielablauf ist schon simpel genug, doch die lausige Steuerung vermiest den Spielspaß erst gründlich.

Fun 31%

Ordyne

Dieser comicartige Shooter, Baujahr 1988, ist im Prinzip nur ein halber Oldie. Der Spielverlauf erinnert an eine Mischung aus Parodius und R-Type, mit der zusätzlichen Option, im Geschäft Waffen erwerben zu können - durchaus nett.

Fun 61%

The Return of Ishtar

Ein Action-Adventure mit einer interessanten Idee: Ihr kontrolliert gleich zwei Helden gleichzeitig, wobei ein Charakter als Waffendrohne dient. Der restliche Spielablauf erinnert ein wenig an Gauntlet in 3D, jedoch mit einigem Leerlauf.

Fun 50%

The Genji and the Heike Clans

An diesem Spielhallen-Automaten mit dem ellenlangen Namen dürften wohl nur Japaner ihr Vergnügen gehabt haben. In der Seitenperspektive steuert Ihr Euren Nachwuchs-Samurai durch japanische Landschaften, die vor Sprite-Feinden nur so wimmeln. Zwischendurch wird Euer Held sogar in Großaufnahme präsentiert. Hektisch, unfair und viel zu japanisch

Fun17%

Fazit: Moderne, aber größtenteils exotische Oldies, denen zudem oftmals der spielerische Pfiff fehlt.

Namco Museum Vol. 5 (PS)

Dragon Spirit

Namco hat einfach das bewährte Xevious-Spielkonzept noch einmal aufgegriffen und in ein Fantasy-Outfit gepackt. So kontrolliert Ihr einen Drachen statt eines Raumschiffes. Trotz besserer Grafik und Power Ups gefällt mir persönlich das Original besser, da der Spielablauf bei Dragon Spirit sehr hektisch ist.

Fun 61%

Barakduke

Ein ziemlich unbekanntes Jump & Shoot-Spiel. Ein Astronaut räumt Level für Level die Alienbrut aus dem Weg und sammelt dabei Power Ups ein. Bei der Ballerei kommt ihm dabei die Schwerelosigkeit zugute. Auf Dauer ein recht ermüdendes Ballererlebnis.

Fun 44%

Metro-Cross

Ein simples, aber durchaus motivierendes Geschicklichkeitsspiel. Im Wettlauf gegen die Zeit dirigiert Ihr einen futuristischen Jogger durch abstrakte Levels, die vollgestopft sind mit allerlei Gemeinheiten wie beispielsweise Bremsfelder oder Hürden. Vor allem die Jagd nach Bestzeiten kann den Spieler auch heute noch bei der Stange halten.

Fun 66%

Pac-Mania

Pac Man die fünfte... Diesmal wird das Geschehen zur Abwechlsung einmal aus der isometrischen 3/4-Perspektive gezeigt und zwar immer nur ein Ausschnitt des mächtigen Labyrinths. Die Grafik wirkt dadurch zwar sehr ansehnlich, dafür ist die Steuerung nicht mehr so präzise. Insgesamt keine Steigerung gegenüber dem Original.

Fun 64%

The Legend of Valkyrie

Das Highlight dieser Compilation. In der Rolle einer Valkyrie hüpft und ballert Ihr Euch durch eine kunterbunte Fantasywelt, ersteht im Shop Extrawaffen und könnt sogar mehrere Drohnen einsetzen. Die abwechslungreiche Mischung aus Action-Adventure und Ballerkost gefällt auch über einen längeren Zeitraum.

Fun 73%

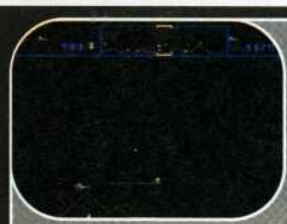
Fazit: Neben dem ersten Teil die stärkste Compilation aus der Museum-Reihe.

Williams Arcade's Greatest Hits (PS, SAT)

Bubbles

Skurriles Geschicklichkeitsspiel in der Pac Man-Tradition: Als Wassertropfen sammelt Ihr in einem Waschbecken allerlei Unrat ein, ständig auf der Hut vor großem Ungeziefer oder Rasierklingen - simpler geht es kaum noch. Nach drei bis vier neugierigen Runden erschöpft sich der Spielspaß allzu schnell.

Fun 43 %



Defender

Williams Shoot 'em Up-Klassiker mit der unnachahmlichen Vektorgrafik-Optik dürfte wohl jeder ältere Videospieler kennen. Mir persönlich ist die Ballerei viel zu hektisch, Fans sollte das allerdings nicht abschrecken.

Fun 50 %

Defender II

Die Fortsetzung bietet ein paar Gegner mehr, Warpfelder, sowie eine neue Farbkomposition. Qualitativ ist kaum eine Steigerung erkennbar.

Fun 50 %

Joust

Ritterspiele einmal anders: Auf einem großen Reittier sitzend müßt Ihr in den Luftkämpfen buchstäblich immer die Oberhand behalten, um nicht das Zeitliche zu segnen. Das relativ einfach gestrickte, aber dennoch kniffelige Geschicklichkeitsspiel ist stark Geschmackssache, im Team verdoppelt sich aber auf jeden Fall der Spielspaß.

Fun 55 %

Robotron X

Für viele Fans DER Shooter in Reinkultur. Mittels einer 2-Wege-Steuerung müßt Ihr in einem kleinen Areal möglichst viele Passanten befreien und vor allem gleichzeitig die übermächtige Horde von Feinden im Zaum halten. Nur die härtesten Zocker erreichen hier Level 10. Der erhöhte Adrenalinpegel setzt auch Im Jahre 1998 noch ein.

Fun 60 %

Sinistar

Mit einer wendigen Spaceschüssel rast Ihr im Affentempo durch die Bitmap-Galaxie und nehmt dabei die lästigen Widersacher ins Visier. Irgendwann kündigt sich dann der mächtige Sinistar mit markanten Voice Samples an, ehe er Euch verschlingt. Der Spielsinn leuchtet mir nicht recht ein; scheinbar geht es nur ums blanke Überleben, was aber nicht von Dauer ist.

Fun 20%

Fazit: Eine Zusammenstellung von extrem actionreichen Oldies mit einem durchschnittlichen Niveau

Namco Museum Encore (PS, Import)

Dragon Saber

Der Nachfolger zu Dragon Spirit knüpft spielerisch nahtlos an seinen Vorgänger an, bietet in technischer Hinsicht einiges mehr. Hinzu kommt noch ein überarbeitetes Waffensystem. Ein Manko ist allerdings geblieben: Die vertikal scrollende Ballerei ist sehr hektisch und hammerhart schwer.

Fun 63%

Rompers

Eine unbekannte Denkspiel-Perle mit Pfiff. In kleinen On Screen-Levels entledigt sich ein Lausbub durch taktisch kluges Umwerfen von Mauern seine Feinde und muß in Pac Man-Manier Schlüssel einsammeln. Das Leveldesign ist intelligent und die grafische Aufbereitung recht charmant ausgefallen. Ideal für Freunde von Pac Man & Co.

Fun 72%

Sky Kid

...dürften wohl nur wenige kennen. Mit einem Doppeldecker überfliegt Ihr das Feindgebiet, um der feindlichen Flugschar einzuheizen. Zum Abschluß jeder Mission müßt Ihr zudem noch das Primärziel mit einer Bombe bewerfen sowie punktgenau landen. Dieses Spielkonzept lädt bestenfalls für drei bis vier Spielchen ein, danach ist der Ofen aus.

Fun 37%

Wonder Momo

Nicht ohne Grund ist dieser Titel niemals in Deutschland veröffentlicht worden. Die typisch japanisch aussehende Hauptdarstellerin muß sich bei diesem verkorksten Actiongame per Karatekünste vor allem mit Robotern auseinandersetzen, die sie erst nach dem Erhalt eines Power Ups besiegen kann. Um es kurz zu machen: Dieses Werk ist der totale Murks.

Fun 13%

Moto5

Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel in abstraktem Future-Look. Auf einem engen Areal müßt Ihr mit geschickten Rammanövern sämtliche Widersacher von der Spielfläche schubsen, was jedoch nur für eine kurze Periode motiviert.

Fun 40%

Rolling Thunder

Das mit Abstand beste Produkt auf dem Silberling. Ein smarter Agent bahnt sich in klassischer Jump & Shoot-Manier seinen Weg durch fünf exzellent designte Levels, die den Vergleich zu modernen Genre-Konkurrenten immer noch nicht zu scheuen brauchen.

Fun 77%

King & Balloon

Eine weitestgehend unbekannte Galaxian-Variante aus grauer Namco-Vorzeit. Ihr müßt heruntertaumelnde Fallschirme abschießen, ehe sie nach der Landung Euren König kidnappen, was dem Game Over gleichkommt. Nur für die härtesten Galaga-Freaks empfehlenswert.

Fun44%

Fazit: Rolling Thunder, Rampers und Dragon Saber sind cool, aber ansonsten...

R-Types (PS, Import)

R-Type

Irem hat mit diesem klassischen Shoot 'em Up ein wahres Meisterwerk geschaffen. Selbst nach kritischsten Maßstäben gehört das packende Leveldesign nach wie vor zum Allerfeinsten. Hinzu kommt ein geniales Waffensystem, bei dem die multifunktional einsetzbare Drohne dem Gameplay eine gehörige Spieltiefe verleiht. Hoffentlich kommt der Silberling bald nach Deutschland.

Fun 87%

R-Type II

Gut zwei Jahre später trumpft Irem noch einmal mächtig auf. Beim Gameplay verließ man sich auf die bewährten Zutaten, fügte allerdings noch einen weiteren Superschuß und ein neues Waffensystem hinzu. Vor allem in grafischer Hinsicht wurde der Shooter mächtig auf Hochglanz poliert. Der biomechanoide Grafikstil ist auch anno '98 immer noch sehenswert.

Fun 86%

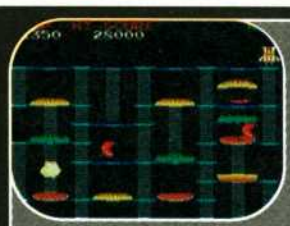
Fazit: Die einzige Kollektion, die selbst hochgezüchtete 3D-Produkte zum größten Teil in den Schatten stellt.

The Midway Collection 2 (PS, SAT)

Joust 2

Der Nachfolger zu Joust bietet nicht nur eine bessere Grafik, sondern viele spielerische Verbesserungen, wie abwechslungsreiche Szenarios oder die Verwandlungsmöglichkeit in einen Minotaurus. Trotz dieser Überarbeitung kann ich mich mit der sensiblen Steuerung und dem hektischen Spielverlauf nicht so recht anfreunden.

Fun 59 %



Burgertime

Noch eine witzige Pac Man-Variante. Ein Hamburgerkoch ist auf der Flucht vor den Ingredienzen des Fastfoods und muß gleichzeitig im labyrinthartig aufgebauten Level die Leckerei zubereiten. Was so lustig klingt, entpuppt sich schon bald als schwerer Geschicklichkeitstest, der auch eine Prise Taktik voraussetzt. Immer noch spaßig.

Fun 60%

Spy Hunter

Rennaction mit James Bond-Flair. Mit einem schnittigen Cabriolet düst Ihr über Highways, räumt lästige Widersacher per MG aus dem Weg und sammelt zwischendurch diverse Power Ups ein. Die Autohatz ist im Prinzip nicht schlecht, wenn sie streckenweise nicht ziemlich unfair und derart hektisch wäre.

Fun 58 %

Root Beer Tapper

Das klassische Spiel für zwischendurch. Ihr schlüpft in die Rolle eines emsigen Kellners, der möglichst schnell eine Horde von durstigen Kunden mit dem Gerstensaft abfertigen muß, ehe sie die Theke stürmen. Das ganze Konzept erinnert ein wenig an die guten alten Game & Watch-Spiele, macht aber trotzdem immer noch Laune.

Fun 63%

Blaster

Die obligatorische Gurke im Programm. In der Cockpit-Perspektive ballert man planlos und stupide auf übelste Blockgrafik-Objekte. Heutzutage ist dieses Machwerk aus dem Jahre 1983 bestenfalls noch als Foltermethode geeignet.

Fun 17%

Splat!

Ein äußerst bizarres Geschicklichkeitsvergnügen von Midway. Ihr bewerft die pfeilschnelle Gegnerschaft mit Torten oder anderen Wurfgeschossen und müßt selber aufpassen, bei einem Treffer nicht den eigenen Kopf zu verlieren. Anfangs mag man darüber ja noch schmunzeln, doch schon bald wendet man sich mit Grauen ab.

Fun 23%

Moon Patrol

In meiner frühen Jugendzeit das Münzgrab schlechthin. Ein mit zwei Waffensystemen ausgestattetes Mondfahrzeug ebnet sich ballernder- und hüpfernderweise seinen Weg über die karge Planetenoberfläche. Der Geschicklichkeitsanspruch in späteren Levels und das glasklare Leveldesign motivieren auch polygonverwöhnte Videospielernaturen.

Fun 70%

Fazit: Abgesehen von den zwei Totalausfällen Splat! und Blaster eine durchaus lohnenswerte Kollektion.

Bubble Bobble (PS, SAT)

Bubble Bobble

Die pummeligen Drachen von Taito haben mittlerweile Kultstatus erreicht. 1986 begann ihre Videospiel-Karriere in einem infantilen Jump & Shoot-Spiel. Durch Blasen muß der Spieler allerlei Sprite-Feinde gefangennehmen und anschließend durch gezieltes Anspringen zum Zerplatzen bringen. Das einfache, aber durchaus fesselnde Spielprinzip wird durch viele Extras und Secrets raffiniert aufgepeppt. Ein typischer Klassiker, der vor allem zu zweit für Kurzweil sorgt.

Fun 67%

Rainbow Island

Der Nachfolger zu Bubble Bobble bietet in etwa das gleiche Spielkonzept. Statt mit Blasen lullt Ihr die zumeist niedlichen Feinde, diesmal allerdings mit Regenbögen, ein. Das Herumhüpfen ist genauso unbeschwert, nur mangelt es etwas an zahlreichen Extras und Secrets wie bei Bubble Bobble. Zusätzlich befindet sich auf der CD noch eine grafisch überarbeitete Version, die den gleichen Spielspaß bietet.

Fun 62%

Fazit: Ein Oldie-Sammelsurium, bei dem zwar die Qualität, nicht aber die Quantität stimmt.

The Atari Collection 1 (PS, SAT)

Asteroids

Die Vektorballerei Asteroids war seinerzeit so einfach, daß Profis den Automaten stundenlang zocken konnten (nicht ohne Grund hieß der Nachfolger Asteroids Revenge). Das Spielkonzept der splittenden Gesteinsbrocken ist derart unverwüstlich, daß Capcom es bei ihrer Blasenballerei Pang wiederverwertete. Dem ist wohl nichts mehr hinzuzufügen.

Fun 57 %

Battle Zone

Noch eine vorsintflutliche Vektorballerei, die Vorbild war für alle Mech-Schlachten. Ohne jegliches Briefing begeben sich die Panzer-Piloten per Fadenkreuz auf Feindjagd. Interessanter als das Spiel ist die Tatsache, daß dieser Shooter aus unerklärlichen Gründen über zehn Jahre lang auf dem Index stand.

Fun 29 %

Centipede

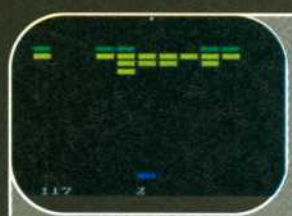
Noch so ein Platinen-Gruftie der unverwüstlichen Art. Mit einem flinken Ballermann müßt Ihr zielgenau, schnell und taktisch klug herunterkrabbelnde und in ihre einzelnen Gliedmaßen zerfallende Tausendfüßler sowie anderes insektoides Getier unschädlich machen. Auch ohne die Trackballsteuerung läßt sich der Klassiker gut spielen.

Fun 60 %

Missile Command

Ein weiterer Beweis dafür, daß ein spannendes Gameplay keine Topgrafik benötigt. Mit einem Cursor und gutem Timing übernehmt Ihr die Geschicke der Luftabwehr im Kampf gegen den aggressiven Missile-Beschuß. Sobald Ihr Eure sechs Städte verloren habt, erscheint der bekannte Game Over-Schriftzug. Eine Runde M. C. zwischendurch ist immer drin.

Fun 61 %



Super Breakout

Mit diesem Pong-Nachzügler begibt sich der Zocker bereits in die frühesten Anfänge der Videospielgeschichte. Nahezu jeder dürfte dieses obersimple Spiel mit dem Schläger und der bröckelnden Mauer schon einmal erlebt haben. Heutzutage kann man damit natürlich keinen Videospieler hinter der 32-Bit-Konsole hervorlocken.

Fun 27 %

Tempest

Viele aufgebohrte Versionen beweisen, daß der abstrakte Shooter Tempest nach wie vor seinen Reiz hat. In tunnelartigen Levelkonstruktionen müßt Ihr mit Eurem Zapper die aus der Mitte heranschwebenden Vektoren-Feinde mit blitzartigen Reflexen vernichten. Schnell, packend, simpel und immer noch gut.

Fun 64 %

Fazit: Spielhallen-Oldies der ersten Stunde machen diesen Silberling vor allem für Nostalgiker interessant.

The Atari Collection 2 (PS, SAT)

Crystal Castles

Ein ungewöhnlicher Pac Man-Klon in Pseudo-3D. Ihr manövriert einen Bären auf engen Pfaden durch abstrakte Level-Areale, die allerlei Secrets, wie etwa Warpfelder, bieten. Die komplizierte Steuerung schreit förmlich nach Maus oder Analog-Pad. Aber selbst dann noch dürfte dieses hammerharte Bärendrama nicht jedermanns Sache sein.

Fun 48 %

Gauntlet

Der Klassiker unter den Action-Adventures. Vier Charaktere mit verschiedenen und ausbaufähigen Attributen wandeln in der Vogelperspektive durch labyrinthartige Dungeons. Neben dem totalen Monster-Overkill sammelt Ihr noch Keys und Power Ups auf und nutzt Warp-Portale zum Erkunden entlegener Levels. Vor allem zu viert grandioser Spaß.

Fun 60 %

Marble Madness

Bei diesem Titel geraten viele Spielhallengänger immer noch ins Schwärmen. Ziel ist es, eine Murmel einen abstrakten Hügel herunter zu dirigieren, was durch eine realistische Schwerkraftsphysik alles andere als einfach ist (Analog-Pad wäre ratsam). Vor allem zu zweit gegeneinander kann Marble Madness begeistern.

Fun 75 %

Millipede

Der leicht aufgebohrte Nachfolger zum Trackball-Klassiker Centipede. Auch diesmal geht Ihr mit Eurem Mini-Sprite auf fröhliche Insektenjagd. Die dezent überarbeitete Grafik und ein paar neue Spielelemente (zum Beispiel Bomben) erhöhen den Spielkomfort nur marginal.

Fun 61 %

Paperboy

Ein weiterer Fall für Joypad-Akrobaten. Ihr übernehmt das Kommando über einen radelnden Zeitungsjungen. Fahrt durch die Straßen, beliefert mit gezielten Würfen die richtigen Adressen und weicht dabei den Tücken des Alltags aus. Ziemlich schwierig, aber auch immer noch motivierend. Spielt sich am besten mit dem Analog-Pad.

Fun 62 %

Road Blasters

Rennaction zum Abgewöhnen. Mit einem primitiven Lenkverhalten müßt Ihr reaktionsschnell entgegenkommenden Autos ausweichen oder sie per Wummer pulverisieren sowie Treibstoff-Items einsammeln, um vor dem Ziel nicht schlappzumachen. Spielfreude kommt bei dieser Raserei in keiner Phase auf.

Fun 26%

Fazit: Tolle Compilation, die nur einen Ausfall in den Reihen hat. Vollen Genuß garantiert ein Analog-Controller.

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe Nintendo 64: Bomberman 64 85 DM, Turok engl. 120 DM, Superstar Soccer 120 DM, NFL Quarterb. 120 DM, Sony PlayStation Memorycard 360 75 DM, Lenkrad + Pedale VB 120 DM, Fifa Soccer 75 DM, Tekken 130 DM. Ab 19 Uhr unter Tel.: 02957/995569, Dirk

Verkaufe: R.E., Tekken 2, Soul Blade je 50 DM, S. Strike, Fifa '97, Lone Soldier, RRR, Street F.A., Andretti Racing je 40 DM, für SNES S.O.E., Pitfall, Batman F., Judge Dreed, Asterix, WWF 1, NFL 93 je 40 DM, Game Boy Games: Quart, Navy Seals, Blades of Steel, F-1 Race, Kirby's D., Asterix usw. je 25 DM. Außerdem Game Gear mit 6 Games 200 DM. Tel.: 0618791342, Katalin

Verk. für PlayStation Final Fantasy 7 DM 69,-, Warcraft 2 DM 49,-, und für den Saturn NHL Powerplay 96 DM 35,-, Sega Rally DM 45,-, Winter Heat DM 69,-, Sega Magazin 1/95-12/97. Tel.: 02227/1709

Verk. PS + SAT-Spiele. PS: F1, C&C, WipEout, Final Fantasy 7, für Saturn: V.F. Remix, SF Alpha, Exhumed, Rayman, Fighting Vipers, Thunderhawk 2, Panzer Dragoon. Preise VB ca. 20-60 DM. Ab Kauf von 4 Spielen übernehme ich das Porto. Tel.: 07746/2505, Viktor

Klassiker für die PC-Engine * jap. Hu-Cards * gesucht; insbesondere Battle Loadrunner, Horse Race, Tiger Heli, R-Type II, Magical Chase, Afterburner II, Bomberman '94 etc. Tel.: 02351/570250

Verkaufe + kaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Verkaufe/tausche: PSX-Spiele Baphomets Fluch, Abe's Oddworld, Discworld 2. Zu jedem Spiel gibt es eine Demo gratis! Tausche auch gegen N 64 Spiele: Extreme G, Mario oder Bomberman 64. Tel.: 05528/8038 (fragt nach Chris, ab 15 Uhr)

Verkaufe Spiele und Zubehör für: Mega Drive /CD/, 32X, Mastersystem, Saturn, PSX, N 64, SNES, NES, PC-Engine, 3DO, Jaguar, viele us/jp Spiele, z.B.: PSX Hot Blood Family jp, Space Griffon VF-9 jp, Snatcher jp, Soul Edge jp, inkl. Porto je 85 DM, Saturn: Fighting Vipers jp, King of Fighters + Ram jp, je 85 DM, Rampo jp, Wanchai jp, Volleyball jp, je 65 DM. T/F: 0306258637

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, Coleco, Mastersystem, Lynx Philips, Intelevision, NES, usw. Tel.: 089/1403732

Kaufe, tausche Spiele/Konsolen, Neuheiten + Sammlungen für PlayStation, N 64, Saturn, S. NES, Game Boy. Tausche + kaufe fast alles, auch ganze Sammlungen. Tel.: 06253/932921

Löse meine Modulsammlung auf! Preisgünstige Games mit Originalverpackung und Anleitung für alle Nintendo-Systeme ab 10 DM! Fordert die Liste an bei: Christoph Schmitt, Kurt-Schumacher-Str. 21, 67663 Kaiserslautern

Verk./tausche PSX/N 64-Games. Biete u.a. Formel 1 '97, Tomb Raider 1+2, R. E., Star Gladiator, Riot, Hexen, Lomax, Descent, Twisted Metal 1+2, Air Combat, Onside, Defcom 5, Disruptor, Olympic Games, Ego-Shooter (alles PSX), Prügelspiel, S.O.T.E., Hexen 64, Joypad, Starfox-Adapter, N 64-Konsole. Tel.: 036601/40060

Suche PlayStation + Nintendo 64 mit Spielen. Kaufe + tausche fast alles, Spiele, Konsolen, Zubehör, Neuheiten + komplette Sammlungen für alle Systeme von Sony Sega + Nintendo. Tel.: 06253/932921, Jochen

Verk. G-Darius jp 90 DM, Tekken III jp 100 DM, 3D-Shooter pal N64 100 DM. Alles topaktuelle Spitzenspiele. Tel.: 07123/4931 (Matthias)

Hallo Videospieler/innen des etwas älteren Semesters aus dem Großraum Hannover! Habt Ihr Lust, Euch regelmäßig zwecks Erfahrungsaustausch zu treffen? Dann meldet Euch schnell bei uns. Tel.: 05031/3813

Stop!!!! Verk.: NG Module + Soundtracks; 3DO-32X-N64-MD2-JAG-SAT-MCD-GG-NES-SN Games + Geräte; Neo Tapes (auch Neuheiten) 15-21 Uhr 0221/699101 Markus; 16-19 Uhr 0171/8758577 Sascha

Suche z.B. Command & Conquer, V Rally, Tekken 2, Cool Border, P. Challenge für PSX. Tel.: 0531/16140

Master System/Game Gear

Suche: gut erhaltenen Game Gear, mit etwa 5-6 Spielen. Ich zahle gut, vor allem wäre es klasse, wenn ein Fernsehadapter und Akku dabei wären. Ihr erreicht mich unter der Nummer: 8291049. Wichtig: Ich wohne in der Schweiz

Suche ständig günstig Spiele und Zubehör (TV Tuner, Accu-Pack etc.) für Sega Game Gear. Habe Riesenauswahl und bearbeite auch Suchlisten! Auch Tausch gegen SNES Spiele möglich. Verk. Master System, Mega Drive u. Atari 2600 komplett für 50 DM zzgl. Porto!!! Tips & Tricks Buch (MS/GG) nur 10 DM. Tel.: 05205/10438 (Matthias, 17-20 Uhr + Sa/So)

Mega Drive

Verkaufe ca. 50 Mega Drive u. Mega CD Spiele für 15-30 DM, z.B. Landstalker, Pitfall, Shining Force II, Earthworm Jim, NHL '95. Mega Drive Konsole 50 DM. Tel.: 02156/77827

Super Nintendo

RPG's: JP: MarioRPG 60 DM, Tales of Ph. 200 DM, Rudras Tr., Tr. Hunter G (neu), Star Ocean je 150 DM, Final Fantasy 5 + Lösung 130 DM, Dragon Qu. 6 (neu) + Lösung 170 DM, US: Final Fantasy 2 DM 110,-, Lufia 1 DM 100,-, Zelda 40 DM, Mana 50 DM, Sh.run + TNG je 40 DM, oder alles zusammen + US-Konsole für 1000 DM. Tel.: 04763/7940, Mo.-Fr. 16-20 Uhr oder Wochenende

Verk. über 20 SN-Spiele, z.B.Syndicate, Turrican I, Simcity 2000, Harvest Moon, Utopia (us), Myst. Ninja, Mystic Quest, Ill. of Time, Soulblazer (us), NHL '95, Super Streetf., Lufia, Jur. Park I, EWJ I, Stuntrace, RRR, Flashback, Megaman X, Micromachines I, Mariopaint, Marioworld, Nintendo-Clubhefte ab 1991, Mega Fun Hefte ab 1993, ab 17 Uhr, Tel.: 02501/58613

Kaufe jedes SNES Spiel wenn der Preis stimmt. Suche auch Game Boy Spiele und GB-Geräte (bis 25 DM). Suche speziell: Mario Kart, Donkey Kong 1-3 aber auch alles andere! Verk. auch Spezial „Nintendo Package" (4 Videos: Making of Donkey K. Country, N 64 etc.). Habe auch noch Messe- und Händlerendlosvideos und 300 (!) Zeitschriften (Liste gegen Rückporto). Tel.: 05205/10438 (Matthias, 17-20 Uhr + Sa/So). P.S.: ES LOHNT SICH!

Aufgepaßt! Du hast ein SNES? Suchst gute Spiele? Ich verkaufe NTSC u. Pal Games! z.B. Mario RPG (us), Secret of Mana 2 (jp), Chronotrigger (us), FF3 (us), Robotrek (us), außerdem habe ich Virtual Boy mit 3 Spielen. Alles in bestem Zustand!! Du hast keinen Adapter? Kein Problem! Just call me! 24 Std. am Tag, 7 Tage die Woche unter 0172/4041828

SNES, Mega Drive und Neo Geo Spiele günstig gesucht. Kaufe auch ganze Sammlung. Suche auch Nintendo Game und Watch Spiele u. andere Oldies. Tel.: 02156/77827

Jaguar

Jaguar Konsole Pal 85 DM, Club Drive, Tempest 2000, Crescent Galaxy je 55 DM, ID-Shooter 125 DM; 3DO: Blade Force us, Monster Manor, Jurassic Park, , Striker World Cup, Super Wing Commander, Wing Commander 3 je 65 DM, Wicked 18 Golf, Trip 'D, Tom Kite Golf, Need for Speed, Hell us, Space Hulk us, Gex, Fifa je 55 DM, etc. T/F: 0306258637

Saturn

Verk. Fifa '98 VB 60 DM, NHL Powerplay VB 35 DM, Andretti Racing VB 35 DM, Digital Pinball VB 25 DM. Zusammen nur 125 DM. Tel.: 037360/70222 André

Verkaufe Saturn (umgebaut 50/60 Hz, dt, us, jp) + 2 Infrarot Pads + Memory Card + V.Stick + 12 Demos + 29 Spiele, z.B. C & C, Sega Rally, WipEout 2097, Dark Savior, Prügelspiel III, Mystaria, SWS '97, Theme Park, Daytona, WWF II, Story of Thor II, Virtual On, Winter Heat, Andretti R., Toh Shin Den, Fighting Vipers, D, Primal Rage usw. für ca. 840 DM. Alles komplett & 100%ig ok. Dazu 2 Jahre Mega Fun + Sega Magazin. Suche N 64 + Spiele & PS Spiele. Tel.: 02237/8905

Verkaufe: Saturn, 2 Pads, Universal Adapter, 8 Demo CDs, 40 Videospiel Magazine, 20 Top Spiele, z.B. Sega Rally, Tomb Raider, Exhumed, usw. Alles in gutem Zustand für 990 DM. Verkaufe auch Spiele einzel für 30 bis 50 DM. Tel.: 06131/612885, Werner

Verkaufe: Saturn mit 8 Demo-CDs in Festhüllen, Chr. Nights, 9 Top-Spiele, 1 Mem.Card 4 MBit und 2 Pads für nur 475 DM inkl. Versand (Worldwide-soccer '98, Sov. Strike, Thunderhawk 2, Shellshock, Fifa '98, Andretti Racing,...) Tel.: 03693/502084 oder Fax 03693/471242 ab 17 Uhr

Absolutes Topangebot: Saturn Videocard 2x benutzt zu verk. 100 DM mit Nightspad zus. 130 DM. Artikel von Erwachsenen benutzt deshalb Topzustand. Telefon: 06182/27270 ab 19 Uhr, Wolfgang

Verkaufe Sega Saturn mit Zubehör und 29 Spielen für 800 DM. Nur komplett!! (z. B. Winter Heat, Fifa '98). Möglichst in NRW. Tel.: 0208/662259

Verkaufe für Saturn: Sea Bass Fishing, Andretti Racing, WWF Wrestlemania je 25 DM b. Vorauskasse, je 35 DM b. Nachnahme, alle zusammen 60 DM bzw. 80 DM. Tel.: 0221/4302387, nach 19 Uhr

Verkaufe Sega Saturn inkl. Pad + Memory Card + Lightgun-Pistole + 49 verschiedene Top-Spiele! Nur komplett für VB 1250 DM! Frank Berthold, Lorcherstr. 44, 73033 Goeppingen, Tel.: 07161/24634

Verk. Saturn m. 8 Spielen, u.a. WWSoccer '97, NFS, Warcraft 2, Baku, NHL Powerplay '96, V-Fighter, Andretti Racing, 2 Pads, Gamebuster, 12

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.

Demo-CDs, 6 Spieler Adapter, VHB 400 DM. Tel.: 06438/71506, ab 17 Uhr (Björn oder Anrufbeantworter)

Verk. PD Saga (D/45 DM), Toca (D/35 DM), Manx TT. (D/35 DM), Daytona RMX Plus (J/35 DM), Albert Odyssey (US/49 DM), Vampire Hunter (J/30 DM), PSX-Tales of Destiny (J/50DM), Samurai SD RPG (J/49 DM), auch Tausch mgl. z.B. gg. Waverace 64 (N 64/US/J), Iron Storm (SS/US), FF 3 (SNES/US), FF 7 (PS/US), verk. noch SNES-RPG's. Tel.: 03834/811747

Verkaufe Saturn mit 13 Spielen für 390 DM (zum Teil Importspiele, Adapter oder Game Buster nötig) Tel.: 09922/6756

Verk. Saturn + 2 Pads + Analog-Pad + Adapter + 12 Spiele (Nights, Sega Rally, WipEout, Hang On, Dark Savior, Daytona, Gradius, Parodius, Darius Gaiden, Story of Thor, Panzer Dragoon I, VF Remix), alles original verpackt und sehr guter Zustand. Nur zusammen für VB 650 DM. Tel.: 07351/21242, 18-20 Uhr

Verk. Lunar Magical Shool + LÖS 39 DM, Daytona USA CCE Plus (Verbess.) 39 DM, suche Iron Storm (us) VHB 100 DM, Abe's Oddysee us, Lunar Silver Star, FF 3 (us + Buch VHB 130 DM), Xmas Nights, auch Tausch mgl. z.B. DQ 6 + LÖS/Star Ocean etc. Ronny, Tel.: 03834/811747. Bei AB melde ich mich garantiert zurück!!

Verkaufe 10 Spiele für 250 DM (Command & Conquer, Tomb Raider). Tel.: 09922/6756. Auch Tausch möglich: Winter Heat + Sonic 3D.

Nintendo 64

Verkaufe N 64 mit einem Joypad, einer Memorycard und 5 Spielen, Super Mario 64, Wave Race 64, Blast Corps, Shadows of the Empire, Pilot Wings 64 für 600 DM. Tel.: 038231/81476, Barth

Verkaufe neuwertige Top-Titel: Mood 64 (80 DM), Q 64 (120 DM), Turok us (100 DM), Wave Race (80 DM), Extreme G (100 DM), James Bond (130 DM), Mario 64 (80 DM. Außerdem N 64-Grundgerät-USA (schnellere Grafik-Framerate!) für 300 DM (komplett mit Netzadapter). Nur gegen Vorkasse. Bis bald, Euer Laszlo. L. Borka, Unterwartweg 51, CH-4132 Muttenz. Tel.: +41614612814

Verkaufe/tausche Bomberman 60 DM, Mario Kart 50 DM und Mario 50 DM oder tausche es gegen Nagano Winter Games, Turok, Extreme G oder James Bond. Marco 02161/963176

Verk. N 64 mit Turok SofE Extreme G alles pal plus eine Memory Card plus und einen Joypad am 650 DM oder Preis nach Vereinb. Tel.: 034909/84978 von Mo.-Fr. 18-20 Uhr, Sebastian Schneppel

Verkaufe: Nintendo 64 mit 2 Spielen, Turok und Prügler beides pal. Alles zusammen für nur 300 DM. Ruft mich an. Tel.: 0711/260673

Suche: günstiges Nintendo 64 + mind. 2 Pads + M. Card + Spiele z.B. Mario Kart + Lylat Wars, FIFA '98, James Bond, Extreme G, Wave Race, Diddy Kong Racing, Bomberman 64, NHL Breakaway etc. Verkaufe auch: Saturn (umgebaut) + 2 Infrarot Pads + 29 Spiele (C&C, Sega Rally, WipEout 2097, Dark Savior usw.) für ca. 800 DM & Mega Drive + 3 Pads + 18 Spiele (Story of Thor, Dune II, EWJ, Sonic 1+2 usw.) für 295 DM. Tel.: 02237/8905, Andreas, ruft an!

Verkaufe für N 64: NFL QBC 98 für 100 DM, Snowboard Kids für 70 DM und DN 64 für 100 DM. Suche Bumm 64 und San Francisco Rush, außerdem alles andere Neue. 09369/1588, Manuel

Verkaufe us N 64 NTSC/RGB für 350 DM inkl. Porto, Turok us 100 DM inkl. Porto, außerdem Jaguar, 3DO, Mega Drive CD/32X, Master System, SNES, NES, Saturn, PSX, PC-Engine. T/F: 030/6258637

Verk.: N 64 + Pad + Pak und Turok (eur) + Blast Corps. Komplett: 400 DM, Top-Zustand, auch einzeln erhältlich, und Sega Videocard und Nightspad Sega Saturn VHB. Tel.: 06182/27270, ab 19 Uhr, Wolfgang

An- und Verkauf von jp/us N 64 Spielen, keine deutschen Spiele. Verkaufe Game Boy Pocket + Akku und 4 Sp. VB 185 DM. Suche günstig Neo Geo CD ohne Spiele, Metal Slug CD 1+2 gesucht. Für PlayStation suche ich ständig jp/us Rollenspiele Exoten. Suche als pal Version Alundra, Saga Frontier, Breath of Fire 3, Lunars.Star. Tel.: 0177/5035711, Amedeo

Tausche N 64 pal mit 3 Spielen und Memory-Card (Turok, Super Mario 64 und Wave Race) gegen eine PSX mit Tomb Raider 2. Alles in sehr gutem Zustand. Anfragen ab 12 Uhr unter Tel/Fax: 03836/603504. Gratis dazu gibt es 3 N 64-Magazine plus 3 Demo-Videos plus erste Panzer Dragoon 3-CD (Sat)

Suche N 64 Grundgerät (pal 120 DM/us 150 DM). Suche ständig Joypads, MC's und alle guten Spiele: Turok (engl.), Bomberman 64, Fifa 98 - Die Weltmeisterschaft, Forsaken, Mario 64, Mario Kart 64, Snowboard Kids, Yoshi's Story, James Bond, Banjo Kazooie, Fighter's Destiny, Diddy Kong, Wave Race 64, Mischief Makers, 1080 Snowboarding, Nagano Winter Olympics (30-80 DM). Auch wildeste Tauschgeschäfte mit anderen Systemen möglich!! Tel.: 05205/10438 (Matthias, 17-20 Uhr + Sa/So). P.S.: Habe noch ca. 300 Nintendo Zeitschriften (Clubhefte, Total, VG, MF, Maniac, Next Level u.a.) Turok II- Wann ist endlich Weihnachten?

Verkaufe Mario 64, Wace Race, Lylat Wars (60 DM), Blast Corps (50 DM), Bumm (70 DM), J.S.S. 64 (80 DM), James Bond (100 DM), Turok 870 DM). Suche günstige PlayStation. Tel.:

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:
_____
_____
_____
_____

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. _____
2. _____
3. _____

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meißten

1. _____
2. _____
3. _____

Feedback

Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

__ Software News
__ Scene
__ Previews/Work in Progress
__ Spieletests
__ Tips & Tricks
__ Players Guide
__ Mega Mail
__ Heftgestaltung

Mega Fun 8/98

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

O 3DO O Game Boy O Jaguar O Master System/Game Gear O Mega Drive O Neo Geo O Nintendo 64 O Nintendo NES O PlayStation
O Saturn O Super Nintendo O Verschiedenes

05021/65490 (Anm. der Redaktion: kann auch 69490 heißen), Nicky bis 18 Uhr

Verkaufe Diddy Kong Racing und Pilotwings 64. Beide mit gut erhaltener Verpackung und Anleitung. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02234/78535, nach Clemens fragen

PlayStation

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.ramponi@mailcity.com

Tausche: Jet Rider, Lost World, G Police, Descent 2, Ridge Racer R., Baphomets Fluch, Road Rash, T. NBA 96, Bushido Blade, Raging Skies. Suche: B. Roar, GTA, One, Baphomets Fluch 2 Deathtrap Dungeon. Tel.: 02295/5807, ab 18 Uhr, Adrian

Verkaufe MDK + Soundtrack CD + Lösungsbuch für 50 DM. Tel.: 0551/46175

Verkaufe PlayStation Spiele: Nagano '98 70 DM, Abe's Oddysee 65 DM, Worms I 25 DM. Tel.: 033207/50006, ab 16 Uhr

Verkaufe Air Race, Discworld 2, ISS Pro je 50 DM, NHL '97, Pandemonium, Soviet Strike, NBA Live 97, Suikoden, Ridge Racer Revolution, Tomb Raider, Agent Armstrong, Raging Skies je 30 DM, Tomb Raider 2, Stadt der verlorenen Kinder, V-Rally, Skullmonkeys, FIFA '98 je 50 DM. Tel.: 02245/3374

Verkaufe: Perfect Weapon, RRR, Disruptor. Suche: Bloody Roar, Soul Blade, C.C. 2, Cool Boarders 2, Deathtrap Dugeon, Lucky Luke, Hercules, Forsaken, Broken Helix. Tausche auch! Tel.: 02295/6510, ab 14[30] Uhr. Marcel Krey

Verkaufe PSX Spiele: Pandemonium 2 (30 DM), V-Rally (30 DM), WWF Wrestlemania (15 DM), Formel 1 (25 DM), Adidas Power Soccer (15 DM), WCW vs the World (30 DM), Fifa '97 (25 DM), Power Serve (25 DM), Namco Soccer Prime Goal (20 DM). Alle Spiele sind Pal-Versionen! Tel.: 02536/6859

Verkaufe PlayStation mit 2 Pads, 720 Block Memory Card, 16 Demos, 33 Videospiel Magazine (z.B. Offizielles PlayStation Magazin, Videogames, Play PlayStation, Mega Fun) und 16 Topspiele, z.B. Tomb Raider 2, Tekken 2, Final Fantasy 7, C & C 2, Crash Bandicoot 2, Rage Racer. Nur komplett. 1A-Zustand (fast neuwertig) DM 1500,-. Tel.: 07121/493443

Suche das Spiel Theme Park für PlayStation. Zahle bis 50 DM. Schreibt an: Timo Bernhard, Murgtalstraße 14, 79682 Todtmoos.

(Ver-)Kaufe + tausche PS-Spiele. Habe T-Raider 2, One, Syndicate Wars, Castlevania, Turismo, A-Trilogy, Andretti, Rayman usw. Preise zwischen 20-60 DM je nach Version. Suche Haas Racing, Toca, FIFA '98, Einhänder, Tekken 3. Habe auch viele Hefte zu verkaufen, Mega Fun, Video Games, Maniac. Ruf an: 06271/5873, Cilber. Ab 14 Uhr

Tausche/verkaufe fogende Spiele: Tomb Raider 2, Command & Conquer 2, Nightmare Creatures, Abe's Oddysee, Warcraft 2, Baphomets Fluch 2, Destruction Derby 2, Blazing Dragons, Tunnel B1, Sim City 2000, Myst, Ridge Racer Rev., uvm. Suche Myst 2, Croc, Skull Monkeys, Fighting Force, Vandal Hearts, Grand Theft Auto, auch Oldies. Tel.: 02735/6613, Patrick

Suche Final Fantasy VII für 70 DM. Tel.: 04504/6232, Christian, ab 17 Uhr, Pal-Version

Verkaufe 20 guterhaltene Hefte vom offiz. PlayStation Magazin mit 20 Demo-CDs von 8/96 bis 3/98 nur zusammen für 99 DM. Tel.: 05221/24608

Verkaufe PSX-Spiele: Final Fantasy VII (Pal/dt) für 70 DM, Wild Arms (NTSC/us) mit original US Spieleberater 90 DM, sonst 70 DM, Spieleberater 25 DM, ISS Pro 30 DM, MDK 50 DM (inkl. orig. Soundtrack) und DD1 20 DM. Außerdem ein leicht defektes SNES. Zu erreichen unter Tel.: 05436/292 (ab 16 Uhr), David

Verkaufe für PlayStation original japanische Importversion von Tekken 3, Topzustand!!! Tel.: 09255/96222 oder Fax: 09255/96222. Kopiere Spielstand zu Tekken 3 sowie für Gran Turismo (Schweine viel Kohle + alle Lizenzen). Beides jp-Versionen. Für je 5 DM + Zusendung Tel.: 09255/96222

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Systeme. Habe noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, Coleco, Master System, Lynx, Philipps, Intelevision, NES usw. Tel.: 089/1403732

Suche Games + Konsolen + Sammlungen + Zubehör für Sony PSX, SNES, GB usw. Suche auch NES. Sammlungen mit Konsolen. Tel.: 0641/970436, Monika

Tausche N 64 pal mit 3 Spielen und Memory-Card (Turok, Super Mario 64 und Wave Race) gegen eine PSX mit Tomb Raider 2. Alles in sehr gutem Zustand. Anfragen ab 12 Uhr unter Tel/Fax 03836/603504. Gratis dazu gibt es 3 N 64-Magazine plus 3 Demo-Videos plus erste Panzer Dragoon 3-CD (Sat)

Suche pal-PlayStation inkl. Umbau (us/jp) bis max. 150 DM! Tausche 15 Demo-CDs u. die ersten 12 Ausgaben des PSX-Magazins gegen 2 PSX-Spiele! Suche auch noch günstig (bis 30 DM) folgende Games: Tel.: 05205/10438 (Matthias, 17-20 Uhr + Sa/So)

Verk.: Rage Racer, Legacy of Kain, Suikoden je 50 DM; Final Fantasy 7 für 60 DM; guter Zustand, alles Spiele mit Cheats u. Komplettlösungen. Tel.: 036766/87838 André (Wochenende)

Tausche ständig aktuelle PS und N 64 Pal-Spiele! Verkaufe auch teilweise, aber nur gegen Vorkasse plus Porto. Verk. auch Zeitschriften, nur Komplettsammlungen (oder gegen Spiele), habe auch die vier ersten Club-Ausgaben der Mega Fun. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Inserentenverzeichnis

ACME 21
Computec Verlag ... 79, 67, 81, 83, 99, 103
Funsoft 14, 15
Game it! 41
Gamer's Point 39
Groß Electronic 75
Hint Shop 49
Konami U4
Media Attack 49
Media Point 5
MLC 27
MVG 69
Nintendo U2
Playcom Versand 89
Softgold 31
Theo Kranz Versand U3
Videospiele Kraschl 113
Wial 50
Wolf Soft 83

GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 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	öS 748.-
Armoured Core	öS 748.-
Batman & Robin	öS 748.-
Breath of Fire 3	öS 748.-
Colin Mc Rae Rally	öS 748.-
Constructor	öS 748.-
Dead or Alive	öS 698.-
Dual Shock Pad	öS 498.-
Forsaken	öS 748.-
Frankreich WM 98	öS 698.-
Ghost inthe Shell	öS 748.-
Golden Goal 98	öS 748.-
Gran Turismo	öS 698.-
Hugo	öS 748.-
Kloana	öS 748.-
Men in Black	öS 748.-
Need for Speed 3	öS 698.-
One	öS 748.-
Parasite Eve us	öS 998.-
Premier Manager 98	öS 748.-
Road Rash 3D	öS 698.-
Super Pang	öS 698.-
Supercross	öS 748.-
Tekken 3 us	öS 998.-
War Games	öS 748.-
World Rally Champion	öS 748.-
Vigitante 8	öS 748.-
Youngblood	öS 748.-

NINTENDO 64

Aero Gauge	öS 998.-
Banjo & Kazooie* Juli	öS 698.-
Bio Freak`s	öS 998.-
Bust a Move 2	öS 898.-
Dual Heroes	öS 948.-
Forsaken	öS 998.-
Frankreich 98 WM	öS 948.-
GASP	öS 998.-
Gretzky Hockey 98	öS 998.-
GT 64	öS 998.-
Mystical Ninja Goemon	öS 1098.-
NBA Courtside	öS 748.-
Rampage World Tour	öS 998.-
Robotron X	öS 998.-

AN- & VERKAUF VON GEBRAUCHT-SPIELEN. AUCH PC CD ROM & SATURN-SPIELE LIEFERBAR

Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandspesen öS 80.-/ EMS öS 120.-; Versandspesen für`s Ausland öS 105.-. Ladenpreise können variieren. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Das lest Ihr in der nächsten MEGA FUN

sekunde +++ in letzter

Castlevania 64

Kurz vor Toreschluß trudelten die ersten Bilder und Informationen zu Castlevania 64 ein. Die zu 30 % fertiggestellte Version soll Ende des Jahres in Japan ausgeliefert werden. Über die Größe der Castlevania-Welt kann zum jetzigen Zeitpunkt noch keine Aussage gemacht werden. Nur soviel ist bekannt: Das Modul wird 96Mbit Daten und, so der Hersteller, einen qualitativ hochwertigen Sountrack enthalten. Anhand erster Screenshots läßt sich aber schon jetzt sagen, daß der Hauptcharakter, Schneider, in Castlevania 64 aus der Third-Person-Perspektive gesteuert werden muß. Des weiteren scheint das Spiel eher ein Action-Adventure als ein klassisches RPG zu werden. Dabei werdet Ihr sowohl in Draculas Schloß umherirren, als auch die weiten Transsylvaniens durchwaten.

PlayStation

Batman & Robin

Laut unseren letzten Nachforschungen bei Acclaim werden wir in unserer nächsten Ausgabe endlich in den Genuß eines Tests des düsteren Abenteuers kommen. Die Programmierer feilen gerade noch am steuerungstechnischen Feinschliff, bevor die schwarze Fledermaus nach drei Jahren Entwicklungszeit endlich in die virtuelle Welt der Videospiele entlassen wird. Dabei sorgt Ihr in der Megapole Gotham City mit den Comic-Helden Batman, Batgirl und Robin erst einmal für Ordnung, indem Ihr die dunklen Pläne des Mr. Freeze und dessen eiskalten Helfern durchkreuzt.

Aus aller Welt...

Deutschland

Colin McRae Rally (PS)	10. Juli
Sentinel Returns (PS)	17. Juli
Blast Radius (PS)	17. Juli
Banjo Kazooie (N64)	Mitte Juli
Viper (PS)	Mitte Juli
Kula World (PS)	Mitte Juli
Treasures of the Deep (PS)	Mitte Juli
Construktor (PS)	Ende Juli

Japan

F-Zero (N64)	Ende Juli
Brave Fencer Musashiden (PS)	Ende Juli
Deep Fear (Sat)	Juli

USA

Mission Impossible (N64)	Mitte Juli
Azure Dreams (PS)	Mitte Juli

Mega Fun 9/98 erscheint am 05. August 1998

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: Acclaim

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.

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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.

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM, PORTO AUSLAND 18,- DM, PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ** ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

PlayStation

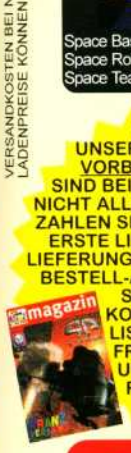
SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK .287,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:
SONY PLAYSTATION 287,-
DT. VERSION, INKL. ZWEI CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD
SONY PLAYSTATION VALUE PACK .323,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD, MEMORY CARD U. ZWEI CONTROL PAD
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN .29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95
CONTR.PAD ANALOG DUAL SHOCK 59,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG ...19,95
(UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL .84,95
X-PLORER - CHEAT-CARTRIDGE ...89,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß)29,95
LENKRAD GAMEST.MK II (+PED.) .119,95

COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95

LENKRAD TOP GEAR WHEEL 149,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 79,95
PISTOLE ERAZER (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 89,95
AIRONAUTS (AUG) 89,95
ALL STAR TENNIS (JULI) 89,95
ALUNDRA (JULI) 89,95
ARMORED CORE 89,95
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 2 74,95
AZURE DREAMS (JULI) 89,95
BABY UNIVERSE 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BLASTO 79,95
BLOODY ROAR - BEAST 84,95
BOMBERMAN WORLD (JULI) 79,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BUBBLE BOBBLE 2 89,95
BUST A MOVE 3 59,95
CARDINAL SYN 79,95
CART INDY CAR - WORLD SERIES .79,95
CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN McRAE RALLY (JULI) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM.& CONQ. GEGENSCHLAG (SEPT)89,95

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

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



GRAN TURISMO (PSX) 89,95

CONSTRUCTOR (AUG) 89,95
COOL BOARDERS 2 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRIME KILLER (JULI) 89,95
CYBALL ZONE 89,95
DEAD OR ALIVE 109,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
SPIELEBERATER DEATHTRAP DUN. .19,95
DIABLO 89,95
DREAMS 89,95
EVERYBODY'S GOLF 79,95
EXTREME SNOWBOARD 89,95

ALUNDRA (JULI) (PSX) 89,95 — BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
BATMAN & ROBIN (PSX) 84,95 — EVERYBODY'S GOLF (PSX) 79,95

FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ..89,95
FIGHTING FORCE 99,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '97 109,95
FORSAKEN 74,95
GEX 2 (GEX 3D) 74,95
GHOST IN THE SHELL (JULI) 89,95
GOLDEN GOAL '98 89,95

DEAD OR ALIVE (PSX) 109,95 — HEART OF DARKNESS (JULI) (PSX) 89,95
ROAD RASH 3D (PSX) 89,95 — NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95

GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS (JULI) 89,95
HUGO 1 (AUG) 89,95
INDY 500 89,95
JET RIDER 2 79,95
KICK OFF WORLD 89,95
KLONOA 89,95
KULA WORLD (JULI) 89,95
LUCKY LUKE 89,95
MAGESLAYER (JULI) 89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI 89,95
MEDIEVIL 89,95

CARDINAL SYN (PSX) 79,95 — PREMIER MANAGER '98 (PSX) 89,95
GEX 2 (GEX 3D) (PSX) 74,95 — KLONOA (PSX) 89,95

MEGA MAN 8 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEN IN BLACK 89,95
MOTORHEAD 89,95
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
NHL FACE OFF '98 79,95
NHL POWERPLAY HOCKEY '98 84,95
ONE 89,95
PANDEMONIUM 2 84,95
PET IN TV 79,95
PHAT AIR SNOWBOARD RACING ..89,95
PITFALL 3D 89,95
POINT BLANK (JULI) 89,95
POINT BLANK INKL. GUN (JULI) ..154,95
POY POY 89,95
PREMIER MANAGER '98 89,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) (AUG) ...79,95
RASCAL 89,95

CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 89,95

FRANKREICH'98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

SENTINEL RETURNS (JULI) 89,95
SHADOW GUNNER (JULI) 94,95
SNOWRACER '98 89,95
SPAWN 79,95
SPICE WORLD 49,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPERCROSS '98 (J. McGRATH) ..84,95
SUPER MATCH SOCCER 84,95
SUPER PANG COLLECTION 89,95
TEST DRIVE 4 89,95

WORLD L. SOCCER '98 (PSX) 79,95 — FORSAKEN (PSX) 74,95 (N64) 119,-
TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95 — TOTAL NBA '98 (PSX) 79,95

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 89,95
UBIK (AUG) 99,95
V-BALL 89,95
V-RALLY 89,95
VIGILANTE 8 89,95
VIPER (JULI) 89,95
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,95
VR BASEBALL '99 79,95
VS. (VERSUS) 99,95
WARGAMES (JULI) 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 .79,95
WCW NITRO 99,95
WILD ARMS (JULI) 79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WRECKING CREW 99,95
WWF WARZONE (JULI) 89,95
XENOGRACY 94,95
YOUNGBLOOD (JULI) 89,95
ZERO DEVIDE 2 (AUG) 79,95

VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95 — VIPER (JULI) (PSX) 89,95
GT 64 CHAMP. ED. (N64) 124,95 — INT. SUPERSTAR SOC.64 (N64) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL .....
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB .129,95
GAME BUSTER 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. .34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
HYPER PAK(RUMB.PAK+MEM.CARD)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95
ACCLAIM SPORTS SOCCER (SEPT) 129,95
AERO FIGHTER ASSAULT 139,95
AERO GAUGE 144,95
ALL STAR BASEBALL '99 99,95
BANJO UND KAZOOIE (JULI) 89,95

BANJO & KAZOOIE (JULI) (N64) 89,95

BIO FREAKS (JULI) 129,95
BOMBER MAN 64 89,95
BUST A MOVE 2 79,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EXTREME G 119,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM .119,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSAKEN 119,95
G.A.S.P. (JULI) 149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ..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(JULI)129,95
MISSION IMPOSSIBLE (AUG) 134,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP ..89,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA PRO '98 139,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99(AUG) 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,95
OLYMPIC HOCKEY '98 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS (AUG) 129,95
SCARS (SEPT) 134,95
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
WETRIX 109,95

YOSHI'S STORY (N64) 89,95 — SHINING FORCE 3 (SAT) 89,95 — BURNING RANGERS (SAT) 89,95

WWF WARZONE (JULI) 129,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ...24,80

Sega Saturn

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 89,95
COMMAND & CONQUER 79,95
COURIER CRISIS 79,95
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 DRAGOON SAGA - 4 CD'S .89,95
RAMPAGE WORLD TOUR 89,95

RETURN FIRE 89,95
RIVEN - MYST 2 89,95
SEGA TOURING CAR 99,95
SHINING FORCE 3 89,95
SONIC R - SONIC T.T. 99,95
STEEP SLOPE SLIDERS 94,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
WARCRAFT II 89,95
WINTER HEAT 94,95
WORLD LEAGUE SOCCER 89,95
WORLDWIDE SOCCER '98 84,95
Z 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
ANDRETTI RACING(ENGL.A) ..24,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
BUST A MOVE 3 39,95
DARKLIGHT CONFLICT 24,95
FORMULA KARTS 39,95
JOHNNY BAZOOKATONE ...14,95
MADDEN '97 14,95
MASS DESTRUCTION 49,95
NASCAR '98 49,95
NBA LIVE '97 24,95
NBA LIVE '98 49,95
NHL '98 49,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD ...79,95
PARODIUS DELUXE 14,95
REVOLUTION X 9,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
SWAGMAN 24,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 24,95

NINTENDO 64

BUST A MOVE 2 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER .89,95
MULTI RACING CHAMP. ...89,95
TUROK DINOSAUR HUNTER 99,95

SONY PLAYSTATION

MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NOTE 59,95
OLYMPIC GAMES 39,95
POWERBOAT RACING 49,95
X-MEN CHILDREN O. ATOM 69,95

PLATINUM-EDITION

ADIDAS POWER SOCCER ...49,95
AIR COMBAT 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FORMEL 1 '96 (JUNI) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO .49,95
INT. TRACK AND FIELD 44,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION .49,95
ROAD RASH 44,95
SOUL BLADE (JULI) 49,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
THUNDERHAWK 2 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER PS-PERSÖNLICHKEITS-CHECK

Darf's auch ein bißchen schneller sein?

Bleifuß oder Hasenfuß. Finden Sie heraus, ob Sie für eine GT-Karriere geeignet sind.

1) Wie schätzen Sie sich im Verkehr ein?
☐ a) Die Frage ist mir zu intim
☐ b) Aberichhabegarkeineauto
☐ c) Als Sieger

2) Welches Schimpfwort benutzen Sie beim Autofahren am häufigsten?
☐ a) Ich Idiot
☐ b) Frauen
☐ c) *Ω#Δ!∞xyz•†††
(Genauer Wortlaut ist der Red. bekannt)

3) Wie heißt die Faustregel für den Sicherheitsabstand?
☐ a) Faustregel für den Sicherheitsabstand
☐ b) 3 Monatsmieten
☐ c) Platz da

4) In einem Stau benutze ich ...
☐ a) meine(n) Freundin/Freund
☐ b) ein gutes Buch
☐ c) den Bürgersteig

5) Winterreifen sind ...
☐ a) meistens zu viert
☐ b) mein Weihnachtsgeschenk für die ganze Familie
☐ c) beim ersten Sonnenschein im Keller

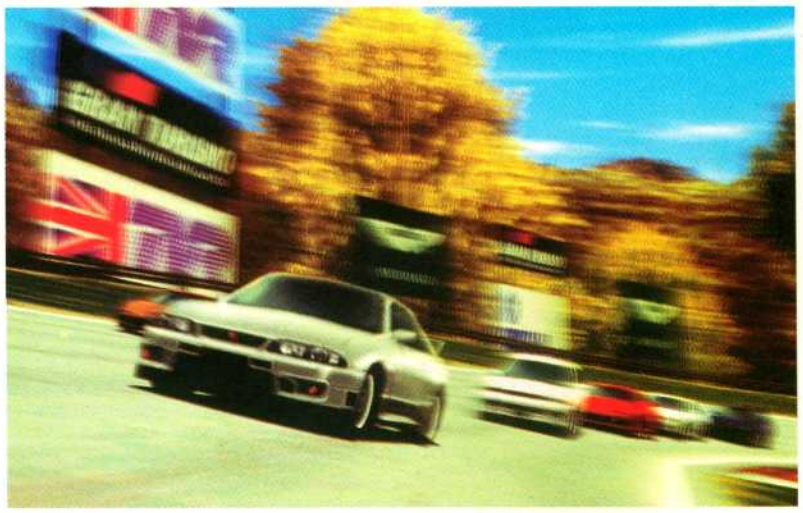
6) Was ist Ihr Lieblingslied?
☐ a) Geronimo's Cadillac
☐ b) Hoch auf dem gelben Wagen
☐ c) Highway to hell

7) Was fällt Ihnen zum Begriff Grenzbereich ein?
☐ a) Zollkontrolle
☐ b) Fahrbahnmarkierung
☐ c) Ja, ich bin interessiert. Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

8) Sie fahren an eine Kreuzung, ein blauer PKW kommt von rechts, wer hat Vorfahrt?
☐ a) Fragen Sie meinen Chauffeur
☐ b) Die Art und Farbe eines PKW spielt bei der Vorfahrt keine Rolle
☐ c) Schon vorbei

9) Was ist eine Nockenwelle?
☐ a) Aquaplaning beim Fußball
☐ b) Die österreichische La Ola
☐ c) Zu wenig

10) Wovor haben Sie beim Autofahren am meisten Angst?
☐ a) Mutter
☐ b) Mütter
☐ c) Von a oder b überholt zu werden



Punkte: a = 2 / b = 4 / c = 57

0-33 Punkte: Der blutige Anfänger
Nicht nur Ihr Blut ist gemeint, auch das der anderen Verkehrsteilnehmer, die Sie mal wieder nicht gesehen haben. Entweder Sie werden Beifahrer oder besser: Lassen Sie sich im Führerschein-Modus von Gran Turismo auf die Ideallinie trimmen, und stellen Sie sich dann dem Ernst des Lebens: einer Karriere als GT-Profi mit allen Drum und Dran.

34-87 Punkte: Der Auto-Spießer
Wackeldackel im Fond, Mini-Perser vor den Pedalen und hygienisch unbedenklich: Auf der Rückbank Ihres PKW ist eine Gehirnchirugie möglich. Jetzt werden Sie jauchzen: Gran Turismo – das ist so real, daß es sogar eine Waschstraße gibt. Bedenken Sie nur: über 300 wählbare Autos von Aston Martin bis TVR tage- und nächtelang auf Hochglanz bringen. Als wäre jeder Tag Samstag.

88-570 Punkte: Das Renntier
Ihr After-Shave ist eine herbe Mischung aus Super bleifrei und synthetischen Additiven. Der Mechaniker um die Ecke überlebt dank Ihnen jede Inflation. Die Lösung für Sie: Gran Turismo, die realistischste Rennsimulation aller Zeiten. Erstens gibt's vor der PlayStation* so gut wie keine Blechschäden, und zweitens können Sie damit dem Schumi in Ihnen mit Millionen von Tuning- und Einstellmöglichkeiten und 8 anspruchsvollen Strecken Zucker geben. Freuen Sie sich schon mal auf den Einbau einer Kohlenstoff-Gelenkwelle (sonst schwer zu kriegen).

*** Die PlayStation**
- erfolgreichste Videospielkonsole aller Zeiten
- über 350 Spielewelten
- in 3-D und Echtzeit
- mit CD-ROM-Technologie
- auch für mehrere Spieler
- einfacher als jeder PC

PlayStation empfiehlt: Die unbeschreibliche Grafik verdeutlicht nur eine Probefahrt bei Ihrem Händler.

PlayStation-Powerline: (01 90) 578 578 (1,20 DM pro Minute). "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1997, 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Offizieller Sponsor der UEFA Champions League.