

# MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

12/98 DM 5,90

NINTENDO · SEGA · SONY

## Extreme-G 2 N64

■ Acclaim im absoluten Geschwindigkeitsrausch!

## Giganten der Rennbahn PS

■ Formel 1 '98, Test Drive 5 und TOCA 2 im Test

# Zelda: Ocarina of Time N64

■ Angespielt: 8 Seiten über die neue Action-Adventure-Referenz

Teil 2 Riesen-Lara-Poster



2 Poster  
148 Seiten!



Take 2-Doppelposter



## Dreamcast-Knüller

Direkt aus Tokyo: Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2 & Co.



## & tricks zum Sammeln

**tips** Breath of Fire III, WWF Warzone (PS, N64), Test Drive 5, C&C 2: Gegenschlag, F-1 World Grand Prix, Zero Divide 2, Spyro the Dragon





Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert gar  
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden S  
einer Reihe von Begrenzungsbällen zu tun, die Sie so sel



 **NINTENDO<sup>64</sup>**  
FEEL EVERYTHING

EUPHORIE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

**FURCHTLOSIGKEIT.** Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FREUDE.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

Bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem Sie die Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit Sicherheit mit. Niedrigen, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.

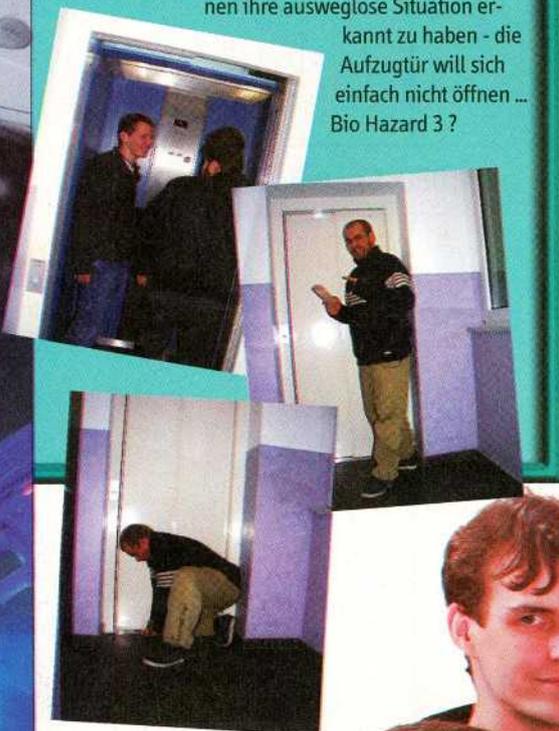


# DUMM gelaufen

## Stumpfe Keilerei

Mittags 12.00 Uhr irgendwo in einer Videospiele-Redaktion Deutschlands: Vom Hunger getrieben machen sich selbst die gestreßtesten Redakteure auf den langen und beschwerlichen Weg, Nahrungsmittel zu erwerben. Ein Art-Director namens Karel Stumpf läßt es sich einfach nicht nehmen, den ansonsten so tristen Gang mit einem aufheiternden Spielchen zu versüßen. Unbemerkt von seinen Kollegen schleicht sich Karel das Treppenhaus vier Stockwerke hinunter und steckt einen kleinen Holzkeil zwischen Fußboden und Aufzugtür. Voller Häme wartet der Übeltäter auf seine Kollegen, die das Übel noch nicht erahnen. Ein lautes Lachen schrillt aus dem Fahrstuhlschacht, kurz bevor der Fahrstuhl im Erdgeschoß stoppt. Plötzlich kehrt in die lustige Runde Ruhe ein. Die Gefangenen scheinen ihre ausweglose Situation er-

kannt zu haben - die Aufzugtür will sich einfach nicht öffnen ... Bio Hazard 3 ?



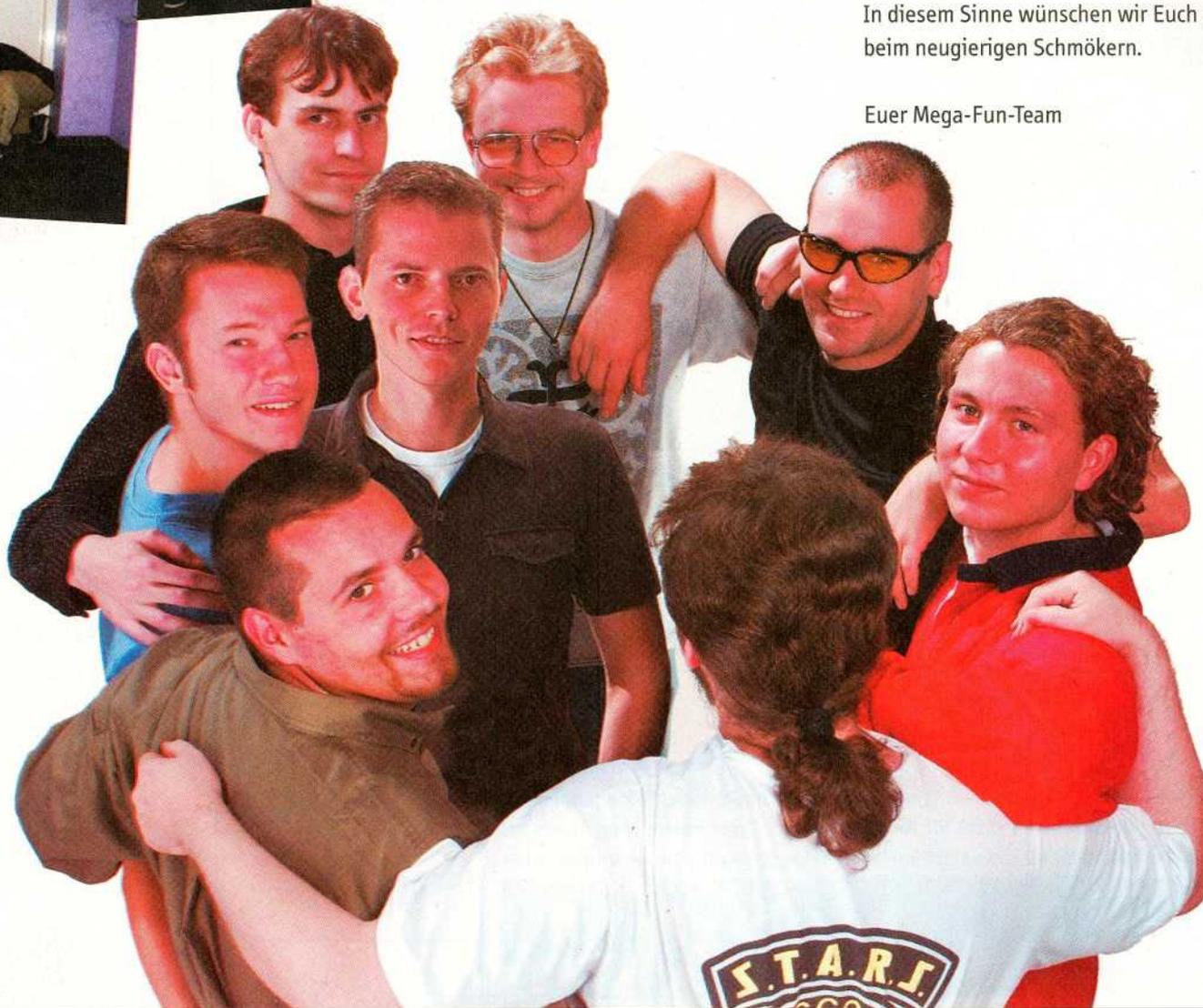
# Alles bleibt anders

Na, habt Ihr Euch vom Innovationsschock mittlerweile erholt? Ganz versteckt haben wir ja bereits in der Ausgabe 10/98 auf der Game-Over-Seite angekündigt, daß sich demnächst bei der Mega Fun etwas verändern wird. Mit dieser Aussage haben wir allerdings gründlich übertrieben, denn vom alten Konzept sind nicht einmal optisch bzw. inhaltlich 5% übriggeblieben. Nach über fünf Jahren war dieser Radikalschnitt einfach notwendig, um für das boomende Konsolengeschäft und der zahlreichen Konkurrenz gerüstet zu sein. Ehrlich gesagt, gefiel uns die gute alte Mega Fun optisch und inhaltlich schon seit ein paar Ausgaben nicht mehr 100%, so daß der „Relaunch“ nur eine Frage der Zeit war. Ursprünglich wollten wir den Wechsel bereits mit der November-Ausgabe vollziehen, doch ein derartiger Einschnitt erfordert viel Vorbereitungszeit und noch mehr Arbeit, so daß wir uns auch personell erst einmal verstärken mußten. Die Konsequenz heißt Swen Harder sowie Mario Brkulj (der heißt wirklich so). Bei Swen war der berufliche Weg bereits vorgezeichnet, da er zuvor sein eigenes Fanzine produzierte und auch im Internet mit einer Homepage vertreten war. Der schlacksige Zocker aus Bad König im Odenwald hat sich übrigens gleich gut eingeführt, indem er durch seine

Arbeitswut gleich die PlayStation zum Kochen brachte. Seitdem muß das leidigeplage Gerät kopfstehen, wenn man ihm noch eine vernünftige Datenverarbeitung entlocken möchte. Mario hingegen ist ein waschechter freier Mitarbeiter, der „hauptberuflich“ seinem Biologie-Studium nachgeht und durch seine ruhige Art, die meditative Kraft der Redaktion ist. Ach ja, und dann gibt es ja noch Gunther, der sich bereits mehrere Jahre vorbildlich um die Tip&Tricks-Seiten kümmert, und nun hauptberuflich unser Team verstärkt. Noch ein paar Worte zur „neuen“ Mega Fun: Durch unzählige Brainstormings und Debatten entfernten wir konsequent Schwachstellen der alten Mega Fun. An dieser Stelle wäre es nun müßig, das gesamte Konzept zu erläutern, nur soviel: Wesentlich mehr Seiten, regelmäßige Gimmicks, wie Poster, ein frisches, farbenfroheres Layout, ohne die bekannte Übersichtlichkeit zu verlieren, fundierte Specials, noch bessere Aktualität sowie einige neue Rubriken, um die gesamte Spannweite des Konsolengeschäftes abzudecken. Wir hoffen natürlich, daß Euch diese Frischzellenkur gefällt. Wir hatten trotz des Stresses sehr viel Spaß bei der Umsetzung der vielfältigen Ideen, denn Ihr wißt ja: Wer aufhört, besser sein zu wollen, hört auf, gut zu sein.

In diesem Sinne wünschen wir Euch viel Spaß beim neugierigen Schmökern.

Euer Mega-Fun-Team



# Playcom

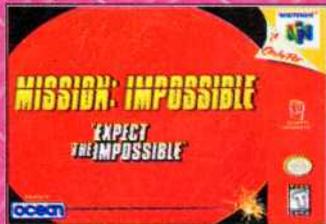


## Nintendo 64

1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
Banjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	dt	99.99
Bombberman Hero	dt	89.99
Buck Bumble	dt	109.99
F-Zero X	dt	89.99

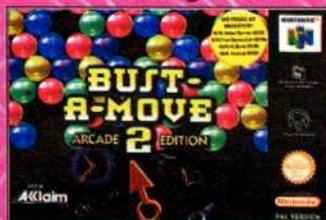


F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Forsaken	dt	109.99
G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	129.99
Holy Magic Century	dt	139.99
Iggy's Recking Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	89.00



Mission Impossible	dt	109.00
Nascar Racing 99	dt	119.00
NBA Pro 98	dt	99.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
Off Road Challenge	uk	119.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Tonic Trouble	dt	109.99
Turok 2	dt	89.99
Turok 2	uk	99.99
WWF Warzone	dt	109.00

### Sonderangebote



Bust a Move 2	dt	59.99
---------------	----	-------



Chameleon Twist	dt	59.99
Extreme G	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	69.99
Turok	dt	69.99
Turok	uk	69.99

### Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 LX4 rot	dt	44.99
Joypad N64 Standard	dt	24.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 5 Meg	dt	49.99

**D** Bestell ☎ **0180 - 5 211 220**  
Fax 0180 - 5 211 240

**A** Info ☎ **0662 - 44 01 44**  
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

## Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbundlich 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.

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

Command & C.2+Gegen.	dt	89.99
Constructor+1 Meg M.	dt	89.00
Dungeon Keeper 2	dt	89.99
F1 '97	dt	99.99
F1 '98	dt	99.00
G.Darius	dt	89.99
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Hugo 1	dt	89.99
Int. S.Soccer Pro 98	dt	99.99
Medevil + CD-Case	dt	89.00
Mega Man X4	dt	89.99
Mr. Domino	dt	89.99
Ninja	dt	99.00
O.D.T.	dt	89.00
Oddworld Abe's Exod.	dt	89.00
R-Type	dt	89.99
Shadow Gunner	dt	89.00
Spyro The Dragon SE	dt	89.00
Super Pocket Fighter	dt	89.99
Supercross 98 J.McG.	dt	79.99
Tekken 3	dt	99.00
Ninja Tenchu	dt	89.99
Test Drive 5	dt	89.99
Tomb Raider 3	dt	99.00
Victory Boxing 2	dt	89.99

## Saturn

Blazing Dragons	dt	44.99
Deep Fear	dt	89.00
Panzer Dragoon Saga	dt	89.00
Tunnel B1	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99

### Sonderangebote

Blast Chamber	dt	14.99
Chaos Control	dt	14.99
Fifa Soccer 96	dt	9.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	29.99
Johnny Bazookatone	dt	14.99
NBA Jam Tournament	dt	29.99
Olympic Soccer	dt	14.99
Parodius Deluxe	dt	14.99
Primal Rage	dt	39.99
Revolution X	dt	19.99
Robopit	dt	14.99
Starfighter 3000	dt	14.99
Whizz	dt	14.99

### Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	14.99
Joypad Saturn	dt	44.99
Lenkrod Top Drive P.	dt	189.99
RGB-Scart Kabel	dt	14.99
Sidewinder Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	14.99

## Sony PSX

All Star Tennis	dt	89.00
-----------------	----	-------



Alundra (komp.dt.)	dt	84.99
Batman & Robin	dt	89.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109.99
Colony Wars 2: Veng.	dt	89.00



Wild 9	dt	89.00
Wild 9 Spezial Edit.	dt	99.00
WWF Warzone	dt	89.00
X-Men vs. Streetfig.	dt	99.00
Zero Divide 2	dt	79.99

### Sonderangebote

Forsaken	dt	39.99
Lemmings	dt	49.00
MDK inkl. Soundtrack	dt	44.99
NHL Powerplay Hockey	dt	39.99
Oddworld Abe's Oddy.	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	39.99
	dt	44.99
Rock n Roll Racing 2	dt	34.99
Star Gladiator	dt	39.99

## Zubehör

Dual Rumble Force J.	dt	39.00
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Equalizer (Schummel)	dt	54.00
Joypad PSX Edge blau	dt	19.00
Joypad Sony grau	dt	29.00
Leerrüllen f. Spiele	dt	3.99
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
Memory Card 24 Meg	dt	59.00
Memory Card 48 Meg	dt	89.99
Memory Card Rot	dt	29.00
Playstation Tasche	dt	44.99
Real Arcade Lightgun	dt	94.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
Video CD MPEG Karte	dt	199.00

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

neuheiten

PlayStation

Actua Soccer 3.....	45
Akuji the Heartless.....	60
Blaze and Blade.....	46
Devil Dice.....	58
Dodgem Arena.....	47
FIFA '99.....	44
Kensei.....	48
Live Wire.....	46
Metal Gear Solid.....	67
Rebus.....	62
Rollcage.....	62
Soul Reaver: Legacy of Kain.....	63
Tai Fu.....	58
Tomb Raider III.....	52
Trap Runner.....	59

Nintendo 64

Rogue Squadron.....	64
V-Rally 64.....	50
Zelda: Ocarina of Time.....	36

In Arbeit..... 30

test

PlayStation

Actua Tennis.....	77
Apocalypse.....	82
Cool Boarders 3.....	88
Formel 1 '98.....	104
Legend.....	76
Libero Grande.....	78
Mr. Domino.....	90
NHL '99.....	92
O.D.T.....	79
R-Types.....	87
Rogue Trip.....	94
Rushdown.....	90
Test Drive 5.....	96
The Unholy War.....	90
TOCA 2.....	100
Zero Devide 2.....	94

Nintendo 64

Body Harvest.....	80
Extreme G2.....	70
Penny Racers.....	94
Silicon Valley.....	91
WCW vs NWO Revenge.....	86

erste hilfe

PlayStation

Blast Radius.....	125
Breath of Fire.....	134
C&C2: Gegenschlag.....	132
Frenzy!.....	127
Judge Dredd.....	127
NFL Xtreme.....	127
S.C.A.R.S.....	129
San Francisco Rush.....	129
Spice World.....	129
Spyro the Dragon.....	127
Test Drive 4.....	127
Test Drive 5.....	127
The Fifth Element.....	129
TOCA.....	127
WWF Warzone.....	128
Zero Devide 2.....	127

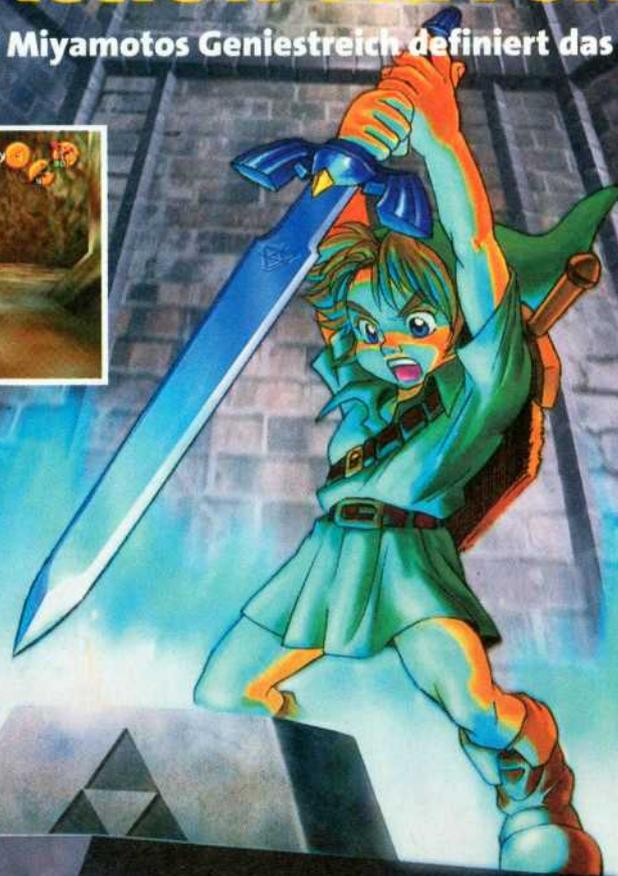
Nintendo 64

Cruisn' World.....	127
F-1 Pole Position.....	126
F-1 World Grand Prix.....	126
F-Zero.....	126
Forsaken 64.....	126
Gex 3D.....	126
WCW vs NWO Revenge.....	126
WWF Warzone.....	128

# Die neue Dimension der Action-Adventures

Shigeru Miyamotos Geniestreich definiert das Genre neu

ab Seite 36



ab Seite 18

## Virtua Fighter 3tb

Auf der New Challenge Conference II präsentierte Sega erstmals die Dreamcast-Knaller der ersten Stunde. Wir ließen uns dieses Ereignis natürlich nicht entgehen

## rubriken

Börse.....	143
Dreamcast-Special.....	8
Gewinnspiel.....	118
Ihr über uns.....	114
Importe.....	108
Inserentenverzeichnis.....	145
Leserecke.....	112
Musik-Special.....	120
Referenzen.....	110
Rumble Special.....	91
Spielhölle.....	122
Technik Ecke.....	116
Tokyo Game Show.....	24
Vorschau.....	146
Wegweiser.....	6
Wir über uns.....	4
Zockerkönig.....	123

## Extreme G2

Der neue König der futuristischen Rennspiele ist dank des verblüffenden Geschwindigkeitsrausches unser Spiel des Monats

ab Seite 70



ab Seite 52



## Tomb Raider III

Buchstäblich in letzter Sekunde trudelte die erste Vorabversion des neuesten Lara-Abenteuers in unsere Büroräume. Wir nutzten die Gunst der Stunde und berichten Euch auf sechs Seiten über den Weihnachtshit

Theo Kranz Partner  
im Ruhrgebiet  
Laden, kein Versand!

# Theo Kranz Versand

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28  
AUSTRIA EXPRESS  
PORTO ÖSTERREICH  
6,90 DM zzgl. NN  
Bestell-Hotline  
Tel.: 0049/85173777

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM  
BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-  
VERSANDHÄNDLER AUF  
DER E3N-MESSE 1997 IN  
NÜRNBERG.

## PlayStation

**SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK** ... 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
ANTENNENKABEL ... 39,95  
ANTENNENKABEL ORIGINAL ... 49,95  
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLUSSE) ... 19,95

**Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!**



**CRASH BANDICOOT 3  
(DEZ) (PSX) 89,95**

CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN ... 29,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95  
JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. ... 19,95  
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95  
JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) ... 54,95  
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG ... 19,95  
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)

**CD-CASE** ... 29,95  
PLAYSTATION SCHÜTZHÜLLE ... 9,95  
PLAYSTATION T-SHIRT - ORIGINAL ... 29,95  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95  
EQUALIZER - MDGELMODUL ... 69,95  
X-PLÖDNER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95  
N-PLÖDNER PROFESSIONAL (NOV.) ... 139,95  
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL ... 149,95  
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) ... 129,95  
JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 69,95  
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) ... 69,95  
PISTOLE NAMCO G-CON 45 ... 79,95  
MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95  
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) ... 136,95  
MEMORY CARD 30 BLOCKS (4 IN 1) ... 29,95



**TOMB RAIDER 3  
(PSX) (NOV) 99,95**

**Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!**

**SPYRO THE DRAGON** (PSX) 89,95  
**BREATH OF FIRE 3** (PSX) 89,95

**BOX CHAMPIONS** (DEZ) (PSX) 89,95  
**MOTO RACER 2** (PSX) 89,95

MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95  
MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 64,95  
360 (NOV) ... 89,95  
5TH ELEMENT ... 89,95  
ABE'S EXODUS (NOV) ... 89,95  
ACTUA GOLF 3 ... 79,95  
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) ... 79,95  
ACTUA POOL (NOV) ... 79,95  
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) ... 79,95  
ALL STAR TENNIS '99 ... 89,95  
ALONDRA ... 89,95  
AMERICAN FOOTBALL '99 (NOV) ... 79,95  
APOCALYPSE (NOV) ... 89,95  
ASSAULT ... 89,95  
ASTERIK (NOV) ... 89,95  
ASTERIODS 3D (NOV) ... 84,95  
ATLANTIS ... 89,95  
AZURE DREAMS ... 89,95



**GAME BOY  
COLOR**

GAMEBOY COLOR (NOV) ... 139,-  
CONKER'S POCKET TALES (NOV) ... 59,95  
GAME & WATCH GALL. 2 (NOV) ... 44,99  
HARVEST MOON (NOV) ... 59,95  
NBA JAM '99 (NOV) ... 44,95  
POCKET BOMBERMAN (NOV) ... 44,95  
QUEST FOR CAMELOT (NOV) ... 59,95  
TETRIS DELUXE (NOV) ... 44,95  
TUROK 2 (NOV) ... 44,95

**NUTZEN SIE  
UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE!  
SIND BEI IHRER BESTELLUNG  
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,  
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE  
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-  
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.\*  
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.**

SIE KÖNNEN AUCH UNSER  
KOSTENLOSES PREIS-  
LISTEN-MAGAZIN MIT  
FRANKIERTEM (3 DM)  
UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUMSCHLAG  
ANFORDERN.



**FORMEL 1 '98  
(PSX) 99,95**

BATMAN UND ROBIN ... 84,95  
BIG AIR (JAN) ... 89,95  
BIO FREAKS ... 79,95  
BLAST RADIUS ... 89,95  
BLASTO (NOV) ... 79,95  
BLAZE 'N' BLADE (NOV) ... 89,95  
B-MOVIE (NOV) ... 89,95  
BOMBERMAN WORLD ... 79,95  
BOX CHAMPION (DEZ) ... 89,95  
BREATH OF FIRE 3 (NOV) ... 89,95  
BREATH OF FIRE 3-SPECIAL EDITION ... 109,95



**WILD ARMS (OKT)  
(PSX) 79,95**

BUST A GROOVE (NOV) ... 89,95  
C3 RACING (DEZ) ... 89,95  
CAESAR'S PALACE 2 ... 79,95  
CAR COMBAT GAME (NOV) ... 89,95  
CENTIPEDE (NOV) ... 89,95  
COLIN McRAE RALLY ... 89,95  
COLONY WARS: VENGEANCE (NOV) ... 89,95



**TOMB RAIDER 3  
(PSX) (NOV) 99,95**

COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95  
COM & CONQ. GEGENSCHLAG ... 89,95  
CONSTRUCTOR (INKL. MEM. CARD) ... 89,95  
COOL BOARDERS 3 (NOV) ... 89,95  
CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 (+CD-CASE) (DEZ) ... 89,95  
CRIME KILLER ... 79,95  
DEAD OR ALIVE ... 89,95  
DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95  
DODGEM ARENA (NOV) ... 84,95  
DREAMS (NOV) ... 89,95  
EARTHWORM JIM 30 (JAN) ... 89,95  
FIFA '99 (NOV) ... 89,95  
FINAL FANTASY VII ... 99,95  
FORMEL 1 '98 ... 89,95  
FUTURE COP - LAPD 2100 ... 89,95  
G. DARIUS ... 89,95  
GLOBAL DOMINATION ... 89,95  
GRAN TURISMO ... 89,95  
HEART OF DARKNESS ... 89,95  
HUGO 1 ... 89,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98  
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID") ... 89,95  
KKNJ (JAN) ... 89,95  
LEGEND ... 89,95



**NINJA  
(PSX) 99,95**

LEMMINGS (NOV) ... 44,95  
LIBERO GRANDE (DEZ) ... 89,95  
LUCKY LUKE ... 89,95  
MADDEN NFL '99 ... 89,95  
MASTER OF MONSTERS (NOV) ... 89,95  
MEDIWIL (+ CD-CASE) ... 89,95  
MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 89,95  
MEGA MAN LEGENDS ... 79,95  
MEGA MAN X4 ... 79,95  
MONKEY HERO (FEB) ... 89,95  
MOTO RACER 2 ... 89,95



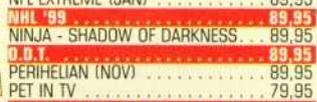
**HERCULES - PLATINUM  
(NOV) (PSX) 49,95**

MR. DOMINO ... 79,95  
N20 ... 79,95  
MASCAR '99 ... 89,95  
NBA LIVE '99 (NOV) ... 89,95



**MASCAR '99  
(NOV) (PSX) 89,95**

APOCALYPSE (NOV) ... 89,95  
MEDIWIL (PSX) 89,95



**LEMMINGS  
(NOV) (PSX) 44,95**

NEED FOR SPEED 3 ... 89,95  
NFL EXTREME (JAN) ... 89,95  
NHL '99 ... 89,95  
NINJA - SHADOW OF DARKNESS ... 89,95  
O.D.T. ... 79,95  
PERIHELIAN (NOV) ... 89,95  
PET IN TV ... 79,95



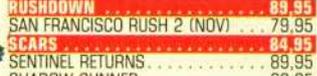
**POINT BLANK (NOV)  
INKL. GUN 154,95**

POOL SHARK (NOV) ... 89,95  
PREMIER MANAGER '99 (JAN) ... 79,95  
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (JAN) ... 89,95  
PSYBADECK (NOV) ... 89,95

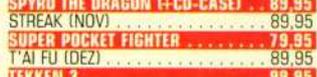


**OODW - ABE'S EXODIUS  
(NOV) (PSX) 89,95**

R-TYPE ... 79,95  
RACING SIMULATION 2 (DEZ) ... 89,95  
RATS ATTACK (NOV) ... 89,95  
RIVAL SCHOOL (NOV) ... 79,95  
RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 84,95  
ROAD RASH 3D ... 89,95  
ROGUE TRIP (NOV) ... 89,95  
RUSHDOWN ... 89,95  
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) ... 79,95  
SCARS ... 84,95  
SENTINEL RETURNS ... 89,95  
SHADOW GUNNER ... 89,95  
SMALL SOLDIERS (NOV) ... 89,95  
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) ... 89,95  
STREAK (NOV) ... 89,95  
SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95  
T'AI FU (DEZ) ... 89,95  
TEKKEN 3 ... 99,95  
SPIELEBERATER TEKKEN 3 ... 24,95  
TENCHU (NOV) ... 89,95  
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) ... 89,95  
TEST DRIVE 5 (NOV) ... 89,95  
THE UNHOLY WAR ... 79,95  
THEME HOSPITAL ... 89,95



**NHL '99 (PSX) 89,95**



**WILD ARMS (OKT)  
(PSX) 79,95**



**TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ... 89,95**



**TOCA TOURING CAR 2  
(NOV) (PSX) 89,95**



**SCARS (PSX) 84,95**



**BOMBERMAN HERO  
(N64) 89,95**



**VICTORY BOXING 2 ... 79,95**



**WARCRAFT II ... 89,95**



**WILD ARMS (NOV) ... 79,95**



**WORLD LEAGUE BASKETBALL ... 89,95**



**WWF WARZONE ... 79,95**



**X-MEN VS. STREETFIGHTER ... 84,95**



**INKL. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!**

**MARIO PAK KOMPLETT-SET** ... 244,-  
N 64, DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,  
AV/SCART-KABEL UND SUPER MARIO 64  
ANTENNENKABEL ... 39,95  
ANTENNENKABEL - ORIGINAL ... 49,95  
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN ... 54,95  
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95  
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ... 14,95  
**LENKRAD TOP GEAR WHEEL** ... 139,95



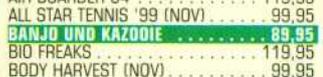
**TUROK 2 - DT. VERSION (NOV) ... 88,88**

**TUROK 2 (NOV) (N64)  
(dt.) 88,88 / (engl.) 99,95**



**MEMORY CARD 0.25 MEG JOYTECH 19,95**

MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95  
MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95  
RUMBLE PAK - ORIGINAL ... 34,95  
**RUMBLE PAK - JOYTECH** ... 19,95  
RUMBLE PAK JOLT (INKL. MEM. 1MEG) ... 39,95  
1080° SNOWBOARDING ... 89,95  
AIR BOARDER 64 ... 119,95  
ALL STAR TENNIS '99 (NOV) ... 99,95  
**BANJO UND KAZOIE** ... 89,95  
BIO FREAKS ... 119,95  
BODY HARVEST (NOV) ... 99,95  
BOMBERMAN HERO ... 89,95  
BUCK BUMBLE (NOV) ... 99,95  
BUST A MOVE 3 (DEZ) ... 99,95  
CHOPPER ATTACK ... 129,95  
DIDDY KONG RACING ... 89,95  
EARTHWORM JIM 30 (JAN) ... 99,95  
EXTREME G 2 (NOV) ... 99,95  
F1 WORLD GRAND PRIX ... 89,95  
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION ... 129,95  
FORSAKEN ... 119,95  
F-ZERO X (NOV) ... 89,95  
G.A.S.P. ... 139,95  
GEX 64 (NOV) ... 129,95  
GLOVER (NOV) ... 89,95  
GOEMON MYSTICAL NINJA ... 129,95



**BANJO UND KAZOIE  
(N64) 89,95**



**BUCK BUMBLE  
(NOV) (N64) 99,95**



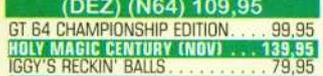
**BUST A MOVE 3 (DEZ) ... 99,95**



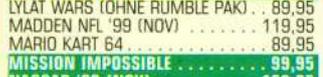
**CHOPPER ATTACK ... 129,95**



**DIDDY KONG RACING ... 89,95**



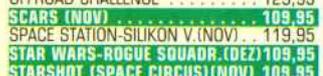
**EARTHWORM JIM 30 (JAN) ... 99,95**



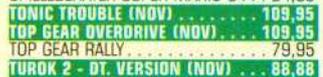
**EXTREME G 2 (NOV) ... 99,95**



**F1 WORLD GRAND PRIX  
(N64) 89,95**



**FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION ... 129,95**



**FORSAKEN ... 119,95**



**F-ZERO X (NOV) ... 89,95**



**G.A.S.P. ... 139,95**



**GEX 64 (NOV) ... 129,95**



**GLOVER (NOV) ... 89,95**



**SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-**

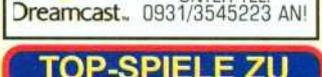
BRÜNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98  
+ SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD  
CONTROL PAD ORIG. ... 44,95  
INFRAROT-PAD 2 STÜCK ORIG. ... 59,95  
LENKRAD ARCADE RACER ... 59,95  
6-PLAYER-ADAPTER ... 19,95  
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ... 39,95  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 49,95  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ... 64,95  
BURNING RANGERS ... 89,95  
DEEP FEAR ... 89,95

NHL ALLSTAR HOCKEY '98 ... 79,95  
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S ... 89,95  
RIVEN - MYST 2 ... 89,95  
SEGA TOURING CAR ... 89,95  
SHINING FORCE 3 ... 89,95  
SONIC JAM ... 89,95  
STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95  
WORLD LEAGUE SOCCER ... 89,95



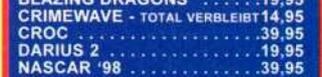
**DREAMCAST KOMMT**

RUFEN SIE BEI  
INTERESSE UNSERE  
DREAMCAST-HOTLINE  
UNTER TEL.  
Dreamcast... 0931/3545223 AN!



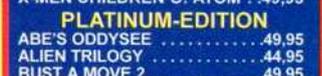
**TOP-SPIELE ZU  
KNALLERPREISEN**

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT



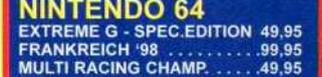
**SEGA SATURN**

BLAM MACHINEHEAD ... 24,95  
BLAZING DRAGONS ... 19,95  
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95  
CROC ... 39,95  
DARIUS 2 ... 19,95  
MASCAR '98 ... 39,95  
NBA LIVE '98 ... 24,95  
NHL '98 ... 39,95  
NHL POWERPLAY ... 24,95  
NIGHTS+3D ANALOG PAD ... 79,95  
PARIODISI DELUXE ... 14,95  
RAMPAGE WORLD TOUR ... 39,95  
REVOLUTION X ... 9,95  
SHELLSHOCK ... 24,95  
STARFIGHTER 3000 ... 19,95  
THUNDERHAWK 2 ... 19,95  
Z ... 59,95



**SONY PLAYSTATION**

AUTO DESTRUCT ... 49,95  
CYBALL ZONE ... 39,95  
LEMMINGS (NOV) ... 44,95  
MASS DESTRUCTION ... 49,95  
MOTOR MASH ... 59,95  
NBA LIVE '98 ... 49,95  
NOTE ... 59,95  
PGA TOUR '98 ... 49,95  
POWERBOAT RACING ... 49,95  
SPIDER ... 39,95  
SUPER MATCH SOCCER ... 49,95  
TEST DRIVE 4 ... 44,95  
VIRTUAL POOL '96 ... 44,95  
X-MEN CHILDREN O. ATOM ... 49,95



**PLATINUM-EDITION**

ABE'S ODDYSEE ... 49,95  
ALIEN TRILOGY ... 44,95  
BUST A MOVE 2 ... 49,95  
COMMAND & CONQUER ... 44,95  
CRASH BANDICOOT ... 49,95  
CROC ... 44,95  
DESTRUCTION DERBY 2 ... 49,95  
FORMEL 1 '96 ... 49,95  
HERCULES (+CD-CASE) (NOV) ... 49,95  
INT. SUPERSTAR SOC. PRO ... 49,95  
MICKY'S WILD ADVENTURES  
(INKL. CD-CASE) (NOV) ... 49,95  
MICRO MACHINES V3 ... 49,95  
PANDEMONIUM ... 49,95  
PASCHE CHALLENGE ... 49,95  
ROYSAN ... 44,95  
RIDGE RACER REVOLUTION ... 49,95  
ROAD RASH ... 44,95  
SOVIET STRIKE ... 44,95  
TEKKEN 2 ... 49,95  
TOCA TOURING CAR ... 44,95  
TOMB RAIDER ... 49,95  
TRUE PINBALL ... 44,95  
V-RALLY ... 49,95  
WIPEOUT 2097 ... 49,95  
WORMS ... 44,95



**NINTENDO 64**

EXTREME G - SPEC. EDITION ... 49,95  
FRANKREICH '98 ... 99,95  
MULTI RACING CHAMP. ... 49,95  
NFL QUARTERBACK CLUB '98 ... 49,95  
NHL BREAKAWAY HOCKEY ... 49,95  
TUROK DINOSAUR HUNTER ... 49,95

gleich zugreifen,  
teilweise begrenzte Stückzahl!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01



**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!  
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30  
UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN  
TAG UNSER HAUS UND IST IN  
DER REGEL SCHON AM  
NÄCHSTEN MORGEN BEI  
IHREN. BEIM VERSENDEN VON  
3 LIEFERBAREN ARTIKELN  
GLEICHZEITIG SOGAR  
PORTOFREI.\*

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



Pompös: In der mächtigen Konferenz-Halle des Takanawa-Hotels wurde erstmals das komplette Software-Line-Up vorgestellt

# Tag der Wahrheit

**New Challenge Conference II** Am 6. Oktober bekannte Sega endlich Software-Farbe. Auf der New Challenge Conference II enthüllte der Konzern die erste - imposante - Softwarewelle für seinen neuen Hoffnungsträger Dreamcast, nannte attraktive Preise und stellte nicht ohne Stolz namenhafte Verbündete vor. Grund genug für Nippon-Fan Ulf, zum mittlerweile dritten Male innerhalb eines Jahres seine sieben Sachen zu packen und nach Tokio abzdampfen

Nach der Pflicht im Mai folgte auf der zweiten New Challenge Conference Anfang Oktober die langersehnte Kür. Nachdem Sega mit dem vermeintlichen 128-Bitter (Man darf nicht vergessen: Es handelt sich „lediglich“ um ein 64-Bit-CPU-Tandem!) vor Monaten die Fachwelt mit protzigen Hardwaredaten verückte, blieb der angeschlagene Konzern der Öffentlichkeit lange Zeit die Antwort schuldig, ob die Software tatsächlich die vollmundig angekündigten Model-3-Qualitäten bietet. Austragungsort für das großangelegte Software-Schaulaufen war der mächtige Konferenz-Raum im New Takanawa Price Hotel, der ca. 3000 geladenen Gästen Platz bot. Unter ihnen war nicht nur die internationale Presse zahlreich vertreten, auch ranghohe Vertreter aus der Wirtschaft, wie zum Beispiel Toys 'R' Us, ließen sich dieses relevante Ereignis nicht entgehen.

## Moderater Preis und Internet-Revolution

Nach Nebel und einer feierlichen Fanfare eröffnete der Sega Chairman of Japan Mr. Okawa (bewies

durch die original Dreamcast-Krawatte im schrillen Orange Mut zur Häßlichkeit) den illustren Reigen zahlreicher Redner. In seiner euphorischen Rede lobte er das Ergebnis jahrelanger intensiver Entwicklung in höchsten Tönen und versuchte, mit einem Gag zugleich die Lacher auf seine Seite zu bringen, indem er süffisant bemerkte, daß Dreamcast preiswerter sei als Nike-Golfschuhe. Er betonte zudem, daß man nicht nur durch die Leistungsstärke, son-



Ließ sich lange bitten: Yasushido Osada, Direktor der Consumer-Abteilung von Namco, gab erst zögerlich bekannt, daß Namco ab 1999 DC-Titel entwickle

**Dicas** Die offizielle Dreamcast-Homepage soll der Dreh- und Angelpunkt aller Dreamcast-Besitzer werden. Hier kann man genauso die neuesten Informationen rund um die Konsole abrufen wie einen wöchentlich aktualisierten Manga-Comic bewundern.

**Webtv** Sega hatte eine Partnerschaft mit dem Internet-TV-Sender Webtv vereinbart, die die Dreamcast-Konsole sogar in einen Fernseher verwandelt. Dieser Service muß allerdings zuvor schriftlich beantragt werden.

## Dream Passport

Diese Network-Software in Form einer einfachen CD-ROM liegt in Japan dem Gerät bei. Sie ermöglicht dem Dreamcast-Besitzer per ID den direkten Zugang zum Internet. Sie beinhaltet ferner eine E-Mail-Funktion. Das Surfen im Internet soll bis Ende '98 kostenlos sein, danach wird wahlweise über den eigenen Provider abgerechnet, oder man muß sich bei Sega vorbezahlte Karten holen. Das genaue Zahlungsprinzip wird allerdings noch bekanntgegeben.

**Dream Flyer** Mit dieser speziellen E-Mail-Software trägt Sega dem Print-Club-Boom Rechnung. Mit kunterbunten und zum Teil auch animierten E-Mail-Postkarten kann man seinem Freund eine individuelle Botschaft schicken. Auch das Sammeln von elektronischen Briefmarken ist möglich.

**Online-Spiele** Für ambitionierte Videospiele sicherlich die wichtigste Funktion. Zocker können per Online einen anderen Freund zum Wettstreit auffordern. Das erste Spiel, das diese Online-Funktion unterstützt, ist Sega Rally 2. Laut Sega soll dieses Vergnügen zumindest in Japan sogar umsonst sein!

**Außerdem noch geplant** Tägliche Internet-Zeitung, MailChum! (eine Art grafisch illustriertes E-Mail-System) sowie Dream Map (eine Internet-Karte, durch die man seinen Standort und die des nächstgelegenen Dreamcast-Händlers lokalisiert).

dern auch durch die neuartigen Internet-Fähigkeiten neue Türen öffnen werde. Nach diesem Einstieg wurden durch den Sega-Maestro Shoichiro Irimajiri höchstpersönlich die nackten Fakten auf den Tisch gelegt. Zunächst wurde der 27.11. endgültig als fester Erscheinungstermin genannt. Für Dreamcast müssen die zahlungswilligen Fernöstler dann 29.800 Yen auf den Tisch legen, umgerechnet 375 DM. Das ist angesichts der Potenz der Hardware sicherlich ein fairer Preis, im Vergleich zur PlayStation aber erwartungsgemäß deutlich teurer. Freundlicher sehen jedoch die Preise für die Software aus, die mit 5.800 Yen nur geringfügig teurer sind als PlayStation-Silberlinge (5.000 bis 5.500 Yen). Weiter im Programm ging es dann mit dem eigentlichen Hauptthema des Nachmittags, der Software. Fünf Titel sollen bis zum Verkaufsstart die breitgefächerte Phalanx an Dreamcast-Titeln bilden, namentlich: Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2, Godzilla Generations, Pen Pen Triathlon sowie das japanische Grafik-Adventure July. Damit wurde der recht kuriose Umstand amt-

lich, daß die frühzeitig gezeigten ehemaligen Launchtitel D2 und Sonic Adventure nicht zum erlesenen Kreis der Starttitel gehören. Eine Software-Ebbe wie beim Nintendo 64 wird es jedoch keinesfalls geben. Sega annoncierte bis zum Jahresende Softwaretitel im Wochenrhythmus und bot einen spielerischen Ausblick, der bis Mitte '99 reichte - die breite Akzeptanz seitens der Dritthersteller macht es möglich. Doch nicht nur Unterhaltungssoftware stand im Mittelpunkt der Präsentation, auch die umfangreichen Internet-Angebote wurden angepriesen (siehe Extrakasten). Angesichts der durchdachten und vielseitigen Möglichkeiten war klar, daß es Sega nicht nur darum geht, Dreamcast-Besitzern den simplen Internet-Zugang zu ermöglichen, sondern jeden User weltweit in ein raffiniertes Netz aus Information, Service und Unterhaltung einzubinden. Für viele Konsolisten sicherlich ein ungewohntes Terrain, das allerdings durch viele spaßorientierte Angebote den leichten Einstieg in die digitale Welt sichern soll. Sega wird auch nicht den Fehler begehen, das Gerät als Multimediakiste anzupreisen, sondern stellt vor allem die Fun-Komponente in den Vordergrund. Weitere Informationen zielten in Richtung der Händler und Entwickler. So soll eine spezielle Homepage eingerichtet werden, auf der sich alle Coder austauschen können, während Dreamcast-Händler durch sogenannte Partnershops volle Unterstützung erhalten. Eine weitere Einbindung der Konsumenten in die scheinbar perfekt ausgeklügel-

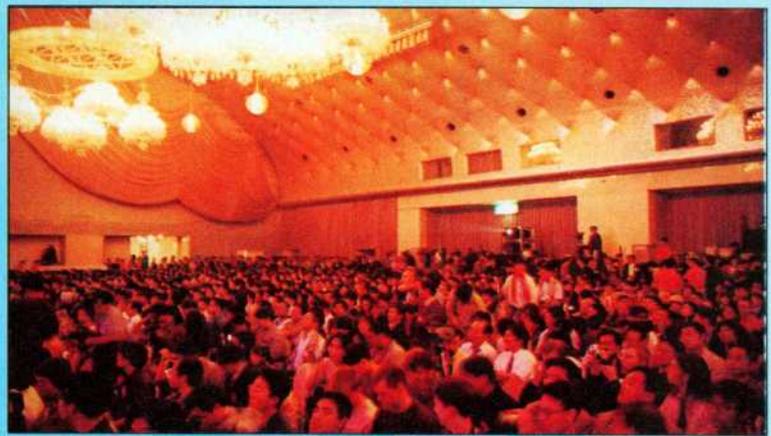
te Dreamcast-Welt verspricht sich Sega durch die Einführung eines speziellen Punktesystems. Durch den Kauf von Dreamcast-Produkten erhält der Verbraucher Bonuspunkte, die ihm allerlei Vergünstigungen sichern. Auch nicht unerwähnt sollte die erstmalige Präsentation des Jingles der Boot-Sequenz bleiben, der im Gegensatz zum Saturn geradezu meditativ ausfiel. Ein Punkt tanzt auf dem Dreamcast-Schriftzug entlang und zeichnet zum Abschluß den charakteristischen Krinkel, während im Hintergrund besinnliche Synthietöne erklingen, die an Wassertropfen erinnern (komponiert vom Haus-Musikus Yuji Sakamoto).

**Dritthersteller stehen Schlange**

Nach dieser langen Selbstdarstellung ließ Sega schließlich auch die Softwarelieferanten zu Wort kommen, und dabei handelte es sich ausschließlich um Vertreter der ersten Spielegarde. Capcoms Managing Director Yoshiki Okamoto war angesichts der Dreamcast-Technologie voll des Lobes („It looks fantastic!“), zumal das Dreamcast/Naomi-Tandem voll und ganz ihre Arcadepläne unterstützen. Ohne Zweifel: Capcom, die sich spätestens seit dem Saturn stark auf Segas Seite gestellt haben, werden in naher Zukunft das neue Flaggschiff mit einigen, zum Teil sogar exklusiven Toptiteln beliefern. Den Anfang dürfte Ihr neuester Prügelspielstreich Power Stone bilden, der gerade auf der Naomi-Spielhallenplatine entwickelt wird. Es handelt sich dabei um einen 3D-Klopper im Stile von

**Yu Suzukis Geheimprojekt**

Bislang war es streng geheim: Seit rund drei Jahren werkelt der virtuose Kopf von AM2 an einem bahnbrechenden Spiel, das eine Kreuzung aus Virtua Fighter und Rollenspiel darstellt. Derzeit läuft dieses umfangreiche Werk, das Yu Suzuki sogar als sein Lebenswerk bezeichnet, noch unter dem Arbeitstitel Project Berkeley. Die ersten spärlichen Informationen sind die pure Inspiration: In diesem Actionspiel der unvergleichbaren Art agieren ca. 500 menschliche und animalische Charaktere in einem neuartigen Spielprinzip, umrahmt von einer grafischen Luxusoptik!



**Gut gefüllt:** Fachpresse und Händler aus allen Herren Ländern wohnten der denkwürdigen Dreamcast-Präsentation bei

**Erscheinungsdaten (Japan)**

**Hardware & Peripherie**

Dreamcast.....	27.11. (ca. 375 DM inkl. Joypad)
Visual Memory.....	27.11.
Dreamcast-Controller.....	27.11.
Lenkrad.....	27.11.
Arcadestick.....	27.11.
Mikrophone-Kopfset.....	1999
Angelroute-Controller.....	Februar
Keyboard.....	27.11.
VGA Box (Monitor-Anschluß).....	1999
Puru Puru Pack (ähnlich dem Rumble Pak) ...	1999

**Software**

Godzilla Generations.....	27.11.	Sega
Sega Rally 2.....	27.11.	Sega
Virtua Fighter 3tb.....	27.11.	Sega
Pen Pen Triathlon.....	27.11.	General Entertainment
July.....	27.11.	Fortyfive
Blue Stinger.....	03.12.	Climax/Sega
Geist Force.....	10.12.	Sega
Sonic Adventure.....	17.12.	Sega
Incoming.....	23.12.	Imagineer
Evolution.....	23.12.	Sega/ESP
Seventh Cross.....	23.12.	Nihon Denki
Monaco GP Racing Simulation.....	23.12.	Ubi Soft
Climax Landser.....	Januar	Climax/Sega
Aerodancing.....	Februar	CSK
Digital Horse Racing Newspaper.....	Februar	Shouei Systems
Get Bass.....	Februar	Sega
To the North - White Illumination.....	Februar	Hudson
Cool Boarders.....	März	UEP Systems
Mar Jong.....	März	Kaga Tech
Puyo Poyan.....	März	Compile
Great Buggy.....	März	CSK
Cho-Hamaru Golf.....	März	Sega
King of Fighters '98.....	1999	SNK
Merukuriusu Pretty.....	1999	NEC
Monster Breed.....	1999	NEC
Biohazard: Code Veronica.....	1999	Capcom
Power Stone.....	1999	Capcom
Ghouls 'n Goblins.....	1999	Capcom
Hiryu-no Ken Retsuden.....	1999	Culture Brain
Crack 2.....	1999	Sieg
Nijihiro Tenshi.....	1999	Japan Corporation
Akihabara Denno-Gumi Pata Pies.....	1999	Sega
Giant Slam Wrestling.....	1999	Sega
Denno Senki Virtuaron Oratorio Tangram.....	1999	Sega
Project Berkeley.....	1999	Sega
Let's make a professional Soccer Club.....	1999	Sega
Let's make a professional Baseball Club.....	1999	Sega
Entertainment Golf.....	1999	Bottom Up
Gundam.....	1999	Bandai
V Force 2.....	1999	Bing Kids
Elemental Gimmick Gear.....	1999	Hudson
D's Dining Table 2.....	1999	Warp
Shienryo 2.....	1999	Warashi
Dynamite Robo.....	1999	Warashi



# Die Hardware im Vergleich

## Dreamcast

CPU: SH4 RISC CPU mit integrierter 128Bit-Grafik-Engine, 200 MHz/360 MIPS  
 Grafikprozessor: Power VR 2 DC (3 Millionen texturierte Dreieck-Polygone pro Sekunde)  
 Auflösung: bis zu 640 x 480 Bildpunkte  
 Sound: Super Intelligent Sound Prozessor mit 32Bit-RISC-CPU, 64 Kanäle PCM/ADPCM  
 OS: Microsoft Windows CE (modifizierte Version)  
 Speicher: Haupt: 16 MB, Texture: 8 MB, Sound: 2 MB  
 Modem: 33,6 Kbps (in Japan im Grundpreis des Gerätes enthalten)  
 Datenträger: GD-ROM (Speicherplatz ca. 1 Gigabyte)  
 GD-ROM-Laufwerk: 12fach Speed  
 Grafische Spezialeffekte:  
 - Bump Mapping („Beuleneffekte“)  
 - Fog (realistische Nebel-effekte)  
 - Alpha-Blending (Transparenzen)  
 - Mip Mapping  
 - Tri-Linear Filtering  
 - Anti-Aliasing  
 - Environment Mapping  
 - Specular Effect (Glanz- und Scheineffekte)



## Naomi

CPU: SH4 RISC CPU mit integrierter 128Bit-Grafik-Engine, 200 MHz/360 MIPS  
 Grafikprozessor: Power VR 2 DC (3 Millionen texturierte Dreieck-Polygone pro Sekunde)  
 Auflösung: bis zu 640 x 480 Bildpunkte  
 Sound: Super Intelligent Sound Prozessor mit 32Bit-RISC-CPU, 64 Kanäle PCM/ADPCM  
 OS: -  
 Speicher: Haupt: 16 MB, Texture: 8 MB, Sound: 2 MB  
 Modem: -  
 Datenträger: Jamma-Platinen, optional auch GD-ROM (Speicherplatz ca. 1 Gigabyte)  
 GD-ROM-Laufwerk: 12fach Speed  
 Grafische Spezialeffekte:  
 - Bump Mapping („Beuleneffekte“)  
 - Fog (realistische Nebel-effekte)  
 - Alpha-Blending (Transparenzen)  
 - Mip Mapping  
 - Tri-Linear Filtering  
 - Anti-Aliasing  
 - Environment Mapping  
 - Specular Effect (Glanz- und Scheineffekte)



## Model 3

CPU: Power PC 603e CPU  
 Grafikprozessor: Power VR 2 DC (1 Million texturierte Quadrat-Polygone pro Sekunde)  
 Auflösung: 496 x 384 bis 640 x 480 Bildpunkte  
 Sound: CPU 68 EC 000, 16 Bit, 64 Voice, vier Kanäle  
 OS: -  
 Modem: -  
 Datenträger: Jamma-Platinen  
 CD-ROM-Laufwerk: -  
 Grafische Spezialeffekte:  
 - Zoning-Fog (realistische Nebel-effekte)  
 - Anti-Aliasing  
 - Diverse Lichteffekte (Parallel, 4 Spot, Pin Spot)  
 - 32 Level Translucency



Namcos Ehrgeiz, der nicht nur grafisch einiges her-macht, sondern auch in spielerischer Hinsicht viele coole Möglichkeiten bietet. Als anschließend ein Cap-

com-Spieleproduzent die Bühne betrat, um einen weiteren Softwarekracher vorzustellen, passierte ein herrlicher Fauxpas.



Ulf: Da ich die Entwicklung der Dreamcast-Konsole von Anbeginn mit Argusaugen verfolgt habe, war ich auf diese Konferenz natürlich besonders gespannt. Ehrlich gesagt hat es mir Sega anfangs nicht leicht gemacht, Euphorie zu entwickeln. Statt der immer wieder versprochenen Titel in absoluter Model-3-Spielhallenqualität gab es lediglich ein enttäuschendes Videoband von Sega Rally 2 zu sehen, das von grafischen Bugs nur so wimmelte, und auch Virtua Fighter 3tb konnte dem Spielhallen-Original in grafischer Hinsicht nicht das Wasser reichen (wobei die Tokyo-Game-Show-Version schon viel besser war). Angesichts dieser Tatsache vermutete ich hinter den immer wieder großspurigen Versprechungen der Sega-Mitarbeiter lediglich eine windige Marketing-Strategie. Doch solche grafisch brillanten Titel wie beispielsweise Blue Stinger plus das intensive Gespräch mit Chef-programmierer Matt Birch von Bizarre Creations, der von der Hardware völlig überzeugt ist,

ließen in mir letztendlich doch den festen Glauben aufkommen, daß wir es hier mit einer leistungsstarken Hardware zu tun haben, die ein gewaltiges Potential aufweist. Ansonsten kann man derzeit ohnehin nur staunen, wie Sega aus ihren zahlreichen Fehlern die richtigen Konsequenzen gezogen hat. Angefangen bei umfangreichen Marketing-Strategien, über die breite Softwareunterstützung bis hin zum kompromißlosen Qualitätsdenken scheint der Spielhallengigant derzeit alles richtig zu machen. Fazit: Sie haben den perfekten Zeitpunkt, ein optimales Gerät und die bislang beste Softwareunterstützung in ihrer Geschichte. Wenn Sega es jetzt nicht schafft, werden sie es wohl nie schaffen. Die spürbare Entschlossenheit und Selbstsicherheit der Sega-Mitarbeiter läßt jedoch keinen Zweifel aufkommen, daß die Firma wohl endlich ein Siegerpferd im Stall hat, das ganz vorne im Feld mitläuft.

Im Hintergrund erklang die feierliche Titelmusik von Ghouls 'n Goblins, doch auf Anfrage des Moderatoren-Engpans hin entgegnete der Produzent etwas pikiert, daß er gerne über ein anderes Projekt sprechen möchte. Das ist aber noch lange kein Grund, den Kopf hängen zu lassen. Durch diesen peinlichen Fehler war jedem Insider klar, daß es eine Dreamcast-Version des kultigen Hüpfers mit Ritter Arthur geben wird. Der „andere Titel“ konnte sich allerdings auch sehen lassen, denn es handelte sich um Biohazard: Code Veroni-

ca, den dritten Teil von Capcoms Horror-Actionreißer. Alleine dieser Titel dürfte Segas Hoffnungsträger ohne Zweifel viele Kunden einbringen. Doch es kam noch dicker: Mr. Irimajiri betrat wieder die Bühne, um mit einem noch breiteren Grinsen einen sensationellen Pakt anzukündigen. Er bat zur Verblüffung der zahlreichen Gäste Yasushido Osada, Direktor der Consumer-Abteilung von Namco, auf die Bühne. Geschauspielert oder nicht, der kräftige Herr im gedeckten Anzug ließ sich jedoch lange bitten, ehe er zum Abschluß dieses ku-



Volle Unterstützung: Capcoms Managing Director Yoshiki Okamoto schmiedet mit Dreamcast große Pläne



Die komplette Dreamcast-Familie: Das Basis-Set umfaßt einen Controller, diverse Kabel sowie den Dream-Passport zum Internet-Zugang

riosen Auftritts sich endlich zur Aussage hinreißen ließ, daß man nach dem Ende des Exklusiv-Deals mit SCEI ab 1999 für Dreamcast entwickeln werde („Man muß neue Wege einschlagen“). Damit hat Sega, bis auf Squaresoft, ohne Ausnahme alle namenhaften Softwarehäuser auf seiner Seite, was nach der Saturn-Pleite eine formidable Leistung darstellt. Den Abschluß dieser beeindruckenden Parade von einflußreichen Herren aus der Videospielebranche bildete schließlich kein geringerer als Inhouse-Vorzeigeprogrammierer und AM2-Chef Yu Suzuki, der mit dem Project Berkeley eine bahnbrechende Verquickung aus Rollenspiel und Beat 'em Up ankündigte, die er selbst vollmundig als eine Art Lebenswert bezeichnet.

#### Ernüchterung und Bestätigung

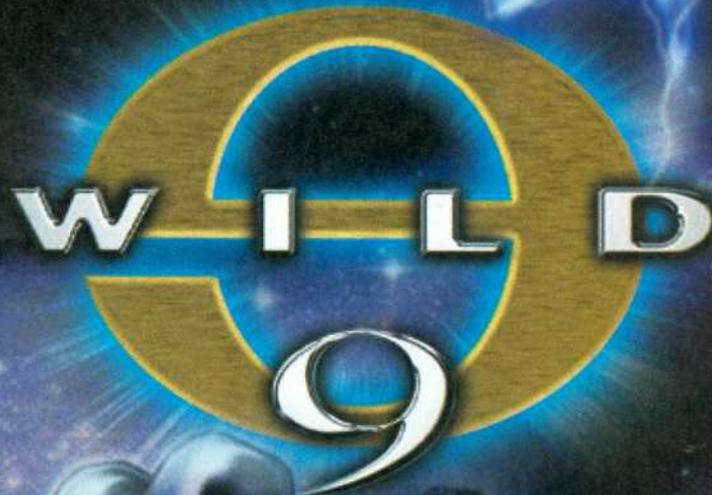
Nach dem Ende der rund eineinhalb Stunden andauernden Präsentation boten sich dem Besucher zwei Möglichkeiten. Entweder nahm er auf der anschließenden Pressekonferenz teil, um noch das ein oder andere Wort an die Sega-Größen zu richten, oder er nutzte die Gunst die Stunde, um endlich auf den rund 100

ausgestellten Dreamcast-Konsolen der allerersten Generation (die ersten fertigen Geräte waren zu diesem Zeitpunkt erst seit zweieinhalb Wochen lieferbar) Spielerfahrungen zu sammeln. Die Euphorie hielt sich dabei jedoch in Grenzen, da ausgerechnet die Spielhallenkracher Virtua Fighter 3tb sowie Sega Rally 2 patzten. Von Sega Rally 2 gab es leider nur ein Videotape mit einer mittelmäßigen Qualität (Pseudo-Nebel & Grafikaufbau) zu sehen, und auch die Referenzbalgerei stand seinem Arcade-Original in einigen Grafikpunkten deutlich nach. Model-3-Qualitäten, alles nur Marketing-Strategie? Auf den ersten Blick ja, doch ein Blick auf andere Produkte, wie beispielsweise Sonic Adventure oder das grandiose Action-Adventure-Spektakel Blue Stinger, sowie einige intensive Gespräche mit Entwicklern ließen kaum noch Zweifel aufkommen, daß Sega tatsächlich das Husarenstück gelungen ist, eine High-Tech-Konsole jenseits der Model-3-Fähigkeiten zum moderaten Massenpreis anzubieten. Inwieweit die Theorie auch praktisch umgesetzt wird, werden wir jedoch erst am 27. November mit 100%iger Sicherheit sagen können. (Ulf)



Kritische Blicke: Im Foyer luden zahlreiche Dreamcast-Konsolen zur ersten Spiel-session ein

# WILD THING



Abgedrehtes Polygon Jump'n'Shoot, das mit interessanten Story-Wendungen und ehrgeizigem Polygon-Design glänzt.

MANIAC 06/98



Acclaim Entertainment  
Fürstenfelder Straße 9 • 80331 München  
Fon 089/23 66 24-0 • Fax 0589/23 66 24-30  
<http://www.acclaim.de> • <http://www.acclaim.net>  
<http://www.interplay.com>

HOCHSPANNUNG LADEN





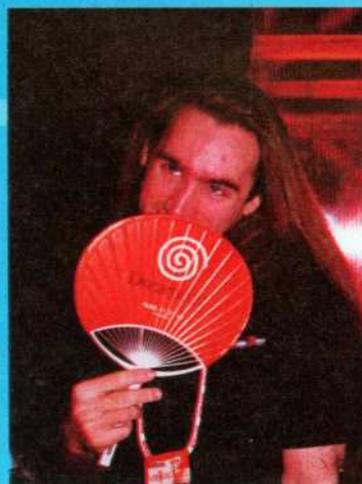
**Matt Birch, Chefprogrammierer von Bizarre Creations, kann aufgrund seiner Erfahrungen stundenlang über die Hardware von Dreamcast philosophieren. Wir störten ihn dabei natürlich nicht.**

**Mega Fun:** Nach der New Challenge Conference II gab es viele Zweifel, ob Dreamcast tatsächlich leistungsfähiger als die Model-3-Platine sei. Als ausgewiesener Experte würde mich Deine Meinung dazu interessieren.

**Matt Birch:** Hmm, unglücklicherweise war ich bei der Konferenz nicht dabei, so daß ich nicht ergründen kann, woher diese Zweifel rühren. Wie dem auch sei, meines Erachtens kann die Dreamcast-Konsole sehr wohl mit dem Model 3 mithalten, sie hat sogar mehr Potential. Die Möglichkeiten von Dreamcast überflügeln einfach die der Model-3-Platine, da letztere nur für die Bedürfnisse des Arcade-Bereiches konzipiert wurde und somit nur für gewisse Genre geeignet ist. Es ist beispielsweise sehr unwahrscheinlich, jemals ein gutes Rollenspiel darauf spielen zu können. Als Konsolen-Plattform bietet Dreamcast ohnehin mehr als nur eine bestimmte Anzahl an Polygonen. Ich kann mir nicht vorstellen, daß Sega diese Aussage „besser als Model 3“ herausposaunt, obwohl es gar nicht stimmt, denn dadurch würde der Konzern doch seine Glaubwürdigkeit verlieren. Also, beide Plattformen sind zwei unterschiedliche Geräte, jeweils mit ihren Stärken und Schwächen. Natürlich hat Dreamcast in einigen Punkten gegenüber Model 3 das Nachsehen, doch dafür ist die Platine der Konsole in anderen Punkten unterlegen.

**MF:** Wenn man beide Plattformen nun miteinander vergleicht, wo liegen dann die Hauptunterschiede?

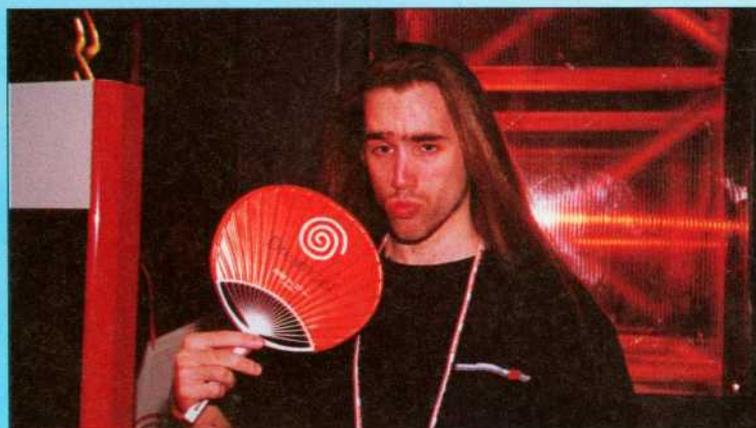
**MB:** Da ich bislang noch nicht das Vergnügen hatte, selbst auf der Model-3-Platine zu programmieren, kann ich viele Dinge nur aus der Ferne bewerten. Dennoch teile ich Dir gerne meinen Eindruck mit. Model 3 bietet die Möglichkeit des Tri-Linearen Filterings, wodurch die Pixelqualität der Polygone erhöht wird. Dreamcast verfügt über eine ähnliche Funktion, die eine gleichwertige Qualität liefert, jedoch eine bessere Leistungssteigerung ermöglicht. Der Hauptprozessor vom Model 3, der Power PC 603, verfügt nicht über die spezielle „Floating-point-Operation“, die hingegen der SH-4 bietet, so daß erhebliche Unterschiede bei der Kalkulationsgeschwindigkeit auftreten können. Der SH-4 bietet außerdem eine Reihe von speziellen Me-



*„Die Möglichkeiten von Dreamcast überflügeln einfach die der Model-3-Platine, da letztere nur für die Bedürfnisse des Arcade-Bereiches konzipiert wurde und somit nur für gewisse Genre geeignet ist.“*

**Matt Birch, Chefprogrammierer von Bizarre Creations**

mory-Operationen, wodurch die Performance-Qualität schon bald sprunghaft anziehen dürfte, wenn man sie geschickt ausnutzt. Die Texturen-Farbpalette auf dem Model 3 bietet 24Bit True Colors, während Dreamcast mit nur 16Bit auskommt. In puncto Polygone kann die Model-3-Platine dagegen „nur“ eine Million gleichzeitig darstellen, Dreamcast dagegen satte drei Millionen gouraud-schattierte Poly-



*„Dreamcast bietet so viele Möglichkeiten, daß erst einmal eine Weile gebraucht wird, bis sämtliche Entwicklerteams sie völlig verinnerlicht haben.“*

**Matt Birch, Chefprogrammierer von Bizarre Creations**

gone - ein ganz schöner Unterschied! Der multifunktional einsetzbare SH-4 verfügt des Weiteren über Extra-Rechenkapazitäten, die man sehr vielfältig einsetzen kann, beispielsweise im Bereich der AI, Background Logic oder Spieldynamik. So etwas ist vor allem im Heimbereich sinnvoller, als die gesamte Rechenkraft (wie beim Model 3) nur in die Grafik zu stecken. Der wohl größte Unterschied dürfte aber der Preis sein. Wie viele Model-3-Spiele erhält man denn schon für den Preis einer Dreamcast-Konsole? Keinen einzigen!

**MF:** Ein weiterer Unterschied ist aber noch der 64MBit-Texture-RAM der Model-3-Platine, der, verglichen mit den 8MBit von Dreamcast, recht gering ausfällt. Ergeben sich daraus große grafische Nachteile für Dreamcast?

**MB:** Das ist natürlich ein Nachteil, zumal sich die Texturen den Speicherplatz zusammen mit dem Framebuffer und den Polygonen teilen müssen, wodurch der Speicherplatz wiederum noch enger wird. Er liegt dann schätzungsweise bei 5 bis 6 MBit. Wie ich aber bereits erwähnt habe, kann Dreamcast durch seine ausgeklügelte Hardware-Architektur den RAM trickreich ausnutzen, zum Beispiel durch ein Texture-Kompressionsverfahren mit dem Faktor 7, ohne daß die Qualität dabei signifikant verlorengelht. Das ist natürlich nicht dasselbe, als wenn man jede Textur 1:1 archiviert. Durch dieses Verfahren erhöht sich der Texture-RAM jedoch umgerechnet auf ungefähr

35 bis 42 MB. Es sollte dabei zudem betont werden, daß es abhängig von der Natur der Texturen in der Regel zu keinen Farbverlusten kommt. Kurz gesagt: Model 3 bietet sicherlich das kompromißlosere, aber auch wesentlich teurere Grafiksyste. Durch das geschickte Ausnutzen des Speicherplatzes kann Dreamcast aber dieses Manko wieder wettmachen.

**MF:** Bleiben wir doch bei technischen Details. Was kannst Du uns über das Dreieck-Polygon-System von Dreamcast respektive das Quadrat-Polygon-System der Model-3-Platine erzählen?

**MB:** Mein Gott, Du scheinst Dich ja richtig mit der Hardware beschäftigt zu haben! Okay, abgesehen davon, daß das kleinste Grafik-Element beim Model 3 ein Quadrat und auf Dreamcast ein Dreieck ist, haben beide Systeme dennoch ein vergleichbares System des Informationsaustausches im Bereich der Polygon-Verknüpfung. Man arbeitet somit mit der Anzahl der Punkte, und nicht mit der Anzahl der Polygone. Um es kurz zu machen: Es ist kein Nachteil für Dreamcast, in manchen Fällen sogar ein Vorteil.

**MF:** Es geht das Gerücht um, daß man nur ca. 66 % des Hardwarepotentials ausnutzt, wenn ein Spiel wie Sega Rally 2 unter Microsofts CE läuft. Ist das wahr?

**MB:** Obwohl WinCE PC-Konvertierungen ein bißchen leichter macht, denke ich nicht, daß dieses OS bei den meisten Pro-

grammierern die erste Wahl sein dürfte, es sei denn, es besteht ein großer zeitlicher Druck für eine schnelle Umsetzung. Man muß sich nämlich vergegenwärtigen, daß WinCE dafür konzipiert wurde, daß die gleiche Software auf unterschiedlichen PC-Plattformen laufen kann, während im Konsolen-Bereich jedes Gerät seine Eigenarten aufweist. Spiele, die unter WinCE laufen, werden daher zwar jede aktuelle Konsole ausstecken, man erhält aber nicht dasselbe Ergebnis, wenn man direkt auf die Hardware zugreift.

**MF:** Obwohl Du noch Deine ersten Dreamcast-Erfahrungen sammelst, was denkst Du denn, wieviel Potential im Gerät steckt?

**MB:** Dreamcast bietet so viele Möglichkeiten, daß erst einmal eine Weile gebraucht wird, bis sämtliche Entwicklerteams sie völlig verinnerlicht haben. Die Qualität der Texturen wird beispielsweise sprunghaft besser, sobald die Programmierer gelernt haben, mit dem Kompressionsverfahren umzugehen.

Außerdem gibt es beim Power VR2 einen besonderen Modus, der noch mehr Texture-RAM bereitstellt, was allerdings viel Vorwissen voraussetzt. Gleiches gilt auch für die Polygon-Performance, wenn man das Zusammenspiel zwischen SH-4 und Power VR2 beherrscht. Verglichen mit früheren Konsolen, bietet Dreamcast die viel flexiblere Handhabung der Geometry-Beschleunigung. Es gibt somit viele Tricks, die man unter bestimmten Umständen sauber anwenden kann. Man darf daher nicht erwarten, daß bereits die erste Software-Generation sich diese Tricks zunutze machen wird. Erst bei der zweiten Generation wendet man diese Tricks an, und in der dritten perfektioniert man sie schließlich. Schau Dir doch nur einmal die 32-Bit-Spiele der ersten Welle an und vergleiche sie mit den heutigen Produkten. Und stell Dir dann einmal vor, wie Dreamcast-Titel in zwei Jahren aussehen werden. Zusammenfassend sei gesagt, daß Dreamcast viele versteckte Features

bietet, insgesamt aber dennoch über eine simple Architektur verfügt, was einfach genial ist.

**MF:** Was kannst Du uns denn über Deine Dreamcast-Projekte erzählen, ohne vom Chef eins auf den Deckel zu bekommen?

**MB:** Leider darf ich noch nicht so viel darüber sagen, außer daß es sich bei Metropolis um ein cooles Rennspiel handelt, bei dem Ihr durch detaillierte Städte düst und viel herumballert. Wir werden auf jeden Fall versuchen, die Qualitäten von Dreamcast voll auszuspielen, und hoffen, daß es das Lieblingsspiel sämtlicher Fachzeitschriften sein wird, wenn es erscheint. (gestikuliert plötzlich heftig) Oh Nein, da kommt schon mein Chef mit der Viehpeitsche... Autsch!!!

**MF:** Und was ist mit Furballs, Eurem Multiplayer-Projekt im Stile von Poy Poy? Okay, lassen wir das, damit Du am Leben bleibst. Anderes Thema: Warum habt Ihr denn nicht nach Formel 1 '96 und '97 auch das 98er Update entwickelt?

**MB:** Grundsätzlich: Bizarre Creations hat mit diesen beiden Titeln zwei sehr gute Spiele abgeliefert, und wir sind nach wie vor stolz darauf. Wir merkten aber, daß wir beim dritten Teil kaum noch Steigerungen erzielen konnten. Uns behagte daher nicht das Gefühl, der Käufer würde viel Geld für ein Spiel hinlegen und dann nicht zufrieden sein. Wir dachten daher, daß es besser für das Produkt sei, wenn ein anderes Team der Formel-1-Serie frische Ideen verleihten würde.

**MF:** Zu guter Letzt: Welches Spiel bannt Dich zeitweise vor den Fernseher?

**MB:** Meine persönlichen Lieblinge sind derzeit Panzer Dragoon Saga und Burning Rangers. Ansonsten spiele ich derzeit viele ältere Titel, wie Tomb Raider, Exhumed, Sega Rally oder mein All Time Greatest Street Fighter Alpha 2. Nach der Tokyo Game Show freue ich mich jedoch vor allem auf Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure sowie Ridge Racer Type 4.

# Game It!

Titel des Monats  
November (PSX):  
F 1 98  
99,99

0180/522 5300  
0831/57 51 57  
Telefax: 0831 / 57 51 555  
Internet: http://www.gameit.de  
email info@gameit.com  
T-Online: ★Gameit#  
Game It! - D-87488 Betzgau

Knallhart kalkuliert  
Unsere  
**PSX TOP 10**

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 Bestellungsannahme 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 Presidium 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 12.10.98  
\* = noch nicht verfügbar am 12.10.  
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

5th Element	79,99
Alundra	89,99
Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
Tekken 3	79,99
WWF Warzone	74,99

SONY PSX		PSX HARDWARE	
360*	89,99	Adapter Gameboy	89,99
5th Element*	79,99	(Power F)	29,99
Abe's Odyssey	42,99	Controller Sony	49,99
Abe's Odyssey 2*	79,99	Sony Dual Shock	19,99
ACM 1918*	84,99	Controller	59,99
Actua Golf 3*	79,99	Controller Infrarot	79,99
Actua Pool*	79,99	Gamebuster Modul	119,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99	Lenkrad Mad Catz	19,99
Actua Soccer 3*	79,99	Link Kabel	19,99
Actua Tennis 2*	79,99	Memory Cards	29,99
Alien Trilogy	42,99	Sony 15 Slot	19,99
All Star Tennis 99	84,99	15 Slot	39,99
Alundra	89,99	120 Slot	49,99
Armored Core*	79,99	360 Slot	59,99
Asterix*	89,99	720 Slot	59,99
Atari Arcade Hits 2	74,99	Mouse Sony	47,99
Atlantis*	84,99	Multi Tap Sony	54,99
Auto Destruct	89,99	neGcon	69,99
Azure Dreams*	89,99	PC-Link Paket	69,99
B Movie*	79,99	Playstation	249,99P
Baby Universe*	69,99	(incl. Dual Sh.)	249,99P
Baphomet's Fluch 2	79,99	Playstation	319,99
Batman & Robin	89,99	Perihellan	79,99
Battle Arena Toshinden	39,99	Pet in TV	77,99
Beast Wars	79,99	Phat Air Snowball	89,99
Big Air	89,99	Player Manager	84,99
Big Freaks	72,99	Pitfall 3D-Beyond	84,99
Bisto	77,99	Pocket Fighter*	79,99
Blast & Blade*	94,99	Pop! Black	79,99
Bloody Roar	79,99	Porsche Challenge	39,99
Bomberman	79,99	Premier Manager 98	89,99
Box Champions*	89,99	Pro 18 Golf*	87,99
Breath of Fire 3*	87,99	Pro Pinball	84,99
(dto. Special Ed. 104,99)		- Timeshock	84,99
Buggy*	79,99	Psybadek*	87,99
Bushido Blade	79,99	Pulse (Depth)*	74,99
Busta Move 2	42,99	Prima Street Soccer*	79,99
Busta Move 3	59,99	Premier Manager 99*	79,99
C3 Racing	79,99	R-Type*	79,99
Car Combat Game*	79,99	Racing Simul. 2	84,99
Cardinal Syn	77,99	Rage Racer	84,99
Castlevania	79,99	Rayman	39,99
Caesar's Palace	79,99	RC Stunt Copter*	79,99
Caesar's World 2*	74,99	Rebel Assault 2	84,99
Cart World Series*	89,99	Resident Evil	79,99
Cheatbuch	24,99	Directors Cut	39,99
C & C 1 Platinum	39,99	Levi Platinum*	39,99
C & C 2	79,99	Ridge Racer Revolution	39,99
C & C 2 Gegenschlag	79,99	Risiko	79,99
Golin McRae	84,99	Rival School*	79,99
World Rally	84,99	Riven	79,99
Colony Wars: Veng	89,99	Road Rash	44,99
Constructor	89,99	Road Rash 3D	89,99
Cool Boarders 2	79,99	Rushdown*	84,99
Crash Bandicoot 1	39,99	S.C.A.R.S.	84,99
Crash Bandicoot 2	79,99	Sentinel 2	77,99
Crime Killer	79,99	Shadow Gunner*	79,99
Croc	39,99	Small Soldiers*	89,99
Cy Ball Zone	79,99	Soul Blade*	39,99
Dead of Alive	79,99	Soviet Strike	39,99
Deathtrap Dungeon	89,99	Spice World	49,99
Deer Stalker*	79,99	Spyro the Dragon*	84,99
Destruction Derby 2	39,99	Street Jam	84,99
Diablo	89,99	Street Fighter Coll.*	79,99
Discworld 2	87,99	Street Fighter EX Plus 74	79,99
Dogdem Arena*	79,99	Supercross 98	79,99
Dreams*	84,99	Super Match Soccer*	89,99
Dungeon Keeper 2	79,99	Super Pang Coll.*	89,99
Earthworm Jim 3D*	79,99	Super Pocket Fight	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99	Tekken 2 Platinum	39,99
Everybody's Golf	77,99	Tekken 3	59,99
Extreme Snowbreak	79,99	Tenchu*	79,99
Fifa 99*	89,99	Tennis Arena*	79,99
Final Fantasy 7	89,99	Test Drive 4	39,99
Firetrap*	84,99	Test Drive 5*	89,99
Flottenmanöver*	79,99	Test Drive 4 x 4*	89,99
Fluid siehe Pulse!		Tetris Plus	74,99
Football 99*	79,99	The Holy War*	89,99
Formel 1 Platinum	39,99	The Sims Hospital	79,99
Formel 1 98*	99,99	Tiger Woods 99*	89,99
Forsaken	84,99	TOCA Platinum	42,99
Frankreich 98	42,99	Tomb Raider 1	39,99
Fr frenzy	89,99	Tomb Raider 2	89,99
Future Cop	89,99	Tomb Raider 3*	99,99
G-Police	89,99	Tomb Raider	79,99
Get 3D	39,99	Tomb Raider 98*	74,99
Ghost in the Shell*	84,99	Treasures of the Deep	79,99
Global Domination*	87,99	Tunguska*	84,99
Glover*	72,99	Ubiq*	84,99
Gran Turismo	89,99	V-Rallye	39,99
Grand Theft Auto	79,99	V 2000*	79,99
Hardball 6	89,99	Virtual Boxing 2*	79,99
Heart of Darkness	87,99	Vigilante 8	84,99
Hercules*	39,99	Wild Arms*	79,99
Hugo 1*	84,99	Wing Over 2*	79,99
Indy 500	79,99	Wipeout 2097	39,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99	World Rallye Makinen	79,99
I.S.S. Pro 98	84,99	World League Soccer 98*	84,99
International	39,99	Worlds of Warcraft	44,99
Track & Field	39,99	WWF Warzone	74,99
John Madden NFL 99	89,99	X-Men vs. Streetfighter	79,99
Kick'n Up	79,99	Youngblood*	79,99
Klonoa	79,99	Z	69,99
Kula World	39,99	Zero Devide 2*	79,99
Lemmings*	39,99		
Lost World	77,99		
Lucky Luke	89,99		
Match Day 3*	89,99		
Mechwarrior 2	44,99		
Medieval*	79,99		
Megaman 8	79,99		
Megaman	79,99		
Battle & Chase*	79,99		

SEGA SATURN		N64 HARDWARE		
Arcade Racer*	84,99	N64 Konsole	259,99 P	
Atlantis	84,99	Controller grau	49,99	
Bomberman	59,99	Controller Pak	34,99	
Burning Rangers	84,99	Controller bunt	49,99	
Darius 2	19,99	Gamebuster	79,99 N	
Daytona USA	49,99	Joypad Mad Catz	57,99	
Deep Fear	79,99	Joypad		
Formular Karts	34,99	Lenkrad mit	119,99	
King of Fighters	39,99	Rumble Effekt	22,99	
Levi Platinum*	39,99	Memory Card 1MB	24,99	
Manx TT	59,99	(dto. farbige)	22,99	
Marvel Super Heroes	84,99	Multinorm Adapter	79,99	
Mass Destruction	39,99	Powerfish	39,99	
Megaman X3	69,99	RF-Set (Nintendo)	39,99	
Mr. Bones	29,99	RF-Unit	27,99	
NBA Action 98	59,99	RGB-Kabel	14,99	
PHITS 3D	84,99	Rumble Pack (Nint)	32,99	
Panzer Drag. Saga	84,99	Rumble Pack +	256 K Memory C.	34,99
Raven	84,99	Verlängerungskabel 14,99		
Scorch	29,99			
SEGA Rally	59,99			
Sega Soccer 98	79,99			
Sega Touring Car	79,99			
Shining Force III	84,99			
Sonic Jam	69,99			
Sonic R	94,99			
The House of t. Dead	84,99			
(incl. Gun	114,99			
Three Dirty Dwarfs	39,99			
Tomb Raider	69,99			
Virtua Fighter 2	39,99			
Winterheat	79,99			
Wipeout 2097	59,99			

SATURN HARDWARE	
3D Kontrollpad*	49,99 N
6 Spieler Adapter	19,99 N
Antennenkabel	
mit Bildfilter	49,99 P
Backup Memory	39,99 P
Control Pad	39,99 P
MPEG Karte	99,99 P
Virtua Gun	32,99 P
Virtua Stick	59,99 P

NINTENDO N64	
1080° Snow Board	89,99
Aero Grange	139,99
All Star Baseball 99	99,99
All Star Tennis 99	109,99
Banjo Kazooie	84,99
Big Freaks*	124,99
Body Harvest*	99,99
Bomber Man Hero	89,99
Breakaway 99	99,99
Buck Bomb!	109,99
Bust a Move 3*	79,99
Chameleon Twist	114,99
Chopper Attack*	129,99
Clayfighter 63 1/3	84,99
Cruis'n USA	84,99
Cruis'n World	84,99
Diddy Kong Racing	84,99
Earthworm Jim 3D 104,99	
Extreme G 2*	99,99
F 1 Pole Position	89,99
F1 World Grand	89,99
F Zero X	89,99 N
Fifa 99	109,99
Forsaken	109,99
G.A.S.P.	134,99
Glover*	89,99
GT Racing*	119,99
Hexen	69,99

**LADEN**  
Ladenpreise können abweichen!  
Händleranfragen willkommen!  
Fragen Sie nach unserem  
**Händler-Partnerschaftsmodell!**

**21335 Lüneburg**  
Heiligengestir. 26/27  
**37327 Leinefelde**  
Bergstr. 7-0551/70536  
**64283 Darmstadt**  
Wilhelmstr. 9-06151/28860  
**66953 Pirmasens**  
Bahnhofstr. 11-06331/92941  
**71032 Böblingen**  
Poststr. 36-07031/2319140  
**72070 Tübingen**  
Metzgergasse 1-07071/21847  
**76726 Gernersheim**  
Marktstr. 22-07274/78045  
**76829 Landau**  
Lindelbrunnstr. 34-06341/930570  
**87435 Kempten**  
In der Brandst. 6-08311/17762  
**87700 Memmingen**  
Maximilianstr. 21-08331/497799  
**87719 Mindelheim**  
Bahnhofstr. 20-08261/739036  
**88131 Lindau**  
Kölpingstr. 3-08382/1255  
**89073 Ulm**  
Frauenstr. 118-0731/9216497  
**90762 Fürth**  
Ludwig-Erhard-Str. 1-0911/7418811  
**95028 Hof ab Okt.**  
Karolinenstr. 35  
**95615 Marktredwitz**  
Leopoldstr. 7-09231/3161

## Gheist Force

... gilt als inoffizielle Fortsetzung zu Panzer Dragoon. Wie beim Ballerklassiker fliegt Ihr durch weitläufige 3D-Areale und schickt die zahlreichen Feindformationen per Lock-On-Missiles ins Jenseits.

Im Gegensatz zum Saturn-Vorbild seid Ihr diesmal jedoch mit einem Raumschiff unterwegs. Da es bislang nur ein schwammiges Videotape zu sehen gab, kann man über die Qualität noch keine Aussagen tätigen.



## Power Stone

Capcoms neuester Prügler hat das Potential zum Megahit! Das zunächst auf der Naomi-Platine für die Spielhalle entwickelte Beat 'em Up erinnert durch seine Spielmechanik stark an Namcos Ehrgeiz. Inmitten eines geräumigen Areals genießen die Knochenbrecher kom-



fortable Bewegungsfreiheiten. Im Demo rennt beispielsweise ein agi-



ler Kämpfer die Wand hoch, um einen 360-Grad-Flip zu vollführen,

oder hält sich an einer Stange fest und attackiert seinen Gegner von oben aus. Auch Gegenstände können schmerzhaft eingesetzt werden. Eine Rothaut reißt mit roher Gewalt zum Beispiel einen Laternenpfahl aus, um damit seinem Widersacher zuzusetzen.

## Biohazard Code Veronica

Die Präsentation des dritten Teils von Capcoms Horror-Saga war sicherlich eine der spektakulärsten Ankündigungen für Dreamcast. Thematisch hat sich anhand der ersten Spielszenen wenig getan. Nach wie vor begibt sich der Held oder die Heldin auf eine überaus



blutige Zombiejagd. Die Handlung soll dabei dem zweiten Teil recht nahekommen. Die größten



Unterschiede dürften vor allem technischer Natur sein. So gibt es nur noch eine in Echtzeit berech-

nete Polygon-Grafik. Realismus ist auch bei den vollständig definierten Charakteren Trumpf. Im Clip sah man beispielsweise, wie ein Zombie seinem Opfer ein Stück Fleisch aus der Schulter beißt oder ein Held einem Untoten eine satte MG-Salve quer über den Rumpf verteilt.

## Climax Lander

Was auf den ersten Blick wie eine Fortsetzung zu Shining Force aussieht, entpuppt sich als Sequel der Landstalker/Dark-Stalker-Reihe. Climax zauberte diesmal ein waschechtes 3D-RPG, in dem ein Helden-Trio

durch farbenprächtige Szenarios zieht. Zu den herausragenden Features zählen die VMS-Unterstützung sowie ein Dungeon-Zufallsgenerator, der die Gegner immer wieder anders plaziert.



## Cho Hamaru Golf

Diese Golfsimulation aus den Sega-Stuben erinnert durch das comicartige Design der Golfschwinger auffällig stark an den Erfolgstitel Everybody's Golf. Ob es auch ähnlich gut ist, bleibt abzuwarten.



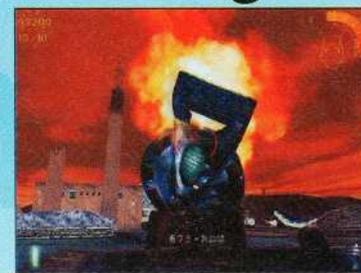
## Evolution



## Formel 1



## Incoming



## Elemental G.G.

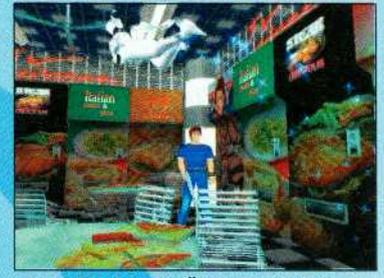




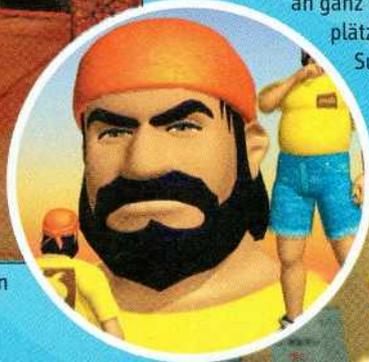
**Was für ein Riesenvieh!**: Gegen die teilweise bildschirmausfüllenden Monsterkreaturen wirkt Capcoms Zombie-Armee geradezu harmlos



**Virtueller Alltag**: Eure Helden agieren an ganz normalen Schauplätzen wie diesem Supermarkt



**Keine Pixel mehr**: Ähnlich wie beim Nintendo 64 gibt es keine Grob-pixeligkeit mehr bei Texturen. Man achte beispielsweise auf die photorealistischen Oberflächenstrukturen auf den Getränkeautomaten



**Grafisches Feuerwerk**: Die komplexe Explosionswolke nach dem Einsatz der Panzerfaust gehört mit zum Aufregendsten, was man in diesem Bereich gesehen hat

# Blue Stinger

**Dreamcast 3D-Action-Adventure** Die Macher des legendären Action-Adventures Landstalker werden erwachsen. Seit rund zwei Jahren entwickeln sie ein realistisches Abenteuerspiel mit famoser High-End-Optik, das sich diesmal anschickt, Capcoms Horror-Serie Konkurrenz zu machen

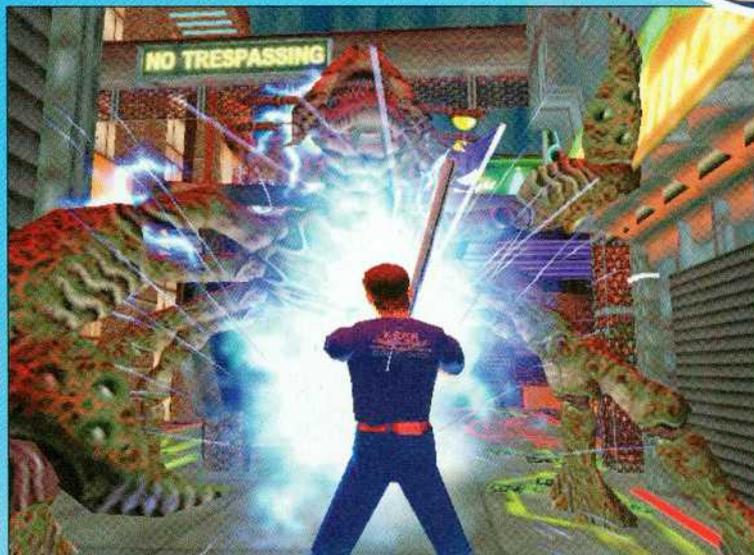
Beim Namen Climax wird es vor allem vielen Sega-jüngern warm ums Herz. Durch die Shining-Force-Serie, den Action-Adventure-Klassiker Landstalker mit der charakteristischen 3/4-Perspektive sowie durch Dark Stalkers stehen die Japaner für durchweg qualitativ hochwertige Abenteuerkost. Aufgrund seiner historisch bedingten Bindung an Sega zählt Climax zum erlesenen Kreis der Entwickler, die die verantwortungsvolle Aufgabe über-

nahmen, Softwaregranaten zum Dreamcast-Verkaufsstart in Japan zu konzipieren. „Klotzen statt kleckern“ lautete scheinbar die Devise bei Climax, und so verpflichteten sie mit dem Art Director Robert Short (Beetlejuice) und dem Drehbuchautor Pete Von Sholley (Mars Attacks!) zwei renommierte Hollywoodgrößen. Die internationale

Crew ertüffelte ein dreidimensionales Action-Adventure der neuesten Generation, das im Gegensatz zu vergangenen Titeln nur noch wenig mit dem japanischen Anime-Flair zu tun hat.

Statt dessen agieren mit Elliot G. Ballard und dem bärtigen Dogs Bower zwei rustikale

Helden in einer Monsterhatz, die aufgrund der monströsen Thematik Erinnerungen an Capcoms Horror-Adventure weckt. Zur Story: Im Jahre 2000 gibt es ein mächtiges Erdbeben in Mexiko, durch das eine mysteriöse Inselformation bei Yucatan entsteht. Zwei Expeditionen sollten dieses Phänomen näher untersuchen, doch die Ergebnisse wurden niemals veröffentlicht. 17 Jahre später versucht das besagte Heldenduo, als Mitglied einer schwerbewaffneten Spezialeinheit in die Nähe der Insel zu gelangen, und macht dabei eine schreckliche Entdeckung...



**Mittendrin statt nur dabei**: Die mitunter gewagte Kameraführung (auf die man bislang noch keinen Einfluß hat) läßt Euch stets gut am Spielgeschehen teilhaben



**Intelligent**: Die mächtigen Biester verfolgen Euch auf Schritt und Tritt, sobald sie Euch entdeckt haben



**Monstervielfalt**: Auch mutierte Libellen, aggressive Fledermäuse oder prähistorisch anmutende Riesenfische machen Euch das Leben schwer

## Spielverlauf: Konkurrenz für Biohazard?

Die erste spielbare Version verfrachtet Euch ohne jegliche Vorwarnung in eine verlassene Stadt. In der Rolle des Blondschofes Elliot erkundet Ihr, eingefangen von einer cinematischen Kameraführung, die nähere Umgebung und findet schon bald eine wirkungsvolle Pumpgun. In einem Seitengang kommt diese Wumme gleich das erste Mal zum



**Detailverliebtheit:** Nach der Benutzung der Pumpgun springt die Patronenhülse raus und fällt zu Boden. Ebenfalls sehenswert: Die transparente Rauchwolke



**Schwererwundet:** Wenn der Energiebalken Eures Helden zur Neige geht, humpelt er über den Bildschirm, während er sich den rechten Arm stützt

Einsatz. Eine grauenvolle Kreatur attackiert Euch mit seinen Klauen. Die in einer Jeans steckenden Beine, die mitten aus dem Korpus des Mutanten ragen, zeugen davon, daß ein schrecklicher Virus einen Menschen in diese Kreatur verwandelt hat. Mit gezielten Salven streckt Ihr das Wesen nieder und setzt danach die Erkundungstour fort. Im Laufe dieses Demos begegnet Ihr noch größeren Monstern

(teilweise so groß, daß man nur noch ihre Hinterläufe sieht), denen Ihr am besten mit einer Panzerfaust beikommen solltet. Neben Actionelementen wurde die Monsterschlacht auch mit diversen Rollenspieleinlagen durchsetzt. So müßt Ihr eine große Anzahl von Rätseln lösen, die unterschiedlich schwierig sind. Das alles



**Cooler Miene:** Im Vergleich zum Umfeld wurden die beiden Hauptakteure nicht allzu detailreich modelliert. Beispielsweise gibt es keinerlei animierte Gesichtszüge



**High-Tech-Monster im Anmarsch:** Die bizarren Kreaturen sehen zwar grausam aus, auf drastische Splattereffekte wurde jedoch weitestgehend verzichtet

## Wußtet Ihr schon ...

Neben Landstalker gab es auch eine Super-Nintendo-Version namens Ladystalkers, die allerdings nie in Deutschland erschienen ist.

klingt verdammt nach Capcoms Horror-Adventure, und tatsächlich sind die Parallelen nicht zu übersehen. Die Hersteller initiieren allerdings darauf, daß ihr Werk in eine andere Richtung geht. Nicht nur

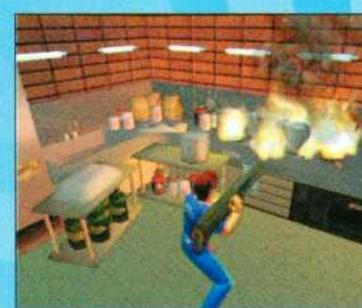
daß Blue Stinger Euch mit Monstern statt mit Zombies konfrontiert, das deutliche Mehr an Aktionsmöglichkeiten betont den stärkeren Geschicklichkeitsanspruch. Die beiden anwählbaren Helden ballern und laufen nämlich nicht nur, sondern sie können beispielsweise auch schwimmen, wenn es die Situation erfordert. Begleitet werden die beiden Monsterjäger übrigens durch die postmoderne Elfe Neffilim. Sie hilft Euch zwar nicht bei Euren Kampf-bemühungen, gibt Euch aber immer wieder Tips.

### Technik: Der pure Augenschmaus

Die technische Beschlagenheit dieses Climax-Titels ist in vielfacher Hinsicht bemerkenswert, beispielsweise der geradezu verschwenderische Detailreichtum. Anstelle von



**Luxus-Optik:** Die Rauchwolken und Transparenzen sehen dank einer speziellen Grafikroutine umwerfend aus



**Hohe Interaktion:** Schüsse sehen nicht nur klasse aus, sie hinterlassen im Umfeld auch deutliche Spuren der Verwüstung

**Treue Begleiterin:** Die leuchtende Elfe Neffilim greift nur selten ins Spielgeschehen ein, steht Euch dafür aber mit Rat zur Seite



**Tiefblick:** An einigen Stellen blickt Ihr bis zum virtuellen Horizont, ohne daß Euch ein Pseudo-Nebel die Sicht nimmt



**Offenes Terrain:** Derzeit ist noch unklar, inwieweit das Spiel in „freier Wildnis“ stattfindet

kargen Wänden hängen überall Poster, Werbeplakate oder andere Verzierungen. Selbst auf kleinen Tischen wurden liebevoll Gegenstände, wie zum Beispiel eine Kaffeetasse, plaziert. Triste Stellen sind somit totale

Fehlanzeige. Noch bemerkenswerter sind jedoch die phantastischen Explosionseffekte. Vor allem bei der Panzerfaust geht so richtig die Post ab. Nach dem Abschluß erhellt eine opulente Explosionswolke den kompletten Raum, so daß

offenstehende Mäuler erst einmal vorprogrammiert sind. Glaubt uns: So etwas Cooles sieht man nicht alle Tage! Blue Stinger offenbart einen technischen Grundlevel der Dreamcast-Hardware, an den man sich allzu schnell gewöhnen wird. Pixelierungen beim Zoom gehören nämlich ebenso der Vergangenheit an wie gerasterte Transparenzen oder eklatante Texturverzerrungen.

**Erster Eindruck: Her mit dem Teil!**

Man muß kein Prophet sein, wenn man prognostiziert, daß Blue Stinger einer der ersten

großen Toptitel für den 128-Bitter sein wird. Der mitreißende technische Rahmen und die packenden Actionelemente ziehen einen schnell in ihren Bann. Biohazard-Fans (und nicht nur die) sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken. (Ulf)

**Dreamcast**

Hersteller: Sega/Climax  
Fakten: 2 Charaktere

Erscheint: **3. 12. (Japan),  
September (BRD)**

**Erster super  
Eindruck**



**Shinya Nishigaki, Produzent von Blue Stinger, über sein Action-Meisterwerk und den Werdegang von Climax**

**Mega Fun:** Könnten Sie sich und Ihre Firma Climax einmal kurz vorstellen?

**Shinya Nishigaki:** Natürlich. Ursprünglich war ich eigentlich - und bin es auch immer noch - ein großer Filmfan. Das Schlüsselerlebnis hatte ich schließlich mit 14 Jahren, als ich Star Wars im Kino sah. Seitdem war es stets mein größter Traum, ein Regisseur zu werden. Da die äußeren Umstände in Japan allerdings nicht sonderlich günstig sind, wurde daraus lange Zeit nichts. Statt dessen kam ich in den achtziger Jahren mit der Videospieldustrie in Kontakt. Mein erstes Videospiel, an dem ich beteiligt war, hieß Dragon Quest (NES), eine RPG-Serie, die in Japan sehr erfolgreich ist. 1990 gründete ich schließlich die Firma Climax und arbeitete seitdem sehr eng mit Sega zusammen. Die Früchte dieser Arbeit sind die Shining-Force-Serie, Landstalker sowie Dark Savior.

**MF:** Wenn Sie einen Vergleich Dreamcast/Model 3 ziehen, welche Hardware schneidet besser ab?

**SN:** Ganz eindeutig Dreamcast, denn diese Konsole ist der Model-3-Platine in fast allen Belangen deutlich überlegen!

**MF:** Ist Dreamcast auch wirklich so leicht zu programmieren, wie viele behaupten?

**SN:** Auf jeden Fall! Dreamcast ist in etwa hundertmal so leicht zu programmieren wie der Saturn, und ich weiß, wovon ich spreche.

**MF:** Als Filmfan sind Sie sicher an einem cinematischen Flair besonders stark interessiert. Welche Maßnahmen haben Sie dafür getroffen?

**SN:** Zunächst einmal haben wir uns Robert Short als Art Director sichern können. Der Hollywood-Haudegen ist sehr renommiert und wurde unter anderem für seine Designarbeit zum Film Beetlejuice ausgezeichnet. Außerdem haben wir 265 fixe Kameraeinstellungen festgelegt, mit denen wir beliebig rumspielen. Das ist in etwa vergleichbar mit der Arbeit eines Regisseurs. Wir haben aber dennoch weitestgehend auf CG-Sequenzen verzichtet. Es gibt nur einen Vor- und einen überraschenden Abspann, der übrigens auch erklärt, warum der Titel Blue Stinger heißt.

**MF:** Welche Filmeinflüsse waren denn für Ihre Arbeit an Blue Stinger entscheidend?

**SN:** Ehrlich gesagt keine besonders originellen. Solche Koryphäen des Filmgeschäftes wie Hitchcock, Spielberg, John Carpenter oder Lucas Arts beeinflussen meine Arbeit nach wie vor.



*„Dreamcast ist in etwa hundertmal so leicht zu programmieren wie der Saturn, und ich weiß, wovon ich spreche“*  
**Shinya Nishigaki, Produzent von Blue Stinger**

**MF:** Wie viele Leute sind denn eigentlich an diesem Videospieldprojekt beteiligt?

**SN:** Derzeit werkelt ein Team von 18 Mann unermüdlich an diesem Werk. Begonnen haben wir vor zwei Jahren mit der Erstellung des kompletten Spielkonzepts. Erst seit einem Jahr programmieren wir an diesem 3D-Action-Adventure, aber das mit einer geradezu verbissenen Besessenheit. Manche Programmierer waren seit 90 Tagen nicht mehr zu Hause und

schlafen statt dessen auf einer Matratze im Büro. Glauben Sie mir: Selbst wenn der Tag 36 Stunden hätte, würden wir durcharbeiten.

**MF:** Erhoffen Sie sich eigentlich mit diesem Titel den weltweiten Durchbruch bzw. internationale Anerkennung?

**SN:** Natürlich haben wir mit diesem Produkt nicht nur den japanischen Markt im Auge, sondern auch die USA und Europa. Ehrlich gesagt sind unsere Erwartungen bezüglich der Verkaufszahlen sehr hoch. Wir träumen nämlich davon, noch erfolgreicher als Biohazard 2 zu sein.

**MF:** Apropos Biohazard 2, angesichts des Spielverlaufs drängen sich Vergleiche zu Capcoms Horror-Abenteuerspiel förmlich auf.

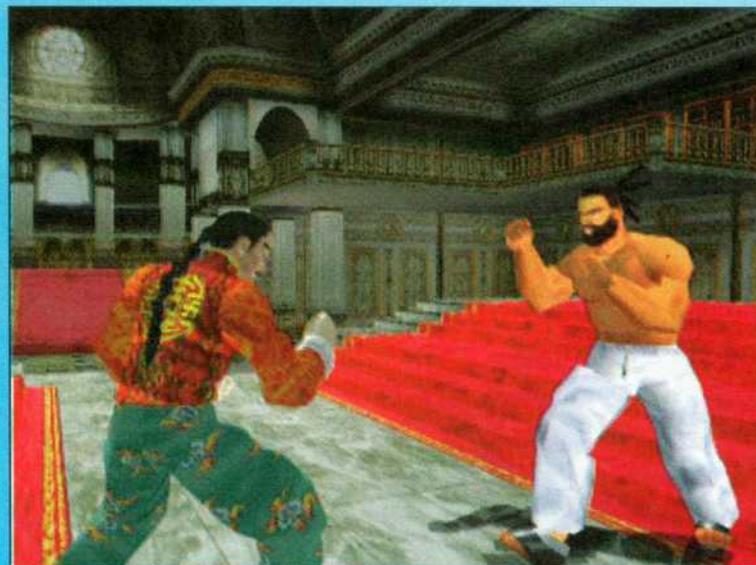
**SN:** (energisch) Das sieht nur auf den ersten Blick so aus! Spielen Sie Blue Stinger einmal länger, dann werden Sie schnell merken, daß es in eine andere Richtung geht. Zum Beispiel verfügen die beiden Helden über wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten, und die Grafik besteht aus einer 100%igen Polygon-Grafik in Echtzeit.

**MF:** Abschließend: Wie lautet Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

**SN:** Ich gestehe, daß mir Biohazard 2 sehr gut gefällt.



Die Unvollendete: Bislang waren nur die Charaktere Sarah, Leon, Kage, Lau und Jeffrey spielbar. Neben den restlichen Kämpfern sind leider keine neuen Gesichter in Sicht



# Virtua Fighter 3tb

**Dreamcast Beat 'em Up** Große Konsolenlaunchs erfordern große Titel: Wie schon beim Saturnstart soll Segas Vorzeigeklopfer die Käufer in Bewegung versetzen

Wie sich die Bilder gleichen: Auch 1995 sollte der Edelklopfer Virtua Fighter den Saturn-Verkaufszahlen in Japan auf die Sprünge helfen, was damals allerdings nicht 100%ig gelang, da die mäßige technische Umsetzung die Konsole schnell in Verruf kommen ließ. Bei Virtua Fighter 3tb soll dieser Fehler auf keinen Fall wiederholt werden, zumal die technischen Daten von Dreamcast bekanntlich der der Model-3-Platine überlegen sind.

### Spielablauf: Wo bleiben die Extracharaktere?

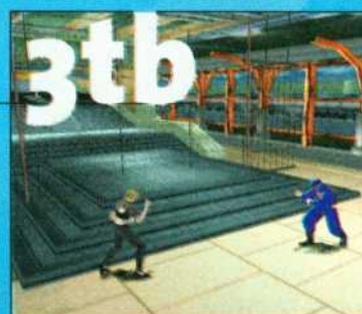
Im Vorfeld kam das Gerücht in Umlauf, daß AM2 der Dreamcast-Umsetzung eine spezielle Ausstattung zukommen lassen soll. Unter anderem waren zwei Extracharaktere im Gespräch, doch davon war leider weit und breit weder etwas zu hören noch zu sehen. Dennoch dürfen sich die Dreamcast-Käufer auf die bislang umfangreichste Virtua-Fighter-Version freuen. Wie das Kürzel „tb“ bereits andeutet, bietet der 3D-Klopfer den in Japan überaus beliebten Team-Battle-Modus, durch den Ihr jeweils im Trio gegen die andere Partei antretet. Der Wahl der einzelnen Charaktere kommt dabei also auch eine takti-



sche Bedeutung zu. Ansonsten darf man mit Sicherheit noch weitere Spielmodi erwarten.

### Technik: Model-3-Qualitäten oder nicht?

Die erste Begegnung auf der Challenge Conference verlief zugegebenermaßen enttäuschend. Kleinere Grafikbugs, fehlende Details und ein insgesamt verschwommenes Gesamtbild ließen nicht den Glauben an den angepriesenen Model-3-Killer aufkommen. Doch die Version, die auf der Tokyo Game Show lief, präsentierte ein gänzlich anderes Bild. Sämtliche Grafikfehler wurden eliminiert, die Modellierung der



**Straßenkämpfer:** Die Kampfareale wurden direkt aus dem Leben gegriffen. Hier kämpfen Sarah und Kage zum Beispiel in einer U-Bahn-Station, bei der regelmäßig eine Bahn durchrauscht



**Taktik ist gefragt:** Die architektonischen Besonderheiten der einzelnen Levels sollten auf jeden Fall berücksichtigt werden. In dieser Halle kann man sich beispielsweise durch die Treppe Vorteile verschaffen

**Grafikkunst:** Der transparente Untergrund bei der Baustellen-Stage sieht genauso gut aus wie in der Spielhalle





**Hau ihn nieder:** Gleich vier Grundaktionen (Schlag, Tritt, Blocken, Ausweichen) sorgen für Spielspaß



**Kleider machen Leute:** Jeder Raufbold verfügt über unterschiedliche Outfits



**Dreidimensional:** Waschechte 3D-Hintergründe sind auf dem Dreamcast absoluter Standard

(warum haben sich in Nippon nicht die RGB-Kabel durchgesetzt?!). Zumindest ist der Silberling auf dem richtigen Weg zum Erfolg.

**Erster Eindruck: Die neue Referenz?**

Technik hin, Technik her, die Spielbarkeit der Vorabversion war bereits brillant. Pixelgenaue Schlagabtausche, ein tolles Charakterdesign und unzählige Spezialattacken heben Virtua Fighter ohne Probleme in den 90%-Bereich. (Ulf)



**Seitensprung mit Folgen:** Durch die Ausweichmöglichkeit in die dritte Dimension gestalten sich die Zweikämpfe noch spannender und abwechslungsreicher

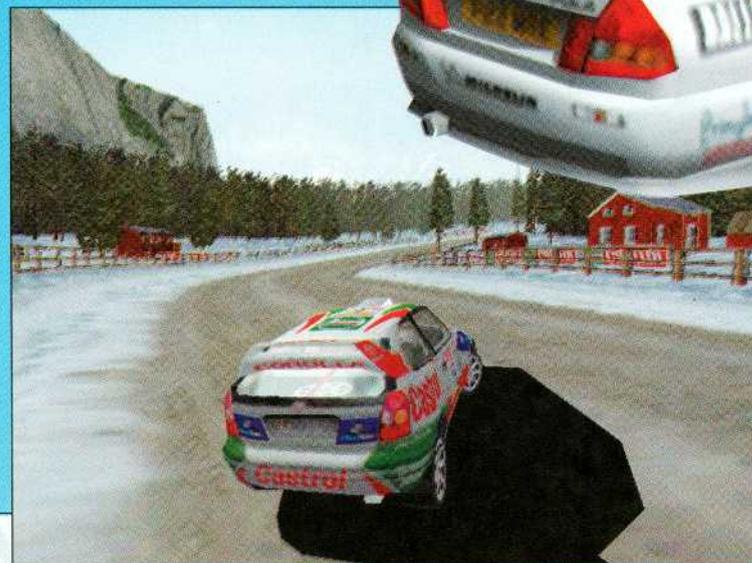
**Dreamcast**

Hersteller: Sega/AM2  
 Fakten: 13 Kämpfer  
 Erscheint: 27.11. (Japan) September (BRD)  
**Erster super Eindruck**

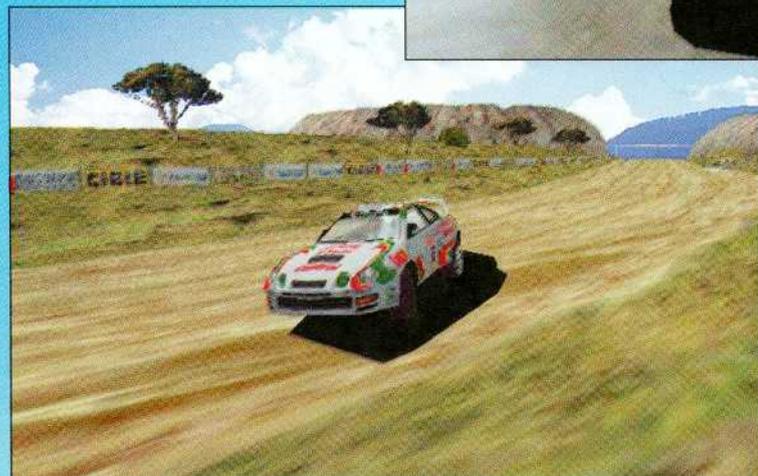


# Sega Rally 2

Der mit Spannung erwartete Edel-Racer war leider die größte Enttäuschung der Präsentation. Statt lupenreiner Model-3-Qualität gab es nur ein schwammiges Videoband zu sehen, das noch eklatante Grafikfehler offenbarte. Ein Grund dafür könnte sein, daß Sega Rally 2 unter Microsofts CE läuft (ein Titelschirm kündigt es in großen Buchstaben an), wodurch man nicht die volle Leistung des



**Microsoft macht 's möglich:** Die ersten offiziellen Screenshots legen den Verdacht nahe, daß die DC-Version nahezu identisch mit der PC-Version sein dürfte



**Sauberes Handling:** Besonders beim Fahrgefühl werden an Sega Rally 2 hohe Erwartungen geknüpft

Gerätes ausnutzt. Demnach kann man eine 1:1-PC-Version erwarten, was sicherlich nicht das Optimalste wäre. Doch warten wir auf die fertige Version, bei der sich noch viel tun kann. Es bleibt übrigens bei mindestens zehn Rundkursen, vier aus SR2, vier aus SR1 sowie zwei bis drei exklusive Dreamcast-Strecken. Hinzu kommen mindestens acht Boliden, Tuning-Optionen sowie - besonders interessant - die Möglichkeit,

per Online-Link gegeneinander anzutreten, auch wenn einen mehrere Kilometer trennen. (Ulf)

**Dreamcast**

Hersteller: Sega  
 Fakten: 10 Strecken  
 Erscheint: 27.11. (Japan) September (BRD)  
**Erster nicht mögl. Eindruck**



# Sonic Adventure

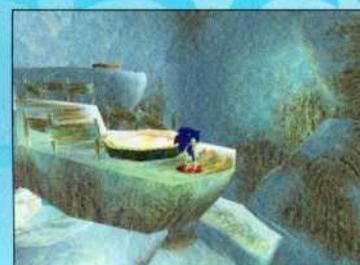
**Dreamcast 3D-Jump&Run** Yuji Naka zeigt sich kompromißlos und verschiebt den Start des ehemaligen Dreamcast-Geburtshelfers um ein paar Wochen, damit bei der langersehnten Rückkehr des flinken Igels ein goldener technischer Rahmen funkelt



**Dschungelfieber:** Exotische Landschaften sind ein typisches Kennzeichen von Sonic Adventure



**Da ist der Wurm drin:** Die meisten Widersacher verfügen wieder einmal über den typischen biomechanoiden Grafikstil



**Eisig:** Je mehr Bilder man erhält, desto mehr Welten offenbaren sich. Neuester Beweis: die vereiste Berglandschaft

Hardware-Launch nur schwerlich hinhalten würde. Qualität geht vor, lautete daher die Devise, und so vereinbarte man, daß Sonics 3D-Hüpferei nun erst am 17.12., also einige Wochen nach dem Dreamcast-Debüt, in den Läden stehen wird. Eine sinnvolle Entscheidung, denn die Vergangenheit lehrte vor allem Sega, daß Verschiebungen mehr bringen, als pünktlich mit allerlei Bugs gespickte Spiele abzuliefern (z.B. Virtua Fighter, Altered Beast).

## Spielablauf: Umfassendes Spielpotential

Auf der Tokyo Game Show flimmerte Sonic Adventure gleich auf ca. zehn Fernsehern, wobei man an jedem Display einen anderen Charakter dirigieren durfte. Diese Level-Unterteilung macht durchaus Sinn, denn, wie bereits in der letz-

ten Ausgabe angedeutet, verändert sich mit der Wahl des Helden auch der Spielverlauf. Wie derart beträchtlich das sein kann, verdeutlichen die einzelnen Levels. Tails, beispielsweise, surft mit seinem Snowboard einen Abhang hinunter, während sich hinter ihm eine bedrohliche Lawinenfront immer größer auftürmt. Knuckles hingegen setzt sich mit den Tücken einer canyonartigen Schlucht auseinander. Im Schwebeflug fliegt er in



**Das Intro:** Die Vorgeschichte wird durch einen fast schon photorealistischen Vorspann erzählt. Sonic und Amy unterhalten sich angeregt, als plötzlich ein mächtiges Luftschiff auftaucht und ein Erdbeben die Stadt verwüstet



Sonic-Erfinder Yuji Naka und seine „rechte Hand“, der Chefplaner Takashi Ilzuka, haben derzeit enorm viel zu tun. Nicht nur daß sie mit Sonic Adventure eines der bislang größten Sega-Videospielprojekte unter extremem Zeitdruck fertigstellen müssen, sondern auch die PR-Arbeit muß nebenher noch gemeistert werden. So stand uns der stets in Schwarz gekleidete Sonic-Erfinder bei einer europäischen Pressekonferenz Rede und Antwort, um Tage später

auf der Tokyo Game Show erneut sein neuestes „Baby“ vorzustellen. Nicht daß diese intensive Öffentlichkeitsarbeit den Terminplan völlig über den Haufen geworfen hätte (Sega möchte den smarten Herrn offenbar zum Star-Programmierer aufbauen), aber bereits auf der Sonic-Adventure-Präsentation Ende August wurde offensichtlich, daß es mit dem zeitgleichen Verkaufsstart zum



**Buddelmeister:** Knuckles besitzt die Fähigkeit, sich ins Erdreich einzubuddeln, um so allerlei Goodies zutage zu bringen





**Kein „leuchtendes“ Vorbild:** In diesem Großstadtszenario hat es Sonic mit einem transparenten Kobold zu tun, der durch seine Geschwindigkeit schwer einzuschätzen ist. Man beachte übrigens die extrem diffusen Lichtspiele, die durch den Scheinwerfer eines Helikopters noch auf die Spitze getrieben werden



zum Teil schwindelerregender Höhe von einer Felsformation zur nächsten, klammert sich an den Felswänden fest, um nach oben zu krabbeln, oder wühlt gar im Erdreich nach funkelnden Diamanten. Besonders stark aus dem Rahmen fällt der mechanische Bösewicht namens Gamma. Die Blechbüchse mit der Typenbezeichnung E-102 verfügt über einen raffinierten Laserarm, der ähnlich wie die Lock-On-Waffe bei Panzer Dragoon funktioniert. Per Knopfdruck markiert das Laservisier den nächstgelegenen

Gegner, während der zweite Tastendruck eine Home Missile auf die Reise schickt. Sonic hingegen bietet erwartungsgemäß ein Feuerwerk an Spritzigkeit. Wie in den guten alten Zeiten strampelt er mit Vollgas auf engen Pfaden entlang durch ein futuristisches Großstadtszenario, durchquert Loopings, aktiviert Schalter und killt per Dash Attack seine Widersacher. Apropos Dash Attack, um die Steuerung im 3D-Umfeld komfortabler zu gestalten, braucht Ihr einfach nur während des Sprunges ein zweites Mal auf den



**Tolle Effekthascherei:** Knuckles läuft über einen Glasboden, unter dem mechanische Gerätschaften zu erahnen sind



**Hals- und Beinbruch:** Per Snowboard-Einlage genießt Ihr in diesem Abschnitt ein abwechslungsreiches Intermezzo



**Der Godzilla-Film läßt grüßen:** Sonic muß sich beeilen, wenn er den Pier lebend verlassen möchte, bevor der Killerwal ihn eingeholt hat. Beeindruckend: Die Polygon-Bretter fliegen kreuz und quer über den Bildschirm

## Wußtet Ihr schon ...

Yuji Nakas Geburtsdatum, der 17.09.1965, wurde bei Sonic 2 für einen Levelanwahl-Cheat mißbraucht.

Angriffsknopf zu drücken, um automatisch den nächsten Gegner auf das Korn zu nehmen - sehr praktisch. Anhand dieser Beschreibung merkt Ihr bereits, wie weit die spielerische Vielfalt gesteckt wurde. Um jegliche Spielsituationen zu erleben, muß man das Werk tatsächlich sechsmal durchspielen.

der Grafik ein paar kleinere wegplappende Polygone entlocken, wenn die Kameraführung etwas ungünstig ist, doch diese kleineren Mängel fallen kaum ins Gewicht. Das Auge wird ohnehin abgelenkt durch den massiven Einsatz von Geschwindigkeit, Detailreichtum und grafischen Spezialeffekten (diffuse

### Technik: Viel Licht, wenig Schatten

Sonic Adventure bietet genrebedingt den derzeit komplexesten technischen Rahmen. In jeder Phase des Spiels genießt Ihr eine völlige Bewegungsfreiheit inmitten einer detaillierten Polygon-Welt mit streckenweise gewagten architektonischen Konstruktionen. Angesichts der enormen Komplexität sieht der Grafikaufbau schon überaus sauber aus. Natürlich kann man hier und da



**Beine in die Hand nehmen:** In diesem klaustrophobischen Tunnel flieht Sonic im Eiltempo vor einer drohenden Feuerbrunst



Lichteffekte, Nebel und Transparenzen bis zum Abwinken). Ich bin mir zudem sehr sicher, daß die Herren von der Programmierabteilung noch bis zum Ende der Produktionszeit versuchen werden, das Optimum aus der Grafik herauszukitzeln.

**Erster Eindruck: Das könnte ein Riesending werden!**

Alles deutet darauf hin, daß Sonic

Adventure locker die 85%-Hürde meistern wird. Der technische Rahmen sucht momentan im Heimbereich seinesgleichen, und das ehrgeizige Spielkonzept verbindet auf elegante Art und Weise bewährte Spielelemente mit einer Portion Innovation. Vor allem der Umstand, daß jeder Charakter signifikante Auswirkungen auf den Spielverlauf hat, bedeutet garantierte Langzeitmotivation. Ach ja,



die ersten Spielsessions bewiesen natürlich auch, daß sich die Macher in puncto Steuerung und Spielbarkeit keine Blöße gaben. (Ulf)

**Fortbewegung durch Technik:** Durch einfaches Gegenspringen aktiviert Ihr solche mechanischen Einrichtungen

## Dreamcast

Hersteller: Sega/Sonic Team

Fakten: 6 Charaktere

Erscheint: 17.12. (Japan) September (BRD)

**Erster super Eindruck**



**Sonic-Erfinder und Produzent des neuesten Igel-Abenteuers Yuji Naka über seine ersten Erfahrungen mit Segas neuem Flaggsschiff**

**Mega Fun:** Mr. Naka, was war denn die größte Herausforderung für Sie bei Sonic Adventure?

**Yuji Naka:** Es gab sehr viele Herausforderungen, beispielsweise die umfassenden Studienreisen oder der enorme technische Aufwand. Die größte Schwierigkeit war jedoch eindeutig der Umstand, daß es sich um eine völlig neue Plattform handelt.

**MF:** Wann haben Sie denn mit dem Projekt begonnen?

**YN:** Bereits vor vier Jahren, gleich nachdem wir Nights abgeschlossen

hatten. Uns war allen klar, daß nun ein weiteres Sonic-Spiel folgen wird. Da es aber zu dieser Zeit noch kein Dreamcast gab, entwickelten wir das Spiel zunächst für den Saturn. Nach einer Zeitlang wurde der Titel jedoch viel zu komplex, so daß wir auf Dreamcast übersattelten. Ich muß sagen, daß es sich dadurch zum aufwendigsten und auch zu meinem bislang liebsten Sonic-Spiel entwickelt hat, denn endlich konnte ich Spielelemente verwenden, die zuvor aus technischen Gründen nicht möglich waren.

**MF:** Das Ganze hört sich ja sehr kostspielig an.

**YN:** War es auch! Zeitweise waren rund 100 Mitarbeiter an diesem Projekt beteiligt, und die Produktionskosten sind in etwa dreimal so hoch wie normalerweise.

**MF:** Haben Sie aus den anderen Sonic-Spielen gelernt und daraus Konsequenzen gezogen?

**YN:** Natürlich, sonst könnte ich mich ja kaum verbessern. Wir haben uns beispielsweise auch

andere sehr bekannte 3D-Jump&Runs der Konkurrenz genau angesehen, um so Fehler zu analysieren. So haben wir die Missionsziele glasklar definiert und die Steuerung sehr intuitiv gestaltet. Beispielsweise attackiert Ihr automatisch den nächsten Gegner, wenn Ihr aus dem Sprung heraus den Attack-Knopf drückt. Im Prinzip



*„Zeitweise waren rund 100 Mitarbeiter an diesem Projekt beteiligt“*  
**Yuji Naka, Produzent von Sonic Team**

haben wir einfach nur versucht, die optimale Spielbarkeit der „flachen“ Vorgänger perfekt in 3D zu übertragen.

**MF:** Wollen Sie durch das neue, „westlichere“ Design von Sonic den Weltmarkt erobern?

**YN:** So neu ist das Design eigentlich gar nicht, denn im Prinzip gehen wir wieder zum Ur-Sonic zurück. Natürlich wollen wir mit diesem Titel weltweiten Erfolg haben. Ich denke auch, daß uns das gelingen sollte. Schließlich gibt es derart unterschiedliche Charaktere und Missionen, daß dieser Titel jeden ansprechen dürfte.

**MF:** Für den nichtjapanischen Markt hört sich der Begriff „Adventure“ allerdings etwas verwirrend an, schließlich handelt es sich um ein reinrassiges 3D-Jump&Run?

**YN:** (verdutzt) Hmm, wirklich? Nun, Sie müssen verstehen, daß wir eine

Art Japano-Englisch entwickelt haben und daher den Sinn eines Wortes nicht immer so eng auslegen. Der Begriff Adventure soll einfach nur das Abenteuergefühl ausdrücken und hat somit eine breitere, nicht genreabhängige Bedeutung.

**MF:** Wie umfangreich ist Sonic Adventure eigentlich?

**YN:** Sehr umfangreich, da mit der Wahl des Charakters sich auch komplett der Spielverlauf ändert. Es ist daher kaum möglich, von einer bestimmten Anzahl an Levels oder Spielstunden zu sprechen.

**MF:** Welchen Sinn macht es eigentlich, ein Knuddelmännchen namens Chao per VMS aus dem Spiel zu transportieren und dann in Tamagotchi-Manier aufzupäppeln?

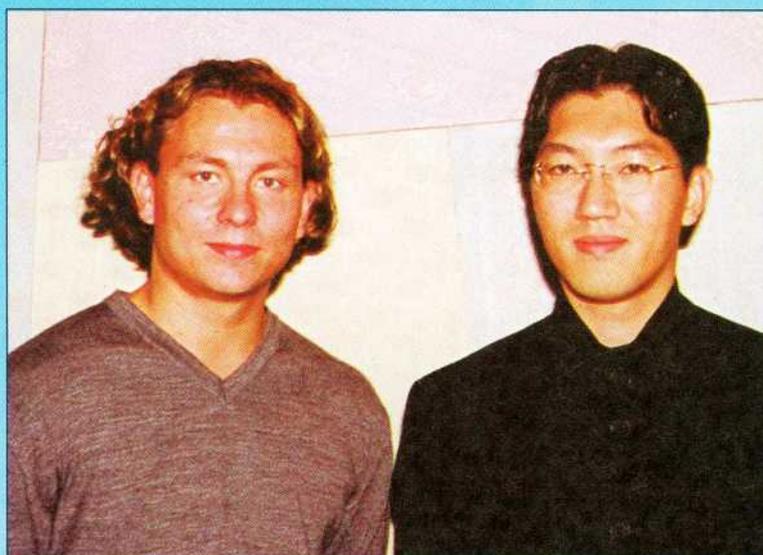
**YN:** Chao ist kein Tamagotchi-Abklatsch! Der Hintergedanke ist vielmehr, mit dem Chao per VMS zu kommunizieren, damit er zu einer Art Freund wird. Auf diese Art und Weise versteht Ihr seine Denkweise, was sehr hilfreich sein kann, wenn Ihr ihn wieder ins Spiel zurück transportiert.

**MF:** Gibt es eigentlich irgendwelche besonderen Features, wie Internet-Unterstützung?

**YN:** Nein. Sonic Adventure ist ein reinrassiges Hüftspiel für einen Spieler, ohne jegliche Multiplayer-Optionen. Die Musik fällt allerdings etwas aus dem Rahmen, da die meisten der insgesamt sechs Stücke in den USA aufgenommen wurden und zum Teil auch Gesang bieten.

**MF:** Was spielen Sie derzeit am liebsten, außer Sonic Adventure?

**YN:** Ganz eindeutig Metal Gear Solid, denn es ist eines der wenigen wirklich intelligenten Spiele.



**Der Sonic-Vater im Dauerstreß:** Trotz der Verschiebung des Releases um ca. drei Wochen müssen Yuji Naka und sein Team Nachtschichten einlegen

# Godzilla

## Generation

**Dreamcast 3D-Action** Perfekte Marketing-Strategie: Zeitgleich zum Godzilla-Boom macht das Nippon-Ungeheuer auch auf der Dreamcast-Konsole Tokio dem Erdboden gleich



**Waffenwunder:** Mecha-Godzilla ist der Trägste unter den Trägen, dafür aber mit allerlei Waffensystemen ausgestattet

Godzilla warf auf der Dreamcast-Konsole bereits frühzeitig seinen mächtigen Schatten voraus. Bereits im Hochsommer konnte man zeitgleich mit dem Start des Films von Roland Emmerich die grüne Godzilla-Version des Virtual Memory Systems käuflich erwerben, ehe kurze Zeit später auch die ersten Bilder zur Dreamcast-Version im Internet kursierten. Wie sich im nachhinein herausstellt, steht hinter diesem Godzilla-Duett eine ausgeklügelte Marketing-Idee.

**Spielablauf: Vandalismus im großen Stil**

Wer die herrlich trashigen Godzilla-Filme kennt, kann schon erahnen, worum es bei diesem ungewöhnlichen Actiontitel geht. Wahlweise in der Rolle des Ur-Godzilla's, des blechernden Mecha-Godzilla's, des Sohnes Minilla sowie des brandneuen Godzilla-US, der derzeit auf der Filmleinwand sein Unwesen treibt, müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits diverse japanische Großstädte wie Tokio oder Osaka, in Schutt und Asche legen - quasi eine Art Rampage in 3D. Angesichts der enormen Physis der monströsen Protagonisten bedarf es im Prinzip keinerlei Waffensysteme. Es reicht aus, mit wuchtigen Schritten mitten



**Glatter Durchschnitt:** Mit seinem Laser kann Mecha-Godzilla einen Wolkenkratzer wie ein Stück Brot in Scheiben schneiden

durch die Häuserfronten zu laufen oder mit einem gezielten Schlag des Schwanzes eine ganze Häuserfront blitzschnell wegzufegen. Wer auch auf Distanz der unbändigen Zerstörungswut frönen möchte, kann das individuelle Waffensystem, wie beispielsweise Godzilla's weltberühmten Feueratem, einsetzen. Dies ist vor allem dann ratsam, sobald Euch das Militär auf den schuppigen Pelz rückt und Euch mit

Großkalibern attackiert. Da man sich naturgemäß nur sehr träge fortbewegt, stellt man leider ein allzu leichtes Ziel dar. Hinzukommt, daß man das abgesteckte Areal nur für kurze Zeit verlassen darf, denn sonst heißt es nachsitzen. Wie eingangs erwähnt, wird auch das VMS geschickt mit in den Spielverlauf eingeflochten. Dort aufgepäppelte Monster können nämlich in einer speziellen Arena gegen



**Vandalismus pur:** Mit seinen Hand-Missiles sorgt Mecha-Godzilla für einen Sturm der Verwüstung



**Dauerstreß:** Da man dem feindlichen Beschuß kaum ausweichen kann, sollte man ständig in Bewegung bleiben

einen anderen VMS-Kontrahenten antreten. Das ist zwar frech geklaut von Pocket Monster Stadium, aber der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel.

**Technik: Komplexe Kollisionsabfragen**

Das vielleicht coolste technische Feature stellt der herrlich veraltet klingende Original-Soundtrack im Hauptmenü dar. Ansonsten beeindruckt vor allem die ungemein komplexen Kollisionsabfragen, wenn Godzilla durch einen Wolkenkratzer marschiert und so schrottreife Gebäude hinterläßt. In einer Szene beispielsweise schneidet Mecha-Godzilla mit seinem Laserstrahl ein Haus mitten durch, so daß das Gebäude wie ein Kartenhaus in sich zusammenfällt - sieht äußerst cool aus!

**Erster Eindruck: Sehr japanisch**

Trotz der allgemeinen Bekanntheit von Godzilla dürften sich vorwiegend japanische Fans für diesen Titel begeistern. Der Spielablauf erscheint recht sinnlos, und die recht zähe Spielbarkeit sorgt schnell für Frust, sobald der Artillerie-Beschuß einsetzt. Dadurch, daß Godzilla & Co nur sehr träge durch die Städte stapfen, mag das zwar sehr realistisch sein, dennoch sorgt diese unpopuläre Entscheidung für einen ziemlich langsamen Spielablauf. (Ulf)

**Dreamcast**

Hersteller: Sega  
 Fakten: 4 Godzilla-Monster, 4 Städte  
**Erscheint: 27. 11. (Japan), September (BRD)**  
**Erster durchschn. Eindruck**

# Tokyo Game Show

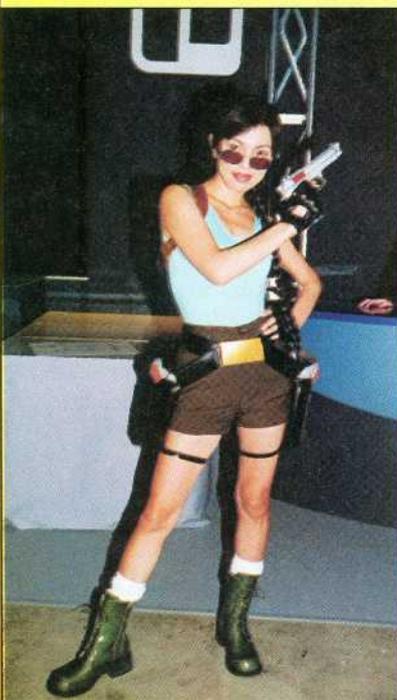
**Softwareperlen aus Fernost Zweimal im Jahr findet sie statt, die wichtigste und größte Videospielemesse im Mutterland der Videospiele. Erstmals, aber gewiß nicht zum letzten Mal, mischte sich auch die Mega Fun unter das Nippon-Volk, schließlich gab es gleich mehrere Hardware-Debüts zu bestaunen**

In Europa heißt sie ECTS, in den Staaten E3, und in Japan nennt man die renommierteste Videospiefachmesse schnörkellos beim Namen Tokyo Game Show. Ebenso wie die E3 kann die TGS jedoch nicht auf eine lange Tradition zurückblicken. Sie wurde zum ersten Mal im August '96 abgehalten, wie alle anderen wichtigen Messen auch in den weitläufigen Makuhari-Messehallen Tokios. Seit dieser Zeit hat sich die Messe prächtig entwickelt. Mittlerweile präsentieren rund 92 Aussteller auf einer Gesamtfläche von rund 54.000 qm ihre ca. 400 Produkte. Die TGS liegt somit von der Größe her exakt zwischen der ECTS und der E3. Wie so vieles anders ist im fernen Osten, muß man sich als messe-erprobter Redakteur auch bei dieser japanischen Veranstaltung an einige Besonderheiten gewöhnen. Im Gegensatz zu den anderen genannten Messen handelt es sich, mit Ausnahme des sogenannten ersten „Business Day“, um eine

öffentliche Veranstaltung. Da auch die jüngste Zielgruppe heftig umworben werden soll, richteten die Veranstalter eine spezielle Kids Corner ein, auf der die Hersteller im verspielten Umfeld ihre Titel für die Kleinsten präsentierten. Auch das Software-Angebot ist für den westlichen Geschmack recht ungewöhnlich. So besteht das Sortiment an Neuheiten zu 90 % aus Videospieletiteln, während Gevatter-PC eher eine Nebenrolle spielt. Dominiert wird das Geschehen dabei erwartungsgemäß von der PlayStation (54 %) gefolgt vom - man höre und staune - Game Boy (12,2 %) und dem Saturn (7,3 %, auf der letzten TGS noch 17 %!). Apropos Game Boy, da Nintendo bekanntlich auf der eigenen Messe Space World Hof hält, gab es nahezu kaum einen modularen Titel zu bewundern (Kurios, denn Nintendo ist ein offizieller Sponsor der Messe?!). Erwartungsgemäß sind rund 70 % der gezeigten Neuheiten im schönsten PR-Fachjargon „nicht Europa-kompatibel“. Oder würde etwa irgendein Europäer für

Bandais alberne Weltraum-Helden in Plastikanzügen eine halbe Stunde Wartezeit in Kauf nehmen, um fünf Minuten das Pad in die Hand nehmen zu dürfen? Ach ja, noch etwas ist anders: Im Gegensatz zu den „westlichen“ Messen werden die Herren von der Presse alles andere als mit Bildermaterial verwöhnt - noch nie etwas von CD-ROMs gehört? Eines hat die Tokyo Game Show jedoch mit seinen beiden Messe-Kollegen gemeinsam: Die Anzahl der Neuheiten hielt sich arg in Grenzen. Im Vergleich dazu mutet die Anzahl der Hardware-Debüts gerade zu inflationär an. Der Trend ist allzu deutlich: Mit Sonys Pocket Station, Segas VMS, SNKs Neo Geo Pocket und Nintendos Color

Game Boy steht uns das Comeback der cleveren Handhelds bevor.



**Konkurrenzfähig?:** So sieht das japanische Lara-Model aus



**Tanz & Musik:** An vielen Ständen wurde das Tanzbein geschwungen, oder andere musikalische Einlagen wurden präsentiert



**Plakativ:** Das Dreamcast-Logo war auf der Tokyo Game Show überall präsent



**Zuckersüß:** Diese Moderatorin einer japanischen Jugendsendung posierte sofort, als man die Kamera auf sie richtete



**In Reih und Glied:** Nach der Messe war es für alle Hostessen Pflicht, sich vor dem Stand aufzureihen

# Namco

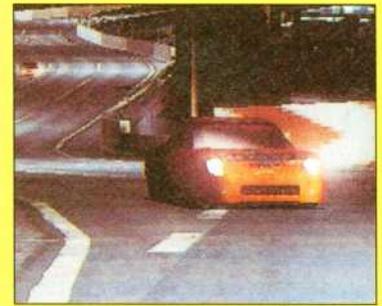
## Packt den Tiger in den Tank

Namco sei Dank, gab es für den nach Neuheiten dürstenden Journalisten doch noch eine brandneue Perle. Die Edelschmiede präsentierte erstmals eine spielbare Version ihres neuesten Rennspiel-Knallers

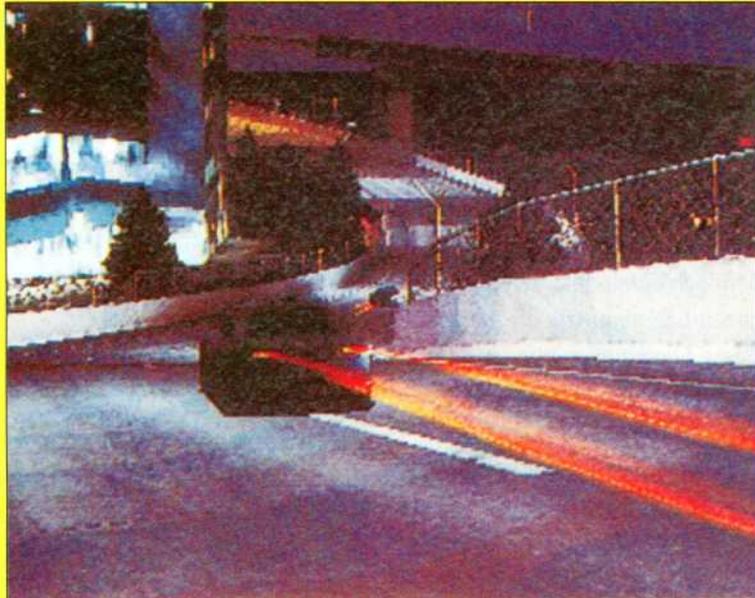
namens **Ridge Racer Type 4**. Wer glaubt, daß mit Ridge Racer das Ende der technischen Fahnenstange erreicht sei, sieht sich getäuscht. Bei dieser Vollblut-Simulation mit den bekannt schnittigen Sportwagen wird ein



**Grafische Perfektion:** In der kurzen Testphase gab es nicht einmal ansatzweise einen erkennbaren Grafikaufbau



**Wie auf Schienen:** Das Fahrverhalten präsentiert sich in gewohnter Ridge Racer-Tradition



**Konkurrenz für Gran Turismo:** Namco steckte viel Arbeit in den speziellen Championship-Modus, der alleine für eine gehobene Langzeitmotivation sorgen soll

absolut luxuriöses technisches Umfeld geboten. Wie bereits beim Vorgänger wartet die Optik mit einem gehobenen Detailreichtum (viel Natur) und keinem einzigen erkennbaren Grafikaufbau auf. In der Zwischenzeit scheinen die Jungs von Namco die Hardware noch besser kennengelernt zu haben und steuern noch sehenswerte Lichteffekte in Echtzeit dazu. Hinzu kommen acht Rundkurse sowie ein spezieller Grand-Prix-Modus namens Real Race Roots '98, der sich an einigen Punkten an Gran Turismo orientiert. Die Designer blieben ihrem bisheri-

gen Stil übrigens treu und spendierten den Boliden das typische Ridge-Racer-Fahrgefühl, bei dem wieder ein wenig das Gefühl vermittelt wird, als würde man auf Schienen entlangfahren. Der eigentliche Star war jedoch fast das neuartige Rennspiel-Pad namens Jog-Con, der Nachfolger des legendären NecGon. Gespielt wird mit einer Drehscheibe, die per Daumenkraft gefühlvoll dirigiert wird. Der Clou: Bei Kollisionen fühlt Ihr einen realistischen Widerstand. PC-Besitzer kennen dieses geniale Feature namens Force Feedback bereits durch zahlreiche Luxus-Pads.

# Sony Computer Entertainment Japan

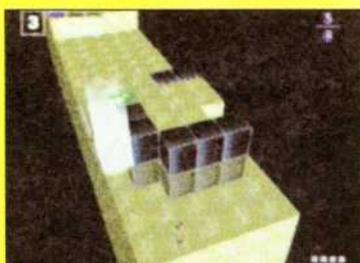
## Kleines Gerät ganz groß

Nicht die PlayStation war der Star der SCE]-Manege, sondern sein neuer kleiner Bruder namens **Pocket Station**, vormals unter dem Codenamen DPA bekannt. Über dieses multifunktional einsetzbare Gerät haben wir ja des öfteren berichtet. Nun erscheint es Mitte Oktober endlich in Japan. Zur Erinnerung: Es handelt sich um eine umgerechnet rund 30 bis 40 DM preiswerte Handheld/Memory-Card/Timer-Kombination, die per entsprechender Software sogar „lernfähig“ ist. Dabei soll das Gerät vor allem die Brücke zwischen Konsole und Handheld schlagen. So könnt Ihr mit diesem schmucken

Gerät beispielsweise bei Final Fantasy VIII einen Fighter aufbauen oder bei Capcoms Klopper Street Fighter Zero 3 Raufbold Ryo im Pixelformat erleben. Die angekündigten Titel, die die Pocket Station unterstützen, sind beträchtlich (über 30), so daß der multifunktionale Handheld schon bald ein festes Mitglied in der PlayStation-Familie sein dürfte. Im Softwarebereich war hingegen absolute Flaute angesagt. Lediglich die Fortsetzung des Knobel-Spiels Kurushi namens **IQ-Final** war zu sehen. Markantester Unterschied: Im Create-Modus dürft Ihr eure eigenen Levels editieren. Die große Überraschung war jedoch die massive Präsenz von **Crash Bandicoot 3**. Überall war das Vorzeige-Jump&Run spielbar, überall sein Knuddelgesicht sichtbar. Ganz offensichtlich versucht SCE], den US-Charakter weltweit als ihr Maskottchen aufzubauen. Ein weiteres Indiz dafür: Auch Crash kann auf der Pocket Station ein pixeliges Dasein führen.



**Glasklar:** Die Pocket Station gibt es auch in der beliebten transparenten Ausführung



**Rauchende Köpfe:** IQ-Final ist der Nachfolger zum Denkspiel Kurushi

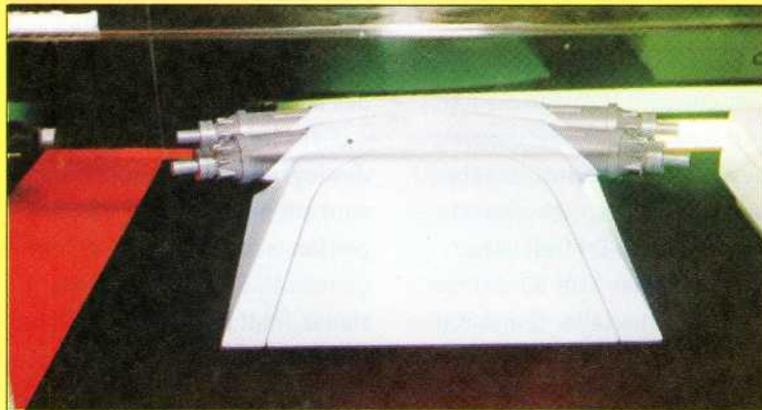


**Weltweiter Star:** Crashs dritter Teil wird auch in Nippon kräftig gehyped

# Sega Die Feuerprobe

Der Star der Tokyo Game Show war natürlich die brandneue Dreamcast-Konsole. Auf dem für E3-Verhältnisse relativ engen Stand drängelten sich die Leute durch die schmalen Gassen, um endlich erste Spielerfahrungen auf Segas neuem Flaggschiff zu sammeln. Sega war selbstredend bemüht, ihre neue Hardware möglichst eindrucksvoll zu präsentieren,

und nutzte jeden Winkel zur Selbstdarstellung aus. Neben unzähligen einsatzbereiten Konsolen, Live-Präsentationen und Peripherie-Angeboten wurden sogar einige Modellstudien von Dreamcast gezeigt, die nicht den Weg bis in die endgültige Produktion fanden. Besonders skurril war dabei das Modell „Tankstation“, bei dem vier Schlauchkonstruktionen als



**Skurril:** Diese abstrakte Modellstudie war einer von vielen Entwürfen, die Sega ihren Besuchern präsentierte



**Präsentationen im Stundentakt:** Auf der Bühne gaben sich die Entwickler die Klinke in die Hand

Joypad-Slots dienen sollten. Da ist einem Designer offensichtlich die Fantasie durchgegangen. Diese „Off-the-Record-Show“ unterstreicht die Transparenz des Konzerns, denn obwohl einige Titel aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums noch recht unvorteilhaft aussahen, wurden dennoch zumindest Videobänder gezeigt. Sega nutzte die Tokyo Game Show und somit den ersten Kontakt mit der Öffentlichkeit für ein umfassendes Feedback, indem sie an die Besucher Fragebögen verteilten. Das Ergebnis wurde leider bislang geheimgehalten.



**Ertappt:** Sega-Boss Mr. Irimarjiri mischte sich unauffällig unter das „Volk“

# Japanisches Allerlei

## SNK

Noch 'n Handheld: Mit dem Neo Geo Pocket versucht der Arcade-Oldie, im Geschäft der portablen Videospiele Fuß zu fassen. Rein vom Design und von der Funktionalität her könnte es dem schmucken Teil auch gelingen. Angefangen von der belieb-

ten Acryl-Umhüllung bis hin zum Military-Look gibt es das Gerät in den verschiedensten Designs. Äußerst lobenswert ist außerdem der genial luxuriöse Ministick, dessen sattes Klicken Microschalter vermuten lassen. Das Gerät ist, wie bereits angekündigt, per Kabel auch an Dreamcast anschließbar, um den Datenaustausch beispielsweise bei King of Fighters '98 zu ermöglichen. Da SNK derzeit vor allem auf Eigenproduktionen angewiesen ist und kein Grafikwunder darstellt, bleibt es jedoch abzuwarten, ob das schmucke Gerät eine Nische zwischen Pocket Station und Color Game Boy finden wird.



**Designer-Handheld:** Das Neo Geo Pocket gibt es in vielen schicken Versionen



**Tanzwut:** Dance, Dance Revolution ist die Steigerung zu Beatmania



**Humorvoll:** Incredible Crisis war eines der auffälligsten Titel der TGS

## Capcom

Der Prügelspezialist kann es einfach nicht lassen und präsentiert mit der Heimversion von Street Fighter Zero 3 eine weitere Bitmap-Klopperei höchst klassischer Machart. Als besonderes Bonbon konnte man sämtliche 25 Charaktere des Spiels auch live und in Farbe erleben. Fast

unscheinbar wurde ein zweites Spiel präsentiert, daß in dreifacher Hinsicht außergewöhnlich ist. Erstens handelt es sich um eine Tetris-Variante, zweitens um eine Mickey-Mouse-Lizenz und drittens (ein Trommelwirbel bitteschön) um das erste Nintendo-64-Spiel. Von diesem Titel dürften wir noch etwas hören.



**Space Invaders:** Taito beehrt uns mit einer PS-Version des Ur-Shooters



**Pocket Mu Mu:** SCEJ entwickelte diesen Titel speziell für die Pocket Station



Pop 'n Pop: Witzige Puzzle-Bobble/Tetris/Space-Invaders-Mixtur von Taito

**Electronic Arts**

Durch den Squaresoft-Vertriebsdeal kommen auch EA-Produkte immer häufiger an den Japaner. Grund genug, auch im Nippon-Land ein Produkt zu entwickeln. **Theme Aquarium** heißt das erste japanische EA-Werk. In der Theme-Tradition gilt es, als Manager eines Wassererlebnis-Parkes gut zu wirtschaften und die zahlreichen Zuschauer mit einer perfekten Delphin-Nummer bei Laune zu halten. Eine Pocket-Station-Unterstützung wurde angekündigt.

**Ubi Soft**

War die einzige europäische Firma, die mit einem eigenen Stand vertreten war. Diese Besonderheit resultiert nicht zuletzt aus ihren ungewöhnlich starken Dreamcast-Engagement. Als einzige wirkliche Neuheit konnte man endlich **Rayman 2** auf dem Nintendo 64 erleben. Der erste spielbare Level überzeugte bereits durch eine detaillierte 3D-Welt mit komplettem Texture-Mapping sowie einer sauberen Spielbarkeit.

**Konami**

Die Firma ist derzeit im absoluten Discofieber. Nachdem sie mit Beatmania die Spielhallen- und Konsolen-Charts erobert haben, steht mit **Dance Dance Revolution** ein weiterer schweißtreibender Automat bereit. Bei diesem Münzschluckler mit den mächtigen GhettoBlaster-Boxen tanzt Ihr per vier Kontaktflächen den Rhythmus der Musik nach. Eine Heimumsetzung dürfte da sicherlich schwierig werden.

**Taito**

Auch Taito hat derzeit einen absoluten Hit der kuriosen Art gelandet. Mit dem zweiten Teil der U-Bahn-Simulation **Let's go by Train** dürfen die Japaner das morgentliche triste Ritual unterhaltsam nachspielen. Es gilt, Eure Bahn pixelgenau an jeder Haltestation abzustoppen. Ansonsten gibt es mit **Space Invaders 2000** den x-ten Angriff der Formationsaliens sowie mit **Pop 'n Pop** eine raffinierte Tetris/Space-Invaders-Mixtur.



Kämpfergarde: Capcom ließ sämtliche Kämpfer aus SF Zero 3 live auftreten

**Und sonst?**

Der Knuddel-Racer **Combat Choro Q** kehrt in einer militärischen Version auf den N64 zurück, Sammy bringt **Lucky Luke** Japanisch bei, **Square** hat ein japanisches FMV-Adventure im Soap-Opera-Stil entwickelt (**Another Mind**), und Xing geht mit **F-1 GP '98** auf der PlayStation an die Boxen. Einen Titel einer hiezulande völlig unbekannt Firma möchten wir zum Abschluß noch besonders stark hervorheben. Bei **Incredible Crisis** lernt Ihr als japanischer Büro-Fuzzi die Tücken des Alltags kennen. Die Aufgaben sind vielfältig, sei es einen amoklaufenden Fahrstuhl per Tastengehämmer zu stoppen, auf einer Fahnenstange die Balance zu halten oder vor einer gigantischen Kugel davonzulaufen. Der Titel ist ungemein charmant aufbereitet, technisch exzellent in Szene gesetzt worden und innovativ. Vielleicht liest diese Zeilen eine deutsche Softwarefirma und bemüht sich um den Vertrieb - es lohnt sich! (Ulf)



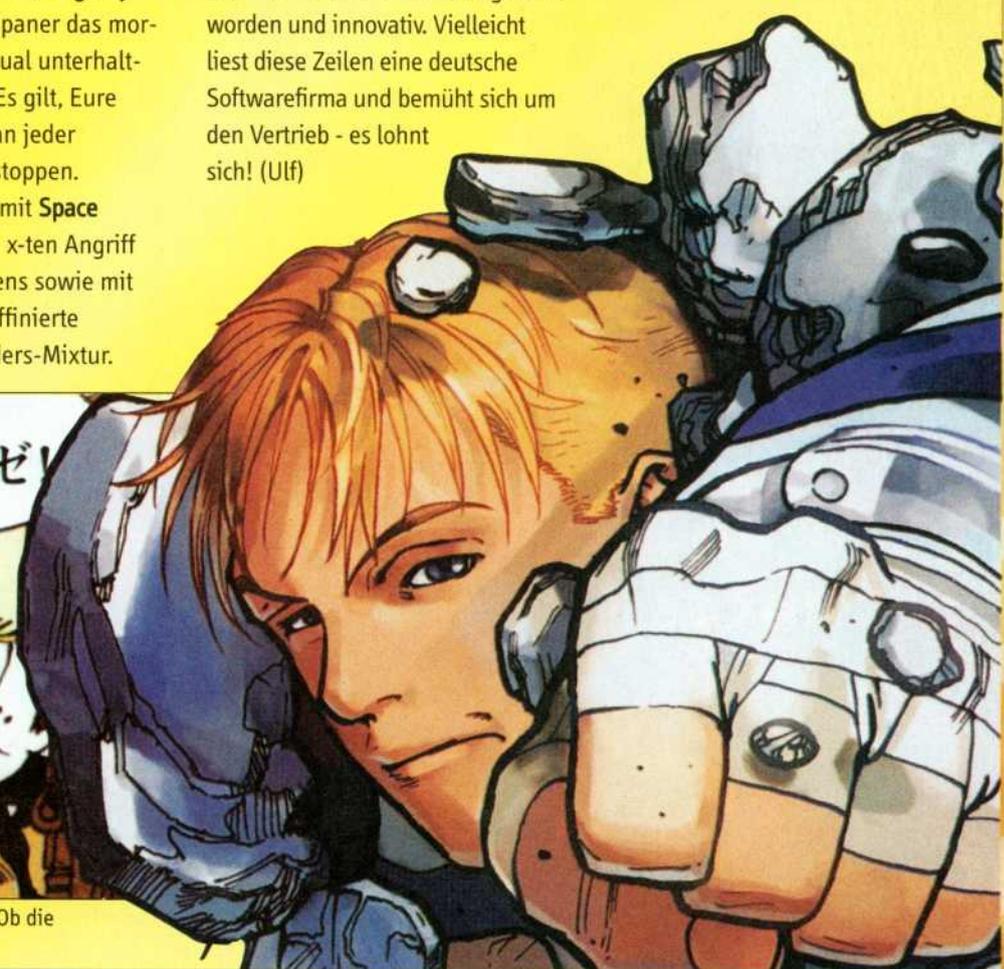
Street Fighter Zero 3: Um Capcoms neuesten 2D-Klopfer wird ein großes Turnier veranstaltet



Exotisch: Der Comic-Kleidungsstil der Japaner wirkt nach europäischen Maßstäben eher befremdend



Neuland: Lucky Luke hat zwar offensichtlich Japanisch gelernt. Ob die Fernöstler aber den Euro-Cowboy annehmen, bleibt zweifelhaft



Während des Spiels austauschbare  
Charaktere, weitere Spieler können in  
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.  
Alle Gegenden können  
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit  
individuellen Eigenschaften.  
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



# Das Action-Rollenspiel



**T&E SOFT**

**ABC**  
A FUNSOFT. COMPANY

**FUNSOFT.**

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111, ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008, ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

PS Action-Adventure

## Techno Mage

Von der deutschen Programmierschmiede Sunflowers kommt ein recht interessantes Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Techno Mage



wird das erste Projekt der jungen fünfköpfigen Truppe sein, und es sieht bereits im Anfangsstadium sehr gut aus. Eure Aufgabe im Spiel besteht darin, Euren magisch begabten Recken durch unzählige Höhlenlabyrinth und Länder zu steuern, wobei sich ihm natürlich allerlei Monstergeier in den Weg stellt. Neben Waffen kann unser Held auch auf dutzende Zaubersprüche zurückgreifen, um seine eigene Haut zu retten. Dabei wird das Geschehen, wie beim Genre-Klassiker Diablo, aus einer isometrischen Schräg-von-oben-Sicht gezeigt. Die eigentliche Besonderheit an der Techno-Mage-Grafik-Engine sind allerdings die genialen Light-Sourcing-Effekte.



Futuristische Raserei: Erste Screenshots der PC-Version machen Lust auf mehr

PS/N64 Rennspiel

## YARG

Software aus deutschen Landen kündigt sich mit dem futuristischen Racer YARG an. Dabei sind die Programmierer keinesfalls unbekannt, sondern entstammen allesamt guten „Programmiererkreisen“. So wird die Gruppe mit Namen „Free Electric Band“ geleitet von Köpfen wie Dierk Ohlerich, der bereits an der Amiga-Version von Mr. Nuts ge-



werkelt hat und der verantwortlich war für die Saturn-Version von Tunnel B1. Des weiteren befindet sich Peter Cukierski unter den Entwicklern, der die PC-Version von Tunnel B1 programmierte. Einen Geldgeber fanden die jungen Kreativen mit der in Hamburg sitzenden Produktionsfirma VCC, die sich neben ihrer Film- und Fernseharbeit auch den neuen Medien zuwendet. So entsteht derzeit YARG als erstes Computerspiel des Unternehmens, in dem Ihr ähnlich wie in WipEout heiße Rennen mit futuristischen



Abgefahrene Locations: Die rasanten Rennen finden auf spektakulär in Szene gesetzten Rennpisten statt



WipEout läßt grüßen: YARG scheint ein ähnlich futuristisches Rennspiel zu werden wie das Psygnosis-Pendant

Gleitern bestreiten müßt. Die ersten Screenshots, die allerdings von der PC-Version stammen, hinterlassen schon jetzt einen hervorragenden Eindruck und machen Lust auf mehr. Jedoch werden virtuelle Piloten erst im Januar in den Genuß einer flotten Runde im futuristischen Flitzer kommen. Wir halten Euch auf dem laufenden ...

## Szenengeflüster



### Importstop

Nachdem Konami bereits einigen Versandhändlern

aufgrund Metal-Gear-Solid-Importen empfindliche Geldbußen aufgebremst hat, drohte nun auch SCED in ihrem Rundschreiben mit einer einstweiligen Verfügung, wenn noch weiterhin Sony-Produkte importiert werden sollten. Als Stichtag wurde der 1. Oktober angegeben. Produkte, die vorher importiert wurden, dürften außerdem nur noch bis zum 31.12. ohne rechtliche Konsequenzen verkauft werden. Nach Angaben der GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen) könnten Grauiimporteure künftig mit bis zu fünf Jahren Haft belangt werden und selbst Käufer von Sony-Importen theoretisch drei Jahre. Grund für diese Maßnahme ist vor allem die starke Verbreitung der Modulationschips, die das problemlose Abspielen von Importen ermöglichen. Alleine im Falle von Tekken 3 geht SCED beispielsweise von einem Verlust von ca. 3,5 Millionen DM aus, was auf eine Importeinfuhr von umgerechnet 35.000 CD-ROMs schließen läßt. Dieses Verbot umfaßt allerdings derzeit nur sämtliche Sony-Produkte sowie Konamis Metal Gear Solid und das demnächst erhältliche Silent Hill. Andere Firmen könnten diesem Beispiel noch folgen.

### Namco/Naoimi-Deal

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir darüber

berichtet, daß Namco unter Umständen Segas neue Automaten-Platine Naomi lizenzieren werde. Nun scheinen sich die Gerüchte zu verdichten, daß Namco mit dem Platinen-Nachfolger System 13 zwar weiterhin ihre eigenen Wege gehen werde, doch statt sich wie zuvor mit dem System 12 an der PlayStation zu orientieren, um einfache Konvertierungen zu ermöglichen, scheint Namco diesmal tatsächlich Segas Dreamcast im Visier zu haben. Laut Insider-Informationen wird die Platine auch über die Power-VR-2-Technologie und die SH4-CPU verfügen. Diese Angaben wurden bekanntlich durch Namco auf der New Challenge Conference II bestätigt, als der Konzern offiziell bekanntgab, Dreamcast ab nächstem Jahr zu unterstützen. Damit unterstützt die auf dem Naomi-Board basierende Technologie ab dem nächsten Jahr rund 70 % aller Videospieleautomaten und bringt die „Heimversion“ Dreamcast in eine taktisch kluge Stellung.



**DC Wrestling-Simulation**

**Sega Wrestling 2**

Ihr wollt harte Wrestling-Action auf Dreamcast? Kein Problem, denn Sega plant für das nächste Jahr ein Sportspiel, das sich eingehend mit dieser Materie beschäftigt. Erste Screens-



hots zeigen, daß bis zu vier Spieler gleichzeitig in den virtuellen Ring steigen können. Dabei scheint die Lebensenergie nicht mit einem Balken dargestellt zu sein, sondern sie wird Euch in Prozenten angegeben. Erfreulich ist, daß mit Wolf aus der Virtua-Fighter-Serie ein alter Bekannter in die Fights eingreifen kann. Ansonsten scheinen keinerlei bekannte Charaktere aus der großen weiten Welt des Wrestling an den Kämpfen teilzunehmen. Nach dem großen Erfolg des Acclaim-Wrestling-Spiels WWF Warzone ist anzunehmen, daß auch dieser Titel den weiten Weg in unsere Gefilde schaffen wird.

**DC Angel-Simulation**

**Get Bass**

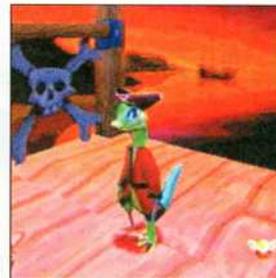
Mit Get Bass nähert sich den japanischen Dreamcast-Jüngern eine Angel-Simulation, die 1:1 vom Automaten konvertiert werden soll. Im Land der aufgehenden Sonne rechnet man mit einem riesigen Erfolg des Spiels, da solche Art von Freizeitbeschäftigung derzeit einen immensen Boom auf der Insel erlebt. Virtuelle Fischer dürfen zwischen verschiedenen Seen, in denen hungrige Fische leben, wählen, und auch Feinheiten, z.B. Köder, Rute oder Schwimmer, dürfen wie im richtigen Leben vom Angler selbst bestimmt werden. Natürlich geht es letzten Endes darum, den dicksten Brocken an Land zu ziehen und dafür Punktzahlen zu erreichen.



**PS Jump&Run**

**Gex 3D**

Gex 3D gilt nach wie vor als das PlayStation-3D-Jump&Run mit der Vorzeige-Grafik. Neben Akuji und dem mit Spannung erwarteten Soul Reaver werkeln die Kalifornier bereits an dem mittlerweile dritten Auftritt des kleinen Lurchs (der endgültige Titel ist noch nicht bekannt). Erwartungsgemäß wird der Fortsetzung eine verbesserte 3D-Engine spendiert, so daß auch kleine Mängel, wie Texturverzerrungen, minimiert werden können. Über den Spielablauf kann man momentan nur grobe Angaben machen. So soll die Hopserei noch mehr Umfang erhalten, was wiederum mehr Widersacher zur Folge hat. Außerdem hat der Gecko in der Zwischenzeit noch einige zusätzliche Fähigkeiten erlernt. An der Zeitreise-Thematik halten die Designer fest, was einige Verwandlungskostüme mit sich bringt. Gex soll beispielsweise als stolzer Sombrero-Träger durch Mexiko reiten, als einbeiniger Pirat die sieben Weltmeere unsicher machen oder als Sherlock Holmes seine Spürnase unter Beweis stellen.



**Verkaufsschlager**



**BRD**

**PlayStation**

1. Tekken 3
2. Gran Turismo
3. TOCA (Platinum)
4. Tomb Raider (Platinum)
5. Colin McRae Rally

**Nintendo 64**

1. F-1 World GP
2. Banjo-Kazooie
3. Mission Impossible
4. International Superstar Soccer '98
5. WWF: Warzone



**JAPAN**

1. Beatmania (PS)
2. Dragon Quest Monsters (GB)
3. Pocket Monster Pikachu (GB)
4. Itadaki Street Gorgous K. (GB)
5. Metal Gear Solid (PS)



**USA**

1. Madden '99 (N64)
2. Parasite Eve (PS)
3. Tenchu (PS)
4. Madden '99 (PS)
5. NASCAR '99 (PS)

**Szenegeflüster**

**Xploder-News**

Vom Schummelmodul Xploder gibt es eine

Menge Neuigkeiten. Per Internet oder auf Memory Card kann man sich das Update-Version-2.0 herunterladen und somit dem Cheater einige neue Fähigkeiten einverleiben, als da beispielsweise wären: **Moviebetrachter, Bildergrabber, CD-Spieler, Memory-Card-Manager.** Für die Cheat-Profis unter Euch dürfte der **Xploder Pro** (erhältlich ab Dezember) interessant sein. Nicht nur daß er das Betriebssystem 2.0 gleich intus hat, per Extension (erinnert an einen Game Boy) kann man auch ohne PC seine eigenen Cheats herausfinden. Das Deluxe-Schummelmodul hat mit **149,- DM** allerdings einen stolzen Preis. Last but not least dürfen sich auch **N64-Besitzer** freuen, denn ab Dezember soll das rund 100 DM teure Gerät auch für den Modulschlucker erhältlich sein. Genaue Angaben über die Ausstattung gibt es noch nicht. Es ist lediglich bekannt, daß es eine **PC-Schnittstelle** bietet. Weitere Infos erhaltet Ihr unter der Nummer: **02154/94 52 51** (werktags von 15.00 bis 17.00 Uhr).



**MDK 2 kommt**

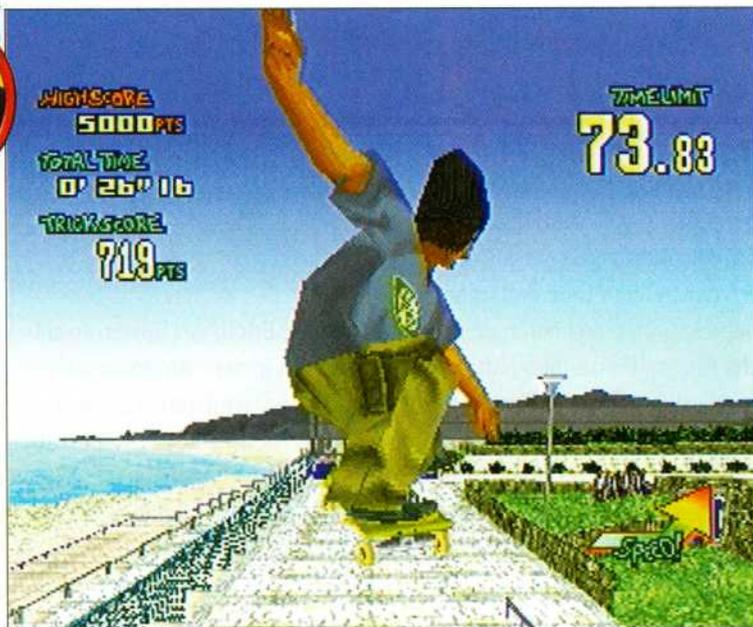
Shinys abstraktes 3D-Jump&Run war für David Perry zwar nicht der erhoffte Verkaufsschlager, dennoch wurde vor kurzem offiziell bekanntgegeben, daß man die Arbeit zu MDK 2 aufgenommen habe. Die Programmierung wird allerdings vom bislang recht unbekanntem Team namens BioWare Corporation übernommen, die bei Interplay unter Vertrag stehen. Weitere Überraschungen: Als Plattform steht nicht die PlayStation oder der N64 zur Debatte, sondern Dreamcast. Zum Spielverlauf wurde bislang nur verlautbart, daß man an der grundlegenden Spielmechanik festhalten werde, sprich, von einer Außenperspektive eingefangen, rennt und ballert sich der einsame Streiter Kurt Hectic durch die markante MDK-Welt. Neben einem beeindruckenden technischen Rahmen reden die Designer vollmundig von einem surrealistischen Action-Adventure mit einigen völlig neuen Spielelementen.



mal ehrlich



Nun ist es amtlich: Nachdem Nintendo schon seit geraumer Zeit den Verkauf von Importspielen juristisch belangt, folgt auch SCEd diesem Beispiel. Der Grund für diese Maßnahme hat dabei nichts mit Spielverderberei zu tun, sondern schlichtweg nur mit Geld. Schließlich ging dem Konzern, eigenen Angaben zufolge, alleine durch Tekken-3-Importe ein sechsstelliger Betrag durch die Lappen. Natürlich kann man ihre Argumentation insoweit verstehen, daß sie am Ende des Jahres eine gute Bilanz aufweisen müssen, doch sind die Verluste durch Importe wirklich so relevant für den Gesamtumsatz? Ich denke, daß ein weiterer Hauptgrund dieser Maßnahme auch darin bestand, den zahlreichen Raubkopierern und somit auch Besitzern von umgebauten Multinorm-PlayStations ihr Treiben ein wenig zu vermiesen, wenn man ihnen schon nicht das Handwerk vollendens legen kann. Meines Erachtens ist es doch maßgeblich die grassierende Softwarepiraterie, die für diese ganze Misere verantwortlich ist. Hätte SCEI bereits frühzeitig die Alarmglocken gehört und ihre Energien in einen wirkungsvollen Kopierschutz gesteckt, hätte sich die brenzlige Situation nicht so stark ausgebreitet. So mutet dieser Schritt eher wie ein mühseliges Treten auf dem lodernden Flammenmeer an, bei dem man den Herd des Brandes jedoch nicht wirkungsvoll bekämpft. Es ist zweifelhaft, ob für die PlayStation überhaupt noch ein wirkungsvoller Schutz kommt, so daß man nur hoffen kann, daß alle nachfolgenden Konsolen-Generationen aus dieser Erfahrung gelernt haben. Ob sich dadurch jedoch wieder die Türen öffnen, wage ich zu bezweifeln, leider.



PS Skateboard-Simulation

# Street Boarders

Micro Cabin, bislang nicht gerade für Softwareperlen bekannt, schuf mit diesem Titel eine interessante Alternative zu den populären Snowboard-

Simulationen. Mit einem lässigen Skateboarder und einem Brett Eurer Wahl kurvt Ihr auf einem abgesteckten Straßen-Parcours entlang. Neben der Aufgabe, das Ziel möglichst schnell zu erreichen, erhöht Ihr Euer Punktekonto beträchtlich, wenn Ihr die zahlreichen Springschanzen und Geländer dafür nutzt, spektakuläre Stunts zu vollführen. Die Spielmechanik fällt erfreulich simpel aus, so daß man schnell seine erste akrobatische Sprung-einlage hinlegt. In technischer Hinsicht darf man aber dafür keine Wunderdinge erwarten.

PS Action-Adventure

# Deep Blue

Konami hat zur Zeit ein Spiel in Arbeit, das alle Tauchfanatiker in den Bann ziehen dürfte. Im



Rausch der Tiefe gilt es bei diesem Mix aus Adventure und Tauchsimulation, Schätze aus Höhlen und gesunkenen Schiffen zu bergen. Um aber ins feuchte Naß überhaupt eintauchen zu können, müßt Ihr erst einmal durch kleinere Jobs an Bargeld gelangen und damit verbesserte Ausrüstung erstehen.

Für Abwechslung sorgt jedoch auch der eine oder andere Plausch mit Bewohnern des Fischerdorfes, in dem Euer Abenteuer beginnt. Denn so erfahrt Ihr zum Beispiel von einem alten Mann, daß in der Nähe ein abgesoffener Luxusdampfer auf Eure Entdeckung wartet. In der eigentlichen Tauchsequenz macht vor allem der rapide zur Neige gehende Sauerstoffvorrat zu schaffen. Sobald Ihr also genügend Schätze eingesackt habt, heißt es zurück an die Oberfläche, aber schnell!

## Szenegeflüster

### Neuigkeiten zu Abe

Alien

Abe sorgt mal wieder für Schlagzeilen. Seine Entwickler **Oddworld Inhabitants** reichten das Produkt **Abe's Exodus** bei der **Academy Awards** für die Kategorie „**Bester animierter Kurzfilm**“ ein. Für diese Oscar-Nummer mußten die Programmierer eine spezielle Version des Spiels entwickeln. Sämtliche **CG-Sequenzen** wurden herausgenommen und durch neuartige Übergangsszenen ersetzt. Die zweite Abe-Nachricht ist recht bizarr: In den japanischen Versionen hat Abe nur drei statt vier Finger an jeder Hand. Grund: Für die Japaner ist die Hand mit vier Fingern ein diskriminierendes und somit anstößiges Symbol, was einen geschichtlichen Grund hat. Im alten Japan gab es eine Unterklasse von Fleischergesellen, deren Symbol vier Finger waren. Da es in Japan eine „Interessengruppe“ gibt, die jeden Schöpfer eines vierfingrigen Charakters vor Gericht zerrt, war **GT Interactive** gezwungen, dem armen Abe einen Finger an jeder Hand zu entfernen. Übrigens: Auch Disney muß jährlich aus diesem Grund Schmerzensgeld entrichten.



### Metal Gear Solid US-Release

Mit einem enormen Werbebudget von insgesamt acht Millionen Dollar will die US-Version von **Metal Gear Solid** den amerikanischen Videospielemarkt erobern. Geplant sind insgesamt 550 Werbespots, die in den Staaten zwischen dem 19. Oktober und dem 21. Dezember ausgestrahlt werden sollen. Jeder dieser Streifen soll eine Länge von 30 Sekunden haben. Auch Anzeigen in zahlreichen Magazinen Amerikas sind geplant.





# Psybadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte  
Wintersportalternative  
auf abgefahrenen  
Kursen"

"...ungeheurer  
Spielespass..."

Offizielles PlayStation  
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.  
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.  
Psybadek, Xako, Mita, Psychosis and the Psychosis logo are ® and © 1990-8 Psychosis Ltd. All rights reserved.



**Schon gehört?**

+++ Sega Deutschland bereitet sich auf den Verkaufsstart von Dreamcast vor und verpflichtete Thomas Zeitner als neuen Sales Director. Pikant: Der gelernte Kaufmann stand zuvor bei SCED im Sold.

+++ Der Brutal-Racer Carmageddon (als bislang einziger Titel in England verboten) wird demnächst auch in Deutschland für PS und N64 erhältlich sein.

+++ Segas Dreamcast wird die True-Motion-Technologie von Duck Corporation als neues Videokompressionsverfahren einsetzen, um eine exzellente Videoqualität zu ermöglichen.

+++ NFL Quarterback Club '99 unterstützt das 4MB-RAM-Modul, um beispielsweise Replays von einer halben Minute Länge zu ermöglichen.

+++ Tragisch: Der Tetris-Miterfinder Vladimir Pokhilko hat vermutlich in finanzieller Not zunächst seine Familie und anschließend sich durch ein Jagdmesser getötet.

+++ Wenn Ihr alles über den Tomb Raider erfahren wollt, müßt Ihr einfach die Homepage aufrufen: [www.tombraider.com/themovie/index.html](http://www.tombraider.com/themovie/index.html)

+++ EA kauft weiter ein und unterstützt ihre Sportabteilung zusätzlich durch die ESPN-Interactive-Lieferanten (NBA Tonight, Pro Boarders) Radical Entertainment.

+++ Activision und Paramount Pictures verständigten sich auf einen exklusiven Zehnjahresvertrag, der ihnen sämtliche Rechte zu Star Trek sichert.

**PS Fußballspiel**

# World League Soccer '99

Silicon Dreams, eine britische Programmierschmiede mit rund 90 Mitarbeitern, kümmert sich um die Realisierung der neuesten Kickerei aus dem Lara-Haus. Zumindest für den englischen Markt wird die Fußball-Simulation unter dem Namen Michael Owen's World League Soccer '99 erscheinen, wie es in den anderen Ländern aussieht, ist derzeit noch offen. Da große Namen verpflichtet, haben sich die Briten einiges vorgenommen: Eine deutlich erhöhte AI soll die Spielkultur spürbar anheben, während in technischer Hinsicht Pro Logic Dolby Surround sowie HiRes und ein besseres Texturverfahren Ohren und Augen verwöhnen sollen. Zusammen mit einem komfortableren Umfeld soll EAs Bastion angegriffen werden. Für den April nächsten Jahres wurde übrigens auch eine N64-Version angekündigt.



**N64 Rennspiel**

# Rush 2: Extreme Racing USA

Die Fortsetzung zu Midways PS-Schlacht San Francisco Rush dürfte das Original locker stehen lassen. Als erste Verbesserung verläßt Ihr die sonnige Flower Power-Stadt, um Euch beispielsweise auch in Los Angeles oder New York auszutoben. Insgesamt zehn US-Strecken zeigen Euch die schönsten Plätze der Vereinigten Staaten. Auch beim Fuhrpark ist die Vielfalt um einiges üppiger geworden. 14 offizielle Karren stehen zur Auswahl, die die Spanne vom Sportwagen bis hin zum Van abdecken. In der Rubrik Spielmechanik sieht es ganz danach aus, als würden die Macher das actionlastige Spielprinzip noch stärker zur Geltung bringen. Erstes Indiz: Jede Strecke ist geradezu gespickt mit Sprungschanzen, durch die Ihr waghalsige Flugeinlagen vollführt. Je nach Stunt kassiert Ihr dafür Punkte, die Euch am Ende gutgeschrieben werden. Des weiteren gibt es auf jedem Circuit insgesamt zwölf Schlüssel sowie vier Sodafaschen. Durch beharrliches Aufsammeln aller Gegenstände, schaltet Ihr allerlei Geheimnisse, wie Bonuswagen, frei.



## Szenegeflüster

### Hardware gut verstaut

Nach Sonys CD-Tasche gibt es im selben Stil auch die praktische **Konsolen-Tasche**, in der neben der PlayStation auch ein Pad sowie Software platzsparend verstaut werden. Die schwarze Tasche mit dem PlayStation-Logo gibt es in zwei Ausführungen.

„Nackt“ kostet die Tasche **49,95 DM** und mit einem **Digital-Pad plus Memory Card** nur **69,95 DM**.



### Peripherie-Luftikus

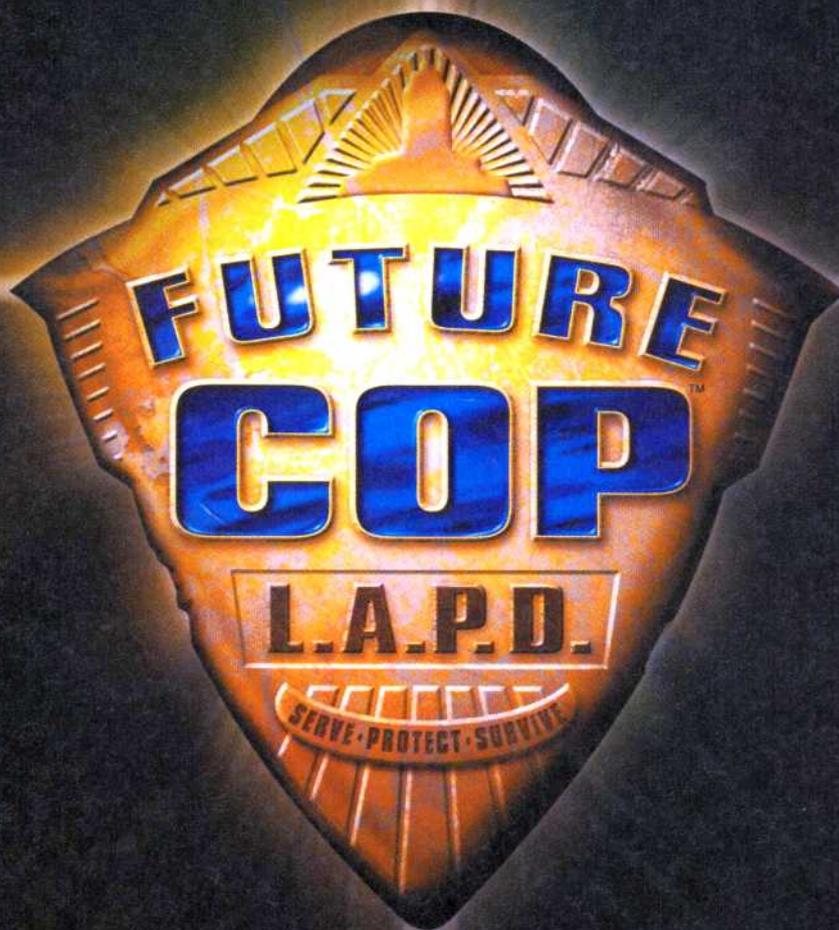
Es gibt doch noch Variationen im Peripheriegeschäft. Wem Otto-Normal-Pads zu langweilig sind bzw. wer sich am Pad so richtig herrlich austoben möchte, sollte den **Air Racer** der Firma **Electronic Land** einmal probespielen. Es handelt sich um ein Pad im **Lenkrad-Design**, das Links/Rechts-Schwenkmanöver per Infrarot übermittelt bekommt. Im Zusammenspiel mit dem extralangen **Drei-Meter-Kabel** ermöglicht das Pad theatrale Manöver beim Spielen. Beispielsweise wenn man bei einer Flugsimulation die Lenkbewegung per Ruderbewegung vollführt - sehr ungewohnt, aber auch sehr spaßig. Das Lenkrad-Pad verträgt sich zudem mit der PlayStation und dem Nintendo 64, so daß der gehobene Preis von **149,- DM** angesichts der aufwendigen Technik in Ordnung geht.



### Mea Culpa

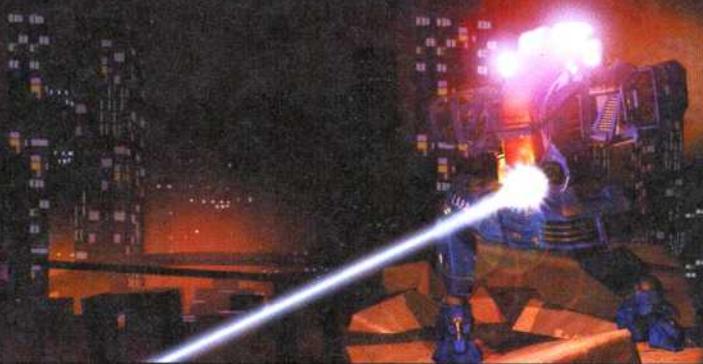
In der letzten Ausgabe ist uns leider ein bedauerlicher Tipfehler unterlaufen. Die witzige Ufo-Jagd von **GT Interactive** namens **B-Movie** hat eine Wertung von **64 %** statt **56 %** verdient.





Die Stadt der Engel braucht Dich.

Aber laß Deinen Heiligenschein zu Hause.



SCHÜTZEN. RETTEN. ÜBERLEBEN.

ES IST DAS 22. JAHRHUNDERT. DIE HAUPTSTRASSEN VON LOS ANGELES SIND ZUM MITTELPUNKT DES GESCHEHENS GEWORDEN. KRIMINELLE GANGS KÄMPFEN UM DIE ALLEINIGE KONTROLLE. ABER SIE HABEN EINEN NEUEN GEGNER. DICH! AUSGESTATTET MIT EINER SPEZIELLEN KERAMIK-RÜSTUNG UND BEWAFFNET MIT DER NEUESTEN PLASMA-TECHNOLOGIE, VERSUCHST DU, DIE BÜSEN JUNGS AUSZUSCHALTEN. UND WENN DU DIE LAGE ENTSCHÄRFET HAST, KANNST DU MIT ODER GEGEN EINEN FREUND IM GETEILTEN 2-SPIELER-BILDSCHIRM ANTRETEN. ODER UM GNADE WINSeln.

[www.futurecop.com](http://www.futurecop.com)

 ELECTRONIC ARTS™



# The Legend of Zelda

## Ocarina of Time

**Nintendo 64 Action-Adventure** Die Legende lebt! Nach fünfjähriger Abstinenz kehrt Nintendos kleiner Held Zelda spektakulär in die Konsolenwelt zurück



**Datenriese:** Die Welt des neuen Zelda-Abenteuers ist eines der umfangreichsten Spiele der Videospiegelgeschichte



**Hilfestellung:** Wenn Ihr diesem armen Dorfbewohner bei seinem Problem helfen könnt, erhascht Ihr zur Belohnung ein nettes Goodie, das Euch das Abenteuer erleichtern kann



**Einzigartig:** Die Charaktere des neuen Zelda-Abenteuers wurden mit viel Liebe zum Detail entworfen



**Grimmig:** Würdet Ihr bei diesem Herrn eine Waffe kaufen? In Nintendos neuem Hit trefft Ihr auf so manch seltsamen Zeitgenossen

Neben dem knuddeligen Klempner Mario ist Link sicherlich die große Identifikationsfigur für den Konsolen-Multi Nintendo. Damit läßt sich wohl auch die lange Entwicklungszeit erklären, die Shigeru Miyamoto und dessen Team zur Fertigstellung des 3D-Abenteuers benötigen haben. Schließlich soll der gute Ruf, den man sich mit den Vorgängern hart erkämpft hat, nicht durch einen Fehlschlag auf Nintendos 64-Bitter zerstört werden. Außerdem wollten die Spieldesigner Spielelemente einfügen, die sich aus technischen Gründen bisher nicht realisieren ließen. Laut Nintendo wird der



**Zielwasser:** Link erhält im weiteren Spielverlauf eine Steinschleuder mit 30 Geschossen. Der Munitionsvorrat läßt sich ständig auffüllen



Titel zusätzlich für einen gehörigen Hardware-Abverkauf sorgen, der der Konsole neues Leben einhauchen könnte. Interessanterweise knüpft die Story des neuen Geniestreichs nicht an den Vorgänger an, sondern ist chronologisch gesehen das erste Kapitel der gewaltigen Zelda-Saga. Ausgangspunkt der Handlung ist das verschlafene Dorf Kokirina,

in dem der junge Bursche Link aufwächst. Äußerlich erscheint der Protagonist auf den ersten Blick ein ganz normaler Bewohner des Dorfes zu sein. Genau wie die anderen steckt auch er seinen Körper allmorgentlich in grüne Gewänder, was ein alter Brauch des Dorfes vorschreibt. Doch bei näherer Betrachtung fällt auf, daß dem mutigen Jüngling ein winziger, jedoch wichtiger Aspekt fehlt:



**Sportlich:** Um in versteckte Räume zu gelangen, muß sich unser Held schon mal klein machen. Nicht jeder Zugang ist so offensichtlich wie dieser hier



**Gruselig:** Nur bei Nacht trefft Ihr auf diese finsternen Gesellen, denen Ihr den Kopf vom Rumpf abtrennen müßt



**Lange Wege:** Die riesige Welt bietet, ähnlich wie Banjo Kazooie, Abkürzungen, um von Punkt A zu Punkt B zu gelangen. Somit lassen sich weite Wanderungen ersparen

Jeder Kokirianer hat eine kleine Fee, die ihn wie ein Schutzengel stets begleitet. Ursache für diesen Fakt ist, daß Link einer fremden Rasse angehört. Er ist ein Kobold und somit nicht hylianischer Abstammung. Kurz nach seiner Geburt wurde Link von seiner Mutter zum Schutz in das

Örtchen Kokirina gebracht. Sie ahnte, daß der Säugling, dessen Vater bereits ermordet wurde, nur dort eine Chance hatte, den hylianischen Krieg zu überleben. Um ein vollwertiges Mitglied des Dorfes zu werden, macht sich Link eines morgens auf die Suche nach einer Fee, die er in der hell leuchtenden Navi auch findet. Mit dem kleinen flimmernden Etwas startet der Held in ein Abenteuer, das aufgrund seines enormen Umfangs von 256 MBit auf Nintendos Modul-Toaster den Umfang aller bisherigen Zelda-Abenteuer übertreffen soll. Der Oberbösewicht der

Geschichte ist Ganon, der das zuvor friedliche Land unterworfen hat. Dazu entführte er die zarte Prinzessin Zelda, die er in einem seiner dunklen Paläste gefangenhält. Um sich im Dorf Respekt zu verschaffen, macht sich Link auf die Suche nach der smarten Lady und durchkämmt dabei dunkle Wälder, tiefe Seen, verschlafene Dörfer und geheimnisvolle Paläste. Während einer für N64-Verhältnisse langen und sehr schönen Introsequenz wird der Spieler in die gerade beschriebene Hintergrundstory perfekt eingeführt. Am Ende des „Filmes“ erwacht Link aus einem Alptraum, in dem er die Entführung der Prinzessin miterlebt hat. Jedoch ist ihm eine Deutung dieser Geschichte zu diesem



**Personenschutz:** Impa ist abgestellt, um auf die Prinzessin aufzupassen. Von ihm erhaltet Ihr wichtige Informationen



**Freiheit:** Zelda kann nicht nur in Dörfern herumspazieren, sondern auch in die Häuser hineinschauen. Auch dort erhält er viele Goodies und Informationen



**Lautstark:** Dieser Wasserfall wurde nicht nur grafisch, sondern auch soundtechnisch hervorragend realisiert. Mit donnerndem Getöse saust das Wasser in die Tiefe



**Gemetzel:** Hat Link die richtige Waffe ergattert, so ist ihm kein Gegner zu stark. Die Waffen könnt Ihr entweder kaufen, oder Ihr entdeckt sie in versteckten Kisten



**Effektvoll:** Das Öffnen einer Schatztruhe wurde wunderschön in Szene gesetzt



**Aufeinandertreffen:** Link will die Prinzessin befreien, um sich Respekt zu verschaffen. Als Kobold wird er von seinen Mitmenschen teils belächelt





**Trickreich:** Um in das Schloß eindringen zu können, müßt Ihr die Kisten in den Fluß schubsen. Somit läßt sich der Eingang auf der gegenüberliegenden Seite erreichen und ein erstes Treffen mit der Prinzessin kommt zustande



**Geldsegen:** Die Schatzkammer wird von einem gelangweilten Soldaten bewacht. Dieser bietet Euch sogar an, die Schätze zu plündern, um somit für Aufregung im sonst so trostlosen Dorf zu sorgen



**Verhext:** Diese Spinnen wurden mit einem Fluch belastet. Im Kampf solltet Ihr warten, bis die Viecher Euch ihre Unterseite zudrehen

Zeitpunkt noch nicht möglich. Erst der alte Baum vor den Toren des Dorfes gibt Auskunft über die schrecklichen Visionen.

den Aktionsmöglichkeiten des kleinen Mannes erlernen müßt. Zunächst erfahrt Ihr Einzelheiten über die Funktionen, die sich durch Aktivierung der Pausentaste ausführen lassen. In diesem Menü gibt es vier Unter-

## Spielprinzip: Gutes noch besser

Euer Abenteuer startet im heimlichen Dorf Kokirina, in dessen Umfeld Ihr die grundlegen-



**Boutique Zelda:** Drückt Ihr während des Spiels den Start-Button, erscheint ein Menü, in dem Ihr den Helden von Kopf bis Fuß ausstatten könnt

menüs, die Ihr mit Hilfe der R-Taste auswählt. Erster Unterpunkt ist eine Übersichtskarte, auf der im Verlauf des Abenteuers die einzelnen Landstriche automatisch verzeichnet werden. Das ist eine nicht zu unterschätzende Option bei einer solch rie-

sigen Welt. Der zweite Unterpunkt ist das Ausrüstungsmenü, in dem Ihr den Helden von Kopf bis Fuß mit diversen Gegenständen, die Ihr während der Jagd auf Ganon findet oder kauft, ausstattet. Da Link es mit einer Horde fieser Gesellen zu tun hat, solltet Ihr ihm ein effektives Langschwert, eine Armbrust oder eine Steinschleuder in die Hand drücken. Eine solche Primärwaffe aktiviert Ihr mit dem B-Button. Zusätzlich bietet Euch das Menü noch die Möglichkeit, einen weiteren Gegenstand als Sekundärwaffe auf einen von drei C-Buttons zu legen. Doch nicht nur auf die Offensive müßt Ihr achten, sondern auch in Hinsicht



**Akrobat:** Mit dem kleinen Link müßt Ihr an vielen Stellen des Spiels klettern, um weiterzukommen



**Grausam:** In diesem Verlies hat schon so mancher tapfere Ritter sein Leben gelassen



**Rätselspaß:** Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müßt Ihr die Schurken in einer bestimmten Reihenfolge erledigen



**Zahn der Zeit:** Nachdem Ihr die Steine mit Eurem Schwert attackiert habt, verateten sie Euch die aktuelle Tageszeit



**Über Stock und Stein:** In der zweiten Hälfte des Spiels hat der Held sogar das Reiten gelernt. Somit lassen sich die Welten schneller bereisen

# ZELDA

## Tageszeiten



auf die Defensive könnt Ihr den Jüngling bestens auf die Fights vorbereiten. In diversen Item-Shops lassen sich für eingesammelte Diamanten Schutzschilde unterschiedlicher Güte erwerben, die besonders im Kampf gegen mächtige Endbosse ein sehr wichtiges Feature sind. Habt Ihr trotz bester Ausrüstung einmal ein paar Treffer einstecken müssen, gilt es, die Lebensanzeige am oberen linken Bildschirmrand im Auge zu behalten. Sinkt diese gegen Null, dann kommt nur noch ein plötzlicher Rückzug in Frage, der Euch die Möglichkeit gibt, nach Kräutern zu suchen, in denen wichtige Lebenskraft steckt, mit der Ihr Euren tapferen Mann aufbaut, um anschließend erneut den nun geschwächten Gegner



**Es werde Licht:** Ein Stock läßt sich nicht nur als Waffe einsetzen, sondern erhellt zusätzlich dunkle Räume



**Schlafkrank:** Dieser Dorfbewohner wird schon fieberhaft von den Einwohnern gesucht. Er schläft bereits seit Tagen und muß nun von Link geweckt werden



**Praktisch:** Ihr nutzt Eure Primärwaffe mit der B-Taste, während die C-Buttons die Sekundärwaffe aktivieren

anzugreifen. Jedoch bleibt Ihr zu Anfang des Abenteuers verschont vor solchen Kämpfen, da Euer Dorf in Frieden lebt. Hier lernt Ihr, dank der Dorfbewohner und unzähligen Hinweisschilder, alles über Euren Helden kennen und erfahrt, wie dieser am effektivsten zu steuern ist. Als erstes macht Ihr Euch auf die Suche nach einer Waffe, die Ihr in einer versteckten Kiste am Rande des

Dorfes findet. Anschließend müßt Ihr genügend Diamanten sammeln, die den Kauf eines Schildes ermöglichen. Erst jetzt dürft Ihr Euer Dorf verlassen und Euch auf die Suche nach der Prinzessin machen. Ihr erreicht einen alten Baum, der Euch über die Lage im Lande aufklärt. In seinem Inneren gilt es nun, Eure ersten Kämpfe auszufechten und knifflige Rätsel zu lösen. So sind beispielsweise Eingänge versperrt durch gewaltige Spinnennetze, die der kleine Link aus eigener Kraft nicht zerstören kann. Jetzt heißt es, die Gehirnwindungen



**Farbenfroh:** Die Landschaften erinnern häufig stark an Szenarien aus den Bergregionen der Alpenländer

Ein sehr wichtiger Fakt bei Zelda ist die momentane Tageszeit. So lassen sich viele Aufgaben lediglich zu bestimmten Uhrzeiten erfüllen. Beispielsweise sind viele Schlösser bei Tag weniger gut bewacht als in der Nacht, wodurch ein Versuch am Tage, in die inneren Räumlichkeiten zu gelangen, scheitert.



**Wasserratte:** Natürlich kann der kleine Held auch schwimmen. Lediglich das Tauchen muß er im Verlauf des Spiels erlernen

**Stimmungsvoll:** Die Hintergründe in den Dörfern wurden zumeist gerendert und bieten ein eindrucksvolles Szenario



Um ein Spinnennetz zu zerstören, müßt Ihr einen Stock, den Ihr im Verlauf des Abenteuers gefunden habt, an einer Feuerstelle anzünden. Rennt dann schnell zum Hindernis, bevor der hölzerne Stab heruntergebrannt ist.



schung erlebt. Hier dürft Ihr mit dem kleinen Link nämlich virtuell auf Fischjagd gehen. Zieht Ihr dabei einen großen Brocken an Land, winkt Euch auch hier ein ganz besonderes Goodie. Ein weiteres Bonusspiel lockt auf einer Farm nördlich des Dorfes. Ihr erreicht einen Stall, in dem es vor Hühnern nur so wimmelt. Ein Farmer sitzt gelangweilt in einer Ecke, und



**Bonusspiel:** In diesem Hühnerstall müßt Ihr innerhalb eines begrenzten Zeitraumes drei besondere Hühner fangen

kräftig qualmen zu lassen und schnell eine Lösungsmöglichkeit zu finden. An solch kniffligen Stellen solltet Ihr Euer Inventar etwas genauer betrachten, um dadurch der Lösung näherzukommen. Neben den Waffen befinden sich mittlerweile Holzstöcke in Eurem Besitz, die Ihr einfach an einem der im Raum befindlichen Leuchter entzünden solltet. Nun nichts wie hin zum Spinnennetz, da das brennende Ästlein schnell heruntergebrannt ist. Nur wenn Ihr flink genug seid, das Hindernis mit dem lodernden Stab zu erreichen, habt Ihr die Chance, das Netz abzufackeln und Euch somit den Weg zu weiteren Bereichen der Location zu eröffnen. Wurden alle Räume auf diese Art und Weise gemeistert, bekommt Ihr

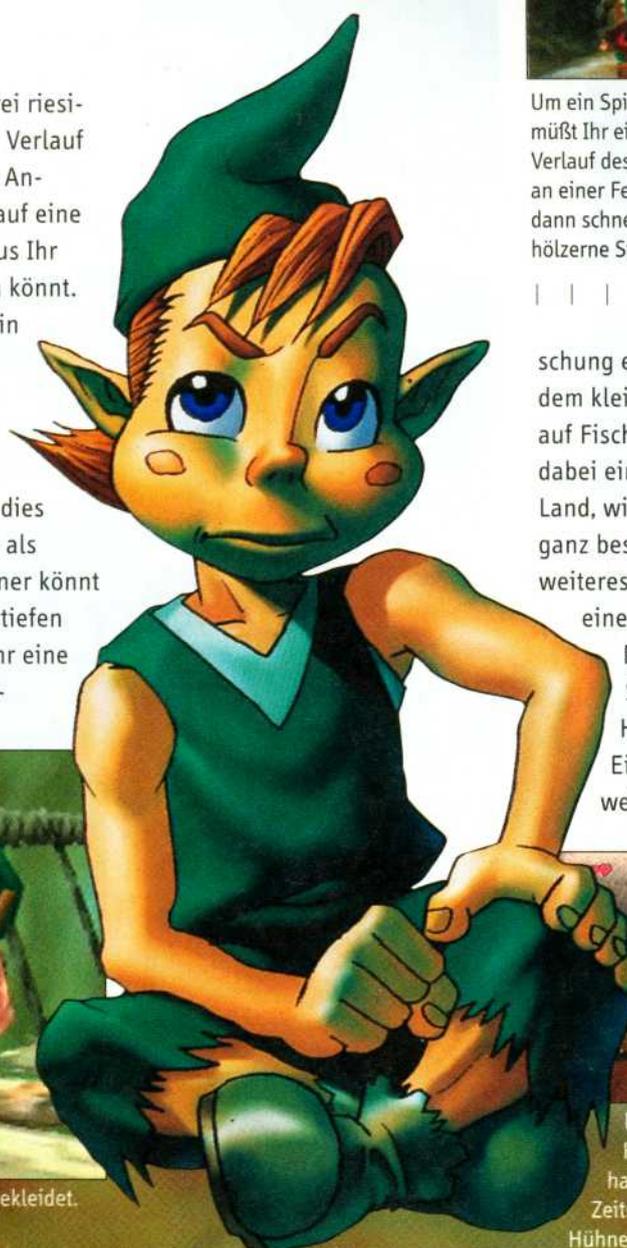


**Der Sonne entgegen:** Natürlich darf bei einem richtigen Sonnenuntergang der passende Lens-Flare-Effekt nicht fehlen



**Tierisch:** Im Abenteuer besucht Ihr auch eine Farm, auf der Ihr allerhand Getier kennenlernt

vom Baum einen von drei riesigen Rubinen, die Ihr im Verlauf des Spiels finden müßt. Anschließend gelangt Ihr auf eine Art Oberwelt, von der aus Ihr mehrere Orte ansteuern könnt. Da wäre zum Beispiel ein Dorf, auf dessen Marktplatz Ihr dutzende Aufgaben von Passanten erhaltet, nach deren Lösung Euch Goodies oder wichtige Hinweise als Belohnung winken. Ferner könnt Ihr aber auch zu einem tiefen See wandern, an dem Ihr eine ganz besondere Überras-



**Stadtgespräch:** Die Einwohner des kleinen Dorfes sind allesamt grün gekleidet. Dies schreibt ein alter Brauch so vor



**Sprachbarriere:** Zelda bietet dem Spieler tonnenweise Story. Die Dialoge werden dabei auf dem Bildschirm eingeblendet. Die deutsche Version wird natürlich über lokalisierte Texte verfügen

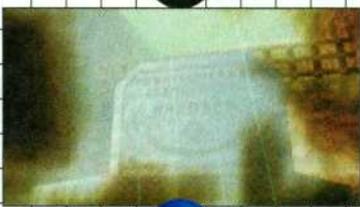
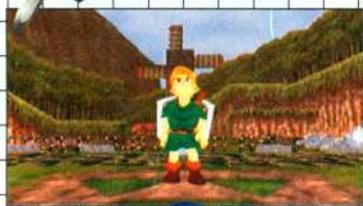


**Flügelvieh:** Die Eule trifft Ihr immer wieder. Sie gibt Euch wichtige Tips in bezug auf die Lösung vieler Rätsel, und sie gibt Euch Tips, wie Ihr Orte am schnellsten erreichen könnt



**Versteck:** Dieser Stall birgt, versteckt hinter den Holzkisten, einen geheimnisvollen Eingang in einen Raum, in dem Euch eine Überraschung erwartet

## ZELDA Ocarina-Flöte



Die Flöte, die Ihr beim Verlassen Eures Dorfes von einer Freundin erhaltet, hat es wahrlich in sich. Im Laufe des Spiels lassen sich mehr als zehn unterschiedliche Melodien erlernen, die dem kleinen Helden an vielen Stellen des Spiels enorm weiterhelfen. Auf dem Friedhof beispielsweise läßt sich dank des Zaubers ein Familiengrab öffnen, durch das Ihr in eine neue Welt gelangt.

nachdem Ihr ihn angesprochen habt, erfahrt Ihr, daß sich zwischen den geflügelten Wesen drei ganz besondere Exemplare befinden. Der seltsame Mann wettet, daß Ihr nicht in der Lage seid, diese drei Wesen innerhalb von 60 Sekunden aus dem Haufen zu fischen. Um nicht als Drückeberger dazustehen, nehmt Ihr diese Wette natürlich an, die Euch im besten Fall eine ganze Stange Geld beschern kann. Verliert Ihr jedoch, müßt Ihr den schmerzhaften Verlust des Wetteinsatzes hinnehmen. Wie Ihr an diesen kleinen Beispielen seht, steckt in Nintendos Meisterwerk ein riesiges Potential. Doch nicht nur das Gameplay weiß zu überzeugen, sondern auch grafisch stellt der neue Zelda-Teil alles in den Schatten, was bisher in Nintendos Modulschacht gestopft wurde.

### Technik: **Wahrlich meisterlich**

Nintendo zeigt mit Zelda, daß auch ohne 4MByte-RAM-Speichererweiterung

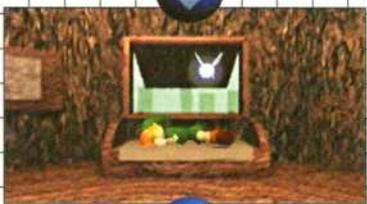


**Alles auf einen Blick:** Auf dem Bildschirm werden zu jeder Zeit die wichtigsten Fakten eingeblendet. Auf Wunsch könnt Ihr auch eine kleine Übersichtskarte erscheinen lassen





**ZELDA** Intro



Die Introsequenz führt den Spieler perfekt in das Zelda-Ambiente ein. Hier wird der Alptraum des jungen Mannes komplett in Ton und Bild wiedergegeben. Dabei wurden der eigentlichen Spielegrafik zusätzliche Grafik-Effekte spendiert, die den Film vom Rest des Spiels abheben.



**Hühnerjagd:** In einem kleinen Dorf muß Link einer hübschen jungen Frau drei Hühner fangen

**Gefahr im Anmarsch:** Euch erwarten im Abenteuer riesige Gegner, die zunächst übermächtig erscheinen. Ihr solltet erst zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren, da Ihr dann über die richtige Bewaffnung verfügt, die dem Gegner schaden kann

eine aufwendige und detaillierte Grafik möglich ist. Die wechselnden Tageszeiten wurden mitsamt der verschiedenen Mond- und Sonnenphasen authentisch dargestellt. Sogar an unterschiedliche Wetterbedingungen, wie Regen, Gewitter und Sonnenschein (mit tollem Lens-Flare-Effekt), haben die Programmierer beim Entwickeln gedacht. Die Hintergründe in den Dörfern wurden zum größten Teil gerendert und sehen somit brillant aus. Doch auch Polygonhintergründe, die mit einer Vielzahl vielfarbiger Texturen überzogen wurden, können vollkommen überzeugen. Dabei ist der Nebel kein störender Faktor, da dieser lediglich als atmosphärischer Effekt eingesetzt wurde. Die Charaktere wurden liebevoll gestaltet und zeigen durch ihre Mimiken bzw. Gesichtszüge und Gesten sogar innere Gefühle. Die Sequenzen, die über den Bildschirm flimmern, wurden in Echtzeit berechnet und beruhen auf der Grafik der

**Wußtet Ihr schon ...**  
 Takashi Tezuka, der stets für die Story und das Charakterdesign der Zelda-Serie verantwortlich war, erhielt für das Drehbuch zu Zelda A Link to the Past (1991) einen Preis vom japanischen Kultusministerium.



**Kampfgefecht:** Die starken Gegner können oftmals nur mit einer bestimmten Strategie vernichtet werden



**Anfang:** Dieser alte Baum beherbergt die ersten Aufgaben für den kleinen Helden. Habt Ihr diese gemeistert, so winkt ein großer Edelstein



**Ausgetrickt:** Im Garten des Schlosses müßt Ihr die Wachen geschickt umgehen, da Link ansonsten vor die Tür gesetzt wird



Parastitc Armored Arachnid  
**GOHMA**

**Die Saat des Bösen:** Gohma, das mutierte Spinnenwesen, ist der erste Zwischenboß, auf den Link trifft. Um ihn zu vernichten, solltet Ihr immer auf das Auge zielen



**Stimmungsvoll:** Cut Scenes, die mit traumhafter Musik unterlegt sind, gibt es als atmosphärisches Stilmittel häufig zu bewundern

Spiele-Engine, die zusätzlich mit tollen Effekten gespickt wurde.

**Erster Eindruck: Besser geht's auf Nintendos 64-Bitter kaum noch**

Miyamotos neues Zelda-Adventure wird wirklich ein Meisterwerk. Die Grafik, die Rätsel und vor allem die Spielbarkeit hinterlassen schon jetzt einen erstklassigen Eindruck. Der Charakter läßt sich stets präzise steuern, und die automatische Kameraführung gewährt dem Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spiels einen guten Überblick. Überwältigend ist auch der Umfang der Welt, die scheinbar keine Grenzen kennt. An jeder Location gilt es, Dutzende von kleinen Rätseln zu lösen und Aufgaben zu erfüllen, die mit der eigentlichen Handlung oftmals rein gar nichts zu tun haben. Besonders motivierend sind die

kleinen Bonusspiele (Angeln, Hühner einfangen usw.), die in das Spiel eingebaut wurden. Durch sie erhält man nützliche Goodies oder spielentscheidende Tips. Den letzten Schliff erhält das Abenteuer durch die unglaubliche Atmosphäre, die nicht zuletzt von

der Sounduntermalung getragen wird. Faßt man alle Fakten zusammen, kann das Fazit nur lauten: Der neueste Miyamoto-Streich dürfte das Genre in technischer sowie in spielerischer Hinsicht ein ganzes Stück weiterbewegen. Hoffen wir, daß das Modul am Heiligabend unter dem Weihnachtsbaum liegen wird. (Uwe)



Aus Angst vor den in der Nacht umherstreifenden Untoten schließen die Bewohner dieses Dorfes am späten Abend ihre Tore.



**Grünzeug:** Vierter Gräser verbergen Diamanten oder wichtige Lebensenergie. Daher sollte sich Link jede Pflanze genauer anschauen

**Nintendo 64**

Hersteller: Nintendo  
 Fakten: eine sehr komplexe Welt, Rumble Pak, 256 MBit-Modul  
 Erscheint: **Dezember**

**Erster super Eindruck**

# FIFA 99

**PlayStation Fußballspiel** Immer wieder neu, immer wieder gut, oder der gleiche Abklatsch? EA stellt seine 99er Version von FIFA vor

Nachdem man bei Electronic Arts dieses Jahr so großen Erfolg mit den beiden Fußballsimulationen FIFA 98 Road to World Cup und Frankreich 98 Die Weltmeisterschaft hatte, versucht der Softwarehersteller, auch mit FIFA 99 an den vergangenen Erfolg anzuknüpfen.

## Spielablauf: Besser als beim Vorgänger?

Auch in dieser Saison haben Hobby-Trainer und Besserwisser wieder die Chance, der virtuellen Fußballwelt zu zeigen, was passieren würde, wenn man selbst das Ruder in die Hand nimmt, um seine Mannschaft zu Ruhm und Ehren zu führen. Um dies zu bewerkstelligen, hat EA Euch wieder eine Masse an Spieloptionen zur Verfügung gestellt. Die Palette der Spiele reicht vom simplen Training über Freundschaftsspiele bis hin

zur nationalen Meisterschaft, zum internationalen EA Cup oder dem European Super Cup, der eine Art Championsleague darstellt. Für ganz Ungeduldige, die kaum den Spielanpfiff abwarten können, ist der Quick Start-Modus konzipiert, der Euch sofort auf das Spielfeld führt, ohne daß Ihr Euch durch ellenlange Menüs klicken müßt. Wer allerdings schon immer wissen wollte, wer der bessere Stürmer ist, Oliver Bierhoff oder Ronaldo, der kann sich seine eigene Mannschaft zurechtbasteln und alle Spitzenspieler der Welt für seine Mannschaft verpflichten. Aber Namen sind bekanntlich nur Schall und Rauch, deshalb wird Euch eine Mannschaft, die nur mit Topspielern besetzt ist, nicht viel nüt-



**Platzverweis:** Den gibt es bei FIFA 99 nach wie vor bei rüden Attacken, besonders wenn Ihr den Torwart tötlich angreift

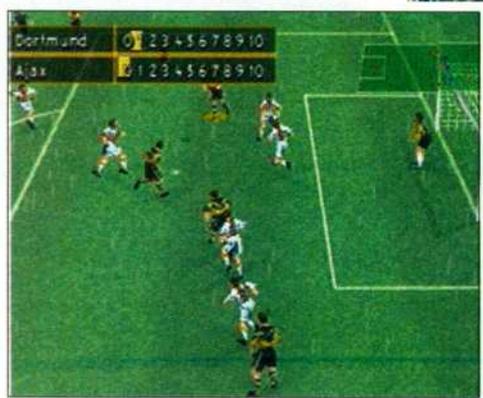
zen, wenn die Taktik nicht stimmt. Spielt Ihr also lieber eine vierer Abwehrkette und verzichtet auf eine Sturmspitze, oder doch lieber die offensive Variante, die aber Kontern freien Raum gibt? Alles taktische Fragen, die Ihr bei FIFA 99 berücksichtigen müßt, sonst ist die Meisterschaft schneller dahin, als Ihr denkt.

## Technik: Bessere Spielbarkeit durch höhere Geschwindigkeit

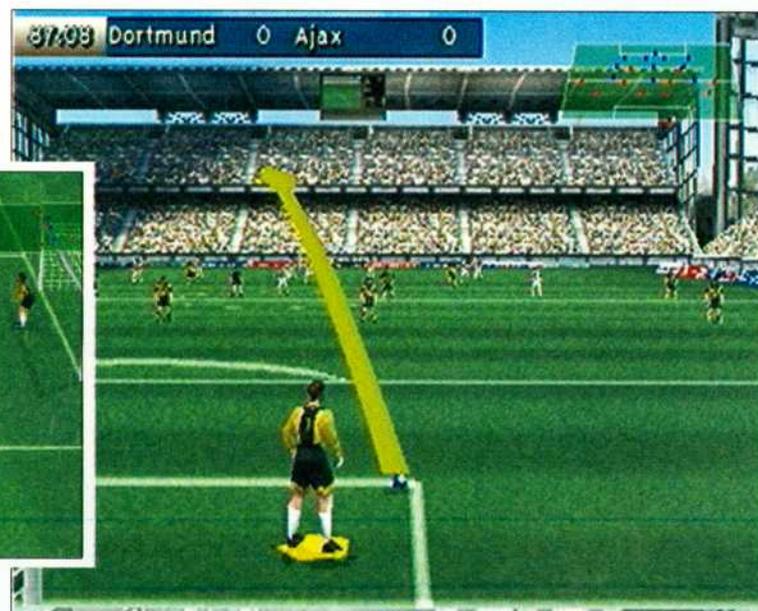
Von der technischen Sichtweise hat sich bei FIFA 99 nicht viel gegenüber seinen Vorgängern verändert. Diesmal ist FIFA einfach nur mit einer schnelleren Engine bestückt, die rasantere Kombinationen zuläßt.

## Erster Eindruck: Einer geht noch?

Natürlich spielt sich die 99er Auflage erwartungsgemäß gut. Ob die Anzahl der Verbesserungen jedoch ausreichen wird, Fußballfreunde noch einmal tief in die Tasche greifen zu lassen, bleibt abzuwarten, schließlich hat EA in diesem Jahr bereits zweimal zuge schlagen. (Georg)



**Golden Goal:** EA versteht unter dem Golden Goal was anderes als der Rest der Welt. Hier ist es ein Kicker-verschnitt, bei dem man als erster zehn Tore erzielen muß



**Abstoß:** Wie schon von den Vorgängern gewohnt, gibt man dem Ball bei Standard-situationen durch den Pfeil den richtigen Drive



**Elfmeter:** Noch ist die Steuerung hier etwas eigenwillig, aber das wird man vermutlich noch kräftig überarbeiten



**Hohe KI:** Der Schlußmann versteht bei FIFA '99 sein Geschäft und nimmt am Geschehen aktiv teil



**Gerendert:** Und doch nichts verändert. Das Stadion wird Euch wieder durch eine kurze Einleitungssequenz vorge stellt

**PlayStation**

Hersteller: Electronic Arts  
Fakten: Dual Shock, 14 nationale Ligen, bis zu 20 Mannschaften pro Liga

Erscheint: November  
Erster sehr gut  
Eindruck



Alle Mann versammelt: Auch der Schiedsrichter-Assistent läuft pflichtbewußt am Spielfeldrand mit

## Actua Soccer 3

**PlayStation Fußball** Mit einem enormen Entwicklungsaufwand versucht Gremlin endlich ihre Dribbeleien auch hierzulande zu etablieren

Während das britische Softwarehaus Gremlin in ihrem Heimatland große Sportserien erzielen, läuft ihre Actua-Sportserie in Germanien nicht besonders gut. Ein großer Aufwand soll diese Situation nun entscheidend verbessern. Bereits ein Blick ins üppige Hauptmenü zeugt von einem erfrischenden Ideenreichtum. Beispielsweise unterstützt Euch die CPU auf Wunsch tatkräftig bei Euren Aktionen. Auch solche Details wie Ermüdungen oder „schwerer“ Rasen sind optional einstellbar. Höchst interessant ist ferner der sogenannte „Trophy Room“, der sich durch Turnierfolge mit blinkenden Pokalen füllt und es Euch mit einigen Boni dankt. Positiv ist auch der Umstand, daß sämtliche Nationalmannschaften mit den Original-Akteuren auflaufen. Zum Spielverlauf: Die Steuerung fällt bei diesem Gekicke erfreulich übersichtlich aus. Paß, Schuß, Spurt sowie hohe Flanke müssen ausreichen, um den Ball in die Maschen zu befördern. Per Analog-Stick dirigiert Ihr die Athleten recht schnell, ballsicher und flott (Spielgeschwindigkeit ist einstellbar) über den Rasen, wobei der Torschuß noch sehr viel Präzision erfordert. In technischer Hinsicht bietet der Bri-

ten-Kick recht authentische und streckenweise detailverliebte Animationen sowie durchschnittlich modellierte Dribbelkönige. (Ulf)



Traumelf: Per Editor stellt Ihr nicht nur Euer Dream-Team zusammen, auch die Arbeitsklamotten können vielfältig designed werden



Keine Basler-Tore: Freistöße sind keine gute Gelegenheit, den Ball in den Winkel zu zirkeln

**PlayStation**

Hersteller: Gremlin Interactive  
Fakten: authentische Nationalmannschaften, Analog-Pad  
Erscheint: November

Erster gut  
Eindruck



# YOUR IMPORTANT DEALER

Grenzenloser  
Service  
für  
uneingeschränkten  
Spießpaß!

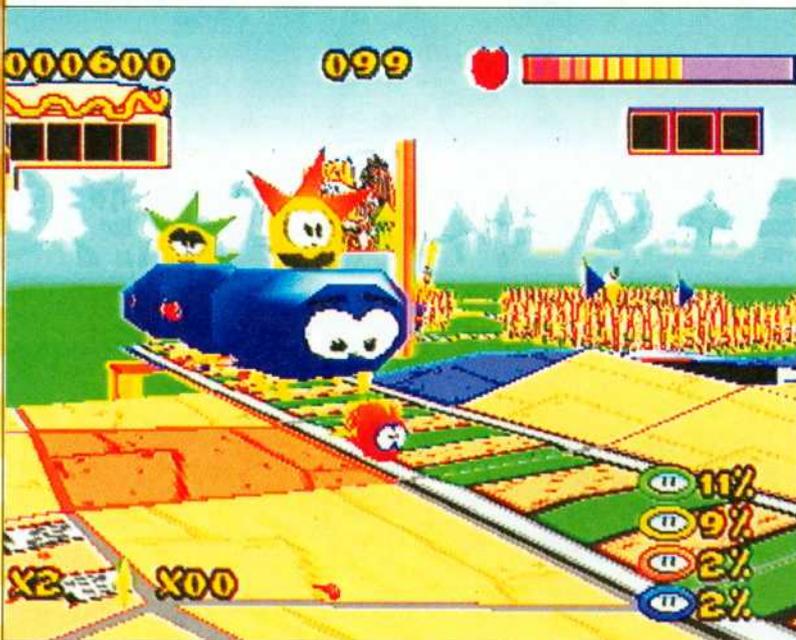
Eine Initiative von



ACME the game company Zülpicher Str. 17 50674 Köln  
Tel.: 0221 240 88 00 Fax: 0221 240 00 81

# Live Wire

**PlayStation Geschicklichkeit** Im Kampf gegen bis zu drei menschliche Kontrahenten gilt es bei Live Wire, im Quix-Stil schnellstmöglich Territorium zu erobern



Vorsicht!: In vielen Levels drohen Euch hinterhältige Gefahren, wie beispielsweise diese Achterbahn. Überrollt sie Euch, büßt Ihr einiges an Lebensenergie ein

Bei SCIs neuem Projekt handelt es sich um einen erneuten Versuch, eine alte Spielidee im neuen Gewand zu präsentieren. Als „Opfer“ wurde diesmal der Spielhallenoldie Qix aus dem Hause Atari auserkoren. Man stelle sich einmal folgendes im Geiste vor: Ein Spielfeld ist durch ein Gitternetz in zahlreiche Felder unterteilt. In dieser Arena tummeln sich vier mit einem Farbstift bewaffnete Kreaturen, die sich nur auf den Linien des Gitters bewegen können und eine Spur ihrer individuellen Farbe (von Blau bis Giftgrün ist alles vertreten) hinterlassen. Umrunden sie eines der Teilfelder des Netzwerks vollständig, färbt es sich in der entsprechenden

Farbe und gilt als in Besitz genommen. Im Wettstreit mit den anderen Farbrollern gilt es nun, prozentual am meisten Territorium des Gesamtfeldes zu erobern. Um das Spielprinzip auch im Jahre 1999 konkurrenzfähig zu halten, besiedeln zusätzlich einige Monster die Gefilde, die dummerweise immer dann im Wege stehen, wenn Eure Spielfigur kurz vor dem Sieg steht. Außerdem erscheinen hin und wieder Bonus-Felder, die Euch nachdem Umrunden besondere Fähigkeiten, wie erhöhte Geschwindigkeit oder eine durchschlagende Bewaffnung, verschaffen. Mit letzterer lassen sich die Widersacher dann auch auf brachiale Weise aus dem Weg räumen. (Mario)



Kameraführung: Die Perspektive darf nach Lust und Laune gezoomt und gedreht werden

**PlayStation**  
 Hersteller: The Code Monkeys  
 Fakten: 50 Levels  
 Erscheint: Oktober  
**Erster gut Eindruck**

# Blaze & Blade

**PlayStation Action-Adventure** Durch eine interessante Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel sollen RPG-Anhänger geködert werden

Einst war das Land Foresia eine Blüte der Menschheit, doch in maßloser Selbstüberschätzung schufen sich die Menschen Dämonen als Diener, die sich verselbständigten und das strahlende Land be-

setzten. Nun hat sich Foresia zu einem Ziel für Abenteurer aller Herren Länder entwickelt. Auch Ihr übernehmt eine Party aus Abenteurern, um Euer Glück dort zu suchen. Entwickler T&E Soft hat ein

paar nette Features eingebaut: Eure Party, bei der die vier Mitglieder einzeln hintereinander laufen, bewegt sich in einer frei drehbaren und zoombaren Welt. Ihr selbst steuert dabei nur den Anführer, die anderen Personen agieren eigenständig. Per Multitap können sogar alle vier Helden durch menschliche Zocker gesteuert werden. Zudem

wurde noch eine Charakter-Generierung eingebaut, das heißt, Ihr müßt vor Spielstart Eure Party ganz nach Euren eigenen Interessen zusammenstellen. Dabei bleibt es Euch überlassen, ob Eure Mannschaft aus Kriegern, Elfen, Priestern und Zwergen oder sogar aus vier Magiern zusammengesetzt ist. (Renè)



Hilfsbereite Menschen: Könnt Ihr einen Gegenstand nicht identifizieren, geht Ihr zum Gelehrten, der Euch dann aufklärt



Abgekürzt: Den Weg zwischen den Ortschaften und den Dungeons beschreitet Ihr per Landkarte



Geschick gefordert: Über diese eingestürzte Brücke kommt Ihr nur mit beherrzten Sprüngen auf den treibenden Baumstämmen



Der Stein des Anstoßes: Die magische Natur des Landes weckt das Abenteuerfieber in unserer Party

**PlayStation**  
 Hersteller: T&E Soft  
 Soft/FunSport  
 Fakten: Multitap  
 Erscheint: November  
**Erster sehr gut Eindruck**

# Dodgem Arena

**PlayStation Sportspiel** Die Zukunft der NHL: In waffenstrotzenden Gleitern geht das Gedränge um Puck und Tore ins neue Jahrtausend

Wenn man sich die Anleitung dieses futuristischen Sportspiels genauer zu Gemüte führt, erfährt man folgendes: Im Jahre 2049 hat sich eine planetenübergreifende Liga gebildet, an der sich

Jugendliche, mehr aus Spaß an der Freude als wegen des Geldes, beteiligen (wer's glaubt). Der Sport, den sie zelebrieren, nennt sich Dodgem und wird in ovalen, in mehrere Ebenen unterteilten



Rasante Puckjagd: Wenn die Anzahl der Spielsteine zur Neige geht, streiten sich gleich mehrere Kontrahenten darum



Zweikampf: Hier sehen wir zwei Stahlboliden, die sich im In-Fight befinden. Eine Situation, die recht häufig auftritt



Toooooor: Der Clou an der ganzen Puckhatz ist, daß der Zieltransporter ständig die Arena umkreist

Arenen ausgetragen. Dabei laufen die Spieler nicht etwa per pedes übers Parkett, sondern sie steuern einen wendigen PS-starken und bewaffneten Gleiter. Entscheidend für das Spielprinzip sind die Gegebenheiten in den jeweiligen Stadien. Grundsätzlich bestehen diese aus drei Ringen. Der Zentralring beherbergt die Puckstation, die von Zeit zu Zeit mehrere Spielsteine ausspuckt. Im äußersten Oval befindet sich hingegen das Ziel, eine als Tor fungierende Transporterplattform, die ständig in Bewegung ist. Getrennt werden die beiden Abschnitte durch einen tiefen Graben, den es mit erhöhtem Tempo zu überwinden gilt. Der weitere

Ablauf ist dann erfrischend simpel. Den Puck in der Mittelebene ergreifen, ihn gegen die Angriffe der Kontrahenten verteidigen und in den Zielring zum Tor befördern. Logisch, daß derjenige, der nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Tore erzielt hat, die Partie für sich entschieden hat. (Mario)

**PlayStation**

Hersteller: Formula  
Fakten: 10 Arenen,  
Link-Modus  
Erscheint: November

**Erster gut Eindruck**

# CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE ZUBEHÖR

<p><b>Je Heft 14,80 DM:</b></p> <p><b>PSX CHEATPOWER 1</b> Über Tausend Cheats &amp; Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!</p> <p><b>PSX CHEATPOWER 2</b> Hunderte Cheats &amp; Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!</p> <p><b>PLAYSTATION CHEATPOWER</b> Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!</p> <p><b>PSX CHEATPOWER 3</b> Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats &amp; Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!</p> <p><b>NINTENDO 64 CHEATPOWER 1</b> Cheats, Tips, Tricks &amp; GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!</p> <p><b>NINTENDO 64 CHEATPOWER 2</b> Cheats, Tips, Tricks &amp; GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!</p>	<p><b>PSX CODEPOWER 1</b> Über Tausend Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!</p> <p><b>PSX CODEPOWER 2</b> Hunderte Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!</p> <p><b>GAME BUSTER CODEPOWER 3</b> Hunderte Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! CODEPOWER</p> <p><b>GAME BUSTER CODEPOWER 3</b> Hunderte Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!</p> <p><b>GAME BUSTER CODEPOWER 4</b> Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster &amp; X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!</p>	<p><b>PLAYSTATION CODEPOWER 5</b> für X-Ploder &amp; Game Buster Die aktuellste Ausgabe mit den besten &amp; aktuellsten Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen. Erhältlich ab November!</p> <p><b>PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL</b> Hunderte Game Buster &amp; X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- &amp; Jap. Versionen)</p> <p><b>PSX Lösungsheft 1</b> Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure &amp; Stadt der verlorenen Kinder</p> <p><b>ENGLISCHE LÖSUNGSBUCHER</b> JE 35,00 DM Breath of Fire 3 Crash Bandicoot 2 Gex 3D Gran Turismo Metal Gear Solid (Vorbestellen) Mission Impossible Parasite Eve Saga Frontier Tekken 3 WWF Warzone</p>	<p><b>LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:</b></p> <p>Abe's Oddysee Abe's Exodus* Alien Trilogy Alundra Alone in the Dark 1-3 Ark of Time Baphomets Fluch 1 Baphomets Fluch 2 Batman &amp; Robin Blazing Dragons Breath of Fire 3* Casper Chron. o.t. Sword Clock Tower Command &amp; Conq. 1 Command &amp; Conq. 2 C &amp; C: Gegenschlag* Cyberia D Das 5. Element* Deathrap Dungeon Diablo Discworld 1 Discworld 2 Excalibur Final Fantasy 7 G-Police Gex 3D &amp; Rayman Heart of Darkness Herc's Adventure Kings Field Legacy of Kain</p> <p>MDK Men in Black Nightmare Creat. One Pax Corpus Rayman&amp;Gex3D Resident Evil 1 Resident Evil DC Riven Spawn Suikoden Syndicate Wars Tekken 1 &amp; 2 &amp; 3 The Note The Last Report Tomb Raider 1 Tomb Raider 2 Tombi* Turok Vandal Hearts Wild 9 Wild Arms Warhammer: Dark Omen Wing Commander 3&amp;4 WWF: Warzone X-Com: Terror Z</p> <p><b>STÄNDIG NEUHEITEN!</b></p> <p><b>DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER KOMPLETT IN FARBE:</b> Banjoo &amp; Kazoie (24,80 DM) Deathrap Dungeon (19,95 DM) Final Fantasy 7 (29,80 DM) Mission Impossible (24,80 DM) TEKKEN 3 (24,95 DM) Tomb Raider 1 (19,95 DM) Tomb Raider 2 (19,95 DM) Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.) Yoshi's Story (29,80 DM)</p>	<p><b>MEMORY KARTEN</b> 1MB (15 Blocks) 25 DM 8 MB (120 Blocks) 35 DM 24 MB (360 Blocks) 55 DM 72 MB (1080 Blocks) 85 DM Verschiedene Farben lieferbar</p> <p>Unkomprimierte Karten: 2 MB (30 Blocks) 30 DM 4 MB (60 Blocks) 38 DM 12 MB (180 Blocks) 55 DM</p> <p><b>EQUALIZER 59,- DM</b> - von Dataflash - komplett Game Buster kompatibel - inkl. Codeheft</p> <p><b>LINKKABEL 19,- DM</b> (Mehr Spaß beim Spielen)</p> <p>PSX Leerhülle 2,50 DM 5 in 1 PlayStick 14,50 DM CD-Laufwerk 72,00 DM Schlüsselanhänger 5,00 DM Lightgun+Pointer 79,00 DM</p> <p><b>NINTENDO 64 ZUBEHÖR:</b> Game Buster 99,00 DM Passport Adapter 99,00 DM Joypad 41,00 DM Padverlängerung 19,00 DM 1 Meg. Memory 29,00 DM RGB Kabel 25,00 DM Rumble Pak 25,00 DM Rumble Pak+1Meg Mem. 39,00 DM</p>	<p><b>BOOTCHIP</b> 4. Importspiele -inkl. Deutscher bebildeter Anleitung <b>19 DM</b></p> <p><b>RGB KABEL</b> -damit Importe in Farbe laufen <b>19 DM</b></p> <p><b>INFRAROT PAD 59,- DM</b> (2 Pads - 1 Station)</p> <p><b>RF - UNIT 29,- DM</b> (für Fernseher ohne Scart)</p> <p><b>PADVERLÄNG. 19 DM</b> (2 Meter)</p> <p><b>JOYPAD 23,- DM</b> (Viele verschiedene Farben)</p> <p><b>RGB + AUDIO 25 DM</b> (Sound Sound Sound)</p> <p><b>SONY DUAL SHOCK 59,- DM</b> (Original Sony Dual-Shock Pad)</p> <p><b>4 Spieler Adapter 59,- DM</b> (4 Pads an einer PSX)</p> <p><b>Scorpion LightGun 89,- DM</b> (Walter PPK Design)</p>	<p><b>X-PLODER</b> -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert <b>99 DM</b></p> <p><b>GAME BUSTER</b> -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert <b>99 DM</b></p> <p><b>DUAL SHOCK PAD</b> -Analog Dual -Shock Pad -Super Shock <b>42 DM</b></p> <p><b>PAL BOOSTER</b> -NTSC zu PAL -Converter <b>45 DM</b></p>
---	--	--	---	--	--	--

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:  
**CDG MEDIA**  
AUF DEN SANDBERGEN 5  
21337 LÜNEBURG  
Online-Shop:  
www.spieleloesungen.de  
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

**BESTELLHOTLINE:**  
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

**FAX:**  
04131 / 850620  
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

**04131 / 850610**

# Kensei Sacred Fist

**PlayStation - Beat 'em Up** Kensei, Konamis erstes Beat'emUp-Projekt in Eigenregie, soll durch spektakuläre Aktionsmöglichkeiten der Prügler für Unruhe im Prügelsektor sorgen

**K**onami, eines der führenden Videospielunternehmen, überzeugte in der jüngsten Vergangenheit vor allem durch Sporttitel aus der NBA-, NHL- oder ISS-Serie. Auch Actiontitel à la Metal Gear Solid oder Castlevania begleiteten den Software-Riesen erfolgreich durch die letzten Jahre. Jetzt betreten die Japaner mit Kensei - Sacred Fist virtuelles Neuland, das bisher von Software-schmieden wie Namco, Capcom oder Tecmo beherrscht wird. Mit einer an Dead or Alive erinnernden Grafik-Engine und einem Schlagrepertoire, das in Prügel-

Gefilden seinesgleichen sucht, wollen die Japaner nun auch auf diesem Videospielektor ganz nach oben.

**Spielablauf: Moves aus allen Lagen**

Vor Spielbeginn stehen dem virtuellen Haudegen fünf unterschiedliche Modi zur Verfügung, die jedoch keine wirkliche Innovation zu bieten haben. Im Normal Mode, der dem Arcade-Modus bei Tekken 3 gleicht, kämpft Ihr Euch durch ein 11-köpfiges Kämpferfeld. Habt Ihr alle Kontrahenten erledigt, winkt Euch zur Belohnung ein Bonusschläger, der sich in das anwählbare Kämpferfeld einreicht. Des weiteren gilt es, im Time Attack Mode das gegnerische



**Liebe zum Detail:** Die Kämpfer zeigen dank der großen Anzahl von Polygonen, aus denen sie zusammengesetzt wurden, kaum noch Ecken und Kanten

Kämpferfeld schnellstmöglich zu erledigen. Im Survival Mode dagegen müßt Ihr mit Eurem Charakter möglichst viele Runden mit nur einem Energiebalken überleben, während Ihr Euch im Watch Mode einen Kampf ansehen dürft, der von der CPU ausgetragen wird. Diese Option ist vor allem für den Prügel-Neuling nicht zu unterschätzen, da dieser sich hierdurch eine Menge guter Moves von den computergesteuerten Kämpfern abschauen kann, die er anschließend im Trainingsmodus



**Großes Schlagrepertoire:** Wo Yugo zuschlägt, da wächst kein Gras mehr

ungehindert einstudiert. Zusätzlich lassen sich während der Faustkämpfe sogenannte Command-Listen einblenden, auf denen alle Grundmoves der Kämpfer zu finden sind. Aus diesen lassen sich die komplizierteren Combos entwickeln, die Eurem Gegner kostbare Lebensenergie rauben. Dabei scheint die Vielfalt unterschiedlicher Aktionsmöglichkeiten beinahe unendlich zu sein. Mit dem Viereck-Button teilt Ihr wuchtige Schläge aus, während Ihr mit der Dreieck-Taste kräftig zutretet. Gewaltige Würfe werden mit der Kreis-Taste angesetzt, und mit dem X-Button lassen sich böse Angriffe des Gegners abblocken. Des weiteren könnt Ihr nach einem angesetzten Block gleich eine Angriffsaktion starten. Ferner eröffnen sich für



**Indy läßt grüßen:** David ist ein texanischer Cowboy, der mit roher Gewalt seine Gegner zermürbt

YUGO	DOUGLAS
格闘家	クレス トロワツル
000	000
本領発揮 地獄の舞	ストーム ブレークボウ
00000	0000
豪腕 鉄拳の嵐	テックニク アタック
000	00-00
立身眼	ブレイク アタック
00-0	000
豪腕の力	ブレイク アタック
-0000	-000
豪腕の 本気	テックニク アタック
-000	-0000

**Befehlsliste:** In der Command-Zeile könnt Ihr zu jeder Zeit die Grundmoves auf dem Bildschirm einblenden



**Intelligent:** Die CPU stellt sich im Verlauf des Geschehens auf die Stärken des Spielers ein



**Konkurrenz für Capcom & Namco:** Schon in der Preview-Version überzeugt die präzise Steuerung der Kämpfer



**Beste Wrestling-Schule:** David beherrscht alle Moves eines waschechten Gladiators der Neuzeit



**Facettenreich:** Bei Kensei hängt die Ausführung eines Moves von der Stellung zum Gegner ab



**Knallhart:** Die vielen Moves, die ein Kämpfer ausführen kann, sorgen für große Spielmotivation



**Keine Langeweile:** Bei den Hintergründen wurde viel Wert auf Abwechslung gelegt



**Effektvoll:** Wie bei Tekken 3 werden die Treffer durch tolle Lichteffekte auch grafisch verdeutlicht

den Spieler ungeahnte Variationsmöglichkeiten, wie er einen Kampf gestalten kann. Weiterhin ändert sich die Ausführung der Moves noch mit der Position der Kämpfer. Eine bestimmte Tastenkombination, die vor dem Gegner stehend gestartet wird, bewirkt eine andere Angriffsaktion, als wenn diese liegend hinter dem Bösewicht ausgeführt wird - situationsabhängige Attacken sozusagen. Doch nicht nur die Move-Vielfalt ist ein motivierender Aspekt, sondern auch die neun grundverschiedenen Kämpfer, aus denen Ihr zu Anfang auswählen

könnt, erhöhen die Langzeitmotivation. Dabei unterscheiden sich die Charaktere vor allem hinsichtlich ihres Kampfstils voneinander. Der Kickboxer Heinz beispielsweise beharkt seine Gegner mit harten Tritten und Schlägen, die er im Laufe seiner erfolgreichen Sportlerkarriere erlernt hat. Hyoma dagegen ist ein waschechter Ninja, der die Lebensenergie seiner Gegner mit fiesen Tricks schwächt.

**Technik: Prügler der Dead-or-Alive-Klasse**  
Technisch gesehen macht die

Preview-Version schon jetzt einen überdurchschnittlichen Eindruck. Die Kämpfer agieren sehr flott, und ihre Bewegungsphasen wirken sehr real. Die Kollisionsabfrage, die im Prügelspielbereich das A und O ist, hinterlässt bei Kensei schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Lediglich animierte Hintergründe sucht man in der Preview-Version vergeblich.

**Erster Eindruck: Feinste Prüglerkost**  
Spielerisch und grafisch könnte Kensei in der oberen Liga mitprügeln. Die Kämpfer lassen sich prä-

zise steuern, und die Move-Vielfalt verhindert frühzeitige Langeweile. Fazit: Kensei ist ein heißer Kandidat für den Weihnachtsteller. (Uwe)

**PlayStation**

Herstellen: Konami  
Fakten: 20 Kämpfer +, Dual Shock, analog  
Erscheint: Dezember

**Erster sehr gut Eindruck**



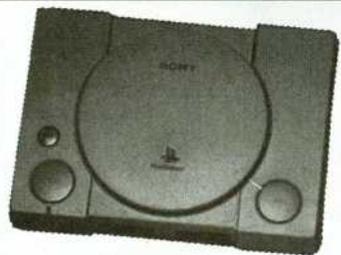
**MLC - Hard & Software GmbH**  
Jahnstr. 59, 47506 Neukirchen-Vluyn

**02845-98330**  
FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

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 !!!**

**SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM\* LIGHT UMBAU**



Finanzierung\*\*  
12 x 25.- **279.95**

- PSX mit Multinorm Umbau\* 309.95
- + PSX Cheat Cartridge 319.95
- PSX mit Umbau\* + Cooler 349.95
- + PSX Cheat Cartridge 359.95
- 1M Memcard + Pad + RGB +39.95

**!! mit voller Garantie !!**

- 1 Meg Memory Card 19.95
- 8 Meg Memory Card 39.95
- 72 Meg Memory Card 89.95
- PSX CD-Hüllen (extrabreit) 1.95
- RGB + Audio + Gcon Kabel 39.95
- Scart/RGB Kabel 19.95
- Link Kabel 19.95
- Antennen Adapterkabel 29.95
- Pad-Verlängerungskabel 19.95
- PSX Multi Tap 64.95

- Standard Controll Pad 24.95
- Sony Dual Shock Analog Pad 54.95
- Arcade Stick Interact 79.95
- Programm Pad Interact 69.95
- Tasche + Pad + Memory Card 89.95
- NeGcon Pad 79.95
- Spezialized Joystick 99.95
- Cheat Contr. Mogel Modul 49.95
- LaserGun with Redlight 89.95
- PSX CD-Box für 60 CD's 49.95

**PSX MULTINORM UMBAUSETZ**  
Multinorm\* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

**EQUALIZER** (Der Gamebuster Nachfolger)  
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Linkfähig ohne weitere Hardware, mit neuester Software Version **79.95**

**MULTINORM\* CHIP**  
Der vielfach bewährte jetzt noch besser..... **39.95**

**V3-RACING WHEEL**  
**129.95**

**REAL ARCADE GUN**  
G-Con45 kompatibel Lieferbar... **99.95**

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

**DOUBLE SHOCK ANALOG PAD**  
Dauertiefpreis..... **39.95**

- BIO FREAKS** 84.95
- SPYRO THE DRAGON** 89.95
- TENCHU** 94.95
- FIFA99, NHL99, NBA99** je 89.95
- WING OVER 2** 94.95
- I. SUPERSTAR SOCCER PRO 98** 99.95
- CONSTRUCTOR** 89.95
- COLONY WARS 2** 89.95
- ARMORED CORE** 94.95
- MEDIEVIL** 9.95
- NASCAR 99** 94.95
- WWF WARZONE** 74.95
- TEST DRIVE 5** 94.95
- BREATH OF FIRE 3** 99.95
- DODGEM ARENA** 84.95
- FUTURE COP L.A.P.D.** 94.95
- THE UNHOLY WAR** 89.95
- TOMB RAIDER 3** 99.95

**Thrill Kill** 119.95

**Das Megaprügelspiel** 119.95

**Or Die Trying** 94.95

**COMMAND CONQUER** 94.95

**APCALYPSE** 94.95

**Abe 2** 99.95

**PSX CD-Hülle** 89.95

**PSX-Laufwerk** 89.95

- Alundra 94.95
- Abes Oddysee 2 (Oddworld) 94.95
- Actus Tennis 79.95
- Baphomets Fluch 1 49.95
- Baphomets Fluch 2 94.95
- Beyond the Beyond 99.95
- Blast Radius 94.95
- Bliefuß 2 99.95
- Circuit Breakers 94.95
- Collin McRae Rally 109.95
- Crash Bandicoot 1 49.95
- Crash Bandicoot 2 94.95
- Dreams 99.95
- Dungeon Keeper 2 99.95
- Earthworm Jim 3D 89.95
- Flottenmanöver 94.95
- Forsaken 49.95
- Frankreich 98 Die WM 49.95
- Gran Turismo 94.95
- Ghost in the Shell 94.95
- Hugo 94.95
- Jerry McGrath Supercross 98 109.95
- Man in Black 89.95
- Motoracer 2 94.95
- N2O-Natural Adrenaline 79.95
- NHL Powerplay Hockey 98 94.95
- Need for Speed 3 94.95
- Parasite Eve 99.95
- Parasite Eve US 129.95
- Populous - The 3rd Coming 99.95
- Premiere Manager 98 94.95
- Premiere Manager 99 94.95
- RC Stunt Copter 89.95
- Road Rash 3 D 94.95
- R-Type 94.95
- Sentinel Returns 94.95
- Streetfighter Collection 89.95
- Tekken Platinum 49.95
- Tekken 3 99.95
- Tomb Raider Platinum 49.95
- Tomb Raider 2 99.95
- Treasurers of the Deep 94.95
- Tunguska 79.95
- Victory Boxing 2 94.95

**NEU Rock 'n Ride**  
Für Playstation, PC & N64

Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine freier, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 10kg, aus Simulator Entwicklung.

Finanzierung\*\* 24 x 65.- **1399.95**

Alle vorherigen Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.\* Für US + Jpn Spiele. \*\* eff. Jahreszins 12.9% Alle genannten Marken oder Trademarks sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

# V-Rally 64

**Nintendo 64 Rennspiel** Nach dem erfolgreichen PlayStation-Einstand von V-Rally gibt es nun die Nintendo-Umsetzung

Nachdem Saturn- und PlayStation-Rennsportfans, die insbesondere auf Rallye-Sport stehen, mit Sega Rally und Colin McRae Rally beglückt worden sind, darf nun endlich auch die N64-Gemeinde aufatmen. Mit V-Rally 64 kommt einer der interessantesten Vertreter dieses Genres in den Modulschacht. PlayStation-Zockern wird dieser Name bekannt vorkommen, denn vor gut einem Jahr zählte der Racer zu den besten seiner Zunft und wurde in der Mega Fun 7/97 mit 88% bewertet. So sind die Erwartungen für die Nintendo-Variante entsprechend hoch angesiedelt.

**Spielablauf: Der hohe Realismus bringt den Spaß**

Wie bei einem Rally-Rennspiel nicht anders zu erwarten, geht es mit Volldampf über holprige Off-road-Pisten und kurvenreiche Asphaltkurse. Mit zwölf offiziellen Rallyeboliden verschiedenster Marken beweist ihr in acht Ländern auf insgesamt 40 Strecken Euer Können. Toyota, Ford und Mitsubishi sind nur drei der zwölf Hersteller,

die eine Lizenz für V-Rally 64 vergeben haben. Abhängig vom gewählten Land verändern sich auch grundlegend die Streckenverhältnisse. Fahrt Ihr beispielsweise in Schweden, liegt vornehmlich Schnee auf der Piste. In den französischen Alpen habt Ihr hingegen mit starkem Nebel zu kämpfen. Daneben gibt es noch grafisch sehr beeindruckende Nachtfahrten. Alle Strecken dürfen auch im Multiplayer-Modus gefahren werden, in dem zwei Freunde gleichzeitig ans Steuer gehen können.

**Technik: Zum ersten Mal „echter“ Nebel**

V-Rally 64 hat - wie zu erwarten war - technisch deutlich zugelegt. So wurde die Kollisionsabfrage nun so realistisch gestaltet, daß es einen Unterschied macht, wo und wie man an die Gegner oder Streckenbegrenzungen aneckt. In erster Linie wurde natürlich die Engine verbessert. Der Aufbau geht sehr flüssig vonstatten und



**Auf Abwegen:** Jede Strecke bietet breite befahrbare Seitenstreifen mit fetten Rumble-Einlagen. Zu starke Lenkmanöver sollte man dann aber vermeiden



**Kult-Vehikel:** Der Sound des Lancia Stratos wird vielen einen wohligen Schauer verleihen

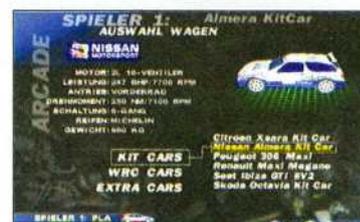


**In der Innenbahn:** Mit der Cockpit-Perspektive gerät man leicht in einen wahren Geschwindigkeitsrausch

verleiht richtiges Geschwindigkeitsgefühl ganz ohne Nebel. Graue Schleier gibt es nur bei Gebirgsstrecken, dort ist dies allerdings beabsichtigt. Des weiteren lassen zu harte Kollisionen die Fahrzeuge schwer schleudern und manchmal auch überschlagen. Diese Effekte bringen den nötigen Realismus ins Spiel.

**Erster Eindruck: Ein „Renner“ im doppelten Sinne**

Kann Infogrames V-Rally 64 bis zum Release weiter verbessern und den Spielspaß der Vorabversion konservieren, steht uns ein absolutes Highlight der N64-Racer bevor. (Swen)



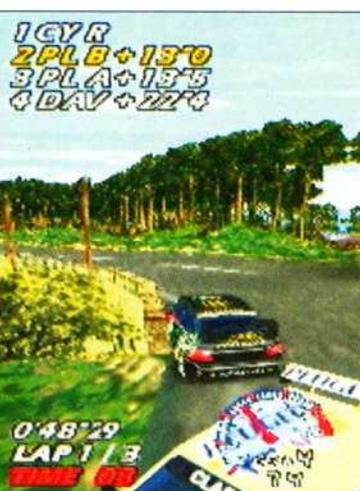
**Fuhrpark:** In der Fahrzeugauswahl könnt Ihr aus drei Wagen-Kategorien wählen: Kit-Cars, WRC-Cars und Extra-Cars



**Startgerangel:** Zu Anfang einer Prüfung geht es zu viert gleichzeitig auf die Rennstrecke



**Kein Nebel:** Trotz sehr weiten Sichtverhältnissen gibt es kaum Aufbau-probleme zu erkennen



**Simultan-Heizen:** Per horizontalem oder vertikalem Splitscreen gehts zu zweit auf den Asphalt. Dabei wird die Engine nicht überfordert



**Licht und Schatten:** Die Nachtfahrten, wie beispielsweise in Schweden, bestehen durch die tollen Light-Sourcing-Effekte



**Lack-Schaden:** Kollisionen mit der Streckenbegrenzung sind nur sehr schwer zu korrigieren

**Nintendo 64**

Hersteller: Infogrames  
 Fakten: 40 Strecken, 12 Fahrzeuge, Rumble Pak  
 Erscheint: November

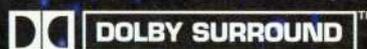
**Erster sehr gut Eindruck**

# COLONY WARS

V E N G E A N C E

Der Frieden des Universums wird erneut erschüttert. Die in den Colony Wars besiegten Völker haben sich gerüstet und dürsten nach Vergeltung. Lassen Sie sich gefangennehmen von bombastischen Weltraumschlachten in einem epischen Kampf der Welten. Colony Wars: Vengeance – die Rache ist süß.

**ERHÄLTlich AB NOVEMBER '98**



# Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft

**PlayStation 3D-Action-Adventure** Lara is back! Die Hysterie um Eidos' smarte Heldin will einfach nicht abreißen, und so war der dritte Teil nur die logische Konsequenz. Doch die Konkurrenz wächst. Daher stellt sich die Frage, ob sexy Lara erneut den Genre-Thron besteigen wird?

Sprichwörtlich in letzter Sekunde erreichte uns eine erste Preview-Version des 3D-Spektakels Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft. Daß es so ungemein knapp in diesem Jahr mit dem Release wird, hängt sicherlich mit den vielen Neuerungen zusammen, die es wahrlich in sich haben. Core Design wollte eben nicht nur ein simples Sequel, wie es bei Teil 2 der Fall war, veröffentlichen, sondern es sollte der gesamte Spielverlauf sowie die Grafik in ein zeitgemäßes Gewand verpackt werden. Bereits auf der CeBIT HOME sowie auf der ECTS in London durften wir einen ersten Blick auf das Sequel werfen und waren erfreut über die neuen Elemente, die man dem Spiel einverleibt hat. Doch zunächst ein paar Worte zur Story: Während einer Reise, die vor vielen Jahrzehnten durchgeführt wurde, entdeckten englische Seeleute einen Meteor, der vor langer Zeit auf den blauen Planeten einschlug. Während der Untersuchung des Steins, bei der einige Edelsteine

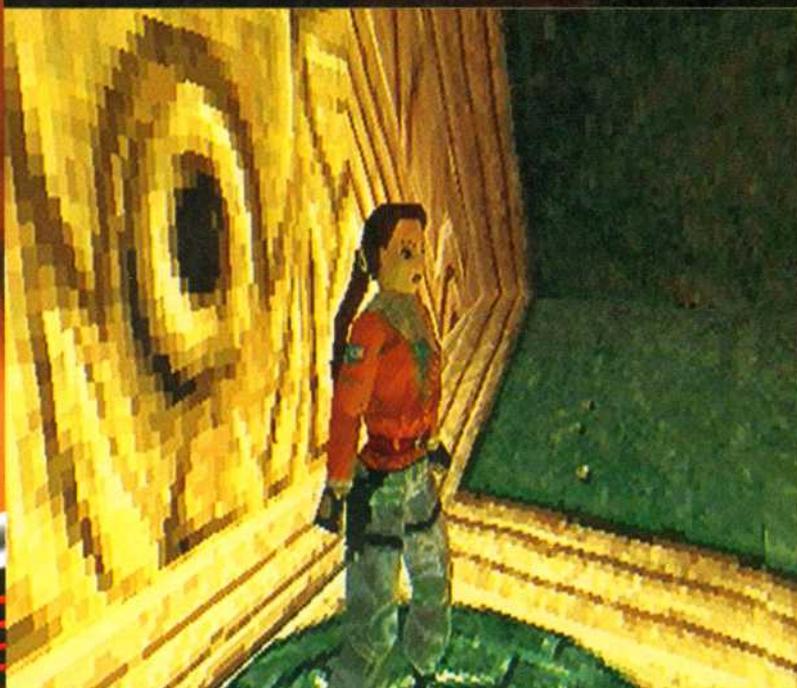


**Dschungelfieber:** In den ersten Levels schlägt Lara sich durch verwinkelte Pflanzenwelten

entdeckt wurden, verstarben bis auf einen Überlebenden alle Männer auf mysteriöse Art und Weise. Alleine auf sich gestellt, machte sich der Mann auf die lange und beschwerliche Heimreise, während er die Geschehnisse auf Papier niederschrieb. Zurück zur Gegenwart: Inmitten wissenschaftlicher Arbeiten in der Antarktis findet ein Team junger

Akademiker einen Stein, dessen Zusammensetzung einige Rätsel aufwirft. So besteht der Fremdkörper aus chemischen Stoffen, die die Wissenschaftler in dieser Zusammensetzung noch nicht gesehen haben. Zusätzlich schlummern im Fels unbekannte Gene, die die Fähigkeit besitzen, sich zu verdoppeln. Die Forscher glauben,

daß sie mit Hilfe dieser biologischen Gebilde endlich den Ursprung allen Lebens entdecken können. Während die Wissenschaftler nach dem Stein graben, entdecken sie im Eis die tiefgefrorene Leiche eines Seemannes, der dem englischen Entdeckerteam angehörte, das vor einigen Jahrzehnten an dieser Stelle so grausam ums Leben kamen. So finden die Wissenschaftler den Namen des Schiffes heraus, mit dem das Expeditionsteam vor langer Zeit in See stach. Weitere Nachforschungen werden von den Gelehrten betrieben, durch die sie in den Besitz der Aufzeichnungen des einzigen Überlebenden kommen. Sie erfahren von Edel-



**Mollig eingepackt:** Lara hat, wie im zweiten Teil auch, mehrere Outfits zum Wechseln im Gepäck



**Heller Kopf:** Mit den „Flares“, das sind chemische Fackeln, kann Lara selbst unter Wasser Licht erzeugen



**Neue Bewegungen:** Mit der neu hinzugekommenen Fähigkeit, auf allen Vieren zu kriechen, ist Lara in der Lage, auch halbhohe Durchgänge zu überwinden

## Alien Explosion



**Laras Welt**

Auf diese Tomb-Raider-III-Levels dürft Ihr Euch auf jeden Fall freuen

**1. Einführungslevel**

Laras Zuhause, bereits bekannt aus den Vorgängern

**2. Indien**

Jungle, Temple Ruins, The River Ganges, Caves of Kaliya

**3. South Pacific**

Coastal Village, Crash Site, Madubu Gorge, Temple of Puna

**4. London**

Thames Wharf, All Hallows, Aldwych, Lud's Gate

**5. Area 51**

Nevada Desert, High Security Compound, Area 51

**6. Antarctica**

Antarctica, RX-Tech Mines, Lost City of Tinnos, Meteorite Cavern



**Detailreichtum:** Nicht nur die Heldin wurde grafisch einer Schönheitsoperation unterzogen, auch die Gegner wirken allesamt plastischer



**Regnerisches London:** Britisches Wetter erwartet Euch im dritten Abschnitt. Dort erhaltet Ihr zudem grundlegende Informationen über das Abenteuer



**Bemerkenswerter Kristall:** Des öfteren findet man Speichersteine, die Lara einsteckt und zu jedem Zeitpunkt aktivieren kann

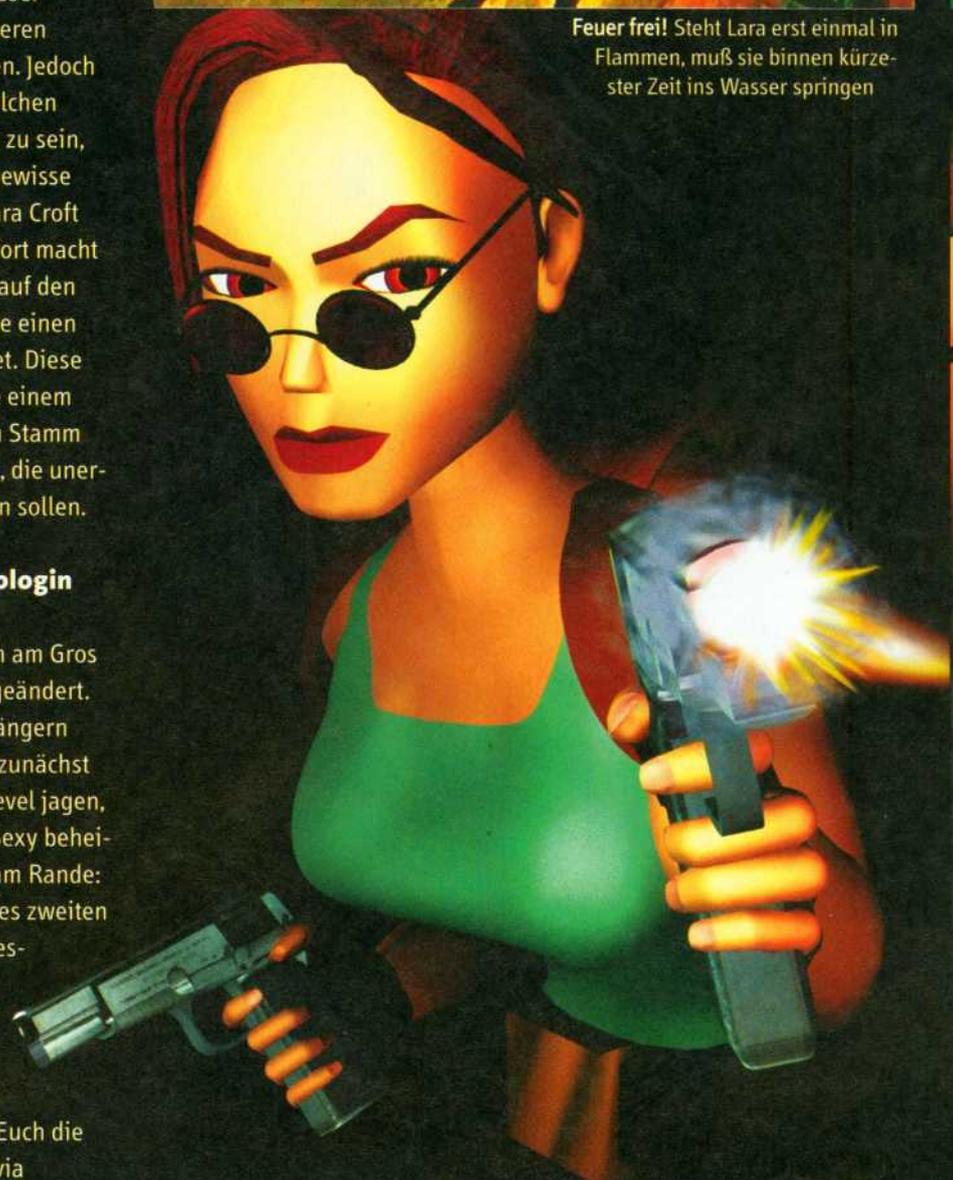
steinen, die im Einzugsgebiet des Meteors schlummerten und die der Seemann mit auf seine Heimreise nahm. Die Gelehrten wollen in den Besitz dieser Juwelen kommen, um deren Geheimnis zu ergründen. Jedoch befürchten sie, einer solchen Suche nicht gewachsen zu sein, und beauftragen eine gewisse junge Dame namens Lara Croft mit dieser Aufgabe. Sofort macht sich die mutige Heldin auf den Weg nach Indien, wo sie einen der Diamanten vermutet. Diese Annahme entnimmt sie einem Gerücht, das von einem Stamm Eingeborener berichtet, die unerklärliche Kräfte besitzen sollen.

**Spielverlauf: Archäologin auf neuen Pfaden**

Logischerweise hat sich am Gros des Gameplays nichts geändert. Wie schon in den Vorgängern können Anfänger Lara zunächst durch einen Trainingslevel jagen, der im Haus von Miss Sexy beheimatet ist. Kleiner Gag am Rande: Der zerstreute Butler des zweiten Teiles humpelt auch diesmal wieder durch das vornehme Anwesen. Doch bleiben wir zunächst beim Trainingslevel, in dem Euch die Grundmoves der Lady via



**Feuer frei!** Steht Lara erst einmal in Flammen, muß sie binnen kürzester Zeit ins Wasser springen





**„Animalische“ Freundschaft:** Nähert sich Lara dem Affen, gibt der Primat das Medipack frei



**Vergessene Mullbinden:** Wie aus den ersten Teilen bekannt, gibt's verlorene Energie durch Medipacks zurück



**Flucht aus dem Dunkel:** Im Level Area 51 wurde Lara von MP-Soldaten in ein Gefängnis gesteckt

Sprachausgabe präzise erklärt werden. Da Miss Croft im Laufe des vergangenen Jahres neue Moves erlernt hat, ist diese Option auch für Tomb-Raider-Profis zu Beginn des Abenteuers ein absolutes Muß. So kann sie beispielsweise im neuen Abenteuer während des Laufens einen kurzen Spurt hinlegen, der sogar Ben Johnson vor Neid erblassen lassen würde. Mit der R2-Taste aktiviert Ihr diese Aktion, die jedoch zeitlich begrenzt ist, was durch eine Leiste am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.

Zusätzlich habt Ihr nun die Möglichkeit, die Heldin mit der L2-Taste auf dem Boden kriechen zu lassen. Dieser Move erlaubt es Euch beispielsweise, in kleine Schächte zu klettern, die Lara zu neuen Locations führen. Interessant ist ferner, daß diese beiden Aktionen miteinander verknüpft werden können und Euch somit vollkommen neue Aktionsmöglichkeiten eröffnen. Rennt Ihr auf eine verschlossene Tür zu und drückt kurz vor dieser den L2-Button, stemmt sich Lara mit aller Kraft gegen das Hinder-

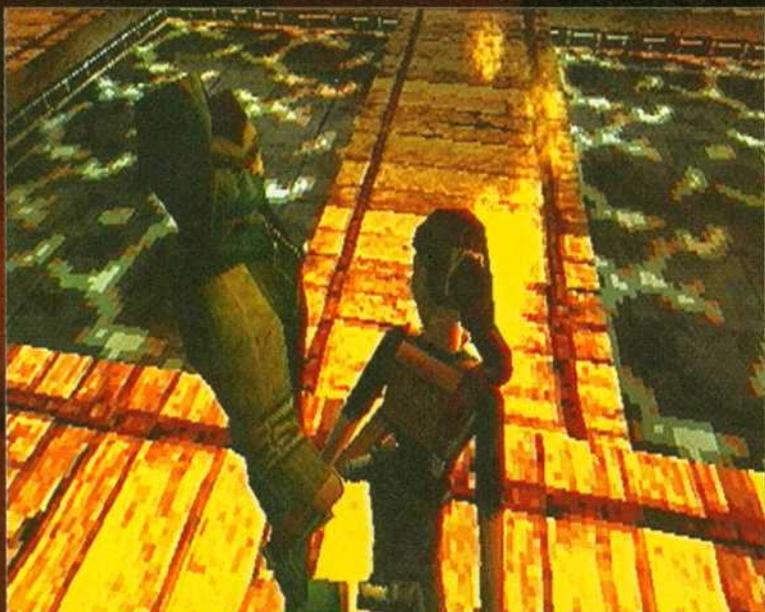
nis und öffnet dieses im Idealfall. Nachdem Ihr Euch mit der komplexen, aber sinnvollen Steuerung vertraut gemacht habt, solltet Ihr Euch endlich in das Abenteuer stürzen. Wie bereits im Story-Text erwähnt, landet Lara zunächst in der grünen Hölle Indiens. Nach wenigen Metern wird sie bereits von mehreren Affen empfangen, die unsere Heldin böswillig attackieren. Ein paar Schuß aus Eurer Pistole lassen die Primaten jedoch reigungslos zusammenbrechen. Doch wer jetzt glaubt, daß lan-



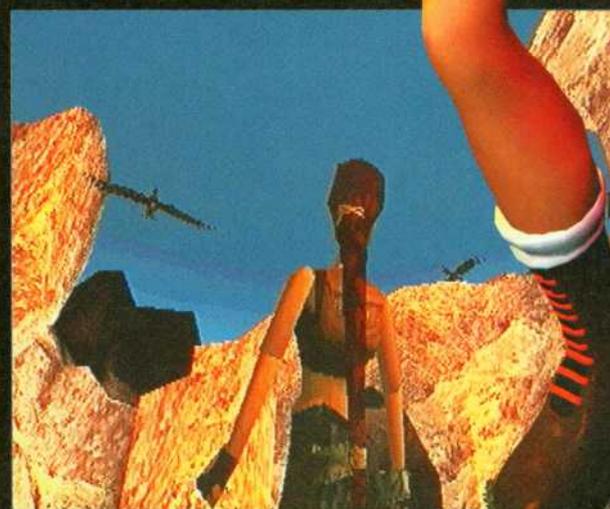
**Auf leisen Sohlen:** Sollte sich Lara geschickt verhalten, kann sie versteckte Gegenstände an sich nehmen



**Auge in Auge mit dem Wilden:** Nicht nur aus sprachlichen Barrieren verstehen sich Lara und dieser Eingeborene nicht so gut. Leider war in unserer Preview-Version die Intelligenz der Gegner noch verbesserungswürdig

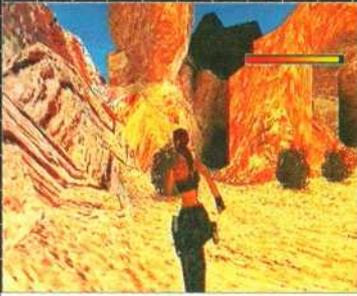


**Zwiesgespräch unter Abenteurern:** Lara trifft des öfteren Leute, die ihr hilfreiche Tips geben



**Geiersturflug:** Durch die vielen Details wirken die Levels allesamt viel lebendiger und authentischer als bei den Vorgängern

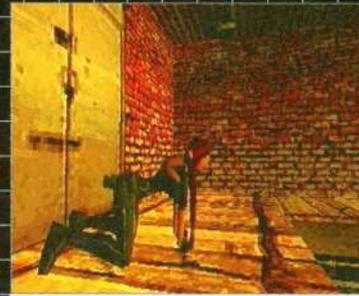
## Die neuen Aktionsmöglichkeiten



**1. Rennen:** Lara kann für mehrere Sekunden sehr schnell rennen. Somit werden beispielsweise Zeitbomben umgangen.



**2. Rennen & Ducken:** Duckt Ihr die smarte Brünette nach einem kurzen Spurt, so führt Lara einen Slide aus, mit dem sie sogar verschlossene Türen aufdrückt.



**3. Ducken:** Lara kann sich recht schnell vor angreifenden Gegnern (z.B. Vögel, Raketen) abducken.



**4. Kriechen:** Lara kann sich im neuesten Abenteuer sogar kriechend vor- bzw. zurückbewegen.



**Technisch perfekt:** Light-Sourcing-Effekte, wo man hinsieht, machen Tomb Raider III zum Augenschmaus



**Klettermaxe:** Alte Bewegungen hat die schöne Brünette selbstverständlich immer noch auf dem Kasten



**Lara blickt tief:** Mit der analogen Kamera ist es ein leichtes, die Umgebung nach bösen Fallen abzusuchen



**Vorm Abgrund:** An solche abrupten Kanten sollte man sich nur gehenderweise herantasten

ge Zeit zum Verschnaufen bleibt, der hat sich wahrlich getäuscht. Hinter dem nächsten großen Baum lauert mit einem hungrigen Tiger bereits der nächste Gefahrenherd. Dieser flinke Bursche verträgt ein paar Treffer mehr, doch mit der entsprechenden Taktik dürfte die Gefahr für Miss Croft schnell gebannt sein. Der größte Feind der smarten Dame sind jedoch definitiv die

giftigen Kobras, die versteckt zwischen den Büschen lauern. Werdet Ihr von einer dieser Schlangen gebissen, wird der vergifteten Heldin ständig Lebensenergie entzogen. Erst wenn Ihr eines der grünen Medipaks verabreicht bekommt, ist Lara von der Vergiftung geheilt. Habt Ihr keines dieser rettenden Goodies dabei, müßt Ihr mitansehen, wie Eure resolute Schönheit qualvoll

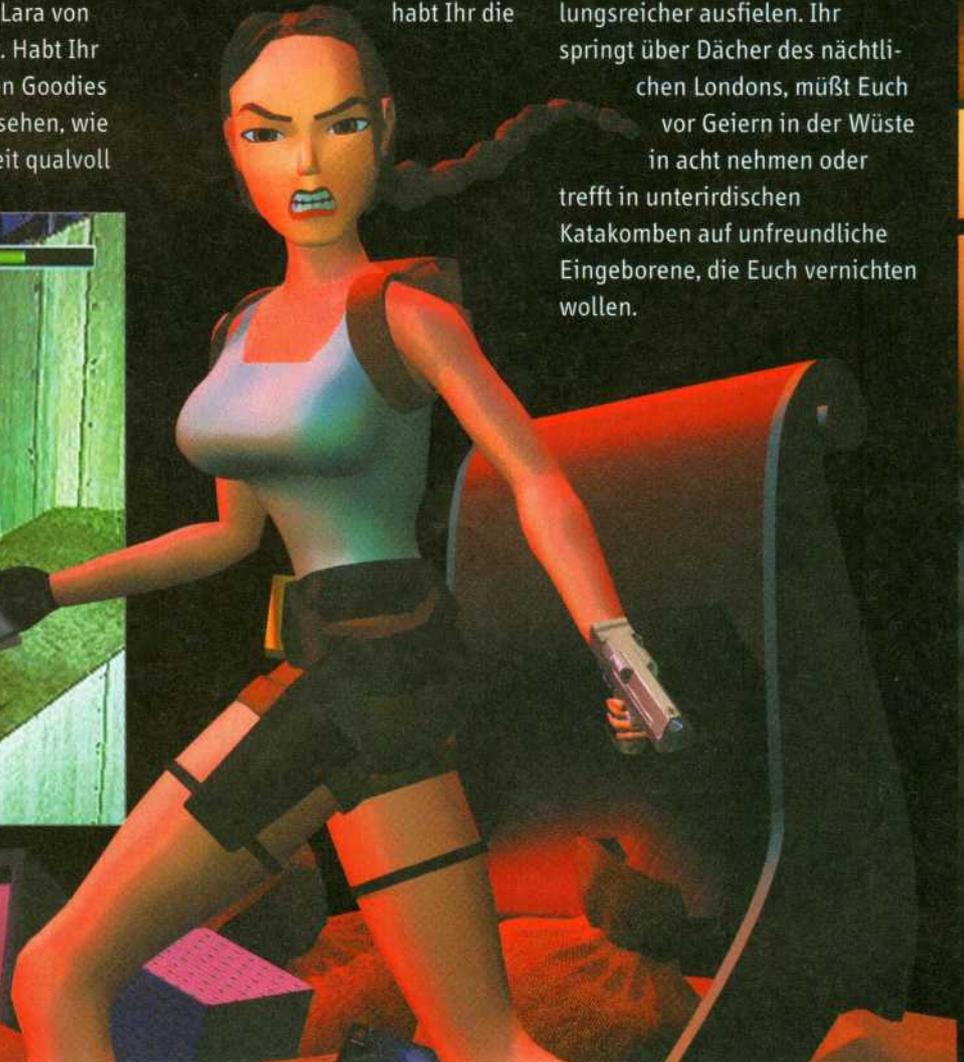
stirbt. Um rechtzeitig solche Gefahren zu entdecken, solltet Ihr die Vorzüge der neuen Steuerung in Anspruch nehmen. Während Ihr den Charakter mit dem linken Analog-Controller durch die Levels bewegt,

habt Ihr die

Möglichkeit, mit dem rechten Stick aus den Augenwinkeln der Heldin durch die Locations zu blicken. Auf diese Art und Weise solltet Ihr die 20 Levels stets durchforsten, die von der Gestaltung her sehr abwechslungsreicher ausfielen. Ihr springt über Dächer des nächtlichen Londons, müßt Euch vor Geiern in der Wüste in acht nehmen oder trefft in unterirdischen Katakomben auf unfreundliche Eingeborene, die Euch vernichten wollen.



**Schwere Geschütze:** Solche Plasma-Feuerwaffen verursachen nicht nur auf zarter Haut schwere Verletzungen





Tod im Anflug: Asgeier kreisen erst unbemerkt über Euch, bevor sie zuschlagen



Anhängliche Affen: Im Dschungel gibt es mehr als genug wilde Tiere zu erledigen

**Technik: Totales Facelifting**

Herausstechendstes Merkmal des Sequels ist sicherlich die stark verbesserte Grafik-Engine, die vor allem durch eine höhere Auflösung besticht. So weist Tomb Raider III statt der 384 X 240 des

Vorgängers nun 512 X 240 Bildpunkte auf. Zudem steigern optisch mehrfarbige, dynamische Lichteffekte, die in Echtzeit berechnet wurden, das visuelle Spielvergnügen. Des weiteren verhelfen neue Routinen, die die Landschaft in Echtzeit be-

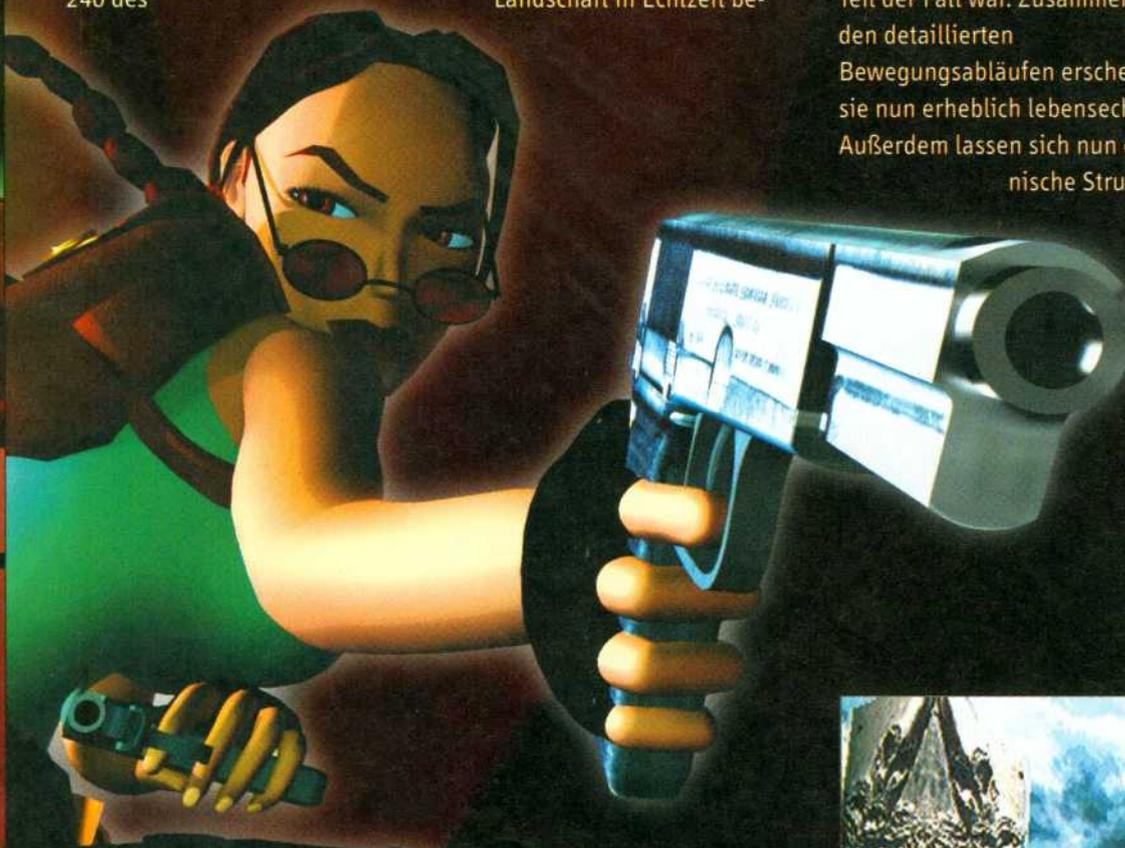
rechnen, mehr Details und neue architektonische Bauwerke in die Locations einzubinden, ohne die flüssige Engine zu beeinflussen. Die Charaktere wurden aus wesentlich mehr Polygonen zusammengesetzt, als es noch im ersten Teil der Fall war. Zusammen mit den detaillierten Bewegungsabläufen erscheinen sie nun erheblich lebensechter. Außerdem lassen sich nun organische Strukturen und



Nasses Vergnügen: Unter Wasser gibt Euch eine besondere Anzeige Auskunft darüber, wieviel Luft Euch noch verbleibt



Altbekanntes Prinzip: Wie gehabt werden Gegenstände im Inventory-Bildschirm verwaltet und von dort auch aktiviert



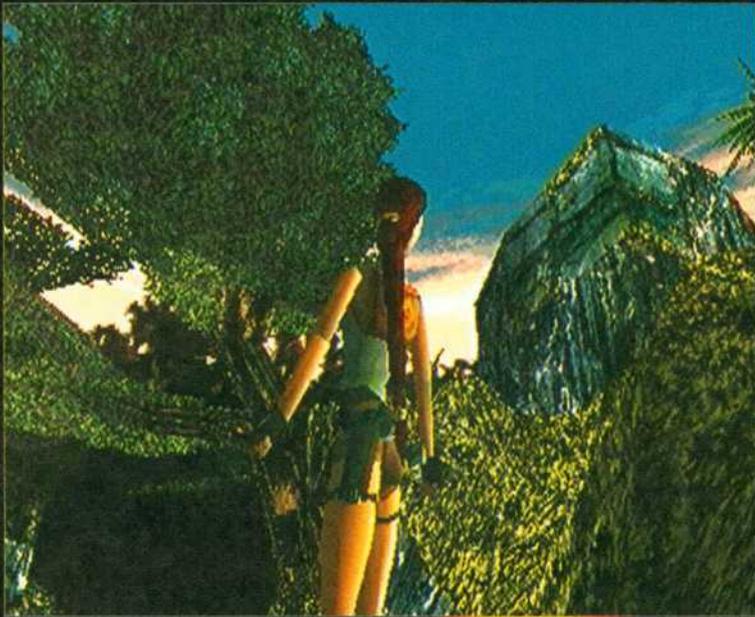
Trautes Heim, Glück allein: Im Einstiegslevel „Lara's Home“ dürft Ihr alle Tricks von Lara ausprobieren



Hau ruck und hoch!: Lara beherrscht den Klimmzug mit femininer Note perfekt



Brücken-Puzzle: Typisch für Tomb Raider sind die kniffligen Schalter-Rätsel



**Idyllische Lage:** Core Design verstand es, dem dritten Tomb-Raider-Teil ein wesentlich schöneres Ambiente zu verleihen

Details wie steiniger Boden ohne Probleme auf den Bildschirm zaubern. Um die Levels noch abwechslungsreicher zu gestalten, wurden die Texturen, mit denen die Landstriche überzogen sind, zudem nochmals verfeinert, und selbst eindrucksvolle Transparenzeffekte des Wassers inklusive Lichtreflektionen darf der virtuelle Abenteurer nun bestaunen. Für Abwechslung sorgen zusätzlich die sich ständig verändernden Wetterverhältnisse, wie Regen, Schnee oder Wind, die ebenfalls grafisch sehr ansprechend verpackt wurden. Neben der grafischen Seite haben die Program-

mierer auch die Steuerung des Charakters stark verbessert. Zeitgemäß hat man der Traumfrau eine analoge Unterstützung spendiert, die den Spielspaß deutlich steigert. Außerdem darf der Spieler dank der guten Dual-Shock-Unterstützung vollkommen mit dem Charakter verschmelzen. Bei der musikalischen Untermalung des Abenteurers hat man sich leider nicht allzuviel Neues einfallen lassen. Kurze Melodien weisen auf besondere Vorkommnisse hin, und atmosphärische Musikstücke innerhalb der Levels fehlen erneut gänzlich.



**Höhlenforscherdrang:** Den hübschen Tween treibt es immer wieder in dunkle Gemäuer

**Erster Eindruck: Aller guten Dinge sind drei**

Nach den absoluten Abräumern von 1996 und 1997 beglückt uns Eidos erfreulicherweise mit keinem 0815-Sequel, sondern mit einem dritten Teil, der in technischer sowie spielerischer Hinsicht viele sinnvolle Verbesserungen aufweist. Man muß daher auch kein Hellseher sein, um zu orakeln, daß Tomb Raider III der Weihnachtshit schlechthin wird. Wir können somit froh sein, daß die frühere Botschaft von Eidos-Boß Ian Living-



**Eisbrecher auf Grund:** In den eisigen Abschnitten der Antarktis solltet Ihr nicht ins Wasser fallen

stone, es werde keinen dritten Teil auf der PS geben, sich nicht bewahrheitet hat. Ob das mit finanziellen Interessen zu tun hat...? (Swen)



**Über den Dächern von London:** Zu nachtschlafender Zeit ist Lara auf Tour



**Abwechslungsreich:** Alle Levels bieten absolut unterschiedliche Grafik-Themen

**PlayStation**

Hersteller: Core Design/Eidos  
 Fakten: 21+ Levels, Dual Shock  
 Erscheint:  
**Ende November**  
**Erster super Eindruck**

**Acht mögliche Wege der Sterbehilfe**

Makaber, aber wahr: Ein kleiner Auszug aus Core Designs morbide dem Todeskabinett



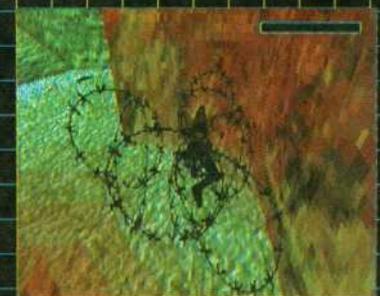
**Durchtrieben:** durch Speere aufgespießt



**Eindrucksvoll:** von Felsen erschlagen



**Tiefgründig:** im Morast versunken



**Verfänglich:** vom Stacheldraht zerstoichen



**Aufreibend:** von Keilen zermalmt



**Strahlend:** von Lasern durchbohrt



**Höllisch:** von Feuer verbrannt



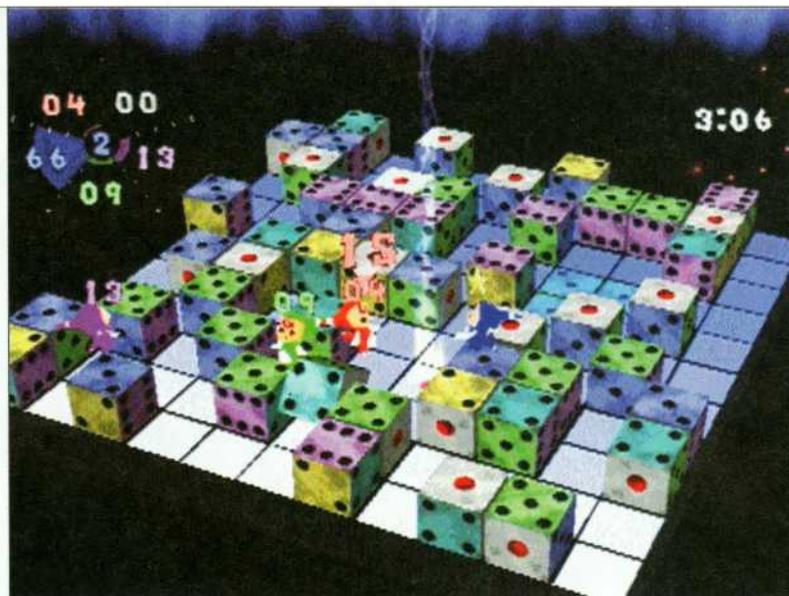
**Futuristisch:** von Plasma aufgelöst

# Devil Dice

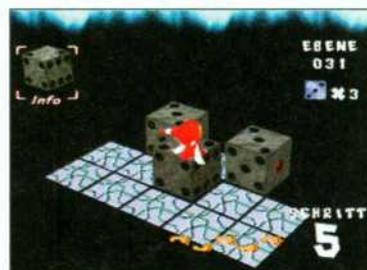
**PlayStation Denkspiel** Das gute alte Tetris-Prinzip beglückt uns bald in einer neuen Form: Die Entwickler von Shift verpflanzten den Klassiker in einen Würfelbecher

In einer imaginären Dimension existiert ein Würfelbecher. In diesem treiben kleine Teufelchen ihr Unwesen. Und dreimal dürft Ihr nun raten, mit welchen Dingen diese frechen kleinen Kerle sich ihre Zeit vertreiben. Richtig. Mit ganz normalen Würfeln. Steuerungstechnisch übernehmt Ihr eines dieser kleinen Geschöpfe und jagt sie über die

Würfel, bis bei mehreren nebeneinanderliegenden die gleiche Augenzahl sichtbar wird. Die Würfel verschwinden, wenn sich genau so viele Würfel berühren, wie Augen auf ihnen sichtbar sind (zweimal die Zwei, dreimal die Drei, sechsmal die Sechs). Die Ausnahme bildet die Eins: Wird sie neben einen verschwindenden Würfel geschoben, ver-



**Viel Feind, viel Ehr:** Fünf Kontrahenten machen sich im War Mode das Leben schwer: Jeder versinkende Würfel zieht bei den Gegnern die jeweilige Punktzahl ab



**Gehirnakrobatik:** Im Puzzle-Modus habt Ihr nur eine begrenzte Anzahl von Zügen, in der die Würfel verschwinden müssen



**Gehetze pur:** Der, der zuerst fünf verschiedene Würfel auf seinem Konto hat, gewinnt das Spiel des Battle Modes

schwinden sämtliche anderen Einsen auf dem gesamten Spielbrett. Das Prinzip könnt Ihr Euch in unterschiedlichen Modi zu Gemüte führen: Während Ihr im Trial Mode nur gegen Euch selbst oder die Zeit kämpft, habt Ihr im Battle Mode einen menschlichen oder einen CPU-Gegner. Der War Mode läßt sogar fünf Kontrahenten antreten. Im Puzzle-Modus dürft Ihr hingegen in aller Ruhe

verschiedene Würfelstellungen mit einer begrenzten Anzahl von Bewegungen verschwinden lassen - das ist Brainjogging pur! (René)

**PlayStation**

Hersteller: Shift  
Fakten: 4 Spielmodi, 50+ Puzzle-Levels  
Erscheint: Januar

**Erster gut Eindruck**

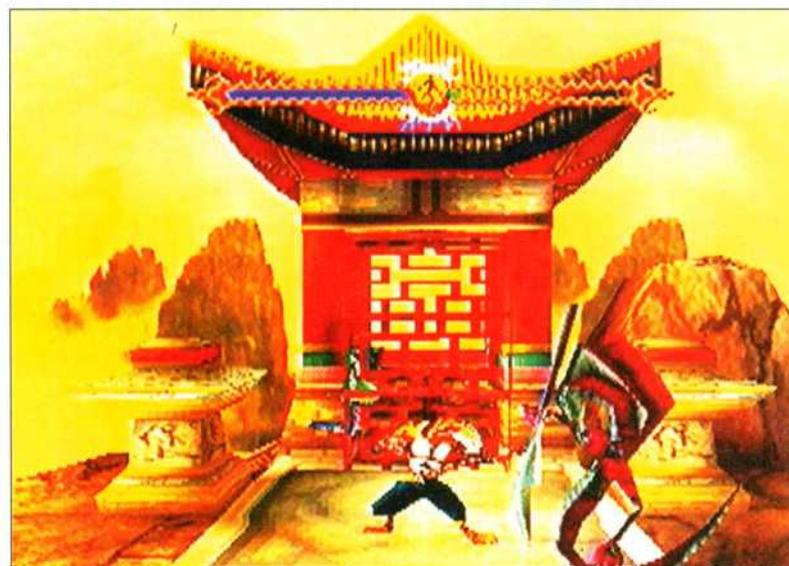


# T'ai Fu

**PlayStation Jump & Run** Tierische Heldenfiguren kommen in Mode. In diesem Fall ist es ein Tiger, der sogar die fernöstliche Kampfkunst beherrscht

Während Steven Spielberg gerade mit "Der Soldat James Ryan" an den Kinokassen abshaut, konzentriert sich seine Produktionsfirma Dreamworks auf die Entwicklung zahlreicher Videospieleprojekte. Bei T'ai Fu handelt es sich um ein eher klassisches Jump & Run, das in der mystischen Welt Chinas angesiedelt ist. Als junger Angehöriger eines Kung-Fu-Clans, steht Ihr folgen-

dem Problem gegenüber. Der machthungrige Drache, der das Land mit eiserner Hand regiert, versucht, alle widerspenstigen Clans aus dem Weg zu räumen, um seine Tyrannei zu sichern. Mit einer ganzen Palette an Schlagtechniken und Combos ausgerüstet, macht Ihr Euch also auf den Weg, dem alten Feuerdrachen die Leviten zu lesen. Die 22 Levels werden dabei durch eine sehr ver-



**Schlangenwächter:** Tais Weg ist gepflastert mit fiesen Feindkreaturen, die ebenso kampferprobt sind wie unser Held

spielt anmutende Kameraführung eingefangen, die an das In-House-Produkt Apocalypse erinnert. So zoomt der Ausschnitt nahe heran, wenn sich T'ai im Faustkampf mit einem der Gefolgsleute des Dra-chen befindet, oder er geht auf Abstand, wenn knifflige Hüpfleinlagen anstehen. Neben den Handkantenschlägen verfügt der junge Tiger aber auch über eine magische Energieentladung, die in bester Smartbomb-Manier den Screen leerfegt. Wenn gar

nichts mehr hilft, darf man sogar schwere Gegenstände ergreifen, um die Schlangenpriester und Leopardenwachen plattzuwalzen. (Mario)



**Endgegner:** Levelbosse überragen den kleinen Tiger oft um ein Vielfaches an Körpergröße



**Zauberei:** Dank mystischer Energien, lassen sich gigantische Lichtexplosionen hervorrufen

**PlayStation**

Hersteller: Dreamworks  
Fakten: 22 Levels, Dual Shock  
Erscheint: November

**Erster gut Eindruck**





Geschick plaziert ist halb gewonnen: Der gierige Computergegner will unbedingt das Goodie einsammeln, wird in seinen Ambitionen jedoch unsanft gebremst

# Trap Runner

**PlayStation Shoot'em Up/Strategie** Hinterhältig irgendwelche Fallen zu legen hat schon immer Spaß gemacht. Deshalb hat Atlus das Thema aufgegriffen und ein actionlastiges Spiel gebastelt

Besonders gemeine Spiele hatten schon immer ihren Reiz. In die gleiche Sparte schlägt Trap Runner von Atlus (der eigentliche Name lautet Trap Gunner, kann aus rechtlichen Gründen aber nicht in Europa verwendet werden). Darin sollt Ihr nämlich auf einem aus quadratischen Feldern zusammengesetzten Spielbrett Bomben platzieren. Die für den Gegner unsichtbaren Sprengsätze explodieren, sobald er das entsprechende Quadrat betritt. Ihr seid jedoch den Anschlägen nicht völlig schutzlos ausgeliefert: Ihr könnt Euren Bombenleger hinhalten lassen. Aus dieser bodennahen Perspektive findet er jeden gelegten Sprengsatz. Doch um die Dynamitstange zu entschärfen, müßt Ihr eine ständig wechselnde Tastenkombination in vorgegebener Zeit eintippen. Vertippen gilt nicht, die Bombe

geht dann trotz aller Bemühungen hoch. Habt Ihr direkten Kontakt zum Gegner, könnt Ihr ihn mit Fußstritten umnieten oder aus der Entfernung mit der Pistole beschießen. Diese Fähigkeit ist besonders wichtig, da hin und wieder an bestimmten Stellen diverse Goodies erscheinen, und Ihr verhindern wollt, daß der Gegner den Gegenstand vor Euch einsammelt. Seinen besonderen Reiz dürfte der Zwei-Spieler-Modus haben, die Bombenleger-Idee gibt es her. (René)



Scharfe Angelegenheit: In einigen Missionen der Kampagne müßt Ihr eine bestimmte Anzahl Minen entschärfen



Brenzlich: Beim Entschärfen einer Bombe tippt Ihr die jeweils angezeigte Kombination ein. Vertippt Ihr Euch, geht der Sprengsatz hoch

**PlayStation**

Hersteller: Atlus  
Fakten: Zwei-Spieler-Modus  
Erscheint: Februar

**Erster gut Eindruck**

## Vorbestellung Dreamcast

Sichert Euch jetzt schon einen vor! Lieferung Ende November

Sony Playstation  
Dual Shock+Chip  
+ RGB-Kabel  
nur: 339,99 DM

- Formula 1 98 94,99
  - Spyro the Dragon 94,99
  - PSX-RGB-Kabel besser!!! 39,99
  - PSX-S-Video Kabel 39,99
  - Joypad Verlängerungen 2m 24,99
- Jetzt auch mit 100% Funktion bei RumblePack und Time Crisis Pistole

### Nintendo 64

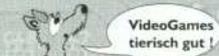
Neu: Adapter für ALLE!  
Importspiele 74,99

N64 dt. RGB Umbau+  
Kabel nur 144,44 DM  
(100% Bildqualität)

- Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität 369,99
  - Turok 2 usa 179,99
- wir haben auch sehr viele Spiele lagernd einfach nachfragen

#### 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



HARDWARE  
SOFTWARE  
SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP

## WOLFSOFT

(02622)83517

tierisch Surfen:

[www.wolfsoft.de](http://www.wolfsoft.de)

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

PSX Chip-Umbau\* 69,99

Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99

Nintendo 64 dt.us.jp (99%) 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

in Top-Qualität für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99

N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99

Link Kabel Saturn 2m 39,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme

\* für Importspiele\* Druckfehler und Änderungen vorbehalten

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

# GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 JENBACH/TIROL POSTPAK 1  
TEL+FAX: 05244 / 64959  
AUS BRD & ITALIEN 0043/5244/64959

## SONY

## NINTENDO 64

- Breath of Fire 3 ende Okt. 748.-
- Breath of Fire 3 im. Edition ende Okt. 898.-
- C & C 2 Gegenschlag 15.Okt. 698.-
- Superstar Soccer 98 (mit Metal Gear Demo) Okt. 748.-
- Mojo Racer 2 10.10. 698.-
- Ninja Okt. 748.-
- Spyro the Dragon 20. Okt. 698.-
- Med Evil 14. Okt. 698.-
- Duke Rider Okt. 748.-
- Teacha Okt. 748.-
- ODT ende Okt. 748.-

- Mission Impossible sofort 848.-
- F 1 World GP sofort 748.-
- Gex 2 Okt. 998.-
- 100% Snowboarding 15.10. 748.-
- Bombeman Hero Okt. 748.-
- Tonic Trouble Okt. 898.-
- Back Bumble Okt. 898.-
- F Zero X ende Okt. 748.-
- Turok 2 dt Okt/Nov 748.-
- Turok 2 engl. Uncut Okt/Nov 848.-
- Extreme G 2 Okt/Nov 898.-
- Earthworm Jim Okt/Nov 898.-

- Formel 1 98 Okt/Nov 798.-
- Abe's Exodas Nov 748.-
- Colony Wars 2 Nov. 748.-
- Tomb Raider 5 Nov. 798.-
- Tooring Car 2 Nov. 698.-
- Test Drive 5 Okt/Nov. 748.-

ZELDA 64 ende Nov. 848.-



AB ENDE NOVEMBER SEGA DREAM CAST JAP.

DIE 1. TROPHÄENBOLE -6000-

- Versandkostenlos:
- Sonic Adventure
- Sega Rally 2
- Virtual Fighter 3
- Quikplay/Versteckball

## GUTENMORGEN FÜR EINE VERDANKKOSTENLOS LIEFERUNG.

(Oder im Wert von ATS 50.- bei der Bestellung angeben. Gültig bis 30.11.98)

# Akuji

## The Heartless

**PlayStation Action-Adventure Crystal Dynamics bläst zum Großangriff im einnachtsgeschäft. Mit Akuji the Heartless kommt ein 3D-Erlebnis auf uns zu, das sich vor der Tomb-Raider-Konkurrenz nicht verstecken muß**

Neben Legacy of Kain ist Akuji das interessanteste Projekt, das Crystal Dynamics derzeit in der Mache hat. Nachdem sich das Programmiererteam mit Pandemonium 1 & 2 sowie Gex 3D einen Namen gemacht hat, peilt es erneut die Spitze der Verkaufscharts an. Die Hintergrundgeschichte greift dabei ein bis dato eher seltenes Thema auf, nämlich die mysteriöse Welt des Voodoozaubers. In dem fiktiven Land Mamora liegt einiges im Argen. Durch Stammeskriege geschwächt, sehnen sich die Bewohner nach einem dauerhaften Frieden, den nur der Hohepriester Murat ver-

wirklichen kann. Seine gerissene Taktik dabei ist es, durch Vermählung seiner eigenen Kinder mit den Kindern von verfeindeten Sippen die Streitigkeiten aufzulösen. Die anstehende Heirat zwischen seinem Sohn Akuji und der Tochter des Nachbarstammes sollte seine Friedenspläne vollenden. Allerdings hatte Akujis neidischer Bruder Orad sowohl etwas gegen das Glück seines Bruders als auch gegen Murats Pläne. Orads Gefolgsleute kidnapten Akuji kurzerhand an seinem Hochzeitstag und opfer-ten ihn nach einem alten Voodoo-Ritual, bei dem das Herz aus dem



**Furchteinflößend:** Die Endgegner sind so gestaltet, daß sie quasi einen eigenen kleinen Level darstellen. Im gezeigten Fall gilt es sogar, ein ganzes Spinnennest auszuräuchern

Leib des Opfers gerissen wird. Akuji ist dadurch zu einem Dasein in der Hölle verdammt, und seine einzige Chance, nach Mamora zurückzukehren, ist es, die Geister seiner Vorfahren zu finden.

**Spielablauf: Gute AI und perfektes Leveldesign**

Akujis Suche läßt sich als eine ausgewogene Mischung aus Gex

und Tomb Raider bezeichnen. Von der kleinen grünen Echse sind die einfache Steuerung und die Ka-



**Effekte:** Besonders hübsch anzusehen sind realistisch gestaltete Wasseroberflächen, Transparenz- und True-Lightning-Effekte



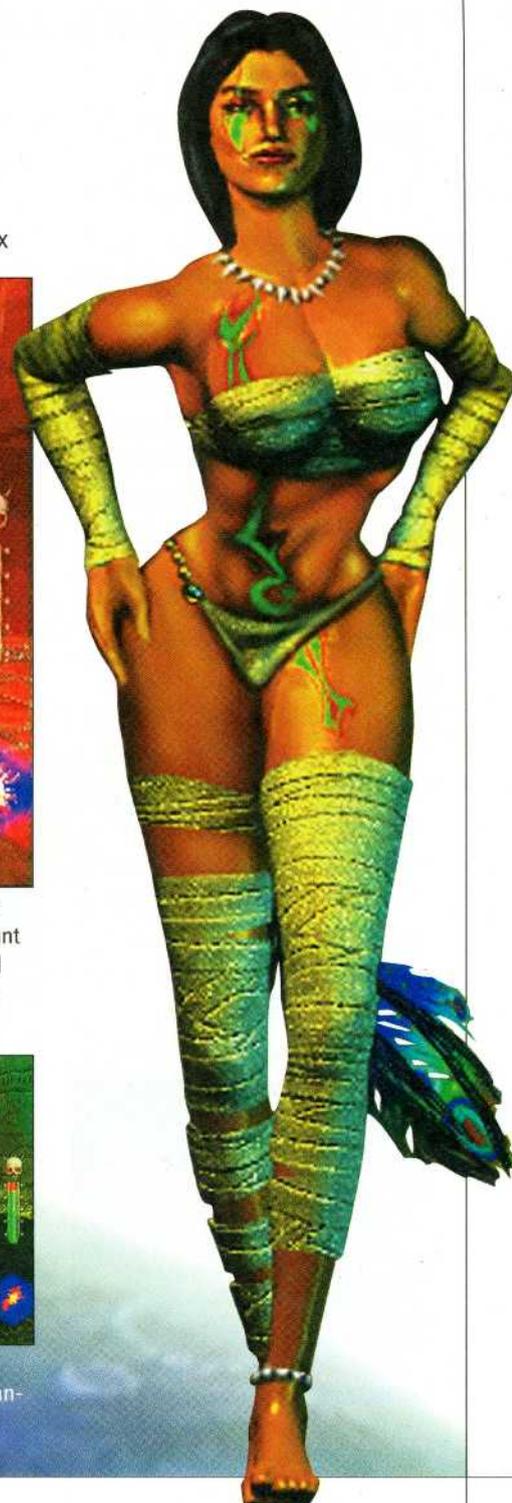
**Zauberspiegel:** Die Sprungeinlagen sind mit viel Liebe zum Detail designt worden. Nur im rechten Spiegelbild seht Ihr die Plattformen, auf denen Akuji steht

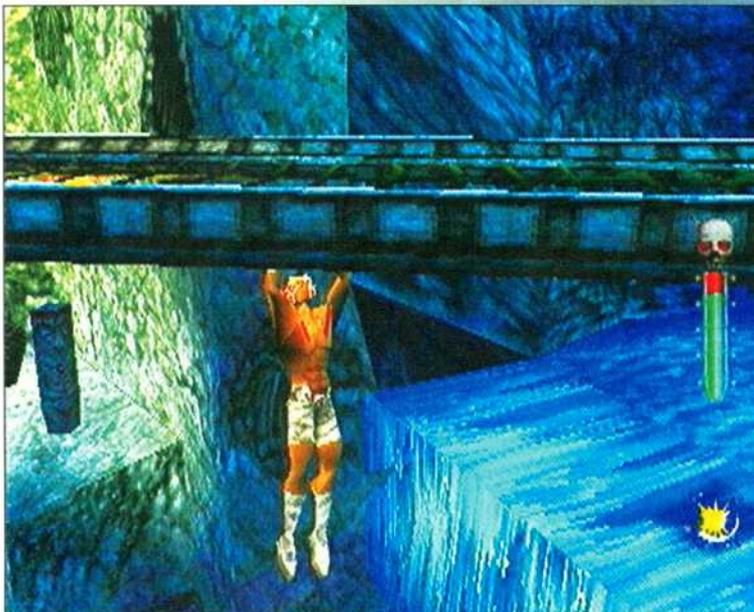


**Magie:** Im Kampf gegen die Dämonen und tierischen Gegner stehen Akuji allerhand Voodoozauber zur Verfügung. Dieser Kugelblitz ist optisch besonders gut gelungen



**Knifflig:** Neben kleinen Rätsleinlagen sind auch die bekannten Habe-Tor-Suche-Schlüssel-Probleme wieder vertreten





**Athletik:** Lara Croft läßt grüßen. Die Bewegungsmöglichkeiten der Heldenfigur beinhalten zum Beispiel Salti oder das Hangeln über Abgründe



**Benutzerfreundlich:** In Cut Scenes werden die Auswirkungen der umgelegten Schalter und Hebel gezeigt

meraführung übernommen worden. Eure Spielfigur genießt eine völlige Bewegungsfreiheit in den großen 3D-Arealen, und auch die Möglichkeit, sich durch Betätigung der R2-Taste frei umblicken zu können, hat Akuji vom flinken Reptil geerbt. Durchtrainiert wie unser Jüngling ist, beherrscht er viele Bewegungsabläufe, wie eine Kampfrolle, Salti oder Sprünge, um entfernte Plattformen zu erreichen. Fällt dabei der Satz etwas zu kurz aus, krallt sich Akuji kurzerhand am Vorsprung fest und zieht sich anschließend mühsam hoch. Damit das ganze aber nicht zu einem

bloßen Gehopse ohne Tiefgang verkommt, sind viele Rätsel in den Spielablauf eingeflochten, die das Herz jedes Action-Adventure-Fans höherschlagen lassen. Im einfachsten Falle gilt es, Schlüssel in Form großer Runensteine zu besorgen, um verschlossene Tore zu öffnen. Aber auch viele Hebel und Schalter warten nur darauf, umgelegt zu werden. Die Auswirkungen Eurer Handlungen werden dann durch kleine Cut Scenes verdeutlicht. Weiterhin scheinen sich natürlich alle Dämonen der Hölle gegen Akujis



**Langzeitmotivation:** Bereits in der Preview-Version können das Level-Design und die Positionierung der Gegner als gelungen bezeichnet werden



**Fegefeuer:** Die Hölle nach Voodoo-Art ist genauso unangenehm wie die christliche Variante. Der nette Herr mit Hut ist übrigens der Herr der Totenwelt, auch als Prinz Samedi bekannt

Vorhaben verschworen zu haben, so daß es zwangsläufig zu Kampfhandlungen kommen muß. Dabei stehen sowohl Voodoozauber als auch Fernwaffen sowie die mit Eisenkrallen bewehrten Fäuste unseres Heroen zur Verfügung. Abschließend bleibt zu erwähnen, daß alle Welten, ähnlich wie bei Crash Bandicoot, über einen zentralen Warp-Raum in Verbindung stehen und erst nach erfolgreichem Beenden eines Abschnitts das Portal für einen Endgegner zugänglich sein wird.

**Technik: Mehr Texturen sowie Lichteffekte**

Die Grafik-Engine basiert zwar auf der Gex-Engine, hat aber schein-

bar einige Weiterentwicklungen durchgemacht. Selbst eine Vielzahl von bewegten Objekten bringt den Ablauf kaum merklich ins Stocken, und Texturverzerter sind sogar noch seltener zu entdecken als beim Hüpfleibnis der Echse. Einzig die Kameraführung muß bis zum Release noch etwas verfeinert werden, da sie in vielen Situationen nur mangelnde Übersicht bietet.

**Erster Eindruck: Spitzenkandidat**

Technisch einwandfrei und mit überzeugendem Gameplay gehört Akuji sicherlich zu den Highlights der Wintersaison.



**Intelligenz:** Zur Zeit ein besonderes Thema ist die gegnerische AI. Akujis Widersacher beherrschen Ausweichmanöver und zeigen sich als gute Schützen



**PlayStation**

Hersteller: Crystal Dynamics  
Fakten: 14 Welten, Dual Shock  
Erscheint: **Dezember**

**Erster super Eindruck**

# Rebus

**PlayStation Strategie** Hersteller Atlus scheint sich zunehmend auf die RPG-haften Strategiespiele spezialisieren zu wollen, schließlich ist Rebus nach Tactics Ogre schon der zweite Vertreter des Genres innerhalb weniger Monate



Kein Pardon: Gegen das Schattenphantom setzt unser Charakter Kun die gesamte Macht der Feuermagie ein

Rebus ist im Moment nur ein Arbeitstitel für den europäischen Markt. Das japanische Original heißt eigentlich Kartia. Immerhin handelt die Story von einer Welt namens Kartia, in der sämtliche Magie über Karten funktioniert. Beim Spielstart habt Ihr die Auswahl zwischen zwei Personen, beide mit unterschiedlicher Anfangsstory. Ihr verfolgt die Geschichte über einen aufstrebenden Kämpfer, der in den Strudel eines Krieges hineingezogen wird. Im Laufe der Handlung kommt es dann zum rundenbasierenden Kampf. Ihr habt neben verbündeten Menschen zusätzlich sogenannte Phantome zur Seite. Sie bestreiten einen Teil der Schlacht für Euch und können im Gegensatz zu den Menschen wieder ersetzt werden, wenn sie sterben. Sogar innerhalb des Kampfes könnt Ihr neue Phantome erschaffen. Für jede Aktion, egal ob Schwertangriff,

Magie oder Erschaffen von Phantomen, erhalten Eure Krieger Erfahrungspunkte, die ihnen zu neuen Stufen samt neuer Fähigkeiten verhelfen. (René)



Kreuzverhör: Ein wertvoller und unersetzlicher Gegenstand ist aus der Bibliothek gestohlen worden

## PlayStation

Hersteller: Atlus  
Fakten: 10+ Level  
Erscheint: 2. Quartal '99

Erster gut Eindruck

# Rollcage

**PlayStation Rennspiel** Von Psygnosis kommt eine besonders actiongeladene WipEout-Alternative

WipEout ist noch immer der Inbegriff für schnelle futuristische Rennspiele. Mit Rollcage kündigt sich nun eine interessante Variante des Spiels mit dem Geschwindigkeitsrausch an. Im

Mittelpunkt stehen dabei die Namensgeber des Racers. Rollcage sind simple, aber überaus raffinierte Boliden, bei denen die Chassis kleiner sind als die mächtigen Buggy-Reifen, ergo: 180-Grad-



Verschwenderisch: Rollcage wurde geradezu zugestraft mit sehenswerten Lichteffekten



Ready, steady, go: Die CPU-Konkurrenz beharrt Euch mit deftigen Rammeinlagen



Ab durch die Schallmauer: Das Fahrgefühl ist bei Rollcage eher Nebensache. Was zählt, ist der Geschwindigkeitsrausch

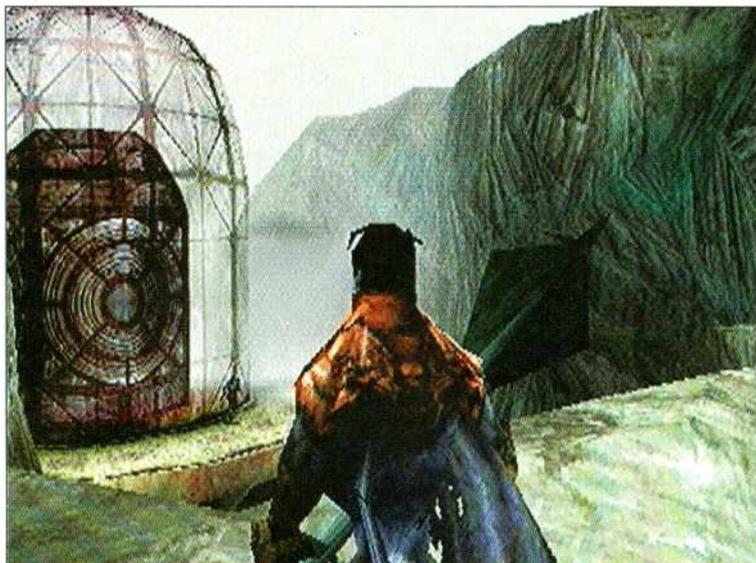
Flips quittieren die Flitzer mit einem müden Lächeln. Da die Rollcages darüber hinaus wahre PS-Könige sind, können sie auch Felswände erklimmen, an den Decken von Tunnels brettern oder gar Steinmauern durchbrechen, wenn die km/h-Zahl stimmt. An diesen Features merkt Ihr schon, daß Rollcage konsequent auf megaschnelle Rennaction ausgelegt wurde. Da man sich dadurch des öfteren hoffnungslos verfranz, korrigiert man auch oftmals seinen Renner per Auto-Correct-Taste, was aber natürlich wertvolle Zeit kostet. Um den Adrenalinkitzel auf die Spitze zu treiben, werfen Transporter noch diverse Power Ups ab (Home Missiles, Turbo), mit

denen man die Konkurrenz herrlich ärgert. In technischer Hinsicht wurde alles auf Geschwindigkeit getrimmt. Sprich auf große Details am Straßenrand wurde zwar weitestgehend verzichtet, dafür bietet Rollcage den ultimativen Geschwindigkeitskick, einen kaum erkennbaren Grafikaufbau sowie Lichteffekte in Hülle und Fülle. (Ulf)

## PlayStation

Hersteller: Psygnosis/ATD  
Fakten: 5 Strecken +, Dual Shock  
Erscheint: März

Erster gut Eindruck



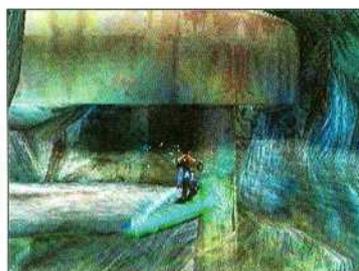
**Dunst des Grauens:** Die Welt in Soul Reaver ist beklemmend düster, was von dichten Nebelschwaden noch zusätzlich unterstützt wird

# Soul Reaver

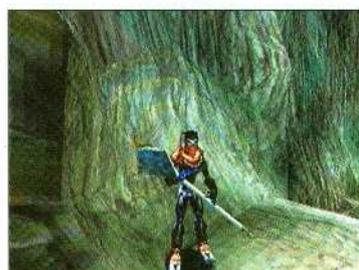
**Play Station 3D-Action-Adventure Neben Akuji the Heartless werkelt Crystal Dynamics mit Legacy of Kain an einem zweiten Lara-Killer**

Crystal Dynamics startet durch: Mit dem Sequel zu Blood Omen streben die Programmierer aufgrund technischer Höchstleistungen den Referenzthron an. So wurde beispielsweise die Grafik-Engine ihres Jump&Run-Hits Gex 3D vollkommen überarbeitet und in Legacy of Kain eingebaut. Die erste spielbare Version konnte auf Anhieb einen überzeugenden Eindruck hinterlassen. Während Eurer Vampirjagd gibt es z.B. sehr real wirkende Texturüberzüge, die die düstere Atmosphäre in riesigen Katakomben unterstreichen. Selbst bei ganz naher Betrachtung dieser Verzerrungen kommt es zu nur minimalen Textur-Verzerrungen. Darüber hinaus bestechen die sauberen Animationen des Hauptcharakters, und auch steuerungstechnisch haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Sehr präzise läßt sich der Held durch die tiefen kleinen Seen steuern, und auch gefährliche Sprungeinlagen bereiten dem Spieler keine Probleme. Um Vampire zu erledigen, müßt Ihr deren Seelen erhaschen, wobei Faustschläge und kräftige Fußstritte den Untoten nichts anhaben können. Jedoch sind in den alten Gemäuern Speere versteckt, die Ihr den Bösewichtern ins deren rammen könnt. Jämmerlich brechen die Kreaturen

zusammen und geben ihre Seele frei, die Ihr mit Hilfe des Kreis-Buttons einfängt. Einziger Wermutstropfen ist, daß wir uns mit der Vampirjagd hoch bis zum Januar gedulden müssen. (Uwe)



**Seelenklau:** Wird ein Gegner von Euch getötet, so müßt Ihr dessen Seele mit Hilfe der Kreis-Taste einfangen



**Waffengewalt:** Im Laufe des Abenteuers findet der Held Raziel Waffen, mit denen er die Herzen der Vampire durchbohrt

## Playstation

Hersteller: Crystal Dynamics  
Fakten: Dual Shock, analog  
Erscheint: Januar

Erster super Eindruck

# Electronic Games

Wagnerstraße 59, 89077 Ulm  
Tel.: (0731) 38 85 108 • Fax: (0731) 93 87 462  
Mo-Fr 13.30 Uhr – 20.00 Uhr  
Sa 10.00 Uhr – 15.00 Uhr

An- und Verkauf von Neu und Gebrauchtspielen für  
**Playstation - N64 - PC CD ROM**

Playstation		Nintendo 64	
Alundra	-DV- DM 74,90	Zero Fighter Assault	-DA- DM 119,90
Bloody Roar	-DA- DM 69,90	Banjo Kazooie	-DA- DM 79,90
Breath of Fire 3	-DV- DM 74,90	Earthworm Jim 3D	-DV- DM 99,90
Bushidan Blade	DM 74,90	Fifa '99	-DV- DM 99,90
Crash Bandicoot 2	-DA- DM 69,90	Gex 64	-DV- DM 119,90
Dead or Alive	-DV- DM 69,90	GT Racing	-DV- DM 99,90
Deathtrap Dungeon	-DV- DM 59,90	Int. Super Soccer '98	-DV- DM 79,90
Dungeon Keeper	-DV- DM 69,90	NBA '99	-DV- DM 99,90
Earthworm Jim 3D	-DA- DM 74,90	NHL '99	-DV- DM 99,90
F1 Racing 2	-DV- DM 74,90	Turok	-DV- DM 74,90
Fifa '99	-DV- DM 74,90	Turok 2	-DV- DM 99,90
Formel 1 '98	-DV- DM 74,90	WCW vs NWO	-DA- DM 109,90
Gran Turismo	-DV- DM 74,90		
Int. Super Soccer '98	-DV- DM 74,90	PC CD ROM	
Lucky Luke	-DV- DM 69,90	Die Siedler 3	-DV- DM 69,90
NBA '99	-DV- DM 74,90	Dune 2000	-DV- DM 69,90
NHL '99	-DV- DM 74,90	Fifa '99	-DV- DM 74,90
Premier Manager '99	-DA- DM 74,90	Jagged Alliance 2	-DV- DM 69,90
Streetfighter Collection	-DV- DM 69,90	LMK	-DV- DM 73,90
Tekken 3	-DV- DM 74,90	Might & Magic 6	-DV- DM 69,90
Tomb Raider 3	DM 74,90	NBA '99	-DV- DM 73,90
Vieper	DM 64,90	NHL '99	-DV- DM 73,90
		Tomb Raider	-DV- DM 74,90
		Turok 2	-DV- DM 74,90
		Unreal	-DV- DM 74,90

Die Lösungen sind für PlayStation, PC, Saturn, Mac & Amiga

## Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop

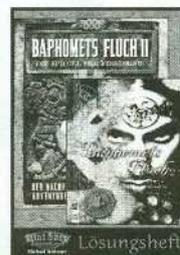
Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath  
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):  
Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM  
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

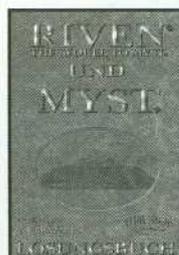
Fordern Sie die Gesamtliste an



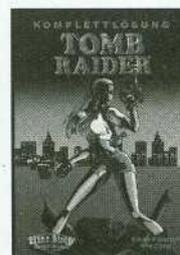
C&C Sammlungsboxset



Baphomets Fluch Lösungsheft



Riven und Myst Lösungsheft



Tomb Raider Komplettlösung

Komplettlösungen ab 9,80 DM  
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

- Alien Trilogy
- Alone in the Dark 1 - 3
- Alundra (29,80)
- Atlantis - Das sagenhafte Ab.
- Baphomets Fluch 1&2 (14,80)
- Betrayal in Antara
- Blade Runner
- Casper
- Chronicles of the Sword
- C & C - Sammlungsboxset (19,80) - Teil 1 und 2 mit Missionen
- Commandos (19,95)
- Dark Earth
- Deathtrap Dungeon (19,95)
- Diablo
- Discworld 1 und 2 (14,80)
- Excalibur 2555 A.D. (14,80)
- Fallout
- Final Fantasy 7 (29,80)
- Hexen
- Jedi Knight
- King's Quest 1-7
- Lands of Lore 2 (14,80)
- Larry 1-7
- Legacy of Kain (14,80)
- Little Big Adventure 1 oder 2
- LucasArts Sammlungsboxset (14,80)
- MDK
- Monkey Island 1 bis 3
- Myst und Riven (14,80)
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Police Quest: SWAT
- Riddle of Master Lu
- Riven und Myst (14,80)
- Simon the Sorcerer 1 und 2
- Stadt der verlorenen Kinder
- Star Trek - Sammelband
- Star Trek - Generations
- Starcraft (19,80)
- Stonekeep
- Suikoden (14,80)
- Timelapse
- Tomb Raider 1 (14,80)
- Tomb Raider 2 (19,95)
- Warcraft 1 + 2 & Exp. (14,80)
- Warhammer - Gehörnte Ratte
- Wild Arms
- Wing Commander 3 und 4
- X-Files The Game (19,95)
- "Z"
- Zork: Der Großinquisitor
- Game Breaker Sol. 1 (29,80): Diablo, MDK, Resident Evil D.C., Abe's Oddysee, C&C 1+2, Warcraft 2: Tides o. Darkness, Warhammer: g. Ratte, "Z"
- Game Breaker Sol. 2 (29,80): Baphomet 1+2, Discworld 1+2, Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder, Legacy of Kain, Suikoden

Sie finden uns im Internet:  
<http://www.hintshop.com>

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele  
Postfach - 3662 Seftigen  
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich  
Kornfeld OEG  
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien  
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1

Ständig Neuheiten  
Die Lösungen sind für PC, PlayStation, Saturn, Mac & Amiga

# Rogue Squadron

**Nintendo 64 3D-Shoot'emUp Star-Wars-Fans aufgepaßt! Lucas Arts bastelt an einem neuen Szenario rund um die Rebellenallianz und Luke Skywalker. Und dafür werden einige schwere Geschütze aufgefahren**

Jeder Star-Wars-Fan weiß, daß das magische Datum immer näher rückt. 1999 soll der erste von drei neuen Teilen in die Kinos kommen, und bis dahin heißt es einfach nur durchhalten. Damit Ihr aber nicht vollkommen auf dem trockenen sitzt, hat sich Lucas Arts etwas Spezielles einfallen lassen. Für die stolzen Besitzer des 64-Bitters von Nintendo heißt es schon sehr bald wieder: Und möge die Macht mit Euch sein! Denn mit Rogue Squadron wird ein Spiel entwickelt rund um das bekannteste Jagdgeschwader der Allianz und seinen Anführer Luke Skywalker. Das Rogue Squadron kommt immer dann zum Einsatz, wenn es wirklich brenzlich wird oder keine anderen Einheiten zur Verfügung stehen. Sie sind quasi das Elite-Kampfgeschwader der Allianz.

Nun noch ein Wort zu den geistigen Vätern des Spiels. Den Programmierern von Rogue Squadron, Factor 5, ein Team aus Köln, die schon in den letzten fünf Jahren eng mit Lucas Arts zusammen gearbeitet haben, sind harte Bandagen angelegt worden. Damit das Spiel auch so richtig in das Star-Wars-Universum paßt, müssen sämtliche Details genau recherchiert werden. Begonnen wird bei der Hintergrundgeschichte, die noch vor dem Film "Das Imperium schlägt zurück" spielt, also bevor Luke zu seiner Jedi-Ritter-Ausbildung ins Dagobarsystem abhaut. Weiter geht es über die Kampfflieger der Allianz und des Imperiums, die authentisch übernommen werden müssen. Selbst die genaue Ausarbeitung der Kampfareale muß 100%ig dem



**Noch nie gesehen:** Ein X-Wing, der einen AT-AT bekämpft, ist ein völlig neuer Aspekt in der Star-Wars Saga



**Klein, aber oho:** Die A-Wings sind die schnellsten Kampfflieger der Allianz, verfügen aber über geringe Panzerung

Filmvorbild entsprechen. Da aber oft nur Bruchstücke von Beschreibungen über Schauplätze vorliegen, ist auch die Kreativität der Grafiker und Autoren gefragt, ein möglichst realistisches Bild für die Programmierer zu entwerfen. Damit dieses Projekt so abgeschlossen werden kann, wie man sich das bei Lucas Arts vorstell, sind eine enge Zusammenarbeit und eine hervorragende Absprache die Voraussetzung.

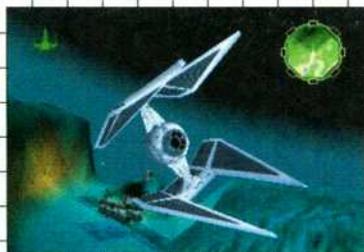
**Spielablauf:**  
**Harter Kämpferalltag**

Als Kampfflieger der Allianz werdet Ihr mit einem X-Wing, Y-Wing, A-Wing, V-Wing oder dem Snowspeeder, schon bekannt aus

Shadows of the Empire, gegen die allgegenwärtige Bedrohung durch die imperialen Streitkräfte antreten. Es wird 15 Missionen geben, die allesamt in verschiedenen Welten plaziert sind. So unterschiedlich wie die Welten sind auch die Aufträge, die Ihr erfüllen müßt. Die erste Mission wird auf dem Heimatplaneten von Luke stattfinden, auf Tatooine, dem einzigen bekannten Planeten aus den drei Filmen mit seinem Raumhafen Mos Eisley, gegen den Ihr einen Angriff fliegen werdet. Danach gibt es auf Barkesh eine Escortmission zu erfüllen, und im dritten Level ist es eine Such-Find-Rette-Aktion, mit der Ihr beauftragt werdet. Im vierten Level wird es schon härter. Durch Kombination dieser drei Grundmissionsziele wird es immer schwerer, die eigentlichen Befehlsparameter zu befolgen. Die Levels bei Rogue Squadron sind in vier Kapitel unterteilt worden, wobei Ihr Kapitel vier erst erreichen könnt, sobald Ihr gewisse

## Imperiale Kampfflieger

**Schnell und wendig:** So sind die kleinen Flieger der imperialen Streitkräfte, mit Ausnahme des Tie-Bombers, der meist von Interceptoren oder den berühmten Tie-Fightern begleitet wird



**David gegen Goliath:** Shadows of the Empire läßt grüßen. Auch hier müßt Ihr wieder versuchen, den AT-AT mit einer Fangleine zu harpunieren



**Klassiker:** X-Wing vs Tie-Fighter, ein Kampf, bekannt aus jedem Film



**Leichtes Spiel:** Tie-Bomber mit einem X-Wing zu jagen ist wie mit einem Porsche auf Entenjagd zu gehen



**V-Wing:** Dieser Flieger wurde dem Star-Wars-Comic-Universum entliehen



**Alte Bekannte:** Diese beiden Kriegsveteranen sind wohl allen Fans bekannt



**Aufgemotzt:** Dieser X-Wing wurde mit einem neuartigen Lasersystem aufgemöbelt



**Bodeneinsatz:** Nicht nur in den Weiten des Alls ist der X-Wing zu Hause, sondern neuerdings auch beim Einsatz gegen Bodentruppen des Imperiums



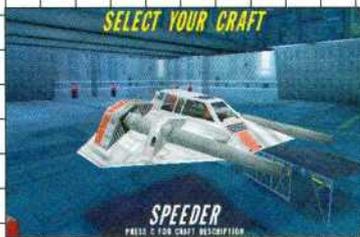
**Cockpit-Perspektive:** Jedes Kampfschiff hat ein anderes Kommandozentrum erhalten



**Rettungsaktion:** In einigen Missionen gehört es zu Euren Aufgaben, die Zivilbevölkerung vor Übergriffen zu schützen

## Kämpfer der Allianz

Mit einem dieser fünf Gefährte werdet Ihr durch die Missionen von Rogue Squadron hetzen, um Eure Kameraden aus brandgefährlichen Situationen zu retten oder militärische Ziele des Imperiums zu vernichten



**Reparaturhangar:** Von hier startet Ihr Eure Missionen oder werdet nach erfolgreich abgeschlossenen Kämpfen von der Wartungscrew durchgecheckt



**Saubere Grafik:** Durch die schnelle Grafik-Engine, die Euch mit 30 fps im Spielgeschehen hält, bleibt das Spiel auch in rasanten Abschnitten ruckelfrei

Voraussetzungen erfüllt habt, die bis jetzt noch nicht bekanntgegeben wurden. Habt Ihr ein Level erfolgreich abgeschlossen, erhaltet Ihr neue Waffen und eventuell auch Zugang zu neuer Technologie, die Euch beispielsweise besser Laserkanonen liefert oder stärkere Schilde.

### Technik: Cooler HiRes-Modus

Die Programmierer von Rogue Squadron haben sich vorgenommen, noch das letzte Quentchen Saft aus den Transistoren der kleinen Nintendo-Konsole zu kitzeln, und so ist es nicht verwunderlich, daß das Game mit einer Spitzengeschwindigkeit von 30 fps, bei einer Auflösung von 640 x 480 läuft. Die Charaktere und Schiffe werden aus 200 bis 250 Polygonen aufgebaut, bei einer 64x64 Auflösung und einer 16-Bit-Farb-textur. Nur bei einigen alten Modellen, wie dem X-Wing, haben die Programmierer in die Trickkiste greifen müssen. Bei manchen Schiffen haben sie die Graustufen auf 64 x 128 erhöht, um sie größer erscheinen zu lassen. Diese hochauflösende Grafik wird allerdings erst durch den Einsatz

des neuen 4 MB-RAM-Moduls für den Nintendo ermöglicht. Durch dieses Modul wird der aktive Bildausschnitt vergrößert, die Figuren werden feinkörniger dargestellt, und der Nebel wird nur noch an beabsichtigten Stellen zum Einsatz kommen und nicht mehr zur Verringerung der Rechenleistung dienen. Neben all diesen technischen Spielereien hat man bei Factor 5 auch an nette Features für den Spieler selbst gedacht. Sämtliche Schiffscockpits werden typspezifisch ausgestaltet, und über das Kamerasystem habt Ihr die Möglichkeit, Euch direkt in das Cockpit zu zoomen oder aus der Vogelperspektive Eure Fights gegen das Imperium zu steuern.

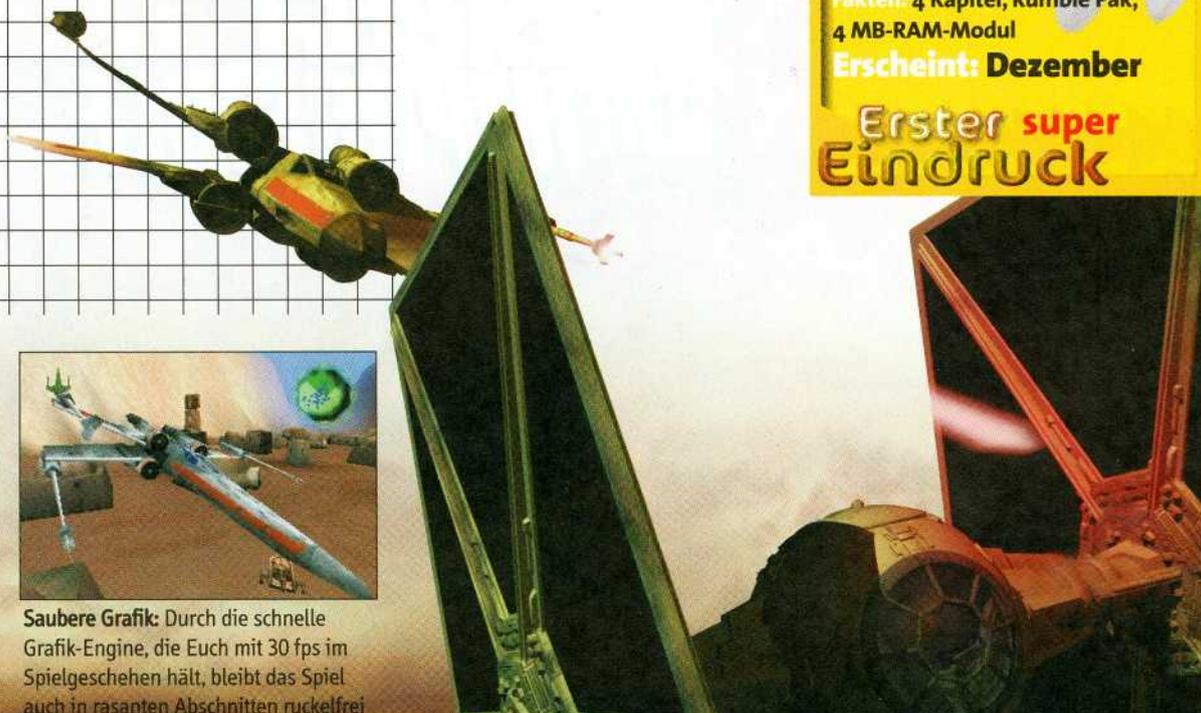
### Erster Eindruck: Astreiner Ballerspaß

Technisch und grafisch einwandfrei wird Rogue Squadron sicherlich zu den ganz großen Hits im Wintergeschäft werden. (Mario)

## Nintendo 64

Hersteller: Lucas Arts  
Fakten: 4 Kapitel, Rumble Pak, 4 MB-RAM-Modul  
Erscheint: Dezember

**Erster super Eindruck**





# MISSION: IMPOSSIBLE™ MISSION: IMPOSSIBLE

**Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.**

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



## "EXPECT THE IMPOSSIBLE"



Besuchen Sie



auf der

CoBIT HOME

Halle 3, Stand C 45



# Metal Gear Solid

**PlayStation 3D-Action-Adventure** Erst im März dürfen europäische Geheimagenten die Abenteuer des Anti-Terror-Spezialisten Solid Snake miterleben. Um Euch die Wartezeit zu verkürzen, liefern wir Euch die neuesten Fakten zu einer ersten amerikanischen Work-In-Progress-Version

Bereits seit 1985 treibt Solid Snake sein Unwesen in der Konsolenwelt. Das erste Abenteuer erlebte der Superagent, der vom Genius Hideo Kojima erschaffen wurde, auf dem MSX Personal Computer, der unsere heimischen PAL-Gefilde nie erreichen konnte. Zwei Jahre später erschien der Kulttitel auch für das NES, jedoch war Kojima nicht an der Umsetzung beteiligt. Noch im gleichen Jahr kam der Nachfolger des Thrillers für den MSX heraus, der wieder zum absoluten Erfolgstitel wurde. Eine Umsetzung des Sequels auf das NES-System ließ drei Jahre auf sich warten, doch auch diesmal schlug Solid Snake wieder zu und sorgte für große Erfolge. Dies war der zunächst letzte Titel der Agentenreihe

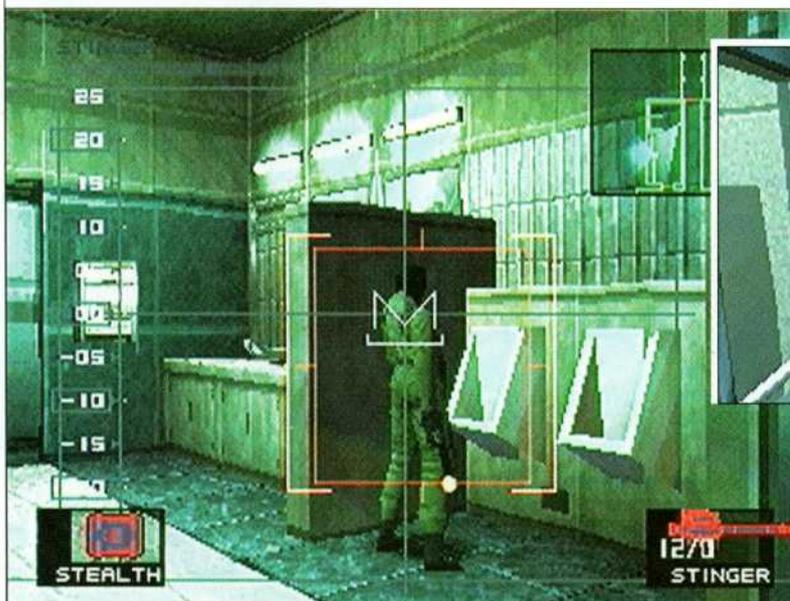
Konamis, die von nun an größeren Wert auf Titel wie Contra oder Castlevania legten. So folgt also nach sage und schreibe acht Jahren Abwesenheit nun der dritte Teil der Abenteurserie, der schon im Vorfeld für viel Aufsehen sorgen konnte. Preisverleihungen, wie der beste Titel der diesjährigen E3 in Atlanta oder der ECTS in London, sorgten dafür, daß selbst der verschlafenste Videospielder aufmerksam auf Konamis Superhit wurde. Knapp fünf Monate vor dem Europa-Release durften wir dank einer frühen US-Work-In-Progress-Version erste Eindrücke zum Spionage-Thriller sammeln. Mittelpunkt des Spiels ist Solid Snake, ein in Ruhestand getretener Anti-Terror-Spezialist, der von der US-amerikani-



**Skrupellos:** Der Ninja hinterläßt in der Lagerhalle seine blutigen Spuren



**Gut oder Böse:** Ein Kampf gegen den mächtigen Ninja scheint unausweichlich. Wie jeden anderen Endboß könnt Ihr auch den Schwertkämpfer nur mit einer speziellen Taktik erledigen



**Stilles Örtchen:** Solid hat zu keiner Zeit des Abenteuers seine Ruhe. Auch dieser Wachposten wird in wenigen Sekunden sein blaues Wunder erleben



**Unsichtbar:** Dank eines speziellen Generators können Euch eure Feinde nicht mehr erkennen

schen Regierung dazu auserkoren wird, die Welt zu retten. Eine Gruppe von sechs Terroristen hat sich nämlich in einem Lagerhaus im fernen Alaska des 21. Jahrhunderts verschanzt, in dem Raketen lagern, die mit atomaren Sprengköpfen ausgerüstet sind. Mr. Snake soll nun dieses Gebäude infiltrieren und die Aggressoren samt deren Handlanger vernichten.

## Spielablauf: Auf leisen Sohlen

Wie schon in ausführlichen Berichten vergangener Ausgaben nachzulesen war, geht es bei Metal Gear Solid primär darum, unentdeckt durch die unterschiedlichen



**Luftangriff:** Liquid Snake ist der Anführer der Terroristengruppe. Auf dem Dach des Lagerhauses müßt Ihr dessen Hubschrauber mit Eurem Raketenwerfer vernichten



**Panik:** Wird der Alarm ausgelöst, verschwindet die Übersichtskarte am oberen rechten Bildrand und wird durch eine Zeituhr ersetzt

Locations zu gelangen. Lautes Umherballern im Stile eines indizierten Ballgames von Capcom läßt schnell den Game-Over-Schriftzug auf dem Bildschirm erscheinen. Leisen Fußes erreicht Ihr also den Vorplatz des abgelegenen Lagerhauses unerkannt und betrachtet die Gegend mit Eurem futuristischen Fernglas, mit dessen Hilfe Ihr die Aktivitäten einiger Wachleute ungestört beobachten könnt. Dabei seht Ihr

**Eindrucksvoll:** Die Zwischensequenzen werden in Echtzeit berechnet und gleichen bis auf ein paar Spezialeffekte der Spielgrafik



**Überblick:** Mit Hilfe des Fernglases könnt Ihr das Umfeld überblicken, ohne dabei entdeckt zu werden



**Revolverheld:** Ehemals für die Steuerpolizei in Rußlands tätig, hat sich Revolver Ocelot nun auf die Seite der Terroristen geschlagen



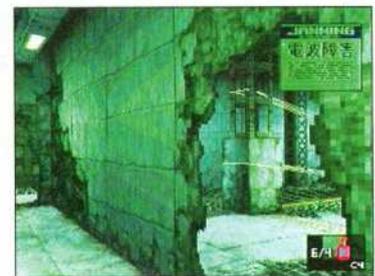
**In Gefahr:** Sniper Wolf hat unsere beiden Helden im Fadenkreuz



**Vielfalt:** Neben Spürhunden und Überwachungskameras trifft Ihr im Abenteuer auf genmanipulierte Wachmänner



**Leicht zu erkennen:** In hellere Stellen an den Wänden könnt Ihr mit Hilfe des C4-Sprengstoffes Löcher sprengen



Hinterhalt. Dazu packt Ihr Euch mittels des Viereck-Buttons den Hals des Aggressoren und betätigt den Knopf mehrmals. Diese Aktion läßt den Widersacher lautlos zu Boden sinken, und der Weg zu neuen Abenteuern ist frei. Zwischenzeitlich erhaltet Ihr per Funkgerät immer wieder Hilfestellungen Eurer Vorgesetzten. Diese werden in der deutschen Version komplett in Wort und Ton lokalisiert sein. Das Script besteht dabei aus mehr als 100.000 Wörtern und umfaßt somit einen reichhaltigeren Wortschatz als so manche Hollywood-Produktion.



**Weiblicher Charme:** Die schöne Meryl ist die Tochter des Colonels und eine intelligente Wegbegleiterin

deren gelangweilte Bewegungen, wie das Strecken ihrer müden Glieder oder das Anzünden einer Zigarette. Nachdem Ihr die Situation überblickt habt, jagt Ihr umgehend in Richtung des Lagerhauses. Hier solltet Ihr auf Überwachungskameras und auf die umhereilenden Terroristen achten. Dazu betrachtet der virtuelle Agent am besten den Radarschirm, der am oberen rechten Bildschirmrand eingeblendet ist. Dank des nützlichen Inventars läßt sich die Blickrichtung und weite der Schurken ablesen. Doch Vorsicht! Da Ihr durch tiefen Schnee wadet, hinterläßt Solid Fußspuren, die erst nach einigen Sekunden ver-

schwinden. Werden die Abdrücke von einer Wache entdeckt, nimmt diese unverzüglich die Verfolgung auf. Gleiches gilt auch für Pfützen, durch die Ihr lauft. Auch hier verschwinden Eure Spuren erst nach einer gewissen Zeit. Hat Euch die Wache dann erkannt, so schlägt diese sofort Alarm, der etwa zehn Sekunden anhält. In dieser Zeit solltet Ihr Euch versteckt hinter schützenden Kisten halten. Von einem Angriff ist noch abzuraten, da sich zu Anfang des Abenteuers noch keine Waffe in Eurem Inventar befindet. Sollte sich eine Wache Eurem Versteck gefährlich nähern, erledigt Ihr diese mit einem geschickten Angriff aus dem

### Technik: Schlicht, aber gewaltig

Um kostbaren Speicherplatz zu sparen, verzichteten die Programmierer auf die üblichen Renderintros. Statt dessen werden alle Sequenzen, die in Echtzeit berechnet sind, in Spielgrafik gehalten und mit

spektakulären Grafikeffekten versehen. Die 3D-Grafik-Engine des Agententhillers glänzt durch authentisch düstere Texturen, die die Atmosphäre gemeinsam mit dem cinematischen Soundtrack verdichten. Die Charaktere wurden sehr real animiert, und grafische Feinheiten, wie die zahlreichen Explosionseffekte, wirken teilweise überwältigend. (Georg)



**Unheimlich:** Der Ex-KGB-Agent Psycho Mantis hat übernatürliche Kräfte und kann Gegenstände dank seiner enormen Willenskraft bewegen



**Perspektivwechsel:** Drückt Ihr Solid an eine Kiste, schwenkt die Kamera automatisch um und ermöglicht einen guten Überblick



**Zielwasser:** Dank Eurer Sniper Rifle erledigt Ihr auch weit entfernt postierte Gegner

## PlayStation

Hersteller: Konami  
Fakten: deutsche Sprachausgabe u. Bildschirmtexte, ausführlicher Trainingsmodus, Dual Shock  
Erscheint: März '98  
Erster super Eindruck

# VERLIERE NIE DEIN SPIEL BEHALTE IMMER DIE KONTROLLE

PlayStation Games 12/98

ab dem 19. Nov. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



# Extreme G2

**Nintendo 64 Rennspiel** Der zweite Teil des Blockbusters aller N64-Fun-Racer meldet sich noch dieses Jahr in unsere Modulschächte zurück

Ein gutes Jahr ist seit dem Rennspiel-Kracher Extreme G ins Land gegangen. Während N64-Zocker mit ihren modernen Bikes durch SciFi-Landschaften, futuristische Bauten und abgedrehte Rennstrecken brausten, war man beim Entwickler Probe Entertainment schon wieder kräftig am Werkeln für den Nachfolger. Jetzt liegt also Extreme G2 rechtzeitig zum kommenden Weihnachtsgeschäft vor. Für all diejenigen unter Euch, die den ersten Teil nicht ihr Eigen nennen, noch einmal eine kleine Einführung in die ExtremeG-Welt. In ferner Zukunft haben es die Menschen geschafft. Weder Kriege noch Umweltkatastrophen geißeln unser Dasein. Und damit das Leben nicht zu trist wird, hat man kurzerhand den ExtremeG-Wettbewerb ins Leben

gerufen. Mit modernsten Motorrädern versuchen sich die besten Rennfahrer des Sonnensystems die Trophäen vor der Nase wegzuschnappen. Dabei spielt es aber keine Rolle, ob sich jemand an den Waffen der Bikes verletzt. Immerhin weiß jeder genau, auf was er sich eingelassen hat!

**Spielablauf: Heiße Bikes und noch härtere Strecken**

Anfänger sollten als erstes den Practice-Modus ausprobieren, um sich langsam an die sehr feinfühligere Steuerung und die vielen Features der Motorräder zu gewöhnen. Habt Ihr den nötigen Überblick erlangt, geht es bei den verschiedenen Modi erst richtig zur Sache! Der Extreme-Contest



**Annäherungsalarm:** Gerät man zu nahe aneinander, verliert der Schild recht schnell an Energie und Ihr könnt aus dem Renner gepustet werden

beinhaltet schon einmal vier Varianten. Im Atomic-Modus fährt man auf vier von zwölf Strecken. Habt Ihr diesen erfolgreich beendet, gibt es freien Zugang zum Critical-Mass-Wettstreit. Hier geht es schon mit acht Kursen rund. Und wer das Ziel erreicht, darf sich im Meltdown-Cup beweisen, wo es schließlich heißt, alle zwölf Rennstrecken zu meistern. Mit zwölf Kursen ist es aber immer noch nicht genug, denn jeder davon hat noch einmal drei Untersektionen, so daß es insgesamt 36 verschiedene gibt. Nebenbei sollte noch die Mirror-Funktion, die alle Strecken spiegelt, erwähnt werden. Dabei hal-

ten natürlich der langsam anziehende Schwierigkeitsgrad und das Erspielen neuer Strecken die Motivation auf dem Höchstlevel. Als absolute Krönung können sich dann die Besten der Besten im Duell-Modus gegen zwölf andere Charaktere messen. Neben diesen zu erwartenden Meisterschaftsvarianten gibt es aber noch mehr zu entdecken. Was das im Detail ist, hängt in erster Linie von der Spieleranzahl ab. Als Einzelkämpfer könnt Ihr neben der ordinären Practice und den Time Trials noch den Arcade-Modus bestreiten, der eher an Shoot 'em Up-Klassiker wie Galaga oder Phoenix erinnert. Rundenunabhängig darf



**Fieser Rempler:** Kurz vor dem langen Sprung den Gegner anzurempeln wird ihn den nötigen Schwung kosten



**Am Rande der Existenz:** In Extreme G2 darf man nun auch die Begrenzungen befahren



**Im Visier:** Mit dem Rocket-Launcher gibt es ordentlich Druck



**Mondsüchtig:** Alle Hintergründe sind hochauflösend gestaltet



**Moderne Achterbahn:** Wer den Zenit des Berges erreicht hat, blickt durch Baumkronen weit in die Tiefe



**Neuer Modus:** In der Battle-Arena verfolgen sich bis zu vier Panzer gleichzeitig



**Adios Muchacho:** Mit Lenkraketen braucht man nur noch die Sekunden zu zählen



**Präzisionsarbeit:** Im Vergleich zum Vorgänger ist die Kollisionsabfrage optimal

man in dieser recht außergewöhnlichen Variante auf feindliche Drohnen feuern. Dabei fliegen die Gegner in Formationen auf das Bike zu, und immer dann, wenn es Euch gelingt, eine Formation komplett zu vernichten, wird die Boardkanone per Power Up verbessert. Im Bereich des Multiplayer geht es natürlich auch lustig weiter. Head to Head heißt passenderweise der Modus, in dem bis zu vier menschliche Gegner gleichzeitig an den Start gehen.

Leider kann man hier nur gegen seine Freunde ohne computergesteuerte Biker antreten. Als ganz besonderen Clou bietet Extreme G2 noch die neu hinzugekommene Battle-Arena. Auch bei dieser Variante können vier Leute gleichzeitig gegeneinander antreten. Jeder Spieler nimmt in einem futuristischen Panzer Platz, der durch sein Outfit stark an das entsprechende Bike erinnert. Neben den zu erfahrenden Strecken gibt es in Extreme G2 auch drei versteckte

Fahrzeuge zu entdecken. Jedem, der es schafft, alle Meisterschaften erfolgreich zu bestreiten, winkt schließlich das 100%-Motorrad namens Spectre. Um an das Vehikel des Alien-Charakters Allen X ranzukommen, sind allerdings Überstunden vonnöten. Alle Cups und der Duell-Modus müssen als Sieger beendet werden. So stehen also 13 verschiedene Renner in den Startlöchern, inklusive der zehn zu Beginn anwählbaren. Alle sehen nicht nur anders aus, sondern weisen - im Gegensatz zu Teil 1 - auch gehörige Unterschiede in Sachen Handling auf. Dabei wer-

den fünf Kategorien unterschieden: Top Speed, Bodenhaftung, Beschleunigung, Waffensysteme und Schutzschild. Die letzten beiden Punkte sind natürlich das A und O des Fun-Racers. Per A-Button wird die normale Standard-Boardkanone abgefeuert. Mit den C-Knöpfen hat man Zugriff auf mächtigere Waffen. 19 Waffensysteme können an Euren Renner angedockt werden, um den Gegnern mal zu zeigen, wo der Hammer hängt. So gibt es Raketen in allen Variationen, Maschinen-gewehre, Minen, Laser, Unsichtbarkeit und als schönen



**Geisterfahrer:** Im Time-Trial-Modus fährt man gegen seine eigene Bestzeit-Aufnahme



**Vier gewinnt:** Der Vier-Spieler-Modus muß kaum Einbußen in der Grafik-Performance hinnehmen



**Sicherheitsabstand einhalten:** Sehr effektiv gegen heranbrausende Gegner ist der recht seltene Feuerwerfer



**Tunnelblick:** Geht es durch Röhren, muß man nicht selten schraubenartig hindurchfahren, um die beste Zeit herauszuholen



**Bleifüße unter sich:** Nur mit dem roten Turbo-Booster ist der sehr steile Anstieg schnell zu schaffen

## Die Bikes und ihre Fahrer



### GRIMACE

Dieses Motorrad ist in allen Belangen durchschnittlich. Nur das Schild hebt es vom Rest der Meute ab.

**Schild:** gut  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** mittel  
**Beschleunigung:** mittel  
**Fahrer:** Sly Slipstream



### MOOGA

Ein riesen Ding von Motorrad! Es kommt zwar schlecht in Tritt, braucht aber eine Menge Treffer, bis es langsamer wird.

**Schild:** super  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** schlecht  
**Beschleunigung:** schlecht  
**Fahrer:** Peppia Stiletto



### G-SPARK

Als Allrounder kann man dieses Bike bezeichnen. Das Waffensystem sticht hervor.

**Schild:** mittel  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** gut  
**Beschleunigung:** mittel  
**Fahrer:** Velocity Kendo



### FREEKER

Der kleine Teufel, startet blitzschnell durch, und noch bevor man es bemerkt, hat er einen längst überholt.

**Schild:** schlecht  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** super  
**Waffen:** schlecht  
**Beschleunigung:** super  
**Fahrer:** Phlux Cobalt



### BOOMSTA

Diese tierische Maschine hängt jeden ab. Wenn Ihr keinen Fahrfehler macht, habt Ihr so gut wie gewonnen!

**Schild:** schlecht  
**Top Speed:** super  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** mittel  
**Beschleunigung:** schlecht  
**Fahrer:** Roxy Tempo



### SURGE

Dieser kleine Flitzer lässt am Start alle Gegner verwundert im Dreck liegen.

**Schild:** mittel  
**Top Speed:** schlecht  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** schlecht  
**Beschleunigung:** super  
**Fahrer:** Natasha Vert



### VEX

Bewaffnet bis an die Zähne, macht dieses schwere Motorrad keine Kompromisse.

**Schild:** super  
**Top Speed:** schlecht  
**Handling:** schlecht  
**Waffen:** super  
**Beschleunigung:** schlecht  
**Fahrer:** Alexander Benotti



### WRAITH

Der Zerstörer im Feld. Nur wenn Ihr Extra-Waffen habt, solltet Ihr Euch ihm nähern, ansonsten sterbt Ihr!

**Schild:** schlecht  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** mittel  
**Waffen:** super  
**Beschleunigung:** schlecht  
**Fahrer:** Errol D'Namyx



### ZEO-MAX

Das perfekte Anfänger-Bike mit optimalem Handling. Versucht zuerst Euer Glück mit diesem Bock.

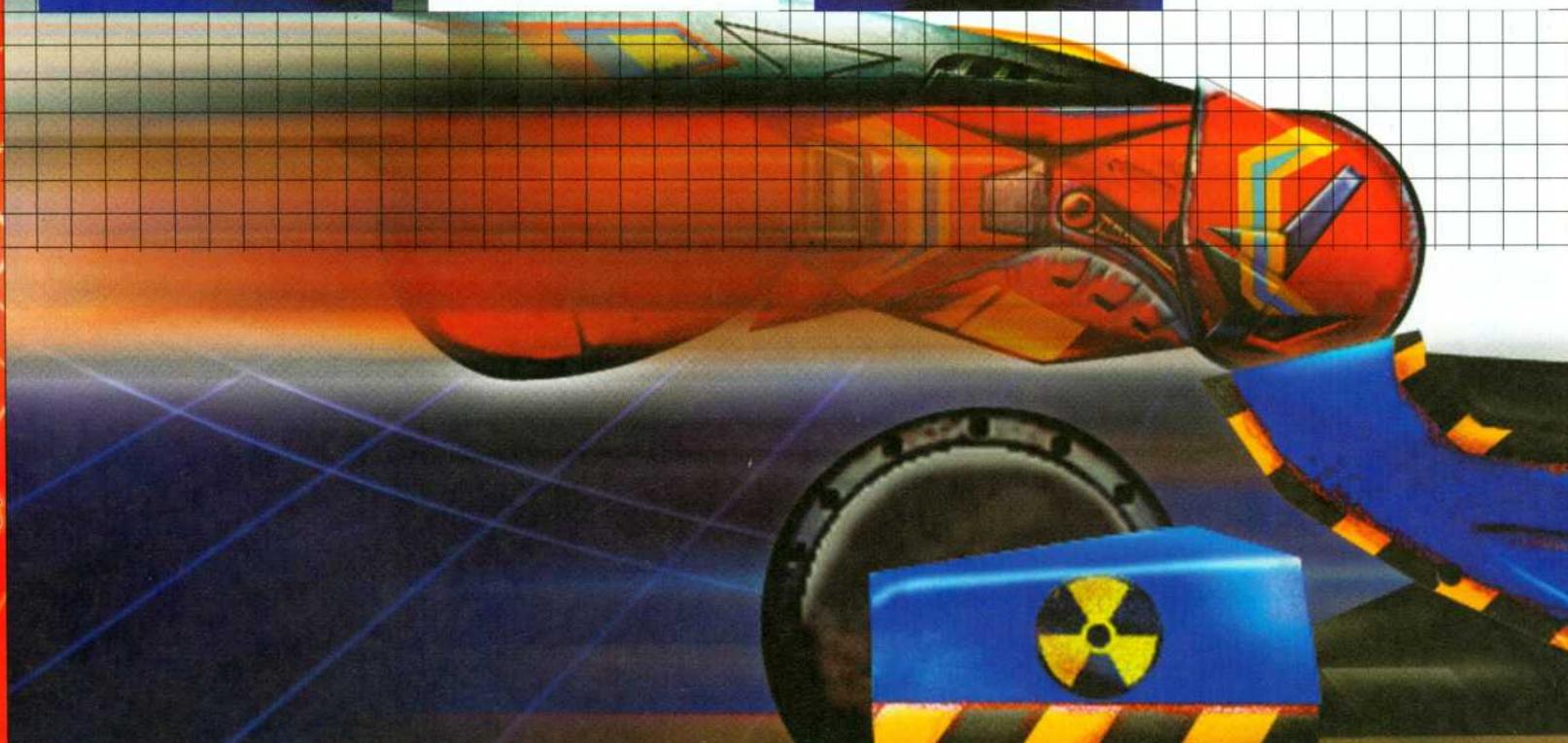
**Schild:** mittel  
**Top Speed:** mittel  
**Handling:** super  
**Waffen:** schlecht  
**Beschleunigung:** schlecht  
**Fahrer:** Crash Crisis



### PANTHEON

HONDA wählte ihre besten Designer und Entwickler, um dieses futuristische Bike zu erschaffen.

**Schild:** mittel  
**Top Speed:** gut  
**Handling:** gut  
**Waffen:** mittel  
**Beschleunigung:** gut  
**Fahrer:** Rhonda Dabomb





**Boxenstrategie:** Wer die linke Rampe hochfährt, kommt in die Boxengasse. Dort gibt es frische Waffen- und Schildenergie

Grafikeffekt einen zusätzlichen Fluter, der Euch in dunklen Tunnels den richtigen Weg finden läßt. Der Haken mit den Extrawaffen ist jedoch, daß man nicht mehr die maximale Geschwindigkeit erreichen kann und schlechter beschleunigt. Aus diesem Grund kann man sich auch dafür entscheiden, den unnötigen Ballast einfach abzuwerfen. Wer braucht schon Raketen, wenn vor einem niemand ist? Habt Ihr es schließlich geschafft, eine



**Aktive Kamera:** Abhängig von der Streckenführung stellt die Kamera andere Blickwinkel ein

**RESULTS**

PLatz	Name	Time	Diff.
1	Photon	2:54.26	---
2	Pyjat	3:03.15	+8.89
3	Blight	3:06.85	+12.59
4	Wace	3:08.28	+13.93
5	Player1	3:08.93	+14.66
6	Lezar	3:24.21	+29.95
7	Mazurk	3:34.35	+48.08
8	Woo	N.P.	---

INGOPI & Controller Pak to save your settings

**Resultate:** Nach jedem Rennen gibt es genaue Auskunft über Eure Fahrkünste

Geschwindigkeit von rund 700 gph zu erreichen, ist Anschnallen angesagt! Mit einem mächtigen Knall durchbrecht Ihr dann nämlich die Schallmauer und rast wie der Blitz über den Asphalt. Nur die absoluten ExtremeG-Kenner werden hier noch einen ruhigen Kopf behalten. Als richtig schwierig gelten Strecken, die lange Sprünge haben oder teilweise sogar auf



**Fünfspuriger Highway:** Solche extrem breiten Stellen sind rar gesät. Wer hier Letzter ist, kann sich mit gezieltem Goodie-Einsatz noch nach vorne katapultieren



**Das war knapp:** Mit geschickten Brems- oder Lenkmanövern können solche Aktionen gelingen



**Glasbauten:** Manche Tunnel haben tolle Transparenz-Effekte zu bieten. Dabei drehen sich sogar die Wände, damit Ihr die Orientierung verliert

Randbegrenzungen verzichten. Verläßt man die Strecke, kostet das natürlich sehr viel Zeit. Durch mutiges Befahren von Abkürzungen - die eigentlich jeder Kurs hat - kann dann wieder verlorene Zeit herausgeholt werden. Vergleicht man das Debüt-Modul mit Teil 2, kommen nun auch ganz neue Taktiken zum Zuge. Wurde vorher nur stur auf Platz gefahren, ist es nun mög-

lich, kehrtzumachen und seine Gegner allesamt per Kanone vom Bock zu schießen. Es ist also neuerdings egal, ob Ihr als Erster das Ziel erreicht oder alle anderen eliminiert habt. Gewonnen ist gewonnen.

**Technik: Verdammt schnelle Engine mit tollen Ideen**

Um eines gleich vorwegzunehmen: Extreme G2 kommt auch ohne das 4MB-Zusatzmodul sehr gut aus. Grafisch sucht dieses Rennspiel seinesgleichen, nur Turok 2 kann da mithalten (was ja bekanntlich kein Racer ist). Selbst im rechenintensiven Zwei-Spieler-Modus läßt die Brillanz der Engine kaum nach. Erst wenn der Bildschirm geviertelt wird, d.h. drei oder vier Spieler wollen gleichzeitig ran, kommt Nebel ins Spiel. Dafür beließen es die Probe-Programmierer die Grafikdetails. Apropos Details, am Streckenrand gibt es immer wieder toll animierte Bauten oder Scheinwerfer, die die Straße in gigantische Licht-



**Freie Auswahl:** Alternativen in der Streckenführung lassen Euch freie Hand bei der Bestzeitenhatz



**Gut informiert:** Die kleinen Zahlen über den Gegnern bezeichnen ihre aktuelle Position

Vergleich	WipEout 64	F-Zero X	Extreme G2
<b>Spieler</b>	4	4	4
<b>Strecken</b>	6 + 1	18	36
<b>Fahrzeuge</b>	4 + 1	30	10 + 3
<b>Modi</b>	Single-Player Time-Trial Challenge Multi-Player	GP-Race Time-Attack Death-Race VS-Battle Practice	Extreme-Contest Time-Trial Arcade Duell Practice Battle-Arena Extreme-Cup
<b>Waffen</b>	7	0 (3 Attacken)	1 Hauptwaffe
<b>Waffenkamera</b>	nein	nein	19 Zusatzwaffen
<b>Rückspiegel</b>	nein	nein	ja
<b>Rückansicht</b>	ja	ja	ja
<b>Wertung</b>	<b>erscheint 11/98</b>	<b>84% (Import)</b>	<b>92%</b>



**Lichtertanz:** Extreme G2 wartet mit absolut genialen Light-Sourcing-Effekten auf



**Licht und Schatten:** Grasse Lichtübergänge verschärfen den Geschwindigkeitsrausch



**Kreisverkehr:** In der Mitte dieser Abzweigung gibt es ein Lavaloch. Also aufgepaßt!



**Schönes Ambiente:** Jede Strecke hat tolle Hintergründe mit beweglichen Elementen



**Freie Auswahl:** Habt Ihr alle Strecken und Meisterschaften erfolgreich bestritten öffnen sich nach und nach alle versteckten Strecken wie der Melt-Down- und Duel-Modus

Geräuschkulisse durch die Lappen gehen lassen. Denn wer genau hinhört, wird bemerken, daß die Strecken mit standortgebundenen Tonquellen arbeiten. Im Klartext bedeutet das: Immer wenn Ihr an einem lauten Streckenpunkt vorbeifahrt, verleiht Euch dieser Effekt den Eindruck, als käme das Geräusch genau von dieser Stelle. Hintergrundmusik bietet Extreme G2 natürlich auch reichlich. Jede Strecke hält andere Stücke parat. Manchmal gibt es Techno zu hören, manchmal eher rockige Hymnen. Für jeden Geschmack ist etwas dabei. Passend zu Grafik und Sound präsentiert sich auch das gesamte Spiel. Intro, Menüs und andere eigentliche Nebensächlichkeiten reihen sich unbemerkt in den nahezu perfekten Gesamteindruck von Extreme G2 ein.



**Swen:** Da bleibt mir doch die Spucke weg. Die Jungs von Probe verstanden es, nahezu alle negativen Punkte des ersten Teils zu eliminieren. So darf man nun endlich auch in die Gegenrichtung brettern, Gegner aus dem Rennen ballern oder richtiggehend die Wände hochfahren. Boxenstopps, Shoot'emUp-Elemente, dutzende Waffen verschiedenster Couleur, zwölf Strecken à drei Variationen mit der Möglichkeit, die Kurse zu spiegeln, bieten genügend Stoff, um sich die nächsten Wochen in seinem Zimmer einzuschließen. Noch eins drauf setzten schließlich die vielen Multi-Player-Varianten, bei denen wie gewohnt bis zu vier Kumpels gleichzeitig gegeneinander wetteifern können. Dazu kommen absolut neue Features, wie der Duell- oder Battle-Arena-Modus, die den Spielspaß weiter in ungeahnte Höhen treiben. Aus technischer Sicht gibt es wie gesagt keine Kritik. Nur fragt man sich, wie Extreme G2 mit dem neuen 4MB-Zusatzmodul hätte aussehen können. Warten wir also auf den dritten Teil.

Schatten-Spiele taucht, die so auf einer Konsole noch nicht zu sehen waren. Einige Kursabschnitte sind sogar freibeweglich. So muß man manche Brücken immer wieder anders anfahren, um nicht in den Abgrund zu fallen. Echte Transparenz- und Light-Sourcing-Effekte lassen Tunnel zum Augenschmaus werden. Kommen wir zu den Bikes selbst. Eine Generalüberholung ergab folgende Veränderungen: Neue Animationen, detailreiche Features und mehrere bewegliche Elemente machen den Realismus komplett. Wer sich aber allzu sehr vom optischen Eindruck gefangen nehmen läßt, wird sich die tolle

**Test Nintendo 64**

Hersteller: Probe Entertainment  
 Vertrieb: Acclaim  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Muster von: Acclaim  
 Vergleichbar mit: F-Zero X, WipEout

Fakten: 36 Strecken, Rumble Pak  
**Erscheint: Anfang Dezember**

**Grafik: 89 Sound: 82**

**Fun: 91**

MEGA FUN! GOLD GAME

**INTERVIEW**  
Jason Green,  
Grafik-Designer von  
Probe Entertainment

Im Rahmen der ExtremeG2-Präsentation im Münchner Hauptsitz von Acclaim stand uns der Grafikkünstler Rede und Antwort.

**Mega Fun:** Wie lange arbeiteten Sie an XG2?

**Jason Green:** Fast exakt ein Jahr. Wir begannen sofort nach der Fertigstellung des ersten Teils mit dem Nachfolger.

**MF:** Stand Ihnen dieselbe Crew zur Verfügung?

**JG:** Eigentlich schon, denn bis auf zwei Leute hat sich am 13-Mann-Team nichts geändert.



„Wir sitzen nunmehr über zwei Jahre an Extreme G, das heißt, wir kennenden Programmcode und das N64 fast in- und auswendig“

**MF:** Was, finden Sie, hätte in XG2 besser sein können?

**JG:** Im Vergleich zur PC-Version haben wir bei den Lichteffekten ein wenig zurückstecken müssen. Dennoch glaube ich, daß wir aus dem N64

fast das Optimum herausgeholt haben.

**MF:** Womit gab es die meisten programmiertechnischen Probleme?

**JG:** In erster Linie mit dem Handling und Straßenverhalten der Bikes. Diese so zu programmieren, daß sie gleichzeitig real und leicht zu steuern sind, war eine der größten Herausforderungen für uns. Außerdem waren die großen Streckenunterschiede schwer zu realisieren.

**MF:** Wie haben Sie es geschafft, den Nebel fast ganz zu eliminieren?

**JG:** Wir sitzen nunmehr über zwei Jahre an Extreme G, das heißt, wir kennen den Programmcode und das N64 fast in- und auswendig. Zudem unterstützte uns Nintendo höchstpersönlich.

**MF:** Zu welchem Zeitpunkt der Entwicklung kam Nintendo auf Sie zu? Und um welche Hilfe handelte es sich?

**JG:** Vor etwa sechs Monaten. Sie gaben uns konkrete Unterstützung bei der Optimierung des Programmcodes.

**MF:** Welche Titel erachten Sie als die Hauptkonkurrenz zu XG2?

**JG:** Natürlich WipEout 64 und F-Zero X. Diese beiden Titel sind wohl die einzigen, vor denen wir uns in acht nehmen müssen.

**MF:** Wird es einen dritten Teil von XG2 geben?

**JG:** Ja, sicher (lacht). Aber als allererstes steht nun nach rund zweieinhalb Jahren Arbeit endlich einmal Urlaub an, denn wir



**Kabelsalat:** An diesen N64-Konsolen wurde das brandneue Extreme G2-Modul präsentiert

sehen mittlerweile alle aus wie Zombies. Außerdem muß ich mich wieder um meine Freundin kümmern. Ich glaube, sie weiß gar nicht mehr, wie ich aussehe.

**MF:** Was ist Ihr aktuelles Lieblingsspiel?

**JG:** Ich spiele bevorzugt Arcade-Games. Darunter ganz besonders Sega Rally 2 und mit meiner Freundin Final Fury im Multi-Player-Modus (lacht).

**MF:** Vielen Dank für dieses Interview!



**Extrem kurzhaarig:** Jason Green und Stefan „Lulu“ Luludes, PR-Manager von Acclaim, kämpfen gegeneinander um Positionen



# Legend

**PlayStation Beat 'em Up** Mit Legend der Firma TOKA naht ein weiterer Final-Fight-Klon, dessen abwechslungsreiche Bonusstages für neue Impulse im Genre der Beat 'em Ups sorgen sollen

Ein Prügler namens Legend sorgte schon zu Super-NES-Zeiten für viel Prügelspaß. Wie schon bei Final Fight konnten sich zwei Haudegen gleichzeitig durch die von links nach rechts scrollenden Levels schlagen. Dieses Spielsystem wurde von den TOKA-Programmierern erneut aufgenommen und



**Uwe:** Legend hätte durchaus ein Titel der gehobenen Klasse werden können. Die Levels gestalten sich sehr abwechslungsreich, die Grafik ist teilweise mit samt der aufwendigen Lichteffekte beeindruckend, und die versteckten Bonuslevels sorgen für neue Spielmotivation. Zusätzlich spendierten die Entwickler dem Gemetzel eine Vielzahl unterschiedlicher Gegnercharaktere, die zumeist aus dem Fantasy-Bereich stammen. Jedoch erhöht die ungenaue Steuerung der etwas hölzernen agierenden Charaktere den Schwierigkeitsgrad unnötig und läßt dadurch mächtig Frust aufkommen. Ebenso sind in diesem Beat 'em Up unfaire Stellen enthalten, die die Spielmotivation kräftig nach unten drücken. So habt Ihr, einmal von einem Gegner in die Ecke gedrückt, keine Chance, den Kampf zu überleben. Fans von Fighting Force und Co. sowie Liebhaber guter Zwei-Spieler-Games sollten trotz aller Mängel jedoch mal einen Blick wagen.

verfeinert. Die gesamte Handlung findet im mittelalterlichen Königreich Tokavia statt, das vom furchterregenden Seelendieb Murlock regiert wird. Dieser hält den zuvor herrschenden König gefangen, um seine eigene Vormachtstellung zu sichern. Als einer von drei heldenhaften Charakteren gilt es für den Spieler, den König zu befreien und somit wieder Frieden einkehren zu lassen im Königreich Tokavia.

**Spielablauf: Gemetzel pur**  
Zunächst entscheidet Ihr Euch für einen von drei Charakteren, mit denen Ihr Euch alleine oder auf Wunsch auch zu zweit durch die mittelalterliche Welt schlagt. Jeder dieser Helden verfügt über gleichviele Grundmoves, mit denen er sich der Feindesschar erwehren kann. Darüber hinaus besitzt jeder Schläger eine bestimmte Anzahl von Specialmoves und Combomoves. Auf dem beschwerlichen Weg durch die Levels findet der Spieler eine Vielzahl unterschiedlicher Power Ups und mittelalterlicher Waffen, die ein erfolgreiches Vorankommen erleichtern. So erhält der Recke beispielsweise Armbrüste, Langschwerter oder Morgensterne, womit selbst



**Totale Übersicht:** Auf dem Bildschirm werden während der Schlachten die wichtigsten Fakten, zum Beispiel Eure Lebensenergie, eingeblendet



**Sackgasse:** Werdet Ihr von mehreren Seiten angegriffen, habt Ihr zumeist „dank“ der trägen Steuerung keine Chance mehr, Euch zu wehren



**Widersacher-Plage:** Während Eures Abenteuers trifft Ihr unterschiedlichste Gegner, die zumeist aus dem Fantasy-Bereich stammen

Endbosse ohne Probleme niederzustrecken sind. Ihr sammelt auch Goldstücke ein, die sich am Ende eines Levels bei einem Händler gegen Lebensenergie oder neue Mordwerkzeuge eintauschen lassen. Weiterhin sorgen diverse Bonuslevels für Abwechslung, in welchen Ihr unter anderem aus der Ego-Perspektive auf rollende Fässer schießt.

**Technik: Grafik hui, Steuerung pfui**  
Die abwechslungsreiche Grafik der einzelnen Levels wurde sehr

detailliert in Szene gesetzt. Zusätzlich beeindrucken die bildschirmfüllenden Polygonkämpfer und die aufwendigen Lichteffekte, mit deren Hilfe die Atmosphäre der 3D-Welten verdichtet wurde. Negativ empfindet der Spieler jedoch das träge Verhalten der Kämpfer. So lassen sich einmal gestartete Combos nicht plötzlich abbrechen, und auch eine Richtungsänderung des Kämpfers während solcher Aktionen kann leider nicht ausgeführt werden.



**Nur Fliegen ist schöner:** Während des Gemetzels packt Ihr Euren Gegner und wirbelt ihn durch die Luft



**Schlagfertig:** Jeder Kämpfer verfügt über eine gewisse Anzahl todbringender Specialmoves



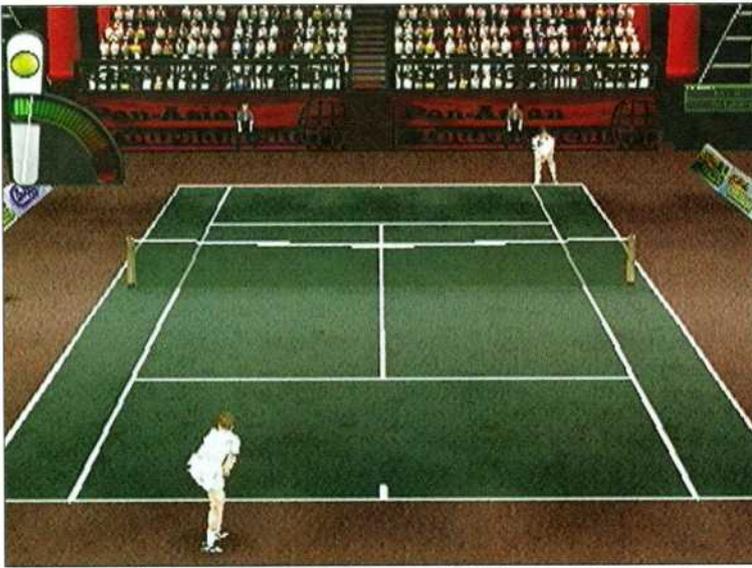
**Zeitdruck:** Während der Bonusstages dürft Ihr die Uhr nie aus den Augen verlieren

## Test PlayStation

Hersteller: TOKA  
Vertrieb: Funsoft  
Spieleranzahl: 1 - 2  
Geeignet für: Anfänger bis Profi  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Funsoft  
Vergleichbar mit: Fighting Force  
Fakten: 25 Levels, versteckte Bonuslevels  
**Erscheint: Oktober**

**Grafik: 81 Sound: 71**

**Fun: 69**



Höchst eintönig: Der Aufschlag bietet kaum Möglichkeiten zu variieren und verleitet zudem schnell zu Doppelfehlern

# Actua Tennis

**PlayStation Tennis** Gremlin tritt bei ihrer Tennis-Simulation mit der Ranglisten-Elite an

Schon seit ein paar Jahren versuchen die Briten von Gremlin Interactive, ihre Actua-Sportserie zu etablieren. Zwar wurde das sportliche Spektrum von Jahr zu Jahr erweitert, doch große Erfolge waren ihnen bislang nur in ihrem Heimatland vergönnt (könnte das etwa an der bisherigen Qualität liegen?). Sei 's drum, Fakt ist auf jeden Fall, daß diese Tennis-Simulation uns erst als Testmuster zukam, als es ohnehin schon überall käuflich erwerbbar war, und das bedeutet bekanntlich nichts Gutes. Zum Spiel: Erstaunlicherweise lizenzierte Gremlin für ihr Tennis-Debüt fast die komplette Tennis-Elite, so daß Ihr zum Beispiel mit

Martina Hingis oder Pete Sampras ein schnelles Freundschaftsspiel absolviert oder gleich an einem Turnier oder gar einer Welttour teilnehmt. Zum Spielprinzip gibt es eigentlich nichts zu erzählen, da Actua Tennis nur die hinlänglich bekannten Spielelemente bemüht. Laut Beschreibung stehen Euch vier Schlagtechniken zur Auswahl, und die Konfigurationsmöglichkeiten sind recht üppig ausgefallen.



**Ulf:** Im Prinzip müßte ich Gremlin dankbar sein, denn selten war mir bei einer Tennis-Simulation derart schnell klar, daß sie bestenfalls Kreisklassen-Niveau bietet. Vor allem die völlig verhunzte Steuerung sowie die miserable Kollisionsabfrage (der Ball berührt permanent den Spieler) lassen kaum vernünftige Ballwechsel zu. Hinzu kommen gelegentliche Bugs, eine sterile Atmosphäre und eine höchst mittelmäßige Grafik. Mit solchen waschechten Nietern wird Gremlin niemals ihre Sportkollektion etablieren können.

## Test PlayStation

Hersteller: Gremlin Interactive  
Vertrieb: Acclaim  
Spieleranzahl: 1 - 4  
Geeignet für: Fortgeschrittene  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Gremlin Interactive  
Vergleichbar mit: All Star Tennis '99  
Fakten: Analog-Controller

**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 51 Sound: 48**

**Fun: 32**



Große Namen: Fast die komplette Rangliste ist vertreten

# GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

## Formell '98 Meisterschaft

am 11. November  
Anmeldungen zur Meisterschaft bis spätestens 03. November 1998!

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

PC/N64

79,95

PSX

94,95

N64

104,95

### Neuheiten

Dreamcast	PSX	N64
Konsole JP 899,00	Body Harvest 94,95	Tomb Raider 3 79,95
Joypad Original JP 89,95	Bombberman Hero 84,85	Turok 2 79,95
RGB-Kabel JP 54,95	Bust-a-Move 3 94,95	Wet Attack-Empire *
Memory C. VMS JP 74,95	Extreme G 2 94,95	
Modem JP 99,95	F-Zero 64 84,95	
Blue Stinger JP 149,95	Gex 64 119,95	
Pen P. Triathlon JP 149,95	Madden NFL 99 104,95	
Sega Rally 2 JP 149,95	Nascar 99 104,95	
Seventh Cross JP 149,95	NBA Jam 99 94,95	
Sonic Advent. JP 149,95	NFL Quat. Club 99 94,95	
Virtua Fighter 3 JP 149,95	NHL 99 104,95	
	Starshot - Sp. Cir. 104,95	
	Tonic Trouble 104,95	
	Top Gear Overdr. 104,95	
	Turok 2 79,95	
	Turok 2 79,95	
	V-Rally Ch. Ed. 98 99,95	
	WCW vs. NWO: Re. *	
	Wipeout 64	
	Zelda, The Legend 104,95	
GB	PC	
Konsole COLOR 149,95	Baldurs Gate 74,95	
Conker's P. Tales 59,95	Die Siedler 3 *	
G.&W. Gallery 2 39,95	Fifa 99 *	
Godzilla 54,95	Grand Pr. Legends *	
Harvest Moon 59,95	Half-Life (MMX) 84,95	
NBA Jam 99 44,95	Have a NICE Day 2 79,85	
Pocket Bomberman 39,95	Gold Games 3 54,95	
Quest for Camelot 59,95	Populous 3-Schöp. 79,85	
South Park *		
Tetris Deluxe 39,95		
Turok 2 44,95		

### Top Ten

1. Tekken 3	89,95
2. Int. S.S. Soccer 98 Pro (i.MG)	89,95
3. Wild 9's (incl. T-Shirt)	84,95
4. Parasite Eve US	114,95
5. Moto Racer 2	79,95
6. Gran Turismo	89,85
7. Bio FREAKS	79,95
8. NHL 99	79,95
9. War Games	84,85
10. Alundra	89,85

### Extreme

1. 1080° Snowboarding	84,95
2. F1 World Grand Prix 64	84,95
3. Mission: Impossible 64	94,95
4. Bio FREAKS	109,95
5. Int. Superstar Soccer 98	84,95
6. Banjo-Kazooie	84,95
7. F-Zero JP	149,95
8. Aerofighters Assault	134,85
9. WWF - Warzone	99,95
10. Forsaken	104,85

### Angebote

Spielerberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

SAT	PSX	N64	Dreamcast
Blazing Dragons 14,95	NBA I.t. Zone 98 JP 49,95	Bomb. Hero JP 49,95	Total Drivin 39,95
NBA Jam T.E. 14,95	W. G. Hockey 98 US 49,95	Madden 64 49,95	Return Fire 39,95
Daytona USA 19,95	F1 Pole Position 59,95		TOCA Touring C.C. 39,95
Fighting Vipers 19,95	Cyfighter 63 1/3 59,95		Int. S.S. Soccer Pro 44,85
Torico Gekka Mug. 19,95	Pilotwings 64 59,95		Alien Trilogy 44,85
Nights 19,95	Mischief Makers 59,95		Rayman 44,85
Striker 96 US 29,85	NBA Hang Time 59,95		Worms 44,85
Shockwave Assault 34,95	Blast Corps 59,95		Tomb Raider 1 44,85
Magic Carpet 39,85	Extreme G 64,95		Legacy of Kain 44,95
Tempest 2000 39,95	Bust-a-Move 2 64,95		MDK 44,95
Bust a Move 2 49,85	W. G. Hockey 69,85		Bust-a-Move 3 44,95
Bust a Move 3 49,85	Aero Gauge 69,95		Disruptor 44,95
Puzzle Fighter 2 T. 49,85	Cruisn USA 69,95		Gex 2 - Enter Gecko 44,95
WWF Wrest.:Arcad. 49,85	Int. S.S. Soccer 64 69,95		Test Drive 4 44,95
Mega Man X3 49,85	NBA Pro 98 69,95		Exhumed 44,95
Marvel S. Heroes 49,95	NFL Quat. Club 98 69,95		Forsaken 44,95
	NHL Breakaway 98 69,95		V-Rally 44,95
	Olympic Hockey 98 69,95		Oddworld-Ab. Odd. 44,95
			Wipeout 2097 49,85
			Formel 1 95 49,85
			Crash Bandicoot 1 49,85
			Tekken 2 49,85
			NBA Pro 98 49,95

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

**Ladenpreise variieren**

DAS ORIGINAL	DAS ORIGINAL	IM GP-VERBUND
Karlsruhe (ca. 300m²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m²) Havensteinstr. 46-48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	HIFI - Fabrik - St. Leon Kirrlacherstr. 12 68789 St. Leon - Rot 06227 - 51029

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**  
Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!  
Telefax: 0721-93357 28

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop? **GLAUBEN WIR NICHT!** Außer... Sie waren schon einmal bei uns!!!

# Libero Grande

**PlayStation Fußballspiel** Den Umstand, daß Fußball im Lande der aufgehenden Sonne mittlerweile eine der beliebtesten Sportarten ist, möchte sich Namco zunutze machen, und deshalb basteln sie seit geraumer Zeit fleißig an einem Fußballspiel, das viel Innovation bietet

Namcos erster Schußversuch, den sie Anfang 1997 starteten, war ein klassisches Eigentor. Mit Namco Soccer Prime Goal produzierten die Japaner wahrlich ein Fußballspiel der untersten Kreisklasse.

Daher hat man im fernen Nippon auch sehr viel Mühe und Aufwand in die zweite Fußballsimulation gesteckt, die sich vor allem durch innovative Spielideen von der nicht nur zahlenmäßig starken Konkurrenz unterscheiden soll.

**Ulf:** Libero Grande ist weniger eine Simulation à la FIFA oder International Superstar Soccer Pro '98, sondern mehr ein rassistes Arcade-"Fussi"-Spiel, das in vielen Bereichen Innovation ins Genre bringt. Motivierende Spielmodi, authentische Stadionatmosphäre, saubere 3D-Engine und die einfache Steuerung tragen zum guten Gesamtbild des Spiels bei. Daß Libero Grande keine Auszeichnung erhält, liegt am Grundprinzip des Spiels. Kameraführung und Steuerung drehen sich lediglich um den von Euch gewählten Spieler. Tolle Spielzüge wie bei ISS Pro'98 sind daher undenkbar. Auch durch die oftmals unübersichtliche Kameraführung wird man teilweise den Gedanken nicht los, daß das Spiel an einem vorbeiläuft. Zusätzlich fehlt die mittlerweile obligatorische analoge Unterstützung. Außerdem nerven oftmals die nur wenig intelligent agierenden Mitspieler, die Schuld an so manchem Gegentor haben.



## Spielablauf: Die Mannschaft ist nicht der Star

Bei Namcos Libero Grande dreht sich alles um einen Spieler, den Ihr Euch vor Spielbeginn unter 20 Fußballhelden aussuchen dürft. Jeder einzelne Spieler unterscheidet sich in verschiedenen Attributen, wie Geschicklichkeit oder Spritzigkeit, von den anderen Kickern. Anschließend sucht Ihr Euch eines von 32 Nationalteams aus, in denen der Spieler zum Einsatz kommen soll. Nun nichts wie raus aufs Spielfeld in einem der fünf unterschiedlichen Modi. So spielt Ihr im Arcade-Modus beispielsweise im K.o.-Verfahren die letzten fünf Runden einer Weltmeisterschaft aus, während Ihr im International Cup eine Meisterschaftsrunde mit Punkteverteilung auszutragen habt. Eine Neuerung stellt der Player-Challenge-Modus dar, in



**Mittelpunkt:** Bei Libero Grande dreht sich alles um Euren gewählten Einzelakteur



**Vielfalt:** Während Eurer Aktionen könnt Ihr zwischen einem Offensiv- und einem Defensivmodus wählen



**Abgeklärt:** Vor dem Torschuß verstellt Ihr noch Richtung und Höhe des Balles

dem es innerhalb eines festgelegten Zeitraums gilt, knifflige Aufgaben zu erfüllen. Dabei werden Fähigkeiten wie das Dribbling durchaus geschult, worauf Ihr diese gewonnenen Erfahrungen auch in einem heißen Match anwenden könnt. Am Ende dieses Wettbewerbs erhaltet Ihr für Eure Mühen Punkte, die in einer Highscore-Tabelle verewigt werden. Die Steuerung des Helden ist dabei denkbar einfach, und tolle Dribblings lassen sich durch geschickte Kombinationen der

Steuerkreuztasten ausführen.

## Technik: Oberes Drittel der Tabelle

Grafisch gefallen vor allem die tollen Spieleranimationen, die zu jeder Zeit äußerst authentisch wirken. Zusätzlich überzeugt die flüssige 3D-Engine, die das Spielgeschehen zu jeder Zeit des Spiels sehenswert darstellt. Stimmungsvoll wirken auch die animierten Zuschauerränge, die die Atmosphäre genau wie der authentische Sound verdichten.



**Alles im Blick:** Während des Spiels werden Euch wichtige Fakten, wie die Spielzeit oder der Spielstand, auf dem Bildschirm angezeigt



**La Ola:** Authentische Animationen bringen Leben in die Zuschauerreihen



**Emotion pur:** Die aufwühlenden Gesten der Spieler wirken zu jeder Zeit sehr authentisch

## Test PlayStation

Hersteller: Namco  
Vertrieb: SCED  
Spieleranzahl: 1 - 2  
Geeignet für: Anfänger bis Profi  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: SCED  
Vergleichbar mit: FIFA '98  
Fakten: 20 Spieler, Dual Shock, fünf unterschiedliche Spielmodi  
**Erscheint: Dezember**

**Grafik: 80 Sound: 78**

**Fun: 81**





Aus nächster Nähe: So lassen sich die Monster am Besten niedermetzeln

## O.D.T.

**Nintendo 64 3D-Shoot'em Up** Psygnosis' zaghafter Versuch im 3D-Action-Adventure-Bereich Fuß zu fassen

O.D.T. wandelt vom Gameplay her auf Tomb-Raider-Pfaden, umrahmt von einer interessanten Hintergrundgeschichte. Auf dem Planeten Tonantzin ist eine schreckliche Seuche ausgebrochen. Deshalb entschließt sich der Magistrat, das Forschungsschiff Nautiflyus auszusenden, um die grüne Perle in die Stadt zu bringen, da sie magische Heilungskräfte besitzt. Es kommt jedoch zu einer folgenschweren Notlandung. Die Crew besteht neben Captain Lamar noch aus vier weiteren Charakteren. Jedes Crewmitglied hat spezielle Fähigkeiten, die sich auch maßgeblich auf den Spielverlauf auswirken. Mit Handfeuerwaffen oder Zaubersprüchen ausgestattet,

wandelt Ihr durch einen gigantischen Turmkomplex, in dem es neben Feindhorden auch allerlei Rätsel gibt. Nach jedem Kampf erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, durch die Ihr wirkungsvollere Zaubersprüche erlernt oder Eure Waffen aufpowert.



**Mario:** Or Die Trying wäre bestimmt ein nettes Spiel, wenn da nicht die schwammige Steuerung wäre. Versucht Ihr über Analogpad zu steuern, vollführt Euer Charakter oft unvermutete Schlenker nach links oder rechts oder stürzt gar ab. Zudem reagiert die Sprungtaste extrem spät. Auch die Technik weist Schwächen auf, denn oftmals ploppen ganze Polygonwände weg. Die Musik wird zudem an völlig unpassenden Stellen eingespielt, wodurch die ganze Atmosphäre des Spiels verlorengeht. Der Schwierigkeitsgrad ist außerdem zu hoch, denn Ihr könnt an Speicherstellen nur einmal abspeichern. Zugute halten muß man O.D.T. allerdings die gut ausgetüftelte AI und die RPG-Anleihen. Alles in allem ein interessantes Spiel, das mit entsprechenden Verbesserungen bestimmt ein Hit geworden wäre.



**Bluttausch:** Der Erzbischof erwehrt sich seiner Gegner mit Magie

### Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**  
Vertrieb: **Psygnosis**  
Spieleranzahl: **1**  
Geignet für: **Anfänger bis Profi**  
Ca. Preis: **99,- DM**  
Muster von: **Psygnosis**  
Vergleichbar mit: **Tomb Raider**  
Fakten: **8 Levels, Analogpad**  
Erscheint: **Oktober**

**Grafik: 65 Sound: 62**

**Fun: 70**



## MEDIAATTACK 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**

### PlayStation

Actua Tennis	D neu	89,90
adidas Power Soccer	D gebr.	29,90
Armored Core	D neu	89,90
Assault	D neu	89,90
Batman & Robin	D neu	89,90
Bio Freaks	D neu	89,90
Bomberman World	D neu	85,50
Fifth Element	D neu	88,00
Frankreich 98	D neu	49,90
Frenzy	D neu	89,90
Future Cop	D neu	89,90
G-Darius	D neu	89,90
Heart of Darkness	D neu	94,00
ISS Pro '98	D neu	89,90
Mega Man 8	D neu	88,00
Moto Racer 2	D neu	89,90
N2O	D neu	89,90
NHL '99	D neu	88,00
Premier Manager 98	D neu	89,90
S.C.A.R.S.	D neu	88,00
Tomb!	D neu	89,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	89,90
Tunnel B1	D gebr.	29,90
V2000	D neu	89,90
WarGames	D neu	89,90

WCW Nitro	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
Zero Divide 2	D neu	88,00

### Nintendo 64

1080° Snowboarding	D neu	89,90
Aero Gauge	D neu	129,90
Airboarder 64	D neu	119,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Blast Corps	D neu	69,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Clayfighter 63 1/3	D neu	69,90
Dark Rift	D neu	69,90
Dual Heroes	D neu	139,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
G.A.S.P.!!	D neu	139,90
GT 64	D neu	99,90
Iggy's reekin' balls	D neu	99,90
ISS '98	D neu	89,90
Mario Kart 64	D neu	79,90
Mission Impossible	D neu	98,00
NBA Courtside	D neu	89,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
Super Mario 64	D gebr.	69,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

**Fax: (030) 450 20 20 9**

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden **MEDIAATTACK** **Versand**  
Lüderitzstraße 21 030/450 20 208  
13351 Berlin-Wedding Games & Service Fax 030/450 20 209  
von 10 bis 20 Uhr 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,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

## MEDIA - TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

**ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF**

Besuchen Sie uns in unserem Laden oder rufen Sie uns einfach an!

**Telefon: 030 - 32 70 60 34**

Unser Angebot wird ständig aktualisiert und erweitert. Zur Zeit führen wir:

über 60	N64	Spiele
über 800	PC	Spiele
über 400	PlayStation	Spiele
über 400	Game Boy	Spiele
über 300	Master System	Spiele
über 400	Mega Drive	Spiele
über 80	Sega Saturn	Spiele
über 400	Amiga	Spiele
über 60	Game Gear	Spiele
über 60	Atari ST	Spiele
über 40	C64	Spiele
über 200	Nintendo	Spiele
über 500	Super Nintendo	Spiele
über 30	Atari 2600	Spiele
über 20	X32	Spiele
über 20	3DO	Spiele
über 20	CDI	Filme

**Der Laden in  
Berlin!  
für ganz Deutschland**

**Geschäftszeiten:**

Montag - Freitag 09.30 - 19.00 Uhr  
Samstag 09.30 - 16.00 Uhr

**Laden:**

Media Tunnel  
U- Bhf. Wilmersdorfer Straße 60/61  
gegenüber Woolworth  
10627 Berlin

**Versand:**

Telefon 030 - 32 70 60 34  
Funk 0177 - 61 41 781/82  
Fax 030 - 32 70 60 34

und noch vieles mehr!

**Funk: 0177-61 41 781/82**

**FAX: 030-32 70 60 34**

Sie finden uns am U-Bahnhof Wilmersdorfer Straße gegenüber Woolworth

# Body Harvest

**Nintendo 64 3D-Shoot'emUp** Es gibt nur einen Mann, der die Erde vor der totalen Zerstörung aus dem All retten kann: der Harvester

Seit mehr als einem Jahrhundert wird die Erde von furchtbaren Aliens an den Rand der Existenz getrieben. Die letzten Überlebenden, ein kleines Forschungsteam an Bord der Raumstation Omega, schmieden einen letzten, verzweifelten Plan. Alpha Command, der Prototyp einer Zeitmaschine, steht kurz vor der Fertigstellung. Mit einer Zwei-Mann-Crew sollen sie in die Vergangenheit reisen und die Aliens davon abhalten, die Menschheit zu vernichten. Adam Drake ist der Auserwählte, der die lange Reise antreten soll, ein genetisch optimierter Soldat, auf dessen Schultern das Schicksal der Erde liegt. Doch noch bevor die Vorbereitungen für die Zeitreise abgeschlossen wer-



**Adventure-Elemente:** Sprecht Ihr mit den Einwohnern, geben sie Euch oft wertvolle Tips. Die deutsche Version wird übersetzt sein



**Polizei im Einsatz:** Mit einigen Fahrzeugen, die Ihr erobert, darf auch aktiv zurückgeschossen werden

den konnten, wurde der Alarm ausgelöst. Die Aliens sind wieder da, und sie sind hungrig! Das Spiel beginnt im Jahre 1916 in Griechenland. Adam Drake ist bis auf den Funkkontakt zu seiner Kollegin vollkommen auf sich allein gestellt. Nur mit einer Pistole bewaffnet, geht es in ein kleines Dorf, wo Euch neben ein paar aufgeschreckten Einheimischen auch schon die ersten Aliens erwarten.

## Spielablauf: Aggressive Alienhorden

Body Harvest ist ein 3D-Shooter mit kleineren Adventure-Einlagen. Bisweilen hilft es, wenn man mit Leuten redet. Sie geben Ratschläge, verraten Euch Tricks, um sich besser gegen die Aliens verteidigen zu können, oder eröffnen vollkommen neue Levelabschnitte. Legt Ihr



**Panzergeneral:** Am Steuer eines Panzers fühlt man sich gleich viel mächtiger. In Fahrzeugen verliert man nämlich keine Energie

beispielsweise einen Hebel um, wird in einer kleinen cineastischen Sequenz gezeigt, was sich daraufhin tut. Der Adventure-Anteil ist allerdings auf ein Minimum begrenzt. Vielmehr geht es darum, mit dem üppigen Waffenarsenal so viele Aliens wie möglich auszuschalten. Angefangen mit der einfachen Pistole, über die Shotgun bis hin zum hypermodernen Blitzwerfer kann man mit allem hantieren, was irgendwie weh tut. Dabei ist nicht nur ruhiges Blut beim Zielen



**Mutationen:** Jeder Level bietet andere fiese Alien-Kreaturen. Insgesamt gibt es 50 verschiedene Aggressoren



**Über Stock und Stein:** Mit dem Hovercraft gibt es keine Hindernisse - nur Aliens stören gewaltig



**Ätzend:** Während die Aliens Jagd auf Menschen machen, sondern sie eine schmerzhafte Masse ab

gefragt, sondern auch ein flinker Finger. Denn solltet Ihr Euch zu lange Zeit lassen, nehmen die Mutationen Menschen gefangen, saugen deren DNA-Informationen heraus und produzieren - nachdem sie mindestens sechs Körper gefangen haben - eine vollkommen neue Aliengeneration, die dann noch resistenter gegen die Harvester-Angriffe ist. Von den Aliens hat Gremlin 50 verschiedene Exemplare ins Spiel gepackt, deren Unterschiede natürlich nicht nur im Aussehen liegen. Manche können sich schneller bewegen,

andere sogar fliegen. Und je weiter die Zeitreise geht, um so aggressiver und intelligenter verhalten sich die Viecher. Die absolute Komplexität erhält Body Harvest aber durch die extrem großen 3D-Welten, von denen es insgesamt fünf gibt und die völlig frei erkundbar sind.

**Technik: Saubere Engine mit vielen Feinheiten**

Die weitläufigen Welten sind nicht nur groß, sondern wurden auch sehr detailliert und abwechslungsreich gestaltet und bieten neben



**Zeitsprung macht's möglich:** In der Zeit des Zweiten Weltkriegs könnt Ihr sogar Kampfflugzeuge steuern



**Blutiger Zweikampf:** Der Harvester wadet in diesem harten Gefecht schon im eigenen Blut



**Streßfaktor:** Mit solchen Bio-Mutanten ist nicht gut Kirschen essen



**Zeitnot:** In dieser Panik-Mission müßt Ihr innerhalb von drei Minuten die brennenden Häuser gelöscht haben

neuen Monstern auch eigene Fahrzeuge. Leider wurde dabei auf eine etwas realistischere Umsetzung der Fahrcharakteristika verzichtet. Es steht also in erster Linie der reine Ballerspaß im Vordergrund. In optischer Hinsicht wurden die Vehikel allesamt ansehnlich modelliert, besonders die Flugeinlagen überzeugen mit weiter Sicht und schnellem Scrolling. Dabei spielt es nahezu keine Rolle, wie viele Aliens sich gerade auf dem Bildschirm toben. Aus musikalischer Sicht hingegen hat man sich bei Gremlin etwas zurückgehalten. Die Musik paßt sich zwar immer der Handlung an, reißt den Spieler aber nicht vom Hocker, und bis auf die genretypische Geräuschkulisse wird kein Ohrenschaus geboten.



**Schöne Effekte:** Intelligent gesetzte Light-Sourcing-Effekte werben das Spiel optisch auf



**Kaum Nebel:** Die Hintergrundgrafiken sind künstlerisch durchaus schön gestaltet



**Swen:** Wer auf rauhebeinige Action mit variabler Kamera steht, der wird mit Body Harvest sicher gut bedient. Innovativ ist die Fahrzeug-Idee, die das Gameplay erfreulich auflockert und eigentlich zum wichtigsten Element des Spiels wird, denn sitzt man in einem Vehikel, können Alienangriffe dem Harvester nichts anhaben. Besonders mit den hartnäckigen Exemplaren, wie Panzer oder Helikopter, ist es eine wahre Freude, auf Alien-Hatz zu gehen. Das durchschlagende Waffenarsenal sorgt für mächtig Ballerlaune. So ist es wohl die Mischung aus mannigfaltiger Action, geschickt eingestreuten Adventure-Elementen und technischer Brillanz, die Body Harvest zu einem der besten Shooter auf dem N64 machen, obwohl aus technischer Sicht sicher noch mehr drin gewesen wäre.

**Test Nintendo 64**

Herstellen: Gremlin  
 Vertrieb: Acclaim  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 129,- DM  
 Muster von: Acclaim  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: 5 Welten, Rumble Pak  
**Erscheint: November**

**Grafik: 77 Sound: 68**

**Fun: 83**

# Apocalypse

**PlayStation Jump & Shoot** Nach dem wenig berauschenden „Das Fünfte Element“ versucht es Bruce Willis ein zweites Mal auf der PlayStation

Eine teuflische Macht hat es auf die nichtsahnende Welt der Zukunft abgesehen. Vier finstere Reiter der Apocalypse sind im Anmarsch: Tod, Pest, Krieg und Teufel. Und nur ein gnadenloser einsamer Kämpfer ist in der Lage, der Gefahr ins Auge zu sehen. Nur der unbarmherzige Abtrünnige Kincaide alias Kinohaudegen Bruce Willis kann den alles entscheidenden Kampf anzetteln und ihn auch überleben. Apocalypse ist im Vergleich zu Calistos „Das Fünfte Element“ keine Filmumsetzung, sondern eine eigens von Activision

inszenierte Story, die Bruce Willis exakt auf den Leib geschneidert wurde. Wir erwarteten also mit Spannung dieses Spiel, das zumindest nicht an einer allzu teuren Filmlizenz zu Grunde gehen kann. Trotz dieses finanziellen Geniestreiches wurde Bruce Willis höchstpersönlich zu Neversoft Entertainment geladen, um seine Bewegungen per Cypercatching und Motion-Capturing in den Rechner zu bannen, nachzubearbeiten und in die PlayStation zu befördern. Nachdem die körperliche Arbeit erledigt war, wurde noch die rauhe Willis-Stimme aufgezeichnet, um der Spielfigur in Apocalypse den nötigen rauhbeinigen Charakter zu verleihen. Mit diesem Aufwand, der sicherlich auch einige Tausend



**Komm' raus!** Obwohl sich ein Monster hinter der Truhe versteckt, läßt Bruce ihm keine Chance



**Epilepsiewarnung:** Farbenfroh präsentiert sich diese Disco. Der Endgegner versteckt sich in der Lichtenlage

Dollar Gage verschlang, hat Activision wieder ein sehr heißes Eisen angefaßt. Denn diesmal muß man die PlayStation-Zocker durch Qualität überzeugen und kann sie nicht mit dem Hype eines großen Kinotitels blenden. Ob sich der Kauf dieses Action-Silberlings nun wirklich lohnt, erfahrt Ihr auf diesen vier Seiten.

## **Spielablauf: Geniale Steuerung mit brachialer Waffengewalt**

Als Kincaide bricht man also auf, die vier Reiter der Apocalypse zu suchen und zu vernichten. Der Haudegen verfügt in diesem actiongeladenen 3D-Jump&Shoot natürlich über Dutzende vernichtender Waffen. Als Standardwaffe steht ein Maschinengewehr mit einem unerschöpflichen Patronen-Repertoire zur Verfü-

gung. Per Power Ups, die hier und da am Wegesrand liegen, geht es dann ans Eingemachte! Alledurchbohrende Laser, zielsuchende Raketen, limitierte Smart Bombs oder ein mächtiger Flammenwerfer machen es der Gegnerschar entsprechend schwer. In acht sehr abwechslungsreichen Abschnitten stellen sich Euch mutierte Monster, wie Zombies, Höllenhunde, Wasserleichen oder Skelette, in den Weg. Hinzu kommen vier knackige Endgegner-Level mit jeweils anderen, richtig fiesen Bestien. Thematisch bleiben die Abschnitte innerhalb der einzelnen



**Laser-Freuden:** Im Gegensatz zur deutschen Version ist das Monster-Stückeln beim Import möglich



**Voller Durchblick:** Sehr oft nimmt die Kamera eine sehr entfernte Position ein



**Geh' mir aus den Augen, Abschaum!** Wer sich mit diesem Kolofß anlegt, sollte die Steuerung wirklich auf dem Kasten haben



**Gestatten, Tod:** Die vier Reiter der Apocalypse sind natürlich besonders harte Brocken. Sie sind aber mit der richtigen Taktik (oder Waffe) kein Problem



**Einstürzende Neubauten:** Nicht selten brechen Euch die Gebäude unter den Füßen weg. Dann sind geschickte Hüpfmanöver angesagt



**Straßengewirr:** In den Stadt-Levels werden Euch einstürzende Gebäude und explodierende Brücken heimsuchen

## Levelübersicht



## Wußtet Ihr schon ...

**Bruce Walter Willis wurde am 19. März 1955 als Sohn eines stationierten GIs im deutschen Idar-Oberstein geboren.**



Welten relativ identisch. So geht es im Sewer-Level durch schmierige Abwasserkanäle und schmale Tunnel. Weitere Welten führen Euch über Häuserdächer und Friedhöfe oder durch Gefängnisse und Waffenfabriken. Trotz der unterschiedlichen Levels wird immer eines großgeschrieben: Tempo. Mit der genialen Analog-Steuerung kann wirklich einfach ins Geschehen eingegriffen werden. Der linke Analog-Regler steuert die Hauptfigur, während der rechte die gerade

aktivierte Waffe abfeuert. Das klingt vielleicht kompliziert, doch nach kurzer Eingewöhnungszeit erscheint diese Variante die einzig richtige für Apocalypse zu sein. Natürlich führt Ihr noch andere Aktionen, wie Rennen, Springen, Hangeln und Ducken, aus, denn nur mit dem richtigen Knopfdruck zur rechten Sekunde kann die Welt vor der apokalyptischen Zerstörung gerettet werden. Ebenso innovativ wie die Steuerung präsentiert sich die Kameraführung. Ähnlich wie bei Tomb Raider wird das Geschehen einige Meter vom Helden entfernt gezeigt, wobei aber nicht immer nur der Rücken, sondern Bruce auch mal von der Seite oder von vorn gezeigt wird. Zu Anfang ist das sehr gewöhnungsbedürftig, besonders dann



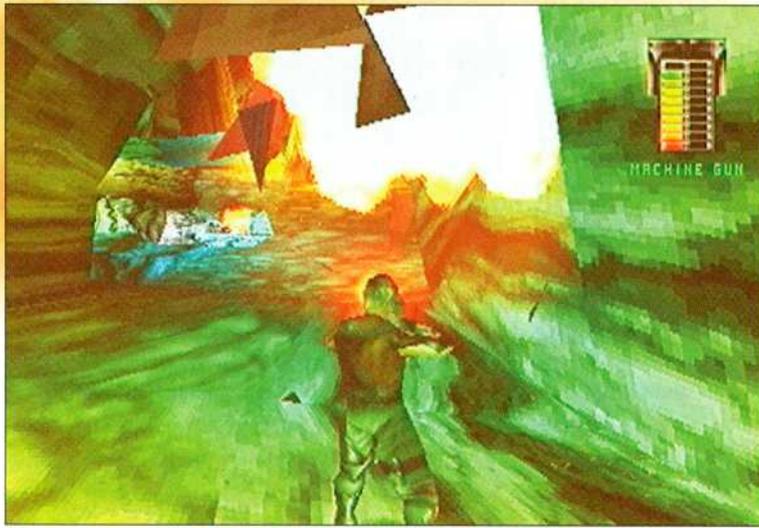
**Sprung mit Gefahren:** Die hinter dem Abgrund stehenden Monster müssen natürlich erstmal aus dem Weg geräumt werden, bevor an ein Weiterlaufen gedacht werden kann



**Super-Wumme:** Wer auf die richtigen Gebäudeelemente zielt, erhält eine wesentlich größere Feuerleistung



**Indianer kennen keinen Schmerz:** Obwohl Bruce inmitten einer Elektrobarriere steht, wird herzhaft weiter auf Zombies geballert



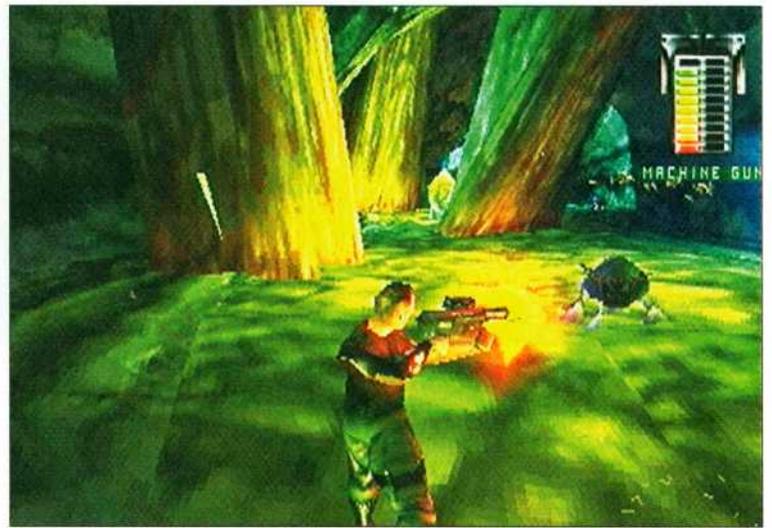
**Aus dem Weg geräumt:** Manche versperrte und versteckte Passagen lassen sich erst durch heftigen Feueinsatz freiballern

wenn Gegner scheinbar aus dem Nichts zu feuern beginnen. Allerdings verleiht gerade diese dynamische Kameraführung dem Spiel eine weitere actionreiche Note. Taktisch gesehen ist es übrigens immer klug, erst einmal die Lage zu peilen, um dann mit gezielten Feuersalven den Monstern den Garaus zu machen. Als weiteres Element sollen auf jeden Fall nicht die sehr ge-

schickt eingestreuten Geschicklichkeitseinlagen vergessen werden. Manchmal geht es nur mit gewagten Sprüngen dem Levelende entgegen, oder explodierende Bauten machen Euch das Leben schwer. Apocalypse löst sich hier vom üblichen Action-Einerlei anderer Produkte. Die Kamera schwenkt teilweise in recht außergewöhnliche Perspektiven. Teilweise sieht man den Charakter aus einer stark erhöhten Vogelperspektive, dann wieder von einer weit entfernten Seitenansicht.

**Technik: Detaillierte Grafik mit einigen Hängern**

Apocalypse hat für ein Lizenzspiel sehr überzeugende Technikgrundlagen zu bieten. Die musikalische Untermalung wurde sehr geschickt und cinematisch



**Hey, da war doch noch was:** Mit der tollen analogen Steuerung sind solche Überraschungsmanöver kein Problem

gestaltet. Im ersten Level gibt es beispielsweise in Echtzeit mitlaufende Videoclips auf meterhohen Leinwänden zu bestaunen. Als besonderes Schmankerl sind auf diesen riesigen Monitoren die Smashing Pumpkins zu sehen, deren Songs haargenau zu diesem schnellen Actionspiel passen. Aber auch zwischen den Levels gibt es



**Skelette in rauen Mengen:** Bei solchen unfairen Zahlenverhältnissen ist die Fernkampfaktik am besten



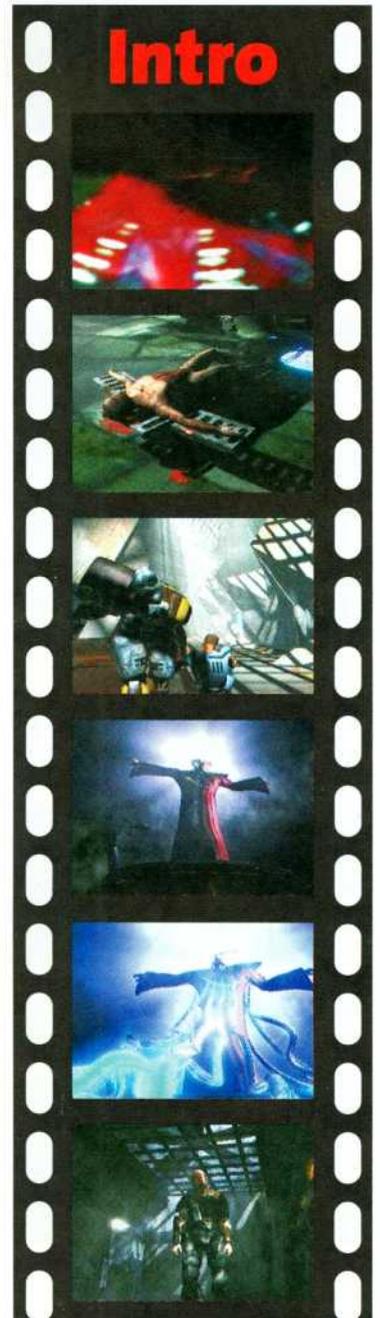
**Action pur:** Was gibt's Schöneres, als mit unendlich Ammo durch gegnerische Reihen zu rennen?



**Aus der Aasgeiersicht:** Dies ist einer der wenigen Geschicklichkeitstests



**Ein Mann sieht rot:** Satte Lichteffekte per Light Sourcing, wie bei den Power Ups oder größeren Gegnern, ziehen sich durch das gesamte Spiel





**Willis wie er lebt und lebt:** Das Charakterdesign hält sich wirklich sehr nahe am menschlichen Vorbild



**Auge um Auge, Zahn um Zahn:** Kommen die untoten Gegner erstmal so nahe, wird es brenzlich



**Ohne mit der Wimper zu zucken:** Homing Missiles finden - wie der Name schon sagt - selbständig ihr Ziel und verursachen zu allem Übel richtig Schmerzen

## Ein Auszug aus Bruce' größten Kinofilmen

### Filme in Arbeit

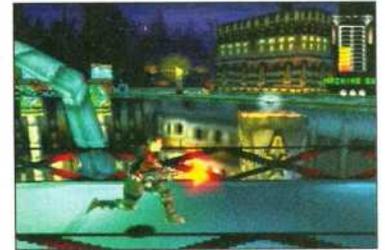
- Die Hard 4, Tears of the Sun (amerikanischer Arbeitstitel) - 1999
- The Sixth Sense (amerikanischer Arbeitstitel) - 1999
- The Story of Us (amerikanischer Arbeitstitel) - 1999

### Bereits erhältliche Filme

- Armageddon - 1998
- Breakfast of Champions - 1998
- Mercury Puzzle - 1998
- Der Schakal - 1997
- The fifth Element - 1997
- Last Man Standing - 1996
- Die Hard: With a Vengeance - 1995
- Twelve Monkeys - 1995
- Pulp Fiction - 1994
- Last Boy Scout - 1991
- Hudson Hawk - 1991
- Die Hard 2 - 1990
- Die Hard - 1988
- Blind Date - 1987



**Zielen leichtgemacht:** Mit dem passenden Laser-Power-Up geht es jedem Endgegner an den Kragen



**Gewöhnungsbedürftige Ansicht:** In der seitlichen Perspektive kommen Gegner erst sehr spät ins Bild



**Mercury Puzzle:** Der „echte“ Bruce Willis in seiner Paraderolle als Einzelkämpfer (im Videoverleih von UIP)

Bildwiederholungsrate zu verpassen. Immer wenn die Action so richtig auf dem Bildschirm abgeht, verliert die Engine manchmal das ein oder andere Bild. Dieses Manko fällt aber kaum ins Gewicht. Sehr positiv hingegen sind die außerordentlich schnellen Ladezeiten. Mit intelligentem CD-Streaming (Ladezugriffe während des eigentlichen Spielens) müssen keine unnötigen Kaffeepausen eingelegt werden. Eine originalgetreue Sprachausgabe vom geliebten Actionhelden gibt es, wie bereits erwähnt, ebenfalls zu genießen, ein flapsiges „Nana-na“, wenn sich manche Monster all-

zu dreist Kincaide in den Weg stellen, oder ein „Yippi yeah“ bei gelungenen Aktionen. Auf jeden Fall sind die Samples immer für einen Lacher gut. Übrigens: In der heimischen Version übernimmt diesen Job die deutsche Willis-Synchronisationsstimme des Schauspielers Manfred Lehmann, dessen Kommentare nicht ganz so dahingeschludert wirken wie die des Originals. Aber nicht nur der Sprecher wird sich also in der lokalisierten Fassung ändern, auch werden zu blutige Elemente aus dem Spiel genommen, um vor einer Indizierung durch die BPjS geschützt zu sein. Es wird also keine Blut- und Splatter-Effekte wie in der amerikanischen Version geben. (Swen)



**Swen:** Au weia! Bruce Willis räumt mal wieder kräftig den Bildschirm auf. Und dieses Mal werden nicht etwa irgendwelche dahergelaufenen Terroristen oder politisch verwirrte Guerilla-Kommandos davongescheucht, sondern eben das Böse selbst! Abgesehen von der etwas abgedrehten Story verblüfft Apocalypse mit vielen neuen Ansätzen, die dem etwas ausgeleiterten 3D-Action-Genre wieder neuen Wind verleihen. Vor allen Dingen überzeugte mich die Kameraführung, deren recht eigenwilligen Einsatz ich zu Anfang noch als störend empfand, beim weiteren Spielen aber immer mehr zu schätzen wußte. Ebenso die genial einfache Analog-Steuerung. Ich bin überzeugt, daß wir bald ähnliche Konzepte in anderen Spielen wiederfinden werden. Die Frage ist nur, warum nicht schon andere Entwickler zuvor auf diese Idee kamen, doch manchmal sieht man eben den Wald bekanntlich vor lauter Bäumen nicht. Wäre die Grafik-Engine noch ein wenig flüssiger ausgefallen, wären sicherlich noch ein paar Prozent mehr dringewesen. Dennoch, Apocalypse ist mehr als ein Freudenfest für reinrassige Action- und Bruce-Willis-Fans.

hochauflösende Filmsequenzen mit mehr als 10 Minuten Laufzeit. Grafisch kann Apocalypse beeindrucken: Tolle, abwechslungsreiche Texturen, innovative Kameraführung und ein klasse animierter Charakter lassen kaum Wünsche offen. Trotzdem gibt die Engine den einzigen Anlaß zur Kritik. Leider verstand es das Neversoft-Team nicht, dem Spiel eine höhere

aktiv hingegen sind die außerordentlich schnellen Ladezeiten. Mit intelligentem CD-Streaming (Ladezugriffe während des eigentlichen Spielens) müssen keine unnötigen Kaffeepausen eingelegt werden. Eine originalgetreue Sprachausgabe vom geliebten Actionhelden gibt es, wie bereits erwähnt, ebenfalls zu genießen, ein flapsiges „Nana-na“, wenn sich manche Monster all-



**Zombies go home!** Mit dem Laser macht man sich unter Untoten keine Freunde

## Test PlayStation

Hersteller: Neversoft  
 Vertrieb: Activision  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Activision  
 Vergleichbar mit: Assault  
 Fakten: 12 Levels, Dual Shock  
**Erscheint: November**

**Grafik: 80 Sound: 78**

**Fun: 85**



# WCW vs NWO Revenge

**Nintendo 64 Wrestlingspiel** Was macht man mit einem Mitglied der NWO, wenn er zu arg nervt? Richtig! Man schmeißt ihn kurzerhand raus!

**W**CW, NWO, rote NWO, Wolfpak, etc. etc. Wer soll derzeit bei der WCW noch durchblicken? Gleich 60 (!) Wrestler stehen Euch anfangs aus den verschiedensten Trupps und Gruppierungen der Liga zur Verfügung, um im Ring mal wieder alles auszumachen. Darunter befinden sich solche Größen wie der Hulkster bis hin zum Stinger. Zusätzlich wurden dem Modul einige Charaktere spendiert, die ich zuvor noch



**Georg:** Ich will den Kasten hier nutzen, um WCW vs NWO Revenge mit seinen direkten Konkurrenten WWF Warzone zu vergleichen. Grafisch wirkt WCW lebendiger, was aber mehr an der Farbwahl als am Detailreichtum liegt. Steuerungstechnisch gewinnt klar WWF Warzone das Rennen, da die Kollisionsabfrage genauer ist und die Moves leichter von der Hand gehen. Vom Gesamtverlauf der beiden Games, wie den unterschiedlichen Prügel-Modi, würde ich beide gleich einstufen, da sie Tag Team, Royal Rumble, Vier-Spieler-Modus usw. beinhalten, und es wirklich egal ist, ob wir uns den WCW- oder den WWF-Gürtel erstreiten wollen. Einzig der wichtige Feinschliff, wie charakteristisches Wrestleragieren sowie der Movereichtheit, hebt WWF Warzone über das WCW-Modul.

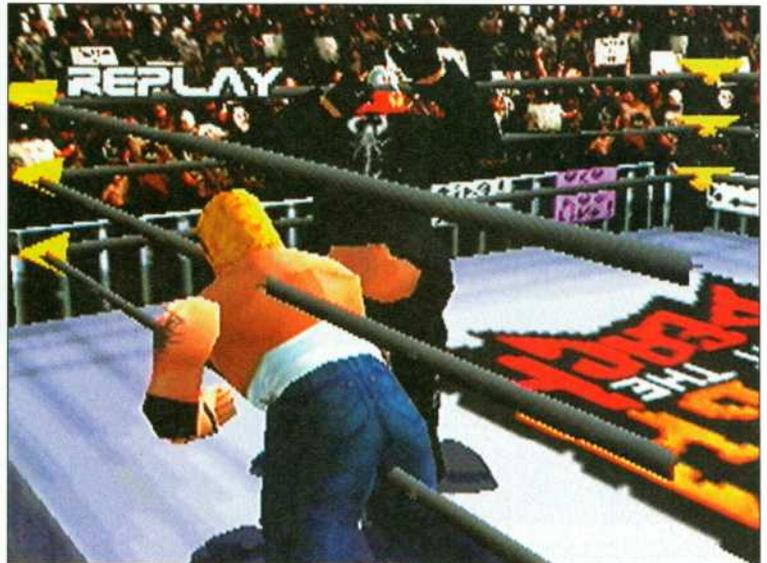
nicht gekannt habe. (Oder haben da die Lizenzen für die Wrestlingstars nicht ausgereicht?)

**Spielablauf:**  
**Ich hau Dir auf die Nase!**

Der reine Spielablauf ist schnell umrissen. Ihr schnappt Euch einen der Wrestler und versucht, einen der Champ-Gürtel der WCW zu erstreiten, indem Ihr alle Euch vorgesetzten Nasen nacheinander plättet. Seid Ihr zu zweit oder optimal zu viert vor Nintendos Toaster versammelt, dürft Ihr Euch gar im Tag Team bzw. Royal Rumble gegenseitig durch den Ring prügeln. That's it.

**Technik:**  
**Lebendig und quirlig**

Aber Hallo! Gegenüber der Preview-Version hat sich THQ noch einmal gewaltig ins Zeug gelegt. Schon zu Spielbeginn fällt einem sofort auf, daß die Wrestler sich mehr als flink über den Ringboden bewegen. Auch Wrestlingtypische Elemente wurden eingebaut, die Freude aufkommen lassen. So darf man sich jederzeit aus den Publikumsreihen allerlei Schlagwerkzeug schnappen, um seine Chancen zu er-



**Bloody Mary:** Besonders harte und effektive Aktionen werden in einem schnellen Replay sofort noch einmal wiederholt und ganz aus der Nähe gezeigt



**Faceslash:** Außerhalb des Ringes dürft Ihr Euch auch austoben. Nur solltet Ihr darauf achten, daß Euch der Schiedsrichter gnadenlos auszählt



**Faceslam:** Im wilden Durcheinander eines Tag-Team-Fights kann es schnell passieren, zwischen zwei Fronten zu geraten

höhen, oder man benutzt gezielt die Ringseile als Absprungmöglichkeit, um seinen Aktionen mehr Nachdruck zu verpassen. Das Aufeinandertreffen der Wrestlingcharaktere wird zwar von Überschneiden der Polygone begleitet, ist aber vernachlässigbar, da die logische physikalische Kollisionsabfrage sehr sauber gelungen ist. Das Rumble Pak

wird hierbei auch unterstützt, allerdings ist sein Vibrieren genauso gut getimt wie der Lärm meines Trockenrasierers am Morgen vorm Spiegel. Sehr loblich ist jedoch die Tatsache, daß das WCW-Modul mit einer internen Speicherfunktion ausgeliefert wird, die per erasable EPROM (Flash-ROM-Technologie, keine Batterien mehr wie bei SNES Modulen) Eure Erfolge kostengünstig abspeichert.



**GangBang:** Beim Royal Rumble kämpft jeder gegen jeden. Am besten ist es, sich zunächst einmal auf nur einen Gegner zu beschränken



**Flying Forehand:** Aktionen vom obersten Ringseil steigern die Wirkung einer Faust stark, vorausgesetzt Euer Gegner flüchtet nicht rechtzeitig



**Powerlam:** Mit voller Kraft schleudert Ihr den Gegner auf den Ringboden, achtet aber darauf, daß sein Partner auch von hinten eingreifen könnte

## Test Nintendo 64



**Hersteller:** THQ  
**Vertrieb:** Konami  
**Spieleranzahl:** 1 - 4  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profi  
**Ca. Preis:** 129,- DM  
**Muster von:** Konami  
**Vergleichbar mit:** WWF Warzone  
**Fakten:** Rumble Pak, 60+ Wrestler, int. Speicherfunktion  
**Erscheint:** November

**Grafik: 80 Sound: 70**

**Fun: 84**



# R-Types

**PlayStation Shoot 'em Up Genial: DER Kult-Shooter schlechthin ist endlich erhältlich**

Das Jahr 1987 war für das Shoot 'em Up-Genre höchst bedeutsam, denn in jener Zeit wurden die Arcade-Jünger mit Irem's Kult-Ballerei R-Type durch eine wahre Grafikorgie, ein phänomenales sowie

höchst innovatives Leveldesign verwöhnt. Exakt zwei Jahre später kehrte das R-9-Raumschiff zurück, um das Bydo-Imperium erneut das Fürchten zu lehren.

Die Grafik mit ihrem H.R.Gigers-inspirierten, biomechanoiden Stil war damals eine kleine Sensation, und die Spielbarkeit war genauso grandios wie beim Vorgänger. Die Münzen flutschten somit munter weiter in den gierigen Automatenschlund. Jetzt, genau zehn Jahre später, veröffentlichte der finanziell angeschlagene Konzern eine 1:1-Compilation der

beiden Baller-Klassiker. Der Käufer erhält insgesamt 14 Levels Weltraum-Ballerei in Reinkultur. Einziger großer Unterschied: Per Memory Card wird der Spielstand gesichert, so daß Ihr auch die Möglichkeit habt, zwischen den Levels hin und her zu springen (sehr hilfreich).

Ulf: Ja, ich gebe es zu, ich bin befangen! Bei R-Type wird es mir immer noch warm ums Herz, wenn ich mich mit Feuereifer durch die Levels wühle. Trotz seines betagten Alters haben beide Shooter nichts an ihrer Faszination eingebüßt. Das Leveldesign ist nach wie vor schlichtweg vorbildlich und das vielfältige Waffensystem ein genialer Schachzug der Designer. Die schmale Grenze zwischen Frust und Lust wurde zudem perfekt gelöst, so daß dieser Titel unbedingt in jede gut sortierte Videospiel-Sammlung gehört.



**Endgegner in Vollendung:** Die Obermotze machen ihren Namen alle Ehre und sind darüber hinaus meistens nur mit einer speziellen Technik besiegbare

## Test PlayStation

Hersteller: Irem  
Vertrieb: Virgin  
Spieleranzahl: 1  
Geeignet für: Profi  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Theo Kranz Versand  
Vergleichbar mit: Gradius  
Fakten: 14 Levels, Dual Shock, 2 Oldies  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 46 Sound: 45**

**Fun: 89**



# BEAT 'EM UP

**INTERACT**

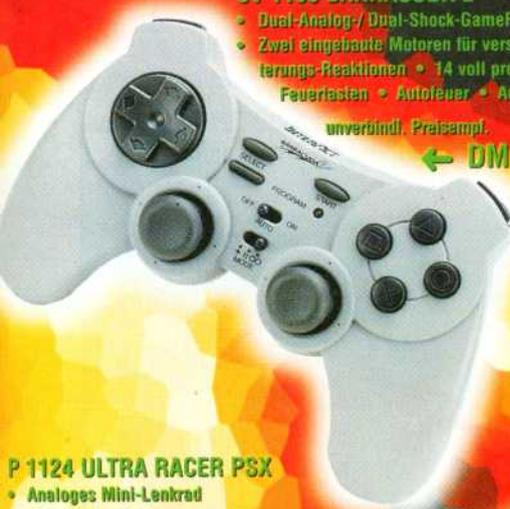
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

### SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuerlasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



### SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

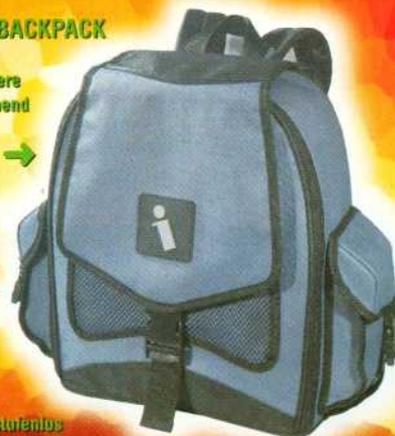
unverbindl. Preisempf.

DM 89,99

### SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software • Gepolsterte Rückenauflege ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



### SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuerlasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99

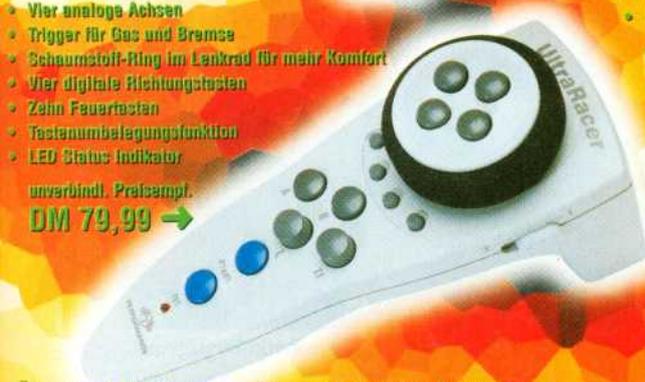


### P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten
- Zehn Feuerlasten
- Tastenumbelegungs-funktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



Vertriebt nur über den Fachhandel  
Interact Europe • Krauzberg 2 • D - 27404 Weertzen  
Tel. (0 42 87) 12 51-13 • Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

# Cool Boarders 3

**PlayStation Snowboard-Simulation** Die bekannte Snowboard-Serie der PlayStation wartet im dritten Teil mit einer stark verbesserten Grafiken-Engine und einem neuen Spielkonzept auf

Unbestätigten Gerüchten zur Folge soll SCEE momentan in Verhandlungen mit diversen Snowboardcontest-Veranstaltern stehen, um sich offiziell als Sponsor für die nächsten Events vertraglich zu binden. Das hätte natürlich ebenfalls zur Folge, daß man in künftigen Cool-Boarders-Versionen nicht nur authentische Boards von namhaften Marken, wie Burton, Quiksilver oder Sims, sehen wird, sondern eventuell auch reale Boarder. Aber das ist noch Zukunftsmusik, und bei SCEE steht gerade das Weihnachtsgeschäft vor der Tür. Ein Anzeichen dafür ist nunmehr seit zwei Jahren das Erscheinen der Testversion von SCEEs coolstem Game. Cool Boarders 3 ist mit seinen 36 Pisten eines der umfangreichsten Spiele des noch

jungen Genres und bietet zusätzlich noch eine enorme Vielfalt an Equipment und Boardern. Die Boards sind allesamt aus der diesjährigen Kollektion von Burton und Quiksilver übernommen worden und demnach brandaktuelle Ware, die Ihr inklusive des Swatch Boards aus der Specialedition kostenlos probefahren dürft. Sommer, Sonne, Sonnenschein ist daher schon wieder Schnee von gestern, und es wird jetzt so richtig in die Wintersaison gestartet.

**Spielablauf: Die Pokaljagd hat begonnen**

Die sechs Contests, Down Hill, Boarder X, Slalom, Half Pipe, Big Air und Sloop Style, sind zwar inzwischen Standard, aber werden bei der dritten Auflage noch durch einen besonderen



**Harte Konkurrenz:** Beim Slalom ist das Fahrerfeld so dicht zusammen, daß es schwerfällt, die Schwünge zur richtigen Zeit einzusetzen. Deshalb solltet Ihr Eure Konkurrenz aus dem Feld prügeln!

Leckerbissen schmackhaft gemacht. In jedem Wettbewerb gilt es, die von der CPU vorgelegten Bestzeiten zu schlagen bzw. bestimmte Punktwertungen zu überbieten. Gelingt Euch dieses Kunststück, werdet Ihr mit einem geheimen Bonuscharakter oder mit einem neuen Board belohnt.

Brecht Ihr alle Rekorde im Einspieler-Modus, erhaltet Ihr außerdem Zugang zu den versteckten Pisten. Durch diese kleine Neuerung wird für eine Langzeitmotivation und herabsinkende Frustrationsgrenzen bis hin zu derben Wutausbrüchen gesorgt, bei denen das Pad schon mal als Sandsackersatz dient. Um dem vorzubeugen, solltet Ihr erst einmal üben, üben und nochmals üben. So lange zumindest, bis Ihr die Trickcombos im Schlaf beherrscht und eine Dreier-Sprung-Kombination, wie beispielsweise ein „Frontloop-Indy Nosebone-540°“, Euch keine Mühen mehr bereitet. Die meisten der Air-Trick-Combos löst



**Bonus:** Erfüllt Ihr die Vorgaben, werdet Ihr mit Goodies belohnt



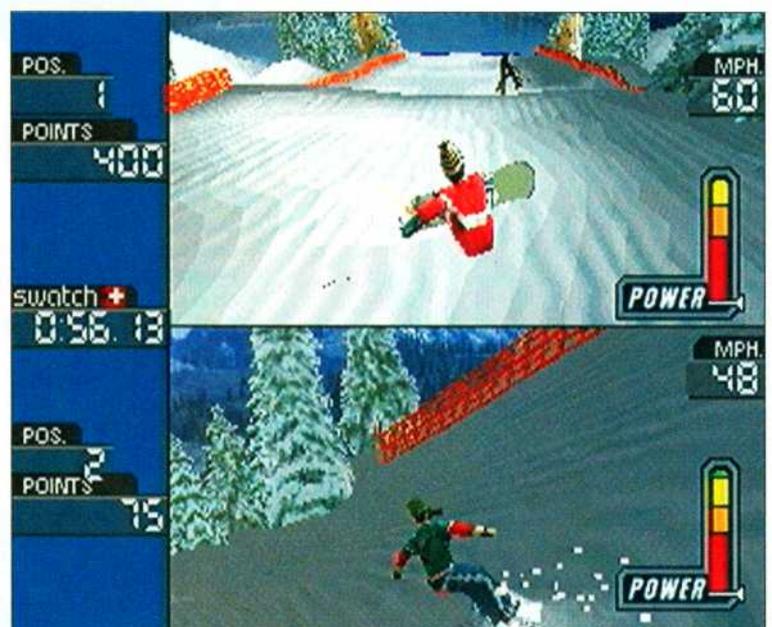
**Replay:** Betrachtet Euren Lauf aus anderen Perspektiven



**Im Vergleich:** So farbarm sah die Grafik noch im zweiten Teil aus



**Strafzeit:** Wenn Ihr beim Boarders X nicht alle Tore rechtzeitig nehmt, wird Euch eine Sekunde Strafzeit aufgebremst und Eure Siegchancen minimieren sich



**Zwei-Spieler-Modus:** Nur Geschwindigkeit zählt hier, Sprünge macht Ihr dagegen zu Eurem reinen Vergnügen

## Snowboarden pur

Durch das Intro werdet Ihr gleich in die richtige Stimmung versetzt, um selbst die gefährlichen Stunts zu wagen, die Euch hier gezeigt werden



**Mario Cool**  
 Boarders 3 weckt in einem den sportlichen Ehrgeiz, ist aber durch seinen enormen Schwierigkeitsgrad auch mit einem hohen Frustrationswert versehen, der einen schnell zur Raserei bringt. Steht Ihr aber auf Ausnahmeherausforderungen, verfügt über eine Engelsgeduld und ein gutes Durchhaltevermögen, ist dieses Game absolut zu empfehlen. Besonders die Steuerung und das Timing der Vibrationen bei der Dual-Shock-Unterstützung sind zu loben und geben einem ein gewisses Realitätsgefühl. Negativ fällt dagegen der Zwei-Spieler-Modus auf. Das Leveldesign der Downhill-Pisten ist mehr als langweilig und anspruchslos! Ganz anders als im Vorgänger, der auch einen ungeheuren Zweispieler-Spaß geliefert hat. Schade ist ferner, daß man immer noch nicht gegeneinander in einem Turniermodus spielen oder sich in Jump-Trick-Contests miteinander messen kann. Da fehlt es wohl noch an innovativen Gedanken, um dieses Vorhaben endlich einmal umzusetzen. So mutet das Game nur wie ein weiteres Rennspiel an, das einfach auf die Piste verlegt wurde.

Ihr durch Drücken von Tastenkombinationen, wie X, °, ΔXR2 aus. Aber Ihr solltet dennoch darauf achten, bei den Jumpcontests nicht immer die gleichen Tricks zu verwenden, sonst werdet Ihr in der Wertungsliste am Ende des Contests irgendwo ganz unten erscheinen. Anders ist es meist bei den Race-Wettbewerben. Hier braucht Ihr neben der Geschwindigkeit und einem gewissen Feingefühl, wann welcher Sprung ausgeführt wird, auch Durchsetzungsvermögen gegenüber Eurer Konkurrenz, da das Feld am Start noch sehr eng zusammen ist. Den nötigen Respekt verschafft Ihr Euch über die L1- und R1-Taste, indem Ihr mit einem derben Schlag Eure Mitstreiter aus dem Feld haut. Zur Auswahl Eures Equipments lassen sich nur ein paar grundsätzliche Dinge sagen: Alle Boards einer Kategorie sind absolut gleichwertig. Beachtet werden muß nur, daß man in einem Rennwettbewerb, wie beim



**Trickcombos:** Macht Ihr mehrere Tricks in der Luft, bekommt Ihr Extra-Punkte

Slalomfahren, nicht gerade mit einem Freestyle-Board antreten sollte, da dies einem Race-Board in Bezug auf Geschwindigkeit klar unterlegen ist. Befindet Ihr Euch allerdings in einem Kombinationsfahren wie dem Downhillrace, wo es darauf ankommt, Geschwindigkeit mit gutem Sprungvermögen zu vereinen, ist es empfehlenswert, ein Freeride-Board zu wählen.

### Technik: Ausgereift, aber recht lieblos

Die neue Grafik-Engine sorgt für realistische Bewegungen der Boarder und einen hervorragenden Aufbau, bei dem kein einziges Polygon durchblitzt. Dagegen wirken die Umgebungsbilder wie in Hektik gestaltet und ohne die sonst so gewohnte

Liebe zum Detail, wie man es von SCEI eigentlich kennt. Die Zuschauer sind nur bewegungslose Sprites, die ohne Leben in der Gegend herumstehen und eher störend wirken, bei der sonst so astreinen Grafikführung der Piste. Ein fetziger zeitgemäßer Sound unterlegt die etwas spärlichen Ausrufe der Boarder, bei denen man nicht unterscheiden kann, ob man gerade einen weiblichen Charakter steuert oder eben ein männliches Pendant. Die Steuerung hingegen ist genial, und das Timing bei der Dual-Shock-Unterstützung sorgt für Atmosphäre. Mit genauen Vibrationsabfragen werden Eisflächen, das Fahren gegen Bäume oder über Steine, das Zusammenprallen mit Konkurrenten oder Schläge registriert und per Umwuchtkraft differenziert an Euch weitergegeben. (Mario)



**Railslide:** Nicht ganz einfach ist es, bei solch hohen Geschwindigkeiten jeden Baumstamm oder Tisch zu treffen, über den Ihr im Sloop-Style-Modus fahren könnt, um Punkte zu sammeln



**Big Air:** Mit drei Sprüngen müßt Ihr bei dieser Disziplin versuche, möglichst viele Punkte zu machen



**Übersicht:** Pokale erscheinen auf Wettbewerben, die Ihr schon gemistert habt

## Test PlayStation

Hersteller: 989 Studios  
 Vertrieb: SCED  
 Spieleranzahl: 1 - 2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: SCED  
 Vergleichbar mit: 1080°  
 Fakten: 20 Spieler, 36 Pisten, 14 Boards, Dual Shock, sechs Spielmodi

**Erscheint: November**

**Grafik: 81 Sound: 79**

**Fun: 80**



## Mr. Domino

PlayStation 3D-Shoot'em Up

Die Handlung dieses Geschicklichkeitsspiels dreht sich um einen wandernden Dominostein, der immer im Kreis herum rennt und dabei verschiedene Aktionen auslösen muß. Dabei plaziert er einen unbeweglichen Dominostein vor einen Knopf, der in der nächsten Runde umgestoßen wird. Dann kommt eine mehr oder weniger hübsche Animation, in der beispielsweise ein Kartenhaus zusammenstürzt. Neben einem Zeitlimit, das Euch noch nicht einmal angezeigt wird, behindern Euch verschiedene Felder, die Eure Figur entweder zu lang-



sam oder zu schnell machen. Mr. Domino ist das, was man schlichtweg "fade" nennt. Die kindische Grafik und das stupide Spielprinzip können wohl niemanden, der schon andere Games gezockt hat, begeistern. Hinzu kommt, daß sich die Spielfigur nur schlecht steuern läßt. Vor allem in höheren Levels wäre das von Bedeutung, aber wer wird das Game schon bis dorthin spielen!? Nicht einmal der Zielgruppe Vorschulalter möchte ich das zumuten. (René)

**Fun 33%**

## Rushdown

PlayStation Extremsport-Simulation

In aberwitziger Geschwindigkeit geht es in diesem Hardcore-Triathlon die Pisten und Wildwasserstrecken der fünf olympischen Kontinente hinab. Für diese sportliche Herausforderung steht Euch neben dem Snowboard und Mountainbike noch das Kajak zur Verfügung. Antreten müßt Ihr gegen die Champions der einzelnen



Kontinente oder einen zweiten Mitspieler, der aber erst nach Euch auf die rasanten Abfahrten gehen kann. Es gibt also keinen Splitscreen-Modus. Es sind innovative Ideen der französischen Softwarefirma Canal + Multimedia enthalten, die aber in der Umsetzung noch gravierende Mängel aufweisen. Zwar ist die Grafik ohne Fehler, aber die Sportler und ihre Geräte sind so statisch, daß einem schon beim Hinsehen die Lust vergeht. Die Steuerung ist zu schwammig, und der Sound ist einfach nicht mehr zeitgemäß. (Mario)

**Fun 43%**



Altbewährt: Hexfeldkarten erwarten Euch, wenn Ihr den Strategieteil spielen wollt

# The Unholy War

**PlayStation Action/Strategie** Kaum vorstellbar, daß man Action und Strategie miteinander verbinden kann – Crystal Dynamics versucht uns dennoch diese Mixtur schmackhaft zu machen

Es gibt wenige Beispiele für das Verbinden von Action- und Strategie-Genre. Eines davon ist der C64-Klassiker Archon, ein Schachspiel, bei dem die Figuren um jeden Zug im wahrsten Sinne des Wortes kämpfen. The Unholy War geht ebenfalls in diese Richtung. Die Story dazu: Die Teknos, eine technisch orientierte Rasse, überfällt den Planeten der magieorientierten Arcanes. Klar, daß es zum Krieg kommt.

### Spielprinzip: Action-Kämpfe im Strategiegewand

An und für sich haben wir es mit einem waschechten Action-Spiel zu tun, das allerdings auch ein paar strategische Elemente enthält. Den Konflikt, der sich anbahnt, könnt Ihr wahlweise auf einem Schlachtfeld oder auf Strategieebene austragen. Die erste Möglichkeit (Duell) läßt jeweils einen Tekno-Krieger gegen einen Arcane-Kämpfer antreten. Unterliegt ein Fighter einer Partei,



Geld regiert die Welt: Neue Truppen erhaltet Ihr nur gegen eine Menge AUR, die Geldeinheit im Spiel



Superman: Firewitch ist die stärkste Figur, da sie fliegen kann und die Gegner aus sicherer Entfernung beschießt

dann kommt der nächste an die Reihe. Das geht dann so lange, bis eine Seite alle Kämpfer verbraucht hat. Welcher Eurer Krieger als nächstes dran ist, bestimmt Ihr. Der Strategie-Teil besteht aus zwölf Hexfeld-Karten. Hier liegt auch das Besondere: Wenn zwei gegnerische Einheiten aufeinandertreffen, entscheidet nicht, wie üblich, der Zufall den Ausgang des Kampfes. Es wird in eine Art Arena gewechselt, in der sich die zwei Krieger austoben können. Von Zeit zu Zeit erscheinen ein paar Items, wie Supersprung, die Ihr gut gebrauchen könnt, da die beiden



Geringer strategischer Anspruch: Es spielt quasi keine Rolle, mit welcher Einheit Ihr eine gegnerische angreift



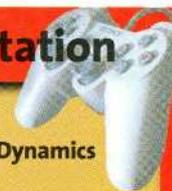
René: Für mich ist The Unholy War nicht mehr als nur ein Versuch. Das Hauptproblem dieses Genremixes ist es, daß die Kämpfe viel zu hektisch sind, Ihr also, statt die Vorteile eines Kämpfers auszuspielen, nur sinnlos auf den Gegner eindreschen müßt. Paßt Ihr nicht auf, ist der Kampf innerhalb von Sekunden vorbei. Des Weiteren hätte man mehr aus dem Strategie-Teil herausholen können: Statt durch geschicktes Taktieren von vornherein den Ausgang eines Kampfes zu beeinflussen, greift Ihr mit einer beliebigen Einheit einen beliebigen Gegner an und versucht, irgendwie den Kampf zu gewinnen. Hinzu kommt die Tatsache, daß es auf beiden Seiten ein oder zwei Mördereinheiten gibt, die an einigen Stellen recht schwach aussehende KI schamlos auskontern können. Doch The Unholy War ist längst nicht so mißlungen, wie es zunächst klingt. Vor allem wenn Ihr gegen einen Freund kämpfen wollt, macht der Genre-Cocktail richtig Spaß. Fazit: Alleine ein müdes Erlebnis, zu zweit durchaus reizvoll.

Fighter bis zum Exitus ihren Konflikt austragen. In beiden Modi habt Ihr die Wahl zwischen einem CPU-Gegner in drei Schwierigkeitsstufen oder einem menschlichen Gegner. Schafft Ihr es, den Computer in der härtesten Stufe zu besiegen, winkt auf jeder Seite eine neue Einheit.

### Technik: Brauchbare Polygon-Grafik

Die rasante Polygon-Grafik ist bis auf die Tatsache, daß sie ein wenig eckig ist, recht gut gelungen. Allerdings wirken die Hexfelder des Strategie-Modus ziemlich altbacken.

## Test PlayStation



Hersteller: Crystal Dynamics  
Vertrieb: Eidos  
Spieleranzahl: 1 - 2  
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Eidos  
Vergleichbar mit: Archon  
Fakten: 12 Levels, 14 Einheiten+  
Erscheint: Oktober

Grafik: 63 Sound: 55

Fun: 69



# Silicon Valley

**Nintendo 64 3D-Geschicklichkeit DMA Design bringt mit einer neuen Charakter-wechsel-dich-Idee ein wenig Pep in den tristen Genrealtag der 3D-Spiele**

Im Jahre 3001 schreitet die Erde wieder einmal dem sicheren Ende entgegen. Allerdings nicht wegen einer von Menschenhand verursachten Naturkatastrophe, sondern weil die treibende Raumstation Silicon Valley abzustürzen droht. Grund: vor 1000 Jahren starteten findige Wissenschaftler ein wahnwitziges Experiment. Sie schickten mutierte Tierroboter per Raumstation in den

Orbit, der durch einen Unfall im All verschwindet und erst ein Jahrtausend danach wieder auftaucht. Um der drohenden Gefahr Herr zu werden, beauftragt man kurzerhand Dan Danger und seinen Roboter EVO. Die Aktion geht jedoch schief, und beide machen eine Bruchlandung in der Station. Dan überlebt knapp, EVO hingegen wird bis auf seinen Prozessor zerstört. Mit dem beweglichen Chip kann EVO nun Kontrolle über die Gehirne von Robotertieren übernehmen, um seine Einzelteile zu finden und sich wieder zusammensetzen. Benötigt er das Tier nicht mehr oder kommt er damit nicht weiter, springt er einfach auf das nächste.

### Spielablauf: Hohe Spieltiefe dank Charakterwechsel

Bei Silicon Valley gilt es, in jedem Level ein zuvor definiertes Hauptpuzzle und einige Nebenaufgaben zu lösen. So müssen Schalter umgelegt, Maschinen eingeschaltet oder eine bestimmte Spezies gefunden werden. Das eigentliche Problem bei der Sache ist, daß manche Aufgaben nur mit bestimmten Tieren zu bewältigen sind. Ebenso sollten gewisse Hierarchien der Tierwelt beachtet werden. Als Maus ist man zwar

**Swen:** Wer sich bereits nach dem ersten Blick von Silicon Valley abwendet, nur weil er das etwas merkwürdige Gameplay nicht gleich versteht, läßt sich sicher ein ganz besonderes Spiel durch die Lappen gehen. Die interessante Idee mit dem Tierwechsel ist innovativ und verleiht dem Spiel seinen ganz eigenen Reiz. Es sind also die kleinen grauen Gehirnzellen gefragt, welche Kreatur für diese Aufgabe am besten geeignet ist. Leider zieht sich das Game spielerisch zu sehr in die Länge und ist für meinen Geschmack zu geschicklichkeitslastig. Besonders die Action-Abschnitte empfand ich nicht als auflockernd, sondern eher als störend. Auch die aktive Kameraführung hätte wesentlich intelligenter gelöst werden können. So ist man auf die manuelle Nachjustierung per Pad angewiesen. Unterm Strich ist Silicon Valley aber durchaus jedem denkenden Geschicklichkeitsfreund zu empfehlen.



**Geschicklichkeitseinlage:** An dieser Stelle muß der Huskie von Plattform zu Plattform springen, um den Level zu beenden



**Letzte Tat:** Gegen Ende des Spiels habt Ihr EVO wieder zusammengesetzt und versucht, den Antrieb der Raumstation zu reparieren



**Steinschlepper:** Gorillas machen nicht nur Löwen Angst, sie sind auch mächtig genug, um ganze Felsbrocken wegzuheben



**Macht:** Hat man erst einmal den König der Tiere unter Kontrolle, laufen sogar Hyänen davon

schnell unterwegs, doch wollen fast alle anderen Kreaturen ihr ans Leder. Wo nun die einzelnen Tierchen auftauchen, das hängt natürlich auch von der gerade besuchten Welt ab. In der Wüste gibt es beispielsweise Skorpione, während im Abschnitt Europa Schafe und Hunde hausen. Mehr als 40 verschiedene Kreaturen mit insgesamt 90 Fertigkeiten und sechs Welten mit 30 Levels bringen die nötige Komplexität.



**Feuer frei:** In den Actionsequenzen muß man in einer bestimmten Zeit eine festgelegte Gegneranzahl abschießen



**Puzzle:** Schiebt der Löwe die Kiste auf die rotmarkierte Plattform, ist ein weiteres Rätsel gelöst

### Technik: Sauber programmiert, aber ohne Highlights

Die Farbwahl ist für dieses eher comicähnliche Spiel sehr gut gelungen, und die Animationen lassen einen manchmal herzlich lachen. Ebenso unauffällig präsentiert sich die musikalische Untermalung, deren Erscheinen eher dezent im Hintergrund verläuft, was aber nicht negativ zu verstehen ist. Da auch Steuerung und Menübedienung recht sauber und ordentlich gelungen sind, gibt es keinen Grund zur Klage.

## Test Nintendo 64

Hersteller: DMA Design  
 Vertrieb: Take 2  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Muster von: Take 2  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: 30 Levels  
**Erscheint: November**

**Grafik: 70 Sound: 68**

**Fun: 76**



# NHL '99

**PlayStation/Nintendo 64 Eishockey Puckjagd im Duett: Erstmals kommen auch die Nintendo-64-Jünger in den Genuß der weltberühmtesten Eishockey-Simulation**

Angesichts der fast schon todsicheren Regelmäßigkeit, daß der mächtige US-Konzern pünktlich wie die Deutsche Bahn seine neueste Sportkollektion unter das Volk bringt (nur im Jahre 1996 setzte EA aus Qualitätsgründen beim Übergang von 16Bit zu 32Bit einmal aus), gehen mir ehrlich gesagt allmählich die einleitenden Worte aus. Naja, immerhin darf erfreulicherweise berichtet werden, daß die Kalifornier nun auch mit Nintendo 64-Bitter etwas anfangen können, denn auch eine modulare Version wartet auf ihre willigen Käufer.

**Spielablauf: Gewohnt hohes EA-Niveau**

Die Wartezeit, bis man endlich das Hauptmenü erreicht, wird vor allem auf der PlayStation wieder einmal mit einem probat vergnüglichen Mittel verkürzt. Das Zauberwort lautet abermals FMV-Sequenzen, gepaart mit



Fehlender Speicherplatz: Auf dem N64 muß man sich mit stilvollen Bildern zur Einstimmung begnügen (N64)

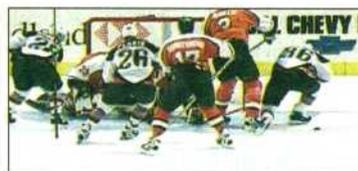
actionreichen Filmmaterial aus der NHL und einem rockigen Soundtrack. Spürnasen und Kenner des Sportklassikers werden im Hauptmenü bei ihrer Suche nach kleinen, aber feinen Neuheiten natürlich auch wieder fündig. Im hilfreichen Trainingsmodus pocht das Trainerherz schneller. Hier geht Ihr Standardsituationen durch oder schult Euer Abwehr- bzw. Angriffsverhalten, beispielsweise beim Spiel 1 gegen 1. Der Rest besteht aus wohldosierten Dreingaben, als da beispielsweise wäre die internationale Verstärkung per 18 Nationalmannschaften. Wenden wir uns lieber gleich dem Geschehen auf dem Eis zu. Die Tastenbelegung wurde glücklicherweise wieder einmal recht überschaubar gehalten (das scheint momentan



Fliegenfänger oder Weltklasse: Die Intensität des Torjubels hängt sehr stark vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab (PS)



Guter Kameramann: In der klassischen Perspektive spielt sich NHL '99 mit viel Übersicht (N64)



Die schönsten Tore: Das FMV-Intro belegt eindrucksvoll, warum die NHL so beliebt ist (PS)

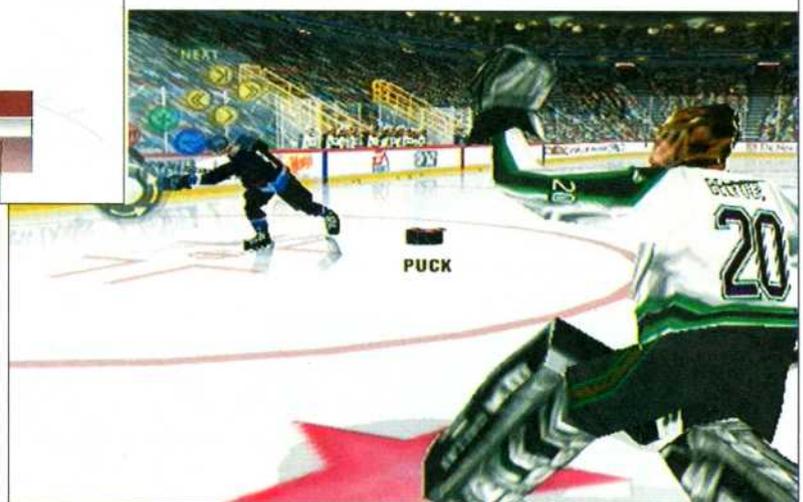


Virtuelles Pauken: Im Trainingsmodus schult man durch das Spiel 1 gegen 1 gezielt an der Schlittschuhlauftechnik (PS)

ohnein recht trendy zu sein). Mit wenigen Tastendrücken spulen Eure Akteure das gesamte Repertoire der Eishockeyschule runter, angefangen von den „Basics“ wie Schlagschuß oder Bodycheck bis hin zu raffinierten Aktionen à la Rückwärtsskatzen. Wie bei den Kollegen aus der NBA unterstützt Euch die CPU

bei Euren Aktionen, indem sie situationsabhängig die geeignete Animation her-

auspuckt. Auffällig ist bei der Puckjagd vor allem, wie stark sich die Wahl des Schwierigkeitsgrades auf den Spielablauf auswirkt. Wenn man gegen Rookie-Teams antritt, verzichten die CPU-Gegner weitestgehend auf schmerzhaftes Bodychecks und der Schlußmann entblößt sich als jämmerlicher Fliegenfänger, der sogar halbherzige



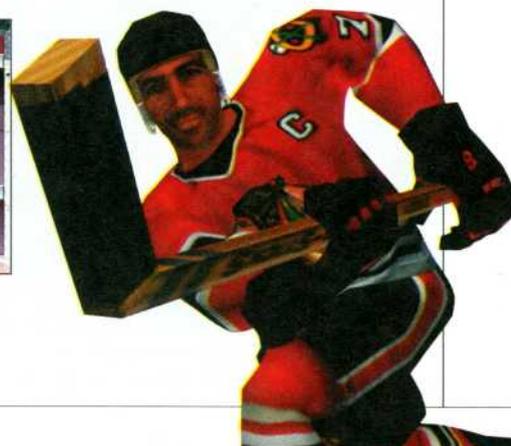
Vorsprung durch Technik: Die Close Ups verdeutlichen, daß die N64-Version in puncto Farbreichtum und Detailreichtum gegenüber der PlayStation klar die Nase vorn hat

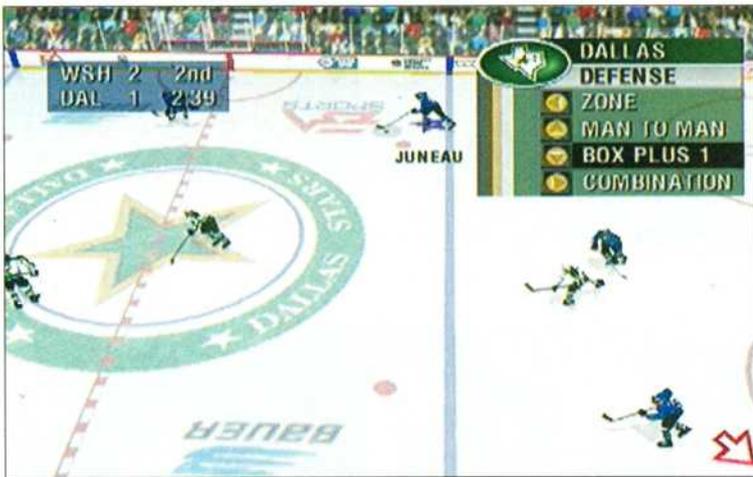
REIHEN BEARBEITEN		
LEICHT RED WINGS		
REIHEN	AUFSTELLUNG	BEWERT. GESAMT
POS. SPIELER	POS. SPIELER	
PRES. SPIELER	R 17 D. BROWN	
L 13 S. KOZLOV	C 20 M. DRAPER	
C OPS. LEONOV	V 44 A. ERICSSON	
R 94 T. HOLMSTROM	C 11 S. FEOROV	
	L 41 B. GILCHRIST	
	L 94 T. HOLMSTROM	
GLEICHE STÄRKE		
1. AR VP 1	3. MANN PP 1	4. MANN PK 1
2. AR VP 2	3. MANN PP 2	4. MANN PK 2
3. AR VP 3	4. MANN PP 3	3. MANN PK 3
4. AR EX 2	4. MANN PP 4	3. MANN PK 2

Taktische Maßnahmen: Wer nichts dem Zufall überlassen möchte, kann sich seine Blöcke selbst zusammenstellen (PS)



TV-Stil: Auf Wunsch wird jedes Tor automatisch in einer verlangsamten Wiederholung präsentiert (PS)





**Instant-Trainer:** Mit einem simplen Tastendruck öffnet Ihr während der Auseinandersetzung das Strategiefenster (PS)

Fernschüsse passieren läßt. Ein gänzlich anderes Bild bietet hingegen die Gangart „Superstar“. Hier wird man rücksichtslos attackiert, sobald man den Puck führt, und der Torhüter ist fast nur noch durch blitzschnelle One Timers (Direktanahme des Pucks und sofortiger Schuß auf das Tor) zu bezwingen. Erschwerend kommt hinzu, daß das Spieltempo viel flotter geworden ist, was ru-

higere Gemüter als hektisch empfinden könnten. Interessant ist ferner zu beobachten, wie mitunter intelligent die computergesteuerten Teams agieren. Gekonntes Stellungsspiel in der Defensive war man ja schon bei den Vorgängern gewohnt, doch nun haben die CPUlinge sogar solche taktischen Feinheiten wie das Zeitspiel gegen Spielschluß erlernt.

**Technik: Alles im grünen Bereich**

Auch bei Electronic Arts scheinen allzu kantige Polygon-Menschen der Vergangenheit anzugehören. Die meisten Ecken wurden elegant weggefeilt, und auch die hohe grafische Auflösung wirkt zeitgemäß. Hinzu kommen die neuesten authentischen Bewegungsabläufe aus den Motion-Capture-Studios. Im Soundbereich überzeugen zudem sehr realisti-



**Noch einmal mit Gefühl:** Im Replay genießt Ihr fast schon standardmäßig „Videorecorder“-Funktionen sowie eine freie Kamerafahrt (PS)

sche Soundeffekte. Egal ob Bodycheck oder das typische Krachen des Puckes, wenn er gegen die Bande schlägt, jeder Soundeffekt klingt verblüffend authentisch. Auch die Zuschauerkulisse sammelt Pluspunkte durch ihr emotionales Verhalten. Bei der Spielkommentierung gibt es übrigens Unterschiede zwischen beiden Versionen. Während auf dem N64 ein erstaunlich eloquenter US-Reporter mit viel Herzblut das Geschehen kommentiert, wurde die

PlayStation-Version komplett für den deutschen Markt lokalisiert. Leider sank der Atmosphärepegel dadurch, da der deutsche Recke nicht gerade viel Begeisterung versprüht und die Kommentare oftmals viel zu spät kommen.

**Ulf:** Die 99er Version ist zwar nicht der erhoffte Überkracher, aber auf jeden Fall die derzeit beste Puckschieberei im Konsolenbereich. Für erhöhten Spielspaß sorgt wieder einmal die rundum überzeugende Spielbarkeit, die auf jeden Fall die nötige Dynamik bietet und dank Analog-Steuerung (plus Force Feedback) auf beiden Systemen noch besser von der Hand geht. Um den optimalen Spielspaß herauszukitzeln, sollte man allerdings die Einstellung Pro wählen, da sie mit Abstand den besten Kompromiß aus Schnelligkeit und Schwierigkeitsgrad bietet. Andere Einstellungen sind nämlich entweder viel zu leicht (Rookie) oder viel zu hektisch (Superstar). Beide Versionen sind hinsichtlich der Spielanlage übrigens nahezu identisch. Unter dem Strich springt jedoch eine etwas bessere N64-Wertung heraus, da die Grafik gegenüber der PlayStation-Version ein deutliches Stück besser ist.



**Flieger, grüß mir die Sonne:** Unter den Perspektiven tummeln sich einige exotische Varianten (PS)



**Kampf um den Puck:** Beim Bully hat man schon recht schnell das richtige Timing verinnerlicht (N64)

**Test Nintendo 64**

Hersteller: Electronic Arts  
 Vertrieb: Electronic Arts  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 129,- DM  
 Muster von: Electronic Arts  
 Vergleichbar mit: NHL '98  
 Fakten: NHL-Liga, 18 Nationalteams, Rumble Pak  
**Erscheint: erhältlich**

Grafik: 80 Sound: 73

Fun: 86

**Test PlayStation**

Hersteller: Electronic Arts  
 Vertrieb: Electronic Arts  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Electronic Arts  
 Vergleichbar mit: NHL '98  
 Fakten: NHL-Liga, 18 Nationalteams, Dual Shock  
**Erscheint: erhältlich**

Grafik: 74 Sound: 75

Fun: 85

## Penny Racers

Nintendo 64 Rennspiel

Penny Racers ist ein Knuddel-Racer à la Mario Kart (dreiste Kopie?), der einen Fuhrpark von mehr als 100 verschiedenen Fahrzeugen umfaßt. Mit einem Fahrzeug Eurer Wahl bestreitet Ihr diverse Rennserien, nach deren Gewinn Ihr das Vehikel aufmöbeln dürft. Zusätzlich lassen sich diverse „Nettigkeiten“, wie Bomben, während der Rennen auf dem Parcours plazieren, die Euren Widersachern logischerweise wichtige Sekunden rauben. Ein Streckeneditor erlaubt Euch darüber hinaus, eigene Strecken zu entwerfen, die anschließend abgespeichert werden. Die saubere Grafik-Engine ist relativ langsam und erscheint etwas überaltert. Das Spielprinzip wurde gnadenlos von Vorbildern wie Mario Kart oder Diddy Kong Racing übernommen. Der Schwierigkeitsgrad liegt dabei sehr hoch und läßt unnötig schnell Frust aufkommen. Lediglich der Mehrspieler-Modus kann auch auf längerer Sicht für Motivation sorgen. (Swen)



Fun 61%

## Zero Divide 2

PlayStation Beat 'em Up

Der neue Prügelspaß von Zoom verspricht mal wieder eine Menge schöne Sachen, wie hochauflösende Grafik mit bis zu 50 fps, zehn unterschiedliche Polygon-Blechbüchsen mit verschiedenen Specialmoves und Combos, aber das Ergebnis ist nur unterste Mittelklasse, wenn man den Vergleich zu Tekken 3 oder Dead or Alive zieht. Gegen diese beiden Referenzprodukte sehen die Story und der Kampfstil der Roboter erbärmlich aus. XTAL ist eine Organisation von Hackern, die die Kontrolle über das weltumspannende Computernetzwerk übernehmen wollen. Ihr wollt das natürlich verhindern und tretet mit Eurem Kampfroboter im Arcadestil gegen das Kämpferaufgebot der XTAL Corporation an. Dabei sind die Bewegungen der Polygonfighter ziemlich abgehackt, und dementsprechend reagiert die Steuerung unendlich langsam, so daß es schwer ist, den Attacken und Hitcombos der CPU auszuweichen oder sie abzublocken. (Mario)



Fun 43%

# Rogue Trip

PlayStation Fun-Racer Die Macher von Twisted Metal präsentieren ihren neuen Fun-Racer rund um die brutalsten Taxifahrer der Welt



**Waffengewalt:** So manche Waffensysteme lassen ein gegnerisches Fahrzeug ganz schön in die Luft gehen



**Ab in die Werkstatt:** Befindet sich genügend Bares auf Eurem Konto, könnt Ihr die Energieanzeige wieder regenerieren



**Verschrottung:** Schön zu sehen ist, daß die Karosserie mit fallender Energieleiste sichtbar Schaden nimmt



**Game Over:** Die CPU-Konkurrenz setzt Euch aufgrund ihres hohen Aggressionspegels mächtig zu

Mit den ersten beiden Teilen ihrer Zerstörungssaga Twisted Metal haben Singletrac dem Fun-Racer-Genre zu einem Höhenflug verholfen. Um so ungewöhnlicher ist es, daß sie sich entschieden, statt ein verbessertes Sequel nachzulegen, die Vertriebsfirma zu wechseln, um dann ein ähnlich gestricktes Spiel zu entwerfen.

### Spielablauf: Gedämpfte Zerstörungswut

Ging es nun bei den Twisted Metal-Teilen lediglich um das bloße Zerstören aller gegnerischen Fahrzeuge, kommt bei Rogue Trip eine Neuerung hinzu. Sinn des ganzen Treibens ist nämlich, einen Touristen zu kidnappen und ihm für den Transport zu den Sehenswürdigkeiten des Areal Geld abzuknöpfen. Die Belohnung kann dann zum

Upgraden der Waffensysteme oder zwecks Reparatur verwendet werden. Letztendlich entscheidet man eine Runde allerdings für sich, indem man alle Feindfahrzeuge vernichtet. Ebenso traditionell sind die abgedrehten Charaktere entworfen, deren Vehikel sich in Bewaffnung und Fahreigenschaften unterscheiden. Mit sechs dieser Typen könnt Ihr es anschließend in einer der großräumigen Arenen so richtig krachen lassen.

### Technik: Weniger Ecken und Kanten

Hervorheben möchte ich die Sounduntermalung des Spiels. Die Kompositionen sind abwechslungsreich und haben stets Rhythmus, der kräftig in die Beine geht. Grafisch ist Rougetrip hingegen nur im

gehobenen Mittelfeld anzusiedeln.



**Mario:** Hut ab, Singletrac. Der Versuch, neue Ideen ins Fun-Racer-Genre zu bringen, ist mehr als lobenswert. Die Hetzjagd nach dem Touristen entwickelt sich auch bald zu einem rasanten Schlagabtausch zwischen jagen und gejagt werden. Dabei können besonders die mit viel Liebe zum Detail gestalteten Arenen überzeugen. In Hinblick auf Langzeitmotivation muß man jedoch zumindest beim Ein-Spieler-Modus deutliche Abstriche machen. Sicherlich ist das ein generelles Problem vieler Fun-Racer, aber dank der Neuerung im Gameplay hätte man eigentlich noch mehr herausholen können. In Sachen Mehrspielerspaß ist Rogue Trip aufgrund der Link-Funktion dafür über alle Zweifel erhaben.



**Mehrspielerspaß:** So richtig Laune macht Rogue Trip erst, wenn Ihr gegen einen Kumpel antretet

## Test PlayStation

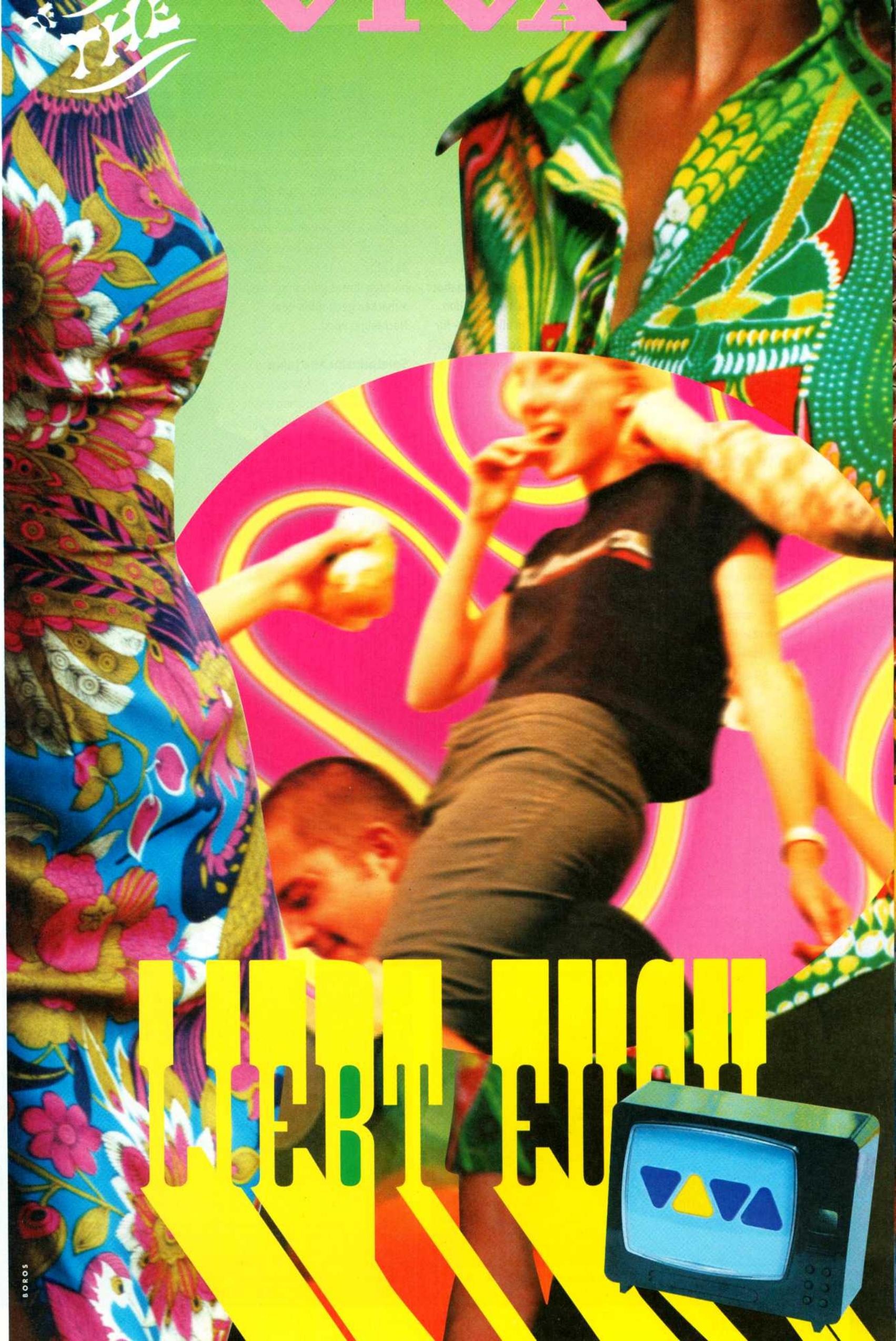
Hersteller: Singletrac  
 Vertrieb: GT Interactive  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Maro 07151/9564646  
 Vergleichbar mit: Twisted Metal, Vigilante 8  
 Fakten: 10+ 2 Arenen, Dual Shock  
**Erscheint: erhältlich**

Grafik: 75 Sound: 78

Fun: 75



VIVA



LIBERTÉ



# Test Drive 5

**PlayStation Rennspiel** Test Drive startet durch zur fünften Runde! Und dabei sollen nicht nur ein erweiterter Fuhrpark und viele neue Strecken für Aufbesserung sorgen

Im kalifornischen San Jose gibt es nicht nur das bekannte NHL-Eishockeyteam der Sharks, sondern auch eine der bekanntesten Softwareschmieden der Staaten: Accolade, Inc. Fragt man Videospieler, welche Spiele sie mit dem Namen Accolade verbinden, werden viele von ihnen mit einem Achselzucken antworten. Trotz der mittlerweile 14jährigen Unternehmensgeschichte und den über 150 erschienenen Softwaretiteln konnte der amerikanische Hersteller nur wenige richtige Hits landen. Diese Titel werden aber von Accolade richtiggehend gehegt und gepflegt, so daß wir nahezu jedes Jahr eine verbesserte Version von wahren Klassikern erhalten. Die Erfolgsgeschichte nahm ihren Anfang vor knapp 14 Jahren mit ei-

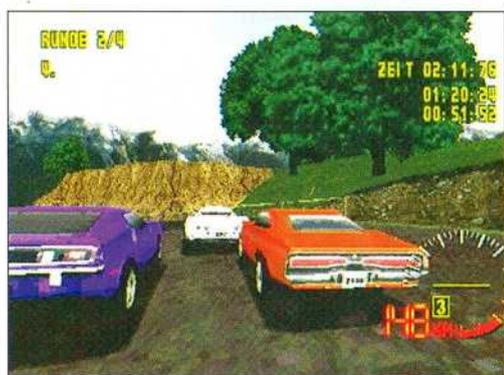
nem der ersten Accolade-Titel, Hardball. Diese Baseballsimulation begeisterte mehr als eine Million C64 und PC-Fans in aller Welt - für damalige Verhältnisse eine bemerkenswerte Zahl. Mittlerweile befindet sich Hardball in der sechsten Runde und punktet mit realistischem Motion Capturing und allen Spielern der Major League. Nahezu ebenso bekannt wurde Star Control, eine SciFi-Simulation mit Action- und Rollenspielelementen, deren Fortsetzung wir noch für dieses Jahr erwarten dürfen. Doch der eigentliche Durchbruch gelang dem Softwarehaus mit Test Drive. So ziemlich jeder, der einen C64, Amiga oder PC sein Eigen nannte, wollte mit den

schnellen Flitzern eine Testrunde drehen. Das Spiel war einfach gestaltet, und schnörkellos im Gameplay. Selbst bis zum aktuellen fünften Teil der Test Drive-Serie hat sich am Prinzip nichts geändert: Es gewinnt derjenige, der die dicksten Bleibaren in den Schuhen stecken hat. Noch letztes Jahr konnten wir auf PlayStation Test Drive 4 zocken, das aber bereits noch vor Weihnachten dieses Jahres regelrecht altbacken gegenüber dem Nachfolger wirkt.

spielerischen Inhalten des Racers hat sich glücklicherweise im großen und ganzen nichts geändert. Noch immer jagt Ihr mit bis unter die Zähne getunten amerikanischen Karossen über abgefahrene Kurse, die in der ganzen Welt beheimatet sind. Bevor Ihr jedoch Gummi auf den Straßen laßt, gilt es, sich für einen von zwei grundsätzlich verschiedenen Modi zu entscheiden. Im schnellen Rennen geht es ohne große Menüverästelungen direkt auf einen von 16 Rennkursen. Ihr brettet

**Spielprinzip: Alle Jahre wieder ...**

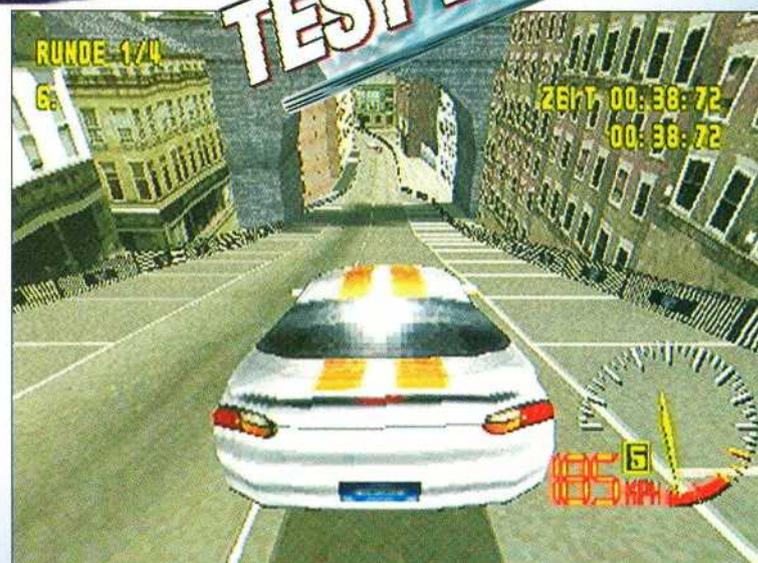
Am Gameplay und an den



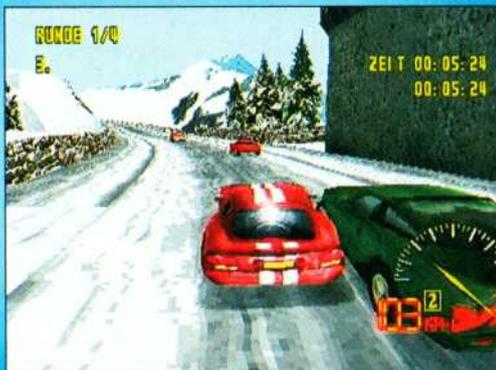
**Farbvielfalt:** Vor den Rennen lassen sich die Fahrzeuge nach Belieben lackieren



**Rutschpartie:** Bei zu heftigem Gasgeben in einer Kurve verliert Euer Fahrzeug schnell an Bodenhaftung



**Ich geb Gas, ich will Spaß:** Die Freude am Fahren wird durch die hochgezüchteten Boliden, die locker mal 290 Sachen hergeben, noch verstärkt



**Das totale Rennerlebnis:** Die schnelle 3D-Engine vermittelt extrem gut die heißen Hochgeschwindigkeitsrennen



**Nastrovje, Brüderchen:** Test Drive 5 bietet die Möglichkeit, direkt über den Roten Platz Moskaus zu heizen



**Virtueller Regentanz:** Auf regennasser Piste läßt Eure Bodenhaftung extrem nach



**Uwe:** Hut ab, Accolade! Die Jungs haben wirklich ganze Arbeit geleistet, um aus dem fünften Teil der Kultserie einen absoluten Kracher zu machen. Fangen wir beim Umfang des Racers an: Haufenweise unterschiedliche Modi warten auf den Rennsüchtigen, und auch der Rennstall mit mehr als 23 Fahrzeugen läßt so schnell keine Langeweile aufkommen. Zusätzlich motiviert den Spieler die Möglichkeit, neue Strecken, Modi und Fahrzeuge durch gute Fahrleistungen zu erwerben. Dazu gesellt sich das spektakuläre Fahrverhalten der Fahrzeuge, durch das spielspaßfördernde Driftorgien an der Tagesordnung liegen. Ein weiterer Pluspunkt des Renners sind die relativ intelligent agierenden Gegner, die im Verlauf eines Rennens scheinbar ein Eigenleben entwickeln. Last but not least überzeugt die flotte, detaillierte sowie hochauflösende Grafik-Engine des Racers, die das Rennfeeling zusätzlich anhebt. Negativ fällt eigentlich nur der zum Teil heftige Schwierigkeitsgrad auf, der durch den erst spät zu erkennenden Gegenverkehr noch angehoben wird.

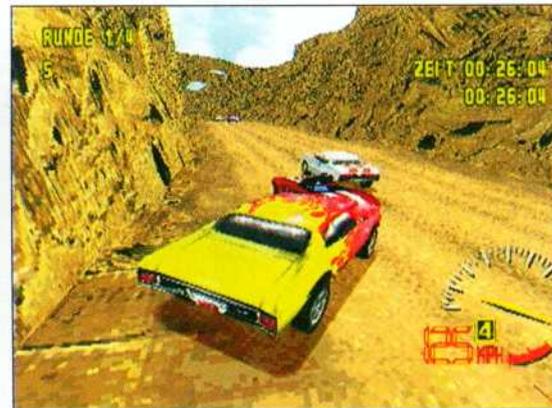
durch verschneite Berglandschaften der Schweiz, über verregnete Kopfsteinparcours Moskaus, mit Höchstgeschwindigkeit über deutsche Autobahnen, durch malerische Urlaubslandschaften Hawaiis, über einen Parkplatz vor einem amerikanischen Einkaufszentrum oder durch die hügeligen Straßen San Franciscos. Entlang der Pisten stehen für die Locations typische Bauten. In Moskau beispielsweise donnert Ihr am Roten Platz vorbei, während Ihr in Sydney der malerischen Oper begegnet. Doch nicht nur ein flottes

Einzelrennen kann bestritten werden, sondern auch komplette Rennserien wollen gemeistert werden. Im Quartett-Rennen muß der gestreifte Rennpilot um Punkte kämpfen, die er für jeden zurückgelegten Meter kassiert. Hierbei gilt es, vier Abschnitte einer Location als Erster zu bewältigen, um eine Höchstpunktzahl zu erreichen. Des weiteren steht Euch das sogenannte Beschleunigungsrennen zur Verfügung, in dem es nach guter amerikanischer Dragster-Art darum geht, einen geraden Streckenabschnitt (zumeist 1000 Meter) schnellstmöglich zu absol-

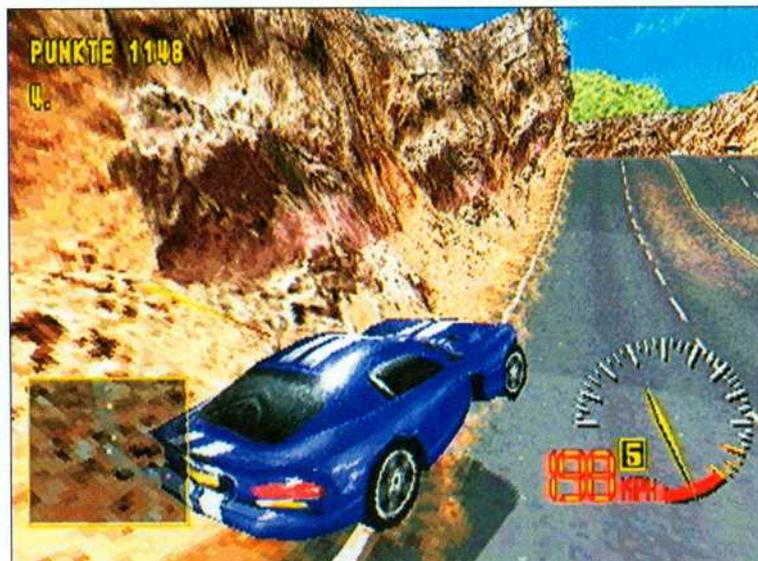
vieren. Dabei startet Ihr gegen nur einen Gegner, dessen Fahrzeug im Vorfeld von Euch bestimmt werden kann. Daher solltet Ihr genau auf den Beschleunigungswert des gegnerischen Boliden achten und mit dem des eigenen Fahrzeugs vergleichen. Schlußendlich bietet Euch Accolade mit dem Polizeirennen ein Spektakel der besonderen Art. Während Ihr in allen anderen Modi gnadenlos von der Polizei gejagt werdet, gilt es hier, in einem hochgezüchteten Polizeifahrzeug rüpelhafte Verkehrssünder zur Raison zu bringen. Über dem Fahrzeug des Bösewichts erscheint eine Energie-



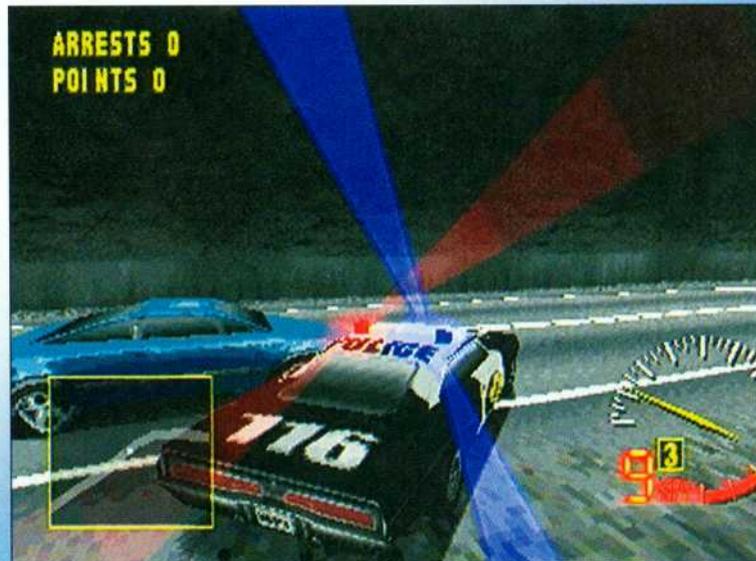
**Streckenvielfalt:** Bei Test Drive 5 geht es nicht immer über asphaltierte Straßen. Eure Reise geht auch schon mal über weniger feste Bodenbeläge



**Rempeleien:** Selbst kleine Crashes kosten wichtige Sekunden in Hinsicht auf einen eventuellen Spitzenplatz



**Hart an der Grenze:** Werden Hügel mit hoher Geschwindigkeit überfahren, so verliert das PS-Monster den Kontakt zum Boden und knallt in die Seitenbegrenzung



**Die rasende Miltz:** Im Polizeirennen lassen sich sogar Martinshorn und Blaulicht aktivieren

	Formel 1 '97	Formel 1 '98	Newman Haas Racing	F-1 World Grand Prix	TOCA
<b>System</b>	PlayStation	PlayStation	PlayStation	Nintendo 64	PlayStation
<b>Strecken</b>	18	18	15	18	9
<b>Fahrzeuge</b>	24	22	16	22	16
<b>analoge Steuerung</b>	ja	ja	ja	ja	ja
<b>Rumble Pak bzw. Dual Shock</b>	nein	ja	nein	ja	nein
<b>Zwei-Spieler-Modus</b>	Splitscreen,	Splitscreen, Link	Splitscreen, Link	Splitscreen	Splitscreen
<b>CPU-AI</b>	schlecht	durchschnitt	durchschnitt	gut bis sehr gut	sehr gut
<b>Perspektiven</b>	8	9	5	5	4
<b>Fahrverhalten</b>	Nur bedingt realistisch, weil Euer Vehikel zeitweise wie auf Schienen durch engste Schikanen und Haarmadalkurven düst. nur sehr begrenzt möglich	Im dritten Teil der Serie schaffen es die Programmierer endlich, eine realistische Steuerung der Fahrzeuge zu gewährleisten. nur nur sehr begrenzt möglich	Da Newman Haas auf die gleiche Basis aufbaut wie Formel 1 '97, treten hier die gleichen steuerungstechnischen Mängel auf. nur sehr begrenzt möglich	Realistische Steuerung der Boliden. Zu jeder Zeit hat der Spieler das Gefühl, in einem echten Formel-1-Renner zu sitzen. genaues Abstimmen auf die Strecken möglich	Die Fahrzeuge verhalten sich sehr authentisch und sorgen somit auch auf lange Sicht für eine enorme Langzeitmotivation. keine
<b>Einstellungen am Fahrzeug</b>	nur sehr begrenzt möglich	nur sehr begrenzt möglich	nur sehr begrenzt möglich	genaues Abstimmen auf die Strecken möglich	keine
<b>Fun</b>	80%	83%	80%	92%	81%
<b>TOCA 2</b>					
<b>System</b>	PlayStation	PlayStation	PlayStation	PlayStation	PlayStation
<b>Strecken</b>	17	6	16+	9	11
<b>Fahrzeuge</b>	15	10	23+	9	150+
<b>analoge Steuerung</b>	ja	nein	ja	ja	ja
<b>Rumble Pak bzw. Dual Shock</b>	ja	nein	ja	nein	ja
<b>Zwei-Spieler-Modus</b>	Splitscreen, Link	Splitscreen, Link	Splitscreen	Splitscreen	Splitscreen
<b>CPU-AI</b>	gut	durchschnitt	durchschnitt	gut	gut bis sehr gut
<b>Perspektiven</b>	5	3	7	4	3
<b>Fahrverhalten</b>	Realismus pur! Jedes einzelne Vehikel verfügt je nach Antriebsart (Frontantrieb, Allrad) über ein differenziertes Fahrverhalten. nur eingeschränkt möglich	Authentizität wird bei Test Drive 4 aufgrund heftiger Driftorgien, die lange Zeit für Spaß sorgen, nicht gerade großgeschrieben. gerade großgeschrieben. eigene Fahrcharakteristik. keine	Teilweise übertriebene, jedoch wilde Driftorgien, die Spielspaß sorgen. Zusätzlich besitzt jedes Fahrzeug eine eigene Fahrcharakteristik. keine	Heiße Rutschpartien und unterschiedliche Fahrreigenschaften der Boliden verleiten zu einer neuen Fahrt in einem der heißen Geschosse. keine	Jedes der vielen verschiedenen Fahrzeuge bietet ein individuelles Fahrverhalten, das der Realität sehr nahekommt. keine
<b>Einstellungen am Fahrzeug</b>	nur eingeschränkt möglich	keine	keine	keine	keine
<b>Fun</b>	87%	81%	88%	85%	94%
<b>Test Drive 4</b>					
<b>Test Drive 5</b>					
<b>Need for Speed III</b>					
<b>Gran Turismo</b>					

# Intro



leiste, die seinem derzeitigen Schadenszustand anzeigt. Um den Rowdy zu schwächen, drängt Ihr diesen mit aller Gewalt an die Leitplanken. Nach mehreren Remplern streicht der Bursche die Segel und verhilft Euch zu wichtigen Punkten. Nach der Wahl des Modus bzw. der Rennstrecke habt Ihr die Qual der Wahl: In Test Drive 5 stehen Euch sage und schreibe mehr als 23 Fahrzeuge zur Verfügung. So lassen sich beispielsweise die Straßen mit einem Dodge Viper, einem Saleen

## Beschleunigungsrennen

### Tips fürs Beschleunigungsrennen

Wollt Ihr das Beschleunigungsrennen erfolgreich bestreiten, so solltet Ihr die kräftige 1966er Shelby Cobra 427SC wählen und dem Gegner den Nissan Skyline als Fahrzeug zuweisen. In dieser Konstellation sollte es eigentlich keine Probleme geben, den Kontrahenten mit mehr als einer Sekunde Vorsprung zu schlagen. Gebt nun in der Highscoreliste die Cheat-Codes ein, die Ihr in unserer Erste-Hilfe-Ecke findet ...



Mustang, einem 1998er Ford Mustang, einer 1998er Corvette, einem Aston Martin Vantage, einer TVR Cerbera, einem 1998er Jaguar XKR, einem 1997 Camaro LT4, einem 1968er Ford Mustang, einem 1966er Shelby Cobra 427SC, einem 1967er Pontiac GTO, einem Pontiac GTO, einem 1967er Chevrolet Camaro ZL-1, einer 1976er Chevrolet Chevelle SS LS-6, einem 1971er Plymouth Hemi Cuda oder einem 1969er Dodge Charger unsicher machen. Wem die Farbgebung des ausgewählten Schlittens nicht gefällt, der hat die Möglichkeit, den Boliden umzulackieren. Auf der Piste geht es dann heiß her. Neben der aufmerksamen Polizei gilt es

auch, den Verkehr auf den Straßen geschickt zu umkurven. Ein Unfall wie auch ein Strafzettel der Polizei kosten Euch wichtige Zeit im Kampf um die Spitzenposition, die ohnehin aufgrund der starken Gegner nur sehr schwer zu erreichen ist. Zusätzlich wird das Rennen von den sich ständig wechselnden Wetterbedingungen beeinflusst. So prasselt zum Beispiel strömender Regen gegen Eure Windschutzscheibe und verschlechtert die Sicht. Doch damit nicht genug. Die regennassen Straßen beeinträchtigen nämlich das Fahrverhalten der Boliden auch ganz gewaltig. Die Folge sind unzählige Ausflüge in die Botanik, die glücklicherweise nicht nur Eurem Piloten



**Wer bremst, verliert:** Die Fahrzeuge sind selbst in Extremsituationen dank präziser Analogunterstützung gut zu kontrollieren

widerfahren. Jeder der gegnerischen Charaktere scheint ein individuelles Fahrerprofil im Rennen zu entwickeln, was sich in den unterschiedlichen Fahrmanövern und den daraus resultierenden Ergebnissen (Unfall, etc.) widerspiegelt. Wurden die Modi von Euch erfolgreich absolviert, winken neue Rennserien, neue Strecken und Bonusfahrzeuge. Somit sollte auch auf längere Sicht Accolades Racer für Spielspaß sorgen können.

### Technik: Superlative, wohin das Auge sieht

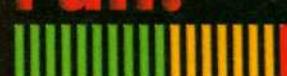
Eine erste Hatz auf einer Strecke wird für den Einsteiger schnell zur Sightseeing-Tour. Zu sehr lenken die teils malerisch gestalteten Landschaften abseits der Parcours mitsamt ihrer Detailfülle den Fahrer von seinen eigentlichen Aufgaben ab. Die 3D-Engine, die nur ganz selten ein Frame aussetzt, prutzt dabei mit 30 Einzelbildern in der Sekunde. Zusätzlich sorgt die hochauflösende Grafik mit 640 X 480 Bildpunkten für den richtigen Durchblick. Auch steuerungstechnisch ist Test Drive 5 über jeden Zweifel erhaben. Die Fahrzeuge lassen sich auch auf nassen Untergründen, dank der guten analogen Unterstützung, präzise durch enge Schikanen jagen. Zeitraubende Ausritte liegen wirklich nur an fahrerischen Mängeln des virtuellen Piloten und lassen sich nicht auf die Steuerung der Boliden schieben. Weiterhin wird das flotte Rennerlebnis von tollen Metal Klängen und authentischen Motorengeräuschen unterstützt.

## Test PlayStation

Hersteller: Accolade  
 Vertrieb: Electronic Arts  
 Spieleranzahl: 1 - 2  
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profi  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Electronic Arts  
 Vergleichbar mit: Need for Speed III, Gran Turismo  
 Fakten: 23+ Fahrzeuge, Dual Shock, 16+ Strecken, analog  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 85 Sound: 79**

**Fun: 88**



# TOCA 2

**PlayStation Rennspiel Codemasters' zweiter Versuch, sich gegen die Konkurrenz aus dem Formel-1-Lager durchzusetzen**

Ein Jahr nach dem ersten TOCA-Teil (Abkürzung von Touring Car Championship) beschert uns das englische Softwarehaus Codemasters bereits den Nachfolger. Das Programmiererteam des recht erfolgreichen Titels Colin McRae Rally hat es sich zur Aufgabe gemacht, den neuen Racer mit mehr Autos, Strecken und Realismus erheblich zu verbessern. TOCA 2 wird natürlich wieder mit der Lizenz der britischen Tourenwagenmeisterschaft ausgestattet sein, so daß - ähnlich wie beim direkten Konkurrenten Formel 1 '98 - ein Hauch von richtiger Rennsportatmosphäre über den Bildschirm flimmert. Das Herzstück des Silberlings bildet die 98er Saison der British Touring Car Championship (kurz BTCC) mit Fahrzeugen von Peugeot, Audi, Volvo, Honda und vielen anderen bekannten

Tourenwagenlieferanten. Darüber hinaus sitzt am Steuer der ein oder andere berühmte Rennfahrer: Gianni Morbidelli, Derek Warwick oder Nigel Mansell, der ehemalige Formel-1-



**Achtung Aufnahme:** Hans-Joachim Stuck im Tonstudio zu den Sprachaufnahmen zu TOCA 2. Das ist Formel 1 '98 bereits sein zweiter Job nach für die Videobranche

Weltmeister, sollten zumindest den Rennsport-Fans unter Euch das Herz aufgehen lassen. Im

eigentlichen Spiel ist von den Fahrern zwar nichts zu merken, das beweist aber, daß die BTCC



**Bleibender Eindruck:** Brems Spuren im Gras oder auf der Strecke bleiben erhalten

eine durchaus hochkarätige Rennserie mit Starbesetzung ist.

**Spielablauf: Schnelles Tempo und harter Kampf**

Für einen Rennspielfan ist es natürlich in erster Linie interessant, wie viele Autos und Strecken ein Spiel zu bieten hat. Nun, bei TOCA 2 gehen 16 originalgetreue Tourenwagen auf insgesamt 17 Kursen an den Start. Darunter so bekannte Renner wie der Renault Laguna, Peugeot 406, Audi A4, Honda Accord und viele mehr. Als kleines Schmankerl gibt es noch ein Modell aus der Formel-Ford-Serie auszuwählen. Somit stehen mehr als doppelt so viele Wagen und Strecken zur Verfügung als noch im ersten Teil. Damit der Kampf um Positionen und Ideallinien auch perfekt rüber-



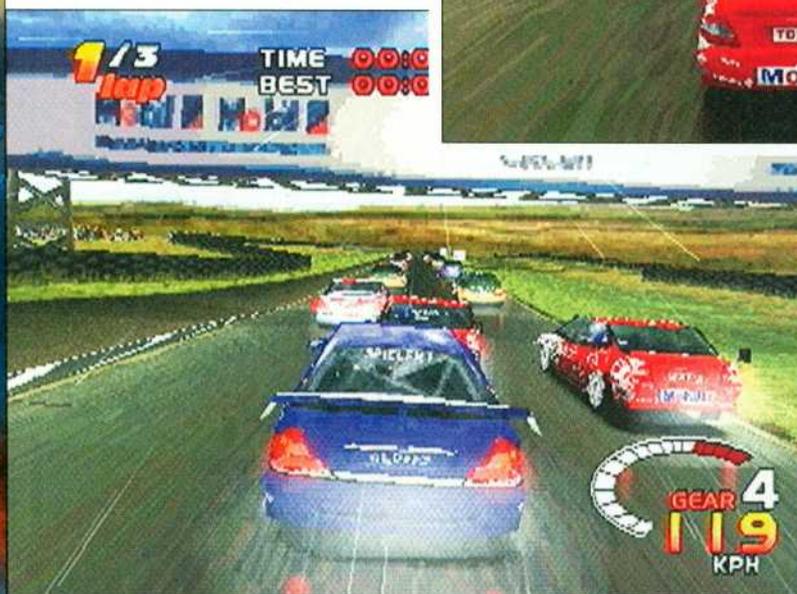
**Abgehoben:** Mit einem solchen Achsschaden ist Weiterfahren unmöglich



**Gerangel:** Am Start, wenn das Feld noch eng beieinander ist, kann man natürlich am besten Boden gutmachen



**Windschutzscheibe:** Das Rennen in der Cockpit-Perspektive zu bestreiten erweist sich als das Schwierigste



**Regennasse Fahrbahn:** Im Regen wird das Handling richtig schwer, mit falschen Reifen gar unmöglich



**Bremspunkt:** Das richtige Kurvenanfahen ist bei den Tourenwagen unerlässlich



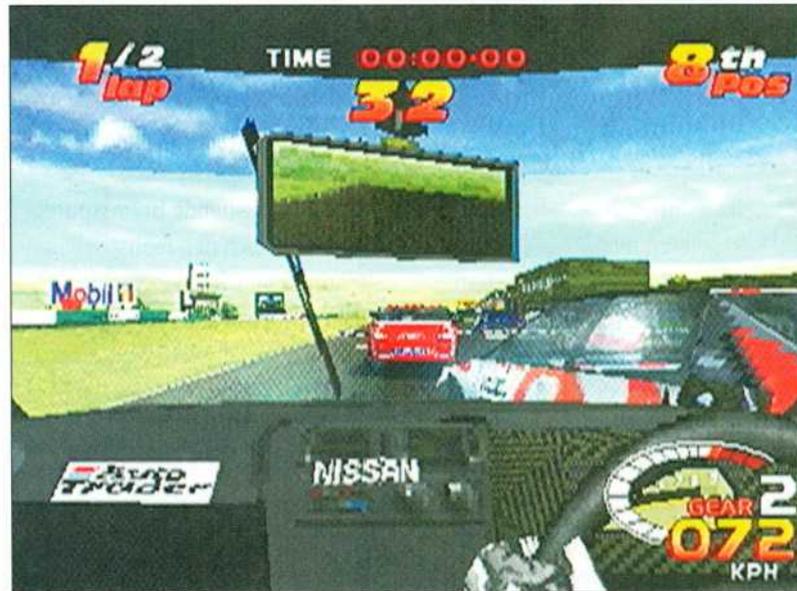
**Freie Fahrt:** Gegenstände, die am Streckenrand sind, können einfach aus dem Weg geräumt werden

kommt, gibt es einen wählbaren Rückspiegel, der das Geschehen hinter Euch in Echtzeit berechnet zeigt. Das ist besonders dann wichtig, wenn wieder mal einer der allzu rüpelhaften Computergegner heranbraust. Die künstliche Intelligenz wurde nämlich auch überarbeitet, und so kommt es nicht selten vor, daß die Konkurrenz auch mit harten Bandagen fährt. Und von solchen Aktionen gibt es in einem 16-köpfigen Fahrerfeld mehr als genug. Wer in einem solchen Getümmel die Übersicht verliert, kann auf eine der insgesamt fünf Kameraperspektiven zurückgreifen. Für wahre Profis ist es die Cockpit-Ansicht, die das Sichtfeld erheblich einschränkt. Wer nun auf den totalen Realismus steht, der wird natürlich mit Schaltgetriebe sein Glück versuchen.



**Doppelter Rittberger:** Spektakulär sind die Überschläge. Nach einem solchen Mißgeschick sieht das Auto entsprechend ramponiert aus. Beschädigte Rennfahrzeuge haben auch ein wesentlich schlechteres Fahrverhalten

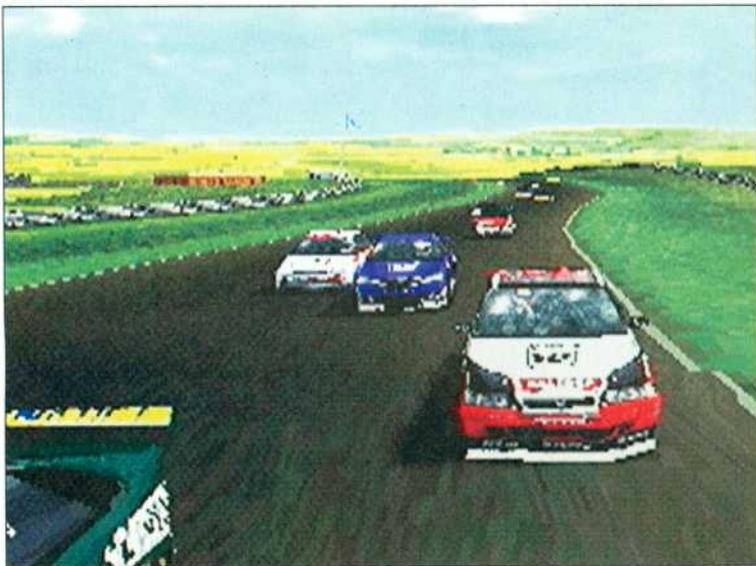
Damit Ihr damit aber überhaupt eine Chance habt, heißt es üben und zwar auf einer achteiligen Teststrecke! Dort gibt es spezielle Kurvenpassagen, um das Anfahren in der Ideallinie zu trainieren oder das korrekte Anbremsen und Beschleunigen zu vervollkommen. Tourenwagen sind von Haus aus sehr schwer unter Kontrolle zu halten, und darüber hinaus hat jeder der 16 Boliden seine Tücken. Neben den üblichen Unterschieden in Beschleunigung



**Detailverliebt:** Wer genau hinsieht, erkennt sogar die Fahrer der gegnerischen Renner

### Wußtet Ihr schon ...

...daß selbst die britischen Tourenwagen ausländischer Marken das Lenkrad auf der rechten Seite haben?



**Schneller Schulterblick:** Das Feld bleibt in den ersten Runden eng beieinander. Überholen will hier gelernt sein

und Top Speed gibt es auch leichte Differenzen in puncto Bodenhaftung und Spurenverhalten. Verläßt man einmal den Asphalt, ist der Abflug schon vorprogrammiert. Glücklicherweise vertragen die

Straßenfahrzeuge wesentlich mehr als die filigranen Formel-1-Boliden. So können beispielsweise Schilder oder Begrenzungsselemente mit der Stoßstange aus dem Weg geräumt werden. Die Boxenstops werden in TOCA 2 nun auch großgeschrieben. Wie im Tourenwagensport üblich, haben





**Frische Luft:** Beschädigungen an der Windschutzscheibe können nicht von der Boxencrew behoben werden

sie einen besonders hohen strategischen Charakter. Im Spiel macht sich das dadurch bemerkbar, daß Schäden am Fahrzeug, die übrigens sichtbar sind, durch Rempelen relativ häufig vorkommen und das Straßenverhalten nachhaltig beeinflussen. Das heißt also: rein in die Boxengasse. Abhängig vom gewählten Modus sind auch Pflichtstopps angesagt. Manche Schäden, wie eine zerbrochene Windschutzscheibe, sind aber irreparabel. Als letzter wichtiger Punkt sollte noch der in letzter Zeit in Mode gekommene Link-Modus erwähnt werden, der bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen läßt.

**Technik: Viele Details in HiRes**

Erster sichtbarer Unterschied von TOCA 2 im Vergleich zum Vorgänger ist natürlich die Grafik. Codemasters verstand es, die Engine absolut sauber mit sehr vielen Details und aktiven Streckenelementen umzusetzen. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch die Umsetzung der Fahrzeuge selbst, denn wer genau hinsieht, wird feststellen, daß man sogar die anderen



**Nette Dreingabe:** Als eines der Bonusfahrzeuge gibt es den Ford Fiesta

Fahrer hinter den Scheiben erkennen kann oder Euer eingegebener Name auf der Heckscheibe zu sehen ist. Abgerissene Karosserieteile und bleibende Bremsspuren vertiefen noch den realistischen Eindruck von TOCA 2. Das Fahrverhalten der Tourenwagen wurde ebenfalls sehr echt umgesetzt. Bei eingeschaltetem Dual Shock kommt schließlich richtiges Rennfeeling auf. Karambolagen mit gegnerischen Wagen und das Umnieten von Begrenzungsteilen machen so gleich doppelt soviel Spaß. In Sachen Sound darf man Codemasters ebenfalls eine gelungene Arbeit attestieren. Solide und mit Nachdruck in Szene gesetzte Motoren-, Schalt- und



**Swen:** Die Tourenwagenmeisterschaft ist hierzulande im direkten Vergleich zur Formel 1 nicht der Renner. Und daß es sich auch noch um die britische Rennserie handelt, macht es für TOCA 2 nicht leichter. Für den Racer wird es also dementsprechend schwer sein, mehr Exemplare an den PlayStation-User zu bringen als Formel 1 '98, obwohl es eindeutig das bessere Produkt ist. Viele technische Elemente wurden entscheidend verbessert. Mehr Fahrzeuge

und Strecken waren ja zu erwarten, aber eine bessere künstliche Intelligenz der Fahrer nicht unbedingt. In diesem Punkt entwickelt diese Rennsimulation aber den meisten Spielspaß. Das Rempeln und Schubsen um die Ideallinie fordert Eure ganze Konzentration. Wer jedoch glaubt, TOCA 2 wäre eine reine Blechschlacht, der hat sich getäuscht! Zu viele Fahrzeugbeschädigungen kosten nämlich erheblich an Performance, wovon dieser Racer dennoch mehr als genug hat.



**Künstliche Intelligenz:** Auch die Computer-Fahrer machen schwerwiegende Fehler



**Mittendrin statt nur dabei:** Man beachte den großen Kamerakran am rechten Bildrand. Von dieser Detailverliebtheit sollten sich die anderen neuen Rennspiele ruhig eine Scheibe abschneiden



**Heulende Motoren:** Die Formel-Ford-Renner warten in der Startformation auf grünes Licht

Bremsgeräusche geben TOCA 2 den letzten Feinschliff, ohne spektakulär zu wirken. Als kleines "Schmankerl" kommentiert Gastmoderator Hans-Joachim Stuck das Geschehen auf dem Schirm. Mit ihm wurde eine Ikone des deutschen Tourenwagensports verpflichtet. (Swen)



**Vogelperspektive:** Mit der einfach zu bedienenden Replay-Funktion ist es ein leichtes, sein letztes Rennen zu analysieren

**Test PlayStation**

Hersteller: Codemasters  
 Vertrieb: Codemasters  
 Spieleranzahl: 1-4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profi  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Muster von: Codemasters  
 Vergleichbar mit: Formel 1 '98, Gran Turismo  
 Fakten: Link-Modus, Dual Shock  
**Erscheint: November**

**Grafik: 82 Sound: 69**

**Fun: 87**



Holt euch den  
neuen HAMMER!

Ab 16. Oktober am Kiosk!

New Rock & Metal

# HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



**CD**  
+ HEFT = DM  
**8,90**

Ab jetzt  
jeden Monat

NEUER SÄNGER, NEUER STIL?

# SEPULTURA

MARILYN  
MANSON

PLUS: THE GATHERING \* RHAPSODY \* MY DYING BRIDE \*  
BLACK SABBATH \* ASH \* ROB ZOMBIE \* J.B.O. u.v.a.

pics: M. Hashimoto/Nader + R. Brymmer

# Formel 1 '98

**PlayStation Rennspiel** Mittlerweile geht Psygnosis' Vorzeigerennspiel und Kassenmagnet in die dritte Simulationsrunde

Zu Anfang einer jeden Formel-1-Saison gibt es wilde Spekulationen über Fahrerwechsel, den Nutzen von Regeländerungen oder den Meisterschaftsausgang. Dieses Jahr wird (wieder einmal) in die Rennsportgeschichte eingehen. Michael Schumacher und Mika Häkkinen geben sich einen Zweikampf, der sich gewaschen hat. Und unsereins ist neidisch auf die vielen Leser, die, während sie diese Mega Fun in den Händen halten, bereits wissen, wer von den beiden die höchste Rennsportkrone erstritten hat. Danach wird wieder die Gerüchteküche brodeln, und neue Meldungen um Schumi, McLaren und Co. werden die Runde machen. Das Spielchen beginnt also von neuem. Ebenso aufregend wie erfolgreich waren bisher alle Teile von Psygnosis' Formel-1-Kracher auf der PlayStation. Dieses Jahr wird es die 98er-Version aber besonders schwer haben, sich gegen die immer stärker werdende Konkurrenz

aus dem Simulations- und Fun-Lager zu erwehren. Visual Sciences, so der Name des programmierteams, setzte diesmal ver-



**Tete à tete in der Schikane:** Das Fahrverhalten der Computergegner wurde positiv verändert

stärkt auf kosmetische Verbesserungen des Welterfolgs. Neues Reglement, verbesserte Engine und weitere Simulationsfeatures sollen alte sowie neue Kunden zum Kauf anregen. Welche dieser Versprechungen nun im Endeffekt wirklich Einzug gehalten haben, verrät Euch dieser Test.

**Spielablauf: Die KI der Computergegner wurde entscheidend verbessert**

Wie gehabt könnt Ihr die



**Bloß runter vom Gas:** Solche gewagte Überholmanöver gelingen nur im Arcade-Modus



**Streckenmarkierung:** Dank des Reifenabriebes kann man ohne Probleme die dunkle Ideallinie verfolgen. Natürlich ist diese Funktion optional wählbar



**Keine Tabakwerbung:** Hier erkennt Ihr, daß die Texturen bei weiter entfernten Boliden erst später dargestellt werden



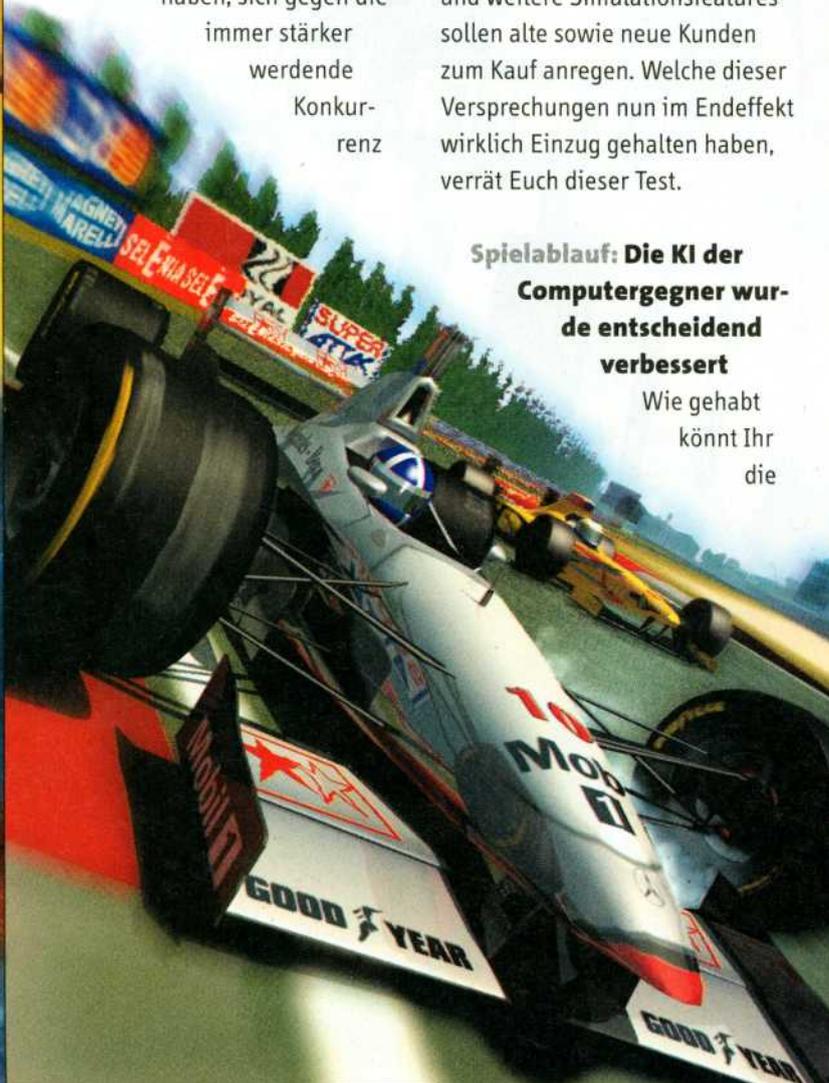
**Wo bleibt der Schulterblick?** Leider sind die versprochenen Sprite-Rückspiegel noch nicht vorhanden

komplette Formel-1-Saison des Jahres '98 nachspielen. Es stehen alle 16 Grand-Prix-Strecken zur Verfügung. Dabei wurde peinlich genau auf Streckendetails, wie Gebäude, Bandenwerbung oder

Auslaufzonen, geachtet. Man hat also immer das Gefühl, selbst die Rolle eines der 800-PS-Bändiger zu spielen. Und bis auf Jacques Villeneuve, der aus Lizenzgründen nur als „Williams-Fahrer Nr.1“ in



**Nasser Spaß:** Auf regennasser Fahrbahn verschwinden die Vormänner sehr schnell in der Gischt

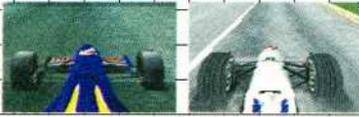


## Regelunterschiede von Saison '97 zu '98

Mit massiven Regeländerungen hat die Internationale Automobil-Vereinigung FIA schon vor dem Startschuß für die Formel-1-Saison 1998 hitzige Diskussionen ausgelöst. Wir stellen die wichtigsten für Euch vor.

### Profilreifen

Während in der Saison '97 noch normale Slicks erlaubt waren, muß die Fahrzeugbereifung im Jahre '98 mit drei Profilrillen in Laufrichtung vorne und mit vier hinten ausgestattet sein. Mit dieser Reglementänderung will die FIA die Höchstgeschwindigkeit in den Kurven drosseln. Übrigens: Ab 1999 müssen die Reifen vorne ebenfalls vier Rillen aufweisen, um den immer schneller werdenden Boliden Herr zu werden.



### Reifenstand

Die Breite der Autos wurde von zwei Meter auf 1,80 Meter reduziert. Das verringert den Luftwiderstand und erhöht das Rollmoment.

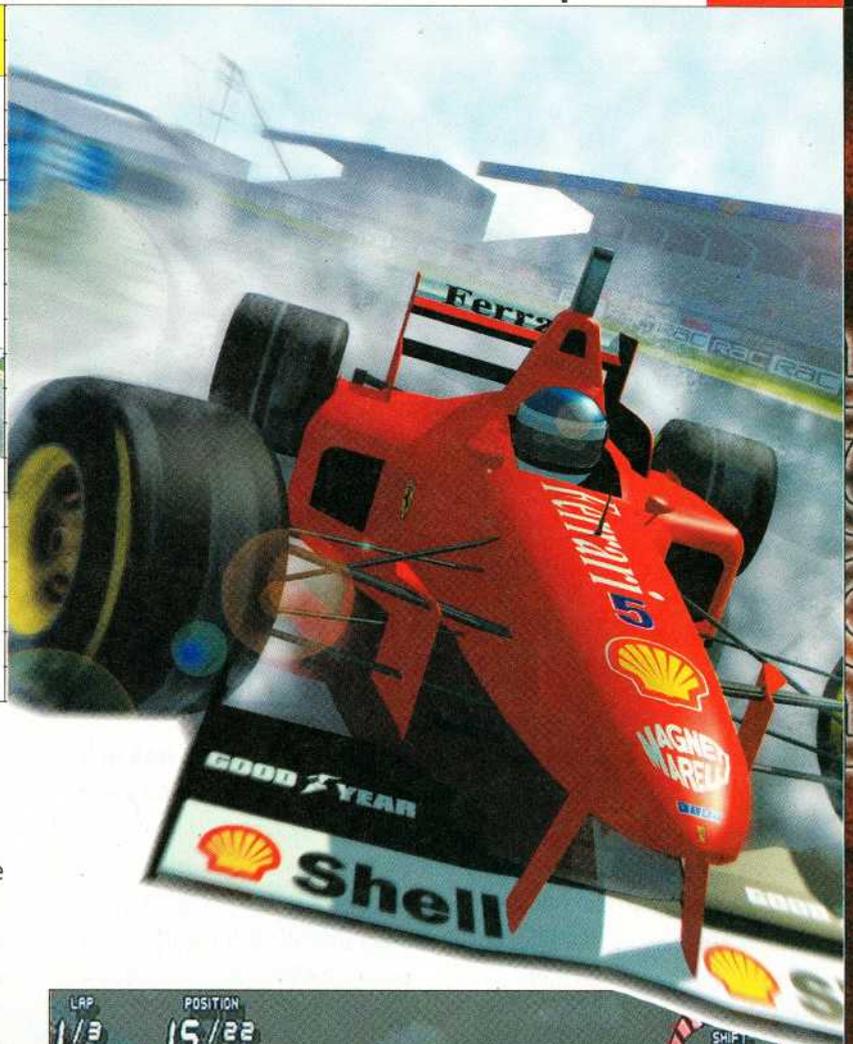


### Bremsen

Die Dicke der Bremsscheiben ist auf 28 Millimeter limitiert (bislang wurden zum Beispiel in Imola 32 mm-Scheiben montiert). Alu-Bremssättel mit maximal sechs Kolben und zwei Klötzen.

den Menüs auftaucht, sind alle Fahrer mit Namen und Statistiken vertreten. Jeder, der sich ein wenig mit dem Fahrverhalten und den Wagenelementen auskennt, kann mit neun verschiedenen Einstellmöglichkeiten seinen Boliden auf die jeweiligen Straßen- und Witterungsverhältnisse abstimmen, darunter fallen Dinge wie die Dämpfung, die Größe der Bremsscheiben, der Anpreßdruck der Vorder- und Hinterachse, die Spritmenge und die richtige Reifenmischung. Letzterer Punkt ist natürlich bei wechselhaftem oder regnerischem Wetter unglaublich wichtig, denn Slicks auf nassem Asphalt aufzuziehen geht nicht lange gut. Habt Ihr schließlich ein Team mitsamt Fahrer und den passenden Modi ausgewählt, geht es auch schon auf die Piste. Dort

fällt sofort die stark verbesserte Intelligenz der Computerfahrer ins Auge. Schon beim Start geht es wesentlich beherzter zur Sache als noch im Vorgänger. Während in Formel 1 '97 noch schön brav hintereinanderher gefahren wurde, muß man heuer damit rechnen, daß eine Karambolage direkt vor der eigenen Nase alle Siegeschancen zunichte macht. Prognose arbeitet auch an anderen realistischen Elementen, wie beispielsweise den Boxenstopps, die zwar nicht besonders gut grafisch umgesetzt wurden, das Spiel selbst aber erheblich aufwerten. Sehr realistisch: Passend zum Thema Boxenstopp ist die Stop-and-go-Strafe. Wer nämlich schneller als 120 km/h (in Monaco 80 km/h) in der Boxengasse fährt, muß genau 10 Sekunden absitzen. Diese Regel



Nasses Nadelöhr: Auf dem engen Straßenkurs von Monaco gibt es direkt nach dem Start Gerangel



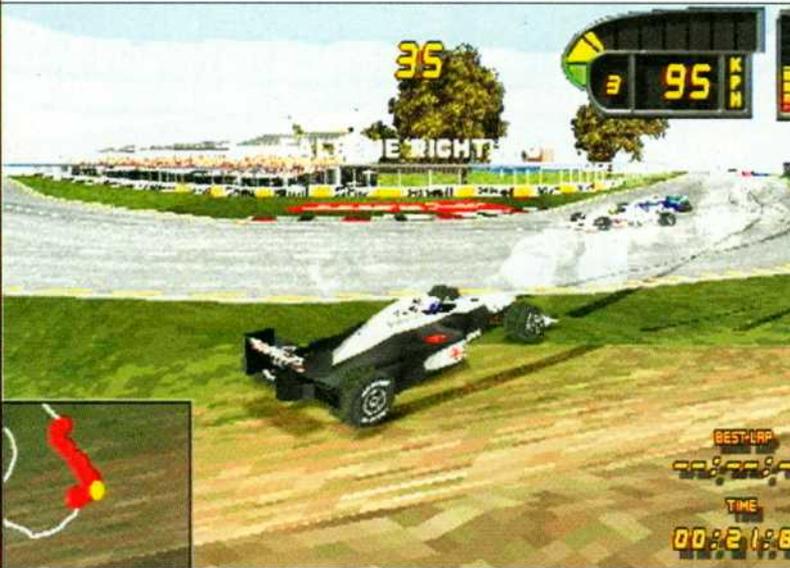
Und tschüß! Es ist schon sehr frustrierend, wenn die ganze Meute nach einem dummen Fahrfehler an einem vorbeizieht

## Wichtige Signale - Rennflaggen und was sie bedeuten

	<b>Zielflagge</b> Was das wohl bedeutet?		<b>Öl</b> Rutschige Piste!
	<b>Gefahr</b> Langsam fahren, nicht überholen!		<b>Verwarnung</b>
	<b>Problem</b> Technisches Problem am Auto.		Still: Fahrer wird überholt. Geschwenkt: Überholen lassen.
	<b>Pace Car</b> Einsatzfahrzeug unterwegs!		<b>Rennabbruch</b>
	<b>OK</b> Keine Gefahr mehr.		<b>Strafe</b> Fahrer an die Box!

## Wußtet Ihr schon ...

In der nächsten Saison werden zwei Rennen in Asien (Malaysia und China) abgehalten. Dafür muß der Große Preis von Argentinien weichen.



**Freier Flug:** Durch die herausfordernd schwierige Steuerung werdet Ihr das ein oder andere Mal aus den Kurven fliegen



**Wie in alten Kart-Zeiten:** Michael Schumacher driftet mit allen Mitteln um diese Linkskurve

läßt sich, wie alle anderen auch, per Optionsbildschirm aus- und einschalten. Im Arcade-Modus spielen Simulationseinstellungen, wie gelbe Flaggen oder Reifenverschleiß, keine Rolle. Hier wird nur geheizt bis, der Auspuff glüht. Wer also eher auf den reinen Fun eines Racers steht, den wird es freuen, daß Formel 1 '98 nun auch den Link-Modus unterstützt, d.h., daß bis zu vier Freunde gleichzeitig ins Geschehen eingreifen können. Gehen vier Freunde gleichzeitig an zwei gelinkte PlayStations, wird per horizontalem Splitscreen auf jedem Bildschirm zwei Fahrzeuge gezeigt, während zehn Computer-Boliden mitmischen. Ganze 22 Gegner habt Ihr hingegen im Zwei-Spieler-Link-Modus. Einen besseren Überblick über die Grand-Prix-Strecken gibt es mit dem neu hinzugekommenen Übersichtsmodus. Dort wird jeder Rundkurs aus der Vogelperspektive gezeigt, und schwierige Stellen werden mit passendem Kommentar beschrieben.

**Technik: Die Grafik hat sich nicht von der Stelle bewegt** Formel 1 '98 konnte leider kaum im Technik-Vergleich zum Vorgänger zulegen. Auffallend ist, daß besonders die Grafik-Engine nach heutigen Maßstäben nur noch durchschnittlich ist. Teilweise ploppen Grafikelemente aus heiterem Himmel ins Bild, und die Fahrzeug-Texturen werden erst sehr spät aktualisiert. Diesen Problemen gegenüber steht die akribische Umsetzung aller Streckendetails, was natürlich eine saubere Programmierung sehr schwer

macht. Trotzdem kann das alles Ende '99 keine Entschuldigung mehr sein. Hinzu kommen wirklich schrecklich lange Ladezeiten, die sich normalerweise nicht negativ auf den Spielspaß auswirken. In diesem speziellen Fall aber ist es nicht mehr lustig (abhängig von der gewählten Strecke kann es bis zu 40 Sekunden dauern). Viele Features, die die Konkurrenz-Produkte mittlerweile zu bieten haben, wie in Echtzeit berechnete Rückspiegel oder Streckeneditoren, läßt Formel 1 '98 ebenfalls vermissen. Ein Rückspiegel wurde



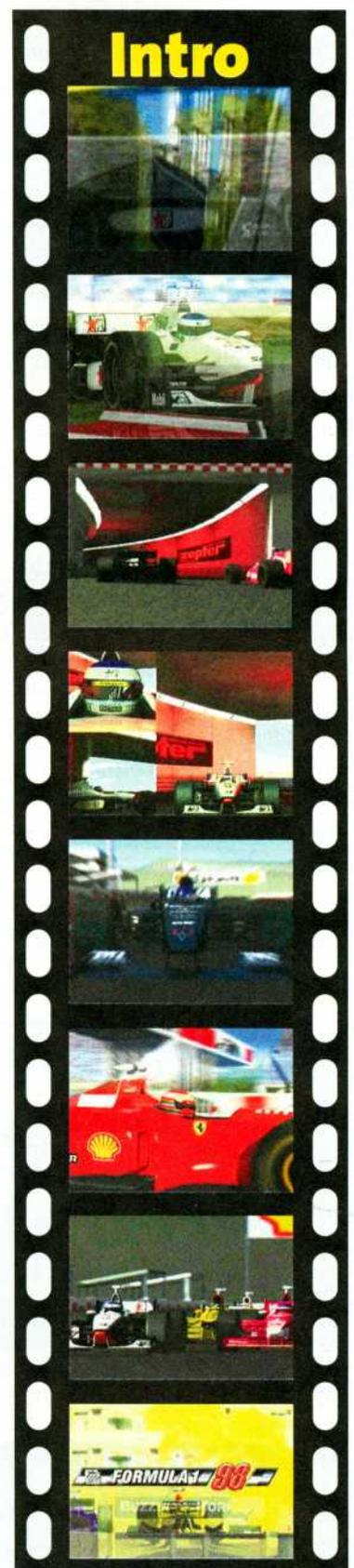
**Verfolgungsjagd:** In dieser Perspektive wird das Abschätzen des Abstands zum Vordermann zur Lotterie



**Beinamputiert:** Mit nur drei Rädern kann man natürlich keinen Blumentopf mehr gewinnen



**Funkenflug:** Größere Bodenwellen erkennt man daran, daß das Bodenblech Funken verursacht



## Intro



noch nicht einmal in der abgespeckten Sprite-Variante realisiert. Positiv anzumerken sind die beiden Original-Kommentatorenstimmen von Heiko Waßer und Hans-Joachim Stuck, deren Fachsimpeleien zum Geschehen auf dem Bildschirm passen. Mit der Zeit wiederholen sich die Kommentare allerdings derart, daß diese Funktion dann doch abgestellt oder auf eine andere von fünf weiteren Sprachen eingestellt wird. Weitere Pluspunkte sammelt Formel 1 '98 hingegen im Simulationssektor. Mit dem Analogpad lassen sich alle Flitzer hervorragend steuern, wobei es auch eine Rolle spielt, welchen Boliden man gerade unterm Hintern hat. Der McLaren, als bestes Fahrzeug ausgezeichnet, hat in den vier Kategorien Bodenhaftung, Geschwindigkeit, Beschleunigung und Bremsverhalten nahezu Vollausschlag. Dem hingegen steht das schlechteste Team Minardi ganz hinten an. Echte Alleskönner dürfen so also den Schwierigkeitsgrad weiter in die Höhe treiben.

**Swen:** Mir hat die Wertung zu Formel 1 '98 wirklich Kopfzerbrechen bereitet. Einerseits gibt es deutliche bis schwerwiegende Kritikpunkte im technischen Bereich, während auf der anderen Seite spielerische Elemente stark verbessert wurden. Vor allen Dingen die künstliche Intelligenz der bis zu 22 Computergegner hat mich überzeugt, auch wenn sie freilich noch nicht der Weisheit letzter Schluß ist. Hauptproblem für den von Psygnosis vertriebenen Racer war wohl die Umstellung auf das neue Programmiererteam Visual Sciences mitten in der Produktionszeit. Optisch gibt es kaum Unterschiede zum Bizarre-Creations-Vor-

gänger. Noch immer gibt es wegploppende und verzerrte Polygone, und das ist nach einem Jahr mehr als enttäuschend. So bleibt es im Endeffekt jedem Rennsport-Fan selbst überlassen, was ihm wichtiger erscheint: ausgereifte Technik oder interessantes (da authentisches) Gameplay? Ich habe mich für letzteres entschieden.



**Gekannter Dreher:** Mit genügend Übung kann man auch im rechten Moment den abfliegenden Wagen abfangen

### Test PlayStation

**Hersteller:** Visual Sciences  
**Vertrieb:** Psygnosis  
**Spieleranzahl:** 1 - 4  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profi  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Muster von:** Psygnosis  
**Vergleichbar mit:** F-1 World GP  
**Fakten:** 17 Strecken, Dual Shock, Link-Option  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik:** 64 **Sound:** 69

**Fun:** 83



Bei jeder Nintendo 64 Bestellung eine Memory Card (farbig) kostenlos!

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	140/100,00
Alundra (PSK)	100,00
Atlantis (PSK)	100,00
Azure Dreams (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (IN64)	95,00
Bio-Freaks (IN64/PSK)	110/90,00
Bomber Man Hero (IN64)	100,00
Brave Fencer JAP	145,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (IN64)	90,00
Cardinal Syn (PSK)	90,00
C & C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSK)	105,00
Dead or Alive (PSK)	100,00
Dream (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (IN64)	95,00
FIFA Soccer '99 (PSK)	95,00
5th Element (PSK)	100,00
F-Zero X (IN64)	100,00
Game Buster (IN64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (IN64/PSK)	100,00
MediEvil (PSK)	100,00
Mission Impossible (IN64)	100,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Nascar '99 (PSK)	100,00
NBA Jam '99 (IN64)	100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	130/95,00
Ninja Tengu (PSK)	105,00
O. D. T. (PSK)	95,00
Parasite Eve US	120,00
Quest 64 (IN64)	155,00
Tales of Destiny US (PSK)	130,00

Kleiner Auszug aus unserem Programme



GAME BOY COLOR 140,00



Dreamcast

Sega Dreamcast (ab 30.11 erhältlich)

incl. Spannungswandler	769,90
RGB-Kabel	60,00
Memory Card UMS	90,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Virtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

# ORDER IN TIME

## VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



F-1 '98 (PSK) 105,00

Tekken 3 (PSK)	100,00
Time to Kill (PSK)	95,00
Thrill Kill US (PSK)	100,00
Tomb Raider 2 (PSK)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier US (PSK)	110,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
Soukaigi JAP	140,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Turok 2 ENG (IN64/PAL)	110,00
Ubik (PSK)	100,00
Virus (PSK)	100,00
Wild Arms (PSK)	100,00
WWF: Warzone (IN64/PSK)	110/100,00
Zelda (IN64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m<sup>2</sup> Ladenfläche

**LADEN** Mo-Fr: 10.00-18.30  
 Sa: 10.00-16.00  
**VERSAND** Mo-Fr: 10.00-18.00

**GROSSHANDEL** nur für Händler!!  
 Telefon 07 11 . 22 29 10 - 10  
 07 11 . 22 29 10 - 20

Telefon 07 11 . 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7  
 [Kilian Passage] • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

**Lieferbedingungen:** + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Damian Herman • GrafikerInnen • 31223 Irenberg • 0 71 58 - 92 37 20



Reine Übungssache: In einem speziellen Trainingslevel macht Ihr Euch mit der Steuerung vertraut

## C: The Contra Adventure

Nach der letzten Contra-Schlappe auf der PlayStation mußte Konami handeln, damit der gute Ruf der Action-Serie keine weiteren Schrammen erhält. Daher wurde mit Appaloosa Interactive der Auftrag wieder nach Amerika vergeben, diesmal jedoch an einen reinen Actionspezialisten. Der erste von insgesamt zehn Levels ist geradezu eine Reminiszenz an alte Contra-Ballereien. In der klassischen Seitenperspektive hastet Euer muskelbepackter Elite-Söldner wie in den guten alten Zeiten durch ein futuristisches Stadt-Szenario, um seinem schmutzigen Geschäft nachzugehen. Doch dabei bleibt es nicht lange, denn ab dem zweiten Level wird aus dem Pseudo-3D die wahre dritte Dimension. Ähnlich wie bei Tomb Raider wird der breite Rücken Eures Helden von einer variablen Außenkamera eingefangen. Ihr genießt innerhalb der 3D-Areale zwar eine völlige Bewegungsfreiheit, durch den strikt vorgegebenen Levelverlauf läuft Ihr jedoch meistens stets in die Tiefe des Bildschirms.

Muster von: Maro 07151/9564646



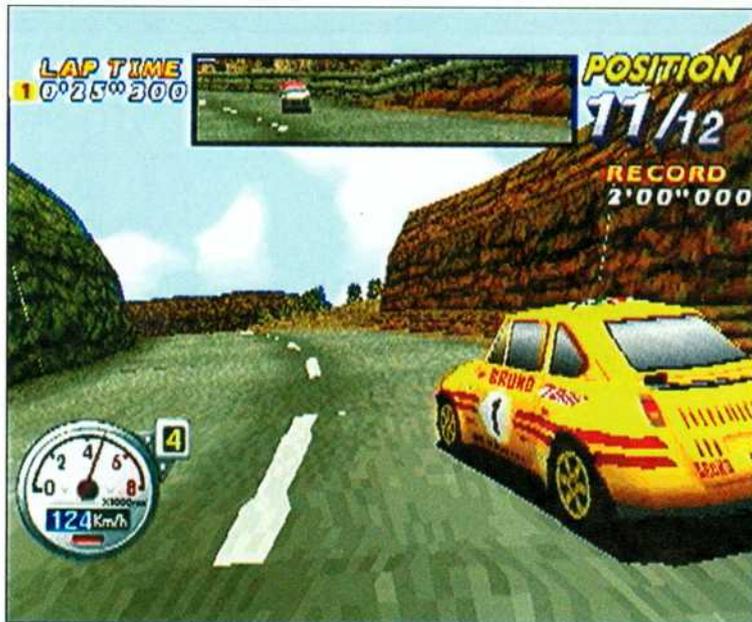
Ulf: Auch der zweite PlayStation-Versuch ging in die Hose. Zu einfallslos und technisch bieder präsentiert sich der neueste Contra. Da helfen auch die neuartigen 3D-Levels nicht. Im Vergleich zur Konkurrenz dümpelt dieser Actionreißer nur im Mittelfeld herum. Der Schwierigkeitsgrad wurde zudem meines Erachtens stark überzogen, so daß schnell lautstarke Flüche die Konsequenz sind. Auch Konami Deutschland hat diese Misere erkannt und wird diesen Titel daher nicht hierzu-

lande veröffentlichen - besser ist das.



### Willkommen in der Import-Zone!

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Der Einsendeschluß ist der 30.11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Rückblick: Im Replay-Modus schaut Ihr Euch das Rennengeschehen aus mehreren Perspektiven an

Umsicht: Dank großem Rückspiegel habt Ihr den totalen Überblick über das Geschehen hinter Euch. Während des Rennens könnt Ihr Euch mit Hilfe des Kreis-Buttons zusätzlich umschaun

# Rally de Africa

**PlayStation Rennspiel** Ein Rennspielknaller der Güte Sega Rally auf der PlayStation? Prism Arts machen es mit ihrem frechen Klon Rally de Africa (fast) möglich

Jahrelang mußten PlayStation besitzende Anhänger des Rallye-Racers neidisch zu ihren Sega-Kollegen rüberschauen, die mit Sega Rally den Vorzeigetitel schlechthin zocken durften. Authentisches Fahrverhalten, schnelle 3D-Engine, geniale Grafik, heiße Drifts und enge Kopf-an-Kopf-Rennen zeichnen den Klassiker aus. Oftmals wurde das Original kopiert, jedoch erreichte keiner der Klone bislang auch nur annähernd das Niveau des

AM3-Klassikers. Jetzt wollen die Programmierer des relativ unbekanntes japanischen Softwarehauses Prism Arts diese Phalanx mit dem Release von Rally de Africa brechen.



Harte Duelle: In Rally de Africa kommt es ständig zu engen Kopf-an-Kopf-Rennen, die nicht selten am Straßenrand enden



Déjà vu: Besonders die Lake-Victoria-Strecke erinnert stark an den Desert-Kurs bei Sega Rally



**Gebirgig:** Die naturbelassenen Locations der fünf unterschiedlichen Kurse bieten viel Abwechslung

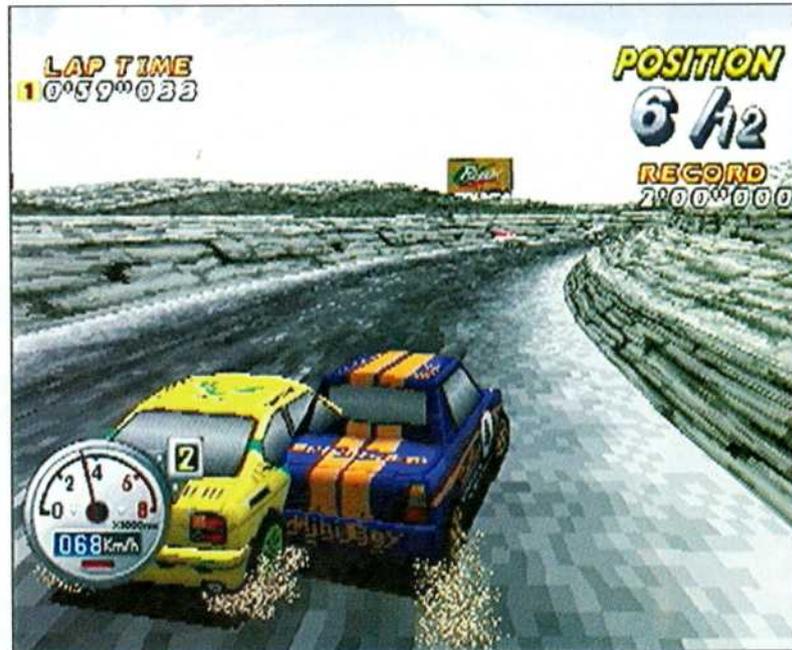


**Nettes Bonbon:** In höheren Klassen könnt Ihr mit sehr außergewöhnlichen Fahrzeugen die Pisten bereisen

ben Kurs stammen müssen. Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr bei horizontal geteiltem Bildschirm direkt gegen einen menschlichen Mitspieler an. Dabei düst Ihr jedoch ohne weitere Konkurrenten über die fünf abwechslungsreichen Pisten. In den Einzelrennen sowie im Meisterschaftsmodus habt Ihr Euch dagegen mit elf Gegnern herumzuschlagen, die in der kleinsten Fahrzeugklasse (K-Klasse) noch recht harmlos agieren. In jeder der drei Fahrzeugklassen stehen Euch fünf unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen Ihr die Pisten unsicher macht.

**Technik: Solide Oberklasse**

Die 3D-Engine erinnert stark an die des Klassenprimus Sega Rally. Sie ist genauso flüssig und detailreich gestaltet wie bei Segas Racer. Lediglich die von der Ridge-Racer-Serie bekannten Texturblitzer erinnern den Spieler daran, daß das Rennen auf der PlayStation stattfindet. Des weiteren verstärken authentische Rennsounds und Kommentare des Beifahrers das totale Rallyegefühl.



**Fehlerhaft:** Nicht immer sorgt die Kollisionsabfrage für befriedigende Ergebnisse



**Mario:** Rally de Africa ist wahrlich ein dreister Sega-Rally-Klon. Die Strecken, das Fahrverhalten, die Kommentare des Beifahrers sowie die eingeblendeten Richtungspfeile erinnern allzu deutlich an Segas Zugpferd. Jedoch sind dies keine Schwachpunkte, denn die Qualitäten von Sega Rally wurden nicht nur adaptiert, sondern auch sehr gut umgesetzt. Zusätzlich versüßt die gute Analog- und Dual-Shock-Unterstützung das virtuelle Fahrerlebnis auf den fünf Rundstrecken. Negativ fallen dem Spieler eigentlich nur die gelegentlich schlechte Kollisions-



**Ansichtssache:** Während der Rennen wählt Ihr wie bei Sega Rally zwischen zwei Perspektiven



**Hetzjagd:** Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr gegen einen menschlichen Gegenspieler an, Computergegner fehlen jedoch komplett



**Tales of Destiny**

In einer magischen Welt, die zum Teil einen hohen technischen Stand erreicht hat, existieren die Swordians. Diese lebendigen Schwerter können ihrem selbstgewählten Besitzer unermeßliche Kräfte verleihen. Und die Legenden berichten von gerade einmal sechs Swordians auf der Welt, deren Kräfte sich nun vereinigen müssen, um das Böse zu vertreiben. Tales of Destiny ist ein RPG mit knuddelig bunter Nippon-Grafik. Ähnlich wie bei der Final-Fantasy-Serie bewegt sich Eure aus bis zu sechs Personen be-



**Battle Screen:** In Echtzeit kämpft der Hauptcharakter Stahn Aileron gegen pummelige kleine Schneehasen



**Vor dem Fall:** Noch fliegt das Drachenschiff hoch durch die Lüfte, es stürzt jedoch bald ab

stehende Party auf einer großen Weltkarte, nur die Dungeons und Ortschaften sind "normal" in einer Top-Down-Perspektive dargestellt. Trefft Ihr auf Feinde, wechselt Ihr in einen Battle Screen, in dem nur der Hauptheld von Euch gesteuert wird. In dem Echtzeitkampf agieren die anderen Party-Mitglieder eigenständig, richten sich aber nach der von Euch ausgegebenen Taktik.

Muster von: Galaxy 089/775003



**René:** Tales of Destiny bereitete mir viel Spaß. Die tiefgehende Story, originelle Charaktere und das ungewöhnliche Konzept der Schlachten haben bei mir Pluspunkte gesammelt. Die Geschichte ist zwar linear aufgebaut, hält aber genügend Überraschungen und viel Witz bereit, um die Handlung zu würzen. Ähnlich ist es bei den Kämpfen. Die Belegung des Pads läßt viele Aktionen zu, ohne völlig überladen zu wirken. Weniger gelungen finde ich hingegen die recht alt wirkende 16-Bit-Grafik, die stark an Super Nintendo-Zeiten erinnert.



# Die besten Videospiele



**Beat 'em Up**

- 1. Tekken 3**  
PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%
- 2. Virtua Fighter 2**  
Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%
- 3. Bloody Roar**  
PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



**Ego-Shooter**

- 1. Turok 2: Seeds of Evil**  
Nintendo 64 Acclaim MF 11/98 S.68 94%
- 2. Indiziertes Spiel**  
Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 92%
- 3. Turok: Dinosaur Hunter**  
Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%



**Fußball**

- 1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation**  
Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%
- 2. Int. Superstar Soccer 98**  
Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%
- 3. Frankreich '98: Die WM Qualifik.**  
PlayStation Electronic Arts MF 06/98 S.73 88%



**Action-Adventure**

- 1. Tomb Raider II**  
PlayStation Eidos MF 12/97 S.52 93%
- 2. Indiziertes Spiel**  
PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%
- 3. Oddworld: Abe's Exoddus**  
PlayStation GT Interactive MF 11/98 S.92 88%



**Strategie/Simulation**

- 1. Warcraft II**  
PS/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%
- 2. C&C 2: Gegenschlag**  
PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%
- 3. C&C 2: Alarmstufe Rot**  
PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%



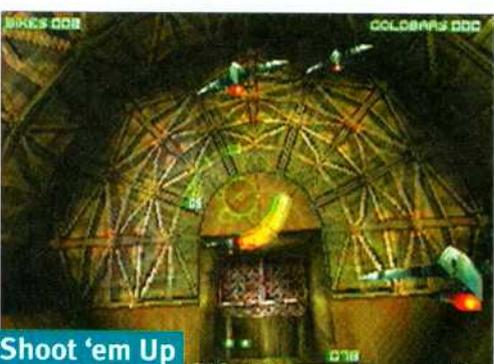
**Rennspiel**

- 1. Gran Turismo**  
PlayStation SCE MF 06/98 S.70 94%
- 2. F-1 World Grand Prix**  
Nintendo 64 Nintendo MF 10/98 S.70 92%
- 3. Extreme G2**  
Nintendo 64 Acclaim MF 12/98 S.70 91%



**Rollenspiel**

- 1. Final Fantasy VII**  
PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%
- 2. Parasite Eve**  
PlayStation Squaresoft MF 11/98 S.96 89%
- 3. Diablo**  
PlayStation Blizzard/EA MF 05/98 S.41 88%



**Shoot 'em Up**

- 1. Forsaken**  
PS/N64 Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%
- 2. Colony Wars**  
PlayStation Psynosis MF 12/97 S.41 88%
- 3. Lylat Wars**  
Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 85%



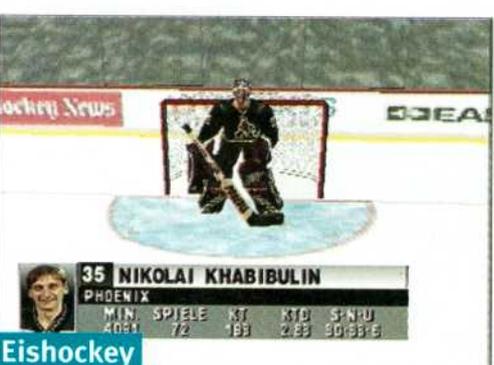
**Denkspiel**

- 1. Bomberman 64**  
Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%
- 2. Saturn Bomberman**  
Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%
- 3. The Lost Vikings 2**  
PS/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%



**Basketball**

- 1. Kobe Bryant NBA Courtside**  
Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%
- 2. NBA Action '98**  
Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%
- 3. NBA Fastbreak**  
PlayStation GT Interactive MF 04/98 S.70 85%



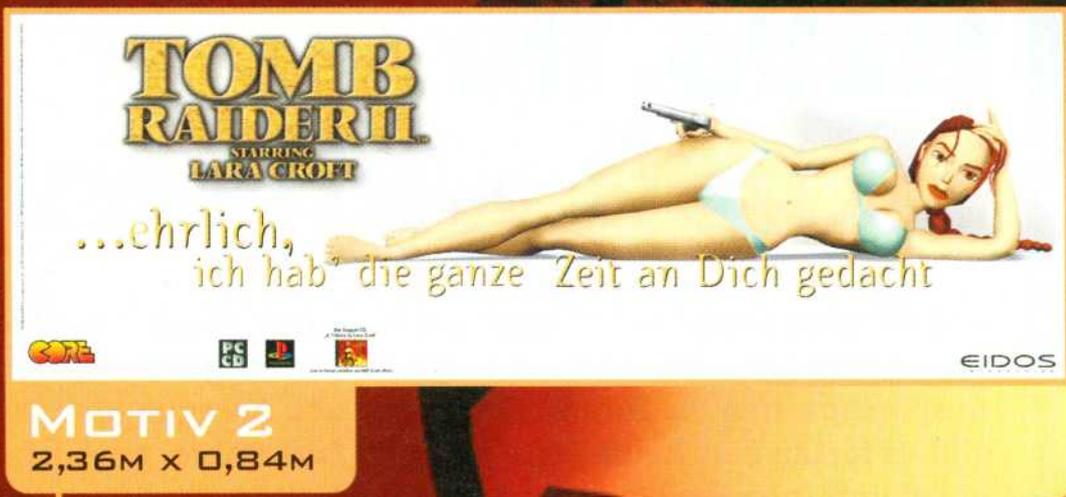
**Eishockey**

- 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**  
Nintendo 64 Acclaim MF 03/98 S.72 86%



**Jump & Run**

- 1. Super Mario 64**  
Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%
- 2. Banjo Kazooie**  
Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%
- 3. MediEvil**  
PlayStation SCE MF 10/98 S.80 88%



MOTIV 1  
1,18M x 1,68M

# FÜR NIX UND WIEDER

NIX.

Das Probe-Abo MEGA FUN:  
Eine Ausgabe kostenlos testen  
und zusätzlich ein Original-  
Lara-Plakat abstauben!



Wer jetzt **MEGA FUN** im Abo testet, erhält eines der abgebildeten **Lara Croft-Originalplakate** als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes Original-Lara Croft-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- Motiv 1 (Sitzende Lara), Art.-Nr 1174 oder
- Motiv 2 (Liegende Lara), Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die 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, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 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: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

# Hallo, Ihr Schreibwütigen!



Alles ist neu, doch bei der Leserecke blieb fast alles beim alten. Einziger Unterschied: Ich bin aus der Anonymität herausgetreten, um Euer direkter Ansprechpartner für Eure Wehwehchen und Anregungen zu sein. Außerdem gibt es fortan eine halbe Seite mehr für Eure Briefe. Ansonsten hoffe ich auch in Zukunft interessante Leserbriefe zu erhalten, denn Eure Meinung ist uns sehr wichtig.

PS: Wir haben auch eine neue E-Mail-Adresse, an die Eure Mitteilungen gehen können:

leserecke@megafun.de

Euer Ulf

## Importstop PlayStation

Hallo, Ihr da von der Mega Fun! Aus einer Werbemail eines Importhändlers geht hervor, daß Sony nach dem Vorbild von Nintendo über einen Importstop nachdenkt, dieser aber noch nicht feststeht. Wie ich auf einigen Homepages deutscher Mags in Erfahrung bringen konnte, beträfe das alle PlayStation-Titel, die die Händler nach dem 1.10. importieren. Als ich mich beim selbigen Importhändler schlau machen wollte, betonte der freundliche Herr am Telefon ausdrücklich, daß wohl noch nichts feststände, die Händler aber schon eine Unterschriftenaktion planten. Das heißt, es ist noch genug Zeit, als Käufer gegen diese geplante Regulierung erfolgreich zu protestieren. Es stellt sich nur die Frage: Was will Sony damit bewirken, einen Importstop zu verhängen? Ich

vermute mal, daß Sony mit dieser Regelung die Verluste durch Raubkopien wenigstens teilweise auszugleichen versucht. Es ist ja auffällig, daß sich die Hardware im Vergleich zur Software viel besser verkauft. Die klugen Mitarbeiter denken nun, daß das Geld, was nicht mehr für Importspiele ausgegeben wird, nunmehr SCEE zufließt. Ich sehe das als eine Art Verzweiflungstat an, da Raubkopien für einen Verlust in zweistelliger Millionenhöhe verantwortlich sind. Der Verdacht erhärtet sich dadurch, daß man derzeit munkt, der Kopierschutz käme gar nicht mehr heraus. Mit dieser Politik würde sich Sony einen herben Marketingfehler leisten, wie es sich schon Nintendo kurz vor dem Europa-Release des N64 demonstrativ geleistet hat. Noch heute sehen viele Freaks Nintendo nicht nur aus diesem Grund als prüde an, da sie nicht auf Importspiele verzichten wollen.

Der Punkt, der die Spieler ebenfalls aufregen wird, ist die Arroganz, mit der Sony glaubt zukünftig die Kaufentscheidungen vorschreiben zu lassen. Irgendwie finde ich diese Einstellung etwas weltfremd, oder?

Fabian Schulte

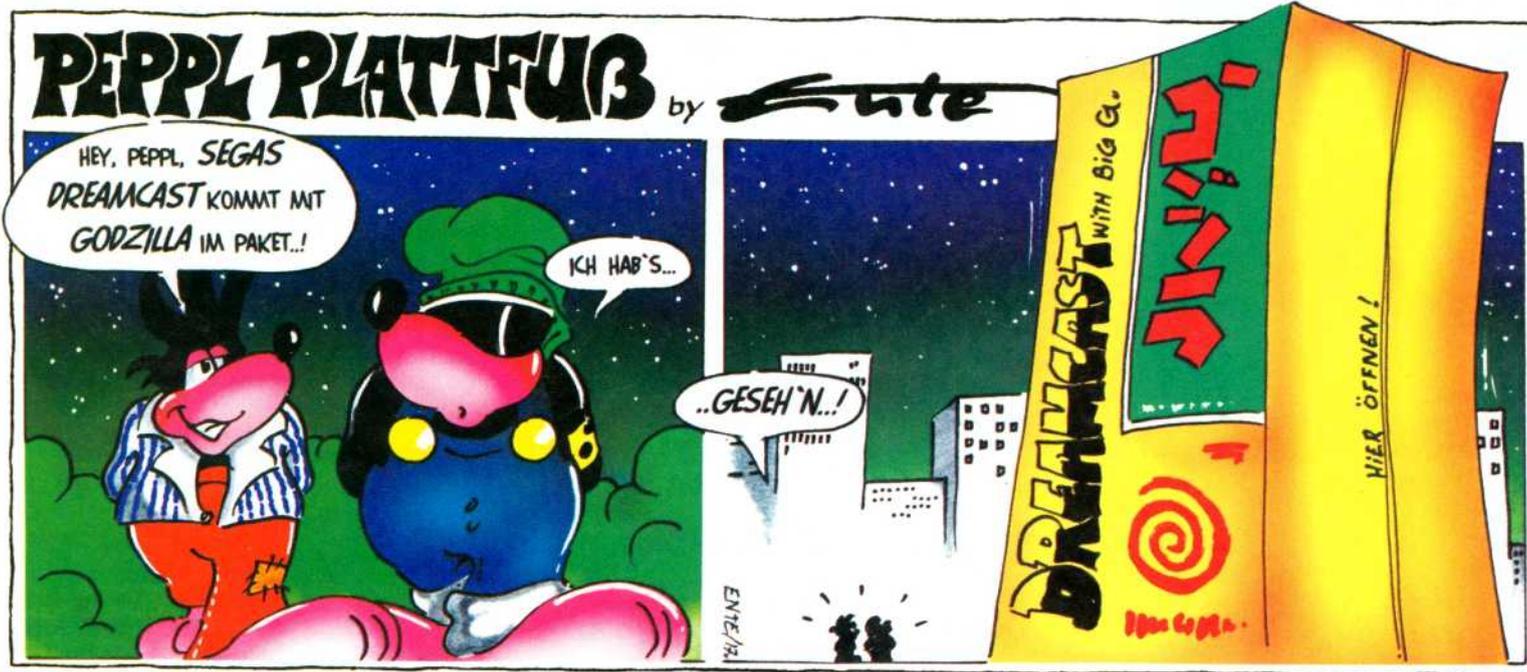
## Importstop Nintendo

Wenn die Befürchtungen wahr werden, die B.K. in der MF 11/98 bezüglich der Importverbote (besonders das aktive Importverbot von Nintendo) anspricht, dann kann auch ich der Videospiele-Industrie keine gute Zukunft voraussagen. Grund: Meine Spielesammlung besteht komplett aus Japan/USA-Importen. Ich spiele lieber die schnelleren NTSC-Originale oder Japan-Only-Titel, wie zum Beispiel Front Mission 2. Die „Top Hits“ wie Tomb Raider II, Diddy Kong Racing und Banjo Kazooie machen mir nicht einmal

die Hälfte von dem Spaß, den mir die Rollenspiele und Co. bringen. Außerdem gehören für mich einfach die japanischen Schriftzeichen dazu. Warum setzt Nintendo ein Importverbot in Kraft, so daß keine Nintendo-Produkte mehr importiert werden dürfen? Gilt das Importverbot nur für Händler, so daß ich auch künftig noch Spiele aus Japan oder den USA mit nach Deutschland mitbringen darf?

Robert Drehmel, Berlin

Es gibt vermeintlich ernste Themen, über die man dennoch schmunzeln kann (Konsolenkriege). Doch dieses Thema ist in der Tat sehr ernst, da es natürlich auch die Mega Fun betrifft, die von überproportional vielen Freaks gelesen wird und somit auf Importspiele etwas angewiesen ist. Der erste Brief spricht das Problem kompetent an und nennt Gründe für dieses Vorhaben, die





im Prinzip auch richtig sind. Das Sony-Problem ist aber noch weitreichender: Durch den Einbau der Modulationschips können Raubkopien als auch Importspiele auf einem PAL-Gerät abgespielt werden. Da mittlerweile - leider! - fast jeder Otto-Normal-Zocker Kontakte zu Raubkopierern hat oder gar selbst brennt, sind diese Multinorm-PlayStations außergewöhnlich populär geworden, was wiederum zur Folge hat, daß die Versuchung, sich Importspiele zu holen, recht groß ist. Insofern kann ich diese Entscheidung (es geht hier schließlich nur um bares Geld) in gewissem Maße verstehen, ohne sie aber gutzuheißen. Meines achtens wäre es weitaus klüger gewesen, den Kampf gegen Raubkopierer durch einen wirkungsvollen Schutz einzudämmen (übrigens: MediEvil bietet da bereits einen guten Ansatz), damit dieses ganze Dilemma erst gar nicht in diesem Ausmaße entstanden wäre. Beiden Lesern muß ich allerdings etwas höchst Pragmatisches entgegenhalten. Natürlich kann man diese Entscheidung beider Firmen als Freak schwer nachvollziehen, wobei sich bislang Nintendo stärker mit dieser Politik ins eigene Fleisch geschnitten hat. Man muß allerdings daran denken (auch wenn es schwerfällt), daß der Videospielefreak maximal 5% der gesamten Verbraucherschicht ausmacht (Tendenz ist aber steigend). Die sogenannten

„Kaufhausgänger“, die sich hin und wieder ein Spiel gönnen und weitestgehend auf Fachmagazine verzichten, sind das Salz in der Suppe. Daher - das hört sich jetzt bewußt hart an - können Sony und Nintendo auf Freaks wie Euch gestrost verzichten, ohne dabei Konkurs anzumelden. Im Gegenteil: Beispielsweise Roberts stark ausgeprägte Vorliebe für Importe nützt Nintendo Europa doch überhaupt nichts, warum also fördern? Daß wir uns jetzt nicht falsch verstehen: Ich argumentiere aus der Sicht der Konsolenhersteller, was nicht meine eigene Meinung widerspiegelt. Aber so ist es nun einmal (mehr dazu in der Rubrik „in arbeit“) PS: Natürlich kann man auch weiterhin im Ausland seine Videospiel-Liebhaber kaufen und nach Deutschland mitbringen, allerdings nur für den Eigenbedarf.

### Nackt-Cheat

Ich habe schon in vielen Zeitschriften gelesen, daß es keinen Nackt-Cheat für Tomb Raider I und II gibt. Heute sage ich: Es gibt leider keinen Nackt-Cheat, aber immerhin einen „Oben-ohne-Cheat“ für Tomb Raider I (US). Durch diesen Cheat läuft Lara barbusig herum, hat keine Waffen mehr und wird auch nicht mehr angegriffen. Und jetzt wird das Geheimnis gelüftet: Versucht, mitten im Spiel mit Lara zu tanzen. Seitenschritte nach links und rechts genügen. Drückt jetzt auf dem zweiten Controller im Rhythmus zum Auszug des Spice-Girl-Hits Wannabe „Tell me what you want, what you really really want“ die X-Taste. Nach ungefähr zwei Minuten erhellen Discolichter das Spiel, und Lara tanzt von alleine. Danach wird der Bildschirm schwarz und es erscheint .... Nude Raider!!!

Chris Hödel, Schweiz

Nicht schlecht, der Cheat, aber viel zu umständlich. Es geht auch einfacher: Zieh Dir eine Plastiktüte über den Kopf und lauf bei Vollmond dreimal um den Block, während Du ständig brüllst: „Me so horny!“ Danach solltest Du einmal Gunther kontaktieren, weil sich dieser brennend für die

Tabletten interessiert, die Du Dir regelmäßig reinzupfeifen scheinst ... übrigens, siehst Du auch die ganzen tollen Lichter und Farben?

### Düstere Nintendo-Zeiten

Ich möchte gerne wissen, was aus dem Nintendo 64 werden soll. Sony ist bis dato die bestverkaufte Konsole auf dem Markt, während Nintendo seit seiner Einführung auf Platz 2 hinterherhinkt. Bald erscheint auch die Dreamcast-Konsole auf dem deutschen Markt, die ja in technischer Hinsicht dem N64 weit überlegen ist, und ich wette, daß auch Sega Nintendo überflügeln dürfte. Dann ist da noch Sony, die bestimmt nicht lange fackeln werden, um Sega mit einer neuen Konsole Paroli zu bieten. Und dann, was wird dann aus dem Nintendo 64? Plötzlich ist sie die älteste und technisch schlechteste Konsole auf dem Markt, wodurch sie sich natürlich nicht mehr etablieren kann. Eine neue Konsole darf zudem Eurer Meinung nach nicht vor dem Jahr 2000 erscheinen. Ich meine, daß sich Sega kaum einen besseren Zeitpunkt hätte aussuchen können, um Dreamcast herauszubringen. Ich besitze ein N64 und mache mir aus den genannten Gründen „ein bisserl“ Sorgen.

Andreas Reichhard, Wuppertal

Deine Sorgen sind zwar durchaus berechtigt, man sollte aber nicht überdramatisieren. Natürlich hast Du recht: Wenn man sich die Prognosen ansieht, dürfte Nintendo ab dem nächsten Jahr durch die Firmen Sony und Sega gehörig in den Schwitzkasten genommen werden. Es ist zwar nicht richtig, daß Nintendo vor dem Jahr 2000 keine neue Konsole herausbringen darf, es geht vielmehr darum, daß sie es gar nicht bewerkstelligen können, da sie die aktuelle Situation (das 64-DD-Projekt dürfte wohl gescheitert sein) nicht einkalkuliert haben und es auch nicht im Sinne von Nintendo sein dürfte, jetzt möglichst schnell einen Nachfolger zusammenzuschustern. Durch die vielen Gespräche, die man mit der Industrie führt, erhärtet sich der

## Lesercharts

### Leserhits Nintendo 64

- 1. Banjo Kazooie**  
(1) 3. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
- 2. WWF Warzone**  
(-) 1. Monat Beat 'em Up Iguana/Acclaim
- 3. Diddy Kong Racing**  
(4) 3. Monat Rennspiel Rare
- 4. Indiziertes Spiel 007**  
(-) 1. Monat Ego-Shooter Rare
- 5. Forsaken**  
(3) 4. Monat Shoot 'em Up Rare

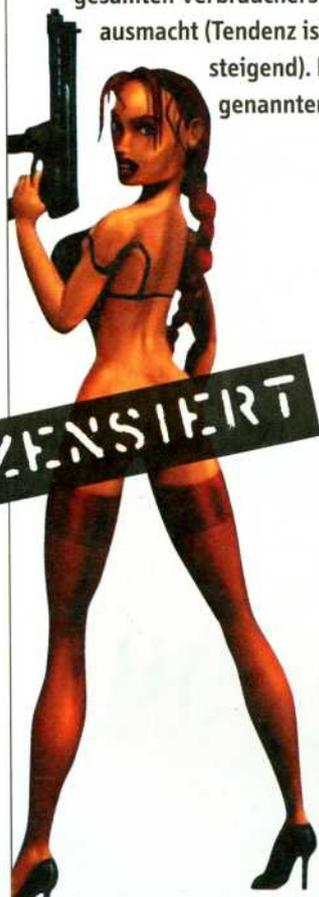
### Leserhits PlayStation

- 1. Gran Turismo**  
(1) 4. Monat Rennspiel Sony
- 2. Indiziertes Spiel**  
(3) 7. Monat Horror-Adventure Capcom
- 3. Alundra**  
(-) 1. Monat Action-Adventure Matrix/Psygnosis
- 4. Tekken 3**  
(2) 2. Monat Beat 'em Up Namco
- 5. Need for Speed 3 Hot Pursuit**  
(-) 1. Monat Rennspiel Electronic Arts

### Leserhits Saturn

- 1. Command & Conquer**  
(2) 2. Monat Strategie Westwood/Virgin
- 2. Panzer Dragoon Saga**  
(1) 4. Monat RPG Sega
- 3. Sega Rally**  
(3) 3. Monat Rennspiel AM3
- 4. Deep Fear**  
(-) 1. Monat Action-Adventure Sega
- 5. Indiziertes Spiel**  
(5) 2. Monat Horror-Adventure Sega/Capcom

Eindruck, daß Nintendo vielmehr versucht, das Gerät möglichst gut über die Zeit zu retten, was auch Improvisation vonnöten machte (z.B. 4-MBit-RAM-Modul). Dieses Weihnachtsgeschäft dürfte ohnehin für Nintendo wesentlich erfolgreicher verlaufen als letztes Jahr, da sie mit Titeln wie Zelda 64 und Turok 2 zwei absolute Perlen im Programm haben. Hinter den Kulissen hat man außerdem bereits reagiert, um den Softwaresupport stark zu fördern, damit die Modul-Flaute endlich ein Ende hat. Pleite dürfte Nintendo oh-



nehin nicht gehen, da sie sehr rentabel wirtschaften und mit dem Color Game Boy einen sicheren Hit in der Pipeline haben. Darüber hinaus muß die Konkurrenz erst einmal beweisen, ob sie es tatsächlich schaffen, die nächste Schlacht für sich zu entscheiden. Sega hat zwar zweifelsohne ein tolles Gerät und ein gutes Timing. Das sind aber dennoch keine Garantien für einen Erfolg, und Sony hat bis auf ein paar vollmundige Ankündigungen auch noch kein fertiges Gerät präsentiert. Wir können also mit Spannung auf das Jahr '99 warten und gerade als objektives Videospieldmagazin mit Vergnügen die rasante Marktentwicklung beobachten, was ja gerade den Reiz des Videospieldmarktes ausmacht.

**Dreamcast-Fragen**

Wie vor fast jedem Erscheinungstermin einer Konsole häufen sich die Anfragen. Daher beantworte ich gebündelt sämtliche Fragen.

Wie gut spielt es sich eigentlich mit dem DC-Controller?  
Gut. Er liegt angenehm in der Hand, und auch die Knöpfe überzeugen durch einen sauberen Druckpunkt. Einziges kleines Manko: Das Kabel hängt am Padende, was technische Gründe hat. Vorne gibt es nämlich gleich zwei Slots für Visual Memory Systems bzw. das bereits angekündigte Rumble Pak.

Wann wird Dreamcast nun eigentlich in Deutschland erscheinen?  
September '99 ist nach wie vor der anvisierte Termin.

Wie teuer wird das Gerät in Deutschland sein?  
Vermutlich liegt der Preis zwischen 400 bis 500 DM (Japan ca. 375 DM).

Stimmt es, daß Unreal für DC umgesetzt wird?  
Kann ich derzeit nicht bestätigen.

**Kurz beantwortet**

Kann man auch ohne 4MB-RAM-Erweiterung Turok 2 spielen?  
Natürlich, aber ohne den HiRes-Modus, der allerdings nur in einer Konfiguration jedoch sehr gut spielbar ist. Ich rate Dir aber zu dem Kauf dieses Moduls, es lohnt sich auch auf längere Sicht auf jeden Fall.

Warum habt Ihr das gleiche Poster wie in der PC Games?  
Das Poster ist einfach derart gut, daß wir es Euch nicht vorenthalten wollten, schließlich gehören beide Zeitschriften zum gleichen Verlag.

Gibt es etwas Neues zum Thema PlayStation 2?  
Glaub mir, wenn wir etwas in Erfahrung bringen würden, würden die Mega Fun-Leser es sofort erfahren.

Warum schwärmt Ihr immer so für das N64?  
Wir schwärmen nicht besonders stark für eine Konsole, sondern nur für besonders gute Spiele.

Welche Programmiersprache verwenden die Konsolen eigentlich?  
Die wohl verbreitetste Programmiersprache ist C bzw. C++, zumindest auf der PlayStation.

Habt Ihr eigentlich auch Macs bei Euch im Büro stehen?  
Ja, fast ausschließlich sogar.

Als Peripherie-Experte: Welchen Dual-Shock-Controller kannst Du empfehlen?  
Wenn Du das nötige Kleingeld mitbringst, den Barracuda II von Interact, denn er hinterläßt einen nahezu perfekten Eindruck. Doch warte einfach unseren nächsten Peripherie-Vergleichstest ab.

Gibt es eigentlich einen Lara-Croft-Rundum-Aufkleber?  
Diese Rundum-Aufkleber entstehen in der Regel durch die Zusammenarbeit einer Zeitschrift mit der jeweiligen Firma und sind daher „Goodies“. Wir müßten beispielsweise diesen Rundum-Aufkleber selbst produzieren, was sehr teuer ist.

**Schreibt uns!**

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.  
Schickt Eure Briefe an:  
Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Leserecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Email:  
leserecke@megafun.de

**Ihr über uns**

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch Eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei Euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

**Persönliche Angaben**

Du bist  männlich  weiblich  
Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt Du?

PlayStation  Nintendo 64  
 andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche Fachmagazine liest Du außer der Mega Fun?  
\_\_\_\_\_

Welche Spiele möchtest Du Dir demnächst zulegen?  
\_\_\_\_\_

Welche Spielgattungen interessieren Dich am meisten?  
\_\_\_\_\_

Wie lautet Dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?  
\_\_\_\_\_

Kaufst Du Dir regelmäßig Importspiele?

Ja  Nein

Beabsichtigst Du Dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

**Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)**

Wie gefällt Dir die Aufmachung/Layout?  
\_\_\_\_\_

Wie gefällt Dir der allgemeine Schreibstil?  
\_\_\_\_\_

Wie bewertest Du folgende Punkte?

Aktualität \_\_\_\_\_

Kompetenz/Objektivität (kritisch) \_\_\_\_\_

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja  Nein

Welche Rubriken gefallen Dir am besten?  
\_\_\_\_\_

Welche Rubriken gefallen Dir am wenigsten?  
\_\_\_\_\_

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?  
\_\_\_\_\_

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?  
\_\_\_\_\_

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:  
\_\_\_\_\_

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Franz Ludwig Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515

12/98



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.



Illustration: O. Schneider

**Das meistverkaufte  
Nintendomagazin!**

11/98 Ausgabe 18 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

**N-ZONE**

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

**FIFA 99**  
Der Fußball-Knaller

**ESSENPOSTER!**

**NHL 99**  
**F-ZERO X**  
**EXTREME G 2**  
**WCW/NWO REVENGE**

12 Tests: Alle Top-Hits für Weihnachten auf dem Prüfstand

Das Action-Spiel des Jahres

**TUROK 2**

4 Seiten-Resentest: Weihnachts Action-Hit auf dem Prüfstand

**DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN**

**Extradick:  
Jetzt 92 Seiten  
+ Aufkleber!**

# Video

**Technik Ecke Folge 1** Im ersten Teil unserer neuen zwölfteiligen Technik Ecke erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Fernseher, Videosignale, und wie man den richtigen Anschluß findet

## Leserecke

**Ist es möglich, eine Heimkonsole an einen Computermonitor anzuschließen?**

Prinzipiell ist das mit einigen Tricks machbar, z.B. wenn die Grafikkarte des PCs einen Video-Eingang besitzt. Soweit uns aber bekannt ist, gibt es ohne diesen Umweg keine Möglichkeit, dem Monitor ein Konsolenbild zu entlocken. Das wäre auch nicht sonderlich sinnvoll, weder qualitativ noch finanziell.

**Welche Konsole könnt Ihr mir zum Kauf empfehlen?**

Diese Frage können und wollen wir nicht beantworten, da es im Endeffekt auf viele Faktoren ankommt. Zum Beispiel welches Genre Du bevorzugst, wieviel Geld ein Spiel kosten darf, oder wie leistungsfähig das Gerät sein soll.

**Wie werden Konsolenspiele programmiert?**

Prinzipiell mit der objektorientierten Programmiersprache C++ auf einem speziellen Entwicklungs-Kit, das vom Konsolenhersteller an die Softwarefirmen verteilt wurde. Es gibt aber auch die Möglichkeit, in einem maschinennahen Code den Prozessor direkt zu programmieren, was aber eine sehr gute Kenntnis der Hardwarestruktur erfordert. Zumeist können das nur die Hersteller selbst perfekt.

**Was ist eigentlich ein Amiga?**

Der Amiga war ein sehr erfolgreicher Homecomputer der Firma Commodore. Vor rund acht Jahren hatte er seine Blütezeit mit dem Modell 500.

**Was bedeutet AI?**

AI ist eine englische Abkürzung und steht für Artificial Intelligence. Übersetzt bedeutet das: Künstliche Intelligenz, manchmal auch KI abgekürzt. Eine computerberechnete Intelligenz zu erschaffen ist sehr schwer zu realisieren, besonders auf den speicherarmen Konsolen.

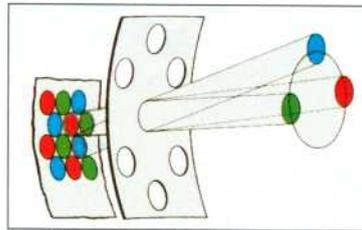
Habt Ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Technik Ecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515  
Email: leserecke@megafun.de

Der Fernseher ist wohl gleich nach dem Auto unser liebstes Kind. Nahezu in jedem Haushalt vertreten, wird er immer mehr genutzt. Laut letzten Umfragen ist die durchschnittliche Nutzung auf fünf Stunden täglich gewachsen – die geschätzten 2,4 Millionen Konsolenbesitzer dürften diesen Schnitt mit ihrem Hobby noch ein wenig anheben. Grund genug, einmal etwas genauer auf den Aufbau des Fernsehers einzugehen.

### Physikalischer Aufbau

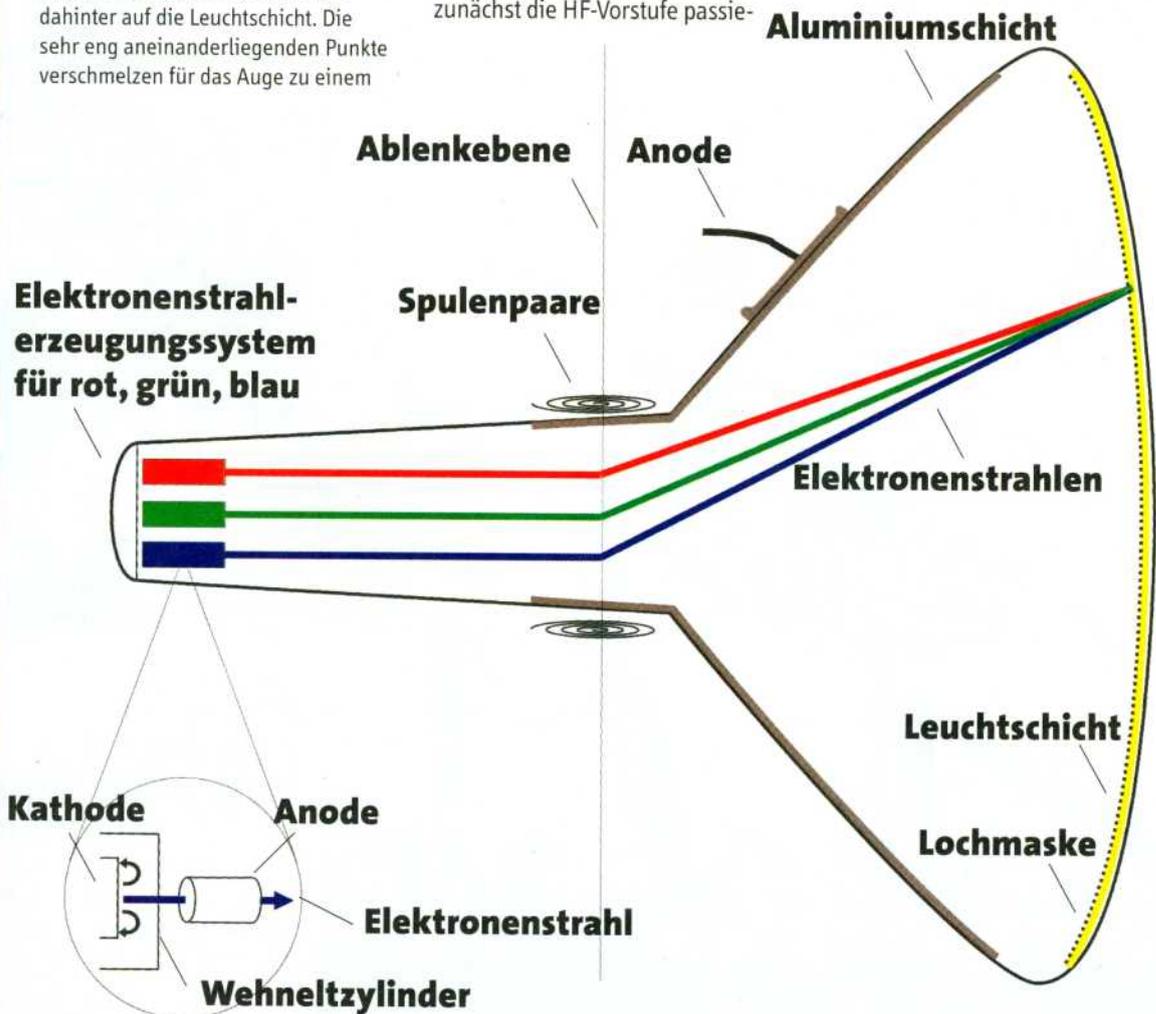
Im wesentlichen besteht ein Fernseher oder Monitor aus vier mehr oder weniger komplexen Einheiten: die Steuerkonsole, das



**Funktionsweise einer Lochmaske:** Die drei Farbstrahlen treffen dicht dahinter auf die Leuchtschicht. Die sehr eng aneinanderliegenden Punkte verschmelzen für das Auge zu einem

Empfangsteil, die Lautsprecher und die Bildröhre. Das Wichtigste davon ist sicherlich die Bildröhre, daher sollen die anderen beiden Einheiten nur kurz beschrieben werden. Mit der Steuerkonsole ist der Teil des Fernsehers gemeint, mit dem Ihr das Gerät bedienen könnt. Hierzu gehört neben den Knöpfen und Reglern an der Vorderfront zu meist eine Fernbedienung sowie der entsprechende Signal empfänger im Gerät. Heutzutage besteht die Steuerkonsole aus elektronischen Schaltern, die auf leichten Tastendruck reagieren. Sie schicken über eine Platine ein Signal an den Tuner, der die entsprechenden Einstellungen auswählt. Die vorzugsweise im Bereich von 50 bis 200 MHz (Antennenempfang) gesendeten Fernsehsignale müssen im Empfänger zunächst die HF-Vorstufe passie-

ren. Diese Vorstufe (HF steht für Hochfrequenz) soll das Signal von Störgeräuschen befreien und verhindern, daß die Oszillatorfrequenz abgestrahlt wird. Da das Signal auf dem Weg vom Sender bis zum Fernseher eine Trägerfrequenz benötigt (sonst wäre weder Radio noch TV möglich), muß die Trägerfrequenz wieder herausgefiltert werden. Diese Aufgabe übernimmt der Oszillator, indem er die Trägerfrequenz mit der sogenannten Oszillatorfrequenz überlagert und annulliert. Die so herausgefilterten Fernseh- und Tonsignale werden zur Bildröhre und an die Lautsprecher (siehe nächster Teil: Audio) geschickt. Die Bildröhre ist ein Vakuumkolben aus Glas, an dessen Vorderfront eine Leuchtstoffschicht (zum Beispiel aus Zink- oder



Bariumsalzen) aufgetragen wurde. In der Spitze des Kolbens ist ein Strahlerzeugungssystem eingebaut, bestehend aus Kathode, Anode und dem Wehneltzylinder. Die unter Spannung stehende Kathode sendet Elektronen aus, die von der Anode wieder aufgenommen werden. Der Wehneltzylinder liegt zwischen den beiden und lenkt nur die benötigte Menge von Elektronen in Richtung der Leuchtschicht. Denn je stärker der Strahl ist, der auf die Leuchtschicht trifft, desto heller ist der aufleuchtende Punkt. Wo genau der Elektronenstrahl jedoch auf der Leuchtschicht auftritt, bestimmen zwei Spulenpaare. Das senkrecht stehende Paar lenkt den Strahl in vertikaler Richtung ab, das waagrecht stehende in horizontaler Richtung. Zu guter Letzt ist auf der Hinterseite des Kolbens eine Aluminiumschicht aufgetragen, die die von der Leuchtschicht reflektierten Elektronen auffängt.

**Wie ein Bild entsteht**

Ein Bild des hier in Deutschland verwendeten PAL-Systems besteht aus zwei Halbbildern, die 25mal pro Sekunde aufgebaut werden. Dabei werden im Wechsel die geraden und die ungeraden Bildschirmzeilen aufgebaut. In verlangsamer Form sieht das so aus: Für ein einzelnes Bild springt der Elektronenstrahl zum Beginn der ersten Zeile. Dann baut er einzeln jeden Punkt der Zeile auf, bis er am Ende angelangt ist. Anschließend bewegt sich der Strahl diagonal bis zum Anfang der dritten Zeile, die er komplett auf-

baut, und so geht es weiter bis zur letzten ungeraden Zeile. Für das zweite Halbbild springt er quer über den gesamten Bildschirm zur zweiten Zeile, dann zur vierten und so geht das bis zur letzten geraden Zeile. So entsteht für das Auge ein flackerfreies Bild, obwohl gerade 25 komplette Bilder aufgebaut werden. Die Korrekturbewegungen vom Ende einer Zeile zum Beginn einer anderen sind nicht sichtbar. Der Elektronenstrahl ist für diesen Zeitraum ausgeschaltet.

**Eine kurze Geschichte des Fernsehers**

Alles begann im Jahre 1897, als ein Mann namens K. F. Braun die Elektronenstrahlröhre erfand. Das Gerät, das nach seinem Erfinder auch Braunsche Röhre genannt wird, kommt der heutigen Bildröhre schon recht nahe. In dem Vakuumkolben kann ein Elektronenstrahl nahezu trägheitslos gesteuert werden, um anschließend auf einen Bildschirm zu treffen. Dieses einfache Modell, in dem zwei zueinander senkrecht stehende Ablenkungsplatten elektrostatisch den Strahl steuern, wird in leicht abgeänderter Form noch heute in Oszillographen verwendet. Die Idee von Braun wurde jedoch erst 1925 praktisch umgesetzt. Die U.S. Navy baute sie in Schiffe ein, um damit stehende Bilder von einem Schiff zum anderen zu übertragen. Der erste "richtige" Fernseher wurde 1931 auf der Berliner Funkausstellung vom berühmten Physiker Manfred von Ardenne vorgestellt. Doch erst 1936 ging der englische TV-Sender BBC als erstes ans Netz. Die von den teuren und unzuverlässigen Röhren betriebenen Empfänger hatten die unangenehme Eigenschaft, daß sie einige Minuten "Vorheizzeit" benötigten, bis sie voll funktionsfähig waren. Anders als die Braunsche Röhre wird in diesen Bildröhren der Elektronenstrahl von Spulen abgelenkt, die genauer als die Platten arbeiten. Der Siegeszug des Fernsehens wurde nicht zuletzt dadurch gefördert, daß die widerstandsfähigen Röhren später von den billigen und verlässlicheren Transistoren abgelöst wurden. Mitte der 50er Jahre wurden die ersten Prototypen für Farbfernseher gebaut, bei denen nicht mehr nur ein Punkt auf der Leuchfläche ange-

steuert wurde, sondern gleich drei, in den Farben Rot, Grün und Blau. Der letzte Schritt, der die Monitore bis zum heutigen Qualitätsniveau verbesserte, war die Erfindung der Streifenmaske, wie sie in Trinitron- oder Diamondtron-Bildröhren eingesetzt wird. Statt den drei nebeneinanderliegenden runden Punkten, aus denen das recht verwaschen wirkende Fernsehbild zusammengesetzt wurde, sorgen in dieser neuesten Generation der Monitore schmale senkrecht stehende Rechtecke für ein gestochen scharfes Bild.

**Kabelsalat**

Da es hin und wieder Probleme bei der Unterscheidung von Kabeln gibt, ist hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Anschlüsse:

**Chinch-Kabel** (auch: Composite-Anschluß oder VHS-Kabel) besteht eigentlich aus drei einzelnen Kabeln: Das gelbe überträgt das Videosignal, die anderen beiden das Stereosignal. Ältere Kabel können statt des Stereosignals nur mono übertragen und bestehen daher nur aus dem Video- und einem Tonkabel. Chinch-Kabel haben ein schlechtes Bild und gelten als veraltet.

**S-Video-Kabel** (auch: S-VHS-Kabel) sind eine Weiterentwicklung der Chinch-Kabel und haben ein fast so gutes Bild wie SCART-Kabel. Auch sie gibt es als Stereo- und Mono-Version. Die Mono-Version ist allerdings nur für Camcorder gedacht.

**SCART-Kabel** sind inzwischen an jedem Videorecorder vorhanden. Das RGB-Kabel ist eine besondere Variante, bei dem mehr Leitungen als beim herkömmlichen SCART-Anschluß mit Signalen belegt sind. Sie ergeben dadurch ein etwas besseres Bild als normale Kabel. Umgebaut Konsolen benötigen ein RGB-Kabel, um an allen Fernsehern laufen zu können.

**Koax-Kabel** sind die Kabel, die an den Antenneneingang gehören. Die Konsolen, die so angeschlossen sind, müssen wie ein Fernsender gesucht werden. Koax-Kabel bieten eine nur durchschnittliche Qualität. Diese Technik wird allerdings kaum noch verwendet.

**RGB**

Steht für die Farben Rot, Grün, Blau, aus denen die einzelnen Bildpunkte des Fernsehbildes aufgebaut sind.

**Bildzeile**

Abhängig vom Fernsehformat (PAL oder NTSC) kann ein Fernsehbild entweder 525 oder 625 Bildzeilen haben. Jede Zeile wird nacheinander mit drei gebündelten Lichtstrahlen (rot, grün, blau) erzeugt. Das geht so schnell vonstatten, daß das träge menschliche Auge es nur als leichtes Flimmern wahrnehmen kann.

**PAL**

Die in weiten Teilen Europas gültige Fernsehnorm. PAL steht für Phase Alternate Line. PAL-Fernseher und -konsolen bauen ein Bild mit 50 Halbbildern pro Sekunde (50 Hz) auf. Ein PAL-Bild hat 625 Bildzeilen.

**NTSC**

Abkürzung für National Television Standards Committee. Ebenfalls eine Fernsehnorm, die z.B. in Japan und den USA angewandt wird. Der Unterschied zu PAL ist, daß hier die Bildwiederholfrequenz 60 Halbbilder pro Sekunde (60 Hz) beträgt. Ein NTSC-Bild besteht aus nur 525 Bildzeilen. Daraus ergibt sich, daß TV-Gerät und Konsole denselben Standard benutzen müssen, um ein unverzerrtes Bild mit korrekten Farben liefern zu können.

**Norm-Wandler**

Mit diesem elektronischen Gerät können die NTSC-Signale der Import-Konsolen in PAL umgewandelt werden. Viele neue Fernseher können jedoch auch den NTSC-Standard darstellen.

**Frame**

Das ist die englische Bezeichnung für ein einziges ganzes Bild. Bei allen Fernsehern werden die Bildzeilen versetzt erzeugt, da die Bildwiederholungsrate (50 Hz/PAL, 60 Hz/NTSC) nicht ausreichen, um dem menschlichen Auge ein fließendes Bild vorzugaukeln. Daher werden abwechselnd alle ungeraden und dann alle geraden Bildzeilen auf die Mattscheibe geworfen. Deshalb spricht man in diesem Zusammenhang auch von Halbbildern.

**Strahlung**

Alle Fernseher sondern Röntgenstrahlung ab. Als Faustregel kann man sagen: Je größer und älter ein Fernseher, umso mehr dieser schädlichen Strahlung wird produziert. Computermonitore strahlen zwar auch, allerdings unterstehen sie einer besonderen Strahlungsnorm, die nur einen wesentlich geringeren Höchstwert zuläßt. Brandneue Plasmaschirme haben überhaupt keine Strahlung mehr. Tip: Setzt Euch immer in einer ausreichenden Entfernung zum Bildschirm und gönnt den Augen ab und zu eine längere Erholungspause.

**Index**

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich



# Weihnachts

Alle Jahre wieder ... machen wir uns auf den langen erschwerlichen Weg, um für Euch allerlei tolle Geschenke bei den Softwarefirmen zu erbitten. Lest hier, welche Gaben bald unter Eurem Weihnachtsbaum liegen könnten ...

**Nintendo**

- 1 x 1080°
- 1 x F-1 World Grand Prix
- 1 x F Zero X

**Nintendo**  
**Top 3 der Redaktion:**

- Banjo Kazooie
- 1080°
- Mario 64

**ELECTRONIC ARTS**

Ein megacooler fernsteuerbarer Apache-Helikopter zur Command&Conquer-Reihe. Das gute Stück ist knapp einen Meter lang! Zusätzlich gibt es:

- 5 x NHL '99 (PS)
- 5 x Moto Racer 2 (PS)

**Electronic Arts**  
**Top 3 der Redaktion:**

- Test Drive 5
- Command & Conquer
- Frankreich '98

**SONY**

Sony stiftet eine PlayStation inklusive einer passenden Komplettausstattung.

**Sony Top 3 der Redaktion:**

- Final Fantasy VII
- Tekken 3
- Crash Bandicoot

**WOLFSOFT**

Die Umbauspezialisten haben 3 Gutscheine für einen Multinorm-Umbau einer PlayStation inklusive RGB-Kabel hinterlegt!

**EIDOS INTERACTIVE**

Ein exklusives Tomb-Raider-Paket mit allerlei Lara-Artikeln schenkt Euch Eidos.

**Eidos Top 3 der Redaktion:**

- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 1
- Fighting Force

## Teilnahmebedingungen:

**Das ist zu tun:** Schnappt Euch Papier und Bleistift und reimt einen lustigen Spruch zusammen! Eure Zeilen sollten sich inhaltlich auf folgende Themen beziehen:

- Software, Spiele, etc.
- Spielecharaktere
- Weihnachten
- Mega Fun

Wobei nicht unbedingt alle Themen in Eurem Spruch auftauchen müssen. Die besten Reime landen im großen Topf der Verlosung.

Der Einsendeschluß ist der **10. Dezember 1998**, und der Rechtsweg ist logischerweise und wie immer ausgeschlossen. Wenn alles klappt, haben die Gewinner dann auch Ihr Geschenk am Heiligabend unter dem Baum liegen. Und notiert bitte, welche Konsole Ihr besitzt!

Die Adresse:  
**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Weihnachtsverlosung**  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg

Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind leider von der Verlosung ausgeschlossen, dürfen aber trotzdem gerne lustige Reime einschicken!



**Preise im Gesamtwert von über 10.000,-DM!!!**

# verlosung

## SEGA

Sega schnürt 10 Überraschungspakete für Euch mit toller Saturnkost zusammen.

### Sega Top 3 der Redaktion:

- Panzer Dragoon Saga
- Virtua Fighter 2
- Gun Griffon

## Highcom/Blaze

- 5 Xploder PRO
- 5 Memory Cards 4MB
- 5 Memory Cards 2MB



PSYGNOSIS

- 5 x Formel 1 '98
- 5 x Colony Wars Vengeance

### Psygnosis

#### Top 3 der Redaktion:

- Colony Wars
- Destruction Derby 2
- WipEout 2097

## Ubi Soft

- 2 Buck-Bumble-Aufsteller
- 5 Buck-Bumble-T-Shirts
- 5 Buck-Bumble-Wasserpistolen
- 2 V2000-Langarm-Shirts
- 2 V2000-DOCKERCAPS
- 2 x V2000 (PS)
- 2 x S.C.A.R.S. (PS)

### Ubi Soft Top 3 der Redaktion:

- Rayman
- V2000
- Buck Bumble



GT Interactive  
Expect the unexpected:

- 3 x Gex 3D (N64)
- 10 x Oddworld: Abe's Exoddus (PS)
- diverse Schmankerl zu Abe

### GT Interactive

#### Top 3 der Redaktion:

- leider indiziert
- Oddworld: Abe's Exoddus
- leider auch indiziert

## AKKlaim

entertainment, inc.

Im Münchner Hauptquartier liegen 5 Spielepakete mit jeweils 3 Nintendo64-Titeln bereit.

### Akkclaim Top 3 der Redaktion:

- Turok 2
- WWF Warzone
- Wild 9

## Codemasters

- 3 x ein komplettes Colin McRae-Paket (Kappe, T-Shirt, PS-Version)
- 3 x ein komplettes TOCA-Platinum-Set (Schlüsselanhänger, T-Shirt, PS-Version)

### Codemasters

#### Top 3 der Redaktion:

- Colin McRae Rally
- TOCA 2
- Micro Machines



HASBRO  
Interactive

- 3 Beast Wars-Actionfiguren
- 3 x Beast Wars (PS)
- 2 Monopoly-Brettspiele
- 2 x Monopoly (PS)
- 3 x Frogger (PS)

### Hasbro Top 3 der Redaktion:

- Frogger
- Monopoly
- Risiko

## ACTIVISION

10 x eine CD mit dem Soundtrack zu Vigilante 8

### Activision

#### Top 3 der Redaktion:

- Apocalypse
- Tenchu
- Vigilante 8

## BMG / TAKE 2

- 5 Take2-Umhängetaschen
- 5 x Golden Goal (PS)
- 5 x Grand Theft Auto (PS)
- 5 x One (PS)
- 10 x Gex 3D (PS)

### BMG/TAKE 2

#### Top 3 der Redaktion:

- Grand Theft Auto
- Gex
- Mass Destruction

# Let the music play

**Music-Special** Auf der PlayStation groovt es in den letzten Monaten immer häufiger & heftiger. Nach Parappa the Rapper und Bust A Groove stehen gleich zwei weitere Musik-Kandidaten in den Startlöchern, um den „Travolta“ in Euch zu wecken

## Beatmania 2nd Mix

Leider kriegen wir in unseren Breitengraden momentan nicht mit, wie derart verrückt die Japaner zur Zeit auf Konamis selbsternannte „DJ-Simulation“ Beatmania sind. Leute stehen vor dem Automaten mit den mächtigen Boxen Schlange, um zum Rhythmus der Musik eine Art

Keyboard  
sowie  
einen

Scratch-Teller zu betätigen. Eine regelrechte Hysterie ist ausgebrochen, und Konami reibt sich vergnügt die Hände angesichts ihres Nummer-1-Hits. Gleiches gilt auch für die PlayStation-Version, die sofort von Null auf Eins der Verkaufscharts einstieg. Auf der Erfolgswelle schwimmt übrigens auch der Zubehör-Profi Ascii. Deren originalgetreues Beatmania-Board ist momentan restlos ausverkauft.

### Spielablauf: Für Musikfans & Geschicklichkeits-Junkies

Grob umschrieben kann man Beatmania 2nd Mix (in der Spielhalle lockt derzeit bereits der 3rd Mix) als eine Art ernsthafte und anspruchsvolle Fortführung des Parappa-the-Rapper-Spielprinzips bezeichnen. Zu Beginn wählt Ihr den Schwierigkeitsgrad und den Musikstil aus, der die gesamte Palette der modernen Tanzmusik ausschöpft (23 Stücke alleine auf der Arcade-CD).

Danach werdet Ihr quasi in die Rolle eines DJs versetzt, der seinen Zuhörern mit modernen Rhythmen einheizt. Es gilt, im richtigen Augenblick die angezeigten

Tastenkombinationen zu drücken, damit der Grundrhythmus des Liedes mit allerlei Soundeffekten unterstützt wird. Klingt simpel, ist es aber wirklich nicht. Bei anspruchsvolleren Stücken, wie beispielsweise treibenden Techno-Klängen, müßt Ihr mitunter blitzschnell mehrere Tasten zugleich und hintereinander drücken, so daß gerade Anfänger schnell frustriert das Handtuch werfen. Um dieses einfache, aber durchaus fesselnde Spielprinzip strickten die Designer allerlei sinnvolle Optionen. So studiert Ihr im Trainingsmodus in aller Ruhe knifflige Musikpassagen ein, erspielt durch DJ-Erfolge immer weitere, komplexere Tracks, inklusive einem Remix der Metal-Gear-Solid-Titelmusik, und archiviert feinsäuberlich Eure Statistiken in einer Rangliste. Das Beatmania-2nd-Mix-Paket umfaßt gleich zwei CD-ROMs, die Arcade-CD sowie einen weiteren Silberling mit noch abgedrehteren Musikstücken.

### Fazit: Das Spiel hat das gewisse Etwas

Musikspiele sind sicherlich nicht jedermanns Sache, doch von bisher allen Produkten dieses Genres gefällt mir Beatmania bislang mit Abstand am besten. Das liegt zum



**Verhöhnt:** Wenn Ihr die falsche Taste drückt, werdet Ihr auch grafisch auf Eure DJ-Fehlleistung aufmerksam gemacht



**Lohn der Mühe:** Musikstil und Schwierigkeitsgrad werden mit zunehmenden Erfolgen immer breitgefächerter

einen an dem sensationellen Soundtrack, zum anderen an dem schlichtweg coolen DJ-Gefühl, wenn man passend zur Musik den Rhythmus des einzelnen Stücks optimal unterstützt. Es sollte aber nicht unerwähnt bleiben, daß das anstrengende Hand/Augen-Koordination-Spielchen auf die Spitze getrieben wird. PS: Konami überlegt derzeit, ob sie den Titel auch in Deutschland veröffentlichen. (Ulf)



**Grafische Beilage:** Einzelne Bilder illustrieren passend den Musikstil

**PlayStation**

Hersteller: Konami  
Fakten: unterstützt spezielles Beatmania-Board  
Erscheint: k.A.

**Erster sehr gut Eindruck**



**Wichtig:** Die Tastenbelegung sollte unbedingt vorher auf Eure Bedürfnisse konfiguriert werden. Den besten Spielspaß erzielt Ihr mit einem Arcade-Board



**Ausgebuht oder gefeiert:** Eine Statistik zeigt Euch an, wie gut Ihr das jeweilige Stück unterstützt habt bzw. ob Ihr unter dem Strich die DJ-Prüfung gemeistert habt oder nicht

**Noch mehr Musik...**

**Parappa the Rapper**

... war das erste Musikspiel auf der PlayStation und ist bislang immer noch eines der originellsten, wenngleich der typisch japanische Knuddel-Stil hierzulande wenig Anhänger fand. Ein Spiel, das wahrlich reine Geschmackssache ist.

**Bust A Groove**

Quasi eine Tanzversion zu Parappa the Rapper. Anstatt zu rappen, verhilft Ihr Euren Polygon-Akteuren durch gut getimtes Tastendrücken zu ansehnlichen Tanzbewegungen. Durch die nicht ganz so kindliche Aufmachung und den guten technischen Rahmen könnte dieser Titel ein paar Fans mehr finden.

**Fluid**

Eine ganz exotische Musikerfahrung. Ihr steuert einen Delphin auf der Suche nach zumeist meditativen Klängen. Die Grenze zwischen Spiel und Spielerei ist hier fließend.

**Baby Universe**

Das Musik-Stroboskop-Programm zum Erstellen musikgesteuerter Grafik wurde kurzfristig für den deutschen Markt gestrichen - eine weise Entscheidung.

**Music**

Im Gegensatz zu Beatmania handelt es sich bei Codemasters' Produkt mit dem simplen Titel nicht um ein Spiel, sondern im weitesten Sinne um ein Anwenderprogramm, um einen Musik-Kreator, um genau zu sein. Vorbild war in diesem Fall der PC, auf dem sich in letzter Zeit immer häufiger solche aufwendigen Musikprogramme der Marke „Do it yourself“ erfolgreich angepriesen werden.

**Spielablauf: Sprungbrett für eine DJ-Karriere?**

Wer in die Geheimnisse der Discomusik eingeweiht werden möchte, muß erst einmal die Gebrauchsanleitung studieren, denn die Bedienung wurde zwar so einfach wie möglich gestaltet, ist aber anfangs aufgrund der ungewöhnlichen Thematik dennoch sehr gewöhnungsbedürftig. Als erstes empfiehlt es sich, einen Demo-Song von der CD runterzuladen, um eine Ahnung zu erhalten,

welch vielfältige Möglichkeiten dieser Musik-Editor bietet. So stehen Euch gleich 16 Kanäle zur Verfügung, um Eure eigenen Lieder Schritt für Schritt zu komponieren. Das Spektrum an unterschiedlichen Musikstilen, Beat-, Synthie-, Percussion- und auch Voice-Samples ist nahezu unerschöpflich, zumal vorgegebene Soundschnipsel auch noch nachträglich bearbeitet werden können. Habt Ihr Euch einmal mit der Materie vertraut gemacht, besteht sogar noch die Möglichkeit, eigene Riffs (Tonfolgen) zu erstellen, um Eurem selbstarrangierten Lied einen individuellen Stempel aufzudrücken, doch diese Arbeit erfordert ein sehr gutes Musikverständnis. Neben dem Musikprogramm bannten die Entwickler von Jester Interactive ferner einen Videoclip-Arrangeur auf die CD-ROM. Durch diese nette Dreingabe, die vom Ablauf ebenso wie der Musikbereich arbeitet, unterlegt Ihr Eure selbstgeschriebenen Stücke mit einem grafischen Mischmasch, der sich automatisch dem Rhythmus der Musik anpaßt. Dieser Videoclip kommt auch zum Einsatz, wenn Ihr per CD-Spieler-Funktion Eure eigene Lieblings-CD in die PlayStation steckt.

**Fazit: Für geduldige Discofreunde eine tolle Sache**

Zunächst einmal muß man den Briten von Jester gratulieren, daß ihnen das Kunststück gelang, trotz widriger Hardware-Umstände einen anspruchsvollen und dennoch recht einfach zu bedienenden Musik-Maker zu programmieren. Die Möglichkeiten, die in Music stecken, brauchen sich erfreulicherweise kaum vor PC-Kollegen zu verstecken. PlayStation-

Besitzer mit DJ-Ambitionen sollten allerdings viel Geduld mitbringen, da das Musik-Komponieren durch viele Ladezeiten unterbrochen wird und eine optionale Maus-Steuerung sicherlich die elegantere Lösung gewesen wäre. Trotzdem: Vielleicht wird durch dieses neuartige Programm ein blutjunges DJ-Talent gefördert. (Ulf)



**VIVA in Eigenregie:** Um die Musik in ihrer schönsten Form zu genießen, sollte man den Videoclip auf Vollscreen stellen

**PlayStation**

Hersteller: Codemasters/Jester  
 Fakten: ein Lied = ein Speicherblock  
 Erscheint: November

**Erster sehr gut Eindruck**



**Virtuelles Keyboard:** Profis erstellen sich später ihre eigenen Riffs



**CD-Spieler:** Auch eigene Audio-CDs können grafisch unterlegt genossen werden



**Optischer Genuß:** Wer Lust und Zeit mitbringt, arrangiert gleich den passenden Videoclip dazu



# Dead or Alive ++

Viele von Euch werden Dead or Alive noch vom Saturn oder der PlayStation her kennen. Das reinrassige 3D-Beat'emUp überzeugte durch seine saubere Spielbarkeit und tolle geschmeidige Bewegungsabläufe. Nun beglückt uns Tecmo zu Beginn der Naomi-Ära schon mit dem Nachfolger für die neue Sega-Arcade-Platine. Und da ja bekanntlich Naomi nahezu identisch mit Dreamcast ist, wird eine Umsetzung für den Heimbereich nicht lange auf sich warten lassen. Beim Gameplay wird sich einiges tun. Wir erwarten mindestens zwei neue Kämpfer und Arenen, die mit Namen jedoch noch nicht feststehen. Außerdem soll es noch eine neue Steuerungsmöglichkeit geben. Sicher ist nur, daß die Grafik-Engine im Vergleich zur ersten Arcade-



**Hautnah:** Bei den Close Ups wird die Grafik-Power erst richtig offensichtlich



**Hintergrund:** Die Kampfschauplätze sind teilweise sehr skurril

Version ganz schön zugelegt hat und somit zur ernstesten Konkurrenz für Segas Virtua Fighter 3tb avanciert.



**Finish him:** Bass macht hier gerade kurzen Prozess mit seinem überraschten Gegner

**Tieferes Gameplay:** Das neue Dead or Alive wartet mit vielen Aktionsmöglichkeiten auf

# Blood Bullet

Segas Naomi-Arcade-Board, das nahezu 100%ig mit der Dreamcast-Hardware identisch ist, dürfte für die nächste Zeit der inoffizielle Standard in den Spielhallen werden, nachdem bereits rund 20 Spielhallenentwickler dieses Board lizenziert haben (darunter auch Capcom). Auf der letzten AM-Show in Tokyo präsentierte Sega gleich vier eigene Titel für Naomi (im Original-Schriftzug wird das O übrigens durch den Dreamcast-Kringel ersetzt): Naomi Drive (Arbeitstitel), das Lightgun-Gemetzel „Das Haus der Toten 2“, Dynamite Baseball '98 sowie Blood Bullet. Letzteres

Spiel mit dem Untertitel „Das Haus der Toten 1 1/2“ basiert auf dem hierzulande indizierten Zombie-Shooter, diesmal jedoch in Form eines blutigen Final-Fight-Pendants. Mit drei auswählbaren Charakteren durchwandert Ihr ziemlich düstere Ortschaften, deren Atmosphäre entfernt an Capcoms Horror-Adventure erinnert, und ballert mit gezielten Schüssen die Zombiebrut aus dem Weg (ein Fadenkreuz markiert dabei den anvisierten Gegner). Die 3D-Zombiehatz sieht grafisch höchst interessant aus und dürfte ein sicherer Software-Kandidat Dreamcast sein.



**Zombiekrieg:** Blood Bullet bedient sich der „Das Haus der Toten“ Thematik



**Großkaliber:** Bei dieser Zombiehatz wird mehr gezielt geballert als wild drauflosgeprügelt

# Gradius IV

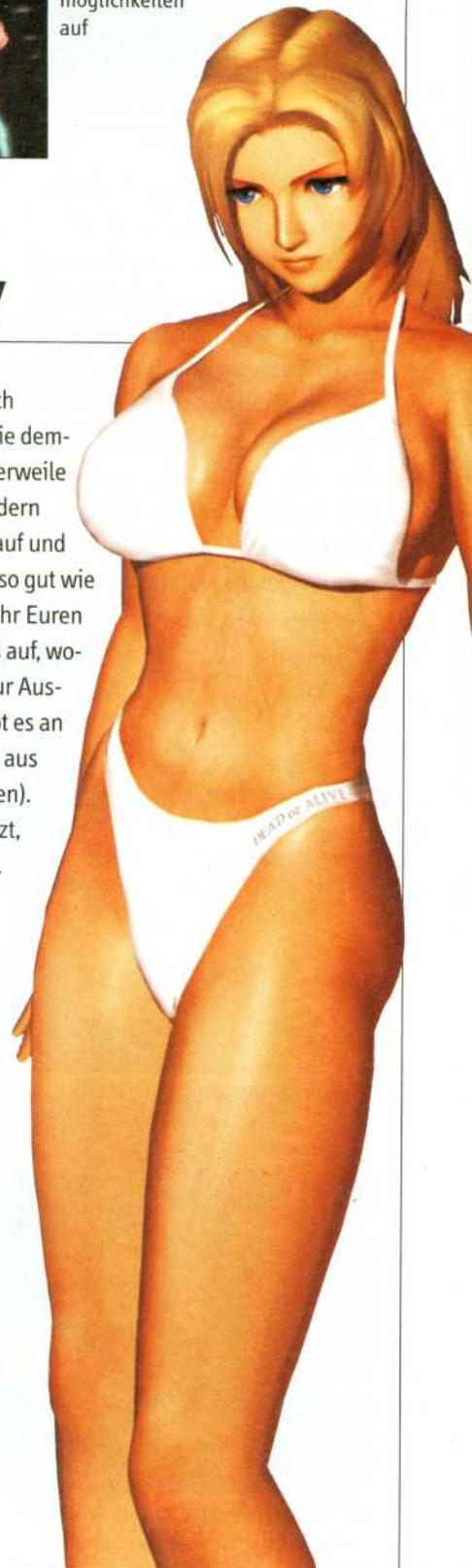
Neben Irems R-Type Delta wird auch Konamis weltberühmte Ballerserie demnächst in der Spielhalle mit dem mittlerweile vierten Teil fortgesetzt. Den ersten Bildern und Angaben zufolge hat sich am Ablauf und Grafikstil gegenüber den Vorgängern so gut wie nichts verändert. Nach wie vor rüstet Ihr Euren Gleiter mit dem bewährten Power Ups auf, wobei Euch zu Beginn sechs Varianten zur Auswahl stehen. In grafischer Hinsicht gibt es an allen Ecken und Enden Anspielungen aus den Prequels (z.B. die Osterinsel-Götzen). Polygone werden nur dezent eingesetzt, beispielsweise beim Meteoriten-Level.

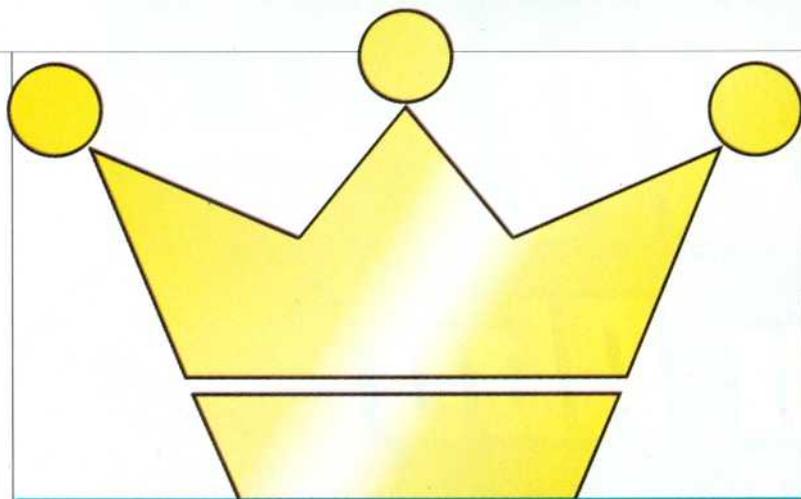


**Vorstoß in 3D:** Erstmals werden bei einem Gradius-Spiel dezent Polygone eingesetzt



**Back to the roots:** Viele Grafik- und Spielelemente waren bereits in den Vorgängern zu finden





# Zockerkönig

Na endlich trudeln in schöner Regelmäßigkeit wieder absolute Topzeiten ein. Besonders die Bestzeit zu F-1 World GP ist auffällig gut, da sie um Welten besser ist als die von der Konkurrenz. Welcher Trick steckt da dahinter? Bis auf den Namen hat sich an dieser Rubrik übrigens nichts verändert. Falls Ihr es noch nicht mitbekommen habt: Ihr habt noch bis zum 17. November (Einsendeschluß) Zeit, das Überraschungspaket abzustauben.

## Hier die Regeln:

### F-1 World GP

Wer fährt die beste Rundenzeit beim Time Trial auf dem technisch anspruchsvollen Monaco-Circuit? Wagen ist egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).

### Gran Turismo

Wir wollen von Euch die schnellste Rundenzeit auf dem Rundkurs Grand Valley East Section sehen. Spielmodi und Wagen sind egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).

### Winter Heat

Okay, welcher Videospiele-Athlet legt beim Querfeldein-Langlauf (Cross Country) die schnellste Zeit hin? Spielmodi und Akteur sind egal. Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild (siehe Screenshot).

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



### F-1 World GP

1. 1.05.03 Minuten René Schmitz, Fischennich
2. 1.20.38 Minuten Christian Brandt, Liebenburg
3. -



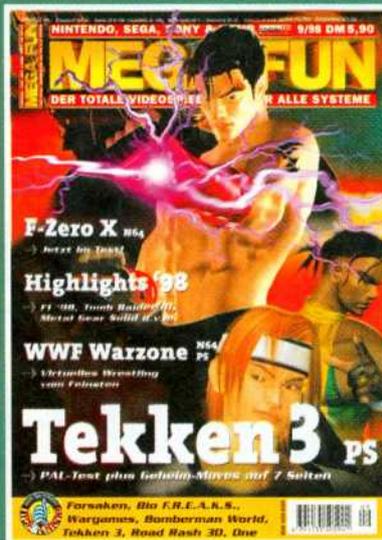
### Gran Turismo

1. 0:48:795 Sekunden Enzo Rodano, Bremgarten (Schweiz)
2. 0:49:529 Sekunden Patrick Eilfeld, Köln
3. 0:49:913 Sekunden Stephan Sabath, Bad Driburg



### Winter Heat

1. 4:44,86 Minuten Jens Wagner, Niedernberg
2. 4:45,06 Minuten Michael Eberl, Lügde
3. 4:54,59 Minuten Ulf Knäbchen, Regensburg



09/98



10/98



11/98

**MEGA FUN**  
**NACHBESTELLEN!**

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 09/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 10/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 11/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise:  
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse  
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

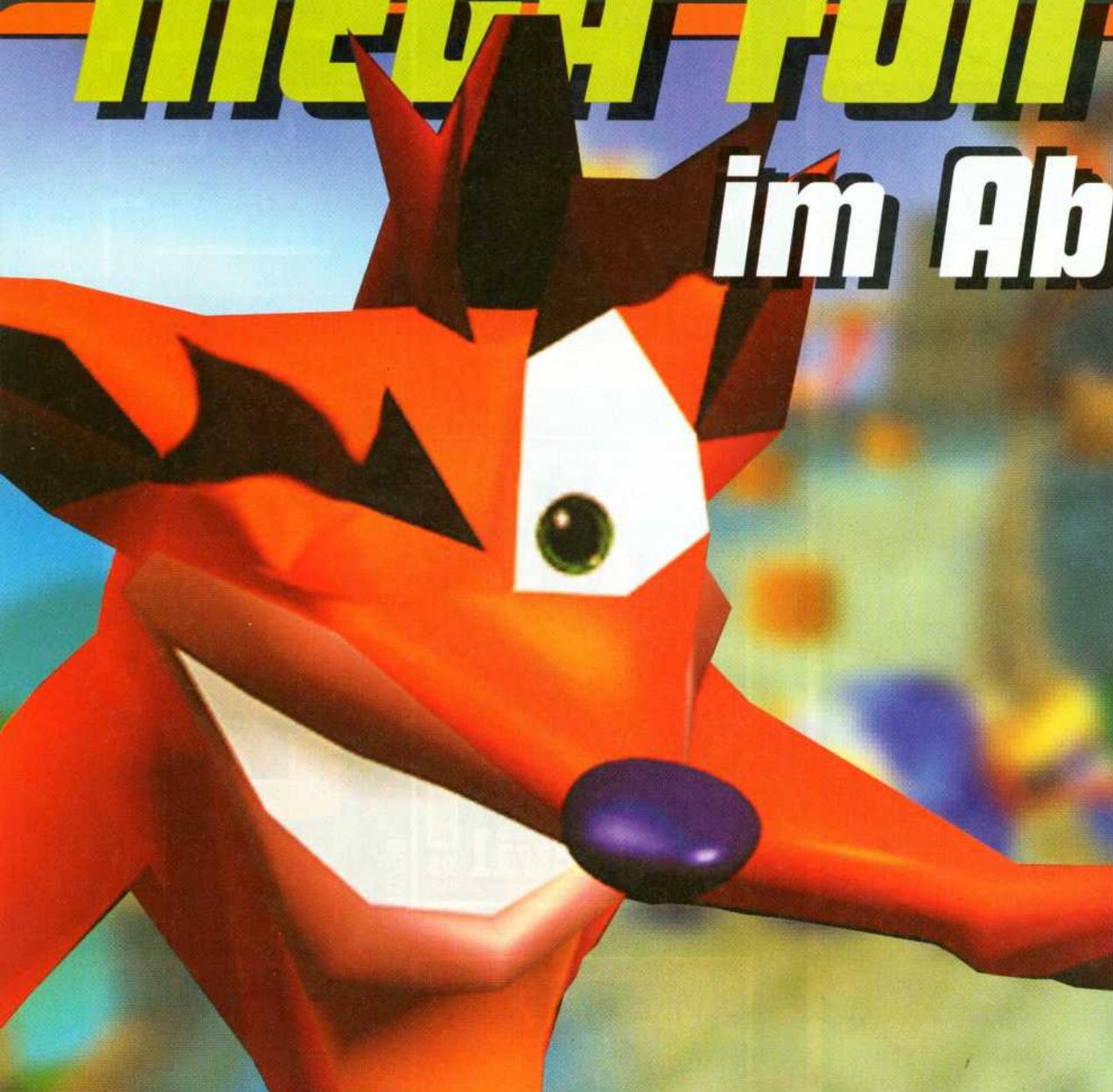
BLZ

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

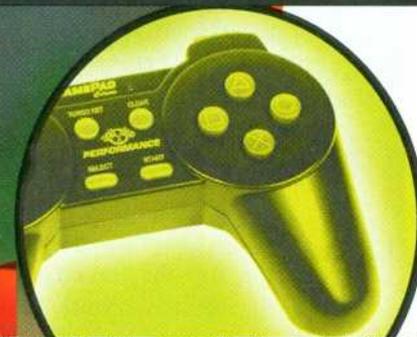
Bitte beachten:  
 Angebot gilt nur im Inland!

# MEGA FUN

## im Abo



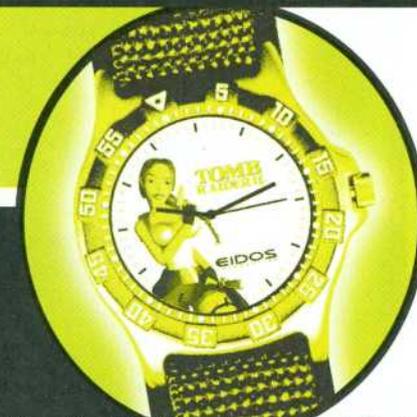
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



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 Spiel-Neuerscheinungen aller Konsolen und Handhelds +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk.

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug  
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung  
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

B313

# erste hilfe inhalt



## tips & tricks 12/98

### PlayStation

Blast Radius (PAL).....	Cheats.....	193
Frenzy! (PAL).....	Levelanwahl.....	195
Judge Dredd (PAL).....	Cheats.....	195
NFL Xtreme (PAL).....	Cheats.....	195
S.C.A.R.S. (PAL).....	Cheats.....	197
San Francisco Rush (PAL).....	Cheats.....	197
Spice World (PAL).....	Diverses.....	197
Spyro the Dragon (PAL).....	Crash Bandicoot 3 Demo.....	195
Test Drive 4 (PAL).....	Cheats.....	195
Test Drive 5 (PAL).....	Cheats.....	195
The Fifth Element (PAL).....	Cheats.....	197
TOCA Touring Car Champ. (PAL).....	Cheats.....	195
WWF Warzone (PAL).....	Bastelei.....	196
Zero Divide 2 (PAL).....	Tips.....	195

### Nintendo 64

Cruis'n World (PAL).....	Tips.....	195
F-1 Pole Position (PAL).....	Tip.....	194
F-1 World Grand Prix (PAL).....	Diverses.....	194
F-Zero (JAP).....	Diverses.....	194
Forsaken 64 (PAL).....	Cheats.....	194
Gex 3D (US).....	Paßwort.....	194
WCW vs NWO Revenge (US).....	Tips.....	194
WWF Warzone (PAL).....	Bastelei.....	196

## komplettlösung 12/98

### PlayStation

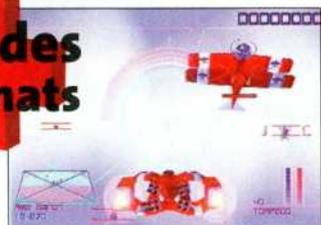
Breath of Fire 3 (PAL).....	1. und letzter Teil.....	200-208
C&C 2: Gegenschlag.....	1. und letzter Teil.....	198-199



## Blast Radius

**PlayStation (PAL) Cheats** Alle Schiffe aufpowern und Sektor 5

### tip des monats



Gebt im Hauptmenü schnell folgende Tastenkombination ein: →, L1, ↑, ↑, ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe.

#### Wraith Schiff und Sektor 8

Gebt erst einmal den Code ein,

womit alle Schiffe aufgewort werden. Dann wird wieder im Hauptmenü folgende Tastenkombination schnell eingegeben:

←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, R2, L2, ←, →, ↑.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Startet dann eine Mission und brecht diese wieder ab. Nun sollten das Wraith Schiff sowie Sektor 8 anwählbar sein.

#### Alternative Planeten

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden oberen Codes eingegeben werden! Ansonsten funktioniert er nicht. Es wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben:

↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Nun werden einige Objekte im Spiel durch Köpfe der Programmierer ersetzt.

#### Doppeldecker Action

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden obersten Codes eingegeben werden. Wieder einmal wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben:

L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, R2, Select, ↑.

## Tip des Monats

### Games und Kohle zu gewinnen!

Heu! Heu!

Erstmal Grüße meinerseits. Seit einigen Jährchen habe ich schon die Aufgabe, Euch in Sachen Tips, Lösungen und Cheats auf dem laufenden zu halten. Tja, und trotz einer Standleitung ins WWW (**WeltWeites Warten**) bin ich auf Eure Einsendungen angewiesen. Zur Zeit langweilt sich mein Zuschriftenfach allerdings grauenvoll. Würde ich mir nicht selber ab und zu mal eine E-Mail schreiben, würde gar nix Brauchbares darin liegen. Diesen Mißstand wollen wir ändern. Deshalb küren wir ab sofort den Tip des Monats. Und dieser wird mit 200,- DM honoriert. Weiterhin stellt uns der Theo Kranz Versand Würzburg jeden Monat tolle Spiele zum Verlosen zur Verfügung. Also, wir warten auf richtig tolle Zuschriften! Grundsätzlich sollten diese **LESERLICH** oder besser gleich getippt sein. Und sollte der Fall eintreten, daß wir nicht alles an Preisen loswerden können, landet dies eben in einem Jackpot, der sich so lange erhöht, bis ein Gewinner feststeht.

Redaktion Mega Fun,

Kennwort Erste Hilfe,

Franz-Ludwig-Str. 9,

97072 Würzburg.

Fax: 0931/7842515

erstehilfe@megafun.de (ACHTUNG! NEUE E-MAIL ADRESSE!!!)

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!

Greetings, Euer Gunther

## WCW vs NWO Revenge

**Nintendo 64 (US) Tips** Auch die WCW bietet einige zusätzliche Goodies, die allerdings erst einmal freigeschaltet werden müssen. Dies wird bewerkstelligt, indem Ihr folgendes beachtet:

**TV Title Mode:** Gewinnt den Cruiserweight Belt, um diesen Mode freizuschalten.

**Curt Henning:** Hier müssen alle neun Runden der U.S. Heavyweight Competition gewonnen werden.

**Kidman:** Cruiserweight Belt gewinnen, und Kidman wird anwählbar.

**Rowdy Roddy Piper:** World Heavyweight Belt gewinnen und Roddy abstauben.

**Kanyon:** Hier muß der TV Title erzockt werden.

**Meng und Barbarian:** Schnappt Euch den Tag Team Belt.



## F-1 World Grand Prix

**Nintendo 64 (PAL) Diverses** **Gold Racer:** Klickt in den Exhibition Mode und wählt Driver Williams. Editiert seinen Nachnamen in **Pyrite** um. Geht zurück in den Startupscreen und klickt Euch wieder hinein. Nun steht Euch ein Gold Driver im Exhibition-, Time-Trial- und dem Zwei-Player-Modus zur Verfügung.



**Silver Racer:** Geht, wie oben beschrieben, vor und editiert den Nachnamen in **Chrome** um. Nachdem man sich in den Startupscreen zurück- und wieder ins Spiel hineingeklickt hat, steht ein Silver Driver zur Verfügung.



**Hawaiian Bonus-Track:** Klickt Euch wieder in den Exhibition Mode. Hier wird wieder Driver Williams ausgewählt. Nun wird der Nachname in **Vacation** editiert. Wieder klickt man sich zurück in den Startupscreen. Ihr findet dann hinter dem European Grand Prix den Bonus-Track.

**Gallery Option:** Geht, wie oben beschrieben, vor und benutzt den Namen **Museum**.

**Credits:** Diesmal wird in **Credits** umeditiert.

## F-1 Pole Position

**Nintendo 64 (PAL) Tip** Ein verstecktes Auto erhaltet Ihr, nachdem die Weltmeisterschaft gewonnen wurde. Speichert das Spiel und bootet neu, während Ihr die A- und B-Taste gedrückt haltet. Schaut dann in der Autoauswahl nach.

Zusätzlich solltet Ihr einmal versuchen, Eure Betankung nur auf 10% zu legen. Angeblich soll dabei durch einen Bug der Spritverbrauch reduziert werden.



## Gex 3D

**Nintendo 64 (US) Paßwort** Das Internet hat zum frechen Gecko ein Super-Paßwort ausgespuckt. Es lautet: X68KQ>Y3S68KQ>W8.



## V-Rally

**PlayStation(Pal) Cheats** Um die Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Startbild, in welchem Euch das Infogrames-Gürteltier angrinst, sehr schnell  $\uparrow, \downarrow, \Delta, \circ, \uparrow, \downarrow, \Delta + \circ$  eingeben. Hat es geklappt, erscheint ein kleiner Schriftzug (LOCK OFF) auf dem Screen. Nun muß bzw. müssen noch sehr schnell einer oder mehrere der nachfolgenden Codes eingegeben werden.  
 $\leftarrow + L1$  (TIME OFF) schaltet das Zeitlimit im Arcade Mode aus.  
 $\leftarrow + L2$  (NARROW ON) verengt die Pisten etwas.  
 $\leftarrow + R1$  (EXTRA CAR) bringt einen Jeep als Fahrzeug zutage.  
 $\leftarrow + R2$  (RESTART ON) schaltet einen zusätzlichen Re-Startpunkt im Pausescreen zu.

## F-Zero X

**N64 (JAP) Diverses** Auch zur japanischen Version beglücken uns die Seiten des Internets mit coolen

Cheats. Fangen wir also gleich einmal an.

**Zusätzliche Fahrzeuge, Strecken und Schwierigkeitsstufen freischalten:**

Gebt folgendes im Mode-Select-Screen ein:

L, Z, R, C $\uparrow$ , C $\downarrow$ , C $\leftarrow$ , C $\rightarrow$ , START. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

**Fahrzeugfarben verändern:** Drückt die R-Taste im Car-Customization-Screen. Auch lassen sich die Fahrzeuge mit den C-Tasten dort in jede gewünschte Richtung drehen.

**Fahrzeuge einschrumpfen:** Im Car-Select-Screen bei gehaltener L- und R-Taste, C $\leftarrow$  und C $\downarrow$  benutzen.



## Forsaken 64

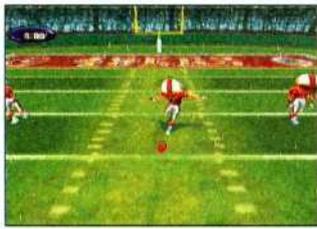
**Nintendo 64 (PAL) Cheats** Gebt im Startscreen folgende Tastenkombination ein: (Die Pfeilsymbole werden mit dem normalen Steuerkreuz, nicht mit dem Analogstick, eingegeben!)

- Unverwundbarkeit:** A, Z, Z,  $\uparrow, \leftarrow, C\leftarrow, C\downarrow$ .
- Gegner einfrieren:** R, Z,  $\rightarrow, \rightarrow, C\uparrow, C\leftarrow, C\rightarrow, C\downarrow$ .
- Steal Mode:**  $\uparrow, \uparrow, \uparrow, \uparrow, \rightarrow, \downarrow, C\leftarrow, C\leftarrow$ .
- Ein Schuß vernichtet den Gegner:** B, B, B, L, R,  $\leftarrow, \downarrow, \downarrow$ .
- Waffencode 1:** A, R, Z,  $\rightarrow, C\uparrow, C\rightarrow, C\downarrow, C\downarrow$ .
- Waffencode 2:** B, B, Z,  $\leftarrow, \leftarrow, C\uparrow, C\leftarrow, C\downarrow$ .
- Waffencode 3:** L, Z,  $\leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \downarrow, C\downarrow, C\downarrow$ .



## NFL Xtreme

### PlayStation (PAL) Cheats



Geht in die Optionen und von dort aus in den Roster. Hier wird Create Free Agent ausgesucht und dann ein neuer Spieler zusammengebastelt. Als Namen tragt Ihr die entsprechenden Wörter ein, die weiter unten aufgeführt sind. Beachtet hierbei unbedingt, daß das erste Wort als First und das zweite als Last eingetragen wird! Danach

müßt Ihr noch ein wenig die weiteren Einstellungsmöglichkeiten des Spielers verändern, ansonsten klappt das nicht mit dem Cheat.

- Big Head Mode: **BIGHEAD BOBBY**
- Flat Head Mode: **COINHEAD COREY**
- Long Neck Mode: **GEORGE GIRAFFE**
- Long Arms: **MONKEY MICKEY**
- Short Arms: **SHRIMPY SEAN**
- Big Players: **BIG BEN**
- Small Players: **TINY TOM**
- Reversed Animations: **LAMEBOY LENNY**

## Judge Dredd

### PlayStation (PAL) Cheats

Gebt die folgenden Cheats als Namen als Highscore ein.

- Deformierte Charaktere: **!PEMON?**
- Credits: **!BEDSTRAW!**
- Unverwundbarkeit: **!EIKKIN**
- Abspann: **?LOVESEXY?**

## Frenzy!

### PlayStation (PAL) Levelwahl

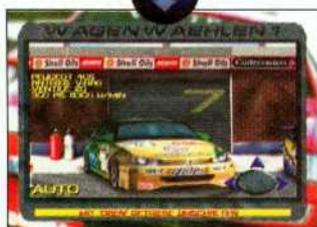
Gebt als Paßwort **PICKLE** ein und bestätigt.

Beachtet die Meldung, daß das Paßwort unkorrekt ist, nicht und kehrt ins Hauptmenü zurück. Hier wählt Ihr nun die neue Option Cheatmenü aus und sucht Euch den gewünschten Level aus.

## TOCA Touring Car Champ.

### PlayStation (PAL) Cheats

Gebt die nachfolgenden Worte als Fahrernamen ein und bestätigt mit O.K. Eine Stimme informiert Euch daraufhin, daß der entsprechende Cheat aktiviert wurde.



- CMNOHITS:** Kollisionsabfrage
- XBOOTSTME:** Geschwindigkeit
- CMMICRO:** Vogelperspektive
- CMCOPTER:** Hubschrauber
- CMSTARS:** Sternenhimmel
- CMHANDY:** Handy Mode
- CMGARAGE:** Extrawagen
- CMTOON:** Hintergrundgrafiken

**Panzer-Action**  
Gebt als Fahrernamen **CMGARAGE** ein. Sucht Euch nun den Panzer als Fahrzeug aus. Auf der Rennpiste würde bei normalen Fahrzeugen beim Betätigen der Kreistaste die Hupe ertönen. Nicht so beim Panzer. Dieser schießt aus seiner Kanone! Trefft Ihr andere Autos, werden diese durch die Luft gewirbelt und scheiden aus.

### Alle Strecken

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

## Cruis'n World

### Nintendo 64 (PAL) Tips



Den Bonus Mode erhaltet Ihr, nachdem auf allen drei Strecken des Championship Modes der erste Platz auf Schwierigkeitsstufe Beginner absolviert wurde.

Das Speed Demon Car soll anwählbar werden, nachdem 9999 Punkte im Practice Championship Mode erfahren wurden. Na dann, viel Spaß!

## Test Drive 4

### PlayStation (PAL) Cheats

Die Cheats werden durch Eingeben der entsprechenden

Wörter als Namen aktiviert.

Bonus Cars: **SAUSAGE.**

Nitro: **WH0000SH**

Mirror Tracks: **KNACKED**

Small Racers: **MJCIM.RC**

## Zero Divide 2

### PlayStation (PAL) Tips

Stöpselt zwei Controller an Eure PlayStation und haltet die

Selecttaste auf Controller 2 gedrückt, während Ihr einen Charakter aussucht. Betätigt Ihr nun eine weitere Taste, sollen die Blechbüchsen in anderen Farben die Arena betreten. Zusätzliche Levels schaltet Ihr frei, indem Ihr das Game auf den verschiedenen Schwierigkeitsstufen durchzockt. Weitere Charaktere namens Neco und Modoki werden anwählbar, nachdem Ihr das Geprügel bis zum Endgegner mit Nox bzw. Eve durchsteht.

## Test Drive 5

### PlayStation (PAL) Cheats

Um an die zusätzlichen Goodies bei Test Drive 5 zu kommen,



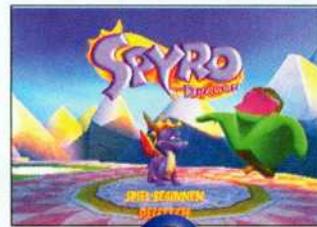
müßt Ihr Euch mit dem entsprechenden Namen in die Highscoreliste eintragen.  
Extra FMV: **AUXYRAY**  
Pitbull Special & Crisis Beat & All Mighty Maui: **NOLIFE**  
Super Arcade Mode: **SPURT**  
Cop Chase: **VRSIX**

Tip für Anfänger: Benutzt den Shelby Cobra 427SC, da dieser mit Handling und Beschleunigung am besten geeignet ist, um anfangs einen Eintrag in die Highscoreliste zu ermöglichen. Nehmt beim Drag Race als Gegner den Nissan Skyline.

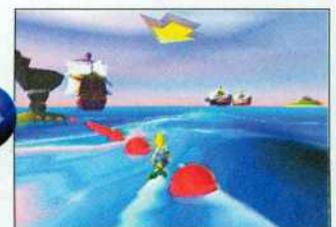
## Spyro the Dragon

### PlayStation (PAL) Crash Bandicoot 3 Demo!

Er ist wieder



da! Schnappt Euch die Vollversion von Spyro the Dragon und gebt im Titelscreen L1 + Δ ein. Daraufhin kommt Ihr erst einmal in den Genuß von allerlei Levelbildern des neuen Teils von Crash Bandicoot. Zusätzlich ist eine Wasserhatz spielbar.



Do

Play

**Herzflimmern!**

Die Top-Games des Monats  
im Video-Überblick -  
atemberaubende Trailer  
und Filmsequenzen zu:  
Tomb Raider III, Libero Grande,  
Crash Bandicoot 3 Warped,  
Spyro the Dragon und  
Cool Boarders 3.

**Dopingkontrolle!**

Einkaufshilfe - Spielelexikon  
mit Infos und Experten-  
bewertung zu über  
455 PS-Games.  
Erste Hilfe - Tips &  
Tricks-Datenbank  
zu 176 PS-Games.  
Leicht gemacht - mit den  
Save Games und der Memory Card  
in unentdeckte Levels vordringen:  
Gran Turismo, Tekken 3, Colin McRae Rally  
**Alles einfach und bequem  
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu! • ab 11.11.98 • Heft inkl. CD • mona

# ping für Deine PlayStation!

## Station Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD

### Suchtgefahr!

5 spielbare Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Formel 1 '98, O.D.T., Psybadek, Colony Wars - Vengeance und Ninja - Shadow of Darkness. Hit-Tip - Die rasantesten Newcomer des Monats im Bilder-Überblick: Tekken 3, Wild 9, MediEvil, Moto Racer 2, Legends, u.a.

### Geheimlabor!

Work in Progress:

Der Blick in die Entwicklungslabors der Hersteller. Massenweise Bilder zu 13 topaktuellen Games (A Bug's Life, Syphon Filter u.a.) in einer spannenden, interaktiven On-Screen-Show.

**Mehr Heft-  
mehr Fun!**  
PlayStation Zone  
ist die geballte  
PS-Energie auf 132  
Seiten. Spannende  
Infos und aufregendes  
Insiderwissen über  
Deine Konsole und alle  
aktuellen Games.  
Ein absolutes Muß  
für alle echten  
PlayStation-Fans.  
PlayStation Zone -  
wissen was läuft.



ch • 12 • jetzt neu! • ab 11.11.98 • mon

# WWF Warzone

**N64 (PAL)/PS (PAL) Bastelei** Die Resonanz auf unser Preisausschreiben zu WWF

**Warzone (N64)** ist ja gigantisch. Deswegen haben wir uns entschlossen, den **Einsendeschluß** auf den **14. November 1998** zu verschieben, um in den Genuß all Eurer Eigenkreationen zu gelangen. Also, schickt uns weiterhin Eure Eigenkreationen mit einer kurzen Beschreibung des Wrestlers und allen Einstellungen an:



**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: WWF-Bastelei**  
**Franz-Ludwig-Straße 9**  
**97072 Würzburg**

Als Preis winken nach wie vor 10 Überraschungspakete aus dem Hause Acclaim. Die Top Ten veröffentlichen wir dann selbstverständlich auch in unserer Rubrik „erste hilfe“. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Und um Eure Fantasie etwas anzukurbeln, hier noch einige coole Vorschläge aus der Redaktion.

**Tanya:**

Gender: Female; Skin Color: 3; Face: 2; Hair: Dark; Tanktop: Flamingo; Tanktop Schattierung: 99/99; Gloves: Long; Gloves Schattierung 16/99; Armpads: Leather; Armpads Schattierung: 18/99; Neck: Collar; Collar Schattierung: 16/99; Shorts: Yellow; Shorts Schattierung: 14/90; Belt: Eagle; Belt Schattierung: 17/99; Boots: Yellow; Boots Schattierung: 14/81; Kneepads: Double; Kneepads Schattierung: 15/99.

**Hollywood Hogan:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Type: Ripped; Body Type: Muscle; Face: 5; Hair: Swoop; Hair Schattierung: 12/64; Beard: Beard 2; Beard Schattierung: 14/99; Accessories: Bandana; Tanktop: Black 1; Gloves: Finger; Long Shorts: Black; Belt: Blugo; Boots: Black; Kneepads: Black 1.



**Xpac:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Ripped; Skin Type Schattierung: 49; Body Type: Skinny; Face: 4; Face Schattierung: 49; Hair: Over Eyes; Hair Schattierung: 0/0; Beard: Goatee 1; Beard Schattierung: 0/0; Accessories: Headband; Accessories Schattierung: 4/99; Tanktop: V-Tank; Tanktop Schattierung: 99/99; Armpads: Black; Armpad Schattierung: 0/0; Long Shorts: Generic; Long Shorts Schattierung: 3/85; Boots: Red 2; Boots Schattierung: 0/0; Kneepad: Black 1; Kneepad Schattierung: 0/0.

**Big Boss Man:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 98; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 5; Hair: Crew Cut; Hair Schattierung: 0/2; Beard: Goatee 1; Beard Schattierung: 0/40; Accessories: Sunglasses 1; Accessories Schattierung: 69/8; Shirt: Police; Pants: Leather 2; Pants Schattierung: 0/99; Belt: Blugo; Belt Schattierung: 14/59; Boots: Black.

**Ted Debiase:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Type: Hairy; Body Type: Average; Face: 2; Beard: Beard 3; Beard Schattierung: 12/75; Hair: Parted; Hair Schattierung: 12/75; Armpads: White; Armpads Schattierung: 0/0; Boots: Black & White; Boots Schattierung: 26/99; Shorts: Bucks; Shorts Schattierung: 26/99; Kneepads: Black 1.

**Ginger Spice:**

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 27; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 4; Hair: Pullback; Hair Schattierung: 5/88; Tanktop: Flag 2; Tanktop Schattierung: 0/99; Shorts: Stars; Shorts Schattierung: 72/99; Boots: Black & White; Boots Schattierung: 60/99.

**Scary Spice:**

Gender: Female; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 99; Body Type: Average; Face: 2; Face Schattierung: 99; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Tanktop: Leopard Skin; Tanktop Schattierung: 9/59; Pants: Zebra; Pants Schattierung: 52/78; Boots: Black & White; Boots Schattierung: 0/0.

**Sporty Spice:**

Gender: Female; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Ripped; Skin Type Schattierung: 99; Body Type: Average; Face: 3; Face Schattierung: 99; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Shirt: Sweat; Shirt Schattierung: 0/99; Pants: Generic; Pants Schattierung: 62/96; Shoes: Sneakers; Shoes Schattierung: 0/0.



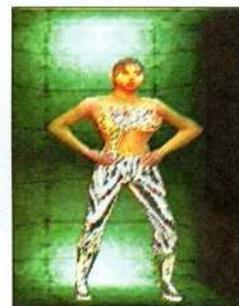
**Baby Spice:**

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 69; Skin Type: Plain; Body Type: Skirt; Face: 2; Face Schattierung: 69; Hair: Bleach Long; Hair Schattierung: 12/27; Boots: Red 2; Boots Schattierung: 96/99; Tanktop: Red Strap; Tanktop Schattierung: 0/81; Shorts: Red Strap; Shorts Schattierung: 0/81.



**Posh Spice:**

Gender: Female; Skin Color: 3; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Plain; Body Type: Skirt; Face: 5; Face Schattierung: 49; Hair: Dark; Hair Schattierung: 0/0; Shorts: Leather 1; Shorts Schattierung: 0/0; Shoes: Black 1; Shoes Schattierung: 0/0.

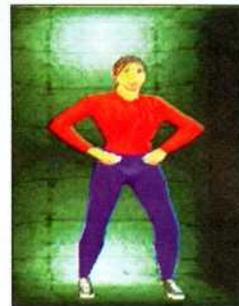


**Marilyn Manson:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Plain; Body Type: Skinny; Mask: Mankind; Mask Schattierung: 0/0; Shirt: Diamond; Gloves: Long; Pants: Leather 1; Boots: Black.

**Sting:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Type: Ripped; Mask: Mankind; Mask Schattierung: 0/0; Tanktop: Black 2; Gloves: Finger; Armpads: Tight; Pants: Leather 1; Belt: Leather; Boots: Black; Kneepads: Black 1.



**D-Lo Brown:**

Gender: Male; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 93; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 93; Body Type: Average; Face: 1; Hair: Brillo; Beard: Goatee 1; Tanktop: Color; Pants: Color; Belt: Egg; Boots: Black.

**James Bond:**

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 1; Hair: Parted; Hair Schattierung: 8/60; Jacket: Tuxedo; Armpads: White; Armpads Schattierung: 0/0; Shoes: Black 1; Pants: Leather 1; Belt: Leather.



**Booker T.:**

Gender: Male; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 0; Skin Type: Ripped; Body Type: Average; Face: 5; Hair: Brillo; Hair Schattierung: 0/0; Armpads: Brown; Armpads Schattierung: 99/99; Boots: Black; Pants: Fire; Pants Schattierung: 0/99; Kneepads: Red 2; Kneepads Schattierung: 0/99.

**Kelly „Dumpfbacke“ Bundy:**

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Plain; Body Type: Skirt; Face: 2; Face Schattierung: 99; Hair: Bleach Long; Hair Schattierung: 12/50; Tanktop: Pink Lace; Tanktop Schattierung: 64/87; Neck: Collar; Collar Schattierung: 70/99; Shoes: Leather.



## San Francisco Rush

**PlayStation(Pal) Cheats** Auch die PAL-Version hält einiges parat. Gehen wir gleich einmal in die vollen.

**Verstecktes Fahrzeug:**

Sucht Euch irgendein reguläres Auto aus und haltet R1 + R2 gedrückt, bis das Rennen beginnt.

**Buggy:**

Den Buggy aktiviert Ihr, indem Ihr Euch ein Auto aussucht und die R1-Taste bis zu Rennbeginn gedrückt haltet.

**Truck:**

Auch ein Truck steht zur Verfügung. Ihn erhaltet Ihr, indem Ihr die L1-Taste gedrückt haltet, bis das Rennen startet.

**Ufo:**

Auch E.T. und seine Freunde beteiligen sich am Rennen. Haltet bei der Fahrzeugauswahl R1 + R2 + L1 + L2 gedrückt und bestätigt mit X. Dann wird auch bei der Getriebewahl mit X bestätigt. Haltet nun noch zusätzlich die Taste Δ gedrückt, bis das Rennen startet. Allerdings ist das Handling der Untertasse alles andere als einfach.

**Farben:**

Drückt in der Fahrzeugauswahl □. Weitere Goodies erhaltet Ihr für Rennleistungen.



## Spice World

**PlayStation (PAL) Diverses** Vier lustige Tips haben wir zu Spice World sammeln können.

(Und dreimal dürft Ihr raten, was uns am besten gefallen hat!) Gebt die Codes in dem Menü ein in welchem Euer Girl über die Kugel watschelt.

**Riesengirl:** Haltet Start und gebt ○, □, ○, □ ein.

**Nachrichten:** Haltet Start und gebt ○, Δ, Δ, ○ ein. Haltet dann Start + Select und drückt viermal die ○-Taste.

Daraufhin erhaltet Ihr die erste Nachricht. Per Start + Select Halten und viermal die Δ-Taste Drücken erhaltet Ihr eine weitere. Per Start + Select Halten und viermal □ Eingeben seht Ihr die letzte Info.

**Tanzschritte:** Haltet Start gedrückt und gebt □, Δ, ○, Δ ein. Geht dann ins Fernsehstudio. Danach werden weitere Schritte im Tanzstudio ausführbar.

**Schweinkram:** Haltet Start gedrückt und gebt ○, Δ, Δ, ○ ein. Drückt dann gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + Start + Select, um zu reseten. Nun kommt Ihr in den Genuß eines netten Bildchens.



## The Fifth Element

**PlayStation (PAL) Cheats** Gebt die Cheats im Hauptmenü mit den Optionen New Game,

Load a Game, etc. ein. Ein kurzes Geräusch informiert Euch, daß es geklappt hat.

Levelwahl: R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2, R1, L2, L1, R2, Select.

Unlimited: R1 (12mal), Select.

No Enemy: R2 (12mal), Select.

Shield: L2 (12mal), Select.

All Items: L1 (12mal), Select.

Filmchen anschauen: R1, L1 (10mal), R1, Select.

Alle Cheats: L1, L2, R2, R1, Select.

## S.C.A.R.S.

**PlayStation (PAL) Cheats** Auch zu Ubi Softs futuristischer Raserei sind wir online

fündig geworden. Gebt als Paßwort XPERTS ein, um diverse nette Dinge freizuschalten. Mit ALLVID schaltet Ihr die Fahrzeuge frei.

Und als weitere Paßwörter solltet Ihr noch diese ausprobieren: GLASSX, ROCKYY, ZOPEAK, DESERT, RATTLE, RUNNER, MYSTER.

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 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

# C&C 2: Gegenschlag

**PlayStation Allgemeine Hilfe** Dutzende Hinweise aus allen Ecken trudelten bei uns ein. Die besten Tips, Cheats und Tricks haben wir hier für Euch zusammengefaßt. Nachdem mit den Cheats jede Komplettlösung zur Farce, wird haben wir bewußt auf eine solche verzichtet

## Grundsätzliches zu den Cheats:

Die Cheats werden eingegeben, indem man im Optionskasten am rechten Screenrand die vier Symbole vom PlayStation-Pad nacheinander mit der O-Taste (oder der jeweiligen Cancel-Funktion) bestätigt. Verwendet Ihr eine Maus für die PlayStation, muß dies mit der rechten Maustaste gemacht werden. Einige Cheats lassen sich erst aktivieren, nachdem Ihr in einem Level ein wenig gespielt habt. Eventuell müßt Ihr für den „Level-gewinnen-Cheat“ auch erst das Baufahrzeug aufstellen. Richtig lustig wird es aber, wenn man Nuklearschläge und Flugzeugangriffe in den Indoorlevels aktiviert. Also, gehen wir gleich einmal in die vollen!



Die gesamte Karte aufdecken:

△△×○△□

Neugierige unter Euch können mit diesem Cheat gleich einmal abklären, wo denn der Gegner seine Einheiten versteckt, und somit gezielter vorgehen.



Unverwundbarkeitsstrahl:

□×○×△△

Durch den Cheat wird Euch die Möglichkeit gegeben, kurzfristig eine Eurer Einheiten mit Unverwundbarkeit zu versehen.



Nuklearschlag:

○×○×□

Nach dem Motto „So eine Atombombe kann einem den ganzen Tag versauen“ dürft Ihr mit diesem Cheat tüchtig beim Gegner aufräumen.



Parabomb:

×××○△□

Wer weiß so einen netten, abwechslungsreichen Luftangriff nicht zu schätzen? Durch gezieltes Bombardement dezimiert man noch schneller feindliche Truppenverbände.



Chronoshift:

□○△×○○

Taugt zwar nicht viel, aber was soll's. Hier dürft Ihr Euch ein wenig unsichtbar machen, um dem feindlichen Radar ein Schnippchen zu schlagen.



Level gewinnen:

○○△××□

Hiermit zieht Ihr sofort siegreich vom Schlachtfeld, ohne einen Finger gekrümmt zu haben.

Level verlieren:

○×○□□×

Steht wohl außer Frage aufzugeben, aber wer es will?

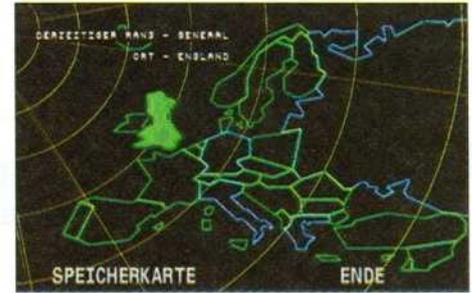
Noch zwei Cheats, deren Wirkung uns selbst nicht klar ist:

□×□×□×

□□○○△△

Irgendwie scheinen dadurch Zivilisten in Dörfern Namen zu bekommen, die man abfragen kann, wenn man sie mit dem Cursor markiert, aber seht selbst ...





Auch die **Ameisenlevel** sind im Gegenschlag zu finden. Um an diese zu gelangen, müßt Ihr allerdings erst einmal **alle** Missionen im Spiel per Feldzug gewinnen. Es reicht hierbei nicht aus, nur die Mindestanzahl an Leveln zur Beförderung zu meistern. Gebt einfach für jede Mission den „Level-gewinnen-Cheat“ ein und dies für alle Länder. Nun speichert Ihr das Game, nachdem Ihr zum General befördert worden seid. Stellt dann unter dem Punkt Optionen den Schwierigkeitsgrad auf Schwer und startet. Markiert im Levelscreen England (die Insel oben links) und bestätigt. Schon startet Ihr zur Ameisenbekämpfung.



Zuerst erlebt Ihr die Anfänge der Attacken der Ameisen durch eine kurze FMV-Sequenz, bevor Ihr mit einem netten Startscreen im 50er-Jahre-B-Movie-Stil eingestimmt werdet. Die Missionen im Detail sind recht schwer. Wer will, kann natürlich erst einmal versuchen, sich ohne Cheats zu behelfen.

Achtet bei den Ameisen darauf, daß die normalen braunen sehr gerne und sehr schnell lebenswichtige Gebäude angreifen. Bewacht diese deshalb sehr gut. Auch schaffen es die hinterlistigen Biester, über gelegte Minenfelder zu gelangen, ohne Schaden zu nehmen. Denkt daher daran, daß ein Minenfeld zusätzlich durch Infanterie abgesichert wird, um einem Überraschungsangriff vorzubeugen. Eine weitere Spezies der Ameisen mit roter Farbe speit sogar gleich Feuer. Deswegen solltet Ihr auch darauf achten, Euer Fußvolk verteilt zu plazieren, da ansonsten Schützen sehr schnell gruppenweise gebraten werden. Allerdings kommen die roten Riesenameisen selten über die Minenfelder. Eine weitere Besonderheit der Ameisen und deren Attacken ist das Chaosprinzip. Angriffe kommen selten mehrmals aus einer Richtung. Seid also stets auf der Hut. Granatenwerfendes Fußvolk sollte stets im Schatten anderer Offensiv-Einheiten stehen. Hierdurch können diese am besten ihre Qualitäten entfalten. Na dann, viel Spaß!

## Hotlines der Hersteller

### Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen Ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Beachtet bitte bei den Hotlinenummern, daß 0190er Anschlüsse locker mit 1,21 DM pro Minute zu Buche schlagen. Weitere Hinweise auf Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen.

#### Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600  
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)  
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

#### Activision:

Spielhotline: 0190/510055  
(Mo.-So. 16.00-18.00) 1,20 DM/Min.  
HP: <http://www.activision.de> (com)

#### BMG/Take 2:

Spielhotline: 0180/5304525  
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)  
HP: <http://www.take2.de>

#### Codemasters:

HP: <http://www.codemasters.com>

#### Dataflash:

HP: <http://www.dataflash.com>

#### Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/572333  
(Mo.-Fr. 09.30-17.30)  
HP: <http://www.ea.com>

#### Eidos:

Spielhotline: 0190/510051  
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00) 1,20 DM/Min.  
Fragen per Fax: 05241/953395  
HP: <http://www.eidos.com> oder

#### Fire International (Deutschland)/Blaze

Xploder-Codeshotline: 02154/945251  
(Mo. - Fr. 15.00-17.00)  
HP: <http://www.blaze.de>

#### GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice Box für die wichtigsten Fragen)  
01805-254392 (Helpline Operater - ein Mensch)  
01805-254393 (Helpfax, Antwortfax, dauert ca. 2 Tage)  
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

#### Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550  
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)  
HP: <http://www.infogrames.de>

#### Konami:

Spielhotline: 069/95081288  
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)  
HP: <http://www.konami.com>

#### Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940  
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)  
Spielberatung: 0130/5806  
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)  
HP: <http://www.nintendo.de>

#### Sega:

Spielhotline: 040/2270961  
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)  
HP: <http://www.sega.de>

#### Sony:

Spielhotline: 0190/578578  
(Mo.-Fr. 10.00-20.00) 1,21 DM/Min.  
HP: <http://www.playstation-europe.com>

#### Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033  
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)  
Spielfragen per Fax: 0221/3380015  
Spielfragen per E-Mail:  
[software@ubisoft.de](mailto:software@ubisoft.de)  
HP: <http://www.ubisoft.de>

#### Wolfsoft:

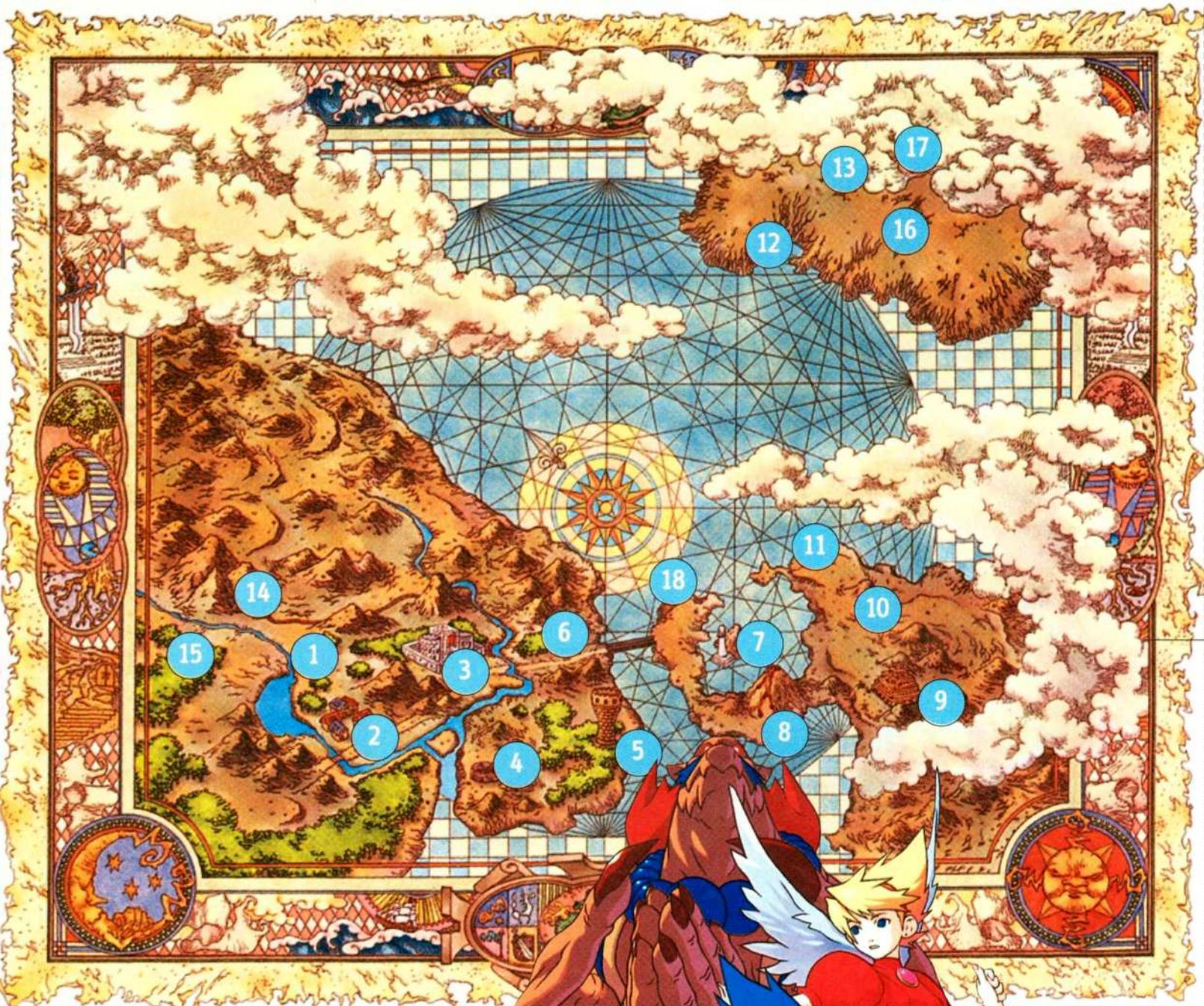
Umbauhilfe und Informationen: 02622/83517

### Mega Fun Hotline Termin

Unsere nächste Hotline steht Euch am **Samstag, dem 14. November**, zur Verfügung. **Unter 0931/7842514** dürft Ihr alles in Sachen Konsolenkost mit uns bequatschen. Wir hören uns!

# Breath of Fire III

**PlayStation Komplettlösung** Lang ist der Weg von Ryu und seinen Anhängern. Aber mit unserer Schützenhilfe werdet Ihr den rechten Pfad zu Ruhm und Sieg im Königreich Wyndia finden



- 1 - Zedernwälder, Glausberg
- 2 - McNeil-Dorf
- 3 - Wyndia, Relaisstation B
- 4 - Arena (Genmel)
- 5 - Turm
- 6 - Anlage, Café
- 7 - Rhapala, Leuchtturm
- 8 - Zubloberg
- 9 - Urkan Tapa, Engelturm
- 10 - Trödelstadt
- 11 - Stahlstrand, Relaisstation A
- 12 - Kombinat
- 13 - Kolonie
- 14 - Daunamine
- 15 - Sündstadt
- 16 - Dragnier
- 17 - Wüste des Todes, Caer Khan
- 18 - Feendorf, Einöde



### Die Ausgrabung

Ryu wurde von Minenarbeitern aus seinem langewährenden Schlaf gerissen. Diese wollen den kleinen Drachen nun unbedingt einfangen. Also muß er sich gegen sie wehren. Im Kampf ist es dabei egal, wie Ihr angreift, zum Ende der Runde wird der Zauber **Whelp-Hauch** ausgesprochen, und der Kampf ist vorbei. Die einzelnen Screens verläßt Ihr jeweils durch die Wege ganz rechts außen. Beim letzten Kampf wird der kleine Drache hinterrücks k.o. geschlagen. Als er wieder zu Bewußtsein kommt, wird er gerade auf eine Eisenbahn geladen. Ryu wartet noch, bis sie abgefahren ist, und fängt dann sogleich an, mit all seinen Kräften an dem Käfig zu rütteln (Richtungstasten und Action-Knopf).

### Erste Gehversuche

Der Dieb Rei findet den Jungen und steckt ihn zu Hause ins Bett. Danach verschwindet er mit Teepo ins Dorf **McNeil**. Ryu erwacht schließlich und macht sich auf den Weg, die beiden Gauner zu suchen. Im Dorf findet er sie. Zuerst besorgen sie Ryu Kleidung, und dann nehmen sie ihn mit zum **Yrallweg**, wo er sein Geschick

### Anführer wechseln

Alle Eure Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten. Daher ist es wichtig, immer die passenden Leute mitzunehmen.

**Ryu** könnt Ihr nur im Ausnahmefall nicht mitnehmen. Seine Spezialität ist das Zerhacken von Gräsern, in denen Ihr ein paar Zennies oder Goodies findet.

**Rei** ist der Schlösserspezialist in der Party. Es gibt kein Schloß, was der geschickte Dieb nicht aufkriegt.

**Teepo** hat starke Beine und latscht gegen alles, was im Weg ist. Mit ihm kommt Ihr an Löcher unter kleinen Steinen und an Äpfel, die Ihr von Bäumen schütteln könnt.

**Peco** ersetzt später den kräftigen Teepo – zumindest was die Beinstärke betrifft. Mit Anlauf kann er die Steine ziemlich weit schießen. Die hüpfende Zwiebel benötigt Ihr auch, wenn Ihr Euch mit dem Lebensbaum unterhalten wollt.

**Nina**, das Prinzeßchen, hat einen Zauberstab bei sich, mit dem sie die Krys-Kristalle oder verschiedene Krys-Maschinen aktivieren kann.

**Momo** ist die Technikerin und ohne Frage die Intelligenteste von allen. Wenn alle anderen nur noch fragend gucken, muß Momo ran. Mit ihrer Bazooka kann sie zudem noch herumstehende Fässer zerlegen.

**Garr** überzeugt durch seine Stärke. Er allein ist in der Lage, große Felsbrocken oder schwere Objekte zu verschieben.

beweisen soll. Die Truppe versteckt sich an der angezeigten Stelle (gleich rechts daneben liegt auch ein Sack mit Goodies). Der Überfall auf den Holzfäller Bunyan bringt Rei auf die Idee, in dessen Haus nach Eßbarem zu suchen. Ryu findet im Kellerschrank etwas. Der Holzfäller Bunyan kann die drei Diebe aber noch greifen und erteilt ihnen Strafen. Rei muß zum **Glausberg** gehen, während Ryu und Teepo Holzscheite zerhäckeln sollen. Dabei müßt Ihr die Scheite treffen, kurz nachdem sie zu kippen anfangen. Habt Ihr 18 oder mehr geschafft, dürft Ihr gehen.

### Glausberg

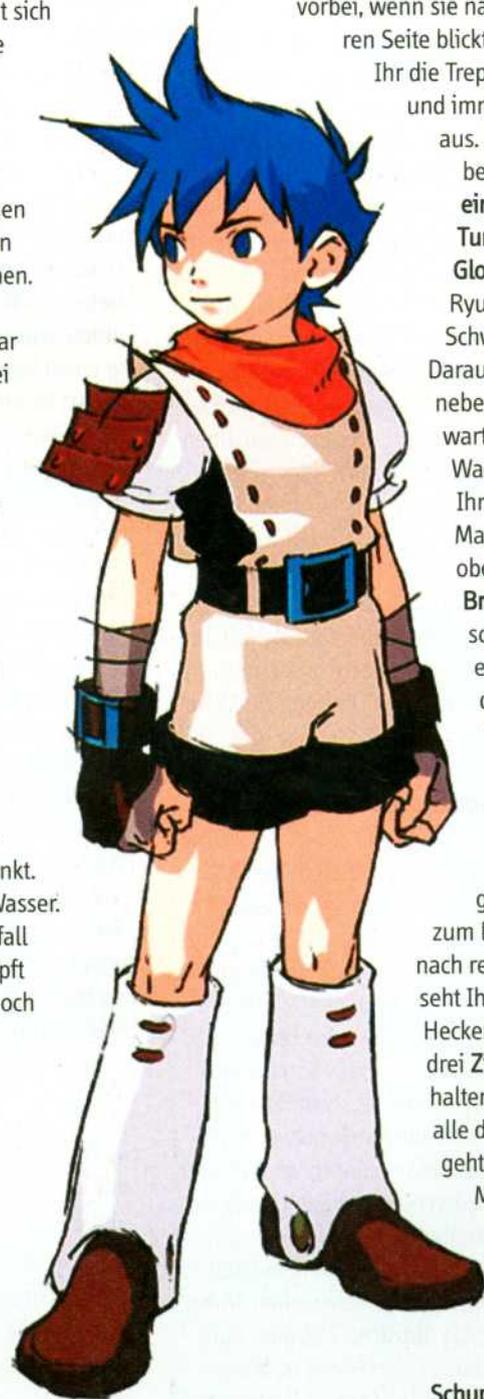
Ihr müßt Teepo und Ryu mit einer anständigen Rüstung versorgen, bevor Ihr zum Glausberg aufbrecht. Das erforderliche Geld bezieht Ihr aus Kämpfen, die Euch gleichzeitig gute Erfahrungsstufen und ein paar **Skills** einbringen. Sucht dafür am besten den **Zedernwald** ab. Auf Eurem Weg zum Glausberg müßt Ihr ein mit einem **Fragezeichen** gekennzeichnetes Gebiet passieren. Geht dort über die Brücke und laßt von Teepo den kleinen Stein vor dem großen Felsen wegschießen. Das macht einen Weg zu einer Schatztruhe frei. Es lohnt sich auch, alle anderen kleinen Steine wegzutreten, da sich darunter meist Goodies befinden. Am **Glausberg** angekommen, sammelt Ihr die herumliegenden Säckchen ein. Wenn Ihr den langen Anstieg hinaufklettert, könnt Ihr den Sandhang wieder herunterrutschen. Und wenn Ihr am Hang auf die Stellen tretet, wo Linien erkennbar sind, so rutscht Ihr direkt auf zwei Vorsprünge, auf denen Goodies zu finden sind. Wieder oben angelangt, findet Ihr Rei in einem Häuschen. Ihr macht eine Pause und trefft auf das Ungeheuer Nue. Im folgenden Kampf sollte Teepo zaubern, und die anderen beiden sollten zum Schwert greifen. Dann geht Ihr in die Höhle. Erkundet sie in aller Ruhe und sammelt alle Goodies ein. Unterhalb des **Wasserfalls** hat Teepo eine Idee, die er allerdings erst oberhalb des Wasserfalls zu Ende denkt. Stimmt ihm zu und springt ins Wasser. In der Höhle hinter dem Wasserfall trefft Ihr erneut auf Nue. Bekämpft das Ungetüm und schaut Euch noch die dahinterliegende Höhle an. Verlaßt den Berg durch das Wasser.

### McNeils Landsitz

Unten angekommen, werdet Ihr schon von Bunyan empfangen und geht zu seinem Haus zurück. Dann geht Ihr ins Dorf, wo Euch die Bewohner freundlich begrüßen. Versucht, mit der

Gestalt im Umhang ins Gespräch zu kommen, und bietet ihr Eure Hilfe an. Rüstet nun noch Rei aus. Verlaßt das Dorf in nördlicher Richtung und geht nach Westen zum **Baumstumpf**, wo Ihr den Magier Mygas, der die ganze Party gleich als Schüler aufnimmt, findet. Auf der Farm trefft Ihr die Gestalt im Umhang wieder, sie nennt sich Loki. Im Schuppen wartet Ihr dann auf die Nacht. Um den Landsitz zu betreten, müßt Ihr das **frisch gemauerte Stück** erkunden. Rei und Teepo kommen hinzu, und das Stück Mauer fällt um. Im Gelände ist es günstig, an der Mauer entlang zu gehen, wo Ihr nämlich einen Dieb um 50 Goldstücke ärmer machen könnt. Diese werdet Ihr allerdings bei der ersten Wache wieder los. Solltet Ihr noch von einer anderen Wache erwischt und vor die Tür gesetzt werden, dann wiederholt Ihr die gleiche Prozedur einfach noch einmal – der Wachmann will erneut das Geld, leider will der Dieb aber nichts mehr herausrücken. Geht nun die Treppe rauf und dann nach links. Hinter einer Hausecke nahe der Mauer ist eine **Geldbörse** versteckt, die der Wachmann oberhalb der Treppe haben möchte. Dafür macht er Euch den Weg frei.

An der nächsten Wache schlüpfet Ihr vorbei, wenn sie nach der anderen Seite blickt. Nun geht Ihr die Treppe runter und immer geradeaus. Am Ende befindet sich ein **kleiner Turm mit einer Glocke**, welche Ryu mit seinem Schwert läutet. Daraufhin geht der neben dem Turm wartende Wachmann, und Ihr könnt durch. Marschieret nach oben bis zum **Brunnen**. Dort schickt Euch ein rauchender Wachmann zu einem Hund, den Ihr töten müßt. Jetzt geht es zurück zum Brunnen und nach rechts. Dort seht Ihr mehrere Hecken, wo sich drei **Zivilisten** aufhalten. Sprecht alle drei an und geht dann an der Mauer entlang zum nächsten Wachmann am **Schuppen**. Erzählt



diesem von dem Mädel, das Ihr gesehen habt, und der Typ verschwindet urplötzlich. Im Schuppen angelangt, trefft Ihr auf einen überdimensionalen Hahn, mit dem Ihr Euch prügeln dürft. In diesem Kampf sollte Ryu den sehr nützlichen Spruch "Springen" erlernen. In dem nun folgenden Chaos geht Ihr am Brunnen vorbei den Weg zurück bis zur nächsten Treppe. Dort geht Ihr rauf und dann rechts. Am **Portal** startet Rei ein Ablenkungsmanöver, so daß die anderen beiden ungehindert hineinschlüpfen können. In der Eingangshalle geht Ihr nach rechts, wo Ihr neben einigen Goodies in den Schränken auch einen Butler findet. Bei ihm könnt Ihr Euch ausruhen und erst einmal abspeichern. Wieder in der **Eingangshalle** geht Ihr zur Treppe und müßt gegen einen McNeil-Geist kämpfen. Dann geht Ihr die Treppe rauf. Rechts befindet sich die Bibliothek, sie hat jedoch keine Bedeutung für die Handlung. Also müßt Ihr nach links gehen. Trefft Ihr unterwegs auf Donnerruf-Monster, so laßt Teepo den Spruch "Ansturm" lernen. Auf dem Weg zur Treppe hinab trefft Ihr noch weitere McNeil-Geister. Geht dann nach unten, an den Betten vorbei, durch die Küche und die Treppe hoch, wo Ihr ganz rechts 600 Zennies findet. Wieder unten angekommen, müßt Ihr auf dem Weg nach rechts einen weiteren McNeil-Geist besiegen. Danach geht Ihr zum Fahrstuhl und drückt den Knopf. Oben angelangt, klettert Ihr die Leiter hoch und könnt Euch ausruhen. Oben auf dem **Dach** rennt Ihr nach links und steckt den Enterhaken ein. Nun ist auch Rei wieder bei Euch. Auf dem **anderen Gebäude** nehmt Ihr den linken Eingang (ganz links liegt übrigens noch ein Sack voller Goodies). Im Haus trefft Ihr dann auf den lebenden McNeil. In der folgenden Magieschlacht müßt Ihr Euch gegen die versammelten Urahn zu Wehr setzen.

### Ein Haufen aufgebrachter Bürger

Wenn Ihr wieder zur **Farm** geht, seht Ihr Loki wieder, der Euch im Schuppen treffen will. Doch dort erwartet Euch nicht Loki, sondern Bunyan, der Euch über die aktuelle Lage aufklärt. Ganz nach Reis Idee lauft Ihr zu Eurem Haus und findet es in Flammen vor. Im anschließenden Kampf habt Ihr keine Chance. Ryu erwacht im Haus von Bunyan. Er will nach Wyndia reisen. Holt Euch bei Mygas vorher den unbedingt notwendigen Frost-Spruch ab. Geht nun noch ins Dorf und deckt Euch mit den notwendigen Utensilien ein. Auf dem Yrallweg lauft Ihr dann nach Osten zum **Myrneberg**. Beim Hinaufklettern trefft Ihr auf ein Monster neben einer Truhe, das Euch ein paar nützliche Tips gibt. Ganz im Osten auf der zweiten Ebene ist hinter dem Berg eine Truhe mit einem Fledermaus-



Amulett versteckt. Oben auf dem Berg trefft Ihr die zwei Räuber Sunder und Balio wieder, die Ryu nach Wyndia verschleppen.

### Knastgeschichten

Im Gefängnis wird die Prinzessin von den Räufern gekidnappt. Um ihr zu helfen, läuft Ryu voller Tatendrang zum Gatter, das er aufbrechen muß (denn nach dem Wächter zu rufen nützt nichts). Er läuft den Einhörnern hinterher. Im anschließenden Kampf ist er erneut unterlegen, rettet jedoch dadurch die Prinzessin, die sich ihm anschließt. Das Gefängnis könnt Ihr nur durch den Weg nach unten verlassen. Ryu kann sich mittlerweile in einen Drachen verwandeln (Besteigen). Er besitzt bereits das **Flammen-Gen**. In der Gruft angelangt, müßt Ihr zunächst **alle Grabsteine** lesen. Drückt die **grünen** Wörter und merkt Euch die roten. Den Grabstein, auf dem von vielen Wörtern die Rede ist, laßt Ihr zunächst in Ruhe. Habt Ihr alle sieben grünen Wörter gedrückt, so geht über den Steinweg zum großen Grabstein und drückt den Knopf dort. Ihr fallt nun eine Etage tiefer und findet einen Schatz. Geht wieder hoch (es gibt nur einen Weg) und geht nun zu dem Grabstein mit den vielen Wörtern. Hier habt Ihr bei jeder Frage drei Alternativen. Antwortet jedesmal mit den gemerkten **roten** Wörtern ("Roten", "Hochzuklettern", "Ich", "Ist", "Such", "Unter", "Dies"). Habt Ihr alles richtig gemacht, so fallt Ihr eine Etage nach unten und ein paar Pixel unterhalb ein zweites Mal. Dort befindet sich auch schon der Ausgang aus der Gruft.

### Wyndias Kinder

In Wyndia angekommen, orientiert Ihr Euch erst einmal. Ihr geht durch das **Café** hindurch und die Treppe hinunter. Weiter rechts sind ein paar spielende Kinder, die Euch zum Versteckspielen auffordern. Das erste Kind ist gleich rechts hinter den Bäumen beim Heiler. Das zweite ist hinter dem Bettler an der Treppe versteckt. Das dritte ist bei den

Wachen am Tor. Das vierte, welches Ihr finden müßt, ist oben im Café hinter einem Baum. Habt Ihr alle gefunden, geben sie Euch einen Tip, worauf Ihr Wyndia wieder verlassen könnt. Geht dann in westlicher Richtung durch den Wald bis zur Stadtmauer zurück. Dort ist eine Truhe versteckt. Am Eingang zur Stadt seht Ihr rechts einen Gang zwischen zwei Mauern. Folgt ihm und Ihr findet einen weiteren **Meister**, Durandal heißt er.

### Auf der Flucht

Geht nun zur Mühle am **Eynockweg**. Betretet Ihr diese, so werdet Ihr von Balio und Sunder nach Genmel verschleppt. Ihr könnt aus den Fängen des besoffenen Fahl fliehen. Deckt Euch hier in der Stadt mit vernünftiger Rüstung ein. Eure Finanzen könnt Ihr beispielsweise am **Bumorberg** durch Kämpfe auffrischen. Die Gegend um Genmel ist nur über den Bumorberg zu verlassen, da die Brücke nach Wyndia im Norden der Stadt versperrt ist. Am Berg sind zwei Kisten versteckt. Eine davon liegt mehr oder weniger auf dem Weg, während die zweite zu erreichen ist, wenn man rechts vom Haus die Stufen herunterhopt. Wieder oben spricht Ihr den Mann an der Tür an, der Euch für eine Nacht Unterschlupf gewährt. Als Ihr am nächsten Morgen aufwacht, wollt Ihr Eure Gönner begrüßen, jedoch die Tür zum Lagerraum ist abgeschlossen. Verlaßt den **Lagerraum** also durch die offene Tür. Ganz hinten seht Ihr das Schaltpult für die Seilbahn, schaut es Euch genau an. Mit Mühe und Not könnt Ihr vor Sunder flüchten. Auf dem anderen Berg verlaßt Ihr die Bahnstation. Geht Ihr am Tor vorbei, findet Ihr noch ein Säckel mit Goodies. Rennt dann den langen Berg hoch. Oben trefft Ihr erneut auf Sunder. Ihr entkommt ihm nur durch einen beherzten Sprung in die Tiefe.

### Der Turm

Bevor Ihr in den Turm geht, solltet Ihr am Berg nach einer Stelle mit einem Fragezeichen suchen. Dort findet Ryu das **Umkehrungs-Gen**, das ihm zu einer neuen Drachengestalt verhilft. Betretet nun den Turm. Bei den Kämpfen ist Ninas "Ruck"-Zauber eine große Hilfe. Unten wartet ein Waffenhändler, bei dem Ihr aufrüsten könnt. Links vom oberen Eingang schwebt der Roboter Pooch, der Euch ein paar Tips gibt, zum Beispiel wie Ihr im Kampf fliehen könnt. Ihr geht beim **Brunnen** in das Gebäude und findet einen großen Kristall. Nina bezaubert diesen, und in den nächsten 30 Sekunden müßt Ihr links die Treppe hoch, aus dem Gebäude heraus und die vier kleinen Kristalle am Brunnen bestäuben. Diese

Aufgabe ist schwer zu meistern. Habt Ihr es dennoch geschafft, wird das Wasser aus dem Brunnen gelassen und Ihr kommt an eine Truhe ran. In der zweiten Etage ist eine Tür. Sie führt zu einem Labor, in dem Ihr Euch ausruhen und abspeichern könnt. Einen Stock höher trefft Ihr auf **Momo und Maus**, die sich Euch anschließen. Im Nachbarzimmer ist ein **Rätsel mit Bodenplatten**. Hier müssen alle Platten grau werden. Das ist nicht weiter schwierig: Die Felder, die bereits grau sind, müssen zweimal betreten werden. Als Belohnung stehen im Hinterzimmer drei Truhen bereit. Folgt dann der Treppe nach oben. Ein wenig später erreicht Ihr eine



Stelle mit **Fallen**. Geht nicht durch die Fallen durch, sonst fällt Ihr einige Stockwerke nach unten und landet vor dem Labor mit den Betten. Jede Falle hat einen Schalter. Drückt den zweiten und vierten von links, und Ihr kommt über die Falltür hinüber. Das nächste Hindernis überwindet Ihr, indem Ihr den **roten Hebel** umlegt. Die Platten plazieren sich so, daß Ihr problemlos zur Treppe gelangt. Später kommt Ihr an eine Stelle, wo Ihr mit sich bewegenden Bodenplatten auf eine andere Plattform übersetzen könnt. Dort steht ein **Kristall**, den Ihr aufladen müßt. Dazu muß Nina mindestens achtmal ihren Stab benutzen. In der nächsten Szene müßt Ihr eine Stelle passieren, wo ein Kristall hinter einer **roten Lichtschranke** steht. Nina beschießt den Kristall. Daraufhin verschwindet die rote, und hinter dem Kristall erscheint eine violette. Bewegt die Party zwischen die beiden Schranken und beschießt den Kristall erneut. Paßt dabei auf, daß Ihr nicht die Strahlen berührt, denn sie vergiften. Die violette Lichtschranke verschwindet, die rote erscheint und weiter hinten eine blaue. Jetzt bewegt Ihr die Party zwischen die violette und die blaue Lichtschranke, beschießt den Kristall wieder, und die blaue Lichtschranke verschwindet. Damit ist der Weg zur Tür dahinter frei. Geht durch die Tür in eine Bücherei. In der Mitte ist ein Schreibtisch mit einem Knopf. Drückt diesen, und Ihr könnt mit einer versteckten Rakete flüchten.

## Riesenpflanzen

Geht nach der Landung zur **Cafeteria** (am Landeplatz gibt es das **Dorn-Gen**). Dort trefft Ihr Palet, der Momo um Hilfe für seine Pflanzung bittet. Und da die Gauner, die Euch verfolgen, die Brücke nach Wyndia gesperrt haben, stimmt Ihr zu. Oberhalb des Ladens wartet die Heroine D'Lonzo, bei der Ihr in die Lehre gehen könnt. Dann weiter nach Westen. In der **Anlage** müßt Ihr versuchen, Direktor Palet zu finden. Benutzt dazu jeweils die Rollwege, die nach innen führen. Die Richtungsschalter befinden sich zumeist in der Nähe. Palet selbst sprecht Ihr mit Momo an. Er berichtet Euch über die Mutationen und schickt Euch zur **westlich gelegenen Müllhalde**. Die Pflanzung verläßt Ihr am schnellsten über den Sandhang bei Palets Terrasse. In der Höhle seht Ihr Kisten auf einem Förderband. Verschiebt am Schalter die Kisten so weit nach links, bis Ihr an alle Truhen herankommt und der weitere Weg frei ist. Im nächsten Raum gibt es wieder ein paar Hebel. Verschiebt mit dem roten die Kisten wieder so weit, bis Ihr an die Truhe herankommt. Danach geht Ihr in die **Höhle neben dem Magmapool**. Dort müßt Ihr gegen eine Mutation kämpfen. Ryu soll sich in einen Feuerdrachen verwandeln, und mit "Feuerclaw"- sowie "Simoon"-Zaubern ist der Sieg auf Eurer Seite. Der Mutant verlangt von Euch, in die Lava geworfen zu werden. Dem Wunsch müßt Ihr nachkommen, und als Dankeschön schließt sich Babymutant Peco Eurer Party an. Mit Stufe 1 ist dieser aber noch nicht zu gebrauchen. Daher müßt Ihr ihn gezielt aufpäppeln. Nehmt Euch die Zeit

## Fähigkeiten

Ihr habt die Möglichkeit, neue Fähigkeiten im Kampf und bei einem Meister zu erlernen. Ihr solltet diese Chance nutzen. Im Kampf benötigt Ihr etwas Glück: Ihr müßt den zaubernden Gegner mehrmals beobachten (das Auge im Menü), denn das Lernen klappt selten beim ersten Versuch. Für die Meister gibt es die Maßregel, daß nach acht bis zehn Stufen Eures Charakters das Potential des Lehrers erschöpft ist. Keine Sorge, Ihr könnt oft genug wechseln. Einige Meister stellen ein paar Forderungen, damit sie Euch annehmen. Yggdrasil will eine Klugfrucht, Emitai und Mygas wollen Geld. D'Lonzo erwartet von Euch, daß Ihr mindestens zehn Waffen im Inventar habt. Hier also die Meister samt ihrer Boni:

Name	Position	Bonus	Nachteil
Bunyan	Zedernwälder	HP+2, Stärke+2, Defensive+1	AP-2, Intelligenz-3
Mygas	Yrallien	AP+1, Intelligenz+2	Stärke-1, Defensive-1
Yggdrasil	Ostwyndia	AP+1, Defensive+1, Intelligenz+2	HP-1, Stärke-2, schwach gegen Feuer
D'Lonzo	Café	Stärke+1, Agilität+1, Genauigkeit	HP-1, AP-2
Fahl	Arena	HP+4, Stärke+1, Defensive+3	Agilität-3, Intelligenz-3
Durandal	Wyndia	-	-
Giotto	Rhapala-Region	HP+4, AP+3	Stärke-1, Defensive-1, Agilität-1, Intelligenz-1
Emitai	Duanagegend	AP+4, Intelligenz+4	Stärke-2, Defensive-2
Deis	Zubloberg	AP+3, Stärke+1, Agilität+1, Intelligenz+3	HP-3, Defensive-3
Hachio	Wyndia	HP+2, Stärke+2, Defensive+1	AP-2, Agilität-1, Intelligenz-1
Bais	Wyndia	Stärke+1	-
Lang	Wyndia	Defensive+1	-
Lee	Wyndia	Intelligenz+1	-
Wynn	Wyndia	HP+1	-
Ladon	Dragnier	Stärke+2, Defensive+2, Agilität+1, Intelligenz+2	HP-6, AP-6
Meryleap	Ostwyndia	Agilität+2	HP-1, Stärke-1, Defensive-1
Hondara	Urkan Tapa	AP+1, Intelligenz+1	Stärke-2

dafür, denn er wird einmal ein sehr starker Krieger. Vergesst nicht, ihn auch bei D'Lonzo als Schüler anzumelden. Marschiert dann zur Pflanzung zurück.

**Der Wettstreit**

Wieder in der **Arena** von Genmel angelangt, nehmt Ihr an dem Wettstreit teil. Doch Ihr müßt entweder Momo oder Peco als Pfand zurücklassen. Der unausgebildete Peco ist hier wohl die bessere Wahl. Ihr könnt Genmel zwar verlassen, doch die Wege sind versperrt. Weder über den Bumorberg noch über die Brücke im Norden könnt Ihr fliehen. Also müßt Ihr kämpfen. Vor dem Kampf könnt Ihr Euch ganz unten in der Arena ausrüsten.



Erforderliches Bares müßt Ihr Euch am Bumorberg erkämpfen. Der erste Gegner erwartet Euch in der

**Halle des Feuers.** Hier besiegt Ihr ein Dreierteam im Kampf Mann gegen Mann. Verwandelt dazu Ryu in einen Feuerdrachen, und es ist ein einfacher Fight. Der nächste Gegner ist Emitai mit seinen beiden

Golems in der **Null-Magie-Halle.** Bekämpft zunächst Emitai und erst danach seine Monster. Sie verprügeln sich nämlich gegenseitig. Ihr braucht nur noch abwechselnd die Golems zu treffen. Ihr könnt sogar zugucken, bis nur noch einer übrigbleibt. Der finale Kampf findet in der **Halle der Meister**

gegen den Titelverteidiger Garr statt. Gegen ihn könnt Ihr zwar nicht gewinnen, doch er hilft Euch anschließend und holt Euch aus den Fängen der Einhörner. Da die Seilbahn am Bumorberg nach wie vor nicht benutzbar ist, nehmt Ihr die Brücke über die **Myrrschlucht** nach Norden. Dort erwarten Euch erneut Sunder und Balio, die Euch nicht gehen lassen wollen. Nach einem kleinen Kampf kommt Euch **Garr** wieder zu Hilfe und schließt sich Eurer Party an. Nun kommt es zum großen Showdown mit den Einhorn-Gebrüdern. Geht dann unter der Brücke hindurch zum Haus. Neben der Tür findet Ihr das **Frost-Gen.** Als krönende Einlage holt Ihr Euch schwerverdienete Sprüche bei Mygas, Durandal und D'Lonzo ab. Nördlich der Pflanzung findet Ihr eine Quelle mit vielen versteckten Items. Nehmt Peco mit, der die darauffliegenden Steine wegschießt.

**Wechsel in die Drachengestalt**

Seit dem ersten Treffen mit

Prinzessin Nina kann Klein-Ryu im Kampf seine Drachen-Macht aufrufen. Dies verbirgt sich unter dem Menüpunkt "Besteigen". Bis zu drei Gene könnt Ihr auswählen, welche jeweils eine bestimmte Eigenschaft verbergen. Ihr findet die Gene (nur Ryu selbst kann sie aufheben):

**Erste Zeile**

- Flamme von Beginn an mit Repertoire
- Frost auf der östlichen Seite der Myrrschlucht
- Donner nördlich von Rhapala am Strand bei einem einzeln stehenden Haus
- Schatten nach dem Sieg über den Zombie-Drachen in der Daunamine
- Strahlen im Containerhof nahe dem Teleporter
- Macht geheimes Labor unter der Krys-Pflanzung in einem toten Gang

**Zweite Zeile**

- Verteidiger als Belohnung für Ninas Rettung am Bumorberg
- Eldritch auf der obersten Plattform des Leuchtturms bei Rhapala
- Wunder im Zubloberg nahe dem Endgegner inmitten der Lava
- Schwere am westlichen Ausgang der Gezeitenhöhle
- Dorn an der Absturzstelle der Rakete bei Momos Turm
- Umkehrung Fragezeichen-Stelle auf der östlichen Seite des Bumorbergs

**Dritte Zeile**

- Mutant am Stahlstrand nahe des Wassers
- ??? in einem einzelnen Haus in Urkanien (westlich des Stahlstrandes)
- Trance nördlich des Kombinats bei dem riesigen Baum
- Fehler ganz im Westen innerhalb der Kolonie
- Fusion nach dem Sieg über den Zombie-Drachen in der Daunamine
- Ewigkeit als Belohnung nach dem Sieg über den Ältesten von Dragnier

**Manche Gen-Kombinationen ergeben besonders schlagkräftige Gestalten:**

Bezeichnung	Gen-Kombination	Besonderheit
Hybrid-Drachen	Fusion	kombiniert die Kräfte von Ryu und einem Partymitglied
Drache	Dorn, Frost, Verteidiger	starker Eisdrache
Trygon	Flamme, Frost, Donner	beherrscht drei Hauch-Angriffe
Mini-Drache	Mutant, ???	sehr flinker, aber schwacher Drache
Kaiser-Drache	Ewigkeit	Berserker, nicht steuerbar
Nisekaiser	Fehler, Ewigkeit	brutaler Kaiserhauch-Angriff
Drachen-Puppe	Fehler	schwacher Drache mit wenig MP-Verbrauch
Drachen-Schatten	Schatten	Todesattacke auf alle Ziele
Zischdrache	Wunder, ???	Riesenwuchs (dreimal so viele Trefferpunkte wie ein Behemoth)
Behemoth	Wunder	große Gestalt, schützt die Partymitglieder
Tiamat	Schatten, Trance	Seeschlange mit Todeshauch und Feuerwelle
Quecksilber	Wunder, Dorn, Umkehrung	flink, starker Angriff
Drachenkrieger	Macht, Trance	Elementmagie mit Statusänderungen

**Der Leuchtturm von Rhapala**

Jetzt betretet Ihr Wyndia. Nina muß in der Party sein. Sie spricht die Wache am Eingang des Schlosses an. Später erwacht sie in ihrem Zimmer, hört einen Schrei und spricht die Magd an, die gerade das Geschirr fallengelassen hat. Ihr seht **Mausi** davonlaufen und folgt ihr bis in den Weinkeller. Dort müßt Ihr die Kamera drehen und Mausi finden, die gleich wieder entwischt. Schaut noch bei der versteckten Maus vorbei, von der Ihr ein Stück Käse erhaltet. Ihr erwischt Mausi auf dem **Balkon** hinter Ninas Schlafzimmer. Nun ist die Party wieder vollzählig. Marschiert nach Osten durch den **Checkpoint** durch. In der Region Rhapala angekommen, geht Ihr zunächst zu dem einzeln stehenden Haus im Norden. Dort findet Ihr am Strand das **Donner-Gen.** Südlich der Brücke ist Giotto, ein weiterer Meister, bei dem Ihr Garr in die Lehre schickt. Geht nun nach **Rhapala.** Da Ihr eine Überfahrt wollt, schickt Euch die Transportgilde zu Sinkar, der in der Kneipe residiert und Euch prompt an seine Tochter verweist. Shadis, eine blonde Schönheit, ist am Hafen zu finden. Sie schickt Euch über den Zubloberg, doch der ist versperrt, wie ihr Vater bestätigt. Also weiter. Verlaßt Rhapala

und geht nach der Sequenz, in der Nina als Anführer agiert, zurück auf den **Kai** zum Buchhalter der Gilde, Beyd. Er bittet Euch, ihm für 1000 Zennies Rüstung zu kaufen. Ist das zu wenig Geld, so erhaltet Ihr nochmals 1000 Zennies von ihm, was dann ausreichen muß. Beyd braucht ein Schwert und eine Rüstung. Päppelt ihn ein paar Nächte auf (nicht gleich umnieten!), und dann geht's in den verseuchten Leuchtturm. Vorher muß noch der Angeber Zig besiegt werden. Dabei hilft Ihr Beyd nur, wenn Zig mit seiner Hand herumfuchelt. Ihr erhaltet danach das Gildezeichen, das Euch Zutritt zum **Leuchtturm** verschafft. Im Leuchtturm gibt es eine Maschine, die mit **Feuer-Krys** betrieben wird. Am Pult, das dort steht, müßt Ihr den Schalter an der Maximumamplitude erwischen, sonst bleibt die Maschine stehen. Geht Euch das Krys aus, so könnt Ihr im Waffenladen von Rhapala welches kaufen. Steuert den leuchtenden Strom an den zwei Schaltern im Osten und Norden nach oben. Am **Eingang** zum eigentlichen Leuchtturm trefft Ihr auf den Gazer-Boss. Der ist ein ziemlich harter Gegner, den Ihr mit Ryu als Feuerdrachen und dem Spruch "Feuerclaw" besiegen könnt. Oben auf der Plattform findet Ihr das **Eldritch-Gen**. Anschließend schaltet das Signalfeuer ein, und der Job ist erledigt. So denkt Ihr zumindest, bis die Fee auftaucht und nach Euren Diensten verlangt.

### Feenring

Also machen wir uns auf, den Feen zu helfen. Betretet den **Feenring** bei Rhapala. Nach der Ankunft geht Ihr in das erste Haus, wo Ihr von den Feen erfahrt, daß sie von einem Monster bedroht werden. Ihr sollt ihrem Leiden ein Ende bereiten. Wartet also am Strand, bis des Nachts ein Delphin kommt, der sich als ziemlich unhöflich herausstellt. Im anschließenden Kampf braucht Ihr gute Ausdauer und vor allem viele Heilzauber. Die Feen bedanken sich natürlich bei Euch. Zurück in Rhapala läßt das Schiff immer noch auf sich warten. Selbst Beyd hat keine Erklärung dafür. Wenigstens läßt uns der Gildemeister Sinkar den Weg durch den **Zubloberg** benutzen. Paßt dort auf die Magmastellen und die Geysire auf. Besonders nette Gegner sind die Felsen. Sie müssen erst mit einem Feuerzauber aktiviert werden und lassen ab und zu Magmapanzer zurück, die Euch bei einem Feuerangriff heilen. Wenn Ihr Euch rechts haltet, kommt Ihr zu einem alten Mann, der Euch ohne Grund bekämpft. Seine Schoßstierchen kriegt Ihr mit Eiszaubern klein, während Ihr ihn meist erst erwischt, wenn sein Mana, von dem er leider sehr viel hat, verbraucht ist. Kurz vor dieser Stelle findet Ihr das **Wunder-Gen**.

### Engelturm

Willkommen im fernen Urkanien. Der Engelturm ist schnell ausgemacht, aber Ihr benötigt die Erlaubnis des Patriarchen von

**Urkan Tapa**. Sucht mit Garr als Anführer den Patriarchen auf. Jetzt zum Turm (Garr nicht vergessen). Klettert Ihr die Stufen nach oben, müßt Ihr bei dem Wächter die Plattformen herunterhopsen. Unten führt ein Weg in eine Gruft. Dort liegt eine Frau hinter einem Lichtschild, welcher sich nicht abschalten läßt. Den Turm selbst betretet Ihr ganz oben. Nun braucht Ihr unbedingt Garr, der als einziger die vielen herumliegenden Steine vorrücken kann. Ihr kommt in einen Raum mit drei Blöcken. Ihr müßt sie so anordnen, daß Ihr einen Übergang von der Mitte, wo Ihr auf eine erhöhte Position steigen könnt, bis zur **Treppe in der rechten Ecke** des Raumes gebaut habt. Paßt dabei auf, daß Ihr Euch nicht selbst den Ausgang versperrt! Unten wird Nina weggeschickt, und Ryu erkundet zusammen mit Garr die beschriebenen Steine. Doch Garr stellt sich als Verräter heraus, der den kleinen Ryu töten will. Ihr besiegt ihn mit dem Wechsel zur Drachengestalt. Eine wirksame Kombination ist beispielsweise Frost-, Eldritch- und Verteidiger-Gen. Nun erfährt Ryu das Erbe der Brut.

### Wiedergeburt

Es gingen einige Jahre ins Land, bis Ryu wieder zu sich kam. Wie durch einen Zufall hatte Garr ihn in derselben Mine gefunden, in der er zu Beginn geboren wurde. Garr bietet Ryu sein Leben an. Wenn Ryu noch Rachegefühle hegt, so soll er sie jetzt ausleben und den wahren Grund des Untergangs der Brut finden. Diese Aufgabe werden wir natürlich

mit unserem Helden und starken Kämpfer gemeinsam durchstehen. Kommt Ihr wieder zu der Stelle, wo das Drachenbaby einst niedergeschlagen wurde, so seht Ihr dort drei Kisten stehen. Es geht weiter zum Fahrstuhl und hinauf in die erste Etage. Verfolgt Ihr die Gleise, kommt Ihr zu einem Häuschen, in dem ein Händler ist. Nutzt diese Gelegenheit und kauft Heilmittel und Vitamine ein. Von da aus kommt Ihr zu einem Schienennetz mit einem Waggon, den Garr bewegen kann. Auf diese Weise könnt Ihr eine Kiste erreichen, in der Ihr einen Federsäbel sowie eine leichte und eine scharfe Waffe findet. Legt dann die Weichen so um, daß Ihr den Waggon auf den Stein fahren laßt. Anschließend müßt Ihr gegen einen verbitterten **Drachenzombie** kämpfen, der auf Rache sinnt. An dieser Stelle bringt Ihr auch alle gekauften Goodies zum Einsatz. Der Kampf ist ziemlich übel. Zuerst verwandelt sich Ryu in den **Behemoth** (Flammen- und Wunder-Gen). In dieser Gestalt kann er dem Biest mit einfachen Angriffen stark zusetzen. Nach der Rückverwandlung sollten beide Kämpfer ständig angreifen. Nehmt zum Heilen die Vitamine und nutzt die Heilmittel nur dann, wenn ein Charakter sowohl vergiftet als auch vom Knochentanz verseucht wurde. Nach endlosen Angriffsreihen ist das Skelett endlich vernichtet. Als Dankeschön erhaltet Ihr zwei neue Gene: das **Schatten-Gen** und das

**Fusions-Gen**. Im

Gängesystem hinter dem



gesprengten Stein gibt es zwei Truhen. Folgt nun immer dem rechten Gang, bis Ihr einen Schalter findet. Diesen müßt Ihr immer wieder betätigen, bis die Platte vor dem Raum mit dem Schalter einen Durchgang öffnet. Nun könnt Ihr die Mine verlassen. Vergeßt nicht, Euch im Büro des Vorarbeiters eine Belohnung von Garr abzuholen.

### Wertiger

Vor den Toren der Mine findet Ihr den geschlagenen **Emitai**, der Euch als Lehrling annimmt. Ihr müßt zuerst durch die **Ogerstraße** gehen. Dort befindet sich eine Kiste, und kurz vor dem Ende der Straße werdet Ihr von einem Wertiger attackiert. Dann kommt der **Levetberg**, über den Ihr marschieren müßt. Laßt Euch von der Falle nicht irritieren. Der bereits bekannte **Yrallweg** ist gesperrt. Also machen sich die zwei Racker nach **McNeil** auf, um die Ursache für das Hindernis zu erkunden. Im Dorf **McNeil** geht Ihr am besten zum Gasthof und sprecht die Inhaberin an. Sie möchte, daß Ihr Euch um den wilden Tiger kümmert, der in den **Zedernwäldern** sein Unheil treibt. Zielstrebig marschieren die beiden zum alten Versteck der drei Diebe, das vom Beginn der Geschichte her noch bekannt sein sollte. Und siehe da: Rei ist der Wertiger, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, ein Schmugglernest auszuheben und Rache für Ryu und Teepo zu üben. Schaut Ihr beim alten Bunyan vorbei, könnt Ihr ihn zum Meister erwählen. Geht nun zum nahen Feenring und laßt Euch zum Feendorf teleportieren. Die Feenwesen ernennen Ryu zum Herrscher und warten nun auf seine Anweisungen. Gebt die ersten Order (eine zum Jagen, eine zum Roden, eine zum Lehren). Da Ihr nun der Herrscher über dieses muntere Völkchen seid, solltet Ihr dort auch immer mal wieder einen Besuch abstatten. Zurück im Dorf seht Ihr die Loki-Gestalt blutend auf dem

Boden liegen. Die Soldaten teilen Euch mit, daß Rei zum **McNeil-Anwesen** gerannt ist. Als wir dort ankommen, wird der sündige Bürgermeister gerade von Königin Nina verhaftet. Ihr werden alle bekannten Details berichtet, und die Heroine nimmt gleich wieder das Heft in die Hand. Also geht's auf Reis Spuren zum **Schwarzmarkt** hinter der Ogerstraße. Neben einer Truhe und einem Haufen Verletzter finden wir einen Hinweis, daß Rei wohl zum nahen **Checkpoint** gelaufen ist. Hier beobachtet Ihr, daß sich Rei mit dem Unterwelt-Boß anlegt, und Ihr müßt ihm im Kampf helfen. Nehmt am besten Garr mit und wiederholt die Taktik mit dem riesigen Behemoth (Flammen- und Wunder-Gen). Ist der Gigant verschwunden, erweckt Rei wieder zum Leben und verwandelt sich in einen eigenständig kämpfenden Wertiger. Ryu sollte vor allem zum Heilen (mit Goodies) abgestellt werden. Der Boß Mikba ist relativ leicht zu besiegen.

### Die Pflanzung

Jetzt machen wir uns auf in die östlichen Länder. Unsere Party braucht dazu aber noch einen Paß für den Checkpoint an der östlichen Brücke. An der Eygnock-Straße hat Nina plötzlich eine gute Idee: Ryu soll ihr helfen, die mysteriösen Vorgänge in der Pflanzung zu erkunden. Dort angekommen, fahrt Ihr mit den Fließbändern ganz nach innen, wo Ihr vorher schon mal den Direktor gesucht hattet. An dieser Stelle findet sich Momo wieder ein. Ein wenig östlich der Pflanzung schließt sich auch Peco wieder an, der gerade den Baum Yggdrasil besucht hat. Zurück in der **Anlage** bemerkt Momo, daß Gas in zwei Gewächshäuser eingedrungen ist. Um Abhilfe zu schaffen, müßt Ihr nun mit Pecos Hilfe Steine auf die Kreuze schießen, die sich auf den benachbarten Terrassen befinden, und anschließend mit viel Anlauf dagegentreten. Das erste Glashaus sollte nicht das

Problem sein. Beim zweiten ist das schon schwieriger, da muß Peco um die Kurve laufen. Nach einigen Versuchen solltet Ihr aber auch das geschafft haben. Danach erkundet Ihr den Ofen. Schießt mit Momo auf den rostigen Verschuß, und ein geheimer Gang öffnet sich. Geht hinein, aber nehmt Momo und den widerstandsfähigen Garr mit. Die verschlossenen Türen öffnet Momo an den Computern mit den entsprechenden Zahlen ganz rechts im Computerkabinett. Dahinter kann sich Eure Party ausruhen. Der Hinweis zu Tür 2 befindet sich hinten in dem **Raum mit dem Krysgas**, versteckt unter den Wegen ist ein Peco-Verschnitt mit dem Tip. Hinter der westlichen Tür mit der 2 befindet sich eine Truhe. Ihr nehmt aber die mittlere Truhe im zweiten Raum. Geht Ihr nun den Weg weiter, liegt im Raum mit dem Förderband eine Notiz mit dem Paßwort. Ein wenig später findet Ihr das **Macht-Gen**. Lauft Ihr das Förderband hinauf, landet Ihr wieder im Computerkabinett. Die Tür Nummer 3 führt zu einem Mutanten-Boß, der ziemlich hitzeempfindlich ist. Der Hinweis zu Tür 4 besagt, daß Ihr die Nummern der Generatoren in Reihenfolge ihrer Leistung angeben sollt (1-3-2-5-4, steht auf der zweiten Paßwort-Seite). Auf dem Weg (hinter Tür 4) erwarten Euch schon Palet und der nächste Endgegner. Auch diesen üblen Bruder besiegt Ihr mit dem bewährten Standardrezept Behemoth. Anschließend sollte Momo heilen (verjüngen), und die anderen beiden sollten sinnlos draufknüppeln. Aber Vorsicht, der Gegner wendet ziemlich üble Magie an!

### Königliches Chaos

Nun steht die Station **Wyndia** auf dem Plan. Vergeßt nicht, bei den geliebten **Feen** vorbeizuschauen. Bei ihnen hat sich inzwischen zahlreicher Nachwuchs angesammelt, der beschäftigt werden will. Man quatscht mit den herangewachsenen Versteckspiel-Kindern und spielt erneut auch eine Runde mit ihnen. In **Wyndia** besteht Nina darauf, daß nur sie und Rei zum König gehen. Der König verspricht Euch einen Paß. In der Zeit, bis dieser ausgestellt ist, lauft Ihr in den Kerker, in dem noch eine Truhe steht. Das Gitter davor ist für Rei eine Kleinigkeit. Wieder oben angelangt, erhaltet Ihr Euren Paß. Allerdings spitzt sich die Lage unerwartet zu. Mausi zeigt Euch den Weg in den Weinkeller. Darunter befindet sich ein Teleporter, der Euch in die verlassene Bude von Meister Durandal beamt. Also geht's in Richtung Ost durch den **Checkpoint** durch. In Rhapala gibt es wieder nur schlechte Nachrichten, da das erwartete Schiff wieder nicht ankommt. Glücklicherweise ist der Vulkan inaktiv, und die Straße nach Urkanien ist frei. Nächstes Ziel ist der **Engelturm**. Angeführt von Garr, betretet Ihr das Heiligtum.

### Feendorf

Wenn Ryu in den zweiten Lebensabschnitt tritt, wird er zum Herrscher über die Feen erklärt. Also muß er sich regelmäßig um sie kümmern. Ihr kommt von jedem Feenkreis aus zu ihrem Dorf. Hier die wichtigsten Punkte, die zu beachten sind:

#### Die Farben:

Rot	Jagd
Grün	Bauen und Roden
Blau	Handeln
Azur	Forschung

Es sollte ständig ein Drittel der Feen auf der Jagd sein. Maximal 99mal Nahrung können sie sammeln. Sinkt dieser Wert, solltet Ihr noch eine Jägerin einstellen.

Schickt jeweils die sechs Feen mit dem längsten grünen Balken zum Roden und Bauen (jeweils drei).

Richtet vor allem zu Anfang ein Haus ein, in dem nach neuen Jobs gesucht wird (die drei intelligentesten Feen). Später, wenn Ihr genügend Häuser habt, sucht dann ein wenig nach Kultur.

Handelshäuser richtet Ihr am besten nach Bedarf ein, da sie nur Euch etwas nützen. Überträgt dann die Aufgabe den allerbesten Händlern, die schneller ihr Sortiment vergrößern. Ein Gasthaus ist nicht unbedingt vonnöten. Wenn Ihr aber eins baut, dann nehmt eine schlechtere Händlerin.

### Gaist

Nach der ernüchternden Begegnung geht es nun nach **Urkan Tapa**. Laßt Garr mit dem Patriarchen sprechen. Dieser schickt Euch durch die **Gezeitenhöhle** südlich vom Vulkan. Dahin gelangt Ihr, wenn Ihr dem südlichen Strand nach Westen folgt. Nehmt am besten Nina mit und laßt sie gegen mehrere Gegner "Blitz" zaubern. Bei Ebbe müßt Ihr bis zum neuen Wasserspiegel herunterklettern und mit dem Floß übersetzen. Dort seht Ihr auch den Ausgang aus dem Level. Vorher lohnt es sich aber, in jeden Seitenarm der Höhle einen Blick zu werfen, um die zahlreich versteckten lukrativen Goodies einzusammeln. Am Ausgang findet Ryu dann noch das **schwere Gen**. Anschließend kommt Ihr zur Siedlung **Felsen**. Geht zu Gaist. Nach dem aufschlußreichen Gespräch mit dem Ex-Wächter diskutiert Ryu mit Garr darüber. Im benachbarten Haus könnt Ihr ruhen und abspeichern. Gaist fordert Euch zum Kampf. Zerstört erst die beiden Fackeln (200 HP) und verwandelt Euch dann in einen Frost-Behemoth (Frost- und Wunder-Gen). Mit der Feuerklaue gestaltet sich der Kampf einfach und kurz.

### Ein kaputtes Schiff

Im **Engelturm** wird Deis befreit. Nach einem etwas rabiaten Gespräch schickt sie Euch zu ihrem Schrein in der Höhle am **Zubloberg**, in dem Ryu die Runen liest. Deis weist Euch an, nach Norden zu segeln. In **Rhapala** erfahrt Ihr von Shadis, daß Beyd in Trödelstadt ist, um das Schiff zurückzuholen. **Trödelstadt** befindet sich nördlich von Urkan Tapa. Im Westen der Stadt findet Ihr Beyd, der den Durchlaß zum Schiff begehrt. Verlaßt Trödelstadt und geht nach Westen, wo ein einzelnes Haus steht. Darin findet Ihr das **???-Gen**. Folgt dann Beyd zum **Dock**. Laßt Momo mit Beyd reden, da sie unbedingt das Schiff reparieren möchte. Sie gibt Euch eine Skizze, die Ihr dem Gildenmeister in **Trödelstadt** zeigt. Er befindet sich auf der untersten Ebene im hinteren Haus. Übrigens hat sich links davon Wynn aus Wyndia versteckt. Der Gildenmeister schickt Euch zum **Stahlstrand**. Ganz im Norden findet Ihr das **Mutant-Gen**. Sprecht den Chef mit dem starken Garr an. Beim Ziehen müßt Ihr ganz schnell die X-Taste drücken. Hört auf, wenn die Zahlen rot werden. Doch an den Seilen hängt keine Maschine, sondern ein riesiger Fisch, den Ihr besiegen müßt. Er ist ziemlich unangenehm, aber machbar. Ihr benötigt dazu viele Vitamine. Danach sucht Ihr die benötigten Teile (Ansicht des öfteren drehen). Am Strand liegt bereits ein Teil. Zwei andere sind links und rechts vom Eingang sowie eins bei dem Typen mit dem Schweißbrenner versteckt. Nun betretet Ihr das Containerschiff. Zwei Teile gibt es nahe dem Eingang hinter der Mauer und weiter links bei der verschlossenen Tür. Eine Etage tiefer befinden sich Schalter, mit denen Ihr die Stahlträger bewegt. Weitere Stücke liegen im ersten Abschnitt jeweils ganz rechts und links bei den Schaltern. Im zweiten Abschnitt gibt es eine Menge: zwei Teile ganz

links versteckt hinter den Containern, eine Robe für Nina, ein Teil hinter der Hebebühne und noch eins ganz rechts nahe dem Schalter im ersten Abschnitt. Drei Teile befinden sich auf den Containern. Insgesamt könnt Ihr 15 Teile finden. Wenn Ihr alle habt, geht zurück zu Momo. Und siehe da, der Kutter läuft!

### Shusi

Auf hoher See taucht ein unbekanntes Schiff auf. Angekommen in Rhapala übernimmt der beste aller Seemänner, Zig, das Steuer. Geht auf die Brücke und sprecht Zig an, wenn Ihr bereit zum Auslaufen seid. Versucht dann, das **Mittelmeer** zu verlassen. Doch der schwere Seegang zwingt Euch zur Umkehr. Zig erzählt Euch von einem legendären Seemann, weiß allerdings nicht, wo dieser wohnt. Er schickt Euch daher nach Parch, nördlich von Rhapala. Kommt Ihr in der **Einöde** an, geht Ihr zum Bürgermeister, der in einem Haus auf der oberen Terrasse wohnt. Doch er mag nicht mit Euch reden, bis er etwas Eßbares bekommt, was nicht nach Fisch riecht. Ironie des Schicksals: Ihr präsentiert Shusi. Das Rezept erhaltet Ihr in der **Myrrschlucht**. Wir benötigen Makrelen, Reis, Essig und Meerrettich. Makrelen fangt Ihr auf der anderen Seite der Schlucht, zum Beispiel, mit Bambusstab und Lot. Reis gibt es nahe dem Haus an einem Baum, indem Ihr Peco dagegengetreten laßt. Um den Essig zu erhalten, marschieret Ihr mit Garr zum Brunnen am Café in Ostwyndia. Helft dem Brunnenmann, Wasser zu schöpfen, und Ihr erhaltet Sauerwasser. Meerrettich findet Ihr an der Ogerstraße, das sind die Pflanzen in der Pflütze. Fahrt nach **Einöde** und sprecht den Wächter im Bürgermeister-Haus an. Mixt das Shusi im Verhältnis 1 Makrele mit 9 Reis, 2 Essig und 3 Meerrettich. Das ganze gut durchkneten und der Bürgermeister ist wieder fit. Als Dank erhaltet Ihr eine Seekarte.

### Das Schwarze Schiff

Fahrt nun nach Osten zu den entfernteren Klippen. Beim Fragezeichen müßt Ihr mit dem Kutter innerhalb von 25 Sekunden bis zum Haus auf der linken Seite vordringen. Nicht ganz einfach, aber machbar. Zudem gibt es noch zwei Truhen zu holen. Kukuys, der legendäre Seemann, empfängt Euch freundlich, kann Euch aber auch nicht weiterhelfen. Er berichtet Euch von dem Schwarzen Schiff. Der erste Enterversuch schlägt fehl. Sprecht dann mit Momo. Danach wird das Schwarze Schiff gerammt. Steuert dazu Euren Bug auf das Heck des

Schwarzen Schiffes und drückt dann den Boost (Rennen-Taste). Paßt bei den Fehlversuchen auf, daß sich Euer Motor nicht überhitzt. Schaut nach dem Aufprall nach Momo und Peco, die sich beide im Maschinenraum befinden. Betretet das Schiff mit Momo. Die Treppe nach unten führt zu einer beweglichen Plattform. Stellt am **Bedienpult** das Programm 2 ein und setzt bis auf die andere Seite über. Dort findet Ihr eine ID-Karte. Mit Programm 3 fahrt Ihr eine Etage tiefer. Dort befindet sich der Hauptschalter für den Kran. Geht hoch zum **Kran**. Mit ihm müßt Ihr die drei Container zu einer Brücke plazieren. Um von der anderen Seite wieder zurückzukommen, legt Ihr im nächsten Raum den Schalter um. Auf dem nächsten Oberdeck findet Ihr am Ende des langen Gangs auf der linken Seite ein Skill Ink. Geht dann die Treppe hinauf. Hier braucht Ihr die ID-Karte, um den Lift benutzen zu können. Eine weitere Etage höher ist das **Steuerpult**, das Momo begutachtet. Sie will wissen, wenn der Antriebsmesser auf 100 steht. Schaut auf den **Antriebsmesser** zwei Etagen tiefer und lauft spätestens bei 70 los. Mitzählen nicht vergessen! Bei genau 100 müßt Ihr wieder oben sein und Momo ansprechen. Später gibt es einen Störfall. Zwei riesige Meeresbewohner haben sich mit dem Schiff angelegt. Sie sind am besten mit Blitzen zu stoppen.

### Die Kolonie

Im Kombinat angekommen, müßt Ihr auf eigene Faust weiterforschen, da Euch niemand weiterhelfen kann. Weiter nördlich ist eine grüne Stelle. Ihr findet dort das **Trance-Gen**. Auch hier gibt es Feenringe, die Ihr nutzen könnt, um die Geflügelten zu besuchen. Hinter dem **Stahlgrab** kommt Ihr zur **Kolonie**, in die Ihr Momo mitnehmen müßt. Ganz links findet Ryu das **Fehler-Gen**. Schaut Euch das Radar und



das Zimmer darunter an. Sucht Euch dann einen Weg zur Truhe weiter rechts und springt danach durch das lila Glas durch. Ihr kommt in einen Raum, in dem Ihr ein paar Platten so drehen müßt, daß ein Laserstrahl von dem mittleren zum rechten, dann zum linken und zur Sicherung gelenkt wird. Mit ein wenig Probieren trifft der Strahl. Oben ist der Teleporter betriebsbereit. Kaum am Ziel angekommen, büchst Mausi wieder aus, der wir prompt folgen. Unsere Party merkt bald, daß sie wieder am Stahlstrand gelandet ist. Bei der Erkundung des Containerschiffs kommt Ihr in einen **Raum mit vier Schaltern**. Legt zuerst die Schalter im Osten, Westen und Süden um. Dann erreicht Ihr eine Truhe. Legt danach auch den Schalter im Norden um. Geht ganz nach oben in die oberste Etage. Dort ist ein **weiterer Schalter in der Mitte eines Abgrunds**. Ihn könnt Ihr nur mit einer Plattform erreichen. Betretet daher die einzelnen Plattformen in folgender Reihenfolge: die nördlichste von rechts, die südlichste von Süden. Darauf wird die linke der drei außenherum bewegt, bis sie rechts neben der bisherigen rechten Platte liegt. Betretet sie erneut von Norden und Ihr erreicht den Schalter. Folgt dann dem Weg weiter bis zum **Radar**. Justiert es in die Richtung, in der der Pfeifton am klarsten zu hören ist. Wieder unten ist die Relaisstation A endlich aktiv. Stellt am Pult den **Containerhof** ein und holt Euch das **Strahlen-Gen** ab.

### Dragnier

In **Dragnier** werdet Ihr freudig von den Einwohnern begrüßt. Der Dorfälteste lädt Euch in sein unterirdisches Reich ein. Der Gegner, gegen den Ihr antreten müßt, hat es in sich, da sich Ryu nicht in einen Drachen verwandeln darf, und leistet sich keine besondere Schwäche. Also müßt Ihr mit konventionellen Mitteln ran. Achtet darauf, daß Eure Charaktere nicht sterben, und stellt eine Person ausschließlich zum Heilen ab. Als Siegesprämie erhaltet Ihr das **Ewigkeits-Gen**, und der Dorfälteste hilft Euch bei Eurer Quest. Er stellt Euch einen Führer zur Verfügung, mit dem Ihr zur **Fabrik** im Norden geht. Der Weg dorthin ist nicht schwer zu finden, allerdings wird hin und wieder Eure Geschicklichkeit stark auf die Probe gestellt. Dafür findet Ihr ziemlich viele Truhen. Ihr kommt zu einer Stelle mit einem Krys-Roboter, mit dem Ihr alle Schalter umlegt. Der Trick ist, daß Ihr am Anfang den Roboter hinter ein Podest bewegt und dann ein Stück nach rechts unten marschieret. Dadurch bekommt der Roboter, der von dem Podest aufgehalten wird, die nötige Bewegungsfreiheit. Am Schluß gelangt Ihr zu einer Treppe, an deren anderem Ende sich eine **Notfalltür** befindet, die nur Momo öffnen kann.

### Wüste des Todes

Auf der anderen Seite der Fabrik befindet sich die **Wüste des Todes**. Hört Euch an, was der Dragnier zu sagen hat. Nehmt Euch am Faß eine Ration Wasser und marschieret dann los. Die Anweisungen des Führers sind falsch. Folgt daher dem falschen Polarstern (rechts neben dem echten). Lauft bis Tagesanbruch und rastet bis zur Nacht. Kommt die Nachricht, daß Ihr zu wenig trinkt, leert Ihr einen Wasserkrug. Habt Ihr kein Wasser mehr, solltet Ihr umkehren. Sämtliche auftretende Gegner sind kälteempfindlich. Nach einer Weile seht Ihr die Oase erscheinen und später wieder verschwinden. Dreht dann nach Norden und marschieret ein wenig links vom echten Polarstern. Eventuell trifft Ihr auf ein Monster namens Manmo, daß Ihr leicht mit dem Eisbehemoth besiegt. Leider liegt Prinzessin Nina erschöpft darnieder. Sie könnt Ihr nur retten, wenn Ihr das Rakda schlachtet. So findet Ihr die Oase. Deren Chef schickt Euch noch weiter nach Norden zu einer Ruine namens **Caer Xhan**. Im Westen davon ist der **Containerhof** mit dem Teleporter. Garr muß die störende Kiste zerlegen, und Ihr könnt den Transporter verwenden.

### Caer Xhan

Kauft im Laden alle benötigten Gegenstände. Im Haus im Norden findet Ihr mehrere Kristalle, die Euch schädigen. Eine Etage tiefer ist ein Schalter, der die **schädigenden Strahlen** sichtbar macht. Folgt Ihr dem Weg, kommt Ihr in einen Raum mit einem Computer. Dort schaltet Ihr den Lift zur Orbitalstation Myria ein. Springt den Abhang runter und deaktiviert die Sperre zum Lift. In der Raumstation angekommen, marschieret Ihr zu dem Schaltpult an einem Fahrstuhl. Um ihn zu benutzen, müßt Ihr eine Etage höher den Schalter umlegen. Nutzt die Fahrstühle, um auf die andere Seite des **Arbeiterbereiches** zu gelangen. Hier findet Ihr auch eine Stelle zum Ausruhen und Speichern. Die rechte Treppe führt zu zwei Schaltern. Geht dann die andere Treppe hoch, bis Ihr an die Stelle kommt, an der die **Lichtschranken** gewesen sind. Dort den gelben Weg entlang geht's zum Gefängnis. Die hinterste Tür verbirgt einen Schalter zu einer Schlafgaskammer. Die betretet Ihr, wenn Ihr durch das Elektroschockfeld marschieret und dem Pfad folgt. Der Gegner, der jetzt kommt, ist ziem-

lich übel. Sein Hauptangriff ist das Lähmen. Die Unbeweglichkeit müßt Ihr sofort heilen, sonst habt Ihr ein Problem! Verwandelt Ryu am besten in einen Krieger-Drachen (Stärke- und Eldritch-Gen). Steckt nach erfolgreichem Kampf die Karte ein, die alle Türen der Sicherheitsstufe B öffnet. Fahrt mit dem Fahrstuhl, auf dem das Monster zunächst saß, hinunter. Dort findet Ihr **orangefarbene Muscheln** in einer Kiste, mit denen Momo Pflanzen vernichten kann. Die darauffolgende Schatzkammer könnt Ihr nur mit Rei betreten. Nehmt also Momo und Rei (für die Türen) und folgt bei der Lichtschranke dem grünen Pfad. Ihr kommt in eine grüne Höhle mit unangenehmen Gegnern. Danach benutzt Ihr den Fahrstuhl zum **Garten Eden**. Westlich des Liftes ist eine Brücke, über die Ihr geht. Da wartet schon der gute alte Teepo auf Euch. Er teleportiert Euch in eine Gedankenwelt, damit Ryu seine Gefährten prüft. Anschließend wartet noch der finale Boß auf die Party. Gegen ihn helfen vor allem massive Schutzzauber. Habt Ihr den Endgegner geknackt, dann ist Euer Werk vollbracht.

### The End



# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Verkaufe/tausche PlayStation + N 64-Spiele.** Habe: Gruselspiel 2, Banjo-Kazooie, DKR, Tekken 3, Gex 3D, WCW vs NWO, Fighter's Destiny, Wild Arms, Gran Turismo, Theme Hospital, LifeForce Tenka, Felony 11-79, Toukon Retsuden 2 usw. Verkaufe auch Zeitschriften wie Maniac, Mega Fun, Total usw. Anrufen von 18-22 Uhr und am Wochenende unter  
Tel.: 02551/80842, Benny

**Verkaufe N 64 mit RGB Umbau + 2 Controller, 2 Memory Cards, Rumble Pak + 7 Spiele 450 DM; Saturn Pal 2 Controller, Gun, Adapter + 12 Spiele 250 DM, PlayStation + Chipumbau + 2 Pads (1 Analog) + Memorycard + 1 Spiel + Magazine, alles originalverpackt 180 DM.**  
Tel.: 06704/739

**Verkaufe:** Jumping Flash 1, Ridge Racer 1, Toshinden 1 je 30 DM, NBA Jam T.E. 25 DM, Warhammer 1 35 DM, Blood Omen 55 DM, V-Rally 60 DM, Bomberman 64 60 DM, Mario Kart, Pilotwings 64 je 50 DM, Extreme G 90 DM (alles pal). Tel.: 06631/71540, David (ab 20 Uhr)

**Zwei Schüler** suchen Super Nintendo mit 10 Spielen für ca. 150 DM oder Game Boy mit 10 Spielen für ca. 100 DM. Tel.: 069/866697

**Verkaufe** Diddy Kong Racing 40 DM, Lylat Wars inkl. Rumble Pak 55 DM, Final Fantasy 7 40 DM, Turok (GB) 25 DM. Alles Pal mit original Packung und Anleitung. Tel.: 0212/14453 ab 18 Uhr. Fragt nach Christian

**Suche** Filme auf Video, Laserdisc, DVD, Video-CD, Bildplatte, 8-32 mm. Von Komödie bis Horror. Von Alltagsware bis zu absoluten Raritäten. Alle Systeme, Sprachen und Formate. Bitte alles anbieten! Suche auch alles für N 64, PSX, Saturn und SNES! Spiele, Grundgeräte, Zubehör. Jan Werthmann, Krüsmannstr. 6, 65549 Limburg.  
Tel.: 06431/3552

**MB-Vectrex** incl. Spike, Flipper Pinball, Berzerk, Rip Off, Clean Sweep, Star-Ship, Solar Quest, Scramble Vector Vaders (1996), Patriots (1996). Alles originalverpackt, z.T. verschweißt! Suche alles für N 64, PSX, Saturn, SNES. Spiele, Grundgeräte, Zubehör. Jan Werthmann, Krüsmannstr. 6, 65549 Limburg. Tel.: 06431/3553

**Verk.** Import N 64 Games: F-Zero jp 88 DM, Blast Corps us 66 DM, Yoshi's Story jp 55 DM, Starfox jp 55 DM; Verk. auch PSX-Games: FIFA98 die Fußball WM dt 55 DM, NBA Live 98 dt 44 DM; habe sonst noch aktuelle PC Games abzugeben. Alle Spiele in Top-Zustand! Tel.: 08721/911315, Thomas. Bis 24 Uhr erreichbar! Ruft an!

**Verkaufe** SNES und PS Spiele: SNES: Chrono Trigger, Might & Magic 3, Illusion of Time, Breath of Fire 2, Zelda, Terranigma, Harvest Moon, Lord of the Rings, Yoshi's Island, Super Mario World. PS: Suikoden und Alundra. Tel.: 07231/74196, ab 16 Uhr. Verkaufe auch noch einen Game Boy + Spiele

**Tausche** Sega Saturn Konsole mit Controller + Back up Memory und einem Spiel (z.B. Myst, Shining Wisdom, Panzer Dragoon 2, Bug, Virtual Hydlide, Mystaria) gegen N 64 Konsole. Suche auch dringend die PS Spiele Tomb Raider 2 und Saga Frontier.  
Tel.: 07231/74196, ab 16 Uhr

**Rarität!** Verkaufe sehr gut erhaltenes Vectrex mit 2 Overlays, 1 Controller, 3 Spielen (Pinball Scramble Mine Field) für DM250 VHB! Tausche auch gegen jap Saturn. Tel./Fax: 02132/3363, Nico. Einfach anrufen!!

**Verkaufe:** Für GB: S. Mario Land, Motocross Maniacs, Mega Man (DR. W.), Tetris, Solar Striker, Buroi Fighter, Tennis à 35 DM, F-1 Race m. 4 Player Adapter ca. 50 DM. Für SNES: Cybernator 20 DM, 1 Controller 20 DM, für PSX: Myst 40 DM, NBA Jam Extreme 40 DM, 1 Controller von Edge 20 DM. Faxt mir: 0911/763774 oder ruft an: 0911/764788. Ciao und vielen Dank! Christian K.

**Tausche,** kaufe Spiele für PC-Engine: Habe Devil Crash, Bomberman 93, Dungeon Explorer 2, Spriggan, Galaga 88, Jackie Chan usw. Suche Aldynes, Coryoon, Fray, Circus Lido. Tel.: 08678/605

**Suche** MF-Ausgaben 7/96 und 8/96, wenn möglich komplett. Tel.: 07245/4896

**Suche** original japanische Super Nintendo, Mega Drive und PC-Engine-Spiele. Zahle sogar Neupreise! Schreibt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

**Verkaufe** N 64 mit RGB Umbau + 2 Controller, 2 Memory Cards, Rumble Pak + 2 Spiele 450 DM; Saturn Pal 2 Controller, Gun, Adapter + 12 Spiele 250 DM, PlayStation + Chipumbau + 2 Pads (1 Analog) + Memorycard + 1 Spiel + Magazine, alles originalverpackt 180 DM.  
Tel.: 06704/739

**Verk.:** Commodore 64 mit Tastatur, Laufwerk (Deckel leicht defekt), Joystick, Anleitung, Disk-Box, Kabel vollständig, Disketten 4-MB Speicherraum, 31 Spiele gespeichert, Preis nach Vereinb. Tel.: 09856/976439, nach Markus fragen (nach 18 Uhr)

**Tausche** (verkaufe) Bomberm. 64 (55 DM), D. Kong Racing (50 DM), Mario 64 (50 DM) alle N64, Daytona USA, V. Fighter, WWS 97 (55 DM), Haus der verl. Seelen (50 DM), 3 Dirty Dwarves, Impact Racing, Sov. Strike, Bug! (40 DM), Photo CD (50 DM) alle SAT. ISSD (50 DM), Punch Out (50 DM) alle SNES. E-Mail: BORUSSIA@Nightbbs. Adresse: Joachim Paul, Gensenstr. 37, 41564 Kaarst

**Suche** PSX, N 64, NES, Game Boy, S-NES, Mega Drive und Spiele. Am liebsten größere Sammlungen. Kaufe alles!!!  
Tel.: 05621/2231 (14-19 Uhr)

**Hi Sega Fans!** Wer hat noch ein paar Saturn o. MD Spiele übrig, die er tauschen würde? Schreibt an Britta Hetzer, Am Bahnhof 158, 06369 Drosa oder ruft an unter 034979/21603 und fragt nach Britta. Tausche z.B. Nights, Athlete Kings, VF Remix, Theme Park f. Saturn/Sonic 3D, Tale Spin f. MD

**Verkaufe** und kaufe Spiele und Hardware für Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr

**Kaufe** und verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für Sony PlayStation, Nintendo 64, Super Nintendo und Game Boy. Zahle immer fairen Preis. Einfach anrufen, ich beiße nicht. Diese Anzeige bitte aufheben, gilt länger. Ruft an unter Tel.Nr.: 09603/914322 oder 914323, freue mich auf Eure Anrufe!

**Verkaufe** und kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo.  
Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr

**Suche** größere SNES oder Game Boy Sammlung, gebe dafür meine neue Multinorm PSX mit Dual Shock ab. Gebe auch aktuelle Titel von PSX, N 64 oder Scorpion-Pistole ab im Tausch gegen SNES oder GB + Spiele, suche selbst auch Spiele für PSX + N 64. Habe auch Laser Disc Filme. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck.

**Suche** PSX-Lenkrad mit Pedal, suche Neo Geo günstig. Tausche und verkaufe PSX-Games, kaufe MD-Games, suche GB, GG-Games bis 10 DM. Nehme auch ganze Sammlungen. Timo Mayer, Birkenwaldstr. 13, 70131 Stuttgart

## Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren 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.

**Kaufe** Geräte und Spiele, auch Sammlungen von PSX SNES-N64-Game Boy nur original und pal mit Anl. und Verpackung. Verkaufe Madden 64 DM 50, NFL Quarterb. DM 50, FIFA 64 DM 45, Extreme G DM 65, alle Games kompl. mit A+V pal. Evtl. weitere Games anfragen. Auch PSX Spiele. Suche Monopoly + Chrono Trigger SNES us. Tel./Fax: 02841/44125, Marianne

**Kaufe,** verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch Oldie-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex mit Tasche und 15 Spielen (originalverpackt). Tel.: 089/1403732 oder 0177/3733556

**Verkaufe** für N 64: FIFA die WM-Qualifikation '98 für 60 DM. Verkaufe für PS: Ego Shooter US für 60 DM, Gruselspiel US für 60 DM, Theme Park 60 DM, Rage Racer 40 DM, V-Rally 40 DM, Crash B2 40 DM, Gruselspiel 40 DM, Total Drivin' 30 DM, Lone Soldier 30 DM, Tekken 2 30 DM, Ray Tracers 30 DM, Moto Racer 30 DM u. NE-Con 30 DM. Alles Top-Zustand. Tel.: 0511/624773

**Tausche** Saturn-Spiele: Fighters Megamix, Alien Trilogy, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, Worldwide Soccer 97, 1 Universal-Import-Adapter. Ich suche Winter Heat, Panzer Dragoon Saga und viel mehr. Außerdem suche ich: Game Boy und Game Gear. Fragt nach Stefan. Tel.: 07144/6750, Danke. Verkaufe Saturn

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES. PC-Engine, Jaguar, 3 DO, viele Japan- und US-Sachen, z.B. für MD: Warrior of Romb US, Risiko US, Monopoly US, Heavy Unit JAP, Space Invaders US, Tiger Heli JAP, Dragon's Fury JAP, Newzealand Story JAP je 85 DM incl. Porto, PC-Engine: Hurrigan, R-Type 2, Volfied je 85 DM etc. T/F: 0306258637

**Suche** Einhänder, Metal Slug, Gadius Gaiden, Salamander Deluxe, Side by Side Special, Samurai Spirits 4, R-Types, Terra Diver, Wild Arms, B.o.F.3, G.-Darius (alle PS!). Biete z.B. Tactics Ogre, Ogre Battle, Saga Frontier, Vandal Hearts (PS), Albert Odyssey (SAT). Kaufe auch! Tel.: 04934/201, ab 18 Uhr, Ingo

**Verkaufe:** für PSX. Oddworld, WipEout, Theme Park, Masters of Teräs Käsi, Kurushi, Legacy of Kain, Nuclear Strike, Croc, Air Combat. Für SNES: Mariokart, SF2 Turbo, Actraiser 2, Tiny Toons, Bubsy 2, Mario World, Yoshi's Island, Turtles 4, Super Mario Allstars, Donald in Maui Mallard, Zelda. 07333/6843 (Daniel)

**Suche** Videofilme: Hong Kong Bloodsheed (beispielsweise von John Woo) und ähnliches! Nur Original-Kaufkassetten und ungekürzte Filme (ab 18). Ruft an! Tel.: 05232/86159, Thomas

**Verkaufe/tausche PlayStation + N 64-Spiele.** Habe: Gruselspiel 2, Banjo-Kazooie, DKR, Tekken 3, Gex 3D, WCW vs NWO, Fighter's Destiny, Wild Arms, Gran Turismo, Theme Hospital, LifeForce Tenka, Felony 11-79, Toukon Retsuden 2 usw. Verkaufe auch Zeitschriften wie Maniac, Mega Fun, Total usw. Anrufen von 18-22 Uhr und am Wochenende unter Tel.: 02551/80842, Benny

**Verkaufe:** Jumping Flash 1, Ridge Racer 1, Toshinden 1 je 30 DM, NBA Jam T.E. 25 DM, Warhammer 1 35 DM, Blood Omen 55 DM, V-Rally 60 DM, Bomberman 64 60 DM, Mario Kart, Pilotwings 64 je 50 DM, Extreme G 90 DM (alles PAL). Tel.: 06631/71540, David (ab 20 Uhr)

**Zwei Schüler** suchen Super Nintendo mit 10 Spielen für ca. 150 DM oder Game Boy mit 10 Spielen für ca. 100 DM. Tel.: 069/866697

**Verkaufe** Diddy Kong Racing 40 DM, Lylat Wars inkl. Rumble Pak 55 DM, Final Fantasy 7 40 DM, Turok (GB) 25 DM. Alles PAL mit original Packung und Anleitung. Tel.: 0212/14453 ab 18 Uhr. Fragt nach Christian

**Suche** Filme auf Video, Laserdisc, DVD, Video-CD, Bildplatte, 8-32 mm. Von Komödie bis Horror. Von Alltagsware bis zu absoluten Raritäten. Alle Systeme, Sprachen und Formate. Bitte alles anbieten! Suche auch alles für N 64, PSX, Saturn und SNES! Spiele, Grundgeräte, Zubehör. Jan Werthmann, Krüsmannstr. 6, 65549 Limburg.  
Tel.: 06431/3552

**MB-Vectrex** incl. Spike, Flipper Pinball, Berzerk, Rip Off, Clean Sweep, Star-Ship, Solar Quest, Scramble Vector Vaders (1996), Patriots (1996). Alles originalverpackt, z.T. verschweißt! Suche alles für N 64, PSX, Saturn, SNES. Spiele, Grundgeräte, Zubehör. Jan Werthmann, Krüsmannstr. 6, 65549 Limburg.  
Tel.: 06431/3553

**Verk.** Import N 64 Games: F-Zero jp 88 DM, Blast Corps us 66 DM, Yoshi's Story jp 55 DM, Starfox jp 55 DM; Verk. auch PSX-Games: FIFA98 die Fußball WM dt 55 DM, NBA Live 98 dt 44 DM; habe sonst noch aktuelle PC Games abzugeben. Alle Spiele in Top-Zustand! Tel.: 08721/911315, Thomas. Bis 24 Uhr erreichbar! Ruft an!

**Verkaufe** SNES und PS Spiele: SNES: Chrono Trigger, Might & Magic 3, Illusion of Time, Breath of Fire 2, Zelda, Terranigma, Harvest Moon, Lord of the Rings, Yoshi's Island, Super Mario World. PS: Suikoden und Alundra. Tel.: 07231/74196, ab 16 Uhr. Verkaufe auch noch einen Game Boy + Spiele

**Tausche** Sega Saturn Konsole mit Controller + Back up Memory und einem Spiel (z.B. Myst, Shining Wisdom, Panzer Dragoon 2, Bug, Virtual Hydlide, Mystaria) gegen N 64 Konsole. Suche auch dringend die PS Spiele Tomb Raider 2 und Saga Frontier.  
Tel.: 07231/74196, ab 16 Uhr

**Rarität!** Verkaufe sehr gut erhaltenes Vectrex mit 2 Overlays, 1 Controller, 3 Spielen (Pinball Scramble Mine Field) für DM250 VHB! Tausche auch gegen jap. Saturn. Tel./Fax: 02132/3363, Nico. Einfach anrufen!!

**Verkaufe:** Für GB: S. Mario Land, Motocross Maniacs, Mega Man (DR. W.), Tetris, Solar Striker, Buroi Fighter, Tennis à 35 DM, F-1 Race m. 4 Player Adapter ca. 50 DM. Für SNES: Cybernator 20 DM, 1 Controller 20 DM, für PSX: Myst 40 DM, NBA Jam Extreme 40 DM, 1 Controller von Edge 20 DM. Faxt mir: 0911/763774 oder ruft an: 0911/764788. Ciao und vielen Dank! Christian K.

**Tausche,** kaufe Spiele für PC-Engine: Habe Devil Crash, Bomberman 93, Dungeon Explorer 2, Spriggan, Galaga 88, Jackie Chan usw. Suche Aldynes, Coryoon, Fray, Circus Lido. Tel.: 08678/605

## Master System/Game Gear

**Verkaufe:** Sehr gut erhaltenen Game Gear + 8 Spiele, wie z.B. Ecco, Aladdin, Jurassic Park usw. Netzteil und Gear to Gear-Kabel. Außerdem zu jedem Spiel ein dickes Anleitungsheft. Verk. außerdem Broken Helix (PS), suche: Skull Monkeys. Schreibt bitte an: Christian Schleiff, An der Promenade 2, 16928 Pritzwalk

## Jaguar

**Jaguar** + CD-Rom Laufwerk; 3 Pads, 20 Spiele, Scartkabel. Zusammen VB 450 DM, auch einzeln. Passender RGB-Monitor-Philips VB 80 DM, Atari Lynx + 1 Spiel + Zubehör 50 DM. Porto zahlt Käufer. Tel.: 0172/9866249 oder 08552/3224

## Mega Drive

**Suche** Castle of III., Pitfall, Monaco GP 1/2, Rev. of Sh., F1 (Domark), Streets of Rage 2, Donald in MM, Toy Story, Ristar, Vectorman, sowie MS I, MS-Games Castle/Land of III., Sonic 1/2, Lucky Dime Caper, Chase HQ u.a. Außerdem guterhaltene Gamers # 1, 3 u. 4! Christian Herrmann, Bismarckstr. 48, 67454 Haßloch. Tel.: 06324/59647

**Suche** für Mega Drive Alien 3 und die Splatter Haase Serie 1 bis 3. Nach Marcel fragen: Tel: 063036147, alles pal.

**MD II** + 7 Spiele 150 DM; MD Spiele 25-45 DM; Pitfall, Vectorman, König der Löwen je 40 DM, Comix Zone, Garfield, FIFA Soccer je 25 DM, 32X-Ada. + 4 Spiele (ID-Shooter, Kolibri, NBA, V.R.Del.) 230 DM; Game Gear Spiele 15-25 DM; Star Gate, NBA Jam, Ninja, Batman Re. je 15 DM; Bruce Lee, Sonic Tr. Tro., Streets of Rage je 25 DM; Contr. + 3 Master-Sp. 50 DM; Zubehör. 07631/13875, Frank

**Suche** für Mega CD Prügler 1, T1, alles Pal. Tel.: 063036147, nach Marcel fragen

## PlayStation

**Verkaufe:** PSX: Disruptor 35 DM, Contra 40 DM, Worms 30 DM, Destruction Derby 25 DM, Road Rash 35 DM; ab 18 Uhr Tel.: 02041/93076

**Wer** tauscht mit mir seinen PlayStation gegen meinen N 64? Ich habe eine Memory Card, Rumble Pak und 4 Controller. Ich habe die Spiele Lylat W., Schießspiel, WCW vs. NWO, Mario Kart. Meine Tel.Nr.: 04651/890593, fragt nach Philip

**Original** PlayStation Importspiele JAP/USA Cat the Ripper, Front Mission, Dead or Alive u.v.m. 9 Stk. auch Postversand. Pauline Turnau, Maxwellgasse 1/76/10, 1210 Wien. Alle 9 Spiele zum Sonderpreis von 600 DM

**Tausche:** Return-Fire, NBA-Jam, 3D-Lem., Riot, FIFA WM Qualif. '98, Lomax, Jet Rider, Final Fantasy 7. Suche: Crash Bandicoot 2, Nagano Winter 98, NBA Pro 98, Lucky Luke, Hugo, Croc, Bomberman Hero, Maximum Force, Gex 3D

**Verkaufe** PS-Spiele: Cardinal-Syn, Diablo, Dackel, alle Pal und Top-Zustand, zusammen 160 DM. Tel.: 02931/13350

**Suche** Nanotek Warriors, Descent, Hard Boiled-Spiel. Bitte nur PAL-Versionen. Tel.: 0721/32321, ab 16 Uhr

**Verkaufe:** Dark Messiah (JAP) für 75 DM, Men in Black für 40 DM und Alone in the Dark Jack is back für 20 DM. Alle Spiele in perfektem Zustand. Tel.: 03576/204214, fragt nach Thorsten

**Alien** Trilogy, Grand Tour Racing, Rage Racer, Crash Bandicoot 2, D.D. 2, Crisisbeat, Indy 500, Reciproheat 5000, One, Nuclear Strike, Men in Black, Tommi Rally, Alundra, Gex 3D, Viper, NFS 3, alle Spiele sehr günstig. Ruft an: 0602221558, Yilmaz verlangen

**Verkaufe/tausche:** Habe: Alien Trilogy 30 DM, Formel 1 30 DM, Tomb Raider 30 DM, FIFA 97 25 DM, Player Manager/Vandal Hearts je 40 DM, Gruselenspiel 55 DM, 23 Demos 80 DM. Suche: Gran Turismo, Need for Speed 3, Colin McRae Rally, Wild Arms, Breath of Fire 3. Tel.: 0375/476101 (ab 18 Uhr)

**Kaufe,** verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch für Oldie-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex mit Tasche und 15 Spielen (originalverpackt). Tel.: 089/1403732 oder 0177/3733556

**Tausche,** verkaufe, kaufe ständig PSX-Spiele (PAL)! Habe u.a. Tomb Raider 1, Actua Soccer 1, Fade to Black, FIFA '97, FIFA '98, Little Big Adventure, Agent Armstrong, Lost Vikings 2, Tekken 2! Biete Soundtracks von verschiedenen PSX-Spielen an! Liste gegen frankierten Rückumschlag! Michael Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Görlitz. Tel.: 0172/5651242

**Verk.** oder tausche für PSX: F1 '97 für 45 DM, Fighting Force für 40 DM, Tigershark (anspruchsvoller Unterwassersooter für 30 DM), Suche/kaufe: C&C 2 Teil 1 und Gegenschlag, Diablo, Mouse, Final Fantasy 7, Tekken 3, Gruselenspiel 2, Colin McRae Rally, Constructor, Forsaken, Newman Haas Racing. Zahle gut! Tel.: 08654/3828 (Michael). Besonders gut wäre, wenn bei C&C2 die Maus gleich dabei wäre!

**Verk.** PSX, 2 Controller, 1 Memory Card, Spiele: Jersey Devil, Pandemonium 2, Ridge Racer, Tekken 1, 2 Demo CDs, Zeitschriften: PlayPlayStation vom 05/98, 07/98, PlayStation Magazin, Mega Fun, PC Games, Next Level. Alles für nur 320 DM, kein Scherz!!! Wirklich nur 320 DM!! Tel.: 0251/624265, ruft zwischen 15 und 17 Uhr an (außerdem: alles gut erhalten!)

**Tausche** für PS DD2, Forsaken, Sim City 2000, TR2, Soviet Strike, V-Rally, P.Chall., Formel 1, NHL Face Off, Bust-A-Move 2, Infr. Joypad im Wert von ca. 1000 Fr. gegen Neo Geo Modulkonsole o. CD Konsole mit Zubehör und 2 Spielen (Fatal Fury o. Samurai Shad....) Wenns geht mit Multinorm-Umbau, nur Schweiz. Tel.: 0566228565, Stefan. Mo-Fr 18-20 Uhr, samstags während des ganzen Tages!

**Biete** PSX-Games: Alien Trilogy 25 DM, Porsche Challenge 25 DM, V-Rally 30 DM, Baphomets Fluch I+II je 30 DM. 02237/560280

An  
Redaktion Mega Fun  
Stichwort Börse  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg

Meine Adresse:

-----  
-----  
-----  
-----

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----  
2. -----  
3. -----

Auf diese noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

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

**Bitte unbedingt beachten:** Pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3DO  Game Boy  Jaguar  Master System/Game Gear  Mega Drive  Neo Geo  Nintendo 64  Nintendo NES  PlayStation  
 Saturn  Super Nintendo  Verschiedenes

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

**Verkaufe** Gruselspiel 2 US-Version für 80DM. Anrufe nur ab 19 bis 2030 Uhr, Thorsten Raddatz

**Tausche** aktuelle PS und N 64 Pal-Spiele!! Habe z.B. Collin mc Rea Rally, Gran Turismo, Gex 3D, Beast Wars usw. Suche z.B. Heart of D., Timeshock. Tausche ein Spiel gegen Gameboyadapter für PS oder N 64. Tel.: 07354/1487, ab 17 Uhr

**Zu verschenken**-leider nicht! Verkaufe Spiele-Sammlung für Multinorm PSX, ca. 15 Topspiele. Habe z.B. Gran Turismo (JAP), One, Nightmare Creatures, Street Fighter EX Plus Alpha (JAP), Rebel Assault 2 (US). Achtung: Verkaufe oder tausche NE-CON Pad (fast neu), Preis für komplette Sammlung nach Vereinbarung. Tel.: 035209/21301 René oder Anrufbeantworter

**Tausche/verk.** aktuelle PS und N 64 Pal-Spiele!! Suche z.B. Heart of D., Timeshock, N 20, Snowboard Kids, Game Boy-Adapter für N 64 oder PS. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

**Verkaufe:** Colony Wars 50 DM, Castlevania 45 DM, NBA Live '98 50 DM, Gruselspiel 2 70 DM, Gran Turismo 65 DM, Oddworld Abe's Oddysee 60 DM. Tel.: 05451/49634 (Karsten)

**Suche** immer Tauschpartner für neue und ältere PSX Spiele, nur Pal. Habe: Road Rash 3D, Forsaken, GT, usw. Suche: MotoRacer, Lucky Luke, Tommi Mäkinen Rally, Kula World, Shellshock, Tetrisplus, Heart of Darkness, Motorhead, usw. Suche auch günstige PSX Konsole und Zubehör, habe auch Videokamera zum Tausch. Tel.: 036074/31045 oder 31456 Stefan, fast immer erreichbar

**Verkaufe:** Gruselspiele, Tomb Raider 2, Final Fantasy 7, G-Police und X-Men vs. Street! Preise nach Vereinbarung. Tel.: 09326/1207, Christian. PS: Suche Manga Videos z.B. Bubble Gum Crisis und viele andere!

## Nintendo 64

**Verkaufe:** N 64 mit SM 64, SM Kart 64, NBA-Hangtime und Bust-A-Move 2 + 2 Joypads, HF-Modulat., und Memorycard (4MB) 500 DM. Tel.: 05621/74667

**Verkaufe** NFL Quarterback Club 98 (80 DM), NHL Breakaway 98 (90DM), Frankreich 98 (90DM), Waverace 64 (60DM), Turok (ohne Anleitung und Verpackung, 60 DM), Banjo-Kazooie (+Spielführer, 70 DM). Alle Spiele zzgl. Nachnahmekosten. Nur zwischen 17 und 20 Uhr anrufen! Tel.: 02551/5756

**Tausche:** Kobe Bryant in NBA Courtside, Bomberman 64, SS 64, Extreme G, Nagano Winter Olympics usw. Suche: Agentenspiel, Diddy Kong Racing, Wave Race, Banjo Kazooie, Mariokart 64, Lylat Wars, Star Wars usw. Tausche auch 3:1 gegen SNES-Spiele. Suche: Mariokart, DKC 1, 2, 3, SSF II, Wing Commander, S. Probotector, Super Mario Allstars usw. Tausche auch noch Saturn, Mega Drive, Mega CD & 32X-Spiele. Tel.: 02237/8905, Andreas

**Verkaufe:** für N 64 Mario 64 40 DM; Diddy Kong Racing 50 DM, NBA Hangtime 45 DM, Yoshi's Story 45 DM, NBA Courtside 50 DM, Nagano 50 DM, Lylat Wars 45 DM. Alles in PAL und hundertprozentig ok. Tel.: 07551/60840

**N 64** mit SoE Super Mario 64 und Pilotwings für 500 DM VB. Verkaufe außerdem die beiden Soundtracks zu den 2 Final Fantasy Animes für je 60 DM. Tel.: 02352/22852, Yasin

**Wer** tauscht mit mir seinen PlayStation gegen meinen N 64? Ich habe eine Memory Card, Rumble Pak und 4 Controller. Ich habe die Spiele Lylat W., James Bond, WCW vs. NWO, Mario Kart. Meine Tel.Nr.: 04651/890593, fragt nach Philip

**Tausche** NHL Breakaway 98 gegen WCW vs. NWO oder Prügelspiel (nur PAL). Tel.: 06629/6533

**Tausche/kaufe/verkaufe** alles ums N 64 DT/US/JAP. Habe: Dackel 64 US, ID-Shooter 64 US, Starfox JAP, Extreme G DT, Turok US, Blast Corps US, Mario 64 JAP, Top Gear Rally DT Suche: NHL Breakaway 98 und sämtliche Neuheiten, günstiges Rumble Pak und 4x Memo-Card. Postweg 100% zuverlässig! 09331/7630, Chris (bis 24 Uhr, null Problemo!)

**Verkaufe** Nintendo 64 mit 1 Controller, sehr günstig, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 037754/2060, fragt nach Nick!

## Saturn

**Sega Saturn** Zubehör: Konsole + Joypad und Scart-Kabel für nur 120 DM, Memory-Card original für nur 40 DM, Game-Buster von Dataflasch für nur 45 DM, RF-Unit Kabel für nur 15 DM und Spiele (z.B. Sega-Rally, SC 2000, Tunnel B1, D, Impact-Racing...) Zwischen 20 u. 50 DM! Ein Demo pro Spiel gratis! Alles originalverpackt! Ruft an! Tel.: 02373/67371. Fragt nach Chris

**Suche** dringend: für Saturn (Shining Force III, NBA Action 98, PD Saga, SF Collection usw.), für Mega Drive (SSFII, Shining Force 1+2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, NHL '97 usw.), für Mega CD (Thunderhawk, BC Racers, Snatcher, F1-Beyond the Limit usw.), für SNES (Mario Kart, DKC 2+3, SSF II usw.). Biete N 64, SAT, MD, SNES + Mega CD + Spiele zum Tausch (NBA Courtside, Bomberman 64, Extreme G, Jungle Strike, Sonic R, Manx TT usw.) Tel.: 02237/8905, Andreas

**Verk.** Saturn mit 16 Spielen, 1 Lenkrad, 1 Memorycard für 450 DM. 0214/44354

**Verkaufe:** Corpse Killer US 65 DM, Creature Chock JAP 85 DM, Don Pachi JAP 85 DM, Enemy Zero JAP 85 DM, Fist Limit Ed. JAP 85 DM, Hyperduel JAP 85 DM, Gruselspiel JAP 125 DM, Streetfighter Collection JAP 85 DM, Wangan Dead Heat Limit Ed. (MPEG) 85 DM, World Advanced US 95 DM, -Teil 2 JAP 95 DM, Winning Post US 65 DM, Sonic R 65 DM, Croc 65 DM, Hexen 65 DM, etc. Alles inkl. Porto. T/F: 0306258637

**Biete** Elevator Action 2 JAP, Actionspiel JAP, Herc's Adventure US für Saturn. Für Mega Drive: Dragonball Z Samurai Showdown, Yuyuhakusho. Suche für Saturn Importspele und Gex, Swagman, Space Jam, Sonic Race, suche für Mega CD: Snatcher. Tel.: 07221/61286

**Verkaufe** Digital Pinball VB 30 DM, Andretti Racing (kpl. deutsch) VB 35 DM, Pandemonium VB 50 DM. Suche Mega Fun 5/93-11/97. Tel.: 037360/70222 André

**Tausche** Sim City 2000, Theme Park, V. On, Last Bronx, Robotica, NHL Powerplay, Soviet Strike, Andretti Racing, Daytona, Fighters Megamix, NBA Jam, TE, Gun Griffon, Alien T., Warcraft II. Suche: Sonic Jam, Bug Bug II, Saturn Bomberman, Earthworm Jim II u.a. Jump'n'Run Games. Tel.: 04163/5775, ab 20 Uhr. Fragt nach Veit

**Viele** Saturn Spiele ab 25-60 DM; Myst, Pro Pinball, Bug, Parodius, Virtua-Fighter, Sh. Assault je 25 DM, X-Men, The Crow, G. Griffon, Whizz, Str. Racer, Cyperia je 35 DM, Discworld I, Sega Rally, Day, USA, Crusader, Streetfighter je 45 DM, Last Bronx 60 DM, +Nights 60 DM, Terminator Joystick + Original Joystick nwtg. je 20 DM; versch. Demo-CDs je 10 DM. Tel.: 07631/13875, Frank

**Orig.** Vorführt. Sega Saturn Stand Alone Display m. Fernseher Hitachi + Fernbedienung + Hardware + Software (5). Pr.: nach Gebot. 0208/407880

## Inserentenverzeichnis

ACME.....	45	Media Insight.....	11
CDG.....	47	Media Tunnel.....	79
Codemasters.....	33	MLC.....	49
Computec Verlag.....	69, 111, 115, 123, 124,128	MVG Verlag.....	103
Eidos.....	U3	Nintendo.....	U2, 3
Elec Games.....	63	Order in Time.....	107
Game it!.....	13	Playcom Software.....	5
Gamer's Point.....	77	Psygnosis.....	U4
Hint Shop.....	63	Softgold.....	28
Interact.....	87	Theo Kranz Versand.....	7
Kraschl Versand.....	59	Wolf Soft.....	59
Media Attack.....	79	VIVA.....	95

# PC GAMES:

Das meistverkaufte PC-Spielmagazin. Wir zeigen Ihnen durch kompetente Tests die wirklichen Spiele-Hits. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips & Tricks, News, Previews und Exklusivreportagen. Als Extra: das CD-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.



Mit CD-ROM für nur 9,90 DM!

Das lest Ihr in der nächsten



Crash Bandicoot Warped

In der nächsten Ausgabe dürfte ein Mega-Test über die neuesten Abenteuer des heldenhaften Beuteldachses in unserem Testteil landen.



Natürlich müßt Ihr auch diesmal Sonys Vorzeigetier zu den versteckten Kristallen führen. Anders als in den beiden Vorgängern ist Crash nun nicht mehr alleine. Coco, seine kleine Schwester, soll dem Protagonisten beim erfolgreichen Bestehen seiner Abenteuer helfen. Neben

der jungen Schönheit haben die Programmierer einige Innovationen in den Hüpfen gepackt, die das Sequel deutlich von seinen Vorgängern hervorheben sollen. Ihr fliegt beispielsweise in einem Doppeldecker à la Baron Münchhausen über den Wolken und ballert Eure Gegner reihenweise aus deren fliegenden Kisten.

Mega Fun 1/99 erscheint am 2.12.98

Warten wir ab, was noch alles in SCEEs Hüpfen enthalten sein wird ...

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe!

- C3 Racing: Besser als Gran Turismo?
- Centipede PSX: Neuauflage eines Arcade-Klassikers
- Colony Wars: Vengeance: Weltraumgeballer in Perfektion?
- Tomb Raider III: Mega-Test zum Mega-Spiel

sekunde +++ in la

Nintendo-Preisoffensive

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft unterbreitet Nintendo seinen potentiellen Kunden ein verlockendes Angebot. Für 249,- DM erhält man das Mario Pak, das neben dem Grundgerät und dem Joypad auch das 3D-Abenteuer des beliebten Klempners beinhaltet. Ab dem 2. November ist dieses neue Basispaket überall erhältlich. Nintendo gab außerdem bekannt, daß das Expansion Pak (4MB-RAM-Modul) 69,- DM kosten und Ende November in den Läden stehen dürfte.



index

Actua Soccer 3	N	45	Frenzy!	EH	195
Actua Tennis	T 32%	77	Gex 3D	EH	194
Akuji the Heartless	N	60	Judge Dredd	EH	195
Apocalypse	T 85%	82	Kensei	N	48
Blast Radius	EH	193	Legend	T 69%	76
Blaze and Blade	N	46	Libero Grande	T 81%	78
Body Harvest	T 83%	80	Live Wire	N	46
Breath of Fire	EH	195	Metal Gear Solid	N	67
C&C2: Gegenschlag	EH	198	Mr. Domino	T 33%	90
Cool Boarders 3	T 80%	88	NFL Xtreme	EH	195
Crusi'n World	EH	195	NHL '99 (N64)	T 86%	92
Devil Dice	N	58	NHL '99 (PS)	T 85%	92
Dodgem Arena	N	47	O.D.T.	T 70%	79
Extreme-G 2	T 91%	70	Penny Racers	T 64%	94
F-1 Pole Position	EH	194	R-Types	T 89%	87
F-1 World Grand Prix	EH	194	Rebus	N	62
F-Zero	EH	194	Rollcage	N	62
FIFA '99	N	44	Rogue Squadron	N	64
Formel 1 '98	T 83%	104	Rogue Trip	T 75%	94
Forsaken 64	EH	194	Rushdown	T 43%	90
			S.C.A.R.S.	EH	197
			San Francisco Rush	EH	197

Erscheinungstermine

**Japan**

Tetris DX	GBC	21.10.
Neo Geo Pocket	NGP	28.10.
Tetris 64	N64	Nov.
Zelda 64	N64	21.11.
Virtua Fighter 3tb	DC	27.11.
Sega Rally 2	DC	27.11.
Hard Edge	PS	03.12.
Ridge Race Type 4	PS	03.12.
Blue Stinger	DC	03.12.
Sonic Adventure	DC	17.12.

**USA**

NFL Quarterback Club '99	N64	01.11.
WipEout 64	N64	02.11.
Colony Wars: Vengeance	PS	04.11.
Crash Bandicoot Warped	PS	04.11.
Small Soldiers	PS	04.11.
Nightmare Creatures	N64	10.11.
Extreme-G 2	N64	10.11.
Brave Fencer Musashi	PS	11.11.
Akuji the Heartless	PS	15.11.
A Bug's Life	PS	18.11.
Metal Gear Solid	PS	20.11.
Zelda: Ocarina of Time	N64	23.11.
Micro Machines 64	N64	23.11.
Knock Out Kings	PS	25.11.

**Deutschland**

Game Boy Color	GBC	Okt.
Small Soldiers	PS	05.11.
NBA Live '99	PS	05.11.
O.D.T.	PS	06.11.
Test Drive 5	PS	08.11.
Rouge Trip	PS	10.11.
Colony Wars: Vengeance	PS	13. 11.
Mickey's Wild Adv. (Plat.)	PS	13.11.
B-Movie	PS	15.11.
All Star Tennis	PS	15.11.
Oddworld: Abe's Exoddus	PS	16.11.
Music	PS	20.11.
Tomb Raider III	PS	20.11.
Global Domination	PS	20.11.
Cool Boarders 3	PS	20.11.
Wild Arms	PS	20.11.
Psybadek	PS	20.11.
Tiger Wood '99	PS	26.11.
FIFA '99	PS	26.11.
Actua Soccer 3	PS	27.11.
Pool Shark	PS	27.11.
TOCA 2	PS	27.11.
NFL Blitz	PS	30.11.
Streak	PS	30.11.
Apocalypse	PS	30.11.
V-Rally 64	N64	Nov.
Body Harvest	N64	Nov.
Zelda 64	N64	11.12.
Star Wars: Rogue Squadron	N64	21.12.
Turok 2	N64	07.12.

So erreicht Ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:  
Tel.: 0180 / 5959506  
Fax.: 0180 / 5959513  
e-mail: computec.abo@dsb.net  
Zentrale Abo-Nummer:  
0180 / 5959506  
Abo-Fax:  
0180 / 5959513  
Anschrift der Redaktion  
Computec Media AG, Mega Fun  
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
e-Mail: leserecke@megafun.de  
Fax: 0931/7842515  
Anschrift des Abo-Service  
Abo-Betreuung Nürnberg  
Computec Media AG  
Postfach 90 02 01  
90493 Nürnberg  
Vorstand  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

**Chefredakteur**  
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)  
**Textkorrektur**  
Claudia Brose  
**Redaktion**  
Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby  
**Bildredaktion**  
Karel Stumpf  
**Redaktion England**  
Derek dela Fuente  
**Freie Mitarbeiter**  
René Schneider, Georg Döllner, Guido Hofmann, Gerd Sebök  
**Layout**  
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Georg Döllner

**Konzeption**  
Uwe Kraft  
**Titel**  
Nintendo  
**Manuskripte und Programme**

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder 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 bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

**Anzeigenkontakt**  
Computec Media Services GmbH  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Telefon: 0911/ 2872-100  
Telefax: 0911/ 2872-240  
**Anzeigenverkauf**  
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)  
Wolfgang Menne  
**Anzeigenposition**  
Andreas Klopfer  
**Online-Vermarktung**  
Susanne Szameitat  
**Anzeigenassistentz**  
Claudia Rudolph  
**Anzeigenpreise**  
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

**Computec Media AG**  
Innere Cramer-Klett-Str. 6  
90403 Nürnberg  
**Verlagsleitung**  
Roland Bollendorf  
**Produktionsleitung**  
Michael Schraut  
**Werbeabteilung**  
Martin Reimann (Leitung),  
Oliver Schneider, Sandra Wendorf  
**Vertrieb**  
Gong Verlag GmbH  
**Abonnement**  
Mega Fun kostet im Abonnement  
DM 62,- (Ausland DM 86,-)  
**Abonnementbestellung Österreich**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277  
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528  
**Druck**  
Christian Heckel GmbH, Nürnberg  
**ISSN/Pressepost**  
Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
ISSN 0946-6282 VKZ J 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1998: 59.052 Exemplare  
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

# Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und  
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr  
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer  
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit  
und Ihre magischen Kräfte brauchen,  
um das Licht über die Dunkelheit  
siegen zu lassen.



# NINJA

SHADOW OF DARKNESS

CORE



EIDOS  
INTERACTIVE

REGEL 65

„Die Renn-Nummern am Wagen müssen an Front und Seiten jederzeit klar identifizierbar sein.“

Offizielles FIA - Reglement.



Formel 1 '98. Echt amtlich.



FORMEL 1 '98

OFFIZIELLES WELTWEITES SPIEL