

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR  **1/98 DM 5,90**

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

MotorCross PS

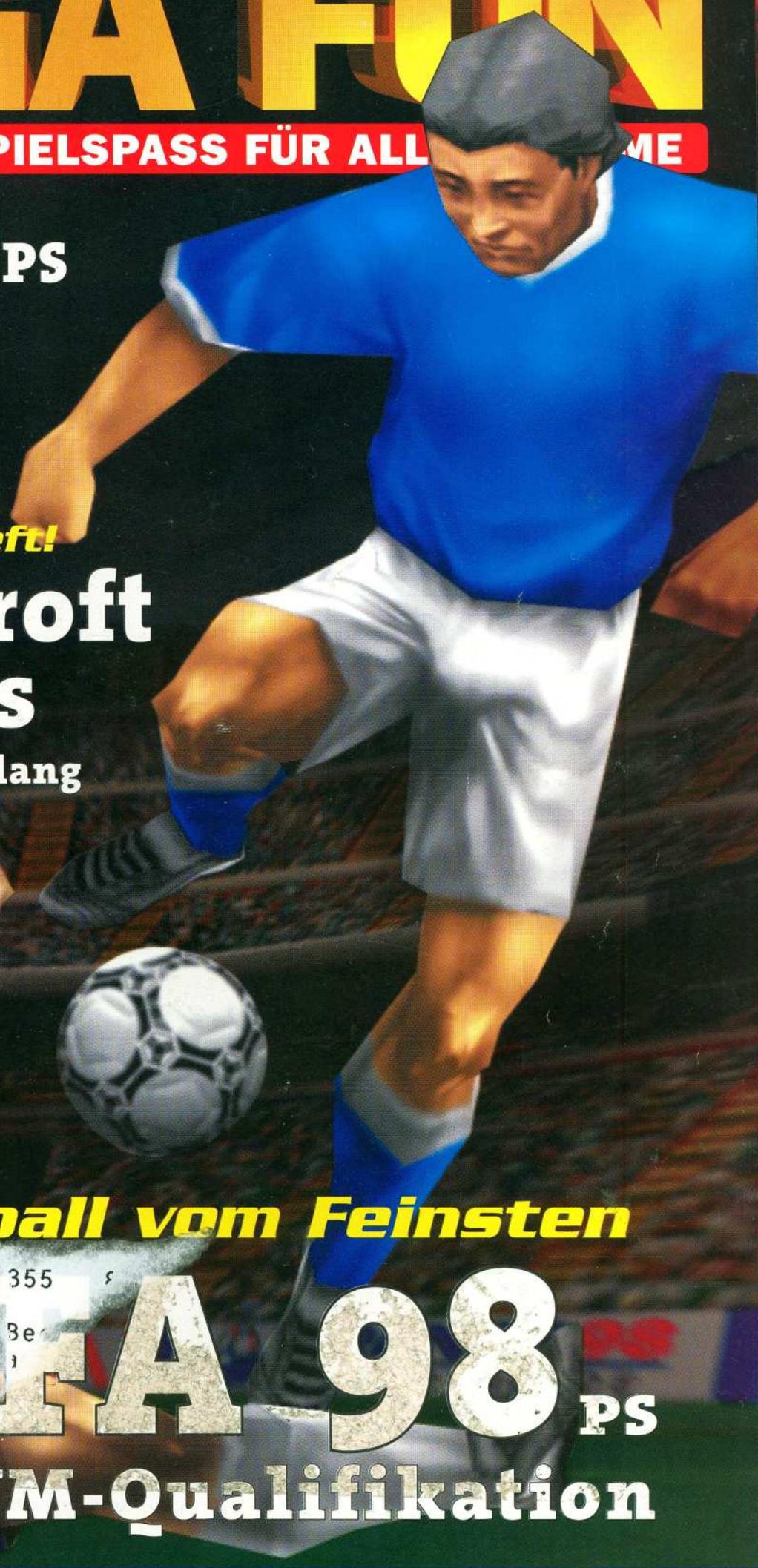
... *Probes brandneuer Racer angespielt*



... *Megastarkes Gimmick im Heft!*

Lara Croft Tattoos

... *trag' Lara tagelang auf deiner Haut!*



... *Fußball vom Feinsten*

355 € Be 3 FIFA 98 PS

Die WM-Qualifikation

TOMB RAIDER II

16 SEITEN
KOMPLETTLÖSUNG
12 Levels - alle Tricks



ES GIBT NUR MIT DER GEGNER BESIE DEIN GEHT

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



Internet: <http://www.vid.de>

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: RRN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR
PLAYSTATION.**

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

Westwood
STUDIOS

es, Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Willkommen im Millionen-Club!



Tomb Raider II 17-Seiten Players Guide ab T&T-Seite 4



FIFA '98: Die WM-Qualifikation Test ab Seite 84

über eine PlayStation, zusammen mit den anderen Konsolen noch einige mehr. Eine Zahl, die eindrucksvoll verdeutlicht, welcher Videospiele-Boom derzeit in Deutschland grassiert, wovon natürlich alle profitieren; Hersteller, Händler, Fachzeitschriften sowie die Endverbraucher. So auch in dieser Ausgabe, die wieder einmal ein breitgefächertes Softwareangebot bietet. EA meldet sich beispielsweise mit **FIFA '98: Die WM-**

Die Riten wiederholen sich Jahr für Jahr: Die Bäume verlieren ihr sommerliches Blätterkleid (jetzt werden wir aber poetisch), seit November schwärmen unsere Redakteur-Studenten wieder brav in die Universitäten (ab diesem Semester sogar die beiden Studenten-Küken Georg und Björn!), und in den Redaktionsstuben herrscht erneut gepflegte Hektik: Wie organisieren wir den redaktionellen Ablauf über die Feiertage?! Gemäß der „vorweihnachtlichen Halbwegszeit“ halbierte sich der zu testende Softwareausstoß auf 25 Titel, weshalb wir von einer Masse von Shortys und Halbseitern diesmal absehen konnten. Abseits des Verfassens von Testberichten und Previews hat sich in der deutschen Videospieldlandschaft etwas Bemerkenswertes getan. Sony Computer Entertainment feierte in Frankfurt gebührend die 1.000.000ste verkaufte PlayStation in Deutschland (mehr dazu in der Scene). Statistisch gesehen verfügt somit jeder 80ste Haushalt

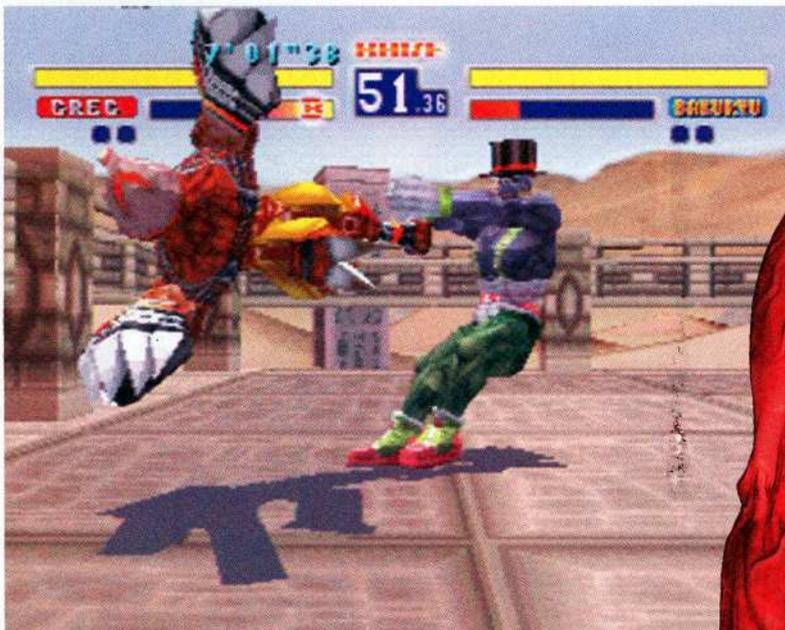
Qualifikaton wieder eindrucksvoll in der obersten Fußball-Liga zurück - Original-Kommentar unseres Fußball-Experten Frank: „Dieses Spiel macht mich fertig!!!“ PS-User dürften des weiteren ihre wahre Freude am intelligenten und bitterbösen **Grand Theft Auto** haben, bei dem Ihr in die Rolle eines Nachwuchs-Mafiosis schlüpft. N64-Besitzer, in der Vergangenheit nicht gerade mit einer Software-Lawine verwöhnt, haben dreifachen Grund zur Freude. Mit der kunterbunten Hopserei **Mischief Makers**, dem Arcade-Racer **San Francisco Rush** sowie der Knetfiguren-Keilerei **Clayfighter 63 1/3** kommt kräftig Nachschub für die Softwareregale.

Bevor sich das Jahr zum Ende neigt, möchten wir uns ganz herzlich für Eure Treue und für die zum größten Teil aufmunternden Briefe bedanken. Die guten Verkaufszahlen motivieren uns täglich auf's Neue, und wir versprechen Euch: Nächstes Jahr werden wir noch besser.

Wir wünschen allen Lesern ein Videospiele-fröhliches Weihnachtsfest sowie einen glatten Rutsch ins neue Jahr

Euer Mega Fun-Team

TOMB RAIDER II
am 6. 12. 1997
von 14.00 bis 18.00
Tel.: 09 31 / 155 18 **Hotline**



Bloody Roar Test ab Seite 88



Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SONY PLAYSTATION - VALUE PACK	323,-
WIE OBEN + ZWEITEM CONTROLLER + MEMORY CARD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
ANTENNENKABEL	39,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
HYPERBLASTER PISTOLE	59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
NAMCO NEGCON PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2 (NOV)	89,-
ACTUA TENNIS	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	84,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
AUTO DESTRUCT (DEZ)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BROKEN HELIX	99,-
BUG RIDERS	84,-
BUSHIDO BLADE (JAN)	109,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR (DEZ)	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
COMMAND & CONQUER 2 (DEZ)	99,-
CONSTRUCTOR	89,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	109,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	89,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-
DISCWORLD 2	89,-
DREAMS	89,-
DYNASTY WARRIORS	89,-
EXPLOSIVE RACING	89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERC'S ADVENTURE	89,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
KURUSHI	84,-
LUCKY LUKE	94,-
MADDEN NFL '98	89,-



TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 99,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

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

MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK	89,-
MICRO MACHINES V3	79,-
MONOPOLY	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	JE 79,-
MYST 2 - RIVEN (JAN)	94,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NHL '98	89,-
NHL BREAKAWAY 98	84,-
NHL OPEN ICE	99,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NOTE	84,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	84,-
PANZER GENERAL II	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D (DEZ)	89,-
POWERSLIDE	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RAPID RACER	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RISIKO	89,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
SIGN OF THE SUN (JAN)	84,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMPIONS	94,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
TETRIS PLUS	79,-
THEME HOSPITAL (JAN)	89,-
TIGER SHARK	69,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	139,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	99,-
TOMB RAIDER 2 SPIELEBERÄTER (orig.)	29,-
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	79,-
UEFA CHAMPIONSLEAGUE	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (DEZ)	84,-
Z (DEZ)	79,-

Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ASSAULT RIGS	69,-
ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (DEZ)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	84,-
CROC (DEZ)	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-



COMMAND & CONQUER 2 (PLAYSTATION) 99,-

LAST BRONX	89,-
MADDEN NFL '98	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98 (DEZ)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (DEZ)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
RESIDENT EVIL	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT (JAN)	99,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z	99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN	54,-
MADCATZ LENKRAD NEW VERSION	149,-
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION	
GAME BUSTER	109,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMÄLEON TWIST (DEZ)	134,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	144,-
DARK RIFT	134,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	144,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ)	134,-
F1 POLE POSITION 64	139,-
GOEMON (JAN)	149,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64 (DEZ)	139,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MADDEN 64 (DEZ)	144,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	139,-
NAGANO WINTER OLYMPICS (JAN)	149,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SUPER MARIO 64	89,-



FIFA 98 (PS/SAT) 89,-



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WCW VS NWO: WORLD TOUR	139,-

Tamagotchi®

BANDAI - ORIGINAL	39,-
POCKET MAX - DT. (HUND)	39,-
REXI - DT. (HUND)	29,-



FORDERN SIE AUCH UNSER NEUES KOSTENLOSES MAGAZIN (ZUS. MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) GEGEN ZUSENDUNG EINES MIT 3,-DM FRANKIERTEN RÜCKUMSCHLAGES (DIN C5) AN!



FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

3D LEMMINGS	39,-
ALONE IN THE DARK 2	19,-
BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	69,-
GHEN WAR	39,-
GUN GRIFFON	39,-
HARDCORE 4X4	49,-
KING OF FIGHTERS 95 (INKL. MODUL)	69,-
MYSTARIA	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PANZER DRAGON 2	59,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PRIMAL RAGE	39,-
ROAD RASH	39,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
SOVIET STRIKE	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	64,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	59,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
KONAMI OPEN GOLF	44,-
NHL 97	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	54,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

news scene work in progress preview

PlayStation

- Adidas Power Soccer 231
- Alundra38
- Ark of Time37
- Bug Riders36
- Elric36
- Judge Dredd39
- MotorCross28
- Nagano Winter Olympics '9820
- Newman Haas Racing24

- One30
- Powerboat19
- Rascal22
- Risiko38
- Spawn32
- Tenchu8

- NBA In The Zone '988
- Uchannanchan8

Nintendo 64

- Acclaim Soccer18
- Nagano Winter Olympics '9820

Saturn

- Bomberman Fight8
- Zero Divide-The Final C.8
- Scene10

spieletest



PlayStation

- Bloody Roar88
- Broken Helix78
- Bushido Blade93
- Clock Tower103



Electronic Arts schickt mit Test Drive 4 ein weiteres Rennspiel auf die Piste. Wie gut sich der Racer fährt, erfahrt Ihr im 2-Seiten Test auf Seite 76

- Devil's Deception86
- Felony 11-7979
- Formula Karts94
- Fifa '98: Die WM-Qualifikation84
- Grand Theft Auto80
- Jersey Devil82
- Maximum Force83
- Monopoly83
- NBA Hangtime101
- NBA Live '9892
- PGA Tour '9899
- Rampage World Tour98
- Shadow Master90

- Test Drive 476
- The Note102
- Toca Touring Car Championship96

Nintendo 64

- Clayfighters 63 1/3102
- Mischief Makers104
- San Francisco Rush100

Saturn

- Formula Karts94
- Samurai Spirits 4102

tips & tricks players guide

PlayStation

- Croc3
- Dynasty Warriors2
- Frogger32
- Nightmare Creatures2
- Tomb Raider II4

- Oddworld: Abe's Oddysee22
- Baphomets Fluch 228

Saturn

- Enemy Zero2
- Manx TT2

Nintendo 64

- ClayFighter 63 1/33
- Extreme G3
- Terisphere2

editorial special mega mail

- Börse110
- BPJS-Special14
- Editorial4

- Extreme G-Gewinnspiel108
- Game Over114
- Inserentenverzeichnis112

- Inside6
- Mega Mail40
- Referenzen106

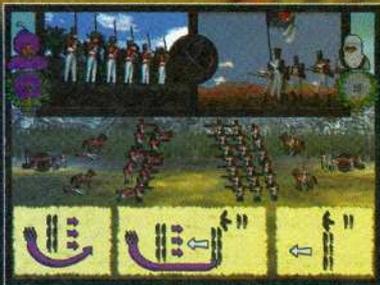
index

- Acclaim Soccer18
- Adidas Power Soccer 231
- Alundra38
- Ark Of Time37
- Baphomets Fluch 2T&T 28
- Bloody Roar88
- Bomberman Fight8
- Broken Helix78
- Bug Riders36
- Bushido Blade93
- Clayfighter 63 1/3102
- Clayfighter 63 1/3T&T 3
- Clock Tower103
- CrocT&T 3
- Devil's Deception86
- Dynasty WarriorsT&T 2
- Elric36
- Enemy ZeroT&T 2
- Extreme GT&T 3
- Felony 11-7979
- Fifa '98: Die WM-Qualifikation84
- Formula Karts94
- FroggerT&T32
- Grand Theft Auto80
- Jersey Devil82
- Judge Dredd39
- Manx TTT&T 2
- Maximum Force83
- Mischief Makers104
- Monopoly83
- MotorCross28
- Nagano Winter Olympics '9820
- NBA Hangtime101
- NBA In The Zone '988
- NBA Live '9892
- Newman Haas Racing24
- Nightmare CreaturesT&T 2
- Oddworld: Abe's OddyseeT&T 22
- One30
- PGA Tour '9899
- Powerboat19
- Rampage World Tour98
- Rascal22
- Risiko38
- Samurai Spirits 4102
- San Francisco Rush100
- Shadow Master90
- Spawn32
- Tenchu8
- Test Drive 476
- TerisphereT&T 2
- The Note102
- Toca Touring Car Championship96
- Tomb Raider IIT&T 4
- Uchannanchan8
- Zero Divide - The Final Conflict8

ROTE AMEISEN VERNICHTET MAN MIT SPRAY. UND ROTE ARMEENEN?

**JETZT FÜR
PLAYSTATION**

- ✗ klassisches oder ultimatives Risiko
- ✗ aufwendige Darstellung der Schlachten
- ✗ Mehrspieler-Option
- ✗ komplett in Deutsch
- ✗ unterstützt PlayStation-Maus



**PC
CD-ROM**



PlayStation



Risiko - das große Strategie-Spiel jetzt neu für PlayStation. Ihr Auftrag: Befreien

Sie mit der richtigen Strategie besetzte Länder. Führen Sie interaktive Schlachten.

Riskieren Sie es: Schlagen Sie Ihre Gegner beim klassischen oder ultimativen Risiko.

Aber Vorsicht, man versucht auch Sie zu vernichten. PC Player 2/97: "...Risiko ist Kult".

www.hasbro.com



Saturn Geschicklichkeitsspiel/Hudson Soft

Bomberman Fight

Die auffälligste Neuerung im jüngsten Bomberman Ableger sind die dreidimensionalen Spielfelder, die völlig neue Strategien ermöglichen, außerdem Platz für zusätzliche Aktionen wie Sprünge und Saltos schaffen. Da die Bomberman-Männer zudem über Hit Points verfügen, darf man sich nun auch einige Treffer leisten. Solo-Spieler toben sich im Story- und Survival-Modus aus, am Battle-Modus können bis zu vier Spieler teilnehmen.



Saturn Beat 'em Up/Zoom

Zero Divide - The Final Conflict

Zehn recht eigentümliche Charaktere treten in diesem Beat 'em Up-Spektakel gegeneinander an, um sich mit Fausthieben und Tritten, aber auch mit Missiles und ähnlichem zu malträtierten. Besonderheiten im Spiel sind unter anderem die Panzerung der Charaktere, die Stück für Stück auseinander genommen werden kann, sowie die Fähigkeit der Kämpfer, ein "Ring Out" zu vermeiden, indem sie sich blitzschnell am Rand der Arena festklammern.



Nintendo 64 Geschicklichkeitsspiel

Uchannanchan no Hono no Challenger

Eine beliebte japanische Fernsehshow diente als Vorlage für dieses ebenso simple wie spannende Geschicklichkeitsspiel. Ziel ist es, ei-

nen Stab durch mehrere verzwickte Kurse zu manövrieren, ohne dabei an stromführende Drähte zu stoßen oder andere Gegenstände zu berühren. So



einfach es auf dem ersten Blick erscheint, so schwierig gestaltet sich das Unterfangen. Um ins Ziel zu kommen, benötigt man eine ruhige Hand, Fingerspitzengefühl und ein Gespür für das richtige Timing. Insgesamt gilt es sechs Parcours zu überwinden, die sich aus mehr oder weniger tückischen Abschnitten, beispielsweise Spiralen, Zickzack- und Schlangenlinien zusammensetzen. Nervenreibende Duelle dürfen in einem speziellen Zwei-Spieler-Modus ausgetragen werden.

Hersteller: Hudson Soft Erscheint: Dezember (Japan) Genre: Denkspiel Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Beat 'em Up

Tenchu

Sie bewegen sich völlig geräuschlos, sie sind schnell und absolut todbringend - die Rede ist von Ninjas, den Meistern der Tarnung und des Hinterhalts. Die Rolle eines dieser gnadenlosen Söldner übernimmt

Ihr in Sonys Polygon-Beat 'em Up. Rikimaru nennt sich der mit Schwert und Granaten bewaffnete Held, der sich in acht Episoden durch das mittelalterliche Japan schlägt und dabei verschiedene Aufträge erfüllt. Unter anderem muß er in die Villa eines dubiosen Politikers eindringen und diesen zum Schweigen bringen und eine Befreiungsaktion starten, um



Für die realistischen Bewegungen des Helden stand Martial Arts Star Sho Kosugi Pate



einen Verbündeten zu retten. Neben den üblichen Angriffstechniken beherrscht Rikimaru auch die Anwendung spezieller Ninja-Kampfkünste und -Waffen, wie etwa Rauch- und Blendbomben oder die legendären Shuriken-Wurfsterne.

Hersteller: Sony Erscheint: Ende '97 (Japan) Genre: Beat'em Up Umsetzungen geplant: k.A.

Nintendo 64 Sportspiel

NBA In The Zone '98

Nach dem grandiosen ISS 64 schickt Konami im Frühjahr '98 einen weiteren Erfolgstitel ins Rennen, um den noch unterbesetzten Nintendo 64-Sportspielmarkt zu erweitern. Mit NBA In the Zone 98

wollen die Sportspielprofis auch im Basketballsektor neue Maßstäbe setzen. Über 300 unterschiedliche Motion Capture-Bewegungen, individuelle Eigenschaften der Spieler, ein 4-Spieler-Modus sowie die Rum-



Geht es dem Ende eines Spiels zu, kann es durchaus vorkommen, daß Eurem Sportler, wie im richtigen Leben auch, so langsam die Puste ausgeht



ble Pak-Unterstützung sind nur einige der Features, die NBA In the Zone 98 auf Spitzenposition bringen sollen. Der genaue Deutschland-Release des 5-gegen-5-Mann-Sportspiels steht leider noch nicht fest.

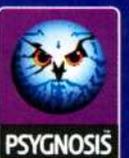
Hersteller: Konami Erscheint: Anfang '98 Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: PlayStation



Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

Overboard!

Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



Acclaim-Gewinnspiel

Extreme-G Soundtrack

Was die WipeOut-Designer praktizieren, können wir schon lange, dachte sich wohl Acclaim und preßte den **technoiden Soundtrack von Extreme-G** auf CD. Wer einen von insgesamt **zehn Soundtracks** oder exklusiven **6er Pin-Sets** gewinnen möchte (Sammlerwert!), muß uns einfach nur schreiben.
 Redaktion Mega Fun
 Stichwort „Soundtrack“
 Pleicherschulgasse 2
 97070 Würzburg
 Einsendeschluß ist der **30.12.1997** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



Mitarbeiter des Computec Verlags und Acclaim dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Viel Glück!

Scud Race Plus

Abgefahren!

Nachdem Virtua Fighter 3 mit der Team Battle-Version einem Facelifting unterzogen wurde, knöpfte sich die AM2 den Rennspiel-Hammer Scud Race vor. In der Plus-Version wurde das an sich bierernste Rennspiel-Thema mit einigen **Funsports-Anleihen** aufgelockert. So kann man jetzt mit einem **Spielzeug-Panzer** oder schrägem AM2-Bus durch ein **Wohnzimmer-Szenario** fahren - was in grafischer Hinsicht einfach umwerfend aussieht! Außerdem können sämtliche Circuits auch **spiegelverkehrt** durchfahren werden. Ob **Scud Race Plus** auch in deutschen Spielhallen zu sichten ist, bleibt indessen fraglich, haltet aber Eure Augen offen.



Neuer Namco-Prügler

Packt Euch der Ehrgeiz?

Daß die Japaner auf deutsche Wörter stehen, beweist Namcos neuester **System 12 Arcade-Kracher** namens **Ehrgeiz** (wer denkt sich diese Namen bitteschön aus?!). Erste Testspieler berichten von einem sehr ungewöhnlichen Beat 'em Up-Erlebnis. Sämtliche Kämpfe finden in einem größeren Areal statt, in dem unterschiedliche Objekte, wie Kisten oder Tonnen, herumliegen. Durch diese ungewöhnlich großen Tollplätze dürft Ihr auch aus größerer Entfernung attackieren oder die Gegenstände als Waffen bzw. Wurfgeschosse mißbrauchen. Mit einer speziellen Flucht-Taste könnt Ihr an speziellen Stellen vor einer Attacke spektakulär ausweichen. Neben dem revolutionären Gameplay ist auch der Spieldesigner eine höchst interessante Persönlichkeit. Mr. Ishii sammelte bei Squaresoft durch die beiden Tobal-Keilereien erste Prügelerfahrungen, ehe er zu Namco wechselte.



HOT in JAPAN

1. Tamagotchi 2 (GB)
2. Pocket Monsters (GB)
3. All Japan Pro Wrestling (SAT)
4. Moon (PS)
5. Everybody's Golf (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT in USA

1. NFL Quarterback Club '98 (N64)
2. Street Fighter EX Plus Alpha (PS)
3. Madden NFL '98 (PS)
4. Nightmare Creatures (PS)
5. Bushido Blade (PS)

Quelle: Famicom Tsushin

PEPPL PLATTFUSS by Ente

ABER...ÄH...LARA, BABE... ICH BIN'S DOCH...
 DER WEIHNACHTSMANN... ICH KOMM IMMER
 DURCH DEN SCHLAFZIMMERSCHRANK...!
 GLAUB MIR...!

NA KLAR, PEPPL... BABE... ICH WÜNSCH
 DIR 'N GUTEN START IN'S NEUE
 JAHR!

ENTE/11.

PlayStation-Feier

Sony läßt die Korken knallen

Kurz vor dem anrollenden Weihnachtsgeschäft hatte Sony Computer Entertainment reichlich Grund zum Jubeln. Vor kurzem wurde die 1.000.000ste PlayStation in Deutschland in den Handel durchverkauft. Um dieses feierliche Ereignis gebührend zu jubelieren, lud Sony einen illustren Kreis aus Händlern, Fachzeitschriften und Drittherstellern in einen prächtigen Frankfurter Wintergarten ein. Um allen Mitbeteiligten ihren Dank auszudrücken, wurden ausgewählte Vertreter aus den drei genannten Bereichen ausgezeichnet. Neben einem unterhaltsamen Rahmenprogramm, bestehend aus einem Zauberer und japanischen Trommeln, wurde eine Designer-Airbrush-PlayStation zugunsten der Deutschen Kinderkrebsstiftung versteigert. Stolze 15.000 DM kamen durch diese amerikanische Versteigerung zu einem guten Zweck zusammen.



Spice Girls-Spiel

Spice Up your PlayStation!

Um sich mit jüngeren weiblichen Videospieleern einen neuen Kundenkreis in Deutschland zu schaffen, sicherte sich Sony die millionenschwere Spice Girl-Lizenz für eine Videospiele-Adaption. Beim Spiel **Spice World** tauchen die Fans des schicken Mädels-Quintetts in die Spice Girl-Welt ein, um deren Alltag nachzuvollziehen. So darf man Presse-Konferenzen einberufen, Musik abmischen oder



Video-Clips choreographieren. Neben der cartoonartigen Polygon-Grafik bietet der Silberling auch einen exklusiven FMV-Clip sowie insgesamt Spice Girl-Tracks. Ab Frühjahr '98 dürft Ihr mit den digitalen Mädels herumspielen.

Gewinnspiel

Glückwunsch!

Gewinner des Gewinnspiels aus der Mega Fun 10/97 „Wunschzubehör“

- Den 1. Preis, ein Lenkrad (N64), hat gewonnen: Willy M. Wenner aus 97350 Mainbernheim.
- Den 2. Preis, ein Flight-Stick-Duo (PS), erhält: Kai Uwe Assmann aus 44263 Dortmund.
- Den 3. bis 5. Preis, ein Designer-Joypad, erhält: Daniel Reichenberger aus 91567 Merrieden (PS), Bianca Hoff aus 41363 Jüchen (PS), Ingeborg Gayer aus 20539 Hamburg (PS), Den 6. bis 8. Preis, eine Memory Card für die (PS): Waldemar Gering aus 63533 Mainflingen, Stephan Schmalzbauer aus 93128 Regenstauf, Stephan Petersen aus 25479 Ellerau.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

- 1. Resident Evil 2 (PlayStation)
- 2. F-Zero 64 (Nintendo 64)
- 3. Gex 2 (PS/N64)

CYBER SPACE 64 BIT POWER



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 304 FUN PAD 64 PLUS

Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuerkreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktions-tasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**

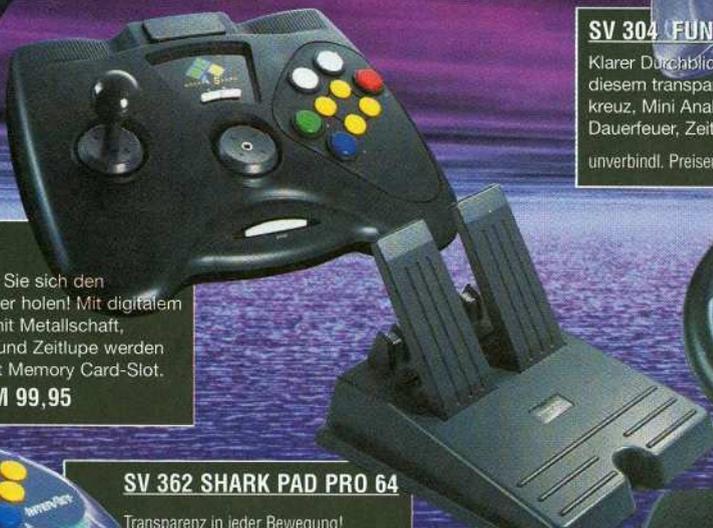


SV 375 A MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.
unverbindl. Preisempf. **DM 39,95**

SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot.
unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



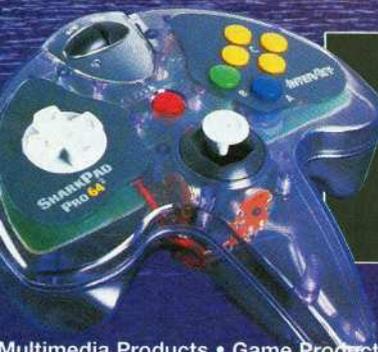
SV 362 SHARK PAD PRO 64

Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuerkreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.
unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**



SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielertfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahlweise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar
unverbindl. Preisempf. **DM 149,95**



Interact of Europe - Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import - Export
Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel



Formel 1 '97

Psygnosis stoppt Auslieferung

In einem Rundschreiben hat Sony sämtliche Händler gebeten, alle 150.000 Einheiten von Formel 1 '97 wieder zurückzuschicken. Hintergrund: 14 Tage nach dem Erscheinen der europäischen Version hat die FOA und FIA **Klage gegen die weitere Veröffentlichung** eingereicht. Dieser rechtliche Schritt beruht auf **Lizenz-Streitigkeiten** zwischen Psygnosis und den beiden Dachverbänden, die im Detail jedoch nicht näher bekannt sind. Psygnosis hat bereits reagiert und eine überarbeitete Version in der Hinterhand. „Ob und wann sie erscheint steht jedoch in den Sternen“, so der Kommentar des PR-Managers Ingo Zaborowski.

Konami-Arcade-Klopfer

Konkurrenz für Virtua Fighter 3?

Schon vor geraumer Zeit hatte Konami ihre neue High Tec-Arcade-Platine namens **Cobra** als potentiellen Model 3-Killer angekündigt. Auf der japanischen Fachmesse **JAMMA** mußte ihr erstes Projekt auf dieser Platine **Fighting Fu Shu** Farbe bekennen. Es handelt sich dabei um einen grafisch bemerkenswerten 3D-Klopfer im Stile von Virtua Fighter 3, jedoch mit einigen hochinteressanten Ideen. So lernen die CPU-Kämpfer dank hoher AI schnell den Kampfstil des menschlichen Widersachers. Eure eigenen Fortschritte können außerdem an bestimmten Stellen abgesaved werden, und im **Beginner-Modus** reicht ein einziger Knopf zum fröhlichen Balgen aus. Trotz authentischer Kampfstile kommt Fu Shu nicht an die Qualität von Virtua Fighter 3 heran - Gründe: nur **acht Charaktere**, schlechtere Animationen (das Hintergrundlayout ist allerdings genial!), und Sprünge sind zu Lasten einer Bewegungsfreiheit auf vertikaler Achse nicht möglich.



VM Labs

Neue Hardware im Anmarsch?

Eine neue Ankündigung verunsichert derzeit die drei großen Player im Konsolen-Geschäft. Sonys ehemaliger Chef der Entwicklungsabteilung **Bill Rehbock** hat den Konzern verlassen, um VM Labs geheimnisumwitterte Konsole als Software Vice-President zu unterstützen. Derzeit ist zwar noch nichts konkretes bekannt, dennoch reichen die ersten vagen Aussagen aus, um das Interesse der gesamten Industrie auf sich zu lenken. Es ist bekannt, daß eine Firma vom Sony-Format die Produktion übernehmen wird. Als weitere Mitarbeiter fungieren der Spieldesigner-Guru **Jeff Minter** (Tempest, Defender) sowie der Jaguar-Vater **Jon Mathison**. Zu der Stärke der Konsole ist nur die Aussage von Bill Rehbock bekannt: „Das Teil hat mich glatt aus den Socken gehauen!“ Auch über die Softwareunterstützung ist lediglich in Erfahrung zu bringen, daß die „üblichen“ Third Party-Publisher daran beteiligt sein sollen. Insider vermuten, daß das Geheimnis bereits in den nächsten Monaten gelüftet werden soll, da bereits die ersten Entwicklungskits ausgeliefert wurden.

Schon Gehört

+++ Der Strategie-Knaller Vandalhearts wird auch für den Saturn umgesetzt. Ein deutscher Release ist momentan nicht geplant.

+++ PlayStation-Modellpflege in Japan: Unter der Bezeichnung SCPH-7000 ist eine leicht veränderte PS-Version im fernen Osten erhältlich, die dank des Sound Scope-Systems eine digitale Lichtshow auf den Screen zaubert, wenn man Audio CDs abspielt. Außerdem liegt das neue Analog-Pad bei.

+++ GT Interactive hat eine neue Hotline eingerichtet: Jeweils von 15.00 bis 20.00 (außer Feiertags) werdet Ihr unter der Nummer 01805/254391 persönlich betreut. Ansonsten ist unter der Nummer 01805/254392 24 Stunden lang eine Sprachbox geschaltet - E-Mail: kundenservice@gtinteractive.com

+++ Kult-Regisseur George Romero (Zombie) wurde von Capcom engagiert, um in Japan den Resident Evil II-Werbespot zu drehen, der im Januar gesendet wird.

+++ Schwerer Verlust für die Videospielebranche: Game Boy-Erfinder Gunpei Yokoi ist infolge eines schweren Verkehrsunfalls am 4. Oktober 53jährig verstorben.

+++ Nach dem Microprose-Deal übernimmt GT Interactive das Programmiererteam Single Trac Inc. (Twisted Metal, Jet Moto).

+++ Das in der Ausgabe 11/97 vorgestellte Laserdisc FishClub-Aquarium ist auch in Deutschland über Eric Hübner (Tel. 06135/6735) beziehbar, vorausgesetzt Ihr habt gerade die Kleinlichkeit von DM 28.985,- übrig.

+++ Kazutoshi Miyake ist nach dem Weggang von Malcom Miller der neue Chef von Sega Europe.

HALL OF FAME

And the winners are... Zum zweiten Mal küren wir die Gewinner des Hall of Fame-Wettbewerbs. Bei V-Rally konnte Frank Lammel sämtliche Konkurrenten in die Schranken weisen. An Dirk Zimmermanns Traumzeit kam keiner mehr heran, und in Sachen Fighter MegaMix „ballerte“ sich Stefan Böhm (möchte wohl anonym bleiben) am schnellsten durch. Alle Gewinner dürfen sich über ein geniales Überraschungspaket freuen. Mit dieser Ausgabe beginnt wieder ein neuer Wettbewerb, der bis zum 25. Februar 1998 läuft.

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

1. Extreme-G, Mines & Canyons-Strecke II, Time Trail, beste Rundenzeit (Bike egal, Cheats sind erlaubt)
2. Sega Rally, Forest-Strecke, Time Trail, beste Rundenzeit
3. Tomb Raider II: Wer spielt den ersten Level am schnellsten durch? (deutsche Bildschirmtexen!)

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 Spiel/erzielte Bestzeit)
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Mario Kart 64

1. 32,04 Sek. Dirk Zimmermann, Mühlheim
2. 32,45 Sek. Cristoph Morber, Pfaffenhofen
3. 32,75 Sek. Dirk Rosenzweig, Wetzlar

FIGHTERS MEGAMIX

1. 1. 1.21,24 Sek. Stefan Böhm, Glonn
2. 1.21,42 Sek. Martin Ditttrich, Berlin
3. 1.31,39 Sek. Guist Raimund, Schweinfurt

V-Rally

1. 1.20,24 Sek. Frank Lammel, Germaringen
2. 1.21,48 Sek. Lutz Sievert, Bremen
3. 1.21, 84 Sek. A. Ladner, Schotten

FIT FOR



50 Level und untrainiert?
Sie verlieren. Was Crash kann,
müssen Sie schon längst können.
Unser Ernährungstip: Zwischen den Übungen
öfter mal einen Apfel.

8 Übungen für Siegertypen.

1. Kriechen

Zum Aufwärmen 20 m zügig kriechen. Kopf hoch und Oberkörper nah am Boden halten.



2. Rutschen

Anlauf nehmen und mit Socken 50 m über einen Parkettboden rutschen. Wiederholen Sie dies mind. 5 mal.



3. Hangeln

Arme in die Luft strecken und an einem geeigneten Objekt 2 mal 10 Minuten hangeln. Ruhig bleiben und nicht baumeln.



4. Schlittschuhlaufen

Mit mind. 25 km/h über eine Eisfläche. Fortgeschrittene probieren Pirouetten und Saltos.



5. Fliegen

Leihen Sie sich einen Raketenrucksack, studieren Sie die Bedienungsanleitung sorgfältig, und fliegen Sie zwei Stunden unter einer Zimmerdecke.



6. Buddeln

Suchen Sie ein Feld aus weicher Erde, und graben Sie zwei Tunnel mit mind. je 5 m Länge. Ohne Hilfsmittel!



7. Powersurfen

Montieren Sie einen max. 50 PS starken Motor an Ihr Surfbrett. Dann bei 4-8 Windstärken für 4 Stunden surfen. Geübte tanken Nitro statt Benzin.



8. Bauchplatscher

Aus mind. 1 Meter Höhe auf die Vorderseite fallen lassen. Erforderliche Grundvoraussetzung: Waschbrettbauch.



BPjS-Special

Beschimpft, verhaßt, verwünscht!

Aufgrund der neuen Gesetzesregelung, durch die Sequels und Konvertierungen eines bereits indizierten Spiels automatisch auch auf den Index gesetzt werden, zog die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften den Zorn vieler Videospiele auf sich. Aus diesem Anlaß besuchten wir das von Euch verhaßte Amt in Bonn einmal, um so mit einigen grundsätzlichen Mißverständnissen aufzuräumen

Die Geschichte der BPjS ist eine Geschichte voller Mißverständnisse... So ähnlich müßte man diesen Artikel im Prinzip verfassen, wenn man Eure zahlreichen, zu meist zornigen Briefe zum Thema BPjS-Indizierungen wertet. Wir wollten es einmal ganz genau wissen und statteten dem Institut in Bonn einen Besuch ab. Die Bundesprüfstelle, seit 1991 unter der Leitung von Frau Elke Monssen-Engberding, wurde am 14. Mai 1954 als

GjS („Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften“) gegründet. Ihre Aufgabe besteht darin, Kinder und Jugendliche vor solchen Medien zu schützen, die „ihren sozialetischen Reifeprozess negativ beeinflussen könnten“. Durch ein langes Gespräch mit der Referentin Frau Ute Kortländer konnten einige grundsätzliche Dinge geklärt werden. Frau Kortländer gehört zu den wenigen Mitarbeitern bei der BPjS, die die eingereichten Spiele auf de-

ren Inhalt sichtet. Eine Art staatlich bezahlte Videospielelerin ist sie allerdings nicht, da zu ihrem Tätigkeitsfeld auch das Internet, Videofilme sowie Print-Publikationen zählen. Durch ihre langjährige Arbeitspraxis konnte sie einige Vorurteile aus dem Weg räumen:

1. Eine Indizierung ist keine Zensur: Die Indizierung hat nicht das generelle Verbot zur Folge. Indizierte Ti-

tel dürfen jedoch nicht mehr beworben und nur noch unter dem Ladentisch verkauft werden.

2. Die BPjS beobachtet nicht den Markt, sondern wird nur auf Antrag von Jugendämtern tätig.

3. Die BPjS kann keine Beschlagnahme von Videospieleln anordnen. Um ein Spiel komplett vom Markt zu ziehen, muß die Strafverfolgungsbehörde tätig werden.



Im Gespräch mit Ute Kortländer, Referentin bei der BPjS

Mega Fun: Frau Kortländer, haben Sie eine Ahnung, wie beliebt Sie bei den Videospieleln sind?

Ute Kortländer: Ungefähr, da wir die Fachpresse regelmäßig lesen, und uns deshalb der ein oder andere Kommentar schon bekannt ist.

MF: Gibt es bei der BPjS eigentlich auch gelegentlich wütende Anrufer, die sich lauthals beschweren?

UK: Es gibt ab und zu einige anonyme Anrufer dieser Ecke, es gibt aber auch genau den umgekehrten Fall, daß irgendwelche Videospieleler die Spiele selber anzeigen, indem sie uns erzählen, daß jenes

Produkt im Vergleich zu dem bereits indizierten Spiel doch viel härter sei.

MF: Können Sie einmal knapp umschreiben, wie das Procedere einer Indizierung vonstatten geht.

UK: Erst einmal grundsätzlich: Wir beobachten NICHT den Markt, sondern werden nur auf Antrag tätig. Antragsberechtigt sind Jugendämter und das Jugendministerium. Sobald ein Spiel durch Eltern oder andere Personen in deren Wirkungskreis gelangt, schicken sie uns das Videospiele zu und formulieren in einem kurzen Antrag, warum sie dieses Produkt jugendgefährdend halten. Danach wird dieses Spiel bei der BPjS von hauptamtlichen Mitarbeitern gesichtet und schließlich einem Gremium vorgeführt. Die Größe des Gremiums hängt vom Inhalt des Produktes ab. Handelt es sich um ein Videospiele mit einem Inhalt,

aufgrund dessen wir schon zuvor eine Indizierung ausgesprochen haben, reicht ein 3er-Gremium. Wenn es sich aber um ein Spiel mit neuem oder mit weniger offenbarem Gewaltinhalt handelt, dann entscheidet ein 12er-Gremium, das einmal im Monat tagt. Diesem Gre-

Privatmann denn eine Indizierung beantragen?

UK: Privatpersonen müssen sich an die Jugendämter wenden. Wenn sie uns schreiben, geben wir ihnen selbstverständlich die zuständige Adresse.



Ute Kortländer, Referentin bei der BPjS
„Konsolenspiele werden zum Beispiel schärfer beurteilt, da man davon ausgeht, daß sie eine andere Zielgruppe haben als PC-Spiele.“

MF: Bei der BPjS gibt es keine Videospieleprofis, die die eingereichten Spiele prüfen. Um ein Videospieleprodukt zu indizieren, müssen sie jedoch durchgespielt werden, ist das korrekt?

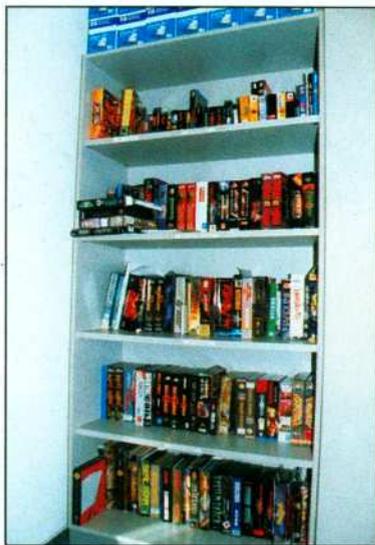
mium wird das Spiel vorgeführt, möglichst vollständig, was natürlich nicht immer geht, wenn ein Videospiele sehr viele Levels hat. Ob eine Indizierung ausgesprochen wird, obliegt allein diesen Gremien, wobei das 3er-Gremium einstimmig und das 12er-Gremium mit 2/3 Mehrheit entscheiden muß, damit die Indizierung greift.

UK: Ja, sie müssen im Prinzip durchgespielt werden, zumindest zum wesentlichen Teil, um sich einen Eindruck zu verschaffen. Wenn es beispielsweise 48 inhaltsgleiche Levels gibt, reichen auch 10 erspielte Levels.

MF: Dann sind sie fast ein „ausgebildeter“ Videospieleler.

MF: Das bedeutet also: ohne Kläger keine Indizierung. Wie kann der

UK: Stimmt. Es gibt schon Spiele, an denen man 20 Stunden oder länger hängt. In diesem Zusam-



Pikante Videospieldenkmal: In diesem Schrank lagert bei der BPJS ein Großteil der indizierten Software

menhang sei noch erwähnt, daß wir bei Präsentationen neben den Live-Spielen teilweise auch von der Möglichkeit Gebrauch machen, Videobänder anzufertigen.

MF: Kommen wir einmal auf den erweiterten Paragraphen 18 zu sprechen, der besagt, daß Nachfolgerspiele oder Konvertierungen zu bereits indizierten Produkten automatisch auf den Index gesetzt werden. Warum diese harte Gesetzesänderung?

UK: Es war bislang immer so, daß ein Titel nur auf einem anderen System erscheinen brauchte, der zwar inhaltlich identisch war, aber im Moment der Indizierung dennoch nicht mehr erfaßt wurde. Das war für uns kein sehr schöner Umstand. Daher hat man diese Gesetzesgrundlage so geregelt, daß es jetzt genau umgekehrt ist. Vorher lag die Beweislast dafür, daß etwas inhaltsgleich ist, bei uns, jetzt müssen die Verfahrensbeteiligten uns beweisen, daß der Nachfolger oder die Konvertierung eines bereits indizierten Spiels nicht inhaltsgleich ist.

MF: Eine Indizierung ist nicht dasselbe wie eine Zensur. Dennoch sind die Konsequenzen genauso schlimm, da das indizierte Produkt nicht mehr beworben werden darf. Warum gibt es nicht eine ähnliche Lösung wie im Videofilmbereich durch die Freiwillige Selbstkontrolle, die Filme auf deren Eignung

für bestimmte Altersstufen prüft? Könnte man so eine Indizierung vorbeugen, wenn der Händler sich verpflichtet, Videospiele nur an die empfohlene Altersangabe durch die Unterhaltungsselbstkontrolle (USK) zu verkaufen?

UK: Auch bei den FSK geprüften Filmen mit der Einstufung „Ab 18“ kann es zur Indizierung mit denselben Konsequenzen kommen, das macht also überhaupt keinen Unterschied. Im Videofilmbereich gibt es jedoch sogenannte Erwachsenen-Videotheken, was im Videospielebereich meines Wissens nach noch nicht der Fall ist. Außerdem ist die Einstufung der USK für niemanden gesetzlich bindend.

MF: Das bedeutet somit, wenn der Händler sicherstellen würde, daß er einen abgetrennten Raum für die Spiele ab 18 hätte, dürfte er die Produkte auch weiterhin bewerben.

UK: So etwas gibt es im Prinzip schon. Mir ist aus eigener Erfahrung bekannt, das beispielsweise



Ute Kortländer, Referentin bei der BPJS

„Ja, es gibt Titel, die ich sehr gerne spiele! Das Dumme ist nur, daß ich nur indizierte Spiele kenne, und deshalb werde ich mich hüten, einen Titel zu nennen, da das als Werbung mißverstanden werden könnte.“

eine Videothek in Bonn indizierte Videospiele führt, sie aber nur auf Anfrage herausgibt und in einem Extra-Raum lagert. Gegen Vorlage des Ausweises kriegt man diese Spiele dann ausgehändigt.

MF: Es gibt auch indizierte Videospiele, die sich seit weit über zehn Jahren auf dem Index befinden, wie beispielsweise BattleZone oder River Raid, wo man nach heutigen Kriterien wohl kaum eine Gewalttätigkeit erkennen kann. Gibt es im Videospielebereich eine Verjährung, oder sind diese beiden Titel nach wie vor auf dem Index?

UK: Richtig, diese Titel dürfen nach wie vor in Deutschland nicht veröffentlicht werden. Es besteht für den Hersteller, der das Spiel beispielsweise auf einer Compilation neuauflagen möchte, allerdings unter Umständen die Möglichkeit,

eine erneute Prüfung zu beantragen. Dadurch wird das Verfahren neu aufgerollt, und man könnte zu dem Urteil „nichtjugendgefährdend“ kommen, aufgrund gewandelter Einstellungen. Das ist aber noch nie der Fall gewesen.

MF: Indizierungsgründe im Konsolenbereich waren bislang immer nur aus Gewaltgründen. Was sind denn eigentlich die Kriterien für gewaltverherrlichend?

UK: Es gibt natürlich keine Abhakliste, die ganz genau definiert, wann ein Videospiel jugendgefährdend ist. Es gibt nur einen Gesetzestext, der Beispiele benennt, die lauten: verrohend wirkende, kriegsverherrlichende oder -verharmlosende Spiele, was natürlich ein sehr abstrakter Begriff ist. Der Rest hat sich in der täglichen Spruchpraxis der Gremien herauskristallisiert. Das sind ganz verschiedene Sachen, die hereinwirken. Konsolenspiele werden zum Beispiel schärfer beurteilt, da man

davon ausgeht, daß sie eine andere Zielgruppe haben als PC-Spiele. Das hängt auch mit den Bedienungsmodalitäten zusammen, sprich je komplizierter die Handhabung, je mehr ich mich in ein Handbuch einlesen muß, desto weniger kommt das Spiel für einen Zwölfjährigen in Frage. Wichtig sind auch eine realistische Grafik und die Spielidee. Wenn die Grafik zwar nicht realistisch ist, dafür aber die Spielidee zynisch und menschenverachtend, dann spielt die Grafik natürlich nicht mehr so eine große Rolle.

MF: Warum ist die Gewaltsensibilität und die damit verbundene restriktive Gesetzgebung in Deutschland eigentlich ein weltweit einmaliges Phänomen?

UK: Ich weiß nicht, ob das nur in Deutschland so ist. Die Vereinigten

Staaten haben in letzter Zeit beispielsweise in diesem Bereich deutlich angezogen. Dort gibt es auch eine Institution namens ESRB, die einen Blood & Gore-Index deutlich macht. Der hat allerdings nicht die gesetzlich bindende Wirkung, sondern wie die USK nur einen empfehlenden Charakter. Dennoch gibt es Entscheidungen, die sich sehr nahe kommen.

MF: Der Unterschied ist aber, daß die Spiele in den USA weiterhin verkauft und beworben werden dürfen, egal wie sie eingestuft wurden.

UK: Ganz genau.

MF: Und daran wird sich in der Zukunft nichts ändern?

UK: Nein, das zeichnet sich im Moment nicht ab.

MF: Abschließende Frage: Spielen Sie eigentlich gerne Videospiele?

UK: (überrascht) Ob ich gerne spiele? Ja, es gibt Titel, die ich sehr gerne spiele! Das Dumme ist nur, daß ich nur indizierte Spiele kenne, und deshalb werde ich mich hüten, einen Titel zu nennen, da das als Werbung mißverstanden werden könnte.

MF: Sie spielen also gerne indizierte Spiele?!

UK: Einige schon, ist ja auch nicht verboten.

MF: Vielen Dank für das Gespräch.

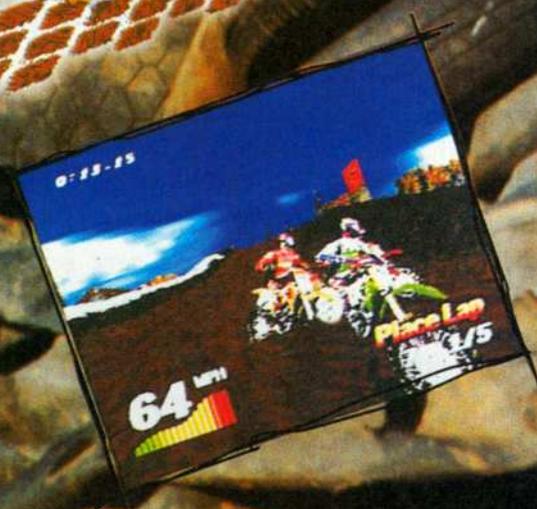
Streitpunkt erweiterter § 18

Der Original-Gesetzeszug des erweiterten § 18 lautet:

„(1) Eine Schrift unterliegt den Beschränkungen der §§ 3 bis 5, ohne daß es einer Aufnahme in die Liste und einer Bekanntmachung bedarf, wenn sie ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich mit einer in die Liste aufgenommenen Schrift ist...“

(2) Ist es zweifelhaft, ob die Voraussetzungen des Absatzes 1 erfüllt sind, so führt der Vorsitzende eine Entscheidung der Bundesprüfstelle herbei...“

VMX RACING



ABCDEF

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 •
Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE
AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS
Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



PIE™ is a trademark of Playmates Interactive Entertainment L. Inc. VMX Racing developed by Studio e. © 1996 Playmates Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. Explosive Racing developed by TOKA. Published by FUNSOFT

AHREN!



EXPLOSIVE RACING

EXPLOSIVE RACING

RACING





Dank HiRes-Grafik kann man bei den Kickern selbst kleinste Details, wie die Rückennummer, erkennen



Im Strafraum soll es keinen Punkt geben, von dem aus man todsichere Tore erzielt



Acht unterschiedliche Perspektiven mit intelligenter Kameraführung fangen die Dribbelei ein



Zu den unterschiedlichen Wettereinfüssen gehört auch eine dicke Nebel-suppe



Mit etwas Engagement läßt sich eine perfekt getimte Abseitsfalle einstudieren

Nintendo 64 Sportspiel Acclaim Soccer

... so lautet der simple Arbeitstitel von Probe Entertainments mit Spannung erwarteter Fußball-Simulation, die nur ein Ziel hat: die beste Dribbelei von allen zu werden

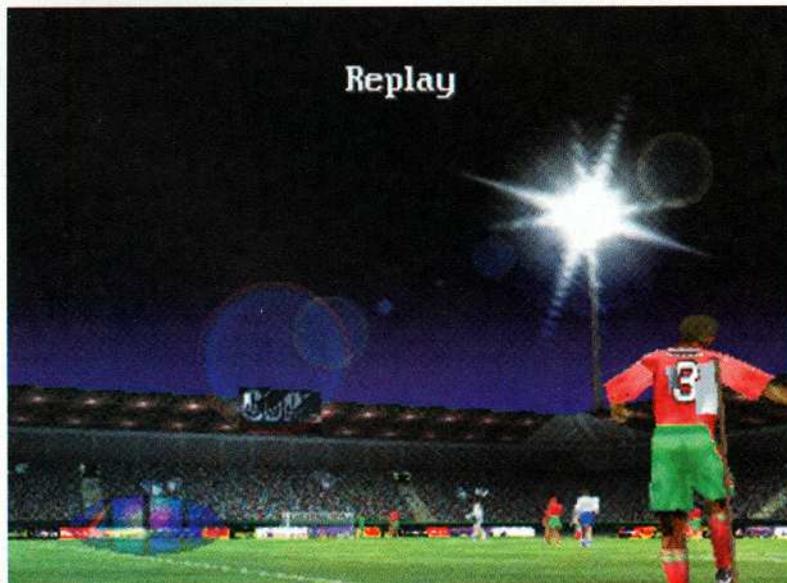
Seit Januar dieses Jahres werkelt Acclaims Programmiererteam Probe unter der Leitung von Darren Anderson (Extreme-G) bereits an einer Fußball-Sim, doch mit der Veröffentlichung von Konamis überragendem International Superstar Soccer 64 wurde ihr Konzept völlig umgeworfen. Aufgrund der grandiosen Qualität dieses Spiels erhielt jeder Programmierer sein eigenes ISS 64-Modul und den Auftrag: „Entwickelt ein Spiel im Stile von Konamis Edel-Dribbelei, jedoch mit dem Unterschied, daß es noch besser wird!“ Acclaim macht in der Tat kein Geheimnis daraus, daß sich die Programmierer deutlich an ISS 64 orientieren. Und

wenn man sich die erste, frühe Version ansieht, glaubt man tatsächlich daran, daß Acclaim Soccer Konamis Vorzeige-Produkt noch überflügeln könnte. Bereits die Technik ist vom Feinsten. Wie bei NFL QB Club '98 wird im gesamten Spielverlauf der HiRes-Modus benutzt, wodurch selbst kleinste Details, wie Rückennummern, deutlich erkennbar sind. Um die Motion Capture-Animationen so authentisch wie möglich aussehen zu lassen, liefen die Akteure während der Motion Capture-Aufnahmen auf richtigem Rasen. Das Gameplay erinnert, wie bereits erwähnt, nicht unbeabsichtigt an ISS 64, ist jedoch insgesamt simulationslastiger. So müßt Ihr

beim Torschuß ziemlich genau den Winkel bestimmen, um nicht am Gehäuse vorbeizuwirbeln (anspruchsvoll!). Außerdem wurde streng darauf geachtet, daß es keinen toten Winkel beim Torschuß gibt, eine Stelle also, wo man immer in die Maschen drischt. Bei den Aktionsmöglichkeiten darf man in der Endversion einiges erwarten (alle Tasten sollen belegt werden). Neben den obligatorischen Moves, wie Schuß oder Paß, kann man beispielsweise auch den Ellenbogen ausfahren. Bei der Kameraführung gibt sich Acclaim luxuriös. Acht Perspektiven stehen zur Auswahl, die allesamt intelligent auf die jeweilige Spielsituation, beispielsweise durch einen sanften Kameraraschwenk, reagieren. Der stärkere Simulationscharakter wird auch durch viele liebevolle Details sichtbar. Wenn sich ein Schuhband öffnet, muß sich der Spieler erst ein-

mal die Schuhe wieder richten. Die Art des Fouls wird immer eingebildet, und die Abseitsfalle kann penibel genau einstudiert werden. Gerade im Trainings- und Managerbereich soll Acclaim Soccer eine Menge zu bieten haben. Jeder Kicker verfügt über 14 Spieler-Attribute (Kopfball, Schußstärke...), die man durch Training gezielt verbessern kann. Außerdem muß man als Manager stets neue Spieler und das geeignete Personal einstellen. Verfügt Ihr beispielsweise über einen schlechten Teamarzt, können verletzte Spieler nicht so schnell wieder aufgepäppelt werden. Wenn das nicht vielversprechend klingt! Bis zum April müssen wir uns allerdings noch gedulden. Erst dann gibt es den ultimativen Kampf der Titanen ISS 64 vs. Acclaim Soccer. (Ulf)

Hersteller: Acclaim/Probe Erscheint: April '98 Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



Realismus pur: Selbst die Sonnenstrahlen-Reflexionen wurden berücksichtigt



Wer ist der beste Elfmeterschütze? Eine Liste von jeweils 14 Attributen (aufbaubar!) verrät, welcher Akteur dieser Situation am besten gewachsen ist

PlayStation Rennspiel

Power Boat

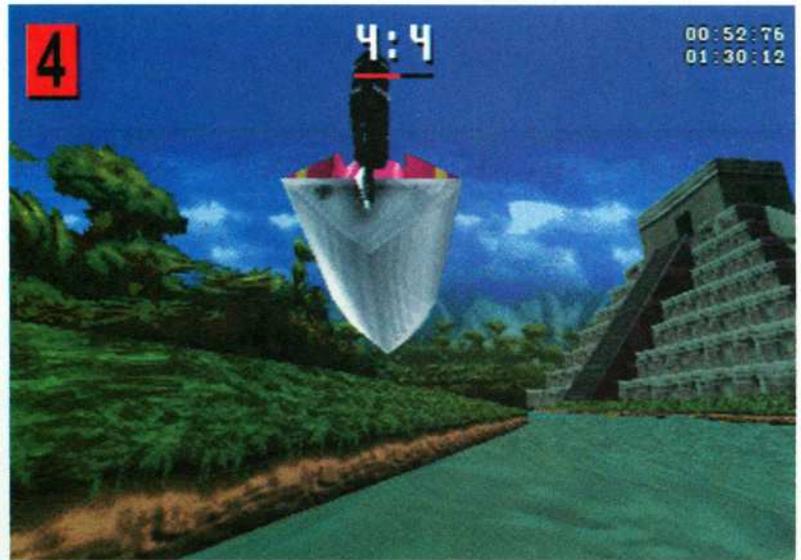
Seid Ihr bereit für knallharte Verfolgerduelle mit meterhohen Wasserfontänen, waghalsigen Sprüngen und gefährlichen Abkürzungen?

Mit seiner neuesten Entwicklung auf dem Rennspielsektor verläßt Interplay den rauhen und trockenen Asphalt und bietet Euch die Möglichkeit, sich an den Steuerknüppel von virtuellen Speed-Booten zu setzen und somit auch einmal



Um jedem Parcours ein individuelles Flair zu verleihen, wurden alle Kurse mit besonderen Details, wie z.B. diesem U-Boot, ausgestattet

auf dem Wasser zu zeigen, was echte Rennfahrer so alles drauf haben. Die vorhandenen Boote wurden in zwei Kategorien eingeteilt, in Monohull-Boote und Katamarane, wobei Ihr jeweils aus einem Teilnehmerfeld von mindestens acht verschiedenen Piloten Euren persönlichen Favoriten und anschließend noch Eure Rennklasse wählen müßt. Für das eigentliche Renngeschehen stehen Euch die bekannten Modi zur Verfügung, wie Championship, Arcade, Time Trial oder Practice, so daß für gehobene Abwechslung gesorgt ist. Die bereits fertiggestellten neun Kurse führen Euch durch so exotische Gegenden wie einen russischen Industriehafen



Da sämtliche Strecken mit zahlreichen Hindernissen oder Schikanen, wie z.B. Sprungschancen oder Sackgassen, gespickt sind, ist für genügend Abwechslung gesorgt, um auch auf Dauer keine Langeweile aufkommen zu lassen

(mit Atom-U-Boot!), einen waghalsigen Canyon-Parcours, eine malerische englische Landschaft oder vorbei an mystischen Maya-Tempeln. Gelingt es den Designern, die in dieser Preview-Version auftretenden grafischen Mängel (z.B. erkennbarer Bildaufbau) noch bis zur Fertigstel-

lung zu beseitigen, könnte dieser Racer durchaus eine Konkurrenz für Rapid Racer werden. (Ulf)

Hersteller: Interplay Erscheint: Januar
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	dt	114.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Extreme G	dt	149.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Int. Superstar So.64	dt	129.99
James Bond 007	dt	149.99
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	139.00
Mario Kart 64	dt	89.00
Mischief Makers	dt	89.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
NBA Hangtime	dt	129.00
NBA Jam 64	dt	139.99
NFL Quarterback C.98	dt	139.99
Robotron X	dt	149.99
Super Mario 64	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	149.00
Turok	uk	129.99
Wave Racer 64	dt	89.00
Wild Choppers	dt	139.00

Sony PSX

S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99
"Z"	dt	79.00
Ace Combat 2	dt	89.00
Agent Armstrong	dt	84.99
Baphomet's Fluch 2	dt	89.00
BA Tshinden 3	dt	89.00
Bleifuss 2	dt	79.99
Bug Riders	dt	79.99
Bust a Move 3	dt	69.99
Colony Wars	dt	89.00
Command & Conquer 2	dt	99.99
Courier Crisis	dt	79.00
Crash Bandicoot 2	dt	89.00
Critical Depth	dt	79.00
Croc - T.Legend o.G.	dt	84.99
Discworld 2	dt	89.00
F1 '97 & Lenkrad	dt	199.99
F1 '97	dt	109.00
Fifa Soccer 98 WM O.	dt	84.99
Fighting Force	dt	99.00
Final Fantasy 7	dt	109.00
Formula Karts	dt	89.99
Frogger	dt	84.99
G-Police	dt	109.00
Grand Theft Auto	dt	79.00
Kurushi	dt	79.99

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Lenkrad & Pedale De.	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Memory Card 4 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak	dt	34.99

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



Magic the Gathering	dt	84.99
Mass Destruction	dt	79.99
Maximum Force	dt	89.00
MDK	dt	84.99
Monopoly	dt	84.99
Monster Truck	dt	89.00
Nascar Racing 98	dt	84.99
NBA Live 98	dt	84.99
NHL Hockey 98	dt	84.99
NHL Powerp.Hockey 98	dt	89.00
Nightmare Creatures	dt	89.00
Nuclear Strike	dt	84.99
Oddworld - Abe's Od.	dt	84.99
Overboard	dt	89.00
Pandemonium 2	dt	84.99
Peak Performance	dt	89.00
PGA Tour Golf 98	dt	84.99
Populous The 3rd C.	dt	84.99
Rampage World-Tour	dt	79.00
Resident Evil Direct	dt	89.00
Risiko	dt	84.99
Streetfighter Ex Pl.	dt	84.99
Theme Hospital	dt	84.99
Time Crisis & Gun	dt	139.00
Tomb Raider 2	dt	99.00
Warcraft 2	dt	84.99

Sonderangebote

World Cup Golf Prof.	dt	99.99
Analog Joypad Sony	dt	54.99
Game Buster/Action R	dt	79.99
Joypad PSX Schwarz	dt	29.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	149.99
Memory Card 24 Meg	dt	79.99
Sony PSX o.Spiel	dt	289.00
Sony PSX Value Pack	dt	333.00
Memory Card & Joypad	dt	79.99

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Grillparzerstr. 42, 81675 München
PREISE VARIIEREN

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unser kostenloses Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln und Systemen an. Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Die Buttons, die Ihr bei Trickski drücken müßt, sind unten eingelebnet, aber die Zeit ist knapp (PS)

Wenn im Januar im japanischen Nagano die 18. Olympischen Winterspiele beginnen, sind nicht nur viele Athleten aus aller Welt dabei, auch weniger begabte Wintersportler und sogar richtige Couch-Kartoffeln haben diesmal eine Chance, beim Super G oder dem Trickskiwettbewerb an den Start zu gehen - vorausgesetzt sie sind stolzer Besitzer einer PlayStation oder eines Nintendo 64. Konami, die Softwarefirma, die uns schon mit International Track & Field zum heftigsten Joypaddaddeln animierte, bringt pünktlich zum Start des Wettbewerbs eine Umsetzung des Sportereignisses für Sonys und Nintendos Renommierkonsolen heraus. Wir hatten dieser Tage das Glück, einen Blick auf die schon mehr (im Falle der PlayStation-Version) oder weniger (N64) fertigen Versionen des eisigen Sportvergnügens werfen zu können. Schon von Anfang an hinterließ das Game einen sehr guten Eindruck, da sich bei Nagano insgesamt vier Spieler (auf N64 und PS) um Medaillen und Qualifikationsränge streiten können. Nintendo-Besitzer können sich auf 12, PlayStation-Eigner auf insgesamt



Toller Grafikeffekt: Euer Läufer und der Gegner spiegeln sich im Eis (PS)

Nintendo 64/PlayStation Sportspiel

Nagano Winter Olympics '98

Konami greift erneut das beliebte Olympiathema auf - so kann auch Wintersport äußerst erwärmend wirken

13 verschiedene Disziplinen freuen, darunter Klassiker wie Skispringen oder Trickski, die Spiele-Veteranen noch aus alten Winter Games-Zeiten kennen und lieben. Wer Nintendos 64-Bitter sein eigen nennt, darf seine Athleten in folgenden Sportarten auf dem Weg zur Medaille begleiten: Ski-Abfahrtslauf und Riesenslalom, Snowboard-Riesenslalom und Halfpipe, Skisprung von der Klein- und der Großschanze, Rodeln, Viererbob, Eisschnellauf über die 500 und die 5000 Meter, Trickski

und Curling. Sonykunden bestreiten auch die Abfahrt, den Riesenslalom und den Super G auf Skiern, dazu

„Nintendo 64 und PlayStation-Besitzer sollten sich den Januar '98 freihalten“

den Riesenslalom auf dem Snowboard, Skispringen, Trickski, je zweimal Eissprint und Eisschnellauf,

Viererbob, Rodeln und Curling. Wie Ihr seht, ist also bei beiden Programmen für einige Abwechslung gesorgt. Dabei wurden die Bewegungen der Sportler, wie von Konami gewohnt, mittels Motion-Capture sehr realistisch gestaltet. Auf beiden Maschinenten hat man manchmal das Gefühl, echte Sportler zu betrachten, auch wenn manche Athletenkörper eher unförmige Proportionen aufweisen. Es sieht beispielsweise super aus, wenn die Eisschnellläufer sich vor dem Start



Drückt Ihr zu spät auf die Einsteigtaste, endet Euer Bobstart im Chaos (N64)



Da lacht der Hackl Schorsch, beim Rodeln ist der Start entscheidend (PS)



Der Abfahrtslauf ist so rasant, daß Euch zum Betrachten der tollen Hintergrundgrafiken gar keine Zeit bleibt (PS)



Bei diesen gewagten Sprüngen müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht in der Seitenbegrenzung landet (N64)

Beim Trickski müßt Ihr vorgegebene Übungen ausführen, wofür Euch die Schiedsrichter Punkte geben (N64)

lockern und ihre Schlittschuhe im Eis verkanten, da kommt echtes Sportschaufeling auf. Überhaupt überzeugten beide Versionen schon durch eine unglaublich detaillierte und realistische Grafik, so spiegeln sich beispielsweise die Eissprinter

beim N64 noch nicht viel gesagt werden, da die uns vorliegende Version in dieser Hinsicht noch in den Kinderschuhen steckt. Anders dagegen bei der PlayStation, das Game war schon voll spielbar und beeindruckte durch die logische und einfach erlernbare Steuerung, die vor Beginn des Wettbewerbs immer noch einmal erläu-

tert wird, und die bei allen Disziplinen schon nach kurzer Einspielphase für schöne Erfolge sorgte. Vor allem beim Trickski waren die Programmierer sehr innovativ. Hier müßt Ihr nach dem Absprung nicht durch wilde Steuerkreuzbewegungen Salti schlagen, sondern absolviert mittels Beat 'em

Up-mäßiger Tastenkombinationen Euer Programm; hier muß man schon länger üben. Ansonsten griff Konami auf Altbewährtes zurück, rhythmisches Tastendrücker bei den Laufdisziplinen und gutes Timing bei den restlichen Sportarten sind für die meisten Fans des Genres ja vertrautes Terrain. Beide Games sollen noch vor Beginn der Olympiade, also Mitte Januar '98 in den Läden sein, wir sind schon gespannt auf die endgültigen Versionen. (Frank)

„Eindrucksvolle Grafik und bewährtes Gameplay - mit Nagano Winter Olympics '98 bleibt Konami auf den Medaillenrängen“

im gefrorenen Untergrund, und beim Abfahrtslauf kann man die Skilifte neben der Piste vorbeifahren sehen. Obwohl die ganze Sache auf dem N64 etwas detailreicher und naturgetreuer aussieht, braucht sich die PlayStation-Version nicht nur bei der Grafik nicht vor dem Konkurrenzprodukt zu verstecken. Zur Steuerung kann zumindestens



Beim Snowboarden ist richtiges Timing beim Kanten gefragt (PS)

Hersteller: Konami Erscheint: Januar '98
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



Beim Eisschnellauf spiegeln sich Läufer und Stadion im Eis, auf der Karte oben seht Ihr die Position Eures Gegners (N64)



Mittels des Steuerkreuzes gleicht Ihr Euren Flug aus, was wichtig für eine gute Wertung ist (PS)



Die Qualifikationswertung ist beim Skispringen gar nicht so einfach zu erreichen (PS)



Die Damen hier polieren zwar das Eis wie die Wilden, Curling ist aber eher eine gemächlichere Disziplin (PS)



Die leistungsstarke Engine verleiht nicht nur den Räumlichkeiten ein realistisches Aussehen. Vor allem die Gegner sehen äußerst authentisch aus

Cool sein und Spaß haben - ein Lebensmotto, dem sich Rascal, der Held des Jump & Run-Abenteurers von Psygnosis, schon in seinen jungen Jahren vollends verschrieben hat. Wie soll man dieser Lebenseinstellung aber gerecht werden, wenn der Vater ein verplanter Wissenschaftler ist, dessen Erfindungen noch nie funktioniert haben, und daher nur Spott und Hohn der Lohn sind, anstatt Anerkennung und bare Münze? Es kommt jedoch, wie es kommen mußte: Die neueste Errungenschaft von Rascals Vater funk-

niert. Die bahnbrechende Erfindung ist eine Zeitmaschine (Doc Brown aus den legendären Zurück in die Zukunft-Filmen läßt grüßen!), und unser Held hat natürlich nichts Besseres zu tun, als einen kurzen Trip durch die Zeit zu unternehmen. Auf seiner phantastischen Reise durch die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft müßt Ihr den bösen Herren der Zeit aufhalten und dessen Rückkehr in die Gegenwart verhindern. Dabei bereist Ihr sechs verschiedene Welten, die Euch z.B. in eine alte Ritterburg, eine Wild West-Stadt, ein



Einer von zahlreichen Zwischengegnern, die giftige Riesenspinne, will Rascal als kleinen Zwischensnack verspeisen



In Atlantis müßt Ihr durch überflutete Räume schwimmen, wo Ihr nicht nur auf Meerjungfrauen und Fische stoßt



Am Ende jeder Zeitzone müßt Ihr den bösen Herren der Zeit besiegen



Rascal protzt mit zahlreichen Technik-Features. Die Blase z.B. wurde mit Environment Mapping erstellt



Die Animation des Wassers ist eine wahre Pracht, vor allem wenn sich Sonnenstrahlen in ihm brechen



Einer der zahlreichen Bonuslevel: Bei der rasanten Rutschpartie müßt Ihr Goodies, die auf der Rutsche liegen, einsammeln



Auf dem Piratenschiff müßt Ihr nicht nur gegen grimmige Seeräuber und bewegte Kanonen Euren Mann stehen, sondern auch mit dem Seegang zurechtkommen

PlayStation Jump & Run

Rascal

Mit hohem technischen Aufwand schickt Psygnosis einen coolen Dreikäsehoch durch die Zeit, um die Menschheit vor dem bösen Herrn der Zeit zu retten

Piratenschiff oder das legendäre Atlantis entführen. Dabei gilt es, neben zahlreichen Schlüsseln auch die Teile einer Sanduhr zu finden, um die jeweilige Zeitzone wieder zu verlassen. In den Welten begegnen Euch zahlreiche Gegner, die von klappernden Ritterrüstungen und Cowboys über Meerjungfrauen und Spinnen bis hin zu Geistern alles zu bieten haben, was man in den Welten zu verschiedenen Epochen erwarten kann. Um sich dieser Feindschar zu erwehren, besitzt unser Held eine Bubble Gun. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Bonuslevel, die z.B. zu rasanten Lorenfahrten und Rutschpartien einladen, wo Ihr herrliche Goodies einsammeln könnt (Munition, Lebensenergie etc.). Wahre Begeisterungstürme hat aber die geniale Grafik ausgelöst, die wirklich alles aus Sonys 32-Bitter herausholt. Transparenz,

Environment Mapping, Echtzeit-Lightsourcing und 232.000 Farben gleichzeitig werden nicht nur bei Technikfreaks für Freude sorgen. Dadurch wirken beispielsweise Licht- und Schatteneffekte äußerst realistisch und sorgen mit tollen Musikstücken für eine ausgelassene Stimmung. All diese Technik-Features beeinflussen den Spielverlauf keineswegs, und unser cooler Held bewegt sich rasant und flüssig mit 50 Frames über die Mattscheibe (NTSC 60 fps). Wenn Anfang des nächsten Jahres Rascal über die heimischen Bildschirme springen wird, können wir uns auf ein feines Jump & Run-Spektakel freuen, das aus technischer Sicht ein wahres Feuerwerk abbrennen wird. (Georg)

Hersteller: Psygnosis Erscheint: Frühjahr '98 Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: keine

DA LEBEN IM HEIMISCHEN



CAPCOM

STREET FIGHTER
POLICE 02



www.wid.de

Gnade ist in Capcoms

3D-Polygon-Streetfighter

ein Fremdwort. Einundzwanzig

unerbittliche Kämpfer warten

nämlich nur darauf, Deinen Körper in
sämtliche Einzelteile zu zerlegen.

Falls das nicht in Deinem Sinne sein
sollte, sei doch einfach schneller,

Du Honk.

© Capcom Co., Ltd. 1997.





Die Cockpitperspektive bietet wie immer wenig Übersicht, aber dafür maximale Realitätsnähe



Die Computerfahrer nutzen gerne die Ideallinie, doch auch sie machen Fehler



Nach jedem Rennen könnt Ihr Eure Leistungen noch einmal in einem schönen Replay betrachten

PlayStation Rennspiel

Newman Haas Racing

Die rasante Rennaction der amerikanischen Indycar-Serie, gepaart mit der Grafike-engine von Formel 1 '97: Ist der Erfolg vorprogrammiert?

Obwohl seit jenem unglückseligen Sonntag in Jerez schon ein paar Wochen ins Land gezogen sind, sitzt der Schock über Michael Schumachers Ausrutscher tief. Für alle von Euch, die nach diesem Er-

eignis erst einmal die Nase voll haben vom ganzen Rennzirkus, die aber dennoch nicht auf den Nervenzettel eines Rennspieles verzichten möchten, hat Psygnosis Newman Haas Racing auf Lager. In diesem

Game jagt Ihr (entweder alleine oder per Direct-Link zu zweit) nicht die Weicheier von der Formel 1 über die Piste, sondern betreibt endlich einmal eine Sportart für „echte“ Männer (und Frauen): Indycar! Im Unterschied zur Formel 1 gibt es beim Lieblingsmotorsport der Amerikaner beispielsweise keine Geschwindigkeitsbeschränkung, so daß die Boliden mit bis zu 300 km/h über die Strecken flitzen. Noch dazu müssen die Indycar-Fahrer ohne den technischen Schnickschnack ihrer hochbezahlten Kollegen auskommen, hier schaltet der Fahrer noch selbst. Nicht von ungefähr sind

dann ehemalige Fahrer der Indycar-Serie auch im Formel 1-Geschäft erfolgreich, bestes Beispiel ist hier sicherlich Jacques Villeneuve. Newman Haas sind dabei für die Indycar so etwas wie Ferrari für die Formel 1, denn das Team (bei dem der Schauspieler Paul Newman Miteigener ist) gehört zu den Top Five in den USA. Wie von Psygnosis gewohnt, wird das Game höchste Rea-

„Bietet Newman Haas Racing bereits einen Ausblick auf Formel 1 '98?“



Auch Newman Haas bietet keinen Rückspiegel, der Blick nach hinten zeigt Euch aber Eure Verfolger



Insgesamt 15 verschiedene Strecken stehen Euch zur Verfügung, darunter auch Ovale wie der in Wisconsin



Wie bei der Formel 1 gibt es auch bei Indycar ein Flaggensystem, welches vor Crashes warnt



Die Vogelperspektive bietet den besten Überblick, hier könnt Ihr weit vorausschauen



Berührt Ihr einen anderen Wagen, zoomt die Kamera automatisch heraus, um Euch einen besseren Überblick zu gewähren



Die roten Lampen weisen Euch auf Schäden hin, die Euer versiertes Mechanikerteam beseitigen muß



Der rote Pfeil deutet an, daß Euer Wagen leicht nach rechts zieht. Bei dem Schaden ist das auch kein Wunder

oder die Reifen wechselt. Die Grafikengine von Formel 1 '97, die mit einigen Verbesserungen auch bei Newman Haas Racing zur Anwendung kommt, garantiert hochauflösende Grafikpracht. Die insgesamt 15 Strecken in Ländern wie den USA, Kanada, Brasilien oder Australien werden dann wohl in der selben Qualität glänzen, wie beim

ellenlange Bremsspuren auf der Fahrbahn, und die Reifen kommen ins Qualmen. Nach besonders schweren Crashes kann es auch sein, daß Euer Wagen stark nach rechts oder links zieht, oder daß seine Höchstgeschwindigkeit eingeschränkt ist. Dann müßt Ihr Euch natürlich schnellstmöglich in die Box schleppen, wo Euer versiertes Technikerteam (die Mechaniker bewegen sich dank Motion-Capture sehr naturgetreu) alle Schäden beseitigt. Newman Haas Racing wird im Frühjahr '98 in den Softwareläden an den Start gehen. (Frank)

„Grafik und Gameplay machen schon jetzt einen tollen Eindruck“

großen Vorbild. Nicht nur die typischen Ovale (bei denen übrigens die höchsten Geschwindigkeiten erreicht werden) warten auf Euch, auch in Städten oder auf Formel 1-Strecken könnt Ihr Euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Die detailliert gestalteten Fahrzeuge warten mit sehr realistischem Fahrverhalten auf, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad bringt Euch schon das kleinste Übersteuern in einer Kurve ins Schleudern. In diesem Fall hinterläßt Euer Bolide



Die Zeitanzeige unten im Bild sagt Euch, wie weit Ihr hinter den Führenden zurückliegt

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **Frühjahr '98** Genre: **Rennspiel** Umsetzungen geplant: **keine**

Game It!

Titel des Monats

Dezember: Final Fantasy

89,95

☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

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

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeverand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 30.10.97
* = noch nicht verfügbar am 30.10.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

Crash Bandicoot 2	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures	79,95
Pandemonium 2	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95 P
Ace Combat 2	84,95 P
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	79,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	79,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95 P
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomet's Fluch	74,95
Baphomet's Fluch 2*	79,95
Batman & Robin*	89,95 N
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2*	84,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Heil	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy*	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Casper	44,95 N
Castlevania	79,95 N
Caesar's Palaces	79,95 N
Cheatbuch (Visionova)	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95
Colony Wars*	79,95
Cool Boarders	79,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot	85,95
Crash Bandicoot 2*	79,95 N
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95

Mechwarrior 2	84,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer*	84,95
Motor Mash*	77,95
Myst	84,95
Namco Museum 4	69,95
Nascar 98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA 98	84,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98*	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98*	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike*	84,95
Olympic Games	69,95
Overboard	79,95
Overblood	74,95
Pandemonium 2*	79,95
Pandemonium 2*	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pea Corplus*	84,95
Peak Performance	79,95

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGoon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95 N
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95 N
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Deception*	79,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95 N
Dungeon Keeper*	79,95
Dynasty Warriors*	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	79,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	84,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1 '97	84,95 P
Formel 1 '97	89,95
Frogger*	79,95
G-Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95
Hard Boiled	84,95

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je **34,95**
Trilogie
+ the making of **79,95**

Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro.	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95 N
Jersey Devil*	89,95 N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97*	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi	79,95
Legacy of Kain	84,95 N
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke*	89,95
Machine Hunter*	89,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
Match Day 3*	89,95 N
MDK*	89,95

Kundenservice groß geschrieben:

- Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
- Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
- Wir geben Preissenkungen sofort weiter → ☎
- Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Pete Sampras Extr. Tennis	54,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98	84,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95 N
Porsche Challenge	69,95
Powerboat Racing*	89,95 N
Powerslide*	79,95
Pro Pinball	79,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	89,95
Rapid Racer*	79,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Rebel Assault 2	69,95
Reboot	79,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	84,95
Risiko*	79,95
Road Rage	74,95
Rock n Roll racing	44,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	84,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	69,95
Slam n' Jam	74,95
Soul Blade	84,95
Soviet Strike	79,95
Street Fighter EX Plus*	79,95
Street Racer	54,95
Suikoden	89,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95 P
Swagman*	79,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2	94,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive Offroad*	84,95
Tetris Plus*	74,95
The 5th Element*	79,95
The Divide: Enemies Within	79,95
The Note*	79,95
Theme Hospital*	89,95
Tilt	69,95
Tomb Raider	89,95
Tomb Raider 2*	94,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	74,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
Virtual Golf	84,95
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
Warlords*	74,95
WipeOut	79,95
Wing Over*	39,95
WipeOut	39,95
WipeOut 2097	84,95
Worms Platinum	44,95
Wreckin' Crew	89,95
WWF in your house	39,95
WWF Wrestlingmania	39,95
X-Men*	84,95
Zero Devide	69,95
Z*	69,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 - 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

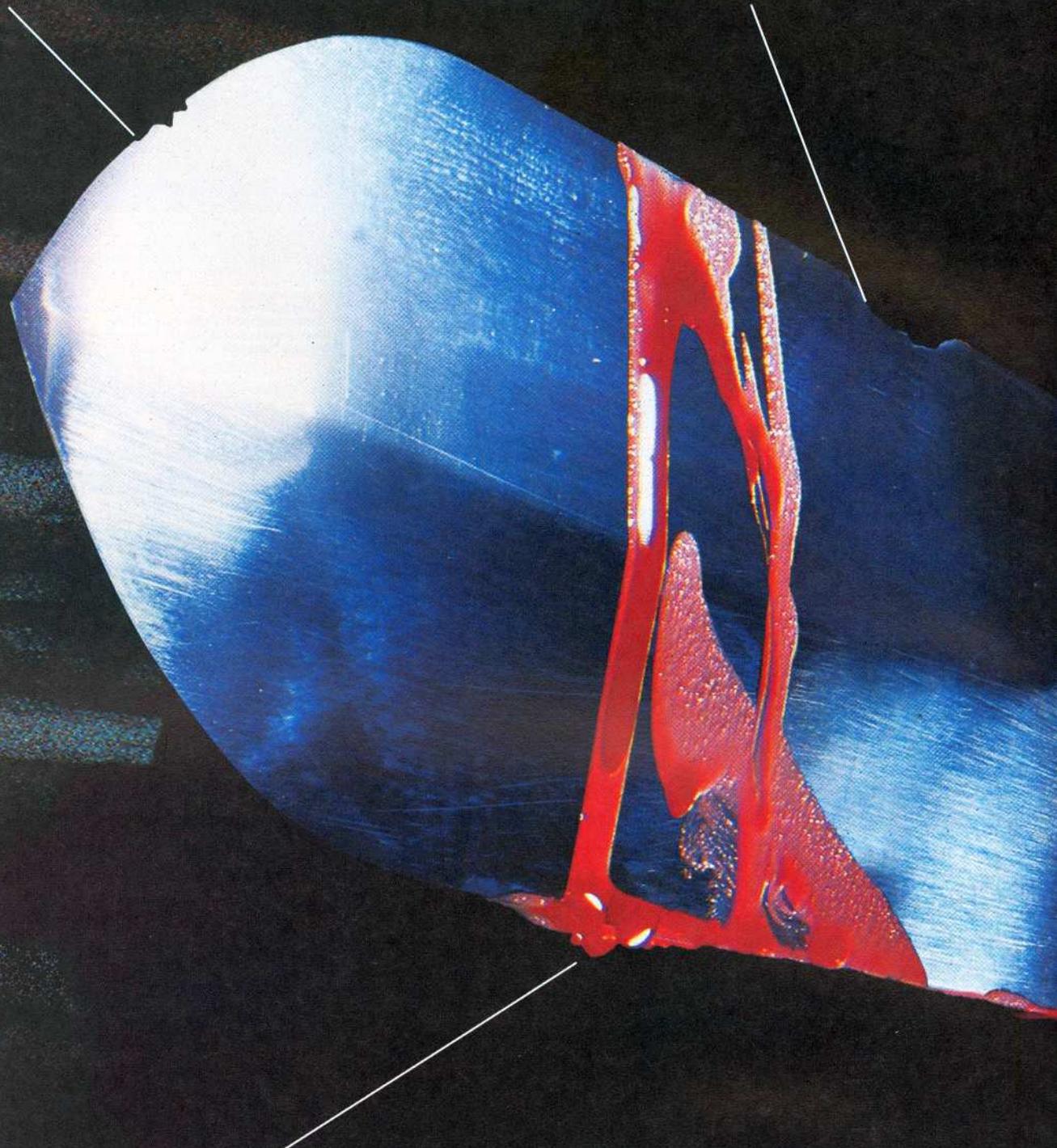
88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Events in Ulm im Dezember:
5./6.12.: **Blade Runner**
18. - 20.12.: **Überraschungsevent**

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt



Die Umkehrung - Ork halbiert

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

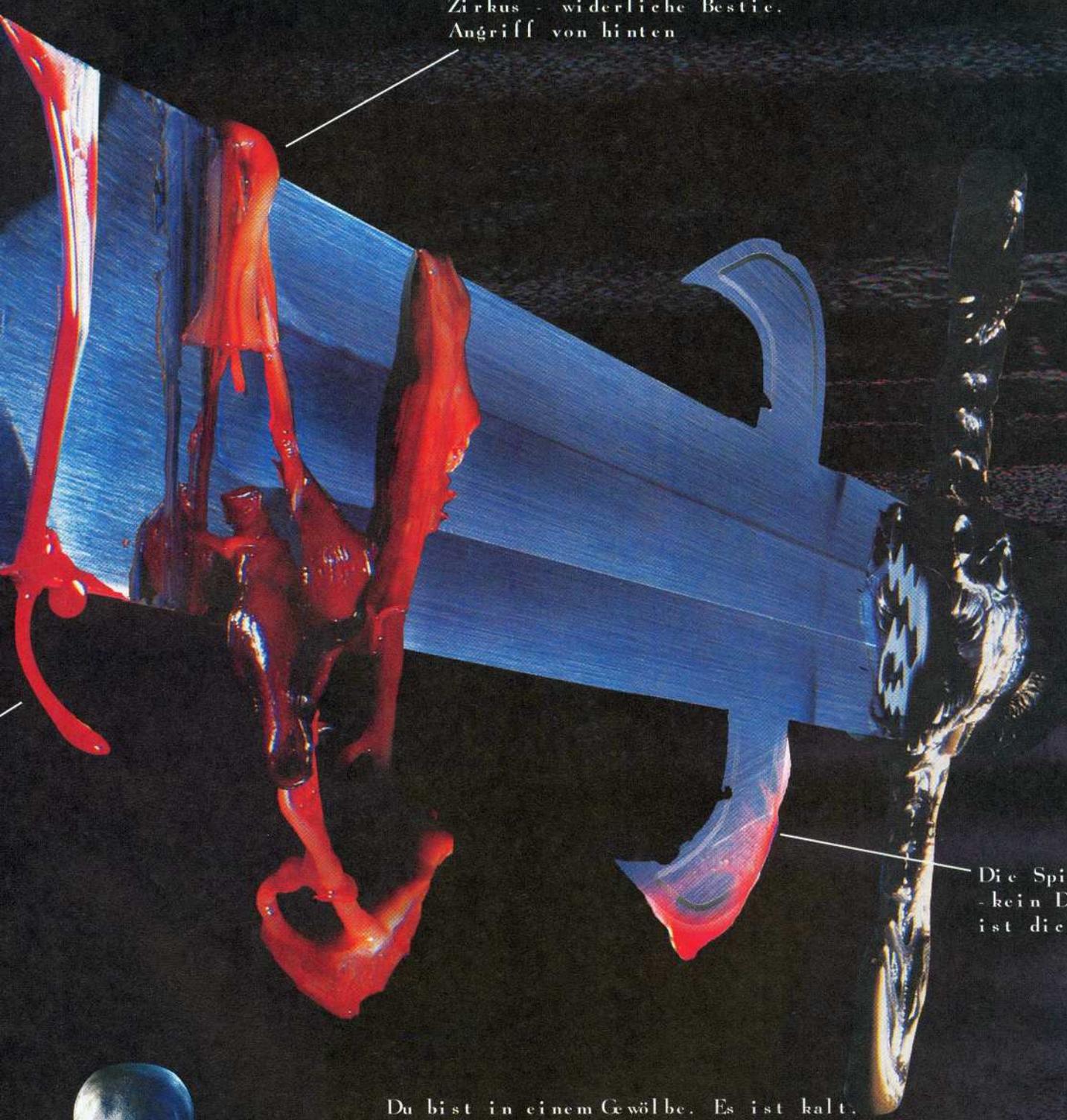
IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



SEI MEIN HERR

Zirkus - widerliche Bestie,
Angriff von hinten

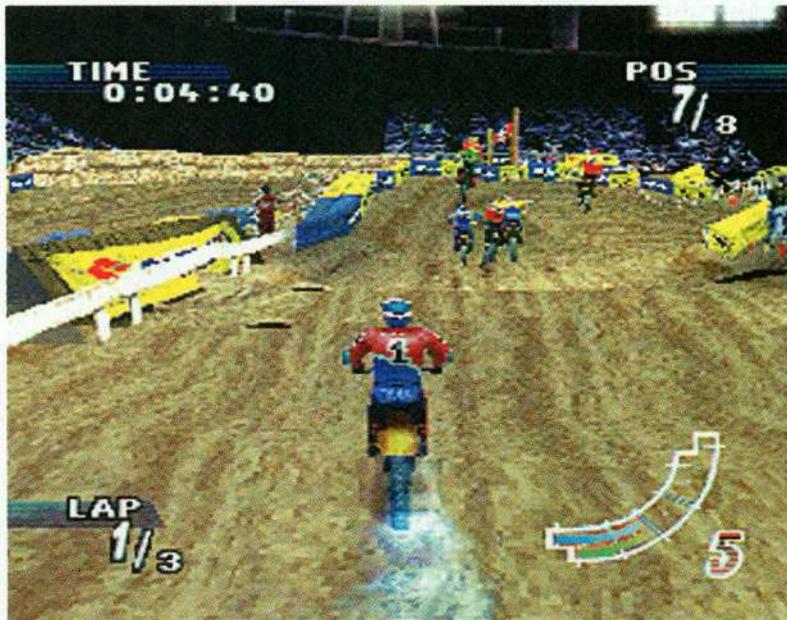


Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug



Du bist in einem Gewölbe. Es ist kalt,
verdammt ungemütlich, und irgendwie hast Du das dumpfe Gefühl,
daß Dich etwas Unheimliches erwartet. Wie recht Du doch hattest:
Ein Viech aus der Urzeit, dessen Namen Du gar nicht erfahren
möchtest, stapft ohrenbetäubend auf Dich zu. Du ziehst Deine Klinge.
Jetzt wird es sich entscheiden: Du oder ...
Zu spät.

EIDOS
INTERACTIVE



Selbst in der Einstellung „Easy“ legen Eure Kontrahenten einen fetzigen Kickstart hin und machen es Euch nicht leicht mitzuhalten



Lässig auf dem Sattel stehend schafft Euer Biker leider keine Kurve, so daß der Zeitpunkt für solche Kapriolen klug gewählt sein will

Probe Software feiert derzeit mit Extreme-G große Erfolge, doch davon, sich auf den Lorbeeren auszuruhen, hält man in der englischen Softwareschmiede gar nichts. Vielmehr fiel den Insulanern die mangelhafte Versorgung der PlayStation mit guten Motocross-Simulationen auf (wenn man mal von Motoracer absieht), und daher beschloß man bei Probe, diesem Zustand ein Ende zu bereiten - und zwar richtig. Die Preview-Version, die uns vor einiger Zeit von Acclaim ins Haus geschickt wurde, konnte zwar erst mit einer



In den Farmlands geht es rasant durch Schlammputzen und an Windrädern vorbei

PlayStation Rennspiel MotorCross

Probe, die Macher des N64-Krachers Extreme-G, begeben sich erneut auf die Piste. Diesmal sollen PlayStation-Besitzer in den Genuß der Programmierkünste der Engländer kommen

spielbaren Strecke aufwarten, aber trotzdem war schon abzusehen, daß MotorCross den Thron im Bereich Rennspiele zumindest anvisiert. Das fertige Game wird Euch in die Lage versetzen, mit einem Enduro-Bike über insgesamt zehn äußerst detaillierte und realistische Tracks zu rasen, die alle in anderen Gegenden angesiedelt sind, so daß beim Betrachten der vorbeiziehenden Landschaft keine Langeweile bei Euch aufkommt. Die bereits spiel-

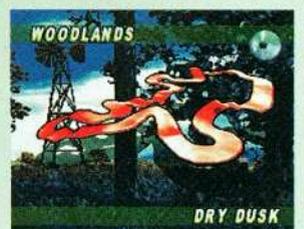
bare Strecke lag zwar in der Halle, es wird aber auch Outdoor-Pisten geben, auf denen Euch Regen und Schnee das Rennfahrerleben schwer machen werden, denn MotorCross wird mit einer einzigartigen Track Weardown Simulation ausgestattet sein, das heißt, die Strecken werden nach jeder gefahrenen Runde in einem schlechteren Zustand sein, ein Effekt, der durch starke Niederschläge natürlich verstärkt werden wird. Zusätzlich zu den schon vorgegebenen Strecken werdet Ihr mittels eines Editors unendlich viele Eurer eigenen Strecken entwerfen können. Wenn Ihr also schon immer mal auf dem

Feldweg zwischen Üchtelstücht und Hinterdupfelsbach Motorrad fahren wolltet, so könnt Ihr mit MotorCross diesen Traum verwirklichen. Damit Ihr in den drei Rennmodi Einzelrennen, Meisterschaft und Ghost-Race (Ihr fahrt gegen einen Schatten, der Eure Bestzeit markiert) nicht so alleine seid, wird

„Beispielhafte Detailvielfalt und Grafikqualität lassen Freude beim Gedanken an das fertige Game aufkommen“

es bei MotorCross natürlich auch einen Zwei-Spieler-Modus geben, bei dem Ihr gegen einen Freund auf einem vertikal oder horizontal gesplitteten Screen antreten könnt. Besonders spektakuläre Aktionen werdet Ihr Euch übrigens in dem nach jedem Rennen ablaufenden Replay wieder ansehen können, damit Ihr noch einmal Euer fahreri-

Einige Strecken im Überblick



Auf den Strecken gibt es neben verschiedenen Bodenbelägen auch unterschiedliche Wetterlagen, wie Schneefall, Regen oder Gewitter



Wie es sich beim Motocross gehört, sind auch extreme Sprünge über die Erdhügel angesagt



Jedes Bike aus der weiten Palette der Offroad-Maschinen kann nach Euren Vorstellungen getunt werden



Auf der Arizona-Strecke wird roter Wüstensand gefressen. In den Schluchten ist Vorsicht geboten, da Kollisionen mit den Felswänden meist fatal enden



Wer während eines weiten Jumps einen coolen Stunt wagt, sollte vor dem Aufsetzen rechtzeitig festen Halt auf der Maschine suchen

sches Geschick in aller Ruhe bewundern könnt. Damit Ihr auch stilvoll über die Strecken jagen könnt, stehen Euch eine große Zahl

„Rasante Rennaction, halsbrecherische Sprünge und spektakuläre Stürze - MotorCross sieht gut aus!!“

von Bikes zur Verfügung, die Ihr Euren Bedürfnissen individuell anpassen könnt und die Ihr laut Acclaim mit verschiedenen Komponenten upgraden könnt. Grafisch

wird MotorCross wohl neue Maßstäbe setzen, denn von der Optik her gehört der Racer zu den ganz großen, eine derartige Detailfülle sieht man wirklich selten. Und damit die Rennerei auch nach längerer Zeit nicht zum Langweiler wird, gibt es neben dem schon genannten Editor auch wieder jede Menge Abkürzungen und versteckte Cheats, die Ihr erst einmal finden müßt. Bis zum Release im April '98 ist zwar noch jede Menge Zeit, die Warteperiode wird sich aber sicherlich lohnen. (Frank)

Hersteller: Probe/Acclaim Erscheint: April '98 Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine



Auch bei MotorCross kann zwischen Vertikal- und Horizontal-Split gewählt werden

SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen NINTENDO 64

Grundgerät
deutsche Version
299.- DM

Control Pad
original (rot, gelb,
grün, blau, schwarz
oder grau)
49.90 DM

Madcatz-Lenkrad
neu mit Rumble-Effekt,
Pedalen, Memory-
Card-Schacht
139.- DM

Memory-
Card 0,25
MEG orig.
33.- DM

1 MEG (rot, gelb,
grün, blau,
schwarz oder
grau) **36.- DM**

Rumble Pak
mit integrierter
Memory Card 256KB
44.90 DM

Super Pad 64 Plus
(Dauerfeuer,
Zeitlupe)
52.90 DM

Unsere Spiele
sind für Deutschland
vorgesehen -
also keine Probleme!

Versand per Nach-
nahme DM 6.90 Porto
zzgl. Nachnahmegebühr
Vorkasse (Euroschecks)
DM 4.50 • ab DM 250.-
(ohne Hardware) porto-
frei • Vorbestellservice:
für noch nicht lieferbare
Spiele!

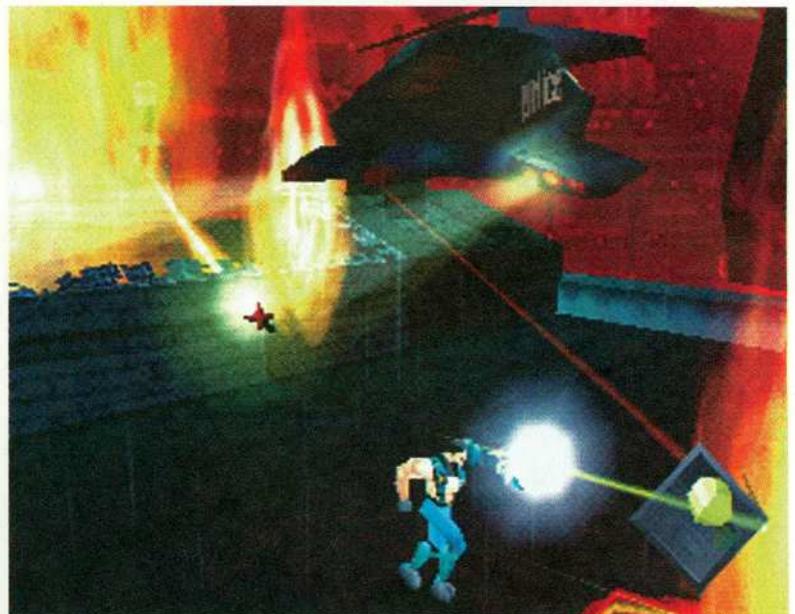
Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen frankierten
(DM 2.20) und adressierten Rückumschlag.
SPIELE 3000 • Schieferweg 21 • 73275 Ohmden

BLAST CORPS	109.-
BOMBER MAN 64	88.-
CHAMELEON TWIST	127.-
CLAYFIGHTER 63 1/3	129.-
DARK RIFT	132.-
DIDDY KONG RACING	88.-
EXTREME G	132.-
FI POLE POSITION (GRAND PRIX FI)	127.-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	127.-
LAMBORGHINI 64	127.-
Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak	129.-
Mario Kart 64	88.-
Mischief Makers	88.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	133.-
NAGANO OLYMPICS	136.-
NBA Hang Time	125.-
NBA IN THE ZONE	136.-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	125.-
PILOTWINGS 64	109.-
STAR WARS	129.-
Super Mario 64	88.-
Super Mario 64 Spieleberater	24.80
Top Gear Rally	127.-
Turok Dinosaur Hunter	125.-
WAVERACE	88.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey	128.-
WCW Wrestling	138.-
HEXEN 64	127.-
FIFA 98	125.-
San Francisco Rush	127.-



Schnell verdünnisieren! Die Gegner haben Euren einsamen Streiter mit ihrer Laserstrahl-Zielvorrichtung erfaßt



In der Feuerbrunst bloß nicht die Nerven verlieren: One bietet Daueraction mit nur wenigen Ruhepausen

PlayStation Shoot 'em Up

One

... hätte angesichts des lauffreudigen Ballerhelden wohl eher „Running Man“ heißen sollen

ASC (American Softworks Corporation) dürfte hierzulande wohl wenigen ein Begriff sein, obwohl ihre durchaus zahlreichen Produkte bereits auf der letztjährigen E3-Messe vorgestellt wurden. Mit ihrem aktuellen „Zugpferd“ One möchte das amerikanische Softwarehaus nun auch Europa im größeren Rahmen in Angriff nehmen. Die Story hinter diesem 3D-Shooter ist geklaut, aber bewährt. Nach 40 Jahren Tiefschlaf erwacht John Cain in einer ihm völlig fremden Welt. Zu seinem Entsetzen muß der Schläfer zudem feststellen, daß sein rechter Arm sich in eine metallische-multifunktionale Waffe verwandelt hat. Durch seinen un-

Zorn angestachelt, bricht John aus seiner Gefangenschaft aus, verfolgt von der gesamten staatlichen Maschinerie, die alles daran setzt, daß John nicht hinter das Geheimnis seiner neuen Kräfte kommt. Spielerisch präsentiert sich One als 3D-Shooter, im Stile von MDK. Grob umschrieben gleicht die Ballerorgie einem einzigen Spießrutenlauf. Euer Zeitgestrandeter Held ist nämlich ständig auf der Flucht vor futuristischen

Helikoptern, Roboter-Söldnern oder anderen militärischen Fahrzeuge. Stillstand be-



Effektives Killen zahlt sich aus: Die Effizienz Eurer Waffe richtet sich danach, wie geschickt Ihr die Feindesbrut beseitigt



In höheren Levels bietet die saubere Polygon-Grafik auch offene Stellen

deutet da oftmals den sofortigen Exitus. Glücklicherweise verfügt Euer Held über ein großes Repertoire an Aktionsmöglichkeiten. Mit seiner Plasma-Wumme werden Gegner oder herunterfallende Teile schnell pulverisiert, wobei das Zielen wie bei Earthworm Jim semi-automatisch erfolgt. Mit einer weiteren Taste schlägt bzw. tritt John vehement um sich oder vollführt einen Super-sprint, bei dem selbst der Rote Blitz vor Neid erblassen würde. Da auch im Zusammenspiel mehrerer Knöpfe spezielle Aktionen möglich sind (z.B. Doppelsprung à la Shinobi), stehen Euch eine ganze Reihe von taktischen Möglichkeiten zur Feindvernichtung zur Auswahl. Ungeheim innovativ waren die Designer bei der Entwicklung des Power Up-Systems. Eure Schußstärke richtet sich danach, wie effektiv Ihr die Feindesbrut außer Gefecht setzt. Je

besser Ihr also spielt, desto stärker wird Euer John. Ungewöhnlich ist auch die ständig wechselnde Kameraführung, die je nach Situation Euren Helden von hinten, von vorne oder aus der 3/4-Perspektive präsentiert. Zwischenzeitlich gibt es aber auch Polygon-Räume, in denen sich der Kamerawinkel automatisch dem Blickwinkel Eurer Spielfigur anpaßt. Die Spieldesigner führen Euch somit stark computerunterstützt durch das futuristische Action-Stakkato, bei dem Ihr streckenweise keine Zeit habt, kräftig durchzuatmen. (Ulf)

Hersteller: ASC Erscheint: Januar '98
Genre: 3D-Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Futuristisch-spaßiger Ballerstreß mit ausgeklügelter Kameraführung & innovativem Power Up-System

PlayStation Sportspiel

adidas Power Soccer 2

Powerschüsse und Karatetritte gehören nach Psygnosis' Ansicht zu einem zünftigen Fußballspiel

Psygnosis läßt wieder einmal mit freundlicher Unterstützung eines großen Sportartikelherstellers 22 Mann über den Rasen dribbeln,



Jubel bei den Bayern - Rizzitelli hat den Ausgleich erzielt und reißt vor Freude die Arme hoch

der in adidas Power Soccer 2 nicht nur in sattem Grün erstrahlen kann, sondern sich je nach Jahreszeit und Witterung auch einmal in winterlichem Weiß präsentiert. Ihr dürft aus insgesamt fünf europäischen Ligen eine Vereinsmannschaft wählen oder eines von insgesamt 120 Nationalteams, mit dem Ihr dann entweder im normalen Ligamodus, im Freundschaftsspiel oder aber bei der WM '98 antretet. Dabei glänzt PS2 mit allen Originalnamen und Trikots, was dem Game natürlich eine erfreuliche Authentizität verleihen



Die deutsche Equipe vor dem italienischen Tor in der sogenannten virtuellen Perspektive

wird. Neben den gewohnten Aktionen, wie Paß, Schuß und Kopfball, könnt Ihr wie schon im ersten Teil mittels mehr oder minder aufwendige Tastenkombinationen komplizierte Karatekicks gegen den Kopf des Gegners tätigen oder mittels der

„Hand Gottes“ Traumtore erzielen. PlayStation-Besitzer können ab Mitte Dezember losdribbeln. (Frank)

Hersteller: Psygnosis Erscheint: Dezember Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NeGCon	DV	84,95
Abe's Odyssey	DV	89,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Actua Golf 2	DV	89,95
Agent Armstrong	DV	89,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Battle Arena Toshinden 3	DV	89,95
Bloody Rear	JP	129,95
Bravo Air Race	US	114,95
Bushido Blade	DV	i. V.
Bust-A-Move 3	DV	i. V.
Cart World Series	US	109,95
Castlevania	US	119,95
Colony Wars	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	99,95
Courier Crisis	DV	i. V.
Crash Bandicoot 2	DV	89,95
Croc	DV	89,95
Darklight Conflict	DV	74,95
Descent 2	DV	49,95
Destruction Derby 2	DV	94,95
Discworld 2	US	119,95
Disruptor	DV	59,95
Dynasty Warriors	DV	i. V.
Exhumed	DV	49,95
Explosive Racing	DV	89,95
Extreme Games 2	DV	84,95
Extreme Games 2	US	59,95
Fantastic Four	DV	89,95
Felony 11-79	US	114,95
FIFA 98	DV	89,95
Fighting Force	DV	99,95
Formel 1 97	DV	99,95
Frogger	DV	89,95
Front Mission 2	JP	144,95
G-Police	DV	99,95
Ghost in the shell	JP	109,95
Heracles	DV	89,95
Hyper Tag Match Wrestling	JP	139,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
King of Fighters 96	JP	144,95
Kurushi	DV	84,95

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Legacy of Kain	DV	84,95
Lifeforce: Tenka	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	59,95
Machine Hunter	DV	89,95
Madden 98	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	89,95
Mass Destruction	DV	89,95
Maximum Force	US	119,95
MDR	DV	i. V.
Metal Slug	JP	139,95
Micro Machines 3	DV	94,95
MK-Mythologie	US	119,95
Monopoly	DV	89,95
Monster Truck	DV	89,95
Moto Racer	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
Namco Museum Vol. 4	DV	89,95
Nanotek Warrior	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 98	DV	89,95
Need for Speed 2	DV	89,95
NHL Breakaway 98	DV	89,95
NHL Powerplay 98	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95
Nightmare Creatures	US	109,95
Nuclear Strike	DV	89,95
Orge Battle	US	139,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	49,95
Pandemonium 2	DV	94,95
Parappa the Rapper	DV	84,95
Peak Performance	DV	89,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	59,95
PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95

Rage Racer	DV	89,95
Rally Cross	DV	84,95
Rampage World Tour	DV	i. V.
Rapid Racer	DV	89,95
Ray Storm	DV	84,95
Ray Tracers	DV	84,95
Rebell Assault 2	DV	89,95
Resident Evil Director	DV	Nov.
Risiko	DV	89,95
Rosco McQueen	DV	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soul Blade	DV	89,95
Spider	DV	49,95
Street Fighter Collection	JP	139,95
Street Fighter EX Plus Alpha	DV	i. V.
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Swagman	DV	89,95
Syndicate Wars	DV	89,95
Test Drive 4	DV	i. V.
Test Drive Off Road	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
The Crow	DV	49,95
The Note	DV	89,95
Time Crisis, incl. Gun	DV	i. V.
Tobal No.1	DV	89,95
Tomb Raider 2	DV	99,95
Total Drivin	DV	94,95
V-Rally	DV	89,95
VR Baseball 97	DV	89,95
Warcraft 2	DV	89,95
Wargods	DV	79,95
Wild Arms	US	99,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Wing Over	DV	89,95

Worms	DV	49,95
Yusha - Heaven's Gate	DV	89,95

SEGA SATURN:

Discworld 2	DV	89,95
Dragon Force	DV	89,95
Columns	JP	99,95
Dead or Alive	JP	109,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95
Last Bronx	DV	94,95
Layer Section 2	JP	109,95
Longraiser IV Limited Edition	JP	144,94
Madden 98	DV	89,95
Resident Evil	DV	109,95
Samurai Shodown 4	JP	109,95
Sega Touring Car	DV	99,95
Shining the Holy Ark	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
Warcraft 2	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 3	JP	119,95
World Series Baseball 98	US	69,95
World Wide Soccer 98	DV	94,95

NINTENDO 64:

Blast Corps	DV	109,95
Bomberman 64	DV	i. V.
Clayfighter 63 1/3	DV	144,95
Extreme G	DV	144,95
F1 Pole Position 64	DV	134,95
Golden Eye	PV	139,95
Lylat Wars	DV	129,95
Mace: The Dark Age	US	169,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Multi Racing Championship	DV	149,95
NBA Hangtime	DV	129,95
Superstar Soccer 64	DV	119,95
Top Gear Rally	US	179,95
Turok	EV	139,95
Wargods	DV	144,95
Wave Race	DV	89,95
Wayne Gretzky Hockey	DV	129,95

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per Post (auf Wunsch auch per UPS)

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist

Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/ 6 42 34 · Fax: 05 21/ 6 42 35



Durch simultanes Drücken der L1- und L2-Tasten gibt sich Spawn die Energie-Dusche



Dieser Kamerad stellt einen Zwischengegner dar und versucht, Euch mit seinem Feueratem zu rösten



Erst nachdem dieser Generator angeworfen wurde, gibt ein rollender U-Bahnwaggon einen Durchgang frei

Bevor jetzt die gesamte eingeschworene Fan-Gemeinde des Spawn in ekstatische Freudentänze ausbricht, soll eines klargestellt werden: Spawn - The Videogame bezieht sich inhaltlich ausschließlich auf den Film, so daß Ereignisse oder Charaktere, die nur der Comicserie vorbehalten sind, im Spiel nicht berücksichtigt werden. Denn da sich die Comicfans gerade bei Verfilmungen ihres Lieblingshelden oftmals hohe Erwartungen aufbauen, sollen hier etwaige Enttäuschungen gleich zu Anfang vermieden werden. Ob Comicfan oder nicht - diejenigen, die den Film gesehen haben, wissen Bescheid. Der Agent Al Simmons will seinen Job kündigen, wird jedoch überredet, zuvor noch einen letzten Auftrag zu übernehmen. Eine nord-koreanische Biowaffen-Fabrik soll zerstört werden. Seinem Boss Wynn geht es dabei jedoch nur um das



Gewalt in der Hölle der Slums: lästige Hinterhofschläger, die Streit suchen, können mit einigen Kick-Attacken auf die Bretter geschickt werden



Feinde groß und klein: Der Kampfkoß kann mit flinken Ausweichmanövern ausgetrickst werden

PlayStation Action-Adventure

Spawn

Das Spawn-Medien-Paket nähert sich seiner Vollendung - nach dem äußerst erfolgreichen Comic, der Verfilmung, die momentan in unseren Kinos zu sehen ist und dem dazugehörigen Soundtrack-Sampler wird der dunkle Rächer demnächst auch auf der PlayStation für bunte Action sorgen

Kampf-Virus Heat-16, das ihm die Weltherrschaft garantieren soll. Nach der Beschaffung des Virus wird Simmons ermordet und landet in der Hölle. Von Rachege-lüsten und der Sehnsucht nach seiner Frau getrieben, schließt er einen Pakt mit dem Leibhaftigen und kehrt als übermächtiger Spawn auf die Erde zurück. Als Gegenleistung soll er jedoch die dämonischen Heere in die Endschlacht um die Weltherrschaft führen ... Selbstverständlich über-nehmt Ihr die Rolle des finsternen

Spawn, den Ihr in einer Third-Person-Perspektive steuert. Einer gewissen Lara Croft sehr ähnlich, lauft Ihr durch dunkle Gänge und Räume, die allesamt an die Filmkulissen angelehnt sind, und somit ein waschechtes Endzeitszenario zustande-kommt. Verkommene Hinterhöfe mit demolierten Telefonzellen und Müll-tonnen, U-Bahntunnel mit graffiti-beschmierten Zügen oder stinkende Abwasserkanäle - wo man hin-kommt, begegnet dem Spieler gra-fisch überzeugend dargestellter Ver-



Die U-Bahn war schon immer ein gefährlicher Ort, vor allem für Typen, die sich dort mit Spawn anlegen



Neben solchen Schaltern gibt es auch Öffnungsmechanismen, die erst mit bestimmten Gegenständen aktiviert werden können

fall. An besonderen Stellen trifft Ihr darüber hinaus auch auf üble Schläger, die Euer untotes Lebenslicht auspusten wollen. Sobald solche Kampf-szenen stattfinden, schwenkt die Kamera in eine Seitenansicht, wie man sie von Beat 'em Ups kennt. Zum Angriff beherrscht Spawn einige Grund-Moves, wie rechten und linken Punch, hohe Kicks, geduckte Kicks, sowie Ausweichmöglichkeiten in die dritte Dimension. Zusätzlich sind noch verschiedene Spezial-Attacken dabei, wie beispielsweise das Ausreißen eines gegnerischen Armes (Spawn war noch nie zimperlich!). Hat Eure Energieleiste während einer solchen Begegnung Schaden genommen, könnt Ihr ein zuvor eingesammeltes Power-Up aktivieren, das Euch komplett heilt. Jene Power-Up-Sphären sind in den Levels verstreut und teilweise auch in Kisten, Schränken oder Müll-tonnen versteckt. Jene können ebenso wie widerspenstige Gitter oder Türen mit einem beherzten Tritt zerstört werden. Andere Durchgänge wiederum müssen durch Schalter geöffnet werden, um den Weg zum Levelausgang freizumachen. (Björn)

Hersteller: Sony Erscheint: 1998 Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

F1 POLE POSITION 64

Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 778 PS in die Reifenstapel.



Faktik und Technik auf Tastendruck.



Deine schärfsten
Begner:
Die schnellsten
Fahrer der Welt.



Laut und in Farbe:
Soundeffekte
und Darstellungen.



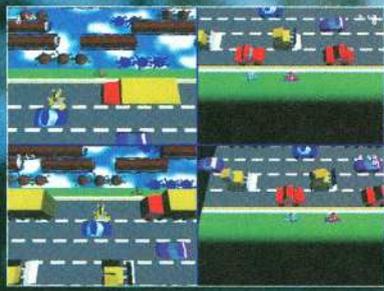
Fast wie im
richtigen Leben:
Perfekte Strecken-
Simulation.



Unberechenbar:
Das Wetter und die
Taktik der anderen.

Einsteigen
und losfahren:
22 verschiedene
F1-Boliden.





PC
CD-ROM



Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



www.hasbro.com

Frogger

Just hopp it!

PlayStation Rennspiel

Bug Riders

Wieder einmal setzt GT Interactive auf neue Ideen und präsentiert Euch diesmal eine völlig abgedrehte Luft-hatz, bei der Ihr als „Pilot“ von übergroßen Insekten Euer fliegerisches Talent unter Beweis stellen könnt

Es soll durchaus vorkommen, daß bei der großen Flut an Rennspielen, die uns besonders auf der PlayStation manchmal fast überrollt, hin und wieder auch einmal ein paar neue Ideen Verwendung finden. GT Interactives neueste Entwicklung ist genau solch ein Fall, denn anstatt am Steuer eines hochgezüchteten PS-Ge-

schosses nehmt Ihr auf dem Rücken von überdimensionalen Insekten Platz. Damit startet Ihr an einem Turnier auf Leben und Tod, denn der Imperator des Königreichs Entymion liegt im Sterben, und ein würdiger Nachfolger wird gesucht. Wählt aus den acht Teilnehmern Euren Streiter aus und begeben Euch anschließend



Startet Ihr das Game im Exterminate-Modus, müßt Ihr eine zunehmende Zahl an Gegnern vom Himmel holen, um für die nächste Runde qualifiziert zu sein



Um sich vor den heimtückischen Attacken der Gegner zu schützen, habt Ihr die Möglichkeit, Euch durch ein Energieschild zu schützen



Ständige Richtungswechsel und plötzlich auftauchende Hindernisse erleichtern Euch die Orientierung zwar nicht, sorgen jedoch für jede Menge Spaß und Spannung

auf die 16 Runden dauernde Reise bis zur Krönung. Doch bis dahin ist es ein sehr steiniger Weg, da Ihr in den einzelnen, grafisch etwas grobpixeligen Runden gegen bis zu 22 Mitstreiter bestehen müßt, die Euch nach allen Regeln der Kunst vom Himmel schießen wollen. Natürlich könnt Ihr Euch Eurer Haut auch erwehren. Indem Ihr nämlich durch farbige Ringe fliegt, ergattert Ihr unterschiedliche Extrawaffen oder bekommt einen

Zeitbonus gutgeschrieben. Was jedoch etwas negativ auffällt, das ist der teilweise etwas verwirrende Levelaufbau, so daß in manchen Runden der Weg ins Ziel nicht immer gleich ins Auge fällt. Dennoch präsentiert sich uns hier ein sehr interessantes Game, das die Lust auf mehr auf jeden Fall geweckt hat.

Hersteller: GT Interactive Erscheint: Januar '98 Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Action-Adventure

Elric

Für jeden Fantasy-Fan ist er ein Begriff: Michael Moorcock. Psygnosis' Action-Adventure basiert auf dessen Meisterwerk Elric von Melnibonè

In den Schränken der meisten Fantasy-Liebhaber steht dieses Meisterwerk: Elric von Melnibonè, Autor: Michael Moorcock. Nun hat sich Psygnosis diese Geschichte vorgeknöpft und daraus eine Mixtur aus Action-Adventure und Jump & Run gestrickt. Elric gehört einer untergehenden Dynastie von Albino-Wesen an und ist dazu verdammt, alles zu

zerstören, was er liebt. Verheiratet ist er mit seinem Schwert Sturmbringer, das ihm Kraft gibt, allerdings auch einen finsternen Einfluß hat. Elrics Geliebte Cymoril ist in einen todesähnlichen Schlaf verfallen. Deshalb zieht Elric durch die Lande und muß für ihre Rettung das zersplitterte Kreuz des Chaos wieder vereinigen. Ihr könnt allein oder zu zweit



Nicht nur Elric kann mit Magie umgehen - diese Riesenkakerlaken sind in ihren Fähigkeiten ebenso nicht zu verachten



Wie in einem guten Jump & Run strotzt das Game nur so vor Gegnern - der Action-Teil wird hier großgeschrieben



Natürlich dürfen auch Endgegner nicht fehlen: Dieser hier hat eine immens große Reichweite, auf die Elric ganz besonders aufpassen muß

auf die Suche gehen. In zehn isometrischen Levels steht Euch eine große Auswahl an Waffen und Zaubersprüchen zur Verfügung. (René)



Ein Flammenwerfer ist ein Spielzeug gegen den Feuerspruch: Rechts löst sich ein Gegner in Wohlgefallen bzw. eine Seele auf. Sammelt Elric sie ein, so gibt sie ihm Energie zurück

Hersteller: Climax/Sony Erscheint: k.A. Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine



Im Intro ist eine Studie von Elric eingeschlossen, dabei präsentiert er Bewegungen und magische Fähigkeiten

PlayStation Adventure

Ark of Time

Atlantis ist nach wie vor ein Thema, um das sich viele Geschichten ranken – auch Ark of Time macht davor nicht halt

Eigentlich ist Richard Kendall mit Leib und Seele Journalist, vor allem wenn es sich dabei um Fußball dreht. Doch nun hat sich sein Chef dummerweise in den Kopf gesetzt,

daß Richard auf der Sportseite ein verlorenes Talent ist. Nun soll er auf die Rumcay Islands in die Karibik fliegen und einen Professor finden. Er darf sogar das Firmenflugzeug



Das klingt schon ziemlich verwunderlich: Richard muß eine Kuh anzapfen, nur um in eine halbverfallene Kirche hineinzugelangen



Wer weiß schon besser über die Osterinseln Bescheid als jemand, der den ganzen Tag mit dem Heißluftballon über die Inseln fliegt, so wie der kleine Dieb



Die Fundstätte bringt uns ein gewaltiges Stück weiter: Hier findet Richard Hinweise, die ihn nach Stonehenge und auf die Osterinseln führen

nehmen, diese alte Rostlaube. Aus dem insgeheim geplanten Karibikurlaub wird leider nichts, denn was Richard dort entdeckt, ist alles andere, nur nicht der Professor. Sogar Hinweise auf eine alte Zivilisation sind vorhanden. Und so findet sich Richard plötzlich an diversen anderen Locations wieder, unter anderem sind da Stonehenge, Ahaggar und die Osterinseln vertreten. Ark of Time präsentiert sich in hochauflösender Grafik und wird voraussichtlich auch in deutsch erscheinen. (Renè)

Hersteller: Project 2 Genre: Adventure
Erscheint: Dezember Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Ansehnliches Adventure mit spritzigem Humor und ausgereifter Story



MLC - Hard & Software
02841-94260

Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342*

Im Ring 29, 47445 Moers

Fax: 02841 - 942623

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr

Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Playstation Top-Hit's des Monats - Playstation Top-Hit's des Monats - Playstation Top-Hit's des Monats - Playstation Top-Hit's des Monats

Multinorm Playstation

Finanzierung
12 x 39.-

359.95

!!! mit voller Garantie !!!

Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen.

PSX Multinorm Umbausatz
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabe für NTSC/PAL **54.95**

Resident Evil
Directors Cut

US Version Referbar 99.95
VERSANDFREI... 84.95

PC Copy Station

133MHz SCSI Komplett PC incl. 14" Monitor + CDWriter + Software zum Erstellen oder Kopieren von Audio, Daten oder PSX CD's.

- 16MB RAM
- 1.2GB HD
- Windows 95
- Machine Hunter MDK
- Big Tower
- SCSI II Kontr.
- 2/6x CD Writer
- 14" Monitor

FINANZKAUF.. 47 X 67,-

Spiel des Monats

FIFA 98

Versandkosten frei

89.95

Multinorm Chip
incl. Einbauanleitung

Ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien.

39.95

! PSX Umbau Aktion !
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen.

59.95

Gun + Redlight
89.95
Wertung Megafun Ausgabe 06/97
Sehr gut

Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games - Playstation Hardware - Playstation Hardware

Abe's Odyssey	84.95
Ace Combat 2	89.95
Agent Armstrong	84.95
All Star Soccer	79.95
Baphomets Fluch 2	89.95
Bleifuß 2	77.95
Carnage Heart	77.95
Castlevania TheBlodet.	94.95
Command & Conquer 2	99.95
Conquest Earth	84.95
Constructor	84.95
Contra: Legacy of War	94.95
Colony Wars	89.95
Creation	79.95
Crow: City of Angels	84.95
Crock	84.95
Darklight Conflict	79.95
Discworld 2	99.95
Ecstasia	89.95
Fantastic Four	84.95
Fighting Force	94.95
Formular 1 '97	109.95
Formular Karts	94.95
Frogger	84.95
G-Police	94.95
Gex 2	84.95
Hercules	89.95
Hexen	85.95
Island of Dr. Moreau	89.95
Ian Living, D.Dungeon	84.95
Int. Superstar Soccer Pro	94.95
Jurassic Park 2	84.95

FINAL FANTASY VII	109.95
TOMB RAIDER 2	94.95
NIGHTMARE CREATURES	89.95
TIME CRISIS + GUN	139.95
COLONY WARS	89.95
CRASH BANDICOOT 2	109.95
C&C 2 - RED ALERT	99.95

K1 Arena Fighters	94.95
King of Fighters	77.95
Krazy Ivan	84.95
Kumite: Fighter's Edge	94.95
Machine Hunter	84.95
MDK	84.95
Monopoly	84.95
Monster Truck	84.95
Moto Racer	84.95
Nascar 98	84.95
Need for Speed Platinum	49.95
Need for Speed 2	84.95
NHL 98	84.95
NBA 98	84.95
NHL Breakaway 98	84.95
NHL Powerplay Hockey 98	84.95
Nuclear Strike	84.95
Overboard	89.95
Pandemonium 2	79.95
Porsche Challenge	79.95
Power F1 (Lankhor)	84.95
Rapid Racer	84.95
Risiko	84.95
Rosco Mc Queen	89.95
Skull Monkey's	84.95
Streetfighter Ex Plus	84.95
Test Drive 4	84.95
Theme Hospital	84.95
Toshinden 3	89.95
V-Rally	82.95
Warcraft II	84.95
Z	89.95

Arcade Stick
59.95

Program Pad
59.95

V3-RACING WHEEL
139.95

PSX TASCHEN + PAD + MEMORY CARD	59.95
PSX CD-COPY SOFTWARE FÜR PC	169.95
PSX INFRAROT JOYPADS (2er Pack)	69.95
ORIGINAL SONY ANALOG JOYPAD	54.95
Memory Card 8meg	59.95
Memory Card 48Meg	99.95
Link Kabel	19.95
HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org.Sony Maus incl. Pad	54.95
PSX Joypad	29.95
NeGoon Pad	79.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Gamebuster Mogelmodul	89.95
Gamekiller Mogelmodul	54.95
1MB Memory Card	PREIS TIP: 24.95
RGB Booster Kabe	PREIS TIP: 29.95
CD Writer Paket	899.95
Tabel Top Joyboar	PREIS TIP: 54.95

!! Fordern Sie unsere komplette kostenlose Preisliste unter 0190-793342* an. !!

PlayStation Strategie

Risiko

Hasbro entdeckt ein neues Genre: Nach Monopoly ist Risiko nun schon die zweite Umsetzung eines Brettspiel-Klassikers innerhalb kürzester Zeit

Da war eine Zeit, in der gab es noch keine Computer, geschweige denn Konsolen. Da behelfen sich die Leute mit einfacheren Mitteln: Sie erfanden Brettspiele. Nun aber ist eine Zeit gekommen, in der Brettspiele out sind? Jedenfalls hat sich Hasbro den Klassiker Risiko vorgeknöpft und eine PlayStation-Version

daraus gestrickt. Ihr könnt dabei zwischen zwei Spielmodi wählen. Der sogenannte Classic-Modus hält sich strikt an die Vorgaben des Originals. Neu ist das Ultimative Risiko. Hier sind nicht nur die Territorien anders aufgeteilt, wodurch Euch mehr Länder zur Verfügung stehen. Ebenso wurde die Anzahl der Ein-



Vor Beginn Eurer Eroberungszüge wählt Ihr Euer Schlachtfeld: die bekannte Karte oder eine Weltkarte mit neuer Aufteilung, Indochina, Europa oder die Oststaaten



Im klassischen Spiel findet Ihr auch die Würfel wieder, hier auf der Europa-Karte



Am Anfang könnt Ihr Euer Spiel aus nahezu einem Dutzend verschiedener Einstellungen zurechtstutzen

heiten um einiges vergrößert. Leider könnt Ihr nicht mehr alle Einheiten in ein Land stellen, da jedes eine andere Begrenzung hat. Die Würfelangriffe wurden durch die Auswahl von drei möglichen Taktiken abgelöst, die durch die Rekrutierung von Generälen und Bau von Forts unterstützt werden. Damit es nicht zu einfach wird, gibt es am Ende jeder Runde Zufallsereignisse, die Euch gehörig ausbremsen können. (René)

Hersteller: Hasbro Erscheint: Dezember
Genre: Strategie Umsetzungen geplant: keine

First Look

gut

Brauchbare Umsetzung eines Brettspiel-Klassikers, dessen Ultimativ-Modus mit eigenen Ideen versehen wurde und ohne Würfel funktioniert

PlayStation Action Adventure

Alundra

Landstalker meets Story of Thor: Alundra ist ein Action-Adventure der klassischen Art

Alundra ist ein Junge, der die Fähigkeit hat, in die Träume von anderen zu sehen. Allerdings wird er dadurch in eine Reihe merkwürdiger Umstände verwickelt, zumal die Führer der Welt, die großen Zauberer, der Meinung sind, daß er der Auserwählte ist, der gegen die dunkle Macht antreten wird. Alundra bringt eine Reihe von Fähigkeiten mit: Neben übli-

chen Bewegungen, z.B. Laufen, Rennen und Hüpfen, kann er schwimmen, Kisten hochheben und wegschmeißen sowie im Boden buddeln - von über 1.400 Bewegungsmöglichkeiten ist die Rede. An Waffen hat er die Auswahl aus einer Vielzahl von Schwertern, Hämmern, Bögen und magischen Stäben. Neben dem allgegenwärtigen Kanonenfutter erwarten



Bei der Seherin kann Alundra sich auf einer Karte zeigen lassen, wohin ihn der nächste Teil seiner Mission führt



Die Gegner könnt Ihr auf der Karte sehen, so daß Ihr ihnen nötigenfalls ausweichen könnt

unseren Helden über 20 riesige Endgegner. Vom ganzen Aufbau erinnert das Game sehr stark an Story of Thor 2. Hoffen wir, daß es in der Endversion ebenso interessant wie das Saturn-Abenteuer ist. (René)

Hersteller: Psygnosis Erscheint: k. A.
Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Fesselndes Action-Adventure, das an die Qualitäten vergangener Abenteuer (wie Story of Thor 2) anknüpft



Durch seine Ausstrahlung und sein Talent ist Alundra der geborene Psychologe: Alle kommen mit ihren Problemen zu ihm

PlayStation Shoot 'em Up

Judge Dredd

Nach unzähligen Comicabenteuern sowie verschiedenen Ausflügen in die Videospelbranche steht der rapiade Gesetzeshüter bald mit Megawumme bei Fuß, um auch auf der PS für Recht und Ordnung zu sorgen

Mr. „I am the Law!“ hat ein großes Problem in seiner Stadt in weiter Zukunft. Die Verbrechensrate tendiert wieder einmal zu nicht akzeptabler Höhe. Also liegt es wieder einmal an ihm, in den Slums für Recht und Ordnung zu sorgen und die Verbrechensrate zu senken. Wahlweise per Lightgun oder auch mit dem Joypad begeben sich die Spieler in die Tiefen der City und ballert alles Übel aus dem Weg. Natürlich stehen auch hier unschuldige Passanten herum, welche von

Euch geschont werden müssen. Fies, wie Übeltäter sind, verstecken sie sich hinter den Fußgängern und lauern den braven Judges auf. Gut daß die Ballerorgien Dutzende von aufpuschenden Goodies bereithalten, um ein Überleben zu sichern. So ballert Ihr Euch durch die hervorragend in Szene gesetzten Levels, die neben coolen Nebeffekten auch ein ungeheuer plastisches Feeling vermitteln. Aber auch zererschossene Scheiben zerbersten in wahnsinnig echt anmutender Ele-

ganz. Es wurde sehr großer Wert auf Detailreichtum gelegt, was ja einige Spiele des Genres nicht gerade aufweisen. Ach ja, ist Euch die Ballerei zu schwer, schnappt Ihr Euch kurzerhand einen Freund mit Lightgun, dockt am zweiten Port der PlayStation an und geht gemeinsam auf Verbrechensbekämpfung. Auf alle Fälle machte das Game in der vorliegenden Vorversion schon einen sehr guten Eindruck, was mir schon das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt, sobald ich an die fertige Testversion denke. (Björn)



Alles, was Euch bedroht, wird kurzerhand aus dem Weg geräumt. Trefft Ihr versehentlich Passanten, kostet das Punktabzug

Hersteller: Gremlin Erscheint: Dezember
Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



I am the LAW!!! Judge ist alles in einem: Polizist, Gericht und Vollstrecker

First Look

sehr gut

Klasse Lightgun-Shooter, der bisher erschienene Games des Genres in die Schranken weist

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste



Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation		Nintendo 64		Importspiele	
Abe's Odyssey	Dt 85	Konsole+Spiel	Dt 379	Memory Card	ab 29
Ace Combat 2	Dt 99	Antennenkabel	Dt 49	Mario Kart	Dt 99*
Alle EA-Sport Games 98	Dt 79	Blast Corps	Dt 119	Multi Racing Championship	Dt 139
Analog Pad+Vibration	Dt 99	Diddy Kong Racing	Dt 99	NBA Hang Time	Dt 139
Battlestation	Dt 89	Extreme G	Dt 149	Starfox 64	US/Dt 179/119
Baphomets Fluch 2	Dt 99	F 1 Pole Position	Dt 149	Top Gear Rally	US 179
Bleifuß 2	Dt 89	FIFA Soccer 97	Dt 119*	Wayne Gretzky 3D Hockey	Dt 139
Breath of Fire III	JP 139	Golden Eye	Dt 149		
Colony Wars	Dt 99	Hexen	Dt 139		
Croc	Dt 89				
Discworld 2	Dt 99				
Excalibur	Dt 99				
Exhumed	Dt 89				
Explosive Racing	Dt 94				
Final Fantasy VII	Dt 115*				
FIFA Soccer 97	Dt 79				
Fighting Force	Dt 95				
Frogger	Dt 89				
Front Mission 2	JP 159				
G-Police	Dt 109				
Gun Bullet+Gun	JP 179				
Herc's Adventure	US 119				
Lost World	Dt 85				
Maas Destruction	Dt 89				
Micro Machines V	Dt 79				
Magic the Gatering	Dt 89				
MDK	Dt 89				
Need for Speed 2	Dt 89				
Nightmare Creature	US 119				
NHL Breakaway	Dt 79				
Nuclear Strike	Dt 85				
Overboard	Dt 94				
Pandemonium 2	Dt 94				
Porsche Challenge	Dt 89*				
Rage Racer	Dt 89*				
Rapid Racer	Dt 94				
Rebel Assault 2	Dt 94				
Resident E. Directors Cut	Dt 79				
Road Rage	Dt 89				
Saga Frontier	JP 159				
Soul Blade	Dt 109*				
Streetfighter EX	Dt 89				
Suikoden	Dt 94				
Syndicate Wars	Dt 85				
Superstar Soccer Pro	Dt 99				
Thoshinden 3	Dt 94				
Time Crisis + Gun	Dt 169				
Transport Tycoon	Dt 94				
Tenka	Dt 99				
V-Rally	Dt 89				
Vandal Hearts	Dt 99				
Warcraft 2	Dt 79				
Wing Commander 4	Dt 89				
Z	Dt 89				
SONY-PSX+Tasche	Dt 299				
Lenkrad mit Gasbremse	Dt 139				
Memory Card (Nachbau)	Dt 29				

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand Alle deutschen Versionen auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!

→ **Unsere Multimedia Shops in Berlin** ←

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

Verkauf & Verleih

PRENZ' L BERG
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28 2x

Rundum-Kritik

Hi Mega Fun! Als ich Eure Zeitschrift aufgrund des Formel 1 '97 Tests gekauft habe, fielen mir einige Kritikpunkte auf:

1. Wenn man beim ersten Durchblättern die Spiele aussortiert, die einen nicht interessieren (falsches System, Import-Spiele), übersieht man bei Euch des öfteren letzteres. Die Importspiel-Kennzeichnung ist zwar originell (wie ein Stempel grafisch aufbereitet worden) aber viel zu dünn und zudem nur schwarz-weiß.
2. Briefe gehören nicht in die Mitte! Während dieser Punkt sicherlich eine Geschmackssache darstellt, ist die Tatsache, daß hierfür lediglich nur eine Doppelseite zur Verfügung gestellt wird, schon weniger vertretbar.
3. Nachdem ich schon die zweite Ausgabe Eures Magazins gelesen habe, frage ich mich, ob Ihr überhaupt den Mut aufbringt, beim First Look-Kasten ein Spiel schlechter als „Gut“ zu bewerten, denn bisher las ich nur „Hervorragend“, „Super“, „Sehr gut“ und „Gut“?
4. Ihr braucht Euch nicht zu wundern, daß bei der „Hall of Fame“ Euch in einer Ausgabe keiner seine Bestzeit eingeschickt hat. Meiner Meinung nach liegt es an Eurer eigenen Schusseligkeit und nicht am Desinteresse der Leser. Ich habe nämlich nirgendwo den Einsendeschluß gesehen!
5. Wofür gibt es den „Most Wanted“-Kasten? Wem interessiert es, worauf die gesamte Redaktion wartet?
6. Ich finde es völlig unverantwortlich, total ungerechtfertigt und vor allem total unfair den Lesern und Herstellern gegenüber, ein Spiel zu testen und dann nur auf eine halbe Seite zu quetschen, egal ob Gurke,



Tach!

Zu viel Schule, zu viel Videospieldocken? Diese Ausgabe hielt sich Euer Mitteilungsbedürfnis arg in Grenzen. Auf der anderen Seite bekamen wir endlich einmal Zuschriften mit konstruktiver Kritik, wofür wir (neben noch mehr Lob) natürlich immer zu haben sind. Also, legt Euch ins Zeug und ran an die Feder! Hier noch einmal unsere E-Mail-Adresse: uk0001@wuerzburg.baynet.de
Euer Mega Fun-Team

Import-Spiel oder eine Konvertierung!

Julian Funk, Dinslaken

Punkt 1: Ok, auf dem ersten Blick kann man unseren Import-Stempel wirklich leicht übersehen. Wenn Du Dich aber mit den Test näher auseinandersetzt, wirst Du schnell erkennen, daß es sich um ein Importspiel handelt. Insofern finde ich diesen Kritikpunkt äußerst kleinlich.

Punkt 2: Warum bitte schön gehören Briefe nicht in die Mitte des Heftes? Eine Erklärung bleibst Du uns da leider schuldig. Zum Thema Seitenumfang der Mega Mail gibt es immer wieder einmal ein Murren. Dennoch bleiben wir bei zwei Seiten, da in manchen Monaten auch die interessantesten Briefe fehlen würden, um die größere Mega Mail adequat zu füllen, und wir außerdem der Auffassung sind, daß ein Testbericht eher von größerem Interesse ist.

Punkt 3: Erst einmal: Das Urteil „Hervorragend“ gibt es bei uns nicht, nur die Abstufungen „Super“ bis „Schlecht“. Der First Look-Kasten ist des weiteren eine reine Einstufung in diese Kategorien, die mit der jeweiligen Prozentzahl zusammenhängt. Um das Prädikat „Gut“ beispielsweise zu erhalten, muß sich das Spiel im Bereich von 60% bis 79% befinden. Wir stufen tendenziell deshalb eher positiver ein, da es sich oftmals nur um Vorabversionen handelt, so daß wir Verbesserungen bei der Endversion mit-einkalkulieren müssen. Die Einstufung soll Euch ohnehin nur eine grobe Gesamteinschätzung über das

Heikles Thema Speichermodule: Vorsicht vor billigen Schnäppchen von Drittherstellern!

Produkt geben. Wir halten diesen First Look-Kasten jedenfalls für ein sehr belebendes Element bei Previews, um sich ohne groß zu lesen ein schnelles Urteil über das Spiel zu bilden.

Punkt 4: Da gebe ich Dir auf jeden Fall recht. Künftig werden wir schon beim Beginn einer neuen Hall of Fame-Zeit den letztmöglichen Einsendetetermin angeben. Der Hauptgrund für die wenigen Einsendungen war jedoch in dem Fall, daß die Termine von Abgabe und Veröffentlichung der letzten Ausgabe sehr dicht beieinander lagen, und somit nur sehr wenige Leser rechtzeitig ihre Bestzeit einschicken konnten.

Punkt 5: Frech, frech, Deine Behauptung. Glücklicherweise sieht das der Großteil der Leserschaft anscheinend anders, denn bisher hat sich noch niemand darüber beschwert. Protestierende Gegenfrage: Warum interessiert es denn sämtliche Leser, wie gut wir die Spiele bewerten und welche unsere persönlichen Lieblinge sind (eine der häufigsten Mega Mail-Fragen überhaupt)?

Punkt 6: Nun schalt aber mal einen Gang runter! Natürlich würden wir gerne jedes Spiel auf einer Seite und mehr testen, doch dafür braucht man logischerweise auch mehr Platz, den wir (und auch die anderen Videospield-Zeitschriften) jedoch nicht ständig verändern können. Selbst bei der Weihnachtsausgabe mit 32 Extraseiten konnten wir nicht alle über 50 Titel ausgiebig testen - Konsequenz: Wir müssen nach Qualität und Interesse der Leserschaft gewichten. Was soll zudem Deine Äußerung „verantwortungslos gegenüber den Lesern und Herstellern“? Es kommt doch letztendlich nicht auf den Umfang, sondern auf

den Inhalt eines Tests an. Dieser Kritikpunkt zeigt nur, daß Du keinen Plan hast, wie eine Zeitschrift eigentlich produziert wird und welche Kompromisse man zwangsweise eingehen muß.

Controller Pak-Misere

Ich schreibe diesen Brief an alle N64-User, die noch kein Controller Pak haben oder ein neues brauchen, um sie zu warnen! Ich und zwei Freunde haben ein Controller Pak gekauft, das nach sieben Monaten plötzlich kaputt ging. Alle gespei-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. **Int. Superstar Soccer 64**
(1) 4. Monat Sportspiel Konami/Major A
2. **Mario Kart 64**
(4) 4. Monat Rennspiel Nintendo
3. **Lylat Wars**
(-) 1. Monat Shoot 'em Up Nintendo
4. **Super Mario 64**
(2) 8. Monat Jump & Run Nintendo
5. **Blast Corps**
(-) 1. Monat Rennsp./Act. Rare

Leserhits PlayStation

1. **V-Rally**
(1) 3. Monat Rennspiel Infogrames
2. **Resident Evil**
(3) 8. Monat Adventure Capcom
3. **Formel 1 '97**
(-) 1. Monat Rennspiel Psygnosis
4. **Final Fantasy VII**
(-) 1. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. **Oddworld Abe's Oddysee**
(-) 1. Monat Action-Adv. GT Interactive

Leserhits Saturn

1. **Tomb Raider**
(-) 1. Monat Action-Adv. Core Design
2. **Fighters MegaMix**
(3) 5. Monat Beat 'em Up AM2
3. **Warcraft 2**
(-) 1. Monat Strategiespiel EA/Blizzard
4. **Street Fighter The Movie**
(-) 1. Monat Beat 'em Up Capcom/Acclaim
5. **Sega Rally**
(5) 7. Monat Rennspiel AM3

Leserhits Super Nintendo

1. **Chronotrigger**
(2) 5. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. **Lufia Fortress of Doom**
(3) 4. Monat Rollenspiel Taito
3. **Street Fighter Alpha 2**
(-) 1. Monat Beat 'em Up Capcom
4. **Donkey Kong Country III**
(-) 1. Monat Jump 'n Run Rare/Nintendo
5. **Secret of Mana**
(-) 1. Monat Action-Adv. Squaresoft



Resident Evil D.C. - nur in der US-Version wurden die Cut-Scenes gekürzt

cherten Daten waren gelöscht, und es ließ sich nichts Neues mehr absaven. Als ich mir das Innere ansehen wollte, stellte ich zudem entsetzt fest, daß das Gehäuse nur zusammengesteckt wurde. Der Hersteller des Controllers heißt Nyko. Da bei meinen Freunden dasselbe Problem aufgetreten ist, vermute ich ein Massensterben der Controller Paks.

Michael Pietsch, Linsburg

Massensterben ist sicherlich ein bißchen pathetisch ausgedrückt, doch augenscheinlich handelt es sich um einen Serienfehler bei diesem Produkt. Ich kann Euch einfach nur den Rat geben, bei solch einem technisch heiklen Peripherie-Gerät wie Speichermodulen jeglicher Art nicht zu knausern, denn bei billigen Geräten kann so etwas mit Pech des öfteren passieren. Wir haben bisher die besten Erfahrungen mit den Original-Produkten und Speichermodulen aus dem Hause Dataflash gemacht. Ansonsten: Unsere Vergleichstests lesen!

Resident Evil D.C.- Frust

Hallo, Ihr Funnies! Ich spiele mittlerweile seit der Einführung des SNES auf allen möglichen und unmöglichen Konsolen, aber eine derartige Frechheit, wie sie sich Capcom mit Resident Evil Director's Cut geleistet hat, habe ich noch nie erlebt. OK, die Rearrange-Version mit den neuen Kameraperspektiven usw. ist megagenial, aber was ist aus den

hochgelobten, ungeschnittenen Videosequenzen geworden? Der Vorspann ist, soweit ich mich erinnern kann, derselbe wie in der Original-Version. Halten die von Capcom die Leute für Alzheimergeschädigte, oder was? Es kann natürlich auch sein, daß dort im Hauptquartier der Rinderwahnsinn ausgebrochen ist. Für mich ist das alles nur Geldmacherei, und ich werde mir beim nächsten, groß angelegten Hype dieser Art zweimal überlegen, bevor ich mir ein Spiel kaufe.

Alexander Görtz, Mainz

Ja, ja Capcom und ihre Sequels, Best of- oder Remix-Produkte, das ist schon ein Thema für sich, über das sich auch wir, die Redakteure, des öfteren mockieren. Capcom versteht es meines Erachtens nach wie kein zweites Softwarehaus, aus einem Titel mit vergleichsweise wenig Aufwand gleich tausende zu produzieren (siehe Street Fighter II). Dieser Umstand dürfte jedoch mittlerweile hinlänglich bekannt sein, zumal wir bei unseren Tests diesen Kritikpunkt stets anmerken. Bei Resident Evil D.C. bist Du mit Deiner Wut übrigens nicht allein, denn auch andere Resident Evil-Kenner vermissen die Uncut-FMV-Sequenzen. Der Fehler liegt jedoch bei Euch, denn Ihr habt sicherlich die US-Version, die im Gegensatz zur deutschen Version geschnitten ist. Doch warum versteift Ihr Euch nur auf ein paar Blutszenen mehr im Vorspann? Ich finde, daß diese paar Sekunden mehr oder weniger nicht den Spielspaß vom Director's Cut ausmachen, sondern

vielmehr der neu arrangierte Spielverlauf und die Extra-Features. Ich kann Eure Wut nur aus dem Blickwinkel verstehen, daß bei der US-Version entgegen der Ankündigung doch nicht alle angepriesenen Features vorhanden sind. Doch glaubt mir: Die paar weggeschnittenen Szenen sind wirklich irrelevant.

Anderes Wertungssystem?

Eure Ausgabe 11/97 war mal wieder gigantisch gut. Vor allem die Reviews zu GoldenEye 007 und Extreme-G haben mich mal wieder von Eurer Schokoladenseite überzeugt. Ich habe aber dennoch ein Anliegen. Ihr könntet ein anderes Wertungssystem verwenden, da beispielsweise kein großer Unterschied zwischen Soul Blade und Fighters Megamix besteht, der eine Titel aber 91% und der andere 93% kassiert hat. Daher ist meines Erachtens nach ein sogenanntes Referenzspiel nicht wirklich auszumachen. Bei einem 10-Punkte-System wäre das doch kein Problem mehr.

Matthias Weikl, Obertraubling

Du hast natürlich recht. Bei einem simpleren Einstufungsverfahren würden wir uns die Arbeit erheblich leichter machen. Doch wir stellen uns dieser Herausforderung, da wir (und auch viele anderen Videospilmagazine) davon überzeugt sind, daß die feinen Prozent-Abstufungen den Leser interessieren. Mit unserem Verfahren kann man viel feinere Vergleiche ziehen und so den Unterschieden, mögen sie noch so klein sein, durch ein oder zwei Prozentpünktchen mehr Rechnung tragen. Natürlich kann man sich des öfteren über ein paar Prozentpünktchen zuviel oder zuwenig streiten, doch gerade das macht eben dieses Wertungssystem so ungemein spannend.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar. Schickt Eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Mega Mail
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Hotline- Fragen

Warum hat der N64-Titel Blast Corps mit seinen satten 87% kein Gold Game erhalten?

Ups! Das war ein reiner Layout-Fehler. Ab 85% gebührt jedem Titel das Gold Game-Prädikat.

Kann man die jetzigen PlayStation-Spiele auch auf der neuen PlayStation 2 zocken?

Da es zum PlayStation-Nachfolger noch nicht einmal Entwicklungs-Kits gibt, kann man diese Frage im Prinzip nicht beantworten. Man darf aber aus der Erfahrung heraus zu nahezu 100% annehmen, daß Sony diese Politik nicht verfolgt.

Was sind die Voraussetzungen, um Spieltester zu werden?

Immer wieder gerne gefragt. Kurz gesagt: eine flotte Schreibe, gute Englischkenntnisse sowie viel, viel Ahnung von Videospiele, versteht sich.

Hat Street Fighter II EX Plus Alpha eigentlich 3D-Hintergründe?

Nein, nur zweidimensionale.

Wieviel wird das 64DD kosten?

Das kann noch nicht mit Bestimmtheit gesagt werden. Rechne aber damit, daß das Gerät eventuell im Bundle mit einem Spiel für 200 bis 300 DM zu erstehen ist.

Könntet Ihr mir Adressen von PlayStation-Fanclubs nennen?

Lesen einfach aufmerksam den Börsenteil durch. Unter den Kleinanzeigen gibt es immer wieder Werbungen für kleine Clubs.

Wieso erscheint solch ein geiler Titel wie GoldenEye 007 nicht in Deutschland?!

Nintendo würde wirklich gerne, darf aber nicht, da die USK den genialen Ego-Shooter als indizierungsgefährdet eingestuft hat, was Nintendo aufgrund ihrer familienfreundlichen Politik auf keinem Fall riskieren möchte.

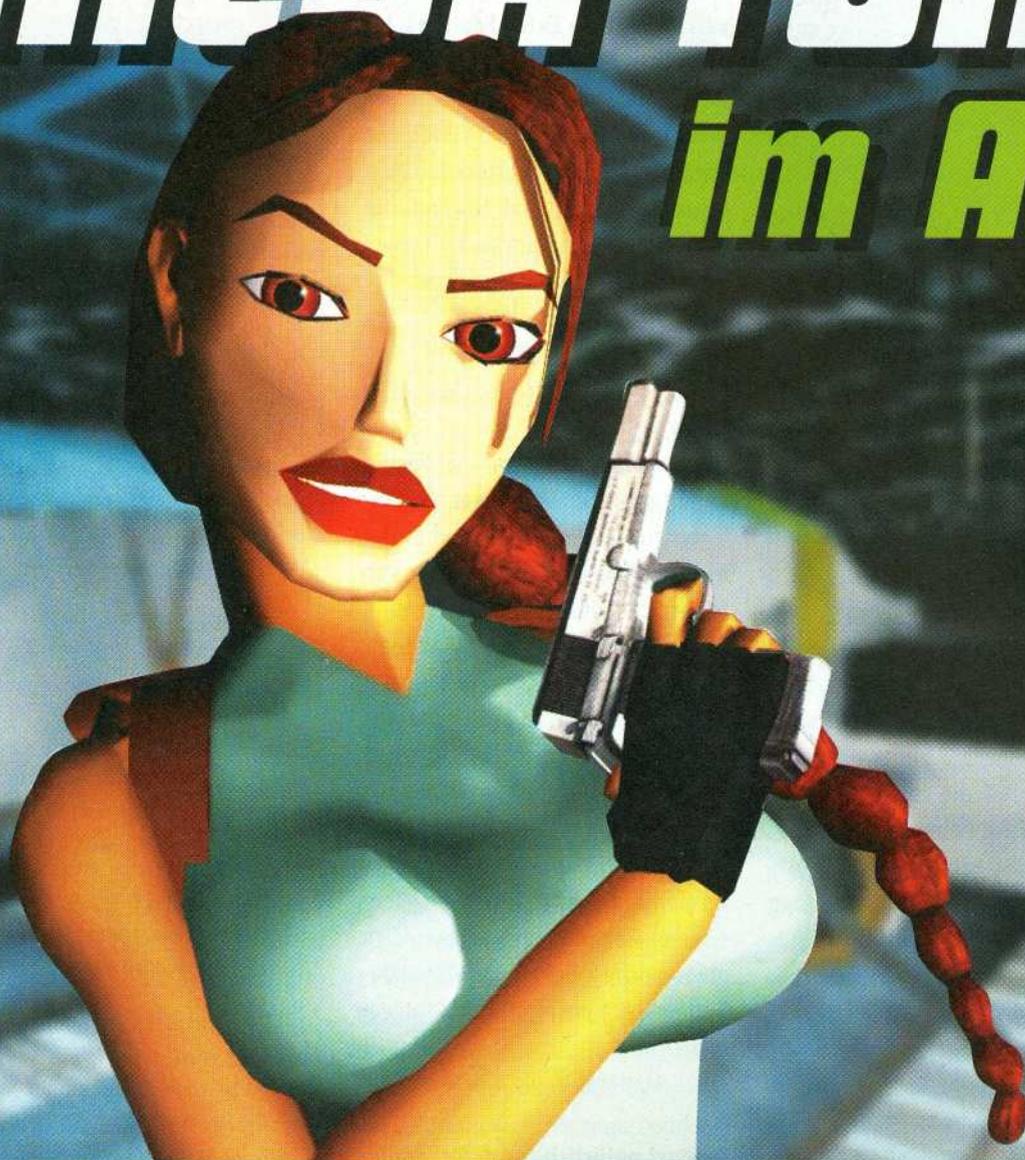
Habt Ihr demnächst nicht Geburtstag? Gut aufgepaßt! Mit der Ausgabe 5/98 feiert die Mega Fun ihr fünfjähriges Bestehen!!! Freut Euch auf eine ganz besondere Ausgabe.

Wertet Ihr eigentlich nach einer Zeit lang ältere Titel runter?

Ja. In unregelmäßigen Abständen werben wir Schlüsselspiele nachträglich runter. In Zukunft soll diese Neuwertung einmal pro Jahr erfolgen. Wie problematisch so etwas ist, könnt Ihr Euch wohl gut vorstellen.

MEGA FUN

im Abo



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



Die Uhr zum Kult-Spiel! Im Original: Chromgehäuse, schwarzes Armband und farbiges Zifferblatt. Limitierte Auflage!



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



Der Tips&Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die Mega Fun-Tips&Tricks immer griffbereit haben möchten!

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 (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (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)
- T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

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)

B312

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

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 1/98

PlayStation

Croc.....	45
Dynasty Warriors.....	44
Frogger.....	32
Nightmare Creatures.....	44

Nintendo 64

Clayfighter 63 1/3.....	45
Extreme-G.....	45
Tetrisphere.....	44

Saturn

Enemy Zero.....	44
Manx TT.....	44

Players Guide 1/98

PlayStation

Baphomets Fluch 2.....	28-30
Oddworld Abe's Oddysee.....	6-8
Tomb Raider II.....	4-20

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

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

Gesamt DM ___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

CompuTec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name.....

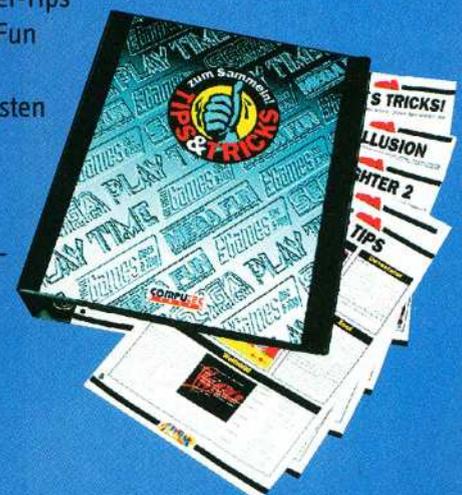
Straße.....

PLZ, Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!

Nintendo 64 (US) Diverses

Tetrisphere

Lines Code: Wählt den Single-Player-Mode und gebt als Namen LINES ein. Die zusätzliche Option erscheint dann unter VS. CPU.

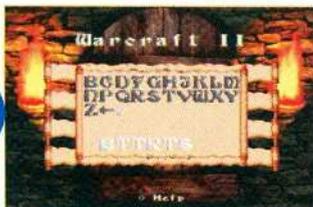
End Credits: Gebt im Single-Player-Mode als New Name CREDITS ein, um die Endcredits zu sehen.

Levelwahl: Wieder begeht Ihr Euch im Single-Player-Mode zur New Name Option und drückt dort gleichzeitig L + C↓ + C→. Gebt Euren Namen dann als folgende Symbole ein: Planet, UFO, Rakete, Herz, Schädel.

PlayStation (Presse) Diverses

Nightmare Creatures

Ein Cheatmenü erreicht Ihr mit folgenden Paßwörtern: ←↑△□○←□↑ oder ←↑×□↓△□↓.



Hier noch einige Paßwörter:

↑○△←△□×○
↑×○△△↓□↑
↑□△×△□↑○

△←△×○←○×
△→△↑○○×□
○△△×○○□×
○○△→△↑↓

Saturn (PAL) Tantalus

Manx TT

Um auf einem Tantalus Bike Eure Runden ziehen zu können, geht Ihr folgendermaßen vor: Geht in den Arcade Mode und gebt im Screen mit der Auswahl der Schaltung L, L, R, R, ←, →, ←, Z, Y, Z ein. Wartet, bis der Zähler abgelaufen ist. Nun steht Euch das Bike zur Verfügung.

Sehr oft kommt es vor, daß der eine oder andere Cheat nicht in allen Versionen eines Games funktioniert. Um Verwechslungen zu vermeiden, geben wir ab sofort bei jedem Spiel an, mit welcher Version wir den Trick ausprobiert haben. Die unterschiedlichen Versionen kennzeichnen wir folgendermaßen:

PAL: Die deutsche, erhältliche Version. Sollte es eine unterschiedliche Version in Pal geben (z.B. aus England, wie bei Turok), schreiben wir dies dazu.

US: US-Version aus den Vereinigten Staaten.

JAP: Japanische Version aus dem Land der aufgehenden Sonne.

Presse: Immer wieder kommt es vor, daß uns ein wunderbarer Cheat in die Hände fällt, aber noch keine Verkaufsversion zum Austesten erhältlich ist. Also probieren wir es in der uns vorliegenden Presseversion für Euch aus. Grundsätzlich gilt: Wir probieren jeden Trick erst aus, um sicher zu gehen, daß er auch funktioniert. Sollte es einmal nicht möglich sein (z.B. wegen Streß, Zeitmangel, Abgabetermin steht vor der Türe) dies zu tun, vermerken wir dies zusätzlich im Text. Also, weiterhin viel Spaß mit diesen Seiten! Eure T&T Crew

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Wie jeden Monat mußten wir wieder mit Hilfe des Theo Kranz Versanddes Würzburg einige Games unter das schreibende Volk bringen. Folgende Schreiberlinge erhalten ein Spiel: Frank Köhler aus Mommenheim (Revolution X/PS), Jürgen Adomeit aus Mainz (Revolution X/PS), Koaso Brenker aus Marsberg (The Crow/PS), Marco Volk aus Gießen (Parodius/SAT) und Stefan Ott aus Duisburg (Parodius/SAT). Aber wir haben noch lange nicht genug! Wir wollen mehr von Euch! Habt Ihr Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost? Irgendeinen tollen Trick, den Ihr Euren Mitlesern nicht vorenthalten wollt? Dann her damit! Schreibt an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Pleicherschulgasse 2, 97070 Würzburg. Der Rechtsweg (sowie der Linksweg) ist wie immer ausgeschlossen, und unleserliche Zuschriften werden mit alten Ostfriesenwitzen nicht unter einer Stunde geahndet.

Übrigens, auch von Seiten der Tips & Tricks verarbeitenden Ecke schöne Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

PlayStation (Presse) Sun Shang Xiang

Dynasty Warriors

Markiert auf dem Titelscreen 1p-Battle und gebt folgendes ein: ←, ←, ↑, ↓, △, □, L1 + R1. Daraufhin sollte der Kerl anwählbar sein.

Saturn (JAP) Duschszene?

Enemy Zero

AAANGEBLICH soll sich hier eine Duschszene versteckt halten. Um diese zu sehen, muß das Spiel im Normal Mode durchgespielt werden. Danach startet Ihr ein neues Spiel im Hard Mode. Betretet Ihr nun Laras Zimmer, solltet Ihr auf die A-Taste drücken, um diese Szene betrachten zu dürfen. Probiert es mal aus.

Die Spiele Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	0211-5233222	24h/Tag
Activision:	06107-930100	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06107-945145	Mo.-Fr. 15.00-18.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
Infogrames:	0221-4543106	Mo., Di., Do., Fr. 15.00-18.00
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo., Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo., Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Philips Media:	040-23629100	Mi., Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sony C.E./Psygnosis:	0190-578578	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sony PlayStation		
(techn. Hilfe):	069-66543300	Mo.-Fr. 9.00-19.00
Time Warner Inter.:	040-27855306	Di., Mi., Do. 15.00-18.00
Virgin:	040-391113	Mo.-Do. 14.00-18.00
Viacom New Media:	0130-820115	Mo.-Fr. 9.00-17.00

Nintendo 64 (PAL) Cheats/Super-Bikes

Extreme-G

Jede Menge Cheats erreichten unsere Redaktion direkt aus dem Acclaim Hauptquartier! Hier sind sie:

Um einen Cheat eingeben zu können, geht Ihr folgendermaßen vor:

- Wählt das Menü für Multi-Player aus
- Wählt die Option Cup
- Hier entscheidet Ihr Euch für ADD-Player
- Schaltet mit der R-Taste des Pads auf Kleinschreibung um und gebt den Namen ein. Achtung, der Name erscheint nicht in der Liste!
- Mit der B-Taste verläßt Ihr anschließend die Eingabe und erfreut Euch der Cheats

Hier nun die Cheats:

xtreme: Alle Geschwindigkeitsjunkies ergötzen sich fortan am ultimativen Geschwindigkeitskick. Kombiniert diesen Cheat mit fisheye!

ghostly: Die Polygone werden transparent.

magnify: Das Bike liegt deformiert am Boden, und die Steuerung verändert sich.

ANTIGRAV: Kopfstand!

stealth: Die gegnerischen Fahrer sind fortan mit Unsichtbarkeit gesegnet. Allerdings sind ihre Schatten und Waffen noch aktiv.

uglymode: Laut Acclaim auch der „PlayStation-Mode“ genannt! Hier wird der Bildschirm ohne mip-mapping aufgebaut.

wired: Alle Frames werden ohne Texturen dargestellt.

fisheye: Schnell, schneller...noch schneller!

roller: There is a rolling stone! Hiermit düst Ihr als Felsbrocken durch die Gegend. Eure Gegner übrigens auch.

ROACH-Bike: Dieses Gefährt erhaltet Ihr, indem Ihr im Anfänger-Modus (Novice) das Meltdown-Rennen als Gesamtsieger bestreitet.

NEON-Bike: Hierfür muß der Extreme-Modus im Meltdown-Rennen als Gesamtsieger absolviert werden. Wichtig hierbei ist es, das Roach-Bike nicht zu verwenden.

Und hier noch ein paar Sachen, die wir aus dem Internet abgefischt haben (ohne Gewähr):

Gebt folgende Paßwörter ein:

8S8G6X oder J1DGL5 oder 71GGC5 und erfreut Euch der nun bereits bestrittenen Rennen.

Abschließend noch ein SUPER-PASSWORT, welches Euch einen zusätzlichen Track öffnet sowie die beiden Superbikes zur Auswahl stellt. Es lautet: 81GGD5.

Auch dürft Ihr Euch noch einige Waffen aneignen, indem Ihr im Contest Mode die Namenseingabe als „arsenal“ tätigt.



Nintendo 64 (PAL) Diverses

Clayfighter 63 1/3

Zusätzliche Optionen:

Haltet in der Charakterauswahl die L-Taste gedrückt und gebt C↑, C→, C←, C↓, B, A ein. Daraufhin flackert der Bildschirm kurz auf. Verläßt die Auswahl und schaut Euch einmal in den Optionen um. Hier ist nun die zusätzliche Option „Secret Options“ hinzugekommen. Hier können so nette Sachen wie Hintergrund, Body Type, Voice, Camera etc. manipuliert werden.

Zusätzliche Fighter:

Booger Man: Haltet in der Charakterauswahl die L-Taste gedrückt und gebt folgendes auf dem STEUERKREUZ (nicht dem Analog-Stick) ein: ↑, →, ↓, ←, →, ←.

Dr. Kiln: Haltet in der Charakterauswahl die L-Taste gedrückt und gebt folgendes ein: A, C←, C↑, C→, C↓, A.

Sumo Santa: Haltet in der Charakterauswahl die L-Taste gedrückt und gebt folgendes ein: A, C↓, C→, C↑, C←, B.

Random Select: Haltet hierzu einfach in der Charakterauswahl die L- und R-Taste zusammen gedrückt.



PlayStation (PAL) Paßwort

Croc

Bevor wir Euch mit einer ewig langen Paßwörterliste langweilen, verraten wir Euch das letzte der Paßwörter, die uns Jürgen Adomeit aus Mainz zukommen ließ. Es lautet:

LLLLDRLLDRDLUR

Hiermit könnt Ihr Euch auf der Weltkarte durch alle Level klicken und Euch den gewünschten aussuchen.

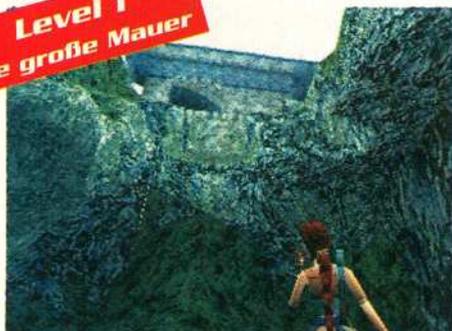


PlayStation

Tomb Raider II

Lara Croft hat wieder ihre Pistolen umgeschnallt, den Rucksack gepackt und sich in ein neues, aufregendes Abenteuer gestürzt. Wie Ihr am geschicktesten durch die ersten elf Welten der 18 Level gelangt, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten. Nächste Ausgabe gibt es mehr ...

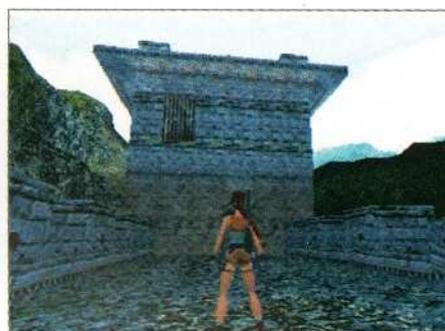
Level 1
Die große Mauer



1. Das erste Geheimnis findet Ihr auf dem Weg zur alten Festung. Wenn Ihr durch den kleinen Teich wadet, könnt Ihr an der Wand auf eine erhöhte Position klettern, von wo Ihr aus schnell nach oben gelangt. Wenn Ihr Euch nicht beeilt, erscheint ein Tiger, der Euch auch im Wasser attackiert.



2. Auf halbem Weg gibt es einen großen Sims (oben links), an dessen Ende Ihr den silbernen Drachen findet. Wenn Ihr im Turm angekommen seid, findet Ihr in der rechten Ecke ein Gitter, das beim Betreten nach unten klappt, und Ihr fallt erstmal ins Wasser. Die Tür in diesem Raum öffnet Ihr mit Hilfe des Schalters, den Ihr mit einem langen Strecksprung erreicht.



3. Um die Tür des zweiten Turms zu öffnen, müßt Ihr in den See unterhalb der Mauer springen und nach dem Schlüssel tauchen, der dort am Ende eines dunklen Ganges liegt. Im zweiten Turm angelangt, findet Ihr den Schlüssel für die nächste Tür auf einem Podest an der Spitze des Turms, nachdem Ihr die Leiter hochgeklettert seid. Achtung vor Spinnen.



4. Beim Skelett findet Ihr ein Medi-Pack und Munition für die Pump-Gun. Nachdem Ihr die Spinnen getötet habt, muß nur noch der Stein nach hinten gezogen werden, damit Ihr den dahinterliegenden Gang betreten könnt.



5. An der Wand ist ein Sims, an dem Lara sicher an den Pfeilfallen vorbeihangeln kann. Wenn Ihr den gegenüberliegenden Gang erreicht habt, sollte erst einmal gespeichert werden. Lauft nun über die morschen Bodenplatten und nach der Tür rechts (rollende Steine von links!) und überspringt die Spitzen im folgenden Gang. Im nächsten Gang solltet Ihr die Munition beim Skelett ...



6. ... außer Acht lassen und lieber in Sicherheit klettern. Speichern. Die Messerfallen im Laufen überspringen und am Ende des Ganges versuchen, direkt auf dem grünen Drachen zu landen. Äußerst rechts den Gang entlang laufen und nach der Rutschpartie sofort auf die morsche Bodenplatte in der Ecke treten, damit Ihr der sich nähernden Wand entkommt. Speichern.



7. Nach den zwei riesigen Rädern solltet Ihr Euch rechts von der Seilbahn an die Kante begeben und Euch rückwärts nach unten fallen lassen, um den darunterliegenden Vorsprung sicher zu erreichen. Am Simms nach rechts hangeln und im dunklen Gang eine Fackel anmachen. Die Extra-Fackeln mitnehmen und die nachfolgende Leiter nach unten klettern.

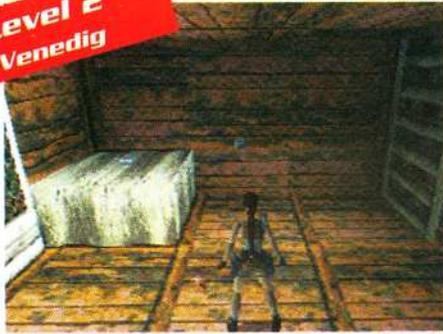


8. Am Boden des Abgrundes angekommen gilt es erst einmal, den T-Rex zu töten, und am Ende des Spaltes findet Ihr in einem dunklen Tunnel den goldenen Drachen (Fackel benutzen). Bevor Ihr die Leiter wieder ganz nach oben klettert, müßt Ihr erst am zweiten T-Rex vorbeikommen.

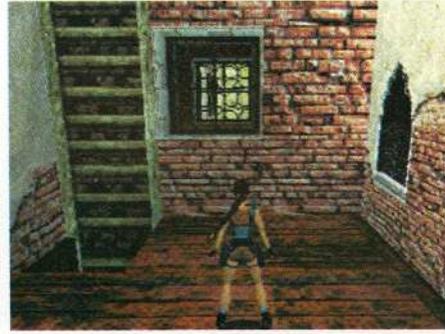


9. Benutzt die Seilbahn, um über den Abgrund zu gelangen. Tötet die beiden Tiger und lauft in die letzte Höhle des ersten Levels. An der verschlossenen Tür zum alten Tempel von Xian beendet Ihr das erste Level. Nach einer kurzen Cut-Szene geht es nach Venedig.

Level 2
Venedig



10. Nachdem Ihr den Hund getötet habt, biegt nach der Gasse links ab, um den Wächter auf dem Balkon abzuknallen. Nun lauft zum Schuppen und überwältigt den Dobermann und den zweiten Wächter. Im Schuppen findet Ihr einen Pack Fackeln und drückt den Schalter, um die Deckenklappe zu öffnen.



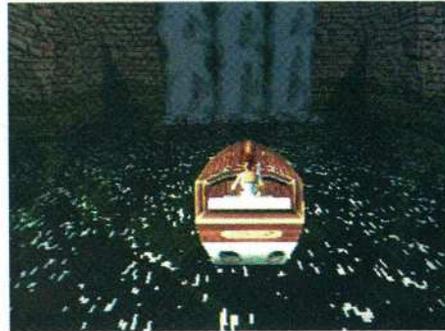
11. Nachdem Ihr im 1. Stock des Schuppens wieder einen Schalter betätigt habt, gelangt Ihr auf das Dach. Zerschießt die Scheiben und springt über die Markise (rotes Vordach) zum gegenüberliegenden Balkon, wo Ihr bei der Leiche des ersten Wächters einen Schlüssel findet.



12. Schwimmt nun in das Bootshaus, um dort den Schalter zu betätigen und mit dem Schlüssel das Tor zu öffnen. Bei Eurer Rückkehr zum Schuppen werdet Ihr von einem Wächter angegriffen, bei ihm findet Ihr die Automatikpistolen. Klettert nun wieder auf das Dach des Schuppens, um durch die geöffnete Tür zu gelangen.



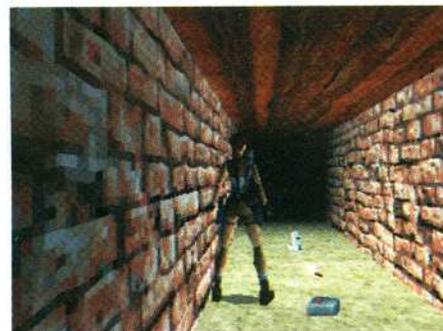
13. Betätigt den Schalter, den Ihr am Ende der Brücke (rechts) findet. Danach die Scheibe (links) zerschließen und über die drei Markisen zum geöffneten Raum gelangen, um mit dem dortigen Schalter den Tunnel in die Kanalisation zu öffnen. Als nächstes ins Boot klettern und in die Abwasserkanäle fahren.



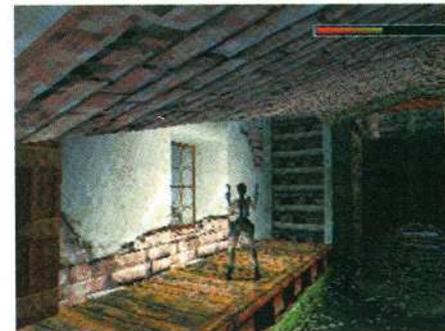
14. Wenn Ihr den Wasserfall hinuntergesprungen seid, müßt Ihr aus dem Boot aussteigen und auf dem Grund des Raumes nach dem goldenen Drachen tauchen. Nun wieder einsteigen und mit dem Boot den Gang (links) entlang fahren.



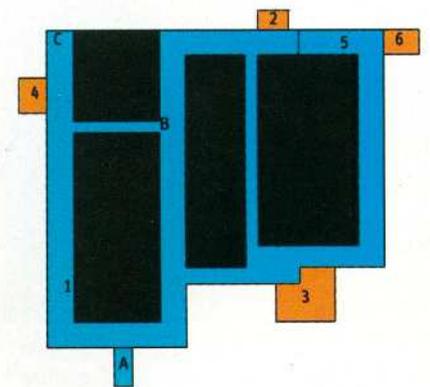
15. Ihr kommt in einen großen Raum mit mehreren Säulen. „Parkt“ Euer Boot in der hinteren linken Ecke neben einem Schalter. Nun rauspringen und an den Eingang des großen Raumes zurückschwimmen, wo Ihr an einem Steg aus dem Wasser klettert und eine Leiter vorfindet. (Fackel benutzen)



16. Nachdem Ihr die Leiter hochgeklettert seid findet Ihr eine Packung Fackeln und den silbernen Drachen. Nun schwimmt Ihr zurück zu Eurem Boot, wo Ihr kurz vorher einen weiteren Steg vorfindet, bei dem Ihr wieder aus dem Wasser klettert.



17. Zerschießt die Scheibe und tötet die Wache im Inneren des Raumes. Benutzt den Schalter in der rechten Ecke und nehmt die Gegenstände bei der Tür mit (Fackel benutzen). Geht nun zurück zum Boot, legt den Schalter um, damit das Schleusentor sich öffnet, und fahrt mit dem Boot aus der Kanalisation heraus.



A: Beginn des Levelabschnittes
B: Abkürzung, die noch geöffnet werden muß
C: Ausgang des Levels



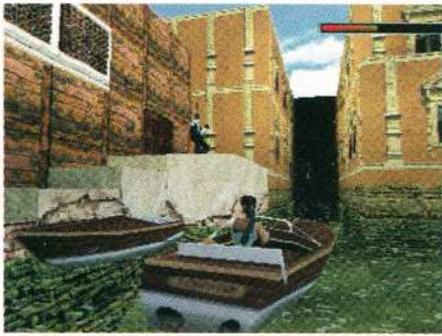
18. Fahrt nun links herum (zu K1) und springt auf die Kisten (erster Steg mit Gondeln), um über die Markise die Brücke zu erreichen. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt, findet Ihr einen Schlüssel, mit dem Ihr die Tür öffnet und den Schalter im dortigen Haus umlegt. Somit habt Ihr das erste Gitter für die Abkürzung geöffnet.



19. Fahrt nun mit dem Boot zurück bis zum Steg mit Gondeln (K2). Wenn Ihr Euch der Tür nähert, öffnet sich diese. Im Raum findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr die Tür zu einem Lagerhaus öffnet. Dieses erreicht Ihr, wenn Ihr durch den engen Kanal in der Nähe des Steges fahrt und Euch dann links haltet (K3).



20. Wenn Ihr das Lagerhaus betretet, schließt sich die Tür. Nehmt den Schlüssel in der Mitte des Raumes und klettert die Sprossen an der Wand hoch, bis Ihr die Deckenöffnung erreicht. Tötet die Wachen im 1. Stock und öffnet mit dem Schalter das dortige Tor.



21. Fahrt nun zum Steg mit dem zweiten Motorboot (K4) und öffnet mit dem gefundenen Schlüssel die dortige Tür. (Wenn Ihr mit Vollspeed auf die Gondeln des ersten Steges draufahrt, werden diese zerstört und Ihr erreicht das zweite Motorboot).



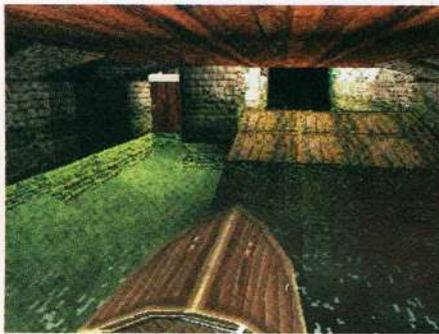
22. Nachdem Ihr die beiden Wachen getötet habt, betretet den Raum. Dort findet Ihr einen Schalter, der das zweite Gitter der Abkürzung öffnet.



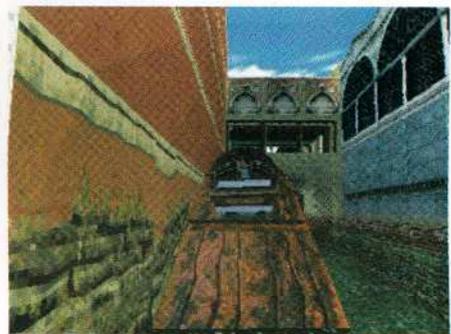
23. Steigt nun in eines der Boote und fahrt auf die Minen, die vor dem Ausgang (Uhr!) liegen, zu. Springt bei voller Fahrt kurz vor den Minen aus dem Boot. Die explosiven Hindernisse sind nun beseitigt und Ihr besteigt nun das zweite Boot.



24. Fahrt nun in den hinteren Teil dieses Abschnittes, wo sich die Rampe befindet (K5). Lauft als nächstes die Rampe hoch, um im Übergang den Jadedrachen einzusammeln. Danach fahrt nun in das Bootshaus (K6) und tötet die dortige Wache.



25. Als nächstes positioniert Ihr das Boot so wie auf dem Bild und klettert heraus, um den Schalter an der Wand zu betätigen (Ausgang wird geöffnet). Springt nun in Euer Vehikel und fahrt mit Speed über die kleine Rampe aus dem Bootshaus heraus.

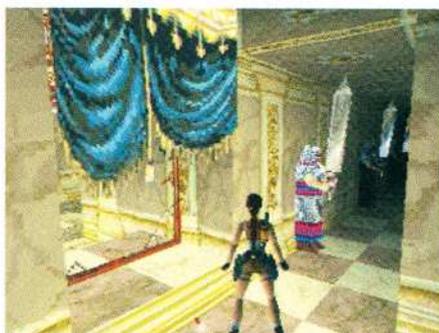


26. Die Turmuhr beginnt nun, zwölfmal zu schlagen, also keine Zeit verlieren und mit Vollspeed (X-Taste drücken) die große Rampe hinauffahren, und Ihr springt durch die Scheiben des Übergangs. Fahrt durch die offene Abkürzung und Ihr erreicht den Ausgang im Zeitlimit.

**Level 3
Bartolis Versteck**



27. Um das große Tor zu öffnen, müßt Ihr links dem Weg folgen und am Ende des Ganges den Schalter benutzen. Nachdem Ihr die beiden Schläger draußen und auch die beiden Wachen im Inneren getötet habt, geht zu den Statuen im hinteren Teil des Raumes.



28. Hinter den Fenstern trefft Ihr auf zwei Hunde und findet ein Medi-Pack. Nachdem Ihr die drei schwertschlagenden Statuen passiert habt, findet Ihr am Ende des Ganges einen Schalter, mit dem Ihr ein Tor öffnet, das Euch Zugang zum anderen Teil des Hauses ermöglicht.



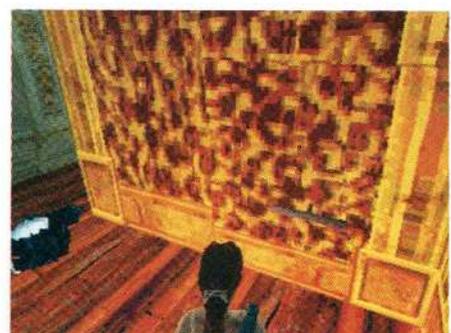
29. Mit einer Rückwärtssalto-Vorwärtssprungkombination erreicht Ihr die Kante des Vorsprungs. Schiebt den Stein auf dieser Ebene zweimal nach vorne und springt anschließend auf den Balkon.



30. Klettert über die Sprossen in der Wand zum gegenüberliegenden Fenster, wo Ihr einen Balkon erreicht. Rechts von Euch befindet sich eine Wache, die Ihr aus sicherer Entfernung abkanallen könnt.



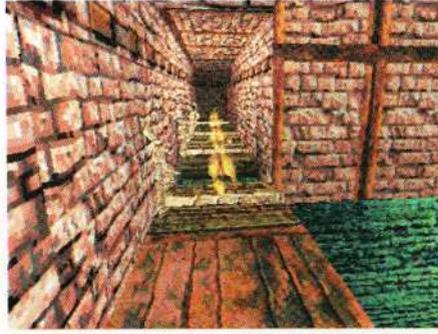
31. Um auf den nächsten Balkon zu gelangen, müßt Ihr auf die erste Markise springen, rutscht rückwärts runter und haltet Euch fest. Hangelt ganz nach links, zieht Euch hoch und macht einen Rückwärtssalto auf den Balkon. Von dort über den Vorsprung und die zweite Markise erreicht Ihr das geöffnete Tor.



32. Nachdem Ihr die Wachen im Treppenhaus getötet habt, gelangt Ihr in einen großen Saal, wo Ihr links vom Eingang einen Hebel findet. Dieser öffnet die Tür im Treppenhaus, hinter der Ihr auf einem Balkon den silbernen Drachen findet.



33. Zerschießt das Fenster im Saal und Ihr gelangt über den Balkon in einen anderen Saal, wo Euch erneut Wachen empfangen. Anschließend schiebt Ihr den Stein im Kamin zweimal nach vorne.



34. Wenn Ihr die Schräge mit den Messern hinter Euch gelassen habt, müßt Ihr Euch ganz an die Wand stellen. Lauft los und springt kurz vor dem ersten Feuer mit einem weiten Sprung auf die erste Platte. Dann noch zwei Standsprünge und Ihr habt den Feuerweg geschafft.



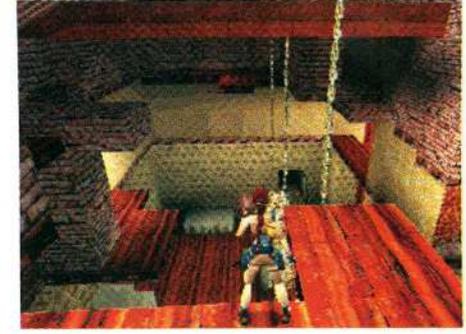
35. Wenn die Wachen ausgeschaltet sind, müßt Ihr erst einmal aus dem Fenster des Ballsaals in das darunterliegende Wasserbecken springen. Im hinteren Teil des Beckens findet Ihr unter Wasser einen Durchgang in den Keller des Hauses. Taucht dort durch das Loch auf der linken Seite, um weiter in den Keller zu gelangen.



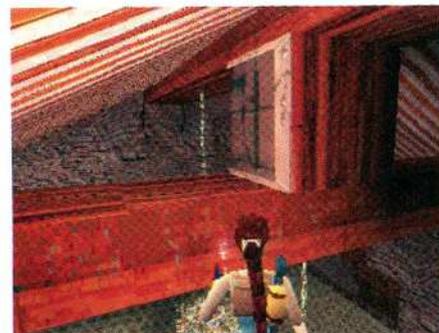
36. In den überfluteten Kellergewölben findet Ihr neben Granatmunition auch den goldenen Drachen. Gleich in dessen Nähe befindet sich ein Hebel (rechts), der den Durchgang am Ende des Schachtes über Euch zum Feuerweg freigibt.



37. Zurück im Ballsaal müßt Ihr Euch am ersten Kronleuchter (der Niedrichste) hochziehen und auf den mittleren springen. Von dort auf die Zwischenebene springen und den Schalter umlegen, um die Nische hinter dem Gemälde zu öffnen.



38. Wenn Ihr die oberste Ebene erreicht habt, gelangt Ihr über den Balken in der Mitte der Decke auf die andere Seite des Raumes. Wenn Ihr links herum lauft, erreicht Ihr den Balken.



39. Nachdem Ihr die Wache beseitigt habt, springt auf die linke Hälfte des Balkens, um dort den Schalter umzulegen. Dieser verändert die Position der Kronleuchter, und Ihr erreicht nun die Nische hinter dem Gemälde, wo Ihr den Schlüssel für die Bibliothek findet.



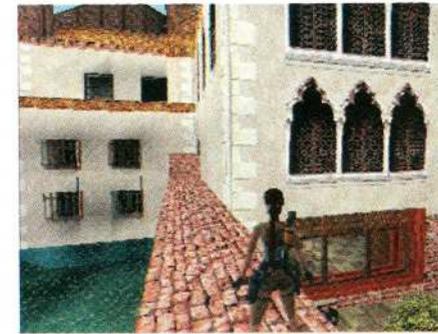
40. Vom mittleren Leuchter auf die Fensterbank springen und den dortigen Schalter benutzen (rechts an der Wand). Nun durch die Scheibe und dann den Kaminschacht hinunterspringen. Schwimmt durch das Wasserbecken im Keller und öffnet das Tor zur Bibliothek.



41. Im Raum geradeaus findet Ihr, nachdem Ihr ein Regal hochgeklettert seid, einen Schalter mit dem Ihr den linken Raum in der Halle öffnet. In diesem Raum müßt Ihr zwei Regale hochklettern, um in der Nähe der Decke durch ein Fenster nach draußen zu gelangen.



42. Die Markise hinunterrutschen und im richtigen Moment auf den Balkon springen. Über das Vordach unter der Markise gelangt Ihr auf die Mauer und findet im Schuppen den Sprengschlüssel. Nun zurück in die Halle und mit dem Schalter rechts neben der zweiten Tür gelangt Ihr in den Garten.

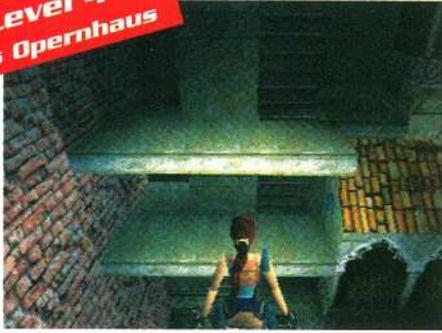


43. Nachdem Ihr durch die Tür im Garten gelangt seid begeben Sie Euch auf die Mauer und lauft bis zum Haus. Über den Block könnt Ihr auf das Schrägdach gelangen, zerschießt die Scheiben und findet im dahinterliegenden Raum den Jadedrachen.



44. Nachdem Ihr die Sprengvorrichtung benutzt habt, ist das Haus zerstört, und Ihr könnt durch die Ruine nach oben gelangen. Auf dem Dach findet Ihr den Ausgang ins nächste Level.

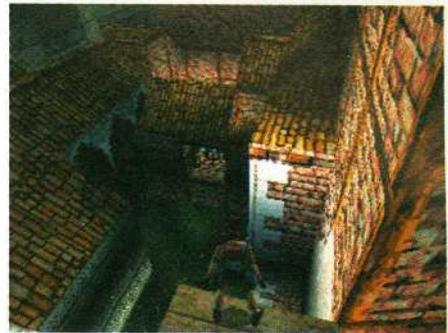
**Level 4
Das Opernhaus**



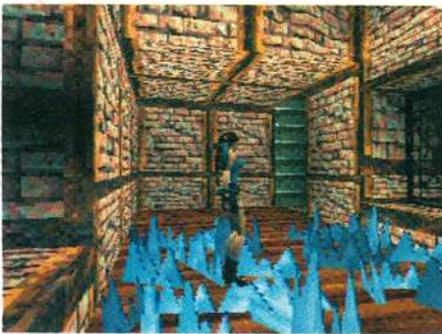
45. Links an der schwingenden Kiste vorbei und auf den Überhang springen. Von dort auf die gegenüberliegende Seite springen und den Schalter auf der darunterliegenden Ebene umlegen.



46. Links von der schwingenden Kiste müßt Ihr durch die jetzt offene Deckenklappe in den darunterliegenden Raum springen. Tötet die Wachen, sammelt den Schlüssel ein und begeben Euch zurück zur Ausgangsposition.



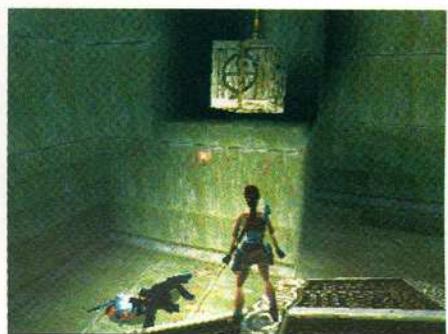
47. Wenn Ihr nach dem gegenüberliegenden Vorsprung an der Kante des Daches entlanghangelt, gelangt Ihr auf die Ebene rechts über dem Fenster. Nun einen Seitwärtssprung auf das Dach über dem Fenster, an der Kante festhalten und nach unten fallen lassen, um sich an der Fensterbank festzuhalten.



48. Die tödlichen Spitzen hinter dem Fenster überwindet Ihr sicher mit Sidesteps. Klettert dann die Leiter nach oben, bis Ihr den dunklen Gang erreicht, wo Ihr den gefundenen Schlüssel benutzen könnt.



49. Um den Abgrund mit den morschen Platten zu überwinden, müßt Ihr Euch an die gezeigte Position stellen. Nehmt Anlauf und springt auf die ersten Platten, lauft über diese und springt auf die nächsten Platten, um dann mit einem letzten Sprung die sichere Kante zu erreichen.



50. Nachdem Ihr die Gegner rund um das Kuppeldach des Theaters erledigt habt, steigt auf die Position gegenüber der schwingenden Kiste und springt so, daß Ihr die Kante greifen könnt, um Euch hochzuziehen. Im Dunklen findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr die Klappe im Theaterrdach öffnen könnt.



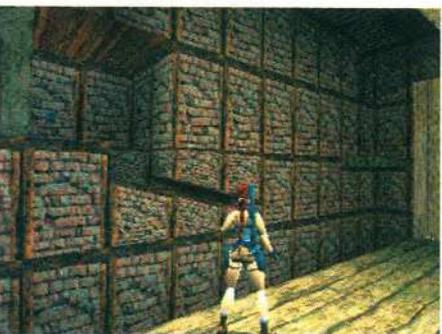
51. Benutzt den linken Schalter, um die Gittertür (links) zu öffnen. Im darunterliegenden Gang findet Ihr einen Schalter, mit dem Ihr in das Theater hineingelangt. Achtung vor den anrollenden Steinen.



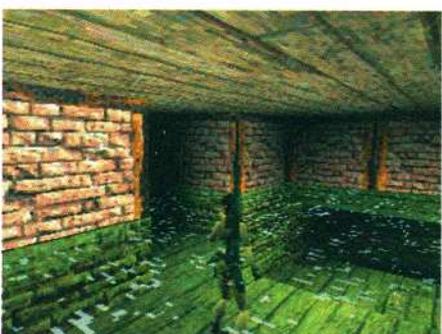
52. Vorbemerkung: Im Theater selbst tauchen immer wieder unerwartet Gegner auf, Steine rollen Euch entgegen und Sandsäcke fallen von der Decke. Geht von hier aus rechts herum, um an das Wasserbecken vor der Bühne zu gelangen. Links kommt Ihr über eine Treppe zum Aufzug.



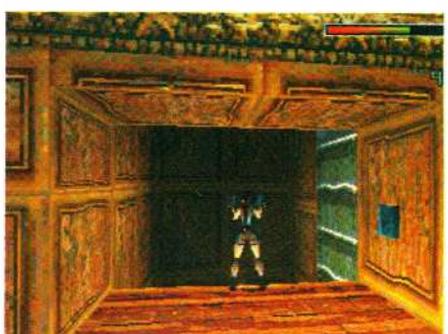
53. Schwimmt in die Mitte vor der Bühne, wo Ihr aus dem Wasser klettern könnt. Geht auf der Bühne nach links, und legt im dortigen Raum den Schalter um. Nun könnt Ihr im rechten Raum neben der Bühne auf die erhöhte Ebene gelangen.



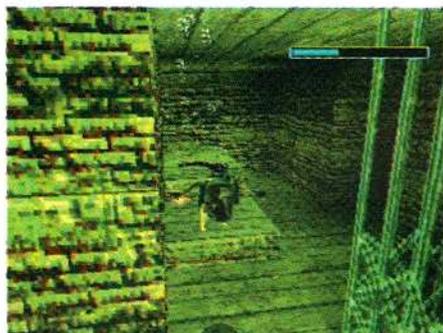
54. Springt zum Sims auf der gegenüberliegenden Wand und hangelt Euch nach links, um den Schalter umzulegen, der die Brücke nach unten klappen läßt. Nun könnt Ihr auf die Ebene unter der Decke gelangen, wo Ihr nach zwei schwingenden Kisten einen Schalter findet, der die Bodenplatte auf der Bühne öffnet.



55. Zuerst links herum, wo Ihr durch eine Öffnung in Bodennähe zum silbernen Drachen tauchen könnt. Im davor befindlichen Raum stoßt Ihr auf einen Schalter an der Wand. Nun zurück zur Ausgangsposition und den zweiten Weg nehmen, das Relaisstück mitnehmen und die Leiter hochklettern.



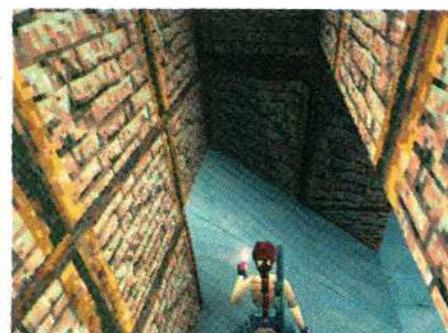
56. Nun zurück zum Aufzug und das Relaisstück einsetzen. Bevor Ihr in die Tiefe fahrt, solltet Ihr die Leiter im Aufzugsschacht hinaufklettern, um den goldenen Drachen und etwas Munition zu holen. Danach zwei Etagen tiefer fahren, die Wachen töten und den Aufzug wieder hochschieken.



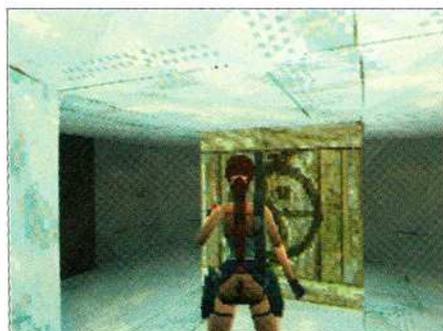
57. Ins Wasser des Schachtes springen und zuerst geradeaus schwimmen, um am Ende des Tunnels ein weiteres Relaisstück zu holen. Dann hinter das Gitter schwimmen und den Hebel betätigen. Als nächstes den zweiten Schacht hochklettern, die Wachen töten und in die Garderobe gehen.



58. Öffnet die Tür, rutscht die Schräge hinunter und springt im richtigen Moment über den tödlichen Ventilator. Sammelt den Schlüssel ein und klettert die Kisten hoch.



59. Springt auf die Schräge und mit dem richtigen Timing erreicht Ihr den Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Als nächstes mit einem langen Sprung über das nächste Loch. Danach mit je einem Rückwärtssalto auf die darüberliegenden Plattformen. Hier findet Ihr auch den Jadedrachen in einem Extraschacht.



60. Die Kiste verschieben, um die Tür zu öffnen. Anschließend müßt Ihr die Kiste durch die Tür in den Garderobenraum schieben, bis sie an das kleine Podest anstößt.



61. Um den Kistenturm zu bauen müßt Ihr aus dem Zwischenraum die zweite Kiste durch die zerschossenen Scheiben auf die erste schieben. Danach könnt Ihr wieder zum Schacht gelangen, den Ihr nun ganz nach oben klettert.



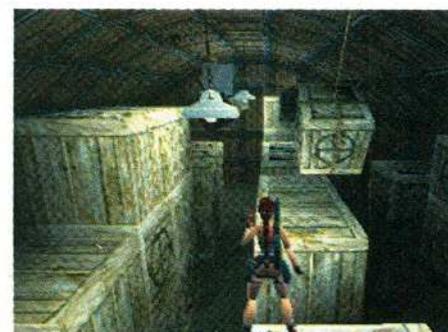
62. Lauft auf dieser Ebene, bis Ihr die Tür erreicht, und benutzt den Schlüssel. So gelangt Ihr wieder zum Eingang des Theaters (siehe Bild 51), wo Ihr das zweite Relaisstück einsetzen könnt, um das Bühnenbild hochzuziehen. Den Schalter hierzu findet Ihr in der Nähe des Schaltkastens.



63. Als nächstes zurück zur Bühne und die Wachen im Raum hinter dem Bühnenbild töten. Danach eine Kiste zweimal nach hinten ziehen, um den dahinter befindlichen Schalter zu betätigen und über die Kisten auf den Steg über der Bühne zu gelangen.



64. Jetzt noch den Schalter im Durchgang betätigen, um die Tür gegenüber von Euch zu öffnen. Als nächstes mit gutem Timing an den beiden schwingenden Sandsäcken vorbeispringen.



65. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt und den Granatwerfer eingesammelt habt, müßt Ihr erneut an zwei schwingenden Kisten vorbeikommen, um den Schalter am Ende dieses Raumes zu betätigen. Die Tür der Halle öffnet sich, und Ihr müßt nur noch ins Flugzeug einsteigen.

Level 5
Die Bohrinself



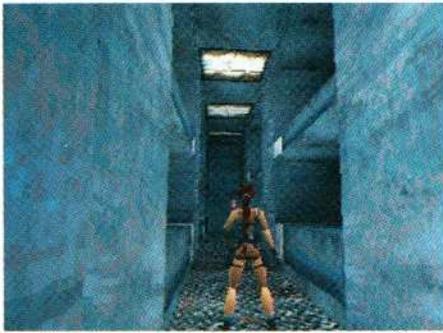
66. Zuerst die Kisten so hinstellen, damit ein durchgehend freier Weg vom Schalter (im Gang rechts) bis zur Tür besteht. Nach der Flucht an den beiden Wachen vorbeilaufen bis zur Glascheibe des Kontrollraumes. Mit einer Kampfrolle könnt Ihr „durch“ die Scheiben springen.



67. Als nächstes den Schalter rechts unterhalb der Scheiben betätigen, um in den Laderaum des Flugzeugs zu gelangen. Mit dem dortigen Schalter die Propeller ausschalten und am linken Propeller aufs Flugzeug klettern. Durch die Dachklappe in den hinteren Laderaum und die Waffen holen.



68. Nachdem Ihr die beiden Wächter getötet und mit der gelben Code-Karte (findet Ihr bei einem der Wächter) die Tür im Kontrollraum geöffnet habt, geht es hier rechts herum. Wo Ihr auf einige Wachen in den Mannschaftsräumen trifft. Sammelt die Gegenstände auf den Tischen und in den Kojen ein.



69. In der ersten oberen linken Koje findet Ihr einen Schalter der die Deckenklappe öffnet. Nun schnell in die hintere, obere rechte Koje und mit einem Sprung an die Kante der Klappe gelangt Ihr in den darüberliegenden Gang. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter und haltet Euch an der Kante fest.



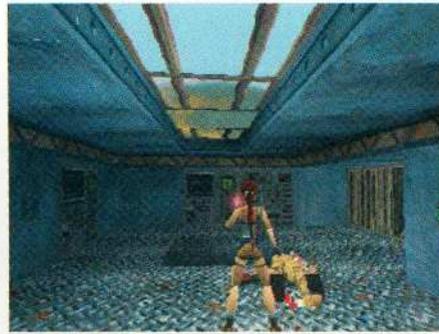
70. Zieht die Kiste heraus und schiebt sie in Position gegenüber der Leiter. Nun könnt Ihr sicher über das Feuer an die Leiter springen und nach oben klettern. Bei der Wache im Gang darüber findet Ihr die rote Code-Karte.



71. Wenn Ihr in diesem Gang die Leiter hochklettert, findet Ihr den silbernen Drachen. Danach dem Gang folgen, wo Ihr auf einen Schacht mit Wasser stößt. Dort den Hebel unter Wasser benutzen und dem überfluteten Gang folgen, um den Jadedrachen hinter der Schiffschraube zu holen.



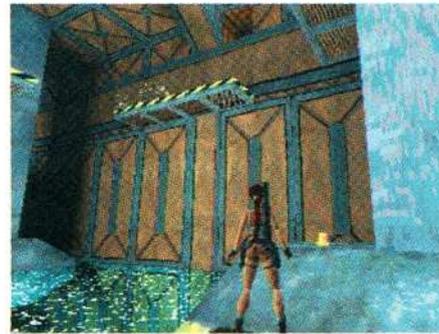
72. Nun zurück in den Raum von Bild 68. und die linke Treppe hochlaufen. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, muß die Kiste auf der linken Plattform unterhalb der Öffnung positioniert werden. (Wie das hier der Fall ist.) So gelangt Ihr in einen weiteren Kontrollraum.



73. Der linke Schalter pumpt das Wasser zwischen den Becken hin und her. Um die Tür rechts zu öffnen, benötigt Ihr eine weitere Code-Karte.



74. Nachdem Ihr das vordere Becken gefüllt habt, müßt Ihr zum Mittelteil hinüberschwimmen, um den Schalter hinter den Rohren (rechts) zu betätigen, der die Bodenplatte im Kontrollraum öffnet. Lauft dort den Gang hinunter und Ihr gelangt in eine riesige Halle.



75. Hier gibt es vier Pfeiler, die im Wasser stehen. Am Boden des vom Eingang aus rechts befindlichen Pfeilers findet Ihr den goldenen Drachen. Am diagonal gegenüberliegenden Pfeiler findet Ihr eine Leiter, um wieder nach oben zu gelangen. Achtung vor den beiden Kampftauern im Wasser.



77. Nachdem Ihr die Code-Karte im Kontrollraum eingelegt habt, öffnet sich die dortige Tür. Pumpt nun das Wasser in das hintere Becken zurück, um den Ausgang zu erreichen.



76. Über die zahlreichen Plattformen in Deckennähe der Halle gelangt Ihr zu der letzten Code-Karte (rechts hinten, Scheibe zer-schießen). Auf der vorletzten Plattform (links) gelangt Ihr wieder aus der Halle heraus. Achtet auch auf die zahlreichen Wachen auf den Plattformen.



Tips & Tricks

Hinweis: Im Rahmen dieses Player-Guides ist es aus Platzgründen nicht möglich, jeden Gegenstand zu nennen, auf alle Gegner einzugehen und jede Location in ihren Einzelheiten genau zu beschreiben. Die folgenden Tips sollen Abhilfe schaffen.

- In dunklen Locations (auch unter Wasser) immer eine Fackel benutzen.
- Bei toten Gegnern immer nach Gegenständen, wie z.B. Munition, Waffen oder Schlüssel, suchen.
- Die Speicheroption sollte so oft wie möglich benutzt werden.
- Unter Wasser immer Schritt für Schritt vorgehen und nicht alles auf einmal machen, da die Luft meist nur ganz knapp reicht.
- Mit der beweglichen Kamera Eure Position immer genau betrachten.
- Jede Scheibe auf Ihre Zerstörbarkeit prüfen.

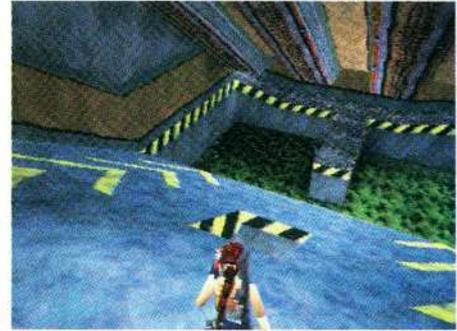
Level 6
Die Tiefe



78. Springt zur Leiter hinüber und betätigt den Schalter im darüber liegenden Gang, was die Schraube zum Stillstand bringt. Hinter der Schraube findet Ihr Granatmunition. Benutzt nun den Hebel im Wasserbecken (etwa in der Mitte), um die Tür am Steg zu öffnen.



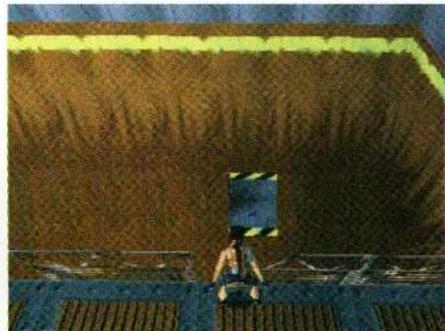
79. Nachdem Ihr alle Wachen getötet habt, könnt Ihr über die beiden Blöcke, die gegenüberliegende Seite erreichen. Paßt auf die beweglichen Haken auf, die Ihr mit dem richtigen Timing locker hinter Euch bringt.



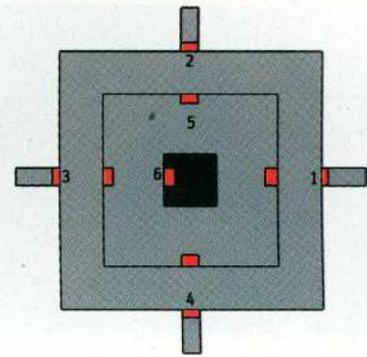
80. Rutscht die Schräge rückwärts hinunter, um in das Loch in der Mitte zu fallen, wo Ihr den silbernen Drachen findet. Nun müßt Ihr vorwärts weiter runterrutschen und im allerletzten Moment über das Säurebecken springen. Lauft links herum und klettert die Leiter hoch.



81. Nachdem Ihr den hohen Schacht hinaufgeklettert seid, sammelt zuerst die Munition im folgenden Raum ein, bevor Ihr so in das Loch springt, damit Ihr rückwärts die Schräge hinunterrutschen könnt. Haltet Euch an der Kante fest, laßt Euch zur nächsten Kante fallen, zieht Euch hoch und tötet die Wache.



82. Auf dem Steg nach links laufen, bis Ihr zu einem Loch im Gelände kommt. Springt mit einem Standsprung von der Kante hinunter. Sammelt die blaue Chip-Karte ein und klettert erneut den Schacht hinauf. Benutzt die Karte an der verschlossenen Tür.



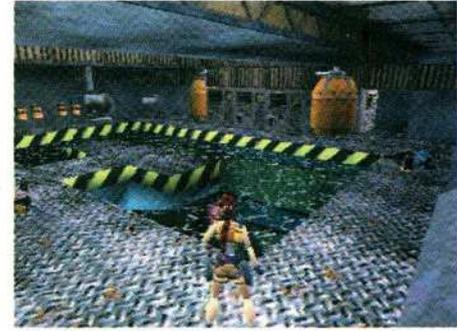
1. Beginn des Levelabschnittes 2. Tür zum Hangar 3. Tür zum Raum mit der Kreissäge 4. Verschlossene Tür 5. Großer Kontrollraum, dessen vier Türen zu Anfang geschlossen sind 6. Tür für die rote Code-Karte



83. Nachdem Ihr die Wache und die Hunde getötet habt, lauft zum Raum mit der Kreissäge (K3). Verschiebt den Block, um die Elektrik freizulegen. Taucht nun im Becken (rechts) den Gang entlang, wo Ihr zwei Hebel findet. Der zweite öffnet die Tür zum Hangar (K3). Achtung vor dem Froschmann im Wasser.



84. Um an den Funktions-Chip zu gelangen, müßt Ihr erst den rechten Schalter betätigen und dann den linken Knopf drücken. Rennt nun zum Ende des Tunnels - Achtung, die Bodenplatte klappt nach unten - sammelt den Chip ein, und bevor das Feuer wieder brennt, solltet Ihr aus dem Gang heraus sein.



85. Setzt den Chip im Raum von Bild 83. ein und tötet die beiden Wachen im folgenden Raum. Lauft zunächst geradeaus bis an die Wand, wo sich eine Geheimtür (rechts) öffnet, hinter der Ihr einen Knopf findet. Dieser öffnet am Boden des Beckens das Gitter zum Jadedrachen. Taucht nun durch die Öffnung im Becken.



86. Nachdem Ihr die Taucher getötet habt und durch den Gang geschwommen seid, gelangt Ihr in ein neues Becken, wo Ihr nur an einer Stelle aus dem Wasser steigen könnt. Dort findet Ihr einen Hebel, mit dem Ihr im Raum mit der Kreissäge die Tür zum dortigen Kontrollraum öffnet.



87. Tötet die beiden Wachen und mit dem Knopf an der Wand (links) wird der Kran mit der Platte über dem Wasserbecken verschoben. So könnt Ihr endlich das Becken überqueren und zur Kreissäge gelangen.



88. Hinter den Kisten in der rechten Ecke findet Ihr einen Gang mit einem Schalter. Dieser senkt zum Teil den Boden im Hangar (K2).



89. Nachdem Ihr die Wachen getötet habt, klettert in den Ring hinunter und begeben Euch durch den offenen Gang. Hier erreicht Ihr den großen Kontrollraum (K5), wo Ihr bei einer der beiden Wachen einen weiteren Funktions-Chip findet.



90. Setzt den Chip in die Elektronik hinter der Kreissäge ein, um diese abzuschalten. Nun könnt Ihr die rote Code-Karte einsammeln und damit die entsprechende Tür (K6) öffnen. Wenn Ihr dem Gangverlauf folgt, gelangt Ihr in einen weiteren Hangar.



91. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind, solltet Ihr erst in den Raum, der sich links nach der Treppe befindet, gehen, um den goldenen Drachen einzusammeln. Danach widmet Euch dem verletzten Mönch, bevor es in die Tiefen des Ozeans geht ...

Level 7
40 Faden



92. Schwimmt zu Anfang eine leichte Linkskurve, bis Ihr Trümmer auf dem Meeresboden entdeckt. Folgt diesen, wobei Ihr die beiden Haie erst einmal außer acht laßt.



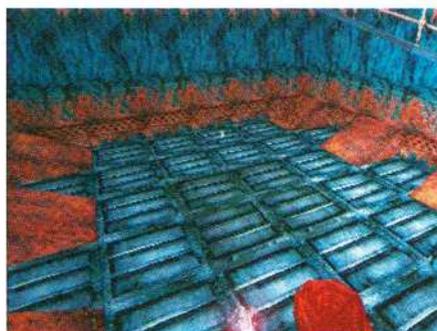
93. Ihr stoßt sogleich auf Teile der Maria Doria, wo Euch ein Anker auffallen sollte. Hinter diesem befindet sich eine Öffnung in das Innere des Schiffes, wo Ihr auch gleich nach Luft schnappen könnt. Hier bekämpft Ihr auch zunächst die beiden Haie mit der Harpune.



94. Folgt dem Schiffsverlauf, bis Ihr auf eine Bodenplatte stoßt (rechts). Links in der Ecke (an der gelben Wand) findet Ihr den entsprechenden Hebel, um diese zu öffnen.



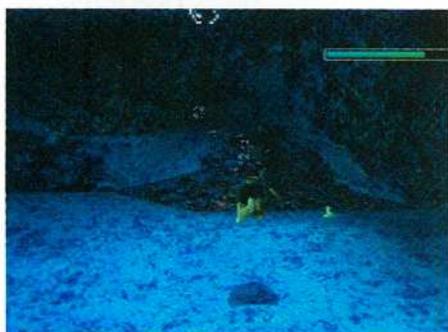
95. In dem halb überfluteten Laderaum könnt Ihr unter der großen Ansammlung von Kisten (rechts) einen weiteren Durchgang finden, der Euch zu einem Hebel führt. Dieser senkt den Wasserpegel im Laderaum, und Ihr gelangt nun zur Öffnung auf der anderen Seite des Raumes.



96. Nachdem Ihr die Wache getötet habt und den silbernen Drachen eingesammelt habt (hinter der Falltür), lauft Ihr einfach auf die Falltür und springt in den darunter liegenden Raum. Wo Euch zwei weitere Wachen erwarten.

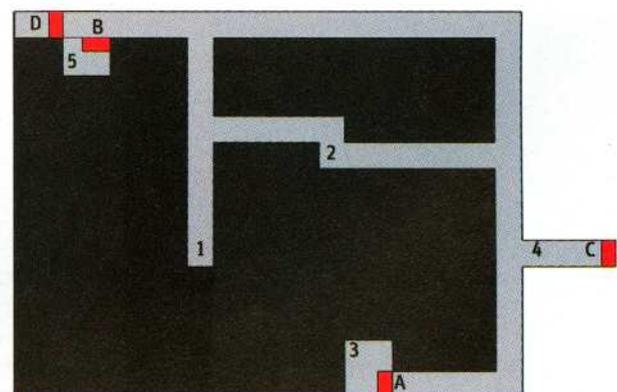


97. Wenn Ihr die aktuelle Position erreicht habt, springt mit einem langen Strecksprung zum Gang rechts von Euch. Ihr befindet Euch nun an Position 1 auf der Karte. Links von Euch könnt Ihr einen Schalter finden, der die Tür D kurzzeitig öffnet.



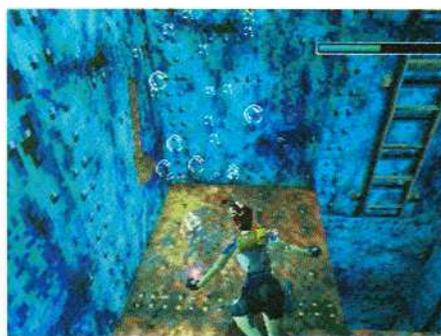
98. Nachdem Ihr die Tür D passiert habt, taucht Ihr an das Ende der überfluteten Höhle, bis Ihr den Jadedrachen findet. Paßt auf die beiden Haie und die Thunfische auf, die sich dort aufhalten.

99. Als nächstes zu Position Nummer 2 gehen und in den darüber liegenden Raum klettern. Der dortige Schalter öffnet die Tür A. Danach den Schalter Nummer 3 benutzen, um einen Teil der Flammen bei 4. zu löschen und den ersten Schalter dort zu betätigen. Dieser öffnet die Tür B. Geht nun in den dortigen Raum, um mit dem 5. Schalter den zweiten Teil der Flammen zu löschen. Rennt nun wieder zum 3. Schalter und löscht erneut die ersten Flammen. Nun könnt Ihr sicher bis zur Tür C gelangen, um diese mit dem dortigen Schalter zu öffnen.





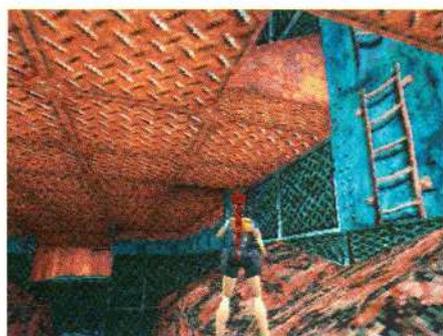
100. Nachdem Ihr die Tür C passiert habt, gelangt Ihr an ein Wasserbecken. Tötet den dortigen Thunfisch und taucht den dahinter liegenden Schacht nach oben.



101. Im oberen Teil des Schachtes findet Ihr einen Hebel, der am Fuß des Schachtes eine Tür öffnet. Hinter dieser befindet sich der goldene Drache und ein weiterer Hebel, der die Klappe im oberen Teil öffnet. Nachdem Ihr den Drachen eingesammelt habt, tauchen drei Thunfische auf.



102. Nachdem Ihr die erste Halle hinter Euch gelassen habt, gelangt Ihr in den großen Hangar. Hinter dem linken Felsen findet Ihr eine Kiste, mit deren Hilfe Ihr in die dortige Öffnung gelangt. Mit dem Schalter dort öffnet Ihr die Klappe in der Decke des Hangars, was zu einem heftigen Beben führt.



103. Danach könnt Ihr durch die beiden kleinen Öffnungen in der Decke wieder nach oben gelangen. Die hintere führt Euch in eine Halle mit einem riesigen Schuttberg, den Ihr hochklettern solltet, um dort einen Hebel zu aktivieren, der einen weiteren Hangar mit Wasser füllt.



104. Durch die vordere Öffnung von Bild 103 gelangt Ihr in die erste Halle zurück, wo nun der Schuttberg durch die Öffnung der Klappe kleiner geworden ist. Ihr könnt nun den Gang (rechts oben) erreichen. Dazu müßt Ihr links herum laufen und hochklettern. Der Schalter dort oben öffnet eine weitere Tür.



105. Zurück im großen Hangar müßt Ihr nach links laufen, wo Ihr auf einen Gang trefft, der Euch zum nun überfluteten Hangar führt. Tötet den Taucher und schwimmt durch den am Boden befindlichen Tunnel. Wenn Ihr die beiden Wachen überwunden habt, könnt Ihr sicher durch den Ausgang gehen.

Level 8
Das Wrack der Maria Doria



106. Nachdem Ihr den Taucher getötet habt und dem überfluteten Tunnel gefolgt seid, gelangt Ihr zu diesem Schacht. Rutscht (mit vollem Energiebalken) rückwärts die Schräge hinunter und laßt Euch auf die morschen Bodenplatten fallen. Unsanft landet Ihr in einer großen Halle.



107. Die drei Wachen sollten kein Problem darstellen. Lauft in die Richtung, aus der sie gekommen sind. Gleich rechts neben dem Durchgang findet Ihr in der Ecke (hinter zwei Möbelstücken) eine Öffnung in der Decke. Folgt dem Gang und Ihr findet nach kurzem Weg den silbernen Drachen.



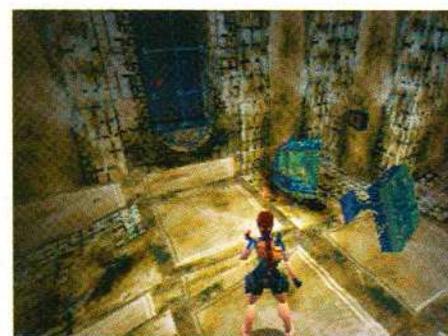
108. Verschiebt die drei Blöcke in die Gänge links von Euch. So öffnet Ihr den Zugang zu den beiden Gängen vor Euch. Folgt zunächst dem rechten Gang, bis Ihr in einen großen Saal gelangt.



109. Dort werdet Ihr zunächst von drei Wachen angegriffen. Lauft dann vom Eingang aus gesehen nach rechts, wo Ihr einen kurzen Seitengang findet, an dessen Ende sich ein Loch im Boden befindet.



110. Bewegt Euch mit Side-Steps durch die tödlichen Spitzen und haltet Euch an der Kante der Grube fest. Laßt Euch nun nach unten fallen und haltet Euch an der Kante des darunter befindlichen Tunnels fest. Sammelt dort den Schlüssel ein.



111. Geht nun zurück an die Stelle von Bild 108. und nehmt den linken Gang, der in einen Speisesaal führt. Benutzt den Schlüssel, um die Tür (links) zu öffnen. Mit dem Knopf könnt Ihr die Doppeltür des Speisesaals öffnen. Mit dem dahinter befindlichen Schalter erhaltet Ihr Zugang zu einem Gang im großen Saal. (Bild 109.)



112. Dort findet Ihr in der hinteren, rechten Ecke eine kleine Rampe, von wo Ihr auf die Ebene darüber gelangen könnt. Oben angelangt nach links laufen und an der Kante nach links hangeln und durch die offene Tür gehen. Dort gelangt Ihr in einen Gang mit fünf Türen. Öffnet die zweite auf der rechten Seite.



113. Schiebt die Kisten in die Positionen, wie das hier zu sehen ist. Der Schalter links öffnet die Türe rechts oben. Folgt dem dahinter liegenden Gang bis Ihr auf die Wache stoßt, die es zu beseitigen gilt.



114. Verschiebt die Kiste in die aktuelle Position unter den Hebel, mit dem Ihr die Tür in diesem Raum öffnen könnt. Nehmt aber vorher noch den Schlüssel mit, der in der rechten Ecke unter der Kiste versteckt ist. Nun gelangt Ihr wieder auf den Gang mit den fünf Türen.



115. Der Schlüssel verschafft Euch Zugang zu der ersten Tür auf der rechten Seite. Die Kiste in der rechten Ecke muß rechts neben die beiden anderen Kisten geschoben werden, damit Ihr die darüber liegende Kiste ganz herausziehen könnt. Im Gang dahinter findet Ihr sofort wieder eine Kiste, die einmal geschoben werden muß.



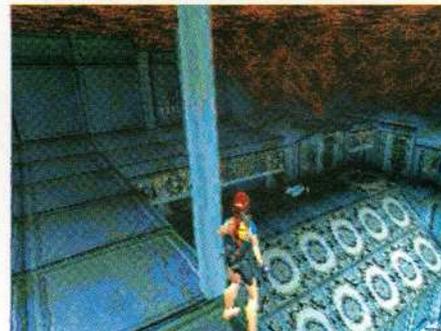
116. Lauft auf der linken Seite über die morschen Steinplatten und springt in der Mitte der zweiten Platte im Laufen ab. Grund dafür sind die von rechts anrollenden Steine. Lauft nun in die Richtung, aus der die Steine kamen, wo Ihr eine erhöhte Öffnung findet. Wieder müßt Ihr Steinen ausweichen - die Belohnung ist der Jade-Drache.



117. Tötet die Wache in diesem Raum und springt auf das Boot unterhalb der Bodenöffnung. Taucht nach dem Hebel in der Nähe des Bootes. Mit ihm öffnet Ihr die Tür rechts oben für kurze Zeit - also Beeilung. Mit dem dortigen Schalter wird eine weitere Tür geöffnet.



118. Springt mit einem weiten Satz in die Öffnung links oben. Dort findet Ihr am Ende des Ganges einen Schalter, der es Euch ermöglicht, eine Geheimtür zu öffnen.



119. Nachdem die Wachen erledigt sind, begeben Euch vom Eingang aus gesehen nach links und drückt den dortigen Schalter. Schnell auf die andere Seite und mit einem weiten Satz durch die kurzzeitig nach unten geklappte Bodenplatte. Sammelt den Unterbrecherschlüssel ein und drückt den Knopf auf dieser Ebene.



120. Mit diesem habt Ihr das Wasser aus dem Becken mit dem Boot herausgelassen und könnt nun die Tür öffnen. Dem Gang immer geradeaus folgen, bis Ihr auf einen Schalter stoßt. Nun zurück zur ersten Abzweigung und nicht die erste Öffnung zum Speisesaal nehmen, sondern geradeaus in die Dunkelheit gehen.



121. So gelangt Ihr auf eine erhöhte Ebene im großen Saal (Bild 109.). Lauft nach rechts und springt rechts am Geländer vorbei auf die gegenüberliegende Seite und sammelt dort den zweiten Unterbrecherschlüssel ein.



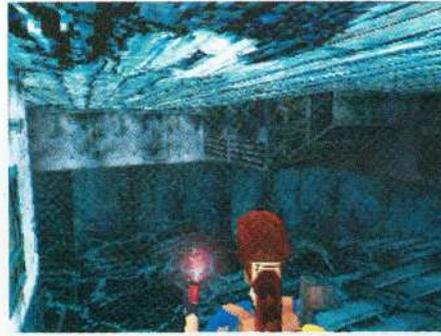
122. Zurück im Speisesaal solltet Ihr die Doppeltür (links) wieder schließen. Den Schalter hierfür findet Ihr rechts von Eurer Position in der Waschkammer. Über die offene Luke in der Decke (rechts) gelangt Ihr hinter die Doppeltür und könnt den dritten Unterbrecherschlüssel einsacken.



123. Lauft nun in die große Halle vom Anfang des Levels und geht an deren Ende. Dort findet Ihr dieses Wasserbecken. Schwimmt den Gang entlang, kurz vor dem Ende findet Ihr einen Hebel, mit dem Ihr die Falltür öffnen könnt.

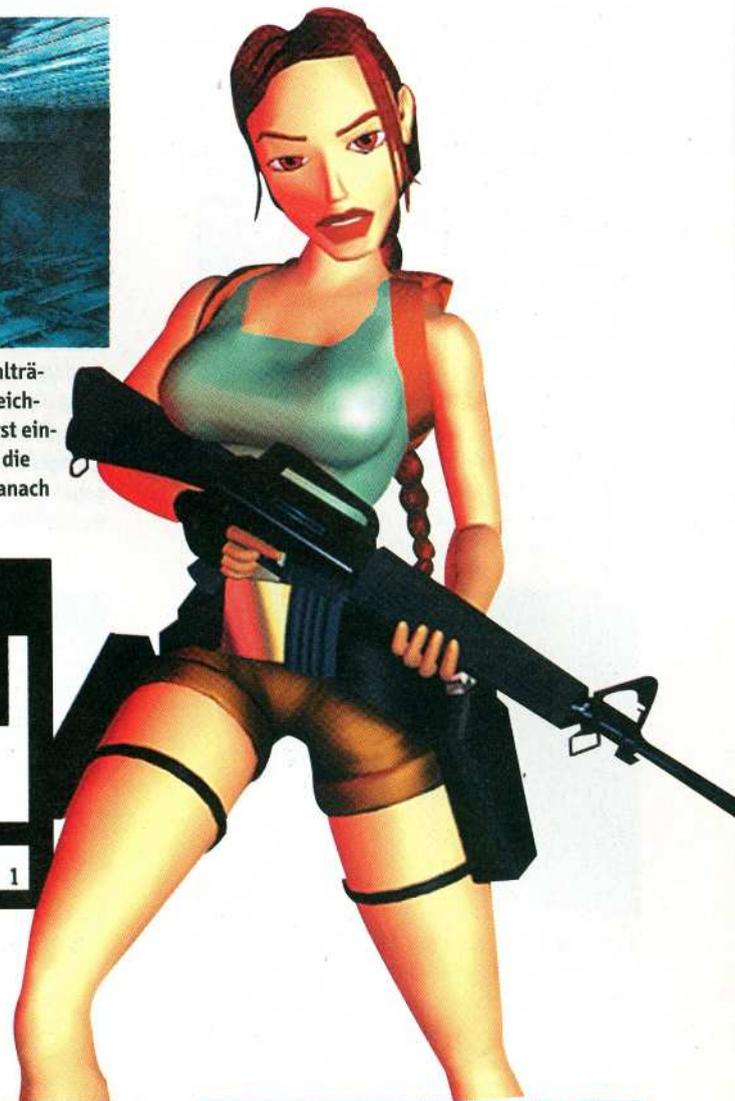
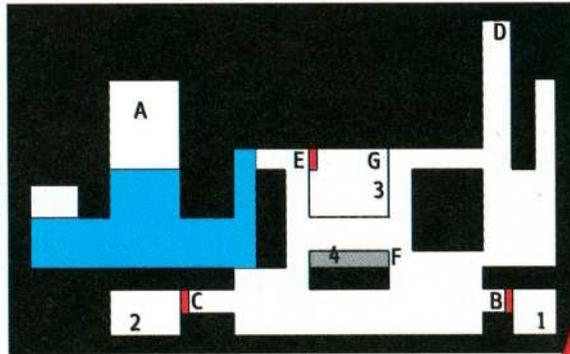


124. Nachdem die Wachen erledigt sind, könnt Ihr die drei Unterbrecherschlüssel benutzen, um die Flammen zu löschen. Mit der Kiste könnt Ihr auf die darüber liegende Ebene gelangen. Wo Ihr einen Hebel findet, den Ihr sogleich benutzt.



126. Nachdem Ihr über die drei Stahlträger gelangt seid, trefft Ihr auf ein seichtes Wasserbecken (A). Schwimmt erst einmal rechts herum, um die Pfeile für die Harpune einzusammeln und tötet danach die Wache bei der Tür E.

127. Danach zur Tür B und den Schalter 1 betätigen. Dieser öffnet kurzzeitig die Tür C. Dort müßt Ihr den Block einmal nach vorne schieben, um an den Schalter 2 zu gelangen (Fackeln links von der Kiste einsammeln). Dieser öffnet die Bodenplatte an der Position D. Schwimmt nun in der überfluteten Höhle ganz nach hinten, wo Ihr auf einen Schlüssel stoßt, den Ihr mitnehmen solltet. Die Haie und die Thunfische sollten nicht bekämpft werden, denn dieser Kampf kostet zu viel Munition und Medi-Packs. Öffnet mit dem Schlüssel die Tür E, und mit dem Schalter Nr. 3 wird die Klappe bei F nach unten geklappt. Nun kann der dortige Block nach vorne geschoben werden, damit Ihr den vierten Schalter erreichen könnt. Dieser öffnet die Falltür G, und Ihr gelangt in den dahinter liegenden Gang.



128. Der Schlüssel für die Kabinentür bei Punkt E wird durch einen Schwarm Thunfische und zwei Haie bestens bewacht. Nutzt hier die schnelle Schwimmfähigkeit von Lara anstatt in eine Auseinandersetzung zu geraten.

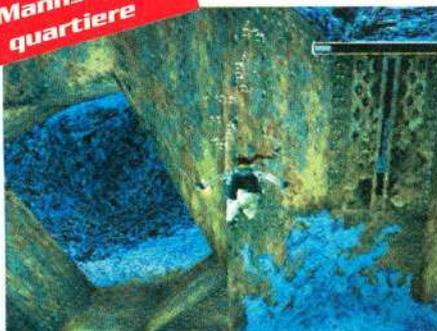


129. Um in die darunter liegende Ebene zu gelangen, lauft rechts herum, bis Ihr zu diesem Einschnitt gelangt, an dem Ihr sicher nach unten gelangt. Tötet die dortigen Wachen und nehmt die M16 in der dunklen Nische mit.



130. Nachdem die beiden Taucher erledigt sind, solltet Ihr nach den zwei gelben Bruchstücken Ausschau halten. Dort findet Ihr einen Spalt, der Euch in einen unterirdischen Tunnel führt. Vorbei an zahlreichen Moränen und Thunfischen schwimmt Ihr auf die Stahlwand in der letzten Höhle zu und habt den Level geschafft.

Level 9
Die Mannschafts-
quartiere



131. Schwimmt durch den Durchgang und legt den Hebel auf der linken Seite des Durchgangs um. Eine Falltür öffnet sich und Ihr gelangt in Sicherheit. Achtung mit der reißenden Strömung, falls Ihr zurückschwimmen müßt.



132. Nachdem die Wache beseitigt worden ist, betretet Ihr den Maschinenraum. Begeht Euch nach links und Ihr gelangt am Ende des Raumes auf die andere Seite der vier Kolben. Folgt dem Gang (links) und Ihr kommt, nachdem Ihr drei weitere Wachen getötet habt, in einen Raum mit einigen Feuerstellen.



133. Stellt Euch an die aktuelle Position und springt zum Sims rüber. Hangelt ganz nach rechts und legt den dortigen Schalter um. Sogleich erlöschen alle Flammen. Links über dem Schalter findet Ihr einen weiteren Gang. Folgt diesem.



134. Legt nun den Schalter um, der die Position der vier Kolben im Maschinenraum verändert. Durch das Loch im Boden spart Ihr Euch einen längeren Rückweg in den Maschinenraum.



135. Von der Position in Bild 132. gelangt Ihr auf die einzelnen Kolben. Beim vierten Kolben solltet Ihr auf die Plattform rechts an der Wand springen, da dort der silberne Drache liegt. Im gegenüberliegenden Gang erwartet Euch eine weitere Wache.



136. Schiebt die Kiste dreimal nach vorne, dann links herum bis zur zweiten Kiste auf dieser Ebene, die Ihr einmal nach vorne schiebt. Nun die erste Kiste zweimal zurückziehen und die Munition, die sich dahinter befindet, einsammeln. Springt das Loch in dieser Ebene hinunter und Ihr gelangt in den Raum von Bild 134.



137. Nachdem Ihr den Schalter erneut betätigt habt, befinden sich die Kolben wieder in ihrer originalen Position. Wenn Ihr nun von der anderen Seite auf die Kolben springt, könnt Ihr zu diesem Hebel hinüberspringen. Er füllt den Raum von Bild 133 mit Wasser.



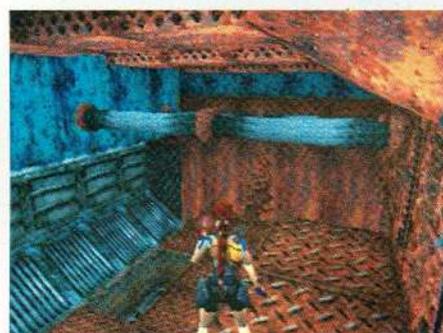
138. Nun könnt Ihr dort den Hebel umlegen, um die Tür in diesem Raum zu öffnen. Tötet den Froschmann und holt nochmals frische Luft, bevor Ihr dem neuen Weg folgt.



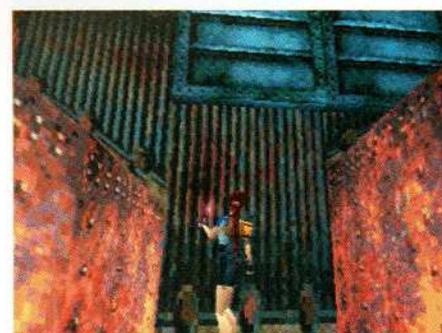
139. In der folgenden Höhle müßt Ihr durch die Öffnung schwimmen, wo Ihr gleich einen weiteren Hebel findet. Legt diesen um, bevor Ihr zur nun offenen Falltür in der Höhle schwimmt. Paßt auf die Seeschlange auf, die diesen Hebel bewacht.



140. Nachdem Ihr die Wache auf dem erhöhten Gang getötet habt, öffnet mit dem Hebel in der Mitte des Raumes die gegenüberliegende Tür.



141. Betätigt die beiden Hebel (rechts), damit die Eisenplatten kurzzeitig nach oben klappen. Springt nun vom zweiten Schalter quer durch den Raum, um Euch an der linken Eisenplatte festzuhalten. Hangelt nach rechts und betätigt den dortigen Schalter.



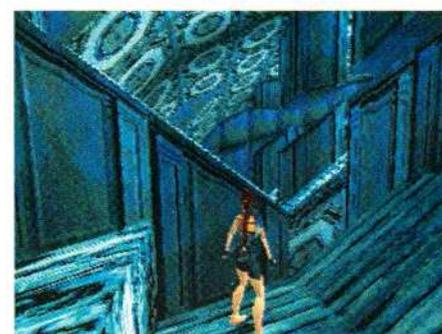
142. Die Eisenplatte im Raum von Bild 140. wird nun nach oben geklappt. Mit einer Rückwärtssalto-Vorwärtssprung-Kombination könnt Ihr Euch am darüber liegenden Sims festhalten. Folgt dem vorgegebenen Weg (Stein einmal nach hinten ziehen) und Ihr gelangt in den Theaterbereich des Schiffes.



143. Die Wache an der ersten Weggabelung dürfte kein Problem darstellen. Lauft zunächst den rechten Weg entlang, wo Ihr den goldenen Drachen findet. Springt über die Falle (Spitzen!) und zieht Euch auf die Ebene darüber. Eine morsche Bodenplatte führt Euch zum begehrten Drachen.



144. Nachdem Ihr nun den zweiten Weg genommen habt und über die morschen Platten (Fallen) gesprungen seid, solltet Ihr erst den Fisch im Becken töten. Durch die morsche Bodenplatte gelangt Ihr in eine überflutete Höhle, wo Ihr den Jadedrachen im hinteren Teil findet.



145. Mit einer Seit-Vorwärtssprung-Kombination könnt Ihr den Sims auf der gegenüber liegenden Seite greifen und Euch nach rechts hangeln.



146. Lauft erst rechts entlang und zieht die Kiste einmal nach hinten. Dann über das Geländer springen und die Wachen im großen Saal töten. Lauft links herum, bis Ihr zu einem leeren Becken kommt.

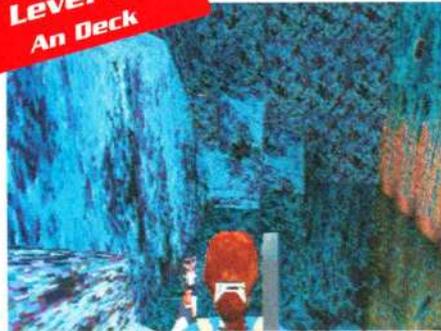


147. Zieht die Kiste in der linken Ecke einmal nach hinten und sammelt den Theaterschlüssel ein. Nun zurück zum Geländer, wo Ihr auf der linken Seite einen Gang seht. Folgt diesem bis zur Tür zum Theater, wo Ihr den Schlüssel braucht. Tötet die herumlaufenden Wachen.



148. Springt zur Loge hinüber und drückt den Schalter auf der rechten Seite. Nun gelangt Ihr hinter den ersten Vorhang, wo Ihr die Kiste einmal nach hinten zieht, um hinter den zweiten Vorhang zu gelangen. Lauft dort links herum und drückt den Schalter an der Wand. Das Becken füllt sich mit Wasser, und Ihr verläßt den Level.

Level 10
An Deck



149. Tötet zuerst die beiden Wachen auf dem Vorderdeck. Geht danach an der Startposition vorbei und springt rechts durch eine Öffnung in das darunter liegende Wasserbecken. Tötet die Fische und sammelt den Schlüssel ein, der auf der rechten Felsformation liegt. Durch einen unterirdischen Gang gelangt Ihr wieder hinaus.



150. Lauft danach auf die Rückseite des umgedrehten Schiffsteiles, wo Ihr auf vier Kisten stoßt. Schiebt die linke Kiste nach rechts. Nun kann die obere Kiste nach rechts geschoben werden. Danach die linke und mittlere Kiste nach links ziehen, um an die Tür hinter der mittleren Kiste zu gelangen.



151. Springt in das Wasserbecken und taucht so weit, bis Ihr hinter der Biegung den Schalter entdeckt. Dieser läßt eine Stahlplatte nach unten schwingen, damit Ihr den darüber liegenden Schalter erreicht. Verläßt nun das Innere des umgedrehten Schiffsteiles und lauft rechts herum.



152. Klettert in die linke, große Öffnung, wo Ihr eine Bodenplatte findet (links), die bei Berührung nach unten klappt. Folgt dem darunter liegenden Gang, klettert die Leiter am Ende hoch und betätigt den Schalter auf der rechten Seite.



153. Nun zurück in den umgedrehten Schiffsteil, wo Ihr am Ende des nun wasserlosen Beckens diese Kiste findet. Zieht sie zweimal heraus und folgt dem dahinter liegenden Gang, bis Ihr auf den unterirdischen See stoßt.



154. Taucht zuerst durch den See, bis Ihr am Grund einige Pflanzen entdeckt, wo Ihr den silbernen Drachen findet. Achtung vor den beiden Tauchern, die sich ebenfalls im Wasser aufhalten. Am rechten Ufer (bei den Kisten) aus dem Wasser und immer am Ufer entlang in den hinteren Teil der Höhle.



155. Dort stoßt Ihr auf einen Tunnel, der Euch bis zu dieser Weggabelung führt. Lauft erst geradeaus, um in die Höhle über dem Schlauchboot zu gelangen. Sammelt das Medi-Pack am Rand des Loches ein.



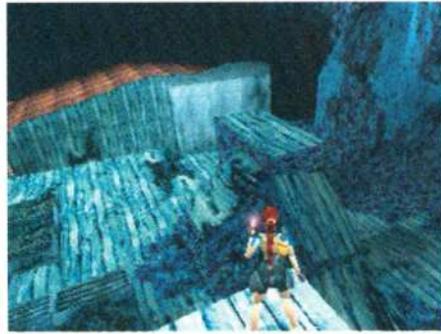
156. Mit voller Gesundheit überlebt Ihr den Sprung auf das Schlauchboot, wo Ihr einen Schlüssel und Harpunen findet. Nun zurück zur Weggabelung von Bild 155. Achtung vor den drei Haien, die Euch im See begegnen, sobald Ihr den Schlüssel habt.



157. Wenn Ihr dem linken Gang folgt, erreicht Ihr nach einigen Kletterpartien das oberste Deck der Maria Doria. Lauft rechts herum, tötet die beiden Wachen, die sich dort aufhalten, und sammelt die Gegenstände ein. Und lauft an die Vorderseite des Decks, wo Ihr auf das nächste Deck gelangt.



158. Tötet die zahlreichen Wachen auf diesem Deck und erschießt den Fisch im Becken. In einer der Ecken des Beckens (hier: links hinten) öffnet sich beim Heranschwimmen eine Tür, hinter der sich der goldene Drache befindet, der aber von einem Taucher bewacht wird.



159. Begeben Euch auf die darunter liegende Ebene und springt von der aktuellen Position auf die gegenüberliegende Mauer. Von dort mit einem weiteren Sprung auf die Mauer am Rand des Vordecks.



160. Springt zum gegenüberliegenden Sims und hangelt nach rechts. Mit Sidesteps kommt Ihr wieder sicher durch die Spitzen und könnt den Jadedrachen einsammeln. Nun wieder zurück auf die Mauer am Rand des Vordecks.



161. Springt von dort auf den umgedrehten Schiffsteil und läuft auf die gegenüberliegende Seite. Dort könnt Ihr die Tür zum Lagerraum sehen, dazu aber später mehr.



162. Erst einmal an die Kante hängen und an der äußerst rechten Stelle über dem Sims (wie im Bild zu sehen) nach unten fallen lassen und den Sims greifen. Hangelt nach links und springt von dort in den gegenüberliegenden Gang.



163. Über die kleinen, quadratischen Vorsprünge gelangt Ihr den Hang nach oben. Dort erwarten Euch zwei Wachen, die aber keine Probleme für Euch darstellen sollten. Folgt dem Gang und Ihr gelangt wieder auf das oberste Deck.



164. Springt von ganz rechts auf das gegenüberliegende Dach und läuft in die hintere, linke Ecke.



165. Springt auf das gegenüberliegende Dach und läuft auf die Falltür, die sofort nach unten klappt. Tötet die Wache und folgt dem Gang, bis Ihr zur Tür gelangt, die sich öffnet. Zieht vorher noch den Stein aus der Wand und betätigt den dahinter liegenden Schalter.



166. Nachdem Ihr in den offenen Komplex im vorderen Teil des obersten Deckes gelangt seid und den Schlüssel benutzt habt, lauft erst rechts herum über die morschen Platten und aktiviert den Schalter in der hinteren, linken Ecke. Danach auf den restlichen Platten zurück.



167. Durch die nun offene Tür im hinteren Teil des Decks gelangt Ihr, wenn Ihr dem Gang folgt, auf das große Stahlobjekt, wo Ihr den Schlüssel für den Lagerraum findet.



168. Begeben Euch nun am besten auf die Mauer von Bild 160 und tötet aus sicherer Distanz die beiden Wachen mit ihren tödlichen Flammenwerfern. Springt anschließend auf das umgedrehte Schiffsteil und begeben Euch ...

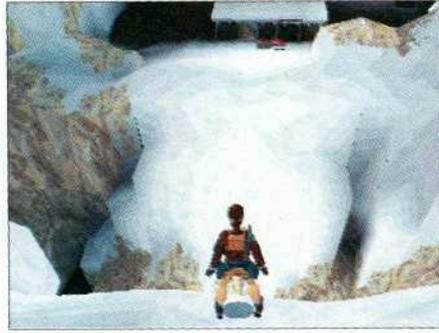


169. ... zur Tür des Lagerraumes, wo Ihr den gefundenen Schlüssel benutzen könnt. Im Lagerraum findet Ihr im hinteren Teil den goldenen Seraphen, den Ihr einsammeln müßt, um den Level zu beenden.

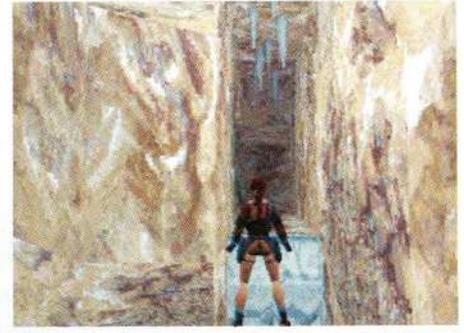
Level 11
Das tibetanische Hochland



170. Tötet den Adler und springt über das erste Paar von rollenden Steinen. Danach in die linke Nische laufen und das zweite Paar von Steinen an Euch vorbeierollen lassen. Anschließend durch den vereisten Durchgang springen, die Schräge hinunterrutschen, an die gegenüberliegende Wand springen und festhalten.



171. Dreht Euch und haltet Euch an der Kante fest. Hangelt dann nach rechts und laßt Euch auf den Vorsprung fallen. Nun wieder an der Kante festhalten und nach links hangeln und auf den darunter liegenden Vorsprung fallen lassen. Lauft in den Gang hinein ...



171. ... und springt mit einem Standsprung über den Abgrund. Achtung vor den Eiszapfen, die auf Euch hinunterfallen. Nach kurzer Kletterpartie gelangt Ihr in eine unterirdische Höhle mit einem seichten Wasserbecken. Durchquert dieses, paßt aber auf die Eiszapfen auf.



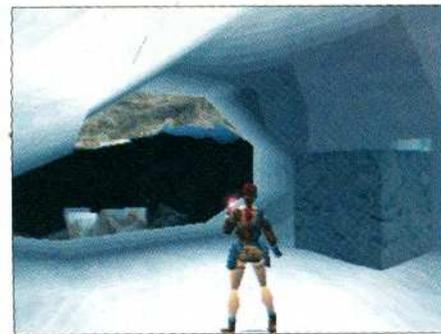
172. Springt auf die Plattform (links), von wo aus Ihr entweder zum Medi-Pack springen könnt oder geradeaus auf die erhöhte Plattform.



173. Von dort gelangt Ihr schließlich auf ein Plateau mit einer Hütte. Tötet die Wachen und lauft erst einmal rechts herum, um den silbernen Drachen einzusammeln. Dann schnappt Ihr Euch das Snowmobil und fahrt in den linken Tunnel.



174. Nachdem Ihr die Wache im Tunnel überfahren habt, gelangt Ihr in einen großen Freibereich mit einigen Schanzen. Springt vom Snowmobil und lauft in den hinteren Teil. Springt in den Tunnel links von der großen Öffnung und Ihr gelangt hinter die beiden Kisten (rechts) im großen Tunnel.



175. Schiebt die beiden Kisten in den Tunnel (rechts), damit Ihr mit dem Snowmobil in den großen Tunnel springen könnt. Folgt dem Weg, bis Ihr eine weitere Höhle erreicht.



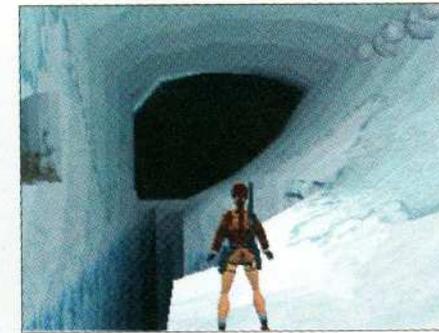
176. Erst einmal rechts herum, bis Ihr die Leiter erreicht. Klettert hoch und legt den Schalter um, damit das Tor geöffnet wird. Tötet die beiden Wachen und fahrt mit dem Snowmobil nun den linken Weg entlang.



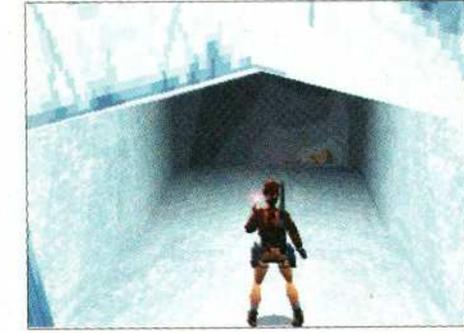
177. Fahrt langsam die schmale Brücke entlang, denn hektische Lenkbewegungen lassen Euch schnell in die Tiefe fallen. Überfahrt die Wachen und folgt dem Tunnel, bis Ihr einen weiteren Freibereich erreicht.



178. Rechts nach dem Ausgang ist ein kleines Plateau, auf dem der Jadedrache liegt. Springt nun über den Abgrund und Ihr gelangt in eine weitere Höhle.



179. Lauft geradeaus bis zum Abgrund, was die erste Lawine auslöst. Springt nun rechts auf die Schräge und rutscht rückwärts hinunter. Haltet Euch an der Kante fest und klettert die Leiter abwärts.



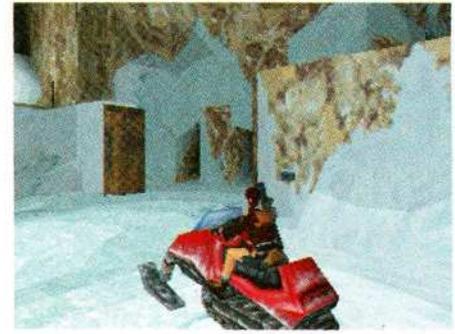
180. Am Boden des Abgrundes findet Ihr einen Gang, wo Ihr links den Zugbrückenschlüssel findet. Springt rechts in die Grube und folgt dem Gang.



181. Zerschießt das Eis und tötet die Wache. Wenn Ihr den dahinter befindlichen Schalter betätigen wollt, solltet Ihr auf die Eiszapfen achten. Durch die Tür gelangt Ihr wieder in den Freibereich, wo Ihr gleich links von Euch eine Leiter findet, an der Ihr hochklettern könnt.



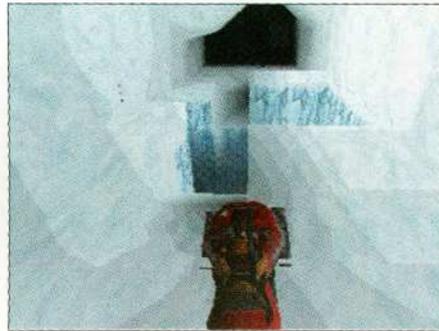
182. Nehmt nun das Snowmobil und fahrt mit Speed die Schräge entlang, um auf die andere Seite des Abgrundes zu gelangen. Folgt dem Tunnel, bis Ihr in eine große Höhle mit einem vereisten See gelangt.



183. Steckt den Brückenschlüssel in das Schlüsseloch (rechts), um die Brücke nach oben klappen zu lassen. Fahrt nun über die Brücke und brettet den Weg mit den Lawinen entlang. Springt dann über die Grube und Ihr gelangt wieder in die große Höhle.



184. Der Steinschlag hat den See aufgebrochen, wo Ihr nun den Hüttenschlüssel (links) findet. Steigt sofort wieder auf Euer Snowmobil und flüchtet vor dem schießwütigen Snowmobilmfahrer. Fahrt den gesamten Weg zur Hütte zurück.



185. Den letzten Abgrund müßt Ihr auf der linken Seite passieren und nicht auf der rechten wie auf dem Hinweg.



186. Nachdem Ihr die Hütte betreten habt, findet Ihr neben einigen Gegenständen auch einen Schalter, mit dem Ihr das Tor öffnen könnt. Tötet die drei Wachen und folgt dem Gang.



187. Sobald Ihr die Höhle betreten habt, taucht ein schießwütiger Snowmobilmfahrer auf. Versucht auf die erhöhte Position auf dem Eisklotz in der Mitte des Raumes zu gelangen, um von dort den Biker zu töten. Nehmt dann sein Snowmobil und folgt dem Gang.



188. Fahrt mit dem Snowmobil auf der linken Seite (Schräge!) am Abgrund vorbei. Steigt ab und klettert die Leiter hinunter, um dort den goldenen Drachen einzusammeln. Achtung vor den Felsbrocken, die auf Euch zurollen.



189. Nachdem Ihr dem Gang mit Eurem Snowmobil entlang gefahren seid, gelangt Ihr auf ein großes Schneefeld, wo Ihr in einen Kampf mit zwei anderen Bikern geratet.



189. Nach dem Kampf begeben sich in den hinteren Teil des Schneefeldes, wo Ihr einen beweglichen Block findet. Schiebt diesen zweimal nach vorne und Ihr betretet eine Höhle.



191. Nachdem die beiden Wachen erledigt sind, geht zum Rand des Abgrundes und knallt noch die dritte Wache ab, die auf der rechten Seite erscheint. Hangelt nach rechts und laßt Euch auf den Sims darunter fallen. Über weitere Plateaus könnt Ihr auf den Boden gelangen.



192. In der hinteren linken Ecke könnt Ihr aus dem Wasser steigen und stoßt auf einen Gang, der Euch aus dem Level führt.

SEGA MAGAZIN:

Damit Du immer

im Spiel bleibst!



100% SEGA in SEGA MAGAZIN. Ob Saturn, Arcade-Automaten oder Segas neue 64 Bit-Konsole, im Sega Magazin findet man alles, was man über SEGA wissen muß!

In der aktuellen November-Ausgabe präsentieren wir alle Weihnachtshits für den Sega Saturn! Auf dem Prüf-

stand befinden sich z.B. Sega Touring Car, Sonic R, Worldwide Soccer '98, Croc, Formula Karts, Lost World oder NBA Action '98. Ausführliche Previews gibt es zur Rollenspielsensation Panzer Dragoon Saga, Fighting Force und NBA Live '98. Als kleinen Leckerbissen zeigen wir Euch noch erste Bilder zum Dec-

athlete-Nachfolger Winter Heat, der pünktlich zur Winter-Olympiade erscheint. Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare 5,80 DM!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



PlayStation

Abe's Oddysee

Zerstört Molluck und stoppt die futterverarbeitenden Maschinen! Stoppt die den Mudokons unwürdige Behandlung! Wie? Die letzten Geheimnisse findet Ihr in diesem dritten Teil

Paramonia Tempel

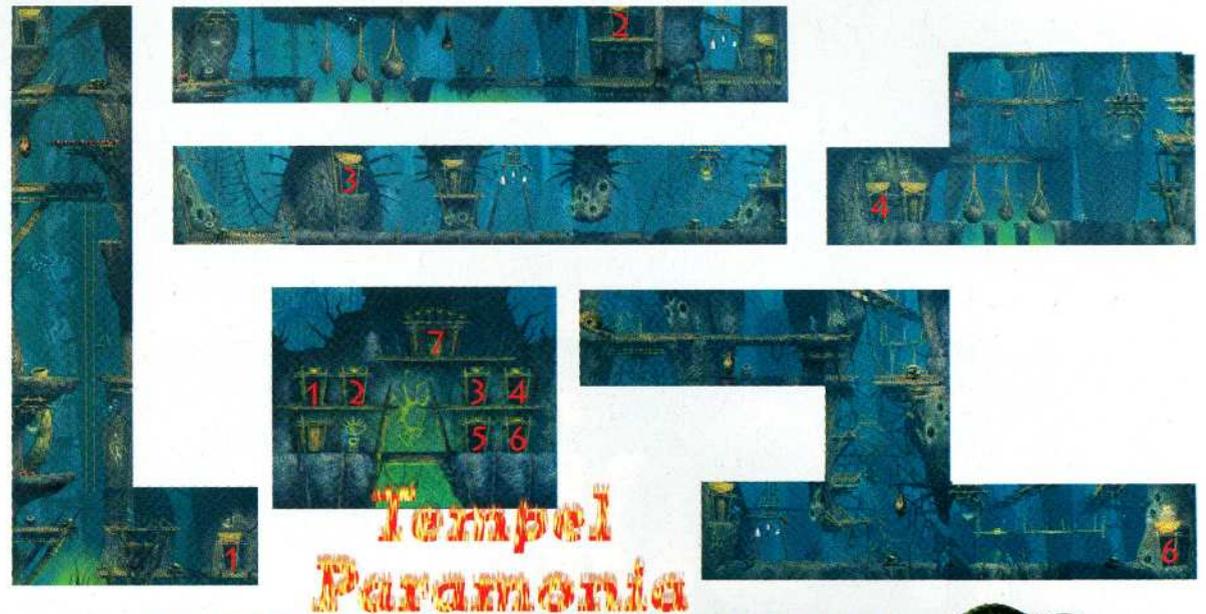
Tür 1: Die Paramites, die hier angetroffen werden, könnt Ihr vor Abe her treiben, solange sie einzeln kommen. Lauft also nach links und geht oben entlang ins nächste Bild. Springt über den Abgrund und wieder zurück, um an den Schalter zu kommen, der den Aufzug aktiviert. Rolt wieder nach rechts ins Anfangsbild und fährt an die oberste Stelle, um ein Stück Fleisch zu holen, das Ihr dem Paramite am Paßwort-Stein werft. Hat das Ablenkungsmanöver geklappt, holt Ihr Euch das Paßwort und damit die "Spirit Rings": Damit sprengt Ihr die zwei oben befindlichen Minen. Schaltet das Steinschloß ein und fährt weiter nach oben. Zerstört auch hier die Minen mit einer Bombe. Sucht jetzt die Röhre, die Abe zum Ausgang katapultiert.

Tür 2: Lauft nach links, um den Slig ins erste Bild zu locken. Übernehmt seinen Körper, um den zweiten Slig aus dem Weg zu schaffen. Lauft weiter nach links, wo Ihr drei schwingende Pendel über drei Abgründen seht. Prägt Euch den Flug der Fledermaus ein, um heil hinüber zu kommen. Schleicht Euch an die Bombe ran, aktiviert diese, um den schlafenden Slog damit zu töten. Holt Euch die Noten und lauft wieder nach rechts. Benutzt einen Stein oder ein Stück Fleisch, um die Mine zu sprengen, und spielt die Melodie am Levelende, damit sich die Tür öffnet.

Tür 3: Auf dem Boden befinden sich Fallen, die bei Berührung als Ergebnis einen Stein herunterfallen lassen. Erledigt damit die zwei Paramites und zündet das Steinschloß an. Füttert die beiden Paramites, damit Ihr ungestört nach links laufen könnt. Holt das Lied links im Bild und benutzt es auf der anderen Seite.

Tür 4: Lauft nach rechts über den Abgrund mit dem stacheligen Pendel (hängt Euch an die Felsen). Auf der anderen Seite wird erst die eine Mine und dann werden die drei weiter oben befindlichen unschädlich gemacht. Betätigt den Hebel für den Steinschalter. Im nächsten Bild schleicht Ihr zum Ring, an dem Abe zieht und gleich danach zu den drei Bomben weiterläuft. Durch den Ring wurde der Ausgang geöffnet. Der Rückweg ist allerdings nicht einfach.

Tür 5: Lauft nach links zwischen den Bienen und im richtigen Moment hindurch. Lockt den Paramite in den Bienenschwarm. Das Musikstück beachtet Ihr vorerst lieber nicht. Statt dessen geht Abe nach oben und nimmt je nach Bedarf



Tempel Paramonia



Fleisch mit. Lauft nach links bis zum Hebel, vor dem Ihr stehen bleibt und dann von da aus ein Stück Fleisch an die Stelle werft, an der die Steine herunterfallen. Erledigt die Paramites bis auf den letzten, der vor einem Rad steht, das durch Betreten der Bodenplatte ins Rollen kommt, den Paramite plattwalzt und das Bienenest abschottet. Hinter dem Rad ist der Eingang zu einem Geheimlevel. Hier rollt Ihr gleich nach rechts auf das äußerste Podest. Fordert einen Mudokon auf, Euch zu folgen, füttert dann die Paramites und versucht ihn schnell ins Bild davor zu bringen, wo er zu warten hat. Ihr müßt aber zurück sein, bevor die Paramites das Fleisch verzehrt haben. Das gleiche macht Ihr mit den anderen beiden Mudokons. Sobald die Mudokons in Sicherheit sind, muß Abe zwischen die herabfallenden Steine zum Ausgang gehen. Als nächstes holt Ihr das Lied, was ein leichtes ist, wo der Bienenstock doch versiegelt ist. Beendet dann den Level. Ach ja, das Steinschloß findet Ihr in der linken unteren Ecke. Werft ein Stück Fleisch auf den Bienenschwarm, legt den Hebel um und

verschwindet schleunigst wieder nach oben.

Tür 6: Lauft zwei Bilder nach links und klettert nach oben bis zu dem Paramite vor der Röhre. Lauft oben zwei Bilder nach links und bleibt einen Schritt vor dem Hebel stehen, denn der nächste Schritt bringt die Scheibe ins Rollen. Lauft schnell, ohne zu springen, nach rechts, bis Abe an der Plattform hängenbleibt. Legt jetzt erst den Hebel um und holt das Lied eine Etage tiefer. Geht als nächstes durch die zwei aktiven Röhren zu einem Hebel, der für das Steinschloß zuständig ist. Jetzt müssen nur noch die zwei Paramites ausgetrickst werden, die sich vor dem Ausgang befinden.

Tür 7: Verlaßt den Tempel durch die letzte Tür. Die dunklen Räume dahinter könnt Ihr erst über die Röhren erkunden. Fahrt mit dem Aufzug nach oben und springt sofort auf das linke Podest. Springt auf die rechte Seite. Lauft so schnell Ihr könnt, denn Abe kann ziemlich schnell von Para-

mites umzingelt sein. Springt über die Klappe nach unten und dann mit einem genauen Sprung an die Kante (kurze Pause). Klettert nach oben und achtet auf die zwei Paramites, die aus dem Bildschirm springen, während Abe an der Kante der Plattform hängt. Weiter oben gehts mit einer Rolle nach rechts, dann die beiden Paramites abwarten und mit einer Rolle links weiterlaufen. Springt über den Abgrund an die nächste Plattform, rollt zweimal unter den Felsen durch, springt auf die nächste Plattform und schnellstens in die Röhre. Holt das Futter aus dem Sack, das Ihr im nächsten Bild nach rechts werft, damit Abe auf dem Weg zum Ausgang nicht von den Paramites angegriffen wird.

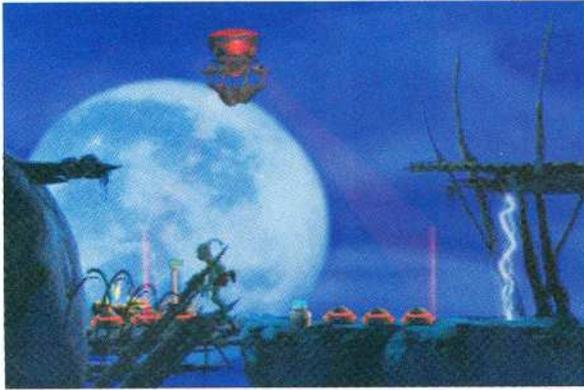
Mosaic erwacht

Nachdem die großen Tests überstanden sind, und Abe die Shrykull Power bekommen hat, kann er sich den weiteren Weg freisprengen.

Rückkehr

Viehhof

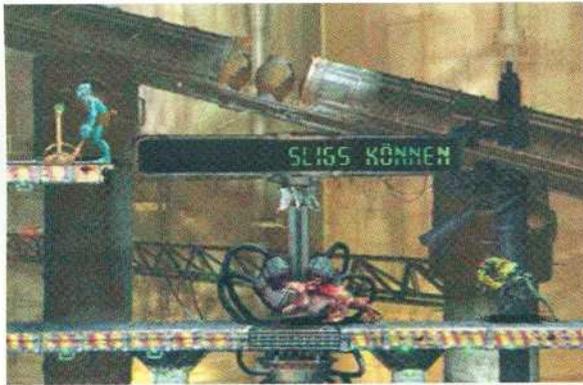
1. Springt von der äußersten Stelle am Vorsprung nach unten und entschärft die Bombe. Hängt Euch dann daran, um den Laser zu berühren, der einen Slig anlockt. Dieser wird dann nach unten in die Minen laufen, und der Schalter ist frei.



2. Chantet, um den Slog aufzuwecken. Lauft dann ins linke Bild in den Laser. Der Slog wird Abe folgen, um sein Ende an den Minen zu finden. Lauft jetzt weiter zum Vogelportal.



5. Durch die nächste Tür geht's nach oben. Hier angekommen lauft Ihr, von einem Slog verfolgt, nach links.



Rupture Farms II

3. Im ersten Bild erwartet Abe einen Mudokon, den er bittet, ihm zu folgen. Das Vogelportal dahinter wird aktiviert, der Mudokon befreit und der Laser dahinter wird durch die ganze Prozedur ausgeschaltet. Na, kommt Euch das bekannt vor? Ihr seid wieder in Rupture Farms...



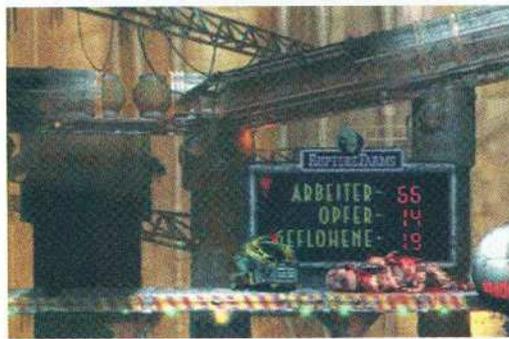
4. Bei Bedarf holt Ihr hier ein paar Bomben. Die fliegende Mine überspringt Ihr einfach. Werft die Bombe aus der gezeigten Position und mit dem Steuerkreuz links nach oben. Mit dem Hebel wird der Laser wieder ausgeschaltet.



6. Weiter links befreit Ihr den Mudokon. Chantet, um den Slig zu übernehmen. Da Sligs mit Slogs sprechen können, schickt Ihr den Slog zum Angriff (L1 + X). Er wird in die Minen laufen. Mit L1 und Viereck könnt Ihr ihn auch zu Euch bitten.



7. Lauft mit dem Slig nach rechts, schießt den entgegenkommenden Slig ab und geht am Mudokon vorbei. Schießt den nächsten Slig ab und lauft unter den zwei Sägen hindurch.



8. Schießt alle Slogs ab und lauft weiter nach rechts. Legt hier den Hebel um, der ein elektrisches Feld deaktiviert, um den ersten Teil von Zulag 1 betreten zu können.



9. Wieder in seinem eigenen Körper, läuft Abe nach links. Gleich darauf bekommt er von einem Kumpel die Spirit Rings. Benutzt sie, um den nächsten Bildschirm leer zu sprengen. Die elektrische Barriere wurde zuvor schon deaktiviert (Hebel vor dem Aufzug zu Zulag 2).

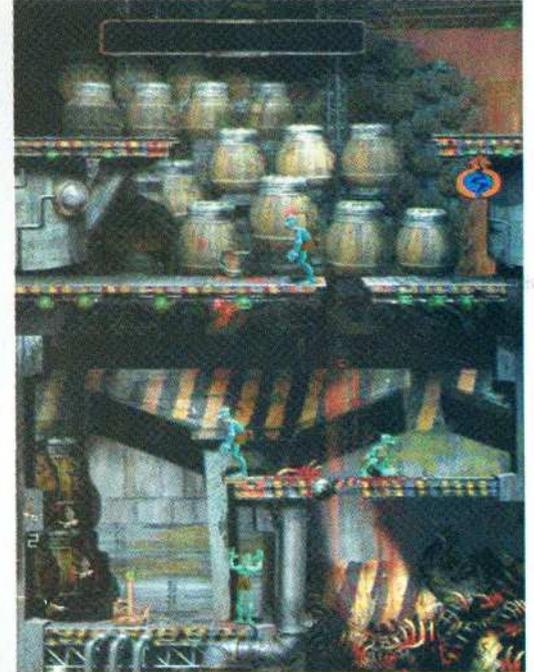




10. Die Öffnung im Boden führt zu einem Geheimraum, den Ihr erstmal unbeachtet laßt, lauft erst weiter nach links. Statt dessen schlüpft Ihr in den Körper des nächsten Sligs und zerstört ihn.



11. Bringt den Mudokon aus der Nähe der Mine und sprengt diese mit dem Spirit Ring.



12. Geht an die Öffnung im Boden, an der Abe zuvor schon einmal vorbeigelaufen ist. Laßt ihn oben stehen und schließt die Klappe mit dem Hebel. Laßt Ihr beide Mudokons durch das Tor laufen, bekommt Abe die Shrykull Power.



14. Legt den Hebel um, springt nach unten und lauft sofort einen Schritt nach links, damit Abe unsichtbar im Schatten steht. Wenn beide Sligs mit dem Rücken zu Abe stehen, läuft er nach unten. Nehmt ein paar Granaten mit, geht nach oben und sprengt den Slig im richtigen Moment. Rollt dafür die Granate nach vorne. Lauft mit dem Slig nach unten über die Mine. Drückt L2 und Kreis, damit die Mudokons in Deckung gehen, erschießt die beiden Sligs und zerstört den Slig, der sich unter Abes Kontrolle befindet. Geht mit Abe nach unten, führt den mittleren Mudokon nach links, damit Ihr die Mine zerstören könnt. Laßt jetzt alle drei Mudokons durch das Vogelportal.



13. Mit der erhaltenen Power zerstört Ihr die drei Sligs, die von links kommen. Weiter links überspringt Ihr die Bomben. Im nächsten Bild lauft Ihr nach links auf das Podest. Von hier aus kann der Slig vernichtet werden.



15. Geht nach links und übernehmt einen Slig, mit dem Ihr weiter nach links lauft. Warnt den ersten Mudokon und erschießt den Slig. Das gleiche passiert im nächsten Bild, wobei zwei Sligs zu erledigen sind.

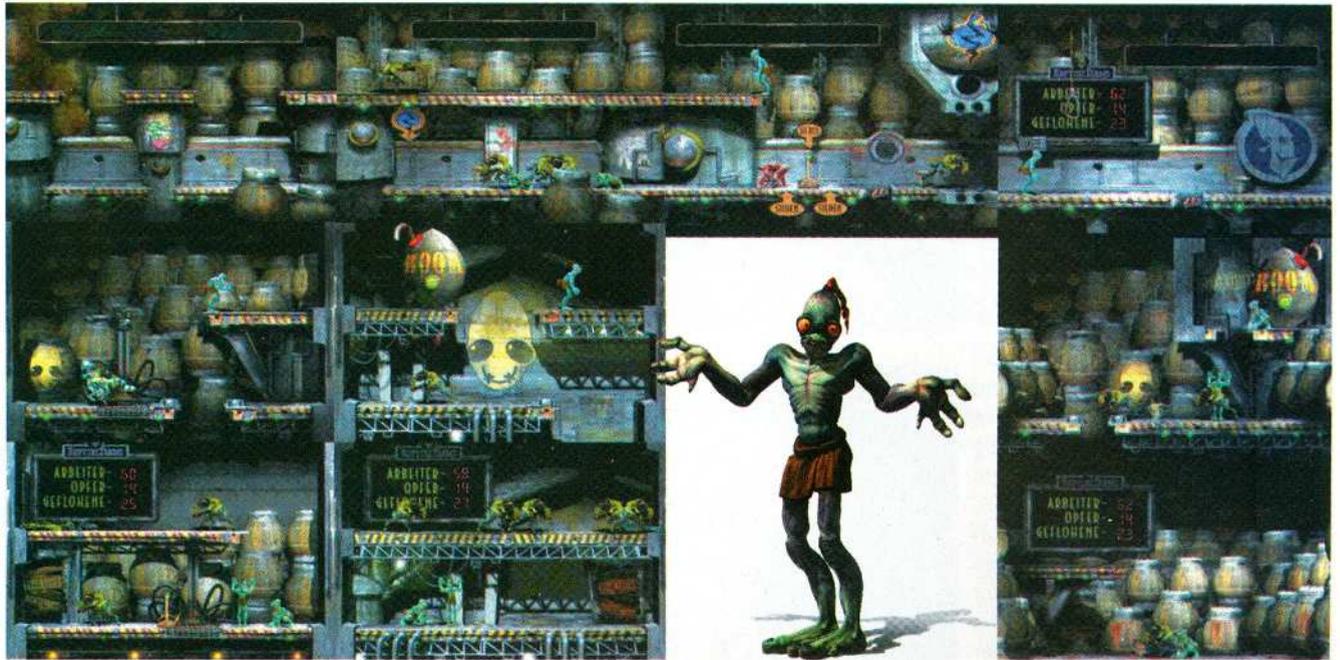


16. Befreit die beiden Mudokons. Lauft weiter und benutzt den Aufzug nach oben.



17. Mit einem Slog im Nacken lauft Ihr nach links und hängt Euch an das Po-dest. Mit dem Slig wird der Slog erschossen. Lauft links weiter, warnt die beiden Mudokons und erschießt die Sligs. Mit dem oberen Slig wird dann der Slig weiter links eliminiert. Geht nach rechts und zieht an dem Ring, um die Klappe zu öffnen, und springt hinein. Geht an den Rand der Öffnung vor der Boom Machine und werft eine Granate nach unten. Mit dem übrig gebliebenen Slig lauft Ihr nach unten, warnt wie immer die Mudokons (L2 + Kreis) und killt die beiden Sligs, um dann als Abe mit dem oberen Mudokon nach unten zum Vogelportal zu laufen.

Der nächste Geheimraum ist hinter dem Faß. Chantet und lauft mit dem Slig nach unten. Schießt den linken Slig ab. Eine



Etage tiefer schießt Ihr noch einen Slig nach einer kurzen Warnung ab. Befreit dann die zwei Mudokons.

Am zweiten Faß, bei den zwei Mudokons, gehts nochmal nach unten. Mit dem Slig lauft Ihr langsam nach unten. Tötet den linken Slig sowie die vier folgenden. Falls

nicht alle getötet wurden, werft eine Granate von oben. Befreit die zwei Mudokons im Geheimraum und rettet die beiden Mudokons, die Ihr zum Vogelportal am Aufzug führen müßt.



18. Lauft nach links und befreit noch drei Mudokons. Geht in den Geheimraum hinter diesem Faß. Erschießt den Slog mit dem Slig, und den untersten Slig müßt Ihr auch ins Jenseits befördern. Befreit auch hier zwei Mudokons. Laft jetzt rechts hinter zu Zulag 2 und befreit unterwegs nochmals drei Mudokons.

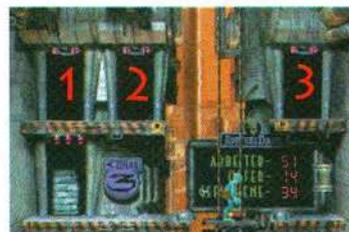


19. Zulag 2: Springt hier auf den Vorsprung. Laft mit dem Slig zur Sicherheitstür und öffnet diese. Fahrt mit dem Aufzug nach oben.

20. Tür 1: Laft nach rechts auf die Plattform mit dem Hebel und legt diesen um. Laft sofort links runter und wartet, bis der Slig von der Plattform springt. Sollte das nicht geschehen, dann chantet mal kurz und springt dann selbst auf die Plattform. Benutzt den Slig, um den Laser mittels Paßwort auszuschalten. Rettet alle drei Mudokons gleichzeitig, damit Abe die Shrykull Power bekommt. Damit geht's mit dem Aufzug nach oben, wo Ihr den Schalter für den Sicherungskasten findet. Im nächsten Bild benutzt Abe die erlangte Power, um alle Minen und Sligs zu zerstören. Ein Slig wird danach den Raum betreten, den Ihr benutzt, um im Raum danach den Slig nach einem „Pass auf“ zu erschließen. Rettet hiernach die zwei Mudokons. Geht zum Eingang zurück, um den Level zu beenden.



Zulag 2



21. Tür 2: Über Abe befindet sich ein Slog. Laft nach rechts und hängt Abe an die Plattform. Chantet und ruft als Slig den Slog, geht mit dem Slig ins nächste Bild und hetzt ihn auf den Slig (L1 + X), der daraufhin auf den Slig zuläuft und diesen zerfleischt. Ruft den Slog zurück, um ihn zu erschließen, und tötet auch den unter Eurer Kontrolle befindlichen Slig. Rollt durch die Röhre und rüstet Abe mit Granaten aus. Lockt den Slig aus dem folgenden Bild raus und geht selbst den Weg zurück auf die

Schießt auf alle Sligs, die aus der Hundehütte ganz rechts kommen, bevor der Slig zerstört wird. Rettet auch hier die zwei Mudokons und verläßt den Level.

22. Tür 3: Laft nochmal nach rechts, springt über die beiden Minen oder sprengt sie, falls Granaten zur Hand. Schleicht an dem schlafenden Slig vorbei und springt dann auf die obere Plattform. Stellt Abe rechts vor den

obere Plattform, um in Sligs Körper zu schlüpfen.

Hebel, weckt den Slig auf und sagt alles zu ihm, nur nicht HALLO. Werft eine Granate auf die Falltür (Steuerkreuz nach unten) und legt den Hebel um. Normalerweise sollte die Granate auf den Slig fallen. Jetzt könnt Ihr an den unteren Hebel ran, der einen Aufzug aktiviert, den Abe auch gleich benutzt. Springt gleich auf die oberste Plattform, unter der sich ein Slig und der Schalter für den Sicherungskasten befinden. Den Slig setzt Ihr mit einer Granate außer Gefecht. Bringt den oberen Mudokon über die Falltür nach unten und räumt die beiden Minen im Bild davor aus dem Weg, um die beiden sicher hinauszubringen. Ende Zulag 2...

Zulag 3:

Das erste, was hier zu sehen ist, ist ein schlafender Slog. Verläßt den Raum schleichend nach links und weckt diesen Slig auf. Lauft danach nach rechts auf die Plattform. Setzt den Slig auf den Slog an und vernichtet dann den Slig. Rollt durch die Röhre und betätigt den Schalter, der das elektrische Feld deaktiviert. Fahrt mit dem Aufzug nach oben zu den drei Türen.

Zulag 3



den Hebel zu kommen. Fahrt mit dem kommenden Aufzug nach oben, wo der nächste Schalter sowie eine Boom Maschine zu finden sind. Spätestens jetzt können die Minen am Anfang zerstört werden, um die reibungslose Rettung der Mudokons zu gewährleisten.

23. Tür 1: Lauft nach rechts ins nächste Bild, wo sich eine Boom Maschine und ein schlafender Slig befinden. Braucht Ihr Granaten? Dann weckt Ihr den Slig auf und wartet, bis er aus dem Bild läuft. Die paar Sekunden reichen aus, um die Granaten aufzunehmen. Lauft oben entlang und bleibt im nächsten Bild mit dem Überwachungsroboter am Bildschirmrand stehen. Haltet die Granate etwa fünf Sekunden in der Hand, bevor sie auf den Roboter geworfen wird. Wenn alles ordnungsgemäß läuft, explodiert die Granate in der Luft und zerstört den Roboter. Übernehmt die Rolle des Sligs, mit dem der Hebel umgelegt wird, um das elektrische Feld im Raum nebenan auszuschaalten und den Slig dahinter zu erschließen. Klettert jetzt als Abe nach unten, während Ihr auf das herunterfallende Futter aufpaßt. Springt einfach von links nach rechts rüber mit einem Weitsprung auf die untere Plattform. Zerstört die drei Sligs und geht weiter nach links zum Hebel, den Ihr betätigt und gleich darauf ins rechte Bild lauft, wo Ihr auf den Slig wartet, den Ihr vernichtet. Jetzt können alle drei Mudokons mit dem Aufzug zum Vogelportal gebracht werden. Dafür bekommt Ihr die Shrykull Power. Legt noch den Hebel für den Sicherungskasten um und geht dann rechts rüber, um den Raum zu säubern. Zwei Mudokons können hier gerettet werden, um danach den Level zu verlassen.



25. Tür 3: Lauft zwei Bilder nach rechts, um auf die nächstmögliche Plattform zu springen. Als Slig lauft Ihr zurück bis zum Hebel, stellt Euch davor und laßt die oberen Sligs im richtigen Moment runterfallen, um sie der Reihe nach abzu-



schießen. Führt jetzt den Mudokon an die Klappe und laßt ihn runterfallen. Öffnet ihm den Fluchtweg. Geht durch die nächste Tür, wo Ihr den Granatenvorrat aufstocken könnt. Geht weiter nach unten und übernehmt den

Slig, mit dem ein Slog und möglichst alle drei kommenden Sligs abgeschossen werden. Gebt als nächstes das Paßwort ein, um das Kraftfeld auszuschalten. Laßt die nächsten zwei Mudokons in Deckung gehen und schießt den Slig ab. Nachdem er seine Schuldigkeit getan hat, kann er sterben. Rettet die zwei Mudokons und Ihr könnt auch diesen Level verlassen. Auf geht's zu Zulag 4.

24. Tür 2: Springt über die fliegende Mine und legt den darunter liegenden Hebel um, springt dann gleich auf die obere Plattform und lauft nach rechts weiter. Wenn Ihr noch über Granaten verfügt, könnt Ihr diese nach

oben werfen und die Minen zerstören (Steuerkreuz immer entgegengesetzt von Abes Blickrichtung). Als nächstes wartet Ihr, bis der Slick unter Abe ihm den Rücken zukehrt und dann mit einem Sprung nach rechts läuft und sich gleich an die nächste Plattform hängt. In geduckter Stellung werft Ihr eine Granate unter den Überwachungsroboter und chantet daraufhin kurz, um den Slig zu verjagen, der auch gleich in die Tiefe stürzt. Auf den nächsten Slig wird eine Granate geworfen, um an

Zulag 4



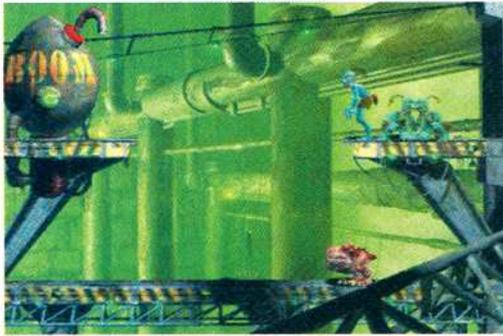
26. Zulag 4: Klettert nach oben und geht weiter nach rechts, um die Tür zu benutzen, die sich am Ende des Ganges befindet.



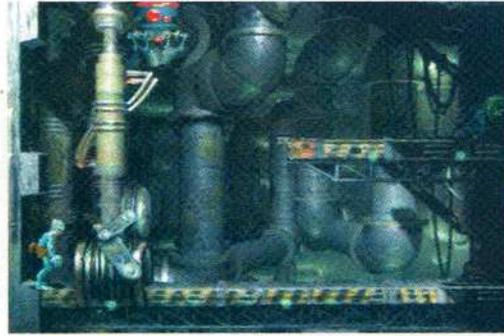
27. Legt den Hebel um, worauf ein Slig erscheint. Springt schnell auf die Plattform, damit dieser Abe nicht entwischt, und chantet. Als Slig zieht Ihr weiter und erledigt möglichst alle anderen Sligs. Da wäre der Slig vor dem Aufzug, zwei andere weiter unten und nochmals vier im rechten Abschnitt.



28. Den schlafenden Slig hinter der Röhre erledigt Ihr mit einer Granate. Als nächstes deaktiviert Ihr das Kraftfeld. Lockt den nächsten Slig vor die Röhre und tötet ihn mit einer Granate. Wenn Ihr keine Granaten mehr habt, wartet Ihr, bis der Slig Euch den Rücken zukehrt, und rüstet Abe dann auf. Befreit dann die zwei Mudokons und geht durch die nächste Tür.



29. Lauft nach rechts bis zum Ende des Raumes und springt auf die Plattform, auf der sich zwei Mudokons befinden. Springt auf die Seite der Boom Machine und werft in geduckter Haltung eine Granate auf die zahlreichen Slogs. Den letzten Slig, der sich auf der oberen Ebene befindet, benutzt Ihr, um die Slogs zu vernichten, die vor dem Hebel für den Sicherungskasten zu finden sind. Vorsicht, der letzte Slog kommt, wenn man denkt, daß alles vorbei ist. Die drei Mudokons können jetzt in Ruhe herausgeführt werden.

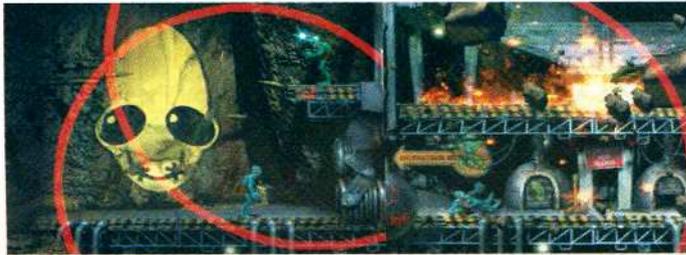


30. Kehrt zum Aufzug zurück. Die Tür wird sich hinter Abe schließen, und die Tür darüber öffnet sich. Wenn Ihr den nächsten Slig seht, steht er mit dem Rücken zu Abe. Geht schleichend an das Plattförmde und hängt Euch daran, bis der Slig das Bild verläßt. Versteckt Euch im Schatten, lauft im richtigen Augenblick weiter und sucht den Schutz hinter der Röhre. Sobald alles frei ist, lauft Ihr den Weg oben weiter zur nächsten Tür.



31. Lauft an den Minen vorbei und schlüpft in den Körper des Sligs. Sobald der Hebel umgelegt wird, greifen die Slogs an. Schießt sie mit kurzen Feuerstößen ab. Im Bild links davon schießt Ihr sie abwechselnd von links und rechts ab.

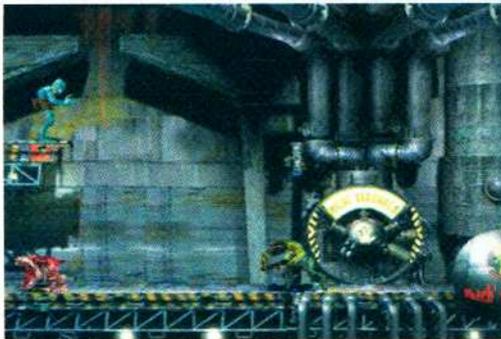
32. Sind alle Slogs abgeschossen, findet Ihr hinter der Röhre einen Raum, in dem es die Spirit Bombs zu holen gibt. Ihr müßt dreimal hierher zurückkehren, bis der Weg frei ist.



33. Geht an das Schild "Bitte nicht berühren" so nahe heran, daß ein Slog und ein Slig aus dem Versteck kommen. Springt auf die Plattform und schießt danach mit dem Slig alle Slogs ab, um letztendlich das Schild zu berühren (wichtig).

Konferenzzimmer

34. Von der zweiten Plattform aus könnt Ihr auf den gegenüberliegenden Absatz springen. Der Gang dahinter führt zu dem Schalter, der das Kraftfeld ausschaltet. Spart viel Zeit.



35. Lauft weiter nach rechts durch die beiden Türen. Nach einer kurzen Zwischensequenz steht Abe in einem Raum, den er innerhalb von zwei Minuten verlassen muß. Steigt nach unten auf die Plattform mit der Mine, um von da aus mit einem weiteren Sprung zwischen den untersten Sprengkörpern zu landen. Lauft unter den Sägen hindurch zu dem Schalter, der das Kraftfeld deaktiviert. Der Schalter dahinter fährt den Aufzug hoch. Lauft den Gang entlang bis zu dem Mudokon, vor dem sich drei Minen befinden, die Ihr entschärft. Führt den Mudokon zum Ausgang. Zur Belohnung bekommt Ihr die Shrykull Power, die Abe gleich sehr nützlich sein wird. Zieht an dem Ring und laßt Euch nach unten fallen.



Allgemeine Tips

1. Übt die Technik, Abe während des Laufens springen zu lassen.
2. Versucht, Abe während des Laufens eine Rolle machen zu lassen.
3. An schlafenden Slogs könnt Ihr Abe problemlos vorbeischieben lassen. Planloses Herumlaufen ist schlecht für Abes Gesundheit.
4. Bomben und Minen können Abe verletzen. Werdet Ihr von einem Überwachungsroboter getroffen, läßt Abe eine Bombe fallen, die kurz darauf explodiert. Auch alles andere, das Abe während eines Chants in der Hand hält, geht dabei verloren. Also Vorsicht!
5. Überwachungsroboter können zerstört werden, wenn Ihr eine Granate ca. fünf Sekunden in der Hand haltet und dann erst auf das Ziel werft. So können auch fliegende Objekte zerstört werden, da die Granate nach etwa sieben Sekunden explodiert.
6. Sucht nach dunklen Ecken, hinter denen Abe sich verstecken kann.
7. Ihr besitzt keine Waffen. Chantet, um in Sligs Körper zu schlüpfen, damit Abe dessen Waffen benutzen kann. Slogs könnt Ihr damit erschießen.
8. Versucht nach Möglichkeit, falls keine Überwachungsroboter in der Nähe sind, zu chanten, um in der Gestalt eines Sligs alle erreichbaren Gegner zu töten. Laßt Sligs Hebel umschalten und andere Aufgaben für Euch lösen.
9. Achtet auf die Umgebungsgläusche, die Euch sagen, was für Gegner sich in der Nähe befinden. Findet Ihr trotz eines eindeutigen Geräusches keine Gegner, haltet Ausschau nach Geheimgängen.
10. Bringt Ihr Abe mal in die Situation, mehrere Sligs hintereinander abzuschießen, solltet Ihr auf Einzelfeuer umschalten, um nicht vom Rückstoß zurückgeworfen zu werden. In diesem Augenblick könnte ein Slog erfolgreich angreifen.
11. Mudokons gehen in Deckung, wenn Ihr als Slig die Tasten L2 und Kreis drückt. Ihr habt für ein paar Sekunden ein freies Schußfeld.
12. Wenn Ihr an einer Plattform hängt, werdet Ihr zwar von Sligs, aber nicht von Slogs entdeckt.
13. Granaten können in vier Richtungen mit Hilfe des Steuerkreuzes geworfen werden: ein hoher Wurf, rollende Granaten, Weitwurf und das Werfen der Granate nach oben.
14. Slogs können mit den Tasten L1 und X auf andere Sligs angesetzt werden.



PlayStation

Baphomets Fluch 2

Da wir zum ersten Teil mit immens vielen Fragen während der Telefon-Hotline bombardiert wurden, haben wir uns entschlossen, eine ähnliche Flut zu Teil 2 mit einer Komplettlösung ein wenig abzuschwächen

Vorerst solltet Ihr ein paar allgemeine Tips beachten: Jede neue Szene ist so angelegt, daß Ihr Euch zunächst mit allen Figuren ausgiebig unterhalten solltet. Oft genug müßt Ihr Nachrichten von einer an die andere Person weiterleiten, bevor es überhaupt mit der Handlung weitergeht. Zudem sind sie für die Handlung wichtig. Des weiteren solltet Ihr zumindest zu Beginn einer neuen Szene abspeichern, da unsere Helden auch mal in die ewigen Jagdgründe gehen können. Außerdem ist es besonders hinterhältig, daß Ihr des öfteren Gegenstände erst ansehen oder ein Item vergeblich ausprobieren müßt, bevor sich ein Problem lösen läßt. Also: Alles beginnt in...

Oubiers Haus

In Oubiers Haus erkundet George das Bücherregal hinter ihm. Tritt er den Holzklotz unter dem Schrank weg, so kippt dieser auf die Spinne und macht sie platt. Das Seil trennt er an der scharfen Kante an der Wand auf. Dann öffnet George den Schreibtisch und erfrischt sich erst einmal mit einem guten Schluck Tequila. Den Wurm muß er allerdings wieder vom Teppich aufheben. Danach schaut er in die Schreibtischschublade und nimmt den Topf heraus. Er untersucht diesen und findet darin einen Schlüssel. Am Fenster liegt Nicos Handtasche. George findet darin einen heißen Tanga, Lippenstift und einen Brief von Nebenbuhler Lobineau. Als George den Brief liest, entdeckt er die Telefonnummer von Lobineau. Auf dem Teppich liegt der Giftpfeil, der Nico getroffen hatte. Mit ihm öffnet George die Kommode an der Tür. Die Druckpatrone, die noch ganz ist, nimmt George mit den Hot Pants und füllt damit den Siphon, der auf der Kommode steht. Das gibt einen passablen Feuerlöscher. Nun fehlt George noch ein wuchtiger Tritt gegen die Tür, und er ist der unmittelbaren Gefahr entronnen.

Unten steht ein Telefon, von dem aus er Lobineau anruft und mit diesem einen Treff ausmacht. Die Zeitung wird begutachtet, und er findet einen Kontoauszug von Oubier. Mit dem Schlüssel wird die Haustür geöffnet und ab geht's zum...

Café in Montfaucon

Zufällig trifft George einen alten Bekannten,

den Gendarmen aus Teil 1. Nach einem kurzen Gespräch schaut George die Flasche vor dem Ex-Polizist an. Den Kellner muß er zweimal bitten, bis dieser reagiert. Nachdem George eine Tasse Kaffee bestellt hat, kommt auch schon Lobineau. Nach einem mehr oder minder konstruktiven Gespräch quatscht George den Gendarmen solange zu, bis dieser ihn ganz deprimiert zurückweist. George schnappt sich den Absinth und verschwindet in Richtung...

Galerie Glease

Dort unterhält sich George mit dem Kunstkritiker und schüttet diesem zweimal Absinth in den Wein. Der verträgt trotz seines Körperfettes wohl nicht allzuviel und kippt um. In dem entstandenen Trubel verschwindet George ins Lager und schaut sich die Kiste an. Er rupft das Etikett ab und findet als Absender den Ort...



Marseilles

George will das Hafengelände erkunden, allerdings hat dieser Köter namens Zwanzig etwas dagegen. Also schaut George zunächst durch das Fenster und unterhält sich mit dem Nachtwächter. Unten am Pier nimmt er den Bootshaken und fischt die Flasche aus dem Wasser. Wieder am Eingang kippt er das Wasser über den Kaminkegel und schraubt diesen ab. Den offenen Kamin verstopft er mit der Flasche. In der nachfolgenden Verwirrung schlüpft George durch die Falltür von unten ins Haus und packt dort ein Stück Kohle und die Hundekuchen ein. Durch die Falltür geht's wieder raus. Zwanzig wird nun mit dem Hundekuchen auf die Plattform gelockt. Löst nun George mit dem Bootshaken die Verankerungen der Plattform, fällt der Kläffer ins Wasser und der Weg ist frei ins...

Hafengelände

Als George vor dem Lagerhaus steht, erscheint

es ihm sinnvoller, nicht einfach so durch den Haupteingang zu spazieren. Also klettert er links die Leiter hoch und öffnet das linke Fenster. Den Ventilator verstopft er mit dem Bootshaken, so daß er versteht, was Pablo von sich gibt. Draußen geht's wieder die Leiter runter, und an die Tür geklopft. Das muß George dreimal machen, genauer gesagt, bis Pablo herauskommen will. Dann geht's wieder die Leiter hoch. Oben beschäftigt sich George zweimal mit den Fässern, und Pablo findet sich irgendwo in einer feuchteren Ecke wieder. Dann wieder die Leiter runter und George betritt...

Das Lagerhaus

Im Schreibtisch findet George einen kleinen Messingschlüssel. Dann geht er zum Fahrstuhl und gewinnt im nachfolgenden Disput einen kleinen Verbündeten namens Titipoco. Darauf holt George den Fahrstuhl, indem er den kleinen Knopf links daneben drückt. Oben schiebt er die rechte Kiste in die Fahrstuhltür, und der Lift bleibt oben. Rechts neben dem Lift ist ein Lichtschalter. Nun kann George den Raum untersuchen. An der Holzwand findet er ein paar Spuren, und er geht durch die Geheimtür. Drinnen hebt er die Statue auf und zeigt sie Nico. Allerdings besteht sie darauf, befreit zu werden. Das Klebeband wird eingesteckt. Wieder im Vorraum unterhält sich George erst einmal ausgiebig mit Nico. Dann klebt er das Klebeband vor die Lichtschranke und schiebt die Kiste wieder zurück. Die obere Kiste wird nun nach rechts umgeparkt und die linke Kiste beiseite geschoben. Der frisch entdeckte Hebel wird dazu benutzt, die Statue nach oben zu hebeln. Das Seil wird zunächst an der Statue und danach an der Laufrolle befestigt. Die Palette wird heruntergelassen. Da George die Statue nicht allein bewegen kann, bittet er Nico um Mithilfe. Draußen benutzt George die Handschellen mit dem Drahtseil. Nach einer feuchtfrohlichen Begebenheit reisen die beiden nach...

Quaramonte

Hier müßt Ihr mit allen Leuten reden, die sich ansprechen lassen – und das gleich mehrmals. Das betrifft vor allem die Chefin der Bergbaugesellschaft, Pearl und Duane, den General

und seinen Gehilfen Ronaldo. In der Polizeiwache will George sich die Karte ansehen und wird vom General daran gehindert, der prompt von George danach ausgefragt wird. Dann redet er nochmal mit Duane, der inzwischen allein sein sollte, und mit der Minenchefin. Er überredet Nico, den General abzulenken. Ronaldo wird mit Pearl in die Pyramide geschickt. Nun hat George die Freiheit, mit Miguel in der Zelle zu reden. Beim Hinausgehen sieht er sich die geheimnisvolle Karte an. Nun rückt auch die Minenchefin einen Sprengsatz heraus, den sich George aus dem Schrank nehmen darf. Diesen gibt er an Duane und wird zu Miguel geschickt. Leider ist Ronaldo cleverer, als er aussieht, und sperrt George ein. Wir wechseln zu Nico: Schaut Euch einfach ein paar Gegenstände im Raum an und fragt den Macho danach. Kommt seine Mutter herein, so ist der Auftrag erfüllt. Zurück zu George: Er fragt Miguel nach dem Seil. Das bindet er am Fenstergitter fest und reicht das Seil an Duane vor dem Fenster weiter. Auf der nachfolgenden Flucht wird das Boot der Ausbrecher beschossen, und George befindet sich wiederum allein am Ufer eines Flusses mitten...



Im Dschungel

Um Aufmerksamkeit zu erringen, legt George die Zeitung in die feuchten Blätter und benutzt die Statue mit dem sich drehenden Wasserrad. Der Pater beherbergt die kranke Nico. Allerdings will er erst helfen, wenn sein Kragen gerichtet ist. Ganz rechts nimmt George das Seil vom Rad und bindet es an die zwei Steine. Dann legt er den Kragen auf die Steine und benutzt das Holzkreuz mit der so entstandenen Presse. Den gerichteten Kragen gibt George dem Priester, und auf geht's ins Indiodorf. Im Gespräch mit den Wächtern erfährt George, daß der Schamane ein kleines Präsent haben will. Komischerweise schmecken ihm die Hundekuchen, und er will noch mehr. Da George keine mehr hat, legt er den Kojotenstein in die Schachtel und gibt diese dem Wächter. Der alte Mann läßt auch sofort bitten. Nach einer ausgiebigen Geschichte über den dunklen Gott und nach einer Nacht, in der George wohl nicht nur Alkohol, sondern auch einige andere Annehmlichkeiten des Lebens genossen hat, geht er wieder zurück zum Pater. Da Nico part-

out nicht in die Wurzel beißen will, muß diese klein gemahlen werden. George legt also die Wurzel auf die Presse und legt sinnvollerweise den Kaminkegel als Behältnis darunter. Nun wird wieder das Holzkreuz mit der Presse verwendet, und das Gebräu ist fertig. Das wird nun Nico eingeflößt, und sie ist auch bald wieder auf den Beinen. Allerdings trennen sich hier die Wege unserer Helden. Während Nico nach London fliegt, fährt George in die Karibik auf eine Insel namens...



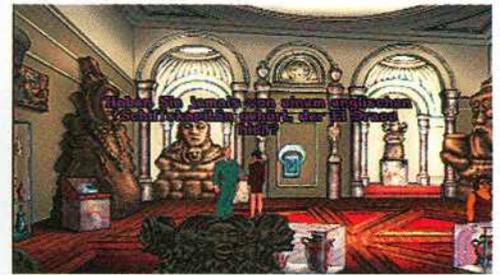
Ketch's Landing

Kaum angekommen schaut George zunächst durch den Theodoliten und will sich auch die Baupläne zu Gemüte führen. Dann fragt er den Landvermesser und den Fischerjungen Rio auf dem Steg aus. Oben beim Haus ärgert George erst die Katze und redet dann mit den Schwestern. Dann stellt er die Leiter auf und will sie besteigen. Da das nicht klappt, rüttelt er versuchsweise an der Tür. So verscheucht er die Schwestern. Unten bittet er Rio um einen Fisch für die Katze. Da allerdings kein Fisch, sondern ein Fahrrad auf dem Steg landet, zieht er den Schlauch ab und fragt erneut Rio nach dem Fisch. Am Haus klettert George auf die Leiter und bindet den Schlauch oben fest. Runter von der Leiter macht er den Fisch daran fest – so etwas findet jede Katze sehr interessant. George nutzt das und schnappt sich den Ball. Er bedankt sich bei der Katze, indem er ihr den Fisch gibt. Den Schlauch bindet er an die Astgabel und beschießt die Markierung mit dem Ball. Das paßt Bronson natürlich gar nicht. Kaum ist er oben auf der Fahnenstange, nimmt George die Leiter weg und hebt die Markierung auf. Unten schnappt er sich die Baupläne und zeigt diese den Schwestern. Unterdessen im Londoner...

British Museum

Zunächst schaut Nico in ihre Handtasche und holt die Haarspange heraus. Nachdem sie alles im Museum eingehend betrachtet und den Angestellten darüber ausgequetscht hat, kommt Oubier und erkennt Nico nicht mehr. Von der rechten Vitrine nimmt sie den Schlüssel und öffnet damit den Glaskasten mit dem Dolch, der nun wohl auch weg ist. Sie erzählt dann dem Angestellten von dem Schlüssel.

Wenn der telefoniert, schiebt sie den Vorhang beiseite und öffnet mit dem Dolch die Tür. Nico ist raus und weiter geht's im...



Ketch's Museum

Dort schaut sich George die Vitrine und das Portrait an. Dann nimmt er die Feder vom Schreibtisch und öffnet die Truhe, in der sich Emily versteckt hat. Nach einem eingehenden Gespräch nimmt George die Karte und legt sie auf den Schreibtisch. Das gleiche macht er mit der Öllampe. Die Feder gibt er draußen der Katze, die das Teil in einem Anfall von Miau zerfetzt. Mit der zerrupften Feder geht George zu Rio, der ihm für die Feder eine Muschel gibt. Bei Emily kann er die Muschel gegen ein Kreuz eintauschen. Das stopft er ebenso in den Schreibtisch. Nun weiß er, auf welcher Insel der Adlerstein versteckt ist. Am Steg fragt er Rio nach einer Überfahrt. Auf Zombie Island angekommen, muß George den Vorsprung auf dem Felsen finden. Dann schaut er ins Boot und fragt Rio nach dem Netz. Das wirft er über den Vorsprung und klettert hoch. Zurück zu Nico nach London in..

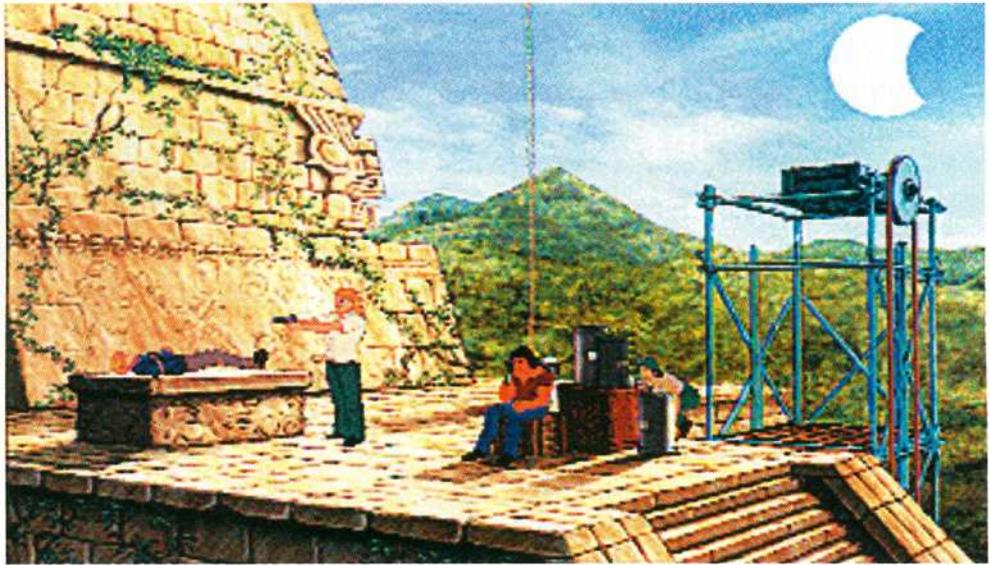
Eine verlassene U-Bahn-Station

Nico schaut sich zunächst den Schokoladenautomaten an, genauer gesagt den Münzschlitz. Nach einem kurzen Gefummel mit der Haarspange kann sie einen Penny aus dem Rückgabeschacht nehmen. Den steckt sie in die Waage, allerdings will sie nicht mit ihrem Gewicht herausrücken. Weiter rechts ist ein kleines Schaltkästchen. Nachdem sie mehr oder minder erfolglos mit dem Dolch daran rumgestochert hat, schiebt sie die Karte aus der Waage, und siehe da, das Kästchen ist offen. Nun stellt sie die Ampel auf rot und muß nur noch in die U-Bahn einsteigen. Nächste Station...

Zombie Island

Oben rechts geht's in den Sumpf. Dort nimmt George einen Schilfhalm mit. Weiter nach oben rechts. Dort hält George den Halm in die Höhle. Auf dem gleichen Weg wieder zurück zur Klippe. Ganz rechts geht's zum Eber. Da der nicht daran denkt, sich zu trollen, wird der Halm mit dem Giftpfeil geladen. Gut gezielt, und der Eber haut ab. Rechts weiter zum Obelisk. George reißt die Liane vom Obelisk. Das

Netz und die Markierung knotet er an die Li-
ne und schmeißt das gesamte Gebilde wieder
auf den Stein. Links oben raus. George findet
sich im Sumpf wieder. Weiter zum Fels und da-
nach links oben raus, dann links raus, dann
rechts oben raus, dann rechts in der Mitte raus,
dann wieder rechts raus, und George findet
sich auf einem Plateau wieder. Auf einer Stein-
platte befinden sich mehrere Löcher, die als
Halterung für den Theodoliten dienen. Dann
schaut George durch den Theodoliten. Er dreht
sich solange nach rechts, bis die Markierung
auf dem Obelisken sichtbar wird. Nun wird der
Felsen darüber als der richtige identifiziert,
und rechts vom Plateau wieder in den Dschungel.
Weiter in London an den ...



Tower Docks

Vergeßt hier regelmäßiges Abspeichern nicht!
Nico schleicht sich zunächst zur nächsten Ki-
ste. Von dort aus schaut sie sich die Leiter und
die linke Tür an. Nun ist Timing gefragt: Ist der
Wächter bei Pablo, stößt Nico zur Tür, öffnet
diese und klettert die Leiter hoch. Ist der
Wächter drin, wird der Wandschrank geschlos-
sen und mit dem Besen verriegelt. Jetzt kann
sie in aller Ruhe durch das Bullauge gucken.
Ist Karzac draußen, untersucht Nico den Pro-
fessor auf Lebenszeichen. Als sie den Jaguar-
stein nimmt, schleicht sich Karzac an und will
sie erwürgen. Einziges probates Mittel ist hier
der Dolch. George hat unterdessen eine neue
Beschäftigung entdeckt, und zwar die...

Dreharbeiten

Im Busch befindet sich ein Hornissennest, das
George finden muß. Dann kann er sich mit al-
len unterhalten und die Gegend erkunden.
Wenn niemand mehr etwas zu sagen hat,
nimmt sich George einen Pfannkuchen, ein
Brötchen und den Sirup vom Tisch. Den Pfann-
kuchen kredenzt er dem Stuntman Bert. Als
guter Esser verträgt er auch noch einen zwei-
ten, den George allerdings mit Sirup einge-
schmiert hat. Das Brötchen und noch ein zwei-
tes dieser steinharten Gebäcke schmeißt er in
den Busch, worüber sich Bert absolut nicht
freut. Die nächste Szene wird am Strand ge-

dreht. George unterhält sich mit dem Produ-
zenten und dem Kameramann. Immerhin kann
man doch mit der Handkamera drehen. George
bekommt den Stein und weiter geht's im...

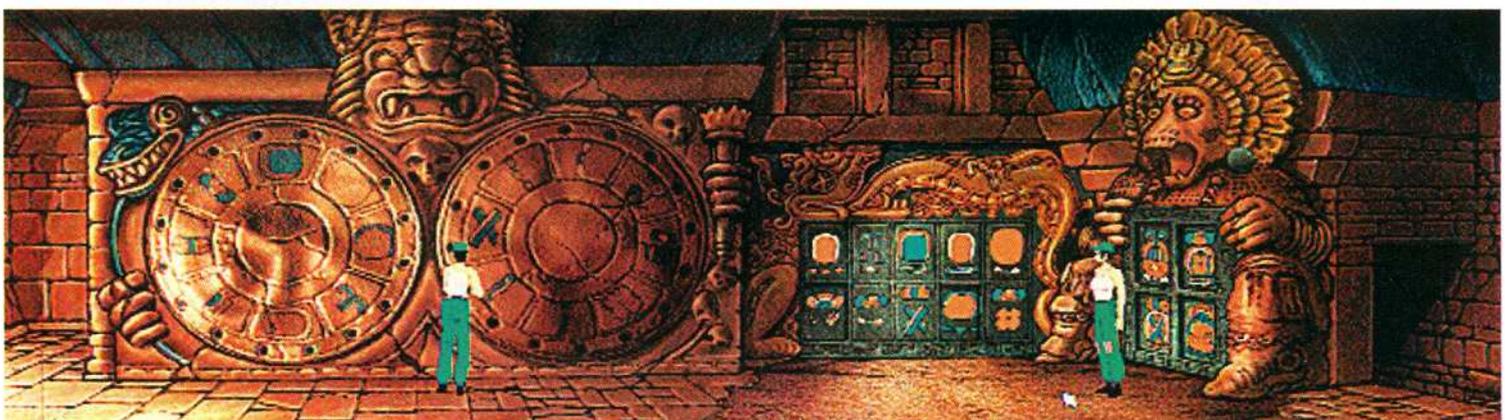
Indiodorf

Nico ist wieder dran, sie versucht sich an Titi-
poco. Da sie das Faß nicht allein umwerfen
kann, bittet sie Titipoco um Hilfe. Als sie auf
den Boden schaut, entdeckt sie den Kojoten-
stein, den sie gleich einsackt. Links geht es zur
Pyramide. Am Notstromaggregat schraubt Nico
den Zylinder ab. Die Benzinleitung wird mit
dem Dolch gekappt und der Zylinder darunter
gehalten. Das Benzin wird in die rechte Ma-
schine gefüllt. Das Seil, das auf dem Boden
liegt, drückt Nico dem kleinen Indio in die
Hand, der das aufhängt. Nun muß sie es nur
noch um die Maschine verknoten, und der Lift
ist fertig. Den Knopf gedrückt und den Hebel
ausprobiert. Nico erklärt Titipoco, wie er mit
dem Hebel umgehen soll. Sie stellt sich auf den
Lift und auf geht's. Oben schnappt sie sich den
Munitionsgurt und fährt mit dem Fahrstuhl
wieder runter. Unten nimmt sie die Fackel und
läßt sie von Titipoco anzünden. Den Munition-
gurt wirft sie ins Feuer. In der nachfolgenden
Verwirrung tauchen die zwei wieder oben auf
der Pyramide auf. Nico bequatscht Raoul, der
nun völlig verunsichert ist. Nun befreit sie noch
George und die drei flüchten in...

Die Pyramide

Drinnen versucht sich Nico an den Hebeln und
fordert George auf mitzumachen. Nach der un-
freiwilligen Rutschpartie muß Nico ein Rätsel
lösen. Rechts sind zwei Bilderfolgen zu sehen.
Die Bilder bei dem Affen sind aus jeweils zwei
der anderen zehn Tafeln zusammengesetzt.
Die wiederum bestehen aus zwei Symbolen
der Räder. Dreht Ihr die Räder so, daß die Sym-
bole in der Mitte gegenüber stehen, so könnt
Ihr die Tafel hineindrücken. Sind die passen-
den zwei Tafeln gedrückt, so kann das Bild
beim Affen gedrückt werden. Sind alle vier Bil-
der gedrückt, so öffnet sich rechts ein Durch-
gang. Weiter mit George. Er nimmt die Fackel
und läßt sie von Titipoco anzünden. Dann
schaut er das Bild und die Hebel an, und beide
verschwinden im Nirwana. Im Raum darunter
zündet George die rechte Fackel an. Dann zieht
er den Hebel und geht links raus. Im nächsten
Raum müssen beide Hebel gezogen werden,
und die Tür geht auf. Durch den Gang muß Ge-
orge wieder in den ersten Raum zurück. Dort
nimmt er die Fackel und rechts raus. Im Trep-
penhaus muß er ein paar Hebel ziehen. Unten
ist dann eine Tür und dahinter wartet ...

Das große Finale



Da ist echt für **JEDEN** was drin!

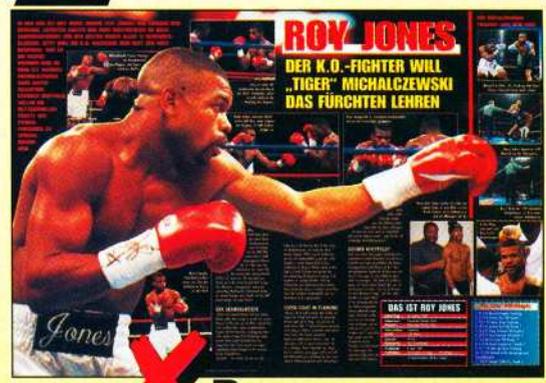
Alle **14** Tage
NEU
NUR **3,20** DM

Die ganze Welt des Sports

Jedes Heft prallvoll mit
POSTERN
MEGA-STICKERN
& **TRIKOT-GEWINNSPIEL**



X Tennis



X Boxen



X Fussball



X Fun Sports



X Basketball



Eine Zeitschrift der Verlagsgruppe Württemberg

P.E.T.-Agentur GmbH, München



Mega SPORT

BUNDESLIGA-TOTAL!

2 XXL POSTER

PlayStation (PAL) Tips

Frogger

Well, würde man hier wiedergeben, welche Kommentare manchen Mitarbeitern unserer Redaktion entglitten sind, als sie sich ausgiebig Frogger unter die Lupe nahmen, würde diese Seite vor schwarzen Balken nur so wimmeln. Nichtsdestotrotz gibt Euch Hasbro Interactive einige hilfreiche Hinweise, um die Level besser meistern zu können.

Allgemein gilt es, sich nicht entmutigen zu lassen (Anm. d. Red.: Lautes Lachen). Hierbei sind die neuen Fähigkeiten von Frogger sehr nützlich:

Power-Quack: Aufmerksam lauschen! Die Baby-Frösche antworten und machen die Ortung recht einfach.

Hitzesuchende Zunge: Es gibt verschiedene Power-Ups, die Punkte-Gutschriften oder Zeit-Gutschriften (sehr wichtig!) bringen, oder die Anzahl der Leben erhöhen. Vorsicht: Es gibt auch Fliegen, die den Punktestand verringern oder die Zeit verknappen.

Super-Sprung: Frogger springt doppelt so hoch, jedoch nicht doppelt so weit! Nützlich, um die Gegner zu überspringen (das Timing ist sehr wichtig), oder um auf erhöhte Plattformen zu springen.

Die Level im Einzelnen:

Retro-Welt: Der Klassiker unter den Welten ist mit ein wenig Geduld kein Problem. Auch ist es nicht immer verkehrt, ein oder zwei Schritte zurückzugehen, wenn der Verkehr zu stark ist.

See-Welt: Die See-Level sind sehr groß. Hier gilt es, die Orientierung nicht zu verlieren. Mit Hilfe der Kamera-Rotation (L + R Tasten) kann man sich hier weiterhelfen.

Lilly Islands: Rechts auf die zweite Insel, von dort aus über die Schildkröten zur Straße. Immer hinter den Autos herlaufen, bei Bedarf nur kurzzeitig die Spur wechseln. Zwei Baby-Frösche sind links an der Straße, einer rechts. Für die beiden letzten Baby-Frösche ist eine weitere Reise notwendig. Auf dem ersten Baumstamm bleiben, auf die zweite Insel springen, dann über den Baumstamm auf die Seerosen springen, wobei sich die mittlere dreht. Der Absprung ist von dort aus wesentlich schwieriger. Auf dem Baumstamm bleiben, bis erneut Seerosen in Sicht kommen. Hier nun einfach den Seerosen bis zu dem Baby-Frosch folgen. Der letzte Baby-Frosch wird gerettet, indem der oben beschriebene Weg bis zu den zweiten Seerosen befolgt wird. Allerdings wechselt man nun auf den „inneren“ Baumstamm, anschließend auf die Insel. Mit dem Super-Sprung hüpfen man auf die Plattform und wartet auf Albatros-Airlines, die einem den Weg zum letzten Frosch des Levels erleichtert.

Bow Wow Falls: Erst einmal über die Straße, den Berg hinauf, über die Brücke, an den Hunden vorbei, dort ist auch schon der erste Baby-Frosch. Für den zweiten den gleichen Weg gehen, dann über zwei Ballons und den Albatros zum Baby-Frosch. Für den dritten Frosch den oben angegebenen Weg einschlagen. Auf der Plattform, wo der zweite Frosch zu finden war, geht es über einen nächsten Ballon zum dritten Frosch. Die beiden letzten Frösche sind unten zu finden. Das bedeutet über die Straße, nicht den Berg hinauf, über die Schwäne. Ein Baby-Frosch wird von einem Rasenmäher bewacht, der letzte

Frosch ist mit dem Super-Sprung in der Nähe der Schwäne zu erreichen.

Die nun folgenden Level in der See-Welt sind ähnlich aufgebaut und sollten mit den obigen Angaben keine Probleme mehr darstellen.

Mower Mania: Innerhalb der Hecken gibt es oft Zwischenräume, in die Frogger mit dem Super-Sprung hüpfen kann, um einerseits abzukürzen, oder sich andererseits vor den herannahenden Rasenmähern in Sicherheit zu bringen.

Nicht von den Rasenmähern nervös machen lassen. Sie fahren nach einem ganz bestimmten Muster, so daß es keine Probleme gibt, wenn man den Rhythmus beobachtet. Zusätzlich ist anzumerken, daß verschiedene Wege zu den Babys führen, also ruhig einmal eine andere Taktik probieren.

Wald-Welt:

Holly Bee Hollow: Wichtig ist hier, sich vor den Bienen zu verstecken. Baumstämme bieten dazu Gelegenheit. Beste Taktik: „Von Versteck zu Versteck hüfen“.

Zunächst ganz rechts halten, da es hier viele Power-Ups gibt (z.B. Schnell-Sprung). Dann nach oben, über die Brücke, links halten. Schaut Euch oben links um.

Industrie-Welt: Genaues Timing ist der Schlüssel zum Erfolg. Alle Schalter betätigen, um die Plattformen zu aktivieren. Mit Hilfe des Power-Quacks lassen sich die kleinen Baby-Frösche schnell orten.

Höhlen-Welt: Maß halten! Die gefressenen Glühwürmchen erleuchten zwar kurzfristig die Szene, aber einmal gefressene Exemplare sind beim nächsten Versuch nicht mehr vorhanden. Auch hier ist der Power-Quack zwecks Ortung erste Wahl! Er ruft nicht nur die Baby-Frösche, sondern erleuchtet auch kurzfristig die Umgebung. Für den Level „Frogger goes Skiing“ ist es sehr wichtig, daß Frogger nicht zu schnell durch die Höhle rutscht. Allerdings müßt Ihr beim letzten Babyfrosch die Beine, vielmehr die Schenkel, unter die Arme nehmen, um die Aufgabe im Zeitlimit zu erledigen.

Secret-Level: Hierzu gilt es, die goldenen Frösche in den Welten zu finden. Es reicht aus, diese einzusammeln, ohne die jeweiligen Level zu beenden. Habt Ihr alle eingesammelt, öffnet sich ein Secret-Level.

Na dann QUAAAK!!!



HOOOTLINE !!!

Am Sonntag, dem 21. Dezember 1997, von 14.00 - 18.00 Uhr dürft Ihr uns mit Fragen rund um die Konsolenwelt löchern. Aber auch Kritik und Lob sind uns willkommen. Die Nummer lautet: 0931/15518. Wir hören uns!

GAMERS POINT

E3 - Video 9,85

E3 - Video 9,85

<p>N64</p> <p>MC 4Meg 69,85 MC 1MEG 49,85 MC Original 34,85 MC WL 29,85 Rumble P. inc. 256K 44,85 Rumble Pack Orig. 34,85 UNIVERSAL Conv. 39,85 Farbig Original 54,85 Super Pad 64 plus 54,85 Super Pad 64 49,85 Máko Pad 64 54,85 3D Shark Pad Pro 69,85 Joypad Verlängerung 24,85 Joystick Arcade Shark 89,85 Flight Force Pro 64 139,85 Kabel RF-UNIT PAL Blaze 39,85 Kabel RGB BOX 79,85 Kabel RGB-Scart BLAZE 39,85 Lenkrad MadCatz 139,85 Lenkrad V3 SV380 139,85 Blast Corps 109,85 Bomberman 64 89,85 Chameleon Twist * Clayfighter 63 1/3 139,85 Dark Rift 134,85 Diddy Kong Racing 89,85 Extreme G. 139,85 F1 Pole Position 139,85 FIFA 64 89,85 FIFA 98 - WM-Qualifikation * Golden Eye 007 149,85 Hexen 64 129,85 International S. S. Soccer 139,85 Lamborghini 64 139,85 Lylat Wars & Rumble Pack 129,85 Mace: The Dark Age 169,85 Madden 64 * Mischief Makers 89,85 Multi Racing Championship 149,85 NBA Hang Time 129,85 NFL Quaterb. Club 98 139,85 Pilotwings 64 109,85 Star Wars-Shad. Emp. 129,85 Super Mario 64 89,85 Super Mario Kart 64 89,85 Superman: Anim. Series * Tetrisphere 179,85 Top Gear Rally 139,85 Turok - Dino. Hunter 139,85 War Gods 149,85 Wave Racer 64 89,85 W. Gretzky's Hockey 129,85 WCW vs. NWO: World Tour * WCW Wrestling 139,85</p>		<p>PSX</p> <p>Konsole Multinorm 369,85 SILVER PACK Pal 333 Gamebuster 79,85 Memory Card 1 Meg WL 29,85 Memory Card 8Meg 69,85 Memory Card 24 Meg 69,85 Memory Card 32 Meg 94,85 Memory Card 48 Meg 94,85 Memory Card Original 39,85 Multiplayer Multi Tap 64,85 FAZOR Gun MadCatz 59,85 Lunar Gun incl. Laser 99,85 PREDATOR Gun 59,85 ALPS Gamepad 79,85 Analog Joypad Orig. 59,85 Infrarot Pad Naki 99,85 Negcon Pad 84,85 Joypad Original 44,85 Propad SV1100 69,85 Pro Pad SV1102 49,85 Super Pad SV1103 39,85 Programm Pad SV1107 69,85 Joypad Verlängerung 19,85 Joystick ACSII Orig. 109,85 Joystick Analog 119,85 PS Arcade Board 89,85 Flight Force Pro 109,85 HF Antennenkabel 44,85 Linkkabel WL 19,85 RGB Kabel Logic3 39,85 Lenkrad Mad Catz 139,85 Lenkrad V3 R. Wheel 139,85 Lenkrad VRF-1 109,85 Mouse PAL 54,85 Ace Combat 2 89,85 Agent Armstrong 89,85 Air Combat PLAT 49,85 Alien Trilogy PLAT 44,85 Baphomet's Fluch 2 89,85 B.A. Toshinden 3 89,85 B.A. Toshinden PLAT 49,85 Bleifuss 2 79,85 Broken Helix 94,85 Bushido Blade 109,85 Bust-a-Move 2 44,85 Bust-a-Move 3 69,85 C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85 C&C 2: Red Alert 119,85 Castlevania 89,85</p>		<p>PSX</p> <p>Colony Wars 89,85 Constructor 89,85 Courir Crisis 84,85 Crash Bandicoot 2 89,85 Critical Depth * Croc: Legend Gobbos 89,85 Destruction Derby PLAT 49,85 Devils Deception 89,85 Discworld 2 89,85 Dynasty Warriors 89,85 Explosive Racing 89,85 Fade to Black PLAT 44,85 FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85 Fighting Force 94,85 Final Fantasy 7 109,85 Formel 1 '97 109,85 Formular Karts 94,85 Frogger 89,85 Gex 2 - Enter the Gecko * G-Police 109,85 Grand Theft Auto 84,85 Heavy Gear * Heros Adventure 89,85 Hercules 89,85 Int. Track & Field PLAT 44,85 Judge Dredd 89,85 Jurassic Park - L. W. 89,85 K-1 / The Arena Fighters 99,85 Kurushi 89,85 Machine Hunter 89,85 Madden NFL Football 98 89,85 Magic - The Gathering 89,85 Marvel Super Heroes 89,85 MDK 89,85 Moto Racer 89,85 Motor Mash 89,85 Nascar Racing 98 89,85 NBA Hangtime 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterback Club 98 * NHL 98 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Open Ice 94,85 Nightmare Creatures 114,85 Nuclear Strike 89,85 Odd World - Abes Odd. 89,85 Overboard! 89,85 Pandemonium 2 89,85 PaRappa The Rapper 89,85 Pax Corpus 89,85 PGA Tour 98 89,85 Power Soccer 2 * Puzzle Bobble 3D 144,85 Rayman PLAT 44,85 Resident Evil D.C. 89,85 Resident Evil - D.C. 89,85 Ridge Racer PLAT 49,85 Risiko 89,85 Road Rash PLAT 44,85</p>		<p>PSX</p> <p>Rosco McQueen 89,85 Street Fighter EX Plus 89,85 Tekken PLAT 49,85 Test Drive 4 * Time Crisis incl. Gun 189,85 Tobal No. 2 * TOCA Touring Car Champ. * Tomb Raider 2 94,85 V-Rally 94,85 Warcraft 2 89,85 WCW vs. The World 94,85 Wipeout PLAT 49,85 Worms PLAT 44,85 Wrecking Crew 94,85 X-Men: Child. Atom 89,85 'Z' 84,85</p>		<p>SAT</p> <p>Gex 39,85 Hebereke 2 74,85 Hexen 94,85 Hi Octane 49,85 J.M. Football NFL 98 84,85 Jurassic Park - L.W. 89,85 Krazy Ivan 89,85 Last Bronx 94,85 Madden NFL 98 * Magic Carpet 94,85 Manx TT - Superbike 104,85 Marvel S. Heroes 89,85 Mr. Bones 74,85 Mystery Mansion 59,85 Nascar Racing 98 * NBA Jam Extreme 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterb. Club '97 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Hockey 98 * PGA Tour Golf 97 69,85 Pro Pinball 89,85 Resident Evil 104,85 Rise 2: The Resurrection 49,85 Road Rash 79,85 Robo Pit CLASSIC 49,85 Sega Touring Car 99,85 Skeleton Warriors 79,85 Starfighter 3000 79,85 Steamgear Mash 49,85 Tempest 2000 89,85 Tennis Arena 99,85 Tetris Plus 79,85 Thunderforce 2 & 3 89,85 Thunderforce 5 149,85 Virtua Fighter Kids 44,85 Virtua Volleyball 59,85 Warcraft 2 89,85 Whizz 89,85 WipEout 2097 84,85 W-Wide Soccer 98 94,85</p>		<p>SAT</p> <p>Konsole 299,85 Gamebuster 79,85 Back Up Mem WL 64,85 Converter Data Flash 39,85 Multiplayer 6-Spieler 79,85 Virtua Gun 84,85 3D ANALOG Pad 59,85 Joypad Original 44,85 Joypad Verlängerung 19,85 RF-Unit Fire 39,85 RGB-Kabel 39,85 Advance Military 4 119,85 Alien Trilogy 74,85 B.A. Toshinden 69,85 Bomberman 89,85 Bubble Bobble 69,85 Bust a move 2 PAL 69,85 C&C: Der Tiberiumk. 99,85 College Slam 79,85 Contra - Legacy War 104,85 Creature Shock 59,85 Criticom 59,85 Croc: Legend Gobbos 89,85 Crow: City of Angels 89,85 'D' 89,85 Dark Savior 89,85 Daytona C.E. 104,85 Dead or Alive 119,85 Death Crimson 89,85 Discworld 2 84,85 Dragonforce 84,85 Discworld 2 84,85 Dragonforce 84,85 Euro 96 S. England 79,85 FIFA 98 - WM-Qual. * Fighting Vipers 59,85</p>	
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach
unserem Bonus-System !

NEU seit 8. November
LADEN (200qm)
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Versandzentrale
LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721-93357-10/11



Gelingt es der Polizeistreife, Euch einzuholen, wird Eure Karre bis zum Stillstand abgebremst



Die Intelligenz der CPU-Konkurrenz ist sehr hoch, dennoch ist auch sie manchmal in Unfälle verwickelt



In der Cockpit-Perspektive klebt Ihr förmlich vor Anspannung vor dem Bildschirm

PlayStation Rennspiel

Test Drive 4



Das Comeback des Amiga-Racers! Die Schöpfer von Destruction Derby 1 + 2 hauchten dem Rennspiel-Klassiker der achtziger Jahre neues Leben ein, mit einem zeitgemäßen Outfit und einem Fuhrpark, der seinesgleichen sucht



Während der Fahrt durch die überaus langen Strecken erlebt Ihr allerhand signifikante Gebäude am Streckenrand

Amiga-Veteranen erinnern sich sicherlich noch an die für damalige Verhältnisse grafisch opulente und überaus erfolgreiche Asphaltjagd Test Drive. Das letzte Lebenszeichen der Racer-Serie erfolgte im Juni 1993 auf dem Super Nintendo (Test Drive II - The Duel), wobei die Accolade-Schöpfung im Konsolengefilde gnadenlos unterging. Nach längerer Sendepause besann sich das amerikanische Programmiererteam schließlich wieder auf alte Tugenden und stattete die wie aus dem Ei gepellte 32-Bit-Auflage mit allerlei technischen und spielerischen Feinheiten aus. Das Spielkonzept kann als Need for Speed/Out-

run-Kombination mit einem Hauch Road Rash umschrieben werden. Im Gegensatz zu den typischen Arcade-

„Die detaillierte Grafik wirkt streckenweise wie digitalisiert“

Racern werden bei Test Drive 4 nicht in bewährter Checkpoint-Manier kleine Rundkurse bewältigt. Stattdessen fahrt Ihr mit Eurer Edelkarosserie durch sechs traumhafte Landschaften, die jeweils in vier lange Abschnitte unterteilt wurden

(durchschnittliche Fahrtdauer vier bis fünf Minuten!). An grafischer Abwechslung mangelt es den fünf internationalen Parcours wahrlich nicht. In den Schweizer Alpen geht es über verschneite Landstraßen, in San Francisco rast bzw. fliegt Ihr die bekannten Straßen mit dem halbrecherischen Neigungswinkel herunter, und im regnerischen England habt Ihr mit engen Serpentinien zu kämpfen. Als „Höhepunkt“ gibt es einen Bonuskurs auf der guten alten deutschen Autobahn (die Amis sind von der uneingeschränkten Raserei fasziniert). Das Ziel der Verfolgungsjagd ist es natürlich, das Ende der Route vor den fünf anderen Kon-



Im CG-Intro bekämpfen sich die Boliden bis aufs Messer - schade nur, daß das Opening des öfteren steckenbleibt

kurrenten zu erreichen, was jedoch in dreifacher Hinsicht alles andere als einfach ist. Erstens sind die anderen PS-Monster mit einer überdurchschnittlichen AI ausgestattet (macht Euch auf Rangeleien bei Überholmanövern gefaßt!), zwei-

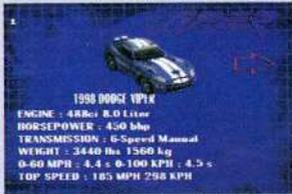


Bei den bekannten Downhill-Straßen in San Francisco wird der Geschwindigkeitsrausch auf die Spitze getrieben. Hier hat jeder Fahrfehler fatale Konsequenzen



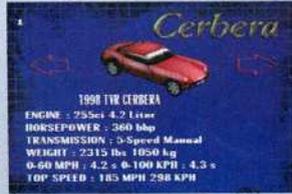
Hoffentlich Vollkasko versichert! An belebten Kreuzungen, wie hier in Washington, sind derbe Kollisionen nahezu vorprogrammiert

Der edelste Fuhrpark im Konsolenbereich!



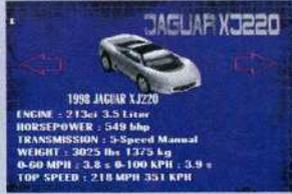
1998 DODGE VIPER
 ENGINE : 480ci 8.0 Liter
 HORSEPOWER : 450 bhp
 TRANSMISSION : 6-Speed Manual
 WEIGHT : 3440 lbs 1560 kg
 0-60 MPH : 4.4 s 0-100 KPH : 4.5 s
 TOP SPEED : 185 MPH 298 KPH

Die wunderschöne Viper wurde in amerikanischen Fachmagazinen in den Himmel gelobt



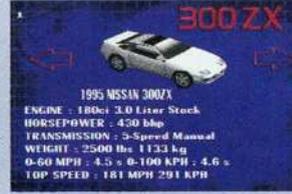
1998 TVR CERBERA
 ENGINE : 295ci 4.2 Liter
 HORSEPOWER : 360 bhp
 TRANSMISSION : 5-Speed Manual
 WEIGHT : 2215 lbs 1000 kg
 0-60 MPH : 4.2 s 0-100 KPH : 4.3 s
 TOP SPEED : 185 MPH 298 KPH

Die Cerbera wird als neuer Stern am englischen Automobil-Himmel gefeiert



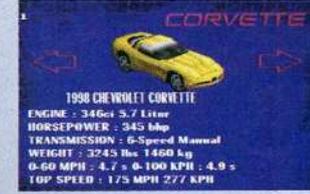
1998 JAGUAR XJ220
 ENGINE : 213ci 3.5 Liter
 HORSEPOWER : 549 bhp
 TRANSMISSION : 5-Speed Manual
 WEIGHT : 2025 lbs 925 kg
 0-60 MPH : 3.8 s 0-100 KPH : 3.9 s
 TOP SPEED : 218 MPH 351 KPH

Der Jaguar XJ 220 ist mit einem Preis von rund 1.5 Millionen DM einer der teuersten Sportwagen aller Zeiten - schwieriges Handling!



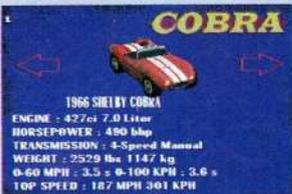
1995 NISSAN 300ZX
 ENGINE : 180ci 3.0 Liter Stock
 HORSEPOWER : 450 bhp
 TRANSMISSION : 5-Speed Manual
 WEIGHT : 2500 lbs 1133 kg
 0-60 MPH : 4.5 s 0-100 KPH : 4.6 s
 TOP SPEED : 181 MPH 291 KPH

Der Nissan 300 ZX ist mit 430 Pferdestärken momentan einer der schnellsten Reiskocher



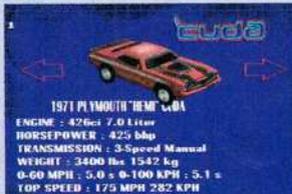
1998 CHEVROLET CORVETTE
 ENGINE : 346ci 5.7 Liter
 HORSEPOWER : 345 bhp
 TRANSMISSION : 6-Speed Manual
 WEIGHT : 3245 lbs 1468 kg
 0-60 MPH : 4.7 s 0-100 KPH : 4.9 s
 TOP SPEED : 175 MPH 277 KPH

Die neueste Corvette bietet gegenüber den zahlreichen Vorgängern geradezu bahnbrechende Veränderungen



1966 SHELBY COBRA
 ENGINE : 427ci 7.0 Liter
 HORSEPOWER : 490 bhp
 TRANSMISSION : 4-Speed Manual
 WEIGHT : 2529 lbs 1147 kg
 0-60 MPH : 3.5 s 0-100 KPH : 3.6 s
 TOP SPEED : 187 MPH 301 KPH

Die legendäre und äußerst seltene Cobra gilt in Fachkreisen nach wie vor als der schönste Roadster aller Zeiten



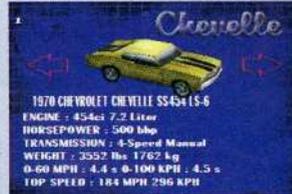
1971 PLYMOUTH HEMI Cuda
 ENGINE : 426ci 7.0 Liter
 HORSEPOWER : 425 bhp
 TRANSMISSION : 3-Speed Manual
 WEIGHT : 3400 lbs 1542 kg
 0-60 MPH : 5.0 s 0-100 KPH : 5.1 s
 TOP SPEED : 175 MPH 282 KPH

1971 war dieses sperrige PS-Monster von Plymouth aufgrund seiner Motorisierung eine kleine Sensation



1969 CHEVROLET CAMARO ZL-1 COPI 9560
 ENGINE : 427ci 7.0 Liter
 HORSEPOWER : 600 bhp
 TRANSMISSION : 4-Speed Manual
 WEIGHT : 3070 lbs 1393 kg
 0-60 MPH : 4.2 s 0-100 KPH : 4.3 s
 TOP SPEED : 205 MPH 330 KPH

Der 69er Camaro von Chevrolet ist für Autosammler eine absolute Rarität



1970 CHEVROLET CHEVELLE SS454 LS-6
 ENGINE : 454ci 7.2 Liter
 HORSEPOWER : 500 bhp
 TRANSMISSION : 4-Speed Manual
 WEIGHT : 3552 lbs 1762 kg
 0-60 MPH : 4.4 s 0-100 KPH : 4.5 s
 TOP SPEED : 184 MPH 296 KPH

Dieser Spritfresser wurde von den Amis liebevoll das „Monster“ getauft



1969 CHEVROLET CORVETTE ZL-1
 ENGINE : 427ci 7.0 Liter
 HORSEPOWER : 600 bhp
 TRANSMISSION : 4-Speed Manual
 WEIGHT : 3150 lbs 1429 kg
 0-60 MPH : 4.5 s 0-100 KPH : 4.4 s
 TOP SPEED : 202 MPH 325 KPH

Die ZL-1 Corvette stellt für viele Kenner den Inbegriff des amerikanischen Sportwagens dar

tens herrscht auf allen Strecken lebhafter Gegenverkehr, dem man oftmals innerhalb eines Bruchteils einer Sekunde reaktionsschnell ausweichen muß (kann auch deaktiviert werden), und drittens möchte die Verkehrspolizei dieser rigorosen Geschwindigkeitsübertretung tunlichst Einhalt gebieten. Sobald Ihr ein Polizeiauto überholt, heftet sich der Wagen nämlich an Eure Fersen. Gelingt es ihm, Euch zu überholen, wird Euer Spritfresser zum Stillstand gezwungen, wodurch Ihr

„Der Fuhrpark aus aktuellen Sportwagen und Klassikern ist vom Feinsten“

wertvolle Sekunden verliert. Glücklicherweise sind aber sämtliche Boliden PS-mäßig den Polizeischüsseln hoffnungslos überlegen. Der Fuhrpark ist überhaupt vom Allerfeinsten und dürfte jedem Autofan das Wasser im Munde zusammen-

laufen lassen: Shelby Cobra, Jaguar XJ 220, Dodge Viper oder das dumpfe Gluckern einer 68er Corvette - eine stattliche Anzahl von aktuellen Sportwagen und Klassikern sind vertreten. Deutsche Fabrikate sucht man jedoch vergebens, was vielleicht daran liegt, daß die Autos in allzu derbe Crashes verwickelt sind, was Mercedes, BMW oder Porsche aus Image-Gründen nicht so gerne sehen (weshalb auch auf optische Beulen oder Kratzer komplett verzichtet wurde). Themawechsel:

Sechs Spielmodi bieten gehobene Abwechslung bei der Asphaltjagd. Beim Einzelrennen wird ein Kurs nach Wahl in Checkpoint-Manier bewältigt. Bei den vier unterschiedlichen Turnier-Variationen gibt es jeweils ein anderes Reglement (Qualifikation, beste Gesamtzeit, WM-Punkte). Außerdem gibt es einen 2-Spieler-Modus (Split-Screen oder Link) sowie den typisch amerikanischen Beschleunigungs-Wettkampf, bei dem Ihr eine kurze Gerade durch geschicktes Zusammenspiel von Gaspedal und Gangschaltung möglichst schnell bewältigen müßt.



Karambolagen sind manchmal nicht zu vermeiden, haben aber keinerlei negative Auswirkungen auf das Fahrverhalten



Unschöner Grafikbug: Bei den CPU-Wagen fehlen oftmals die Reifen



Ulf: Test Drive is back! Und zwar besser als je zuvor. Accolade gelang das Kunststück, das alte Konzept mit neuen

Ideen anzureichern, umrahmt von einem technischen Umfeld, das sich vor der aktuellen Rennspiel-Garde nicht zu verstecken braucht. Im Gegenteil: Die Polygon-Karren und die Kurse, die anhand von Filmaufnahmen entstanden sind, sehen durch den hohen Detailreichtum beinahe schon wie digitalisiert aus. Nur die oftmals fehlenden Reifen der CPU-Wagen und gelegentliche Pop Ups stören die ansonsten glanzvolle und vor allem abwechslungsreiche Optik. Realismus war scheinbar auch bei der Entwicklung des Fahrgefühls oberstes Gebot. Die PS-Monster reißen bei allzu heftigem

Einsatz der Bremse schnell aus und sind nur mit viel Geschick wieder unter Kontrolle zu bringen. Dies führt aber auch zu dem ersten (kleinen) Schwachpunkt von Test Drive 4. Das sensible Handling, gepaart mit der ausgefuchsten CPU-Konkurrenz, sorgt oftmals für Frust. Vor allem dann, wenn reger Gegenverkehr herrscht, was fast immer mindestens einen Unfall (und somit eine schlechte Platzierung) zur Folge hat. Doch gerade die anderen Verkehrsteilnehmer machen irgendwie den Reiz aus, denn ohne den Gegenverkehr fehlt das heftige Herzpochen. Stattdessen werden gelegentliche Längen beim Streckendesign augenscheinlich. Trotzdem: Test Drive 4 ist der coolste Racer der letzten Zeit, gerade weil es so anders ist und viele Features bietet.

Test PlayStation

Hersteller: **Accolade/EA**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **21. November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **6 Strecken**
 Besonderheiten: **deutsche Texte, Link-Kabel**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **83** Sound **71**

Fun 85



Die große Roboterspinne hier könnt Ihr mit der Plasmagun oder durch Draufspringen vernichten



Die Hilfetexte könnt Ihr auch abschalten, zu Beginn geben Sie Euch aber wichtige Tipps



In der Basis trifft Ihr viele Personen, mit denen Ihr sprechen könnt, und die Euch wichtige Informationen geben



Klickt Ihr diesen Bildschirm an, so kann Jake den abgebildeten Maintenance Roboter steuern

PlayStation 3D Action-Adventure **Broken Helix**

Die berühmt-berüchtigte Area 51 steht im Mittelpunkt dieses innovativen Action-Adventures von Konami

Unter Ufologen und Verschwörungstheoretikern ist der Name Area 51 schon lange ein Begriff. Hier soll die US-Regierung die Überreste des angeblich 1947 in Roswell, New Mexico abgestürzten Ufos und dessen Piloten versteckt halten, und angeblich dient die Top

Secret Luftwaffenbasis in der Wüste von Nevada auch als Testort für geheimnisvolle Fluggeräte. Wie bitte, Ihr glaubt das nicht? Dann fragt doch mal Jake Burton, seines Zeichens Bombenexperte der US-Army, der im Jahr 2026 zu einem Spezialauftrag in eben jene Area 51 beordert wird. Jake soll zwei Bomben entschärfen, die ein durchgedrehter Wissenschaftler in der Basis gelegt hat, um die Regierung zur Aufdeckung ihrer geheimen Machenschaften zu bringen. Doch nachdem Jake diesen Auftrag erledigt hat, geht das Abenteuer erst so richtig los ... Wie Ihr wahrscheinlich schon erraten habt, übernehmt Ihr die Rolle des lieben Jake, der ausgestattet mit einer Betäubungswaffe und einem lockeren Mundwerk (tolle Synchronstimme von Manfred Lehmann, der u.a. auch

Kurt Russell und Bruce Willis synchronisiert) in die Basis eindringt. Dort entdeckt Ihr, daß die Regierung wirklich Kontakt mit Aliens hat, und klärt nebenbei auch noch den Tod Eures Vaters auf, der angeblich bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kam. Ihr bewegt Euren Helden durch die düsteren Gänge der Basis, interagiert mit dort anzutreffenden Personen, steuert Roboter und kommuniziert per Funk mit Euren Vorgesetzten. Dabei bekommt Ihr alle Informationen, die Euch andere Menschen oder Aliens geben, immer in gesprochener Form. Ständig hört Ihr über Funk die Gespräche von Soldaten und Wissenschaftlern und erfährt so immer mehr Dinge, die Euch bei der Lösung Eurer Aufgabe helfen. Natürlich findet Ihr auch unzählige Extrawaffen und Items, die Ihr



An diesen Konsolen könnt Ihr die Auto-kanonen abschalten, die Euch sonst das Leben schwermachen - schaltet Ihr sie wieder ein, so nerven sie Eure Verfolger

später im Spiel unbedingt braucht. Die große Menge an Sprachsamples (96 Minuten) und die hervorragenden Sprecher sorgen gemeinsam mit der dynamischen Handlung (es gibt 5 verschiedene Endings) für eine unglaublich dichte Atmosphäre und eine hohe Motivation.



Viele verschiedene Gegner machen Jagd auf Euch. So wie diese schwebenden Ventilatoren, die Euch mit ihren scharfen Sägeblättern verletzen



Frank: Broken Helix besticht weder durch eine besonders gute Grafik noch durch eine ausgefeilte Steuerung, sondern durch das sogenannte 4D-Element, was heißt, daß alle Charaktere im Game eigenständig handeln und sich durch die Basis bewegen. Kurz: Das Spiel läuft in Echtzeit ab. Neu ist auch, daß jede Information, die Ihr bekommt, gesprochen wird, d.h. Ihr müßt höllisch aufpassen, daß Ihr keinen Hinweis verpaßt. Und selbst wenn Ihr Broken Helix einmal durchgezockt habt, könnt Ihr im nächsten Game wieder alles anders gestalten, indem Ihr beispielsweise nicht mit der Reporterin redet, sondern sie einfach umnietet. Durch diese Möglichkeiten bleibt das Game eine lange Zeit spannend. Man merkt Broken Helix an, daß die Programmierer von Resident Evil und Tomb Raider beeinflusst worden sind, auch wenn die Qualität der genannten Games leider nicht erreicht wird. Trotzdem ist Broken Helix ein tolles Spiel, das Euch lange Zeit an den Bildschirm fesseln wird.



Der weißhaarige Herr auf der rechten Seite ist der Marine-Kommandant Black Dawn, der Euch später im Spiel ans Leder will

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **dt. Sprachausg.**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Konami**

Grafik **74** Sound **84**

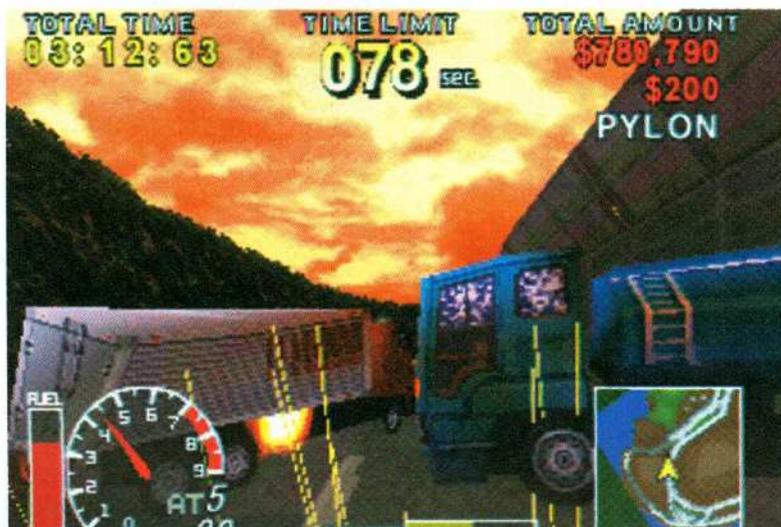
Fun 83

PlayStation Rennspiel

Felony 11-79

Konami setzt die Straßenverkehrsordnung außer Kraft und lädt zu einer wilden Bolidenhatz ein

Ohne Regeln ist der Spaß meist grenzenlos. So auch bei Felony 11-79, wo es darum geht, einem mysteriösen Gegenstand durch drei actiongeladene Levels nachzujagen. Hierzu stehen anfangs 6 Vehikel zur Verfügung, die von einem schnellen Sportwagen und einem Mini Cooper bis zu einer 125cc Vespa reichen. Im späteren Verlauf kann man noch zahlreiche Extrafahrzeuge erspielen, die solche exotischen Vehikel bieten wie



Georg: Felony ist wahrlich ein Wolf im Schafspelz. Denn einerseits macht es einen Heiden Spaß, durch die Gegend zu brettern, alles kaputtzufahren und dafür auch noch belohnt zu werden. Andererseits schleicht sich nach einiger Zeit ein bißchen Langeweile ein, denn die drei Strecken sind einfach zu schnell gemeistert. Klar ist es noch reizvoll, die restli-

chen Boliden zu erspielen und anschließend eine Spritztour mit einem Panzer oder einem Formel 1-Wagen zu machen, aber drei Pisten sind einfach zu wenig. Die Grafik ist ordentlich und bietet ein abwechslungsreiches und farbenfrohes Design, was immer wieder für Abwechslung sorgt. Des Weiteren wird die Asphalthatz durch die fetzigen Gitarrenriffs und die authentischen Soundsamples sauber abgerundet.

Panzer, Limosine, Lastwagen oder einen Linienbus. Auf der Piste angekommen, müßt Ihr nicht nur unterschiedliche Gegenstände aufsammeln, sondern Ihr unterliegt auch einem gnadenlosen Time-Limit. Dabei könnt Ihr so ziemlich jeden Gegenstand demolieren, den es gibt, denn die Damagepoints helfen Euch, neue Fahrzeuge zu bekommen. Angefangen von Telefonzellen und parkenden Autos bis hin zu Moutstationen und der Empfangshalle eines Hotels.

Gleich knallt es! Wenn Ihr mit genügend Schwung in einen Stau brettet, gibt es ordentlich Punkte auf dem Crash-Konto

Test PlayStation

Hersteller: **Climax/Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **3 Strecken + Übungsparcour**
 Besonderheiten: **Ne6con**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Konami**



Tel: 06222/53285

24 Std Bestell Fax : 06222/59601

Tel: 02352/530034

Händlerfax: 02352-530008

Fusion

Nintendo 64

- Nintendo 64 (US/JP)..... 449,00 DM
- Nintendo Vibration Pak 49,00 DM
- N64 Starfox Adaptor V2.0. 49,00 DM
- Nintendo 64 Adaptor V1.3. 33,00 DM
- Memory Card N64 4 FAGH 33,00 DM
- Mad Catz Wheel..... 144,00 DM
- Joypad mit Extrafunktionen. 44,00 DM
- Joypad Verlängerung..... 15,00 DM
- Häxan 64 (US)..... 133,00 DM
- Wargods (US)..... 133,00 DM
- Multi Racing (US)..... 133,00 DM
- Dynamite Soccer (JP)..... 144,00 DM
- Doraemon (JP)..... 144,00 DM
- Star Fox u Rumble Pak (US) 156,00 DM
- Cruisin USA (US)..... 166,00 DM
- Power League Soccer (JP) 144,00 DM

Mace - The Dark Age (US) 166,-

F1 Pole Position (US) 166,-

Top Gear Rally (US) 166,-

Golden Eye (US) 166,-

Extreme G (US) 166,-

Clayfighter (US) 155,-

Playstation

PSX IMPORT GAMES AB 99,90

- Resident Evil DC (US)
- Final Fantasy 7 (US)
- Mk Mythology (US)
- Time Crisis (US)
- Castlevania (US)
- Bushido Blade (US)
- G Police (US)
- Fighting Force (US)
- Street Fighter EX (US)
- Nightmare Crea. (US)
- Clash Bandicoot 2 (US)
- Pandemonium 2 (US)
- Dragon Ball GT (US)

PSX BOOT CHIP

15,- DM

12,50 DM ab 5 Stück
 10,00 DM ab 10 Stück

Psx Rgb Kabel 18,90

PSX Memory Cards

- 1 Meg - 22,00
- 8 Meg - 44,00
- 24 Meg - 55,00

N64 NEWS November

Aerofighter, Francisco Rush, Mission Impossible, Lamborghini, Diddy Kong, Gretzky 98, MK Mythologies, Wew, Nba and more!



Die kleinen roten Pfeile zeigen Euch die Telefonzellen, an denen noch Kumpanen mit dem ein oder anderen Freundschaftsdienst auf Euch warten



Ist ein Auftrag erfolgreich beendet worden, müßt Ihr Euer „heißes“ Gefährt häufig in Schleuserwerkstätten unterbringen, um so einer Verhaftung zu entgehen



Um zusätzlich Punkte zu sammeln, könnt Ihr die gestohlenen Wagen einfach an die Docks bringen, wo sie von einem Kran verladen werden, und Ihr dafür, je nach Zustand des Wagens, Bares erhaltet

PlayStation Rennspiel

Grand Theft Auto



Wer noch nie etwas von ehrlicher Arbeit gehalten hat, eine Karriere in der Mafia bisher jedoch als viel zu gefährlich befunden hat, dem bietet sich in GTA die einmalige Gelegenheit, sein kriminelles Alter ego ohne Gefahr für die eigene Haut voll auszuleben

Wer kennt sie nicht, die netten schottischen Jungs von DMA Design. Versüßten sie nicht schon vor Jahren unser aller Zockerleben durch so geniale und innovative Spiele wie Lemmings und wurden dadurch zu einer wahren kreativen Macht in der Spielewelt. So liefern sie nun auch im Jahre 1997 im Auftrage BMG Interactive wieder ein Game mit bisher noch nie dagewesenem Konzept ab. Doch erst einmal allgemeine Infos zum Gameplay: Nachdem Ihr Euch für einen von vier Gangstern entschieden habt, beginnt Ihr das Spiel als neues Mitglied in der mächtigsten und größ-

ten „Familie“ der Welt: der Mafia. Euer Ziel ist es von nun an, Aufträge diverser Gangster-Bosse anzunehmen, wie beispielsweise die Beseitigung feindlicher Gang-Mitglieder, Entführungen, Bestechung korrupter Polizisten oder den Transport einer Eurer Kumpels mit einem Fluchtwagen nach einem Bankraub, um in der Gunst der Mafiosi zu steigen und selbst ein großer Pate zu werden. Daß es sich bei dem gerade erwähnten nur um einen äußerst kleinen Ausschnitt Eures Strafregisters handelt, wird klar, wenn man bedenkt, daß Ihr zuerst einmal in über 200(!) verdammt illegalen Missionen Euer

kriminelles Potential beweisen müßt, bevor Ihr Euch den Traum eines Mafioso-Boss erfüllen könnt. Das ganze Geschehen verteilt sich auf neun Campaigns in drei amerikanischen Großstädten, New York, San Francisco und Miami. Sämtliche Cities wurden den Vorbildern gut nachempfunden, da man praktisch alle signifikanten Örtlichkeiten der richtigen Städte wiederfindet. Ihr beginnt Eure Verbrecherkarriere im Großstadtdschungel von NYC. Das Spielgeschehen präsentiert sich dabei vollständig aus der Vogelperspektive. Für Euren Helden müßt Ihr zunächst einmal einen fahrbaren Untersatz beschaffen. Dazu stellt Ihr Euch einfach in die Nähe eines der vorbeifahrenden Fahrzeuge, von de-



Zahlreiche Sportwagen, wie dieser Lamborghini, düsen durch die Städte. Damit sind wunderbare „Donuts“ oder das Abhängen lästiger Polizisten natürlich kein Problem mehr



Besonders interessant sind die Bomb Shops. Hier kann der Hobby-Kriminelle sein Gefährt zu einer fahrenden Bombe umbauen lassen und so auch größere Zerstörung anrichten

nen es 20 verschiedene pro Stadt gibt, und befördert den legitimen Besitzer per Tastendruck aus seinem Truck, Sportwagen, Motorrad, Limousine, Bus, Jaguar, etc... Sobald Ihr in Euer neues Gefährt einsteigt, dröhnt auch schon die Musik eines fetzigen



Ulf: Mit GTA liefert uns DMA wirklich ein tolles Game ab. Schon nach ein paar kurzen Streifzügen durch Amerikas Großstädte offenbarte sich der Verbrecher in mir, so viele amüsante Gemeinheiten lassen sich anstellen, denn in diesem Spiel werdet Ihr mit einem dermaßen breitgefächerten Angebot an nicht ganz sauberen Aufträgen konfrontiert, daß so schnell keine Langeweile aufkommt. Besonders gut hat mir dabei die fast völlige Handlungsfreiheit gefallen, weil sich Euch dadurch die Möglichkeit bietet, jede Campaign auch beim wiederholten

Spielen auf andere Art und Weise zu lösen. Gerade dadurch bleibt das Game auch auf Dauer interessant und stumpft nicht so schnell ab. Positiv ist auch die tolle und sehr abwechslungsreiche Sounduntermauerung, da hier von Hip-Hop und House bis Funk-Rock für (fast) jeden Geschmack etwas dabei sein dürfte. Als eventuelles Manko ist eigentlich nur die ziemlich makabere Aufmachung zu nennen. Wer jedoch keine Probleme damit hat, seine kriminelle Ader einmal so richtig auszuleben, wird mit diesem Game voll bedient und kann sich auf stundenlange Verbrechenstouren freuen.

Totale Übersicht



Das gesamte Spielgeschehen wird aus der Vogelperspektive präsentiert. Um nicht die Übersicht zu verlieren, zoomt mit zunehmender Fahrzeuggeschwindigkeit die Sicht automatisch weiter weg und liefert Euch dadurch den perfekten Überblick

Radiosenders aus den Lautsprechern. Um dem Spiel ein besonderes Flair zu verleihen und jeden Wagen auch musikalisch individuell ausfallen zu lassen, wurden keine Mühen gescheut und jedem Fortbewegungsmittel ein charakteristischer Soundteppich verpaßt. Fahrt Ihr z.B. mit einem Truck durch die Gegend, wird das Ganze mit Country Musik unterlegt, oder Ihr heizt mit einem Impala-Cabrio zu fetten Hip-Hop-

Beats über den Highway. Im Verlauf des Spiels jagt Ihr mit den gestohlenen Wagen auf riesigen Highways an Krankenhäusern, Bars, Kasernen, Häfen, Polizeistationen und Hinterhöfen vorbei oder rast auf dem über 6000 Meilen umfassenden Straßennetz über Freeways, Brücken, Tunnel, Sackgassen etc. Aufträge werden an Land gezogen, indem man Anrufe an Telefonzellen annimmt oder sein Quix-Gerät im Auge

behält, da Euch auf diesem Weg häufig andere Gangster um irgendwelche „Freundschaftsdienste“ bitten, oder Ihr entdeckt auf Eurem Weg durch den Straßendschungel scheinbar herrenlose Fahrzeuge, in denen jedoch wieder befreundete Verbrecher Aufgaben für Euch bereit halten. Sobald Ihr einen Auftrag erledigt habt, ist Euch meistens auch schon die Polizei auf den Fersen. Doch zum Glück sind auch einige

Autoschieber-Werkstätten in jeder Stadt vorhanden, in denen Ihr Euch wieder eine weiße Weste verschaffen könnt. Euer Ziel pro Mission ist einleuchtend: Eine Campaign ist beendet, sobald Ihr eine bestimmte Anzahl an Verbrecherpunkten gesammelt habt; mit welchen Straftaten Ihr diese jedoch erreicht, ist Euch völlig freigestellt.



Mit der Mafia ist nicht zu scherzen, diese schmerzliche Erfahrung mußten auch die bösen Hell's Angels machen, klauten sie doch einfach unsere Drogen



Habt Ihr einen Auftrag übernommen, weist der gelbe Pfeil den Weg zum Ziel. Allerdings sollte man schon etwas aufpassen, wie man fährt, da sonst Umwege in Kauf genommen werden müssen

Test PlayStation

Hersteller: **DMA/BMG Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-Rom deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **200+ Missionen**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **BMG Interactive**

Grafik **69** Sound **82**

Fun **86**

SONY PlayStation Spiele CD's

Abe's Odyssee	89.90
Ace Combat 2	99.90
Agent Armstrong	89.90
Alarmstufe Rot	99.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Bust-A-Move 3	79.90
Boshido Blade	109.90
Com&Conquer	89.90
Crash Bandicoot 2	109.90
Croc	99.90
Colony Wars	109.90
Destruction Derby 2	99.90
Disney's Hercules	99.90
Discworld 2	99.90
Excalibur	89.90
Fighting Force	109.90
Frogger	79.90
FIFA Soccer 98	99.90
Formel 1 '97	109.90
Final Fantasy 7	109.90
G-Police	109.90
Jur.Park:Lost World	89.90
M.D.K.	99.90
Monopoly	99.90
Moto Racer	99.90
NBA 98	99.90
NHL 98	99.90
Nuklear Strike	99.90
Overboard	89.90
Pandemonium 2	99.90
Pax Corpus	99.90
Porsche Challenge	89.90

SEGA SATURN NINTENDO 64 SONY PlayStation

WORLD of GAMES

inh. C. Matkatsch

Computer & Videospiele

75173 Pforzheim Turnstr. 6 Tel. 07231-21404

SONY PlayStation Spiele CD's

Rapid Racer	89.90
R.Evil:Directors Cut	89.90
Rosco Mc Queen	89.90
Soul Blade	109.90
Street Fighter EX Plus	99.90
Superstar Soccer Pro	99.90
Tekken 2	99.90
Tetris Plus	89.90
Time Crisis & Gun	149.90
Toca Touring Car	109.90
Tomb Raider	99.90
Tomb Raider 2	99.90
V-Rally	99.90
Warcraft 2	99.90
Z	89.90
Zubehör	
Memory Card	39.90
Analog Pad	59.90
V-3 Racing Wheel	149.90
Laser Gun	119.90
Game Buster	99.90
HF Modulator	49.90

NINTENDO 64

299.--	
Blastcorps	119.90
Bomberman	99.90
Clayfighter	149.90
Diddy Kong Racing	99.90
Dark Rift	149.90
Extreme G	149.90
FIFA 98>Dez<	149.90
F1 Pole Position	149.90
Golden Eye 007	169.90
Lamborghini 64	149.90
Lylat Wars	139.90
Mischief Makers	99.90
Mario Kart	99.90
NBA Hangtime	129.90
Super Star Soccer	149.90
Shadows of the Empire	139.90
SUPER Mario 64	99.90
Top Gear Rally	149.90

SEGA Saturn

Discworld 2	99.90
Fighting Force	109.90
Formula Carts	99.90
Resident Evil	99.90
Sega Touring Car	99.90
Sonic R	99.90
Last Bronx	109.90
Warcraft 2	99.90
Wipe Out 2097	99.90
WW Soccer 98	89.90
Turok auch englisch	139.90
Wargods	149.90
Wave Race	99.90
W.Gretzky's3D Hockey	139.90
N64 Controller Color	59.90
N64 Memory Card 1MB	49.90
N64 Rumble Pack	39.90
N64 HF Modulator	49.90

Angebot solange Vorrat!
 Sony PlayStation Silver Set **333.--**
 Incl. 2Pads & Memory Card
 Sony PlayStation Grundgerät 289.--
 Alle Top Neuheiten
 Nintendo 64-Super Nintendo-Game Boy
 Sony PlayStation-SEGA Saturn-PCCDROM

 *Ein Schönes Weihnachtsfest & *
 * viel Spaß für's Jahr 98 *

Schnellversand in 1-2 Tagen falls Artikel lieferbar! keine Versandkosten - 3.--DM Gebühr

Versand & Laden Mo-Fr 10-18.30 Sa 10-18.00

Besuchen Sie unser Ladengeschäft Zwischen Turn & Sedansplatz !



Nichts ist vor den Springkünsten des Devils sicher. Auf der Fontäne eines Brunnens verschaffen wir uns erst einmal einen Überblick



Vor den Kisten mit der Aufschrift TNT solltet Ihr Euch in acht nehmen



Der richtige Kick mit dem Teufelsschwanz öffnet so manche Türe, welche Goodies verbirgt



Zerschlagene Kisten verbergen Kürbisse, die summiert zusätzliche Leben einbringen

In Jersey Town geht es ab! Ein fieser Frankensteinverschnitt terrorisiert mit gezüchtetem Killer-gemüse die kleine Stadt. Bis eines Tages unverhofft sein Gehilfe einen kleinen Teufel anschleppt. Dieser verwüstet das Labor des



Björn: Klarer Fall. Die Entwickler haben bei der Programmierung reichlich Crash Bandicoot gezoek. Aber was soll es - lieber gut geklaut als schlecht neu entwickelt. Allerdings erreicht Jersey Devil nicht die sehr hoch liegende Latte, die Crash ablegte. Zwar sind die Levels nicht so extrem linear aufgebaut wie bei Crash, und man kann sich richtig umsehen und umherlaufen, aber weder grafisch noch soundtechnisch wird die PlayStation richtig gefordert. Nur beim Schwierigkeitsgrad scheint man das Vorbild genau studiert zu haben. Streckenweise ist das Game zwar recht easy, aber gewisse Stellen sorgen für derartige Frustrationsmomente, daß man ein wenig ärgerlich wird und das Pad am liebsten gen Wand schmeißen will. Alles in allem will ich Jersey Devil seine Qualitäten nicht absprechen, allerdings reichen diese gerade mal zum Spielchen für Zwischendurch, wobei keinerlei nennenswerten Aha-Erlebnisse zurückbleiben. Eben alles nur Durchschnitt ... Schade.

PlayStation Jump & Run Jersey Devil

Man nehme typische Jump & Run Elemente, eine abgedrehte Story, klau bei einem Spielhit, mixe das Ganze zusammen, und fertig ist Jersey Devil

Grauens erst einmal tüchtig und wirft die perversen Forschungen um Jahre zurück. Doch die Jahre ziehen durchs Land, und erneut schlägt der Terror in Form mutierter Gemüsemonster zu. Hierdurch werdet Ihr in Gestalt des nun bekannten erwachsenen Devils auf den Plan gerufen. Als Retter der Nacht und Rächer der Entnervten macht Ihr Euch auf, die Stadt vor dem Chaos zu bewahren. Mittels Springen, Rennen, Schlagen, gezielter Schwanzattacken und auch Schweben mit Hilfe der kleinen Flügel bekämpft Ihr das penetrante Gemüse an Ort und Stelle. Wobei stets erst ein Abschnitt der Stadt komplett gelöst werden muß, um einen weiteren Teil zu öffnen. Gen-

reüchlich liegen natürlich an jeder Ecke Goodies parat, die die Lebensleiste und -anzahl im positiven Bereich halten. Allerlei Kisten sind zusätzlich mit Goodies bestückt, welche nach dem Zertrümmern eingesackt werden dürfen. Allerdings müßt Ihr auch ein wenig Beobachtungsgabe mitbringen, um die teilweise versteckten Zugänge in den Levels aufzustöbern. So kann es nicht schaden, regelmäßig mit den L- und R-Tasten die Kameraperspektive zu verändern, um sich nichts entgehen zu lassen. Jedoch gilt es auch, den penetranten Gemüsemonstern auszuweichen oder sie zu erledigen. Die fiesen Kürbisse beispielsweise werfen mit Bomben nach Euch, und

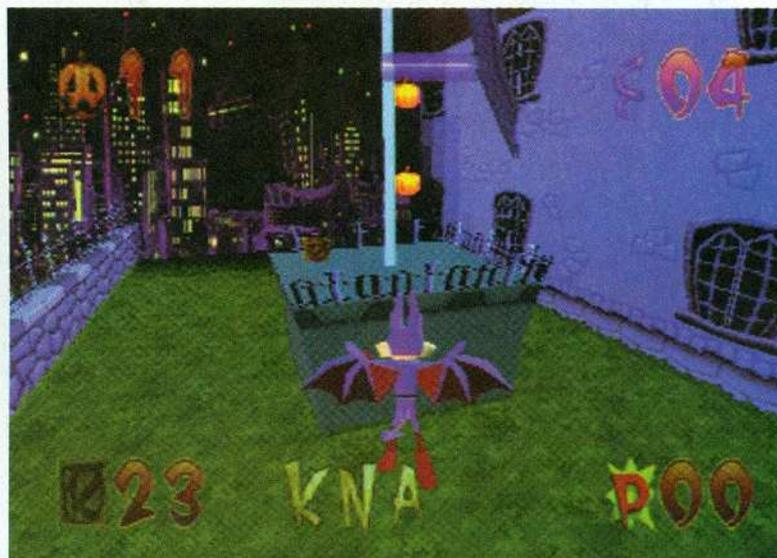


In verschiedenen Kisten befinden sich Buchstaben, die zusammengestellt geheime Türen öffnen



Nehmt Euch vor den Kürbismonstern in acht! Sie werfen hinterhältige Bomben

das kostet Energie. Gut, daß hart erzoekte Spielerfolge auf Memorykarte gespeichert werden können. Stellt sich nur abschließend die Frage, ob Ihr es schafft, dem Chaos Einhalt zu gebieten und Jersey Town zu retten ...



Einige Plattformen erreicht Ihr nur, indem Ihr von höher gelegenen Stellen springt und Eure Flügelchen ausbreitet

Test PlayStation

Hersteller: **Mega Toon Studios**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **20+**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik	71	73	Sound
Fun			
71			



Nach dem Würfel wird die Bewegung der Spielfigur animiert. Für jede Figur ist auch eine andere Animation verfügbar

PlayStation Strategie Monopoly

Alle Monopoly-Fans, deren Brett mangels Gegner im Schrank verstaubt, dürfen sich auf Hasbros PlayStation-Sequel freuen

Kohle, Kies und Cash: Es gibt viele Bezeichnungen für das, worum es sich bei Monopoly dreht. Nach dem immensen Erfolg des Brettspiels und 100.000 verkauften Kopien für den PC wird nun auch die PlayStation mit einer Version beglückt. Diese hält sich strikt an die

Vorgaben des Originals. Neben den gewürfelten Zügen können die bis zu vier menschlichen Spieler Häuser kaufen, Hypotheken aufnehmen und um Straßen feilschen. Die restlichen Gegner füllt Ihr aus einer Reihe von zehn CPU-Kontrahenten auf, die unterschiedliche Vorgehensweisen verkörpern. Das Spiel ist in zwei Ansichten unterteilt: Die Würfel-Ansicht zeigt das Brett aus einer Top-Down-Perspektive. Dabei werden sämtliche Züge und Feld-Aktionen animiert dargestellt. In der Aktions-Screen könnt Ihr alle Händel mit der Bank und den Mitspielern abschließen.



René: Wie man es auch dreht, eines ist sofort erkennbar: Monopoly macht trotz aller grafischen Feinheiten bedeutend weniger Spaß als das Original.

In feucht-fröhlicher Runde um ein Brett zu sitzen, das erzeugt eine wesentlich bessere Atmosphäre, als auf den Monitor zu starren. Für den Mehrspieler-Modus ist das Original die sinnvollere Wahl, da es normalerweise ein paar Mark preiswerter ist. Zum Einzelspieler-Modus gibt es folgendes zu vermelden: Ich halte die Computergegner für mißglückt. Bis auf die Auktionen sehe ich nichts, wo die unterschiedlichen CPU-Charaktere anders reagieren sollten. Ein einigermaßen geschickter Spieler kann die künstlichen Intelligenzen locker bezwingen. Letztendlich ist die technisch solide PS-Version nur etwas für Monopoly-Süchtige, deren Freunde plötzlich keine Zeit mehr zum Spielen haben ...

Test PlayStation

Hersteller: **Hasbro**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **komplett deutsch**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Hasbro Interactive**

Grafik **73** Sound **43**

Fun 58



In der zweiten Mission müßt Ihr einen Banküberfall mit Geiselnahme vereiteln

PlayStation Shoot 'em Up

Maximum Force

Fans hartgesottener Ballerkost sollten bei diesem actiongeladenen Light-Gun-Titel aufhorchen und schon mal ihre Knarre vorholen

Einigen Action-Freaks dürfte Maximum Force sicherlich schon aus der Spielhalle bekannt sein. Schließlich tritt das Ballerspektakel auch den Weg ins heimische Wohnzimmer an. Als Agent einer Spezialeinheit seid Ihr überall dort gefragt, wo Not am Mann ist und echte Kerle vonnöten sind. Folglich kämpft Ihr Euch in der ersten Mission durch die eigenständig scrollenden Bildschirme, um innerhalb von vier Stages einer Schar wildgewordener Terroristen, die einen Atomschlag vorbereiten, das Handwerk zu legen.

Ist die erste Bedrohung lahmgelegt, geht es für Euren Helden gleich weiter zum nächsten Krisenherd, einem Banküberfall inklusive Geiselnahme. Sind auch diese Stages von allem verbrecherischen Abschaum gereinigt, ist schließlich die dritte Mission anwählbar. Neben der Pistole als Grundbewaffnung tauchen auch immer wieder Power Ups in Form von Pump Guns oder MGs auf, die Euch allerdings nur für einen begrenzten Zeitraum zur Verfügung stehen. Seid Ihr besonders flink und zerstört bestimmte Gegenstände schnell genug oder habt Ihr eine hohe Trefferquote, so gelangt Ihr zur Belohnung in einen von über 35 Geheimräumen mit Bonus-Games.



Ulf: Eines gleich vorweg: Gegen das erst erschienene Time Crisis macht Maximum Force so gut wie keinen Stich.

Lediglich die Grafik ist schöner und detaillierter gestaltet worden als beim Konkurrenzprodukt. In Sachen Gameplay und Fun zieht Midways Titel jedoch den kürzeren, da einfach nichts Neues präsentiert wird. Da das Game eigenständig scrollt, kommt manchmal etwas Hektik auf, die besonders groß wird, wenn man Gegner, die sich am Rand des Bildschirms aufhalten, einfach besonders schlecht trifft. Dies kann schon leicht frustren, wenn Ihr ständig nachladet, anstatt zu schießen. Mit etwas Übung sind auch die drei Missionen recht schnell durchgespielt, was Eurer Motivation nicht gerade dienlich ist.

Test PlayStation

Hersteller: **Midway**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **3 Missionen + 35 Bonusräume**
 Besonderheiten: **Light Gun**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik **76** Sound **67**

Fun 71



Nach jedem Treffer könnt Ihr dem Torschützen beim Jubeln zusehen



Die Stadionkamera bietet optimale Übersicht für schnelle Spielzüge vor das gegnerische Tor



Durch Einbindung der R- und L-Tasten habt Ihr vielfältige Aktionsmöglichkeiten - auch Schwalben sind möglich

PlayStation Sportspiel

FIFA 98: Die WM-Qualifikation



Bertis Buben haben den Sprung in die Endrunde geschafft. Habt auch Ihr das Zeug zum Weltmeister? Mit Electronic Arts' neuestem Game könnt auch Ihr ins Spielgeschehen eingreifen



Frank: Endlich wurden meine Gebete erhört, es wurde aber auch wirklich Zeit, daß für die PlayStation mal wieder ein richtig gutes Fußballspiel auf den Markt kommt. Obwohl FIFA 98 unseren Referenztitel ISS64 nicht vom Thron stoßen kann, so ist das Game meiner Meinung nach derzeit der Top-Titel auf Sonys 32-Bitter. Die flüssige und detaillierte Grafik begeistert von Anfang an, der tolle Sound wirkt äußerst motivierend, und auch die durchdachte und einfach erlernbare Steuerung läßt mächtig Freude aufkommen. Besitzer eines Analog-Pads werden so richtig verwöhnt, aber auch mit herkömmlichen Pads ist FIFA 98 gut spielbar. Dazu kommt das schon aus dem Vorgänger bekannte Team Management, mit Hilfe dessen Ihr Euch endlich einmal in die Rolle des Bundestrainers hineinversetzen könnt, um aus 10.000 Spielern die richtige Mannschaft für die WM zusammenzustellen. Gekoppelt mit der begeisternden Präsentation, die wir von EA ja gewohnt sind, stellt FIFA 98 eine echte Alternative zu vielen Spielen der Nationalmannschaft dar.

Echte Fußballfans haben sich die Monate Juni und Juli des nächsten Jahres schon längst knallrot im Kalender angestrichen, viele vielleicht auch schon ihre Urlaubspläne für 1998 umgestellt, denn da findet wieder einmal ein internationales Fußballturnier statt - die Weltmeisterschaft in Frankreich. Nachdem sich unser Team wenig europameisterlich durch die Qualifikationsrunde gequält hat und als Endrundenteilnehmer feststeht, kann die Vorbereitung auf Frankreich '98 beginnen. Auch Ihr könnt an dieser Vorbereitung teilnehmen, allerdings nur vor dem heimischen Fernseher. Daß Ihr trotzdem aktiv in das Geschehen ein-

greifen könnt, habt Ihr EA Sports zu verdanken, die ihre liebgewonnene

„Auch nach stundenlangem Zocken freue ich mich wieder auf die nächste Partie“

Tradition, jedes Jahr ein neues Fußballspiel herauszubringen, auch dieses Jahr fortsetzen. Nachdem sich FIFA 97 für die Konsolen ja nicht unbedingt mit Ruhm bekleckern konnte, mußte ein echtes Top-Programm her, zumal die Konkurrenz nicht eben nachgelassen hat, ISS64 sei hier als Beispiel genannt. Nachdem die Pre-

view-Version letzten Monat eher für lange Gesichter unter den Redakteuren sorgte, war man in der MEGA FUN gespannt auf das fertige Game. Wie erwartet könnt Ihr in FIFA 98 neben den bekannten Spielmodi Freundschaftsspiel und Liga auch ein Turnier durchspielen, in diesem Fall eben die Qualifikations- und die Endrunde zur Weltmeisterschaft. Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, sind in FIFA 98 alle Nationalmannschaften vertreten, die sich auch um eine Teilnahme an der WM bemüht haben, so daß Ihr diesmal aus 175 Teams wählen könnt! Verspürt Ihr Lust auf eine Partie Fiji-Inseln gegen Antigua? Kein Problem,



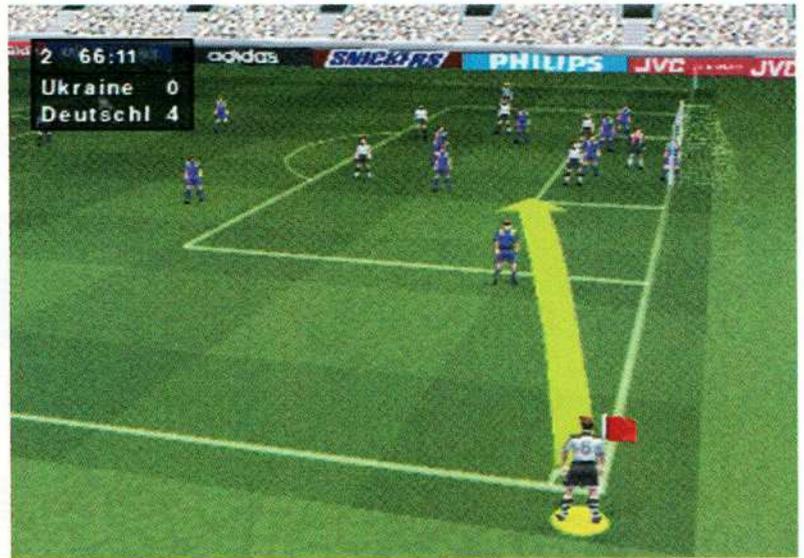
Die Replays nach Toren zeigen sehr schön auch die Entstehung des Treffers



Ihr könnt jederzeit auf eine Vielzahl deutscher Spieler zurückgreifen, um Euren eigenen Kader für die WM zusammenzustellen. Was glaubt Ihr, was Berti abends macht?

Veränderungen im Überblick

Features	FIFA 97	FIFA98
Grafik		
hochauflösend	Nein	Ja
Stadien	nicht wählbar	17 wählbar
Perspektiven	8	8
Team		
Management	Ja	Ja
Freundschaftsspiel	Ja	Ja
Ligamodus	Ja	Ja
WM-Modus	Nein	Ja
Training	Nein	Ja
Elfmeter	Nein	Ja
Ligen	11	11
Nationalteams	62	175
Spielbarkeit	Na ja	Sehr gut



Drei Ecken sind ein Elfmeter - Standardsituationen führen des öftern zu Toren



Unglaublich detailgetreu: Sogar die Rückennummern könnt Ihr deutlich erkennen



Beim Abschlag könnt Ihr die realistischen Bewegungen der Spieler sehr gut sehen

diese Exoten sind neben vielen anderen anwählbar. Zudem könnt Ihr wie schon beim Vorgänger Euer eigenes Team radikal umgestalten.

„Die Motion Capture-Animationen gehören zu den besten im Sportspielsektor“

Wenn Ihr also der Meinung seid, Ingo Anderbrügge gehöre doch schon lange ins Team, oder Euch fragt, was eigentlich Matthias Sammer auf dem Platz sucht, greift ein und stellt Euch Euer Wunschteam zusammen. Alle deutschen Bundesligaspieler kön-

nen ausgewählt werden. Neben der Möglichkeit, gleich ins Spiel einzusteigen, könnt Ihr auch erstmal den Trainingsmodus anwählen, in dem Ihr Standardsituationen üben oder ein lockeres Übungsspiel absolvieren könnt. Und da in Weltmeisterschaftsspielen des öftern Elfmeterschießen auf dem Programm steht, könnt Ihr eben dieses auch speziell einüben. Die Grafik des Games läßt dabei keine Wünsche offen, nicht nur daß Eure Akteure in hochauflösender Grafik und in flüssigem Tempo über das Geläuf traben, dank exzellentem Motion Capturing wirken die Bewegungen der Spieler sehr realistisch. EA hat extra Andy Möller von Borussia Dortmund angeworben, um seine Bewegungen in einem speziellen

„Auf FIFA 98 kann Electronic Arts zu Recht stolz sein, ein echtes Gold Game!“

Studio in England abzufilmen und auf die Pixelathleten zu übertragen. Der hohe Grad an Realismus im Game wird aber auch durch den Sound unterstützt, der Kommentar (in der deutschen Version kommentieren Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hantsch) paßt endlich einmal zum Geschehen und hinkt nicht immer hinter der Aktion auf dem Rasen hinterher, und auch die Stadionkulisse ist vom Feinsten. So könnt Ihr Euch nach guten Aktionen Bierhoffs



Andy Möller stand Electronic Arts für die Motion Capture-Aufnahmen zur Verfügung

über „Olli, Olli“ Sprechchöre freuen, und jeder Treffer wird vom Publikum mit frenetischem Jubel quittiert.



Die Torhüter sind unterschiedlich gut, gegen Spitzenmannschaften müßt Ihr Euch schon einiges einfallen lassen



Bei Schneefall spielt Ihr natürlich mit einem roten Ball

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **Saturn, N64, SNES**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis sehr schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Analog Pad**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **84** Sound **79**

Fun 87



Da sind wir wohl an einen wütenden Musketer geraten, der mit unserer Vorgehensweise nicht so ganz einverstanden ist



Der König stirbt. Niemand will bezeugen, daß der Prinz unschuldig ist, obwohl die Wachen es gesehen hatten



Gefangen: Ein Opfer im Käfig wird solange geschwächt, bis der Prinz gefahrlos in der Lage ist, die Seele aus dem Körper zu „befreien“



Betreteten Gegner das Haus, so belabern sie erst unseren Helden, wie schlecht er doch wäre und sie ahnen nicht, wie schlecht er wirklich ist!

Nach einer Reise erwartet den Prinzen von Zemerkia eine böse Überraschung. Sein jüngerer Bruder ermordete hinterrücks seinen Vater und schiebt diesen Mord dem Thronfolger in die Schuhe. Der soll daraufhin gehängt werden. Doch der Teufel rettet den Unschuldigen. Im Schloß der Verdammten übernimmt der nach Rache sinnende Prinz dessen Geschäfte. In der RPG-Strategie-Mixtur macht er nun Jagd auf die Helden, die Gerüchte über die Schätze der Burg gehört hatten. Die Eindringlinge lassen sich hauptsächlich auf zwei

René: Das auf den ersten Blick wie ein Allerwelts-RPG aussehende Devil's Deception macht mehr Spaß, als es zunächst den Anschein hat. Die kleinen und großen Gemeinheiten lassen den versteckten Teufel in mir selbst so richtig aufleben. Der eher mittelmäßige RPG-Anteil gewinnt mächtig durch die strategischen Elemente. Gut platzierte Fallen nehmen dem Helden sehr viel Arbeit ab. In Sachen Technik erwartet Euch eine saubere 3D-Engine, allerdings ohne herausragende Ideen. Die Steuerung ist in Ordnung, daran gibt es nichts auszusetzen. Mein besonderes Augenmerk erhält der Sound. Zwar gibt es keine Sprachausgabe, jedoch ist dunkle und teilweise so richtig böse erscheinende Musik sehr hörenswert.

PlayStation Strategie/RPG

Devil's Deception

The Dark Side of Power: Sunsoft läßt Euch mal als Bösewicht die Helden jagen

verschiedene Arten überwältigen: Zum einen könnt Ihr Monster herbeirufen oder Fallen verschiedenster Art bauen. Letztere errichtet Ihr auf einer Art Karte. Hier könnt Ihr auch Eure Burg erweitern oder schlicht danach schauen, wo die Gegner stecken. Es gibt drei verschiedene Gruppen von Fallen: mit den einen könnt Ihr Eure Feinde einfangen, die anderen sind schlichtweg auf Töten aus, und zu guter Letzt gibt es Hinterhalte, die die Opfer vergiften, lähmen, einschläfern und so weiter. Habt Ihr alle Eure Gemeinheiten platziert, so wechselt Ihr wieder in die normale Ego-Perspektive. Jetzt müßt Ihr die Helden in die Fallen locken. In der Regel müßt Ihr die Gegner auf Euch

aufmerksam machen und davonlaufen. Kommen diese hinter Euch her, so marschiert Ihr über Eure Fallen und löst diese auf, wenn die Eindringlinge im Wirkungsbereich angekommen sind. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn manche müssen regelrecht an die Hand genommen werden, damit sie mitkommen. Andere springen im letzten Augenblick aus dem Wirkungsbereich Eurer Hinterhältigkeiten wieder heraus. Während die ersten durch Monster und Masken, die anlocken oder erschrecken, zum Weitergehen bewegt werden können, müssen die letzteren durch alle möglichen Arten Eurer Fallen geführt werden – irgendeine wird schon funktionieren. Habt Ihr



Noch verkauft uns der Händler allerlei nützes und unnützes Zeug, doch auch er steht schon auf unserer Abschußliste



Jeder, der das Haus betritt, ist ein Eindringling und wird als solcher behandelt - auf Kleinigkeiten, wie weibliches Geschlecht oder ein krankes Kind zu Hause, kann leider keine Rücksicht genommen werden



Die Fallen werden auf einer Karte platziert - im Gegensatz zu den meisten anderen Fallen müssen die Spitzen an einer Wand aufgestellt werden

einen Gegner gefangen, so habt Ihr die Wahl, ihn für Geld zu töten oder die Seele aus seinem Körper zu entfernen. Dafür erhaltet Ihr Baupunkte, die Ihr für die Fallen oder für andere Schloßerweiterungen benötigt.

Test PlayStation

Hersteller: Sunsoft
 Spieleranzahl: 1
 Datenträger: CD-ROM deutsch
 Erscheinungstermin: k.A.
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
 Levels: 5+ Kapitel
 Besonderheiten: Memory Card: 9
 Blocks, dt. Texte
 Ca. Preis: k.A.
 Muster von: Bomico

Grafik 73 Sound 82
 Fun 80



IT'S NOT A GAME™

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



*W*uss ich auch wandern in finsterner Schlucht,
ich fuerchte kein Unheil; denn du bist bei mir,
dein Stock und dein Stab geben mir Zuversicht.

Psalm 23,4

Original Zubehör von PlayStation. Lebensdauer und Spielfreude bis zum längsten Tag. Ein Wunder an Ergonomie. Selig werden die, die es in der Hand haben.



Zusatz-Controller



Specialized Joystick



Analog-Joystick



Analog-Controller



Multi-Tap



reGeon-Controller



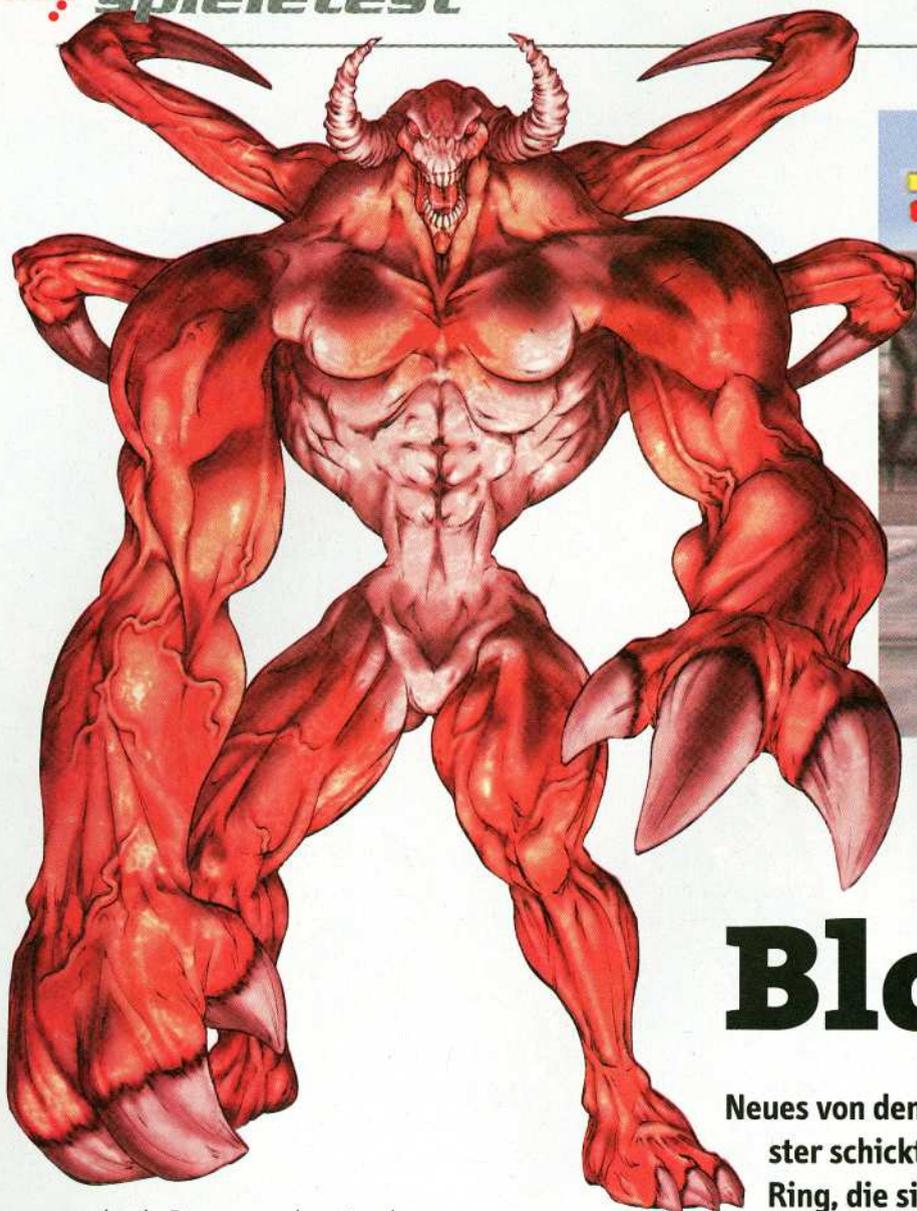
Memory Card



PlayStation Mouse



Specialized Ascii-Pad



Greg hat sich den fulminanten 360 Grad Schleuderwurf scheinbar bei Wolf abgeschaut



PlayStation Beat 'em Up

Bloody Roar

Neues von den Bomberman-Erfindern: Statt pummelige Sprengmeister schickt Hudson Soft eine Garde von Knochenbrechern in den Ring, die sich auf Knopfdruck in aggressive Bestien verwandeln - eine grandiose Idee, die sicherlich Schule machen dürfte

Bloody Roar, vormals unter dem Arbeitstitel *Beast* bekannt, stellt meiner Erkenntnis nach Hudson Softs erste Gehversuche auf dem Beat 'em Up-Pfad dar, und dafür - so viel sei schon verraten - ist ihnen ein wirklich erstaunliches Debüt gelungen. Die ersten Schnuppertouren durch die Optionen zeigen zunächst einmal, daß es sich um einen geradlinigen Arcade-Klopper mit einer typisch simplen Anordnung und einer kräftigen Farbpalette handelt. Auch das achtköpfige Kämpferfeld (plus einem mächtigen Endgegner) mit recht normalen Charakteren läßt zunächst nichts Ungewöhnliches

vermuten. Habt Ihr Eure Wahl markiert und die erste Stage betreten, fühlt man sich zunächst einmal an Segas *Fighting Vipers* erinnert. Sämtliche Auseinandersetzungen werden in ziemlich rüder Manier in einem Stahlkäfig ausgetragen, dessen „Hartnäckigkeit“ man sich zunutze machen sollte, sprich den Gegner mit Schmackes an den Stacheldraht klatschen und danach noch einmal nachsetzen. Wie bei *Fighting Vipers* kann die Absperrung auch zerstört werden, wahl-

weise während des Fights oder nur durch einen fulminanten Final Punch. Auch andere Elemente, wie

„Ein rasantes Gameplay der Marke: Transformers meets Fighting Vipers“

die unkomplizierte Steuerung (Schlag, Tritt, Block) und schnell geschnittene Kameraeinstellungen

aus unterschiedlichen Blickwinkeln bei einem geglückten Special Move, zeugen davon, daß die Designer den AM2-Klopper schon einmal ausführlich gespielt haben. Doch *Bloody Roar* als reines *Fighting Vipers*-Pendant abzustempeln, wäre nicht gerecht, denn durch eine zündende Idee erhält die ganze Klopperei ein völlig eigenständiges Flair. Durch einen zusätzlichen Energiebalken wird Euer „Monster-Status“ angezeigt. Blinkt das OK-Zeichen, verwandelt sich Euer Schützling auf



Spektakuläre Griffe sind durch gleichzeitiges Drücken der Schlag- und Tritt-Taste spielend einfach



Im kurzzeitigen Rave-Status macht das Beast mit seinem Widersacher kurzen Prozeß



Der beliebig konfigurierbare Trainings-Modus läßt keine Wünsche offen



Mit einem Final Punch befördert Ihr den Kontrahenten wie bei Fighting Vipers durch die Abspernung

Knopfdruck unter einem mächtigen Blitzgewitter in eine reiende Bestie, wie beispielsweise einen Tiger, Maulwurf, Fuchs oder aber einen rosaroten Hasen (erinnert mich per-



Ulf: Respekt, Respekt, Hudson! Auf Anhieb solch eine Prgler-Granate hinzulegen, das htte ich den Bomberman-Erfindern gar nicht zugetraut. Bloody Roar hat alle Zutaten, die ein exzellentes Beat 'em Up bentigt, und sogar noch einige mehr. Die Idee, sich whrend eines Fights in eine reiende Bestie verwandeln zu knnen, ist einfach genial, da dieser Effekt nicht nur toll aussieht, sondern auch fr noch mehr Abwechslung sorgt, inklusive einem Hauch von Taktik. Der Zeitpunkt fr eine Verwandlung sollte nmlich gut getimed sein, um die beste Wirkung zu erzielen. Aber auch das Gameplay selbst ist vom Feinsten: ungemein dynamisch, einfach mitreiend, packend und mit der ntigen spielerischen Przision & Tiefe. Glcklicherweise steht die Grafik dem Spielverlauf in nichts nach. Die Polygon-Grafik ist ungemein bunt und sauber, gespickt mit allerlei tollen Special Effects, wie schnell wechselnden Kameraeinstellungen bei geglckten Special Moves (hier wurde augenscheinlich von Fighting Vipers abgekupfert). Kurzum: lupenreine Arcade-Optik. Summa Summarum: Bloody Roar gehrt zu den wenigen Spielen, die mir von Anfang an schlichtweg mordsmig viel Spa bereitet haben, und Euch drfte es nicht anders ergehen.

snlich stark an das Duracell-Hschen). Der Zeitpunkt sollte gut getimed sein, denn wenn der Widersacher whrend der Verwandlung Euch zu nahe auf die Pelle gerckt ist, wird er unter einem herben Energieverlust erst einmal quer ber den Screen befrdert. Im Tierzustand verndert sich natrlich auch Euer Schlagrepertoire, das, vornehm ausgedrckt, als noch effektiver bezeichnet werden kann (hhe-

„Das Monster-Morph-Feature ist eine groartige Idee, die sicherlich viele Nachahmer finden drfte“

re Sprnge, mehr Power, grerer Radius). Wollt Ihr der Schlaggewalt noch eins draufsetzen, knnt Ihr, quasi on-top, den Rave-Modus aktivieren, wodurch Ihr aus der Bestie fr kurze Zeit das Optimum herauskitzelt. Abseits der wsten Nasenbrecherei bieten sich dem Optionswhler einige interessante Features. So knnt Ihr Euch neben den obligatorischen Spielmodi Arcade, Vs. oder Survival im Watch-Modus bequem zurcklehnen und die CPU-Fighter beobachten oder im Trainingsraum Eure Combos einstudieren. Wer es skurril mag, kann auerdem die integrierte Kids- oder Big Head-Option aktivieren und mit beinahe schon lcherlich aussehenden Beast-Kloppern losschlagen.



Goldig: Die Heroine Alica verwandelt sich im Tierzustand in einen berdimensionalen Bunny



Das achtkpfige Kmpfer-Ensemble bietet recht ausgeglichene Charaktere



Unter einem groen Blitzgewitter verwandeln sich die menschlichen Kmpfer in mchtige Kampfbestien



Der Kids- und Big Head-Modus wird freundlicherweise ohne Cheat mitgeliefert



Test PlayStation

Hersteller: **Hudson/Virgin**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datentrger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **9 Kmpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **83** Sound **71**

Fun 87



In den Explosionen zerfliegen die Gegner effektiv in sämtliche Polygone, aus denen sie sich zusammensetzen

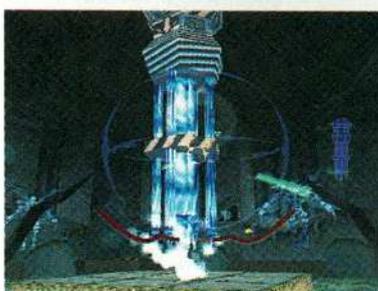


Wenn dieses Spinnentier mit geöffneten Klauen auf Euch zukommt, löst das direkt Panikstimmung aus

Um dem neuen Shoot 'em Up auch den nötigen optischen Schliff zu verpassen, arbeitete man für Shadow Master eng mit dem renommierten Fantasy-Künstler Rodney Matthews zusammen. Dieser ist unter anderem für die Illustrationen für Michael Moorcocks „Elic“ verantwortlich. Die Kooperation mit internationalen Größen der Science Fiction- und Fantasy-Designer-Welt ist bei Psygnosis nichts neues. Vor einigen Jahren zog man beispielsweise Roger Dean für den Amiga-Klassiker „Shadow of the Beast“ heran, der übrigens auch das Psygnosis-Logo entworfen hat. Ebenso wie die Werke solcher Künstler hat natürlich auch die Story von Shadow Master ihren Ursprung in



Die Monster sind teilweise beinahe zu schön, um abgeschossen zu werden. Ihre Angriffslust belehrt Euch jedoch bald eines besseren



Im ersten Level, einer feindlichen Mine, muß dieser Bohrer zerstört werden, der natürlich schwer bewacht wird

der Science Fiction: Der übermächtige Alien-Diktator Shadow Master führt seit Tausenden von Jahren einen Krieg im All, und hat nun allmählich seine Ressourcen verbraucht. Daher macht er sich über Euer Sonnensystem her, um es auszubeuten, und mitzunehmen, was er nur tragen kann. Eure Aufgabe ist dabei schlicht, den Fiesling auf jedem Planeten des Systems zurückzuschlagen. Mit einem bulligen Jeep, der auch seitwärts fahren kann, zuckelt Ihr somit durch insgesamt 16 Levels auf sieben Welten. Da es keinerlei Außenperspektiven gibt, beschränkt sich Euer Blickwinkel auf



Björn: Die Zusammenarbeit mit Rodney Matthews hat sich wirklich gelohnt: die Optik kann man nur als sehr gelungen bezeichnen. Sowohl die bizarren Landschaften der Levels als auch die eindrucksvollen, insektoiden Gegner ziehen sämtliche Blicke auf sich. Auch die Programmierung scheint dabei über alle Zweifel erhaben: die 3D-Engine stellt alles laut Herstellerangaben mit 30 Frames dar, und auch mit bloßem Auge wirkt die Grafik sehr flüssig. Vom Spielprinzip hat

PlayStation Shoot 'em Up

Shadow Master

Mit G-Police und Colony Wars sorgte Psygnosis für einige der beeindruckendsten Actiontitel der letzten Zeit. Auch Shadow Master soll sich nun in die Reihe jener High-End-Produkte einreihen ...

die Ego-Sicht, wobei Ihr auch auf- und abwärts schwenken könnt. Dabei seid Ihr bis an die Zähne mit Laser, Raketen, Mörserkanone und Ähnlichem bewaffnet, von denen sich manche bei regelmäßigem Gebrauch erhitzen oder mit Ersatzmunition versorgt werden müssen. Vernichtete Gegner hinterlassen auch oftmals blaue Kristalle, die Euer stark gefährdetes Schild mit frischer Energie versorgen. Der Schwerpunkt liegt bei Shadow Master zwar stark auf der Ballerkomponente, es müssen jedoch auch Schalter betätigt werden, um Tore oder Aufzüge zu aktivieren und den Weg zum Level-

ausgang zu ebnen. Dieser ist natürlich des öfteren mit dicken Endgegnern versperrt, die ebenfalls beseitigt werden müssen.



Schöne Lightsourcing-Effekte tragen mit zur überragenden Optik von Shadow Master bei

Test PlayStation

Hersteller: **HammerHead/ Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **16**
 Besonderheiten: **Analog-Pad, Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik	89	77	Sound
Fun 78			

Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.

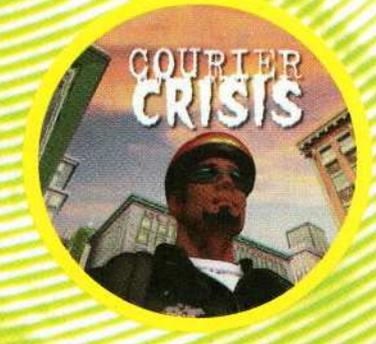
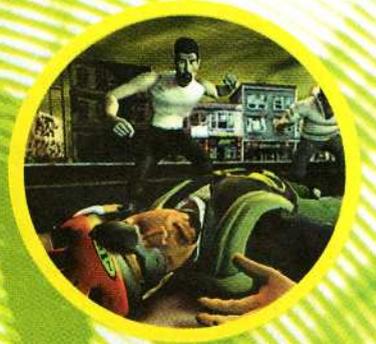
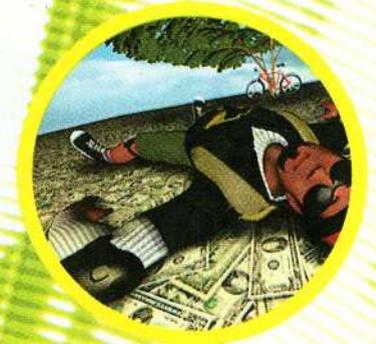
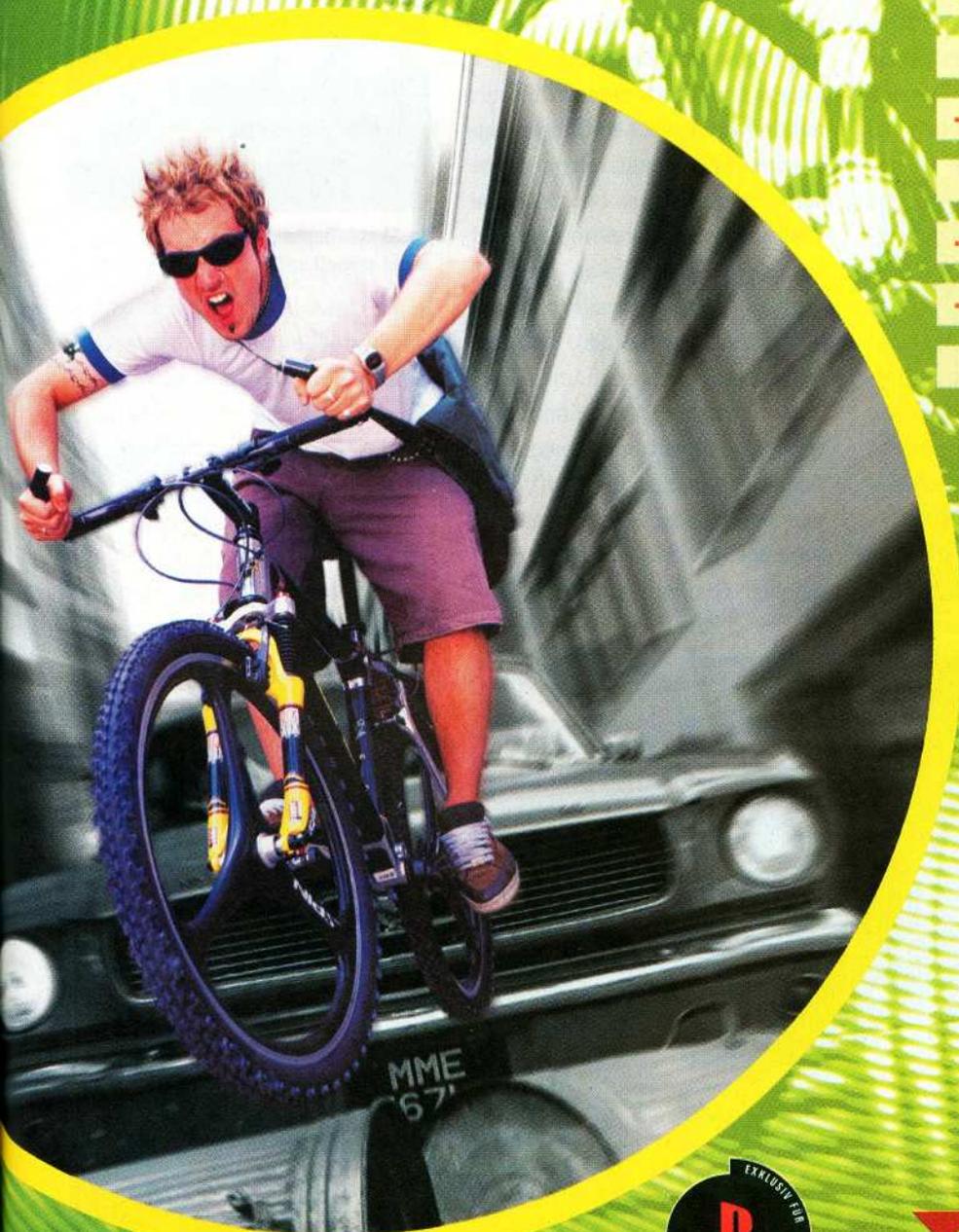
COURIER CRISIS

Mit echten GT-Bikes

**Die Straße gehört dir.
Du mußt sie nur erobern!**

DEIN JOB IST, DIE BESTELLUNG ANS
ZIEL ZU BRINGEN - KOSTE ES, WAS ES
WOLLE + DU JAGST AUF ZWEI RÄDERN
DURCH DIE STRAßEN AMERIKAS, DAS
HEIßT: HIGH-SPEED ACTION OHNE
RÜCKSICHT AUF VERLUSTE

+ACTION AUF ECHTEN BMX-UND
MOUNTAINBIKES VON GT-BIKES
+NIMM DIR DEIN LIEBLINGSBIKE!
+30 VERSCHIEDENE LEVEL IN
5 US-STÄDTEN
+ÜBER 160 OBJEKTE UND 70
VERSCHIEDENE FUßGÄNGER
+INSGESAMT ÜBER 250 AUFTRÄGE
+SUPERREALISTISCHE
SOUNDEFFEKTE





Durch die L1-Taste könnt Ihr den Anspielpartner direkt bestimmen



Let's slam! Das Intro bietet minutenlange Film-Sequenzen aus der NBA in feinsten Qualität



Die CPU-Mitspieler decken zwar recht aggressiv, Steals gelingen ihnen aber dennoch allzu selten

Mit ihrem mittlerweile fünften Gewinn der NBA-Krone gehört Chicago Bulls endgültig zu den erfolgreichsten Basketball-Teams aller Zeiten. Angeführt durch die Korbjäger-Koryphäe Michael Jordan sorgt die Mannschaft auch hierzulande für ein gesteigertes Interesse. Gleiches gilt für die Videospieldaption, um die mit Konami, Sony und EA gleich drei Firmen um den Referenztitel buhlen. Um diesen Ti-

PlayStation Sportspiel

NBA Live '98

Gerade wenn die amerikanische Edel-Liga ihren Meister gekürt hat, geht das Videospiele-Gerangel um die beste Basketball-Simulation wieder von vorne los - den Anfang macht EA



Die Anzahl der automatischen Zeitlupe-Wiederholungen kann reguliert werden



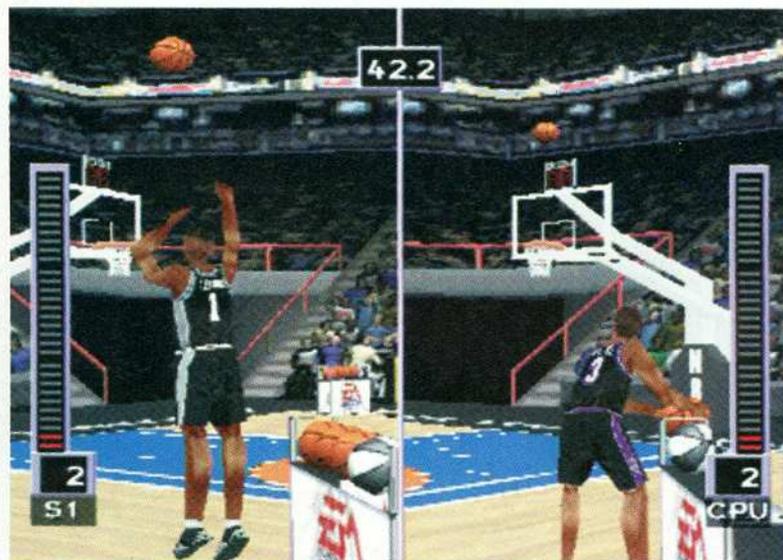
Im Simulationsmodus werden Fouls recht schnell mit Freiwürfen geahndet



Ulf: Es ist schon interessant zu verfolgen, wie sich EA auf dem 32-Bit-Parkett von Update zu Update steigert. Positiv ausgedrückt stellt die 98er Auflage ihre bisher beste Basketball-Sim dar, negativ gemünzt ist es nach wie vor nicht der NBA-Weisheit letzter Schluß. Oberflächlich betrachtet ist die Welt komplett in Ordnung. Die Präsentation ist recht stilvoll, die Sounduntermalung modern und teilweise sogar mitreißend, und die hochauflösende Grafik bietet feinsäuberlich modellierte Akteure mit modernsten Motion Capture-Animationen. Grundsätzlich spielt sich NBA Live '98 sogar sehr gut, wobei mir vor allem die Möglichkeit des gezielten Paßspiels sehr gut gefallen hat. Dennoch wirkt alles irgendwie „steril“, nicht so cool wie beim (japanischen!) Produkt „In the Zone 2“. Zu diesem Bild passen die äußerst emotionslosen Kommentare des deutschen Sprechers. Das größte Manko ist jedoch die mangelnde CPU-Intelligenz. Selbst auf dem neuen Schwierigkeitsgrad „Superstar“ konnte ich die Teams mühelos abfertigen, da ihnen kaum ein Steal gelingt. Dennoch: Im 2-Spieler-Modus kann EAs Korbjagd durchaus begeistern.

tel Konami mit ihrem Kracher „In the Zone 2“ wieder abzuluxen, fuhr EA schwere Geschütze auf. So wurde die germanische Version komplett ins Deutsche übersetzt (ein gewisser Ralf Scholl ist der Kommentator). Wie ernst es die Jungs aus Kalifornien meinen, beweist auch das gesamte Umfeld. Ein längerer FMV-Clip mit Actionszenen aus der NBA, unterlegt mit pumpendem Beat, stimmt auf die Korbjagd ein, und bei der Aufmachung mit den digitalisierten Spielern im Hintergrund zeigten sich die Grafiker einmal von ihrer kreativen Seite. Im Hauptmenü angelangt, sticht eine brandneue Spieloption hervor.

Beim 3-Punkte-Wettbewerb muß man nach amerikanischem Vorbild aus fünf verschiedenen Positionen heraus innerhalb eines Zeitlimits mit den vorgegebenen Bällen möglichst viele Körbe erzielen. Ansonsten dürft Ihr diesmal auch eigene Teams und Ligen kreieren. Vor der Dunk-Parade entscheidet Ihr Euch noch für drei Stile: Arcade (ohne Regelwerk & Ermüdungen), Simulation sowie Eure eigene individuelle Konfiguration. Wer Simulation wählt, spielt mit dem kompletten Regelwerk, inklusive Schrittfehler oder unerlaubtes Wegschlagen, und kann auf Wunsch die Auswechslungen dem Computer überlassen. Auf



Im neuen 3-Punkte-Wettbewerb kommt es beim Werfen auf ein exaktes Timing (und viel Glück) an

dem virtuellen Court fällt zunächst die überarbeitete Grafik auf, die insgesamt hochauflösender wirkt und diesmal personenspezifische Dunks bietet. Bei den Aktionsmöglichkeiten sind in der Offensive noch mehr Tricks hinzugekommen, um den Abwehrspieler geschickt auszutanzten.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 6**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **21. November**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Multitap, deutsche Sprache & Texte**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **74** Sound **74**

Fun 83



Wenn Ihr die Beine des Gegners verletzt habt, kann er nur noch aus der Hocke heraus attackieren

PlayStation Beat 'em Up

Bushido Blade

Entgegen unserer Einschätzung erscheint Squaresofts Schwertgefuchtel nun doch in Deutschland

Nach dem Flop von Tobal No.1, das den deutschen Zockern anscheinend zu abstrakt anmutete, hätten wir eigentlich nicht erwartet, daß das noch exotischere Schwertgefuchtel Bushido Blade deutsches Festland erreichen würde. Anyway, den Beat 'em Up-Freund erwartet ein ziemlich unorthodoxes Prügelspiel. Sechs fernöstliche Kämpfer

betreten die Bühne, die die Beat 'em Up-Welt bedeuten. Der erste Gag: Jeder Mitstreiter kann in den meisten Spielmodi mit acht unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen ausgestattet werden, was sich natürlich stark auf den Kampfstil auswirkt. Bei der blutigen Fehde werden Prüglerkennner als erstes die Energieleiste vermissen, aus gutem Grund: Ziel ist es nämlich, den Widersacher einen tödlichen Hieb zu verpassen oder zuerst die Beine zu verletzen. Da die Areale sehr groß gehalten wurden, kann man den Schlägen recht weiträumig ausweichen. Einen weiteren Gag stellt der POV-Mode dar, in dem Ihr das Schwertgeklirre aus der Ego-Perspektive erlebt.



Ulf: Bushido Blade ist ein Prügelspiel mit zwei Gesichtern. Auf der einen Seite brennt diese streng fernöstliche Klingenschwingerei geradezu ein Feuerwerk an neuen Ideen ab, die zum Teil, beispielsweise ein tödlicher Treffer statt Energiebalken, richtungsweisend sein können, auf der anderen Seite weist das Gameplay gravierende Schwächen auf. Das größte Manko stellt die mangelnde Mobilität der Kämpfer dar. Den Schwertgefuchtel in die richtige Position zu bringen ist nämlich eine recht hakelige Angelegenheit. Dem Gameplay mangelt es überhaupt, beabsichtigt oder nicht, merklich an spielerischer Dynamik. Wer also einen Arcade-Klopfer à la Soul Blade erwartet, der dürfte schwer enttäuscht werden. Wenn bereits das wesentlich bessere Tobal No.1 den deutschen Spielern zu abstrakt war, räume ich diesem äußerst exotischen Beat 'em Up hierzulande nur wenige Erfolgchancen ein.

betreten die Bühne, die die Beat 'em Up-Welt bedeuten. Der erste Gag: Jeder Mitstreiter kann in den meisten Spielmodi mit acht unterschiedlichen Hieb- und Stichwaffen ausgestattet werden, was sich natürlich stark auf den Kampfstil auswirkt. Bei der blutigen Fehde werden Prüglerkennner als erstes die Energieleiste vermissen, aus gutem Grund: Ziel ist es nämlich, den Widersacher einen tödlichen Hieb zu verpassen oder zuerst die Beine zu verletzen. Da die Areale sehr groß gehalten wurden, kann man den Schlägen recht weiträumig ausweichen. Einen weiteren Gag stellt der POV-Mode dar, in dem Ihr das Schwertgeklirre aus der Ego-Perspektive erlebt.

Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft/Sony**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Februar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **6 Kämpfer, 8 Waffen**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 74 Sound 60

70

Fun

Hardware & Software Ohne Ende!

Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

X-Mas Angebot:

Virtua Boy inc. Spiel
Nur 119,99DM

Nintendo 64

N 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel	
mit Top-Bildqualität	333,33
N64 Adapter für Importspiele	44,44
Diddy Kong Racing	99,99
Clayfighter 63 1/3	139,99
Extreme G	139,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio	399,99
PSX Value+Umbau+2 Pads+Mem.	
Card+RGB-Kabel+Audio Kabel	444,44
Tomb Raider 2	99,99

Resident Evil

Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight
Jackets

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand
-RGB&S-VHS ergeben bestes Bild

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



**HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

Dauer bei uns **nur 48h!!!**

Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt,us,jp mit Chip	77,77
Nintendo 64 dt,us,jp	99,99
Saturn dt,us,jp,50/60Hz	99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung

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

Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

BERLIN

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO . GB / GG . MD . MCD etc.

Sie wollen JP und Us spielen ?
Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

<p>Nintendo 64</p> <p style="text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">DM 39,-</p> <table border="0"> <tr><td>Blast Corps*</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Clayfighter*</td><td>139,00</td></tr> <tr><td>Fifa 64</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Goemon*</td><td>139,00</td></tr> <tr><td>Int. Super (DELUXE)</td><td>139,00</td></tr> <tr><td>Gold</td><td>139,00</td></tr> <tr><td>Lylat Wars (Star Fox)*</td><td>129,00</td></tr> <tr><td>Mario Kart</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>NBA Hang Time*</td><td>129,00</td></tr> <tr><td>Pilotwings (Ausl. Anleitung)</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Star Wars</td><td>129,00</td></tr> <tr><td>Mario 64</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Turk (engl. - pal)</td><td>135,00</td></tr> <tr><td>Wave Race</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Antennenkabel (Nachbau)</td><td>39,00</td></tr> <tr><td>Memory Card (Nachbau)</td><td>39,00</td></tr> <tr><td>Memory Card 5 MB</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Joypad + Farbig</td><td>53,50</td></tr> <tr><td>Grundgerät</td><td>299,00</td></tr> </table> <p>Play Station</p> <table border="0"> <tr><td>Battle Arena Tashiden 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Carnage Heart</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Cheesy</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Crash Bandicoot</td><td>95,00</td></tr> <tr><td>Destruction Derby 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Discworld 2*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Dungeon Keeper*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Exhumed</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Extreme Games 2</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Formel 1</td><td>95,00</td></tr> <tr><td>Formula 1 97*</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Kings Field</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Starwinder</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Legacy of Kain</td><td>79,00</td></tr> </table>	Blast Corps*	109,00	Clayfighter*	139,00	Fifa 64	89,00	Goemon*	139,00	Int. Super (DELUXE)	139,00	Gold	139,00	Lylat Wars (Star Fox)*	129,00	Mario Kart	89,00	NBA Hang Time*	129,00	Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00	Star Wars	129,00	Mario 64	89,00	Turk (engl. - pal)	135,00	Wave Race	89,00	Antennenkabel (Nachbau)	39,00	Memory Card (Nachbau)	39,00	Memory Card 5 MB	79,00	Joypad + Farbig	53,50	Grundgerät	299,00	Battle Arena Tashiden 2	89,00	Carnage Heart	79,00	Cheesy	79,00	Crash Bandicoot	95,00	Destruction Derby 2	89,00	Discworld 2*	89,00	Dungeon Keeper*	89,00	Exhumed	79,00	Extreme Games 2	79,00	Formel 1	95,00	Formula 1 97*	109,00	Kings Field	79,00	Starwinder	59,00	Legacy of Kain	79,00	<table border="0"> <tr><td>Lifeforce Tenka</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Last World-Jurassic Park*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Magic - The Gathering*</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Mass Destruction*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Mega Man X3</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Monopoly*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Monster Trucks*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Moto Racer*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>NBA in the Zone 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Need for Speed 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>NHL Hockey 97</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Odd World*</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Platinum</td><td>45,00</td></tr> <tr><td>Rage Racer</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Rebel Assault</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Resident Evil 2*</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Lomax</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Ridge Racer Revolution</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Tekken 2</td><td>95,00</td></tr> <tr><td>Tunnel B1</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>V-Rally</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Warhammer</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Warcraft 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Wing Commander IV</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Wipe out 2097</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Game Buster</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Scart Kabel (Fire)</td><td>19,00</td></tr> <tr><td>Link Kabel (Fire)</td><td>25,00</td></tr> <tr><td>Soul Blade</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Umbauchip</td><td>19,00</td></tr> <tr><td>Alps Pad</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Analog Joypad</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Antennenkabel</td><td>29,00</td></tr> <tr><td>MemoryCard (S-Block Nachbau)</td><td>29,00</td></tr> <tr><td>MemoryCard (720)</td><td>89,00</td></tr> </table>	Lifeforce Tenka	89,00	Last World-Jurassic Park*	89,00	Magic - The Gathering*	79,00	Mass Destruction*	89,00	Mega Man X3	79,00	Monopoly*	89,00	Monster Trucks*	89,00	Moto Racer*	89,00	NBA in the Zone 2	89,00	Need for Speed 2	89,00	NHL Hockey 97	79,00	Odd World*	89,00	Platinum	45,00	Rage Racer	89,00	Rebel Assault	89,00	Resident Evil 2*	79,00	Lomax	79,00	Ridge Racer Revolution	89,00	Tekken 2	95,00	Tunnel B1	79,00	V-Rally	89,00	Warhammer	79,00	Warcraft 2	89,00	Wing Commander IV	89,00	Wipe out 2097	89,00	Game Buster	79,00	Scart Kabel (Fire)	19,00	Link Kabel (Fire)	25,00	Soul Blade	89,00	Umbauchip	19,00	Alps Pad	89,00	Analog Joypad	59,00	Antennenkabel	29,00	MemoryCard (S-Block Nachbau)	29,00	MemoryCard (720)	89,00	<table border="0"> <tr><td>Micro Mashines V3</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Virtual Pool</td><td>79,00</td></tr> <tr><td>Sony Grundgerät</td><td>289,00</td></tr> <tr><td>Sony Umbau</td><td>39,00</td></tr> </table> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">Saturn</p> <table border="0"> <tr><td>Bomberman</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Daytona 2</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Fighters Megamix</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Manx TT</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Shining the Holy Ark</td><td>89,00</td></tr> </table> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">SNES</p> <table border="0"> <tr><td>Acme Animation Factory</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Breath of fire 2</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Casper*</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Donkey Kong 3</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Fifa 97</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>Grundgerät gebraucht</td><td>89,00</td></tr> <tr><td>Luffa DT</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>NBA Live 97</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>NHL Hockey 97</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>PGA Tour 97</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Sim City 2000</td><td>119,00</td></tr> <tr><td>Terranigma (engl. Anleitung)</td><td>99,00</td></tr> <tr><td>Toy Story</td><td>109,00</td></tr> <tr><td>US chrono Trigger</td><td>129,00</td></tr> </table> <p style="text-align: center; font-weight: bold;">3DO</p> <table border="0"> <tr><td>Death Keep</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Gex</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Hell</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Out of this World</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Road Rash</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Syndicate</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Theme Park</td><td>59,00</td></tr> <tr><td>Wing Commander 3</td><td>59,00</td></tr> </table>	Micro Mashines V3	89,00	Virtual Pool	79,00	Sony Grundgerät	289,00	Sony Umbau	39,00	Bomberman	89,00	Daytona 2	89,00	Fighters Megamix	89,00	Manx TT	89,00	Shining the Holy Ark	89,00	Acme Animation Factory	59,00	Breath of fire 2	109,00	Casper*	119,00	Donkey Kong 3	119,00	Fifa 97	109,00	Grundgerät gebraucht	89,00	Luffa DT	109,00	NBA Live 97	109,00	NHL Hockey 97	109,00	PGA Tour 97	119,00	Sim City 2000	119,00	Terranigma (engl. Anleitung)	99,00	Toy Story	109,00	US chrono Trigger	129,00	Death Keep	59,00	Gex	59,00	Hell	59,00	Out of this World	59,00	Road Rash	59,00	Syndicate	59,00	Theme Park	59,00	Wing Commander 3	59,00
Blast Corps*	109,00																																																																																																																																																																																																							
Clayfighter*	139,00																																																																																																																																																																																																							
Fifa 64	89,00																																																																																																																																																																																																							
Goemon*	139,00																																																																																																																																																																																																							
Int. Super (DELUXE)	139,00																																																																																																																																																																																																							
Gold	139,00																																																																																																																																																																																																							
Lylat Wars (Star Fox)*	129,00																																																																																																																																																																																																							
Mario Kart	89,00																																																																																																																																																																																																							
NBA Hang Time*	129,00																																																																																																																																																																																																							
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00																																																																																																																																																																																																							
Star Wars	129,00																																																																																																																																																																																																							
Mario 64	89,00																																																																																																																																																																																																							
Turk (engl. - pal)	135,00																																																																																																																																																																																																							
Wave Race	89,00																																																																																																																																																																																																							
Antennenkabel (Nachbau)	39,00																																																																																																																																																																																																							
Memory Card (Nachbau)	39,00																																																																																																																																																																																																							
Memory Card 5 MB	79,00																																																																																																																																																																																																							
Joypad + Farbig	53,50																																																																																																																																																																																																							
Grundgerät	299,00																																																																																																																																																																																																							
Battle Arena Tashiden 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
Carnage Heart	79,00																																																																																																																																																																																																							
Cheesy	79,00																																																																																																																																																																																																							
Crash Bandicoot	95,00																																																																																																																																																																																																							
Destruction Derby 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
Discworld 2*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Dungeon Keeper*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Exhumed	79,00																																																																																																																																																																																																							
Extreme Games 2	79,00																																																																																																																																																																																																							
Formel 1	95,00																																																																																																																																																																																																							
Formula 1 97*	109,00																																																																																																																																																																																																							
Kings Field	79,00																																																																																																																																																																																																							
Starwinder	59,00																																																																																																																																																																																																							
Legacy of Kain	79,00																																																																																																																																																																																																							
Lifeforce Tenka	89,00																																																																																																																																																																																																							
Last World-Jurassic Park*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Magic - The Gathering*	79,00																																																																																																																																																																																																							
Mass Destruction*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Mega Man X3	79,00																																																																																																																																																																																																							
Monopoly*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Monster Trucks*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Moto Racer*	89,00																																																																																																																																																																																																							
NBA in the Zone 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
Need for Speed 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
NHL Hockey 97	79,00																																																																																																																																																																																																							
Odd World*	89,00																																																																																																																																																																																																							
Platinum	45,00																																																																																																																																																																																																							
Rage Racer	89,00																																																																																																																																																																																																							
Rebel Assault	89,00																																																																																																																																																																																																							
Resident Evil 2*	79,00																																																																																																																																																																																																							
Lomax	79,00																																																																																																																																																																																																							
Ridge Racer Revolution	89,00																																																																																																																																																																																																							
Tekken 2	95,00																																																																																																																																																																																																							
Tunnel B1	79,00																																																																																																																																																																																																							
V-Rally	89,00																																																																																																																																																																																																							
Warhammer	79,00																																																																																																																																																																																																							
Warcraft 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
Wing Commander IV	89,00																																																																																																																																																																																																							
Wipe out 2097	89,00																																																																																																																																																																																																							
Game Buster	79,00																																																																																																																																																																																																							
Scart Kabel (Fire)	19,00																																																																																																																																																																																																							
Link Kabel (Fire)	25,00																																																																																																																																																																																																							
Soul Blade	89,00																																																																																																																																																																																																							
Umbauchip	19,00																																																																																																																																																																																																							
Alps Pad	89,00																																																																																																																																																																																																							
Analog Joypad	59,00																																																																																																																																																																																																							
Antennenkabel	29,00																																																																																																																																																																																																							
MemoryCard (S-Block Nachbau)	29,00																																																																																																																																																																																																							
MemoryCard (720)	89,00																																																																																																																																																																																																							
Micro Mashines V3	89,00																																																																																																																																																																																																							
Virtual Pool	79,00																																																																																																																																																																																																							
Sony Grundgerät	289,00																																																																																																																																																																																																							
Sony Umbau	39,00																																																																																																																																																																																																							
Bomberman	89,00																																																																																																																																																																																																							
Daytona 2	89,00																																																																																																																																																																																																							
Fighters Megamix	89,00																																																																																																																																																																																																							
Manx TT	89,00																																																																																																																																																																																																							
Shining the Holy Ark	89,00																																																																																																																																																																																																							
Acme Animation Factory	59,00																																																																																																																																																																																																							
Breath of fire 2	109,00																																																																																																																																																																																																							
Casper*	119,00																																																																																																																																																																																																							
Donkey Kong 3	119,00																																																																																																																																																																																																							
Fifa 97	109,00																																																																																																																																																																																																							
Grundgerät gebraucht	89,00																																																																																																																																																																																																							
Luffa DT	109,00																																																																																																																																																																																																							
NBA Live 97	109,00																																																																																																																																																																																																							
NHL Hockey 97	109,00																																																																																																																																																																																																							
PGA Tour 97	119,00																																																																																																																																																																																																							
Sim City 2000	119,00																																																																																																																																																																																																							
Terranigma (engl. Anleitung)	99,00																																																																																																																																																																																																							
Toy Story	109,00																																																																																																																																																																																																							
US chrono Trigger	129,00																																																																																																																																																																																																							
Death Keep	59,00																																																																																																																																																																																																							
Gex	59,00																																																																																																																																																																																																							
Hell	59,00																																																																																																																																																																																																							
Out of this World	59,00																																																																																																																																																																																																							
Road Rash	59,00																																																																																																																																																																																																							
Syndicate	59,00																																																																																																																																																																																																							
Theme Park	59,00																																																																																																																																																																																																							
Wing Commander 3	59,00																																																																																																																																																																																																							

Ihr bestellt, wir liefern

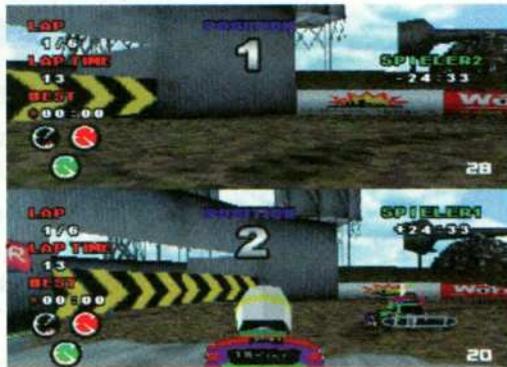
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
 Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten! Es
 gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
 Nähe Bundesplatz
 fon + fax . 030 859 36 35

* Vorankündigungsmittel
 Auch Importe im Angebot
 Händleranfragen erwünscht



Tokyo bei Nacht ist der stimmungsvollste Go Kart-Parcours



Der 2-Spieler-Modus spielt sich hervorragend: übersichtlich, schnell und vor allem spannend



Die Cockpit-Perspektive bietet nur eine unzureichende Übersicht, vor allem wenn die Konkurrenz drängt



Das Fahrverhalten der Go Karts ist höchst unterschiedlich. Solche bedingungslosen Flitzer wie den Meltdown sollten nur Profis nutzen

Egal ob Michael „Rambo“ Schumacher oder Frenzen, alle Formel 1-Jockeys haben ihre Motorsport-Karriere beim Go Kart-Fahren gestartet, und darum dreht sich auch alles bei diesem Racer. Wie der Name schon sagt, dürft Ihr bei diesem Silberling in der Mini-PS-Klasse um Weltranglistenpunkte flitzen. Acht traumhafte Rundkurse rund um den Globus verteilt (plus eine Geheimstrecke auf dem Mond) stehen dem geneigten Go Kart-Piloten zur Auswahl, jeder davon mit den landestypischen Kennzeichen versehen. Windmühlen in Holland, Pyramiden in Ägypten oder der nor-

dische Leuchtturm in Deutschland - alle Klischees sind grafisch am Straßenrand vertreten. Ebenso viele Mini-Boliden wie offizielle Strecken tummeln sich auf den Pisten, die sich bezüglich der Werte Topgeschwindigkeit, Beschleunigung und Grip sehr stark voneinander unterscheiden (Anfangs nur die Allrounder wählen!). Als Spiel-Modus werden gleich vier Variationen angeboten: freies Training, Einzelrennen, eine komplette Meisterschaft mit WM Punkten sowie der Arcade-Modus. Im Gegensatz zur Weltmeisterschaft stehen Euch hier anfangs drei Turboschübe als zusätzliches Feature zur Verfügung, um sich unter die vorderen drei Plätze zu schieben, was zur Teilnahme am nächsten Rennen berechtigt. Für

Eure Leistungen kassiert Ihr außerdem harte Dollars, die Ihr zwischen den Rennen in einem Shop zum Tunen Eures Go Karts nutzt. Last but

not least können via horizontalem Split-Screen auch zwei Go Kart-Jockeys zum vergnüglichen Wettrennen antreten.

PlayStation / Saturn Rennspiel

Formula Karts

Go Kart-Freuden: eine Simulation rund um die kleinste PS-Klasse der Welt



Pyramiden in Ägypten, Windmühlen in Holland - jedes typische Kennzeichen des Landes wurde grafisch verbraten



Ulf: Bei Formula Karts kam leider nur eine verhaltene Liebe auf den zweiten Blick auf. Während man bei den ersten beiden, noch relativ übersichtlichen Rundkursen einigermaßen mit der CPU-Konkurrenz mithalten kann, fährt man bei späteren Circuits oftmals chancenlos dem Feld hinterher. Drei Faktoren sind an diesem Frust schuld: Die Strecken sind sehr eng und äußerst kurvenreich, so daß man permanent abbremsen muß, die Kameraperspektive wurde zu flach gehalten, wodurch die Übersicht flöten geht, und sobald andere Go Karts anfangen zu rammen, wird man zudem wieder schnell nach hinten durch-

gereicht. Zusammen mit der ohnehin schon gewöhnungsbedürftigen Steuerung stellt Formula Karts somit eine harte Nuß dar. Vor allem die Saturn-Version, denn hier ist das Scrolling nicht sonderlich sauber, und die Steuerung merklich schwammiger als bei der PS-Go Kart-Jagd. In technischer Hinsicht geben sich beide Versionen hingegen nichts, was nicht gerade für die optische Klasse der PlayStation-Variante spricht. Dafür kann der 2-Spieler-Modus auf beiden Systemen durchaus begeistern: schnell, sauber und vor allem spannend. Fazit: Eine Go Kart-Sim mit einem recht gewöhnungsbedürftigen Handling, die selbst Bleifuß-Spezialisten das Fürchten lehren dürfte.

Test Saturn

Hersteller: **Manic Media/Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr schwer**
 Levels: **9 Strecken**
 Besonderheiten: **3D-Pad, deutsche Texte**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Sega**

Grafik **73** Sound **61**

Fun 68

Test PlayStation

Hersteller: **Manic Media/Telstar**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **9 Strecken**
 Besonderheiten: **deutsche Texte**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Telstar**

Grafik **62** Sound **61**

Fun 71

FREAK'S SHOP

NINTENDO 64



- 220 - 110V Adapter 39,95
- Adapter US - PAL 49,95
- Antennenkabel 49,95
- Memory Card <1 M> 39,95
- Memory Card <4 M> 79,95
- Rumble Pack 39,95
- S-VHS Kabel 29,95

N64 GAMES

- Baseball Pro 4 <Jolt Pack Ed. / jap.> 119,95
- Blastcorps 109,95
- Bombberman <jap.> 139,95
- Clayfighter 63 1/3 149,95
- Dark Rift <us> 159,95
- Doraemon64 <jap.> 129,95
- Dynamite Soccer <j> 129,95



- Extreme G 139,95
- F1 Pole Position64 139,95
- Geomon 5 <jap> 159,95
- FIFA Soccer 64 79,95
- Hexen 129,95
- Int. Superstar.....
-Soccer 3 <jap.> 139,95
- International Superstar Soccer64 139,95
- Lylat Wars 119,95
- Mahjong Horoki <j> 149,95
- Mario 64 89,95
- Mario 64 Rumble Pak Ed. <jap.> 139,95
- Mario Kart 89,95
- Multi Racing Cha. 139,95
- NBA Hangtime 129,95
- Pilotwings 109,95
- Star Wars Shadow. 124,95
- Turok 119,95
- Turok <a-uncut> 139,95
- Wave Race 64 89,95
- Wayne Gretzky's.....
-Ice Hockey 129,95
- Wonderprojekt 2.....
-& Memory Card 49,95
- Yuke Yuke <jap.> 169,95

PLAY STATION Spieleberater:

- Alien Trilogy 14,80
- Alone in the Dark 1 & 2 14,80
- Baphomets Fluch 14,80
- Blazing Dragons 14,80
- Casper 14,80
- Chronicles of the Sword 14,80
- Command & Conquer Cyberia 14,80
- D 14,80
- Disc World 1 & 2 14,80
- Excalibur 14,80
- Fade to Black 14,80
- Jewels of the Oracle 14,80
- King's Field 14,80
- Little Big Adventure 14,80
- Myst 14,80
- Rebel Assault 2 14,80
- Resident Evil 14,80
- Stadt der verlor. Kinder 14,80
- Syndicate Wars 14,80
- Tekken & Toshinden 2 14,80
- Time Commando 14,80
- Tomraider 29,95
- Warhammer 14,80
- Wing Commander 3 14,80
- Wing Commander 4 14,80

PSX Zubehör

- 5 Spieler Adapter 59,95
- Analog Pad 49,95
- Antennenkabel 39,95
- CD - Leertüllen <10er> 5,90
- Cheat Buch** 19,95
- Game Buster 89,95
- Gun Innovation 49,95
- Gun & Laseraufsatz 89,95
- Infarot-Joypad-Set 59,95
- Joypad farbige je 29,95
- Joypad Innovation 19,95
- Joypad Original 39,95
- Joypad "Programm" 69,95
- Joypadverlängerung 19,95
- Joystick Analog 99,95
- Lenkrad mit Fußpedal 129,95
- Lenkrad V3 139,95
- Link Kabel 19,95
- Memory Card 29,95
- Memory Card 8 MB 59,95
- Memory Card 240 Slot 69,95
- Memory Card 480 Slot 89,95
- Mouse 49,95
- neGoon <Analog-Pad> 69,95
- Play Station 279,95
- PSX Tragetasche 9,95
- PSX stabile Tragetasche &.....
-Memory Card & Pad 49,95
- Rattle Snake** 69,95
- Resident Evil Cap 39,95
- Resident Evil Jacket 149,95
- R.E. Kapuzensweater 89,95
- Resident Evil T-Shirt 39,95
- RGB Kabel 19,95
- Umbauchip & Anleitung 19,95

SONDERANGEBOTE:

- Alien Trilogy <dt.> 49,95
- Alien Trilogy uncut/a 49,95
- Alone in the Dark 2 49,95
- Battle Sport 59,95
- Battle Station <a> 59,95
- Carnage Heart 59,95
- Casper 49,95
- Cheesy 49,95
- Chessmaster 49,95
- Criticom 39,95
- Crow, The 49,95

D

- Darklight Conflict 59,95
- Darkstalkers 49,95
- David Cup Tennis 49,95



- Earthworm Jim 49,95
- Fade to Black 49,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Gex 49,95
- Goal Storm 49,95
- Mad Run 49,95
- Hardcore 4x4 59,95
- Int. Track & Field 49,95
- Konami Open Golf 49,95
- Lone Soldier uncut/a 59,95



- Lost Vikings 59,95
- Magic Carpet 59,95



PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

SONDERANGEBOTE:

- Ace Combat 2 89,95
- Agent Armstrong 89,95
- Andretti Racing 79,95
- Assault Rigs <Link> 69,95
- Ballblazer Champions 89,95
- Baphomet's Fluch 2** 89,95
- BAT 3 89,95
- Battle Stations 79,95
- Blood Omen 89,95
- Broken Helix** 89,95
- Bubby 3D 89,95
- Burning Road <Link> 69,95
- Bushido Blade us 109,95
- Castlevania <11.97> 89,95
- Colony Wars 89,95
- Command & Conquer 89,95
- Command & C. 2* 99,95
- Crash Bandicoot 2* 99,95
- Croc 89,95
- Parappa the Rapper 79,95
- Peak Performance 89,95
- Perfect Weapon <a> 69,95
- PGA Golf '98** 89,95
- Player Manager 89,95
- Rally Cross 79,95
- Rapid Racer 89,95
- Resident Evil 89,95
- Resident Evil <us> 99,95
- Resident Evil & Spielberater 99,95
- Resident Evil "Directors... ..Cut" <11.97> 89,95
- Risiko <11.97> 89,95



- Resident Evil "Directors... ..Cut" <11.97> 89,95
- Risiko <11.97> 89,95

Wir haben über 40.000 Videospiel-Artikel auf Lager!

Disc World 2** 89,95

- Excalibur 69,95
- Explosive Racing 89,95
- FIFA '98* 89,95



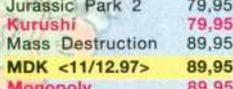
Fighting Force 89,95



Time Crisis & Gun* 149,95



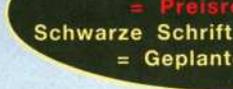
Tomraider & Spielber. 89,95



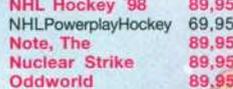
Final Fantasy 7* 99,95



NBA Live '98** 89,95



Tomraider 2* <a> 89,95



Tomraider 2* 99,95



Wing Over 89,95



X-Com 1 <a> 89,95

Z <12.97> 79,95

Pandemonium 2 89,95

A = Ausländische Anleitung

SEGA SATURN

6 Men.S.Wrstlg. <jap.> 129,95

- Actua Golf 59,95
- Alone in the Dark 2 59,95
- Atlantis 99,95
- Athlete Kings 79,95
- Batman Forever 59,95
- Battle Sport <11.97> 89,95
- Bombberman 89,95
- Bug Too! 89,95
- Bust-A-Move 3 <11.97> 89,95
- Command & Conquer 69,95
- Croc <11.97> 89,95
- Cube Battle <jap.> 69,95
- Dark Saviour 79,95
- Destruction Derby 69,95
- Dino Island <jap.> 69,95
- Disc World 69,95
- Disc World 2 89,95
- Dragon Force 89,95
- Enemy Zero <11.97> 89,95
- Fanta Step <jap.> 69,95
- FIFA '98 <12.97> 89,95
- Fighters Megamix 89,95
- Formula Karts <11.97> 89,95
- Frankenstein 79,95
- Gekirindan Air Fight <j> 69,95
- Hang on GP '96 59,95
- Highway 2000 89,95
- Jurassic Park 2 89,95
- King of Fighters '95... ..& Ram 89,95
- King the Spirits 2 <jap.> 89,95

SONDERANGEBOTE:

- Air Adventure <jap.> 39,95
- Amok 49,95
- Andretti Racing 49,95
- Angel Paradise <jap.> 49,95
- Astal <us> 49,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- Battle Monsters 39,95
- Black Dawn 49,95
- Blam Machinehead <a> 49,95
- Battle Station 49,95
- Blazing T. Wrestling <j> 29,95
- Bug 49,95
- Chaos Control 49,95
- Clockwork Knight 2 49,95
- Criticom <us/jp> je 49,95
- Cyber Speedway 49,95
- D 49,95
- Darius 2 39,95
- Daytona U.S.A. 49,95
- Defcon 5 49,95
- Dragonheart 39,95



Earlworm Jim 2 39,95

- Euro Soccer '96 49,95
- FIFA Soccer '97 49,95
- Fighting Vipers 49,95
- Galactic Attack 49,95
- Galaxy Fight 39,95
- GameWare Vol.3 <jap.> 29,95
- Gex 49,95
- Ghen War 39,95
- Gran Chaser <jap.> 29,95
- Grid Run 49,95
- Guardian Heroes 49,95
- Gun Griffon 59,95
- Gussun Oyoyo <jap.> 49,95
- Hi Octane 19,95
- Hyper Reverthion <jap.> 39,95
- In the Hunt 49,95
- Incredible Hulk 39,95
- Iron Man X.. 49,95
- John Madden '97 29,95
- Johnny Bazookatone 49,95
- Last Gladiators <us> 49,95
- Lemmings 3D 49,95
- Magic Carpet 39,95
- Mighty Hits 49,95
- NBA Action Basketball 49,95
- NBA Jam Tournament 49,95
- NHL All Stars Hockey 49,95
- NBA Live '97 29,95
- NFL Quarterback '96 49,95
- NHL Hockey '97 49,95
- Night Warriors 39,95
- Nomo Baseball <jap.> 39,95
- Panzer Dragoon 49,95
- Paradius Deluxe 49,95
- Pebble Beach Golf 49,95
- PGA Golf '97 49,95
- Primal Rage 49,95
- Race Driven <jap.> 29,95
- Revolution X 39,95
- Rise 2 49,95
- Road Rash 39,95
- Robopit 49,95
- Scorchers 49,95
- Shinobi X 49,95
- Shockwave Assault 39,95
- Skeleton Warriors 49,95
- Slam'n Jam 49,95
- Soviet Strike 49,95
- Space Hulk 39,95
- Spotgoes to Hollywood 49,95
- Starfighter 3000 49,95
- Streetfighter - Movie 49,95
- Streetfighter Alpha 39,95
- Striker '96 49,95

SEGA SATURN

- Sega Touring Car 99,95
- Shell Shock 59,95
- Shining the Holy Ark 89,95
- Shangri-Lo 59,95
- Sim Tower <jap.> 69,95
- Sky Target 79,95
- Sonic 3D 79,95
- Sonic R 89,95
- Sonic Jam 79,95
- Space Jam 69,95
- S. Puzzle Fighter 2 69,95
- Swagman 89,95
- Terra Cresta 3D 99,95
- Tetris Plus 79,95
- Thunderhawk 2 a/uncut 79,95
- Tilt 69,95

Tomraider 69,95

- Torico S 79,95
- Trash It 89,95
- True Pinball 59,95
- Tunnel B1 59,95
- Victory Boxing 59,95
- Virtua Fighter 2 69,95
- Virtua Fighter Kids 59,95
- Virtual On 49,95
- Waku Waku 7 & Ram 129,95
- Warcraft 2 89,95
- Whizz 59,95
- Wipe Out 59,95
- Wipeout 2097 89,95
- Worldwide Soccer '98 89,95
- Worms 59,95
- X-Men 59,95



Theme Park 19,95

- Titan Wars 49,95
- Toshinden URA 49,95
- Valora Valley Golf 39,95
- Victory Goal 39,95
- Virtua Fighter 39,95
- Virtua Racing 49,95
- Virtual Golf 49,95
- Virtual Hydlide 39,95
- Virtual On 39,95
- Wing Arms 49,95
- World Cup Golf 39,95
- World Series Baseball 49,95
- Worldwide Soccer '97 49,95
- Wrestlemania Arcade 49,95
- WWF in your House 49,95



Bei Nebel verwandelt sich die Rennstrecke in dicke Erbsensuppe, so daß die entfernte Konkurrenz nur an blassen Rücklichtern erkennbar ist



Eure Kontrahenten sind teilweise nicht von Pappe und rempeln Euch kräftig an, was zu unerwünschten Schleuderaktionen führt



In der Meisterschaft müßt Ihr Euch vor jedem Rennen erst einmal qualifizieren, um eine möglichst gute Startposition zu erreichen

PlayStation Rennspiel

TOCA Touring Car Championship



Der letzte große Titel, den die britische Softwareschmiede Codemasters für die PlayStation produzierte, war das fetzige Micro Machines V3. Wem die Flitzer in Matchbox-Größe seinerzeit zu mickrig erschienen, kann sich bei der neuesten Raserei der Engländer auf deutlich mehr Realismus freuen

Waren bei den Micro Machines noch Spielzeugautos angesagt, die mit Höchstgeschwindigkeit beispielsweise über den Eßtisch manövriert werden mußten und quasi eher das „Kind im Manne“ ansprachen, so ist TOCA doch von einer gänzlich anderen Machart. Wie der Name schon vermuten läßt, geht es hier um die populären Tourenwagenrennen, an denen sich fleißige Eurosport-Gucker so oft erfreuen. Dafür scheute man sich auch nicht, die Lizenz der RAC Auto Trader, der offi-
ziel-

len britischen Tourenwagenmeisterschaft nämlich, zu ergattern. Daher sind wohl auch die Kisten, die dem Spieler zur Verfügung stehen, von internationalem Rang und Namen. Unter den maximal 16 Teilnehmern des Rennens sind jeweils zwei Exemplare des Audi A4, Peugeot 406, Volvo S 40, Renault Laguna, Opel Vectra, Ford Mondeo, Honda Accord und Nissan Pri-

mera. Darüber hinaus sind auch die Fahrer mit denen der 97er Meisterschaft identisch, doch Namen wie Bintliffe oder Burt dürften hierzulande nicht jeden Hund hinter dem Ofen hervorlocken, auch wenn mich die Fan-

Gemeinde jetzt steinigen sollte. Interessanter ist da schon die Tatsache, daß acht originale Rennstrecken Englands detailgetreu nachgebildet wurden. Darunter befinden sich auch so bekannte Locations wie Brands Hatch, Silverstone oder Donington. Anfangs stehen Euch fürs Einzelrennen oder Zeitfahren jedoch nur





Der Schneefall schränkt nicht nur die Sicht ein, sondern läßt auch die Bodenhaftung merklich schwinden

die ersten zwei Kurse zur Wahl, die restlichen Strecken müssen erst durch erfolgreiches Teilnehmen an der Meisterschaft erspielt werden. Selbiges gilt auch für den Zwei-Spieler-Modus, bei dem Ihr Euch übrigens zwischen vertikaler und

„Rennsportunterhaltung für Anspruchsvolle - TOCA bietet Realismus pur“

horizontaler Screen-Spaltung entscheiden könnt. Steigt man jedoch in die Meisterschaft ein, so kann der Spieler noch zwischen der kurzen und der langen Version wählen. Bei ersterer umfassen die Rennen sechs

Runden, wobei letztere mit 20 (!) Runden pro Kurs den Spieler eine Weile beschäftigen kann. Zu den reichhaltigen Optionen TOCA gehört ferner die Wetterlage: Sowohl Schneefall, Regen und Sonne als auch Nebel oder Gewitter (inklusive Blitze) haben Einfluß

auf Sichtweite und das Fahrverhalten Eurer Kutsche. Apropos Fahrverhalten: Auch hier legte man größtmöglichen Wert auf Realitätsnähe, so daß die Steuerung äußerst sensibel auf Eure Aktionen reagiert und abrupte Lenkmanöver bei hohen Geschwindigkeiten gnadenlos mit Schleudern bestraft. Daher ist die Bedienung, die auch das Analog-Pad unterstützt, anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, was den Reiz jedoch nicht schmälert. Eine



Die erhöhte Heckperspektive bietet den größten Überblick und läßt Euch so besser auf die Konkurrenz reagieren

Übungsphase ist allein schon deswegen zu empfehlen, da den 15 durchaus gewitzten Konkurrenzfahrern nur mit der perfekten Fahrzeugbeherrschung begegnet werden kann. Um in diesem zeitweiligen Getümmel noch den Überblick

zu bewahren, kann unter zwei Heck- und zwei Cockpit-Perspektiven gewählt werden, wobei die Fahrersicht gerade bei Nebel wegen der kurzen Sichtweite nur absoluten Profis zu empfehlen ist.

Daß bei einem zünftigen Autorennen auch Crashes nicht ausbleiben, ist ja einer der Gründe für den hohen Unterhaltungswert des Genres. Um auch hier der Realität treu zu bleiben, hat man bei TOCA die Wagen so gestaltet, daß nach herben Kollisionen sichtbare Dellen im Blech verbleiben. Doch nicht

nur das, bei allzu brachialen Aufprällen fliegen auch schon einmal Spoiler oder Motorhaube davon.



Habt Ihr alle acht Strecken im Wettbewerb erspielt, winkt noch „Lavaland“ als Zugabe, die Euch durch die heiße Welt der Vulkane führt



Die Fahrer-Kamera schränkt Eure Übersicht massiv ein, wobei Kollisionen mit Hindernissen aber besonders cool rüberkommen

Der 2-Spieler-Modus



Lobenswert: Die Wahlmöglichkeit beim Splitscreen für den Zwei-Spieler-Modus verdient Nachahmer



Björn: Aufgrund der guten Resonanz der dritten Micro Machines-Jagd entschloß man sich wohl bei Codemasters, auf dem Rennspielsektor zu bleiben. Doch wie bereits angedeutet, fällt TOCA eher in den Simulationsbereich, so daß die Fun-Sport-Fraktion hier vernachlässigt wird. Dies soll aber keinesfalls heißen, TOCA mache keinen Spaß. Trotz der recht hohen Realitätsnähe wurde auch die Spielbarkeit genügend berücksichtigt. Was Codemasters hier geleistet hat, macht auf mich den Eindruck wie das Touring-Car-

Pendant zu Psygnosis' Formel 1: authentische Strecken, realistisches Handling und das alles in technisch einwandfreier Aufmachung. Wenn man gerade in der Startphase eines Rennens rempelnd und schubsend durch die Blechkolonne rauscht, dann bekommt man schon einen ungefähren Eindruck von der Rasanz des Touring-Car-Sports. Wer jedoch spektakuläre Tunnelfahrten oder extreme Steigungen von einem Rennspiel erwartet, wird dies bei TOCA vergeblich suchen, da es sich ja ausschließlich um die „echten“ Rennstrecken handelt.

Test PlayStation

Hersteller: **Codemasters**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **9**
 Besonderheiten: **Analog-Pad**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Codemasters**

Grafik **84** Sound **78**

Fun 86



Auf der finalen Mond-Stage haben die drei Monster endlich einen ernstzunehmenden Kontrahenten



Wohl bekomm's: Egal ob Soldat, Omi oder Rollstuhlfahrer, jeder Passant dient als willkommener Snack



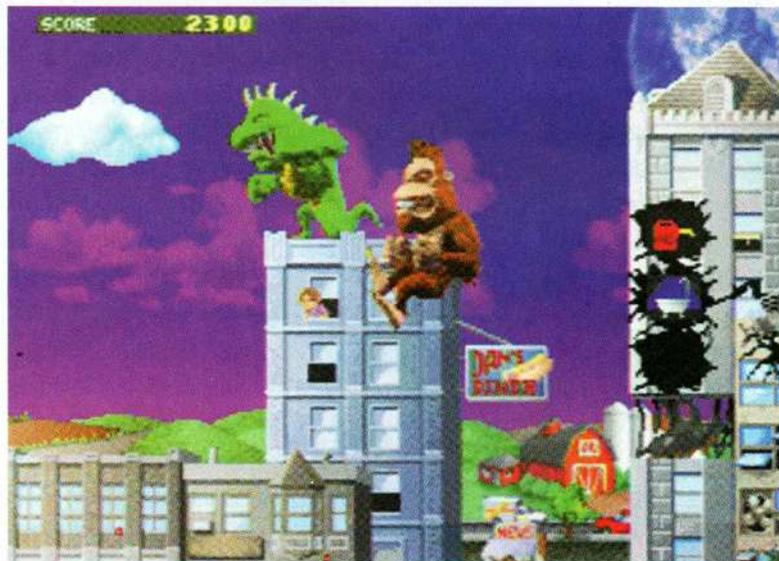
O 'zapf is! Selbst das Münchner Bierhaus wird von der Zerstörungswut des Trios nicht verschont

Spielhallen-Veteranen erinnern sich noch an die aberwitzige und leicht makabre Rampage-Randale, bei der man mit Monstergewalt binnen kürzester Zeit Städte dem Erdboden gleichmacht. Nun sind der Drache Lizzig, der Gorilla George sowie der zottelige Werwolf Ralph aus den Scumlab-Laboren wieder da, und zwar als Helden in ihrer ultimativen Welttournee. Das Spielprinzip ist schnell erzählt: Mit festen Prankenschlägen, mächtigen Tritten oder einer gigantischen Po-Attacke müssen sämtliche Gebäude einer Stadt innerhalb eines Zeitlimits komplett zerstört werden (ehe die Einwohner evakuiert werden können). Zu diesem Zwecke krallen sich die Monster an den Häusern fest, um sie systematisch zu zerlegen. Hinter manch zerstörter Häuserfront kommen nützliche Gegenstände, z.B. Nahrung oder Power Ups, manchmal aber auch schädliche zum Vorschein. Auch herumstreunende Passanten jeglichen Art (Soldaten, Rollstuhlfahrer, Omis usw.) können aufgenommen werden, um anschließend als leckerer Energieauffrischer mißbraucht zu werden. Diese Snacks sind auch bitter nötig, denn die Regierung fährt schwere Geschütze zur Verteidigung auf. Helikopter kreisen umher, Panzer schießen aus allen Rohren, und

PlayStation Beat 'em up

Rampage World Tour

Die Neuauflage eines Arcade-Klassikers: Drei Godzilla-Verwandte reißen mit brachialer Urgewalt sämtliche Städte nieder



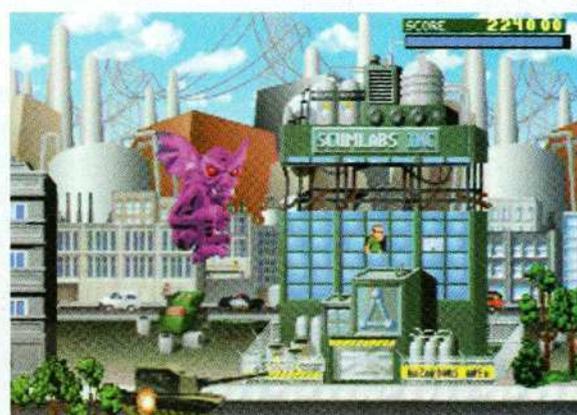
Hinter zerbröselten Häuserfassaden verbergen sich oftmals hilfreiche Items

selbst futuristische Mechs wollen Eurer Energieleiste ans Leder. Der Verwüstungsfeldzug allein, zu zweit oder sogar zu dritt ist übrigens sehr

umfangreich: 130 Städte in der ganzen Welt gilt es zu zerstören, plus zahlreiche Bonus-, Duell- und Secret-Levels.



In höheren Levels muß sich das Monster-Trio gegen Raumschiffe, Mechs oder fliegende Raketenmänner zur Wehr setzen



Durch den radioaktiven Abfall vom Scumlab verwandelt sich das Monster in eine fliegende Überbestie

Ulf: Bereits das (ziemlich schwierige) Spielhallen-Original habe ich heiß und innig geliebt, und auch bei der World Tour kommt bei mir trotz (oder gerade wegen?) den wenigen Veränderungen ein seeliges Lächeln auf. Bei diesem reinen Vandalismus kann man das Gehirn getrost abschalten und so richtig schön die Sau rauslassen. Man sollte allerdings ein Faible für das Makabere haben, denn flüchtende Rollstuhlfahrer als Imbiß zu benutzen, das zeugt schon von einem recht rauen Humor. Besonders gut fand ich beim Update die neuartige Idee, mittels eines Flaggensymbols das Land wechseln zu können, denn durch diesen nicht-linearen Aufbau erhöht sich die Abwechslung deutlich. Auf lange Sicht geht der ewigen Zerstörungswut dennoch spürbar die Luft aus, es sei denn, man kann zwei weitere Mitstreiter um sich scharen, denn dann erhöht sich die Gaudi wie so oft um ein Vielfaches. In meinem persönlichen Videospieldparty-Sortiment darf diese Randale jedenfalls nicht fehlen.

Test PlayStation

Hersteller: **Williams/GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 3**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **144+**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik **61** Sound **54**

Fun 79



Die Swingzone erfordert ein penibel genaues Timing, sonst weicht der Ball stark von der idealen Fluglinie ab

PlayStation Spiel

PGA Tour '98

Zum x-ten Male versucht EA, den Bernhard Langer in Euch zu wecken

In vielen westlichen Ländern ist es kein Volkssport, nun versuchen findige Strategen durch preiswerte Golf-Clubs (von manchen spöttisch "Aldi-Clubs" gehänselt), die meditative Sportart auch hierzulande einer breiteren Masse zugänglich zu machen. Wem selbst das noch zu teuer ist, der kann für schlappe 100 DM bei

dieser Simulation den kleinen weißen Ball über die edelsten Golfanlagen prügeln. Fünf offizielle PGA-Tour-Meisterschaftskurse stehen zur Auswahl, inklusive dem weltberühmten Pepple Beach, dem Austragungsort der U.S. Open. Man darf in die Haut eines von insgesamt 14 PGA-Tour-Profis schlüpfen oder sein Glück als Nobody versuchen. An einer breitgefächerten Palette an Spielmodi mangelt es nicht. Match-Spiel, Skins, Zählspiel, Stechen sowie ungezwungenes Training. Auf dem perfekt gestutzten Gras ist Komfort Trumpf: FMV-Vorstellung jedes Lochs, CPU-unterstützte Schlägerwahl oder einblendbare Sichtfenster, um nur einige Features zu nennen.



Ulf: Bei Golf-Simulationen kann man im Prinzip kaum etwas falsch machen ... und doch so vieles. EAs renommierte Balldrescherei verstand es jedoch bisher immer gut, das Golf-Gefühl authentisch zu vermitteln. So auch bei der 98er Auflage. Die Präsentation ist mit ihren zahlreichen FMV-Clips und übersichtlich angeordneten Menüleisten gut gelungen. Auch die Ballphysik ist durchaus realistisch, so daß die Jagd auf "Unter Paar"-Spiele von Anfang an keine Probleme bereitet. In einem Punkt konnte mich EAs Sim dennoch nicht vollendens überzeugen. In puncto Rasenanalyse vermisste ich das rotierbare Raster zum "Lesen des Grüns" beim Putten. Es sollte zudem nicht verschwiegen werden, daß die Swingzone bereits kleine Fehler mit einem Schlag in die Pampa quittiert. Wer auf der Suche nach einer anspruchsvollen Golf-Simulation mit vielen Kursen ist, kann somit bedenkenlos zugreifen.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **90 Löcher**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik 61 58 **Sound**

Fun 81

Hint Shop Lösungshefte

Komplettlösungen mit Plänen
 Tips & Tricks für fast alle
 Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service. Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

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



! Ständig Neuheiten!
 Händleranfragen erwünscht

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.
 Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9 DM
 Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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

Distributor für die **Schweiz**
 AHA CD-ROM Spiele - Postfach

3662 Seffigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Distributor für **Österreich**
 Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16

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

- | | | |
|----------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 7th Guest/ 11th Hour & C. Albion | Gabriel Knight 1 und 2 | Ripper |
| Alien Trilogy | Hexen 1 oder 2 (i.B.) | Riven-Sequel to Myst (i.B.) |
| Alone in the Dark 1-3 (SH) | Incubation (i.B.) | Sam & Max und Vollgas |
| Amber, Shine & Chronoma. | Indiana Jones 3 und 4 | Secrets of the Luxor |
| Anvil of Dawn | Interstate '76 | Shadows of the Empire (i.B.) |
| Atlantis-Das sagenhafte Ab. | Jagged Alliance 1 und 2 | Shannara |
| Baphomets Fluch 1 und 2 | Jack Orlando/ Private Eye | Sherlock Holmes 1 und 2 |
| Bazooka Sue | Jedi Knight-Dark Forces 2 | Shivers 1 oder 2 |
| Betrayal in Antara | Jewels of Oracle | Simon the Sorcerer 1 und 2 |
| Bioforge | King's Field | Space Quest 1 bis 6 (SH) |
| Blazing Dragons | King's Quest 1 bis 7 (SH) | Stadt der verlorenen Kinder |
| Casper | KNND | Star Trek Sammelband |
| Chronicles of the Sword | Kyandia 1 bis 3 (SH) | Star Trek - DS9 - Harbinger |
| Command & Conquer | Lands of Lore 1 oder 2 | Star Trek - Generations |
| "D", Evocation & Blown Aw. | Last Express, The | Star Trek - T.N.G. - "A.F.U." |
| Dark Earth (i.B.) | Legacy of Kain-Blood Omen | Stonekeep |
| Demonworld (i.B.) | Leisure Suit Larry 1 - 7 | Suikoden |
| Diablo | Lighthouse | Swagman |
| Dig, The | Little Big Adventure 1 oder 2 | Tekken 2 & Battle Arena T. 2 |
| Discworld 1 und 2 | Lost Vikings 2 (i.B.) | Thunderscape |
| Dragon Lore 1 oder 2 | Maniac Mansion 1 und 2 | Time lapse |
| Dungeon Master 1 oder 2 | MDK | Time Gate 1: Knights Chase |
| Earth 2140 | Monkey Island 1 und 2 | Tomb Raider |
| Ecstasica 1 oder 2 | Myst, Noctropolis, Last Eden | Touché - 5. Musketer |
| Elder Scrolls:Daggerfall (i.B.) | Oddworld:Abe's Odyssey(i.B.) | Ultima 8 - Pagan |
| Evidence & Safecracker | Outlaws | Ultima Underworld 1&2 (SH) |
| Excalibur 2555 A.D. | OverBlood | Warcraft 1 + 2 & Expan.(SH) |
| Exhumed PC & PSX (i.B.) | Pandora Akte & Under Moon | Warhammer-Gehörnte Ratte |
| Fable | Phantasmagoria 1 und 2 | Wild Arms |
| Fade to Black | Police Quest: SWAT | Wing Commander 3&4 (SH) |
| Fallout (i.B.) | Privateer und Rebel Assault | Wizardry 6 und 7 |
| Final Fantasy 7 (i.B.) | Realms of the Haunting | Wizardry Adventure: Nemesis |
| Floyd und Voodoo Kid | Rendezvous im Weltraum | X-Com: Apocalypse (i.B.) |
| Frankenstein-Thruout t.Eyes | Resident Evil | Zork:Nemesis & R.I.Z. |
| | Riddle of Master Lu, The | "Z" |



*wenn ich groß bin,
 sehe ich alle meine
 Einkäufe.*

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben -

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
 KinderKrebshilfe

Helfen. Forschen. Informieren.

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00

90 90 93

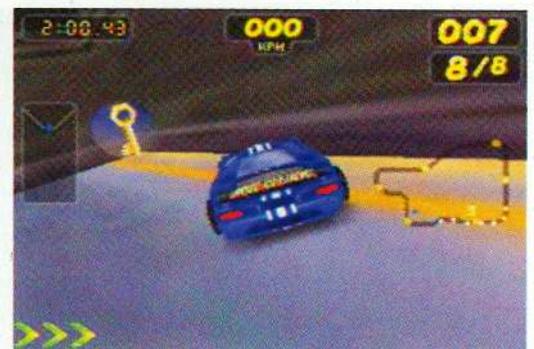




Beim Start gibt es oft Gedrängel, bald aber lockert sich das Feld auf



Der 2-Spieler-Modus bietet viel Fun - leider mit leicht eingeschränkter Sicht



Diese Schlüssel sind auf jeder Strecke zu finden - gut versteckt natürlich

Wer träumt nicht davon, in einem schnellen Auto über die Straßen der kalifornischen Metropole San Francisco zu rasen? Die Golden Gate fliegt als roter Schatten vorbei, das Trans America Gebäude und der Broadway werden zu Schemen am Wegrand, denn schließlich hat man mit Tempo 300 beim besten Willen keine Zeit mehr, auf Sehenswürdigkeiten zu achten. Midway/GT haben für alle diejenigen, denen derartige Gedanken nicht mehr aus dem Kopf gehen, das richtige Game. San Francisco Rush führt Euch auf die Straßen von San Francisco, wo Ihr Euch in fünf verschiedenen Rennern auf insgesamt

sechs Strecken Duelle gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner ausfechten könnt. Wer schon einmal in der Stadt an der Bay war, wird einige der Straßen und Gebäude wiedererkennen, denn viele Landmarks wurden direkt ins Spiel übernommen. Vorbild für San Francisco Rush war übrigens der gleichnamige Spielhallenautomat, der seinerzeit zu den erfolgreichsten Automaten von Atari Games gehörte. Ihr jagt in Euren Boliden entweder in Einzelrennen, einer Rennserie oder im Training durch die Straßenschluchten, wobei die Strecke nur grob vorgegeben ist, da Ihr jederzeit Abkürzungen durch Tunnels, über stillgelegte Autobahnabschnitte oder durch ver-

Nintendo 64 Rennspiel

San Francisco Rush

Ohne Geschwindigkeitsbeschränkung durch die Straßen von San Francisco



Die Hütchen auf der Straße sind zwar als Absperrung gedacht, dahinter verbergen sich aber die heißbegehrten Abkürzungen

steckte Canyons nehmen dürft, die zwar schwer zu erreichen sind, Euch aber gegenüber der Konkurrenz Zeitvorteile bringen. Als Extra-Gag findet Ihr auf jeder Strecke versteckt je einen Schlüssel, der Euch - vorausgesetzt Ihr sammelt alle Keys - eine Bonusstrecke eröffnet. San Francisco Rush ist auch mit reichhaltigen Optionen ausgestattet. So dürft Ihr beispielsweise verschieden dichten Nebel auf die Strecke zaubern, der Euch das Fahren natürlich erschwert, oder Ihr stellt die Windstärke um, was bei den weiten Sprüngen, die sich aufgrund der steilen Straßen in SF ergeben, für heftiges Abdriften sorgt. Das Driften kommt auch auf dem Boden nicht zu kurz. Durch eine spezielle Taste löst Ihr ein seitliches Schlittern aus, mit dem Ihr um allzu enge Kurven in professionel-

ler Manier gleitet. Übertreibt Ihr allerdings, kracht Ihr leicht in eine Hauswand und Euer Bolide explodiert mit einem farbenprächtigen Feuerwerk.



Frank: Midway/GT Interactive spendieren N64-Besitzern ein wirklich nettes Rennspiel, das sich zu den Besseren dieses Genres auf Big Ns Vorzeigekonzole zählen kann. Grafisch sauber gestaltet wartet das Game mit einer großen Anzahl von Objekten auf dem Screen auf, und auch die unfreiwilligen Nebel-effekte halten sich in Grenzen. Daß der Motorensound eher gequält klingt, fällt bei der rasanten Action nicht großartig ins Gewicht. Der Spielspaß ist groß, zumal durch Spiegelungen und Rückwärtsfahren die sechs Strecken auf insgesamt 24 erhöht werden, woran man schon eine ganze Zeit lang zocken kann. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, sobald man sich aber eingespielt hat, drifftet man locker-flockig auch um die engsten Kurven. Der 2-Spieler-Modus glänzt mit kaum abgespekter Grafik und den genau wie im Sologame wählbaren fünf Perspektiven, durch den schlecht angebrachten Tacho leidet hier allerdings die Übersicht. Insgesamt ist San Francisco Rush aber ein empfehlenswertes Game.



Auch mit einem VW Käfer dürft Ihr durch die Botanik bretteln, er gehört zu den rasanteren Wagen

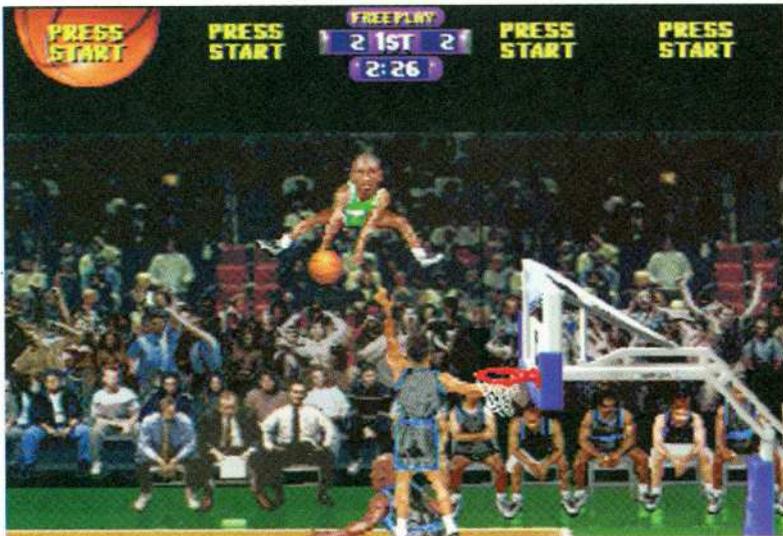


Flugeinlagen wie diese können bösen enden, sind aber keine Seltenheit

Test Nintendo 64

Hersteller: **Midway/GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **PS**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **6 Strecken**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **149,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik	76	68	Sound
Fun			
79			



Wüste Steals, atemberaubende Dunks: Gegenüber dem ursprünglichen NBA Jam-Spielkonzept hat sich wenig verändert

PlayStation Fun-Sport

NBA Hangtime

NBA Jam und kein Ende - Midway bläst erneut zur unkomplizierten Dunk-Parade

Street Fighter II hat es vorge-
macht. Hat man einmal einen
Smash Hit gelandet, lassen sich mit
den Sequels jede Menge Mäuse ma-
chen. Midways lockere Korbjagd
NBA Jam verfolgt ebenfalls diese
Geschäftsstrategie. Auch bei der
mittlerweile vierten Auflage hat sich
am Konzept nichts Wesentliches ver-
ändert. Beim Spiel „2 gegen 2“ ver-

suchen die NBA-Akteure, bei einem
reichlich gelockerten Regelwerk die
Bälle möglichst spektakulär zu ver-
senken. Die Steuerung ist simpel:
Mit lediglich zwei Tasten wird ge-
worfen, werden Pässe ausgeführt
bzw. geblockt und ein Steal aktiviert.
Im Zusammenspiel mit der Turbo-
Taste sind außerdem besonders
akrobatische Aktionen möglich. Neu
an Hangtime ist die Möglichkeit, mit
selbstkreierten Spielern eine NBA-
Karriere zu starten. Euren eigenen
Charakter könnt Ihr dabei RPG-
mäßig aufbauen, indem Ihr mehrere
Spiele in Folge gewinnt. Bonis gibt
es ferner, wenn Ihr genügend Trivia-
Fragen richtig beantwortet habt.



Ulf: Wie heißt es doch
so schön: Stillstand
gleich Rückschritt. Die-
se Weisheit ist bei
Hangtime durchaus
wörtlich zu nehmen, denn statt der
Polygon-Optik beim Vorgänger
kam man wieder zu den zoomen-
den Sprite-Basketballern zurück
(inklusive der Grobpixeligkeit).
Bei der Spielmechanik hat sich zu-
dem, abgesehen von den neuesten
Dunk-Variationen, Spieler-Attribu-
ten, Statistiken etc., nichts verän-
dert. Für die Spiel-Faszination
spielt das freilich keine Rolle. Das
Fun Sports-Konzept zieht einen
nach wie vor durch seine unwider-
stehliche Rasanz und Unkompli-
ziertheit schnell in seinen Bann.
Die neuartige Möglichkeit, einen
eigenen Schützling zu entwerfen
und systematisch aufzupowern,
erhöht zudem merklich die Lang-
zeitmotivation. Also: Wem dieses
Feintuning ausreicht, der kann ge-
trost zugreifen, NBA Jam-Green-
horns ohnehin.

Test PlayStation

Hersteller: **Midway/GT Intera.**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Januar**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **29 NBA Teams**
 Besonderheiten: **Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik **54** **73** **Sound**

Fun **78**

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,-
Pad	44,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	39,90
Memorycard 360	99,90
Analog Pad	59,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Ace Combat 2 dt.	89,90
Abe's Odyssey dt.	89,90
Agent Armstrong dt.	99,90
Baphomets Fluch 2	89,90
Batman + Robin dt.	89,90
Bust-A-Move 3 dt.	69,90
Castlevania dt.	99,90
Croc dt.	89,90
Constructor dt.	89,90
Colony Wars dt.	89,90
C&C 2-Alarm.Rot dt.	89,90
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90
Courier Crisis dt.	89,90
Discworld 2 dt.	89,90
Deathtrap Dungeon	89,90
Explosiv Racing dt.	89,90
FIFA Soccer 98 dt.	89,90
Fighting Force dt.	99,90
Frogger dt.	89,90
F1 97 dt.	109,90
G-Police dt.	109,90
Hercules dt.	89,90
Jurassic Park 2 dt.	89,90
Lucky Luke dt.	89,90
MDK dt.	99,90
Madden 98 dt.	89,90

Moto Racer dt.	89,90
Motor Mash dt.	89,90
Monopoly dt.	89,90
Nuclear Strike dt.	89,90
NightmareCreature dt.	89,90
NHL 98 dt.	89,90
NHL Breakaway dt.	89,90
NBA Live 98 dt.	89,90
Overblood dt.	89,90
Overboard dt.	89,90
PGA Tour 98 dt.	89,90
Pandemonium 2 dt.	94,90
Rapid Racer dt.	89,90
Rebel Assault 2 dt.	99,90
Res.Evil Dir.Cut dt.	89,90
Risiko dt.	89,90
Streetfighter a x. dt.	89,90
TimeCrisis+Gun dt.	159,90
Total Drivin' dt.	89,90
Test Drive 4 dt.	89,90
Theme Hospital dt.	89,90
V-Rally dt.	89,90
War Gods dt.	79,90
Warcraft 2 dt.	89,90
Z dt.	89,90

Final Fantasy 7 dt. 109,90
Tomb Raider 2 dt. 99,90

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ...
PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen,
Tips, Tricks und Cheats
zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

N 64 dt.	299,-
Blastcorps 64 dt.	114,90
Bomberman 64 dt.	94,90
Clayfighter63 1/3dt.	144,90
Dark Rift dt.	139,90
Diddy K. Racing dt.	94,90
Extreme G dt.	144,90
F1 PolePosition64 dt.	139,90
Goemon dt.	149,90
Hexen 64 dt.	139,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Lamborghini 64 dt.	139,90
Lylat Wars dt.	139,90
Mischief Makers dt.	94,90
Multi Racing Ch. dt.	144,90
NFL Quarterb. dt.	144,90
Top Gear Rally dt.	139,90
Turok engl. Pal	139,90

TOPHIT DES MONATS

Goldeneye 007
Pal Version



149,90

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/98
für N64 und Playstation
und Saturn
6 Stunden !!!

*** VHS ***
nur
49,90 DM

0201 / 777235

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

Zieht Euch warm an !!!

Denn bei uns gibt es die Hammerspiele für
Eure Konsole zu Superpreisen. Zum Beispiel:

SONY PLAYSTATION:

Tomb Raider 2	DM 85,-
Crash Bandicoot 2	DM 85,-
Res. Evil Dir. Cut	DM 75,-

NINTENDO 64:

Diddy Kong Racing	DM 85,-
Bomberman 64	DM 85,-
Mischief Makers	DM 85,-

!!! Angebot begrenzt bis 31.12.97 !!!

Ständig Neuheiten / Top Importe

Weitere Titel bitte telefonisch erfragen.
Wir führen auch Software für PC CD-ROM.
Wir nehmen gerne Ihre Vorbestellung entgegen unter:

TOY SHOP Tel:07161/96440-25
Fax:07161/96440-11

Toyshop Versand GmbH, Ulmer Straße 41, 73037 Göppingen
Öffnungszeiten: Mo-Fr 10.00-18.30 Uhr, Sa. 10.00-14.00 Uhr
e-mail: Post@Toyshop.de / Internet: http://www.Toyshop.de

Alle Artikel werden grundsätzlich per NF zzgl. DM 9,50 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 250,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Ladenpreise können abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist von Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

PlayStation Adventure/1 Spieler

The Note

In diesem Abenteuer verkörpert Ihr den Schülerzeitungsredakteur Akira, der sich besonders für Okkultismus interessiert. Nachdem Euch eine Frau besorgt die letzten Fotos ihrer verschollenen Tochter zeigt, auf denen irgendwelche unheimlichen Erscheinungen zu sehen sind, macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Mädchen. Zusammen mit Eurer Freundin betretet Ihr das spukige Landhaus, das auf den Fotos abgebildet war. In der Ego-Perspektive erforscht man das Gebäude Raum für Raum, sucht nach Gegenständen, Waffen und Munition, denn die Villa ist von Monstrositäten wie bissigen Ratten, Wölfen



oder Fledermäusen bevölkert, die Euch ans Leder wollen. Aber auch einige mehr oder weniger gesprächsbereite Personen warten darauf, von Euch ausgehört zu werden. The Note wartet mit einer mehr als dürrigen Grafik auf und stellt insgesamt eine reichlich öde Resident Evil-Kopie dar, deren umständliche Bedienung das Qualitätsniveau noch zusätzlich reduziert. (Björn)

Fun 51%

Saturn Beat 'em Up/1 - 2 Spieler

Samurai Shodown 4

SNKs fernöstliches Schwertgeklirre geht in die mittlerweile vierte Runde. Nach dem eher enttäuschenden dritten Teil haben sich die Designer merklich viel vorgenommen. Inklusiv dem dämonischen Endgegner gibt es 18 Charaktere zu bewundern (nur der coole Freddy Krüger-Verschnitt Gen-Fu fehlt, Grrrr!). Auf dem Weg zu der Kampfarena gibt es allerlei Überraschungen. So kann man zwischen den zwei Kampfstile Slash oder Bust wählen, die jeweils andere Vorzüge im Bereich der Special Moves aufweisen. Mit der Bestimmung des Kampfgrades hängt zudem der Nutzen des Powerbalkens zusammen, mit dem



man auf unterschiedliche Art und Weise den Gegner Schmerzen zufügen kann. In technischer Hinsicht werden einem dank 4Mbit RAM-Modul farbenprächtige Comic-Grafiken mit ordentlichen Bewegungsabläufen sowie atmosphärische Soundeffekte geboten. Die Spielbarkeit ist sehr ordentlich, wobei es stört, daß bei einigen Special Moves der Spielfluß unterbrochen wird. (Ulf)

Muster von Games Garden 0911/7418185

Fun 80%



Autsch! Der Schneemann Frosty wurde von diesem hinterhältigen Clown gerade per Überwurf abgefertigt

Nintendo 64 Beat 'em Up

Clayfighter 63 1/3

Chaos auf der Insel Klaymodo! Die schlammotische Schlammmorphis geht um!

Auf dem Erholungsort von Bessie, dem purpurnen Meteor, der über besagter Insel abstürzte, baut Dr. Kins den Inhaltsstoff Bawk Choy ab. Mit diesem gelingt es dem Oberfiesling, mit zusätzlichem Wodu-zauber allerlei Götter bzw. Schlammies zu züchten. Mit Ihrer Hilfe will er die Weltherrschaft an sich reißen. Allerdings hat er nicht damit gerechnet, daß just in diesem Moment ein Schiff vor der Insel kentert, welches interessante Fracht geladen hatte. Ihr ahnt es bestimmt schon ... die guten Fighter. Natürlich riechen Mister Frosty, Kung Pow sowie der Rest der Heldentruppe den Braten und versuchen, dem Übel Einhalt zu gebieten. Und schon befindet Ihr Euch in der



schragsten Kloperei seit Menschengedenken. Mit so bezeichnenden Moves wie Wackelstoß oder Brutaler Schlag bearbeitet Ihr Euren Kontrahenten, bis dessen Lebensleiste auf der Nullanzeige liegt. Während Eures Fights zoomt dabei die Landschaft brav weg und heran, um stets gute Übersicht zu gewährleisten. Zu den neun zur Verfügung stehenden Schlammklopfern gesellen sich drei zusätzliche Kämpfer nach bestandem Turnier hinzu, welche dann für weiteren Prügelexzeß sorgen. Wobei neben den fünf Schwierigkeitsgraden genregemäß vor dem Kampfbeginn zusätzlich obligatorische Dinge, wie Zeitlimit, Musik und Wohlbekanntes, einge-



Kung Po bekommt hier gerade eine Combi ab. Mit einem Übersprung hätte er das verhindern können



Björn: Und schon wieder ein Prügler. Diesmal aus dem Hause InterClay, Entschuldigung, Interplay. Welcher durch abgefahrene Fighter und coole Grafik glänzt, aber ansonsten leider enttäuscht. Zum einen entnehme ich der Verpackung, daß es sich um eine 3D-Kloperei handeln soll, aber man kann mit den Prügelschlammies nicht gezielt in die dritte Dimension ausweichen. Des weiteren verwundert es mich stark, daß keinerlei Specialmoves in der Anleitung aufgeführt werden. Auch scheint man vergessen zu haben, daß Nintendo endlich seine Speicherpacks auf den Markt gebracht hat. Aber Clayfighter 63 1/3 speichert hart erkämpfte zusätzliche Fighter nicht ab. Nicht gerade durchdacht, das Modul. Manchmal frage ich mich wirklich, wer die Spiele vor Fertigstellung austestet. Richtige Zocker können das allerdings nicht sein, weil ansonsten solche Schnitzer nicht stattfinden würden. Ansonsten wäre auch die Spielgeschwindigkeit ein wenig mehr über der Einschlafgrenze ausgefallen. Sorry, durchgefallen!

stellt werden darf. Ob nun unsere Mutter Erde von den fiesen Schlammies erobert wird liegt, jetzt nur noch alleine bei Euch ...

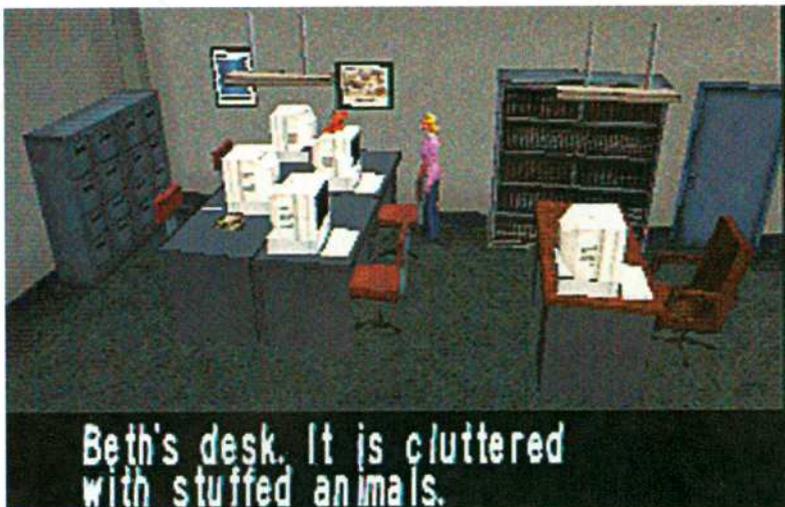


JIM!!! Alter Kumpel! Du hier! Hier die Kämpferauswahl

Test Nintendo 64

Hersteller: **Interplay**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **9 + 3 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **139,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **79** Sound **67**
Fun 50



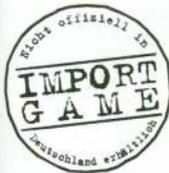
Beth's desk. It is cluttered with stuffed animals.

Im Laboratorium sucht Helen nach Möglichkeiten, wie sie den Amokläufer los wird und unbeschadet das Haus verlassen kann

PlayStation Action-Adventure

Clock Tower

Edward mit den Scherenhänden: Clock Tower ist ein blutiges Spektakel um die eigene Angst und einen durchgeknallten Amokläufer



In Oslo treibt sich eine Kreatur herum, die allgemein nur Scissorman genannt wird. Dieses Wesen, das man wohl kaum noch Mensch nennen kann, zerschneidet alles, was ihm vor die Scheren kommt. Daß sich dafür die Polizei interessiert, das ist wohl kaum verwunderlich. Sie hat sogar die psychologi-

sche Fakultät der hiesigen Uni eingeschaltet. Ihr übernehmt nun die Opferrolle und versucht, vor der Kreatur zu flüchten. Das Spiel ist im wesentlichen in zwei Teile untergliedert. Im Adventure-Teil sammelt Ihr eine Handvoll Gegenstände, genauer gesagt Schlüssel und mögliche Waffen, und im Action-Teil versucht Ihr, Euch vor dem Scissorman zu retten und zu verstecken. Erwischt Euch der Amokläufer, so gibt es zu den vielen herumliegenden Leichen noch einen Blutfleck mehr. Ob Clock Tower in Deutschland erscheinen wird, das ist allerdings fraglich.



René: Von mir erhält Clock Tower das Prädikat „Muß das sein!“ Die Storyline sagt mir überhaupt nicht zu – unser Helplineer und Psychopath vom Dienst ist allerdings davon schon eher angetan. Deshalb beschränke ich mich hier auf die Technik und Steuerung. Im Endeffekt müßt Ihr immer das gleiche machen. Der Adventure-Teil ist eher ein Alibi, da Ihr nur eine Handvoll Gegenstände sammelt und an passender Stelle einsetzen müßt. Wenn der Scissorman aufkreuzt, läuft es immer auf dieselbe Handlungsweise hinaus: Ihr rennt in den nächsten Raum und versteckt Euch zum hundertsten Male, bevor Ihr weitermachen könnt. Allgemein läßt sich das mit Trial & Error gut umschreiben. Der Sound und die Grafik sind sehr deutlich gehalten, d.h. viel rot. Fazit: Wer's mag ...

Test PlayStation

Hersteller: **Asci Entertainment**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM USA**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card: 4 Blocks**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Games Garden**
0911/7418185

Grafik **70** Sound **61**

Fun 61



Ihr
Groß-
händler
 für
Spiele
 +
Zubehör

PC
CD-ROM
 +
SONY
PSX
 +
NINTENDO
64

Bitte nur
 Händleranfragen!

Groß Electronic
 Computerspiele + Zubehör
 Bahnhofstraße 3
 D- 94133 Röhrnbach
 Tel. 0 85 82/96 05 - 0
 Fax 0 85 82/96 05 - 99

CYBER GAMES

Order-Line:
 0491/9280631

N64-Software

Blast Corps.....	DM	119,-
Bomberman 64*.....	DM	89,-
Clayfighter 63 1/3.....	DM	129,-
Dark Rift*.....	DM	129,-
Diddy Kong Racing*.....	DM	89,-
Extreme G.....	DM	129,-
F1 Pole Position.....	DM	139,-
G.A.S.P. 64*.....	DM	149,-
Lylat Wars.....	DM	129,-
Mischief Makers.....	DM	89,-
Multi Racing Cha.....	DM	149,-
NBA Hang Time.....	DM	129,-
NFL Quarterback *.....	DM	139,-
Wayne Gretzky's.....	DM	129,-
Turok.....	DM	129,-
Top Gear Rally*.....	DM	139,-
Mario Kart 64.....	DM	89,-

Versandkostenfrei

N64-Hardware

Antennenadapter.....	DM	29,-
Mad Catz Lenkrad.....	DM	139,-
Multinormadapter.....	DM	39,-
Rumble Pack.....	DM	39,-
Pad Verlängerung.....	DM	15,-
N64 Controller.....	DM	59,-
Controller Pack.....	DM	25,-
Controller Pack 4x.....	DM	59,-

Händleranfragen
 erwünscht

CYBER GAMES
 Video & Computerspiele
 Friesenstr. 62 - 26789 LEER
 Telefon 0491/9280631
 Telefax 0491/9280618

Versand erfolgt per Post-Nachnahme* (3,50 DM NN-Gebühr). Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche jederzeit angefordert werden können. Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,-. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. *Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.



Gewitzt: Als Kommandant dieses Baustein-Roboters manövriert Ihr Euch durch den Level



Shake, shake! Durch das Schütteln eines Gegners kommen des öfteren hilfreiche Items zum Vorschein

Die Konami-Abkömmlinge von Treasure spielten sich auf dem Mega Drive durch ungewöhnlich-innovative Geschicklichkeitsspiele, wie beispielsweise Gunstar Heroes oder Dynamite Headdy, schnell in die Herzen der Videospiele. Wer Erfahrungen mit Treasure-Titeln hat, dürfte Mischief Maker (zu deutsch „Unruhestifter“) als eine Art „Best of-Treasure“-Spiel empfinden. Neben einigen bekannt-schrägen Spielelementen trägt

Nintendo 64 Jump & Run

Mischief Makers

... vormals unter dem japanischen Originaltitel Go Go Troublemakers, knüpfen die Programmierer von Treasure an alte Jump & Run-Erfolge an

nämlich auch die kunterbunte Japano-Optik eindeutig die Handschrift der Fernöstler. Worum geht's? Marina, die Ultra-Intergalactic-Cybot-G, ist eine treue Assistentin des allwissenden Professors Theo. Eines Tages wird der kluge Kopf von einer Horde wilder Clancers entführt, und schon beginnt die Jump & Run-Hatz. In den ersten Levels unterhaltet Ihr Euch zunächst nur mit den freundlichen Einwohnern des Planeten Clancern und erlernt Schritt für Schritt die gewöhnungsbedürftige Steuerung. Euer knuddeliges Cyber-Mädel kann nämlich nicht nur Hüpfen und Boxschläge austeilen, sondern sich auch an bestimmten Objekten und Gegnern festklammern. Aus dieser Lage heraus kann der Kontrahent

geschüttelt werden, wodurch er manchmal hilfreiche Bonis respektive Waffen freigibt, oder aber quer über den Screen geschmissen wird. Mit den gelben Richtungsknöpfen aktiviert Ihr ferner den Raketenrucksack, wodurch Ihr auch zu abgelegenen Ortschaften hüpfen könnt. In den späteren, stets kurzen Abschnitten müßt Ihr immer einen Portal-Stern erreichen, um zum nächsten Level zu gelangen. Da es in jedem Level einen gut versteckten, goldenen Kristall gibt (nur wenn Ihr alle eingesammelt habt, winkt zum Abschluß eine Überraschung), könnt Ihr über die Oberwelt in jeden Level wieder einsteigen. Leider reicht der Platz hier nicht aus, um Euch alle spielerischen Finessen aufzuzählen. Nur



Ballermann: Die Waffensysteme der Feinde können nach ihrem Ableben eingesetzt werden

so viel sei noch auf die Schnelle aufgezählt: Die spielerische Aufgabe wechselt permanent; mal müssen Kinder eingesammelt werden, mal könnt Ihr in der Rolle von Teran einen Triple-Jump vollführen oder mit einem Schalter den gesamten Screen kippen.

Ulf: Man darf sich durch die kindlich-kunterbunte Grafik, die ersten öden Levels und die zunächst hakelig wirkende Steuerung nicht abschrecken lassen. Mischief Makers hat es faustdick hinter den Ohren. Was die Designer von Treasure hier an Ideen auf das Modul gezwängt haben, ist schon fast rekordverdächtig. Sobald man denkt, alles gesehen zu haben, wird man plötzlich wieder mit neuartigen Spielelementen konfrontiert. Insbesondere die ausgeklügelte Grabsch-Technik eröffnet vielfältige spielerische Möglichkeiten. Die Kombination aus kurzen Levels und einfallsreichen Puzzle-Einlagen hat mich jedenfalls sehr motiviert, zumal auch der Umfang und das Boni-System für langanhaltenden Hüpfspaß sorgen. In technischer Hinsicht sollte man allerdings nicht ganz soviel erwarten. Der japanische Dudel-Sound nervt ein wenig, während sich die Bonbon-Grafik in späteren Levels zu steigern weiß. Doch das ist im Endeffekt eher Nebensache, denn spielerisch hat mich Mischief Makers nach anfänglicher Skepsis überzeugt.



In späteren Levels wird die Grafik dreidimensionaler und durchaus ansehnlich

Test Nintendo 64

Hersteller: **Treasure/Nintendo**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **64 Mbit**
 Erscheinungstermin: **Dezember**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
 Levels: **50 +**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Games Garden**
 0911/7418185

Grafik 64 **Sound** 56

Fun 81

Ubi Soft Präsentiert ...

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Dein

Schläger

ist eine Waffe

...und Fairness nur ein Wort.

TENNIS ARENA ist Tennis total - natürlich in 3D: Mörderische Matches für bis zu acht Spieler. Sechs Tennisarenen an den verrücktesten Orten der Welt. Zehn Spielcharaktere, gegen die Tennisprofis Musterknaben sind. Flüssige Bewegungsabläufe, ausgefeiltes Schlagrepertoire und Turniermodus. In **TENNIS ARENA** kann man Tennis endlich so spielen, wie man es schon immer wollte: **Gnadenlos. Brutal. Und mit dem Powerschlag.**

TENNIS

Arena



smart dog



Referenzen

Die besten Videospiele

Beat 'em Up

1. Fighters Megamix

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core / Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

3. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%



Rollenspiel

1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

Basketball

Neu

1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

3. NBA Live 98

PlayStation Electronic Arts MF 01/98 S.92 83%

Ego-Shooter

1. GoldenEye 007

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 92%

3. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 83%

3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%

Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

Shoot 'em Up

1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%



Fußball

Neu

1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

2. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%

3. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

PlayStation Electronic Arts MF 1/98 S.84 87%



Rennspiel

1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

2. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

3. Formel 1 '97

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%

Eishockey

1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

2. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

3. NHL Breakaway '98

PlayStation Acclaim MF 11/97 S.62 85%

Denkspiel

1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

2. Bust-A-Move 3

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 12/97 S.83 86%

3. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%



Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

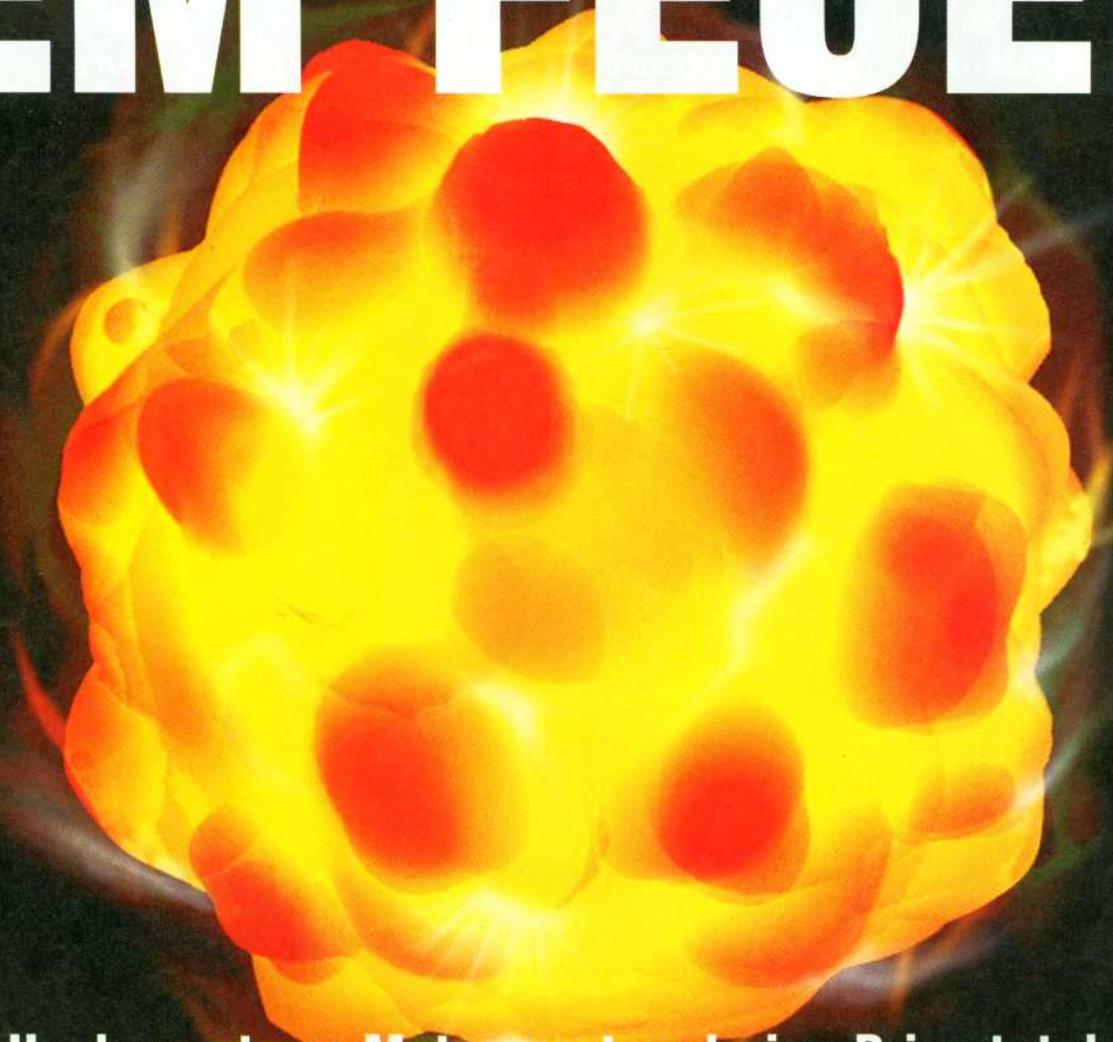
2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

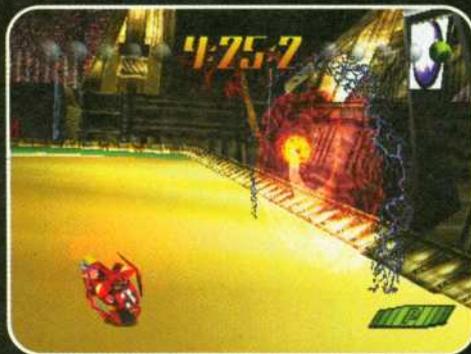
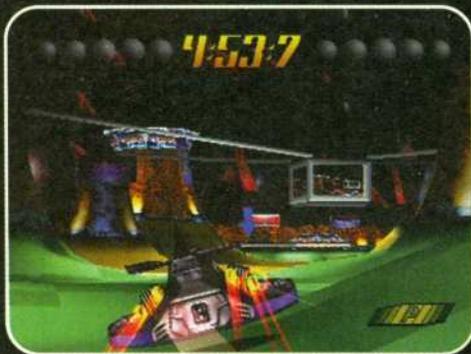
3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%

SPIEL MIT DEM FEUER!



Ein bißchen Hockey, etwas Motorsport und eine Prise totaler Wahnsinn.



Ballblazer Champions katapultiert Sie in eine atemberaubende Zukunft, in der Ihr ganzer Einsatz gefordert ist. Die Konkurrenz erscheint übermächtig. Also, springen Sie in Ihr Rotofoil, schnappen Sie sich den Plasmaball und befördern Sie ihn in das gegnerische Tor. So EINFACH kann Siegen sein!

Noch nie war Sport schöner!

**BALL
BLAZER**
CHAMPIONS

COMING SOON!



Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. BallBlazer is a trademark of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization. Manufactured and distributed by FUNSOFT.

Gewinnspiel

...extreme-gut!

Mit dem futuristischen Racer Extreme-G hat Acclaim ein weiteres Glanzstück abgeliefert, das sicherlich schon unzählige Rennspiel-Fans gefunden hat. Um das Deutschland-Debüt nachträglich gebührend zu feiern, könnt Ihr an dieser Stelle ein paar Traumpreise rund um Extreme-G abzocken, das übrigens auch das nächste N64-Spiel in der Rubrik "Hall of Fame" darstellt. Um mitzumachen, müßt Ihr jedoch etwas tun: Im Tips & Tricks-Teil haben wir einige heiße Cheats zu Extreme-G angegeben. Eure Aufgabe ist es, uns einen möglichst verrückten Cheat-Screenshot einzuschicken. Jede korrekte Cheat-Einsendung (kein Otto-Normal-Bild) nimmt automatisch an der Verlosung teil. Der Gewinner darf sich über das ultimative Extreme-G Pak freuen:

Die Gewinne im einzelnen:

1. Preis:

Das große Extreme-G Pak

- NFL Quarterback Club '98 (N64)
- Clayfighter 63 1/3
- limitierte Extreme-G 6er Pin-Set
- Turok
- Extreme-G
- 2 Soundtracks
- Extreme-G T-Shirt

2. Preis:

Das kleine Extreme-G Pak

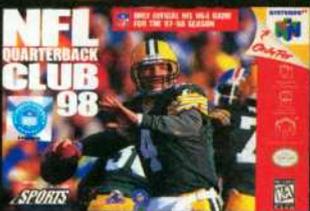
- 2 Soundtracks
- Extreme-G T-Shirt
- Turok

3. bis 5. Preis:

- Extreme-G T-Shirt
- Extreme-G Soundtrack

Schickt Eure Bilder (Raum abdunkeln und Blitz abschalten) oder Videobänder (können nicht zurückgeschickt werden) an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: "Extreme-G"
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg



Viel Glück!

Einsendeschluß ist der 30.12.97 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen.) Mitarbeiter des Computec Verlags und Acclaim dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen.

Die Jungs

Die

wollen

Mädels

ja immer

zicken

nur das

doch

Eine. eh nur rum.

Es existieren viele

Vorurteile über das

andere Geschlecht. Aber

warum

bildet man/frau sich nicht

lieber

ein eigenes Urteil? Wo es

doch die BZgA-Broschüren gibt

Kostenlos bestellen.

bitte ankreuzen:

- Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft (Broschüre)
- Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten (Broschüre)
- Verhüten – null problemo (Kurzinformatio im Comic-Stil)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

1/14

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

konzept: dusseldorf

Kleinanzeigen

Saturn

Tausche: Hardcore 4x4, P. Dragoon, Hi-Octane, DD, U. Goal, Jewels o. t. Oracle, Off World Interceptor, Das Haus d. verlorrenen Seelen, WWS 97, NHL 97. **Suche:** Mr Bones, Fighters Megamix, Tunnel B1, Exhuned, S. Strike, Athlete Kings, Striker 96, VC 2, VF 2, B.B. Animal, Nascar 98, u.a. Tel.: 037206/73960

Tausche für Saturn: Shining i. t. Holy Ark, Exhuned, VF 1+2, Mass Destruction, SC 2000, Crusader, Guardian Heroes. **Suche:** (auch N64 Spiele) Discworld 2, Atlantis, Torico, Nascar 98, Manx TT, Last Bronx, Z, Darklight Conflict, WipEout 2097, DD, Mysteria. Ab 17 Uhr Tel.: 0251/794777

Tausche: Exhuned, S. Rally, A. Trilogy, C&C, WWF Wrestlemania, T. Raider, Defcon 5 gegen Hexen, Shellshock, Amok, Blam!, Manx TT, NFS, WWF In Your House, King the Spirits, A. Racing, Shinnig t. H. Ark u. eure Telefonnummer für Rückruf. Wolfgang Krautschik, Thälmannstr. 21, 02943 Boxberg

Verkaufe: Sonic 3D, Blast (Us), Magic Carpet, VF, C&C, Athlete Kings, Street Fighter Alpha, Fighting Vipers, T. Raider, Primal Rage. **Suche:** Cartridge Memory, Warcraft 2. Tel.: 05471/679 Sebastian (ab 18 Uhr) o. Tel.: 05401/43744 Alexander (ab 19 Uhr)

Verkaufe: Saturn mit 5 Spielen (WWS 97, TH 2, NFL 96, Daytona, V-Stick u. Lenkrad) alles Dt für 270 DM (VHB). Segamagazin Ausgabe 9/93-12/97 + 5 Demo CD's VHB. **Suche für PSX Theme Park.** Tel.: 05434/7943 ab 18 Uhr bis 23 Uhr Reiner

Verkaufe Saturn mit Nights, Panzer Dragoon 2, Off World, 1 Demo CD. Mit Konsole sind auch 2 Controller dabei. Alles für 400 DM. Tel.: 0711/703251 ab 17 Uhr

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 2 Demo CD's, 10 Spiele, z.B.: Sega Rally, T. Raider, Thunderhawk 2, Wing Arms, WipEout usw. Alles in Topzustand! Für 500 FM Tel.: 035724/51752 Stefan zw. 17 u. 18 Uhr

Verkaufe Sega Saturn Multinorm, Demo CD, 4 Spiele für 280 DM. Weitere Spiele NHL 97 30 DM, Sega Rally (Us) 30 DM, Shanghai (Us) 40 DM, NFS 35 DM, Fifa Soccer 97 50 DM, Victory Goal (Jp) 20 DM, Thunderhawk 2 35 DM, Mega Drive u. Mega CD u. jeweils 4 Spiele für 200 DM. Tel.: 09331/89334

Verkaufe: Nights + Pad 60 DM, SC 2000, Shell Shock, Pro Pinball, Alien Trilogy, Euro '96, Fighting Vipers, VF 2, Manx TT, Toshinden Remix, Soviet Strike, X-Men

C.o.t.A., Dark Savior, Street Fighter Alpha, C&C je 42 DM. Tel.: 02225/3850

Suche: Resident Evil, NFS, Street Racer, Hardcore 4x4, Sonic Jam, Manx TT. Biete u.a. Pandemonium, Bug TOO, Dark Savior, P.D. 2. Tel.: 02361/46278 Andre

Verkaufe: Saturn, 2 Joypads, 7 Spiele (C&C, VF, Fifa 96) 450 DM, Daytona USA, Magic Carpet 50 DM, Spiele 50-70 DM, Multi Mega (tragbarer CD-Player), 10 Spiele 450 DM, MD 2, 10 Spiele 300 DM, MD 2, 9 Topspiele, ARP II 300 DM, MD, MCD Spiele ab 35 DM- 60 DM, 32x Spiel Kolibri 70 DM. Tel.: 07631/13875 Frank

Verkaufe Sega Saturn mit 4 Spielen (Daytona, Panzer Dragoon, Mysteria, Nights) u. 3 Pads (2 digitale, 1 analoger) u. Scart-Kabel. Preis VB: 250 DM. Tel.: 07131/166382 ab 20 Uhr

Superangebot! Verkaufe für Sega Saturn: Shellshock 25 DM, Virtua Racing 15 DM, C&C 50 DM, Thunderhawk 2 25 DM, Daytona USA 20 DM, 1 Saturn Pad 15 DM, komplett 120 DM+Demo CD! Tel.: 09331/7630 Chris (wegen Spielesammlungsauflösung) Alles Topzustand! Versand per Nachnahme!

PlayStation:

Suche dringend: Multi PSX m. RGB Kabel, 1 Pad, 1MC (o. Spiel) bis 280 DM! **Suche Spiele:** Legacy o. Kain, Final F. VII, Ogre Battle (Us), Wild Arms (Us), u. Beyond The B. (Us) bis je 50-80 DM! Tel.: 0721/689689 Bernd

Verkaufe: PSX, NFS 2, T. Raider, P. Challenge, NHL 97, NBA 97, Fifa 96, Olympic Games, Steuerrad, Power Serve. Preis: 420 DM (o. in SFR)+Memory Card (incl.). Tel.: Schweiz/01/9104201

Verkaufe Sony PSX (Pal, NTSC) u. 10 Games, F1 97, Rapid Racer, Turismo (Us). N 64 mit Golden Eye, Top Gear Rally. **Verkaufe Duo Player, Codefree, Banjo Projector, da Auflösung.** Tel.: 07263/2489

Verkaufe: PlayStation mit 2 Pads, Memory Card, 7 Spiele für 650 DM. Spiele z.B.: RRR, Tekken 2, Fifa Soccer, Toshinden Formel 1, F 1 97, R. Evil u. Demo CD. Tel.: 03341/471206

Verkaufe: Resident Evil, P. Challenge, Crash Bandicoot je 50 DM, Jet Rider, Lost Vikings 2, Lomax je 40 DM, NBA Live 97, A. Power Soccer, Ridge Racer R. je 35 DM, Toshinden 1, Road Rash, Int. Track&Field je 30 DM. Shooter u. Predator Gun zusam. 80 DM. Tel.: 06426/40069 Stefan. Alles komplett 480 DM!!

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe: PSX Memory Card, RGB-Kabel, Tomb Raider, PGA Golf 97, Rage Racer, Lost World, Soul Blade, Tenka, alles erst 3 Monate alt für 500 DM. Tel.: 040/8706391 Tim

Suche: PlayStation, Pad, Memory Card, Final Fantasy VII (o. anderes gutes Spiel), zahle ca. 240 DM (über Preis läßt sich reden). Habe auch N 64 Spiele. Tel.: 09326/1207 Christian. Call Now! **Übrigens:** Wer mir statt des normalen Pads den Analog Pad verkauft, bekommt 20 DM mehr! **Suche:** A. Trilogy!

Verkaufe: F1, Pro Pinball, Ridge Racer, Tekken, Thunderhawk 2 ab 35 DM pro Spiel. Verk. Auch neue Camcorder Akkus. Tel.: 0571/5090275 ab 18 Uhr. PS: **Suche V-Rally günstig**

Suche-Suche-Suche: PSX Spiele aller Art (Us, Jp, Dt) egal ob alt o. neu, große o. kleine Spielesammlung. **Verkaufe u. tausche auch Spiele.** **Suche auch N 64 Gerät mit Spielen o. nur Spiele.** Zahle faire Preise. 100% zuverlässig. Verk. N-G CD limit. Frontlader mit 30 CD's VB 1000DM. **Suche N 64, PSX Geräte u. Spiele** Tel.: 0172/2717434

Suche Tauschpartner für PS. Habe: Suikoden, a. Trilogy, R. Evil, NFS, TB1, Rayman, A. P. Soccer, NHL Face Off, WC 3, Fifa 97, Shooter. **Suche:** Shellshock, NHL 97, C. Bandicoot, Rage Racer, Monster Trucks, Spider usw. **Tausche Pal&NTSC.** Tel.: 06021/68040 ab 18 Uhr o. Anrufbeantworter

Verkaufe Spiele für PSX: F1, Prügelspiel, DD2 je 60 DM, Fifa 97 50 DM, Track&Field, Extreme Games, NFS je 45 DM, Slam 'n Jam 96 35 DM. Alles Pal. Tel.: 07731/71845 Olli

Verkaufe: Resident Evil, Crazy Ivan, Tomb Raider +Lösungsheft (engl.). Nur zusammen für 120 DM. Ab 20 Uhr Tel.: 0208/602475

Verkaufe: Tomb Raider 2, R. Evil D.C., F 1 97, Abe's Odyssey, uvm. Alles weit unter Preis! Tel.: 06821/21924 Thomas

Suche: B. Fluch, Fade To Black, Overblood, Sentient. Zahle bis zu 45 DM pro Spiel o. tausche gegen Stadt d. verloren

Kinder, Jumpin Flash, Slam Jam 96, Ran Soccer, World Cup Golf u. F1. Tel.: 07731/60104 Markus

Verkaufe: Nuclear Strike, WipEout 2097, Rage Racer je 50 DM, Wild Arms mit Spieleberater 70 DM, Castlevania 50 DM. Für N 64: Wave Race 50 DM, Pilotwings 60 DM. Tel.: 06648/7214

Verkaufe: Final Fantasy 7 (Us), Tobal No. 2, Nightmare Creatures (Us), Marvel Superheroes, Tomb Raider 2 (Us), Bushido Blade (Jp), Breath of Fire 3, Langrissier 1+2, Fighting Force (Us), Frontmission, Virtual Hiryo No Ken, Tekken 3 (Jp), Final Fantasy Tactics, Metal Slug uvm. **Saturn:** Sakura Wars (Jp), Greatest Nine, X-Mas Nights je 10 DM, D. Heady 10 DM, Ram Cartridge (Sega) 25 DM. Tel.: 0251/212846

Tausche: Need for Speed 2, WC IV, P. Challenge gegen Oddworld, SC 2000, V-Rally (alle Pal). Tel.: 02449/7088 ab 14 Uhr

Verkaufe/tausche PSX und N 64 Spiele. Habe für PSX folgende Spiele: Abe's Odyssey 70 DM, Soul Edge (Jp) 70 DM, Final Fantasy VII (Us), Tobal No 1 (Jp) 40 DM, FF 7 120 DM. **Suche für PSX:** Croc, Tomb Raider 2, Nightmare Creatures usw. Für N 64: Lylat Wars, Extreme G, Diddy Kong Racing usw. Anrufen von 18-22 Uhr Tel.: 02551/80842

Verkaufe PSX NTSC-Games ohne Anleitungen wie: R. Evil D.C., Hercules, Front Mission 2, Tec. Deception usw. für 35 DM plus VK sowie Video Games Zeitschriften. Tel.: 03425/925050

Verkaufe gut erhaltene Spiele für PSX: Break Point 30 DM, Adidas Power Soccer 30 DM, VR Baseball 70 DM, Syndicate Wars 85 DM, Virtual Pool 45 DM. Tel.: 02166/41187 ab 13 Uhr-16.30 Uhr

Tausche Original Borussia Dortmund Winterjacke von Nike gegen eine Us-Version von Resident Evil. Tel.: 0671/46369 Mario

Verkaufe/tausche/kaufe N64 u. PSX Spiele. Habe für N 64: Lylat Wars, Mario Kart. PSX: Lost World, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97, Twisted Metal2.

Suche auch Zubehör: Memory Cards, Pad, V3 Lenkrad, etc. Tel.: 06341/60199

Verkaufe u. tausche PSX Spiele alle Pal. V-Rally, Rage Racer, Formel 1, Fantastic Four, Vergessene Welt. Tel.: 03464/518877 Stefan nach 16 Uhr

Kaufe Spiele für Sony PlayStation, Neuheiten für Sega Saturn, N 64, Strategie- u. Rollenspiele für SNES. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe gebrauchte Pal-Spiele u. Hardware in 1A Zustand, z.B. Tekken 2 45 DM, A. P. Soccer 40 DM, Gunship/Top Gun je 35 DM, Memory Card 20 DM, Joypad 25 DM, Joystick ASCII 50 DM. Tel.: 069/531236

Verkaufe für Saturn X-Men 30 DM, Ballerspiel 50 DM. Für PSX: S. Showdown 40 DM, The Crow 40 DM, Fatal Fury 40 DM, Cool Borders 50 DM, Soul Blade 70 DM, Action Replay 40 DM. N 64: Wave Race 65 DM. Alles Pal u. super erhalten. Suche noch Golden Eye für N 64. Gebe bis zu 100 DM für Import. Tel.: 0531/371125

Verkaufe für PSX: V3 Lenkrad mit Pedalen für 110 DM. Tel.: 0231/7519418

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch

noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari 2600, 7800, Coleco, Phillips usw. Tel.: 089/1403732

Tausche, kaufe, verkaufe PSX u. SN Spiele. Habe z.B. für PSX: V-Rally, NHL Powerplay, Baphomets Fluch u.a. SNES: Final Fantasy III, Terranigma, Breath of Fire 2, Chronotrigger, Secret of Evermore usw. Suche Suikoden, V-Pool, Olympic Games, Lufia 2, u.a., sowie alle neueren Spiele. Suche auch günstiges N 64. Tel.: 06382/6222

Verkaufe sehr gut erhaltene u. günstige Spiele. Formel 1, Tomb Raider, Resident Evil uvm. Die Preise liegen zwischen 30 u. 50 DM. Tel.: 05308/2530 Till ab 18 Uhr

Verkaufe PSX Spiele: Blood Omen, Vandal Hearts, C&C, SC 2000, Warhammer für je 35 DM (alles Pal) Tel.: 0172/3243518 Frank ab 18 Uhr. Versand per Post ist kein Problem

Verkaufe/kaufe/tausche Spiele für PSX, N 64. Habe viele Us/Jp Titel auch Pal. Contra (Us) 30 DM, Overk. 40 DM, SF Movie (Jp) 15 DM, NHL 97 (Us) 30 DM, Sampras, P. Challenge, V-Rally Soviet Strike alles Pal 40 DM pro Spiel. Verkaufe Us SNES mit KI, Indy Jones, F. Fight 3, uvm für 150 DM: Suche N 64 Titel, sowie neue

PSX Spiele wie Armstrong, F1 97 usw. Ruft an Tel.: 06271/5873 Cilber

Verkaufe für PSX: DD2 50 DM, RRR 40 DM, Magic Carpet 40 DM, Soviet Strike 50 DM, Toshinden 2 (Jp) 40 DM, NHL Face Off (Us) 50 DM, Motor Toon GP (Jp) 50 DM (inkl. Link-CD), Prügler (Us) 50 DM, Chronicles o. t. Sword (2 CD's) 50 DM, C&C 60 DM, P. Challenge 60 DM, Micro Machines V3 60 DM, Warcraft 2 60 DM, Tekken 2 (Us) 50 DM. Tel.: 09331/7630 Chris (wegen Spielesammlungsauflösung). Alles Topzustand ! Versand per NN!

Superangebot! Verkaufe Iron&Blood für 50 DM, Tekken 2 90 DM u. ein Yamaha Keyboard. Verkaufe u. tausche. Suche: Nascar 97 o. Fade To Black mit Memory Card. Nehme auch andere Spiele. Bin ab 14.30 zu erreichen. Tel.: 05241/6302 Jens. PS: Keyboard kann nicht mit der Post verschickt werden!

Verkaufe Rapid Racer u. Blaze Memory Card 480 für je 50 DM. Tel.: 0821/813614

Verkaufe PlayStation Spiele: Total NBA 97 60 DM, Lost World 60 DM, Abe's Oddysee 70 DM, Resident Evil D.C.+ R.2 Demo CD für 90 DM (Us), Earthworm Jim 2 50 FM, In the Hunt 40 DM, Primal Rage 40

DM, Fade to Black 50 DM, Dragon Heart (Us) 60 DM, Darkstalkers (Us) 50 DM. Verkaufe auch SNES mit Spielen. Ruft an ab 18 Uhr u. fragt nach Niko. Tel.: 07940/8220

Tausche: V-Rally, Monster Trucks, Alien Trilogy. Suche: Test Drive Off Road, Rally Cross u.a. Tel.: 037206/73580 Jan

Verkaufe für PlayStation: Tekken 1, Ridge Racer für je 30 DM. Tel.: 04955/7494

Verschiedenes

Verkaufe: Warcraft 2 65 DM, Vandal Hearts 65 DM, F1 60 DM, Olympic Games 40 DM, P. Sampras Tennis 50 DM. Für Saturn: Shining t. h. Ark 60 DM, Powerplay 96 65 DM, Galactic Attack 39 DM, C&C 60 DM, Sega Rally 55 DM, Athlete Kings 60 DM Tel.: 02227/1709

Verkaufe/kaufe Spiele u. Konsolen für PSX, N 64, MD, SNES, Saturn, GG, GB, PC-Engine u. Neo Geo. Suche Hard- u. Software für die Engine (Duo, GT etc.). Habe FF VII günstig abzugeben. Tel.: 0172/8034813 o. Tel.: 0172/370417 ab 16.30 Uhr von Mo-Do, Freitags ab 16 Uhr
Verkaufe N 64 Spiele: Turok, Super Mario 64. PSX Spiele: Ridge Racer, Gex, 11 Demo CD's (alle Pal). Verkaufe auh noch

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Pleicherschulgasse 2
97070 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am 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
- BPjS-Special
- Heftgestaltung

Mega Fun 1/98

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

2 Paar Inline Skates (1 Stunt/1 Fitness).
Tel.: 09181/22404 ab 14 Uhr

Suche: Neo Geo Module, Automatenplatinen, Philips G 7000 Spiele, Atari 2600 Spiele u. Nintendo Game+Watch LCD-Spiele gesucht. Suche auch noch Lynx.
Tel.: 02156/77827

Verkaufe Hard- u. Software für folgende Systeme: Atari Jaguar, V 2600, 7800, 5200, Colecovision, Intellivision, Vectrex, Philips G 7000, Interton VC 4000. Tel.: 02156/77827

Verkaufe o. tausche PlayStation u. N 64 Spiele. Ruft an unter Tel.: 030/4032714 Andreas

Verkaufe Neo Geo CD, Pal, 2 Pads, Pulstar, Aggressors of Dark Kombat 350 DM. Atari Jaguar, neu, 2 Joypads, Cybermorph, Tempest 2000 VB 200 DM. Für N 64: Wave Race, (Jp) 80 DM, Mario Kart (Jp) 90 DM, Perfect Striker (Jp) 90 DM, Prügelspiel (Us) 100 DM. Suche Neo Geo CD Double Speed u. Neo Geo CD Spiele. Ab 16 Uhr Tel.: 06894/384305 Suche Sega Nomad günstig!

Suche PlayStation Spiele, N 64, SNES u. Gameboyspiele. Schickt Listen an: A. Steinbach, Senftenberger Ring 52a, 13435 Berlin o. Tel.: 030/4032714 Andreas

Verkaufe/kaufe/tausche Games für N 64 u. PSX. Habe z.B. Golden Eye, 3D Shooter, NHL 97, Alone in the Dark 2, Riot, Virtual Pool, Resident Evil sowie ca. 10 weitere Spiele. Tel.: 036601/40060

Kaufe N 64, PSX Spiele, die ihr mir günstig anbietet. Auch mit Konsole. Außerdem suche ich SNES Spiele bis 15 DM u. Gameboy Spiele bis 10 DM. Tel.: 05137/78596

Verkaufe für PSX: X-Com 45 DM, P. Challenge 50 DM, Soviet Strike 50 DM, The Crow 50 DM, King's Field 40 DM, Sampras E. Tennis 45 DM, Shooter 45 DM, C&C 50 DM, The Raven Project 45 DM. Für SNES: DK, Dschungelbuch, Asterix u. Obelix, Jurassic Park 1+2, WC, Rock'n Roll Racing, Earthworm Jim (Us), T2-Arcade (Us), Battle Toads(Us) je 25 DM. Tel.: 089/54456223

Verkaufe Hard- u. Software für PlayStation, N 64, Saturn, Neo Geo+CD, Pc Engine, SNES, MD sowie Platinen. Suche Grundgeräte u. aktuelle Spiele. Tel.: 0172/7246825

Importspele für PSX, Saturn, N 64 (z.B. Street Fighter EX, FF VII, Sega Touring Car, Front Mission 2, Ghost in the Shell, FF IV, Silhouette Mirage, usw. Viele Neuheiten. Habe auch Hardware u. Video CD's. Suche CD's u. Cards für PC Engine.

Tausche u. verkaufe auch. Tel.: 08561/2614 Michael o. Scall 01681/99144176

Verkaufe/tausche PlayStation+N 64 Spiele. Verkaufe 3DO mit 8 Spielen für 400 DM VHB u. Saturn mit 50/60 Hz Schalter, 2 Joypads, Joystick, 2 Lightguns, 12 Spiele für 1150 DM VHB! Beides auch einzeln! Tel.: 0177/3253991 o. E-Mail an: mKoehler@tab.de

Verkaufe u. kaufe Spiele+Hardware für Turbo Duo/Pc Engine. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

Kaufe/verkaufe/tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für Oldie Konsolen z.B. Pc Engine, Atari VCS 2600, 7800, Coleco, Phillips usw. Tel.: 089/1403732

Sammlerstücke! Verkaufe Final Fantasy 3 (Us), Offizieller FF 3 Spieleberater von Square (Us) u. Orchester CD von FF3. Nur zusammen abzugeben. Verkaufe an Höchstbietenden. Tel.: 0751/63073 19-20 Uhr Kai

Verkaufe Devil Crush für Pc Engine u. Mega Drive. Tel.: 0212/208689 Wolfgang

Stop!!! Verkaufe Spiele u. Geräte für Neo Geo (Windjammer, Viewpoint...), Neo Geo CD (FFRB, SSK3,...) Mak (Automat), MD (1-Ultimate, Raiden Trad,...) MCD (Snatcher...) 32x, SNES, Virtual Boy, 3DO (Space H., NFS,...) Jaguar (Pinball, Hover Strike). Suche N 64, Spiele. PSX, Spiele. Platinen, PC-Enginen, Neo Geo CD 2, Neo Geo Module (K. o. F. 95, 96, Panic Bomber,...) Suche MD u. Jaguar Spiele. Tel.: 0221/699101 Markus 15-21 Uhr

Kaufe Spiele für Sony PlayStation, Neuheiten für Sega Saturn, N 64, Strategie- u. Rollenspiele für SNES. Tel.: 04774/991104 Rainer

Kaufe/verkaufe/tausche Spiele für Sony PlayStation, N 64, SNES. Suche immer Neuheiten zu günstigen Preisen. Verkaufe auch Spiele ab 15 DM. Habe ca. 100 Spiele. Ruft an u. fragt einfach mal nach. Ich verschicke auch Spieleregeln an Euch! Also schnell ans Telefon u. anrufen. Tel.: 030/34706700

Tausche/verkaufe/kaufe PSX u. SNES Spiele. Habe z.B. für PSX: V-Rally, NHL Powerplay, Baphomets Fluch u.a. SNES: Final Fantasy III, Terranigma, Breath o. Fire 2, Chronotrigger, Secret o. Evermore usw. Suche Suikoden, V-Pool, Olympic Games, Lufia 2, u.a. Sowie alle neueren Spiele. Suche auch günstiges N 64. Tel.: 06382/6222

Verkaufe N 64 mit V 64 u. 10 Games. Sony PSX, Jp, Us u. 10 Games (Ghost

Inserentenverzeichnis

BMG Interactive	91	Laguna	34, 35
BZGA	109	M.C. Game	31
CompuTec Verlag	42, T&T 21, 113	MLC	37
Cyber Games	103	MVG	T&T 31
Eidos	26, 27	Playcom	19
Freak Shop	95	Psygnosis	9, U3, U4
Funsoft	16, 17, 107	Sony Computer E.	13, 87
Fusion	79	Spiele 3000	29
Game It	25	Theo Kranz Versand	5
Gamers Point	75	Toy Shop	101
Gamestore	101	UBI Soft	33, 105
Groß	103	Video & Game	39
Hasbro Interactive	7	Virgin	U2, 3, 23
Hint Shop	99	World of Games	81
Jöllbeck	11		
Kinderschutzbund	99		

Shell, Cool Boarders 2, Zero Divide 2, Gundam, Fighting, F1 97, Marvel Heroes, Banco Projektor. Tel.: 07283/2489

Kaufe/tausche N 64, PSX, Saturn, SNES, MD usw. Spiele, Konsolen u. ganze Sammlungen. Einfach anrufen u. anbieten- hole es selber ab o. Postweg per NN. 100% seriös u. schnell. Tel.: 0711/546362 Stuttgart

Suche dringend günstige PlayStation o. N 64 mit o. Ohne Spielen. Suche auch SNES, NES, Game Boy! Nehme Spiele u. Zubehör (Pads, Spieleberater...) Auch einzeln! Große Sammlungen sind auch kein Problem! Ruft an o. schickt mir ein Fax unter Tel.: 05543/592 Peter

Verkaufe/suche für PSX u. N 64: V-Rally 60 DM, WC 4 60 DM, A-Train 50 DM, NFS 30 DM, Lylat Wars o. Rumble Pak 70 DM. Suche Diddy Kong Racing, Extreme G, Top Gear Rally, Final Fantasy VII, Tomb Raider II, Resident Evil D.C., Oddworld, Manga Videos, z. B. Yohho, Overfiend 3. Suche auch SNES+DK 1-3 für 200 DM. Tel.: 08654/3810 ab 18 Uhr

Zahle 10 DM für jedes NES, Game Boy, Mega Drive u. Game Gear Spiel. Kaufe auch Konsolen und Zubehör für andere Systeme. Tel.: 05621/2231

Verkaufe Neo Geo CD's u. Module. Saturn Importe z.B. Gekirindan, Sexy Parodius, Striker, 1945, Rockman 8, KOF 95, KOF 96, Astal, Guardian Heroes, Zero 2, In The Hunt uvm. Platinen: Raiden, Pang 3, Hit the Ile, Thunderhoop, Hellfire, My-

stic Warriors, Major Title Golf, uvm. Suche auch Platinen wie XEXEX, Truxtor, Raiden 2 u.a. Tel.: 06108/76715 ab 18 Uhr

Nintendo 64

Verkaufe Prügelspiel u. ISS 64 für je 80 DM. Beide mit Originalverpackung u. Anleitung. Tel.: 0212/14453 ab 18 Uhr Christian

Tausche zwei Top N 64 Spiele (Mario 64, Mario Kart) gegen Lylat Wars oder Blast Corps. Habe auch andere N 64 Titel. Verk. Außerdem Game Boy u. SNES Spiele in Topzustand. Traut euch u. ruft an unter Tel.: 033746/73119 nach 20 Uhr Maik

Verkaufe/tausche/kaufe N 64 u. PSX Spiele. Habe für N 64: Lylat Wars, Mario Kart. PSX: Lost World, Soul Blade mit Hintbook, Total NBA 97, Twisted Metal 2. Suche auch Zubehör: Memory Cards, Pad, V3 Lenkrad, etc. Tel.: 06341/60199

Dringend gesucht: N 64 u. PSX mit Spielen. Suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen+Zubehör für SNES, NES, GB, Saturn... Einfach anrufen unter Tel.: 0641/970436 Monika

Verkaufe Mario Kart 64 für 75 DM, Wave Race für 60 DM, Blast Corps für 95 DM. Tausche gegen Star Wars o. Wayne Gretzkey Hockey. Tel.: 02161/897904

Verkaufe: N 64 mit 3 Controllern (grün, blau, grau) 240 DM. Mario 64 60 DM, Wave Race 64 60 DM, Mario Kart 64 60 DM, ISS 64 80 DM o. alles zusammen für 450 DM. Tel.: 09682/2696 ab 18 Uhr Claus

Kaufe/tausche N 64, PSX, Saturn, SNES,

MD... Spiele, Konsolen u. ganze Sammlungen-einfach anrufen u. anbieten. Hole es selber ab o. Postweg per Nachnahme. 100% seriös. Tel.: 0711/546362 Stuttgart Ruft an- jetzt! Bis 24 Uhr

Achtung! Suche N 64+Spiele. Zahle Höchstpreise. Verkaufe PSX Spiele, z.B. R. Evil 50 DM, Shooter 60 DM, Tekken 2 55 DM, Soul Blade 50 DM, K. Ivan/P. Rage je 35 DM. Verkaufe Game Boy u. 6 Spiele (Worms, M. Quest, Kirby 2 uvm.) 180 DM u. Game Gear mit 7 Spielen (Sonic 4, Jungle Book, Indy, Ottifants,...) 220 DM o. tausche beides gegen N 64. Tel.: 03695/602025 Stephan ab 15 Uhr

Verkaufe N 64, 1MB Memory Card, Mario 64, Wave Race 64, ISS 64 für VB 400 DM. Tel.: 0391/2514970 Stephan

Verkaufe N 64 Spiele: Golden Eye, Star Fox 64 (beide Us), evtl. Mace (Us), Diddy Kong Racing (Pal). Habe auch PSX-Spiele, z.B.: Nightmare Creatures (Pal), Fantastic 4 (NTSC), Final Fantasy VII (Pal) u. viele weitere Pal u. NTSC Spiele für N 64, PSX. Ältere Spiele ab 25 DM. Ruft mich an unter Tel.: 030/3961472 o. mit Quix Nachricht unter Tel.: 0165/62839357

Verkaufe: Turok (deutsch), Wave Race (Pal) zusammen nur 160 DM. Auch einzeln (Preis auf Anfrage), also ruft mich an unter Tel.: 0228/460963 Thomas

Dringend!!! Suche Käufer für Wave Race 70 DM u. Turok 100 DM, zusammen 155 DM. Beide in Topzustand mit Originalverpackung u. Anleitung. Von 15-17.30 Uhr unter Tel.: 033763/66108 Sebastian

Verkaufe für N 64: Mario 64 (Us) 60 DM, Multi Racing Championship (Jp) 100 DM, Fifa 64 60 DM, Blast Corps (Us) 80 DM, Star Fox 64 (Jp) inkl. Rumble Pak 120 DM, Cruis'n USA (Us) 80 DM, 1 Joypad (Mad Catz) 40 DM. Tel.: 07081/7592 Michael

Tausche zwei Top N 64 Spiele (Mario 64, Mario Kart) gegen Lylat Wars oder Blast Corps. Habe auch andere N 64 Titel. Verk. Außerdem Game Boy u. SNES Spiele in Topzustand. Traut euch u. ruft an unter Tel.: 033746/73119 nach 20 Uhr Maik

SUPER NINTENDO

Verkaufe/tausche 16 SNES Spiele, z.B. Top Gear, Royal Rumble, Earthworm Jim, Final Fight 2 (Us), Judge Dredd, Probotector, Forman Boxen, Phalanx (Jp), Ghouls 'n Ghosts, Off Road. Für PlayStation: Impact Racing, J. Bazookatone. Für SNES: 5 Spieler Adapter, 1 Program Pad. Tel.: 02501/58613

Suche Stunt Race FX, NBA Jam T.E. Verkaufe: NBA Give 'n' Go (Tausch möglich). Tel.: 0351/8303053 Daniel

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, 1 Joystick, Tasche, Maus u. 16 Spielen, z.B.: S. o. Mana, Plok, Zelda, Ill. O. Time, Theme Park, Soccer Shootout, Busts Loose,... Tel.: 09363/5234 Julian. Preis nach Vereinbarung!

Suche günstige Spiele für SNES u. PlayStation. Können auch schon ältere Spiele sein. Des weiteren suche ich noch einen günstigen Game Boy mit Spielen. Bitte schickt eine Liste an: Tobias Ruppert, Mainau BL, 97199 Ochsenfurt

Suche Secret of Mana 2, Japan Seiken Densetsu 3. Biete 130 DM. Tel.: 05404/1858 Manfred

Verkaufe/tausche 16 SNES Spiele, z.B. Top Gear, Royal Rumble, Earthworm Jim, Final Fight 2 (Us), Judge Dredd, Probotector, Foreman Boxen, Phalanx (Jp), Ghouls 'n Ghosts, Off Road. Für PlayStation: Impact Racing, J. Bazookatone. Für SNES: 5 Spieler Adapter, 1 Program Pad. Tel.: 02501/58613

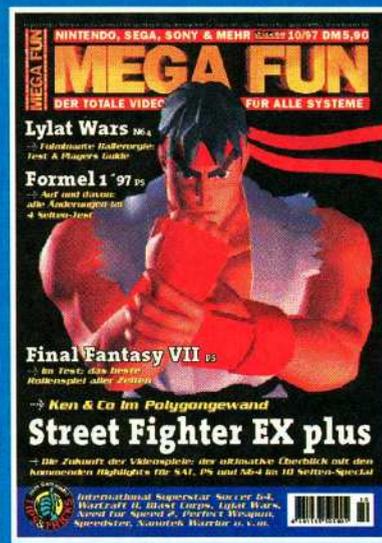
Suche Chronotrigger bis 80 DM u. Super Mario RPG bis ebenfalls 80 DM. Tel.: 04752/505 o. 7466 Thomas

Neo Geo

Verkaufe Neo Geo Modulgerät, 2 Joypads, Memory Card, Zubehör, Art Of Fighting für 350 DM. Senguko 2, Robo Army, Mutation Nation je 150 DM, Ninja Commando 200 DM, Magician Lord, Ninja Combat, World Heroes, Cyberlip je 100 DM. Suche Neo Geo CD Double Speed u. Spiele. Ab 16 Uhr unter Tel.: 06894/384305

Stop! Neo Geo Sammler u. Einsteiger. Verkaufe Neo Geo Konsole, originalverpackt, 2 Joypads, 10 Module für 850 DM VHB. Alles Topzustand. Biete außerdem 40 Neo Geo Module zum Tauschen an! Suche z.B. Ninja Commando, Senguko 3, Samurai Showdown 2,3,4,5 u.a. Module. Verkaufe Sega Saturn, Originalverpackung, 2 Joypads, Gun, 8 Spiele, z.B. Ballerspiel für Gun 1+2, usw. für 750 DM VHB. 1A Zustand. Suche Neo Geo CD Gerät u. Spiele. Bei Interesse anrufen unter Tel.: 08431/41991 o. Tel.: 08431/2564

Verkaufe Neo Geo Modulgerät, 2 Joypads, Memory Card, Zubehör, Art Of Fighting für 350 DM. Senguko 2, Robo Army, Mutation Nation je 150 DM, Ninja Commando 200 DM, Magician Lord, Ninja Combat, World Heroes, Cyberlip je 100 DM. Suche Neo Geo CD Double Speed u. Spiele. Ab 16 Uhr unter Tel.: 06894/384305



10/97



11/97



12/97

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

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 10/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 11/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 12/97	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Das lest Ihr in
der nächsten

MEGA FUN

PlayStation

Atari Greatest Hits Collection II

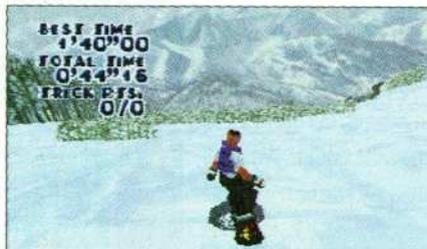
Mit dem zweiten Teil der Oldie-Parade können Videospiele-Veteranen wieder einmal nostalgische Gefühle tanken. Angesichts solcher Klassiker wie Moon Patrol, Burger Time oder das prähistorische Rennactionspiel Spy Hunter werden nicht nur ältere Semester glänzende Augen bekommen. Nächste Ausgabe erfahrt Ihr, welche Titel sich außerdem auf der Compilation befinden.



Saturn

Steep Slope Sliders

Hinter dem unaussprechlichen Namen verbirgt sich eine bemerkenswerte Snowboard-Simulation von den Newcomern Cave, die selbst Sega völlig verblüffte. Neben der technisch beeindruckenden 3D-Engine bietet die Schneebrett-Surferei ein authentisches Fahrgefühl. Eine starke Konkurrenz für Cool Boarders 2.



Space World '97

... alias Shoshinkai '97. Die wichtigste Nintendo-Messe des Jahres stellt ohne Zweifel DEN Höhepunkt der nächsten Ausgabe dar. Auf der Messe werden erstmals 64DD-Titel, wie Zelda 64 oder Mother 3, der Öffentlichkeit präsentiert. Außerdem spielbereit: die futuristische Raserei F-Zero 64 und Yoshi's Island 64. Ulf hat bereits die Einladungen in der Tasche, um Euch sämtliche Titel ausführlich vorzustellen - Echte N64-Fans dürfen das auf keinem Fall verpassen!



Impressum Mega Fun

Anschrift des Verlages: Computec Verlag GmbH & Co. KG,
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg
Telefon 0911 / 53 250

Anschrift der Redaktion: Redaktion Mega Fun, Pleicherschulgasse 2,
97070 Würzburg, Telefon 0931 / 155 18, Telefax 0931 / 155 19

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertretender Chefredakteur: Uwe Kraft

Textkorrektur: Claudia Brose

Redaktion: Uwe Kraft, Ulf Schneider

Hotline - Mega Fun: Sonntag, den 23. Nov. 97, 14-18 Uhr, Tel. 0931 / 15518
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

Freie Mitarbeiter: René Schneider, Georg Dölller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout: Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Dölller

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen: Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH Nürnberg
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefax 0911 / 2872-240
Telefon 0911 / 2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 0911 / 2872-141
Wolfgang Menne 0911 / 2872-144

Disposition: Tanja Kaiser 0911 / 2872-140

Computec Medienagentur GmbH Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax 0203 / 30 511-555
Telefon 0203 / 30 511-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 0203 / 30 511-551
Oliver Diemers 0203 / 30 511-554
Thomas Diel 0203 / 30 511-552

Disposition: Gisela Borsch 0203 / 30 511-553

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel: Electronic Arts

Abonnement:
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.
Fragen zum Abonnement: Tel. 0911 / 53 25 179

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:
CP Verlag & Agentur GmbH
Leserservice
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: (06246) 882-0
Fax: (06246) 882-259

Manuskripte: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

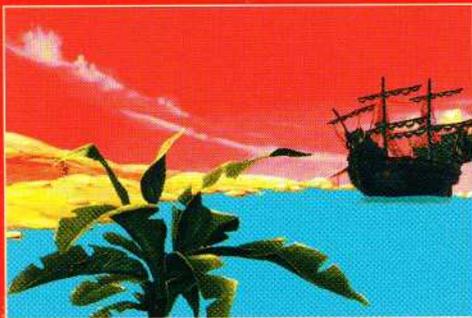
Urheberrecht: Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Mega Fun 2/98 erscheint am **7. Januar 1998**



**DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST, ...**



**DASS DIE DORTIGEN BASARE
VERWIRREND -**



**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND -**



**UND DIE EINHEIMISCHEN NUR
'RUMHÄNGEN.**



**VON DEN COCKTAILS
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN.**



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



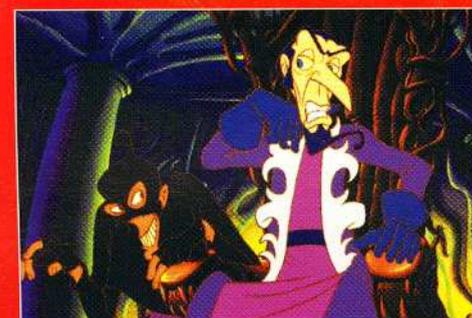
**DANN TRIFFST DU EINE HEISSE
BRAUT.**



**DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN.**



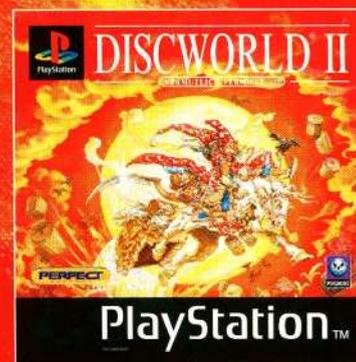
**UND DIE SACHE SIEHT
VIELVERSPRECHEND AUS.**



BIS IHR VATER AUFTAUCHT.



MIT EINEM ALTEN FREUND !



"...zum Totlachen...die Story ist ungemein witzig, die eingebauten Rätsel teilweise absolute Spitzenklasse...in deutsch vertont ist Discworld 2 einfach hörenswert"

Megafun 84%



DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?



<http://www.psygnosis.com>

Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett. "Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.

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



COLONY WARS

WEBSITE: www.colonywars.com

KOMPLETT DEUTSCH!



RAGE AGAINST TYRANNY
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.

