

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

1/99
DM 5,90

NINTENDO • SEGA • SONY

Crash Bandicoot 3 - Warped PS

■ Selten so gehüpft! Das PlayStation-Maskottchen hebt ab!

Zelda: Ocarina of Time N64

■ Im Test: Das beste Videospiel aller Zeiten?

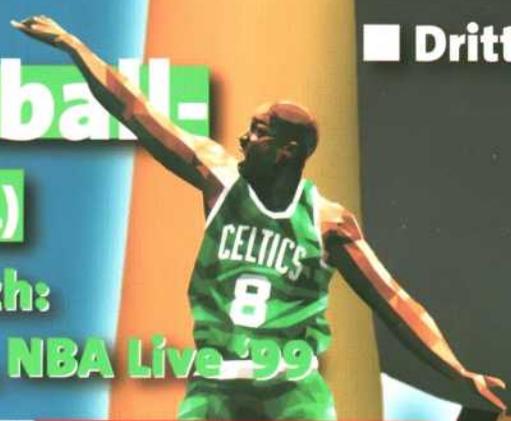
Tomb Raider III

■ Drittes Abenteuer - dritte Höchstwertung?

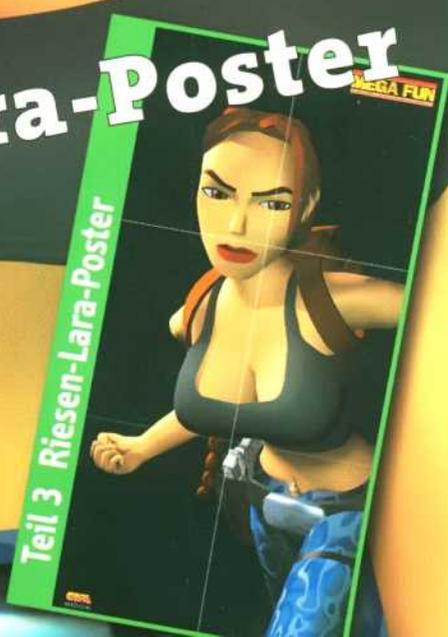
148 Seiten!

Basketball-Hits (N64)

■ Im Vergleich: NBA Jam '99, NBA Live '99



Lara-Poster



& tricks zum Sammeln

tips MediEvil, C&C 2: Gegenschlag, Apocalypse, Colony Wars: Vengeance, Spyro the Dragon, V 2000, The Unholy War, Auto Destruct u.v.m.



Toca 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR DEN TAPETENW

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE
HI-RES GRAFIK

8 TEAMS
MIT 16 BOLIDEN

LINK-OPTION
+ SPLIT SCREEN

REALISTISCHE
HELMKAMERA

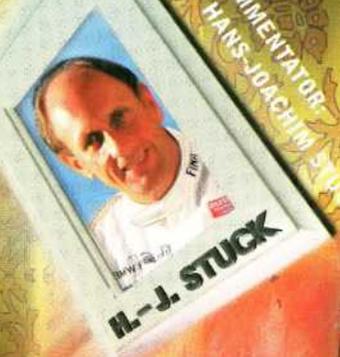
KOMPLETTE
FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

7 MARKENMEISTERSCHAFTEN
INKL. FORMEL FORD



DUAL SHOCK™

KOMMENTATOR
HANS-JOACHIM STUCK



ECHSEL



Codemasters 

PC
CD
ROM
Win 95 & 98

DUMM gelaufen

Freitag, der 13.!

Pah, alles Humbug! Ulf musste zwar an diesem Tag feststellen, dass sein geliebter PowerMac plötzlich vor Viren nur so wucherte ... das ist aber wohl nur Zufall. Okay, Swen kam von einer dreitägigen Zelda-Session wieder zurück, bei der er mit seiner Grabbercard (Computersteckkarte für Screenshots) gleich Hunderte von Bildern gemacht hatte, um in unserem Büro schließlich zu dignastozieren: eklatanter Festplatten-Absturz und kein Link ... naja, das passiert halt. Ja gut, und dann gibt es noch eine klitzekleine Anekdote rund um unseren Layouter Karel, der beim Versuch links abzubiegen mit 50 kmh von einem unaufmerksamen Autofahrer gerammt wurde ... das ist halt Pech. Wie gesagt, Freitag, der 13. - alles purer Aberglaube, oder doch nicht?!



Vielen Dank für die Blumen!

In einer Zeit, wo Überstunden jegliche Weihnachtsromantik im Keim erdrücken, die Anzahl der zu testenden Videospiele sich bis unter die Decke stapelt und das Mittagessen eher den Charakter einer schnellen Nahrungsaufnahme hat, tut jedes nette Feedback gut. In diesem Bereich wurden wir glücklicherweise in letzter Zeit sehr verwöhnt, denn die Reaktionen auf die "neue" Mega Fun waren überwältigend. Egal ob Leser, Verlag oder Industrie, von allen Seiten kam höchstes Lob angesichts des neuen Mega-Fun-Konzeptes. Besonders wichtig war uns natürlich das Feedback von euch. Mit Spannung warteten wir auf die ersten Briefe und E-Mails (es gab sogar einige Spontananrufer, die uns gratulierten), die uns zu unserer großen Freude sehr viel Zuspruch gaben. Wir können da nur sagen: Lasst euch alle umarmen, denn euer Lob spornt uns mächtig an! Für eine fröhliche Schampus-Dusche blieb allerdings nur wenig Zeit, denn das Weihnachtsgeschäft fordert unerbittlich höchsten Einsatz. Mit den Tücken des Layouts haben wir zwar nicht mehr zu kämpfen, dafür allerdings - o Graus! - mit der neuen

Rechtschreibreform (irgendwann musste es ja passieren). Unsere Lektorin Claudia hat momentan alle Hände voll zu tun, uns die neuen Regeln einzupflegen. Dazu gehört, dass man heutzutage nicht mehr radfährt, sondern Rad fährt, oder dass das ß nur noch in bestimmten Fällen anzuwenden ist. Die Redakteure, allesamt gestandene ABC-Schützen der 70er Jahre, murren zwar kräftig, müssen sich diesem Wandel der Zeit aber letztendlich unterordnen. Das neue Schriftbild wurde dabei erstmals bei einem Testfeld angewendet, das kaum edler sein könnte. Beim Hauptereignis tritt dabei Link gegen Lara an - wenn das kein Kampf der Action-Adventure-Titanen ist! In weiteren Rollen seht ihr unter anderem die Flitzer aus V-Rally 64, NBA-Stars bei NBA Jam '99 oder Crash in seiner fulminanten dritten Hüpforgie. Ihr merkt schon: Es gibt viel zu spielen, also lest darüber! Ach ja, ehe wir es vergessen: Fröhliche Weihnachten, möge das richtige Spiel unter der Tanne liegen.

Euer Mega-Fun-Team



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.D.A.S. BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



IGN LEVEL



10 von 10 95% 94% 92% 90% Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK:® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™,® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



neuheiten

PlayStation

Eliminator	30
Kingsley	26
KKND: Krossfire	20
Ridge Racer Type 4	32
Retroforce	24
Silent Hill	22
Tiger Woods Golf	35

Nintendo 64

NHL Breakaway '99	36
South Park	23
In Arbeit	14

test

PlayStation

Actua Golf 3	47
Actua Soccer 3	50
Astroids 3D	72
Blaze & Blade	60
Buggy	70
C3 Racing	102
Caesar's Palace 2	51
Colony Wars: Vengeance	92
Crash Bandicoot Warped	76
Devil Dice	106
Dodgem Arena	71
FIFA '99	48
Hugo	70
Invasion	62
Lemmings	74
NBA Live '99	66
NFL Blitz	70
Psybadek	88
Rival Schools	46
Small Soldiers	64
Tomb Raider III	52
Victory Boxing 2	63

Nintendo 64

F-Zero X	80
Nascar '99	100
NBA Jam '99	68
NFL Quarterback Club	86
S.C.A.R.S.	106
Starshot	84
V-Rally Edition '99	96
WipEout 64	82
Zelda 64: Ocarina of Time	38

erste hilfe

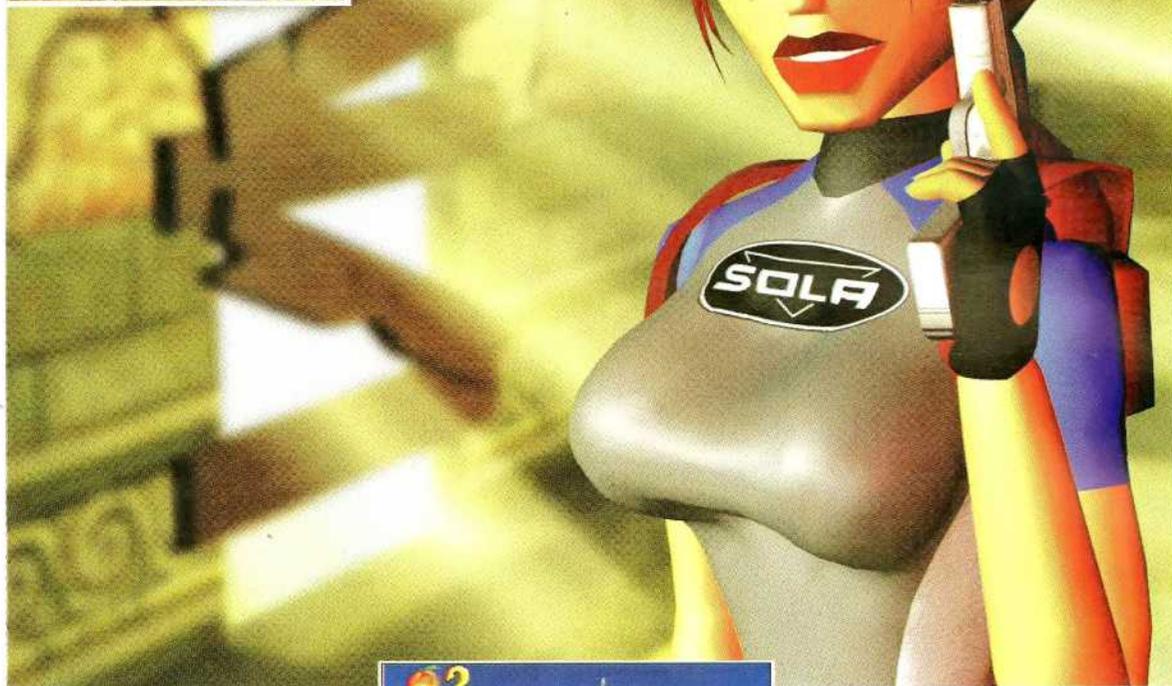
PlayStation

Abe's Oddysee	128
Apocalypse	129
Arkanoid Returns	129
Auto Destruct	132
Azure Dreams	131
C&C2: Gegenschlag	128, 131
Cardinal Syn	131
Colony Wars	129
Colony Wars: Vengeance	129
Cool Boarders 3	129
Croc	130
Formel 1 '98	128
Grand Theft Auto	129
MediEvil	128
Moto Racer 2	128, 131
Mr. Domino	131
N20	130
Ninja - Shadow of Darkness	131, 132
Rogue Trip: Vacation 2010	132
R-Types	129
Skull Monkeys	131
Spyro the Dragon	130
Star Wars Masters of Teras Käsi	131
The King of Fighters '97	132
The Unholy War	132

Der virtuelle Superstar ist wieder da!

Alles über ihr drittes Abenteuer auf 7 Seiten

ab Seite 52



ab Seite 76

Tom Raider III	134
Tombi!	131
Trash It	128
V 2000	130
V 2000	131
Wild 9	128

Crash Bandicoot Warped

Der mutige Dachs stapft in sein drittes Abenteuer auf der PlayStation. Was er dabei alles erlebt, entnehmt ihr unserem ausführlichen Testbericht

Nintendo 64

Body Harvest	129
Bombberman Hero	129
F-Zero X	129
Gex 3D	128
Nascar 99	129
WipEout 64	132
WWF Warzone	133

Colony Wars: Vengeance

Psygnosis lässt es krachen! Mit Colony Wars: Vengeance erwartet euch ein reinrassiger Space-Shooter, der mit noch genialeren Effekten als der Vorgänger aufwartet. Was sich darüber hinaus noch alles verändert hat, lest ihr in unserem 4-seitigen Härtetest

ab Seite 92



rubriken

Börse	143
Dreamcast-News	12
Gewinnspiel	115
Handheld-Special	8
Ihr über uns	114
Importe	108
Inserentenverzeichnis	145
Leserecke	114
Peripherie-Special	120
Referenzen	110
Spielhölle	124
Technik Ecke	116
Videospiele Museum	123
Vorschau	146
Wegweiser	6
Wir über uns	4
Zockerkönig	125

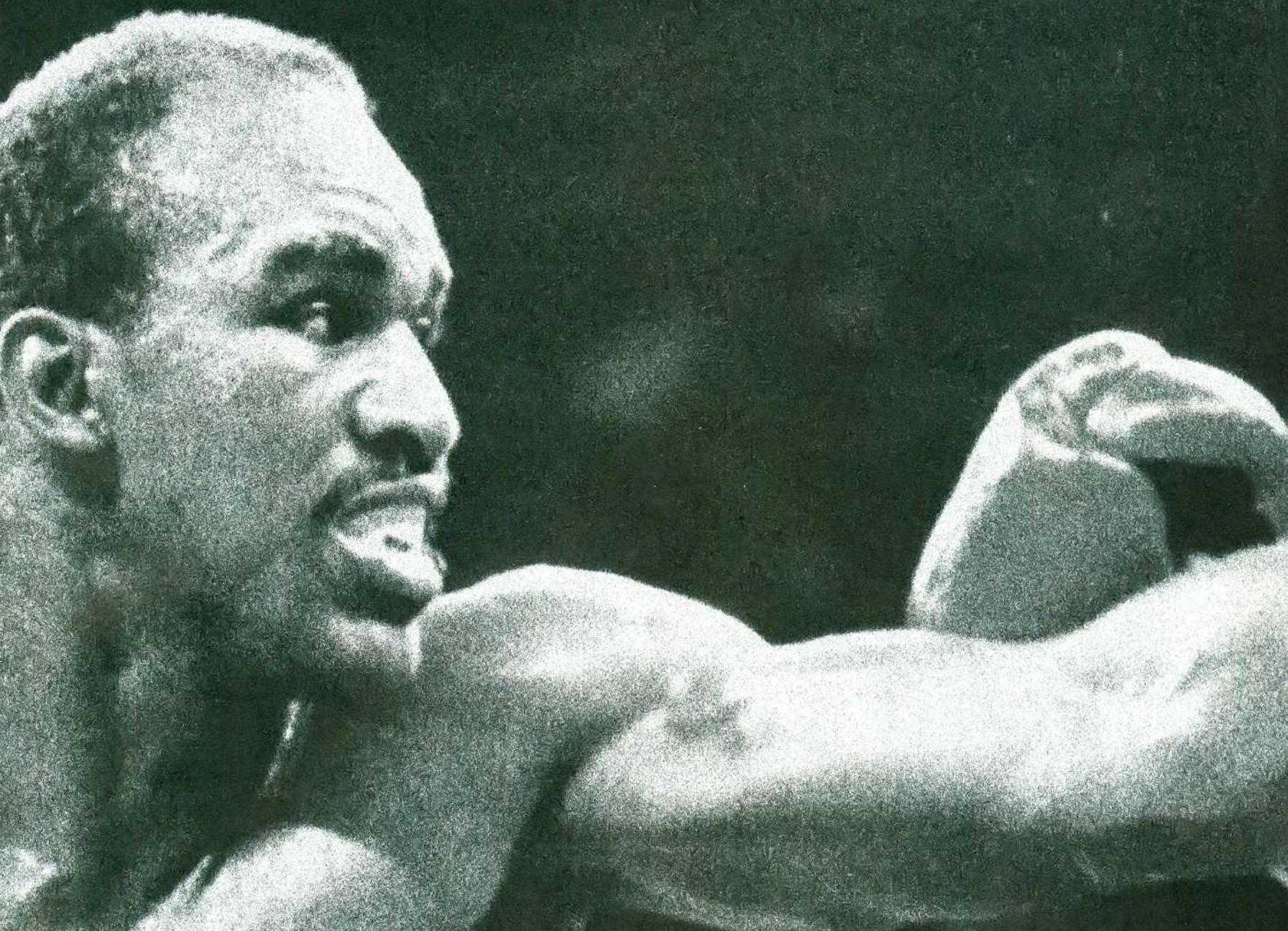
ab Seite 38



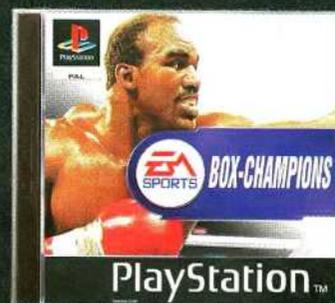
Zelda 64: Ocarina of Time

Mit Zelda 64 naht das beste Spiel aller Zeiten! Taucht ein in die Welt des kleinen Link und erlebt mit ihm das aufregendste Abenteuer der Videospiegelgeschichte **Spiel des Monats**





AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN



Renaissance der Handhelds

Handheld-Special Sie sind wieder da: cleverer und vielseitiger als je zuvor. Die Rede ist von den portablen Videospiel-Systemen. Zwar lautet der neue dominante Hoffnungsträger ohne Zweifel Game Boy Color, doch in seinen Windschatten heften sich gleich mehrere andere Handhelds, die den portablen Spielspaß wieder einmal salonfähig machen wollen. Die Mega Fun wirft aus diesem Grund einmal einen Blick auf die lange Geschichte der Handhelds

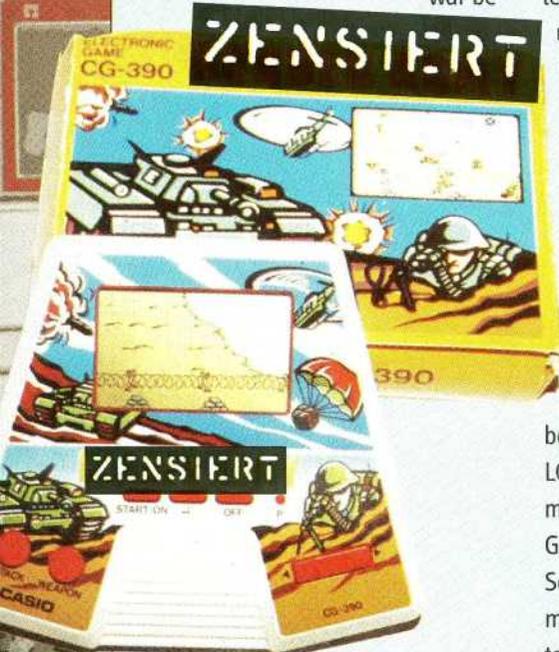
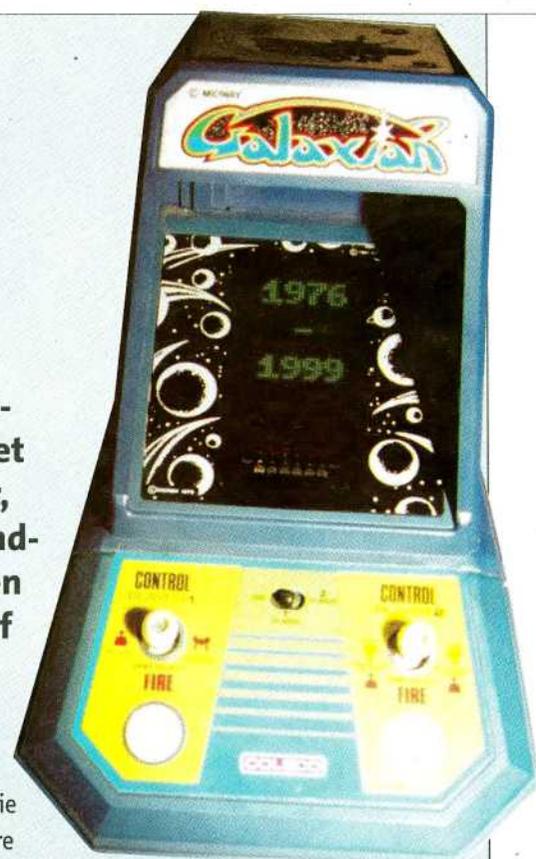
Die Geschichte der sogenannten Handhelds (wörtlich übersetzt: „in der Hand halten“) ist beinahe so alt wie die der Videospiele. Streng genommen handelte es sich jedoch bei den ersten Handhelds um keine vollwertigen Videospiele. Vielmehr stellten rote Leuchtdioden (diese weisen den geringsten Stromverbrauch auf) das überaus primitive Grafikherz der ersten Handheld-Generation dar. Diese Technologie war be-

reits seit langer Zeit bekannt, erstmals als tragbares Videospielvergnügen hatte sie jedoch Mattel Electronics 1976 vermarktet. Es waren simple Sport-Simulationen und Shooter, wie beispielsweise American Football oder Soccer. Der Spielverlauf war ebenfalls nach heutigen Maßstäben höchst einfältig. Es ging fast immer um einfache Kollisionsabfragen und Treffen&Ausweich-Spielereien. Den Videispielern der ersten Stunde war das egal und sie kauften die Ur-Handhelds wie warme Semmeln. Danach kam das, was kommen musste: Die Amerikaner erfanden etwas und die Japaner kopierten das System rücksichtslos, so dass der Markt bis Ende der siebziger Jahre mit allerlei Themen-Variationen versorgt wurde. 1979

war MB seiner Zeit meilenweit voraus. Ihr Microvision-System bot nicht nur einen Schwarzweiß-LCD-Bildschirm, sondern auch erstmals austauschbare Spiele (der Ur-Game-Boy sozusagen), wobei ein Schiebe-Modul beinahe die Ausmaße der Grundkonsole ausmachte. Leider war dem revolutionären System nicht der verdiente Erfolg beschieden. Grund: Die Software-Unterstützung fehlte (es erschienen

nur elf Titel) und ein Modul war zu teuer. Dennoch: Der Siegeszug der LCD-Technologie war Anfang der achtziger Jahre nicht mehr aufzuhalten. Das erkannte auch Nintendo-Tüftler Gumpi Yokoi, der in dieser Zeit den Markt mit seiner mittlerweile legendären Game&Watch-Serie eroberte. Dieser Geniestreich und die spätere Erfindung des Game-Boys brachte dem mittlerweile verstorbenen Japaner den Titel „Vater der Handhelds“ ein, was jedoch nicht ganz der Wahrheit entspricht. In der Folgezeit wurde der Markt mit über 500 Handheld-Variationen förmlich überschwemmt. Neben Nintendo mischten vor allem Bandai, Coleco und Entex in diesem Geschäft mit. In der Hochblütezeit entstanden dabei als Ableger der Handhelds einige sehr hübsche Geräte im stationären Mini-Arcade-Design (Tabletops) und einem mehrfarbigen LCD-Bildschirm. Der Handheld-Bereich stagnierte jedoch und drohte ab Mitte der achtziger Jahre sogar völlig einzugehen, da es an neuen technischen und spielerischen Ideen mangelte und kein neuer Versuch, Handhelds mit austauschbaren Spielen anzubieten, fruchtete, wie zum Beispiel

das exotische Adventure-System. Zwar entstanden durch den Miniaturisierungstrend gegen 1986 die ersten Handheld-Schlüsselanhänger, dennoch lief Nintendos 8-Bitter NES den portablen Kollegen ganz klar den Rang ab. Das änderte sich bekanntlich schlagartig im Jahre 1989, als Nintendo mit dem Game-Boy ihren bislang erfolgreichsten Coup landete. Der Erfolg in Zahlen: Bislang wurden mit dem Nachfolger Game-Boy-Pocket weltweit 65 Millionen Stück verkauft. Oder anders ausgedrückt: Wenn sich jeder Franzose einen Game-Boy kaufen würde, käme man auf etwa die gleiche Anzahl. Interessanterweise gab es in der Folgezeit einige Konkurrenten, wie den Game-Gear oder Lynx, die durch Farbbildschirm zwar technisch überlegen waren, jedoch nicht einmal annähernd denselben Erfolg hatten. Die Hauptursache war vor allem der sehr hohe Stromverbrauch, der den portablen Spielspaß allzu schnell zunichte machte. (Ulf)



Index-Oldie: Unglaublich, aber wahr: Dieser simple Handheld wurde von der BPjS wegen „verrohenden“ Tendenzen indiziert

Die wichtigsten Etappen der Handhelds

1976	1979	1980	1982	1988	1989
					
Mattel liefert die ersten Handheld mit primitiver Leuchtdioden-Technik aus.	Das Microvision von MB bietet als erstes Gerät austauschbare Spiele, floppte aber dennoch.	Die Game&Watch-Serie von Nintendo läutet den Siegeszug der Handhelds ein.	Die Handhelds werden immer raffinierter. Als Ableger entstehen bunte „Tabletops“.	Der Markt stagniert. Innovation und technischer Fortschritt fehlen. Mini-Geräte entstehen dafür.	Durchbruch: Der Game-Boy und seine Nachfolger erobern die Welt im Sturm.

Game-Boy-Color

Der Game-Boy ist schlichtweg ein Phänomen. Im nächsten Jahr feiert Nintendos Kleinster bereits seinen zehnjährigen Geburtstag - im schnelllebigen Videospiegelgeschäft eine halbe Ewigkeit. Und dennoch ist der kleine Spielkamerad dank Nintendos geschickter Innovation und Vermarktung immer noch in aller Munde. Nach dem grauen Ur-Game-Boy kam mit den Color-Game-Boys (keine Verwechslungen bitte!) Farbe ins Spiel. Mit dem Super-Game-Boy wurden der Handheld und die Konsole geschickt miteinander verbunden, und mit dem wesentlich eleganteren Game-Boy-Pocket wurde das

Gerät sogar als Lifestyle-Objekt angepriesen. Diese ganzen Veränderungen waren allerdings letztendlich nur Zeitüberbrückungen für den eigentlichen Schritt. Bereits vor einigen Jahren kursierten die ersten Gerüchte über den Game-Boy mit Farbbildschirm. Der Grund für die quälend lange Wartezeit war sehr einfach: Nintendo-Boss Mr. Yamauchi lernte aus dem Versagen vom Game-Gear & Co und ordnete an, dass der farbige Game-Boy erst auf dem Markt erscheinen dürfe, wenn der Stromverbrauch Game-Boy-Niveau erreiche (bei gleicher Anzahl an Batterien). Eine scheinbar kleine Anordnung mit großer Wirkung, denn gleich ein ganzes Team tüftelte an

Technische Daten

Prozessor:

8-Bit-CPU, 2,10 MHz, 32 KBytes RAM (viermal mehr als beim GB)

Screen: TFT Farb-Flüssigkristall, 120 x 140 Pixel, 56 Farben gleichzeitig aus 32.000

Sound: 2 Kanäle

Joystick: zwei Knöpfe, ein Steuerkreuz

Besonderheiten: Game-Boy-kompatibel (zehn Farben), 20 Stunden Betriebszeit



Die Erfolgsgeschichte schlechthin: Zwischen dem Ur-Game-Boy und dem Game-Boy-Color liegen mittlerweile neun lange Jahre und ein Ende ist nicht abzusehen

Software

— Tetris DX	November	— NBA Pro '99	1999
— Game & Watch Gallery 2	November	— ISS '99	1999
— Pocket Bomberman	November	— Power Quest	Dezember
— Harvest Moon	November	— Tweety & Sylvester	Dezember
— Quest for Camelot	Dezember	— Bugs Bunny & Lola	1999
— Wario Land 2	1999	— Kluster	1999
— Zelda Link's Awakening	1999	— Hugo 3	1999
— Bugs Bunny 3	1999	— V Rally	1999
— Conker's Pocket Tales	1999	— Tabaluga	1999
— Shadow Gate	1999	— Jet Pack Jack	1999
— NFL Blitz	November	— Asterix	1999
— Rampage World Tour	November	— Turok 2	1999
— San Francisco Rush	1999	— NBA Jam '99	1999
— MK	1999	— Mr. Domino	1999
— Roadsters	1999	— Southpark	1999
— Titus Junior	1999		

diesem aufwendigen technischen Vorhaben sehr lange Zeit herum. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Abgesehen vom „bauchigen“ Batterieplatz ist er von der Abmessung her mit dem Game-Boy-Pocket identisch. Der Matrix-Screen

stellt 56 Farben gleichzeitig dar, im Extremfall 20 Stunden lang. Eine formidable Leistung! Hintergrundbeleuchtung gibt es allerdings nicht, so dass man wiederum von den Lichtverhältnissen abhängig ist (der Light-Max 2 schafft hier Abhilfe). Merkwürdig ist zudem, dass der Kontrastregler wegrationalisiert wurde, so dass man nur in einem bestimmen Winkel spielen kann. Der LCD-Farbbildschirm liefert dafür ein lupenreines Bild, wobei die ersten beiden Titel Wario Land 2 und Tetris DX (jeweils 49 DM) noch keine Farbwunder sind, was sich aber schon bald ändern dürfte, wenn die ersten reinrassigen Game-Boy-Color-Titel erscheinen. Wie dem auch sei: Der große Erfolg dürfte Nintendo mit diesem Gerät mal wieder sicher sein.

Neo-Geo-Pocket

SNK, der Erfinder der Neo-Geo-Konsole, wagt sich mit seinem neuesten Gerät auch voller Selbstbewusstsein in den Handheldbereich. Auffällig ist zunächst einmal das überaus schicke Design. Das handliche Gerät ist noch eine Ecke kleiner als der Game-

Boy-Color, bietet silberne Tasten, einen exzellenten Mini-Joystick mit Microschaltern (vorbildlich!) sowie unterschiedliche Designs, wie blau-metallic oder Tarnfarben. Es ist offensichtlich, dass SNK das schicke Gerät über die Lifestyle-Schiene vermarkten

möchte. Das Neo-Geo-Pocket als ständiger Wegbegleiter, dieser Wunsch soll durch allerlei Standardfeatures geschürt werden. So bietet das Gerät eine Weltuhr, einen Wecker sowie - besonders kurios - ein Tageshoroskop, das blitzschnell für jeden Geburtstag erstellt wird. Der Schwarzweiß-Matrix-LCD-Bildschirm liefert zwar ein scharfes Bild, flimmert allerdings ein wenig. Die Grafikqualität ist die des Game-Boys überlegen. Beim Gebolze Neo Geo Cup und bei der Keilerei King of Fighters beispielsweise agieren sehr große Sprites auf dem Rasen. Beide Titel sind allerdings spielerisches Mittelmaß. Die Softwarefrage sollte SNK daher schnellstmöglich in den Griff bekommen, um gegen

Nintendo zumindest eine Außen-seiterchance zu haben. (Muster von Maro: 07151/956 46 46)

Technische Daten

Prozessor:

16-Bit-CPU Motorola 68000, 2,60 MHz, eingebautes Memory-Backup

Screen: Schwarzweiß-LCD-Screen, 160 x 152 Pixel, acht Graustufen

Sound: 4 Kanäle

Joystick: zwei Knöpfe (metall), ein Steuerkreuz mit Microschaltern

Besonderheiten: Link-Anschluss an Dreamcast, Uhr-, Wecker-, Horoskop-Funktion



Game-Gear (1991)

Segas Versuch, dem Game-Boy Paroli zu bieten, ging leider schief, auch wenn der Handheld zumindest zeitweise einen Achtungserfolg erzielte. Dabei war das Gerät dem Game-Boy in vielen Punkten deutlich überlegen: 32 Farben gleichzeitig, Master-System-kompatibel, TV-Tuner. In den entscheidenden Bereichen konnte es allerdings nicht mit dem Game-Boy mithalten. Segas portable Konsole war damals mit 249,- DM deutlich teurer, das Design fiel allzu klobig aus und die Batterien sorgten für einen geradezu lächerlichen Dauerbetrieb von höchstens einer Stunde. Für den Massenmarkt war es daher nicht geeignet, dafür stürzten sich aber viele Freaks auf die farbige Alternative. Auch heute gibt es noch ein paar Clubs, die sich diesem Handheld-Oldie widmen. Der Sammlerwert ist jedoch sehr gering.



Technische Daten

Prozessor: 8-Bit, Z80-CPU, 3,58 MHz, 24 KByte RAM

Screen: Passiv-Matrix-LCD, 160 x 144 Pixel, 32 Farben gleichzeitig aus 4096

Sound: 4 Kanäle

Joystick: zwei Knöpfe, ein Steuerkreuz

Besonderheiten: TV-Adapter, kompatibel mit dem Master-System (per Konverter)

Nomad (1996)

Ein ganz besonderes Juwel ist die seltene Handheld-Version des Mega-Drive namens Nomad. Das Gerät mit dem keilförmigen Format darf allerdings nicht mit dem Mega-Drive-Jet verwechselt werden, das vor ein paar Jahren bei einigen japanischen Flugzeuggesellschaften als Mini-Konsole in der ersten Klasse zum Einsatz kam. Der Nomad ist ähnlich wie der Turbo-Express ein äußerst leistungsstarker Handheld, dessen Software-Futter sich aus sämtlichen Mega-Drive-Titeln rekrutiert. Der LCD-Screen ist recht hochwertig (zieht bei schnellen Spielen allerdings etwas nach) und die Anschlussmöglichkeit eines weiteren Pads ist beim Nomad ein einmaliges Features genauso wie das externe Batteriefach. Der Exot aus den Staaten ist übrigens ein echtes Sammlerstück.



Technische Daten

Prozessor: 16-Bit-CPU 6800/Z80, 8 MHz (4 MHz), 138 KBytes RAM

Screen: Farb-LCD-Screen, 320 x 224 Pixel, 64 Farben gleichzeitig aus 512

Sound: 9 FM- & 1 Digi-Kanal

Joystick: sechs Knöpfe, ein Steuerkreuz

Besonderheiten: Mega-Drive-kompatibel, drei Stunden Betriebszeit, Joypad-Anschluss, TV-Anschluss

game.com (1997)

Der Spielzeugkonzern Tiger, vor allem bekannt durch seine zahlreichen elektronischen Spielereien, versuchte (man kann getrost in der Vergangenheit sprechen) mit diesem streckenweise recht einfallsreichen Gerät den Handheldmarkt aufzumischen, jedoch ohne Erfolg. Dabei ist das Konzept interessant: Per Light-Pen wählt man elegant die Menüpunkte aus, das Design ist recht schick, zwei Modulschächte, und der Schwarzweiß-LCD-Sreen liefert gestochen scharfe und detaillierte Bilder. Bislang gelang dem Gerät in den USA jedoch nicht der rechte Durchbruch, und in Deutschland hat sich außer einer bloßen Ankündigung nichts mehr getan. Hauptgrund: Schlechtes Marketing und lausige Titel, und das obwohl sich die Release-Liste wie ein Who-is-who liest. Bis auf den bekannten Namen haben die Spiele jedoch kaum etwas mit dem Original gemein, von Spielkultur kann da kaum eine Rede sein. Tiger versucht zwar mit dem schickeren game.com-pocketpro einen Relaunch zu starten, der Erfolg darf aber stark angezweifelt werden. Immerhin: Das Gerät hat Sammlerstück-Potential.



Technische Daten

Prozessor: 8-Bit

Screen: 200 x 160 Bildpunkte, Schwarzweiß-LCD-Screen

Sound: k.A.

Joystick: vier Knöpfe, ein Steuerkreuz

Besonderheiten: zwei Modulschächte, Touch-Screen

Software

JP2: The Lost World
Williams Arcade Classics
Batman & Robin
Indy 500
Wheel of Fortune
DK 3D
Henry
Lights Out
Web Link
Quizwiz

Angekündigt:
Internet Cart
Wheel of Fortune 2
Fighter 's Megamix
Jeopardy
Madden Football '99
Sonic Jam
NBA Live '99

Tiger Casino
Name that Tune
Biohazard 2
X-Files
Small Soldiers
Hollyfield Boxing
Giga Pets Deluxe
Mutoids
Castlevania

Turbo-Express (1991)

Der sehr wuchtige Turbo-Express ist ein direkter Handheld-Ableger der PC-Engine von der Firma NEC (US-Name Turbo Grafx). Das heißt, er schluckt sämtliche HU-Cards, von denen es über 500 unterschiedliche Titel gibt. In technischer Hinsicht gehört dieser Handheld immer noch zu den besten. Besonders der gestochen scharfe LCD-Bildschirm, auf dem selbst schnellste Shooter spielbar sind, sucht immer noch seinesgleichen. Um das Gerät allerdings bei Laune zu halten sind gleich sechs

AAA-Batterien vonnöten, damit eine Laufzeit von drei Stunden ermöglicht wird. Fans dieses Gerätes rühmen es zudem wegen seiner Langlebigkeit, der eingebauten Dauerfeuerfunktion und dem guten Boxensound. Wer diesen Rolls-Royce unter den Handhelds noch haben möchte, sollte im Internet herumstöbern, denn er gehört zu den seltenen Stücken.



Lynx (1990)



Es ist einfach tragisch mit der Firma Atari: Der Branchen-Oldie war stets höchst innovativ, schnell und technisch voll auf der Höhe. Dennoch will dem Konzern kein Erfolg mehr gelingen. Auch dem Lynx war nur ein kurzes Gastspiel auf der kommerziellen Bühne vergönnt. Dabei war er eine kurze Zeit lang der leistungsstärkste Handheld auf dem Markt. Besonders die 3D-Scaling-Fähigkeiten hoben das Gerät mit dem mächtigen Ausmaß von der Konkurrenz hervor. Die üblichen Fehler trugen es jedoch wieder allzu schnell zu Grabe: zu hoher Stromverbrauch, mittelpträgliche Software. Dennoch halten eiserne Lynx-Fans nach wie vor an dem Gerät fest. Die Firma Telegames veröffentlicht sogar auch heute noch in regelmäßi-

gen Abständen weitere Titel, die bei den vielen Lynx-Clubs reißenden Absatz finden. Insofern ist das Gerät ein echtes Kultphänomen.

Technische Daten

Prozessor: 16-Bit, 65C02-CPU, 4 MHz, 3D-Scaling

Screen: Passiv-Matrix-LCD, 160 x 102 Pixel, 16 Farben gleichzeitig aus 4096

Sound: 6 Kanäle

Joystick: vier Knöpfe, ein Steuerkreuz

Besonderheiten: Für Links- und Rechthänder geeignet, 3D-Effekte

Software

A.P.B.	Ninja Gaiden
Awesome Golf	Ninja Gaiden III - The Ancient Ship of
Baseball Heroes	Pac-Land
Basketbrawl	Paperboy
Batman Returns	Pinball Jam
Battlewheels	Pit-Fighter
Battlezone 2000	Power Factor
Bill & Ted's Excellent Adventure	Qix
Block Out	Raiden
Blue Lightning	Rampage
California Games	Rampart
Checkered Flag	Road Blasters
Chip's Challenge	Robo Squash
Crystal Mines II	Robotron 2084
Desert Strike	Rygar
Dinolympics	S.I.M.I.S
Dirty Larry - Renegade Cop	S.T.U.N. Runner
Double Dragon	Scrapyard Dog
Dracula - The Undead	Shadow of the Beast
Electrocop	Shanghai
European Soccer Challenge	Steel Talons
Fat Bobby	Super Asteroids/Missile Command
Gates of Zendocon	Super Off Road
Gauntlet - The Third Encounter	Super Skweek
Gordo 106	Switchblade II
Hard Drivin'	T-Tris
Hockey	The Fidelity Ultimate Chess Challenge
Hydra	Todd's Adventure in Slime World
Ishido - The Way of the Stones	Toki
Jimmy Connors' Tennis	Tournament Cyberball 2072
Joust	Turbo Sub
Klax	Viking Child
Krazy Ace Miniature Golf	Warbirds
Kung Food	World Class Fussball/Soccer
Lemmings	Xenophobe
Lynx Casino	Xybots
Malibu Bikini Volleyball	Zarlor Mercenary
Ms. Pac Man	
NFL Football	

Virtual Boy (1995)



Dieses Gerät zählt eigentlich nicht zu den Handhelds, da es als stationäres Gerät konzipiert wurde. Die namentliche Nähe zum Game-Boy bringt ihm dennoch - zum Leidwesen von Nintendo - einen Eintrag in die Handheld-Geschichte ein. Der Virtual Boy ist von der Idee eine absolute Kuriosität: Eine 32-RISC-CPU kümmert sich um die Synchronisation der beiden roten LED-Bilder, die zusammen einen netten 3D-Effekt vorgaukeln. Dieser 3D-Spaß bedeutet allerdings höchsten Stress für die Augen, so dass regelmäßige Pausen vonnöten sind. Zusammen mit der primitiven roten Grafik und dem hohen Preis war schon bald klar, dass das Gerät nicht massenmarktkompatibel ist. Resultat: Der bislang größte Nintendo-Flop. Steigender Sammlerwert.

Technische Daten

Prozessor: NEC-V810-CPU, 32-Bit-RISC, 20 MHz

Screen: RTI (Reflection Technology Inc.), SLA, 384 x 224 Auflösung

Sound: 16-Bit-Stereo

Joystick: sechs Knöpfe, zwei Steuerkreuze

Besonderheiten: 3D-Bild

Software

Galactic Pinball	Vertical Force
Golf	Virtual League Baseball
Jack Bros	V-Tetris
Panic Bomber	Mario Clash
Red Alarm	Wario Land
Teleroboxer	Waterworld

WonderSwan (1999)

März nächsten Jahres wagt sich mit Bandais WonderSwan ein weiterer Handheld auf das dichtgedrängte Parkett. Es handelt sich um ein 16-Bit-Gerät mit einem hochauflösenden Schwarzweiß-LCD-Bildschirm. Das Gerät bietet ein paar interessante Features, wie zum Beispiel zwei Steuerkreuze oder ein spezielles Kommunikationskabel zum Anschluss an den PC oder an ein Handy. Die ersten zehn Titel kommen fast vollständig aus Inhouse-Schmieden und sind allesamt sehr japanisch. Mit Namco, Data East, Square, Jaleco und Capcom haben allerdings bereits hochrangige Firmen ihre Unterstützung angekündigt. Aus dieser hochkarätigen Allianz kann man schließen, dass die Industrie ein Interesse daran hat, die Monopol-

stellung von Nintendo endlich zu durchbrechen. Bandia hat sicherlich das nötige Know-how und einen verlockenden Preis, ob die Allianz allerdings über einen genügend langen Atem verfügt, darf angesichts der überaus erfolgreichen Einführung des Game-Boy-Colors etwas angezweifelt werden. Ein Europa-Release hängt übrigens maßgeblich vom Erfolg in Japan ab.



Was lange währt ...

Dreamcast-Neuigkeiten Nach dem umfangreichen Dreamcast-Bericht in der letzten Ausgabe wollen wir euch vor dem offiziellen Verkaufstart noch kurz und bündig mit den neuesten Infos füttern

Sega Rally 2

Der Konzern tat sehr gut daran, den neuen Hoffnungsträger im Rennspielbereich noch einmal nach hinten zu verschieben (17.01), denn das bisherige Werk sah alles andere als überzeugend aus. Gerüchten zufolge soll AM1 sogar einen Großteil des bisherigen Ergebnisses komplett verworfen haben, um noch einmal von vorne zu beginnen. Dieser Schritt wäre durchaus denkbar, da ja erst seit kürzlich die komplette Hardware und somit auch die Entwicklungskits fertiggestellt wurden. Daher bleibt zu hoffen, dass es mit der angekündigten 1:1-Version, gepaart mit den vielen Verbesserungen (mindestens zehn Rundkurse,

erweiterter Fuhrpark, viele Spielmodi) doch noch klappen wird. Eines ist auf jeden Fall gewiss: Der Racer hat in etwa denselben Status wie seinerseits Daytona USA, an den damals viele Hoffnungen geknüpft wurden. Eine technisch mäßige Umsetzung dürfte der Konsole somit erneut eine sehr schlechte Presse einbringen. Doch bleiben wir guter Dinge.



Mit viel Gefühl: Insbesondere mit der Handbremse sind die tollsten Slide-Einlagen möglich, wobei solche Manöver sehr viel Übung verlangen



Sega Rally de Luxe: Neben den Original-Strecken soll die DC-Version noch mindestens sieben weitere Kurse bieten



Drift-König: Der legendäre Stratos steht euch von Anbeginn zur Verfügung

Carrier

Auch Jaleco mischt sich nun öffentlich unter die vielen Dreamcast-Publisher. Ihr erstes Werk Carrier stellt ein futuristisches Action-Adventure dar, in dem ein weiblicher und ein männlicher Held agieren. Der Grafikstil und das Ambiente (das Abenteuer beginnt auf einem Flugzeugträger) erinnern dabei auffällig stark an Konamis Metal Gear Solid, wobei das Actionmoment allerdings eindeutig im Vordergrund steht. So nietet ihr beispielsweise viele Zombies nieder.



Gruselspaß: Zombies und Hi-Tech-Ambiente schaffen eine ungewöhnliche Atmosphäre



Wenig Kommunikation? Die Bilder täuschen, da es hin und wieder auch Dialoge gibt

Dreamcast-Ticker

- Gerüchten zufolge soll zum Verkaufsstart ein weiterer brandneuer Überraschungstitel erhältlich sein.

Sega gibt Verhaltenskodex aus. Demnach darf die PC-Konvertierung eines Dreamcast-Titels erst sechs Monate später erscheinen.

Die US-Version wird mit dem Modem ausgeliefert. Als WebBrowser ist erwartungsgemäß Microsofts Internet Explorer vorgesehen.

In Japan macht gerade ein selbstlaufendes Sonic-Adventure unter den Händlern die Runde.

Deutsche Händler sind sehr zuversichtlich: Laut einer Umfrage räumen 73,4 % der deutschen Händler Segas neuestem Flaggschiff eine gute Chance ein, sich längerfristig behaupten zu können.

In den nächsten Tagen wird Sega Japan noch eine Reihe weiterer Titel ankündigen, an denen Teams bislang im Verborgenen gewerkelt haben.

Laut Sega soll es keine Konvertierung von Fighting Vipers und Virtual Striker 2 geben.

Virtua Fighter 3 tb wird ein Demo zu Yu Suzukis Geheimspiel Project Berkley bieten. Die offizielle Präsentation wird am 22. Dezember sein.

Bei der Japan-Version soll ein Sicherheitscheck das Surfen auf pornografischen Seiten verhindern.

In Honkong kursieren bereits die ersten Geräte, jedoch zum Stückpreis von saftigen 600 Dollar.

Derzeit wird nicht an Virtua Fighter 4 gearbeitet.

Aufgrund von Chip-Lieferengpässen seitens der Firma NEC wird Sega voraussichtlich nicht in der Lage sein, bis zum Jahresende eine Million Konsolen auszuliefern.

Blue Stinger

Climax' Grusel-Action-Adventure wurde noch einmal kräftig nach hinten gelegt, um eine optimale Produktqualität zu gewährleisten. Wenn das Team die verbleibende Zeit sinnvoll ausnutzt, steckt in die-



Einfach ätzend: Mutierte Zombie-Kreaturen versprühen einen giftigen Atem

sem Werk eine Menge Entwicklungsarbeit, die nur noch durch solche Titel wie Metal Gear Solid oder Super Mario 64 übertroffen wird. Die neuesten Bilder sprechen wohl eine eindeutige Sprache. Detaillierte Szenarien, herrlich morbide Monster und ein prächtiges Waffenarsenal versprechen ein tolles Action-Adventure-Fest. Im Gegensatz zu den ersten Screenshots wirkt die gesamte Atmosphäre noch wesentlich gruseliger. Mutierte Zombie-Kreaturen attackieren euch



Ich hab dich zum Fressen gern! Wenn ihr größeren Monstern zu nahe kommt, endet ihr alsbald als Lunchpaket



Kraftmeier: Schwergewicht Dogs ist zwar nicht so agil, langt dafür aber kräftiger hin und schultert schwere Kaliber schneller

mit giftigem Atem, ein Riesenfisch sorgt auch im feuchten Element für Todesängste, und wenn euch gar ein Riesenmonster zu packen bekommt, werdet ihr sofort mit Haut und Haaren verspeist. Glücklicherweise stehen euch eine Menge Bleispritzen zur Wahl. Neu im Programm ist ein schwerer Missilerwerfer, der erst einmal hochgestämmt werden muss, ehe er zum Einsatz kommt (klasse animiert). Ein Elektroschock paralyisiert zudem

die Monster kurzzeitig bzw. führt zum Tod, wenn man das Vieh lange genug brutzelt. Vermutet man anfangs noch ein Adventure, das sich zum Großteil in geschlossenen Räumen abspielt, wird man nun eines Besseren belehrt. Das Helden-Duo Eliot und der bullige Dogs müssen sich auch in einem nebligen Dschungel-Dickicht oder am Pier durchsetzen. Höchste Anforderungen also an die 3D-Engine.

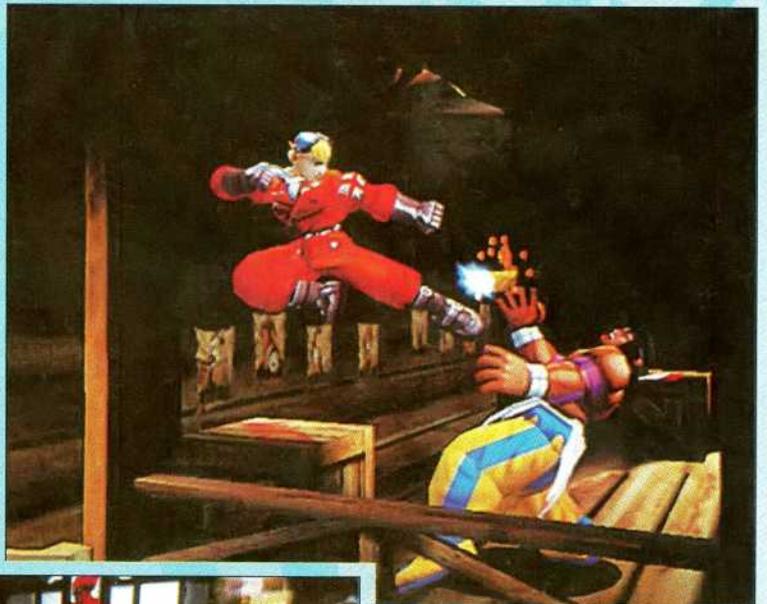
Power Stone



Hübsche neue Bilder und Infos zu Capcoms neuem 3D-Klopper, der für viele Insider einer der besten Titel der kommenden Monate sein dürfte. Power Stone orientiert sich von der Spielmechanik her bekanntlich an Squares Ehrgeiz oder Segas Spike. Das heißt, ihr agiert innerhalb eines geräumigen Areals, in dem ihr die unterschiedlichen Gegebenheiten der Location geschickt ausnutzt. Ein Held ist beispielsweise in der Lage die Wände hochzurennen, um den verdutzten Gegner von hinten zu attackieren, während ein anderer den Laternenpfahl ausreißt und als Waffe mit langer Reichweite missbraucht. Das fertige Prügeln wird übrigens auf der Naomi-Platine entwickelt und wird daher zuerst in der Spielhalle zu



sehen sein. Darüber hinaus unterstützt es auch das VMS, wodurch man die Charaktere auch in Tamagotchi-Manier aufpäppeln darf.



Vorteile verschaffen: In einer Scheune erfordern die vielen Ecken und Nischen strategische Überlegungen bei den verbissenen Auseinandersetzungen



International besetzt: Das Kämpferfeld kommt aus aller Herren Länder

PS 3D-Jump & Run

A Bug's Life

SCEE und Disney Interactive haben sich zusammengeslossen, um gemeinsam einen interessanten Hüpfer für die PlayStation zu entwickeln.



Die Story des Jump & Runs lehnt sich dabei eng an den gleichnamigen voll computer-generierten Filmstreifen an. Ihr kontrolliert eine kleine Ameise namens Flick, die sich ihrer natürlichen Feinde, wie Vögel oder ekelhafte Spinnen, erwehren muss. Als Waffen dienen euch Beeren, die ihr im Verlauf eures Abenteuers aufsammeln müsst. Insgesamt warten auf euch fünf Welten, die in jeweils drei Levels unterteilt sind. Zusätzlich vermittelt euch auch der orchestrale Sound das Gefühl, inmitten des Hollywoodstreifens zu agieren. Leider müssen wir mit der Abenteuerreise noch bis zum Frühjahr kommenden Jahres warten. Angesichts der ersten Screenshots lässt sich jedoch orakeln, dass sich die Wartezeit lohnen wird.



Ab durch die Mitte: Das Fahrverhalten der Boliden im Sequel gestaltet sich erneut sehr authentisch

PS Rennspiel

Rally Cross 2

Rally Cross sorgte im Juni 1997 für viel Spaß bei rennfreudigen PlayStation-Besitzern. Dabei überzeugte vor allem das realistische Fahrverhalten der Boliden, das den Schwierigkeitsgrad des Racers auf vielen Strecken enorm anhub. Das Sequel, das mittlerweile in den USA erschienen ist, scheint die Vorzüge des ersten Teils konsequent fortzusetzen. Der Fuhrpark

wurde für die Fortsetzung stark erweitert. Es stehen dem virtuellen Rallye-Fahrer zehn unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung, von denen jedoch zu Anfang lediglich drei anwählbar sind. Alle Boliden entstammen der Realität, so dass der Zocker mit einem BMW, einem Audi oder einem Subaru die Pisten unsicher macht. Auf den Strecken sorgen natürlich fiese Hügel erneut für haarsträubende Flugeinlagen eures Boliden, die zumeist in einer Katastrophe, sprich enormem Zeitverlust, enden. Für einen hohen Schwierigkeitsgrad sorgen zusätz-



Zeichensprache: Pfeile weisen euch den Weg durch die diffizile Streckenführung



Über Stock und Stein: Matsch und Geröll machen die Fahrt zur virtuellen Rutschpartie

lich die unterschiedlichen Wetterverhältnisse, die die Bodenhaftung des Boliden verschlechtern. Neben den Grundstrecken lassen sich natürlich auch zwei Bonusstrecken erfahren. Um Langeweile zu verhindern, bauten die Programmierer einen Streckeneditor ein, mit dessen Hilfe sich Kurse erstellen lassen, die anschließend auf Memory-Card verewigt werden.

Szenegeflüster

Aus für das 64 DD

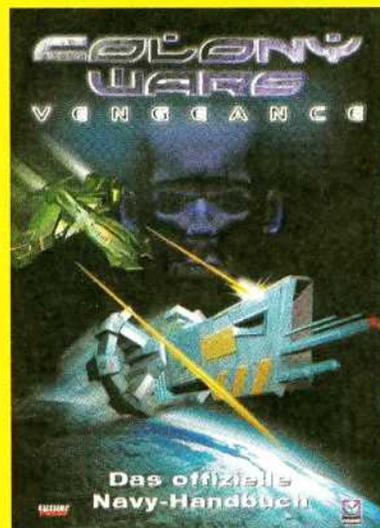
Lange Zeit war es traurige Gewissheit, nun scheint es wohl offiziell zu sein: Das 64 DD dürfte zumindest in den USA und in Europa nie das Tageslicht erblicken. Nintendo USA hat beispielsweise alle Entwickler angewiesen, sämtliche Entwicklungskits zurückzuschicken. Die westlichen Märkte konzentrieren sich stattdessen voll und ganz auf die 4MB-RAM-Erweiterung, ihre Top-Produkte Turok 2 und Zelda 64 sowie weitere Preissenkungen. Letzteres ist in Japan bereits geschehen. Der Modulschlucker ist nunmehr für umgerechnet 180,- DM käuflich erwerbbar. Was alle diese Maßnahmen bringen, wird das Frühjahr zeigen, wenn Nintendo das Weihnachtsfazit zieht. Apropos: Das Mario-Pak (Grundgerät plus Spiel für 249,- DM) zeigt erste Wirkungen. Laut ersten Händler-Umfragen zogen die Verkaufszahlen bereits um das Doppelte an, erreichen aber nach wie vor kein PlayStation-Niveau.



Sicher durch die Galaxie

mit Hersteller Psygnosis das offizielle Lösungsbuch zu Colony Wars Vengeance auf den Markt gebracht. Auf 130 durchgehend farbigen Seiten werden in vorbildlicher Weise sämtliche Missionen erläutert, alle Raumschiffstypen vorgestellt sowie zahlreiche Hintergrund-Informationen zum Spiel und den Machern geliefert. Im Gegensatz zu den meisten anderen Komplettlösungsbüchern bietet dieses Buch ein sehenswertes Layout mit vielen Bildern und Artworks. Es ist zu einem Preis von 24,95 DM auch verhältnismäßig preiswert, zumal als kleines Extra auch ein großes Poster beiliegt.

Future Press hat zusammen





N64 Snowboard-Simulation

Twisted Edge

Midway veröffentlicht mit Twisted Edge auf dem amerikanischen Markt einen direkten 1080-Kontrahenten. Vor dem Spielbeginn müsst ihr euch für einen von acht verschiedenen Helden entscheiden, mit denen



ihr auf sieben vollkommen unterschiedlichen Rennkursen euer Können unter Beweis stellt. Neben den üblichen virtuellen Hetzjagden steht euch ein Trick-Modus zur Verfügung, in dem sich mittels Analog-Stick tolle Stunts vollführen lassen. Jedoch solltet ihr euch vor Rennbeginn für das richtige Board entscheiden, da nicht jedes Sportgerät für diesen Modus geeignet ist. Sie unterscheiden sich nämlich in den üblichen Attributen, wie Endgeschwindigkeit oder Haftung, voneinander. Ob und wann das gute Stück unsere europäischen Gefilde erreichen wird, ist jedoch noch unbekannt.

N64 Rennspiel

Pod Racer

Mit Star Wars: Pod Racer kündigt Lucas Arts den ersten Spieletitel zum neuen Film „The Phantom Menace“ an, der am 21.

Mai in den USA anläuft. Dabei handelt es sich aller Voraussicht nach um eine Art Rennspiel. Das Geschehen findet dabei auf dem Planeten Tantooine statt, wo ein junger Held namens Annakin Skywalker, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpft, heiße Wüstenrennen bestreitet. Erste Gerüchte besagen, dass bis zu vier Spieler an dem virtuellen Renngeschehen teilnehmen können und dass wohl auch die 4MB-Speichererweiterung unterstützt werden wird, die eine hochauflösende Grafik-Engine zulässt.



PS Rennspiel

Twisted Metal 3

Die Zerstörungssorgie Twisted Metal bzw. dessen Nachfolger sollte wohl jedem PlayStation-Zocker ein Begriff sein. Mittlerweile ist bereits der dritte Teil des fragwürdigen Racers in den USA erschienen. Dabei ist beachtlich, dass sich nicht mehr die Jungs von Single Trac (Rogue Trip) für die Programmierung des Renners verantwortlich zeigen, sondern das Sony-eigene 989-Studio-Team, das auch schon andere Rennspiele, wie Running Wild, entwickelte. An der Grafik-Engine und dem Spielablauf des Renners hat sich diese Umstellung jedoch nicht positiv bemerkbar gemacht. Noch immer wird das Geschehen sehr verpixelt dargestellt und innovative Spielelemente sucht man vergebens. Erneut gilt es in abgefahrenen Locations alle Gegner mit roher Waffengewalt von der Straße zu fegen. Ob dieses schwache Gameplay ausreicht, das Grundgerüst für ein konkurrenzfähiges Produkt zu sein, muss daher stark bezweifelt werden.



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

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

Nintendo 64

1. F1-World GP
2. Mission Impossible
3. Banjo & Kazooie
4. International Superstar Soccer '98
5. 1080 Snowboarding



JAPAN

1. Marvel Super H. VS. SF (SAT)
2. Slayers (PS)
3. Beatmania (PS)
4. Martian Story (PS)
5. Wario Land 2 (GBC)



USA

1. Metal Gear Solid (PS)
2. Xenogears (PS)
3. Tenchu (PS)
4. DK Time to Kill (PS)
5. NFL Blitz (PS)

Szenegeflüster

Umbauproblem gelöst

In Asien haben findige Tüftler schein-

bar das leidige **Umbauproblem** auf der PlayStation gelöst. Mittels eines Moduls, das hinten an den **I/O-Ausgang** gesteckt wird, ist die PlayStation in der Lage, sämtliche CD-ROMs abzuspielen. Dieser technische Trick funktioniert allerdings nur bei den Geräten mit den Seriennummern **SCPH-1000 bis SCPH-7000**. Dieses Modul erweist sich nicht nur unkomplizierter als ein Umbau, ihr umgeht dadurch auch elegant eine Garantieleistung. Leider ist es uns allerdings bislang noch nicht gelungen, das Gerät in die Hände zu bekommen.



Weltrekorde wie am Fließband

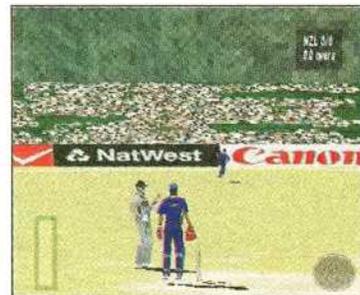
Zelda - Ocarina of Time staubte bereits vor der Veröffentlichung allerlei Rekorde ab. Nicht nur die Mega Fun vergab die bislang höchste Prozentwertung aller Zeiten, auch das renommierte japanische Fachblatt **Famitsu** vergab die Traumnote **100 Punkte**. Das heißt, jeder der vier Tester gab dem Titel die volle Punktzahl. Diese Wertung wurde zum ersten Mal in der über siebenjährigen Famitsu-Historie vergeben. Auch die Amerikaner sind ganz wild auf das maßstabsetzende Action-Adventure. Bislang liegen über **300.000 Vorbestellungen** seitens der Endverbraucher vor - ein weiterer **Weltrekord**. Diese enorme Zahl an Vorbestellungen liegt allerdings auch an der streng limitierten Zelda-Version im goldenen Modul, das nur Vorbestellern vorenthalten ist. Zelda dürfte somit ohne Zweifel schnell das bislang erfolgreichste N64-Spiel werden.



mal ehrlich



Es macht richtig Spaß, mit seiner neuen PS-Schleuder auf der Autobahn so richtig den Bleifuß raushängen zu lassen. Dabei spielt doch das Gefühl, etwas Besonderes unter der Haube zu haben, die Hauptrolle. Uns Videospelern geht es ganz genauso. Bloß hier wird die Potenz der Hardware nicht an PS, sondern an Bit festgemacht. Lächerlich! Wie sehr aber alleine die Busbreite, sprich Bit, die Kaufbereitschaft unter potentiellen Konsolenbesitzern bestimmt, sehen wir tagtäglich. Fragt man einen SNES-Fan alter Tage, wie viel Bit denn seine geliebte Konsole hat, wird er stolz sagen, dass das SNES seinerzeit der beste 16-Bitter war. Falsch! Das SNES hatte eine 8-Bit-CPU namens 65C16 unter der Haube. Zwei parallel geschaltete 32-Bit-Prozessoren machen den Saturn auch nicht gleich zum 64-Bit-Gerät, wie vielerseits fälschlicherweise angenommen. Und im kommenden November schickt sich Dreamcast an, mit 128 Bit die Videospielezone zu revolutionieren. Besieht man es allerdings exakt, werkelt in Segas Next-Generation-Konsole ein Hitachi-SH4-Prozessor mit „nur“ 64 Bit. Jedoch handelt es sich bei Dreamcast nicht um eine Mogelpackung, denn die Bezeichnung 128 Bit trägt das Gerät nun nicht ohne Grund: Die Grafikpower basiert auf der angegebenen Busbreite. Obwohl Dreamcast und das N64 also auf dem Papier dieselbe Voraussetzung haben, wird niemand bestreiten wollen, dass das neue Sega-Gerät erheblich mehr zu leisten vermag. Und was lernen wir daraus? Die Bit-Zahl eines Systems steht also in keinem Zusammenhang zur Qualität der Hardware, geschweige denn zum Spielspaß, und darauf kommt es letztendlich an, oder?



PS Cricket-Simulation

Brian Lara Cricket

Was ist ein Wunder? Wenn man von einer Cricket-Sim hier zu Lande über 10.000 Stück verkauft. Die Commonwealth-Variante von Baseball kommt

dank Codemasters nun auch zu PlayStation-Ehren, die damit erneut den Ruf als das britischste Softwarehaus unter Beweis stellte. Da Germanen mit dieser vornehmen Sportart genauso wenig anfangen können wie ein Eskimo mit einem Kühlschrank, wird der Titel natürlich nicht in Deutschland veröffentlicht. So viel sei aber gesagt: In technischer Hinsicht gibt der Titel viel her (Motion-Capture-Animationen, realistische Schattenwürfe). Wie es spielerisch aussieht, können wir aus Mangel an Fachkenntnissen nur schwer einschätzen.

PS Rennspiel

Advan Racing

Die Rennspielflut auf der PlayStation will einfach nicht abebben. Mit Advan Racing kündigt sich ein potentieller Gran-Turismo-

Killer an. Dabei hat sich die japanische Reifenfirma Yokohama (der Name Advan ist eine Typenbezeichnung eines Reifens der Firma) mit der Softwareschmiede Atlus zusammengeschlossen und gemeinsam einen Mega-Racer entwickelt, der aufgrund der ersten Screenshots für großes Staunen sorgt. Die Grafik-Engine scheint ähnlich hochauflösend zu sein wie die der Replays des Oberkrachers Gran Turismo. Bei Atlus' Renner düst ihr auf authentisch gestalteten Rennstrecken mit Fahrzeugen der japanischen Tourenwagenklasse und kämpft um wichtige Weltmeisterschaftspunkte. Ende des Jahres soll das Rennspiel in Japan käuflich zu erwerben sein.



Szenegeflüster

Snake lernt deutsch

Das Frühjahr naht und mit ihm die komplett eingedeutschte Version von Konamis virtuellem Agentendrama **Metal Gear Solid**. Mittlerweile wurde in den weltberühmten Londoner **Abbey Road Studios**, in denen bereits die Beatles, Sting und die Spice Girls ihre Platten aufnahmen, die Lokalisierung des 100.000 Wörter umfassenden Scripts vorgenommen. Es wurden dazu **16 Sprecher** geladen, die während einer zwölfstündigen Aufnahmesession bis zu **13 Stunden täglich** in einer Penthouse-Suite verbrachten, um den japanischen Spielfiguren die deutsche Sprache zu verpassen. Die **professionellen Sprecher** stammen aus den Bereichen Werbung und Film. Die größte Hürde, die es bei den Aufnahmen zu bestehen galt, lag in den Synchronszenen der Cutscenes, bei denen die Sprecher absolut „Lippensynchron“ sprechen mussten. Auf Monitoren wurden die entsprechenden Szenen in den Sprecherkabinen eingespielt, um die Synchronisation zu verwirklichen.



Volle Packung

Wer auf der Ce-BIT-HOME war,

dürfte vielleicht den Live-Auftritt der deutschen Rap-Combo **Plastik** mitverfolgt haben, die auf dem Sony-PlayStation-Stand den zahlreichen Besuchern durch diverse Live-Acts mächtig einheizten. Die beiden Rapper **PVC** und **Zaffot Z** haben nun ihre erste CD herausgebracht mit dem treffenden Titel **Volle Packung**. Prädikat: Hörenswert. Witzige Anekdote am Rande, die beiden Deutschrapper unterschrieben ihren Plattenvertrag bei **Sony**, allerdings nur unter der Bedingung, dass sie jeweils eine PlayStation erhalten. Die Jungs haben Geschmack.



Gruselig-glückliche Gewinner

Hier sind die Gewinner vom Horrorgewinnspiel:

1. Martin Lieb
Röthswiesen 24
96342 Stockheim/Neukenroth

2. Denny Birndt
Buchenweg 19
04769 Naundorf

3. Tamara Koczy
Mont-Crnis-Str. 5
45661 Recklinghausen

4. Patrick Pohley
Am Röthenbühl 15
92348 Berg

PLAYSTATION PRESENTS CRASH BANDICOOT 3 TIME WARP TOUR



START: 11.12.98 *VERY SPECIAL GUEST: COCO*
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

www.universalstudios.com

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

CRASH TIME



START: 11.12.98
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS
PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • www.playstation-europe.com



IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. www.universalstudios.com. Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Schon gehört?

+++ SCEI ließ sich die Internet-Adressen PlayStation 2 und PlayStation 2000 schützen.

+++ Flott, flott: Squaresoft macht kein Geheimnis daraus, dass sie bereits erste Ideen für Final Fantasy IX sammeln, doch für welches System?

+++ Nintendo tüftelt an einem Prügelspiel namens Nintendo All Star Dairantou Smash Brothers, in dem sich Nintendo-Charaktere gegenseitig auf die Mütze hauen. Außerdem: Das Brettspiel Mario Party.

+++ Der Klopfer Ehrgeiz bietet wie Tobal No2 einen Quest-Modus, in dem ihr kloppenderweise Dungeons erforscht.

+++ Seta hat für das N64 eine ganz besondere Tetris-Variante auf Lager (Tetris 64). Durch einen Bio-Sensor wird euer Pulsschlag übermittelt. Je höher das Herz pocht, desto schneller fallen die Steine herunter.

+++ Der Gex-3D-Nachfolger heißt Gex Deep Cover.

+++ Acclams neuester Klopfer trägt den Namen WWF: Attitude und soll doppelt so viele Catcher bieten.

+++ Der schräge Kultpaß ToeJam & Earl kehrt dank GT Interactive wieder auf das N64 und Dreamcast zurück.

+++ Abe rappt im neuesten Video mit der Gruppe Music Instructor zusammen. Titel: Get Ready. Stimme: Lorne Lanning höchstpersönlich.

+++ Ein nacktes Gerücht: Gran Turismo 2 soll ein Launch-Titel zur PlayStation 2 werden.

N64 3D-Jump&Run

3D-Lode Runner

Bereits seit Mitte des Jahres 1997 werkeln die Programmierer von Big Big Software an einem Remake einer Software-Perle vergangener Tage.



Die Rede ist von Lode Runner, das im Jahre 1983 auf dem C64 für Furore sorgte. Mit einem kleinen Männlein galt es eine bestimmte Anzahl Diamanten einzusammeln. Erschwert wurde das Unterfangen von Schurken, die euch in den Stages gnadenlos verfolgten. Über Leitern konntet ihr die

Recken abhängen oder ihnen diese Fallen stellen. Wurden alle Edelsteine ergattert, so durfte der Held das Szenario über eine Fluchtleiter verlassen und in die nächste Stage wandern. Der Nachfolger knüpft an dieses Spielprinzip an und verfrachtet das Geschehen in die dritte Dimension. Insgesamt werden euch mehr als 150 Levels so manch schlaflose Nacht bereiten. Zusätzlich besticht die tolle Grafik bereits auf ersten Screenshots durch fulminante Spezialeffekte.

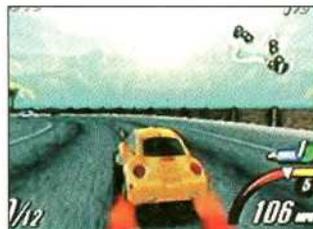


N64 Rennspiel

Top Gear Overdrive

Kemcos erste Rallye-Simulation war sicherlich nicht der erwartete Top-Titel für Nintendos 64-Bitter. Mit dem zwei-

ten Teil Top Gear Overdrive wollen die Programmierer das Genre auf dem Modul-Toaster nun kräftig weiterentwickeln. Die Offroadpisten des Vorgängers wurden durch Asphaltstrecken im Sequel ersetzt. Insgesamt stehen dem Piloten sieben unterschiedliche Kurse zur Verfügung, die durch zeitsparende Abkürzungen glänzen. Dabei soll der Nachfolger Abwechslung pur bieten, was durch die vollkommen unterschiedlichen Locations gewährleistet ist. Ihr schleudert enge Bergserpentinien entlang, fahrt an wunderschönen Urlaubsstränden vorbei oder donnert durch die Starßen einer Großstadt. Setzt ihr euch auf allen Strecken erfolgreich gegen die bärenstarke Konkurrenz durch, winkt der Mirrior-Modus, durch den sich alle Strecken nochmals spiegelverkehrt bereisen lassen. Für die nötige Langzeitmotivation soll der Mehrspieler-Modus sorgen, in dem sich vier menschliche Gegner von den Pisten drängeln können. Zusätzlich wird das 96 MBit große Rennspektakel natürlich auch das Rumble-Pak unterstützen.



Szenengeflüster

Gut verstaut

Hinter dem Begriff **Space-Station** versteckt sich kein neuer Game-Boy, sondern ein recht ausgetüfteltes Konzept, die PlayStation-Konsole samt Software und Pads platzsparend zu verstauen. Die Space-Station-Einheit kann verschlossen werden und dient nebenbei als Fernseher-Ablage. Die Spiele werden hingegen in **Achterboxen** verstaut, die seitlich an die Space-Station einfach eingehakt werden. Dieses System ist sogar um weitere Achterboxen erweiterbar, die es separat zu kaufen gibt. Das Verstaue-System kostet **49,95 DM** und ist in jedem gut sortierten Fachhandel erhältlich. Muster von **Maro: 07151/ 956 46 46**.



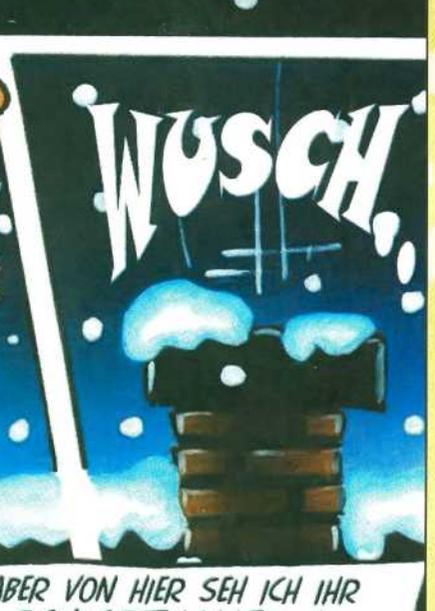
Neue PlayStation-2-Gerüchte

Keine Ausgabe ohne die neuesten (unbestätigten) Stimmen rund um den **PlayStation-Nachfolger** (der entweder PS 2 oder PS 2000 heißen wird). Nachdem es mit der konkreten Ankündigung im November (10.11., um genau zu sein) nichts wurde, muss man sich wieder mit wagen Angaben begnügen. Als ziemlich sicher gilt jedoch die Aussage, dass es ein **DVD-Laufwerk (12-fach Speed)** sowie **MPEG2** bieten wird. **Toshiba** soll sich Gerüchten zufolge um einen Großteil der Hardware kümmern und einen **digitalen Signal-Prozessor** beisteuern, der mit sage und schreibe 250 MHz getaktet ist. Eine neue Technologie soll außerdem 3D-Grafiken mit **12 Millionen NURB** (Non-uniform-Rationalized-B-Spline) ermöglichen (in etwa vergleichbar mit MIPS), was eine schier unglaubliche Zahl wäre. Als Erscheinungstermin scheint **Ende '99** für Japan immer mehr der wahrscheinliche Termin zu sein. Wir meinen jedoch: Abwarten und Tee trinken...



ENTE'S PEPPL PLATTFUSS

DER ULTIMATIVE BLINDGÄNGER



KKND: Crossfire

PlayStation Echtzeit-Strategie Kommt nun die große Konkurrenz für Command & Conquer? Zumindest sorgen die beiden bereits erschienenen PC-Versionen von KKND für ausgelassene Spielfreude

Unsere Strategiereferenz besteht aus so wohlklingenden Titeln wie Warcraft II und den beiden Command&Conquer-Folgen Alarmstufe Rot und Gegenschlag. Doch nun muss sich die geballte Ladung Echtzeit-Strategie wohl warm anziehen. Der Grund dafür: KKND (Krush, Kill 'N' Destroy) mit dem Untertitel Crossfire. Auf dem großen Bruder PC ist Crossfire bereits der zweite Teil einer Serie, die einigen Erfolg einheimen konnte. Hintergrund ist eine Tragödie, die sich auf der Erde abspielt. Trotz aller Bemühungen gibt es einen dritten Weltkrieg, der die Erde mit voller Macht trifft. Die Folge ist eine verseuchte Welt. Nur wenige Armeeinghörige können sich in Bunkern unter der Erde verstecken. Der Rest der Überlebenden siecht unter der Strahlung dahin. Mutationen treten auf. Nach hundert Jahren trauen sich die ersten Leute aus den Bunkern heraus und stoßen auf die Mutanten. Um die letzten Ölvorkommen entbrennt ein mit aller Macht geführter Krieg zwischen den Survivors und den Envolved genannten Par-

teien. Doch der im ersten Teil von KKND beschriebene Kampf führt nur zu einem Waffenstillstand, und die Survivors ziehen sich wieder unter die Erde zurück. Es dauert wiederum vierzig Jahre, bis die Militaristen erneut einen Blick auf die Oberfläche riskieren. Der Kampf beginnt von neuem. Doch nun gibt es neben den beiden Kontrahenten eine weitere Partei: Die geheimnisvollen Serie-9-Roboter, eine Gruppe durchgedrehter Agrarroboter.

Spielablauf: Grüppchenbildung

KKND besteht aus drei Kampagnen mit jeweils 15 Levels. Sie sind vom Schwierigkeitsgrad so angelegt, dass zuerst die Envolved, dann die Survivors und zu guter Letzt die Serie-9-Roboter zum Sieg geführt werden sollen. Die drei Seiten unterscheiden sich stark voneinander: Die Mutanten, die Envolved, kämpfen mit biokinetischen Waffen. Das heißt, sie verwenden genetisch veränderte und angepasste Tiere oder Menschen. Ihre Stärke ist vor allem die Anzahl, die vom

Gegner nicht schnell genug verringert werden kann, wie die entstandenen Lücken wieder aufgefüllt werden. Die militaristischen Survivors halten sich eher an die bekannten Waffensysteme. Neben Bikes und Panzern finden sich auch Hovercrafts und Flugzeuge. Sie sind eine sehr ausgeglichene Rasse, sie verwenden weder besonders viele noch besonders starke Waffen. Die Serie-9-Roboter überzeugen vor allem durch ihre



Missionswahl: Die Reihenfolge der zu lösenden Missionen bestimmt im Wesentlichen ihr, und damit auch den Gegner



Interessante Kulisse: Die ausgebrannten Häuser erzeugen nicht nur eine düstere Atmosphäre, sie können auch als Deckung genutzt werden



Sturmangriff: Die schweren, mit Raketen geladenen Hovercrafts der Survivors gehen gegen eine gut bewachte Envolved-Basis vor



Ohne Chance: Einen fehlgeschlagenen Angriff der Envolved nutzen die Survivors zu einem siegreichen Konter



Und tschüss: Der Ölbohrturm der stark gepanzerten Serie 9 konnte dem Ansturm der in Massen auftretenden Envolved nicht widerstehen



Gruppenmenü: Anders als bei C&C sind die Einheiten viel stärker auf Gruppen ausgelegt, die jeweils über ein Menü gesteuert werden



Gut durchdacht: Greifen eure Truppen einen Gegner an, egal ob Einheit oder Gebäude, leuchtet bei jedem Treffer dessen Lebensleiste auf



Entdeckt: Die Serie-9-Roboter haben die feindliche Basis entdeckt und machen sich daran, sie dem Erdboden anzugleichen

Kraftwerk, das dann einen Sammler losschickt, der das Öl eurem Geldvorrat hinzufügt. Neben dem zum Bauen unentbehrlichen Hauptquartieren sind die wichtigsten Gebäude die Produktionsstätten. Es existiert jeweils eine für die Infanterie und eine für Fahrzeuge. Ihr legt bei ihnen fest, ob ihr ein bis zehn Einheiten produziert oder eine Endlosproduktion haben wollt. Eine besondere Bedeutung hat das Technologiezentrum. Ist es errichtet, können sämtliche Gebäude bis zu viermal verbessert werden. Während das Hauptquartier euch den Bau von Kanonentürmen ermöglicht und das Kraftwerk den Ölabbau beschleunigt, lässt das Upgrade der Fabriken die Produktion einer neuen und besseren Einheit zu. Die Werke unterstützen zudem noch eine wichtige Besonderheit: Sämtliche Truppen sind in

Gruppen organisiert, die ihr mit einem einfachen Tastendruck wechselt. Die Werke können nun angewiesen werden, für eine bestimmte Gruppe zu produzieren. Das bedeutet für euch, dass ihr mit einer Gruppe gegen den Gegner vorrückt und die Fabriken eine neue Gruppe aufbauen, die ihr gleich in das Geschehen hinein lotst.

Technik: Typisch Echtzeit-Strategical

Die Grafik bietet vor allem Zweckmäßigkeit. Sie lässt sich zwar nicht als schlecht einstufen, es könnte aber ruhig ein bisschen mehr sein. Gut gelöst ist bereits in unserer noch unfertigen Version die Steuerung. Das Pad ist knackevoll belegt,

Asta la vista: Die feindliche Basis liegt eindeutig zu nah an der eigenen. Deshalb helfen wir dabei, sie zu versetzen

überzeugt jedoch nach einer kurzen Eingewöhnungsphase. Es wird sogar ein Dual-Shock unterstützt, bei dem der linke Analogstick zum Scrollen benutzt werden kann und das euch durch ein Schütteln mitteilt, wenn irgendwo ein Gebäude zerstört wird.

Erster Eindruck: Feinste Strategiekost

Krossfire wird fraglos ein Highlight werden. Die im Vergleich zu C&C bedeutend kürzeren Missionen sind actionhaltiger und durch ihre

relativ schnelle Lösung motivierender. Einen wesentlichen Anteil trägt dabei die Organisation der Einheiten in Gruppen und deren durchdachte Steuerung. (René)

PlayStation

Hersteller: Melbourne House
 Faktoren: 45 Levels+10 Multiplayer, Dual-Shock, Analogpad, Zwei-Spieler-Modus
 Erscheint: Februar
Erster super Eindruck



Gewonnen: Nun müssen nur noch das letzte Gebäude und ein einziger Ölfanker vernichtet werden, und das Level ist erfüllt



Neue Geldquelle: Mit einer guten Bewachung schicken wir einen mobilen Bohrturm zum nächsten Ölfleck



Gegeneinander oder miteinander: Im Chaos-Mode tretet ihr einzeln oder zu zweit, je nach euren Gelüsten, gegen einander oder miteinander gegen Computer an

Silent Hill

PlayStation 3D-Action-Adventure Das Frühjahr des nächsten Jahres liegt vollkommen in der Hand der Softwareschmiede Konami. Neben Metal Gear Solid veröffentlichen sie mit Silent Hill eine weitere Software-Perle

Gruselschocker gibt es einige auf unserer geliebten PlayStation. Man denke beispielsweise an einen mittlerweile indizierten Thriller Capcoms, der Mitte dieses Jahres für viel Aufregung in deutschen Landen sorgte. Konami will mit dem 3D-Action-Adventure Silent Hill neue Wege beschreiten und das Genre ein gutes Stück weiterentwickeln. Ein geniales Render-Intro führt euch in die Story des Abenteuers ein. Eines Nachts düst Harry Manson mit seiner kleinen Tochter Cheryl durch eine neblige Einöde. Während der Reise werden die beiden von einem Polizeimotorrad überholt, das ihnen, geparkt am Seitenrand der Straße, nach einigen Kilometern erneut begegnet. Plötzlich taucht aus dem Dunkel eine Frauengestalt mitten auf der Straße auf und veranlasst Harry das Fahrzeug stark zu bremsen und in Richtung des Seitenstreifens zu reißen. Ein Aufprall mit der Leitplanke ist unvermeidlich und Mr. Manson fällt in eine tiefe Ohnmacht. Als er aus dieser erwacht, wird ihm sofort klar, dass etwas nicht in Ordnung ist – seine kleine Tochter Cheryl ist nicht mehr bei ihm im Fahrzeug. Harry springt wie vom Teufel geritten aus dem Wagen und rennt hinaus in die Dunkelheit. Er macht sich auf die

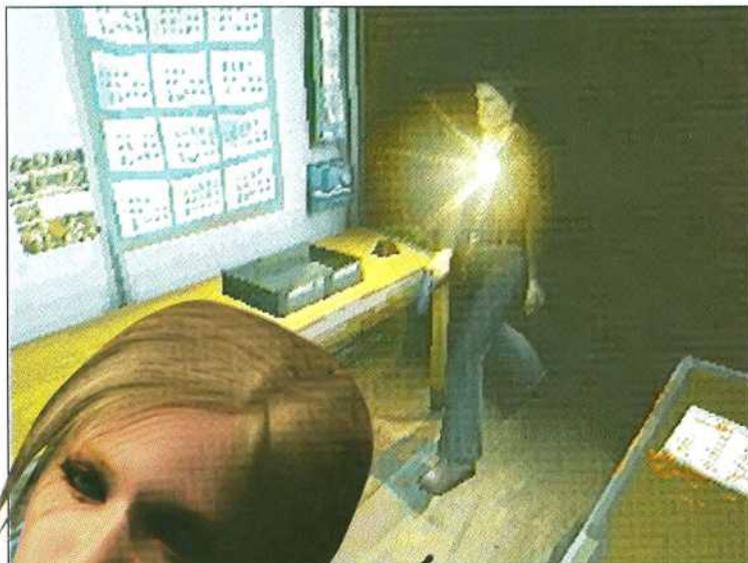


Sesam öffne dich: Tore lassen sich durch Betätigen des Aktions-Knopfes aufstoßen

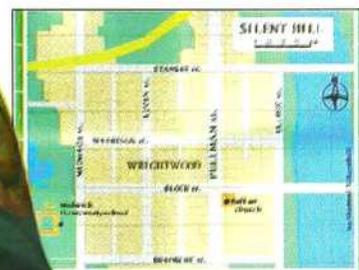
lange und beschwerliche Suche nach seiner Tochter, die er zunächst in unmittelbarer Nähe vermutet.

Spielablauf: Nichts für schwache Nerven

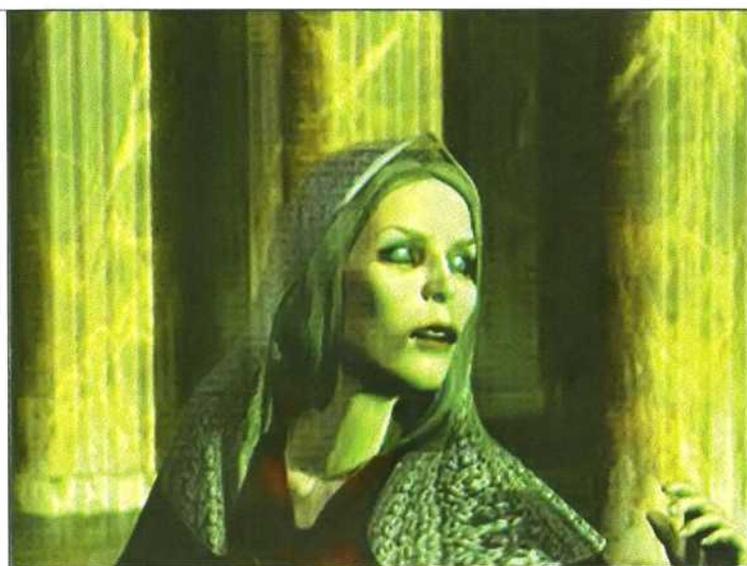
So stapft ihr also mit dem Protagonisten in das neblige Nichts und erreicht ein kleines Dorf, in dem ihr das kleine Mädchen vermutet. Euren Helden steuert ihr in bester Lara-Manier durch die Locations. Zusätzlich erinnert auch die Kameraperspektive stark an Eidos' Edel-Adventure. Im Dorf angekommen, erkennt ihr in der Ferne die Umrisse eines kleinen Menschen, in dessen Richtung ihr sogleich spurtet. Der Weg führt euch durch enge Gassen, an deren Ende ihr in ein Kellergewölbe gelangt, in dem ihr aufgrund der Dunkelheit die Hand nicht vor den Augen sehen könnt. Automatisch zündet Harry sein Feu-



Lichtspiele: Silent Hill glänzt schon jetzt mit schönen Grafikspielereien, zum Beispiel dem dynamischen Lens-Flare-Effekt



Der totale Durchblick: Eine Landkarte soll euch helfen, einzelne Locations ohne größere Probleme zu erreichen



Render-Märchen: Die Story wird durch fulminante Sequenzen fortgeführt



Die virtuelle Hosentasche: Im Verlauf des Abenteuers sammelt ihr eine große Menge interessanter Gegenstände ein



Es werde Licht: Die Taschenlampe hilft euch auch in dunkelsten Räumen den Durchblick zu behalten

erzeug an, um zumindest für ein wenig Licht zu sorgen. Doch noch bevor er seine Situation richtig einschätzen kann, wird er von seltsamen Wesen entführt und in ein Restaurant verschleppt. Als er wieder zu Sinnen kommt, erwartet ihn eine große Überraschung ...

Technik: Perfektes Grusel-ambiente

Absichtlich wählten die Programmierer extrem düstere Texturen, um die Atmosphäre des Gruselspiels zu vertiefen. Zusätzlich wurde den Locations dichter Nebel spendiert, der genauso für klaustrophobische Stimmung sorgt wie die dunkle musikalische Untermalung, die aus einem klassischen Gruselfilm stammen könnte.

Erster Eindruck: Schaurig schöner Gruselspaß

Eine erste spielbare Version deutet bereits an, welch großes Potential in Konamis neuestem Projekt steckt. Der Charakter lässt sich präzise durch die düsteren Welten steuern, in denen es vor gut animierten Bösewichtern, derer ihr euch mit diversen Waffen erwehren könnt, nur so wimmelt. Zusätzlich wird der Spieler von der dichten Story gepackt, die durch fulminante Rendersequenzen fortgeführt wird. (Uwe)

PlayStation

Hersteller Konami
Fakten Analog, Dual-Shock
Erscheint April 99

Erster super Eindruck



South Park

Nintendo 64 Ego-Shooter Ein Meteor bringt das Unheil in Form von Zombies, Killer-Truthähnen und sonstigen Freaks! Tretet an zur heiligen Mission, South Park zu retten

Und zwar schlüpft ihr hierzu in einen der vier abgedrehten Charaktere aus der heißen Zeichentrickserie. Als Kyle, Stan, Cartman oder dem Dauerloser Kenny macht ihr euch sodann zum Befreiungsschlag auf. Leider ist diese Serie aus den Vereinigten Staaten noch nicht auf unseren Mattscheiben zu sehen. Um sich ein besseres Gesamtbild zu verschaffen, sollte man sich regelmäßig die Simpsons reinziehen und hierzu den Hyperlativ bilden. Teilweise ist die Serie so derb, dass sie in einigen Ländern nur gekürzt bzw. geschnitten im Fernsehen erscheint. Im Spiel selbst werdet ihr jedoch auf eurem langen Weg zum Ruhm die coolen Zusammenhänge aus dem South-Park-Universum kennenlernen. Dabei es ist egal, ob ihr allein antretet, im Cooperative-Modus ein Team bildet, oder zu viert den Deathmatch bestreitet und euch dort tüchtig einheizt.

Spielablauf: Wahnsinn ohne Ende

Basierend auf der Turok2-Engine (die 4MB-RAM-Erweiterung soll unterstützt werden) stapft ihr in guter alter Ich-Perspektive durch die Gegend und räumt ohne Ende auf. Für die Waffenauswahl scheint sich Iguana stark an anderen Kult-

games, wie beispielsweise unserem guten alten Kumpel Earthworm Jim, zu orientieren. So befindet sich in eurem Waffenfahnen zum Beispiel eine Kuh-Bazooka, welche (klaro!) Kühe verschießt! Oder ihr werft einfach Rühreier, Schneebälle und sonstige Alltagsgegenstände den Gegnern an den Kopf.

Übrigens soll auch ein brachialer Atombombenwerfer als Mega-Wumme dienen. Neben Shooterfreuden gilt es allerdings auch noch das eine oder andere Rätsel zu lösen. Vor allem ... was machen wir denn jetzt?



Technik: Grafik schlicht, aber Witz ohne Ende

Im Gegensatz zu Turok 2 orientiert sich die Grafik wesentlich stärker an den vorgegebenen Cartoongefilden. So wirken die Charaktere, Locations sowie die ganzen Gegner wesentlich „einfacher“. Weil dadurch logischerweise weniger Details gezeigt werden müssen, wird das Spiel selbst ein butterweiches Scrolling aufweisen und mit der magischen Bildwiederholungsrate von 25 fps (Frames pro Sekunde) aufwarten.

Erster Eindruck: Mal was anderes

South Park könnte herrlich erfrischende Abwechslung ins Ego-Shooter-Genre bringen. Frischer Wind, den dieses Game bietet. (Swen)



Abrissunternehmen: Häuser, die Aliens, Zombies oder sonstiges enthalten, werden kurzerhand zerlegt. Man kann ja nie wissen



Helden: Hier die vier Helden Kyle, Stan, Cartman und Kenny



Duett: Im Cooperative-Modus geht ihr gemeinsam auf Jagd



Atomarer Wahnsinn: Obermotzen rückt man mit der entsprechenden Spezial-Bazooka auf den Pelz



Waffenarsenal: Habt ihr nicht genügend Munition für die Wummen, werft ihr eben mit Eiern nach den Aliens. Abgefahren!



Elektro-Booster: Mit extremer Hochspannung versetzt ihr Robotern und sonstigen Blechkameraden einen Schock, der sich gewaschen hat

Nintendo 64

Hersteller: Iguana, Acclaim
Fakten: 4MB-RAM-Unterstützung, Rumble-Pak

Erscheint: 1. Quartal '99

Erster sehr gut Eindruck

Retroforce

PlayStation Shoot 'em Up Zeitreisende Aliens, düstere Prophezeiungen und ein bunt gemixtes Heldenquartett sind die Elemente, um die sich der Raystorm-ähnliche Shooter aus dem Hause Psygnosis dreht

Eine unbekannte Rasse, die sich vor und zurück durch die Zeit bewegen kann, hat es auf die Welt der Kampfflieger Pi, Hawtin, Paris und Sinclair abgesehen. Während Hawtin und Paris menschliche Züge haben, handelt es sich bei Sinclair um einen Roboter und bei Pi um ein katzenartiges Wesen, das direkt aus einem japanischen Comic entsprungen sein könnte. Bei einem Angriff der Aliens in die Zeittunnel gesogen, driften die vier fortan durch die von den Fremden benutzte Dimension, mit dem Ziel, deren Eroberungsfeldzug zu stoppen.

Spielablauf: Geballter Waffeneinsatz

Anfangs habt ihr die Wahl, mit wem der vier Helden ihr den beschwerlichen Weg durch 15 Abschnitte bis zum Heimatplaneten der Fremden bestreiten wollt. Die scrollenden Levels sind natürlich vollgepackt mit Feinden, die sich in Boden- und Lufteinheiten auf trennen lassen. Daran angepasst, besitzt euer Flieger drei Waffensysteme um den Himmel zu bestreichen, und ebenfalls drei, die sich quasi nach unten gegen die Geschütztürme und Panzer des Gegners richten. Nach erfolgrei-

chem Abschuss hinterlassen die Gegner unter anderem Items, die euch zu Raketen, Schilden oder Smartbomben verhelfen. Zusammengezählt sind das also bereits drei Waffensysteme und Tasten, die vom Spieler unter Kontrolle gebracht werden müssen. Hinzu kommen die beiden L-Tasten, um die Waffensysteme durchzuschalten. Bei einem Endgegner etwa mag ein permanenter Energieabzug mittels der Blitzwaffe von Vorteil sein, während ihr in einem Abschnitt mit vielen wendigen Flugobjekten dem Streuschuss den Vorrang lassen solltet. Bemerkenswert im Spielablauf ist ferner der ständige Wechsel des Kamerawinkels. Mal blickt man aus der Vogelperspektive auf das Geschehen, dann schwenkt die Ansicht um, bis man scheinbar einen echten 3D-Shooter vor sich hat.

Technik: Technoider Grafikstil

Besonders gelungen sind die Gestaltung der metallischen Gegner und die farbenprächtigen Explosionen. Weiterhin meisterte es die Engine viele bewegte Objekte ohne nennenswerten Verlust an Geschwindigkeit darzustellen.



Heiß-kalte Verfolgungsjagd: Die Kamera ist bei Retroforce munter am Umherschwanken. In einem Moment die Vogelperspektive, im nächsten hinter dem Flieger



Clevere Gegnerformationen: Die Kombination aus großen gut gepanzerten Gegnern in Begleitung zahlreicher wendiger Jäger macht es Anfängern schwierig

Erster Eindruck: Ballern Marke Standard

Retroforce bringt sicherlich keine brandneuen Ideen für das Shoot'emUp-Genre, zeigt aber alles bisher Dagewesene in

technisch sowie spielerisch guter Umsetzung. Oder auf den Punkt gebracht: Schon die Preview-Version macht eine Menge Spaß. (Mario)



Die Prophezeiung: Das Intro zeigt euch die Auswirkungen, falls ihr die zeitreisenden Invasoren nicht besiegt



Star-Wars-Anleihen: Bei den T-Fighter-ähnlichen Flugobjekten lassen sich gewisse Einflüsse aus verschiedenen Filmen nicht verleugnen



Bildschirm füllend: Im Vergleich zu einigen Feindflugzeugen wirkt unser Gefährt wie ein kleiner Floh



Hoch und tief feuern: Ähnlich wie beim Klassiker Raystorm gilt es, sowohl fliegende Gegner als auch Bodeneinheiten zu zerstören

PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Fakten: **16 Level, Dual-Shock**
 Erscheint: **März**

Erster gut Eindruck



Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)
dynastik
 44135 Dortmund im Brückcenter

Theo Kranz Versand

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

Laden & Versand
 97070 Würzburg
 Juliuspromenade 11

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

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
 DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
 UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
 CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 29,95
 CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
 CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95

inkl. orig. Sony CD-Case
 solange Vorrat reicht!

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

CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
 CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
 (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)

ORIG. SONY CD-CASE 29,95
 PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
 ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
 GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
 EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
 X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
 X-PLÖDER PROFESSIONAL (DEZ) 139,95
 RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) 19,95
 LENKRAÐ JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
 LENKRAÐ RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
 JOYSTICK DOMINATOR 69,95
 PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.) 169,95
 PISTOLE FRAZER (G-CON. KOMPAT.) 69,95
 MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 36,95
 MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
 MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
 MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
 MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95

inkl. orig. Sony CD-Case
 solange Vorrat reicht!

SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95

BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95

BOX CHAMPIONS (DEZ) (PSX) 69,95

TOCA TOURING CAR 2 (PSX) 89,95

360 89,95
 5TH ELEMENT 89,95
 ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 89,95
 ACM 1918 (FEB) 89,95
 ACTUA GOLF 3 79,95
 ACTUA NHL HOCKEY '99 79,95
 ACTUA POOL 79,95
 ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95
 ALL STAR TENNIS '99 89,95
 ALONDRA 89,95
 AMERICAN FOOTBALL '99 79,95
 APOCALYPSE 89,95
 ASTERIX 89,95
 ASTEROIDS 30 (DEZ) 84,95
 ATLANTIS (DEZ) 89,95
 AZURE DREAMS 89,95
 BATMAN UND ROBIN 84,95
 BIG AIR (JAN) 89,95
 BIO FREAKS 79,95

rechtzeitig vorbestellen!!!

GAMEBOY COLOR

GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE 139,-
 BUGS BUNNY & LOLA 54,95
 CONKER'S POCKET TALES 59,95
 GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
 HARVEST MOON 59,95
 NBA JAM '99 44,95
 POCKET BOMBERMAN 44,95
 QUEST FOR CAMEL OT 59,95
 TETRIS DELUXE 44,95
 TUROK 2 44,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
 SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
 BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
 SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

FIFA '99 (PSX) 89,95

BLAST RADIUS 89,95
 BLASTO 79,95
 BLAZE 'N' BLADE 89,95
 B-MOVIE 89,95
 BOMBERMAN WORLD 79,95
 BOX CHAMPIONS (DEZ) 89,95
 BREATH OF FIRE 3-SPECIAL ED. (DEZ) 109,95
 BREATH OF FIRE 3 (DEZ) 89,95
 BUST A GROOVE 89,95
 BUST A MOVE 4 89,95
 C3 RACING (DEZ) 89,95
 CAR COMBAT GAME 89,95

inkl. orig. Demo-CD
 Metal Gear Solid 2 spezielle Level
 solange Vorrat reicht!

INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95

WILD ARMS (JAN) (PSX) 79,95

PSYBADECK (PSX) 89,95

CENTIPEDE 89,95
 COLIN MCRAE RALLY 89,95
 COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
 COMMAND & CONQUER 2 89,95
 COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung

TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95

CONSTRUCTOR 89,95
 COOL BOARDERS 3 89,95
 CRASH BANDICOOT 2 89,95
 CRASH BANDICOOT 3 (+CD-CASE) (DEZ) 89,95
 CRIME KILLER 79,95
 DIABLO 89,95
 DODGEM ARENA 84,95
 DREAMS (DEZ) 89,95
 EARTHWORM JIM 3D (JAN) 89,95
 FIFA '99 89,95
 FINAL FANTASY VII 99,95
 FORMEL 1 '98 89,95
 FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
 G. DARIUS 89,95
 GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
 GOLF PRO (DEZ) 94,95
 GRAN TURISMO 89,95
 HEART OF DARKNESS 89,95
 HUGO 1 89,95
 INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
 KKND (JAN) 89,95
 LEGEND 89,95
 LEMMINGS 44,95
 LIBERO GRANDE (DEZ) 89,95
 LUCKY LUKE 89,95

C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95

COLONY WARS 2 (PSX) 89,95

HUGO 1 (PSX) 89,95

FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95

MADDEN NFL '99 89,95
 MASTER OF MONSTERS (FEB) 89,95
 MEDIUM 89,95
 MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
 MEGA MAN LEGENDS 79,95
 MEGA MAN X4 79,95
 MONKEY HERO (FEB) 89,95
 MOTO RACER 2 89,95
 MR. DOMINO 79,95
 MUSIC: MUSIC CREATION (DEZ) 89,95
 NASCAR '99 89,95

PlayStation

inkl. orig. Sony CD-Case
 solange Vorrat reicht!

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

MICKY'S WILD ADVENT. PLAT. (NOV) (PSX) 49,95

NBA LIVE '99 (DEZ) 89,95
 NEED FOR SPEED 3 89,95
 NFL EXTREME (JAN) 89,95
 NHL '99 89,95
 NINJA - SHADOW OF DARKNESS 89,95
 O.D.T. 89,95

APOCALYPSE (PSX) 89,95

AKUJI THE HEARTLESS (JAN) (PSX) 99,95

LEMINGS (PSX) 44,95

BLAZE 'N' BLADE (PSX) 99,95

PERIHELION 89,95
 PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
 POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
 POOL SHARK 89,95
 PREMIER MANAGER '99 (JAN) 79,95
 PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
 PSYBADECK 89,95
 RATS ATTACK 89,95
 RIVAL SCHOOL 79,95
 ROGUE TRIP 89,95

inkl. orig. PSX-T-Shirt
 solange Vorrat reicht!

ODDWORLD: ABE'S EXODUS (PSX) 89,95

TEKKEN 3 (PSX) 99,95

WILD 9'S - SPEC. ED. (PSX) 79,95

SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
 S.C.A.R.S. 79,95
 SENTINEL RETURNS 89,95
 SHADOW GUNNER 79,95
 SMALL SOLDIERS 89,95
 SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) 89,95
 STREAK 89,95
 SUPER POCKET FIGHTER 79,95
 SWING 89,95
 T'AI FU (DEZ) 89,95
 TEKKEN 3 89,95
 TENCHU 89,95
 TEST DRIVE 4X4 (DEZ) 89,95
 TEST DRIVE 5 89,95
 THE UNHOLY WAR 79,95
 THEME HOSPITAL 89,95
 TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) 89,95
 TOCA TOURING CAR 2 89,95
 TOMB RAIDER 2 89,95
 TOMB RAIDER 3 89,95
 TREASURES OF THE DEEP 84,95
 TUNGUSKA (FEB) 79,95
 UBIK (FEB) 99,95
 VICTORY BOXING 2 79,95

GRAN TURISMO (PSX) 89,95

HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95

SCARS (PSX) 84,95 (N64) (NOV) 109,95

BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

VIRUS (JAN) 89,95
 WARGAMES 89,95
 WILD ARMS (JAN) 79,95
 WILD NINE'S SPECIAL EDITION 79,95
 (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
 WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,95
 WWF WARZONE 79,95
 X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
 ZERO DEVIDE 2 79,95

Nintendo 64

nur solange Vorrat reicht!

MARIO KOMPLETT PAK. 244,-
 NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
 ANTENNENKABEL 24,95
 ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
 CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
 (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
 EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
 CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
 JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
 ENKRAÐ RACELEADER 64 109,95
 MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
 MEMORY CARD 1 MEG 39,95
 MEMORY CARD 8 MEG 59,95

MARIO KOMPLETT PAK. 244,-
 NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
 ANTENNENKABEL 24,95
 ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
 CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
 (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
 EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
 CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
 JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
 ENKRAÐ RACELEADER 64 109,95
 MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
 MEMORY CARD 1 MEG 39,95
 MEMORY CARD 8 MEG 59,95

RUMBLE PAK 34,95
 RUMBLE PAK JOYTECH 19,95
 1080° SNOWBOARDING 89,95
 AIR BOARDER 64 119,95
 ALL STAR TENNIS '99 99,95
 BANJO & KAZOOIE 89,95
 BIO FREAKS 119,95
 BODY HARVEST 94,95
 BOMBERMAN 64 89,95
 BOMBERMAN HERO 89,95
 BUCK BUMBLE 99,95
 BUST A MOVE 3 (DEZ) 99,95
 CHOPPER ATTACK 129,95
 CRUISIN' WORLD 89,95
 DIDDY KONG RACING 89,95
 DUAL HEROES 129,95
 EARTHWORM JIM 3D (JAN) 99,95
 EXTREME G 2 99,95
 F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
 FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM 99,95
 FIGHTER'S DESTINY 129,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung

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

FORSAKEN 119,95
 F-ZERO X 89,95
 G.A.S.P. 99,95
 GEX 64 (GEX 2) (DEZ) 129,95
 GOEMON - MYSTICAL NINJA 64 129,95
 GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 99,95
 HOLY MAGIC CENTURY 129,95
 IGGY'S RECKING BALLS 79,95
 INT. SUPERSTAR SOCCER 64 79,95
 INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95
 KNIFE EDGE 99,95
 LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
 MADDEN NFL '99 99,95
 MARIO KART 64 89,95
 MISCHIEF MAKERS 89,95
 MISSION IMPOSSIBLE 99,95
 NASCAR '99 109,95
 NBA COURTSIDE 89,95
 NBA JAM '99 (NOV) 99,95
 NBA LIVE '99 109,95
 NFL BLITZ (DEZ) 109,95
 NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
 NHL '99 109,95
 NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ) 94,95
 OFFROAD CHALLENGE 129,95
 RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
 SCARS 109,95
 SNOWBOARD KIDS 89,95

rechtzeitig vorbestellen!!!

ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95

SPACE STATION-SILIKON VALLEY 94,95
 STARSHOT (SPACE CIRCUS) 109,95
 STAR WARS ROGUE SQUAD (DEZ) 109,95
 SUPER MARIO 64 89,95
 SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
 TOP GEAR OVERDRIVE 109,95
 TOP GEAR RALLY 49,95
 TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ) 88,88
 TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS. (DEZ) 99,95
 TWISTED EDGE SNOWBOARD 109,95
 VIRTUAL POOL (DEZ) 109,95
 V-RALLY 99,95

F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95

STAR WARS ROGUE SQ. (JAN) (N64) 109,95

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

EXTREME G 2 (N64) 99,95

WAIALAE COUNTRY CL. TRUE GOLF 119,95
 WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 129,95
 WCW VS. NWD: REVENGE 129,95
 WETRIX 109,95
 WIPEOUT 64 129,95
 WWF WARZONE - RAW IS WAR 99,95
 YOSHI'S STORY 89,95
 SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80
 ZELDA: OCARINA OF TIME (DEZ) 109,95
 SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80

BUCK BUMBLE (N64) 99,95

BODY HARVEST (N64) 94,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
 GRUNDGERÄT + THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98
 SHELLSHOCK - BLAM MACHINEHEAD

CONTROL PAD ORIG. 44,95
 INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. 59,95
 LENKRAÐ ARCADE RACER 59,95
 6-PLAYER-ADAPTER 19,95
 MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 39,95
 ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 49,95
 BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 64,95
 BURNING RANGERS 89,95
 DEEP FEAR 89,95
 HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) 119,95
 NHL ALLSTAR HOCKEY 98 79,95
 PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S 89,95
 RIVEN - MYST 2 89,95
 SEGA TOURING CAR 89,95
 SHINING FORCE 3 89,95
 SONIC JAM 89,95
 STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
 WORLD LEAGUE SOCCER 89,95

DREAMCAST KOMMT

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

WEIHNACHTS-SCHNÄPPCHENMARKT

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

ACTUA ICE HOCKEY 49,95
 AUTO DESTRUCT 49,95
 CHILL 44,95
 CYBALL ZONE 39,95
 FORSAKEN 49,95
 FRANKREICH '98 44,95
 LEMMINGS 44,95
 MASS DESTRUCTION 49,95
 POWERBOAT RACING 49,95
 R-TYPES 74,95
 S.C.A.R.S. 79,95
 SKULL MONKEYS 44,95
 SPIDER 49,95
 SUPER MATCH SOCCER 49,95
 TEST DRIVE 4 44,95
 VIRTUAL POOL '98 44,95
 WILD NINE'S - SPEC. ED. 79,95
 X-MEN CHILDREN O. ATOM 44,95
 XENOCRACY 69,95

PLATINUM-EDITION

ABE'S ODYSSEE 49,95
 ALIEN TRILogy 44,95
 BUST A MOVE 2 49,95
 COMMAND & CONQUER 44,95
 CRASH BANDICOOT 44,95
 CROC 49,95
 DESTRUCTION DERBY 2 49,95
 FORMEL 1 '96 49,95
 GRAN THEFT AUTO 49,95
 HERCULES (+CD-CASE SVR) 49,95
 INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
 MICKEY'S WILD ADVENTURES (INKL. CD-CASE SVR) 49,95
 MICRO MACHINES V3 49,95
 PANDEMONIUM 49,95
 PORSCHE CHALLENGE 49,95
 RAYMAN 44,95

RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
 ROAD RASH 44,95
 SOVIET STRIKE 44,95
 TEKKEN 2 49,95
 TOCA TOURING CAR 44,95
 TOMB RAIDER 49,95
 TRUE PINBALL 44,95
 V-RALLY 49,95
 WIPEOUT 2097 49,95
 WORMS 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST 84,95
 G.A.S.P. 99,95
 GT 64 CHAMPIONSHIP ED. 99,95
 IGGY'S RECKIN' BALLS 79,95
 MULTI RACING CHAMP. 49,95
 NFL QUARTERBACK CLUB '98 49,95
 NHL BREAKAWAY HOCKEY 49,95
 SPACE STATION 34,95
 TOP GEAR RALLY 49,95
 TUROK DINOSAUR HUNTER 49,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

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 VERSANDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

Theo KRANZ VERSAND



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01



0931/3545222 oder 0180/5211844
 INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



Lara lässt grüßen: Hebel umlegen, Schlüssel suchen oder Steinblöcke bewegen ist für unseren kleinen Fuchs kein Problem



Kameradynamik: Dem Spieler bleibt die Wahl, ob er die Kamera vor, hinter oder seitlich seines Helden platzieren will



Mondenschein: Ein grafisches Schmankerl ist dieses nächtliche Szenario, das abwechselnd in völliger Finsternis oder in bleiches Mondlicht getaucht ist

Kingsley

PlayStation 3D-Jump&Run **Psygnosis' kindgerechter Mix aus Jump & Run und Fantasy-Adventure erzählt die Geschichte eines kleinen Fuchses, der auszog, ein echter Ritter zu werden**

Nachdem Psygnosis mit Titeln wie Colony Wars oder O.D.T. die älteren Besitzer der PlayStation versorgt hat, ist es scheinbar auch mal wieder an der Zeit, an die jüngsten und jung geblieben zu denken. In diesem Sinne ist auch der Titelheld, ein junger Fuchs, gestaltet, der sich nichts sehnlicher wünscht als ein tapferer Ritter zu werden, um dem Fruchtkönigreich zu dienen. Ein so tapferer Anwärter kommt dem König gerade recht, da sich finstere Zeiten anbahnen. Wie das Leben so spielt, werden dem Jung-Ritter sogleich zwei Aufgaben gestellt: Zum einen die im Königreich verteilten Ritter-Artefakte zu finden, die seine Ausbildung abschließen, und zum anderen die Vorgänge zu untersuchen, die den Frieden des Reiches bedrohen.

Spielablauf: Mix aus Jump & Run und RPG-Elementen

Nachdem sich Kingsley für den ritterlichen Staatsdienst entschieden hat, verlangen seine Ausbilder erst einmal, dass er den traditionellen Trainingsparcours durchläuft und so seine Ehre unter Beweis stellt. Hier erlernt der Spieler bequem die Manöver des kleinen Helden, zu denen neben Springen und Sidesteps selbstverständlich der Gebrauch verschiedener Waffen gehört. Besonderes Interesse



Wo geht's lang: Anhand der Karte lassen sich mindestens neun unterschiedliche Locations vorhersagen



Trügerische Ruhe: In der Stadt Seatown scheint noch eitel Sonnenschein zu herrschen. Allerdings ist der Frieden durch einen gefährlichen Piraten bedroht

weckt dabei die Armbrust, da zum Anvisieren in eine spezielle Ego-Perspektive umgeschaltet wird. Nach bestandener Aufnahmeprüfung tretet ihr vor den Thron des Königs, der Kingsley den Auftrag

erteilt, nach Seatown zu eilen. Das Transportmittel für diesen beschwerlichen Weg ist dabei ebenso clever wie ungewöhnlich. Mit einem Schlüssel bewaffnet, durchstöbert man den Keller des Pa-



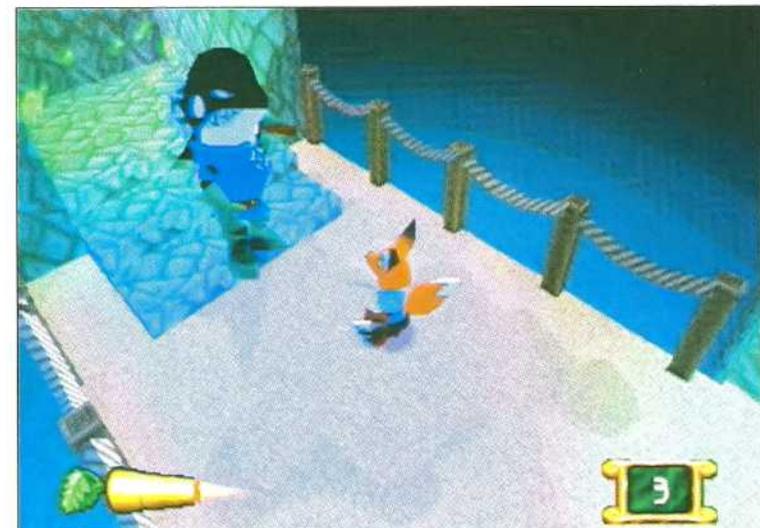
Oh, wie niedlich: Legt ihr das Pad einmal für eine Weile beiseite, macht der tapferer Titelheld prompt ein kleines Nickerchen



So fing alles an: Um seinen Wunsch zu erfüllen, ein echter Ritter zu werden, muss Kingsley das Königreich durchstreifen



En garde: Bei den Kämpfen solltet ihr eine ausgewogene Mischung aus Offensive und Defensive wählen, um den Gegnern keine Chance zu lassen



Orca, der Killerwal: Sämtliche Bewohner des Fruchtkönigreiches sind Tieren nachgeahmt worden. Die Guten sind dabei zumeist Tiere mit Fell



Energieanzeige: Die Möhre rechts unten stellt eure Lebensenergie dar. Werdet ihr getroffen, wird sie Stück für Stück vom Bildschirm weggeknabbert



Mal sehen, welche Waffe ich denn: Im Trainingsraum lernt ihr erstmal vier verschiedene Waffen kennen



Arachnophobie: Allerlei Spinnengetier stellt euren ersten Gegner im Keller des Palastes dar

lastes nämlich nach einem Fuchsloch, durch das man auf die Karte der Fantasy-Welt gelangt. In der Stadt Seatown angelangt, erfährt ihr anhand einiger Gespräche, dass ein fieser Pirat die Bewohner traktiert und sämtliche Handelsschiffe vor der Küste abfängt. Im ersten Auftrag betritt Kingsley daraufhin die Katakomben, die zum Hauptquartier des Schurken führen. Hier folgt das Spielgeschehen dann mehr oder weniger dem bekannten Jump&Run-Schema, wobei auch Geschicklichkeitseinlagen à la Tomb Raider nicht fehlen. Rollenden Fässern ausweichen, Hebel umlegen, Fallen und zahlreiche Gegner überwinden, all das steht an der Tagesordnung. Im kleinen Showdown dieses Abschnittes gilt es letztlich, den Holzbein tragenden Piraten selbst im Zweikampf auf einer aus Säulen gebildeten Insel zu besiegen.

Technik: Nette Cartoon-Grafik

Ohne Beschönigung oder vorschnelle Kritik lässt sich sagen, dass Kingsley das Potential der PlayStation sicher nicht ausreizen wird. Dennoch zeigt schon die Vorabversion einige hübsche grafische Einfälle, wie eine mond-

beschiedene Landschaft. Die Musik hält sich noch etwas zurück, und statt einer Sprachausgabe gaben die Charaktere bisher nur ein unartikuliertes Geplapper von sich, das aber oftmals (un)absichtlich für Komik sorgte.

Erster Eindruck: Nicht nur für Kinder

Wer sich für Games wie Tombi! nicht zu alt fühlte und keine Blut-spritzer braucht, um sich in ein Spiel zu vertiefen, der dürfte auch an Kingsleys Suche Gefallen finden. Zumal Psygnosis scheinbar der Story um den vermeintlichen Heldenanwärter viel Aufmerksamkeit schenkt. Auf die eigentliche Zielgruppe der jüngeren PlayStation-Besitzer könnten allerdings einige zur Zeit noch sehr knifflige Sprungmanöver frustrierende Auswirkungen zeigen. (Mario)

PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Pakete: **Analog-Pad**
Erscheint: Februar

Erster gut Eindruck

MEDIAATTACK Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation **Neu- und** → Nintendo 64
- Sega Saturn **Gebraucht-** → Super Nintendo
- Sega Mega Drive **Spiele** → PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

PlayStation

Actua Golf 3	D neu	89,90
Armored Core	D neu	89,90
Apocalypse	D neu	89,90
Batman & Robin	D neu	89,90
Blasto	D neu	79,90
Buggy	D neu	89,90
Caesars Palace II	D neu	89,90
C&C - Gegenschlag	D neu	89,90
Constructor	D neu	89,90
Duke Nukem - Time to Kill	D neu	89,90
Fifth Element	D neu	88,00
Formel 1 '98	D neu	89,90
Future Cop	D neu	89,90
G-Darius	D neu	89,90
Hugo	D neu	89,90
MediEvil	D neu	89,90
Moto Racer 2	D neu	89,90
NASCAR 99	D neu	89,90
Ninja	D neu	89,90
O.D.T.	D neu	89,90
Pet in TV	D neu	89,90
R-Types	D neu	89,90
Rushdown	D neu	89,90
Shadow Gunner	D neu	89,90
Test Drive 5	D neu	89,90

V2000	D neu	89,90
Victory Boxing 2	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
Zero Divide 2	D neu	88,00

Nintendo 64

1080° Snowboarding	D neu	89,90
Airboarder 64	D neu	119,90
Banjo-Kazooie	D neu	88,00
Bomberman Hero	D neu	89,90
Bust-A-Move 2	D neu	99,90
Chopper Attack	D neu	129,90
Dual Heroes	D neu	139,90
F-Zero X	D neu	89,90
F1 World Grand Prix	D neu	89,90
G.A.S.P.!!	D neu	139,90
Iggy's reckon' balls	D neu	99,90
ISS '98	D neu	89,90
Mission Impossible	D neu	98,00
Nagano Olympic Hockey	D neu	79,90
Nagano Winter Olympics	D neu	89,90
NBA Courtside	D neu	89,90
Off Road Challenge	D neu	129,90
Virtual Chess 64	D neu	119,90
Waialae Country Club	D neu	119,90
Wave Race	D gebr.	49,90
Yoshi's Story	D neu	89,90

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden **MEDIAATTACK** **Versand**
 Lüderitzstraße 21 **030/450 20 208**
 13351 Berlin-Wedding **Fax 030/450 20 209**
 von 10 bis 20 Uhr **von 10 bis 22 Uhr**

Games & Service

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Tel.: (04431) 91 86 84 **Fax: (0 44 31) 91 84 85**

RGM
Mega Cool **Gamestation**
Kornweg 23, 27793 Wildeshausen
 E-Mail: rmilke1039@aol.com

PSX	Wir führen	N 64
je 89,- DM	Sony Playstation	je 89,- DM
Tomb Raider 3	Nintendo 64	F 1 World GP
Cool Boarders 3	Sega Saturn	BanjooKazooie
Crash Bandicoot 3	Sega Dreamcast	Bomberman Hero
Gran Turismo	Super Nintendo	Bomberman 64
Tombi	Game Boy	ISS '98
Actua Soccer 3	PC CD Rom	1080°Snowboard
Spyro the Dragon	Soft- sowie	F - Zero
Medieval	Hardwarepreise	Lamborghini
Test Drive 5	auf Anfrage	je 99,- DM
Hugo 1		Turok 2
Fifa '99		Extreme G 2
Toca 2		GT 64
ISS '98		je 109,-DM
F 1 '98		Zelda
Moto Racer 2		Fifa '98
Tekken 3		
Com. & Con. 2		
u.v.a		

Ein frohes Fest und guten Rutsch ins neue Jahr
 euer RGM Team

Preise zuzügl. Versandkosten u. Nachnahmegebühr. Ab 250,-DM Versandfrei & 3,50 DM NN. Stammkunden auf Rechnung. Bei Nichtabnahme berechnen wir 30,- DM Unkostenpauschale.

günstig günstig günstig günstig günstig

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



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



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



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel

Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~



T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT COMPANY

FUNSOFT.

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

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

Eliminator

PlayStation Shoot 'em Up In ferner Zukunft haben sich Fernsehen und Staat perfekt vereint. Selbst Waffentests des Militärs mit Hilfe von Gefängnisinsassen werden als nervenaufreibende Sportereignisse live übertragen

Als Sträfling einer Haftanstalt des kommenden Jahrtausends hat man wahrlich keine schöne Zeit, wie uns die Filme Twelve Monkeys oder etwa Running Man gezeigt haben. Auch in der Background-Story zu dem von Psygnosis vertriebenen Werk namens Eliminator steht die Resozialisierung der Gefangenen eher im Hintergrund. In einem von vier Gleitertypen müssen sich diese nämlich mit den neuesten Entwicklungen der Waffenforschung messen.

Spielablauf: Kampf um dein Leben

Als Austragungsort stehen dem Militär zahlreiche labyrinthartige Arenen zur Verfügung, die durch Laserschranken zusätzlich in kleine Abschnitte unterteilt werden. Denkbar einfach gestaltet sich nun der weitere Ablauf, denn erst wenn alle Gegner eines Bereiches erledigt sind, öffnen sich die Tore zum nächsten. Obwohl waffentechnisch unterlegen, besitzt der Kampfgleiter zumindest Vorteile in puncto Beweglichkeit. Ausgestattet mit flinken Seitwärtsdrifts und einer 180-Grad-Rolle besteht eure einzige Chance diesen unfairen Test zu bestehen darin, außerhalb des Schussfeldes der Kriegs-



Platt gewalzt: Der Schwierigkeitsgrad der Vorabversion darf ohne Untertreibung als hammerhart bezeichnet werden

roboter, MGs und Killerdrohnen zu bleiben. Um die menschlichen Teilnehmer für dieses Ereignis zusätzlich zu motivieren, wurde eine kleine Überraschung in die Innereien der Vehikel eingebaut. Durch eine Zeitbombe und die dazugehörigen im Level verteilten Zeitboni erhält das Kampfgeschehen somit fast schon Rennspielcharakter.



Gut zielen: Der Kampf gestaltet sich aber noch sehr schwierig, da auch der Schusswinkel beachtet werden muss



Minenfeld voraus: Unbekümmert in einen Tunnel hinein zu beschleunigen, führt unweigerlich zu schwerwiegenden Schäden



Shooter mit WipEout-Dynamik: Schnelle Bewegungen nach vorn und zur Seite und eine 180-Grad-Kehrtwende sorgen für rasante Kampfszenen

Technik: Noch eher mittelmäßig

So viel ist klar: Das technische Potential der PlayStation wird nicht gerade ausgenutzt. Gerade hier hat Eliminator noch viel aufzuholen, denn weder HiRes-Auflösung noch schöne Oberflächenstrukturen verwöhnen das erfahrene Testerauge.

Erster Eindruck: Gute Ansätze vorhanden

Die Mischung aus Zeitdruck, Shoot-'em-Up-Elementen sowie Rennspiel-



Die Uhr ist euer Feind: Dank der Zeitbombe bleiben euch nur wenige Minuten, um den anstehenden Level zu säubern

anleihen birgt sicherlich einiges an Spielpotential. Leider mangelt es Eliminator neben der technischen Qualität bislang noch etwas an überraschenden Elementen. Zusätzlich war der Schwierigkeitsgrad der Preview-Version schlichtweg knallhart, so dass mein geschundenes Pad einige Wutausbrüche hinnehmen musste. Da gibt es noch viel zu tun. (Mario)



Kampf von Barriere zu Barriere: Erst wenn alle Gegner eines Abschnittes besiegt sind, öffnen sich die roten Laserschranken



Und der Gewinner ist: Im Zwei-Spieler-Modus tretet ihr Mann gegen Mann in einer der 16 Arenen an

PlayStation

Herstellen: **Magenta Software**
 Faktoren: **16 Levels, Dual-Shock**
 Erscheint: **Januar**

Erster durchsch. Eindruck

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Nintendo 64



1080 Snowboarding	dt	89.00
Body Harvest	dt	99.99
Bombberman Hero	dt	89.99
Buck Bumble	dt	109.99
Extreme G 2	dt	99.99
F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	109.99
Forsaken	dt	109.99
Gex 3D Enter l. Gecko	dt	129.99
Glover	dt	89.00



Holy Magic Century	dt	139.99
Iggy's Reckling Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99
Mission Impossible	dt	99.99
Nascar Racing 99	dt	99.00
NBA Live 99	dt	99.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Silicon Valley	dt	89.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Turok 2	dt	89.99
Turok 2	uk	99.99
V-Rally	dt	99.99
WCW vs. NWO Revenge	dt	134.00
Wipe Out 64	dt	119.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

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



Extreme G	dt	64.99
NHL Breakaway 98	dt	64.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Expansion Pak N64	dt	64.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
Memory Card N64 Ori.	dt	39.00
Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	dt	244.00
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
T.Legend of Zelda Sp	dt	24.00
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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

Kostenlos!



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

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

Dungeon Keeper 2	dt	89.99
F1 '98	dt	99.00
Fifa Soccer 99	dt	89.99
Fighting Force	dt	59.99
Gran Turismo (GT)	dt	89.00
Hugo 1	dt	84.99
Int. S.Soccer Pro 98	dt	89.99
Legend	dt	84.99
Medieval	dt	89.00
Mega Man X4	dt	84.99
Moto Racer 2	dt	89.99
Nascar Racing 99	dt	89.99
Ninja	dt	89.99
O.D.T.	dt	89.00
Oddworld Abe's Exod.	dt	84.99
Sensible Soccer 2000	dt	89.00
Spyro The Dragon SE	dt	89.00
Super Pocket Fighter	dt	89.99
Tekken 3	dt	99.00
Tenchu	dt	84.99
Test Drive 5	dt	89.99
The Unholy War	dt	74.99
Toca Touring Car C.2	dt	89.99
Tomb Raider 3	dt	99.00
Victory Boxing 2	dt	84.99
Wild 9	dt	79.99
Wild 9 Spezial Edit.	dt	89.99
Wild Arms	dt	79.99
X-Men vs. Streetfig.	dt	89.99
Zero Divide 2	dt	74.99

Virtua Fighter Kids	dt	39.99
---------------------	----	-------

Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	9.99
Pump Action Gun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel	dt	9.99
Sidewinder Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	9.99

Sony PSX

All Star Tennis	dt	79.99
Alundra (komp.dt.)	dt	84.99



Apocalypse	dt	84.99
Blaze 'n' Blade	dt	94.99
Breath of Fire 3	dt	89.99
Breath of Fire 3 Sp.	dt	109.99



Colony Wars 2: Veng.	dt	89.00
Command & C.2+Gegen.	dt	89.99
Constructor+1 Meg M.	dt	89.00
Cool Boarders 3	dt	89.00
Crash Bandicoot 3	dt	89.00
Dodgem Arena	dt	89.00

Sonderangebote

Disruptor	uk	34.99
Forsaken	dt	39.99



Lemmings	dt	49.00
MDK inkl.Soundtrack	dt	39.99
Mickey's + CD Case	dt	49.00
Powerboat Racing	dt	39.00
Resident Evil 1	dt	44.99
Skull Monkeys	dt	49.00

Zubehör

CD-Case	dt	24.99
Dual Shock Joypad	dt	49.99
Equalizer (Schummel)	dt	54.00
Game Pad X 6-62 M	dt	24.99
Leerröhren f. Spiele	dt	3.99
Lenkrad V3 SV-1118	dt	119.99
Memory Card 24 Meg	dt	49.99
Memory Card 8 Meg	dt	39.99
Memory Card tran.rot	dt	14.99
Memory Card rauchgr.	dt	29.00
Pump Action Gun	dt	59.00
Sony PSX+Dual Shock	dt	249.00
The Glove	dt	99.99
Thrustmaster Shock H	dt	64.00
Video CD MPEG Karte	dt	199.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

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

* Vorbestellung möglich.

* Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

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

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

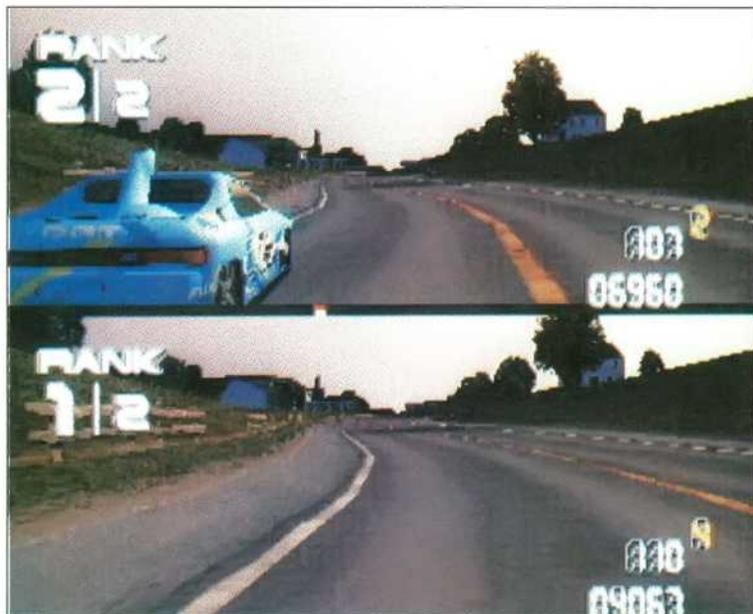
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

Ridge Racer Type 4

PlayStation Rennspiel Während Videospiele aller Welt Gran Turismo nach wie vor für das Maß aller Dinge halten, bereitet Namco schon seit geraumer Zeit die Wiedergeburt eines wahren Rennspiel-Klassikers vor



Premiere: Erstmals wagen sich Namcos Programmierer hier an einen Splitscreen heran

Wir erinnern uns: 1995 sorgte ein schmucker kleiner grauer Kasten binnen kürzester Zeit weltweit für Furore. Es handelte sich um Sonys größten kommerziellen Erfolg nach dem Walkman, die PlayStation. Ein Löwenanteil dieses Erfolges gebührt allerdings auch Namco, die dank eines Exklusiv-Vertrages die Konsole mit einer schönen Regelmäßigkeit mit superben Spielhallen-Konvertierungen versorgten. Der erste Superstar, der gleich zum Konsolen-Launch erschien, war ihr Erfolgsracer Ridge Racer. In technischer Hinsicht dürfte dieser Oldie sicherlich keinen Zocker mehr vor den

CD-Schlund locken, doch die eigenwillig faszinierende Spielmechanik findet auch heute noch viele Anhänger. Bei bisher allen drei Ridge Racern fuhr man als Jockey eines Traum-Sportwagens

mit einem adrenalinfördernden Höllentempo derart spurtreu über die kurvenlastigen Fantasiekurse, dass Schumi den Reifenhersteller sofort unter Vertrag nehmen würde. Nun nach über drei Jahren seit seines PlayStation-Debüts wird die Erfolgsgeschichte in Japan (17.12.) weitergestrickt, wobei die Designer allerlei Verbesserungen im Gepäck haben.

Spielablauf: Story-Modus à la Gran Turismo

Während Ridge Racer vordergründig eine technische Evolution bot, steht bei Ridge Racer Type 4 vor allem der Grand-Prix-Spielmodus im Mittelpunkt des abgasgeschwängerten Geschehens, das sicherlich nicht zufällig sehr stark an Gran Turismo erinnert. Wie beim Vorzeige-Racer simuliert ihr bei dieser Spielart



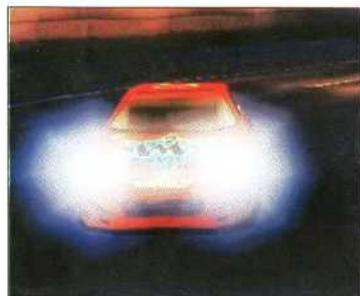
eure eigene Karriere vom Fahrer-Nobody bis zum gefeierten Weltmeister. Zu Beginn entscheidet ihr euch für zwei grundsätzliche Dinge: den Rennstall sowie den geeigneten Boliden. Um die Atmosphäre zu steigern, wird um jedes der insgesamt vier Fahrerteams eine



Standard seit Ridge Racer Revolution: In der Cockpit-Perspektive beobachtet ihr die Konkurrenz mittels eines technisch einwandfreien Rückspiegels



No Names: Anstatt teure Lizenzen einzukaufen, steckte Namco das gesamte Entwicklungsgeld in die Spielbarkeit und Grafik-Engine



Lichtkegel: Bei Nachtfahrten kommt das Abblendlicht zum Einsatz, das für sehenswerte Lichteffekte sorgt

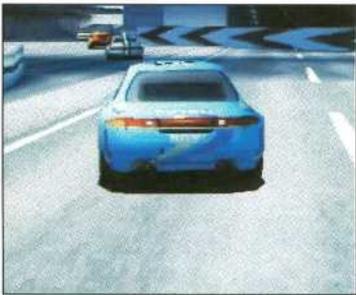


Gran-Turismo-Killer? Vor allem mit dem neuartigen JoGcon-Pad kommt ein famoses Fahrgefühl auf

Ridge-Racer-Historie

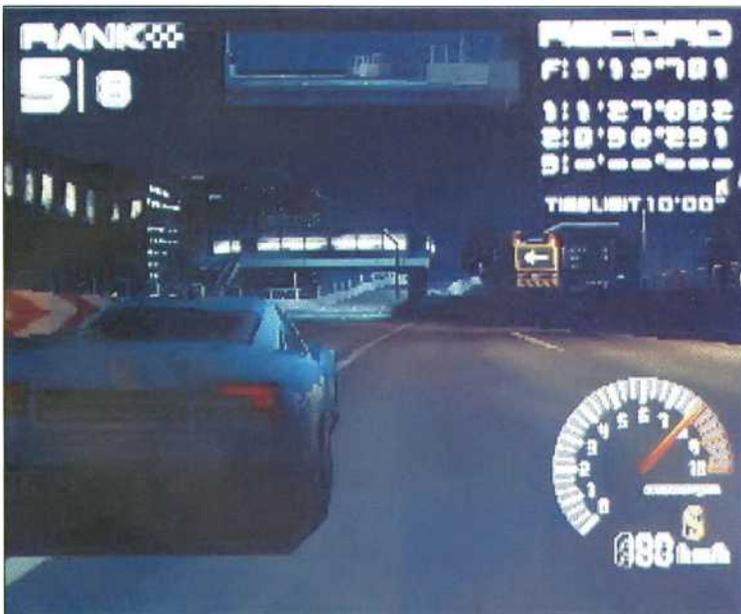


Mann gegen Mann: Im Zwei-Spieler-Modus fehlt leider die komplette CPU-Konkurrenz



Taktik ist gefragt: Die Fahreigenschaften resultieren aus der Kombination Rennstall und Automobilhersteller

kleine Geschichte erzählt. So beschreitet das Pac Racing Team mit euch die erste Profi-Saison, während Racing Club Micro Mouse Mappy interessanterweise von einer erst 24-jährigen



Mehr Abwechslung als bei den Vorgängern: Die insgesamt acht Rundkurse führen euch um den gesamten Globus



Ridge Racer (1994)

Der inoffizielle Geburtshelfer der PlayStation legte den Grundstein für die Ridge-Racer-Erfolgsgeschichte. Nie zuvor peste man derart schnell durch eine für damalige Verhältnisse beeindruckende Polygon-Architektur. Auch nach heutigen Maßstäben ist die Grafik noch relativ sauber.



Ridge Racer Revolution (1995)

Von wegen Revolution! Bis auf den neuartigen Rückspiegel, ein paar Streckenabschnitte mehr und eine dezent überarbeitete Grafik bot der Nachzügler nichts Erwähnenswertes. Für viele enttäuschte Fans war diese Fortsetzung daher mehr nur eine reine Geldmacherei als ein waschechtes Sequel.



Rage Racer (1997)

Für den dritten Teil ließen sich die Programmierer wesentlich mehr Zeit, was man dem Titel auch ansieht. Die Raserei vor einer völlig neuen grafischen Kulisse gehörte seinerzeit zum Allerfeinsten, was man auf der PlayStation gesehen hat. Allerdings beinhaltet dieser Renner nach wie vor nur eine ausbaufähige Strecke.

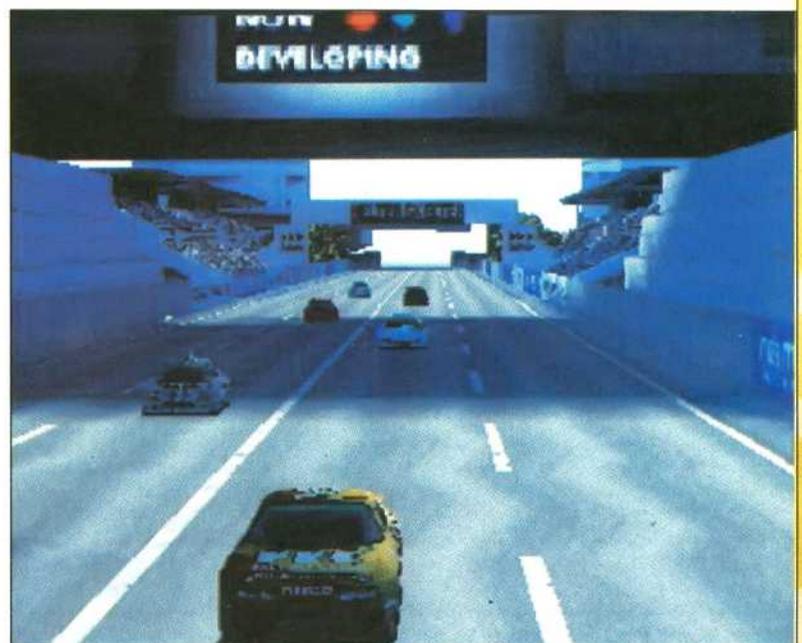
Frau gemanagt wird. Auch zu den vier Auto-Fabrikaten gibt es jeweils eine Charakteristik. Die „Reiskocher“ von Terrazi gelten beispielsweise als perfekte Allrounder, und die rassigen Italiener von Assoluto (bei Namcos Rennspielen gibt es keinen einzigen bekannten Namen) sind wegen ihrer Spurtreue und

Sportlichkeit geschätzt. Die Kombination aus Fahrer und Team beeinflusst dabei maßgeblich das Fahrverhalten eures Boliden. Danach geht es gleich in die virtuelle Werkstatt, in der ihr vor dem ersten Ernstfall die Fahrwerkabstimmungen vornehmt. Erst nach diesen Vorbereitungen dürft ihr euch in einer kompletten Meisterschaft beweisen. Ausgetragen wird eine Saison auf

insgesamt acht internationalen Circuits, die von der grafischen Thematik sehr unterschiedlich ausfallen. Der Rest ist bekannt: Gefahren wird stets um Platzierungen, die schließlich in WM-Punkte verrechnet werden. Steht ihr zum Abschluss einer Saison ganz oben auf dem Treppchen, seid ihr Inhaber des Titels Real Racing Roots. Damit der Story-Charakter nicht zu kurz kommt, wirken sich eure Fahrerleistungen auch auf das gesamte Umfeld aus. Mehrere Siege hintereinander werden von eurem Team beispielsweise mit einem neuen Boliden belohnt. Apropos Boliden, der Fuhrpark soll sich aus über 300 Flitzern zusammensetzen, wobei auch farbliche Unterschiede hinzugezählt werden. Ansonsten dürfen sich Bleifuß-Freunde auch beim



Gleiche Instrumente: Trotz des neuen Outfits erinnert der gesamte Stil nach wie vor an Ridge Racer



Aggressive Konkurrenz: In der Meisterschaft habt ihr es mit insgesamt sieben intelligenten CPU-Karren zu tun

Der JoGcon-Controller



Mit dem JoGcon-Controller wird die Tradition des mittlerweile fast schon legendären NeGcon-Pads nahtlos weitergeführt. Da dieser Controller eine spezielle Force-Feedback-Funktion unterstützt, müssen die Programme speziell für diesen Controller geschrieben sein.

Bonus-Paradies

Zumindest die japanische Version von Ridge Racer Type 4 wimmelt nur so vor genialen Beilagen. So befinden sich auf einer Extra-CD zwei Versionen des Ur-Ridge-Racers: eine 1:1-Version sowie eine überarbeitete Variante mit butterweichen 60fps und allen originalen Streckendetails des Spielhallen-Vorbildes. Beide Veteranen unterstützen zudem den neuartigen JoGcon-Controller. Darüber hinaus werden auf einem digitalen Katalog sämtliche Namco-Werke noch einmal vorgestellt, wobei man einige Titel, wie beispielsweise Tekken 3, per Demo sogar Probe spielen darf.

Time-Trial oder (Premiere!) bei einem Zwei-Spieler-Modus via Splitscreen austoben.

Technik: Allererste Sahne
Spätestens seit Rage Racer wissen wir, dass die findigen Namco-Coder wie kaum eine andere Firma Luxus-Optiken aus der PlayStation herauskitzeln können. Auch der vierte Teil aus der Ridge-Racer-Serie gleicht einer technischen Gala-Vorstellung. Neben den aus Rage Racer bekannten Tugenden, wie Null-Grafikaufbau und -Blitzer, wurde Type 4 noch mit allerlei Effekten veredelt. Noch detailliertere Hintergrundlayouts, rafiniere Lichtquellen sowie realistischere Schattenwürfe dürfen auch den kritischsten Grafikliebhabern ein respektvolles



Spurtreu: Derbe Drifteinlagen gibt es bei der Ridge-Racer-Serie traditionsgemäß nicht

Kopfnicken hervorlocken - Gran Turismo-Niveau! Vom Allerfeinsten präsentiert sich auch die Steuerung der pfeilschnellen Wagen, vor allem im Zusammenspiel mit dem neuartigen JoGcon, der für ein richtiges Force-Feedback sorgt, wenn sich ein Konkurrent beispielsweise ruppig von links an euch vorbeidrängelt. Technojüngern können wir an dieser Stelle aber leider noch keine Informationen über den Soundtrack verkünden, da bislang noch keine Musik während des Spiels zu hören war.

Erster Eindruck: Ein Kandidat für den Referenzthron
Nächstes Jahr dürfen wir uns auf einen wahren Kampf der Titanen freuen, wenn sich Ridge Racer



Spartanisch: Voraussichtlich begnügen sich die Designer wieder einmal mit zwei Perspektiven



Fahrerkarriere: Vor allem mit dem komplett neuen Story-Modus soll Langzeitmotivation erzeugt werden



Grafikkunst: In keiner Phase des Spiels gibt es einen Aufbau oder Blitzer zu erkennen



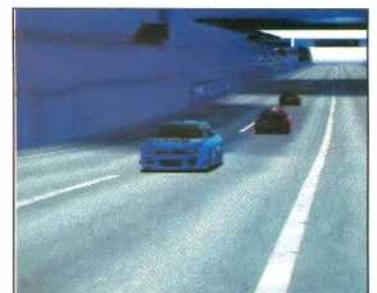
Malerisch: Die atmosphärische Nachtfahrt durch eine Großstadt ist ein optischer Hochgenuss

Wusstet ihr schon ...?

...dass Namco-Chef Nakamura 1985 die Firma Atari Games für gerade einmal zehn Millionen Dollar erwarb, um sie zwei Jahre später wieder abzustoßen?

Type 4 hier zu Lande gegen Gran Turismo messen muss. Namcos neuestes Baby hat im Prinzip alles, was ein exzellentes Rennspiel braucht: eine nahezu perfekte Grafik, die richtige Mischung aus Arcade-Action und Rennspiel-Simulation sowie

einen motivierenden Karriere-Modus, der Boliden-Jockeys für längere Zeit vor den Bildschirm fesseln dürfte. Freuen wir uns darauf! (Ulf)



Ehrensache: Auch ein Replay im cinematischen Stil darf natürlich nicht fehlen



Detailliert: Auf diesem Bild erkennt man gut, mit welcher Liebe zum Detail die Fantasie-Boliden modelliert wurden

PlayStation

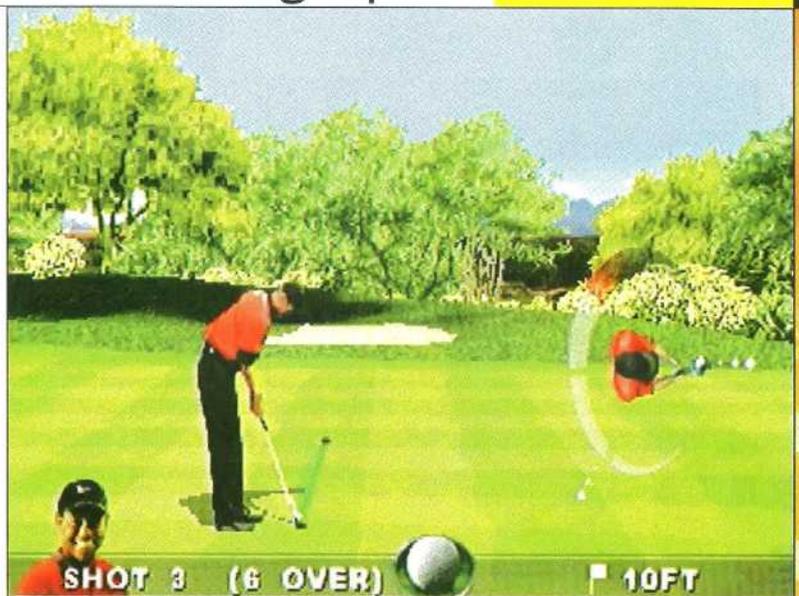
Hersteller: Namco
Faktien: 8 Strecken, Dual-Shock, Analog-Controller, JoGcon
Erscheint: 17. Dez. (JAP)
2. Quartal '99 (BRD)
Erster super Eindruck

Tiger Woods '99

PlayStation Golf Der umjubelte Superstar dient als neues Zugpferd bei EAs renommierter Golfserie

Tiger Woods ist in den Staaten ein Phänomen wie seinerzeit Boris Becker: jung, gut aussehend, überaus erfolgreich und darüber hinaus ein Afro-Amerikaner, was im Profigolfgeschäft ein absolutes Novum darstellt. Kein Wunder also, dass EA den jungen Burschen für mehrere Jahre vertraglich an sich bindet. Mittels seines Know-hows versprechen sich die Programmierer neue Impulse für ihre etwas verschlafene PGA-Tour-Serie. Und tatsächlich: Das komplette Outfit wurde neu designt,

und auch der Spielablauf wurde einer gründlichen Überarbeitung unterzogen. Recht opulent präsentiert sich das Hauptmenü, das fünf bekannte Golfkurse und eine Vielzahl an Spielmodi bietet, wobei größere Überraschungen ausbleiben. Auf dem gepflegten Grün fällt zunächst einmal die neue Optik auf, die mit vielen digitalisierten Objekten aufwartet und recht detailliert anmutet. Bei der Spielmechanik schien die Devise "weniger ist mehr" gelautet zu haben, denn mit nur wenigen Ta-



Erfahrungssache: Das Putten ohne das bekannte Oberflächenraster ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig

sten und optischen Hilfsmitteln wird der Ball in das Loch befördert. Für meinen Geschmack wären ein paar mehr Orientierungshilfen nicht ver-

kehrt gewesen, denn beim Putten ersetzt beispielsweise ein bloßer Strich, der den Verlauf des Balls simuliert, das übliche Oberflächenraster. (Ulf)



Knapp vorbei: Die Zoom-Einspielung hat sich EA scheinbar bei Everbody's Golf abgeschaut



Umlagert von Fans: In den Staaten genießt Tiger Woods den Status eines Superstars



Schnörkellos: Die Swingzone ist sehr einfach zu bedienen und verzeiht kleinere Fehler

PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
 Pakete: 5 Kurse, 90 Löcher
 Erscheint: Dezember

Erster gut Eindruck

KNALLERPREISE

Je Heft 14,80 DM:

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 1
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 2
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes! (ca. 320 PSX Spielen!)

PLAYSTATION CODEPOWER 5
für X-Ploder & Game Buster Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen.
Tomb Raider 3, F1 98, MediEvil, Colony Wars 2 uvm.

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Metal Gear Solid (Vorbestellen), Mission Impossible, Parasite Eve, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Wrestling

LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Oddysee, MDK, Men in Black, Nightmare Creat. One, Pax Corpus, Rayman & Gex 3D, Resident Evil 1, Resident Evil DC, Riven, Spawn, Suikoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Turok, Vandal Hearts, Wild 9, Wild Arms, Warhammer: Dark Omen, Wing, Commander 3&4, WWF: Warzone, X-Corn: Terror Z

STÄNDIG NEUHEITEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER
KOMPLETT IN FARBE:
Banjoo & Kazoie (24,80 DM), Deathrap Dungeon (19,95 DM), Final Fantasy 7 (29,80 DM), Mission Impossible (24,80 DM), TEKKEN 3 (24,95 DM), Tomb Raider 1 (19,95 DM), Tomb Raider 2 (19,95 DM), Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.), Yoshi's Story (29,80 DM)

MEMORY KARTEN
1MB (15 Blocks) 23 DM
8 MB (120 Blocks) 30 DM
24 MB (360 Blocks) 49 DM
40 MB (600 Blocks) 65 DM
72 MB (1080 Blocks) 85 DM
Verschiedene Farben lieferbar

Unkomprimierte Karten:
2 MB (30 Blocks) 27 DM
4 MB (60 Blocks) 35 DM

EQUALIZER 59,- DM
- von Dataflash
- komplett Game Buster kompatibel
- inkl. Codeheft

LIGHTGUN 79,- DM
(inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

BOOTCHIP
f. Importe
6,77 DM
(für SCPH 750x 9,99 DM)
(Seriennummer steht auf der Rückseite Deiner PlayStation!)
Inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!

RGB KABEL = 11,99 DM

X-PLÖDER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM

DUAL SHOCK PAD
-Analog Dual Shock Pad
-Super Shock
42 DM

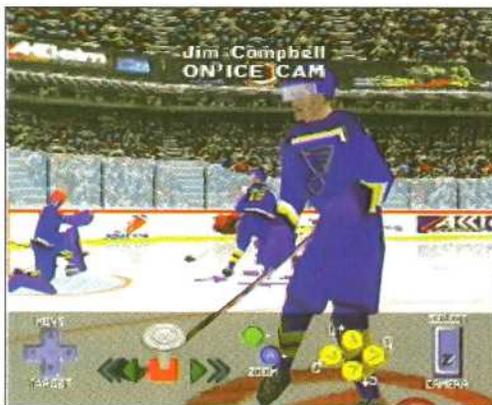
GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM

PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL Converter
-Antennen anschluß
45 DM

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 PlayStick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lightgun & Pointer 79,00 DM ++ Lenkrad (Masterdrive mit Gas, Bremse, Kupplung) 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM

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

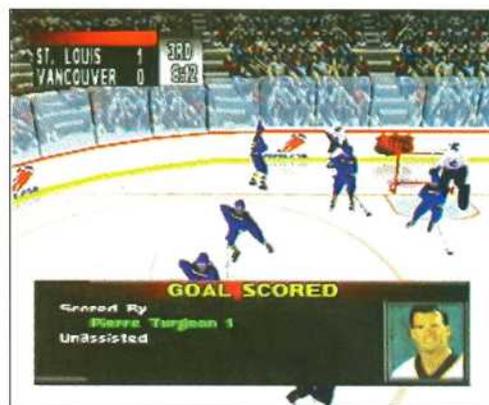
BESTELLSHOTLINE:
 TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610
 FAX: 04131 / 850620
 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!



Kein Augenschmaus: Das Replay offenbart im Zoom noch allzu eckige Akteure



Unverkennbar: Mittels eines transparenten Schweißs verliert ihr die Hartplastikscheibe nie aus dem Blickfeld



Seltener Torjubil: Die künstliche Intelligenz des Schlussmannes kann sehr hochgeschraubt werden

NHL Breakaway '99

Nintendo 64 Eishockey Aufbruchstimmung: Nach Acclams überaus erfolgreicher American-Football-Simulation versuchen die Amerikaner auch im virtuellen Eishockey-Geschäft Fuß zu fassen

Sporttitel sind im Videospielebereich bekanntlich ein Riesengeschäft. Der Absahner schlechthin auf diesem Sektor ist dabei nach wie vor Electronic Arts. Doch in letzter Zeit häufen sich die Attacken seitens der Konkurrenz. Konami hatte mit International Superstar Soccer 64 sogar kurzzeitig die Nase

vorn bei den Dribbleleien, und zwischen Acclaim und EA entbrennt seit letztem Jahr ein spannender Zweikampf um die Vorherrschaft im American-Football-Bereich auf dem N64. Mit ihrer neuesten Eishockey-Simulation greift Acclaim den Klassenprimus in einer weiteren Bastion an.



Torjäger nach Maß: Gleich 13 Attribute ergeben die individuellen Spielerveranlagungen eines selbstkreierten Spielers

Spielverlauf: Weniger Action, mehr Simulation

Das Hauptmenü birgt für erfahrene Puckjäger sicherlich keine Aha-Erlebnisse. Interessant sind dafür einige Detailfragen. So reguliert ihr den Schwierigkeitsgrad recht differenziert, da zwischen Team- und Torwart-Intelligenz unterschieden wird. Im Optionsbereich wurde das bekannte Feld (Freundschaftsspiel,

Saison, Play-Off, Training) lediglich um ein internationales Play-Off erweitert. Hintergrund: Neben der kompletten NHL-Liga dürfen auch sämtliche relevanten Nationalteams ran an den Puck, inklusive einer fiktiven Weltauswahl. Wie beim Vorgänger wurde viel Wert auf den Saison-Modus gelegt, damit auch der Manager in euch nicht zu kurz kommt. Im Stadion selbst ist eine entscheidende Veränderung augenscheinlich. Statt wie beim Vorgänger wie Ameisen über das Eis zu tummeln, unterliegen die Meister des Puckes hier spürbar den Tücken der glatten Unterfläche. Die Designer entfernten sich positiverweise von der Eishockey-Action, um mehr den Simulationshaften anzusteuern. Unterstützt werden ambitionierte Zocker dabei durch ein gehobenes Repertoire an Aktions-



Die Qual der Wahl: Neben der NHL-Liga mischen auch viele Nationalteams kräftig mit Möglichkeiten, bei dem euch sogar das aus Basketballspielen bestens bekannte Icon-Pass-System zur Verfügung steht.

Technik: Noch ausbaufähig

Weder Grafik noch Soundkulisse reißen bei der Preview-Version Eprints aus dem Motherboard. Die Puckjäger sehen momentan noch ein wenig eckig aus und in puncto Sound fehlen die gewohnt begeisterten Kommentare des US-Reporters. Bis zur fertigen Version dürfte sich daran allerdings noch einiges ändern.

Erster Eindruck: Deutlich anspruchsvoller als der Vorgänger

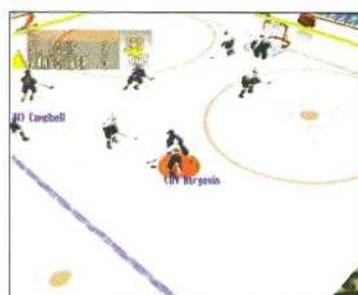
Die Designer fahren mit dem Vorhaben „weniger Action, mehr Simulation“ eindeutig auf der richtigen Schiene. Vor allem die deutlich realistischere Steuerung trägt zum guten ersten Eindruck bei. Trotzdem muss sich der Titel bis zum Release noch in einigen Punkten steigern, um EA die Stirn bieten zu können. (Ulf)



Bully: Mit dem richtigen Timing entscheidet ihr diese Standardsituation sehr häufig für euch



Das vorzeitige Aus: Verletzungen gehören wie in der Realität zur Tagesordnung



Abgeschaut: Das in Basketballspielen bewährte Icon-Pass-System wurde 1:1 auf das Eis übertragen

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
 Fakten: Rumble-Pak, NHL-Liga + Nationalteams
 Erscheint: Mitte Dez.

Erster gut Eindruck

UNGLAUBLICH!
Nutzbare
Alientechnologie

ATTACK FROM OUTER SPACE!

...wir suchten außerirdisches Leben - und fanden DIE.

SENSATION!
GT veröffentlicht 'B-Movie'

SCHOCKIEREND!
50 Bilder pro Sekunde

UNFASSBAR!
Unterstützung von Dual-Shock
und Analog-Controller

AUGENZEUGE:
"Unglaubliche Lichteffekte"



B-Movie: Willkommen auf der Erde!
Die Trash-Aliens erobern unseren Planeten! Also, sieh nicht tatenlos zu, sondern schnapp Dir eines von zwölf unterschiedlichen Raumschiffen und zeig den grünen Giftzwergen, was 'terrestrischer Widerstand' bedeutet. Zur völligen Zerstörung der gemeinen Invasoren und der kompletten Umgebung nutzt Du Dein riesiges Waffenarsenal oder baust Dir Deine eigenen Kanonen zusammen. In zwanzig Levels und acht Regionen läßt Du die Marsianer in 3D Explosionen verglühen - und besuchst Sie sogar zu Hause - auf dem Mars!

B-Movie: Action wie im Kino



© 1997 King of the Jungle Limited. Allrights reserved. King of the Jungle and the King of the Jungle logo are trademarks of King of the Jungle Limited. B-Movie uses Quick 3D technology. B-Movie™ is a trademark of GT Interactive Software (Europe) Limited. Published and distributed by GT Interactive under license. GT is a trademark and the GT™ logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are property of their respective companies.



Zelda

Ocarina of Time

Nintendo 64 Action-Adventure **Endlich ist es so weit! Zu Weihnachten beglückt uns Nintendo mit dem heiß erwarteten Genre-Überflieger von Meister Miyamoto**



Friede, Freude, Eierkuchen: Am Anfang des Spiels herrscht auf dem Marktplatz noch freudiges Treiben. In sieben Jahren jedoch...

Shigeru Miyamoto gilt weltweit als einer der besten Spieldesigner überhaupt. Aus seiner Feder stammen Titel, die Videospelgeschichte geschrieben haben. Die Mario Brothers verdanken ihm ihr Dasein, Lylat Wars wurde durch ihn berühmt und nicht zuletzt die grandiose Zelda-Saga um den jun-

gen Helden Link brachte ihm Erfolg auf breiter Ebene ein. Nach dem 1986 erschienenen NES-Klassiker The Legend of Zelda und den drei Nachfolgern auf NES, Game-Boy und Super-Nintendo beglückt uns Miyamoto-san mit dem konsequenten 5. Teil The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Mit Ocarina of Time wird die Geschichte von Link und Zelda in die Zeit vor der Suche nach dem Windfisch und dem Erforschen der Licht- und Schatten-

welt verlegt. Zu Grunde liegt eine der umfangreichsten Storys, die jemals für ein Konsolenspiel erdacht wurden. Was aber machen die Zelda-Titel eigentlich allesamt zum Kult? Worin liegt die Faszination dieser fantastischen Welt begründet? Suchen wir die Antwort in der Story: Im Kokiri-Dorf leben grün gekleidete Kobol-



Darf in keinem Fantasy-Spiel fehlen: Als Endgegner des Feuertempels stellt sich euch ein riesiger roter Drache in den Weg



Wie ein Aborigines: Mit dem Bumerang kann Link auch weit entfernte Gegner treffen ohne einen wertvollen Pfeil zu verschwenden

de, um deren Köpfe immer eine kleine Fee kreist. Nur Link, ein Einzelgänger, muss ohne diese flinken Falter auskommen, weshalb er häufig zum Gespött seiner jugendlichen Bekanntschaften wird. Der Grund dafür ist aber einfach: Link ist eigentlich gar keiner von ihnen, sondern ein "normaler" Hylianer, dessen Mutter ihn im Dorf vor dem



Auf dem Rücken der Pferde liegt das Glück dieser Erde: Füttert während des Galopps Epona mit Rüben, und sie wird auch hohe Zäune überspringen



Excalibur lässt grüßen: Im Laufe des Abenteuers erlernt Link immer mehr magische Tricks für sein Master-Sword kennen



Pfiu Spinne: Die achtbeinigen Widersacher seilen sich blitzschnell von der Decke hinab. Verletzen kann man sie nur, wenn sie euch die weiche Unterseite zukehren



Wachstumsschub: Link wird etwa zur Hälfte des Spiels im Temple of Time um sieben Jahre gealtert. Nun ist es an ihm, Hyrule zu retten



Freie Analog-Kamera: Nahtlos in die nahezu perfekte Steuerung reiht sich auch die kinderleichte Bedienung der freien Ego-Kamera ein

Die Spielografie einer Legende

- 1986 The Legend of Zelda (NES)
- 1988 Zelda II – The Adventure of Link (NES)
- 1991 The Legend of Zelda – A Link to the Past (Super-Nintendo)
- 1993 The Legend of Zelda – Link's Awakening (Game-Boy)
- Kurios: 1994 vergab Nintendo sogar Zelda-Lizenzen an Philips. Aber ebenso wie die CDI-Hardware flopten auch die beiden Spiele und verschwanden in der Versenkung.



Effekte satt: In Miyamotos Meisterwerk wird ein wahres Feuerwerk an grafischen Effekten abgebrannt. Der Standard wird nach Ocarina of Time um einiges höher sein

großen hylianischen Krieg zu retten versuchte. Sein Vater starb während der Schlossbesatzung und seine Mutter im verwunschenen Kokiri-Wald, dem noch nie ein Sterblicher entfliehen konnte. Schweißgebadet wacht der kleine Link nach einem Alptraum in sei-



Logische Hintergründe: Es gibt kaum Titel, die einen dermaßen logischen Grafikaufbau haben. In dieser Einstellung kann man sogar die Mühle des Dorfes sehen

nem Baumhaus auf und macht sich auf den Weg zum großen Deku-Baum, der ihm schließlich sein wahres Wesen offenbart und auf eine abenteuerliche Reise schickt, um Hyrule vor dem sicheren Untergang durch den Erzschorken Ganondorf zu schützen. Wie ihr sicherlich bemerkt habt, ist Ocarina of Time zeitlich vor den anderen Teilen der Saga angesiedelt. Erlebt also den Werdegang des kleinen Helden von der Pieke auf, bis er schließlich als erwachsener Recke seine Welt rettet.

Spielablauf: Gameplay einer neuen Dimension

Zelda hat dermaßen viel zu bieten, dass selbst ein siebenseitiger Test nicht ausreichen wird, alle Fakten zu diesem Spiel aufzulisten. Fangen wir bei den Möglichkeiten der Fortbewegung unseres jungen Helden an. Link kann natürlich – wie sein Kollege Mario – frei in der 3D-Welt umherlaufen. Erreicht er einen Abgrund, wird automatisch gesprungen. Nach dem be-



Alles im Griff: Sehr übersichtlich sind auch die Status- und Kartenanzeigen ausgefallen. Dabei wurde besonders auf eine leichte Bedienung geachtet

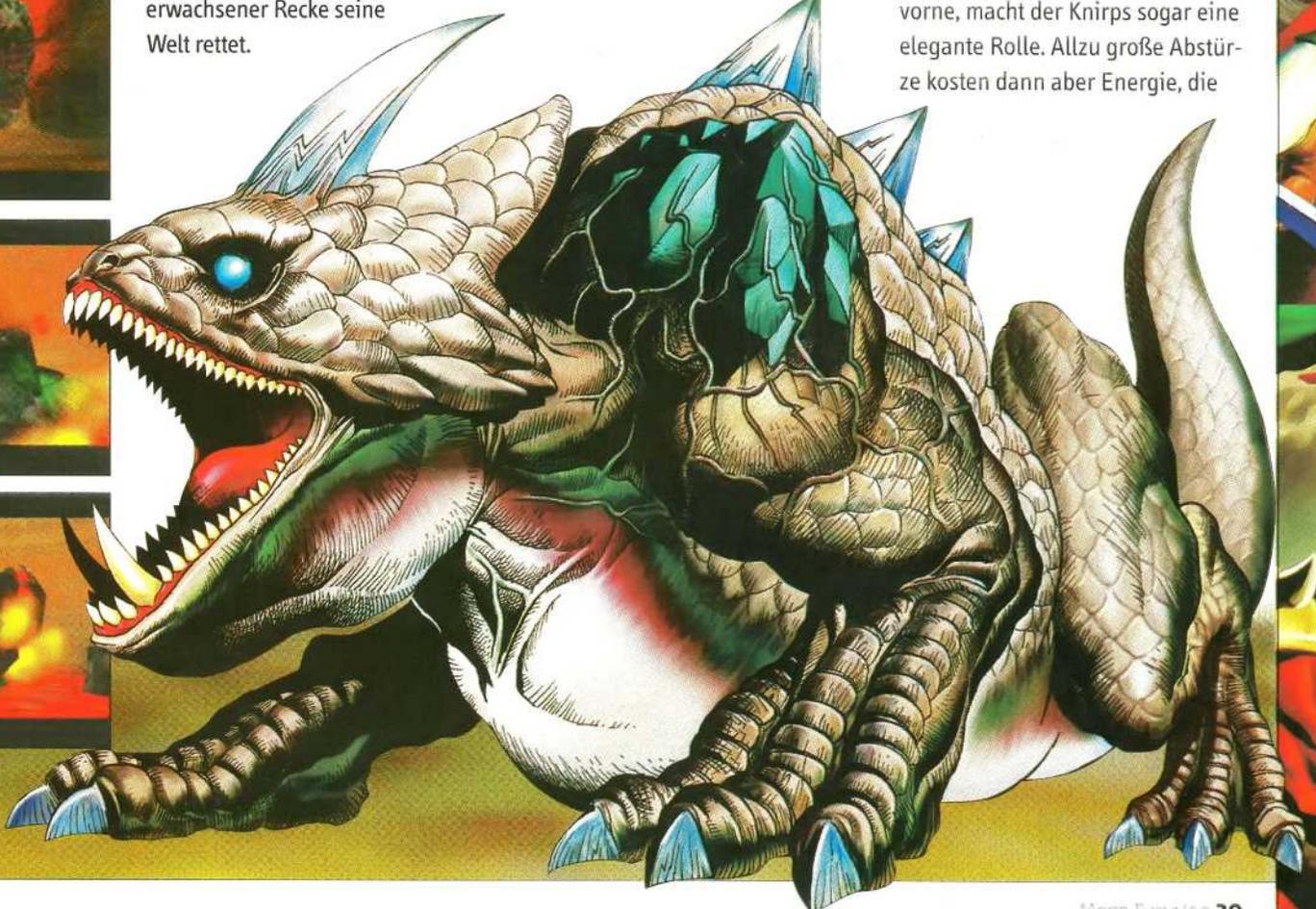


Redseelig: Links ständige Begleiterin Navy erklärt jede Aktion, deckt mysteriöse Rätsel auf und gibt Tipps zu einigen Gegnern

herzten Sprung zieht er sich entweder eine höher gelegene Plattform hinauf oder fällt todesmutig in die Tiefe. Dabei sind Höhenunterschiede von mehreren Metern kein Problem. Drückt man das Analogpad im letzten Moment nach vorne, macht der Knirps sogar eine elegante Rolle. Allzu große Abstürze kosten dann aber Energie, die



Hat Link einen Endgegner besiegt, wird per Filmsequenz sein schmerz erfüllter Untergang dargestellt



wie in alten Zeiten vom "Herzchen-Meter" abgezogen wird. Zu Anfang habt ihr nur drei Herzen. Nach jedem weiteren Endgegner wird die Anzeige um einen weiteren Herz-Kontainer aufgestockt. Manchmal gibt es in entlegenen Levelbereichen auch Herzteile (von denen immer vier benötigt werden, um einen weiteren Container zu vervollständigen) zu finden. Neben

Swen: Dass mir die Ehre zuteil wurde, das (nun ist es ja offiziell) beste Videospiel aller Zeiten zu testen, trieb mir fast die Tränen in die Augen. Für mich bedeutete es drei Tage ununterbrochenes Zocken. Mit Schweißbrennern musste man mich vom N64 los-eisen und nachts träumte ich sogar von Link und seinen Abenteuern (kommt nur selten vor). Auch wenn ich Ganondorf wegen zu knapper Testzeit noch nicht in die ewigen Jagdgründe schicken konnte, werde ich nicht ruhen, bis diese heldenhafte Tat vollbracht ist. Dazu muss man aber mindestens 60 Stunden einplanen. Wohl gemerkt, nur um den Endgegner zu besiegen. Will man wirklich alles sehen, muss noch einmal so viel Zeit investiert werden. Genial ist freilich das Zusammenspiel des siebenjährigen Zeitunterschieds. Ist Link noch ein junger Knabe, stehen ihm ganz andere Möglichkeiten zur Verfügung wie als Erwachsener. Und zu allem Überfluss verändern sich in der Zukunft auch alle Locations zum Bösen hin, es tauchen neue Gegner auf oder ganze Formationen haben sich geändert. Aber seht selbst. Alles ist bei diesem Spiel perfekt aufeinander abgestimmt, und das mit einer solchen Leichtigkeit, dass es kaum auffällt. Fazit: The Legend of Zelda – Ocarina of Time ist die Krönung der Videospiele-Schöpfung. Viel Spaß!



solchen elementaren Überlebensfragen gilt es für Link natürlich auch das eigentliche Abenteuer zu bestehen, und das ist so mannigfaltig, dass es schwer fällt den richtigen Anfang zu finden. Zuerst müssen nur kleinere Aufgaben bewältigt werden. Link redet mit Dorfbewohnern und erfährt so allerhand über Land, Leute und sich selbst. Nebenbei bekommt der Spieler auch die sehr einfach gehaltene Steuerung vermittelt und erlernt Schritt für Schritt alle Aktionsmöglichkeiten von Link. Im großen See, in Brunnen oder Tümpeln darf bis zu drei Sekunden getaucht werden. Mit dem passenden Item, dem silbernen Armreif, geht es dann schon doppelt so lange auf Tauchkurs, während im Wassertempel ohne Eisenschuhe gar nichts läuft (im wahrsten Sinne



Hauruck: Große Kisten mit Glitzereffekt halten immer ganz tolle Goodies, wie Schlüssel, Karten oder Herzen, parat



Blutsbruder: Nachdem Link die Stadt der Gorons von Hungersnöten befreit hat, ist der Anführer sein bester Freund



Mysteriös: In der Mühle des Dorfes begegnet Link einem Leierkastenspieler, der eine starke Ähnlichkeit mit einem der japanischen Programmierer hat...

Einsteigertipps



- In den Dungeons solltet ihr immer versuchen so schnell wie möglich den Kompass und die Karte zu finden. Mit diesen beiden Items habt ihr den vollen Überblick.



- Auf der gesamten Welt sind verwunschene Spinnen verstreut, die, falls ihr sie erledigt, eine Totenkopfmünze hinterlassen, die ihr dann wiederum im Zehnerpack bei der Königsspinne im Dorf in wertvolle Items eintauschen könnt. Als Erstes gibt es einen Geldbeutel mit doppeltem Fassungsvermögen oder den "Rumble-Detektor", der versteckte Items mit zunehmendem Schüttel-effekt signalisiert. Insgesamt sind 50 Spinnen auf der Welt versteckt, das heißt, es warten fünf besondere Gegenstände auf euch.



- Besucht die Locations mehr als einmal und zu verschiedenen Tageszeiten.

- Auf dem Rücken der Stute Epona werdet ihr eine Menge Zeit sparen. Ich will nicht zu viel verraten, aber dreht auf der Lon-Lon-Ranch jeden Stein um...

des Wortes). Teilweise ist das Überwinden von gähnenden Abgründen nur durch mutiges Hangeln über Drahtgitter, Leitern oder Lianen möglich. Der Clou beim neuesten Zelda-Streich ist aber das flötenartige Instrument, die Okarina. Mit den Tönen dieses magischen Items kann Link Lieder spielen, die einen außergewöhnlichen Einfluss auf Gegner, Land und sogar die Zeit selbst haben. Mit dem Lied der Sonne kann der fesche Knabe in Dungeons Untote paralyzieren oder an der Oberfläche die

len, die einen außergewöhnlichen Einfluss auf Gegner, Land und sogar die Zeit selbst haben. Mit dem Lied der Sonne kann der fesche Knabe in Dungeons Untote paralyzieren oder an der Oberfläche die



Smalltalk unter Kämpfern: Manche der bezwungenen Gegner geben Hinweise oder verkaufen nützliche Items zum Schleuderpreis



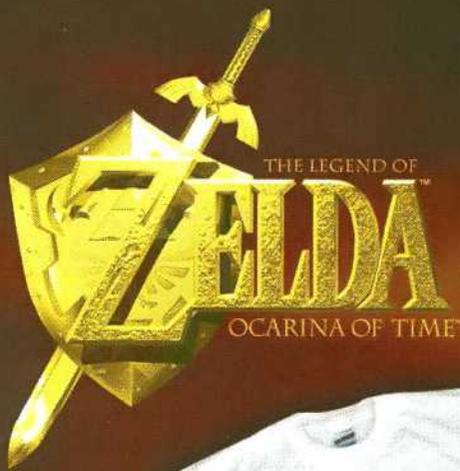
Am Anfang: Die erste Aktion, die ihr in Links neuem Abenteuer macht, ist es, von seinem geliebten Baumhaus herunterzuklettern



Abgetaucht: In den Wasserbereichen der einzelnen Levels darf unser Held auch auf Tauchstation gehen. Je nach Item verschieden lange



Feindliche Handlung: Dank des genialen 3D-Kampfsystems, das nahtlos mit der Z-Taste aktiviert werden kann, nimmt Link Maß für eine Attacke



The Legend of Zelda - Ocarina of Time © 1998 Nintendo Co., Ltd. Lizenz durch Ellipse Licence Germany. Änderungen in Artikeln und Irrtümer vorbehalten.



Kapuzensweater
 Grau, Größe L 69,95 DM
 Grau, Größe XL 69,95 DM
 Schwarz, Größe L 69,95 DM
 Schwarz, Größe XL 69,95 DM

T-Shirt
 Weiß, Größe L 29,95 DM
 Weiß, Größe XL 29,95 DM
 Schwarz, Größe L 29,95 DM
 Schwarz, Größe XL 29,95 DM



Rucksack
 Schwarz
 79,95 DM



Armbanduhr
 Klettarmband, schwarz, Metallgehäuse
 69,95 DM

Armbanduhr
 Blau/rot, Standardverschluss
 49,95 DM

Becher
 Weiß
 19,95 DM



Pin
 Link
 2,95 DM



Baseball Cap
 Blau
 Front bestickt
 39,95 DM



Such Dir was aus:

Zu bestellen in Deutschland:

- Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 0931/3545235
- Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640

Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:

- Gamebuster OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0)662/440144, Telefax: +43 (0)662/44014414

Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.





Frische Luft: Im Dorf gibt es einen riesigen Turm mit hervorragender Fernsicht



Gezielte Attacke: Werden Monster niedergestreckt, wird das Auge noch mit satten Spezialeffekten verwöhnt



Totes Fleisch: Die Echse freut sich tierisch über den frischen Braten. Macht nichts - Link hat eh unendlich Continues...



Feurige Rätsel: Mit den Deku-Baum-Stöcken kann Link nicht nur angreifen, sondern auch Laternen entfachen



Geräumige 3D-Perspektiven: Egal ob Spielegrafik oder Zwischensequenzen, die Engine hat durchweg atemberaubendes Niveau

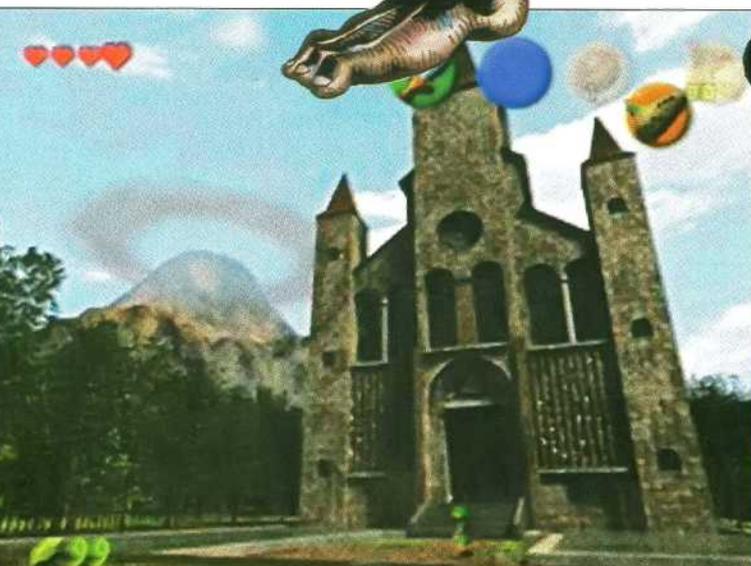
Nacht zum Tage machen. Habt ihr die ersten Aufgaben erfüllt (und das bedeutet mindestens 20 Stunden Schwerstarbeit!), erlernt ihr das Lied der Zeit, mit dessen Hilfe Link im Zeitempel und mit dem Meisterschwert bewaffnet sieben Jahre in die Zukunft reist. In der Gestalt eines Erwachsenen erreicht ihr schließlich höhere Plattformen, dürft andere

Waffen benutzen bzw. dieselben Waffen anders einsetzen. Auf der anderen Seite kann Link nicht mehr durch schmale Röhren krabbeln und andere Dinge machen, die ein Erwachsener einfach nicht gerne tut. Im weiteren Verlauf des Spiels müsst ihr sogar das Alter ändern, um Ganondorf ein Bein stellen zu können. Eine weitere wichtige Säule des Spiels sind natürlich die magischen Fähigkeiten. Hier und da tauchen freundliche Feengeister mit besonderen Kristallen im Gepäck auf. Als Erstes



Falsche Arbeitskleidung: Mit der feuerfesten Kluft wären die Lava und der Feueratem kein Problem. Das Item kostet Link aber eine Stange Geld

erhält Link einen Feuerspruch, der nicht nur effektiv gegen Monster ist, sondern auch Fackeln entzünden kann, an die man normalerweise nicht herankommt. Schließlich gibt es noch den überaus wichtigen Warp-Spruch, mit dem Speicherpunkte in Dungeons gesetzt werden können. Diese sind sehr hilfreich zum Abkürzen von immer wieder zu begehenden Passagen. Kommen wir



Wichtigster Schauplatz: Im Temple of Time wird Link mit dem magischen Mastersword und der Ocarina of Time zum erwachsenen Helden



Versteckte Levelbereiche: Habt ihr ein solches Loch durch Sprengung freigelegt, wartet ein Extra-Level darauf, erkundet zu werden



Lasst uns frohlocken! Einen „Herz-Kontainer“ zu finden bringt den meisten Spaß, da es sich um das beste Item handelt



Prägende Zusammenkunft: Am Anfang trifft Link auf eine Mitbewohnerin aus dem Kokiri-Dorf, die ihm den Tipp gibt, gleich zum Großen Deku-Baum zu gehen

zu den Widersachern von Link. Zum Erzrivalen Ganondorf wurde bereits alles gesagt, nur noch eins: Im Spiel wird er sich euch mehr als einmal in den Weg stellen, und bei jeder Begegnung wird er stärker und gerissener. Ebenso funktioniert das auch mit den niederen Gegnern. Skelette, Mumien, Elementare und Spinnen müssen aus dem Weg geräumt werden. Ocarina of Time bringt immer wieder neue Features ins Spiel. Gekämpft wird in einem vollkommen neuen 3D-Echtzeit-Kampfmodus. Der Übergang von Kampf zu normaler Laufaktion ist fließend und wird einfach mit dem Z-Knopf an- und abgewählt. Ist ein Gegner in der Nähe, erscheint er in einem Fadenkreuz, und ihr könnt Link mit dem Steuerknüppel in eine stra-

tegisch bessere Position bringen, mit dem Schwert zuschlagen, das Schild zur Verteidigung einsetzen oder magische Aktionen starten.



Animierte Grafik: Im Morgengrauen wird die Zugbrücke der Zelda-Festung herabgelassen. Gegen Abend ist der Eingang also versperrt

Wusstet ihr schon ...?

... dass zuerst über ein Ego-Shooter-Zelda nachgedacht wurde, bevor es zur fünfjährigen Entwicklung ging?



Mondsüchtig: Ist die Sonne erst einmal untergegangen, werden die unzähligen Untoten im Hyruler-Feld lebendig



Langhaariger Bombenleger: Ist man zu unvorsichtig mit dem Einsatz von speziellen Gegenständen, kann die Sache sehr schnell nach hinten losgehen



Feuerbarriere: Ein typisches Zelda-Rätsel ist dieses Plattformhindernis. Irgendwo muss so etwas wie ein Schalter sein



Geduldprobe: Während die Wache Patrouille läuft, muss sich Link hinter den Hecken verstecken, um nicht aus dem Schlossgarten geworfen zu werden



Durchs kalte Nass: Manche Levelbereiche lassen sich nur schwimmend erreichen. Teilweise macht eine starke Strömung alle Anstrengungen zunichte

Links magische Okarina



Das wichtigste Item unseres Helden ist seine Okarina. Mit den C-Tasten und A könnt ihr bis zu acht Töne aneinander reihen, die in der richtigen Reihenfolge ein magisches Lied ergeben, das dann wiederum Türen öffnet, euch zu bekannten Welten teleportiert oder Gegner ausschaltet. Eine Okarina ist eine recht einfache Flöte und besteht aus Metall, Ton, Holz oder Plastik. Erfunden wurde das ovale Instrument im Italien des 19. Jahrhunderts. Sie klingt sehr gedämpft und angenehm und kann sogar im Ensemble in verschiedenen Tonlagen gespielt werden. Es gibt sogar CDs mit Stücken von Verdi oder Rossini, die Okarina-Passagen zu bieten haben.



Das Zelda-Universum



Idyllischer Wasserfall: Hinter dieser natürlichen Barriere liegt die Stadt der Wasserwesen. Dorthin zu gelangen verlangt Kombinationsgabe



Bonzenladen: Die freundlichen Wasserwesen haben neben exquisiten Items auch die passenden Preise in den Shops



Gefahr im Anmarsch: Solche anrollenden Felsbrocken haben ihr Eigenleben. Manchmal bremsen sie unvermittelt ab und drehen in die andere Richtung

Technik: ... und am achten Tag erschuf er Ocarina of Time

Abgesehen vom unglaublich tiefen und abwechslungsreichen Gameplay gehört Ocarina of Time auch



Achtung, Steinschlag! Mit der R-Taste versteckt sich Link hinter seinem Schild, dann können ihm die Felsen nichts anhaben

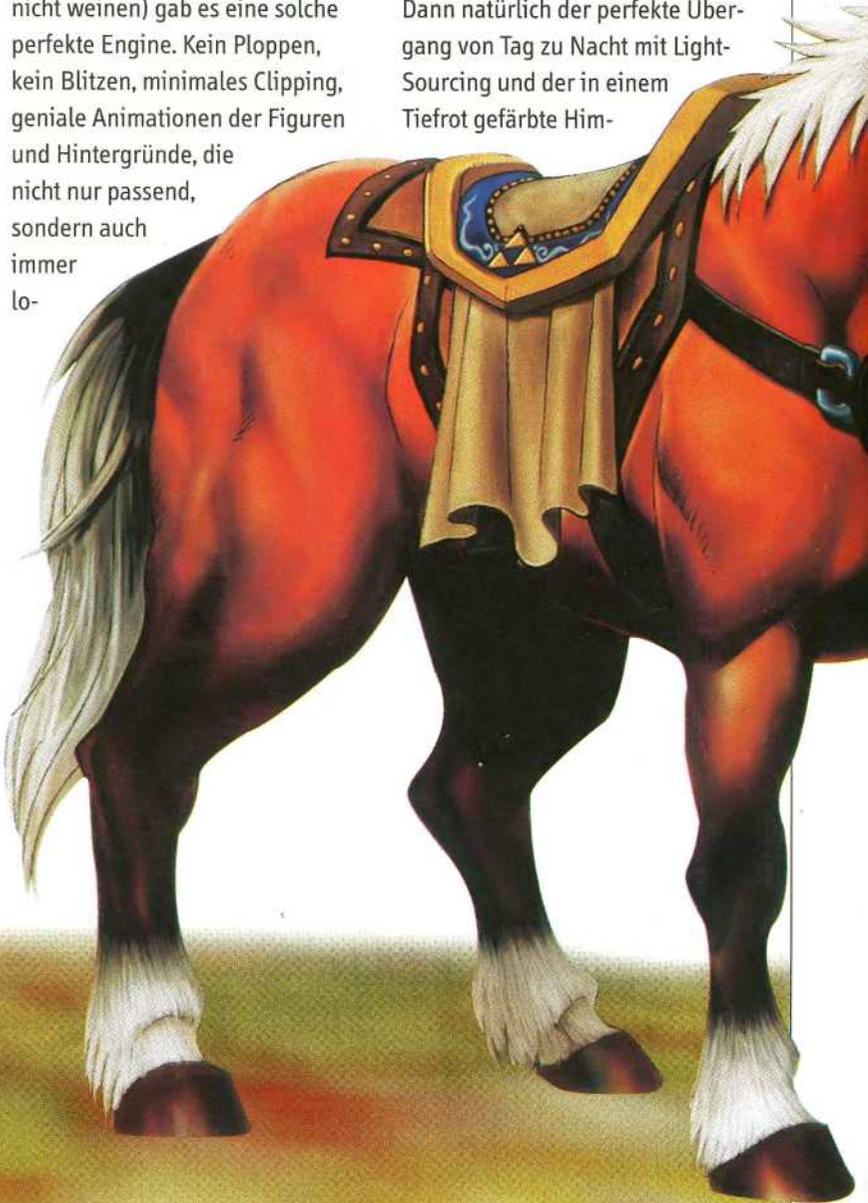
technisch zu den besten Titeln auf einer Konsole. Der Spieler wird nahezu unbemerkt von der Brillanz des 256MBit-Moduls gefangen genommen. Zelda ist so perfekt durchgestylt, dass es als normal erscheint, an fast fotorealistischen Texturen vorbeizuschlendern, gegen absolut geschmeidig animierte Monster zu kämpfen oder die freie 3D-Kamera in jeden erdenklichen Winkel zu bewegen. Die Steuerung hält sich dezent im Hintergrund – sie wurde also perfekt gelöst. Jeder Handgriff geht ohne langes Tastengedrücke über die Bühne. Alle



Viele Jahre bevor der erste Teil The Legend of Zelda 1986 auf den japanischen Markt kam, arbeitete Kensuke Tanabe bereits im Stillen an seinem eigenen Fantasy-Universum namens Hyrule. Er ließ dort Geschichten um den jungen Helden Link, die holde Prinzessin Zelda, deren Zofe Impa und dem Schurken Ganondorf frei nach berühmten Erzählungen von J.R.R. Tolkien und der Artus-Sage entstehen. Schließlich wurde man bei Nintendo auf das Hobby ihres Mitarbeiters aufmerksam und beschloss ein Spiel daraus zu kreieren. Nach dem absoluten Erfolg von The Legend of Zelda hatte sich Link in die Herzen aller Konsolen-Fans gespielt und ist fortan eine Institution.

Menüs sind schnell zugänglich und übersichtlich. Grafisch ist dieses Modul ein weiterer Meilenstein in der Videospiegelgeschichte. Noch nie (alle Sega- und Sony-Jünger bitte nicht weinen) gab es eine solche perfekte Engine. Kein Ploppen, kein Blitzen, minimales Clipping, geniale Animationen der Figuren und Hintergründe, die nicht nur passend, sondern auch immer lo-

gisch zum Blickwinkel sind. Seht ihr beispielsweise vom Großen Feld Richtung Todesberg, kann man die typischen Wipfel am Horizont erkennen und umgekehrt. Dann natürlich der perfekte Übergang von Tag zu Nacht mit Light-Sourcing und der in einem Tiefrot gefärbte Him-



Spendable Fee: Nachdem Link diese Endgegner bezwungen und Puzzles gelöst hat, gibt es als Belohnung neue magische Fähigkeiten

Wie ein neues Genre entsteht

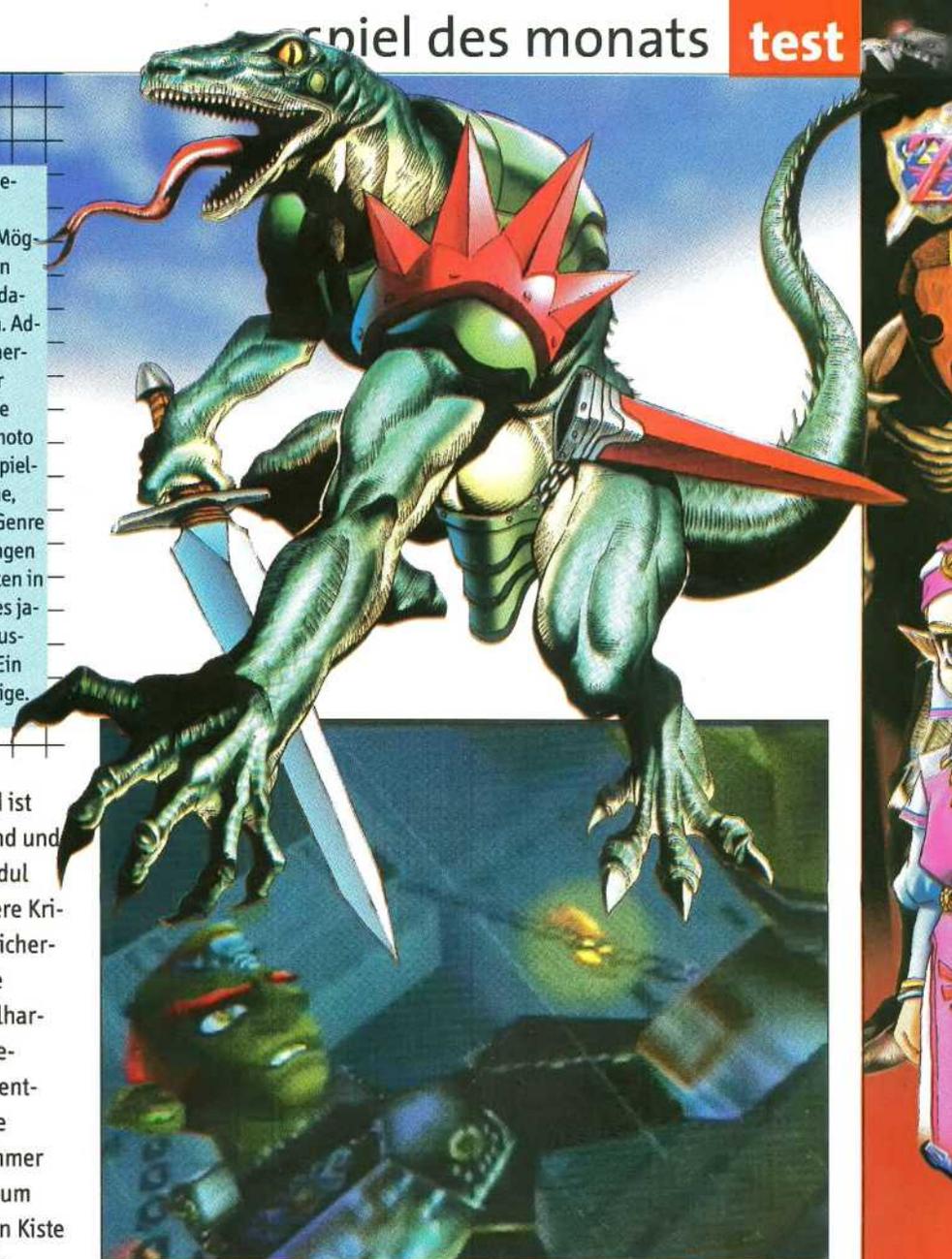
Shigeru Miyamoto bekam also 1986 von höchster Nintendo-Ebene den Auftrag, die Geschichten von Kensuke Tanabe in einem Videospiel zu verarbeiten. Damals gab es noch keine opulenten Speicher von 4 MByte oder potente 3D-Grafikchips. Dem kleinen NES, übrigens noch immer die erfolgreichste Konsole aller Zeiten, konnte man nur pixelige Bitmapgrafiken und quäckenden Sound entlocken. Um so erstaunlicher, wie viel Spielspaß selbst nach zwölf Jahren noch in den 2MBit-Modulen steckt. Und nur dem Genie Miyamoto ist es zu verdanken, dass ein neues Genre entstand, das Action-Adventure. Seine Philosophie, dass ein perfektes Spiel aus 70% Aufgaben und 30% Rätseln und Geheimnissen be-

stehen muss, hat er bis heute beibehalten. Im Jahre 1998 stehen ihm natürlich ganz andere Hardware-Möglichkeiten zur Verfügung als zu den Pionierzeiten des NES. Er musste damals ganz neue Wege beschreiten. Adventures bestanden wegen Speicherplatzmangels nur aus Text und der Spieler konnte nur per Texteingabe seine Befehle weitergeben. Miyamoto brachte animierte Figuren, neue Spielprinzipien, getrennte Levelbereiche, wie Oberwelt und Dungeons, ins Genre hinein. Als Lohn für seine jahrelangen Bemühungen und Errungenschaften in diesem Sektor verlieh ihm 1991 das japanische Kultusministerium die Auszeichnung für das beste Produkt. Ein Titel mit unglaublich hohem Prestige.

mel. Zwar verzichtete man während des Spiels auf Videosequenzen, dieses Manko wurde jedoch mehr als ausreichend durch cinematische Sequenzen in der originalen Spielegrafik kompensiert. Die Musik ist auch auf einem recht hohen Niveau, hinkt aber im Vergleich zur unglaublichen Grafik etwas hinterher. Das soll nicht falsch verstan-

den werden, denn der Sound ist immer noch sehr ansprechend und würde so manchem N64-Modul gut zu Gesicht stehen. Kleinere Kritikpunkte gibt es trotzdem. Sicherlich hätte man einige seltene Fruststellen, wie die knüppelhaften Endgegner, durch eine geschicktere Speicherfunktion entschärfen können, oder einige Secrets bringen Link nicht immer den erhofften Schub, wenn zum Beispiel in der gut bewachten Kiste nur Diamanten sind und Link schon das Maximum

an Geld mit sich führt. Diese beiden Punkte sind momentan wirklich das Einzige, was man Miyamos Meisterswerk nachsagen kann.



Fluchender Erzschorke: Ganondorf ist nach der erfolgreichen Flucht von Prinzessin Zelda sehr erbost. Link wird das auszubaden haben...



Zielwasser: Spannt ihr die Schleuder zum Angriff, wird in Turok-Tekbow-Manier in die Ego-Perspektive umgeschaltet



Verschluss: Türen mit Eisenstangen sind ohne den passenden Mechanismus nicht zu knacken

Test Nintendo 64

Herstellen: **Nintendo**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Final Fantasy VII**
 Fakten: **interne Speicherfunktion, Rumble-Pak, dt. Texte**
Erscheint: Dezember

Grafik: 94 Sound: 76

Fun: 96





Beliebtes Stilmittel:
Bei feurigen Supermoves färbt sich der Hintergrund schwarz



Stolze Pose, wenig Polygone: Durch die vielen Ecken und Kanten muten die Kämpfer fast schon abstrakt an



Ulf: Würde es die Kategorie „Fun-Keilerei“ geben, Rival Schools würde sicherlich in diese Schublade gesteckt werden. Mit einem übersichtlichen Aktionspaket ausgestattet, wird wie selten zuvor rasant und rustikal gegenseitig auf die Schwarte gekloppt. Rival Schools ist eben ein

Gaudi-Klopfer, der in puncto Komplexität jedoch nicht mit Ken & Co Schritt halten kann (will?). Erfreulich ist außerdem das dicke Paket an Boni. Es sollte allerdings nicht unerwähnt bleiben, dass die Polygongrafik vor Ecken und Kanten nur so wimmelt und der Titel für den europäischen Geschmack wahrscheinlich zu japanisch ist.

Rival Schools

PlayStation Beat 'em Up Neues Prügelfutter aus dem Hause Capcom: Zur Abwechslung müssen sich High-School-Kids ihrer Haut erwehren

Hört, hört, es gibt doch noch ein Prügelspiel-Leben abseits der Street-Fighter-Garde. Rival Schools lautet die neue Geheimwaffe aus Japan. Es handelt sich dabei um eine Spielhallen-Konvertierung, die erstmals im Dezember '97 nach Yen-Münzen gierte. Im Mittelpunkt stehen Schüler von japanischen High Schools, die auf eigene Faust das mysteriöse Verschwinden von Mitschülern aufdecken.

Spielablauf: Bewährtes neu verpackt

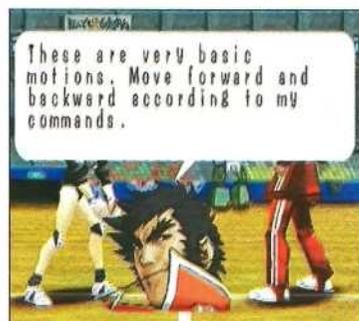
Prügelspielkenner dürften den Prügelspielneuling als eine Art „Best of“ bewerten. Nicht nur dass in hinlänglich bekannter Street-Fighter-Manier die gegnerische Energieleiste dezimiert wird, auch andere bewährte Ideen wurden ins Gameplay

eingeflochten. Beispielsweise darf man sich vor Spielbeginn einen Partner aussuchen, der bei Team-Moves kräftig mitanpackt und sich auch selbst nicht zu schade ist, in den Ring zu steigen. Hinzu kommen noch comicartige Zwischensequenzen im Anime-Stil, wenn eure zumeist

fernöstlichen Recken einen Supermove namens Burning Vigor Attack auspacken. Die muntere und flotte Keilerei wird netterweise auf zwei CDs ausgeliefert. Der erste Silberling beinhaltet die Spielhallen-Version, angereichert durch die bewährten Dreingaben (Trainingsmodus, Optionen). Die zweite CD mit dem Namen Evolution bietet darüber hinaus noch weitere Gimmicks, zum Beispiel einen Lesson-Modus, bei dem euch ein Lehrer die Grundtechniken beibringt, sowie viele weitere Spielmodi (Group-Battle, League-Battle, Tournament). Ferner habt ihr die



Fremdentsweckt: Einige Sportkanonen treten im Arbeitsornat und mit Werkzeug an, in diesem Fall ein Baseballschläger



Von der Pike auf erlernt: Ein Trainer erteilt euch stufenweise Lektionen, die bei kompletter Bewältigung sogar ein Gimmick einbringen



Rührend: Aufmunternde Sprüche eures Kompagnons animieren zum Weitermachen

Möglichkeit, neben Bonus-Charakteren auch zahlreiche andere Beilagen, wie Anime-Clips, freizuschalten, die in einem speziellen Raum verwaltet werden.

Technik: Ein wenig altbacken

Poppige Farben, Japan-Dudelsound (im Intro-Song wird sogar auf Japanisch geträllert) - Capcom bleibt seiner bisherigen strikt fernöstlichen Linie wieder einmal treu. Dagegen ist im Prinzip nichts einzuwenden. Unentschuldigbar sind jedoch die allzu eckigen Polygon-Kämpfer. Mensch Capcom, im Jahre '98 muss man doch nicht auf eine veraltete 3D-Engine zurückgreifen!



Teamwork: Mit einem optimalen Timing luchst ihr dem Gegner im Duett die Lebensenergie ab

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Virgin**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Maro 0751/9564646**
 Vergleichbar mit: **Bloody Roar**
 Fakten: **6 Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 56 Sound: 53

Fun: 80



Eine Runde Mitleid: Nach einem Tor sitzt der Keeper ganz betröpft auf der Linie, ein Blick auf das Ergebnis verrät auch, warum er so geknickt ist



Bekannt: Ihr steuert Standardsituationen mit Hilfe eines solchen Pfeils. Auf Tastendruck verfügt ihr aber auch über einen Cursor, mit dem ihr den anzuspielenden Stürmer anwählt



Gut schaut 's aus: Die verschiedenen Kameraperspektiven erlauben auch solche Nahaufnahmen, hierbei geht jedoch die Übersicht verloren

FIFA 99

PlayStation Fußball Electronic Arts will die Tabellenführung nicht kampflös abgeben. FIFA 99 wartet mit kleinen, aber feinen Verbesserungen auf

Der Winter ist schon eine tolle Zeit. Plötzlich braucht man keine Ausrede mehr, um stundenlang in der Bude abzuhängen und wirklich wichtige Dinge zu machen, für die Uneingeweihte kein Verständnis haben - also zocken! Wenn 's draußen stürmt und schneit, schlägt der Beschützerinstinkt bei den Müttern voll durch und sie halten euch beinahe gewaltsam von einem Ausflug in die feindliche Umwelt ab. Welcher Trost bleibt einem da



Cutscenes vermitteln echte Fußballatmosphäre: Während sich seine Kollegen noch warmlaufen, begrüßt der Spielführer den Schiedsrichter

schon außer stundenlangem Konsolenquälen? Haben wir da überhaupt eine andere Wahl als vor dem Fernseher zu sitzen, allein schon wegen Müttern? Gott sei Dank haben die Softwarefirmen just zu dieser Zeit (das Fest der Liebe naht) ein Einsehen mit den Menschen und erschaffen mit emsiger Betriebsamkeit das eine oder andere



re Spielchen, das Herz und Finger erwärmt. Auch Electronic Arts hat gütigerweise seine Programmierer zu mehr Arbeit angespornt, und heraus kam überraschenderweise ein Fußballspiel, schon das dritte 1998, das einzige aber mit dem Titel FIFA 99. Die entscheidende Frage ist nun also, ob es sich lohnt, das neue Game zu erwerben. Ist es wirklich so viel besser als seine beiden Vorgänger?

Spielablauf: Bessere Atmosphäre durch mehr Spielereien

Wie von anderen Kickern bekannt, habt ihr mehrere Modi zur Verfügung, damit ihr nicht nur in Freundschaftsspielen nach dem Leder treten müsst. Neben der also schon erwähnten rein freundschaftlichen Begegnung gibt es nun die Möglichkeit, mit einer von 20 Mannschaften in der europäischen Dream League anzutreten, von der in der letzten Zeit so oft die Rede war. Hier kämpft ihr euch durch eine der beiden Gruppen, um letzten Endes als der König des europäischen Vereinsfußballs dazustehen. Wer es nicht ganz so international mag, tritt eben mit seiner Lieblingsmannschaft in einer von zwölf nationalen Ligen an. Alle aktuellen Teams stehen euch dabei mit allen Spielern zur Verfügung. Natürlich gibt es auch den ganz normalen



Replay: Ihr seht Tor und Entstehung des Treffers noch einmal aus allen möglichen Perspektiven



Das Wetter: Es kann vorher von euch festgelegt werden oder wird per Zufallsgenerator von der CPU ermittelt. Natürlich hat es Auswirkungen auf die Platzoberfläche und das Ballverhalten



Alleingang: Beim Solo auf das Tor heißt es Nerven bewahren, denn die Torhüter sind sehr gut beim Herauslaufen



Meisterlich: In einer Saison nehmt ihr mit dem Team eurer Wahl an der Meisterschaftsrunde in einem von zwölf Ländern teil

Die Programmierer bedienen sich wieder der bewährten Elfmeter-technik: Wohin der Schütze genau zielt, das bleibt dem Keeper verborgen



Schwerkraft: Die Gegner spielen je nach Qualität der Mannschaft schon in der leichtesten Spielstufe teilweise sehr geschickt und nutzen jede eurer Schwächen aus



Echtzeit-Strategie: Mitten im Spiel schaltet ihr ohne Unterbrechung auf eine neue Taktik (links im Bild), so ändert ihr dynamisch die Spielweise eurer Mannschaft

Pokalwettbewerb, bei dem Vereins- oder Nationalmannschaften teilnehmen, ganz wie ihr es wünscht. Selbstverständlich spielen die Ballartisten alle mit ihren Originalnummern und -namen. Wer Zeit und Lust hat, kann sich auch selbst voll in das Spiel einbringen. Per Editor erschafft ihr neue Mannschaften und Spieler. Letztere könnt ihr aussehensmäßig an echte Vorbilder anpassen. Im Training übt ihr Spielzüge und macht euch mit der Steuerung vertraut. Vom Umfang her kann FIFA 99 erneut beeindrucken: 40 Nationalmannschaften, über 100 Vereinstams, 20 Stadien, unterschiedliches Wetter, hier bleiben keine Wünsche offen. Während des Spiels selbst bemerkt man we-



Passt schon: Ein Flankenlauf mit hohem Pass in die Mitte gibt euren kopfballstarken Stürmern die Chance zum Torerfolg, aber auch spektakuläre Sidekicks sind möglich

Wusstet ihr schon ...?

...dass Sepp Meier, die Katze von Anzing, der deutsche Torhüter des Jahrhunderts ist?

nig Veränderungen. Die Tastaturbelegung entspricht fast 100%ig der von Frankreich 98. Lediglich ein erweiterter Skill-Modus fällt auf. Mit etwas Übung ermöglicht dieser spektakuläre Hakentricks und Kabinettstückchen. Die schon bekannten Cutscenes wurden um einige Varianten bereichert. So regen sich eure Spieler jetzt auch über vergebene Großchancen auf, hadern mit dem Schiedsrichter und dieser zückt energisch seine Karten und schimpft die Fußballer nach besonders bösen Fouls. Die Replays wurden im Vergleich zu den Vorgängern verlängert. Jetzt könnt ihr endlich auch die Entstehung der Torszene aus allen zur Verfügung stehenden Kameraperspektiven betrachten. Die Perspektive ist natürlich auch während des Spiels jederzeit wechselbar. Die beste Übersicht und so-

mit Spielbarkeit bietet wie immer die Telekamera. Mit einem Druck auf die Select-Taste schaltet ihr zwischen vorher festgelegten Spieltaktiken hin und her. Je nach Spielsituation wechselt ihr so zwischen Defensive und Powerplay.

Technik: Sieht noch genauso gut aus wie die Vorgänger

Eigentlich war klar, dass FIFA 99 keine neuen Maßstäbe in puncto Grafikqualität mehr setzen würde. Dafür waren FIFA 98 und Frankreich 98 schon zu ausgereift und beeindruckend. Irgendwann ist eben die Grenze der PlayStation erreicht und es sind wirklich nur noch minimale Verbesserungen möglich. Das Spiel und auch die Cutscenes laufen flüssig und ohne zu ruckeln. Im Bereich Sound geben wieder einmal Hansch und Poschmann ihr Bestes. Wie schon erwähnt, wurde



Umfeld: Die Zwischensequenzen zeigen alles, was sonst noch zu einem Fußballspiel gehört. Hier seht ihr die beiden gegnerischen Teams einlaufen

Atmosphäre: Alle 20 Stadien werden durch ein kurzes Renderintro vorgestellt, unwichtig fürs Spiel, aber schön



Georg: Ja, doch, sieht gut aus, spielt sich super, wo ist der Kaufreiz? Ich kann mich zu einer uneingeschränkten Kaufempfehlung einfach nicht durchringen, obwohl FIFA 99 unbestreitbar ein Superspiel ist. Hier stimmt wieder einmal alles. Die Grafik ist sauber und flüssig, das Motion-Capturing ist verdammt nah dran am Vorbild und die Kommentare von Hansch und Poschmann haben nach kurzer Zeit wieder Kultstatus. EA-typisch stimmen Umfang und Präsentation, was aber fehlt, sind die innovativen Neuerungen, die das Spiel deutlich von seinen Vorgängern abheben würden. Ein paar neue Tricks und Dual-Shock alleine reichen einfach nicht aus. Wer also eines der besten Fußballspiele sein Eigen nennen will, sollte zugreifen. Besitzern von FIFA 98 und Frankreich 98 rate ich aber zu einem Probespiel.

auch an der Steuerung wenig geändert. Mit dem Analogpad ist man bald der König des Platzes, und wer ein Dual-Shock-Pad sein Eigen nennt, der wird bei üblen Tritten gegen die Beine seiner Spieler mit durchgeschüttelt. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad und regelbare Geschwindigkeit machen das Game auch für Profis zur Herausforderung.



Chance: Der zum Einköpfen bereite Stürmer wird enttäuscht sein, der Keeper fängt den Ball vor ihm

Test PlayStation

Herstellen: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **FIFA 98, Frankreich 98**
 Fakten: **über 140 Teams, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 87 Sound: 79

Fun: 89





Actionreich: Im Strafraum geht es oft sehr hektisch zu. Die (fast) zu guten Keeperentschärfen aber viele Torchancen



Netter Gag: Der Trainingsplatz liegt mitten in einem Wohngebiet und eure Kicker treten auch in dekorativen Lätzchen zum Üben an



Dynamisch: Von den verschiedenen Kameraperspektiven fällt vor allem die selbsttätig zoomende positiv auf, die übersichtlichste ist aber wie immer die isometrische

Actua Soccer 3

PlayStation Fußball Der Name Oliver Bierhoff steht für guten Fußball. Actua Soccer 3 wirbt mit Oliver Bierhoff, alles klar?

Das Europameisterschaftsendspiel gegen die Tschechen 1996 in London war wohl das letzte Mal, dass die deutsche Fußballerseele so richtig gestreichelt wurde. Verantwortlich



Georg: Na also, geht doch! Oliver Bierhoff kann aufatmen. Sein Name behält in der Welt des Fußballs seinen guten Klang. Actua Soccer 3 ist zwar kein Meilenstein der Softwaregeschichte, es braucht sich vor der Konkurrenz aber beileibe nicht zu verstecken. Lediglich die bereits angesprochenen Steuerungsprobleme, die ein flüssiges Kombinationspiel erst nach langem Üben ermöglichen und euch so den Einstieg erschweren, sorgen für größeren Punktabzug. In den Bereichen Grafik und Sound holt Gremlin mächtig auf. Wenn dieser Trend anhält, kann es der vierte Teil vielleicht auf den Referenzthron schaffen. Beim Umfang macht Actua Soccer 3 aber niemandem etwas vor, das Game könnte auch als Fußballencyklopädie verkauft werden.

dafür war wohl zum größten Teil Oliver Bierhoff, der mit dem ersten Golden Goal der Fußballgeschichte für einen kollektiven Triumphschrei in diesem unseren Lande sorgte. Der smarte Italien-Legionär etablierte sich mit seiner tollen Leistung endgültig als feste Größe im deutschen Nationalteam. Seitdem ist Olli stets präsent auf deutschen Bildschirmen, ob für Schokopampe oder Haarwuchs, äh Haarwaschmittel, mit dem 30-jährigen lassen sich fast alle Produkte verkaufen. Warum also nicht auch ein Fußballspiel? Das dachte sich wohl Acclaim und engagierte den Deutschen samt Mannschaftskollegen Ibrahim Ba und George Weah als Werbepartner für Actua Soccer 3.

Spielablauf: Überwältigende Vielfalt

Der erste Blick auf das Spiel offenbart seinen fast atemberaubenden Umfang. Sage und schrei-



Zeig es nochmal: Jede Einzelheit der Torszene wird euch im Replay noch einmal präsentiert, ein vorbildhaftes Feature

be 250 Teams, ob Nationalmannschaft oder Vereinsteam, warten auf ihren Einsatz. Selbstverständlich treten alle diese mit den im realen Leben für sie spielenden Kickern an. So könnt ihr euch bestens mit euren Lieblingsspielern identifizieren. Für diejenigen unter euch, die den Hals gar nicht voll kriegen, ist ein gelungener Editor dabei, mit dessen Unterstützung ihr in Windeseile euer Dreamteam aus dem Boden stampft, komplett mit modisch gestyltem Trikotsatz. Auch bei den Modi war Gremlin großzügig. Ob ihr mit acht oder 64 Teams um einen Pokal spielen wollt, hängt ganz von euch ab. Ebenso verhält es sich mit den Ligen, die von euch je nach Lust und Laune mit Mannschaften ausgestattet werden. Wie gewohnt ist auch ein Trainingsmodus integriert, in dem ihr die verwöhnten Kicker so richtig zum Schwitzen bringt.

Technik: Gute Fortschritte
Seit Actua Soccer 1 ist viel Zeit ins Land gegangen und dies merkt man dem dritten Teil an. Er braucht den Vergleich mit den meisten Konkurrenten nicht zu scheuen, kommt aber trotzdem noch nicht an Topprodukte wie FIFA 99 oder ISS Pro 98 heran. Das Gleiche gilt für die Steuerung, die doch sehr gewöhnungsbedürftig ist und viel Übung erfordert. Soundtechnisch ist alles im grünen Bereich. Routinierte Kommentare von Fritz von Thurn und Taxis und Stadionatmosphäre, wie man sie mittlerweile kennt und schätzt.



Händchenhalten: Beim Tackling werden auch Arme und Hände eingesetzt, um den Gegner vom Ball fernzuhalten



Ich-Perspektive: Nur beim Einwurf könnt ihr den Spielern über die Schulter sehen. So zielt es sich aber sehr gut

Test PlayStation

Hersteller: **Gremlin**
Vertrieb: **Acclaim**
Spieleranzahl: **1-4**
Geignet für: **Anfänger bis Profi**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Acclaim**
Vergleichbar mit **FIFA 99, ISS 98**
Fakten: **250+ Teams**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 Sound: 75

Fun: 77





Richtige Wahl: Beim Video-Poker bekommt ihr fünf Karten vor euch hingelegt, von denen ihr wie im richtigen Poker nur die nützlichen behaltet

Caesars Palace II

PlayStation Spielesammlung In Sachsen schließen die Spielbanken – Interplay hilft

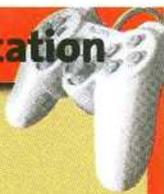
Schon wie im ersten Teil bietet euch Caesars Palace II eine Sammlung von acht ausgewählten Las-Vegas-Spielen. Die bereits im ersten Teil enthaltenen Spiele Roulette, Blackjack, eine leicht ver-

ständige Mini-Version von Bacarat, Craps und Slot-Machines findet ihr auch im Sequel. Neu hingegen sind zwei Formen des altbekannten Poker: Beim Video-Poker lasst ihr euch die fünf Karten auslegen. Schafft ihr eine der gängigen Kombinationen, erhaltet ihr Bonuspunkte. Beim Poker-Challenge tretet ihr gegen drei Gegner an. Nehmt in die ersten beiden Karten aller Spieler Einblick und sucht euch ein Kartenpaar aus. Anschließend werden weitere fünf Karten ausgelegt. Wer in einer wilden Tauscherei die beste Kombination hat, ist Sieger. Das letzte Spiel im Bunde ist Keno, ein reines Glücksspiel, bei dem ihr vierzig Felder festlegt und die Hälfte einer bestimmten Anzahl zufällig aufleuchtender Felder darin enthalten sein muss.



René: Auch wenn Caesars Palace II noch längst nicht als gut bezeichnet werden kann, ist es immerhin interessanter als der erste Teil. Insbesondere die zwei Poker-Varianten sind akzeptabel gelungen. Gerade die Poker-Challenge-Version macht gegeneinander recht viel Spaß. Was bei allen acht Games auffällt: Der Computer, sei es nun als Bank oder als Gegenspieler, neigt tendenziell zum Gewinnen. Und daher neigt eure Motivation ebenso wie euer Spielgeld zum Verschwinden.

Test PlayStation



Hersteller: Flat Cat
Vertrieb: Interplay
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Anfänger
Ca. Preis: 79,- DM
Muster von: Theo Kranz
0931/571601
Vergleichbar mit: Caesars Palace
Fakten: 8 Spiele, Maus, Analog-Pad, Multitap
Erscheint: erhältlich

Grafik: 43 **Sound:** 65

Fun: 55



Mini-Baccarat: Die einfache Version des Kartenvergleichens



Keno: Reine Glückssache bei der Felderwahl

Game It!

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

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

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

Preise Stand 6.11.98
* = noch nicht verfügbar am 6.11.
N = Neu! P = Preisänderung

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

SONY PSX		PSX HARDWARE	
Megaman Legends	79,99	Mission Impossible	89,99
Megaman X4	79,99	Mystical Ninja	139,99
Men in Black	89,99	Nascar 99	92,99 P
Micro Machines V3	39,99	NBA Courtside	84,99
Midway's Arcade		NBA Jam 99	99,99
Gr. Hits 2*	89,99	NBA Pro 98	124,99
Monopoly	79,99	NBA Live 99	99,99 P
Moto Racer 2*	79,99	NFL Blitz*	129,99
Mr. Domino*	79,99	NHL 99	99,99 P
Myst	77,99	Off Road	119,99 P
N20 Adrenalin	79,99	Olympic Hockey 98	99,99
Nascar 99*	89,99	Scars (VR 3000)	109,99
NBA Hangtime*	84,99	Snowboard Kids	84,99
NBA in the Zone 98*	a.A.	Star Wars: Rogue	109,99
NBA Live 99*	89,99	Starshot*	99,99
Need 4 Speed 3	89,99	Strike Zone	124,99
Newman Haas Racing	89,99	Super Mario	84,99
NFL Blitz*	74,99	Tennis Arena 2	124,99
NHL Hockey 99	89,99	Tonic Trouble	109,99
Nightmare Creatures	79,99	Top Gear Rally	129,99
Ninja	89,99	Turok	79,99
Armored Core*	79,99	Turok 2*	89,99
Asesin*	89,99	V.Rallye*	99,99
Atlantis*	84,99	Virtual Chess	114,99
Azure Dreams	89,99	Virtual Pool*	99,99
B-Movie*	79,99	Wave Race	109,99
Baby Universe	69,99	Wayne Gretzky 98	124,99
Baphomets Fluch	279,99	WWF: Warzone	99,99
Batman & Robin	89,99	Yoshis Story	84,99
Battle Arena Toshinden	39,99	Zelda*	109,99
Beast Wars	79,99		
Big Air*	89,99		
Blasto	77,99		
Blaze & Blade*	94,99		
Bloody Roar	79,99		
Bombberman	79,99		
Box Champions*	89,99		
Breath of Fire 3*	87,99		
dto. Special Ed.	104,99		
Buggy*	79,99		
Bushido Blade	79,99		
Bust a Move 2	42,99		
Bust a Move 3	59,99		
Bust a Move 4*	a.A.		
C3 Racing	79,99		
Car Combat Game*	79,99		
Cardinal Sym	79,99		
Castlevania	79,99		
Caesars Palace	44,99		
Caesar's World 2*	79,99		
Cart World Series*	74,99		
Centipede*	89,99		
Cheatbuch	24,99		
C & C 1 Platinum	39,99		
C & C 2	79,99		
C & C 2 Gegenschlag	79,99		
Colin McRae	84,99		
World Rally	84,99		
Colony Wars: Veng	84,99		
Constructor	89,99		
Cool Boarders 2	79,99		
Crash Bandicoot 1	39,99		
Crash Bandicoot 3*	84,99		
Crime Killer	79,99		
Croc	39,99		
Cy Ball Zone	79,99		
Dead of Alive	79,99		
Deathtrap Dungeon	89,99		
Deer Stalker*	79,99		
Destruction Derby 2	39,99		
Diablo	89,99		
Discworld 2	87,99		
Dogdem Arena*	79,99		
Dreams*	84,99		
Dungeon Keeper 2*	79,99		
Earthworm Jim 3D*	79,99		
Everybody's Golf	77,99		
Extreme Snowboard	79,99		
Fifa 99*	89,99		
Final Fantasy 7	89,99		
Firetrap*	84,99		
Flottenmanöver*	79,99		
Fluid siehe Pulse!			
Football 99*	79,99		
Formel 1 Platinum	39,99		
Formel 1 98	89,99		
Forsaken	89,99		
Frezzy	89,99		
Future Cop	89,99		
G-Police	89,99		
Gex 3D	87,99		
Ghost in the Shell*	84,99		
Global Domination*	87,99		
Glover*	79,99		
Gran Turismo	89,99		
Grand Theft Auto	42,99		
Hardball 6	89,99		
Heart of Darkness	87,99		
Hercules*	39,99		
Hugo 1*	84,99		
Indy 500	79,99		
I.S.S. Pro Platinum	84,99		
I.S.S. Pro 98	84,99		
International Track & Field	79,99		
JKKND*	79,99		
John Madden NFL 99*	89,99		
Klonoa	79,99		
Kula World	79,99		
Lemmings*	39,99		
Lucky Luke	89,99		
Match Day 3*	89,99		
Mechwarrior 2	44,99		
Medieval	79,99		
Megaman 8	79,99		
Megaman Battle & Chase*	79,99		
Megaman Legends	79,99		
Men in Black	89,99		
Micro Machines V3	39,99		
Midway's Arcade			
Gr. Hits 2*	89,99		
Monopoly	79,99		
Moto Racer 2*	79,99		
Mr. Domino*	79,99		
Myst	77,99		
N20 Adrenalin	79,99		
Nascar 99*	89,99		
NBA Hangtime*	84,99		
NBA in the Zone 98*	a.A.		
NBA Live 99*	89,99		
Need 4 Speed 3	89,99		
Newman Haas Racing	89,99		
NFL Blitz*	74,99		
NHL Hockey 99	89,99		
Nightmare Creatures	79,99		
Ninja	89,99		
Armored Core*	79,99		
Asesin*	89,99		
Atlantis*	84,99		
Azure Dreams	89,99		
B-Movie*	79,99		
Baby Universe	69,99		
Baphomets Fluch	279,99		
Batman & Robin	89,99		
Battle Arena Toshinden	39,99		
Beast Wars	79,99		
Big Air*	89,99		
Blasto	77,99		
Blaze & Blade*	94,99		
Bloody Roar	79,99		
Bombberman	79,99		
Box Champions*	89,99		
Breath of Fire 3*	87,99		
dto. Special Ed.	104,99		
Buggy*	79,99		
Bushido Blade	79,99		
Bust a Move 2	42,99		
Bust a Move 3	59,99		
Bust a Move 4*	a.A.		
C3 Racing	79,99		
Car Combat Game*	79,99		
Cardinal Sym	79,99		
Castlevania	79,99		
Caesars Palace	44,99		
Caesar's World 2*	79,99		
Cart World Series*	74,99		
Centipede*	89,99		
Cheatbuch	24,99		
C & C 1 Platinum	39,99		
C & C 2	79,99		
C & C 2 Gegenschlag	79,99		
Colin McRae	84,99		
World Rally	84,99		
Colony Wars: Veng	84,99		
Constructor	89,99		
Cool Boarders 2	79,99		
Crash Bandicoot 1	39,99		
Crash Bandicoot 3*	84,99		
Crime Killer	79,99		
Croc	39,99		
Cy Ball Zone	79,99		
Dead of Alive	79,99		
Deathtrap Dungeon	89,99		
Deer Stalker*	79,99		
Destruction Derby 2	39,99		
Diablo	89,99		
Discworld 2	87,99		
Dogdem Arena*	79,99		
Dreams*	84,99		
Dungeon Keeper 2*	79,99		
Earthworm Jim 3D*	79,99		
Everybody's Golf	77,99		
Extreme Snowboard	79,99		
Fifa 99*	89,99		
Final Fantasy 7	89,99		
Firetrap*	84,99		
Flottenmanöver*	79,99		
Fluid siehe Pulse!			
Football 99*	79,99		
Formel 1 Platinum	39,99		
Formel 1 98	89,99		
Forsaken	89,99		
Frezzy	89,99		
Future Cop	89,99		
G-Police	89,99		
Gex 3D	87,99		
Ghost in the Shell*	84,99		
Global Domination*	87,99		
Glover*	79,99		
Gran Turismo	89,99		
Grand Theft Auto	42,99		
Hardball 6	89,99		
Heart of Darkness	87,99		
Hercules*	39,99		
Hugo 1*	84,99		
Indy 500	79,99		
I.S.S. Pro Platinum	84,99		
I.S.S. Pro 98	84,99		
International Track & Field	79,99		
JKKND*	79,99		
John Madden NFL 99*	89,99		
Klonoa	79,99		
Kula World	79,99		
Lemmings*	39,99		
Lucky Luke	89,99		
Match Day 3*	89,99		
Mechwarrior 2	44,99		
Medieval	79,99		
Megaman 8	79,99		
Megaman Battle & Chase*	79,99		
Megaman Legends	79,99		
Men in Black	89,99		
Micro Machines V3	39,99		
Midway's Arcade			
Gr. Hits 2*	89,99		
Monopoly	79,99		
Moto Racer 2*	79,99		
Mr. Domino*	79,99		
Myst	77,99		
N20 Adrenalin	79,99		
Nascar 99*	89,99		
NBA Hangtime*	84,99		
NBA in the Zone 98*	a.A.		
NBA Live 99*	89,99		
Need 4 Speed 3	89,99		
Newman Haas Racing	89,99		
NFL Blitz*	74,99		
NHL Hockey 99	89,99		
Nightmare Creatures	79,99		
Ninja	89,99		
Armored Core*	79,99		
Asesin*	89,99		
Atlantis*	84,99		
Azure Dreams	89,99		
B-Movie*	79,99		
Baby Universe	69,99		
Baphomets Fluch	279,99		
Batman & Robin	89,99		
Battle Arena Toshinden	39,99		
Beast Wars	79,99		
Big Air*	89,99		
Blasto	77,99		
Blaze & Blade*	94,99		
Bloody Roar	79,99		
Bombberman	79,99		
Box Champions*	89,99		
Breath of Fire 3*	87,99		

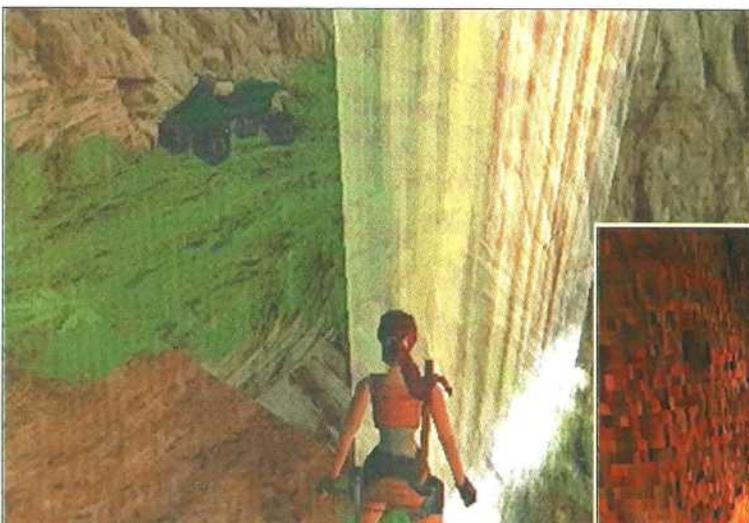
Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft

PlayStation 3D-Action-Adventure Thrill me, kiss me, kill me! Das heißeste Video-Babe ist wieder da und sorgt für viel Wirbel in der Weltgeschichte. Ausgerüstet mit neuen Fähigkeiten und technischen Innovationen, wie Dual-Shock-Unterstützung und Analogkontroller, versucht Lara den Thron im Action-Adventure-Bereich auch im dritten Jahr zu verteidigen. Ob das klappt, lest ihr auf den folgenden acht Seiten

Auf die Frage, was die meisten Videospiele am diesjährigen Weihnachtsfest vorhaben, bekam man oft die Antwort, mit Lara zu spielen. Die Hysterie um die smarte Abenteurerin ist ungebrochen und "Mann" erwartet den dritten Teil mit viel Spannung. Vor allem die männlichen Zocker sind seit dem ersten Auftritt im November 1996 von den Traummaßen 110-60-90 hellauf begeistert. Seitdem sorgt die Kombination aus dem Super-

star und dem vielfältigen Spielprinzip – eine fast völlige Bewegungsfreiheit in einer komplexen 3D-Welt – für steigende Absatzzahlen. Die beiden ersten Teile wurden weltweit rund 5,5 Millionen Mal für die PlayStation verkauft und Laras Siegeszug wurde auch weit über die Grenzen der Videospiele-Welt hinaus mit großem Interesse verfolgt. In den germanischen Gefilden sorgte die Berliner Punk-Band "Die Ärzte" mit ihrem Video "Ein

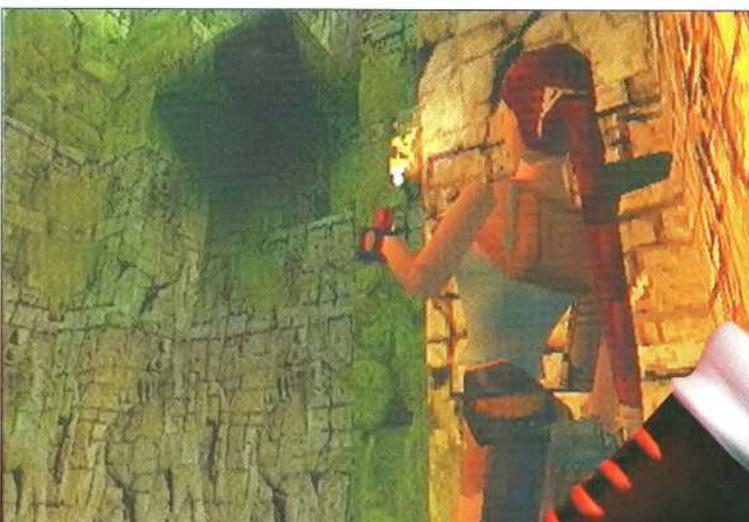
Schwein namens Männer" für den wohl spektakulärsten Auftritt von Lara Croft. Wochenlang war die Single auf Platz eins der Top Ten in Deutschland und heimste zahlreiche Preise ein. Darüber hinaus zierte Laras Lächeln die Covers von diversen Hochglanzmagazinen. Seit der ECTS-Messe 1997 ist auch bekannt, dass der Publisher Eidos einen Kinofilm plant. Dieser soll Ende 1999 in die Kinos kommen und wird von den beiden Produzenten Laurence Gordon und Lloyd Levin in Szene gesetzt. Sicher ist, dass im Moment noch am Drehbuch gearbeitet wird. Wer aber die Hauptrolle bekommt, ist noch nicht bekannt. Kommen wir nun aber



Berauschend: Dieser riesige Wasserfall wirkt durch seine Transparenz und sein Rauschen einfach realistisch



Feuer und Flamme: Wenn Lara Feuer gefangen hat, kann sie nur noch ein Sprung ins Wasser vor dem Tod retten



Eine runde Sache: Durch mehr Polygone und feinere Bewegungen wirkt Lara viel realer und weiblicher als in den Vorgängern

Intro



Vorsicht Falle!



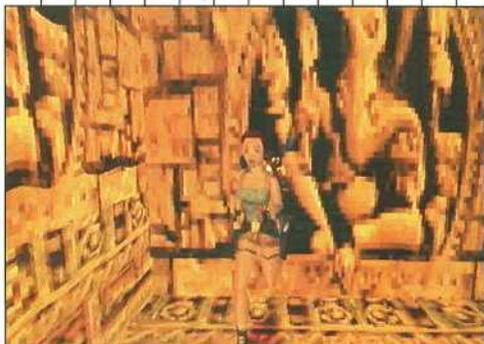
Durch das Umlegen des Hebels öffnet Lara ein Tor links den Gang hinunter, aber gleichzeitig beginnt die Wand rechts von ihr sich zu bewegen.



Mit Hilfe der Sprint-Taste (R2) bringt ihr erst einmal einen Sicherheitsabstand zwischen euch und die mit Spitzen bestückte Wand.



Am anderen Ende des Tunnels angekommen, findet ihr einen Schlüssel, den ihr sofort einstecken müsst, um dann ...



... mit einer flinken Rolle eine 180-Grad-Drehung zu vollführen. Nun gilt es wieder mit gehaltener Sprint-Taste zum rettenden Ausgang aufzubrechen.



Denn erst jetzt zeigt sich, ob ihr schnell genug wart, um der tödlichen Wand zu entkommen. Nur durch Einsatz der Sprint-Funktion entkommt ihr ...



... der tödlichen Gefahr. (Anmerkung: Die gesamte Szene hat keine 15 Sekunden gedauert.)



Entscheidend: Um das Abenteuer erfolgreich abzuschließen, müsst ihr auch Speichersteine finden und diese nicht verschwenderisch einsetzen



Giftig: Königskobras und andere Schlangen tauchen plötzlich auf und infizieren bei einem Treffer unsere Heldin mit einem langsamen Gift



Gut gerüstet: Wieder ist das Waffen- und Ausrüstungsarsenal in Kreisform aufgebaut, wo man elegant das Objekt seiner Begierde wählen kann

wieder in die Gegenwart und widmen uns dem dritten Teil von Tomb Raider. Als sich der britische Forscher Charles Darwin im 19. Jahrhundert wieder einmal auf einer Forschungsreise befand, kam er auch in der Antarktis vorbei, wo einige seiner Crewmitglieder eine seltsame Entdeckung machten. Während der Jagd auf einen Wolf stießen die fünf Männer auf eine unterirdische Tempelanlage der Polynesier, wo sie vier seltsame Artefakte fanden. Nur ein Matrose des Quintetts überlebte die Heimreise nach England und

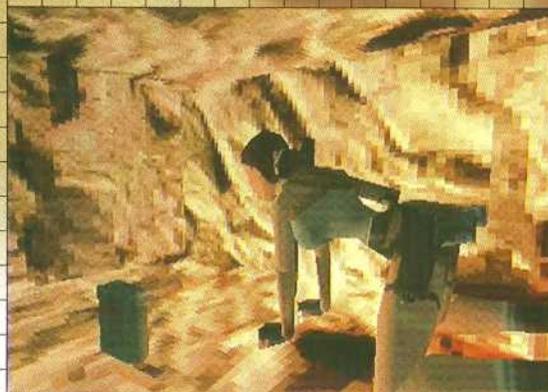
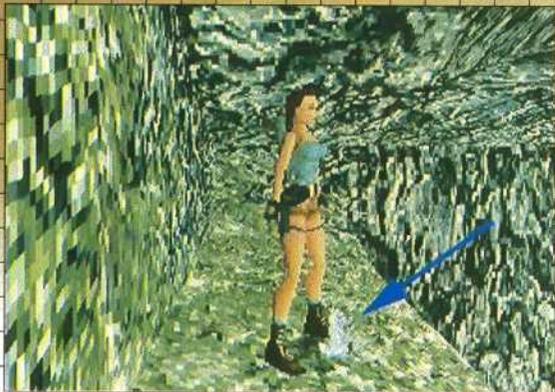
hielt die Ereignisse in seinem Tagebuch fest. Eine Forschergruppe, die in der Antarktis auf der Suche nach Gesteinsproben ist, kommt nun durch Zufall in den Besitz des Tagebuches und auf die Spur der mysteriösen Artefakte. Ortswechsel: Lara befindet sich zu dieser Zeit in Indien, wo sie auf der Suche nach dem Schatz eines alten Stammes ist. Sie weiß jedoch nicht, dass dieser Schatz eines der Artefakte ist, und schlittert wieder in ein gefährliches Abenteuer. Denn sie ist nicht die Einzige, die nach den mysteriösen Gegenständen sucht ...



Revolverbraut: In fast allen Lebenslagen ist es möglich, mit dem umfangreichen Waffenarsenal umherzuballern und die Gegner mit Blei zu sieben. Hier kämpft Lara gerade gegen eine Gruppe von Ratten, die sie in einer engen Röhre attackieren



Psssst! Geheimnis!



Analoge Steuerung: Mit Hilfe der neuen Technik ist es auch während der Bewegung möglich sich umzusehen



Gefährlich: Um an diesen Flammen vorbeizukommen, ist nicht nur ein gutes Timing gefragt, sondern auch der Einsatz der Sprint-Taste

Altbewährtes: Im ersten Teil waren die Secrets Munition und Medi-Packs. Im Nachfolger waren drei Drachenfiguren (links) in Silber, Gold und Jade in jedem Level verteilt. Hatte man alle drei bei Abschluss in seinem Gepäck, winkten meist zahlreiche Munitionsstreifen, Fackeln oder Medi-Packs als Belohnung. Falls jedoch nur eine Figur gefehlt hat, ging man leer aus. Im dritten Teil (rechts) sind die Geheimnisse im Normalfall wieder Gegenstände, aber auch sichere Orte können ein Secret darstellen.

Spielablauf: Zurück zu den Wurzeln, aber mit neuen Ideen

Anfänger sollten und erfahrene Tomb-Raider-Spieler können zu Beginn des dritten Teils zunächst einen Abstecher in Laras Landhaus machen, um die Fähigkeiten und Möglichkeiten zu üben, die sich mit der smarten Abenteurerin vollführen lassen. Neben den verschiedenen Sprungkombinationen, den Klettereinlagen und sonstigen Eigenschaften sind auch im dritten Teil wieder eine Palette von Innovationen eingebaut. Via

R2-Taste aktiviert ihr z.B. den Rennmodus, der es euch ermöglicht, kurzzeitig einen Sprint hinzulegen. Damit überwindet ihr u.a. herunterfallende Felsen, tödliche Fallen oder schließende Türen. Mit dem Sprint ist auch ein Sprung verbunden, der euch auf ebenem Grund zur Not noch ein paar Meter mehr bringt. Die Programmierer haben diesmal niedrige Schächte in das Leveldesign integriert. Mit der Kriecheigenschaft meistert Lara auf allen Vier

wir aber zum Wesentlichen: Das eigentliche Abenteuer beginnt für euch in Indien, wo ihr euch zunächst durch den Dschungel und eine alte Tempelanlage kämpfen müsst. Nach Abschluss dieser vier Levels habt ihr die Wahl, ob ihr euch zunächst nach Arizona begeben, im nächtlichen London umherstreift oder im Südpazifik die Suche nach den Artefakten fortsetzt. Die letzten vier

Levels führen euch in die bitterkalte Antarktis, wo ihr das Rätsel um die mystischen Artefakte hoffentlich löst. Der eigentliche Spielablauf von Tomb Raider III unterscheidet sich kaum von dem seiner Vorgänger. Mittels Hebel und Schalter werden u.a. Türen geöffnet, Wasserstände verän-

ren auch diese Hindernisse. Eine weitere entscheidende Fähigkeit ist das Hangeln, mit dem ihr euch vor allem an Decken über Abgründe hinwegbewegt. Kommen

Wusstet ihr schon ...?

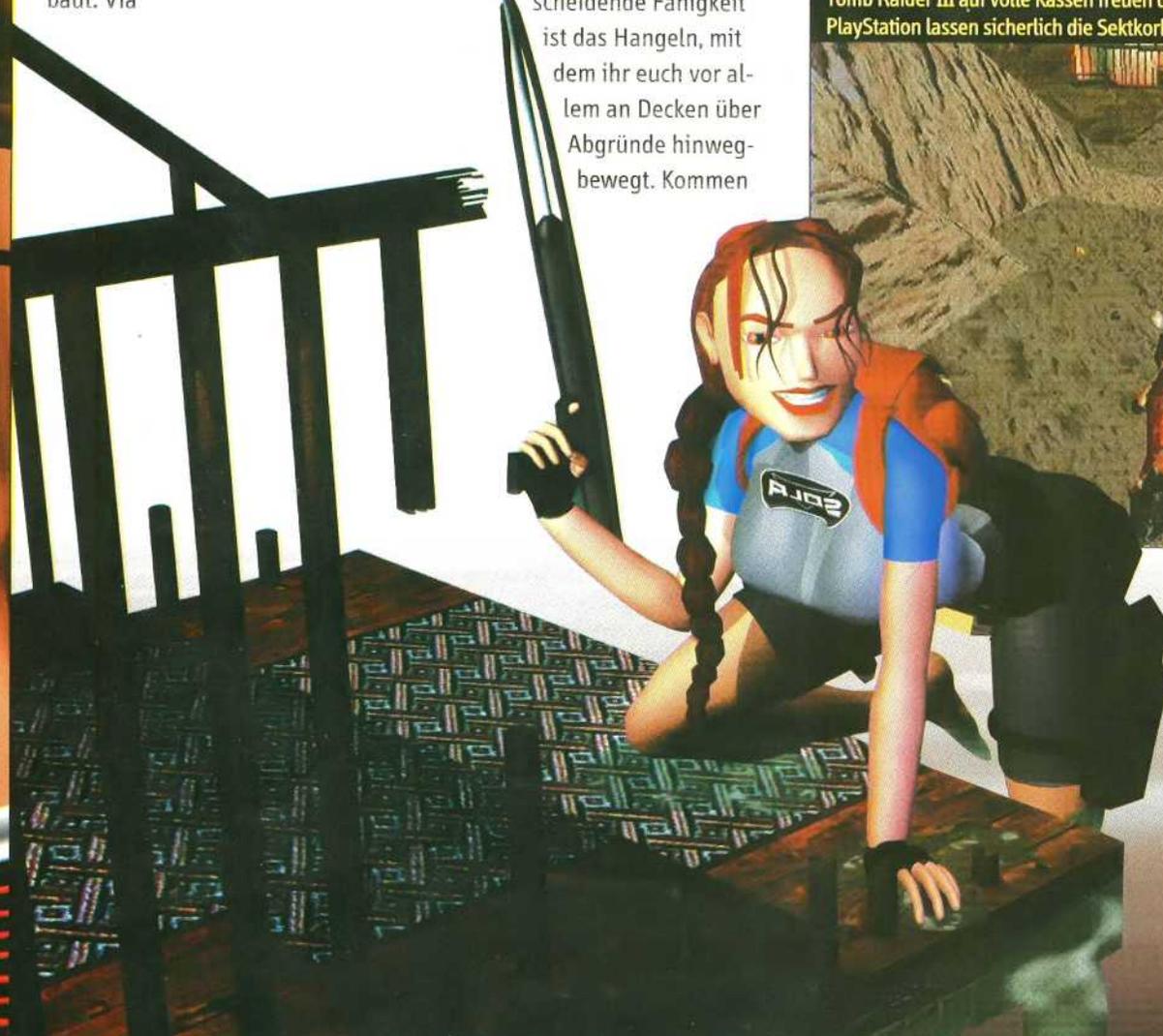
...dass Eidos Interactive Deutschland sich schon vor dem offiziellen Release von Tomb Raider III auf volle Kassen freuen darf? 700.000 Vorbestellungen für PC und PlayStation lassen sicherlich die Sektorkorken in Hamburg knallen.



Fang das Stöckchen: Diese beiden Wachhunde sind flink und beißen auch fest zu. Lara muss sich vor den beiden Rackern in Acht nehmen



Spuren im Schnee: Das detaillierte Design zeigt sich auch in den Spuren, die Lara in Schnee, Sand und anderem weichen Untergrund hinterlässt



ER...

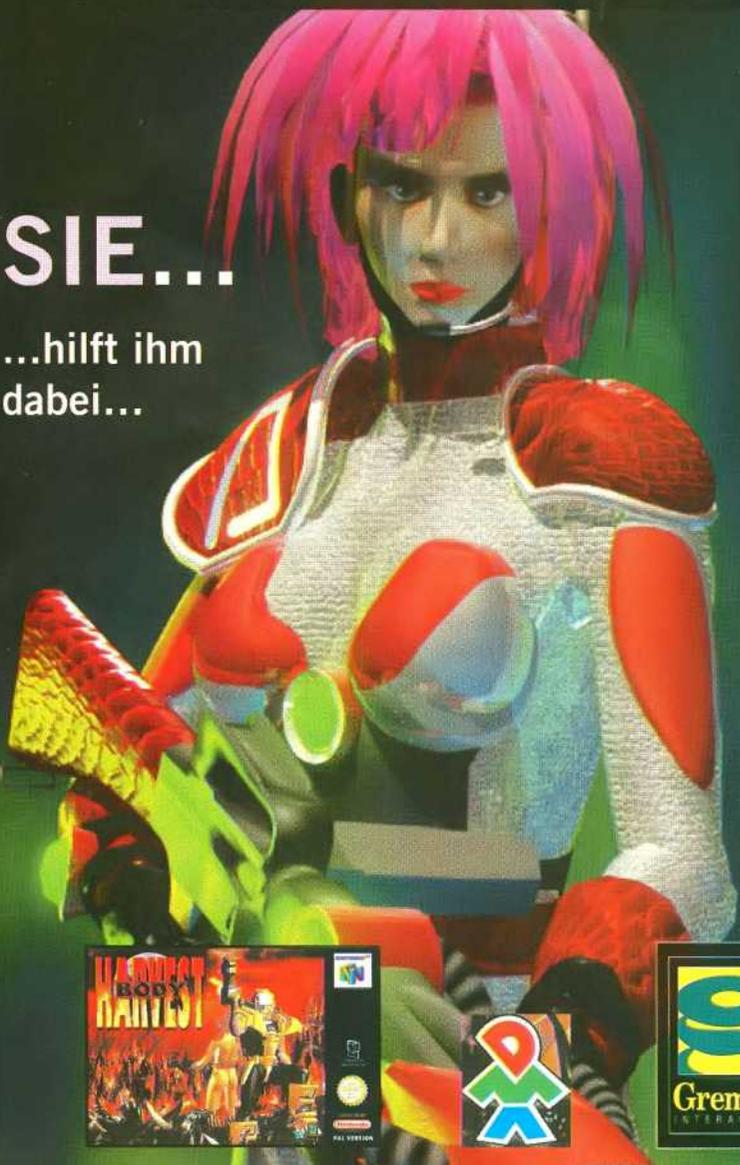
...muß die Welt retten...



"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm dabei...



HARVEST BODY HARVEST



90%
NEXT LEVEL
1-
TOTAL!

ES...

...hat Appetit auf...
beide

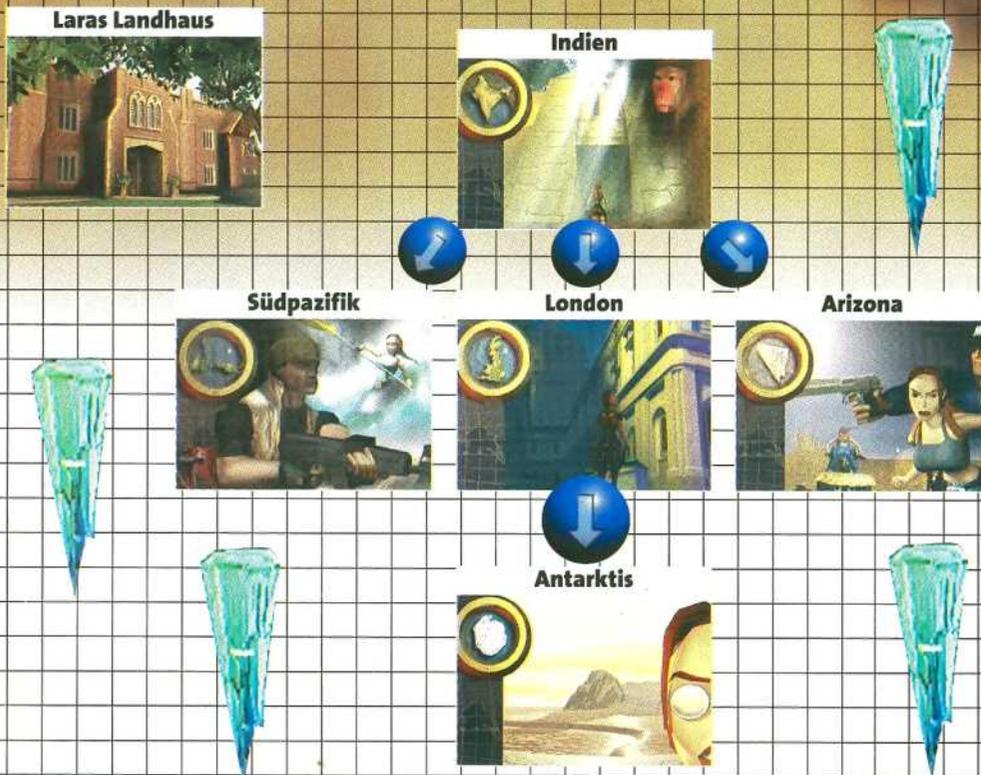


DISTRIBUTED BY



BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

Quo vadis, Lara? In 20 Levels um die Welt



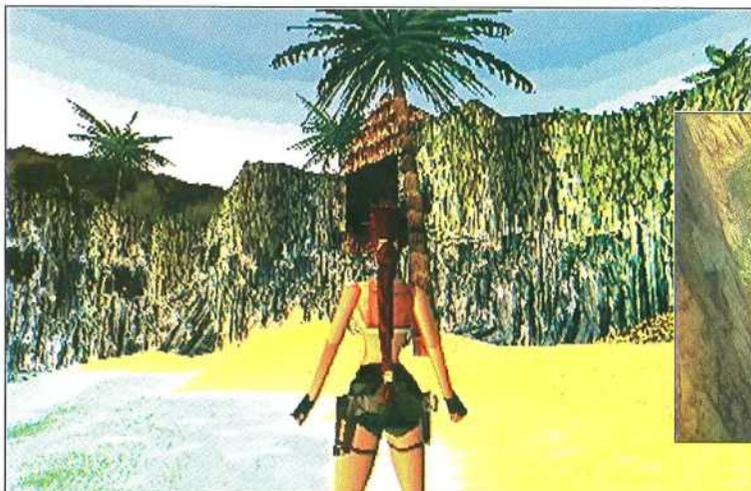
Hebelwirkung: Auch unter Wasser ist es möglich, Hebel umzulegen

Ein Hauch von Interaktivität: In Laras Landhaus lassen sich alle Fähigkeiten von unserer smarten Heldin erproben. Danach beginnt das eigentliche Abenteuer in Indien. Nachdem ihr die vier Level absolviert habt, kann man auswählen, ob man nach London geht, Arizona besucht oder in den Südazifik reist. Der Abschluss findet dann in der Antarktis statt.

dert, Aufzüge bewegt oder Plateaus verschoben. Somit erreicht ihr wiederum andere Bereiche eines Levels und gelangt so an Schlüssel, Bauteile und Gegen-

stände, mit denen ihr vorwärts kommt. Darüber hinaus lassen sich Blöcke verschieben, Fahrzeuge, z.B. ein Kajak oder ein Buggy, benutzen, oder man gelangt mit

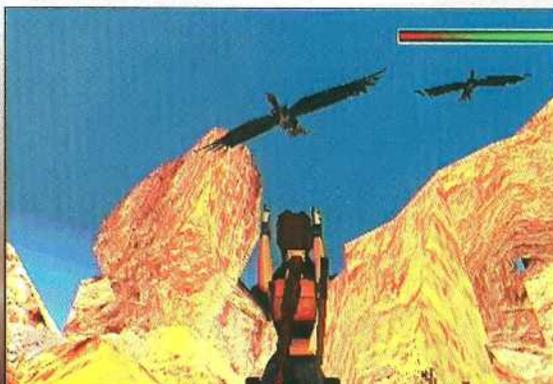
einer Seilbahn über Abgründe. In einigen Levels gibt es auch Weggabelungen, an denen ihr euch entscheiden müsst, auf welchem Weg ihr den Level beenden wollt. Der einfachere Weg mag zwar sicherer sein, bietet aber vielleicht weniger Goodies. Neben den Rät-



Pack die Badehose ein: Im Südazifik kommt bei solch herrlichem Wetter und dem traumhaften Sandstrand Urlaubslaune auf. Jedoch warten schon die Kannibalen



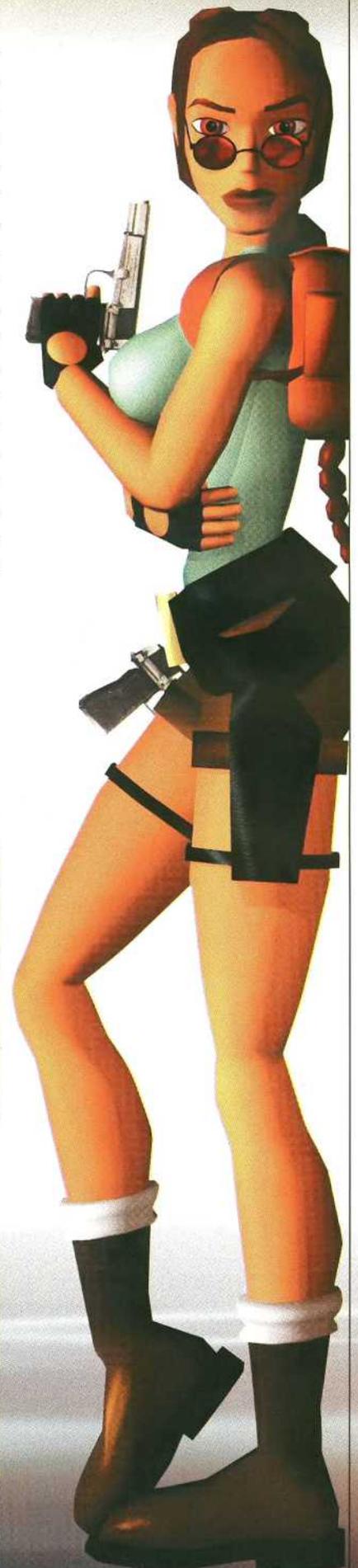
Klassisch: Wie bei fast jedem Abenteuer von Lara, Indy & Co findet man einen geheimen Weg hinter einem Wasserfall



Zielautomatik Durch den Einsatz der Zielerfassung aller Waffen wird der Kampfverlauf für euch vereinfacht. Selbst heranfliegende Geier lassen sich in der Luft abschießen



Magie und Mystik: In der indischen Tempelanlage trifft ihr auf lebendige Statuen der sechsarmigen Göttin Kali. Mit der Pump-Gun zwingt ihr aber auch diese Riesen in die Knie





Erleuchtung: Mit den Fackeln lassen sich dunkle Locations bestens von euch erforschen



Vergleich	Tomb Raider	Tomb Raider II	Tomb Raider III
Anzahl der Levels	15	17	20
freie Levelwahl	nein	nein	zum Teil
Speicherfunktion	starr	nach Wahl	flexibel
Auflösung	384 X 240	384 X 240	512 X 240
Audio-Tracks	1	5	k.A.
Lara-Outfits	2	4	5
Anzahl der Waffen	5	7	10
Anzahl der Vehikel	0	2	4
Versch. Wetterverhältnisse	nein	nein	ja
Nutzung von Fahrzeugen	nein	ja	ja
Rätsel-Action-Verhältnis	70/30	40/60	50/50
Höhlen-Außenwelt-Verh.	100/0	50/50	40/60
analoge Steuerung	nein	nein	ja
Intelligenz der Gegner	lineares Verhältnis	teilweise clever	Angabe noch nicht möglich
Detailreichtum der Levels	mittel	hoch	hoch
Fun	84%	87%	89%
Fazit	Der Klassiker ist immer noch ein Top-Titel. Nicht so viele Fähigkeiten, sehr viel Rätselanteil und lange Wege nehmen ein wenig die Action heraus.	Die Fortsetzung bietet zum ersten Mal Fahrzeuge und eine Reihe von neuen Fähigkeiten. Linearität und viel Kampf sorgen für ein durchgestyltes Spiel.	Mehr am Klassiker orientiert und durch viele Fähigkeiten das realistischste Spielvergnügen. Tolle Lichteffekte und ein belebtes Leveldesign.

seln gibt es noch eine große Bandbreite an Gegnern und Fallen, die euch bei der Suche Schwierigkeiten bereiten. Neben den Geschöpfen der freien Natur, den Tigern, Affen, Fischen oder Vögeln, gibt es noch Söldner, Soldaten oder Eingeborene, die euch mit Waffen auch über größere Distanzen beschießen. Natürlich sind auch diesmal wieder besondere Widersacher mit von der Partie: So werdet ihr z.B. auf gefräßi-

ge Raptoren stoßen, sechsarmige Statuen bekämpfen oder auch mystischen Kreaturen auf der Spur sein. Vor allem die menschlichen Gegner mit ihren Fernkampf Waffen, mit der Fähigkeit zu klettern und ihrer erhöhten Intelligenz lassen sie zu den gefährlichsten Akteuren werden. Ferner sorgen auch allerlei Fallen und mechanische Geräte für genügend Zündstoff. So gibt es Selbstschussanlagen, die durch Infrarotsensoren

ausgelöst werden, oder einen Schweißroboter, der Lara gnadenlos tötet, wenn sie in seine Nähe kommt. Die natürlichen Fallen, wie Steinschlag, Sumpf, Treibsand, Stacheldraht oder Spitzen am Boden eines Schachtes, sind überall und meist in Kombination zu finden. Um in dieser lebensfeindlichen Welt zu überleben, findet der akribisch suchende Abenteurer Waffen und allerlei nützliche Ausrüstung. Pistolen,



Sicherheit ist wichtig: Diese doppelläufige MG wird durch einen Infrarotsensor aktiviert



Wachpersonal: In der Forschungsstation Area 51 sorgt eine ganze Garnison von Soldaten für Gefahr



Um die Ecke geschaut: Was erwartet uns denn im nächsten Gang? Die Kriechfähigkeit ermöglicht Einblick

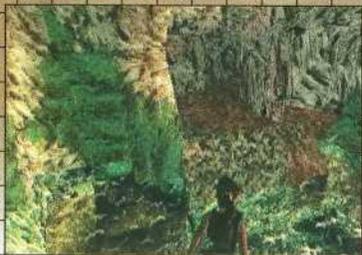


Bewachte Umwege: Der Lüftungsschacht, den ihr benutzt, wird von beweglichen Alarmmeldern gesichert. Werdet ihr bemerkt, aktiviert sich ein Angriffsmodus und Lara muss unweigerlich sterben

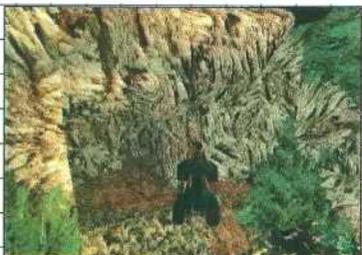


Tod: Bei vielen getöteten Feinden, vor allem den Menschen, lassen sich Ausrüstungsgegenstände finden. Aber auch Schlüssel und Codekarten fallen den Humanoiden aus den Taschen

Gib Gas!



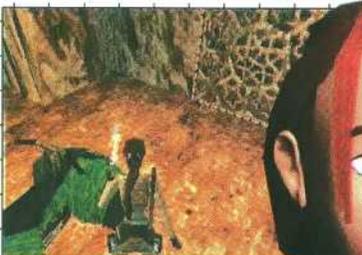
Um über diesen Abgrund zu gelangen, benötigt ihr die PS-Power eures vierrädrigen Squads.



Mit genügend Anlauf schafft ihr diesen Sprung locker, aber nun ist das Vehikel euer ständiger Begleiter ...



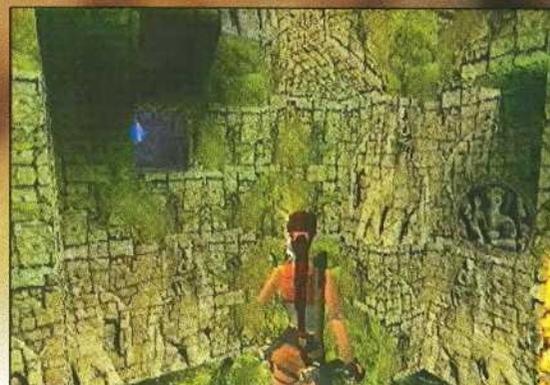
... was auch im Hochgebirge an engen Passagen der Fall ist. Manchmal müsst ihr auch ...



... absteigen und per Fuß ein Hindernis überwinden, um dann das Squad zu holen. Hier gilt es z.B. das Tor zu öffnen, damit ihr dann weiterfahren könnt.



Feuer frei: Aus einer sicheren Position heraus beschießt Lara die Statue. Jedoch schützt sich diese mit den großen Schwertern und wir müssen unseren lauschigen Platz verlassen



Kletterpartie: Um vom Grund dieser riesigen Halle nach oben zu gelangen, kommen alle möglichen Klettereigenschaften zum Einsatz

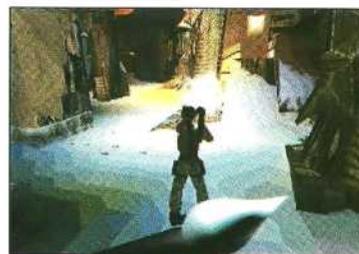
Uzi, Pump-Gun und nun auch ein Raketenwerfer und ein schwerer Colt sind mit im Marschgepäck. Die Medi-Packs erfüllen neben dem Heilen der Wunden nun eine weitere Aufgabe. Sie neutralisieren Schlangen- und Pfeilgift. Auch die Fackeln sind wieder dabei und werden mehr denn je gebraucht, denn die gesamte Szenerie ist ziemlich dunkel geraten. Daher ist es wichtig, immer genügend Vorrat dabei zu haben. In puncto Speichersteine und Secrets sind die Jungs von Core wieder auf die Schiene des ersten Teils zurückgekommen. Speichern lässt sich überall, wo ihr wollt, nur die Speichersteine sind be-

grenzt und müssen eingesammelt werden. Bei den Geheimnissen handelt es sich nicht, wie im zweiten Teil, um Figuren, die ihr alle pro Level

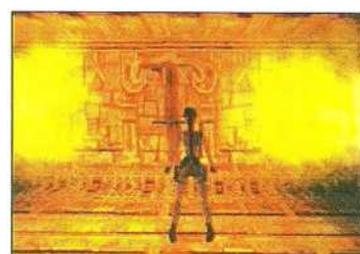
benötigt, um belohnt zu werden. Ein Secret stellt Munition oder ein Medi-Pack dar, aber auch einen Spalt, der euch vor einem Stein schützt, oder einen Schlüssel, mit dem ihr an weitere Gegenstände in einem anderen Level gelangt. Auch das Verhältnis Rätsel und Kampf wurde dem Vorbild des ersten Teils angeglichen. Vor zwei Jahren waren es etwa 60 Prozent Rätsel und nur 40 Prozent Kampf, was für Beschwerden der Spieler sorgte. Im Folgejahr war das Verhältnis genau umgekehrt, was auch nicht bei jedem Anklang fand. Bei Tomb Raider III ist das Verhältnis ausgewogener, wobei die Rätsel ein wenig die Oberhand haben.

Technik: Realistischeres Design und geniale Lichteffekte

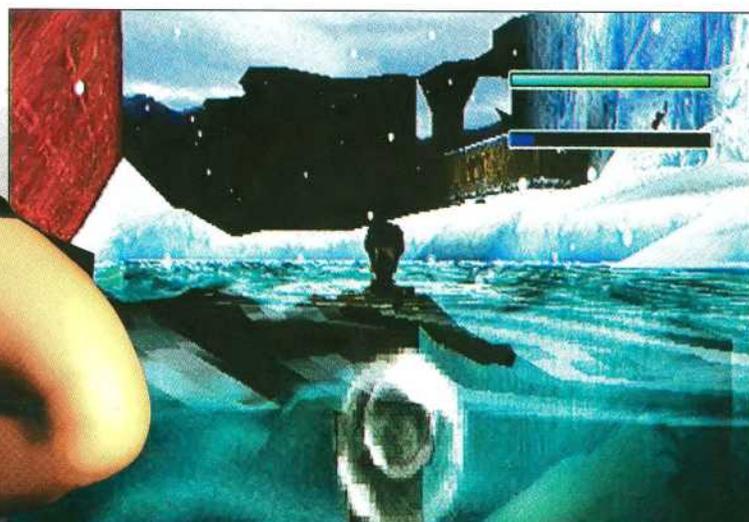
Durch den Einsatz von dreieckigen Polygonen, anstatt nur mit quadratischen zu arbeiten, wird in der virtuellen Welt für ein realistischeres Aussehen gesorgt. Die Umgebung wirkt viel plastischer und organischer. Darüber hinaus werden Licht- und Schatteneffekte stärker benutzt, als das bei den Vorgängern der Fall war. So entsteht, zum Beispiel, eine dumpfe Dschungelatmosphäre oder eine Vollmondnacht, wie sie in der Realität zu finden ist. Die Authentizität wird durch wechselnde Witterungseinflüsse, wie Regen, Schnee oder Nebel, ebenso verstärkt wie durch unterschiedliche Pflanzen, rau-



Durchschlagend: Mit dem Raketenwerfer lassen sich locker Wände versetzen und große Gegner vernichten



Gratwanderung: Wenn ihr genau in der Mitte der beiden Feuerstrahlen an den Schalter heran tretet, wird es nur warm und Lara überlebt auch diese Passage



Eisige Kälte: In der Antarktis ist selbst die Wassertemperatur tödlich und Lara kann nur ganz kurze Zeit schwimmen gehen

Wusstet ihr schon ...?

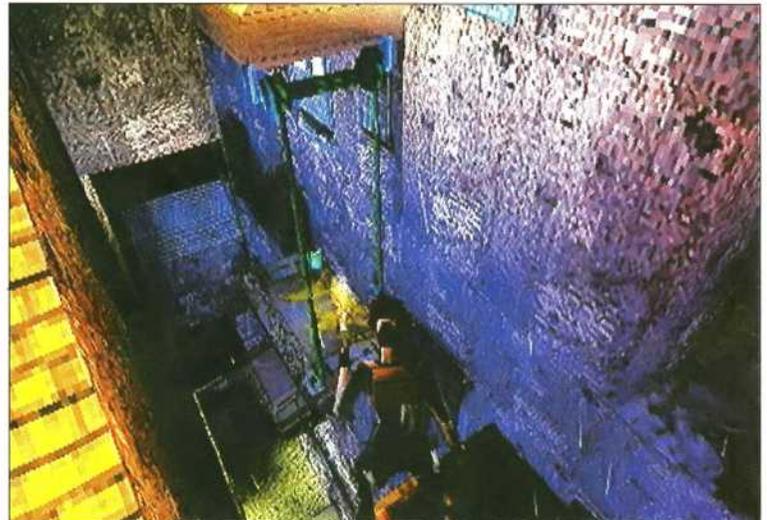
... dass Lara Croft im französischen Fernsehen für die Automarke SEAT wirbt. In verschiedenen Modellen ist sie auf der Flucht vor einem T-Rex und einer Motorradgang



Aggressive Endgegner: Zum Ende jedes Abschnitts erwartet euch ein Boss, der euch mit tödlichen Waffen beharkt. In Indien stoßt ihr auf einen Forscher, der vor Lara in den Besitz des ersten Artefakts gelangt ist und dessen Eigenschaft nutzt, um mit Feuerbällen nach euch zu schmeißen

schende Wasserfälle oder Vogel- bzw. Fledermausschwärme. Auch die Gestaltung ist durch die verbesserte Auflösung von 384 x 240 Bildpunkte auf 512 x 240 vielseitiger und detaillierter geworden. So gibt es in den Tempeln große Ornamente, dazu gesellen sich Wandmalereien oder Statuen. Rundum gesehen, lebt die gesamte Szenerie viel mehr als in den beiden Vorgängern. Auch wurden die Fi-

guren mit wesentlich mehr Polygonen ausgestattet. Die Bewegungen der Tiere wirken einfach geschmeidiger und im Falle des Tigers beispielsweise athletischer und kraftvoller. In puncto Steuerung hat ebenfalls die Innovation Einzug gehalten. Neben der digitalen Steuerung wird diesmal auch die zeitgemäße Analogsteuerung und der Dual-Shock unterstützt. Dabei ist der linke Klöppel zum Steuern und Springen vorgesehen, der rechte zum Umherschauen und Schießen. Aber auch die einzelnen Fähigkeiten lassen sich auf den linken Stick legen. Die Rumble-Unterstützung ist zwar gering, aber fein. Vor allem wenn ihr die Waffen benutzt, vibriert das Gerät unterschiedlich stark. Rollt ein Fels an, werdet ihr beschossen oder fällt Lara tief, merkt ihr leider keine Er-

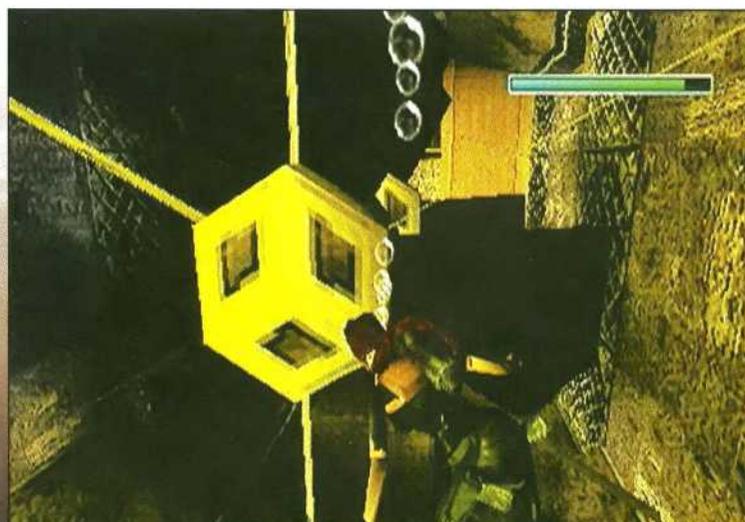


Die Katze auf dem heißen Blechdach: In Anlehnung an den legendären Film muss unsere bezaubernde Lara über die Dächer des nächtlichen Londons schleichen, klettern und kämpfen

Georg: Meist kommt es doch anders, als man denkt: Eigentlich habe ich für Tomb Raider III keine wesentliche Steigerung im Spielvergnügen mehr erwartet. Doch was Core Design mit dem dritten Teil noch einmal präsentiert, ist wahrlich ein Hochgenuss. Knackige und vor allem zahlreiche Rätsel, Fallen, die einen zu akrobatischen Höchstleistungen antreiben, und ein Leveldesign, das eine 100%ige Indy-Stimmung erzeugt, lassen mein Herz höher schlagen. Die Anzahl der Gegner und Fallen ist fair, kann aber ein Problem werden, wenn man sich nur halbherzig mit dem Suchen nach Gegenständen befasst. Daher ist ein taktisches und überlegtes Vorgehen wieder vonnöten, damit man nicht wie beim zweiten Teil schon ab der Hälfte mit leeren Händen dasteht. Dennoch gibt es einige Kritik, die nicht von der Hand zu weisen ist. Zum einen sind die Levels teilweise dermaßen dunkel ausgefallen, dass man viele Fackeln benötigt, um sich zurechtzufinden. Auch lassen sich die Fackeln nur aus dem Ausrüstungsmenü aktivieren, da die Taste anderweitig genutzt wird. Zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad hoch angesiedelt, der selbst erfahrene Spieler zum Schwitzen bringt. Noch ein Wort zur neuen Technik von Tomb Raider III. Die analoge Steuerung ist, meiner Meinung nach, nur unterer Durchschnitt und auch nicht so verlässlich wie die digitale. Dies gilt auch für die Dual-Shock-Funktion, die auch nur eine Spielerei ist und das gute Feeling nicht sonderlich beeinflusst.



Cutscenes: Zwischen den einzelnen Levels werden euch immer wieder minutenlange Cutscenes geboten. Diese sind in der Spielgrafik gehalten, zeigen euch aber genau, wie sich die Story entwickelt



Der große Zerhacker: Diese Schraube saugt euch unerbittlich in den Tod. Erst wenn ihr den entsprechenden Schalter betätigt, steht sie still

schütterung. Kritisch bemerkt, ist die Analogsteuerung nicht das Gelbe vom Ei. Für eine gelungene Abrundung des Spielgeschehens sorgen die zahlreichen Musikstücke, Soundeffekte und Videosequenzen. So werden eure Oh-

ren situationsbedingt wieder mit klassisch-dramatischer Musik, aber auch mit Rockrhythmen und krachendem Gewehrfeuer verwöhnt. Zwischen den Levels werden minutenlange Cutscenes und gerenderte Videosequenzen eingestreut, die euch mit weiteren Informationen versorgen und die Geschichte vorantreiben.



Test PlayStation

Hersteller: Core Design
 Vertrieb: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für:
Fortgeschrittene bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Batman & Robin, Tomb Raider I+II
 Fakten: 20 Levels, Dual-Shock, Analog-Controller
Erscheint: erhältlich

Grafik: 86 Sound: 82

Fun: 89



Blaze & Blade

PlayStation Rollenspiel Was zeichnet ein Life-Rollenspiel aus? Jeder Charakter wird von einer Person gespielt. Genau das nahmen sich die Programmierer von T&E Soft zu Herzen

Die Menschheit hat nur ein echtes Problem: Sie leidet an Selbstüberschätzung. Auch das gelobte Land Foresia ist diesem unnützen Drängen zum Opfer gefallen. Einst als blühendes Reich wurde es von den zwölf weisen Männern regiert. Sie nutzten ihre magische Macht, um Dämonen zu erschaffen, die dem arbeitenden Volk die mühsamsten Tätigkeiten abnehmen sollten. Doch wie es so kommt, statt bei kleinen und friedlichen Dämonen zu bleiben, schufen sie immer stärkere Kreaturen, die irgendwann das Reich zerstörten und das Land besetzten. Seitdem findet man dort nur wagemutige Schatzsucher, die ihr Leben für eine Hand voll Gold riskieren. So auch ihr: Ein aus vier Schatzsuchern bestehender Trupp macht sich auf, Foresia zu erkunden.

Spielablauf: Jedem seine eigene Spielfigur
Doch bis ihr den ersten Dungeon betreten dürft, vergeht eine Weile. Zunächst wollen erst einmal die vier Helden bestimmt werden. Dazu steht euch eine Charaktergenerierung zur Verfügung. Ihr habt die Wahl zwischen acht verschiedenen Heldenklassen, wie Krieger, Magier oder Elfen. Nach dem Bestimmen des Geschlechts würfelt ihr die Anzahl der zu vergebenden Fähigkeitspunkte aus. Schafft ihr es dabei drei gleiche Zahlen zu würfeln, dürft ihr als Bonus ein weiteres Mal Punkte sammeln. Diese verteilt ihr dann auf die einzelnen Eigenschaften, zum Beispiel Stärke, Reaktion und Defensivqualitäten. Habt ihr endlich vier Leute beisammen, beginnt das Abenteuer. Die in Echtzeit abge-



Pech gehabt: An diesem Kraftfeld kommen wir erst vorbei, wenn wir es deaktivieren können



Hinterhältig: Die Harpyen sind so schnell, dass die Kämpferin die Kreaturen nicht trifft



Wohin des Wegs? Auf der Karte wählt ihr das nächste Einsatzgebiet aus

haltene Suche erscheint mehr wie ein Action-Adventure. Sobald ihr einen Dungeon betreten habt, werdet ihr mit Gegnern bombardiert, die aus dem Nichts auftauchen. Allerdings sind sie relativ träge, so dass ihr immer die Chance habt, vor übermächtigen Feinden davonzulaufen. Habt ihr keine vier Zocker zusammengestrommelt, die per Multitap die Figuren übernehmen, macht das nichts. Ihr bewegt dann ausschließlich den Anführer. Die

anderen drei Charaktere werden von der CPU gesteuert. Das Problem dabei: Der Computer wendet keinerlei Magie an. Also statt mit mörderischem Feuerhagel kämpft ein Zauberer nur mit seinem Stab. Deshalb solltet ihr aufpassen, was für Sekundärcharaktere ihr mitnehmt. Kleiner Tipp: Waldläufer haben einen Bogen und deshalb eine große Reichweite.



Bunte Steine: Werden die Edelsteine eingesammelt, so erhält die gesamte Party Erfahrungspunkte



Nachdenklich: Was ist das für ein magischer Stein? Und was hat er mit unserer Suche zu tun?



Vorsicht: Betretet ihr den Gang, werdet ihr von oben mit schweren Felsen bombardiert



Charakterwahl: Zu welcher Klasse und zu welchem Geschlecht gehört das neue Partymitglied?



Sonderbonus: Bei drei gleichen Zahlen dürft ihr noch einmal würfeln



Unsinnig: Im Kampf wehrt sich der Zauberer mit seinem Stab, und nicht mit seinen Sprüchen

Technik: Nervige Memory-Card

Foresia stellt sich als Polygonwelt dar. Die relativ kleinen Teilstücke eines Dungeons sind komplett drehbar (eine Sechzehnteldrehung pro Tastendruck) und in mehreren Stufen zoombar. Die Bedienung ist zwar als gewöhnungsbedürftig zu bezeichnen, er-

weist sich aufgrund der Komplexität aber als gut durchdacht. Blaze & Blades besonderer Liebling ist die Memory-Card. Bei einer Spielsicherung werden für jede Person drei Blocks verbraucht. Aber statt alle auf einmal zu speichern, müsst ihr jeden Charakter einzeln ablegen. Der Hintergrund: Vier Leute, vier Karten. Kein Schatzsucher darf einem anderen etwas schenken. Benötigt der eine etwas, was der andere ergattert hat, müsst ihr das Spiel sichern, beenden und anschließend eine Auktion ausrufen. Der Bedürftige muss die ohnehin zu knappe Kohle herausrücken, eine gütliche Einigung ist nicht möglich.



Im Schutze der Nacht: Jeder Charakter bekommt ein Schutzelement, auf das er unempfindlich reagiert. Was bietet sich für einen Dieb mehr an als die Nacht?



René: Eine gute Idee, die T&E Soft mit Blaze & Blade umgesetzt hat. Ich habe mir schon die ganze Zeit über so ein RPG gewünscht. Wo kann man schon eine Party nach eigenem Gutdünken zusammenstellen? Problematisch ist nur, dass für ein Spiel sehr viel Zeit mitgebracht werden muss. Hat man endlich vier

Leute beisammen, macht es aber richtig Spaß. Allein hat B&B nur bedingten Reiz, da die CPU nur die Leistungsfähigkeit bestimmter Charakterklassen ausnutzt. Fazit: Da die meisten von euch allein oder zu zweit vor der PS hocken, erhält Blaze & Blade nur ein „Gut“. Für ein Spiel zu viert ist es locker zehn Punkte mehr wert.



Geschicklichkeitstest: Das Ruderboot steuert ihr durch schnelles Drücken der R- und L-Tasten

Test PlayStation

Hersteller: T&E Soft
 Vertrieb: Funsoft
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: Funsoft
 Vergleichbar mit: Alundra
 Fakten: Multitap
Erscheint: November

Grafik: 69 Sound: 67

Fun: 73

CYBER SPACE

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Auf der Rennbahn live dabei

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsatzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf. DM 139,99



SV 393 A TREMOR PAK PLUS

Vibrationseinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten

- Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1Mb Speicherkarte im Set enthalten

unverbindl. Preisempf. DM 39,99



SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK

Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™

- Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software
- Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen

unverbindl. Preisempf. DM 29,99



SV 384 ULTRARACER 64

Handliches Mini-Lenkrad für N64

- Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuertasten
- Tastenbelegungsfunktion • LED Status Indikator
- Memory Card Slot

unverbindl. Preisempf. DM 59,99



Vertrieb nur über den Fachhandel
 Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-11

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Eingetragene Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Mario: Wer auf eine total überalterte Grafik-Engine, langweiliges Gameplay und nervende Sounds steht, der sollte bei Microids Software-Gurke zuschlagen. Selten habe ich innerhalb der letzten zwei Jahre eine solch pixelige Grafik gesehen, die

dazu noch enorme Schwächen im Aufbau zeigt. Die Drum&Bass-Sounds können anfänglich gefallen, nerven jedoch bereits nach kurzer Zeit gewaltig. Zusätzlich sorgt der belanglose Spielablauf nicht gerade für Langzeitmotivation. Fazit: Hände weg von diesem Spiel!

Traurig, aber wahr: Trotz Low-Res und Nebel-effekt ließ sich bei Invasion ein Grafikaufbau der Landschaft nicht vermeiden

Invasion

PlayStation Shoot 'em Up Mit Microids Invasion geht es in den grausamen Pixelkrieg

Mit Invasion erhält der Spieler einen Shooter, der in einem futuristischen Endzeitszenario spielt. Mit einem Kampfjet gilt es 15 Einsätze unbeschadet zu überleben und die Einsatzziele zur

Freude eures Vorgesetzten mit Bravour zu bestehen. Auf seine Anweisungen solltet ihr im Missions-Briefing übrigens genauestens hören, da sonst ein erfolgreiches Meistern der Mission

unmöglich ist. Nun nichts wie raus auf das Pixelschlachtfeld! Hier begegnet ihr aggressiven UFOs, die ihre militärischen Einrichtungen schützen. Klar, dass der virtuelle Pilot diese Geschütze oder Kommandozentralen des Feindes zu vernichten hat. Dazu stehen ihm diverse Waffensysteme seines Jets zur Verfügung, die vom einfachen Lasergeschütz bis zur zielsuchenden Rakete reichen. Zusätzlich haben die Programmierer in den Locations Goodies versteckt, die eure Missionen erleichtern. Habt ihr am Ende den Auftrag erfüllt, erhaltet ihr je nach Güte eures Handelns eine bestimmte Punktzahl, die in einer Highscoretabelle verewigt wird.

Test PlayStation

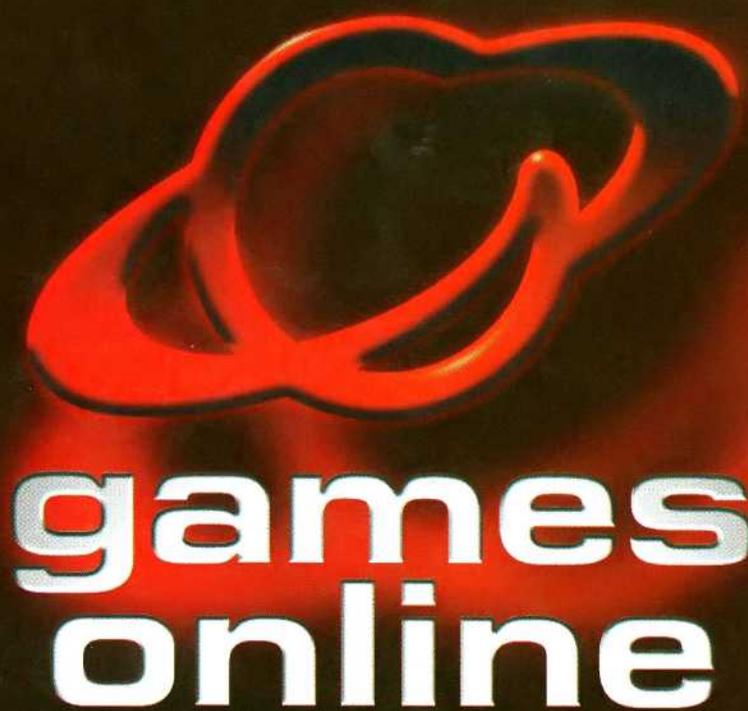
Hersteller: Microids/Monolith
Vertrieb: Funsoft
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Funsoft
Vergleichbar mit: Shockwave Assault
Fakten: Analog, 15 Levels, Dual-Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 30 Sound: 40

Fun: 25



Spielen in einer neuen Dimension!



<http://www.gamesonline.de>

GAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer-Welt! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie-Welten – zusammen mit mehreren hundert Mitspielern. GAMES ONLINE bietet Ihnen echte Interaktivität und ermöglicht das Spielen in einer neuen Dimension!

Victory Boxing 2

PlayStation Boxen Henry Maske für die PlayStation oder nur Haudrauf?

Der Gentleman hat zwar schon abgedankt, ist aber noch in unserer aller Erinnerung. Ist es nicht besonders Henry Maske zu verdanken, dass der Boxsport in Deutschland richtig salonfähig wurde? Wer seine

Boxleidenschaft nun selbst ausleben will, ohne gleich seine Gesundheit aufs Spiel zu setzen, darf sein Können in JVCs neuestem Werk unter Beweis stellen. Ihr

schlüpft in die Rolle eines vorgefertigten Boxers, der allerdings in Sachen Bestenliste einen sehr niedrigen Punktestand aufweist. Also heißt es den langen Weg zur Weltspitze anzutreten. Hierzu boxt ihr gegen Gegner, die herrlich erschreckend und sehr unterschiedlich auftreten. Im Ring selbst gilt es grundsätzlich seine Chance abzuwarten und stets für den goldenen

Hammer auf der Lauer zu liegen. Gegner foppen, Deckung nehmen, eins, zwei, drei, schnelle Gerade und wieder decken. Selbst nachdem der Gegner mehrmals zu Boden geboxt wurde, kann es einem immer noch passieren, dass man mit einem schnellen Schwinger auf die Bretter geschickt und gnadenlos ausgezählt wird.

Test PlayStation

Hersteller: JVC
 Vertrieb: Virgin
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Theo Kranz Versand
 0931/3545222
 Vergleichbar mit: K-1 The Arena Fighters, Victory Boxing 1
 Fakten: Dual-Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 63 Sound: 55

Fun: 70



Georg: Es ist nicht gerade leicht, ein vernünftiges Boxspiel abzugeben. Aber JVC hat solide Grundarbeit geleistet. Neben der Möglichkeit, sich selber seinen Boxer aufzubauen und zu „tunen“, wird auch das ganze Drumherum vom Boxbusiness gut in Szene gesetzt. Auch gefallen mir die Infos rund um die Boxgeschichte, die die Ladezeiten ausfüllen, sehr gut. Einziger und wirklicher Kritikpunkt ist das Geschehen im Ring selbst. Leider agieren mir die Boxer zu langsam und sinnloses Padgedrücke endet nicht selten in einem unverdienten Sieg.



Fürhand angetäuscht: Sobald unser hilfloses Gegenüber die Deckung öffnet, wird gnadenlos Nasenknochen gebrochen

Damian Krüger - Grafikdesign - 0228 Leontory - 0 71 52 - 92 97 20

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (N64/PSK)	140/100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Atlantis (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Bio-Freaks (N64/PSK)	110/90,00
Braze Fencer (JAP)	145,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (N64)	125,00
Cardinal Syn (PSK)	90,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
C & C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Colony Wars: Vengeance (PSK)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSK)	105,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dream (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (N64)	95,00
FIFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Game Buster (N64)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (N64)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSK)	100,00
Lunar the Silver Star (PSK)	130,00
MediEvil (PSK)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Nascar '99 (N64/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (N64)	100,00
NBA Live (PSK)	100,00
Need for Speed 3 (PSK)	100,00
NHL '99 (N64/PSK)	130/95,00
Ninja Tengu (PSK)	105,00
O.D.T. (PSK)	95,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve US (PSK)	120,00
Psybadek (PSK)	100,00
Rival School (PSK)	100,00

Kleiner Auszug aus unserem Programm



GAME BOY COLOR 140,00



Dreamcast

Sega Dreamcast	769,90
incl. Spannungswandler	
RGB-Kabel	60,00
Memory Card UMS	90,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Uirtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



F-1 '98 (PSK) 105,00

Saga Frontier (US (PSK))	110,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Soukaigi (JAP)	140,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tales of Destiny (US (PSK))	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 (ENG (N64/PAL))	110,00
Ubik (PSK)	100,00
Virus (PSK)	100,00
WCW vs NWO Revenge (N64)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (N64)	135,00
WTF: Warzone (N64/PSK)	110/100,00
Yenogears (PSK)	130,00
Zelda (N64)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

LADEN Mo - Fr: 10.00-18.30
 Sa: 10.00-16.00
VERSAND Mo - Fr: 10.00-18.00
GROSSHANDEL nur für Händler!!
 Telefon 07 11, 22 29 10 - 10
 07 11, 22 29 10 - 20
 Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Small Soldiers

PlayStation Jump & Shoot Der Kampf zwischen den friedfertigen Gorgoniten und Commando geht erst auf SCEs Erfolgskonsole in die entscheidende Phase

Filmumsetzungen waren seit Menschengedenken ein heikles Thema, da sie meist folgendes Problem mit sich bringen: Wie soll die Story des Streifens in einen spannenden und abwechslungsreichen Spielablauf überführt werden? Dreamworks entledigte sich dieser Fragestellung zumindest insofern, dass sie die Story des Spiels nur lose mit der Filmvorlage verknüpfen. Infolgedessen spielen sich die Auseinander-

setzungen der verfeindeten Parteien nun nicht mehr in den Kinderzimmern einer amerikanischen Kleinstadt ab. Vielmehr machen sich die Söldner rund um den Oberfiesling Chip Hazard daran, dem Heimatplaneten der Gorgoniten selbst einen Besuch abzustatten.

Spielablauf: Kompromisslose 3D-Action

Geblieden ist jedoch die Heldenfigur des Films in Gestalt des tapferen Gorgoniten Archer, der sich dem Vormarsch von Commando entgegenwirft. Jeder der 14 Abschnitte stellt hierbei quasi ein Missionsziel dar, dessen Bewältigung dem Spieler jedoch mehr oder weniger nur ein komplettes Durchkämpfen des labyrinthartigen Levels abverlangt. So gilt es anfangs, gefangen genommene Gorgoniten aus den Klauen des Feindes zu befreien, so dass sie Archer im späteren Spielverlauf gleichsam als Extrawaffe zur Seite stehen. Trefft ihr auf gegnerische GIs, besteht die Möglichkeit, entweder durch schnelle Sidesteps mittels der R1-L1-Taste auszuweichen oder in eine Art Zielmodus umzuschalten. Bei letzterer Variante zoomt die Kamera direkt hinter den Schussarm eures stehenden Helden. Aus dieser Perspektive las-

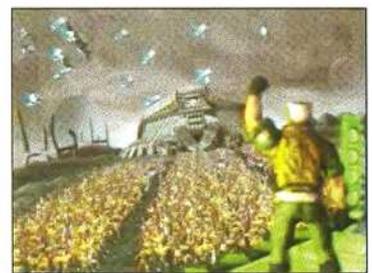
Mario: Im Gegensatz zum Kinofilm, der für mich etwas enttäuschend war, schafft es die PlayStation-Adaption durchaus zu überzeugen. Garant für den spannungsreichen Spielablauf ist dabei die gute Steuerung des Helden bei Auseinandersetzungen mit den Söldnertruppen, deren Intelligenz aber hätte besser ausfallen können. Einen deutlichen Dynamikzuwachs erreichen die Gefechte zusätzlich durch den schnell ausführbaren Wechsel in den Zielmodus, wodurch ein punktgenaues Anvisieren der Gegner ermöglicht wird. Jedoch wurde vor allem beim Leveldesign etwas zu wenig auf Abwechslung geachtet, so dass Genre-Kenner wenig Überraschendes erwartet. Wer aber kurzweilige sowie unkomplizierte Actionkost bevorzugt, der sollte sich Small Soldiers ruhig genauer zu Gemüte führen.



Punktgenau anvisieren: Sehr gut gelungen ist dieser Pseudo-Sniper-Modus, der es euch ermöglicht, die Mitglieder von Commando direkt zwischen die Augen zu treffen



Mit den eigenen Waffen schlagen: Wenn ihr Kriegsgeräte des Gegners übernehmt, lassen sich ganze Horden problemlos und Lebensenergie schonend bekämpfen



Vorgeplänkel: Chip Hazard bläst zum Angriff gegen Gorgon. Das Intro klärt, inwiefern die Story des Spiels mit der des Kinofilms in Zusammenhang steht

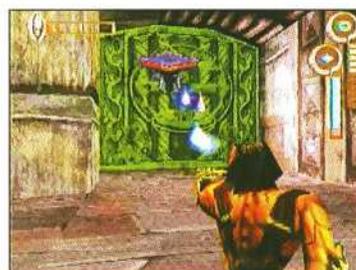
sen sich dann selbst bewegte Ziele effektiv und vor allem aus sicherem Abstand bekämpfen. Mit fortlaufender Spieldauer kommt ihr außerdem in den Genuss, Kriegsgeräte, zum Beispiel Geschütztürme oder gepanzerte Fahrzeuge, zu übernehmen, um mit solcher Waffengewalt die Schergen Commandos das Fürchten zu lehren.

Technik: Dreamworks garantiert Qualität

Eines haben wohl alle Projekte der Spieleabteilung von Dreamworks gemeinsam, die technisch einwandfreie Umsetzung. Zwar genießt man in den katakombenhaften Levels keine große Fernsicht, aber dafür ist die gleichzeitige Darstellung von mehreren Gegnern und Lichteffekten kein Problem für die Engine. Wegploppende Polygone etwa sind wahrlich eine Seltenheit.



Chip gegen Archer: Im Zwei-Spieler-Modus gibt es neben einem reinen Duell auf Leben und Tod auch einen Wettlauf um drei im Level versteckte Flaggen zu bestehen



Von wegen Spielzeugsoldaten: In der PlayStation-Fassung des Abenteuers stehen Commando zahlreiche Roboter-einheiten zur Verfügung



Gorgoniten-Schlüssel: Um farbige Tore im Level zu öffnen, muss man erst die sogenannten Chanter, eine Art Priesterkaste Gorgons, aufstöbern

Test PlayStation

Herstellen: Dreamworks Interactive
 Vertrieb: Electronic Arts
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Maro 0751/9564646
 Vergleichbar mit: Apocalypse
 Fakten: 14 Levels, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 Sound: 79

Fun: 72



Kampf der Zauberer

Die wunderbare Welt der Magie und Mystik.

In einer Zeit, in der Finsternis und spirituelles Chaos herrschen, kann nur der Spirit Tamer helfen. Nur der Hüter der Menschheit hat die Naturgewalten in der zauberhaften 3-D-Welt unter Kontrolle.

Das erste Rollenspiel für N64 überrascht mit Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext

NINTENDO⁶⁴



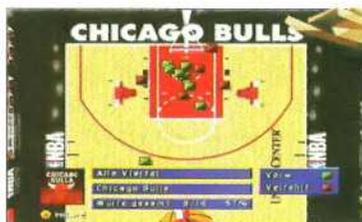
Holy Magic Century ©1998 Konami, Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95 08 12-0 • Fax (069) 95 08 12-74

NBA Live '99

Nintendo 64 Basketball Electronic Arts hat bekanntlich seit diesem Jahr das N64 für sich entdeckt und versucht nach dem überaus erfolgreichen FIFA '99 nun auch das restliche sportliche Line-up erfolgreich modular zu übertragen. **Neuester Kandidat: Basketball**



Gutes Timing: Freiwürfe wurden auf die konventionelle Art und Weise gelöst



Cooler Bruder: Für die Gestaltung eurer eigenen Basketballer stehen euch einige witzige Details zur Auswahl

Wo liegen die Schwachpunkte?
Die Wurfstatistik liefert für den Hobby-Trainer wichtige Erkenntnisse

Es ist schon ein Jammer: Da mausert sich Basketball in den letzten Jahren, nicht zuletzt dank der magischen Anziehungskraft von Michael Jordan, zu einer festen Größe neben American Football, und dann fangen die NBA-Akteure aufgrund eines Gehaltspokers an zu streiken, zum Leidwesen aller Fans rund um den Globus. Glücklicherweise fängt die Videospiele-Saison bei Electronic Arts jedoch wieder pünktlich auf die Minute an, so dass es wieder einmal heißt: It's Showtime!

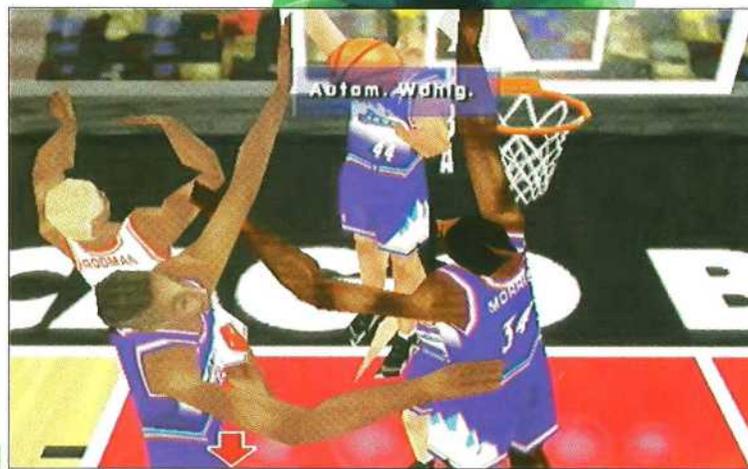
Spielverlauf: Gut, aber nicht die bekannte EA-Güte

Auf ein Intro wurde nahezu komplett verzichtet und auch beim aufgeräumt wirkenden Hauptmenü ist die Gefahr nicht sonderlich groß, sich in einem Optionsdschungel zu verlaufen. Die Optionen beschränken sich im Prinzip auf das Wesentliche, während die einstellba-

ren Regeln scheinbar keinen Paragraphen auslassen. Wer die Konfigurationsmöglichkeiten jedoch etwas genauer unter die Lupe nimmt, entdeckt ein paar interessante Details. Beispielsweise passt sich das von der CPU gesteuerte Team auf Wunsch eurer Spielstärke an oder man darf die Reaktionszeit der Polygon-Athleten realistisch träge oder arcademäßig schnell einstufen. Apropos Arcade, wer



He's on Fire!



Gedränge unter dem Korb: Im Zoom wird deutlich, dass die Proportionen der Spieler nicht optimal gelungen sind



Drei gegen einen: Die computergesteuerten Korbjäger verteidigen durch eine konsequente Manndeckung



Viel Scan-Arbeit: Bei der Wahl des wichtigsten Spielers wird die Gesichtstextur des Schützlings in Großaufnahme präsentiert

Kopiert, aber dennoch effektiv: — Wählt ihr den Grafikstil „Arcade“ an, — glühen die Maschen nach einem spektakulären Dunk



Da freuen sich die Zuschauer: Per Direktpass sind auch spektakuläre Alley-oops möglich, wenn das Timing stimmt

Ulf: Zumindest im Basketballbereich schwingt EA nicht das Referenz-Zepher. Dabei sei ausdrücklich angemerkt, dass NBA Live '99 alles andere als eine schlechte Simulation ist. Im Vergleich zur hochkarätig besetzten Konkurrenz fehlen jedoch schlichtweg die zündenden Ideen. Darüber hinaus stören ein paar Dinge. So wird eine Partie permanent durch Spieler-Einwechselungen unterbrochen, wenn man diese Aufgabe dem Computer überlässt. Außerdem wurde beim Schwierigkeitsgrad geschummelt, da mit zunehmender Gangart einfach eure Trefferquote gesenkt wird - nicht gerade die feine englische Art.



Hupton, begleitet, und die aus NBA Jam bekannten Monster-Dunks lockern ebenfalls das Spielgeschehen auf. Selbst der brennende Korb nach einer spektakulären Aktion wurde schamlos von Midways Klassiker abgekupfert. Wer hingegen den Simulationsmodus wählt, erhält die bekannte NBA-Ware. Mit Rumble-Pak-Unterstützung gehen die millionenschweren Jungs ihrem luftigen Geschäft nach. Das Repertoire an Aktionen kann man getrost als gehoben bezeichnen, es birgt aber keinerlei Innovation. Direktes Pass-Spiel per Icons, Dribbel-Einlagen, Turbo-Durchmarsch... NBA-Fans kennen das alles ja bereits zur Genüge.

Technik: Wohldosierter Luxus
Unter dem Strich gebührt der gesamten Technik das Prädikat „gut“, nicht mehr und nicht weniger. Die Korbwerfer wurden solide modelliert und fassettenreich animiert, während der Reporter sich bei seinen Kommentaren vornehm zurückhält (etwas mehr Elan wäre nicht verkehrt gewesen). Lobenswert sind jedoch die authentischen Gesichtstexturen, die jeden Polygon-Kopf individuell schmücken. Das war eine wahre Sisyphusarbeit für die Grafiker.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**
Vertrieb: **Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1 - 4**
Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Electronic Arts**
Vergleichbar mit: **NBA Jam '99**
Fakten: **alle NBA-Teams, Rumble-Pak**

Erscheint: **Dezember**

Grafik: **75** Sound: **61**

Fun: **81**



Auf die faule Haut legen: Der Strategiebereich bietet umfangreiche taktische Maßnahmen. Auf Wunsch kann man auch der CPU diese Aufgabe überlassen

GOD BLESS THE RING
YOUR IMPORTANT DEALER
Alle Sendungen ab DM 50 * REIFER AB 17Uhr gehen am gleichen Tag zur POST **VERSAND KOST ENFREI**

ACME
The Game Company

349

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89 e-plus: 0177-888 35 33
Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!



PlayStation



プレイステーション

- PlayStation + Dual Shock Controller.....249,00
- PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....299,00
- PacketStation (PDA-jp).....89,90
- Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....229,90
- Arcade Joyboard (Namco).....109,90
- Controller (Sony) schwarz, weiß.....29,90
- Controller Dual-Shock (Sony) grau.....59,90
- Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....69,90
- Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....69,90
- Controller NeoGeo (grau, schwarz).....89,90
- Controller JogCon (Namco).....99,90
- CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....49,90
- Guncon.....89,90
- Memory Card 1MEG (EXOM).....19,90
- Memory Card 1MEG (SONY).....29,90
- Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....29,90
- RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....29,90
- RGB Umschaltbox (4-Fach).....99,90
- Controller-Verlängerungskabel.....19,90
- Umbausatz (jo/us) in Verbindung mit Software:1,00
- Umbau (jo/us) mit Lifetime-Garantie.....89,90
- Umbau (jo/us) in Verbindung mit Software.....50,00
- Laufwerk incl. Einbau und Justierung.....99,90



- Beat Mania jp (DJ-Action).....129,90
- Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action).....109,90
- Bombberman-Classic jp (Action).....129,90
- Bombberman Fantasy Race jp (Race).....129,90
- Bug! jp (Action).....129,90
- Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....119,90
- Capcom Generations 1-4 (Collection).....je 129,90
- Chocobo's M. Dungeon 2 jp (RPG).....139,90
- Destrega jp (3D-Fighting).....139,90
- Eriget! jp (3D-Fighting - Dezember).....139,90
- Eve the last one jp (Anime-Adventure).....139,90
- Exodus Guilty (Adventure).....139,90
- Final Fantasy VII jp (Rollenpiel - Dezember).....139,90
- Guardian Recoll jp (Simulation/RPG).....149,90
- King of Fighters '97 (Fighting).....129,90
- Metal Slug! jp (Jump'n Shoot).....129,90
- R-Types Delta jp (Shooter).....129,90
- Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....129,90
- Streetfighter Zero 3 (Fighting).....129,90
- Tales of Fantasia (RPG).....139,90

NEOGEO POCKET

- 16bit CPU/160x152dot/1kbyte RAM/Kalender/Uhr
- NEOGEO POCKET.....149,90
- King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
- Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90
- Baseball Stars (Sports).....89,90
- Packet Tennis (Sports).....89,90
- Tsunagetebonn (Puzzle).....89,90

Dreamcast™
Powered by Microsoft
Windows CE

- Dreamcast jp.....799,-
- Controller.....99,90
- Racing Controller.....109,90
- Arcade Stick.....139,90
- Keyboard.....109,90
- VMS Memory Card.....59,90
- D2 (Horror Adventure).....179,90
- Daytona 2 (Race).....179,90
- Evolution (Rollenpiel).....179,90
- Godzilla Generations (Action).....179,90
- Ghost Force (3D-Shooter).....159,90
- Incoming (Shooter).....159,90
- July (Adventure).....169,90
- Monaco GP (Race).....179,90
- Pen Pen Triathlon (Race-?).....159,90
- Seventh Cross (Adventure).....169,90
- Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90
- Streetfighter III (3D-Fighting).....179,90
- Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

METAL GEAR
LIMITED EDITION

Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
Chronograph* 599,- (*incl. auf 1000 Stck weltweit)
Baseballcaps.....59,90 T-Shirts.....39,90 Pins.....19,90

NO RISK! - MUCH FUN!
ACME
Weihnachtswertgutscheine & Geburtstagsgeschenkgutscheine zu 25,- 50,- und 100,- DM
Rechtzeitige Lieferung für Heiligabend! bis spätestens 22.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!
Für alle anderen Bestellungen gilt: bis spätestens 21.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!

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

ACME the game company
Tyrellsestraat 13
NL - 6291 AK Vaals(Aachen)
Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)

NBA Jam '99

Nintendo 64 Basketball Nach längerer Abstinenz meldet sich der Funsport-Klassiker schlechthin zurück. Doch statt am alten Spielprinzip anzuknüpfen, präsentiert sich die Korbwerferei im völlig neuen Gewand und als erstklassige Simulation dieser akrobatischen Sportart

Wir schalten das Gedächtnis einmal ein paar Jahre zurück: 1994, als die ersten zaghaften Polygon-Automaten in den Spielhallen Einzug hielten und 16-Bitter noch die Konsolisten weltweit begeisterten, landete das uramerikanische Softwarehaus Midway mit NBA Jam einen absoluten Volltreffer. Gleichzeitig schuf Midway damit ein neues Genre, das seitdem zahlreiche Nachahmer fand: das Genre des Funsports. Das Konzept war dabei so einfach wie kurzweilig. Anstatt dass Digi-Unparteiische den Spielfluss durch permanentes Pfeifen unterbrechen, toben sich in der Auseinandersetzung 2 gegen 2 bis zu vier Videospiele mit rüden Fouls und Mega-Dunks nach Herzenslust aus. Der Ausspruch „He 's on fire!“ war seinerzeit der geflü-

gelte Satz unter Insidern. Nach den vielen unvermeidlichen Nachfolgern NBA Jam Tournament Edition, NBA Hangtime sowie NBA Jam Extreme wurde es bedenklich still um die beliebte Rauferei unter dem Korb. Kein Wunder, schließlich schien die witzige, aber letztendlich auch dünne Thematik endgültig ausgelutscht zu sein. Acclaim erinnerte sich jedoch jüngst wieder an diesen berühmten Namen und schickt mit der 99er-Auflage ein heißes Basketballspiel-Eisen ins Rennen.

Spielverlauf: Funsport war gestern

Gleich vorweg: Wer ein Funsportspiel in bewährter Tradition erhofft, der dürfte gründlich ent-

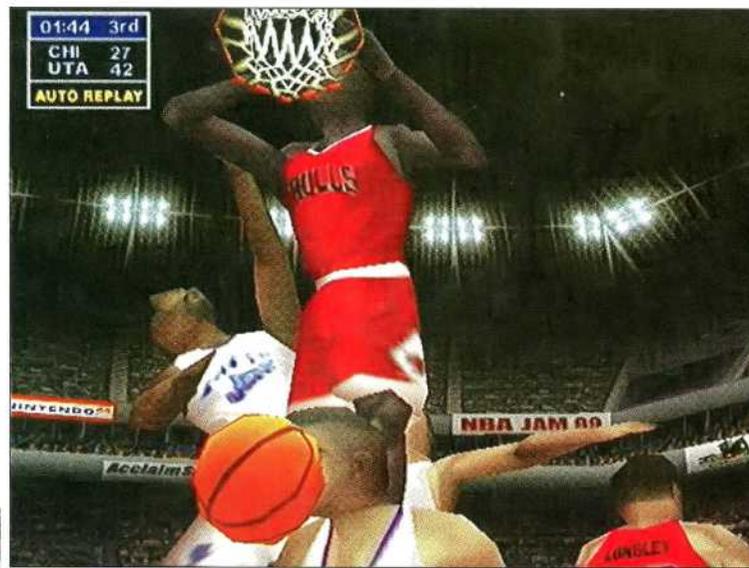
View Players

Name: Mookie Blaylock
 #9: 3-20-67
 Team: Dallas, TX
 Pos: Oklahoma
 Height: 6'3" Weight: 165 lbs
 Acquired: Trade

M. Blaylock PG

PLAYER NAME	PTS	PTS/G	MIN	MIN/G
M. Blaylock	921	13.1	2700	38.57
D. Runtomb	1101	13.4	2917	35.57
S. Smith	1464	20.0	2857	39.13
C. Laettner	1020	13.7	2282	30.83

Information pur: Zu jedem NBA-Schützing gibt es eine eigene Player-Card



Create a Cam: Netterweise darf man seine eigene Perspektive kreieren und dem Speichermodul anvertrauen



Millimeterarbeit: Um Freiwürfe zu versenken, muss man den Ball gefühlvoll in die Mitte des Feldes dirigieren

Die N64-Basketball-Elite im Kreuzfeuer der Kritik

NBA Live '99

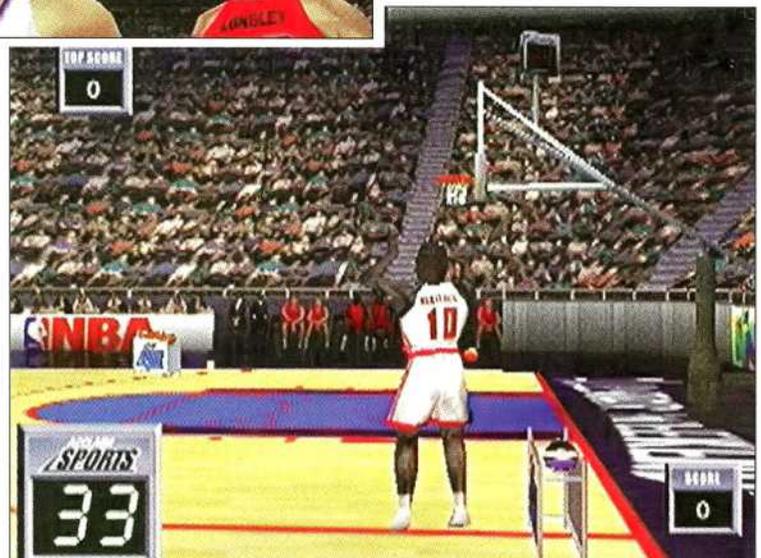
Zumindest im N64-Bereich hat EAs Korbwerferei gegenüber der Konkurrenz eindeutig das Nachsehen. Abgesehen vom ruckeligen Replay und einer streckenweise unpräzisen Kollisionsabfrage ist in technischer Hinsicht die Welt noch in Ordnung, doch beim Spielverlauf gibt es einige kleinere Schwächen. So ist man beispielsweise gezwungen, die automatische Auswechslung abzuschalten, da es ansonsten viel zu viele Spielunterbrechungen gibt. Besonders störend ist jedoch der erschmelt hohe Schwierigkeitsgrad, da man auf der höchsten Gangart schlichtweg bei der Korbausbeute benachteiligt wird. Auch in puncto Aktionsmöglichkeiten bildet EAs Werk ganz klar das Schlusslicht.

NBA Jam '99

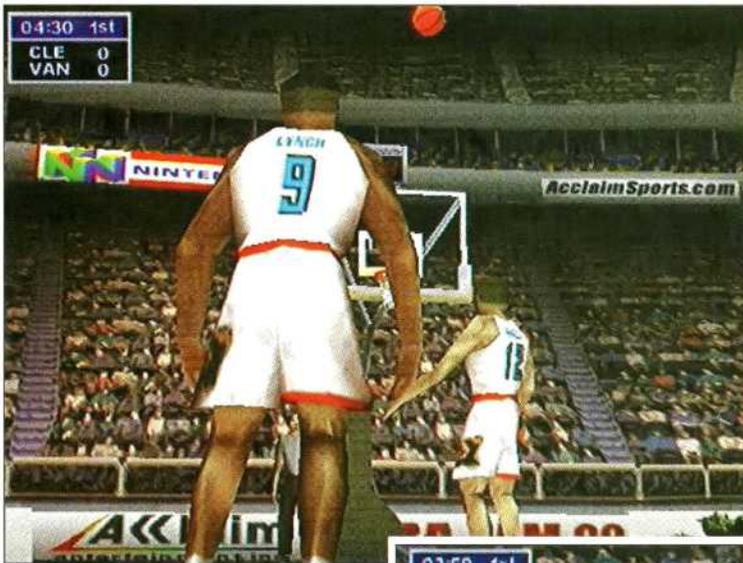
Hinsichtlich Grafik deklassiert Iguana die Konkurrenz auf ganzer Linie, da mit den feinsäuberlich modellierten HiRes-Buben weder Nintendo noch EA Schritt halten können. In puncto Spielbarkeit kommt Acclaims Korbjagd indessen noch nicht ganz an die Nintendo-Referenz heran, was hauptsächlich an der fehlenden Cleverness der CPU-Teams liegt. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad hat der digitale Gegner schon bald keine Chance.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Nintendos Spiel mit dem unnötig komplizierten Titel ist zumindest in spielerischer Hinsicht das Maß aller Basketball-Dinge. Vor allem die unglaublich vielseitige und durchdachte Steuerung sowie die bislang unübertroffene AI sichern diesem Titel immer noch die Poleposition. Dafür müssen anspruchsvolle Genießer allerdings einen recht biederen technischen Rahmen in Kauf nehmen.



Glücksspiel: Den Drei-Punkte-Contest gibt es als separate Dreingabe



Kamera-Kunst: Freiwürfe des Gegners werden teilweise durch eine geradezu gewagte Kameraeinstellung präsentiert



Aggressive Abwehr: Die CPU-Mitspieler reagieren recht intelligent, sind aber sehr anfällig für Steals

täuscht werden, denn NBA Jam '99 präsentiert sich als 100%ige Simulation mit allem, was dazu gehört. Einzige Ausnahme: Wer in den Jam-Modus einsteigt, fühlt wenigstens ein bisschen das Flair der zahlreichen Funsport-Vorgänger. Zwar agieren auch bei dieser rustikalen Variante fünf lange Kerle in einer Mannschaft, dafür wurde aber das Regelwerk ebenfalls auf ein absolutes Minimum zusammengestrichen und die berühmten Mega-Dunks sind natürlich auch zu bewundern. Das andere Extrem bietet hingegen der Simulationsmodus, der euch die bewährten Spielmodi anbietet (Freundschaftsspiel, Saison, Playoff). Hier schlägt das komplette Regelwerk mit all seiner Härte zu, wenn ihr sämtliche Konfigurationen dementsprechend einstellt. Auch mit den vormals überschaubaren Aktionsmöglichkeiten hat die 99er-Version nicht mehr viel gemein. Das Icon-Pass-System gehört ebenso zum Repertoire wie blitzschnelle Spin-Moves, durch die ihr locker die gesamte Abwehr austanzt. Besonders cool ist die Alley-oop-Aktion, durch die ihr einen Mitspieler animiert direkt zum Korb zu sprinten. Stimmt das Timing und stört kein Gegenspieler,



Alley-oop: Mit einer speziellen Tastenkombination spielt ihr direkt einen Spieler an, der gerade zum Korb sprintet

fängt euer CPU-Kamerad den Ball mitten im Sprung, um ihn schließlich gleich zu versenken. Der Applaus der Digi-Kulisse sowie eine anschließende Zeitlupenwiederholung dürften euch mit solchen Punkten gewiss sein. Wer den etwas anderen Basketballthrill sucht, sollte den Skill-Mode ansteuern. Hier stehen euch zwei Disziplinen zur Auswahl: zum einen der bekannte Drei-Punkte-Contest, zum anderen das freie Trainieren von Freiwürfen. Bei letzterer Aktion ließen sich die Designer endlich einmal etwas Neues einfallen. Statt wie üblich durch ein perfektes Timing den Ball zu versenken, müsst ihr zur Abwechslung einmal versuchen den Ball in das Zentrum einer Kugel zu dirigieren, was alles andere als ein-

fach ist - vergleichbar als versuche man bei Magneten Plus- und Pluspol zusammenzubringen.

Technik: Iguana hat 's einfach drauf

Dass Acclaims derzeitige Vorzeigeprogrammierer Iguana Entertainment es momentan wie kaum ein anderes Team verstehen, aus Nintendos Modulschlucker Edelgrafiken zu zaubern, haben sie ja bereits des Öfteren bewiesen. NBA Jam '99 bildet da keine Ausnahme. Eine lupenreine HiRes-Optik und liebevoll modellierte Athleten zeugen von einem großen Know-how. Auch bei den Motion-Capture-Animationen gibt es keinen Anlass zur Kritik. Egal ob Super-Dunk, Dribbel-Einlagen oder Steal, jede Aktion wirkt verblüffend authentisch. Der



Ulf: Dank Iguana mischt Acclaim im Sportbereich in der obersten Liga mit. Der beeindruckende technische Rahmen sucht im Basketballbereich ohnehin momentan seinesgleichen und auch die Spielbarkeit ist vom Allerfeinsten - vielseitig, realistisch und vor allem packend. Fast hätte es sogar für den Basketball-Olymp gereicht, Kobe Bryant Inside NBA bietet jedoch die ausgeklügeltere Steuerung und vor allem noch cleverer aufspielende CPU-Teams. Bei NBA Jam sind diese nämlich selbst auf der höchsten Schwierigkeitsstufe keine allzu große Herausforderung. Vielleicht beim nächsten Mal...

Soundbereich zeichnet sich zudem durch eine dezente, aber irgendwie coole Mucke aus, während das US-Reporter-Duo das sportliche Geschehen mit dem bekannten Enthusiasmus kommentiert.



Mega-Dunks: Nur im Jam-Modus wird die Schwerkraft zumindest kurzzeitig außer Kraft gesetzt



Test Nintendo 64

Hersteller: Iguana Entertainment
 Vertrieb: Acclaim
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 109,- DM
 Muster von: Acclaim
 Vergleichbar mit: NBA Live '99
 Fakten: alle NBA-Teams
Erscheint: Dezember

Grafik: 82 Sound: 73

Fun: 89



Buggy

PlayStation Rennspiel

Ein waschechter Funracer aus dem Hause Gremlin. Diesmal seid ihr zur Abwechslung mit ferngesteuerten Mini-Buggys unterwegs. Neben einem Zwei-Spieler-Modus und Time-Trial bietet der Titel einen umfangreichen Championship-Modus, der einer ausgeklügelten Dramaturgie unterliegt. Eine Oberwelt verbindet sämtliche Rundkurse, auf denen ihr fleißig Pokale einsammeln müsst, um neue Strecken oder Bonus-Buggys freizuspielen. Auch auf den Circuits selbst gibt es allerlei Abkürzungen, Geheimabschnitte sowie Bonus-Flitzer



zu entdecken. Ein ungewöhnliches Power-Up-System durch unterschiedlich kolorierte Tore spendet euch allerlei Goodies, wenn ihr die Öffnungen in einer vorgegebenen Reihenfolge passiert. Viele gute Ansätze also, doch was hilft es, wenn der Spielverlauf völlig belanglos ist (nur drei CPU-Konkurrenten) und die Technik ziemlich altbacken wirkt. (Ulf)

Fun 54%

Hugo

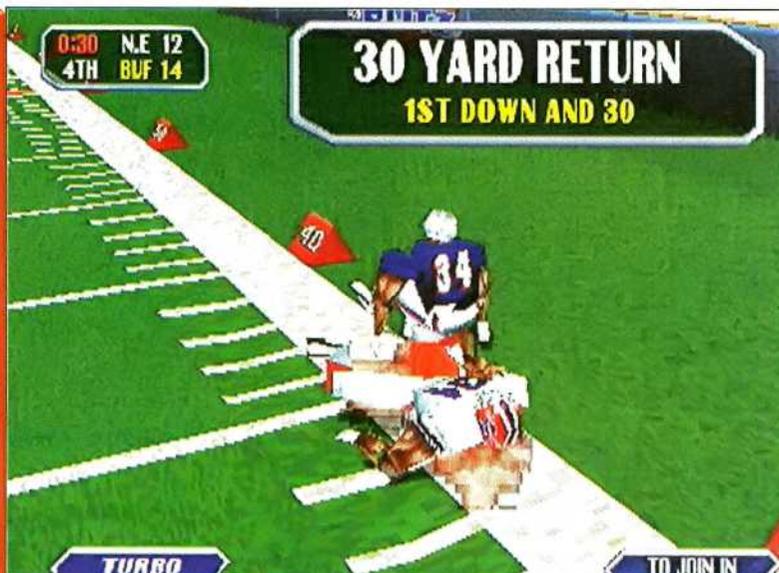
PlayStation Geschicklichkeit

Hugo, der deformierte TV-Kobold, der so aussieht, als sei er als ein kleines Kind einmal vor eine Zentralheizung gelaufen, agiert schon seit einigen Jahren in der gleichnamigen Show erfolgreich als Videospiel-Animateur bei Kabel 1. Nach zwei Verkaufsschlagern als Game-Boy-Version ist nun die PlayStation fällig als



neuer Tummelplatz für den pummeligen Zwerg. Wer die TV-Show kennt, weiß, was ihn erwartet: Eine Vielzahl an minimalistischen Geschicklichkeitsaufgaben, die den Charme früherer Game&Watch-Handhelds versprühen. Neben dem Original-Konzept bietet der Silberling noch einen weitaus schwierigeren Arcade-Modus, bei dem die Aktionsmöglichkeiten etwas üppiger ausgefallen sind. Die Macher achteten streng darauf, die Atmosphäre der TV-Show authentisch einzufangen. Daher gibt es nach jedem Ableben die bekannt-nerotötenden Schüttelreime von Hugo. Diese FMV-Einspielungen haben extrem lange Ladezeiten zur Folge. (Ulf)

Fun 33%



Ab ins Krankenhaus! Selbst bereits getackelte Spieler können noch nachträglich malträtiert werden

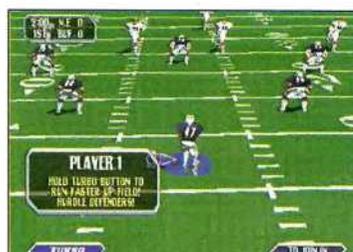
NFL Blitz

PlayStation American Football Nach SCEAs NFL

Xtreme bringt Midway eine weitere Funsport-Variante der beliebtesten US-Sportart auf den Markt



FMV-Boni: Packende Videoclips müssen erst einmal freigespielt werden



Tutorial: Die ersten Spielszenen werden auf Wunsch von der CPU näher erläutert

Die Idee lag eigentlich so nahe, dass es einen nur wundert, warum Midway nicht eher darauf gekommen ist. Nach ihrem Funsport-Klassiker NBA Jam und der Puck-Rauferei Wayne Gretzky's 3D Hockey kommt nun auch American Football zu rauhbeinigen Funsport-Ehren. Bei NFL Blitz handelt es sich um die Konvertierung eines in den Staaten überaus populären Münzschlackers.

Spielablauf: Zünftige Keilerei auf dem Rasen

American Football, ohnehin schon alles andere als ein Mädchensport, wird in dieser rustikalen Fun-Variante noch ein paar Ecken brutaler. So wurde das Regelbuch bis auf wenige Seiten zusammengestrichen. Fouls? Nie gehört! Da die Spielmechanik außerdem kompromisslos auf Arcade getrimmt wurde, werden die meisten Standard-situationen, z.B. Extra-Points, automatisch von der CPU durchgeführt und statt in Zehn-Yard-

Schritten muss man das kleinere Spielfeld in 30-Yard-Schritten überbrücken. Hinzu kommen eine Steuerung, die mit wenigen Tasten auskommt, und einige derbe Keileinlagen. Bereits niedergestreckte Recken werden beispielsweise mit einer „Arschbombe“ nachträglich gepeinigt.

Technik: Guter Durchschnitt

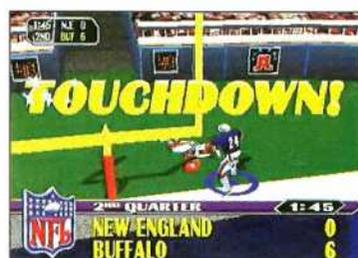
Der Spielgattung entsprechend darf man von der Optik keine Wunderdinge erwarten. Den Akteuren auf dem Rasen hätten beispielsweise ein paar Polygone gut zu Gesicht gestanden. Unter



Safety: Aufgrund des kleinen Spielfeldes wird man allzu schnell vor der eigenen Touchdown-Zone in Bedrängnis gebracht



Kompaktklasse: Spielzüge werden euch gleich blockweise angeboten



Touchdown: Wenn der Receiver nicht gerade plattgemacht wird, vollführt er einige sehenswerte Shuffles



Ulf: Was NFL Xtreme eher halbherzig andeutete, wurde bei NFL Blitz kompromisslos durchgezogen: Funsport in Reinkultur. Bereits nach wenigen Spielminuten kann man sich dem rauhen Charme dieser American-Football-Rauferei kaum entziehen. Erfreulicherweise spielt sich dieser Funsport-Titel genauso flott und unkompliziert wie das große Vorbild NBA Jam. Ich bin mir sicher: An diesem Titel dürften auch American-Football-Hasser ihre wahre Freude haben.

dem Strich fällt dieser glatte Durchschnitt jedoch nicht so stark ins Gewicht. Das muntere Reporter-Duo quittiert dafür rüde Einlagen mit herrlich markigen Sprüchen, zum Beispiel: „So etwas wollen die Zuschauer sehen!“

Test PlayStation

Hersteller: Midway
 Vertrieb: GT Interactive
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: GT Interactive
 Vergleichbar mit: NFL Xtreme
 Fakten: Analog, alle NFL-Teams, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Dezember

Grafik: 55 Sound: 60

Fun: 83





Kampf um die Scheibe: Die eleganteste Art, einem Gegner den Puck abzuzeigen, ist eine der Extra-Waffen auf ihn abzufeuern oder seinen Dodgem frontal zu rammen

Dodgeem Arena

PlayStation Zukunftssport Eishockey anno 2049: Die Puckjagd geht ins neue Jahrtausend

In nicht allzu ferner Zukunft hat der populäre Eishockeysport einige gravierende Änderungen hinnehmen müssen. Abgesehen von der Tatsache, dass der Teamgedanke völlig zu einem Jeder-gegen-jeden-Prinzip verkommen ist, fällt das Vehikel, mit dem die Teilnehmer diesen Sport betreiben, ins Auge. Ein windschnittiger Gleiter, unter den Kracks auch Dodgem genannt, erlaubt es den Kontrahenten, sich in den ebenfalls modernisierten Spielfeldern zu bewegen. Gegen die Attacken der drei Widersacher gilt es dort, eine Scheibe an der zentralen Puck-Vergabestation zu ergattern und sie in den äußeren Zielring zu transportieren, wo sie letztlich im ständig rotierenden

Tortransporter versenkt werden sollte. Wer drei Runden, bei denen sich die Puckanzahl stufenweise reduziert, als Gewinner abschließt, darf in der interplanetaren Liga zur nächsten Welt aufbrechen. Das gute zum Schluss: Die Variationen des Mehrspieler-Modus sind wahrlich sehr zahlreich und vom Zweispieler-Team bis zum Vierer-Duell ist alles vertreten.



Mario: Im Vergleich zur Preview-Version des letzten Monats ist leider nicht viel Neues hinzugekommen. Lediglich Grafik,

Steuerung und die AI der Kontrahenten sind mehr oder weniger geringfügig verbessert worden. Als Fazit bleibt demnach nur anzumerken, dass Formula es nicht verstanden hat, aus der guten Grundidee ein packendes Endprodukt zu entwerfen. Im sportlichen Geschehen wiederholen sich dann bestimmte Spielabläufe nach kurzer Zeit ständig und taktische Elemente, die für Abwechslung sorgen würden, sind einfach zu rar gesät.



Sonnenschein pur: Die verschiedenen Arenen geizen nicht mit Lichteffekten. Sonnenuntergänge wie in Los Angeles lenken aber fast zu sehr vom Spielgeschehen ab

Test PlayStation

Hersteller: Formula
Vertrieb: Project Two Interactive
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Project Two
Vergleichbar mit: Ballblazer
Fakten: 10 Arenen, Dual-Shock, Link-Modus
Erscheint: erhältlich

Grafik: 62 **Sound:** 68

Fun: 62

ATARI JAGUAR

Jaguar inkl. Spiel ab 99,-
 CD Rom inkl. 4 CDs ab 169,-

- | | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| Air Cars 109,- | Flashback 69,- | Rayman 95,- |
| Alien vs. Predator 119,- | Flip Out 45,- | Ruiner Pinball 59,- |
| Atari Karts 95,- | Hover Strike CD 49,- | Sensible Soccer 55,- |
| Baldies CD 59,- | I-War 55,- | Space Ace CD 65,- |
| Battlemorph CD 69,- | Iron Soldier 55,- | Super Burn Out 59,- |
| Braindead 13 CD 69,- | Iron Soldier 2 CD 139,- | Supercross 3D 59,- |
| Bubsy 39,- | Kasumi Ninja 45,- | Syndicate 69,- |
| Checkered Flag 35,- | Missile Command 3D 65,- | Tempest 2000 49,- |
| Crescent Galaxy 39,- | Mutant Penguins 65,- | Theme Park 55,- |
| Defender 2000 65,- | Myst CD 69,- | Ultra Vortek 59,- |
| Dino Dudes 35,- | NBA Jam T.E. 85,- | Val d'Isere Skiing 65,- |
| Dragon - Bruce Lee .. 39,- | Pinball Fantasies 69,- | W. Tour Racing CD 119,- |
| Dragon's Lair CD 55,- | Pitfall 59,- | Worms 159,- |
| Fever Pitch Soccer ... 69,- | Power Drive Rally 79,- | Zero 5 139,- |
| Fight for Life 69,- | Raiden 49,- | Zool 2 39,- |

ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 99,-
 S.I.M.I.S (NEU!) 79,-

- | | | |
|-------------------------------|-----------------------------|---------------------------|
| A.P.B. 25,- | Hockey 39,- | Shadow of the Beast 39,- |
| Awesome Golf 35,- | Ishido 29,- | Shanghai 45,- |
| Batman Returns 49,- | J. Connors Tennis 39,- | Slime World 35,- |
| Battlewheels 49,- | Joust 39,- | Steel Talons 35,- |
| Battlezone 2000 55,- | Klax 39,- | STUN Runner 29,- |
| Block Out 45,- | Lemmings 79,- | S. Asteroids/M. Com. 59,- |
| California Games 59,- | Lynx Casino 59,- | Super Off Road 69,- |
| Chip's Challenge 35,- | Ms. Pac Man 39,- | Super Skweek 29,- |
| Dinolympics 35,- | Ninja Gaiden III 39,- | T-Tris 59,- |
| Dracula - The Undead 45,- | Pac-Land 35,- | Toki 39,- |
| Electrocop 49,- | Paperboy 39,- | Ult. Chess Challenge 45,- |
| Fat Bobby 79,- | Pinball Jam 45,- | Viking Child 35,- |
| Gates of Zendocon ... 45,- | Qix 29,- | Warbirds 69,- |
| Gauntlet - 3rd Enc. 39,- | Road Blasters 35,- | World Class Soccer 39,- |
| Hard Drivin' 39,- | Robotron 2084 29,- | Xybots 25,- |

ATARI VCS, VIRTUAL BOY, SEGA NOMAD ... a. A.

Tel./Fax: (04131)406278 The Video Games Source
 12h-Bestellservice: Mo.-Sa. (9-21 Uhr) W. Groß, Salzbrückerstr. 36, 21335 Lüneburg
 24h-Bestellservice im Internet! <http://www.ATARIhq.de>

Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

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

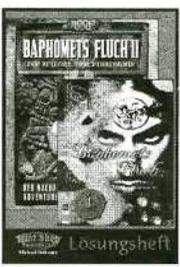
Hint Shop
 Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
 Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

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

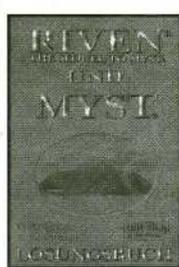
Fordern Sie die Gesamtliste an



C&C Sammlung



Baphomets Fluch



Riven und Myst



Tomb Raider

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

Alien Trilogy Alone in the Dark 1 - 3 Alundra (19,80) Atlantis - Das sagenhafte Ab. Baphomets Fluch 1&2 (14,80) Betrayal in Antara Blade Runner Casper C & C - Sammlung (19,80) - - Teil 1 und 2 mit Missionen Commandos (19,95) Dark Earth Deathtrap Dungeon (19,95) Diablo Discworld 1 und 2 (14,80) Dune 2000 (19,95) Excalibur 2555 A.D. (14,80) Fallout Final Fantasy 7 (29,80) Hexen Jedi Knight King's Quest 1-7 Lands of Lore 2 (14,80) Larry 1-7 Legacy of Kain (14,80) Little Big Adventure 1 oder 2 LucasArts Sammlung (14,80) MDK Monkey Island 1 bis 3 Mission: Impossible (19,95) Myst und Riven (14,80)	Oddworld: Abe's Oddysee Riddle of Master Lu Riven und Myst (14,80) Simon the Sorcerer 1 und 2 Stadt der verlorenen Kinder Star Trek - Sammelband Star Trek - Generations Starcraft (19,95) Stonekeep Suikoden (14,80) Timelapse Tomb Raider 1 (14,80) Tomb Raider 2 (19,95) Warcraft 1 + 2 & Exp. (14,80) Warhammer - Gehörnte Ratte Wild Arms Wing Commander 3 und 4 X-Files The Game (19,95) "Z" Zork: Der Großinquisitor Game Breaker Sol. 1 (29,80): Diablo, MDK, Resident Evil D.C., Abe's Oddysee, C&C 1+2, Warcraft 2: Tides o. Darkness, Warhammer: g. Ratte, "Z" Game Breaker Sol. 2 (29,80): Baphomet 1+2, Discworld 1+2, Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder, Legacy of Kain, Suikoden
--	---

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

Händleranfragen erwünscht

Distributor für die Schweiz AHA CD-ROM Spiele Postfach - 3662 Seftigen Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4	Distributor für Österreich Kornfeld OEG Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1
--	---

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

Asteroids

PlayStation Shoot 'em Up Ein wahrer Arcade-Klassiker beehrt uns wieder: Knapp 19 Jahre seit seinem überaus erfolgreichen Spielhallen-Debüt fliegen die trägen Gesteinsbrocken wieder in einem bedrohlichen Ausmaß durch die Galaxie

Bumm bumm - die dumpfen Bässe, die mit steigender Dramaturgie immer schneller werden, kleben sich schon bald in meinen Gehörgängen fest, während ich mit gezielten Schüssen die mächtigen Asteroiden in immer kleinere Gesteinsbrocken zerbrösel. Plötzlich kündigt sich mit einem schrillen Warnton ein kleines Ufo an, das mein Vektor-Raumschiff alsbald mit gefährlichen Salven bombardiert. Da hilft nur der Sprung in den Hyperraum. Hektische Blicke: Wo bin ich wieder aufgetaucht? Unten rechts



Ulf: Natürlich haben solche Titel bei mir stets einen gewissen Nostalgie-Bonus, doch auch für sich betrachtet macht die 98er-Version des Klassikers durch seine unkomplizierte Spielmechanik immer noch sehr viel Spaß. Freilich hält sich dabei die Spieltiefe und somit die Dauermotivation thematisch bedingt in Grenzen. Activision bietet diese Neuaufgabe daher auch zum Schnäppchenpreis an. Meines Erachtens ein sehr faires Angebot, zumal der Zwei-Spieler-Modus auch längerfristig Asteroids-Anhänger vor den Bildschirm zu fesseln weiß.

in der Ecke! Per Thrust-Taste versuche ich mich wieder in die Mitte des Bildschirms zu manövrieren, doch zu spät! Ein pfeilschneller Gesteinsbrocken ist auf unerbittlichem Rammkurs. Boom! Die spärlichen Reste meines Raumgleiters verschwinden langsam, aber sicher im ewigen ROM-Jenseits. Anno 1979 war dieses Szenario jedem versierten Videospieldan bekannt, als Atari mit Asteroids einen weltweiten Smash-Hit landete, dem unzählige Münzen zum Opfer fielen. Asteroides war dabei in vielfacher Hinsicht ein bemerkenswertes Spiel. Mit fünf Aktionstasten war der Automat nicht nur ungewöhnlich komplex, erstmals wurden auch primitive



Du ziehst mich magisch an: In der zweiten Welt sorgt die Anziehungskraft eines Schwarzen Loches für Unruhe beim Piloten

Vektorgrafiken für den Automatenbereich eingesetzt, der dadurch zum Vorbild für weitere Vektor-klassiker, beispielsweise Battle Zone, wurde. Der immense Erfolg hatte jedoch auch einen Makel: Da sich die Designer beim Schwierigkeitsgrad verkalkulierten, konnten Profis den Automaten stundenlang zocken. Konsolen-Veteran Atari schickte daher einen Nachfolger ins Rennen, dessen Schwierigkeitsgrad um einiges anspruchsvoller war - treffender Name: Asteroids Revenge.



Rettung in der Not: Ein Smart-Bomb-Ableger vernichtet auf Knopfdruck alle Gefahren im näheren Umfeld



Extra gefällig? Die Neuaufgabe geizt nicht gerade mit vielfältigen Power-Ups, die als bunte Kapseln über den Bildschirm schweben

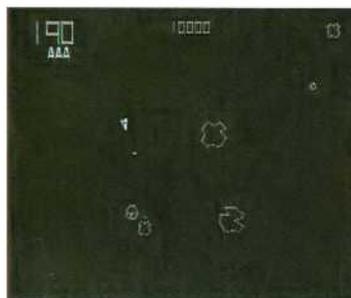
Spielablauf: Bewährtes Update-Doping

Den Spielverlauf kann man im Prinzip mit wenigen Worten kennzeichnen: das klassische Asteroids-Prinzip mit all seinen bekannten Aktionsmöglichkeiten, gepaart mit den wichtigsten Spielelementen der modernen Videospieldunst. Nach wie vor schwebt ihr mit einem Raumgleiter durch einen bild-

Das Raumschiff-Arsenal



Gleich drei moderne Asteroiden-bekämpfer stehen dem Spieler zur Auswahl. Die beste Wahl ist unserer Meinung nach der Rapier-Typ, da er abgesehen vom Schutzschild über die mit Abstand besten Werte verfügt. Der Dagger eignet sich hingegen als Allrounder besonders für Anfänger, während nur Profis das Schutzschild-Wunder Longsword wählen sollten.



Das Original: Innerhalb der ersten Welt spielt ihr die original Asteroids-Version frei, sobald ihr das 1979-Symbol erwischt

Steven Pearce, Entwickler vom Asteroids-Remake, über die Vergangenheit und die Zukunft der Videospiele

Mega Fun: Warum habt ihr eigentlich Asteroids für eine Neuauflage ausgesucht?

Steven Pearce: Activision hat sich bewusst diesen Oldie ausgesucht, weil er einfach einen absoluten Klassiker darstellt, der ein Gameplay bietet, das nach wie vor viele Zocker fasziniert. Dieses Remake musste einfach früher oder später kommen.

MF: Und du bist auch ein großer Fan des Originals?

SP: Definitiv! Ich habe 1979 den Automat wie ein Besessener gespielt, und dieser Klassiker ist nach wie vor einer meiner absoluten Lieblinge. Als Vorbereitung habe ich das Original übrigens wieder stundenlang gezockt, was mich sehr viel Geld gekostet hat.

MF: Und der Hintergedanke bei der Neuauflage war bessere Grafik und mehr Spielinhalte, ohne aber

das typische Asteroids-Flair zu vernachlässigen?

SP: Genau. Activision achtete streng darauf, dass das Arcade-Feeling nicht verloren ging, und ließ das Remake daher von vielen Leuten testen, die bereits das Original geliebt haben. Die Beibehaltung des Asteroids-Spielverlaufs, gepaart mit zeitgemäßen Spielelementen, war daher eines der wichtigsten Anliegen bei der Entwicklung der 98er-Auflage.

MF: Der Retro-Stil ist bei Videospiele momentan ja total in. Siehst du darin auch eine Gefahr, dass die gesamte Industrie in eine Innovationsgasse läuft?

SP: Da gebe ich dir vollkommen recht. Bei unserem Projekt mussten wir allerdings diese Retro-

Richtung einschlagen, um eine breite Käuferschicht anzusprechen, und nicht nur die Hardcore-Gamer, die unsere 98er-Version aber hoffentlich auch mögen werden. Glaub mir aber, es wird immer wieder Raum für neue Ideen geben.

MF: Juckt es dich denn in den Fingern, noch einen Arcade-Oldie neu aufzulegen?

SP: Das hängt davon ab, ob Activision noch eine gute Lizenz erhält. Es gibt nämlich noch einige interessante Oldies, die eine Neuauflage verdient hätten. Defender, beispielsweise, wurde noch nicht ordentlich überholt. Dieser Titel oder auch Bomb Jack würden mich sehr reizen.

MF: Habt ihr eigentlich auch einen Entwickler vom Original-Asteroids getroffen?

SP: Ja, auf der letzten E3. Wir hatten, ehrlich gesagt, ein bisschen Angst, dass er unser Anliegen missbilligen könnte. Doch weit gefehlt. Er bedankte sich sogar, dass wir sein „Baby“ nicht durch eine Ego-Perspektive oder dergleichen verschandelt haben.

MF: Asteroids steht für die Vergangenheit. Wie sieht denn die Zukunft der Videospiele aus?

SP: Ich denke, dass mit zunehmender Hardware-Power der Begriff „Echtzeit“ eine wichtige Komponente bei Videospiele sein wird. Alles wird noch wesentlich realistischer werden, als es momentan ist. Was wir momentan als detaillierte 3D-Grafik bewundern, werden wir in ein paar Jahren nur noch belächeln.

MF: Abgesehen von Asteroids, welcher Titel fasziniert dich denn zur Zeit?

SP: Oh, diese Frage kann ich nicht so leicht beantworten, da ich in letzter Zeit schrecklich viele Sachen gespielt habe. Ich denke aber, dass mich Metal Gear Solid in letzter Zeit am meisten beeindruckt hat, auch durch seinen Spielverlauf in Echtzeit übrigens.



„Activision achtete streng darauf, dass das Arcade-Feeling nicht verloren ging, und ließ das Remake daher von vielen Leuten testen, die bereits das Original geliebt haben“

Steven Pearce, Entwickler vom Asteroids-Remake

schirmgroßen Level, um mit gezielten Salven und Flugmanövern große Gesteinsbrocken zu pulverisieren. Der Einzug der Moderne ist gleich zu Beginn erkennbar, denn statt ein simpler Vektor-Ballermann stehen gleich drei unterschiedliche Asteroidenbekämpfer zur Auswahl. Des weiteren wurden die unzähligen Levels jeweils in 15 Stages mit individuellen Themen zusammen-

gefügt. In der zweiten Welt unterliegt ihr zum Beispiel der tückischen Anziehungskraft eines Schwarzen Loches, während im dritten Abschnitt eine Sonne gefährliche Lava-Eruptionen absondert. Erwartungsgemäß müsst ihr euch bei der Neuauflage auch nicht nur mit simplen Asteroiden, sondern auch mit anderen Schikanen auseinander setzen. So haben Eiskristalle die heimtückische Eigenschaft, sich wieder zu vergrößern, wenn ihr sie nicht vollendens pulverisiert habt, und mächtige Raumschiffwracks sollten stets aus der Distanz eliminiert werden, um nicht in ihren tödlichen Explosionsradius zu gelangen. Um einen zeitgemäßerem Spielspaß zu erzeugen, habt ihr außerdem die Möglichkeit, eurer Raumschleuder allerlei Power-Ups einzuverleiben. Das umfangreiche Repertoire umfasst un-

ter anderem Waffendrohnen, Minen oder die bewährte Smart-Bombe. Neben Solo-Kämpfen lädt übrigens auch ein Zwei-Spieler-Modus wahlweise zur gemeinsamen Asteroidenbekämpfung oder zu verbissenen Gefechten ein.

Technik: Nicht spektakulär, aber effektiv

Die Zeiten der primitiven Schwarzweiß-Vektorgrafiken sind natürlich bei der 98er-Auflage passee. Die Auflage bietet eine durchaus ansehnliche Mischung aus Polygon-Asteroiden und klassischem Bitmap-Szenario, das durch ein paar hübsche Transparenzeffekte aufgewertet wird. Das Gesamtbild ist natürlich nicht eine grafische Offenbarung, passt aber durchaus zur Spielgattung. Beim Sound griffen die Designer erfreulicherweise den alten „Herzschlag-Sound“ wieder

auf, verpackten ihn aber in ein modernes Techno-Gewand, und streckenweise erinnert er nun etwas an Depeche Mode.



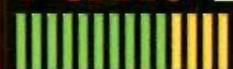
Hinterhältig: Blaue Eiskristalle nehmen wieder rasch ihre ursprüngliche Größe an, wenn ihr euren Job nicht 100%ig ausführt

Test PlayStation

Hersteller: **Quickdraw**
 Vertrieb: **Activision**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **69,- DM**
 Muster von: **Activision**
 Vergleichbar mit: **R-Types**
 Fakten: **60 Levels+, eine Boss&Bonus-Stage, Dual-Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 62 Sound: 70

Fun: 76





Bombenstimmung: Klickt ihr auf das Atombomben-Zeichen, werden alle Lemmings nach fünf Sekunden gesprengt



Hinterhältig: Graben sich eure Wühlmäuse blind durch den Untergrund, marschieren sie genau in den Feuerstrahl hinein



Höllenfeuer: In diesem Level schickt ihr die Lemmings zwischen den Feuern durch, wo der Weg freigesprengt wird

Lemmings

PlayStation Geschicklichkeit Wir haben sie glatt schon vermisst: Die grünhaarigen Selbstmordkandidaten erobern die PlayStation zurück

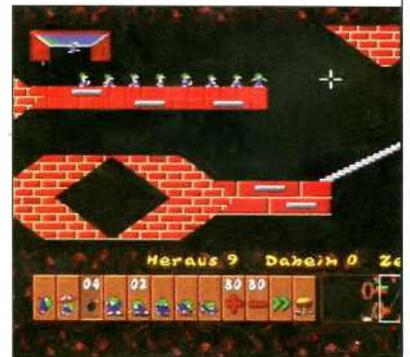
Psygnosis hat viele Hits gelandet, doch einer davon hat sich zum klassischen Dauerbrenner gemauert, der auch heute nichts an Spielfreude verloren hat. Gemeint sind die Lemmings, die blaugewandeten und grünhaarigen Selbstmordkandidaten, die im Bundle mit dem Erweiterungssset Oh No! More Lemmings neu aufgelegt werden.

Spielablauf: Denken und lenken

Lemmings haben den Drang, stur und ohne zu gucken immer geradeaus zu laufen. Dabei nehmen sie weder auf Fallen und Schluchten noch auf ihr eigenes Leben Rücksicht. Sie drehen erst um, wenn sie an ein Hindernis kommen, über das sie nicht hinüberklettern oder es anderweitig umgehen können. Es liegt nun an euch, die unvorsichtigen Nager vom Eingang des Levels bis zum Ausgang zu geleiten. Dabei verteilt ihr mit eurem Mauszeiger an einzelne Lemmings acht Spezialfähigkeiten, die vom Buddeln in drei verschiedene Richtungen über Klettern bis hin zum Treppen bauen reichen. Euer besonderes Augenmerk sollte den immer wieder eingebauten Fallen gelten. Sie sind teilweise so gemein versteckt, dass ihr sie erst registriert, wenn ihr die Meute nicht mehr aufhalten könnt. Einen der 209 Levels habt ihr erfüllt, wenn ihr eine vorgegebene Anzahl Lemmings erfolgreich zum Ausgang bugsirt



Wer anderen eine Grube gräbt: Dort müsst ihr die Nager wieder herausholen. Treppenbauer helfen euch dabei



Timing: Die Podeste sind gerade zu hoch, als dass die Lemmings einen Sprung überleben. Deshalb wird ein Stück der Ebene herausgebombt

René: Lemmings ist nach wie vor eine nette Knobelei. Die Stärken liegen weniger auf der technischen Ebene, vielmehr fesseln die ab einem bestimmten Grad echt harten Rätsel vor den Bildschirm. Diese Version reizt besonders wegen des Kampfprieses von gerade einmal 49,- DM. Dafür bekommt ihr immerhin 209 Levels. Wer also weniger Wert auf Grafik legt und dafür lang andauerndes Brainjogging betreiben möchte, der sollte bei Lemmings zugreifen.



Vergeigt: Der Level ging voll daneben. Also erhalten wir eine entsprechende Bemerkung über unsere Fähigkeiten



Hoch das Bein: Im Intro stellen sich die Lemmings in räumlicher Variante vor, wie sie aus Lemmings 3D bekannt sind



Freier Weg: Ist der komplette Weg abgesteckt, könnt ihr gefahrlos die Auswurfrate auf 99 hochsetzen, die Meute sucht sich dann ihren Weg

habt. Allerdings ist die Levelzahl mit Vorsicht zu genießen. Zirka 50 sind auf der einfachsten der fünf Schwierigkeitsstufen zum Eingewöhnen und Üben mit den Fähigkeiten gedacht. Traut ihr euch in einen der höheren Levels, werdet ihr schnell euren Kopf zum Rauchen bringen, da des Öfteren ziemlich um die Ecke gedacht werden muss. So muss in vielen Levels zunächst ein einzelner Wagemutiger losgeschickt werden, um den Weg zu ebnen, während ein zweiter die ganze Horde aufhält. Eine sehr beliebte Sache findet sich auch wieder in dem Bundle: die Atombombe. Klickt ihr sie an, so erhalten alle Lemmings einen Countdown, und sie explodieren nach fünf Sekunden der Reihe nach.

Technik: Im Westen nichts Neues

In Sachen Technik hat sich Psygnosis diskret zurückgehalten, das heißt, es wurde nichts an Grafik und Sound gegenüber der vor sechs Jahren erschienenen ersten Version geändert. Wirklich neu ist nur die gelungene Steuerung per Analogpad oder Maus. Mit dem Digipad solltet ihr es aufgrund der trägen Bewegung des Mauszeigers gar nicht erst probieren.

Test PlayStation

Hersteller: Psygnosis
 Vertrieb: Psygnosis
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 49,- DM
 Muster von: Psygnosis
 Vergleichbar mit: Lemmings 3D
 Fakten: 209 Levels, Maus, Analog-Pad
Erscheint: erhältlich

Grafik: 41 Sound: 56

Fun: 73





**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

2-Spieler-Modus

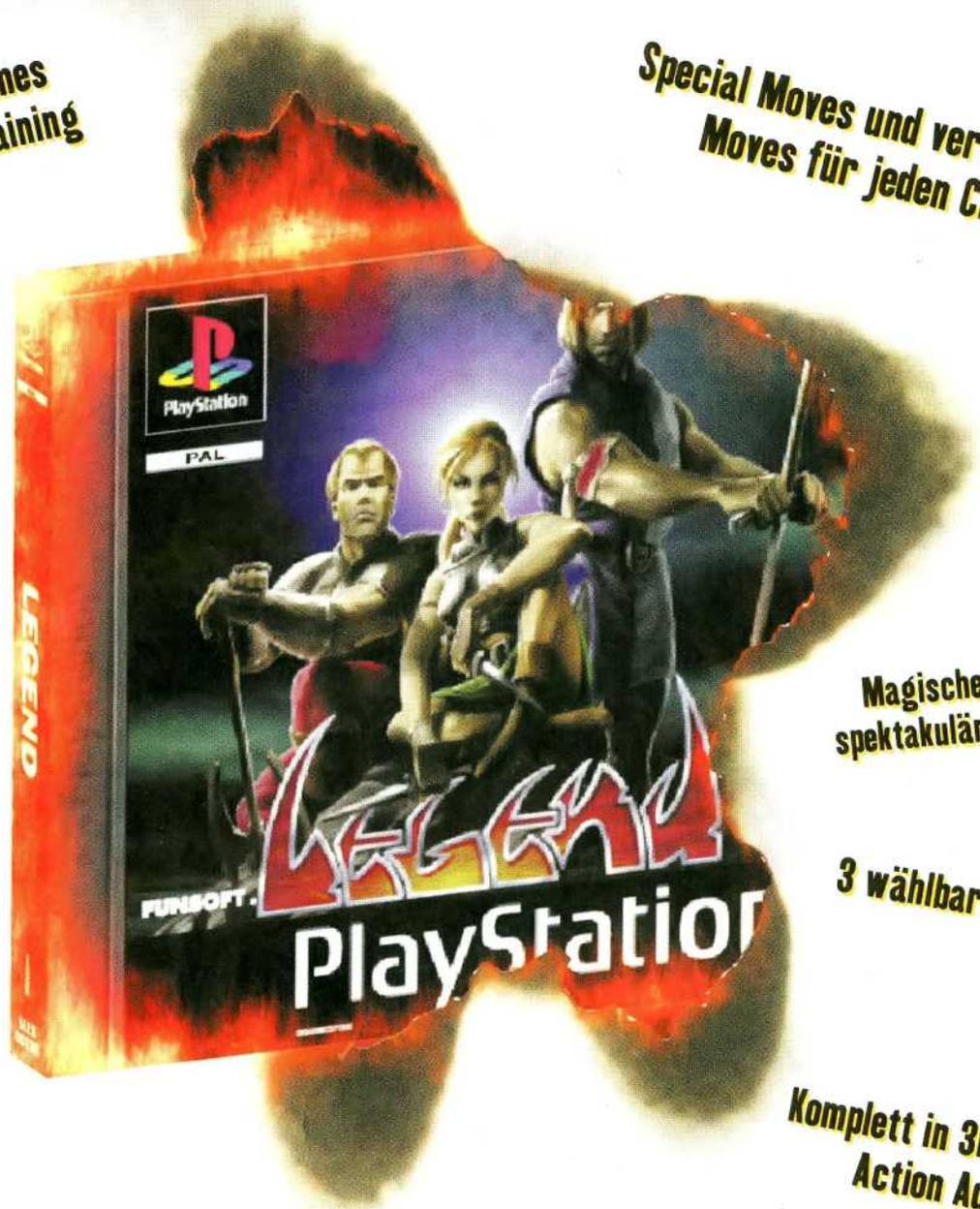
**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**



Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111
© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

Crash Bandicoot Warped

PlayStation Jump & Run Sonys Beuteldachs hüpft in diesem Jahr bereits zum dritten Mal in ein aufregendes Abenteuer, das von den Entwicklern mit reichlich Innovationen gespickt wurde

Er ist orange, er ist cool und er ist verdammt mutig: Die Rede ist von Sonys schlacksigem Maskottchen Crash Bandicoot, der pünktlich zum Weihnachtsfest in sein drittes Abenteuer geschickt wird. Nachdem der Oberbösewicht Dr. Cortex in Crashes letztem Abenteuer nach einem schweren Raumschiffabsturz schwer verletzt eine



20.000 Meilen unter dem Meer: Dank eines kleinen U-Bootes könnt ihr unter Wasser dicke Torpedos losjagen

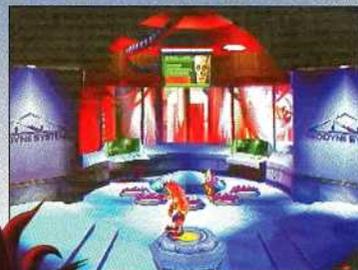


Wave-Race-Feeling: Mit der süßen Coco geht es in einem Affenzahn über unruhige Gewässer

herbe Niederlage einstecken musste, schien Ruhe eingekehrt zu sein in die Welt des Dachses. Nun hatte er endlich wieder Zeit, sich um seine besten Freunde zu sorgen. So verlebte er viele schöne Tage mit seiner süßen Schwester Coco und der Federmaske Aku Aku, die ihm schon so manches Mal das Leben während der aufregenden Kämpfe gegen Dr. Cortex rettete. Eines Tages jedoch sollte sich das traute Zusammensein schlagartig ändern. Es war einer dieser herrlichen Sommertage, die Crash und Coco in ihrem trauten Heim verbrachten. Ohne die geringste Vorahnung, was sich in den nächsten Stunden ereignen wird, sitzen sie auf dem Fußboden des Wohnzimmers und spielen Karten. Plötzlich stürmt Aku Aku vollkommen aufgeregt in die Wohnung und erzählt sogleich eine kaum vorstellbare



Feuergesicht: Habt ihr die fünf Bomber zerstört, winkt als Belohnung ein Diamant



Geschichte. Dr. Cortex stürzte mit seinem Flieger auf einen Tempel, in dem seit Jahrzehnten der böse Zwillingbruder von Aku Aku gefangen gehalten wurde. Die Federmaske namens Uka Uka wurde durch diesen Zwischenfall aus ihrem Gefängnis befreit und will nun wieder ihrem Streben nach der Weltherrschaft nachgehen. Anders als in den beiden Vorgängern ist Dr. Cortex also nicht mehr euer Hauptgegner, sondern er agiert im neuen Abenteuer nur noch als Handlanger der bösen Maske Uka Uka. Diese hat den Wissenschaftler auf eine Zeitreise

geschickt, auf der er Edelsteine erhaschen soll, die für das Gelingen der düsteren Pläne unbedingt vonnöten sind. Klar, dass es nach dieser Hiobsbotschaft für unseren Helden nur ein Ziel gibt: Es muss ihm gelingen, noch vor Dr. Cortex an die Edelsteine zu gelangen, um somit das drohende Unheil zu verhindern.

Spielablauf: Crash erobert die dritte Dimension

So schlüpft ihr in die Rolle des Dachses und gelangt zu Anfang des Abenteuers in den altbekannten Warp-Room, von dem aus ihr die sechs verschiedenen Schauplätze des Hüpfers erreicht. Jede



Aus Erfahrung gut: Neben den abwechslungsreichen 3D-Levels durchhüpft ihr mit Crash natürlich auch wieder solche, in denen die Pfade festgelegt sind



Kiss of Death: Während eures Abenteuers hüpft ihr durch mumienverseuchte ägyptische Pyramidenlabyrinth

Die Endgegner

Ein gutes Jump & Run lebt auch von starken Endgegnern, die eine gehörige Portion Geschick und taktische Raffinesse von euch verlangen. Dabei gilt es für die Programmierer den schmalen Grat zwischen Lust und Frust genau zu treffen, um für die nötige Spielmotivation zu sorgen. Diese Anforderungen wurden bei Crash Bandicoot Warped bestens erfüllt. Wem die Schurken trotz allem Probleme bereiten, der sollte mal einen kurzen Blick auf unsere Einsteigertips werfen:



Dingodile

Weicht den Feuerkugeln aus und wartet geduldig ab, bis Dingodile seine eigene Schutzwand zerstört hat. Nun gilt es flink zu handeln und im richtigen Moment den Bösewicht mit einer Wirbelattacke zu erledigen...



N. Gin

Dieser Schurke ballert mit harten Geschützen auf euch. Bleibt also ständig in Bewegung, um ihm ein präzises Anvisieren unmöglich zu machen. Zielt während eurer Ausweichmanöver auf die blinkenden Körperteile des Blechmonsters, der somit an Stärke verliert.



N. Cortex

Der fiese Wissenschaftler wirft mit Minen auf den Dachs. Weicht diesen gekonnt aus und achtet dabei auf den Energiestrahler, den die beiden Federmasken erzeugen. Trefft Dr. Cortex dreimal mit eurer Wirbelattacke, um ihn endgültig zu vernichten.



Tiny Tiger

Der fiese Löwe hetzt eine hungrige Wolfsmeute auf euch, der ihr ausweichen müsst. Lauft dabei immer von rechts nach links, aber niemals nach vorne. Anschließend bedroht euch der Boss mit seinem Dreizack, den er in den Boden rammt. Attackiert ihn dreimal, um auch diese Stage erfolgreich zu beenden.



N. Tropy

N. Tropy feuert Lasersalven auf Crash, denen ihr ausweichen müsst. Springt nun über den schmalen Pfad zum Endgegner und trefft diesen dreimal. Zusätzlich wird euer Unterfangen erschwert von Laserstrahlen, die ihr nicht berühren dürft.



Zeitreise: In den ersten Levels verschlägt es den Helden in ein mittelalterliches Szenario



Virtueller Jungbrunnen: Um ein neues Leben zu erhalten, müsst ihr die in Kisten befindlichen Äpfel einsammeln

dieser Locations umfasst fünf Levels und eine Boss-Stage. Zu Anfang des Abenteuers ist nur eines der Tore geöffnet, durch das ihr zum ersten Level, einer mittelalterlichen Location, gelangt. Dort begrüßt euch schon nach den ersten zurückgelegten Metern ein Ritter, der im Besitz eines überdimensionalen Schwertes ist, das er nur für einen kurzen Moment vom Boden abheben kann. In dieser Zeit „schleudert“ er die Waffe einige Zentimeter durch die Luft und versucht euch das Fell über die virtuellen Ohren zu ziehen. Um den Bösewicht aus dem Weg zu räumen, müsst ihr im richtigen Moment zu eurer gefürchteten Wirbelattacke ansetzen, die dem Ritter die Rüstung vom Leib reißt. Habt ihr den Bösewicht erle-

digt, setzt ihr euren Weg in Richtung Levelende fort. Dabei trifft ihr auf weitere skurrile Wesen, z.B. einen riesigen Laubfrosch. Packt euch der Grünling, so schickt er den Helden mit einem dicken Kuss ins Reich der Toten und entwendet ihm somit

eines seiner kostbaren Leben. Am Ende des Levels wartet zur Belohnung der glänzende Edelstein auf euch, der Crash in den Warp-Room zurück teleportiert. Freudig steuert ihr Crash dann in den nächsten Level, in dem eine dicke Überraschung auf euch wartet. War bis-



Uwe: Crash Bandicoot Warped bringt Innovation in das mittlerweile etwas angestaubte Jump&Run-Genre. Die neuen 3D-Levels des Jump&Run-Spektakels sorgen für enorme Abwechslung. Darüber hinaus begeistern mich die neuen Aktionsmöglichkeiten, die der kleine Dachs im Verlauf des Abenteuers erlernt und die von euch dank präziser Steuerung perfekt ausgeführt werden können. Die Langzeitmotivation wird zusätzlich gesteigert

durch den Time-Trial-Modus, in dem ihr gemeisterte Levels nochmals besuchen dürft und nach erfolgreichem Durchhüpfen ein weiterer Diamant als Belohnung winkt. Doch nicht nur grafisch ist SCEAs Hüpfen über jeden Zweifel erhaben, sondern auch das Ambiente des Sequels ist einfach fantastisch. Die Soundeffekte und die Musikeinlagen wurden genau wie die Grafik-Engine sehr comicalistisch gestaltet und geben dem Spieler das Gefühl, mitten in einem Tom&Jerry-Film zu agieren.

Im Vergleich



Crash Bandicoot 2

Im Vergleich zum Vorgänger bot Crash Bandicoot 2 nicht viel Neues. In mehr als 25 Levels, die sich grafisch und spielerisch vom ersten Teil unterscheiden, galt es den Dachs im Wettlauf mit Dr. Cortex nach Diamanten suchen zu lassen. Der Held hüpfte in den pseudo-dreidimensionalen Levels über Pfade, von denen er nur selten abweichen konnte. Lediglich die größere Vielfalt unterschiedlicher Animationsphasen unterschieden Crash Bandicoot 2 vom ersten Teil.



Crash Bandicoot Warped

Im Vergleich zu beiden Vorgängern hat sich im dritten Teil des Hüpfers einiges getan. Mehr als 30 Levels bestehen durch die fulminante grafische Präsentation, die besonders durch neue Spezialeffekte aufgebohrt wurde. Zusätzlich sorgen die neuartigen 3D-Levels für enorme spielerische Abwechslung und für Innovation im Jump&Run-Genre. Auch der neue spielbare Charakter sowie der Time-Trial-Modus erhöhen die Spielmotivation.



Born to be wild: Im Sequel dürft ihr auf einem heißen Ofen gegen eure Widersacher antreten



Hochleistungssport:

In orientalischen Gefilden muss der Dachs seine Kletterkünste beweisen



Freier Fall: Wurde euer Flieger zu Schrott verarbeitet, so gelangt ihr mit Hilfe eines Fallschirms zurück auf den Boden der Tatsachen



Skurile Gegnerschaft:

In Crash Bandicoot Warped liefert ihr euch heiße Duelle mit Außerirdischen

lang der Weg, den ihr zurückzulegen hattet, wie in Crystal Dynamics' Pandemonium-Serie vorbestimmt, so führt das dritte Abenteuer den mutigen Dachs in die dritte Dimension. Schnallt

euch an, denn im nächsten Level findet ihr euch über den Wolken in einem Doppeldecker wieder, den ihr frei durch den Luftraum bewegen könnt. Glaubt jedoch nicht, dass dieser Level eine spaßige Angelegenheit wird, denn der Himmel wimmelt nur so voller angriffslustiger Gesellen, die euren Flieger zu Schrott verarbeiten wollen. Ziel der Mission ist es, fünf zweimotorige Bomber vom Himmel zu ballern, nach deren Ableben ihr einen weiteren Diamanten erhaltet. Doch schon nach wenigen Sekunden

hängt euch ein Gegner im Nacken, der euch sogleich mit einem dichten Kugelhagel eindeckt. Um dem Gegner zu entkommen, drückt ihr voll aufs Gaspedal und dreht nach links ab. Der kleine Dachs wird tief in seinen Schalensitz gedrückt und hängt sich durch dieses geschickte Manöver an das Heck seines Gegners.

Ihr eröffnet das Feuer, bis die MG-Rohre glühen, und der Bösewicht verabschiedet sich mit einer dicken



Der Sprung ins Ungewisse: Via fliegender Teppiche bewegt sich Crash im Land von Tausendundeiner Nacht fort



Gastfreundschaft: Nicht jeder Bewohner der Stadt findet Crash auf Anhieb sympathisch

Qualmwolke vom Himmel. Neben den neuartigen 3D-Levels kommt mit Coco auch ein neuer steuerbarer Charakter hinzu, mit dem ihr einige Levels meistern müsst. So erwartet euch im Makin-Waves-Abschnitt eine nasse Hatz im Stile von Wave Race. Coco reitet auf einem Powerboat über ein unruhiges Gewässer und jagt nach Kisten, in denen sich Leben spendende Äpfel befinden. Doch Vorsicht! Veruchte Piraten stellen der jungen Dame nach und minenverseuchte Abschnitte behindern Crashes Schwester bei ihrer Arbeit. Nachdem ihr auch diese Mission erfüllt habt, wartet mit Tiny Tiger der erste Endboss in einem römischen Kolosseum auf euch. Noch bevor ihr euch auf die Situation einrich-



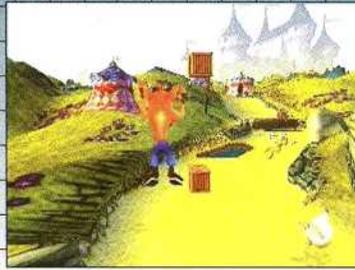
Die coolsten Moves

Im Laufe der Jahre ist unser kleiner Held gereift und hat natürlich ein paar Aktionsmöglichkeiten hinzugelernt, die euch das Leben etwas erleichtern. Die schönsten Moves zeigen wir euch hier:



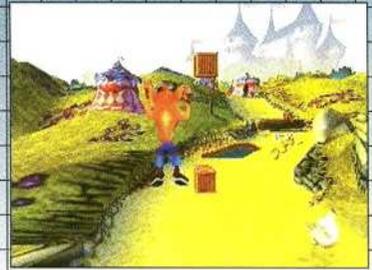
Bazooka

Mit dieser Panzerfaust verschießt Crash Äpfel und zerstört mit ihr alles, was sich dem Geschoss in den Weg stellt. Ihr erhaltet die Wumme, nachdem N. Gin besiegt wurde.



Super-Bauchplatscher

Mit dem Super-Bauchplatscher lassen sich sogar die mit Metall umhüllten Kisten zerstören. Diesen besonders nützlichen Move erhält der orangene Dachs von Tiny Tiger.



Doppelsprung

Mit Hilfe dieser Aktion erreicht der Held höher gelegene Ebenen, die mit einem normalen Hüpfen nicht zu erreichen wären.



Flieger, grüß mir die Sonne: Um den Flieger vom Himmel zu holen, müsst ihr die beiden Motoren des Bombers zerballern



Tierisch gut: Die smarte Coco nutzt einen kleinen Tiger als flottes Fortbewegungsmittel. Doch Vorsicht vor tiefen Abgründen!

ten könnt, jagt er schon ein Rudel hungriger Löwen auf euch, die es geschickt zu umsteuern gilt. Anschließend stellt euch der Boss höchstpersönlich mit einem Dreizack nach. Im richtigen Moment besinnt ihr euch nun der Wirbelattacke und vernichtet den Unhold. Dieser kapituliert alsdann und verrät euch vor seinem Ableben mit dem Supersprung noch einen neuen Move, der euch helfen wird, weitere Aufgaben zu bestehen.

Technik: Ein Fest für die Sinne

Die ohnehin schon saubere Grafik des Vorgängers wurde von den Programmierern für das Sequel nochmals deutlich aufgemotzt. So

strotzt die hochauflösende Engine mit raffinierten Details, wie authentischen Reflexionen der Wasseroberflächen, und beglückt das Spielerauge durch seine Plastizität. Außerdem bestehen die neuartigen 3D-Levels, in denen ihr euren Charakter in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Levels führt, durch eine flotte



Taz lässt grüßen: Mit seiner kräftigen Wirbelattacke heizt Crash seinen Kontrahenten mächtig ein

Wusstet ihr schon ...?

...dass mit Danny Chan und Evan Wells an Crash Bandicoot Warped zwei Grafikprogrammierer werkten, die zuvor die Engine von Crystal Dynamics' Hüpforgie Gex 2 entwickelten.



Engine, die auch bei der Darstellung vieler Details nicht ins Stocken gerät. Zusätzlich werdet ihr zwischen den Levels von gelungenen Sequenzen beglückt, die in Spielgrafik gehalten wurden. Weiterhin besticht Crash Bandicoot 3 durch sein tolles Comic-Ambiente, das durch die cinematische Sounduntermalung und die witzigen Animationen der Charaktere geschaffen wird.

Test PlayStation

Hersteller: Naughty Dog
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2
Fakten: Analog, 30 Levels+, Dual-Shock

Erscheint: Dezember

Grafik: 88 Sound: 81

Fun: 89



F-Zero X

Nintendo 64 Rennspiel Jeder Super-Nintendo-Fan aus alten Tagen kennt noch den Klassiker F-Zero, der nun in einer moderneren Fassung auf dem N64 Einzug hält

Viele Jahre sind mittlerweile seit dem SNES-Kultspiel F-Zero ins Land gegangen. Damals bekam jeder Spieler leuchtende Augen, wenn er nur von seinen futuristischen Rennerlebnissen gegen seine Freunde erzählte. Im Jahre 1998 muss sich das N64-Modul gegen die technisch stark verbesserte Konkurrenz erwehren. Mit Extreme G2 (Spiel des Monats in der vergangenen Ausgabe) und WipEout 64 stehen Produkte mit auf der Piste, die erst einmal geschlagen werden müssen.

Spielablauf: Großes Fahrerfeld, kaum Mehrspielerfreuden

Das wichtigste Feature aller Fun-Racer sind natürlich die verschiedenen Modi. F-Zero X bietet in dieser Hinsicht eine genretypische Auswahl mit Grand-Prix, Time-Attack, VS-Battle, Death-Race und Practice. Im Grand-Prix-Wettstreit geht es alleine gegen 29 computergesteuerte Gegner auf die Pisten eines Cups. Insgesamt gibt es drei Cups: den Jack-Cup für Anfänger, den Queen-Cup für Fortgeschrittene und den King-Cup für Alleskönner. Jede Meisterschaft hat sechs Runden zu bieten, was unterm Strich 18 verschiedene Strecken bedeutet. Damit Einsteiger keine allzu großen Probleme haben, lässt sich auch ein Gesamtschwierigkeitsgrad in drei Abstufungen wählen. Habt ihr euch für einen Cup entschieden, geht es an die Frage der Fahrzeugwahl. Zu Anfang ist die Auswahl mit sechs Vehikeln noch eher bescheiden, doch nach jedem erfolgreichen Cup gibt es ein paar dazu, bis schließlich 30 Renner im Fuhrpark bereit stehen. Sie unterscheiden sich in Karosserie, Beschleunigung und Bodenhaftung vom Top-Grad A bis zum schlechtesten Grad E. Bei den Multiplayer-Sessions (VS-Battle) können bis zu vier Freunde gleichzeitig an die Pads. Dabei muss man dem Modul

Swen: F-Zero X wurde von uns bereits als Import-Spiel unter die Lupe genommen, und bis zur jetzigen lokalisierten Fassung hat sich nicht viel getan. Die Grafik wirkt gegen Extreme G2 und WipEout 64 etwas altbacken, obwohl sie wesentlich flüssiger ist. Das wird aber durch eine äußerst arme Hintergrundgrafik „ergauert“. Positiv ist, dass 30 Vehikel gleichzeitig an den Start gehen und somit viel um Positionen gerangelt wird. Mir hat besonders die einfache Steuerung zugesagt, mit der es richtig Laune macht, seinen Gegner aus der Bahn zu werfen. Leider fehlt F-Zero X der Einsatz von durchschlagenden Waffen, und der letzte Spielspaß-Funke, der einen wirklich guten Fun-Racers ausmacht, geht F-Zero X ab.



Reinhold Messner ist unter euch: Steile Anstiege und weite Sprünge immer mit Turbo befahren, ansonsten verliert man zu viel Geschwindigkeit



Heulende Meute: Bis zu 30 Fahrer gleichzeitig kämpfen verbissen um den Sieg in einem der sechs Cup-Rennen. Solch harte Karambolagen kosten nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch Energie



Freie Bahn im Tunnel: In den Röhren ist es manchmal sehr wichtig, wie diese wieder verlassen werden, denn sonst fliegt man von der Strecke



Magere Hintergründe: Bis auf einfache Bitmaps ist im Hintergrund der gesamten Rennstrecken nichts zu erkennen



Bye-bye Honey! Nach massivem Turbo-Einsatz und heftigen Bandenchecks löst sich unser Vehikel in Wohlgefallen auf

ankreiden, dass darüber hinaus keine Computerfahrer mitmischen.

Technik: Von der Zeit überrundet worden

Augenscheinlichstes Manko bei F-Zero X ist leider die Grafik. Besonders der holprige Aufbau ist selbst ohne den Einsatz von Nebel nicht mehr zeitgemäß und die Gestaltung der einzelnen Flitzer ist etwas lieblos ausgefallen. Spielt man zu viert, wird die Engine noch einen Gang weiter zurückgeschaltet. Musik- und soundtechnisch reißt der



Moderner Boxenstopp: Kurz vor oder nach Start/Ziel gibt es immer rosa-farbene Randbereiche, wo man seine Energiezellen auffrischen kann



Enttäuschend: Der Multiplayer-Modus verzichtet auf alle weiteren Computergegner, die über ein Vierer-Fahrerfeld hinausgehen

F-Zero-Nachfolger auch niemanden vom Hocker, so dass nur solche Punkte wie die fein abgestufte Steuerung und die abgedrehte Streckenführung als positiv verbleiben.

Test Nintendo 64

Hersteller: Nintendo
 Vertrieb: Nintendo
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: Nintendo
 Vergleichbar mit: Extreme G2, WipEout 64
 Fakten: 18+ Strecken, 30+ Fahrzeuge, Rumble-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 56 Sound: 69

Fun: 73

SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

84.95
PlayStation
COOLBOARDERS 3

TOCA 2 87.95
TOURING CAR
championship

BIO FREAKS 79.95
SPYRO THE DRAGON 87.95
TEST DRIVE 5 87.95
IFA, NHL, NBA 99 87.95
WING OVER 2 84.95
ISS SOCCER PRO 98 94.95
KKND KROSSFIRE 84.95
CRASH BANDICOT 3 84.95
MEDIEVIL 84.95
NASCAR 99 87.95
LIBERO GRANDE 94.95
AKUJI THE HEARTLESS 99.95
BREATH OF FIRE 3 92.95
ABES EXODUS 87.95
PREMIERE MANAGER 98 89.95
WWF WARZONE 74.95
TEST DRIVE 4X4 87.95
RC STUNT COPTER 82.95
TUNGUSKA 82.95
RACING SIMULATION 2 84.95
PRO 18 WORLD TOUR GOLF 84.95
QUEST FOR FAME 94.95
TEKKEN 3 99.95
HUGO 89.95
C&C 2: DER GEGENSCHLAG 87.95

84.95
COLONY WARS

79.95
THE UNHOLY WAR

119.95
US Vers.
RC STUNT COPTER

94.95
FORMEL 1 98

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU

Finanzierung**
12 x 25.-
279.95
!! mit voller Garantie !!

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad's **269.-**

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

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis.....
34.95

PANTHER
Special Weapon
Light Gun
Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.....
49.95

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben
15.95

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben
29.95

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller
im Classic Design
15.95

V3 RACING WHEEL
129.95

PSX CD-Hülle
Platz für Anleitung ca. 7mm
1.95

PSX CD-Laufwerk
89.95

PSX-CDBOX
49.95

Sony Dual Shock Pad 54.95
Tasche+Pad+Memory Card 69.95
NeGcon Pad 79.95
Cheat Catr. Mogel Modul 49.95

72 Meg Memory Card 79.95
Lin Kabel 14.95
Pad-Verlängerungskabel 14.95
RGB/Audio Kabel 14.95

Tomb Raider III 97.95

NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -

98.95
NBA JAM 99

ZELDA
ON A SHIP OF TIME
107.95

87.95
TUROK

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64

249.95
Finanzierung**
12 x 25.-
N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix 449.95
N64 + Turok 2 + 2. Joypad 349.95

98.95
XG2

1080 SNOWBOARDING	89.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	NASCAR RACING 99	114.95
BIO FREAKS	119.95	NBA LIVE 99	114.95
BUCK BUMBLE	109.95	NFL BLITZ	129.95
BUST A MOVE 3	99.95	NHL BREAKAWAY 99	99.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	PENNY RACERS	145.95
FIFA 99	112.95	REV LIMIT	132.95
F-ZERO X	89.95	S.C.A.R.S	89.95
GEOMON 2	145.95	ST. ANDREWS GOLF	132.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	V-RALLY	109.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE OUT 64	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO LIVE	126.95
JOUST X	134.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

106.95
STAR WARS
THE FORCE UNLEASHED

Vorführung in unserem Ladenlokal
NEW
Rock 'n Ride
Für Playstation, PC & N64
Bis zu 60 Grad Drehung; benötigt keine Treiber; erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung.
Finanzierung** **24 x 65.-**
1399.95

RACING PAKET
V3 RACING WHEEL + F1 WORLD GP
199.95

N64 ARCADE STICK
Digital/Analog
9 Feuer-tasten
LED ID's
Slow M.
77.95

SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -

899.95
Japan Import
JOYPAD DREAMCAST

JOYPAD DREAMCAST 89.95
MEMORY CARD VMS 79.95
D2-D'S DINNER II 149.95
DAYTONA USA COMPLETE 149.95
PANZER DRAGON IV 149.95

Dreamcast Software

PEN PEN TRIATHLON 149.95
SEGA RALLY II 149.95
SEVENTH CROSS 149.95
SONIC ADVENTURE 149.95
STREETFIGHTER III SECOND IMPACT 134.95
VIRTUA FIGHTER 149.95

Banjo & Kazooie S.Berater 24.95
Game Buster (Act. Replay) 99.95
Infrarot Joypad 79.95
Joypad SV-303 Interact 39.95
Joypad SV-362 3D Shark 59.95
Joypad SV-304 Plus 49.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F. 119.95
Lenkrad Thrustmaster F1 159.95
Lenkrad V3-Racing Wheel 124.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382 99.95

Memory Card 1meg 29.95
Memory Card 4meg 59.95
Memory Card 8meg 79.95
Power Flash (N64/GB) 99.95
Rumble Pak 24.95
Super Mario S.Berater 24.95
Ultrasracer 64 SV-384 64.95
Universal Adapter 79.95
Yoshi S.Berater 24.95
Zelda S.Berater 24.95

*Für Us und Jpn. Finanzierungen mit eff. Jahreszins 12.9%. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Alle Trademarks sind eingetragenen Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Alle vorliegenden Preislisten verlieren ihre Gültigkeit; Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

WipEout 64

Nintendo 64 Rennspiel WipEout gilt auf PlayStation und Saturn als Extreme-G-Ersatz. Wird die N64-Version die Referenz überflügeln können?

Im September 1995 brachte Psygnosis bereits die erste Version des futuristischen Fun-Racers WipEout für die PlayStation und den Saturn in die Läden. Damals eine echte Revolution in Sachen Gameplay und technische Umsetzung. Der Nachfolger mit dem Namenszusatz 2097 setzte noch einmal eins drauf. Und heute erwartet die N64-Gemeinde endlich ihre eigene Modul-Version. Zu Anfang ein kurzer Blick auf die Vorgeschichte: Ende des 21. Jahrhunderts ist Endzeitstimmung ausgebrochen. Die Menschheit ächzt unter akutem Platzmangel.



Ampelaufstellung: In der Startformation rotiert die Kamera noch ein wenig um euer Vehikel herum, um die Spannung zu erhöhen



Jetzt bloß nicht anecken! Im engen Tunnel sind übertriebene Lenkmanöver besonders gefährlich durch die gnadenlosen Granitwände



Über den Wolken: Extrem weite Sprünge machen nicht nur Spaß, sondern sie sind auch gefährlich. Kommt man neben der Strecke auf, kostet das wertvolle Zeit

Als letzte Erholung und Ablenkung wird der Bevölkerung die ultimative Rennserie der F5000-Boliden angepriesen, deren zu erreichende Endgeschwindigkeit weit über unserer Vorstellungskraft liegt.

Spielablauf: Rasante Hatz ohne Kompromisse

In WipEout 64 warten vier Herausforderungen auf den Spieler, die ihn im Laufe des Spiels jeweils auf immer schwierigere Strecken führen werden. Hat man Meisterschaften erfolgreich bestritten, gibt es Extra-Strecken und -Fahrzeuge als Belohnung. Diese Errungenschaften werden natürlich auf dem unterstützten Memory-Pak abgelegt. Kommen wir zu den Modi im Einzelnen. Am wichtigsten ist der Arcade-Modus. Schafft ihr es hier, euch gegen 14 andere



Gleich gibt es wieder Zeit: Jede Strecke ist in Sektoren unterteilt. Bei jedem Checkpoint gibt es wieder ein paar Sekunden dazu



Schnittige Flitzer: Die herausragende Eigenschaft von WipEout 64 ist die verdammt hohe Geschwindigkeit. Man fährt sich manchmal in einen Rausch

Natürlich darf auch ein Turboboost nicht fehlen, und wem es zu anstrengend wird, der schaltet für einige Sekunden den Autopilot an. Ohne Waffen wird im Time-Trial gefahren. Dort gibt es nur in jeder Runde einmal den Boost zum Aktivieren, um seine Bestzeiten zu verbessern. Multiplayer-Freuden verbreitet der gleichnamige Modus, in dem N64-typisch bis zu vier hartgesottene Freunde gegeneinander antreten dürfen. Ausgewählt wird aus fünf modernen Vehikeln mit unterschiedlichen Eigenschaften, wie Beschleunigung, Aerodynamik, Kurvenverhalten und ähnliches. Damit auch der Schwierigkeitsgrad immer herausfordernd bleibt, wählt ihr aus vier Rennserien. Vector heißt die einfachste davon und sie ist für WipEout-Greenhorns gedacht. Etwas bessere



Abflug mit Konsequenzen: Es gibt Sprünge, die, wenn man sie nicht richtig anfährt, einen vollkommen aus der Bahn werfen. Danach setzt ein Kran den Wagen wieder ein



Schwerer Treffer: Manche Extrawaffen verursachen zum einen herben Geschwindigkeitsverlust und zum anderen Schaden an den Schilden





Voil Stoff: Besonders die nahe gelegenen Grafikelemente verstärken das Geschwindigkeitsgefühl nachhaltig

Fahrer finden vorerst beim Venom- und Rapier-Wettstreit ihren Meistertitel, während Phantom nur die absoluten Profis etwas angeht!

Technik: Rasende Engine und knackige Musik

Wer bei WipEout sich entspannt in den Sessel zurücklehnen kann und trotzdem Rekordzeiten fährt, ist zu bewundern. Die Grafik ist, wie beim direkten Konkurrenten Extreme G2, irre schnell und bietet



Swen: Den direkten Vergleich mit Extreme G2 braucht WipEout 64 wahrlich nicht zu scheuen. Grafisch gesehen bietet es genauso viel Abwechslung und Effekte wie der Konkurrent, bleibt aber im Multiplayer-Modus hinter den Erwartungen zurück. Die schon im Single-Player auffallenden Aufbau-Probleme werden noch einmal wesentlich schlimmer. Auf der anderen Seite verzichteten die Programmierer vollständig auf den Einsatz von Nebel, so dass man über diesen Schwachpunkt hinwegsehen kann, zumal der Sound mit seinen Sprach- und Motoreffekten sehr gut zum Endzeitambiente dieses Fun-Racers passt. Alles in allem sprechen der üppigere Umfang und die innovative Grafik für XG2, und WipEout 64 bleibt nur der respektable zweite Platz.

viele Details sowie Abwechslung. Ein toller Effekt wird mit dem Earthquake-Extra geboten, bei dem vor euch die Straße in einer Wellenform aufgeworfen wird und alle Gegner dort aus dem Tritt gebracht werden. Generell kann man sagen, dass das Von-der-Strecke-Pusten am meisten Spaß bringt, weil es grafisch sehr gut umgesetzt ist. In diese Effektorgie reiht sich auch der Sound ein, der zwar wegen der Modultechnik nicht so knackig rüberkommt wie bei den CD-Versionen, aber trotzdem fetzig und beatlastig in die Beine geht. Bekannte Bands, wie The Prodigy und Underworld, haben sich federführend an der Produktion beteiligt. Eben-



Schwere Jungs unter sich: Der Multiplayer-Modus bietet zwar keine so detaillierte Grafik wie bei einem Spieler, doch er macht dank herzhaftem Waffenabtausch auch Laune



Aus dem Windschatten: Solche waghalsigen Überholmanöver sind eher selten, da ihr meist einen deutlichen Geschwindigkeitsüberschuss habt

so wurden die Sprachsamples an den futuristischen Grafikstil angelehnt. Eine etwas gelangweilte Computerdame gibt bekannt, welche Waffe gerade aktiviert ist, und das männliche Pendant, welche sich im Anflug auf euch befindet. Zum Schluss noch einige Worte



In Rauch aufgelöst: Nach zu schweren Treffern zerfällt es die Außenhülle und in wenigen Sekunden seid ihr draußen

zur Steuerung: WipEout 64 ist durchweg sauber programmiert. Das Fahrgefühl der Renner bildet da keine Ausnahme. Mit dem Rumble-Pak macht das Ganze sogar noch mehr Spaß, wenn Gegner abgedrängt werden oder Raketen heftig am Schild verfliegen.



Kurve kratzen: Mit den Z- und R-Tasten kann man scharfe Kurven besser schneiden. Diese Fahrweise braucht aber ein wenig Übung



Keine Chance: Leider kann man beim Anfahren in puncto Beschleunigung nicht mit den computergesteuerten Gegnern mithalten

Test Nintendo 64

Hersteller: **Psygnosis**
 Vertrieb: **Konami**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profi**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster vom: **Konami**
 Vergleichbar mit: **F-Zero X, Extreme G2**
 Fakten: **7+ Levels, Rumble-Pak**
Erscheint: Dezember

Grafik: 82 Sound: 81

Fun: 83

Starshot

Nintendo 64 3D-Jump&Run Nach dreijähriger Entwicklungszeit und einer Namensänderung lässt das Jongleurtalent Starshot in einem mit Puzzleeinlagen garnierten Hüpf erlebnis endlich die Puppen tanzen

Wie heißt noch das alte Sprichwort? Konkurrenz belebt das Geschäft. Im Falle des neuesten Produktes aus dem Hause Infogrames trifft dann wohl eher ein anderer Spruch zu: Konkurrenz zerstört das Geschäft. Denn Starshot, ehemals unter dem Namen Space Circus geplant, erzählt nämlich die Geschichte zweier Weltraumzirkusse, die sich im 32. Jahrhundert um die Publikumsgunst bemühen. Während der bescheidenen ehrliche Space Circus von Planet zu Planet reist, um den Le-Besonderheiten des Uninahe zu bringen, setzt Circus ganz auf krachende und laute Shows, gespickt mit computergenerierten Spezialeffekten. Da aber dem fiesigen Direktor Ravel der Space Circus ein Dorn im Auge ist, droht er damit, alle übrig gebliebenen Attraktionen des Weltalls zu vernichten und nur deren virtuelle Abbilder für seine Vorstellung zu nut-

zen. Keine Frage, dass dieser Plan über kurz oder lang das Aus für den redlichen Betrieb bedeuten würde. Deshalb wird auch ein kleiner Angestellter, der Sternjongleur Starshot, losgeschickt, mit dem Auftrag, die bizarrsten Kreaturen verschiede-



In Bedrängnis: Besonders wichtig, um verzwickte und spannende Spielsituationen zu entwerfen, ist die ausgeklügelte Positionierung der Gegner



Über den Wolken: In enger Umarmung mit eurem Raketenfreund Willfly lassen sich, genügend Treibstoffvorrat vorausgesetzt, die Levels zügig erkunden



Dein Freund und Helfer: Auf dem Erholungsplaneten Tensuns (Zehn-Sonnen) attackieren euch sonnengebräunte Mädels, die Politessen sehr ähnlich sehen

ner Planeten für die Manege des Space Circus zu sichern.

Spielablauf: Die Attraktionen retten

Euer Abenteuer beginnt auf dem Planeten Tensuns, der ein Paradies für die erholungsbedürftigen Arbeiter der ganzen Galaxis darstellt. Den ganzen Tag lang Sonne, kilometerlange Sandstrände sowie ein tiefblaues Meer, das



Endzeitwelt: Die Menschheit hat es letztlich doch noch geschafft, die Erde völlig zu entvölkern, allerdings mit Unterstützung einer Armee von Marsmenschen



Ferienidylle: Die Nintendospiele der neuen Generation haben den Nebelbänken den Kampf angesagt. Freie Sicht für freie Gamer also

allerdings von ebenso großen wie blöden Haien bevölkert ist. So ganz auf sich allein gestellt ist unser Titelheld auf seiner Suche dann doch nicht. Neben dem Wegwerfroboter Willfall, der zur Kommunikation mit der Bevölkerung der verschiedenen Planeten ausgebildet wurde, steht euch zusätzlich die zahme Rakete Willfly zur Seite. Solange der kleine Helfer ausreichend Treibstoff besitzt, lässt er sich durch gezieltes Anspringen dazu überreden, Starshot über unüberwindbare Abgründe oder in luftige Höhen zu befördern. Ist der Feuerwerkskörper jedoch einmal völlig ausgebrannt, liegt es an euch, seine Tanks durch Einsacken von gelben Bonus-Items, die zum Teil auch in versteckten Höhlen konzentriert sind, wieder aufzufüllen. Am Strand entlang zieht sich dann euer Pfad über gewundene Holzbrücken hoch in die Bergland-



Unsanfte Landung: Dafür, dass der kleine Starshot den Space Circus retten soll, wird er reichlich ungebührend auf die Planetenoberfläche befördert



Erde

Info und Reiseroute festlegen: Im Kontrollzentrum erfahrt ihr alles über die besuchten Planeten und die dort zu suchenden Attraktionen

Zielwasser getrunken



Haltet ihr nach Abschuss eines Sterns den B-Button gedrückt, lassen sich die Geschosse sogar um die Ecke lenken. Zusätzlich dient eure Waffe aber auch dem Umlegen von Schaltern oder etwa dem Ablenken von Flugobjekten.

schaften der Insel. Auf dem Weg trefft ihr auf zahlreiche Hilfsballoons, die die grundlegende Steuerung des Helden häppchenweise erklären. Unter anderem verfügt Starshot über die Fähigkeit, drei verschiedene Sprungmanöver auszuführen und natürlich seine angeborene Waffe, die Sternenschüsse, abzufeu-



Mario: Starshot zeigt ohne Frage viele Ansätze, die es zu einem Spitzentitel hätten machen können. Zusätzlich zur technischen Qualität überzeugen besonders die großen und abwechslungsreichen Levels. Ferner kann der nicht-lineare Spielablauf mit seinen zahlreichen Puzzle-, ja ich würde schon fast sagen Adventure-Elementen, durchaus begeistern. Was allerdings das Zirkusabenteuer von Referenztiteln wie Banjo & Co. trennt, das sind die Interaktionen mit den Gegnerfiguren. Diese sind nämlich zum einen schlecht zu kontrollieren und zum anderen nicht sonderlich spannend designt worden, zumal die theoretisch sehr gute Idee des steuerbaren Schusses in der Praxis längst nicht so gut wie erhofft funktioniert. Was bleibt ist ein technisch einwandfreies Projekt, in dem viele innovative Ideen verwirklicht wurden, das aber leider einfach nicht so viel Spielspaß vermittelt wie die hochwertige Konkurrenz.

ern. Und auf die Flugbahn dieser Geschosse dürft ihr sogar noch Einfluss nehmen, wodurch spektakuläre Schüsse auf Gegner, die sich hinter ihrer Deckung allzu sicher fühlen, möglich werden. Um aber auf den eigentlichen Punkt eurer Mission zurückzukommen, nämlich die Beschaffung von Zirkusattraktionen, wird nicht nur bloßes Durchhüpfen eines Levels abverlangt. Vielmehr gilt es, durch Kommunikation mit den Bewohnern herauszufinden, wie diese Publikumsmagneten zu erreichen sind. Im Falle des verwüsteten Planeten Erde hilft euch vielleicht der einzige Überlebende des Krieges zwischen Marsmenschen und Terranern weiter. Dieser stellt sich als introvertierter Schriftsteller heraus, der den Weltuntergang einfach verpasst hat. Ihn zu finden bringt Starshot im Anschluss auf die Fährte eines Geisterhundes, der vor langer Zeit als erstes Lebewesen in einer russischen Rakete als Astrowau in den Weltraum gestartet ist. Dieser würde sich als Trapezkünstler in der Arena sicherlich gut machen, oder? Solltet ihr an einer Stelle einmal nicht weiterkommen, bietet es sich an, sein Glück erstmal auf

einem anderen Planeten zu versuchen. Allerdings benötigt diese Aktion einen bestimmten Vorrat an blauen Megafuel-Boni, die ihr wiederum auf dem Planeten einsammeln müsst.

Technik: Interaktiver Comic-Strip

Getrieben von dem Wunsch, eine Spielgrafik zu erschaffen, die Science-Fiction- und Comic-Elemente miteinander verbindet, haben die Programmierer ihrer I3D-Grafik-

Engine einige Hilfssysteme hinzugefügt. Während das Cartoon-Skin-System für ein zeichentrickgerechtes Aussehen der Locations und Spielfiguren sorgt, werkten die Entwickler sogar an einer Routine, die ein lustiges Verhalten der Gegner garantieren soll, und taufte es Sool-System. Beide Vorhaben kann man auch eindeutig als geglückt bezeichnen, was ebenso auf die anderen Aspekte der technischen Seite, wie Sound oder Animationen, zutrifft.



Virtua Circus: Der Bösewicht Ravel hat allerlei hochmoderne Killerroboter ausgesandt, die Starshot das Leben schwer machen sollen

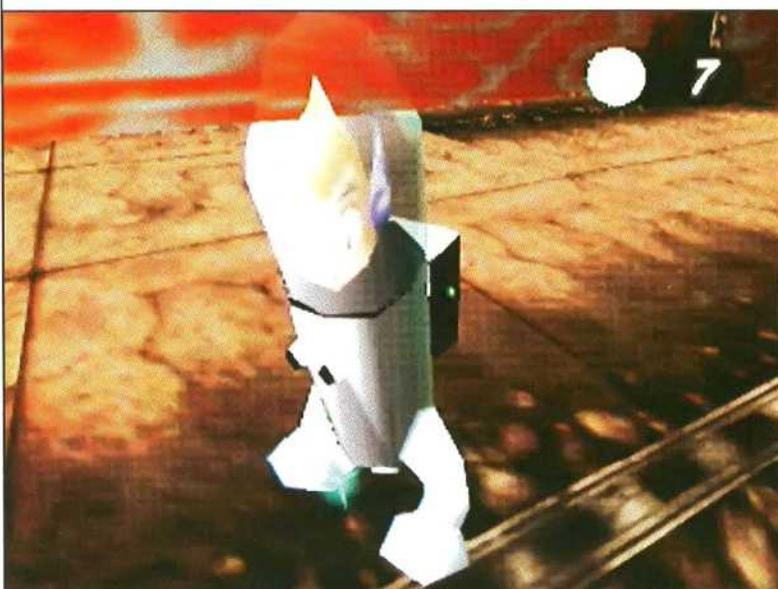


David gegen Goliath: Monstersoldaten des Virtua Circus sind groß und gefährlich. Ihre Schwachstelle ist allerdings der Mangel an Gehirnschmalz



Aus dem Weg: Auf dem Planeten Technomum funktionieren alle Maschinen ohne jemals kaputtzugehen. Der blanke Horror für Werkstattbesitzer

Diplomatie: In vielen Bereichen helfen Gespräche weit mehr als gewagte Sprungmanöver oder der Gebrauch eurer Sternewaffe



Kleider machen Leute: Um auf der verseuchten Erdoberfläche herumzuwandern, schlüpft ihr in diesen Schutzanzug

Test Nintendo 64

Hersteller: Ocean
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 119,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: Banjo Kazooie
Fakten: Rumble-Pak, 7 Welten
Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 78

Fun: 79



NFL Quarterback Club '99

Nintendo 64 American Football Rechtzeitig vor dem Playoff-Start in der amerikanischen Football-Profiliga legt Acclaim seinen Nachfolger zum letztjährigen Abräumer nach

Jeder, der zu den Fans des American Footballs gehört, wird bei den Namen Bret Favre, Dan Marino und Steve Young große Augen bekommen. Diese drei Herren, allesamt berühmte Quarterbacks, gehören in der National Football League zu den absoluten Stars. Doch soll der Name des N64-Moduls euch nicht auf falsche Fährten locken. In Acclaims 99er-Version des Quarterbackclubs sind natürlich auch alle Spieler anderer Positionen aufgeführt.

Spielablauf: Football
erschien noch nie so real

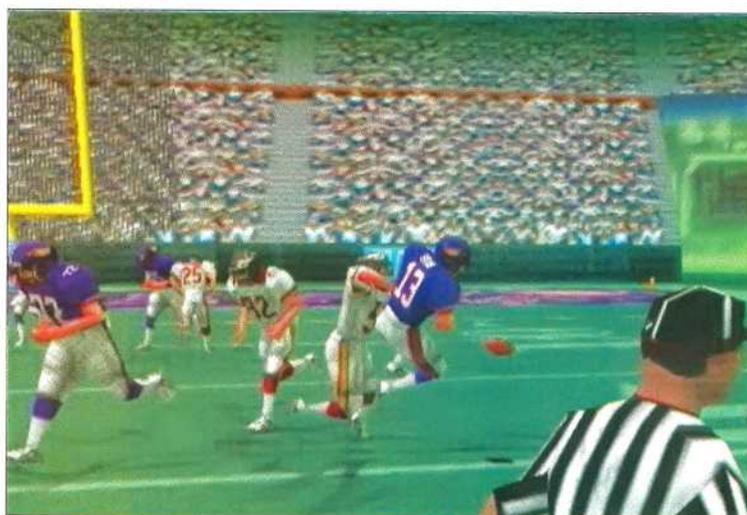
Insgesamt warten über 1500 Akteure



Swen: Alle N64-Football-Anhänger dürfen sich auf ein wahres Freudenfest einstellen. NFL QBC '99 ist das beste American-Football-Spiel für eine Konsole überhaupt: realistische Grafik, irres Gameplay und ausgeklügelte Spielzüge von Charlie Weis, dem Offensive Coordinator der New York Jets. Dazu kommen Kommentare des CBS-Moderators Randy Cross und knallharte Calls des Referees Jerry Markbreit. Nicht zu vergessen sind die sechs NFL-Europe-Teams (endlich!), Playbook, Spielerhandel und der Editor. Einziger Kritikpunkt: Agieren bis zu vier Spieler gleichzeitig um Field-Goals und Touchdowns, kann das Modul - genretypisch - nicht weiter in Sachen Spielspaß zulegen.

der 31 Original-NFL-Teams und (Achtung!) sechs NFL-Europe-Mannschaften auf ihren Einsatz. Darunter sind also auch bekannte deutsche Namen, wie Manni Burgsmüller von Rhein Fire oder Werner Hippler und Ralf Keilmann von der Frankfurt Galaxy. Leider gibt es nicht die passenden Stadien zu den ehemaligen World-League-Teams, dafür alle der NFL. An Einstellmöglichkeiten und Modi wurde ebenfalls nicht geizt. Neben den bekannten Varianten Freundschaftsspiel und Liga gibt es in der neuesten Version auch ein Trainingscamp und alle bisherigen Super-Bowl-Paarungen zum Nachspielen.

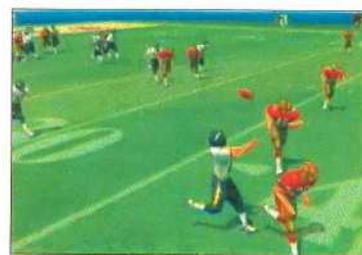
Wem das noch nicht genug ist, der darf per Editor eigene Spieler und Teams entwerfen, diese dann auf den Markt werfen, um sie dann zu kaufen oder zu verkaufen. Kommen wir zur eigentlichen Action. Auf dem Platz wurde an nahezu jedes Detail gedacht. Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse, mitspielende Schiris oder lange Schatten der Flutlichtanlage machen NFL QBC '99 sehr realistisch. Noch viel wichtiger ist natürlich das taktische und spielerische Verständnis der Spieler selbst. Auch hier kann man nur sagen: Hut ab! In jeder Situation spielt das N64 so, als wäre man live im Stadion



Turnover! Ist man durch die gegnerischen Reihen zu ungestüm, fumbelt man das Ei recht schnell



Wie aus dem Lehrbuch: Nur nach vielen Trainingsversuchen wird ein solcher punktgenauer Pass in die Arme des Receivers gelingen



dabei. Keine aufgesetzten Aktionen oder Fouls vergiften das Football-Flair. Um auch strategisch das Heft in der Hand zu haben, besitzt jedes Team eigene sogenannte Playbooks. Aus diesem Sammelsurium von Spielzügen, das auch eigenmächtig abgeändert werden kann, dürft ihr während einer Partie eure Lauf- und Passwege wählen.

sche Bewegungsabläufe lassen Freude aufkommen. Die Intelligenz von Spielern und Zebras (das sind die Schiedsrichter) wurde ebenfalls komplett überarbeitet und macht durchweg eine sehr gute Figur. In Sachen Sound wird zwar kein Feuerwerk abgebrannt, ist jedoch für das Genre mehr als ausreichend.



Gnadenlos: Gibt es einen Regelverstoß, gibt der Whitecap (Hauptschiedsrichter) nach der gelben Fahne die Strafe bekannt

Technik: Geschmeidige HiRes-Engine

Im Vergleich zum Vorgänger-Modul hat sich einiges im Quarterbackclub getan. Hochauflösende und zugleich flüssige Grafik (640 x 480 Pixel) und viele authenti-



Galaktisch: Ralf Keilmann versucht per Field-Goal die ersten drei Zähler im deutschen Derby auf das Board zu bekommen

Test Nintendo 64

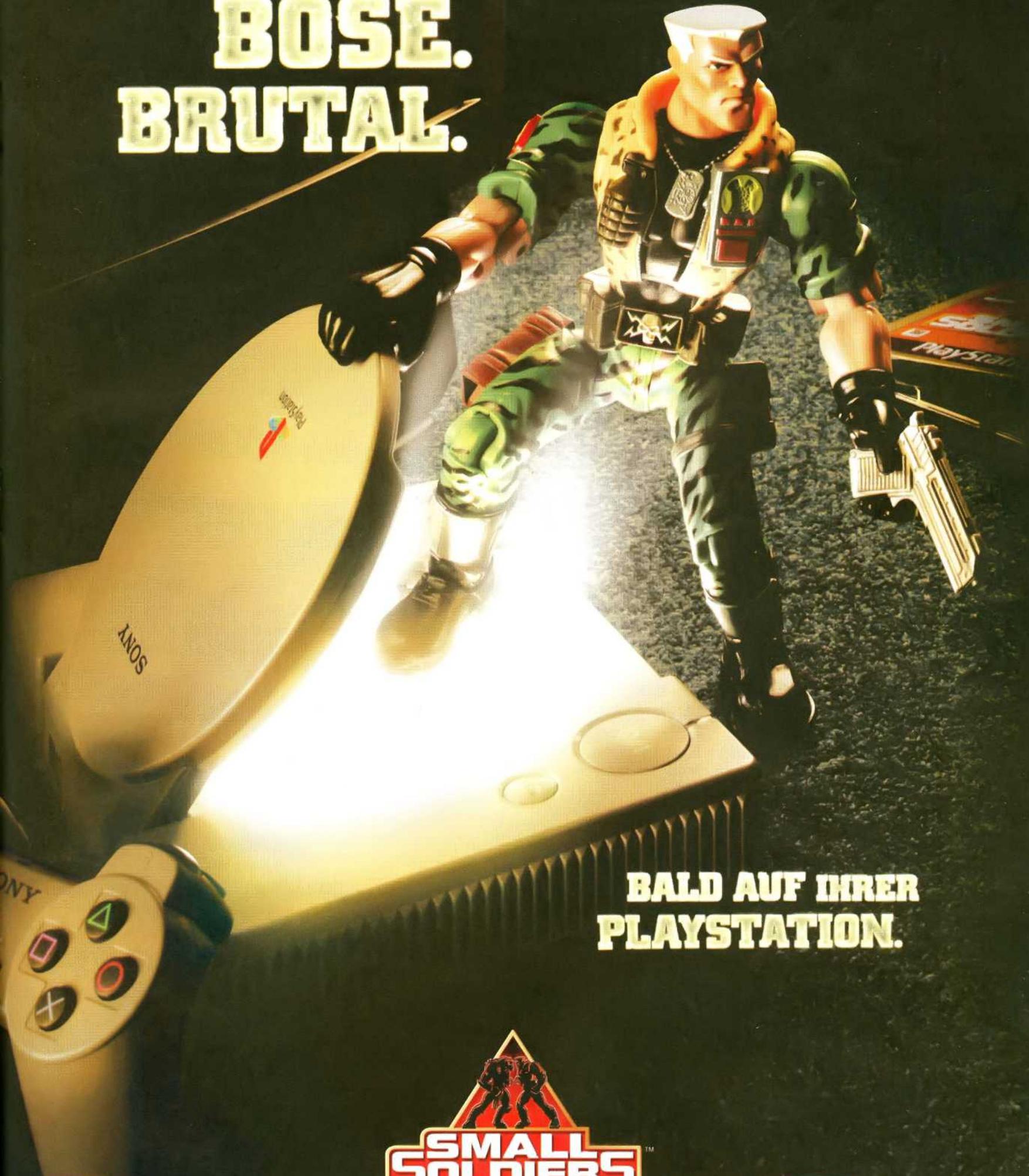
Herstellen: Iguana Entertainment
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Profi
Ca. Preis: 129,- DM
Muster vom: Acclaim
Vergleichbar mit:
Madden NFL '99
Fakten: 37 Teams, Rumble Pak
Erscheint: Dezember

Grafik: 83 Sound: 74

Fun: 92



**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**



**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**



SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.





Eindrucksvoll: Ein tolles Render-Intro führt euch in die Welt des etwas anderen Rennspiels ein



Jump, Jump! Durch gewagte Sprungeinlagen räumt ihr unliebsame Gegner aus dem Weg



Geschwindigkeitsschub: Fahrt beim Rennen über die grünen Pfeile und ihr erhaltet kurzzeitig einen Turboboost

Psybadek

PlayStation Rennspiel/Jump & Run Psygnosis'

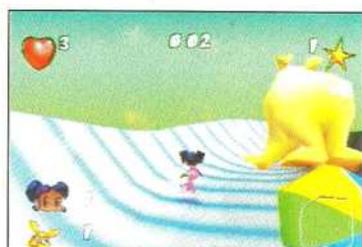
aktueller und höchst gewagter Versuch, durch neue Spielkonzepte der Konkurrenz den Rang abzulaufen und die eigenen Absatzzahlen in die Höhe zu katapultieren

Psygnosis, eines der größten Softwarehäuser der Welt, hat sich für das aktuelle Geschäftsjahr ein großes Ziel gesetzt. Die Absatzzahlen sollen von derzeit 1.000.000 verkauften Softwaretiteln im deutschsprachigen Raum um ein Vielfaches gesteigert werden. Dem entsprechend wird auch an der Qualität der Produkte gearbeitet. Durch Ausnutzen der neuesten Technologien, sowohl im Software- wie auch im Hardwarebereich, sollen bestechende Verbesserungen

erreicht werden. Dass für ein solch hochgestecktes Ziel natürlich auch der Ideenreichtum der Spielkonzeptoren und Programmierer gefragt ist, versteht sich von selbst. Folglich hat man sich bei Psygnosis auch über diverse Erneuerungen den Kopf zerbrochen, anscheinend mit Erfolg. Zum einen wurden namhaften Unternehmen, wie adidas, oder



Transparenzeffekte: Schmackhaft wird das Spiel erst durch die grafischen Feinheiten



Im Rausch der Geschwindigkeit: Die 3D-Engine des Renners läuft sauber über die Mattscheibe



Pinguin-Autobahn: Rast den Eiskanal hinab und versucht Kollisionen mit den Pinguinen zu vermeiden

Institutionen, wie der FIA, Lizenzen abgerungen, um Titel à la adidas Power Soccer und Formel 1 '98 zu produzieren. Zum anderen hat man sich auf noch nie dagewesene Genre-Mixturen konzentriert, die unterschiedliche spielerische Kon-

zepte miteinander in Verbindung bringen. Bestes Beispiel dafür ist O.D.T., ein Action-Adventure mit RPG-Einschlag (aufmerksame Leser haben den Testbericht in der letzten Mega Fun bereits gelesen). Psybadek fällt wie O.D.T. in letztere Sparte. Als eine Mischung aus Boarderspiel, Racer und Jump & Run soll es diesen Winter die heimischen Wohnzimmer mit der Atmosphäre höchster Innovation füllen. Innovativ deshalb, da ihr mit einem der beiden Helden auf einem Hoverdeck, einem snowboardähnlichen Vehikel, das auf einem Luftpolster dahingleitet, durch die 47 Levels von Psybadek springt, rast und fightet. Dabei ist die Hintergrundgeschichte



Total abgefahren: Die Locations der einzelnen Levels unterscheiden sich stark voneinander





Feuerzauber: Stürzt ihr euch von der Startplattform, erlangt ihr Zugang zu einem geheimen Level



Unterlegen: Ist eure Lebensenergie bis auf das letzte Sternchen ausgequetscht, holen euch die Engel an einen Platz der absoluten Glückseligkeit



Zwischenwelt: Von dieser Plattform aus startet ihr in die insgesamt 47 verschiedenen Levels



Die Helden: Mia und Xako sind die Protagonisten dieses Adventures. Mit einem der beiden begebt ihr euch auf die Suche nach euren Freunden

so alt wie das Jump&Run-Genre selbst. Krakken, der absolute Obersturche, hat eure Freunde in seine Dimension gebeamt, um sie zu seinen willenlosen Sklaven zu machen. Mit ihrer Hilfe will er bei gegebener Zeit eure friedliche Welt heimsuchen und sämtliche Einwohner unterjochen. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Mia oder Xako und versucht eure Freunde aus den Klauen des Bösewichts Krakken zu befreien.

Spielablauf: Was lange währt, wird endlich gut

Um diese schwere und nicht ganz ungefährliche Aufgabe zu erfüllen, werdet ihr in die fünf verschiedenen Welten des Krakkenimperiums gewarpt. Die Welten selbst teilen sich noch einmal in unterschiedliche Levels auf, plus diverse Bonusstages. In diesen Unterwelten sammelt ihr genretypisch Goodies ein, die euer Leben verlängern oder euch beson-

dere Fähigkeiten verleihen. Zudem tretet ihr in jeder Welt gegen zwei Levelbosse an, die, falls ihr sie besiegt, zwei eurer Freunde den Heimflug gewähren. Habt ihr einem eurer Freunde die Freiheit erkämpft, werdet ihr mit einer neuen Sprungtechnik belohnt, die euch im Kampf gegen die Schergen des Obermotes Krakken hilft. Ist es euch gelungen, sämtliche Kumpel der drohenden Sklaverei zu entreißen, kämpft ihr zu guter Letzt noch gegen die Ursache des ganzen Übels höchstpersönlich. Gelingt es euch Krakken niederzuringen, befreit ihr somit den letzten Artgenossen oder eben die letzte Artgenossin. Das hängt schlussendlich von eurer Anfangswahl ab, je nachdem ob ihr Mia oder Xako spielt.

Technik: Perfekt, wenn da nicht die Steuerung wäre

Durch die Verwendung von Comic-Charakteren, gepaart mit einem groovigen Sound, der exklusiv für das Spiel von Londoner DJs kreiert wurde, hat sich Psygnosis auf ungewohntes Terrain vorgewagt. Allerdings haben sie diesen Schritt nicht ohne gründliche Planung und Vorbereitungsarbeit getätigt. Deshalb ist das Spiel grafisch auch gelungen. Die Helden Mia und Xako sowie die diversen Gegner wurden mit feinen Texturen überzogen, die ihnen das charakteristische knuddelige Aussehen verleihen. Ebenso wurde die Umgebung witzig und atmosphäriengerecht gestaltet. So sind Einlagen, wie sich im Rhythmus der Musik bewegende Bäume oder Brücken, keine Seltenheit. Einziges Manko ist die Steuerung, die für genaue Abfragen einfach zu schwammig ist.

Mario: Um es gleich vorweg anzumerken, Psybadek ist ein frustrierendes Erlebnis. Auf den ersten Blick wirkt es genial, aber je weiter man sich in den Levels fortbewegt, desto schwieriger wird es, bis es meiner Meinung nach fast schon unspielbar anmutet. An vielen Passagen muss Präzisionsarbeit geleistet werden, die aufgrund der schwammigen Steuerung mehr als unpassierbar sind. Schade eigentlich, denn ansonsten hätte Psybadek aufgrund seiner Innovation und des eigenwilligen Charmes wirklich das Potential, sich in den oberen Rängen der Charts zu platzieren. Empfehlenswert ist das Hoverboard-Erlebnis also nur für die Zocker unter euch, die einer Herausforderung nie aus dem Weg gehen und eine Engelsgeduld mitbringen.



Pinguin-Shooting-Galerie: Ballert in drei Minuten 60 Pinguine ab, sonst gibt es kein Entrinnen



Erhöhter Schwierigkeitsgrad: In der 2. Runde des Pinguin-Schießens werdet ihr von umherfliegenden Ballons gestört



Slalom: Haltet euch nicht lange mit den paar Stangen auf, denn sie sind mehr zur Zierde und als Hindernis platziert



Test PlayStation

Hersteller **Psygnosis**
 Vertrieb **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für **Fortgeschrittene bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **47 Levels, Dual-Shock, Passwortsystem**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 81 Sound: 80

Fun: 72





Alle **14** Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu

GAMES AND MORE
PC • Nintendo • Sony • Sega

BRANDHEISS: CRASH BANDICOOT 3
Sonsys Kultfigur startet durch !!!

F-ZERO X vs. EXTREME G XG2

Genial: Kings Quest 8

BRUCE WILLIS GEGEN DEN REST DER WELT APOCALYPSE

+

GAMES AND MORE TIPS & TRICKS
PC • Nintendo • Sony • Sega

COMMANDOS
HINTER FEINDLICHEN LINIEN

TITANIC-VERLOSUNG!
Jede Menge Preise
von Mega-Filmi mit Leonardo DiCaprio

MISSION: IMPOSSIBLE

Die besten Tricks, alle Super-Passwörter, Mega-Cheatcodes

PC • Nintendo • Sony • Sega
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Colony Wars: Vengeance

PlayStation Shoot 'em Up Dank Psygnosis' Fortsetzung des epischen Weltraumdramas Colony Wars dürft ihr ein zweites Mal für Recht und Ordnung in fernen Galaxien sorgen

Im letzten Jahr verzauberte die Englische Softwareschmiede Psygnosis die Anhänger der Wing-Commander-Serie mit einem Weltraum-Shooter der edelsten Sorte. Dabei überzeugte nicht nur die fließende Grafik-Engine mitsamt der eindrucksvollen Explosionseffekte, sondern vor allem die gelungene Story und der nicht-lineare Handlungsstrang fesselten den virtuellen Weltraumpiloten tagelang an den Bildschirm. Für cinematisches Feeling sorgten die fulminanten Rendersequenzen, die die Story des Shooters nach den Missionen fortsetzten. Als Kampfpilot der freiheitsliebenden Liga lieferte sich der Spieler heiße Gefechte gegen aggressive Kampfgeschwader des verfeindeten Navy-Bündnisses. Es tobte eine gewaltige Materialschlacht, die Tausende von Opfern forderte. Letztlich

setzte sich die Liga durch, und die wenigen Überlebenden der unterlegenen Rasse wurden in eine weit entfernt gelegene Galaxie verbannt. Dort sinneten die Verlierer 100 Jahre lang auf Rache und bauten, getrieben vom Gedanken nach Vergeltung, eine riesige Raumflotte, die in der Lage sein sollte, die Navy vernichtend zu schlagen. Inmitten dieses Szenarios findet sich der Spieler wieder, der auf der Seite der Navy kämpfend den Schmerz der Vergangenheit durch einen vernichtenden Angriffsschlag lindern soll. Eingeführt in dieses düstere Geschehen werdet ihr durch ein eindrucksvolles Renderintro, das wie die



Kein Durchblick: Leider wurde der unübersichtliche Radar des Vorgängers ohne Verbesserungen im Sequel übernommen

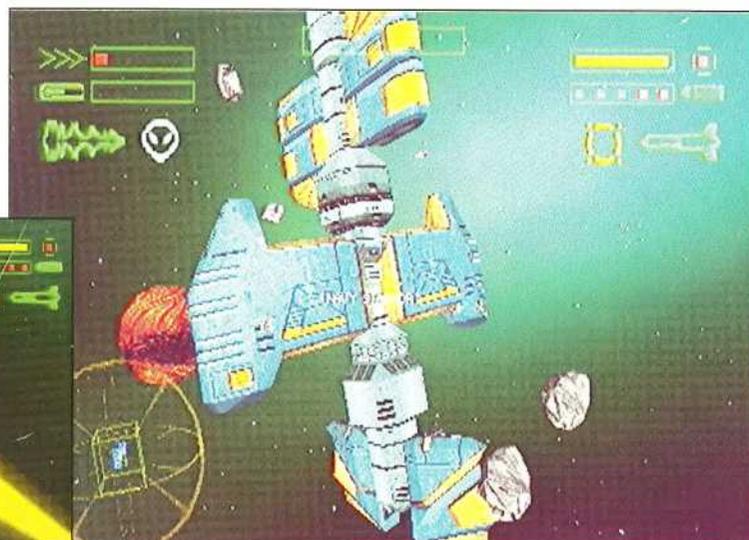
Zwischensequenzen qualitativ durchaus gleichwertig mit den Filmen des Vorgängers ist. Dass Colony Wars: Vengeance lediglich auf einer CD ausgeliefert wird (der Vorgänger benötigte noch zwei Datenträger), liegt übrigens an dem verbesserten Komprimierungsverfahren, mit dem die Filme auf die CD verbannt wurden.

Spielablauf: Never change a winning Gameplay

Am spielerischen Umfang hat sich nichts Gravierendes geändert. Es gilt, wie schon im Vorgänger, mehr als 40 Missionen zu bestreiten. Dabei sorgt der nicht-lineare Handlungsstrang für Ab-



Farbenfroh: Explosionseffekte wurden im Sequel noch eindrucksvoller in Szene gesetzt



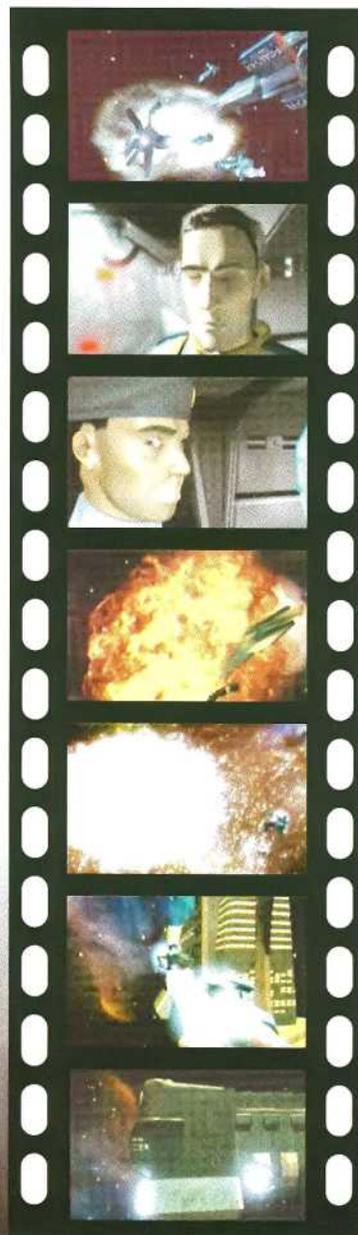
Gigantisch: Im Verlauf des virtuellen Weltraumdramas trifft ihr auf riesige gegnerische Basisstationen, die sich nur mit Raketengewalt vernichten lassen



Nur Fliegen ist schöner: Die hochauflösende 3D-Engine läuft selbst bei der Darstellung vieler Details noch sehr fließend ab



Taktisches Geschick: Um ein solches Basisschiff des Feindes zu vernichten, müsst ihr zunächst dessen Schildenergie mit dem entsprechenden Laser schwächen



Weltraumgeballer im Vergleich



Neben der Colony-Wars-Serie veröffentlichte Psygnosis kürzlich mit Blast Radius einen weiteren Weltraum-Shooter, der jedoch im Vergleich zum Referenz-Produkt lediglich mit einem linearen Handlungsstrang aufwartet. Leider trifft der virtuelle Raumpilot nur selten auf abwechslungsreiche Missionen. Jeder der 40 Aufträge bietet nur spielerische Mittelklasse und lässt schnell Langeweile aufkommen. Einziger Pluspunkt ist der Link-Modus, der den Spielspaß zumindest kurzfristig erhöht.



Origins PC-Konvertierung glänzt durch einen genialen Story-Modus, der sich durch Interaktion des Spielers sogar beeinflussen lässt. Mit fünf verschiedenen Raumschiffen gilt es in 40 unterschiedlichen Missionen für Recht und Ordnung in der Galaxie zu sorgen. Allerdings ist die durchschnittliche Grafik nicht mehr zeitgemäß und beeinträchtigt den Spielspaß nachhaltig.



Der erste Weltraum-Streich von Psygnosis war im letzten Jahr hier zu Lande ein großer Erfolg. Dabei überzeugte vor allem die 3D-Engine mitsamt der tollen Grafikeffekte und der authentisch dargestellten Raumkreuzer. Mehr als 40 umfangreiche Missionen mussten vom Spieler mit vier unterschiedlichen Raumjägern, die mit bis zu 15 verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet waren, gemeistert werden, bevor die gegnerische Flotte vollständig zerstört war.



Der Nachfolger bedient sich der positiven Aspekte des ersten Teils, die im Sequel deutlich verbessert wurden. So stehen euch nun 22 unterschiedliche Waffensysteme zur Auswahl, mit denen ihr euch eurer Feinde erwehren könnt. Zusätzlich warten neben den üblichen Weltraummissionen nun Aufträge auf fremden Planeten auf euch, die während der mehr als 40 Missionen für Abwechslung sorgen. Darüber hinaus wurde die grafische Präsentation dank neuer Effekte deutlich aufgebohrt.

wechslung und Langzeitmotivati- on. Bereits die ersten vier Missio- nen entscheiden über den weite- ren Verlauf der Story. Werden die Aufgaben mit Erfolg gelöst, schlagt ihr den offensiven Hand- lungsstrang ein, indem ihr

Einrichtungen und Schlachtschif- fe der Navy angreift. Dagegen bedeutet ein Verlust der ersten Aufträge, dass ihr in die Defensi- ve gezwungen werdet. Nun gilt es, eigene Mutterschiffe zu ver- teidigen oder Versorgungskon- vois auf ihren gefährlichen We- gen zu begleiten. Während der

Fights erwartet den Colony-Wars- Veteranen ein gewohntes Bild. Noch immer bietet sich dem Pilo- ten die Möglichkeit, das Kampf- geschehen aus drei unterschied- lichen Perspektiven zu betrach-

ten. Dabei solltet ihr auf eine der beiden Cockpit-Perspektiven zurückgreifen, da nur diese den besten Durchblick über den feindverseuchten Luftraum ge- wahren. In Sachen Übersichtlich-



Zahn der Zeit: In einigen Missionen spielt der Faktor Zeit eine gewaltige Rolle. Meistert ihr den Auftrag innerhalb des Limits nicht, gilt der Auftrag als verloren



Der virtuelle Hangar: Vor jedem Luft- kampf könnt ihr euch für einen von bis zu vier unterschiedlichen Raumjägern entscheiden



Das schwarze Loch: Bei der Entwicklung des Shooters haben die Pro- grammierer sogar an den transparenten Weltraumnebel gedacht

Wusstet ihr schon ...?

... dass der Art-Director Dave Crook die Bonusstrecken zu Psygnosis' Future- Renner WipEout 2097 designte?



Informationsfluss: Während der Missionen werdet ihr via Bildschirmtext über die Situation aufgeklärt und erhaltet zusätzlich nützliche Hinweise

keit erwarten euch ebenfalls bekannte Aspekte im „Arbeitszimmer“ des Piloten: Auf dem Bildschirm werden Fakten, zum Beispiel die derzeitige Reisegeschwindigkeit, die ausgewählte Bewaffnung oder euer Energiezustand, eingeblendet. Darüber hinaus geben weitere Anzeigen Auskunft über den Schadenszustand gegnerischer Raumjäger, die euch während der gefährlichen Reise im Weltraum begegnen. Um sich dieser Bösewichter zu erwehren, bietet Colony Wars: Vengeance eine ganze Menge neuer harter Geschütze. So seid ihr nun im Besitz sogenannter Angriffs- bzw. Verteidigungskapseln. Ballert ihr beispielsweise die Angriffskapsel auf ein gegen-



Wirkungsvoll: Die Angriffskapsel ist ein unbemannter Flugkörper, der euer Ziel bis zur Vernichtung verfolgt

risches Flugobjekt, dann weicht das computergesteuerte Geschoss dem Aggressor bis zu dessen endgültiger Vernichtung nicht mehr von der Seite. Wurde der Gegner ausgelöscht, kehrt das nützliche Fluggerät wieder an seinen Ursprungsort zurück. Doch nicht nur das Waffenarsenal wurde mit 22 unterschiedlichen Systemen deutlich aufgestockt. Die Programmierer ver-



Augenschmaus: Die gegnerischen Raumschiffe wurden im Nachfolger wesentlich detaillierter in Szene gesetzt

passten eurem Vogel zusätzlich ein paar nützliche Gerätschaften, die zum Gelingen einiger Aufträge unbedingt vonnöten sind. Ihr seid zum Beispiel im Besitz eines Greifarms, mit dem ihr Ge-

genstände aus dem luftleeren Raum packt und transportiert. Während einer Mission gilt es unter anderem auch, Basisstationen mit Energiezellen, die ihr zunächst im All aufstöbern



Die Qual der Wahl: Colony Wars: Vengeance bietet 22 unterschiedliche Waffensysteme, mit denen ihr euch eurer Gegner erwehrt



Man spricht Deutsch: Die Missionsbeschreibungen erfolgen visuell und akustisch komplett in deutscher Sprache



Fassettenreich: Mehr als 60 verschiedene Missionen müsst ihr bestehen, die abwechslungsreicher kaum sein könnten

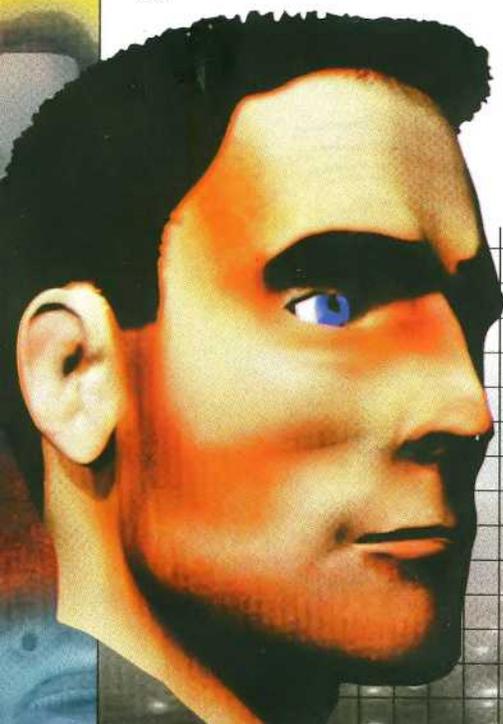


Die Kraft der seismischen Lanze: Um Missionen erfolgreich zu absolvieren, müsst ihr teilweise Mineralien im Weltall abbauen und zu eurem Mutterschiff befördern

Galaktischer Ausblick



Colony Wars: Vengeance bietet dem virtuellen Weltraumhelden während der Schlachten erneut drei unterschiedliche Perspektiven. Davon weist die Außenperspektive den schlechtesten Überblick über das Geschehen auf. Die beiden Cockpitsichten dagegen ermöglichen euch ein präzises Anvisieren eurer Gegner.



Die spektakulärsten Explosionen der Videospiegelgeschichte



Die bereits im Vorgänger geniale Grafik-Engine wurde für Colony Wars: Vengeance nochmals überarbeitet. So sehen die fulminanten Explosionseffekte des Sequels beinahe realistisch aus und sorgen beim Betrachter nicht selten für offene Münder.

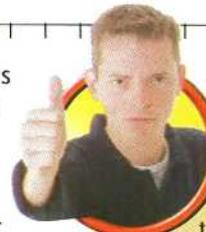
müsst, zu versorgen. Seid ihr auf eine dieser überdimensionalen Batterien gestoßen, werft ihr euren Greifarm aus und packt euch das gute Stück. Nun nichts wie hin zum Mutterschiff, mit der Energiezelle im Schleptau. Natürlich wird euch der Flug dorthin durch angreifende Jäger des Feindes erschwert, die euer Vorhaben zunichte machen wollen. Mit ein paar gut gezielten Schüssen verabschieden sich die Liga-Piloten jedoch, und einem erfolgreichen Meistern der Mission steht nichts mehr im Wege. Neben den obligatorischen Weltraummissionen bietet das Sequel zusätzlich Aufträge, die auf den Planeten des Gegners erfüllt wer-

den. Hier müsst ihr zumeist Bodeninstallationen des Aggressors zerstören, die durch eine Vielzahl gegnerischer Jäger geschützt werden. Um im Kampfgetümmel den Überblick zu behalten, ist es ratsam, hin und wieder den auf dem Bildschirm eingeblendeten Radarschirm zu betrachten.

Technik: Grafisches Feuerwerk

Im Gegensatz zum Gameplay zeigt die Grafik des Weltraum-Shooters weitreichende Veränderungen. Die Explosionseffekte wurden noch spektakulärer in Szene gesetzt und die riesigen Großkampfschiffe des Gegners bieten dank detaillierter Textur-

überzüge ein authentisches Bild. Zusätzlich sorgen die verbesserte Flugphysik und genauere Kollisionsabfragen auch steuerungstechnisch für ein gutes „Weltraumgefühl“. Die 3D-Engine des Sequels läuft selbst bei der Darstellung von sehr vielen Raumschiffen und Explosionen stets sehr fließend und ohne Frame-Aussetzer ab. Löblich zu erwähnen ist auch die sehr gute Dual-Shock-Unterstützung, die euch eingefangene Treffer am eigenen Leib spüren lässt.



Uwe: Beim Zocken von Colony Wars: Vengeance lässt den virtuellen Piloten das Gefühl nicht los, mitten in einem Science-Fiction-Film zu sein. Die computeranimierten Sequenzen in Kinoqualität und eine immens aufwendige Audiokulisse mit Bordfunk und orchesterlicher Musik verschaffen dem Epos eine unheimliche Spieltiefe. Darüber hinaus sorgt eine verzweigte, nicht-lineare Spielstruktur für überraschende Wendungen und alternative Lösungswege. Auch technologisch setzt Colony Wars: Vengeance neue Maßstäbe. Gigantische, detailanimierte Sternenerstörer, Asteroidenfelder und hochauflösender Weltraumnebel lassen das Sequel den Thron des Genres erklimmen. Spielerisch hat sich dagegen nicht viel getan. Noch immer gilt es, gigantische Sternenerstörer oder flinke Jäger zu vernichten oder eigene Einheiten zu verteidigen. Lediglich die neuartigen Aufträge auf fremden Planeten sorgen für Abwechslung. Jedoch überzeugen diese Missionen nur bedingt, da das Geschehen auf den Oberflächen mit einer geringeren Frame-Rate dargestellt wird.



Schwerstarbeit: Die Intelligenz der Gegner wurde bei Colony Wars: Vengeance deutlich verbessert



Steinhart: Einige Missionen finden inmitten tödlicher Asteroidenfelder statt



Überraschungsmomente: Der nicht-lineare Handlungsstrang ermöglicht überraschende Wendungen und alternative Lösungsmöglichkeiten



Nicht ganz überzeugend: Die Planetenoberflächen bestehen nicht gerade durch Detailreichtum



Sternenhimmel: Die unterschiedlichen Galaxien wurden mitsamt der Himmelskörper detailgetreu dargestellt

Test PlayStation

Herstellen: **Psygnosis**
 Vertrieb: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: **Wing Commander 4, Blast Radius, Colony Wars**
 Fakten: **43 Levels, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 85 Sound: 83

Fun: 89



V-Rally Edition 99

Nintendo 64 Rennspiel Rallyefreunde unter der N64-Gemeinde haben lange auf ein vielversprechendes Modul warten müssen. Ist nun die Zeit gekommen?

Über ein Jahr sind seit dem V-Rally-Einstand auf der PlayStation vergangen. In Ausgabe 7/97 attestierte Georg dem Rallye-Rennspiel realistisches Fahrverhalten und ausgefeilte Strecken. Und seither gilt es als eines der ersten und trotzdem besten Rennspiele für den 32-Bit-

Bereich. Grund genug für die Softwareschmiede Eden eine N64-Umsetzung zu entwickeln und die Vorteile der Nintendo-Konsole zu nutzen. Ebenso wie die noch ausstehende PS-Neuaufgabe wird die N64-Umsetzung mit dem Zusatz „Edition 99“ in die Läden kommen.



Massenkarambolage: Oft kommt es direkt nach dem Start zu einem Unfall. Meistens können sich die anderen schneller befreien als man selbst



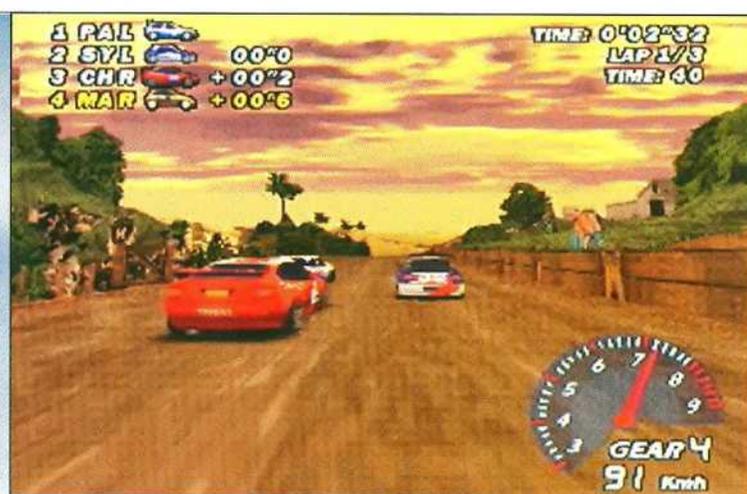
Keine Angst: Auch wenn man das Auge in den Graben legt, geht es ohne Beeinträchtigungen der Wagenperformance weiter



Moderne Replay-Funktion: Nach dem Rennen wird das Spektakel noch einmal sehr plastisch mit einer freien Kamera eingefangen



Mit dem Kopf durch die Wand: Manchmal wollen zurückliegende Gegner sich mit der Stoßstange nach vorne schieben

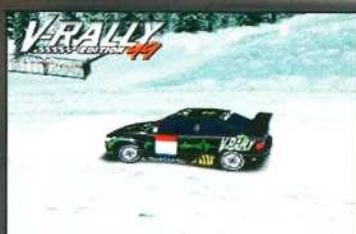


Auf geht's zur PS-Schlacht: Gegen drei weitere Computer-Fahrzeuge müsst ihr euer Können beweisen

Spielablauf: Knallharter Schwierigkeitsgrad und hoher Simulationsgehalt

Gleich eines vorweg: V-Rally ist schwer, sehr schwer. Anfänger sind sicher nicht überfordert, werden allerdings ziemlich schnell gefrustet das Pad zur Seite legen. Kleinste Berührungen mit der Bande und Crashes mit den Computerwagen führen sofort zu Drehern oder Überschlagen. Das wäre alleine noch nicht das Problem, doch sind alle Strecken mit einem außerordentlichen Zeitlimit belegt. Nach jedem durchfahrenen Checkpoint gibt es einige Sekunden zurück auf das Zeitkonto. Erreicht man Null, ist das Rennen vorbei, und man benötigt einen der drei Continues. Die frisch ein guter Fahrer durch gute Platzierungen dann aber wie-

der auf, so dass ein weiteres Vordringen in immer schwierigere Strecken von Versuch zu Versuch leichter wird. In acht verschiedenen Ländern warten rund 40 Kurse darauf, von den Rallye-Boliden unter die Reifen gebracht zu werden. Während Spanien enge kurvenreiche Strandpisten hat, muss man in England verstärkt durch kleine Dörfer brettern. Aber nicht nur die Bebauung der Seitenstreifen ändert sich entsprechend des Landes, sondern auch Witterung und Bodenbelag variieren. Schnee erwartet euch in Schweden, Schotter und teilweise Regen in England und weite gefährliche Sprünge in den Alpen. Abhängig vom gewählten Kurs sollte das Auto entsprechend abgestimmt werden. Dinge wie Stoßdämpfer, Lenkung und Gangübersetzung lassen sich recht grob einstellen. An den Fahrzeugen selbst wurden alle Register des Rallyesports gezogen. Viele namhafte Hersteller zieren den Fuhrpark, darunter die bekannten Marken Ford, Peugeot, Mitsubishi und Seat. Für alle Freunde des Segarally-Automaten und des Saturn-Klassikers gibt es noch die drei Extra-Fahrzeuge Lancia Delta Integrale, Toyota Celica GT-Four und den Lancia Startos. Mit mindestens 16 Fahrzeugen mit jeweils unterschiedlichem Fahrverhalten wird also dem Rallye-Freak einiges geboten. Auf der Strecke gibt es wie gehabt nur einen Vierkampf. Und



Chefsache: Ari Vatanens Ford Escort V-Rally wurde auch als Extra-Fahrzeug mit in den Fuhrpark aufgenommen



Stars hautnah: Immer wenn es an einer Zuschauergruppe vorbeigeht, wird heftig applaudiert

Der V-Rally-Fuhrpark der Edition 99



Ford Escort WRC
Allradantrieb, 2,0-Liter-Turbolader
Max. Leistung: 300 PS bei 6250 U/min
Max. Drehmoment: 41 kg/m bei 5000 U/min
Gewicht: 1230 kg



Mitsubishi Lancer Ev.IV WRC
Allradantrieb, 2,0-Liter-Turbolader
Max. Leistung: 300 PS bei 6000 U/min
Max. Drehmoment: 45 kg/m bei 4000 U/min
Gewicht: 1280 kg



Nissan Almera Kit-Car
Frontantrieb, 2,0-Liter-Saugmotor
Max. Leistung: 265 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Gewicht: 960 kg



Peugeot 306 Maxi
Frontantrieb, 2,0-Liter-Saugmotor
Max. Leistung: 275 PS bei 8800 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6500 U/min
Gewicht: 960 kg



Renault Max Mégane
Frontantrieb, 2,0-Liter-Saugmotor
Max. Leistung: 270 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Gewicht: 960 kg



Seat Ibiza Kit-Car
Frontantrieb, 2,0-Liter-Saugmotor
Max. Leistung: 265 PS bei 8000 U/min
Max. Drehmoment: 26 kg/m bei 6000 U/min
Gewicht: 960 kg



Skoda Felicia Kit-Car
Frontantrieb, 1,6-Liter-Turbolader
Max. Leistung: 200 PS bei 7000 U/min
Max. Drehmoment: 18 kg/m bei 5500 U/min
Gewicht: 880 kg



Subaru Impreza 555 WRC
Allradantrieb, 2,0-Liter-Turbolader
Max. Leistung: 300 PS bei 5500 U/min
Max. Drehmoment: 45 kg/m bei 4000 U/min
Gewicht: 1300 kg

macht man einen Fahrfehler, sind die drei Computergegner schon auf und davon. V-Rally ist etwas für wirkliche Könner und Liebhaber dieses Rennsports, die schon immer eine besondere Herausforderung suchten. Denn die computer-gesteuerten Fahrzeuge im Arcade-

und vor allen Dingen im Meisterschafts-Modus geben alles. Habt ihr erst einmal eine vordere Position inne, fangen die Verfolger sehr schnell an zu drängeln und meistens fliegt der angeschobene Wagen als erster aus der Kurve. Mit der Zeit bekommt man dieses Problem aber in den Griff. Um zu üben und seine Bestzeiten zu unterbie-

ten, gibt es noch den dritten und letzten Modus: Time-Attack. Hier geht es entweder alleine oder gegen seinen eigenen Bestzeit-Schatten auf die Piste.

Technik: Im direkten Vergleich zu schwach

War die Grafik von V-Rally vor knapp 14 Monaten noch hervor-

ragend, kann man das von der heutigen N64-Fassung nicht mehr behaupten. Auf den ersten

Blick - so scheint es zumindest - haben wir es mit einer direkten Umsetzung zu tun. Nach derzeitigen Maßstäben fallen die hinein- ploppenden Grafikelemente und die teilweise stockende Engine negativ ins Gewicht. Auch kann man manchmal durch einige Baumreihen „hindurchsehen“, obwohl da-



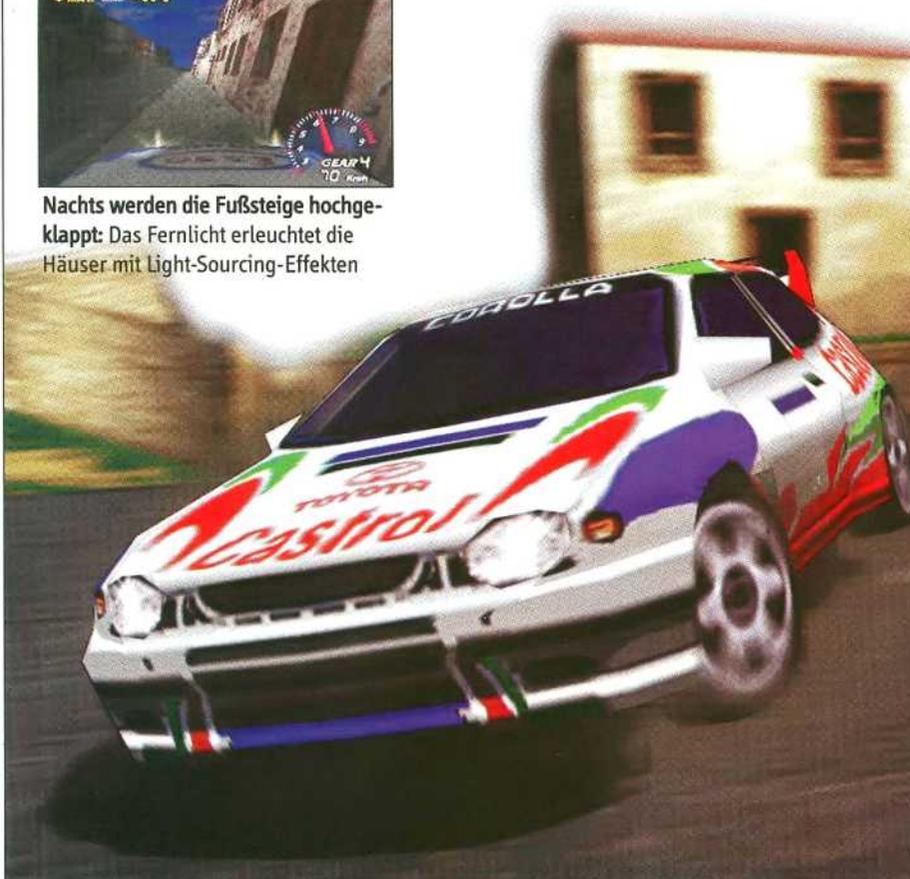
Nachts werden die Fußsteige hochgeklappt: Das Fernlicht erleuchtet die Häuser mit Light-Sourcing-Effekten



Nochmal neu, bitte: Ist die Zeit abgelaufen und noch kein Checkpoint in Sicht, heißt es aussteigen und schieben...



Veteranentreffen: Der alte Citroen 2CV, bei uns besser bekannt als „Ente“, steht als Dreamcar (also bitte!?) zur Wahl. Das urige Vehikel ist natürlich in allen Belangen seinen moderneren Kollegen unterlegen





Staubige Angelegenheit: Auf den sandigen Pisten der Safari-Prüfungen sind enge Kurvenpassagen sehr geschickt per Driften zu meistern



Auf einen Blick: Ständig werden die links oben eingeblendeten Rückstände auf dem neusten Stand gehalten



Zwei Spieler unter einer Haube: Ihr dürft zwischen horizontal und vertikal geteiltem Splitscreen auswählen

Swen: Ungemein schwer präsentiert sich der N64-Einstand von Edens Edelrenner, und daher wird zum ersten Mal die ganze Härte des Rallyesports auch auf den N64-Controller übertragen. Aber irgendwie beschlich mich während des Testens, dass sich im Vergleich zum V-Rally der PlayStation und dieser Variante nicht viel getan hat. Sicher, die Edition 99 ist kein schlechtes Produkt, doch wäre im N64 technisch sicher mehr drin gewesen. Das beweisen die vielen Top-Titel, besonders im Fun-Racer-Bereich. Um eines klarzustellen: Für alle Rallye- und Simulations-Fans ist V-Rally ein absolutes Muss, besonders wenn man sich die anhaltende Softwareflaute speziell in diesem Softwaresegment des N64 vor Augen hält. Mir persönlich fehlte aber ein wenig der eigentliche Spaß eines Konsolenspiels und ich finde, dass die Einstellmöglichkeiten und Rennauswertungen für eine wirkliche Simulation zu mager ausgefallen sind.



Hausfriedensbruch: Ein Crash mit dieser Blockhütte wird uns Kopf, Kragen und einige Sekunden kosten

hinter gar nichts zu erkennen sein dürfte. Auf der anderen Seite sind die Fahrzeuge und die umgebenden Objekte sehr detailliert mit Texturen versehen und die Licht- und Schattenspiele der Nachtfahrten entschädigen für so einige Schwachstellen. Der Gesamteindruck wird ebenfalls durch den nur überdurchschnittlichen Sound nicht verbessert. Die Hintergrundmusik wirkt leider nur sehr gedämpft und animiert kaum zum



Nächtliche Ruhestörung: In Schweden gibt es gleich zwei Schwierigkeiten, den Schnee und die Dunkelheit

Weiterspielen. Ebenso die Geräuschkulisse, die über Genretypisches nicht hinauskommt. Selbst der für den Rallye-Fahrer so wichtige Co-Pilot hat nicht mehr als die Standard-Floskel „Easy Right - Easy Left“ drauf. Wie bereits erwähnt, ist das Fahrverhalten sehr schwierig. Das



liegt zum einen am hohen Simulationsanteil von V-Rally, aber auch zum anderen an der sehr feinfühligem Analogsteuerung. Trotz Setup-Änderung wird es einige Stunden brauchen, bis man sie einigermaßen beherrscht. An dieser Stelle wäre sicherlich weniger mehr gewesen. Technisch gesehen bleibt dieser Racer also hinter den hoch gesteckten Erwartungen weit zurück.

INTERVIEW

Ari Vatanen, Rallye-Veteran und V-Rally-Consultant

Ari Vatanen plaudert über sein Rennfahrerleben und die V-Rally-Produktion

Mega-Fun: Wann haben Sie mit Auto fahren angefangen?

Ari Vatanen: Als ich sechs war. Damals fuhr ich unseren Traktor. Mit zwölf dann das erste Auto. Und mit 23 war ich plötzlich Profi. In meiner Karriere hatte ich viel Licht und Schatten. Viele Siege, aber auch viele Unfälle.

MF: Was waren Ihre größten Erfolge?



„V-Rally ist sehr nahe an der Wirklichkeit. Ich fand es faszinierend zu beobachten, wie das Tuning und Handling in das Spiel eingebunden wurden.“

Ari Vatanen, Rallye-Veteran und V-Rally-Consultant

AV: Ich kann sie gar nicht mehr zählen! Meine schönsten Titel waren zweifelsfrei die Rallye-

Weltmeisterschaft '81 und der Gewinn von der berühmten Paris-Dakar-Rallye.

MF: Hat Ihnen die Arbeit an V-Rally Spaß gemacht?

AV: Es ist immer eine Freude mit Profis zusammenzuarbeiten. Als ein Rennprofi sage ich Ihnen, dass V-Rally ein Spitzenprodukt ist. Außerdem war ich sehr stolz mit dem Ford Escort im Infogrames-Design fahren zu dürfen.

MF: Was halten Sie von Spielrealismus?

AV: V-Rally ist sehr nahe an der Wirklichkeit. Ich fand es faszinierend zu beobachten, wie das Tuning und Handling in das Spiel eingebunden wurden.

MF: Vielen Dank für das Gespräch.

Test Nintendo 64

Hersteller: Edens Studios
 Vertrieb: Infogrames
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Profi
 Ca. Preis: 129,- DM
 Muster von: Infogrames
 Vergleichbar mit: C3 Racing, V-Rally
 Fakten: 40+ Strecken, Rumble-Pak
Erscheint: Dezember

Grafik: 75 Sound: 63

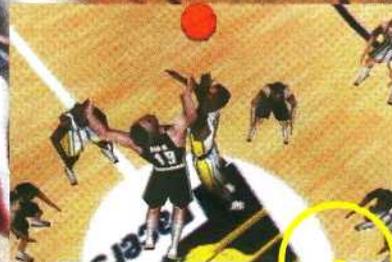
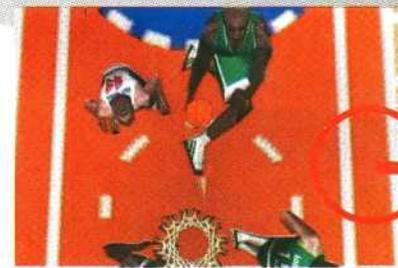
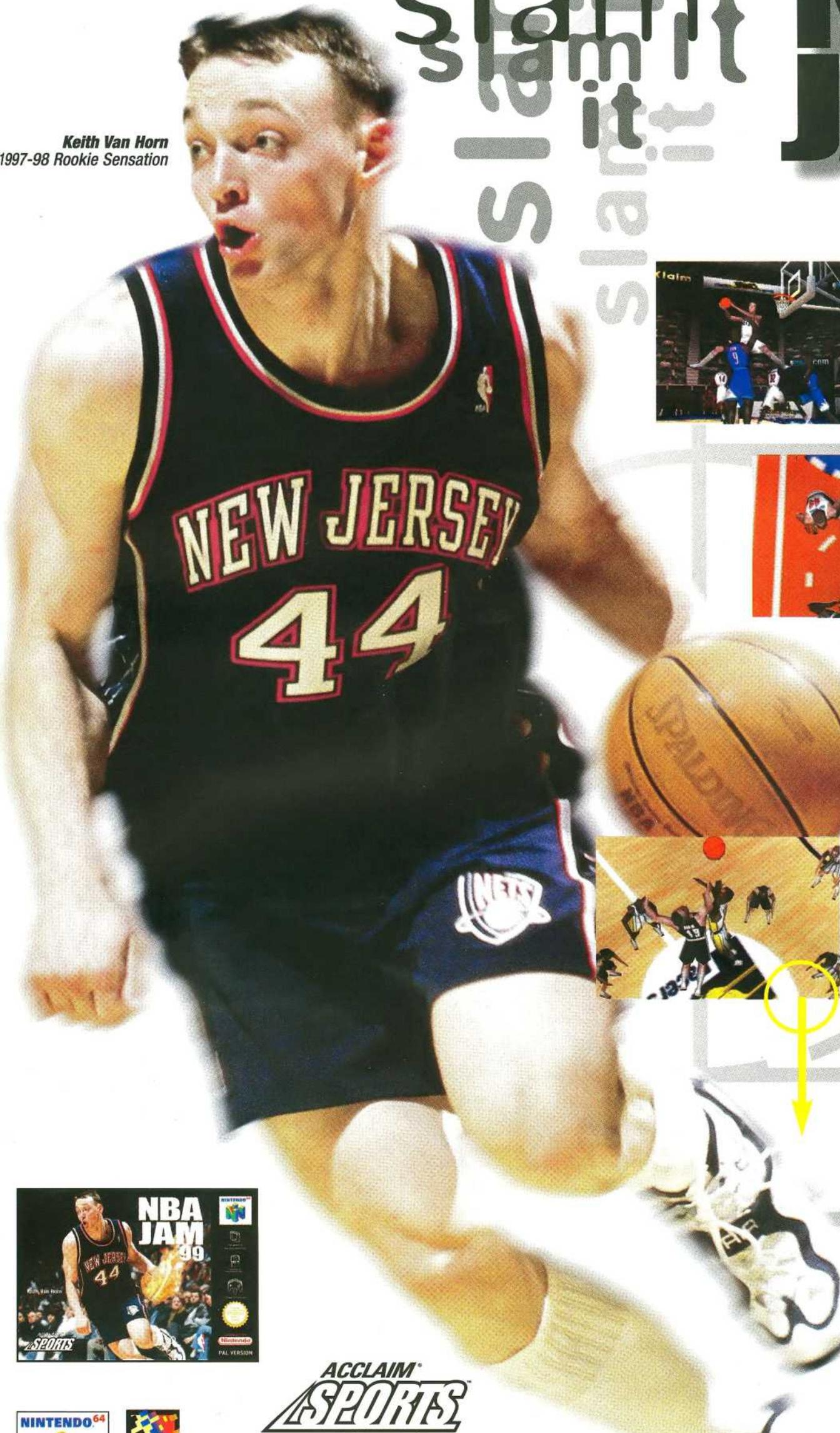
Fun: 83



Keith Van Horn
1997-98 Rookie Sensation

slam
slam
slam
slam

NBA JAM 99™



- Alle 29 NBA-Teams
- Einzigartig hochauflösende 3D-berechnete Arenen
- Mehr als 300 NBA-Spieler mit authentischen, zum verwechseln ähnlichen Gesichtern, Körpergrößen und Hautfarben
- Innovative 3D-Polygon-Engine, die eine umwerfend realistische Darstellung ermöglicht
- Kreieren Sie Ihre eigenen Spieler, Ihr eigenes Team und Ihre eigene Taktik



ACCLAIM SPORTS
www.acclainsports.com



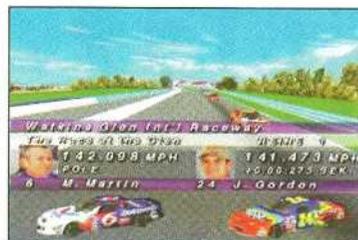
The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Game Boy, Nintendo 64 and the 3-D 'N' logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America NBA JAM '99 © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN





Quietschender Gummi: Wer zu heftig das Gaspedal betätigt, wird nicht allzu schnell vorankommen



Kurz vor der grünen Ampel: In der Startaufstellung spiegeln sich noch einmal die Ergebnisse der Qualifikation wider



Peng! und du bist weg: Geplatze Reifen treten nach zu starker Beanspruchung auf

NASCAR 99

Nintendo 64 Rennspiel Amerikaner stehen auf derben Rennsport in all seinen Variationen. Grund genug für EA, einen weiteren Teil von NASCAR zu veröffentlichen

Formel 1 ist in den USA nicht sonderlich beliebt. Dort gibt es stattdessen die Indy-Car-Serie. Die beiden Renner haben bis auf eine entfernte äußerliche Verwandtschaft jedoch kaum etwas gemeinsam. Ebenso verhält es sich mit der uns bekannten Tourenwagenmeisterschaft und den „leicht“ modifizierten NASCAR-Boliden. Die Amerikaner wollen eben immer etwas anderes auf ihren Bildschirmen sehen. Aus diesem Grund wird der neueste Ableger der NASCAR-Module einen schweren Stand in Deutschland haben, sich gegen die harte Konkurrenz aus dem Simulationslager durchzusetzen.

Spielverlauf:
Kaum Abwechslung bei den Strecken

Auf dem Papier hören sich die Eckdaten von NASCAR 99 wahrlich nicht schlecht an. 31 authentische Fahrer der letztjährigen Saison und sechs zusätzliche

Fahrerlegenden dürfen ausgewählt werden. Dazu kommen 17 originalgetreue Rundkurse, deren Abwechslung allerdings stark zu wünschen übrig lässt, denn die Unterschiede liegen zumeist im Detail. Typisch für diese Rennserie ist nämlich, dass man - bis auf zwei Ausnahmen - in sogenannten Ovalen fährt, die sich nur durch Neigung und Krümmung der Kurven voneinander abheben. Um dieses Manko abzuschwächen, bietet das EA-Sports-Modul natür-



lich noch einige zusätzliche Features, beispielsweise Nachfahrten in Charlotte, Bristol und Richmond, diverse Spielmodi, Arcade, Simulation, Zeitfahren oder eine Splitscreen-Auseinandersetzung für zwei Spieler gleichzeitig. Wer auf die Realitätsnähe des Simulationsmodus steht, dem wird sicher auch die Meisterschaft gefallen. Dort werden alle Rennen nach einem festen Schema absolviert und Punkte nach dem offiziellen Schlüssel verteilt. Sehr wichtig sind auch strategische Boxenstopps mit Reifenwechsel, Schadensbehebung und Nachtanken.

das aber durch einen leichten Hauch von Nebel. Der Sound hingegen bringt echtes Renngefühl ins Spiel und besonders der passende Countrystil der Streckentitel passt wie die Faust aufs Auge.



Swen: Rennsport-Fans werden sich sicher über die saubere Umsetzung der NASCAR-Serie für ihre Konsole freuen. Wie nicht anders von EA zu erwarten war, wurden konsequent kleine, aber feine Schritte zur Verbesserung getätigt, so dass es kaum noch Anlass zur technischen Kritik gibt. Sicher, NASCAR 99 ist ein gutes Spiel, ob der uramerikanischen Titel aber wirklich lohnt, auf dem deutschen Markt veröffentlicht zu werden, bleibt die Frage. Denn wer will schon die meiste Zeit auf einem mehr oder weniger ovalen Rundkurs fahren und nur durch das richtige Setup und weniger durch fahrerisches Können Top-Zeiten erreichen? Das ist für mich auf lange Zeit gesehen doch ein wenig zu trist.



Böses Blut: Unfaire Überholmanöver lassen euren Wagen sehr schnell außer Kontrolle bringen

Freie Fahrt: Die grüne Flagge zeigt an, dass die gefährliche Unfallsituation vor euch bereinigt wurde

Technik: Sauber, aber nicht überwältigend

Zu keinem Zeitpunkt des Spiels wird die Nintendo-Konsole überfordert. Grafisch präsentiert sich NASCAR 99 unspektakulär ohne größere Patzer. Positiv ist, dass sich bis zu 20 teilweise intelligente Mitstreiter auf den Kursen tumeln, ohne deutliche Einbußen der HiRes-Engine. Erkauft wird

Test Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **F1-World Grand Prix**
 Fakten: **7 Strecken, 37 Autos, Rumble-Pak**
Erscheint: Dezember

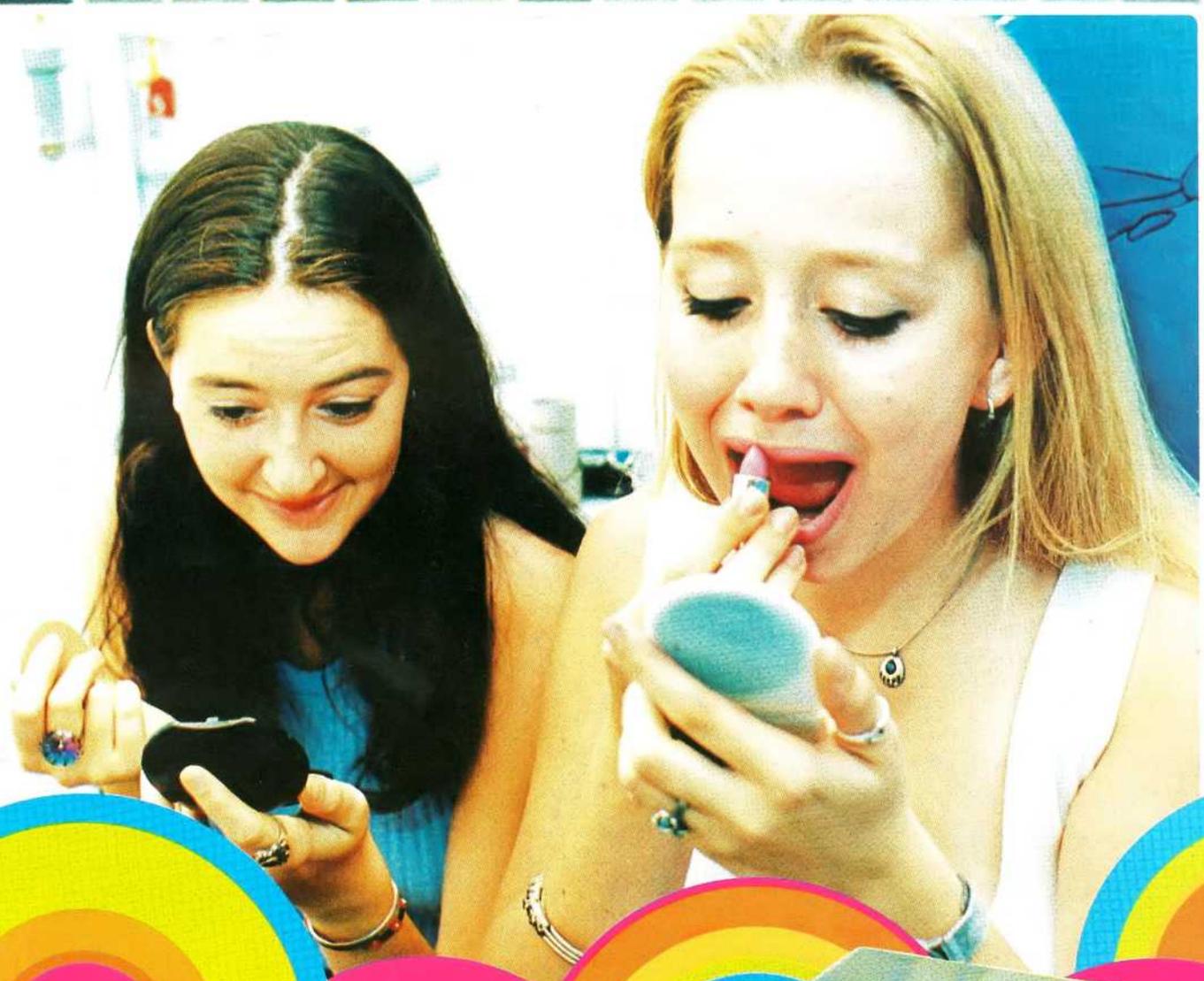
Grafik: 72 Sound: 80

Fun: 68



FORO3

Liebt Euch





Beste Tarnung: Passend zum Schnee-Ambiente des Norwegen-Levels wurde die Farbe des Wagens gewählt



Beeindruckende Engine: In dieser Einstellung wird zum einen die Detailfülle und zum anderen die Weitsicht offenbar



Idyllisch: In China geht es an authentischen Tempelanlagen und an der berühmten Chinesischen Mauer vorbei

C3 Racing

PlayStation Rennspiel Achtung auf der PlayStation-Datenautobahn! Mit C3 Racing braust ein weiterer vielversprechender Racer heran, der es auf euren arg geschundenen Geldbeutel abgesehen hat

Es gibt wohl kaum ein Genre auf der PlayStation, das dermaßen vom Erfolgsdruck geprägt wird wie Rennspiele. Besonders zur Weihnachtszeit drängen sich unzählige Titel gemeinsam in die Regale und buhlen um die Gunst der Käufer. Bereits in der letzten Ausgabe hatten wir die erste Flut von Racern hinter uns gelassen und nun folgt ein weiterer Kandidat. Infogrames vertreibt hierzu-lande das Eutechnyx-Produkt C3 Racing (Car Constructors Championship Racing). Das englische Programmiererteam versucht dabei die schmale Gratwanderung zwischen Arcade- und Simulationsracer neu zu definieren. Spielerisch ist C3 Racing daher etwa zwischen Codemasters' TOCA und Accolades Test Drive, die beide ausgewiesenermaßen Top-Titel sind, angesiedelt.

Spielablauf: Rennspaß mit einem Hauch von Realität
C3 Racing versucht nicht nur eine Mischung aus reinem Fahrspaß und Simulations-Feeling zu erzeugen, sondern auch Rallye-Elemente mit der „normalen“ Straßenhatz zu verknüpfen. Es gibt nämlich insgesamt zehn Länder, die in jeweils zwei Tourhälften aufgeteilt sind. So wird in Afrika, Peru, Brasilien, Italien und Indonesien vornehmlich auf Offroadpisten geheizt, während später in Monte Carlo, USA, Großbritannien, Norwegen und China auf ausgebauteren Straßen Unheil verbreitet wird. Zu Anfang der Bleifuß-Hatz dürft ihr aber nur aus zwei Fahrzeugen der untersten Kategorie (Renault Clio und Nissan Micra) wählen und damit in Afrika und Peru herumbrausen. Weitere 22 Fahrzeuge der Marken Peugeot,



SOS - Auto in Seenot! Der China-Kurs hält eine der schwersten Linkskurven im gesamten Spiel parat



Blinker setzen und Schulterblick: Die verschiedenen Strecken der jeweiligen Länder sind aus einzelnen Abschnitten zusammengesetzt



Angestrahlt: Besonders bei Nachtfahrten spielen Light-Sourcing-Effekte eine wichtige Rolle. Dieses Haus liegt normalerweise vollkommen im Dunkeln

Skoda, Toyota, Mitsubishi und Marcos werden durch erste Plätze herausgefahren. Ebenso müssen die Rundkurse erstritten werden, von denen es summa summarum 40 gibt, zählt man zu den 30 normalen Strecken (drei pro Land) noch die Teststrecken dazu. Wie nicht anders zu erwarten, bietet jede Strecke andere Herausforde-

rungen. In Norwegen hat man es mit schlüpfrigen Schneepisten zu tun, in Afrika hingegen mit steilen Abgründen vor einer malerischen Wasserfallkulisse. Dem stehen die Hochgeschwindigkeitskurse in Monte Carlo entgegen. Die Abgründe sind im Übrigen ein sehr wichtiges Feature in C3 Racing. Viele Strecken bieten Passagen ohne Leitplanken, das heißt, immer wenn ihr euren Wagen zu



Voller Überblick: In der Ego-Perspektive gibt es noch einen sehr genauen Rückspiegel, der euch immer über heranbrausende Gegner informiert



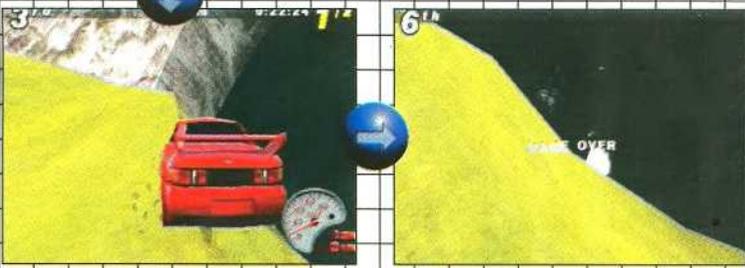
Schöne Aussicht: Detaillierte, hochauflösende Hintergründe und das Spiegelbild im See sind das i-Tüpfelchen der Engine



Nach dem Rennen ist vor dem Rennen: Im Replay dürft ihr die Kameraperspektive selbst wählen

Schneller Abflug

Zu den wichtigsten und gleichzeitig gefährlichsten Streckenelementen zählen steile Abgründe und Flussböschungen. Verliert ihr die Kontrolle über das Fahrzeug, wird es euch wie diesem Fahrer ergehen.



Wusstet ihr schon ...?

...dass die Chinesische Mauer das einzige Bauwerk ist, das man auch vom Mond aus sehen kann?

wild um die Kurven manövriert, fällt er die Böschung hinunter oder geht im Wasser gar unter. Zu allem Übel ist dann das Rennen sofort beendet, was normalerweise nicht passiert, wenn man nur an einen Baum fährt oder sich anderweitig festgefahren hat. Nach solch einer Lappalie wird der Wagen automatisch wieder in die Straßenmitte gestellt und weiter geht 's. Diese Korrektur ist sogar mit

einem einfachen Knopfdruck manuell möglich. Rempfer der schwerwiegenden Art kosten neben wertvoller Zeit darüber hinaus auch das ein oder andere Blechteil. Beschädigungen, zum Beispiel zerbrochene Glasscheiben, verringern aber nicht die Performance oder Bodenhaftung der Wagen. An diesem Punkt hat Eutechnyx dem Spielspaß Vorrang vor der Realität

gegeben. Die Intelligenz



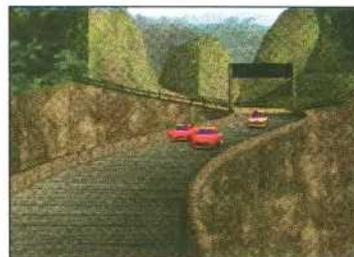
Launischer Petrus: Es gibt natürlich auch unterschiedliche Wetterkonditionen. Der Regenwald heißt schließlich nicht umsonst so

genz der Computerfahrer hingegen zeigt sich sehr ausgeklügelt. Alle fünf Mitstreiter halten voll dagegen, wenn gerempelt und gedrängelt wird. Wollt ihr innen vorbei, kommt es nicht selten vor, dass der Vordermann einfach im letzten Moment herüberzieht, um euch den Weg abzuschneiden. C3 Racing wird dadurch ebenso interessant wie schwer, bleibt aber immer fair. Das hängt auch mit der guten Steuerung zusammen, die analog und digital präzise reagiert. In diesem Zusammenhang sollte auch nicht das einstellbare Auto-Setup vergessen werden, denn dort vorgenommene Einstellungen wirken sich schwerwie-

gend auf die Steuerung aus. Kommen wir zu den verschiedenen Modi: Der Zwei-Spieler-Modus wird in einem horizontal geteilten Splitscreen dargestellt und verbreitet ebenso viel Fahrlaune wie die Fahrt alleine. Leider muss man dort ohne Computergegner auskommen. Wer eher die Herausforderung sucht, wird mit dem Championship-Modus bedient. Nach fünf bzw. zehn Rennen ist dort der Sieger ermittelt.

Technik: Fast perfekte Engine mit vielen Details

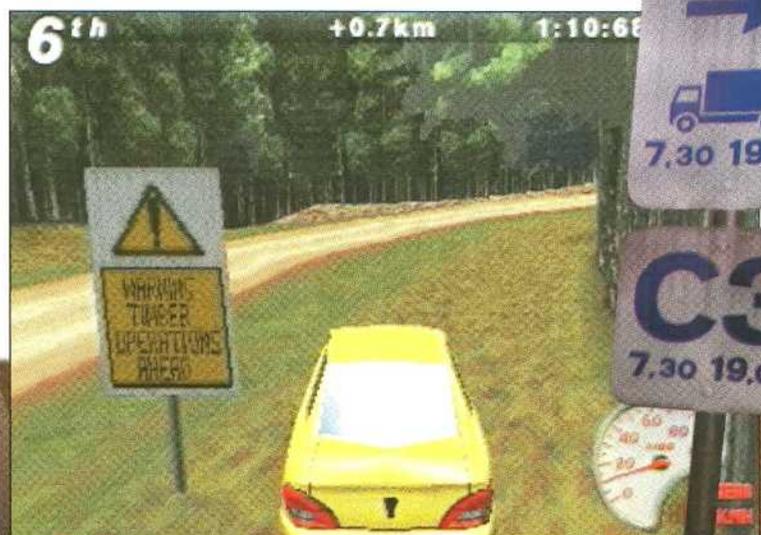
Der wichtigste, weil augenscheinlichste Bewertungspunkt eines



Schmaler Grat: Geht es über Holzbrücken, merkt man dank Dual-Shock-Unterstützung jede Planke in der Hand



Freiheit für Straßenrowdys: In diesem englischen Dorf sind scheinbar alle Einheimischen rechtzeitig gewarnt worden



Holzarbeiter voraus: Warnschilder sollte man tunlichst beachten, sonst gibt es in der nächsten Kurve eine Überraschung



C3-Sightseeing-Tour

In zehn Ländern geht es auf unterschiedlichsten Bodenbelägen zur Sache. Erfahrt in dieser Übersicht, auf welche Besonderheiten ihr euch freuen dürft.

Afrika



Über Stock und Stein fährt man durch die Hitze des Serengeti-Nationalparks und an den tosenden Wassermassen der Victoriafälle vorbei.

China



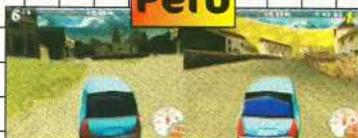
Entlang des chinesischen Rundkurses trefft ihr auf eines der sieben Weltwunder: die Große Mauer. Nebenbei wird das Auge noch mit idyllischen Tempelanlagen verwöhnt.

Indonesien



In Indonesien scheint die Zeit stehen geblieben zu sein. Ihr seht riesige Maisfelder und eindrucksvolle Tempelanlagen der alten Könige. Aber achtet auf die Straßengräben!

Peru



Folgt den Inkas über die Anden zum See Titicaca auf den matschigen Straßen von Peru. An Bauerndörfern und steilen Abhängen geht es vorbei zu den heiligen Stätten.

Brasilien



Herausfordernd schwer erweisen sich die schlüpfrigen Kurven und Morastbäche in den brasilianischen Regenwäldern.

USA



Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten gibt euch die Freiheit, durch texanische Städtchen, Flussläufe und über freie Highways zu brettern.

Großbritannien



Auf der Insel werdet ihr mit schweren Straßenübergängen (Feldweg/Asphalt) und engen Dorfdurchfahrten konfrontiert.

Rom



Nachts, wenn die „Policia“ schlafen gegangen ist, werden die engen Straßen der italienischen Hauptstadt unsicher gemacht. Das unter Denkmalschutz stehende Kolosseum solltet ihr nicht kaputfahren.

Norwegen



Eine der schwersten Strecken ist gleichzeitig auch die schönste. Norwegen hat sehr glitschige schneeüberwehte Kurven und wunderschöne Landschaften zu bieten.

Monte Carlo



Das wahre Jet-Set-Feeling kommt auf diesem sehr schnellen Küstenkurs auf. Ihr rast mit mehr als 200 Sachen an Yachten, Cafés und dem Leuchtturm vorbei.



Bleischaden leicht gemacht: Gegnerische Fahrzeuge sind mit einer ausgeklügelten Intelligenz versehen und machen euch das Leben richtig schwer

Racers ist wohl die Grafik-Engine. Und was C3 Racing in diesem Punkt zu bieten hat, gehört wirklich zum Besten auf der PlayStation. So gut wie keine Polygonblitzer und nur seltene Aufbauprobleme zeichnen diesen Racer aus. Weiterhin kommt ein flotter und detaillierter Grafikaufbau mit großen Auslaufflächen hinzu. Steile Anstiege, dunkle Unterführungen und Tunnel lockern das Streckendesign zusätzlich auf. Wasserfälle, morastige Straßengräben, enge Stadtkurse oder reißende Flussläufe sind nur ein kleiner Auszug aus den verschiedensten Streckenelementen von C3 Racing. Und um dem Ganzen noch mehr Realismus zu verleihen, gibt es auch Fahrten im Regen, während der Nacht oder im dichten Nebel. Besonders nachts werden dann per Light-Sourcing tolle Effekte erzeugt. Teilweise spiegeln sich sogar Wolkenformationen in den Scheiben, oder der Verfolger blendet euch im Rückspiegel. Negativ sind einzig die gerade einmal drei wählbaren Ansichten, die zu allem Überfluss sogar auf eine Cockpit-Perspektive verzichten. Zu guter Letzt noch einige Worte zum Sound. Dieser hält sich im Laufe des Spiels geschickt im Hintergrund und weist keine nennenswerten Effekte auf, bleibt

also zumeist auf genretypischem Durchschnittsniveau. Die Musikstücke wurden jedoch recht ansprechend realisiert.



Swen: Den PlayStation-Fans unter euch, die in erster Linie Rennspiele mögen, steht eine heiße Weihnachtszeit bevor. Absolute Spitzentitel machen die Entscheidung nicht gerade leicht. C3 Racing bildet da keine Ausnahme. Tolle, abwechslungsreiche Strecken, hochintelligente Mitstreiter und eine technisch brillante Programmierung lassen kaum Wünsche offen. Im direkten Vergleich zum Klassenprimus Gran Turismo punktet der Eutechnyx-Renner besonders in Sachen Streckenunterschiede und KI. Rallye- und Straßenboliden unter einen Hut zu bringen ist fast schon ein Husarenstreich. Leider kann C3 Racing aufgrund der mageren Modi nicht ganz mit der Referenz mithalten, es bleibt aber alles in allem ein absoluter Spitzentitel für Rennsportfans, die schon immer einen „echten“ Arcade-Racer haben wollten.

Test PlayStation

Hersteller: **Eutechnyx**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **V-Rally, Gran Turismo**
 Fakten: **40 Strecken, 24 Autos, Dual-Shock-Unterstützung**
 Erscheint: **Dezember**

Grafik: 85 Sound: 67

Fun: **89**



Liebe zum Detail: Selbst an solche Kleinigkeiten wie die Strömung des braunen Flusses wurde gedacht



Durchgezockt: Es werden Stunden vergehen, bis ihr alle Strecken und Fahrzeuge anwählen dürft



Dunkle Hatz: Nächtliche Verfolgungsjagden überzeugen durch die hervorragenden Light-Sourcing-Effekte

DAS HEFT ZUM HÖREN

FETTES BROT · WITT

SPRINGSTEEN · AEROSMITH

Nr. 12 Dezember 1998 DM 7,90

sfr 7,90 - s 60 lfr 170 - lit 11.000 Pta 900 - bfr 195 - hfi 9,80 Y 9101

musikexpress

SOUNDS

musikexpress



JAMES TALLEY
AND B.B. KING
JOHNNY CASH
WILLIE NELSON
HOWLIN' WOLF
ROY ORBISON
CARL PERKINS
DEAN MARTIN
& RICKY NELSON
JERRY LEE LEWIS

CD+HEFT
NUR DM **7,90**

Die **Toten Rosen**
Das seltsame Doppelleben
des Herrn Campino

Swing
Alter Sound in
neuer Frische

U2
Exklusiv:
The Edge
im Interview

Beck
Kauz mit
Klasse

Jewel

Nick Cave
Bittersüße
Liebeslehre

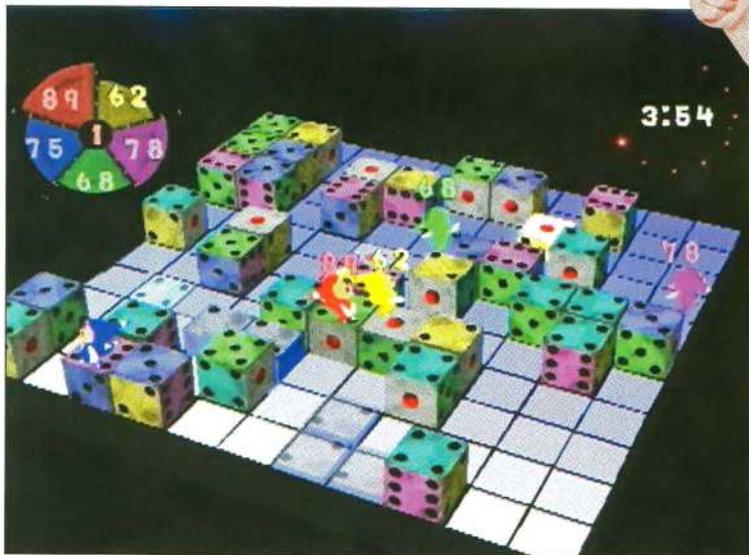
Die zarteste
Versuchung,
seit es gute
Lieder gibt

PLUS
100 CD-Kritiken
Alle wichtigen
Tourtermine
Neue Filme



musikexpress
SOUNDS

MIT CD NUR 7,90 MARK!



War-Modus: Begonnen mit 100 Treffern, wird bei jedem Gegner die gerade versenkte Augenzahl abgezogen



René: Devil Dice ist ein lustiges und spannendes Knobelspiel. Dabei machen die Hetzjagden mit bis zu fünf Spielern per Multitap ebenso viel Spaß wie die anspruchsvolle Gehirnakrobatik im Puzzle-Mode. Durch die ansehnliche Grafik, die

sehr einfache Steuerung und das leicht verständliche Spielprinzip wird Devil Dice ohne große Eingewöhnungsphase zu einem kurzweiligen Spaß. Fazit: Devil Dice ist eine Empfehlung für jeden Rätselliebhaber und Geschicklichkeitsfan.



Battle-Modus: Vier verschiedene Zahlen ergattern

Devil Dice

PlayStation Denkspiel Die Teufel sind in einen Würfelbecher eingefallen

Shifts neues Knobelspiel handelt von einer Fläche voller Würfel, von denen mehrere nebeneinander liegende verschwinden, wenn sie die gleiche Augenzahl auf ihrer Oberseite anzeigen. Einzige Bedingung: Es müssen sich mindestens

so viele solcher Würfel berühren, wie die angezeigte Augenzahl beträgt. Mit Hilfe eines kleinen Teufelchens seid ihr in der Lage, die Würfel zu drehen und so die Anforderung zu erfüllen. Devil Dice bietet vier Spielmodi: Der Trial-Mode ist

zum Ausprobieren gedacht und der Puzzle-Mode lässt euch mit einer minimalen Anzahl von Bewegungen eine Stellung auflösen. Im Battle-Mode und im War-Mode treten zwei beziehungsweise fünf Gegner an und versuchen sich gegenseitig so stark zu behindern, dass irgendwann ein Sieger ermittelt wird. Nicht vorhandene menschliche Kontrahenten werden durch CPU-Gegner ersetzt.

Test PlayStation

Hersteller: Shift
Vertrieb: SCEI
Spieleranzahl: 1-5
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: Tetris
Fakten: Multitap, 50+ Puzzle-Levels

Erscheint: Januar

Grafik: 64 Sound: 62

Fun: 76



Mit Volldampf durch den Tunnel: Die flotte Grafik-Engine überzeugt zwar, fällt jedoch wesentlich schwammiger aus als das PlayStation-Pendant



Mario: Wie schon bei der PlayStation-Variante gilt es auch das N64-Pendant einige Male zu spielen, bevor echtes Rennfieber ausbrechen will. Die flüssige Grafik-Engine ist insgesamt etwas schwammiger geraten als bei der PS-Version. Dafür kommen je-

doch Transparenz-Effekte wesentlich eindrucksvoller zur Geltung. Der Reiz des Spiels liegt darin, die Gegner mit Hilfe der Waffen von der Piste zu hauen. Vor allem der Mehrspieler-Modus sorgt für die nötige Langzeitmotivation. Alles in allem jedoch bieten die neun vorhandenen Strecken zu wenig für einen Top-Titel.

Schlechte Bodenhaftung: Die 9 Pisten gestalten sich sehr abwechslungsreich



Test Nintendo 64

Hersteller: Vivid Image
Vertrieb: Ubi Soft
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Fortgeschrittene
Ca. Preis: 129,- DM
Muster von: Ubi Soft
Vergleichbar mit: Vigilante 8, Wreckin' Crew
Fakten: 9 Strecken, 9 Fahrzeuge, Rumble-Pak

Erscheint: Dezember

Grafik: 73 Sound: 68

Fun: 73

S.C.A.R.S.

Nintendo 64 Rennspiel Kurz nach dem PlayStation-Release nun auch auf dem N64 ein Monster-Truck-Angriff auf Bestzeiten

Bei S.C.A.R.S. handelt es sich um einen Racer der besonderen Art. Ihr düst auf einem von neun Buggys über neun unterschiedliche Rennstrecken, die es wahrlich in sich haben. Dabei birgt jedes der Fahrzeuge seine Vor- bzw. Nachtei-

le, was Fakten wie die Robustheit, die Beschleunigung, die Bodenhaftung oder die Endgeschwindigkeit angeht. Zusätzlich besitzt jeder Renner ein individuelles Waffensystem, womit ihr die Konkurrenten von der Piste ballert. Doch erst die

auf den Strecken verteilten Goodies, die der Pistenrowdie einsammeln kann, machen aus S.C.A.R.S. einen echten Fun-Racer. So lassen sich eure Vehikel nachträglich mit Lenkraketen, Turbo-Boostern, zusätzlicher Schildenergie oder fiesen Magneten bestücken. Doch nicht nur der geschickte Einsatz der Waffensysteme ist gefragt, sondern auch versteckte Abkürzungen bieten die Möglichkeit wichtige Sekunden im Kampf gegen die Kontrahenten zu sparen.

BESIEGE **DEINE ANGST** **UNTERSCHÄTZE NIE** DEINEN GEGNER

PlayStation Games 01/99
ab dem 23. Dez. erhältlich.
Für sensationelle 4,90 DM.





Grausam: Die schlechte Grafik sowie das penetrante Gedudel machen das Spiel zu einer einzigen Qual

Silhouette

Mirage
Treasure veröffentlichte mit Silhouette Mirage in Japan einen Genre-Mischung der skurrilen Art. Es ist eine Art Jump & Run mit deftigen Prügeleinlagen. In den Levels läuft ihr mit dem Protagonisten durch eine von links nach rechts scrollende Welt und habt in den verschiedenen Stages eine bestimmte Anzahl von kleinen Barbie-Puppen zu erledigen. Zunächst jedoch führt euch ein sehr japanisches Intro in die Welt des Helden ein. Anschließend gelangt ihr in eine Art Trainingsmodus, in dem euch alle Moves (es gibt immerhin drei verschiedene) des Charakters aufgezeigt werden. Der Held ist im Besitz einer Mütze, mit deren Hilfe er kurzzeitig fliegt und somit höher gelegene Ebenen erreicht. Um sich der zahlreichen Gegner in den Levels zu erwehren, verfügt die Spielfigur über eine Laserwaffe und über Furcht einflößende Punches. Doch damit nicht genug. Betätigt ihr den Schlag- und den L2-Button gleichzeitig, so führt euer Charakter einen Special-move aus, der die abstrakten Gegner reihenweise vom Bildschirm putzt. Allerdings ist eine solche Aktion limitiert und erfordert eine Menge Energie, die ihr euch im Verlauf des Levels aufbauen müsst.

Muster von: Maro 07151/9564646



Mario: Silhouette Mirage ist ein Hüpfen, der seinen Weg in unsere Gefilde erschaffen wird, da bin ich mir ganz sicher. Viel zu japanisch läuft das träge Spielgeschehen über den Bildschirm und die langweiligen Pseudo-Kämpfe wollen auch so recht keinen Spielspaß aufkommen lassen. Dazu gesellen sich eine unterdurchschnittliche Grafik-Engine und das grausame Japano-Gedudel.
Fazit:
Grausam!



Willkommen in der Import-Zone!

In jeder Ausgabe verlost der Importspezialist MARO ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Der Einsendeschluss ist der 31.12. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Sandbuggy: Ohne Buggy kein Weg durch die Wüste



René: Wenn es um Squaresoft geht, bekommen alle RPG-Fans glänzende Augen. Auch Xenogears ent-

täuscht uns nicht. Eine spannende Story mit überraschenden Wendungen fesselt ebenso wie die gelungene Kombination aus Fantasy und Science-Fiction. Technisch betrachtet, gehört Xenogears zu den besten Vertretern des Genres: Die Welt ist komplett drehbar, die Polygongrafik lässt keine Wünsche übrig und die mit Sprache vertonten Zeichentrick-Animationen sind schlichtweg gelungen. Einfach topp!

Muster von: Galaxy 089/7605151

Xenogears

PlayStation Rollenspiel Goldene Regel im Videospielebereich: Squaresoft macht immer gute Spiele

Auf einer fremden Welt liegt der Kontinent Ignas, auf dem sich das Kislev-Empire und das Wüstenkönigreich Aveh einen viele Jahrhunderte dauernden Krieg liefern. Der junge Fei wird durch Zufall in den Strudel der Ereignisse gezogen. Wie alle Squaresoft-Abenteuer bietet auch Xenogears eine umfangreiche Hintergrund-Story. Von der Aufmachung und vom Spielprinzip her erinnert es ein wenig an FF VII mit einer frei drehenden Welt, es fehlen allerdings die herausragenden Hintergrundgrafiken. Das Besondere sind die großen Mechs, die die Haupt-

helden unterstützen, so dass die Kämpfe sehr schnell große Dimensionen annehmen. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die riesigen Blechfiguren genügend Sprit haben. Immer wieder muss nachgetankt werden. Wahlweise dürft ihr auch ohne eure Eisengefährten gegen die teilweise heftigen Gegner antreten.



Kampf der Giganten: Ohne die Mechs hätten die zwei keine Chance gegen die gewaltigen Biester



Zielfernrohr: Vor jeder Runde erscheint die Statistik



Bushido Blade 2

PlayStation Beat 'em Up Squares blutiges Schwertgeklirre geht in die zweite Runde

Squares Bushido-Experten sind zurück. Ihre Philosophie schreibt ihnen absolute Fairness vor, da den Kämpfer ansonsten ein schwerer Schicksalsschlag ereilen wird. Für den Spieler bedeutet das, den Gegner mit ehrenhaften Mitteln zu bekämpfen. Feige Hiebe in den Rücken sind genauso verpönt wie das Schleudern von Messern oder das Werfen von Sand. Bedient ihr euch solcher Mittel, so verbaut ihr euch die Chance einen von 16 Bonus-Charakteren zu erspielen. Zu Anfang habt ihr die Auswahl aus sechs unterschiedlichen Recken, die sich in ihrer Gewandtheit, Schnelligkeit und Kampfkraft voneinander unterscheiden. Des Weiteren bestückt ihr den Helden mit einer von sechs unterschiedlichen Waffen, wobei sich die Größe der Waffe auf das Kampfverhalten der Spielfigur auswirkt. Benutzt ihr ein großes Mordwerkzeug, fallen dem Kämpfer die Bewegungen sichtlich schwerer, als dies mit einer kleinen Waffe der Fall ist. Neben den Grundschlägen beherrscht der Fighter natürlich auch diverse Specialmoves, die ihr durch Betätigen verschiedener, schnell erlernter Tastenkombinationen auslöst. So werden schmetternde Combos ausgelöst, die den Gegner beeindrucken.



Uwe: Bushido Blade 2 ist eine reinrassige Kampfsport-simulation, die sich grafisch wie spielerisch vor den "Großen" des Prügel-Genres nicht verstecken braucht. Die Animationen der Kämpfer sind schwungvoll und wuchtig und die düsteren Locations wurden detailliert dargestellt. Zusätzlich passen die fernöstlichen Panflötenklänge und das Schwertgeklirre hervorragend zu den Arenen des Prüglers. Für Langzeitmotivation sorgen das große Feld geheimer Charaktere und ein gelungener



Story-Modus. Lediglich die Steuerung der Recken ist oftmals sehr träge, so dass sich gegnerische Angriffe nicht immer effektiv kontern lassen. Und das drückte unsere Wertung ein wenig nach unten.
Muster von: Maro 07151/9564646



Brutales Gemetzel: Treffer an einem Gegner werden durch grafische Spezialeffekte toll in Szene gesetzt



Tiefflieger: Trefft ihr einen Gegner, so schleudert seine Waffe durch die Luft



Hintergründe: Jeder Fighter hat seinen eigenen Kampfplatz im Gepäck



Alternativen: Der Prügler bietet 22 verschiedene Kämpfer



Georg: Wer jemals das Original auf dem Neo-Geo gespielt hat, wird erst einmal wegen der kleinen Charaktere erschrecken.

Wo sind die coolen Sprites hingekommen? Dass die PlayStation nicht genügend RAM besitzen soll, lasse ich nicht als Entschuldigung gelten. Auch das gesamte Kampfsystem kann wirklich niemanden mehr vom Stuhl ziehen. Lahmes, müdes, ruckeliges Gameplay, das mich gerade mal an den Eignungstest bei der Bundeswehr erinnert. Sorry SNK, aber die Scheibe ist grottenschlechter Schrott hoch zehn. Und bitte, bitte, bitte, keine Fortsetzung mehr! Das Game ist wirklich nur für die letzten 2D-Hardcore-Freaks auf Erden, die nicht genug bekommen können. Aber ansonsten Finger weg!



King of Fighters '97



Sprite: Die Kämpfer sind so klein, daß man sie auf dem Screen suchen muß



Animationsphasen: Beim Special haben die Charaktere bis zu fünf Bewegungsrucker

SNK sammelt jedes Jahr aufs neue eine ganze Riege diverser Kämpfer und lässt diese in guter alter Street-Fighter-Manier aufeinander los. Das Spektrum der Prügelknaben scheint hierbei aus den mehr oder minder bekannten Animestreifen zu bestehen. Jedem Fighter wurde zusätzlich ein starrer, nur durch einzelne Elemente belebter Hintergrund spendiert. So tritt man eben mal in Hongkong an und befindet sich im nächsten Fight schon wieder irgendwo im Dschungel wieder. Mit den bekannten Grundelementen eines schlaffen zweidimensionalen Prüglers beharkt man sich schließlich so lange, bis einem der Fighter die Lebensenergie ausgeht.
Muster von: Maro 07151/9564646

Die besten Videospiele



Beat 'em Up

- 1. Tekken 3**
PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%
- 2. Virtua Fighter 2**
Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%
- 3. Bloody Roar**
PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Ego-Shooter

- 1. Turok 2: Seeds of Evil**
Nintendo 64 Acclaim MF 11/98 S.68 94%
- 2. Indiziertes Spiel**
Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 92%
- 3. Turok: Dinosaur Hunter**
Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%



Fußball

- 1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation**
Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%
- 2. Int. Superstar Soccer 98**
Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%
- 3. FIFA '99** neu
PlayStation Electronic Arts MF 01/99 S.48 89%



Action-Adventure

- 1. Zelda - Ocarina of Time** neu
Nintendo 64 Nintendo MF 01/99 S.42 96%
- 2. Tomb Raider III** neu
PlayStation Eidos MF 01/99 S.52 89%
- 3. Indiziertes Spiel**
PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%



Strategie/Simulation

- 1. Warcraft II**
PS/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%
- 2. C&C 2: Gegenschlag**
PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%
- 3. C&C 2: Alarmstufe Rot**
PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%



Rennspiel

- 1. Gran Turismo**
PlayStation SCEE MF 06/98 S.70 94%
- 2. F-1 World Grand Prix**
Nintendo 64 Nintendo MF 10/98 S.70 92%
- 3. Extreme G2**
Nintendo 64 Acclaim MF 12/98 S.70 91%



Rollenspiel

- 1. Final Fantasy VII**
PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%
- 2. Parasite Eve**
PlayStation Squaresoft MF 11/98 S.96 89%
- 3. Diablo**
PlayStation Blizzard/EA MF 05/98 S.41 88%



Shoot 'em Up

- 1. Forsaken**
PS/N64 Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%
- 2. Colony Wars - Vengeance** neu
PlayStation Psygnosis MF 01/99 S.92 89%
- 3. Colony Wars**
PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%



Denkspiel

- 1. Bomberman 64**
Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%
- 2. Saturn Bomberman**
Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%
- 3. The Lost Vikings 2**
PS/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%



Basketball

- 1. Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%
- 2. NBA Jam '99** neu
Nintendo 64 Acclaim MF 01/99 S.86 89%
- 3. NBA Action '98**
Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%



Eishockey

- 1. NHL '99**
PS/N64 Electronic Arts MF 12/98 S.92 85%/86%
- 2. NHL '98**
PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 83%
- 3. NHL Powerplay**
PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 81%



Jump & Run

- 1. Super Mario 64**
Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%
- 2. Banjo Kazooie**
Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%
- 3. Crash Bandicoot 3** neu
PlayStation SCEA MF 01/99 S.76 89%

Aber Hallo!

Einfach genial, wie positiv ihr alle den Wechsel von der alten zur neuen Mega Fun aufgenommen habt. Für die vielen aufmunternden Briefe möchte ich euch meinen tiefsten Dank aussprechen. Ihr seid klasse! Klasse sind auch die zahlreichen Zuschriften von euch mit teilweise sehr interessanten Inhalten. Der absolute Renner ist dabei nach wie vor das Thema Dreamcast, gefolgt von Lara Croft und Sonys Importstopp. Interessant ist ferner zu beobachten, wie viele Zuschriften wir mittlerweile per e-mail erhalten (leserecke@mega-fun.de). In diesem Stil kann es meinerwegen immer so weitergehen.

Euer Ulf



Ein paar Vorschläge...

Ich gratuliere euch zu eurem rundum neu strukturierten Konzept! Es wurde auch mal Zeit, dass der gesamte Aufbau noch einmal durchdacht wurde. Erst einmal gefiel mir nicht nur das neue Layout sehr gut, sondern auch der qualitativ bessere Umschlag. Damit eliminiert ihr effektiv die Gefahr, dass der Umschlag zerfleddert. Auch euer Dreamcast-Bericht sowie euer Technik-Report und der neu eingeführte Kommentar gefielen mir sehr gut. Vor allen Dingen, dass ihr auch auf Schwachpunkte der Konsole aufmerksam gemacht habt. Beim Zelda-Bericht ist euch allerdings ein Fehler unterlaufen: Bei der Person Link handelt es sich nicht um einen Kobold, sondern um einen Hylianer. Ich weiß, es ist nur eine Kleinigkeit, aber solche Kleinigkeiten können ein positives Gesamtbild sehr trüben. Trotz der insgesamt sehr gelungenen Ausgabe hätte ich doch noch ein paar Vorschläge für euch:

1. Hebt bei Sequels durch ein Siegel hervor, ob es viele Verbesserungen bietet oder nur einen bloßen Aufguss darstellt.
2. Geht ruhig etwas mehr auf die japanische Szene ein, was im Nippon momentan in ist.
3. Hakt bei aktuellen Ereignissen, wie beispielsweise Importtests, stärker nach, beispielsweise durch Umfragen, Statements von Firmen, etc.
4. Wie wäre es mit einem Soundtrack-Report?
5. Dasselbe Spielchen wäre auch bei Software-Firmen interessant. Berichtet über deren Geschichte und Pläne.
6. Geht stärker auf das Thema klassische Videospiele ein. Die Game-Historie ist ein schier unerschöpfliches Thema.

Fabian Schulte

Wir sind sehr sehr froh (obwohl wir bereits vorher sicher waren), dass das neue Mega-Fun-Konzept derart gut bei euch angekommen ist. Bis auf einen einzigen Brief war das Echo auf die „neue“ Mega Fun durchgehend sehr positiv. An dieser Stelle daher vielen Dank für eure aufmunternden Briefe. Sie ließen die strapaziösen Tage wieder schnell vergessen. Dein Brief hat mir insofern sehr gut gefallen, da du uns nicht nur ins Blaue hinein lobst, sondern auch konstruktive Verbesserungsvorschläge gibst. Meine Meinung im Einzelnen:

1. Eine nette Idee, letztendlich aber im Prinzip überflüssig, da man durch Vergleichskästen und den Meinungstext auch so sehr schnell herausfindet, ob das Sequel ein Top oder ein Flop ist.
2. Wir haben eigentlich schon immer über Japan als Mutterland der Videospiele berichtet, wenn etwas Bedeutendes passiert ist. Dir dürfte in den letzten Ausgaben zudem aufgefallen sein, dass sich der Nippon-Anteil noch mehr erhöht hat. Da wir neuerdings über einen japanischen Korrespondenten verfügen, wird sich dieser Trend mit Sicherheit fortsetzen.
3. Kommt noch. Momentan, in der Weihnachtszeit, ist allerdings keine Zeit und kein Platz für solche aufwendig recherchierten Reportagen.
4. Darüber haben wir auch schon einmal nachgedacht.
5. Es ist auf jeden Fall unser Anliegen, in Zukunft regelmäßig fundierte Specials abzuliefern. Da diese bekanntlich sehr viel Zeit aufessen, haben wir unser Team enorm verstärkt.
5. Recht hast du! Dieses Thema fasziniert mich ungemein. Glaub mir: Mir spuken bereits seit einiger Zeit

richtig coole Reportagen aus der frühen Videospiele-Ära im Kopf herum - lass dich überraschen!
PS: Da die Handlung von Ocarina of Time zeitlich vor den Vorgängern angesiedelt ist, weiß Link zu diesem Zeitpunkt selbst noch nichts über seine Herkunft und dass er kein Kobold, sondern ein Hylianer ist. Du hast mit deiner Kritik zwar recht, doch wir wollten den Spielern unter euch, die sich nicht so genau mit der Zelda-Geschichte auskennen, nicht den Spielspaß nehmen.

Wage Daten

Ich lese nun mehr als ein Jahr lang eure Zeitung und muss euch sagen: Alle Achtung! Klasse Layout, super Berichte. Aber jetzt kommt der Dämpfer: Die Erscheinungsdaten der Toptitel sind meistens ungenau. Ich weiß zwar, dass das vom Hersteller abhängt und ihr nur das schreiben könnt, was sie euch sagen. Wenn ihr aber euch nicht sicher seid, dann schreibt es doch!

Stefan Hoffmann, Saarbrücken



Extraservice: Um die genauesten Erscheinungstermine zu erhalten, nerven wir erst kurz vor Redaktionsschluss die Firmen

Stöhn! Das leidige Thema Erscheinungsdaten. Erst einmal grundsätzlich: Mittlerweile dürfte es sich ja herumgesprochen haben, dass die Videospieleindustrie nicht gerade für ihre pünktlichen Erscheinungsdaten bekannt ist. Im Gegenteil: Verschiebungen gehören zur Tagesordnung. Deshalb aber auf diese wertvolle Angabe vollendens zu verzichten oder gar immer hinzuschreiben (darauf läuft dein Vorschlag nämlich hinaus) „könnte später werden“, halte ich für keine gute Idee. Um dieses Problem einigermaßen in den Griff zu bekommen, haben wir uns zugegebenermaßen bei unserem Schwestermagazin etwas abguckert: Kurz vor dem Abgabetermin nerven wir sämtliche Firmen noch einmal, um den allerletzten Stand der Release-Dinge zu erfahren, um sie schließlich auf der letzten Seite zusammenzutragen. Wundert euch daher nicht, wenn beim Test lediglich nur die Monatsangabe steht, während die Ankündigung auf der Vorschau-Seite den Zeitraum genauer eingrenzt bzw. einen gänzlich anderen Termin nennt. Dieser Service bietet zwar auch keine 100%ige Garantie auf Korrektheit, zumindest aktuelle Termine können wir aber nennen.

Lara-Wirbel

Bezüglich des Nackt-Cheats von Chris Hödel kann ich nur sagen: Besser hätte man den Kommentar schwerlich formulieren können. Ich war mir anfangs nicht sicher, ob es eine Verarschung war oder nicht. Ich muss dazu nämlich sagen, dass ich Tomb Raider noch nie gespielt habe und mich eigentlich nicht dafür interessiere. Eine sehr gute Freundin von mir ist hinge-



gen ein absoluter Tomb-Raider-Fan und sie hält das Ganze für einen Joke. Wie gesagt, ich verfüge nicht über die Kenntnisse, um den Wahrheitsgehalt einzuschätzen (es ist mir auch ehrlicherweise gesagt wurscht). Ich muss allerdings sagen, dass der Kult um diese Göre allmählich bedenkliche Formen annimmt. Bei Berichten über den nächsten Teil wird in den Fachzeitschriften nicht selten mehr auf das Erscheinungsbild von Lara eingegangen als auf das Spiel selber. Besagte Freundin war daher auch drauf und dran, einen Leserbrief zu verfassen, hatte dann aber Bedenken, als männerfeindliche Emanze abgestempelt zu werden. Auch als Mann kann ich nur beipflichten, denn es kann doch wirklich nicht sein, dass unzählige Leute den Sinn darin sehen, dieses Action-Adventure mit einem nackten Charakter durchzuspielen. Ich muss allerdings gestehen, dass ich die Mega Fun jetzt abonniert und als Belohnung die liegende Lara ausgesucht habe, denn der Begleit-

spruch ist genial!

Volker



Hmm, ich dachte, meine Antwort wäre so überzogen gewesen, dass jeder begriffen hätte, dass es sich bei dieser Angelegenheit um puren Nonsens handelt. Okay, noch einmal ganz ernsthaft: Eine britische Fachzeitschrift hat im Rahmen einer ihrer berühmten Aprilscherze vor zwei Jahren behauptet, es gäbe einen Nackt-Cheat, was aber definitiv nicht wahr ist. Auf dem PC ist es allerdings sehr wohl möglich, der schönen Heroine ein Eva-Kostüm zu verpassen. Ansonsten kann ich dir nur beipflichten: Prompt erregt eine Digi-Schönheit weltweites Aufsehen, passiert auch selbiges mit den Videopielern. Da unterscheiden sich die Zocker in keinsten Weise von Skatbrüdern, die beim Humpenkreisen derbe Frauenzoten reißen - so sind sie halt, die Männer... Ich für meinen Teil möchte allerdings betonen, dass ich das Weibliche nicht auf die reinen Äußerlichkeiten reduziere. Schade übrigens, dass deine besagte Freundin - sieht die eigentlich ebenso scharf aus wie die Lara, so 110-60-90-mäßig?! - den Brief nicht verfasst hat, hätte mich wirklich brennend interessiert, was das starke Geschlecht zu diesem Thema meint.

Bitte lächeln

Nach längerem Zögern öffnete ich die frisch in meinem Briefkasten gelandete Mega Fun. Der Schock über das total neue Aussehen der Mega Fun legte sich jedoch ziemlich rasch, nachdem ich feststellte, dass es dem Heft nur gut getan hat. Ich hatte selten eine derart coole und informative Ausgabe einer deutschen Videospielezeitschrift in den Händen. Nur eine klitzekleine Macke hat eure Mega Fun noch: Auf den neuen Wertungsfotos (die mit den Daumen) habt ihr, egal ob gute oder schlechte Wertung, nie ein frohes Gesicht, höchstens mal ein ausgesprochen müdes Lächeln. Freut ihr euch etwa so über ein Spiel, welches gerade die 90%-Hürde übersprungen hat? Oder seid ihr vom vielen Arbeiten einfach nur müde?

Hannes Sigrist, Kriens

Müde? Nein, wir haben nur, kurz bevor diese Fotos aufgenommen wurden, unseren neuesten Kontoauszug gesehen. Okay, der war flach. Ernsthaft: Wir haben diese „neutralen“ Gesichter bewusst verwendet, da die verschiedenen Gesichtsausdrücke bekanntlich bereits bei zwei anderen Fachmagazinen verwendet werden, und wir wollen uns schließlich nicht nachsagen lassen, dass wir schonungslos Ideen abkupfern.

Mehr Sound bitte!

Ich verfolge seit einiger Zeit die Entwicklung von Soundsystemen im Bereich Kino und Video. Man darf wohl sagen, dass sich der Sound in den letzten Jahren entscheidend verbessert hat. Angefangen hat es mit Dolby Surround, welches sich erst im Kino und dann auf Video durchgesetzt hat. Inzwischen gibt es drei bedeutende Soundsysteme im Kino: AC-3 von Dolby, DTS von Steven Spielberg sowie SDDS von Sony. Zwei dieser Systeme kommen jetzt mit DVD auch in das Wohnzimmer. Aber wie sieht es im Videospielebereich aus?! Wird das Dreamcast-Gerät eines dieser Systeme unterstützen? Alle Welt redet von HiRes und FPS, aber keiner bemerkt, dass der Sound mit der tollen Grafik nicht mehr Schritt hält. Ich hoffe, dass die neue Generation von Videospiele den Schritt zum Digital-Surround schafft und damit die Spannweite zwischen Grafik und Sound verkleinert.

„Der Duden“

Es ist richtig, dass dem Soundbereich nicht so viel Aufmerksamkeit geschenkt wird wie der Grafik. Aus unterschiedlichen Gründen: 1. Hohe Kosten. 2. Die Grafik ist für den Spielspaß entscheidender. 3. Um ein aufwendiges Soundsystem auszunutzen, benötigt man das entsprechende Equipment, was viele nicht haben. Dennoch: Dreamcast hat einen luxuriösen 64-Kanal-Chip, der viel Potential aufweist.

Dreamcast-Fragen

Die Fragen rund um Segas neuestes Flaggschiff reißen nicht ab. Daher läute ich die zweite reine Dreamcast-Fragerunde ein:

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

1. **Banjo Kazooie**
(1) 4. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
2. **Indiziertes Spiel 007**
(4) 2. Monat Ego-Shooter Rare
3. **Forsaken**
(5) 5. Monat Shoot 'em Up Rare
4. **F-1 World Grand Prix**
(-) 1. Monat Rennspiel Paradigm
5. **Int. Superstar Soccer 98**
(-) 1. Monat Fußballspiel Konami

Leserhits PlayStation

1. **Tekken 3**
(4) 3. Monat Beat 'em Up Namco
2. **Indiziertes Spiel**
(2) 8. Monat Horror-Adventure Capcom
3. **Gran Turismo**
(1) 5. Monat Rennspiel Sony
4. **Final Fantasy VII**
(-) 1. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. **MediEvil**
(-) 1. Monat 3D-Jump&Run SCEE/Millennium

Leserhits Saturn

1. **Panzer Dragoon Saga**
(2) 5. Monat RPG Sega
2. **Sega Rally**
(3) 4. Monat Rennspiel AM3
3. **Deep Fear**
(4) 2. Monat Action-Adventure Sega
4. **Virtua Fighter 2**
(-) 1. Monat Beat 'em Up AM2
5. **Command & Conquer**
(1) 3. Monat Strategie Westwood/Virgin

Bieten die Dreamcast-Spiele eigentlich einen Kopierschutz? Ja, indirekt, da Sega ein spezielles CD-Format mit Überlänge verwendet (GD-ROM, 1 Gigabyte).

Wird man Dreamcast eigentlich in eine Multinorm-Maschine umbauen können?

Da es bislang bei jeder Konsole funktioniert hat, gehen wir davon aus.

Kann man Dreamcast eigentlich an den PC koppeln?

Dergleichen wurde bislang nicht von Sega verlautbart. Durch die Internet-Fähigkeit und die optionale Tastatur soll Dreamcast jedoch PC-Fähigkeiten erhalten.

Wird die Konsole in Europa mit dem Modem ausgeliefert oder nicht?

Darüber wird bei Sega Europe derzeit noch diskutiert, so dass ich diese Frage momentan leider noch nicht beantworten kann.

Stammen die genialen Sonic-Adventure-Bilder wirklich von Dreamcast?

Ja. Durch den Anschluss mit einem minderwertigeren S-VHS-Kabel an den Fernseher sehen die Bilder natürlich nicht so derart scharf aus. Ansonsten unterscheiden sich die Screenshots aber nicht von der Spielgrafik.

Gibt es eigentlich auch ein RGB-Kabel für die Konsole?

Es dürfte lediglich eine Frage der Zeit sein, bis das RGB-Kabel erhältlich sein wird.

Flimmert die Grafik eigentlich, wenn die Titel bei einer Auflösung von 640 x 480 laufen? **Überhaupt nicht.**

Ist es ganz sicher, dass Namco für Dreamcast entwickelt, sprich erscheinen demnächst Ridge Racer oder Tekken auf der Konsole? Klar ist, dass Namco ihre Zugabe gegeben hat, was auch dadurch belegt wird, dass sie ihre neue Arcade-Hardware stark auf die Dreamcast-Architektur abgestimmt haben. Welche Titel aber letztendlich kommen werden, ist bislang noch top-secret.

Kurz beantwortet

Wo bleibt Gran Turismo 2? Wir lechzen genauso wie du nach Informationen über die Fortsetzung des Mega-Racers. Momentan ist aber, abgesehen von der bloßen Ankündigung, nichts bekannt.

Wann wird es erste konkrete News zur PlayStation 2 geben? Gerüchten zufolge noch dieses Jahr, kurz vor dem Dreamcast-Release.

Ich besitze ein Nintendo 64. Soll ich wegen Dreamcast das Gerät jetzt verscherbeln?

Grundsätzlich können, möchten wir solche Entscheidungen niemanden abnehmen. An deiner Stelle würde ich aber auf jeden Fall erst einmal abwarten, die guten N64-Titel, die jetzt kommen, noch mitnehmen (Turok 2, Zelda) und erst später entscheiden. Gegenfrage: Warum behältst du nicht das Gerät einfach?

Wo kann ich meine Konsole mit einer Airbrush-Bemalung verzieren? Der einzige Airbrush-Künstler, den wir kennen, ist Torsten Rachu aus Berlin. Da er allerdings mindestens 350 DM für diese Arbeit verlangt und zudem hoffnungslos ausgebucht ist, empfehle ich dir, im Kleinanzeigen-Teil einfach eine Annonce aufzugeben. Ein vielleicht bis dato unbekannter Künstler könnte sich daraufhin melden.

Wir wäre es mit einer "Ab-18-Sonderausgabe" nur über indizierte Titel? Schöne Idee, leider aber nicht möglich, da wir dieses Werk ja nicht bewerben dürften und es nur unter dem Ladentisch verkaufen könnten. Kurzum: Das Projekt wäre bereits im Vorfeld zum Scheitern verurteilt.

Was hat es eigentlich mit dem Yuji-Naka-Levelcheat auf sich? Ganz einfach: Wenn du bei Sonic 2 im Soundmenü sein Geburtsdatum eingibst, wird automatisch die Levelanwahl aktiviert.

Wo gibt es eigentlich den Nomad? Das geniale Gerät ist relativ selten: Versuch dein Glück daher am besten im Internet, indem du bei Yahoo unter den Schlagwörtern Videospiele/Konsole nach der richtigen Homepage suchst. Dort tummeln sich auf jeden Fall einige Anbieter.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar. Schickt eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
 Email: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
 Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun? _____

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen? _____

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten? _____

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)? _____

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout? _____

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil? _____

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten? _____

Welche Rubriken sollten größer ausfallen? _____

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen? _____

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: _____

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz Ludwig Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515

01/99

Gewinnspiel

Ubi Soft ... spendiert zwei Karten für einen Besuch bei einem STW-Cup-Rennen. Zwei Lesern wird die Chance gegeben, der Crew in der Boxengasse einen Besuch abzustatten und sie bei ihrer Arbeit zu beobachten. Lest mehr unter den Teilnahmebedingungen

Teilnahmebedingungen:

Das ist zu tun: Schnappt euch Stift und Papier, notiert leserlich euren vollen Namen sowie eure vollständige Anschrift und beantwortet uns ferner diese Fragen:

Was bedeutet S.C.A.R.S. eigentlich ausgeschrieben? Und wie viele verschiedene Fahrzeuge bietet die PlayStation-Version von S.C.A.R.S. dem gierigen Zocker?

Der Einsendeschluss ist der **31. Dezember 1998**, und der Rechtsweg ist logischerweise und wie immer ausgeschlossen. Eine Postkarte mit der richtigen Antwort reicht uns völlig aus.

Unsere Adresse:

**Redaktion Mega Fun
Stichwort: S.C.A.R.S.
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg**

Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind leider von der Verlosung ausgeschlossen, dürfen aber trotzdem gerne mitraten.

Das gibt es zu gewinnen: Zwei Karten für einen Besuch zu einem STW-Cup-Rennen, inklusive einem Besuch in der Boxengasse, um den Mechanikern einmal auf die Finger schauen zu können. Ubi Soft bezahlt euch übrigens auch die Anreise per Bahn. Der Besuch gilt wahlweise für den Nürburgring, den Hockenheimring oder für Oschersleben.

Ubi Soft

SCARS

Audio

Technik Ecke Folge 2 Der zweite Teil unserer neuen **Mega-Fun-Rubrik** beschäftigt sich mit dem guten Klang einer Konsole



Leserecke

Ist die Bildqualität via Antennenkabel besser als mit einem Cinchkabel?

Nein. Das liegt daran, da über Antennenkabel nicht nur Videosignale, sondern auch Audiodaten übertragen werden. Mit den drei Cinch-Steckern (gelb: Video, rot/weiß: Audio) werden alle Signale getrennt voneinander verarbeitet, was schließlich die bessere Qualität ausmacht.

Benötigt man mit einem SVHS-Kabel einen Euro-AV/SCART-Eingang am Fernseher?

Hast du ein S-VHS-Kabel, benötigst du eine entsprechende Buchse (rund, 5-polig, Durchmesser 1 cm) am Fernseher. Fast alle Geräte, die einen SVHS-Eingang bieten, stellen auch SCART-Buchsen zur Verfügung.

Kann ich mit einem S-VHS-Kabel Importe in Farbe spielen?

Prinzipiell ja. Die meisten Fernsehgeräte mit S-VHS-Anschluss verarbeiten auch NTSC-Signale der japanischen und amerikanischen Importkonsolen. Um auf Nummer Sicher zu gehen, solltest du jedoch noch einmal in der Bedienungsanleitung nachschlagen oder den entsprechenden Fernhändler fragen.

Was ist eigentlich Assembler?

Assembler ist die ursprünglichste Variante der Programmierung. Jeder Hauptprozessor versteht nur diesen speziell angepassten Befehlssatz. Hochsprachen wie, Basic, Pascal oder C, müssen erst in diese Befehlsstruktur übersetzt (compiliert) werden, bevor der Prozessor das Programm abarbeiten kann.

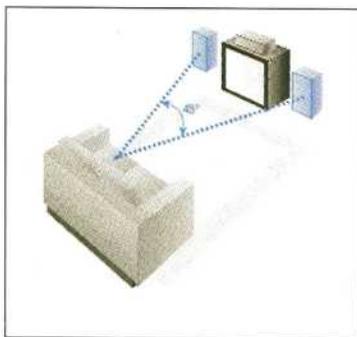
Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Technik Ecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Fax: 0931/7842515
Email: leserecke@megafun.de

Viele von euch (wahrscheinlich sogar die meisten) werden ihre geliebte Konsole einfach an den Fernseher angestöpselt haben und neben dem Bild (logisch!) auch noch den Sound über den Flimmerkasten laufen lassen.

Dann gibt es aber noch die absoluten Freaks, die darauf schwören, dass nur ein guter Verstärker und manns hohe Boxen gerade gut genug für ihre Spiel-Musiken sind. Wollt ihr auch zu dieser Gruppe gehören, wisst aber nicht genau, welche Dinge zu beachten sind, dann lest euch die folgende Doppelseite durch.



Perfekter Winkel: Alle verwendeten Boxen sollten immer den Sitzplatz des Hörers anvisieren

Theoretisches über den Schall

Schall ist das, was wir hören. Der Physiker definiert Schall so: Durch mechanische Schwingungen angelegte Luftdruck-Schwankungen. Der Schall muss sich nicht immer nur in Luft ausbreiten. Das tut er auch in Metall, Wasser oder anderen Medien. Im Vakuum gibt es keinen Schall. Der menschliche Hörbereich erstreckt sich, zumindest in jungen Jahren, zwischen 20 und 16000 Schwingungen pro Sekunde. Mit zunehmendem Alter nimmt die obere Hörgrenze nach unten hin ab. Die Tonhöhe wird in Hertz, abgekürzt Hz, angegeben. Ein Hertz entspricht einer Schwingung pro Sekunde. Dann gibt es noch den Schall, den wir nicht wahrnehmen. Schall unter der Hörgrenze, also unter 20 Hz, heißt Infraschall. Schallfrequenzen über

16 kHz nennt man Ultraschall. Musik und Sprache ist ein Cocktail, der aus mehreren Klängen zusammengesetzt ist. Soll ein elektrisch übertragenes oder aufgezeichnetes Klanggemisch möglichst naturgetreu wiedergehört werden, müssen zumindest alle aufgenommenen Frequenzen im Hörbereich gleichlaut und unverzerrt wiedergegeben werden. Das nennt man HiFi.

Warum eigentlich über die Anlage?

Die meisten Fernseh-Hersteller sparen immer zuerst an den Audio-Komponenten. Besonders Kleinbildschirme und Billig-Produkte bieten kaum akzeptablen Sound. Unter anderem ist das ein Grund, warum bei den Konsolen zuerst auf die Grafik geschaut wird, bevor der gute Klang bewertet wird. Aber mit den modernen Konsolen der 32-, 64- und neuerdings 128-Bit-Technologie ist die CD-Qualität zum Standard geworden. Deshalb liegt es doch auf der Hand, seine Konsole mit den passenden Kabeln an einen HiFi-Verstärker oder an eine Mini-Anlage anzuschließen, denn euren CD-Spieler würdet ihr auch nicht über den Fernseher betreiben. Handelübliche Boxen haben in aller Regel eine erheblich bessere Klangqualität, Dynamik und sind weniger störanfällig als die Lautsprecher eines Fernsehers.

Auf was man achten muss

Eine Konsole und einen Verstärker miteinander zu verbinden ist prinzipiell eine recht einfache Sache. Man muss nur die beiden Audio-

Kanäle der Konsole an ein freies Cinch-Buchsenpaar des Verstärkers anschließen. Doch wie immer liegen die Probleme im Detail. Leider fehlt uns auch im Rahmen der Technik Ecke der Platz, für jeden Konsolen-Typ alle möglichen Lösungen zu beschreiben. Das ist aber auch nicht notwendig, da es im Fachhandel genügend Adapter-Kabel für PlayStation, Nintendo und Sega im Bereich von 8 bis 20 Mark gibt, die den richtigen Anschluss ermöglichen. Manche Geräte haben bereits das passende Kabel im Lieferumfang oder bieten Cinch-Ausgänge (zu erkennen an der weißen und roten Buchse). Wir wollen dafür allgemeine Hinweise und Tipps geben, damit der Konsole oder dem Verstärker nicht der Saft ausgeht.

Wie anschließen?

Hat man erst einmal das passende Kabel, sind nur noch wenige Handgriffe notwendig, um in dem absoluten Hörerlebnis zu schwelgen. Die beiden Cinch-Stecker in die farblich identischen Buchsen stecken, aber bitte darauf achten, dass beide Geräte ausgeschaltet sind, um Beschädigungen, besonders der Lautsprecher, zu vermeiden. Jeder hochohmige Eingang, also CD, Turner, Tape, Aux, Line-In usw., ist geeignet, nur nicht die altbackenen Plattenspieler-Anschlüsse MM oder MC. Die letzteren würden zu hörbaren Verzerrungen führen.

Tipps zum perfekten Hörerlebnis

Im Prinzip ist nun schon alles getan, doch sollte man folgende Kniffe beachten, um den Hörerlebnis zu



Anwenderfreundlich: Einige ältere PlayStation-Baureihen bieten komfortable Cinch-Ausgänge für getrennte Audio- und Videosignale (rot, weiß, gelb)

verbessern und die Lebensdauer aller beteiligten Komponenten zu verlängern.

1. Beim Einschalten immer die Reihenfolge Fernseher, Konsole, Verstärker einhalten. Der Grund dafür: Beim Einschalten der Konsole werden unterfrequente Töne erzeugt, die ihr zwar nicht hören könnt, die eure Boxen aber beschädigen können. Probiert ihr es einmal anders herum aus, hört ihr ein dumpfes Knacken, in dem die gefährlichen Töne enthalten sind.
2. Beim Ausschalten die umgekehrte Folge Verstärker, Konsole, Fernseher einhalten.
3. Wird die Konsole zwischenzeitlich ausgeschaltet (z.B. zum Modulwechsel), den Lautstärkeregler des Verstärkers auf Null drehen.
4. Viele Verstärker haben einen Loudness-Schalter. Ist dieser aktiviert, werden die tiefen und hohen Töne angehoben, was das Manko der Konsolen in diesen Grenzbereichen korrigiert.
5. Besitzt eure Anlage einen Subsonic-Filter, dann solltet ihr ihn vorher einschalten. Dieser Filter ist allein dazu da, dass die oben beschriebenen unterfrequenten Töne

herausgefiltert und so eure Lautsprecher geschützt werden.

Der letzte Schrei: Surroundsysteme

Inzwischen sind die Surroundsysteme für jeden erschwinglich geworden. Die Idee ist, dass die Boxen (im allgemeinen fünf bis acht Kanäle) auf einen Hörer, der beispielsweise in einem Sessel in der Mitte sitzt, genau in Höhe und Abstand ausgerichtet werden (siehe Bild). In den einzelnen Varianten finden sich mindestens zwei Haupt- und zwei Effektkanäle. Diese zwei Stereo-Boxenpaare stehen vor und hinter dem Hörer. Ein weiterer Kanal, der Center-Speaker, befindet sich auf oder unter dem Fernseher. Dieser Lautsprecher überträgt mittlere Töne in Mono. Damit soll die Stereoortung zwischen den Hauptkanälen verbessert werden. Hin und wieder werden auch Subwoofer, Bässe für extrem tiefe Geräusche wie Explosionen, unterstützt. Ein einfacher Woofer ist für mittlere Töne zuständig. So hört ihr Geräusche, nicht nur von links oder rechts, sondern beispielsweise auch eine

Bewegung von hinten links oben nach rechts vorn unten. Das bekannteste System ist wohl das Dolby-Surround-System. In der neuesten Spielart AC-3 (Audio Coding 3) besteht eine Geräuschkulisse aus sechs einzelnen digitalen Tonspuren, jeweils zwei für die vorderen Haupt- und die hinteren Effektkanäle sowie eine für den Center-Speaker, der meist auf dem Fernseher steht, und eine für den Subwoofer. Dadurch entsteht ein sehr plastischer Eindruck. Allerdings ist das AC-3 noch sehr teuer und wird nur bei DVD-Videos verwendet. Eine preiswertere Variante, die ähnlich aufgebaut ist, ist das DTS (Digital-Theater-System), das auf den amerikanischen DTS-Laserdisks (CDs mit 30 cm Durchmesser) bereits im Handel ist. In Europa wird eine MPEG-2-Codierung auf den Laserdisks eingesetzt. Sie unterstützt bis zu sieben Kanäle plus einen Subwoofer. Bei HiFi-Anlagen ist das Dolby-ProLogic-System gebräuchlicher. Im Gegensatz zum AC-3 und DTS ist das DPL ein analoges Mehrkanaltonsystem ohne Subwoofer. Die einfachste Variante ist das Dolby-3. Hierbei werden nur drei Tonspuren verarbeitet: die beiden Hauptkanäle und der Center-Speaker. Das letzte System, welches wir vorstellen möchten, ist das im Zusammenhang mit Kinos genannte THX. Es wurde vom Filmemacher George Lucas entwickelt und ist nur mit speziellen, sehr teuren digitalen Decodern entschlüsselbar.

Decoder
Ein Decoder entschlüsselt codierte Signale. Surround-Decoder teilen speziell aufgenommenen Stereoton in mindestens vier Surround-Kanäle auf.

Dezibel (dB)
Üblicherweise verwendetes Maß für die Lautstärke. Diese Maßeinheit wird zum Logarithmus der Basis 10 gebildet. Für die Praxis bedeutet das, wenn sich eine dB-Zahl um 10 erhöht, hat sich die subjektive Lautstärke verdoppelt.

DSP
Digitaler Soundprozessor und elektronisches Rechengenie. Kann z.B. Surround-Ton decodieren, Raumklangeffekte erzeugen, etc.

Hertz (Hz)
Ist die Einheit für Schwingung pro Sekunde. Ein Ton mit 10000 Hz (oder 10 kHz), den wir schon als sehr hoch und unangenehm empfinden, regt die Luft also 10000mal in der Sekunde zum Schwingen an.

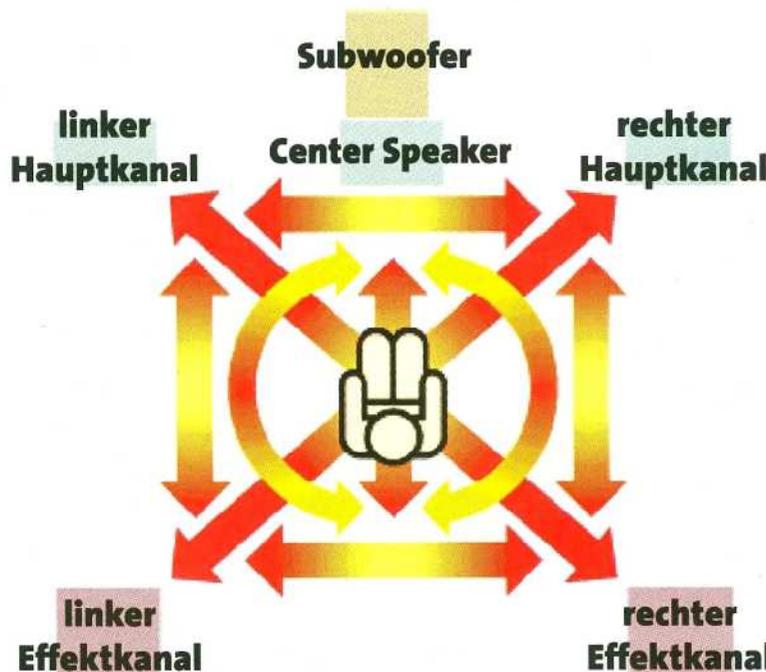
HiFi
HiFi ist die Abkürzung des englischen Begriffs „High Fidelity“, was übersetzt nichts anderes bedeutet als „hohe Klangtreue“. Der Begriff wurde in den fünfziger Jahren aus Amerika importiert und hat sich längst in unseren Sprachgebrauch eingebürgert. In Deutschland gibt es auch eine HiFi-Norm: DIN 45500. Sämtliche Stereogeräte werden nach dieser Norm gebaut.

Klirrfaktor
Der Klirrfaktor ist im HiFi-Bereich ein Maß für die Güte eines Gerätes. Damit wird das Verhältnis zwischen Störgeräuschen und eigentlichem Ton gekennzeichnet. Ab einem Klirrfaktor von 0,8% aufwärts sind die Störgeräusche hörbar. Gute Verstärker haben einen Klirrfaktor kleiner als 0,05%, CD-Spieler kleiner als 0,007%.

Loudness
Lautstärkeabhängige Anhebung tiefer und hoher Frequenzen, die das menschliche Gehör bei leiser Musik gern überhört. Bei manchen Geräten lässt sich der Loudness-Filter sogar stufenlos regeln.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich



Schematische Darstellung: Mit Surround wird der Hörer mit Klängen umhüllt



Dav an abs

PlaySt plus

Fettrand!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Tomb Raider III, Formel 1'98, Akuji The Heartless, C3 Racing, O.D.T Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Apocalypse, Abe's Exoddus, Cool Boarders 3.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Rollcage, Soul Reaver, KKND Krossfire, Rushdown, Colony Wars - Vengeance.

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 501 PS-Games.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 202 PS-Games.
High Score - mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:
MediEvil, Future Cop L.A.P.D. 2100, Fluid, Everybody's Golf, Point Blank u.v.a.

**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu • Heft 01/99 ab 16.12.98 • monatlich

Man kann sich denn keine Scheibe schneiden!

Playstation Zone - starkes Heft mit fette CD

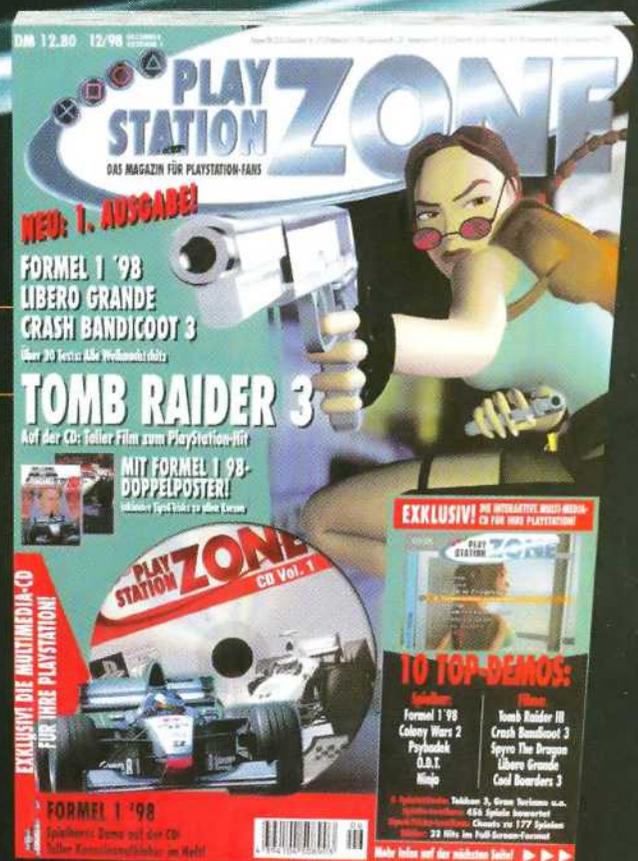


Qualitätskontrolle!

Work in Progress –
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller.
Bilder zu 18 Top Secret Games
in der Vorschau. First View –
Screenshots zu allen neuen
Games in einer spannenden
On-Screen-Show.

Mehr Heft- mehr Fun!

Playstation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf über 132
Seiten. Spannende Infos
und aufregendes Insider-
wissen über Deine Konsole
und alle aktuellen Games.
Ein absolutes Muß für alle
echten Playstation-Fans.
Playstation Zone –
wissen was läuft.



• inkl. CD • jetzt neu • Heft 01/99 ab 16.12.

Die Rumble-Pads kommen

Peripherie-Special Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft haben wir wieder einmal sämtliche Neuheiten von der Peripherie-Front zusammengetragen. Im Mittelpunkt des Interesses stehen dabei die zahlreichen Dual-Shock-Ableger, die bezüglich ihrer Funktionalität einige interessante Unterschiede aufweisen. Der Nintendo-Bereich stagniert hingegen völlig, was vor allem daran liegt, dass das Original-Pad-Design nur wenige Variationen zulässt. Noch ein paar erklärende Worte zum Wertungsschema. Bei Pads ist die Ausstattungswertung „ausreichend“ gleichbedeutend mit dem Urteil „nur Grundfunktionen“

Barracuda 2

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Interact/Interact
Preis: 69,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Tasten- und Steuerkreuz-Programmierung

Beim Nachfolger zum Barracuda ging Hersteller Interact kaum Kompromisse ein. Die Verarbeitung ist perfekt, die Ausstattung momentan konkurrenzlos unter Dual-Shock-Controllern und das Rumble-Feeling ohne Fehl und Tadel. Einzig der relativ hohe Preis gibt dezenten Anlass zur Kritik, doch Qualität hat bekanntlich seinen Preis.

Ausstattung:
sehr gut
Verarbeitung:
super
Wertung:
sehr gut



Twin Shock

Analog Controller

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Best Accessory/Baucontec
Preis: 35,99 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: nur Grundfunktionen

Unglaublich, aber wahr: Für gerade einmal 36,- DM gibt es eine waschechte Dual-Shock-Alternative. Der Preisbrecher bietet sogar eine rundum zufriedenstellende Qualität. Okay, das Kabel ist nicht das allerschönste und das Digi-Steuerkreuz nicht das präziseste, unter dem Strich ist das Preis/Leistungsverhältnis jedoch exzellent.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
sehr gut



Double Shock

Analog Controller

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Sun!/Sunflex
Preis: 39,95 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: fünf verschiedene Farben

Auf den ersten Blick dem Twin Shock sehr ähnlich, bietet dieses Transparenz-Pad jedoch einige kleine, aber feine Unterschiede. So reagiert das Digi-Steuerkreuz bei komplexen Specialmoves recht sperrig, und das Rütteln ist lange nicht so heftig wie beim Original.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
gut



Analog Station Shock 2

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Access Line/Guillemot
Preis: 49,95 DM
Kabellänge: 2 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion, NeGcon-Modus

Mit diesem Pad konnten wir uns nicht so recht anfreunden. Grund: Zum einen sind die Analog-Sticks viel zu rutschig, zum anderen ist der Rüttel-effekt (in zwei Stufen einstellbar) merkwürdig schnell und so laut wie ein Rasierer. Hinzu kommen schwammige Tasten und ein unpräzises Steuerkreuz.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
gut
Wertung:
ausreichend



Digital Station Shock 2

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Access Line/Guillemot
Preis: 34,95 DM
Kabellänge: 2 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion, LED-Anzeige

Ein merkwürdiges Gerät, da es abgesehen von den fehlenden Analog-Sticks baugleich mit der Analog Station Shock 2 ist. Die besagten Schwächen sind somit geblieben, so dass wir das Gerät nicht empfehlen können, zumal für diesen Preis bereits ein echter Dual-Shock-Controller zu haben ist.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
gut
Wertung:
ausreichend



Controller Dual Jolt Analog

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Joytech/Dynatex
Preis: 59,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, in verschiedenen Farben erhältlich

Im Prinzip ein empfehlenswertes Gerät ohne größere Fehler und Tadel (nur die rutschigen Analog-Sticks stören ein wenig). Allerdings erhält man für das Geld auch das Original-Pad von Sony, so dass letztendlich nur die Dauerfeuer-Funktion ein kleines Kaufargument darstellt.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
durchschnittlich



Rock 'n' Shaker Pad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Just!/Just!
Preis: 49,95 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion

Auffällig sind bei diesem Controller vor allem die roten Analog-Sticks, die jedoch etwas wabbelig ausgefallen sind. Der Rüttel-effekt könnte zudem etwas heftiger sein. Da auch das Kabel nicht gerade das längste ist, bleibt angesichts des Preises unter dem Strich nur ein Platz im Mittelfeld übrig.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
gut
Wertung:
durchschnittlich



Dual Force PSX Analogue Joypad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Gamester/Vidis
Preis: 49,95 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer

Mit diesem Pad wäre Gamester fast der perfekte Wurf gelungen: Top-Verarbeitung, sattes Schütteln per Umwucht-Motoren sowie eine optimale Genauigkeit des Steuerkreuzes erfreuen das Testerherz. Schade nur, dass das Kabel nicht die magische Zwei-Meter-Grenze überschreitet.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
sehr gut



Hyper Duo Shock Plus

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Blaze/Fire Int.
Preis: 49,90 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion, in verschiedenen Farben erhältlich

Auf den ersten Blick ein schnittiges Pad, das nach längerem Spielen jedoch kleinere Macken offenbart. So ist das Steuerkreuz ein wenig scharfkantig, der Druckpunkt ein wenig schwammig und die beiden Analog-Sticks sind zu rutschig. Da auch das Kabel eine Idee zu kurz ausgefallen ist, steht nur ein Platz im Mittelfeld zur Verfügung.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
durchschnittlich



Speed Link PSX Infrarot Set

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Speed Link/Interact
Preis: 79,95 DM (zwei Pads inkl. Receiver)
Kabellänge: –
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion

Bereits mit 80,- DM beginnt der kabellose Spielspaß. Dieser ist jedoch leider nicht endlos, denn bereits nach wenigen Metern treten Übertragungsfehler auf, wenn man das Pad nicht genau auf den Receiver ausrichtet. Außerdem unterstützt das Pad nicht alle Titel (z.B. Test Drive 5). Das dünne Plastikgehäuse wirkt zudem billig.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
durchschnittlich
Wertung:
schlecht



Bushido PSX Controller

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Bushido/Sowade
Preis: 29,99 DM
Kabellänge: 1,70 Meter
Ausstattung: nur Grundfunktionen

Nichts gegen preiswerte Pads. Bei einem günstigen Preis muss aber dennoch die Verarbeitung halbwegs stimmen, was in diesem Fall überhaupt nicht zutrifft. Der Controller ist derart zerbrechlich, dass er keinen Wutausbruch überstehen würde. Da Preis und Kabellänge ohnehin nicht mehr zeitgemäß sind, bleibt schließlich nur die rote Karte übrig.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
schlecht
Wertung:
schlecht



Fighterpap

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Speed
Preis: 19,99 DM
Kabellänge: 2 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion

Der Einstieg in die Controllerwelt beginnt mittlerweile bei schlappen 20 DM. Angesichts der Ausstattung ein tolles Angebot, zumal das Steuerkreuz seinen Dienst sehr sauber verrichtet. Lediglich die Verarbeitung, vor allem bei den schwammigen Tasten, weist auf offensichtliche Sparmaßnahmen hin.

Ausstattung:
durchschnittlich
Verarbeitung:
durchschnittlich
Wertung:
gut



The Glove

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Reality Quest/Vidis
Preis: 129,- DM
Kabellänge: 2,20 Meter
Ausstattung: Steuereinheit in Handschuhformat

Mal etwas ganz Außergewöhnliches: Das Handschuhpad wird gesteuert durch Bewegungen aus dem Handgelenk. Mit ein bisschen Übung sind auf diese Weise selbst Specialmoves möglich. Über Sinn und Unsinn kann man natürlich streiten, nicht aber über die Tatsache, dass das Gerät teuer ist, sehr anstrengend und außerdem längere Finger erfordert.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
ausreichend



Air Racer

System: PlayStation/Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Per4mer/SC&T
Preis: 149,- DM
Kabellänge: 2,70 Meter
Ausstattung: optische Bewegungstechnologie, Dauerfeuer

Innovation: Durch ein internes Kugellager registriert dieses Lenkrad Kippbewegungen in sämtliche Richtungen, so dass man quasi durch Ruderbewegungen steuert. Das Ergebnis ist zwar nicht 100%ig präzise, insgesamt aber zufriedenstellend. Zusammen mit dem extralangen Kabel sorgt dieser Luftikus für viel Lenk-Gaudi vor der Konsole.

Ausstattung:
gut
Verarbeitung:
durchschnittlich
Wertung:
gut

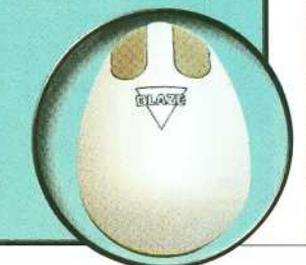


Hyper Mouse

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Blaze/Fire Int.
Preis: 39,90 DM
Kabellänge: 1,50 Meter
Ausstattung: Mauspad

Attraktives Angebot: Für gerade einmal 40,- DM erhält man eine hübsche Designer-Mouse plus Unterlage. Zwei Mankos verhindern jedoch eine höhere Wertung: Zum einen hätte ein längeres Kabel sicherlich nicht geschadet, zum anderen ging zumindest bei unserer Version eine Taste recht schwerfällig.

Ausstattung:
–
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
gut



Bushido PSX Mouse

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Bushido/Sowade
Preis: 39,95 DM
Kabellänge: 2 Meter
Ausstattung: –

Preisgünstige, aber recht bieder aussehende Mouse. Gegenüber dem Sony-Original fehlt dafür allerdings die Mouse-Unterlage. Dennoch: Funktionalität und Preis/Leistungsverhältnis stimmen.

Ausstattung:
–
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



Jordan-GP-Lenkrad

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Joytech/Dynatex
 Preis: 139,95 DM
 Kabellänge: 3 Meter

Ausstattung: Steuerknüppel, einstellbare Lenkempfindlichkeit, Digital- und NeGcon-Modus

Joytechs Lenkrad präsentiert sich im schicken Jordan-Formel-1-Design, das eine durchweg gute Funktionalität bietet. Vor allem der aufwendig gestaltete Steuerknüppel hebt diese Steuereinheit hervor. Einziger kleiner Schwachpunkt: Die Verarbeitung ist nicht allzu robust.

Ausstattung: **sehr gut**
 Verarbeitung: **durchschnittlich**
 Wertung: **sehr gut**



V3 Racing Wheel (Force Feedback)

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Interact/Interact
 Preis: 139,95 DM
 Kabellänge: 3 Meter

Ausstattung: Mono-Shock, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Digital-Modus

Interacts derzeitiges Lenkrad-Flaggschiff wurde nachträglich mit einer Force-Feedback-Funktion ausgestattet, allerdings nur mit einem Motor, dessen Vibrationsstärke sich in Grenzen hält. Zusammen mit den bekannten V3-Tugenden stellt dieses Lenkrad angesichts des erstaunlich günstigen Preises ein tolles Angebot dar. Aber wo bleibt der Nachfolger?!

Ausstattung: **sehr gut**
 Verarbeitung: **sehr gut**
 Wertung: **sehr gut**



Speed Link 1 MB Memory Card

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Speed Link/Interact
 Preis: 29,95 DM
 Kabellänge: –

Ausstattung: 1 MB, 15 Speicherplätze, auch in anderen Farben erhältlich

Zu diesem Speichermedium würde es im Prinzip nicht viel zu erzählen geben, da es gegenüber der originalen Memory-Card von Sony keinen Preisvorteil bietet. Da im Laufe unserer Testphase jedoch Daten verloren gingen, mußten wir die schlechteste Wertung abgeben.

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **sehr gut**
 Wertung: **schlecht**



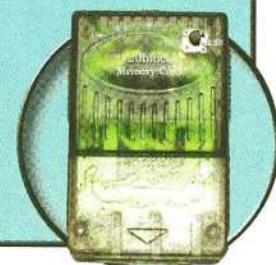
Bushido 8 MB Memory Card

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Bushido/Sowade
 Preis: 49,99 DM
 Kabellänge: –

Ausstattung: 8 MB, 120 Files, Umschaltknopf, LED-Leuchte

Viel Speicherplatz für wenig Geld. Zumindest während unserer Testphase gab es kaum Beanstandungen. Einen Kritikpunkt muss sich diese MC jedoch gefallen lassen. Bei so vielen Files wäre eine LED-Anzeige zur Orientierung sehr hilfreich gewesen.

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **gut**
 Wertung: **gut**



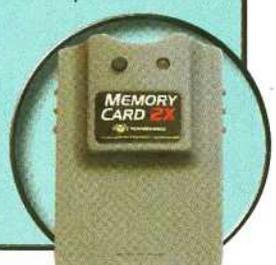
Memory Card 2X

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Performance/Interact
 Preis: 39,95 DM
 Kabellänge: –

Ausstattung: 2 MB, 30 Speicherplätze, Umschaltknopf, LED-Leuchte

An dieser Memory-Card stimmt einfach alles: Sehr günstiger Preis, gute Bedienungsfreundlichkeit sowie hohe Speichersicherheit, da kein Kompressionsverfahren verwendet wurde. Da diese MC außerdem seinen Dienst ohne Murren verrichtete, können wir dieses Speichermedium nur wärmstens empfehlen.

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **gut**
 Wertung: **super**



Blaze 4 MB Memory Card

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Blaze/Fire Int.
 Preis: 49,90 DM
 Kabellänge: –

Ausstattung: 60 Files, Schalter, LED-Leuchten, verschiedene Farben

Neuer Rekord: Vierfacher Speicherplatz gegenüber dem Original, ohne dass ein Kompressionsverfahren eingesetzt wurde. Neben der hohen Speicherlangzeit überzeugt auch die Bedienungsfreundlichkeit. Topgerät!

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **sehr gut**
 Wertung: **super**



Bushido 1 MB Memory Card

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Bushido/Sowade
 Preis: 19,99 DM
 Kabellänge: –

Ausstattung: 1 MB, 15 Files, auch in anderen Farben erhältlich

Speicherplatz für lumpige 20,- DM? Angesichts des verlockenden Preises waren wir skeptisch. Und tatsächlich, einige MCs verweigerten beharrlich ihren Dienst. Unser Tipp daher: Bei Memory-Cards spart man letztendlich am falschen Ende.

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **gut**
 Wertung: **schlecht**



G 64 Controller

System: Nintendo 64
 Hersteller/Vertrieb: Gamester/Vidis
 Preis: 59,95 DM
 Kabellänge: 1,70 Meter

Ausstattung: Dauerfeuer, Slow-Motion, in verschiedenen Farben erhältlich

Transparenz-Schick gibt es auch für das N64. Leider hat dieses Pad jedoch ein paar Macken. So ist das Kabel eindeutig zu kurz ausgefallen und der Druckpunkt der Tasten ist zu schwammig. Darüber hinaus liegt das Pad nicht so gut in der Hand wie das Nintendo-Original.

Ausstattung: **durchschnittlich**
 Verarbeitung: **gut**
 Wertung: **durchschnittlich**



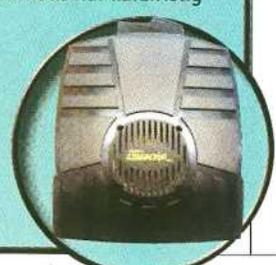
Interactor

System: PlayStation
 Hersteller/Vertrieb: Serious V.B.H./Dataflash
 Preis: 89,95 DM
 Kabellänge: 3 Meter

Ausstattung: „Sound-Rucksack“, für sämtliche Systeme geeignet

Eine alte Idee wurde noch einmal deutlich kostengünstiger neu aufgelegt. Per Boxen-Rucksack werden die Soundeffekte spürbar (und laut!) an euren Körper weitergegeben. Mordsgaudi oder sinnlose Spielerei? Das muss jeder für sich entscheiden. Wir fanden an diesem Gerät jedenfalls nur kurzfristig Gefallen.

Ausstattung: –
 Verarbeitung: **gut**
 Wertung: **durchschnittlich**



Es war einmal das Videospiele

Computer- und Videospiele Museum Berlin ist bekanntlich immer eine Reise wert. Seit Anfang '97 vor allem für geschichtsinteressierte Videospiele, denn mitten im Herzen von Berlin gibt es das bislang weltweit einmalige Computer- und Videospiele Museum



Schwieriger Job: Kurator Andreas Lange kämpft ständig um finanzielle Unterstützung, damit das Museum weiter expandiert

Berlin, Bezirk Mitte. In einer unscheinbaren Straße, fernab vom KdW-Luxus, residiert in einem herrlich antiken Reihenhaushaus mit einem gefliesten Treppenhause das bislang noch weltweit einmalige Computer- und Videospiele Museum. Der Eintritt in das geschichtsträchtige Reich der Byte und Bits verläuft zunächst einmal sehr ernüchternd: Gerade einmal zwei mittelgroße Räume beherbergen allerlei interessante Exponate aus fast 30 Jahren Computer- und Videospiegelgeschichte. Das amateurmäßige Umfeld verdeutlicht einen klaren Misstand: Platz und Geldmangel. Am 1. Februar 1997 ermöglichte der Förderverein für Jugend und Sozialarbeit e. V. zwar diese *noch* weltweit einmalige Ausstellung, doch wenn es um die notwendige Expansion und die damit verbundenen Kosten geht, stieß Kurator und Mitbegründer Andreas Lange bislang auf taube Ohren, da die Kulturbehörde Videospiele nicht als ein Kulturgut ansieht. Schade, denn so kann dieses einmalige Projekt wieder einmal durch die mangelnde Flexibilität von deutschen Behörden nicht gedeihen. Dabei hat diese Ausstellung sehr viel zu bieten: zum Teil sehr seltene Stücke aus dem Computer- und Konsolen-Bereich, historische Aufnahmen und Bücher, Führungen von Schüler- und Studentengruppen und Verbraucheraufklärungen durch diverse Publikationen (z.B. Spieleempfehlungen). So manchem Videospiele-veteranen dürfte es beispielsweise warm ums Herz werden, wenn



Das waren noch Zeiten: Die vielen Konsolen treiben Videospiele-Veteranen die Tränen der Rührung in die Augen. Im Bild Colecovision und Philips G7000

er das Vectrex mit sämtlichem Zubehör entdeckt oder aber auf dem Atari VCS 2600 eine Spielsession einlegt. Besonders wertvoll ist dabei dieses eine Exponat: Das legendäre Magnavox Odyssee von 1972, die erste Konsole überhaupt, an der sein geistiger Vater Ralph Behr bereits werkelt, bevor Nolan Bushnell seinen berühmten Pong-Automaten veröffentlichte. Apropos Nolan Bushnell, vor Gericht gab der „Vater der Videospiele“ später einmal zu, dass er sich das Pong-Konzept von diesem Gerät abgeschaut habe, als er die Ur-Konsole

le zuvor als Händler-Interessent unter die Lupe nahm. Auch um die DDR-Videospiegelgeschichte bemüht sich die Ausstellung. Zu sehen gibt es sowohl das einzige in der DDR hergestellte Videospiele-System BSS 01 (1980) als auch den einzigen Spielautomaten namens Polyplay (es gibt nur 1000 Stück). Beide Geräte gab es nur in privilegierten Jugendzentren und sie waren stets eng umlagert. Wenn ihr also in Berlin seid, solltet ihr euch ruhig die Mühe machen, einmal vorbeizuschauen. Es lohnt sich auf alle Fälle. (Ulf)



Ein absolutes Novum: Polygames war der einzige DDR-Videospieleautomat (produzierte Stückzahl 1000)



Noch ein DDR-Relikt: Auf dem BSS01 vergnügten sich früher die Genossen bei einer gepflegten Runde Pong. Der Nachfolger BSS02 wurde leider wegrationalisiert



Super wertvoll: Für die 3D-Brille zur Vectrex-Konsole müssen Sammler bis zu 800 DM hinlegen



Kurioser Joystick: Das Channel F von Fairchild (1976) war das erste Gerät mit austauschbaren Spielen



Die Hauptattraktion: An der Ur-Konsole Magnavox Odyssey wurde bereits 1968 gewerkelt, ehe sie 1972 weltweit in den Läden stand

Star Wars Trilogy Arcade



Ab durch den Tunnel: Sämtliche Schlüsselszenen der Film-Trilogie werden nachgespielt

AM12 kommt die Ehre zuteil, einen der aufregendsten Star Wars-Titel überhaupt zu produzieren. Beim Arcade-Kracher spielt ihr Schlüsselszenen aus sämtlichen drei Filmwerken nach, beispielsweise die Schlacht um den Todesplaneten, die pfeilschnelle Hatz mit dem Jet-Rider durch den Dschungel oder spannende Lasergun-Duelle mit den Sturmtruppen in bester Ego-Shooter-Tradition. Das actiongeladene Werk wurde auf der Model-3-



Ego-Shooter: Sämtliche Levels verfolgt ihr aus der Ich-Perspektive, beispielsweise beim Kampf gegen die Sturmtruppen

Platine entwickelt, wodurch ein enormer Detailreichtum möglich wird. Ende dieses Jahres dürfte die berühmte Lucas-Arts-Lizenz weltweit in den Spielhallen stehen.



Model 3: Die leistungsstarke Hardware wird Star Wars so gut wie nie zuvor aussehen lassen



Atmosphärisch: Zwischen den Levels gibt es allerlei originales Film- und Bildmaterial zu sehen, die das Star-Wars-Herz höher schlagen lassen

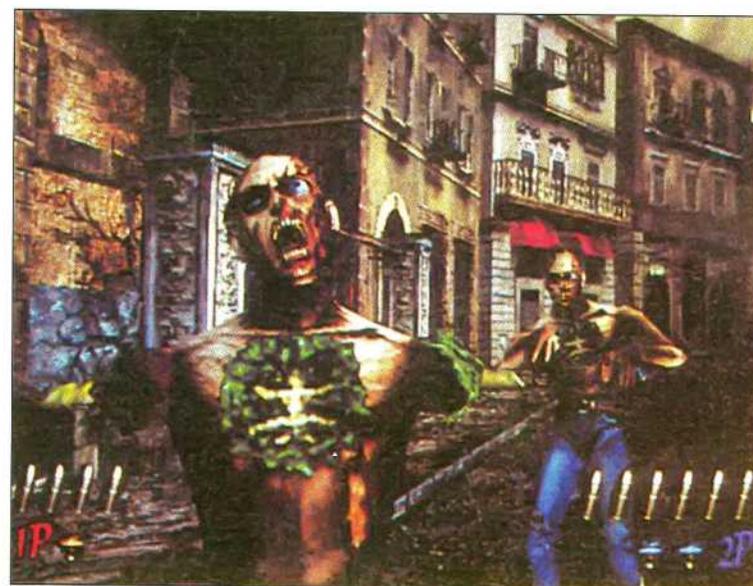


Das Haus der Toten 2



Blutig: An Splatter-Effekten wird auch beim Nachfolger nicht gespart

Die Fortsetzung zu einem der erfolgreichsten Lightgun-Automaten überhaupt steht kurz vor der Vollendung. Am Spielprinzip scheint sich gegenüber dem Vorgänger kaum etwas verändert zu haben. Nach wie vor gehen zwei Geheimagenten auf kompromisslose Zombiejagd. Der größte Unterschied ist grafischer Natur. Die Naomi-Platine zaubert wesentlich plastischere Aus-



Plastischer: Die Zombies bieten eine viel realistischere Oberflächenstruktur

geburten der Hölle auf den Bildschirm. Vor allem die realistischen Texturen, bei denen auch Muskelpartien erkennbar sind, beeindruckten. Freuen wir uns daher auf

die Dreamcast-Version! PS: Die Zombie-Hatz wird wie The Lost World in einer Soundkabine spielbar sein.

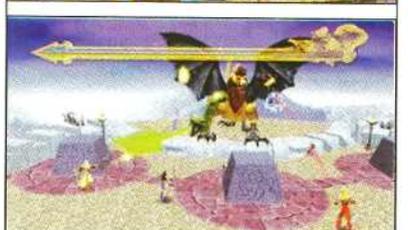
kurz erwähnt

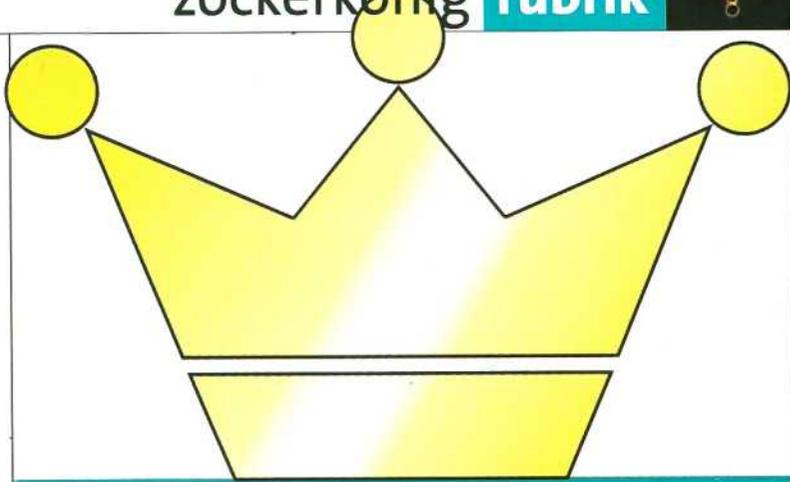
+++ AM3 war in den letzten Monaten selbstverständlich nicht untätig. Ihr neuestes Rennspiel Rush 2 mutet auf den ersten Blick wie eine wüste Sega-Rally-Variante an. Mit aufgebockten Wüstenbuggys geht es über stauartige Pisten, durch knöcheltiefe Wasserpfützen und vorbei an plötzlichen Steinschlägen. Sieht sehr Spaßig aus.

+++ Ocean Hunter ist der Name eines weiteren Lightgun-Shooters aus dem Hause Sega. Im Zentrum stehen zwei Taucher, die mit einem speziellen Unterwassergefährt munter ihre Harpunen verschissen. In den Weg stellen sich unter anderem Haie, Riesenkraken sowie Moränen.

Gauntlet Legends

Ein weiterer Klassiker wird neu aufgelegt. Sicherlich haben viele das Original-Gauntlet stundenlang gespielt, bei dem bis zu vier Abenteurer systematisch Dungeons erkunden und so ihre Helden Stück für Stück aufbauen. Am grundsätzlichen Prinzip hat sich bei der Neuauflage nichts verändert, die zeitgemäße 3D-Optik sorgt dennoch dafür, dass man die Fortsetzung kaum mehr mit dem Original verbindet. Detaillierte Polygon-Drachen, aufwendig gestaltete dreidimensionale Fantasy-Szenarien Motion-Capture-Animationen, Nostalgiker dürften sich verwundert die Augen reiben.





Zockerkönig

Die Würfel sind mal wieder gefallen! Erneut dürfen sich drei Joypad-Helden über ein schönes Überraschungspaket freuen. Wie schon bei den Wettbewerben zuvor trudelten erst gegen Schluss die Massen an Einsendungen ein, so dass der Schlussspurt erneut sehr spannend war. Die erzielten Bestleistungen waren dabei teilweise schier unglaublich. Daniel Neubauer beispielsweise war der einzige Rennfahrer, der die magische 48-Sekunden-Marke unterbieten konnte. Diese geniale Zeit ist garantiert schummelfrei, da er den kompletten Spielverlauf per Video kommentiert hat - sehr löblich! Und damit wären wir auch schon bei den Regeländerungen ab dem nächsten Wettbewerb. Wenn wir in der nächsten Ausgabe nämlich die drei neuen Titel vorstellen, werden nur noch Videobänder, die den kompletten Spielverlauf festhalten, in die Wertung genommen, damit kein Teilnehmer mehr schummeln kann. Außerdem ist es an der Zeit, vom Saturn Abschied zu nehmen, da es für das System bekanntlich keine Spiele mehr gibt. Also: Ab der nächsten Ausgabe stehen nur noch ein PlayStation- und ein Nintendo-64-Titel zur Wahl. Da wir nur noch Videobänder in die Wertung nehmen, ist es übrigens sehr sehr wichtig, wenn ihr eure Bestzeit auf der Verpackung vermerkt. Glaubt uns, ihr erspart uns damit sehr viel Arbeit.

Bis zur nächsten Ausgabe!

Wenn ihr Anmerkungen habt, dann schreibt uns einfach:

Redaktion Mega Fun
„Zockerkönig“
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Die Gewinner sind:



F-1 World GP

1. 0:39.95 Sekunden Sascha Dietrich, Elsterwerda
2. 0:43.52 Sekunden Michael Dantlgraber, Tübingen
3. 0:44.05 Sekunden Till Sonnenfeld, Frankfurt/M



Gran Turismo

1. 0:47:764 Sekunden Daniel Neubauer, Wien (Österreich)
2. 0:48:040 Sekunden Hüseyin Dogan, Lübeck
3. 0:48:459 Sekunden Holger Slorek, Recklinghausen



Winter Heat

1. 4:35,86 Minuten Frank Neuke, Leipzig
2. 4:40,26 Minuten Alexander Klassen, Nürnberg
3. 4:40,99 Minuten Frank Beck, Schönbühl (Schweiz)

10/98



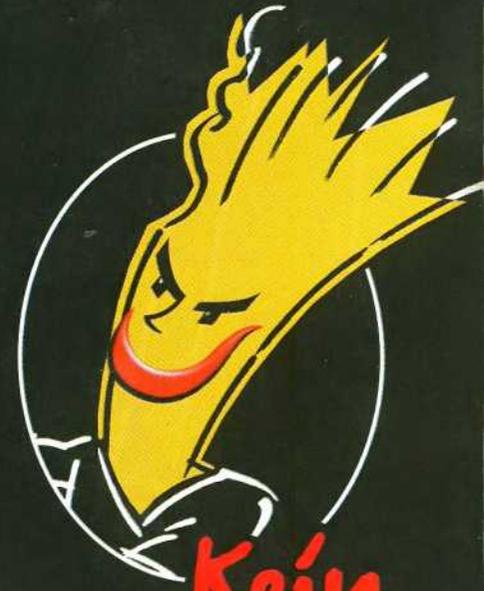
11/98



12/98



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 10/98	zu DM 5,90	
MEGA FUN 11/98	zu DM 5,90	
MEGA FUN 12/98	zu DM 5,90	
	zugänglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Jetzt Zuschlagen!

Das MEGA FUN-Spar-Abo:
Jedes Heft nur fünf Mark!



Gleich anrufen:

0180 / 5 95 95 06

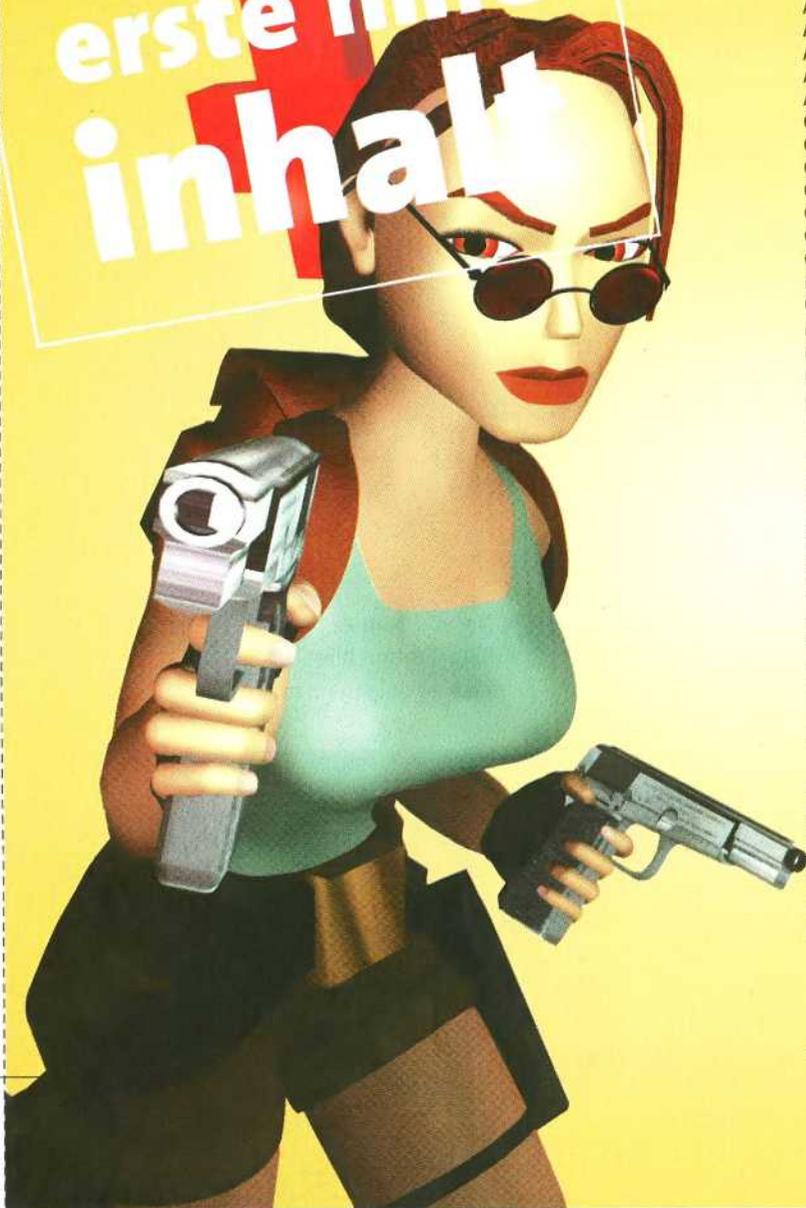
! Jede Ausgabe nur DM 5,-
statt DM 5,90!

! Jede Ausgabe bequem per Post
nach Haus – ohne Versandkosten!

! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



erste hilfe
inhalt

tips & tricks 1/99

PlayStation

Abe's Oddysee (PAL)	Cheats	210
Apocalypse (PAL)	Cheats	211
Arkanoid Returns (US)	Levelselect	211
Auto Destruct (PAL)	Cheats	214
Azure Dreams (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
C&C 2: Gegenschlag (PAL)	Cheat	210
C&C 2: Gegenschlag (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Cardinal Syn (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Colony Wars (PAL)	Cheat	211
Colony Wars: Vengeance (PAL)	Cheats	211
Cool Boarders 3 (US)	Cheats	211
Croc (PAL)	Passwort	212
Formel 1 '98 (PAL)	Cheats	210
Grand Theft Auto (PAL)	Cheats	211
MediEvil (PAL)	Cheats	210
Moto Racer 2 (PAL)	Mirror-Kurse	210
Moto Racer 2 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Mr. Domino (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
N2O (PAL)	Passwörter	212
Ninja - Shadow of Darkness (PAL)	Schwert	214
Ninja - Shadow of Darkness (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Rogue Trip: Vacation 2010 (PAL)	Passwörter	214
R-Types (US)	Cheats	211
Skull Monkeys (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Spyro the Dragon (PAL)	Cheats	212
Star Wars Masters of Teras Käsi (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
The King of Fighters '97 (JAP)	Diverses	214
The Unholy War (PAL)	Cheats	214
Tombi! (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Trash It (PAL)	Passwörter	210
V 2000 (PAL)	Cheats	212
V 2000 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	213
Wild 9 (PAL)	99 Leben	210

Nintendo 64

Body Harvest (PAL)	Cheat	211
Bomberman Hero (US)	Levelselect	211
F-Zero X (PAL)	Cheat	211
Gex 3D (US)	Passwort	210
Nascar 99 (US)	Fahrer	211
WipEout 64 (US)	Velocitar	214
WWF Warzone (PAL)	Die coolsten Wrestler	215

komplettlösung 1/99

PlayStation

Tomb Raider III (PAL)	1. Teil	216-224
-----------------------------	---------------	---------



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

PlayStation (PAL) Cheat

Der Trick von Peter Trögel aus Butzbach-Griedel funktioniert nur im Arcade-, VS-, Survival- und Practice-Modus. Haltet, nachdem ihr euren Kämpfer ausgesucht habt, folgende Tasten gedrückt, bis der Fight losgeht:

L1 + L2 + R1 + R2 + ↑.

Daraufhin platzt eurem Fighter bei Rundenbeginn der Kopf, und es werden literweise Lebensäfte ins Spiel gebracht.

tip de
monat

Tip des Monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Heu! Heu!

400,- Mäuse wollten wir unters Volk bringen! Und gleich zwei mega-coole Cheats standen zur Auswahl. Also haben wir uns entschlossen, die Kohle zu teilen. Jeweils 200,- DM gehen deswegen an Liebrich, Holger aus Kaiserslautern für seine Zusendung über MediEvil sowie an Trögel, Peter aus Butzbach-Griedel für den herbsten Cheat aller Zeiten zu einem Prügelspiel, nämlich Bio F.R.E.A.K.S.!

Also, auch diesen Monat loben wir zwei Hunderter für die beste Zusendung aus.

Jeder Tipp und Cheat ist willkommen, allerdings wandern Zuschriften zu indizierten bzw. beschlagnahmten Titeln direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Das liegt nicht an uns. Wer hierzu der BPJS seine Meinung kundtun will, sollte sich an folgende Adresse wenden: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn.

Übrigens freue ich mich immer über Zuschriften, die **LESERLICH** sind oder besser gleich getippt wurden.

Unsere Adresse lautet:

Redaktion Mega Fun,
Kennwort Erste Hilfe,
Franz-Ludwig-Str. 9,
97072 Würzburg.
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
Greetings, euer Gunther!

Theo
KRANZ
VERSAND

MediEvil

tip des monats

PlayStation (PAL) Cheats

Allen Hilfen suchenden un-toten Rittern eilt Holger Liebrich aus Kaiserslautern zu Hilfe.

Trick:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein, während ihr die L2-Taste gedrückt haltet:
↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Nun erscheint im Menü der zusätzliche Optionspunkt TRICK. Hier dürfen einige nette Dinge eingestellt werden.

Debug:
Pausiert erneut das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückt gehaltener L2-Taste ein:
△, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

Daraufhin erscheint die zusätzliche Option DEBUG im Menü. Auch hier sind wieder einige coole Sachen anwählbar.

Supertrick:
Aber das Beste hat unser Kollege Udo L. aus K. von unserem Schwes-termagazin PlayStation Games herausgefunden. Gebt die beiden oberen Codes ein und wiederholt den Cheat für das Trickmenü. Daraufhin erhaltet ihr den

Optionspunkt **SUPER-TRICK** im

Menü. Und hier darf so gut wie alles im Spiel ergaunert werden.

In diesem Sinne ... Rödelheim-Hartreim für immer und ewig!



Trash It

PlayStation (PAL) Passwörter

- Castle: **Tank**
- Chemical Plant: **Boggin**
- Toy World: **Pleb**
- Launchpad: **Bostin**
- Planet Core: **Minging**
- City: **Shatner**
- Timmy Temple: **Glitter**
- Moonbeams Lab: **Smudge**



Gex 3D

Nintendo 64 (US) Passwort

Ein Super-Passwort zum frechen Gecko haben wir euch schon in der vergangenen Ausgabe verraten. Es lautete: X68KQ>Y3S68KQ>W8.

Nun gesellt sich zu diesem ein weiteres, mit dem ihr 99 Leben sowie alle Fernbedienungen einstreichen dürft.

Es lautet: **M758FQRW3J58FQRW4!**

Weitere Passwörter oder gar eine Kompletlliste aller Passwörter nimmt die Erste-Hilfe-Truppe gerne entgegen.



Wild 9

PlayStation (PAL) 99 Leben

Ein Tip, der allerdings einige Zeit in Anspruch nehmen dürfte. Im Centerspace-Level (der Level mit den unangenehmen Baseballschlägerschwingern) versteckt sich am Anfang ein zusätzliches Leben bei der Brücke. Holt euch dieses und verlasst den Level mit Hilfe der Select-Taste. Düst dann erneut in den Abschnitt hinein, und siehe da, das Leben ist wieder vorhanden. Wiederholt ihr dies, dürft ihr euch bis zu 99 Leben auf eurem Konto gutschreiben.

Moto Racer 2

PlayStation (PAL) Mirror-Kurse

Um in Moto Racer 2 alle Strecken auch spiegelverkehrt befahren zu dürfen „müsst“ ihr nur alle fünf Cups gewinnen. Na wenn's weiter nichts ist.

Formel 1 '98

PlayStation (PAL) Cheats

Na, wer sagt es denn. Auch die 98er-Edition bietet einige zusätzliche Strecken an. Um an diese zu gelangen, müsst ihr euch erst einmal einen der Fahrer aussuchen und seinen Namen in das weiter unten angegebene Passwort umändern. Beachtet auch das jeweilige Leerzeichen. Danach klickt ihr euch bis zur Streckenauswahl durch. Hier steuert ihr euch durch die Pisten ganz nach rechts durch, bis der gewünschte Kurs angezeigt wird. Bestätigt und genießt das Rennen.

- Maximus-Strecke: Fahrername: **GO COWS**
- Sunt-Piste: Fahrername: **CHEESY POOFS**



Abe's Oddysee

PlayStation (PAL) Cheats

Geht in das Hauptmenü und markiert ihr die R1-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:
Levelwahl:
↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Zwischensequenzen:
↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →.

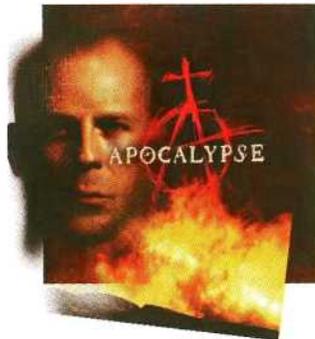
C&C 2: Gegenschlag

PlayStation (PAL) Cheat Einen Cheat haben wir noch für euch aufgetan. Gebt diesen während eines aktuellen Spiels ein. Klickt im Optionskasten am rechten Screenrand die vier Symbole vom PlayStation-Pad nacheinander mit der ○-Taste (oder der jeweiligen Cancel-Funktion) an. Verwendet ihr eine Maus für die PlayStation, muss dies mit der rechten Maustaste getätigt werden. **Geld:** × × □ ○ ○ ○



Apocalypse

PlayStation (PAL) Cheats Bruce und ihr steht nicht völlig alleine da. Pausiert einfach ein aktuelles Spiel und gebt die folgenden Tastenkombinationen ein, um euch die entsprechenden Goodies unter den Nagel zu reißen. Bei richtiger Eingabe blinkt die Schrift im Pausenscreen übrigens kurz auf.



Levelwahl:
Δ, ↑, X, ↓.
Unverwundbarkeit:
↓, ↑, ←, ←, Δ, ↑, →, ↓.
Alle Waffen:
□, O, ↑, ↓, X, □.



Grand Theft Auto

PlayStation (PAL) Cheats Gebt die folgenden Codes als Passwort ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

EATTHIS: maximal gesucht	MADEMAN: alle Waffen und alle Städte
BLOWME: Koordinaten	THESHIT: alle Waffen, alle Städte, 99 Leben
BSTARD: alles	TURF: alle Städte
CAPRICE: alle Städte	WEYHEY: 9999990 Punkte
CHUFF: keine Polizei	HANGTHEDJ: God Cheat
FECK: Liberty City (1 und 2)	
GROOVY: alle Waffen	

Cool Boarders 3

PlayStation (US) Cheats Die US-Version hält einige Cheats parat.

Um an alle Boards zu gelangen, tragt ihr euch im Tournament-Mode mit **OPEN_EM** ein. Kurse erhaltet ihr, indem ihr euch mit **WONITALL** eintragt. Mit **BIGHEADS** erhalten die Boarder Wasserköpfe. Klickt nach den Eingaben jeweils mit der Δ-Taste wieder aus dem Menü hinaus.



Body Harvest

Nintendo 64 (PAL) Cheat Um die Waffenkraft zu verstärken, solltet ihr euch mit **ICHAT** eintragen und ein neues Spiel beginnen. Im Spiel gebt ihr dann Folgendes ein:
C↓, ↑, Z, Z, C→.

Bomberman Hero

Nintendo 64 (US) Levelselect Anscheinend wurde dem kleinen Bomberman ein Levelselect-Cheat spendiert, der durch die Eingabe von **A, B, Z** aktiviert werden kann. Leider haben wir gerade keine US-Version zum Nachprüfen vorrätig. Also, probiert es mal aus.

Nascar 99

Nintendo 64 (US) Fahrer Einige zusätzliche Fahrer werden freigeschaltet, nachdem ihr euch tüchtig angestrengt habt. Hier die erforderlichen Angaben.
Bobby Allison: Championship Series/Charlotte/50%+/Top 5.
Alan Kulwicki: Championship Series/Bristol Day/50%+/Top 5.
Benny Parsons: Championship Series/Richmond/50%+/Top 5.
Cale Yarborough: Championship Series/Darlington/50%+/Top 5.
Davey Allison: Championship Series/Talledega/50%+/Top 5.
Richard Petty: Championship Series/Martinsville/50%+/Top 5.

Colony Wars

PlayStation (PAL) Cheat Um alle Missionen und Endungen freizuschalten, gibt man als Passwort **zX7z15EEvLax7QON** ein.

R-Types

PlayStation (US) Cheats **Levelselect:** Markiert entweder die R-Types- oder die R-Types-II-Option im Titelscreen und gebt sehr schnell zehnmal L2 sowie zehnmal R2 ein. Per Start-Taste sollen sich die Levels im Game dann anwählen lassen.
Slow-Motion: Pausiert R-Type bzw. R-Type II, haltet die L2-Taste und gebt Folgendes ein: →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, X.
Torbo-Mode: Pausiert R-Type bzw. R-Type II, haltet die L2-Taste und gebt Folgendes ein: →, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←, O.

Arkanoid Returns

PlayStation (US) Levelselect Markiert Continue im Titelscreen und gebt Folgendes ein: X + O.

F-Zero X

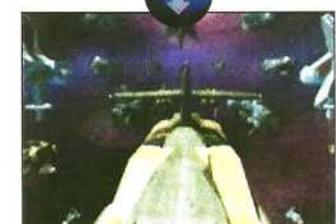
Nintendo 64 (PAL) Cheat Den ultimativen Cheat-Code gibt man im Mode-Select-Screen ein.

Er lautet:
L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, Start.

Colony Wars: Vengeance

PlayStation (PAL) Cheats Unsere liebste Freundin, das Internet, hat uns aus ihren unendlichen Weiten wieder einmal die topaktuellsten Cheats verraten, und wir haben natürlich nichts Besseres zu tun, als sie gleich einmal an euch weiterzuleiten. Gebt die folgenden Codes einfach als Passwort ein und bestätigt. Übrigens lest ihr den ausführlichen Testbericht zu dieser Weltraumsaga in diesem Heft.

Alle Schiffe:
Thunderchild
Alle Waffen:
Tornado
Cheat-Mode:
Blizzard
Afterburns:
Avalanche
Geld:
Hydra
Waffenenergie sekundär:
Chimera
Unverwundbarkeit:
Vampire
Missions-/FMV-Anwahl:
Demon
Keine Cheats:
Stormlord



N2O

PlayStation (PAL) Passwörter Hier einige Cheats. Gebt die Codes als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Water-Mode: ○×□△△○△○	Weapons: □×○□×○□□
Lives: ○××△□△□○	Firewalls: ××□×××△△
Levelselect: □○×△△×○× oder□△○△×△□×	Hidden Ships: ×××□△○×
Bonus-Level: □□□△○△□□	No Bonus: □△×△○□△×
	Cheats deaktivieren: □□×○○○○△

Spyro the Dragon

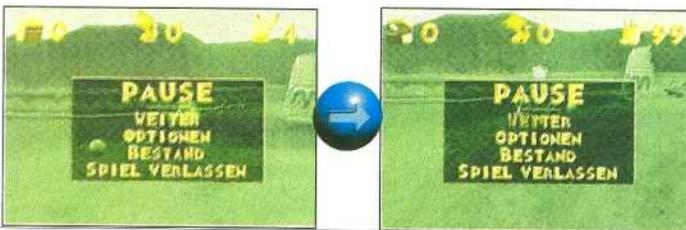
PlayStation (PAL) Cheats Auch der kleine Drache von Sony wird mit hilfreichen

Cheats ins Rennen geschickt. Diese gebt ihr ein, indem ihr ein Spiel per Start-Taste pausiert und in das Menü Bestand klickt. Gebt dann die Codes ein.

99 Leben:
□,□,□,□,□,□,○,↑,○,←,○,→,○.

Kamerafahrt durch die Levels, mit den Credits:
←,→,↑,↓,○,○,□, R1, R2, L1, L2.

Ein Crash-Bandicoot-Demo erhaltet ihr übrigens, indem ihr im Titelscreen L1 + △ eingibt.



Croc

PlayStation (PAL) Passwort Um bei Croc alle Level freizuschalten, gebt ihr einfach das finale Passwort ein. Wer will, kann dann alle Levels zurückspringen und sich den gewünschten Level zu Gemüte führen. Das finale Passwort lautet:

←←←←↓→→←←↓→↓←↑→



V 2000

PlayStation (PAL) Cheats Gebt die Cheats einfach im Pausenscreen ein, während ihr die R1-Taste gedrückt haltet.

Cheat:
←,□,→,○,×, R2, →, L2.

Waffen:
□,□,△, L1, L2, ×, ○, ×.

Level-Skip:
×, →, △, □, R2, △, →, △.

Repairs:
←, ←, □, ○, R2, →, △, L2.

Cargo:
□, ×, ○, △, R2, △, →, ←.

Level beenden:
□, →, △, □, R2, L1, △, →.

Alle Levels beenden:
L2, □, →, △, L1, →, R2, ×.



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Beachtet bitte bei den Hotlinenummern, dass 0190er-Anschlüsse locker mit 1,21 DM pro Minute zu Buche schlagen. Weitere Hinweise auf Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: ersthilfe@megafun.de

Acclaim:
Spielehotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:
Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00) 1,20 DM/Min.
HP: <http://www.activision.de> (com)

BMG/Take 2:
Spielehotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>

Codemasters:
HP: <http://www.codemasters.com>

Dataflash:
HP: <http://www.dataflash.com>

Electronic Arts:
Spielehotline: 0190/572333
(Mo.-Fr. 09.30-17.30)
HP: <http://www.ea.com>

Eidos:
Spielehotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
1,20 DM/Min.
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze
Xploder-Codeshotline: 02154/945251
(Mo. - Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:
Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operater - ein Mensch)
01805-254393 (Helpfax, Antwortfax, dauert ca. 2 Tage)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:
Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:
Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:
Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spieleberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:
Spielehotline: 040/2270961
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)
HP: <http://www.sega.de>

Sony:
Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00) 1,21 DM/Min.
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Ubi Soft:
Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielefragen per Fax: 0221/3380015

Spielefragen per E-Mail:
software@ubisoft.de
HP: <http://www.ubisoft.de>

Wolfsoft:
Umbauhilfe: 02622/83517

Mega Fun Hotline-Termin

Unsere nächste Hotline steht euch am Freitag, dem 18. Dezember, zur Verfügung. Zwischen 14.00 bis 18.00 Uhr kann unter 0931/7842514 alles in Sachen Konsolenkost bequatscht werden. Wir hören uns!

Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (PAL) Codes

C&C 2: Gegenschlag

Beide Seiten

Schnell bauen:

D001 008A 0004

8002 984C 0000

Alles kostenlos:

D001 008A 0004

8002 985C 0000

Überall bauen können:

(SELECT drücken)

D01B 5530 0100

801A 9616 01FF

Alliierten-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004

8002 A3D4 FFFF

D001 008A 0004

8002 A3D6 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004

8002 A3F0 FFFF

D001 008A 0004

8002 A3F2 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004

8002 A3F4 FFFF

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004

8002 A3D0 0000

Sowjets-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004

8002 A798 FFFF

D001 008A 0004

8002 A79A 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004

8002 A7B4 FFFF

D001 008A 0004

8002 A7B6 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004

8002 A7B8 0000

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004

8002 A794 0000

Geplänkel-Codes

Unendlich Geld:

D001 008A 0004

8002 CD40 FFFF

D001 008A 0004

8002 CD42 03FF

Unendlich Energie:

D001 008A 0004

8002 CD5C FFFF

D001 008A 0004

8002 CD5E 00FF

Kein Energieverbrauch:

D001 008A 0004

8002 CD60 0000

Keine Silos nötig:

D001 008A 0004

8002 CD3C 0000

V 2000

Kein Schaden:

8012 DA38 55F0

Unbegrenzt Granaten:

8012 4804 0004

Ninja - Shadow of

Darkness

Unendlich Energie:

8007 1FB2 0050

Unendlich Smart Bomben:

8007 1FA8 0009

Unendlich Geld:

8007 1F64 E0FF

8007 1F66 05F5

Unendlich Mystery Item:

8007 1F84 E0FF

8007 1F86 05F5

Silver Key:

8007 1F94 0001

Extra-Leben:

8007 1F8C 0009

Power Up:

8007 1F90 0004

Gold Key:

8007 1F88 0001

Skull Monkeys

Unendlich Leben:

3009 B1E9 0009

Besitze 100 Clay Balls:

3009 B1EA 0064

Star Wars Masters of

Teras Käsi

Alle Charaktere:

800C 7726 00FF

Unendlich Energie Spieler 1:

800B 4A3C 1000

Tombi!

Unendlich Energie:

D00A 5C08 0003

800A 5C08 0004

Unendlich Leben:

D009 C4A8 0103

8009 C4A8 010F



Moonjump:

D009 D198 4000

800A 5C88 0005

Azure Dreams

Unendlich Geld:

8008 1C44 E0FF

8008 1C46 05F5

Energie im Kampf:

8008 1B70 FFFF

Level 99:

8008 1B58 6300

Cardinal Syn

Unendlich Energie:

8019 46A8 0000

Ein Schlag und weg:

8019 46BC 0000

Mr. Domino

Continues:

800B 65D4 0005

Fake Dominos:

800A 5864 01FF

Moto Racer 2

Unendlich Checkpoint-Zeit:

800C 0330 AFFE

Strecken und Modes:

8001 0040 FFFF



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

___Stück Help-Sammelordner der 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-Tipps aus der Mega Fun

- für die wichtigsten Seiten des Jahres

- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

WipEout 64

Nintendo 64 (US) Velocitar WipEout 64 soll einen versteckten Track namens

Velocitar eröffnen, nachdem ihr das Game in der Race-Competition mit der Platzierung Bronze beendet habt.

Auto Destruct

PlayStation (PAL) Cheats Auto Destruct fällt meiner Meinung nach immer noch

unter die Kategorie Geheimtip. Je länger man zockt, desto mehr bekommt man dieses miese, gemeine Grinsen um die Mundwinkel. Und mit den Cheats macht das Game noch einmal so viel Spaß! Here we go!

Zuerst muss die Option fürs Cheaten freigeschaltet werden. Pausiert eine aktuelle Mission hierzu und gebt die folgende Kombination im Pausescree ein:

↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1.

Nun sollte der zusätzliche Punkt **Cheat** erscheinen. Jetzt klopfen wir die ganzen Cheats nach Herzenslust ein.

Blood-Mode:

L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1. (Zufällig herumstehende Passanten, die versehentlich angefahren werden, geben eine freiwillige Blutspende ab).

Angel-Mode: (Zuerst muss der Blood-Mode aktiviert werden!) ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1.

(Nun wird nach der Blutspende ein Engelchen gen Himmel geschickt).

Extra Tune: ↓, L1, L1, O, O, R1, ↑, □, L1.

Cash: L1, R1, ↑, O, ↓, □, ←, R1, L1.

Nitos: L1, O, ↓, L1, ↑, □, O, R1.

Fuel: L1, O, →, L1, O, R1, L1, ↑, R1, ↓.

Unverwundbarkeit: L1, L1, L1, L1, ←, O, O, □, L1.

Nächste Mission: L1, →, ↓, ←, ↑, R1.

Car-Select (vom Tune-Up-Menü aus): ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1.

Alle Time-Trials: R1, L1, O, ←, O, O, →, L1, O.

Mission-Select: ↑, ↓, O, L1, R1, L1, O, ↑, ↓.

Tune-Up-Menü: L1, R1, L1, ↑, ↓, O, ↓, →, ←, □, R1.

Zusätzlich kann man noch ein Debug-Menü freischalten. Auch hier muss eine aktuelle Mission pausiert werden und dann folgender Code eingegeben werden:

↑, →, ←, ↓, O, L1, R1, R1, L1, O, ↓, ←, →, ↑.

Hier erhaltet ihr zusätzliche Waffen und noch einige andere Möglichkeiten.



Rogue Trip: Vacation

PlayStation (PAL) Passwörter 2010

Gebt die folgenden Tastenkombinationen als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Fahrzeug fliegende Untertasse: R1 □ × □ L2 O

Fahrzeug Goliath: △ L1 R1 × L2 L2

Fahrzeug Nightshade: R1 R2 L1 L1 × O

Fahrzeug Helicopter: L1 △ R2 △ △ R1

Funtopia-Level: × O L2 × □ L1

Gulch-Level: × □ O L1 L2 □ oder □ □ △ R1 L1 O

Boss-Battle 1: O R2 R1 □ L1 R2

Boss-Battle 2: O O L2 L1 △ △

Boss-Battle Big Daddy: □ △ O O R2 R2

Double-Pick-Ups: L1 L2 O L1 R1 □

Armor: R1 △ R1 △ L1 □

Turbos: □ × O △ R1 R2

Jump: O □ R2 × △ R2

Demo-Sequence: □ □ O O △ △

Und hier noch ein paar Moves. Haltet im Spiel die △-Taste gedrückt und gebt einen der Moves ein.

Shield: ↑, →, ↓, ←

Stun: →, ←, ↑

Cash Suck: ←, →, ↑

Rear Fire: →, ←, ↓

Mine: ←, →, ↓

Jump: L1 + R1

Linker Seitenschwenker: ↑, ↓, ←

Rechter Seitenschwenker: ↑, ↓, →



Ninja - Shadow of

PlayStation (PAL) Schwert Darkness



Per Tasteneingabe soll euer Ninja sofort mit Schwert seinen langen Weg antreten können.

Und zwar soll der Code per:

←, →, →, ↑, X, X, □

aktiviert werden.

The Unholy War

PlayStation (PAL) Cheats Direkt von Eidos gelangten folgende Cheats zu uns. Es handelt

sich hierbei immer um dieselbe Tastenfolge, die jedoch in unterschiedlichen Screens eingehämmert wird. Der Code lautet:

O + □, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, □, □, O,

O + □. Und hier die Screens, in welchen ihr euch die Finger

verknotten dürft:

Markiert die Option Set Teams im Mayhem-Screen und gebt den Code ein, um **versteckte Charaktere** freizuschalten.

Markiert die Option Accept Teams im Mayhem-Screen und gebt den Code ein, um **versteckte Schlachtfelder** freizuschalten.

Markiert die Option Set War im Strategy-Selection-Screen, um alle **Ein-Spieler-Karten** freizuschalten.



The King of Fighters '97

PlayStation (JAP) Diverses SNK legt jedes Jahr die Fighter aufs Neue auf.

Als klassischer Kyo antreten: Kyo in der Fighterauswahl markieren, Start gedrückt halten und die O-Taste betätigen.

Orochi-New-Face-Team: Während eines Fights L1 + L2 + R1 + R2 eingeben.

WWF Warzone

N64 (PAL) Die coolsten Wrestler

Und hier sind sie nun, die 10 coolsten Wrestler, die ihr auf dem N64 zusammengebastelt habt. Aus Hunderten von Zuschriften haben wir die, unserer Meinung nach, besten Wrestler ausgesucht. Die Gewinne von Acclaim sind schon unterwegs. Anmerkung: Die Namen der Wrestler stammen von den Lesern selbst und wurden von uns nicht verändert. Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Schattierung.

Rene Schäfer aus Zittau

Viper:

Gender: Female; Skin Color: 6 (15/99); Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 1; Mask: Blue (83/0); Accessories: Headband (24/99); Tanktop: Metal (15/99); Armpads: White (0/0); Accessories: Metal (26/69); Neck: Collar (31/99); Long Shorts: Leather 1 (0/0); Belt: Sash (36/99); Boots: Red 2 (30/99); Kneepads: Blue (69/0).



Stefan Reich aus Kneese

Toyman:

Gender: Male; Skin Color: 3; Skin Type: Plain; Body Type: Super Heavyweight; Face: 1; Mask: Clown (0/66); Accessories: Headband (30/99); Shirt: Flower (65/99); Armpads: Bands (85/99); Pants: Swiggle (89/99); Belt: Aztec (15/99); Boots: Yellow (88/99); Kneepad: Square (32/99).



Chris Tschentscher aus Wunsiedel

Super Mario:

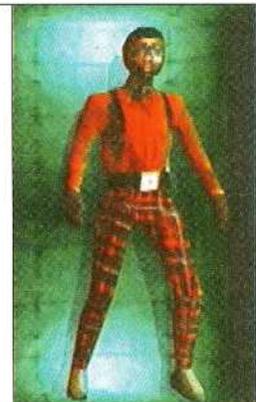
Gender: Male; Skin Color: 1 (49); Skin Type: Ripped; Body Type: Heavyweight; Face: 1; Hair: Crew Cut (7/55); Beard: Mustache 1 (3/18); Shirt: White (0/99); Gloves: Generic; Accessoires: Overall: 1 (62/99); Shoes: Black 1.



Izet Turkovic aus Lededitzen

Steve Urkel:

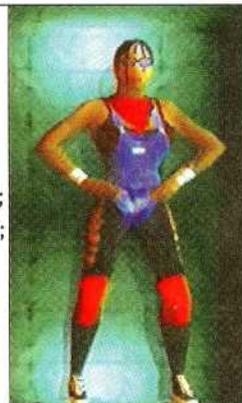
Gender: Male; Skin Color: 2; Skin Type: Plain; Body Type: Skinny; Face: 2; Hair: Crew Cut; Mask: Goggles (57/0); Shirt: Denim (99/88); Accessories: Bowtie; Pants: Irish (91/83); Shoes: Red 2 (26/20).



Andreas Sprenger aus Stuttgart

Crazy Girl:

Gender: Female; Skin Color: 3 (49); Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 5; Hair: Dreadlocks (65/75); Accessories: Sunglasses 2 (59/42); Tanktop: Sports (6/65); Jacket: Cowboy (6/99); Armpads: White (0/0); Tattoos: Bug (3/63); Neck: Bandana (0/99); Pants: Half Side Slits (5/63); Shoes: Sneakers (0/0); Kneepads: Red 1 (95/99); Accessories: Overall 3 (62/71).



Daniel Huber aus Winterthur

Red Skin:

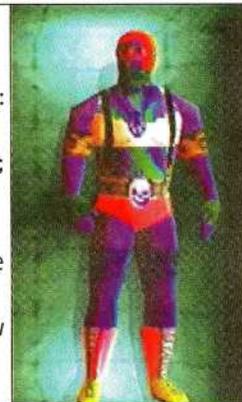
Gender: Male; Skin Color: 3 (41); Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 5; Mask: Paintball (0/99); Hair: Grey (48/99); Tanktop: Metal (0/99); Gloves: Finger (80/99); Armpads: Red (0/99); Accessories: Metal (0/0); Neck: Bandana (0/99); Long Shorts: Fire (69/99); Boots: Red 2 (66/99); Kneepads: Red 1 (95/99).



Ray Juster aus Hamburg

Cool Man:

Gender: Male; Skin Color: 6 (70/99); Skin Type: Ripped; Body Type: Average; Face: 1; Hair: Over one Eye (0/88); Beard: Beard 3 (34/90); Accessories: Sunglasses 1 (87/62); Tanktop: White Top (7/80); Accessories: Bowtie (99/99); Tattoos: Thorns (45/84); Neck: Peace (63/99); Shorts: Yellow (87/66); Belt: Skull (60/99); Boots: Yellow (84/74); Shoes: Yellow (18/99); Accessories: Nylons (73/87).



Heinz Waschki aus Gadebusch

Kane Wife 's:

Gender: Female; Skin Color: 2; Skin Type: Ripped; Body Type: Muscle; Mask: Kane (93/93); Hair: Sides (0/77); Tanktop: Flamingo (99/99); Gloves: Long (0/0); Armpads: Red; Tattoos: Design 2 (0/99); Boots: Black; Long Shorts: Blue Net (99/99); Kneepads: Black 1.



Christian Brandt aus Liebenburg

Nightmare:

Gender: Male; Skin Color: 6 (0); Body Type: Average; Mask: Colored 1 (60/0); Accessories: Patch; Shirt: Stripe (0/0); Accessories: Metal; Armpads: Squares (0/0); Gloves: Generic (0/99); Neck: Collar (0/99); Pants: Trim (0/0); Belt: Skull (0/99); Boots: Black & White; Kneepads: Black 1.



Marcel Schappach aus Quesnitz

Sodom:

Gender: Male; Skin Color: 2; Skin Type: Ripped; Body Type: Muscle; Face: 3; Mask: Mankind (0/0); Tattoos: Neck Band (0/0); Armpads: Wrap (0/0); Accessories: Gold (0/0); Tattoos: Thorns; Shorts: Generic (0/0); Kneepads: Double (0/0); Boots: Generic (0/0).



Tomb Raider III

PlayStation Komplettlösung Lara Croft, unser Polygonwunder, ist erneut auf der Suche nach einem mysteriösen Schatz. Ihr Weg führt sie und euch durch Indien, London, den Südpazifik, Arizona und die Antarktis. Und damit niemand auf dem langen Weg verloren geht, stehen wir euch in den 20 Levels mit Rat und Tat zur Seite

Allgemeine Tipps und Hinweise:

Fackeln:

Viele Locations bei Tomb Raider III sind sehr dunkel, daher sind Fackeln unabdingbar. Wer jedoch akribisch sucht, wird immer einen großen Vorrat an Fackeln mit sich führen. Vor allem auf der Suche nach Schaltern und Mischen sind sie wichtig.

Munition:

Bei den Gegnern handelt es sich in den ersten Levels primär um Tiere. Daher kann man ruhig nur mit den Pistolen arbeiten, da die Munition für die Pump-Gun zu gering ist, als sie an Tiere zu verschwenden. Die Pump-Gun sollte man eigentlich nur gegen die Statuen und Wachen einsetzen. Die Affen sind so lange friedlich, bis ihr sie angreift. Manchmal klauen sie zwar Gegenstände, legen sie aber dann wo anders wieder ab. Also habt ein wenig Geduld! Bei Schlangen ganz besonders aufpassen! Die Biester sind einfach fies und vergiften euch. Habt ihr eine Schlange aufgeweckt, erst einmal stehen bleiben und wenn möglich einen Schritt zurück treten. Dann aus sicherer Entfernung das Biest töten.

Experimentierfreudigkeit:

Wenn ihr durch die virtuellen Welten lauft, solltet ihr immer daran denken, dass prinzipiell alles möglich ist. Also ruhig die Fähigkeiten in verschiedenen Kombinationen anwenden, um an höher gelegene oder versteckte Bereiche zu gelangen.

Speichern:

Speichersteine sind genügend vorhanden, sie sollten aber keinesfalls verschwenderisch eingesetzt werden. Lieber eine relativ leichte Stelle öffnen, als dann nach erfolgreichem Kampf mit zwei Statuen nicht abspeichern zu können. Wenn ihr immer mindestens zwei Steine mit euch umhertragt, sollte das ausreichend sein.

Fahrzeuge:

Beim Benutzen von Fahrzeugen ist eines zu beachten: Lara ist zu Fuß immer wendiger und kann auch besser abbremsen, als wenn sie z.B. mit dem Buggy oder dem Scooter durch die Gegend braust.

Suchen:

Ein akribisches Suchen ist auf jeden Fall oberste Pflicht. Und nicht gleich aufgeben!

Hallo Lara-Fans!

Leider ist es aus Platzgründen nicht möglich, jeden Gegenstand, alle Feinde und jede Aktion bis ins Genaueste zu beschreiben. Der Guide soll zeigen, wie man auf einem Weg durch die Levels kommt.

Andere Lösungswege können hier und da auch möglich sein. Auch dieses Mal halten wir eine Tomb-Raider-Hotline ab!

Am 26.12. von 14 bis 18 Uhr (Tel.: 0931 - 7842514) stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite.

Wir hören uns!





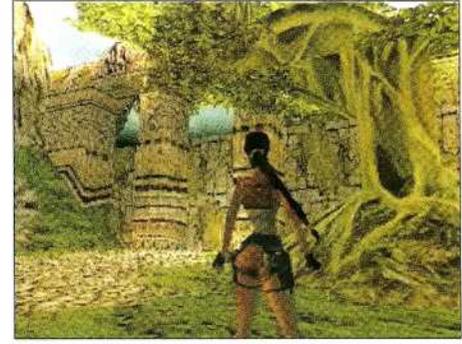
Level 1: Dschungel



1. Rutscht den Berg hinunter und versucht möglichst weit nach links zu kommen. Sammelt auf der linken Zwischenebene die Munition und das Medi-Pack ein: Achtung, anrollender Fels! Danach springt ihr über die Wurzeln des Baumes und gelangt zu einem Geheimnis. Seid ihr unten angekommen, begeben euch zum nächsten Speicherstein.



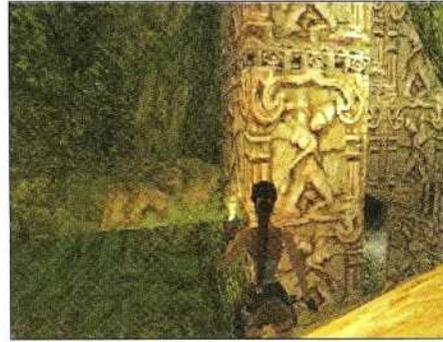
2. Dreht euch links herum, bis ihr die Wasserfälle über euch seht. Ihr klettert nun am mittleren Stein (rechts im Bild) hoch und findet ein weiteres Secret. Zwei Gegenstände liegen bei den Wasserfällen und einer im dunklen Gang links.



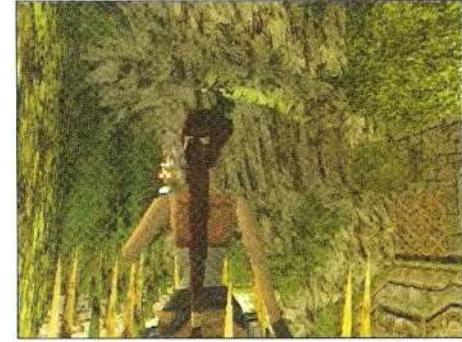
3. Nachdem ihr durch den Sumpf gelangt seid, geht ihr erst einmal links herum und lauft quer über den Platz. Am Ende des Tunnels findet ihr einen Hebel, mit dem ihr die Tür aufmachen könnt. Den nächsten Hebel drückt ihr herunter, macht eine Rolle und springt in die Nische, um euch vor der Wand zu schützen.



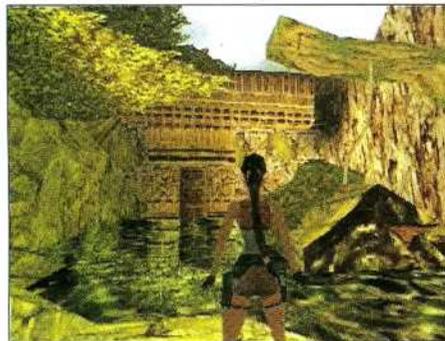
4. Im hinteren Teil dieses Abschnittes findet ihr einen Baum mit einem Tunnel. Den Hebel benutzen und aus der Bahn des anrollenden Felsens gehen. Das nächste Tor öffnet ihr mit dem Schalter in der Kammer. Danach die beiden Tiger erledigen und die Gegenstände im hinteren Teil des Durchgangs einsammeln.



5. Krabbelt unter dem Baumstamm hindurch, sammelt den Speicherstein ein und lauft auf den Stamm. Wenn ihr auf das Plateau links von euch springt, werdet ihr mit Munition belohnt. Laft nun bis zum Ende des Stammes und begeben euch durch die offene Tür. Tipp: Solange die Affen euch nichts antun, lasst sie leben.



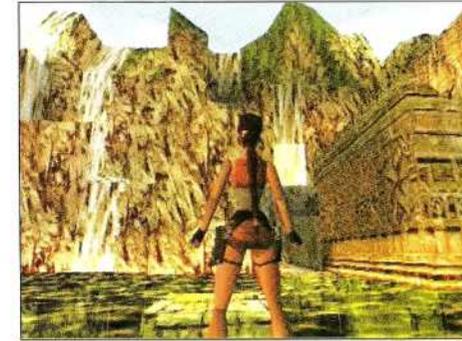
6. Schleicht durch die Stacheln und springt auf das erhöhte Plateau. Von hier aus gelangt ihr auch zum Speicherstein auf der anderen Seite. Zunächst aber am Sims nach links hangeln und weiter nach oben klettern. Am Ende des Ganges den Schalter betätigen. Über diesem findet ihr links ein Secret. Wenn ihr zurücklauft, passt auf den anrollenden Felsen auf!



7. Ein weiteres Secret findet ihr an der Stelle mit den beiden anrollenden Felsen. Achtung! Hinter den Pflanzen ist aber noch ein dritter Fels. Oben findet ihr links ein Loch im Boden, wo ihr auf das Geheimnis stoßt. Am Fluss angekommen, geht es einmal rechts herum und die Munition wird eingesammelt. Taucht nun unter der Insel durch und folgt dem Gang.



8. Im nächsten Raum auf den Steg und die beiden Hebel umlegen. Durch die offene Tür tauchen und im nächsten Raum in den offenen Gang gehen. Mit dem Schalter erhöht ihr den Wasserstand in einem anderen Raum. Bei den beiden Statuen in den Gang und in den nächsten Raum laufen.

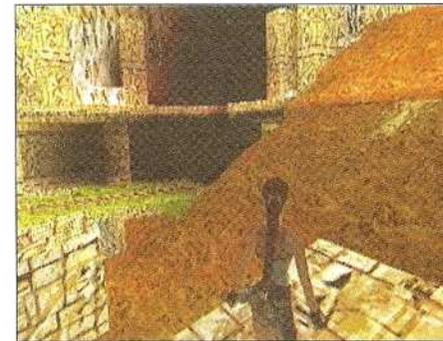


9. Am rechten Wasserfall nach oben und in den dahinterliegenden Raum. Die Leiter hoch und wieder ins Freie. Danach über einen Vorsprung noch weiter nach oben, wo ihr einen Schalter findet. Nun nur noch durch das offene Tor unterhalb der Säulen tauchen und den Gang entlangschwimmen. Die nächste Leiter hoch, den Indraschlüssel einsammeln und die Tür öffnen.

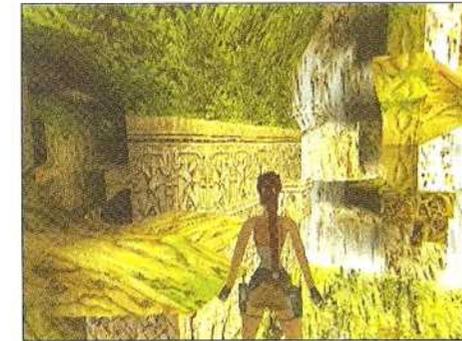
Level 2: Tempelruinen



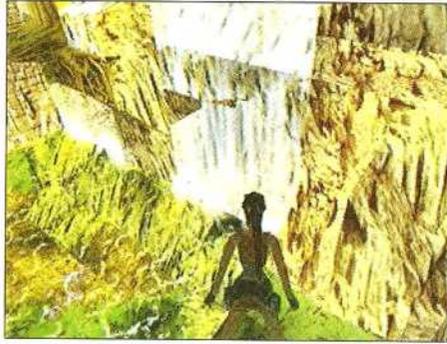
10. Laft in den hinteren Bereich, wo ihr einen Hebel findet, mit dem die Falltür geöffnet werden kann. Habt ihr die unterirdischen Tunnel hinter euch gelassen, kommt ihr zu einem Wasserbecken (Bild). Schwimmt zum gegenüberliegenden rechten Steg, aktiviert den Hebel und schwimmt durch den unterirdischen Gang.



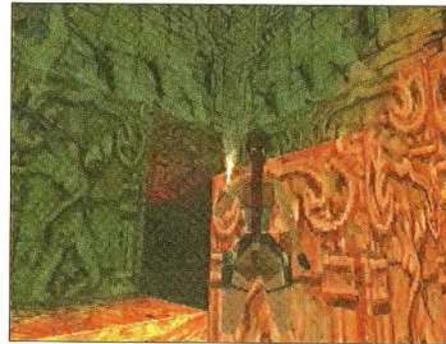
11. Noch was zu den Fischen: Sie greifen euch sofort an, wenn ihr im Wasser seid. Daher wartet ab, bis sie in einem anderen Teil des Beckens sind, um dann selbst ins Wasser zu springen. Klettert dann auf die hinterste Säule (Bild), von wo aus ihr auf den Berg gelangt. Tipp: Auf den Sims liegen diverse Gegenstände.



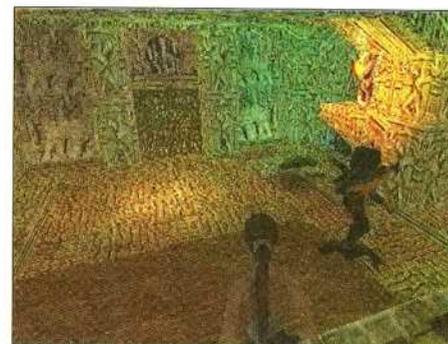
12. Wenn ihr links auf den Baum springt und weiter in den Ästen herumklettert, lassen sich Gegenstände finden. Begeben euch dann zum Wasserfall. Seid ihr hinter dem rechten, rutscht ihr rückwärts runter, haltet euch an der Kante fest und hangelt dann nach rechts.



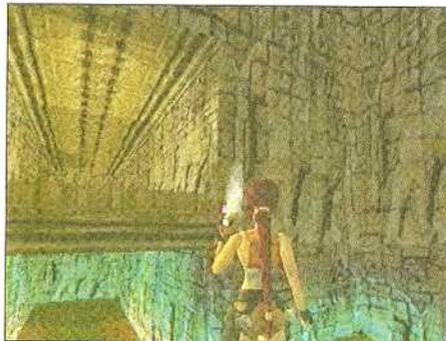
13. Um hinter den unteren Teil des Wasserfalls zu kommen, müsst ihr euch nur nach unten begeben und rüberspringen. Anschließend wieder zurück zur jetzigen Position und durch den Spalt kriechen und dem Tunnel folgen. Achtung! Schlangen und anrollende Steine!



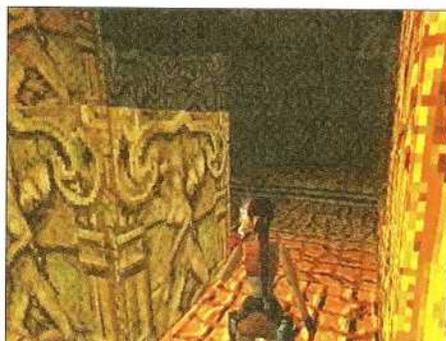
14. Zieht den Stein heraus, denn dahinter findet ihr Munition. Ihr kriecht dann durch den Spalt und gelangt in eine große Halle, in der eine lebendige Steinstatue ihr Unwesen treibt. Begebt euch zuerst zum Speicherstein. Aktiviert dort die beiden Hebel, um die linke Tür zu öffnen.



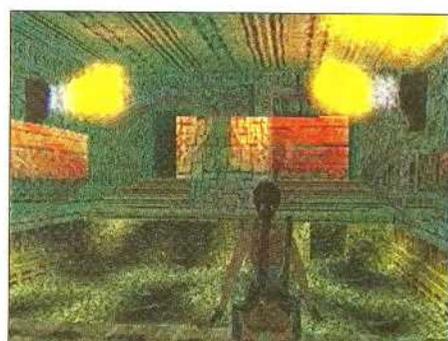
15. Um das große Tor zu öffnen, benötigt ihr zwei Gansha-Schlüssel. Lauft als Erstes zur rechten Falltür im Boden. Diese öffnet sich durch eine Bodenplatte davor. Mit dem Hebel im dortigen Gang öffnet ihr die rechte Tür. Springt in den Morast und lauft bis zum Ende des Ganges. Keine Angst, Lara schafft das!



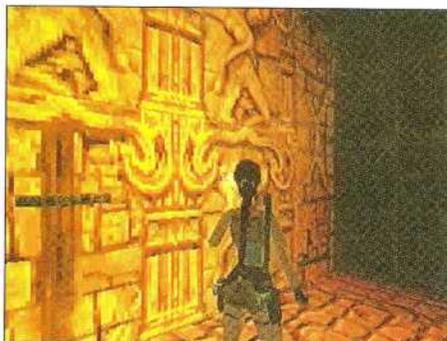
16. Springt vom Berg aus in die nächste Halle (Bild). Dort öffnet ihr die Tür und rennt (Sprint-Taste) durch die Messer- und Wandfallen. Im nächsten Raum lauft ihr um den Schacht herum und benutzt den Hebel. Dann den Block (Bild 17) herausziehen und zweimal nach vorne schieben. Auf den Schacht springen und dem Weg folgen.



17. Bei der Öffnung in der Decke zur Leiter springen und nach oben klettern. Im Geheimversteck findet ihr die Pump-Gun, ein Medi-Pack und einen Hebel, den ihr nach unten drückt. Danach den Block wieder zweimal nach hinten schieben und durch die Tür auf dem Schacht in den Schacht springen. Dort den Hebel benutzen, um die Tür zu öffnen.



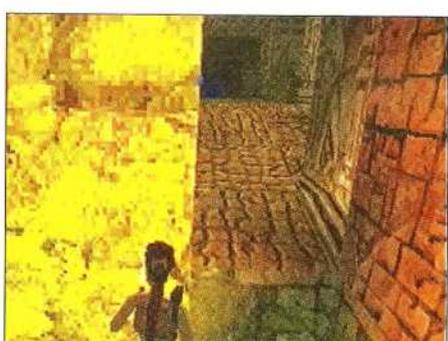
18. Schwimmt den Gang entlang, bis ihr in den Raum gelangt. Rechts und links gilt es je einen Hebel zu aktivieren, damit die Falltür in der Mitte des Ganges geöffnet wird. Im nächsten Becken gibt es drei Hebel: Der linke und der rechte Hebel aktivieren die Statuen, der dritte öffnet eine Tür zu einem weiteren Secret. Über die unsichtbaren Platten gelangt ihr zu einem weiteren Hebel.



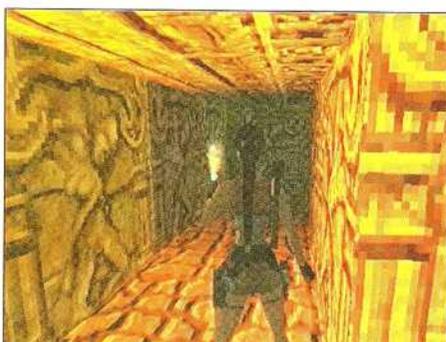
19. Im hinteren Tunnel angekommen, ist Vorsicht geboten: Nachdem ihr den Schalter aktiviert habt, rennt ihr (Sprint-Taste) zum anderen Ende, wo ihr den ersten Schlüssel einsammelt. Anschließend schnell wieder aus dem Gang raus. Wenn ihr den Schlamm durchquert habt und den Gang mit den beiden Steinfallen gemeistert habt, gelangt ihr wieder zurück in die große Halle (Bild 15).



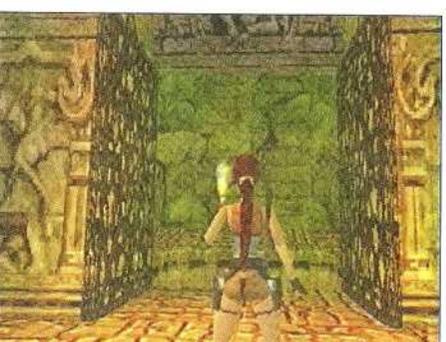
20. Nachdem ihr die Statue erledigt habt, geht es durch die linke Tür, um den zweiten Schlüssel zu finden. Um das Tor im Becken (Bild) zu öffnen, legt ihr den Hebel auf der anderen Seite um. Danach durch den Gang schwimmen und ihr gelangt in einen großen Schacht. Achtung: Eine Pfeilfalle und herabfallende Steine können euch gefährlich werden.



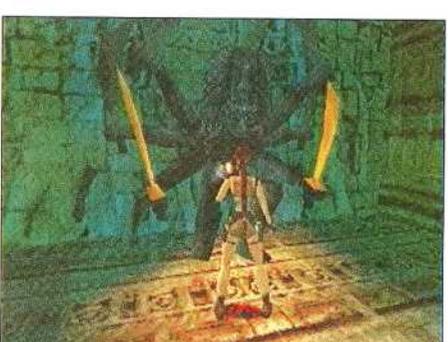
21. Wenn ihr den großen Schacht nach oben geklettert seid, gelangt ihr zu dieser Stelle. Springt in den Gang, lauft aber sofort nach rechts weg, da ein Stein anrollt. Eine Pfeilfalle und die beiden Messer verlangen euch Einiges an Geschick und Timing ab. Bevor ihr die Grube überquert, klettert doch an der rechten Seite mal hinunter und holt euch ein weiteres Secret.



22. Nachdem ihr die Grube hinter euch gelassen habt, schiebt ihr den Stein in der rechten Ecke einmal rein. Dann den nächsten Stein viermal nach vorne bis in den nächsten Raum. Den 2. von links einmal nach vorne, den 4. von links einmal nach vorne, und den 3. von links nach rechts. Den Hebel dahinter aktivieren und dem Gang folgen.



23. Nun gelangt ihr zurück zur Halle von Bild 20. Dort ist das kleine Becken mit Wasser gefüllt, wo ihr einen Hebel aktiviert und an den zweiten Schlüssel gelangt. Wenn das Tor offen ist, rennt ihr in den Raum und klettert sofort an der Wand nach oben. Im nächsten Raum lässt sich ein Stein in der rechten Ecke herausziehen.



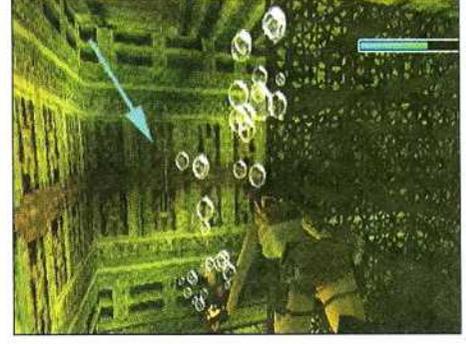
24. So gelangt ihr zu zwei Hebeln, mit denen ihr das nächste Tor öffnet. In der nächsten Halle werden zwei Statuen lebendig. Wenn ihr sie erledigt, findet ihr bei ihren Leichen je einen Säbel. Diese müssen an der Statue auf dem Podest angebracht werden, um das nächste Tor zu öffnen.



25. Der Ausgang des Levels ist im hinteren Teil der Halle und ihr benötigt drei Schlüssel, um ihn zu öffnen. Der erste Schlüssel liegt unter der schwebenden Leiche in der Mitte der Halle (Pfeil). Um auch die nächsten beiden Schlüssel ohne große Probleme zu bekommen, solltet ihr die Statue töten.



26. Der zweite Schlüssel ist im unterirdischen Gang rechts von euch versteckt. Die Tür zum Raum vor euch öffnet sich, wenn ihr euch nähert. Rennt (Sprint-Taste) nun gerade in den Raum und legt den Hebel um, dann noch den zweiten Hebel und durch die Falltür in den darunterliegenden Gang.



27. Im hinteren Teil der Halle findet ihr ein Wasserloch, wo eine starke Strömung vorhanden ist. Springt rein und taucht zu einer beliebigen Seite. Dort ist ruhiges Wasser und ihr findet auch einen Hebel (Pfeil) neben dem Gitter, den ihr umlegt. Auf der anderen Seite das Gleiche machen und der Schlüssel gehört euch.

Level 3: Der Fluss Ganges



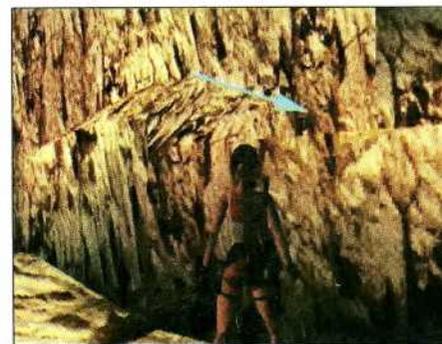
28. Bevor ihr euer Squad besteigt, klettert ihr in den kurzen Schacht (Pfeil), um die beiden Gegenstände mitzunehmen. Danach rauf auf die Maschine und über den Fluss springen. Anmerkung: Nach jedem Sprung solltet ihr sofort auf die Bremse steigen oder gegen eine Wand fahren, damit ihr nicht in einen Abgrund fallt.



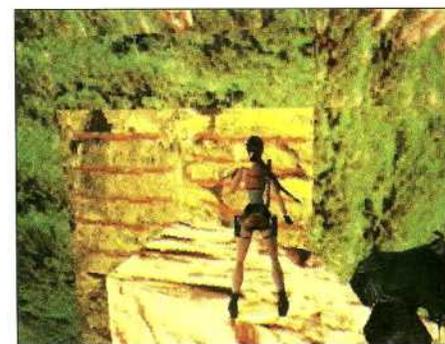
29. Gleich bei der nächsten Grube heißt es absteigen. Auf deren Grund befindet sich nämlich ein Geheimnis. Danach mit eurem Squad auf die andere Seite springen und dem Gang folgen. Nachdem ihr vor der Tür angekommen seid, steigt ihr wieder ab und begeben euch zur letzten Sprungschance.



30. Von da aus erreicht ihr einen Gang in der Wand auf der anderen Seite. Folgt ihm und lauft bis zur zweiten Schlange, wo ihr auch ein Medi-Pack findet. Dort lasst ihr euch in das Loch fallen und steht auf der anderen Seite der Tür. Drückt den Knopf und holt euer Squad herein. Fahrt aber langsam durch die Tür.



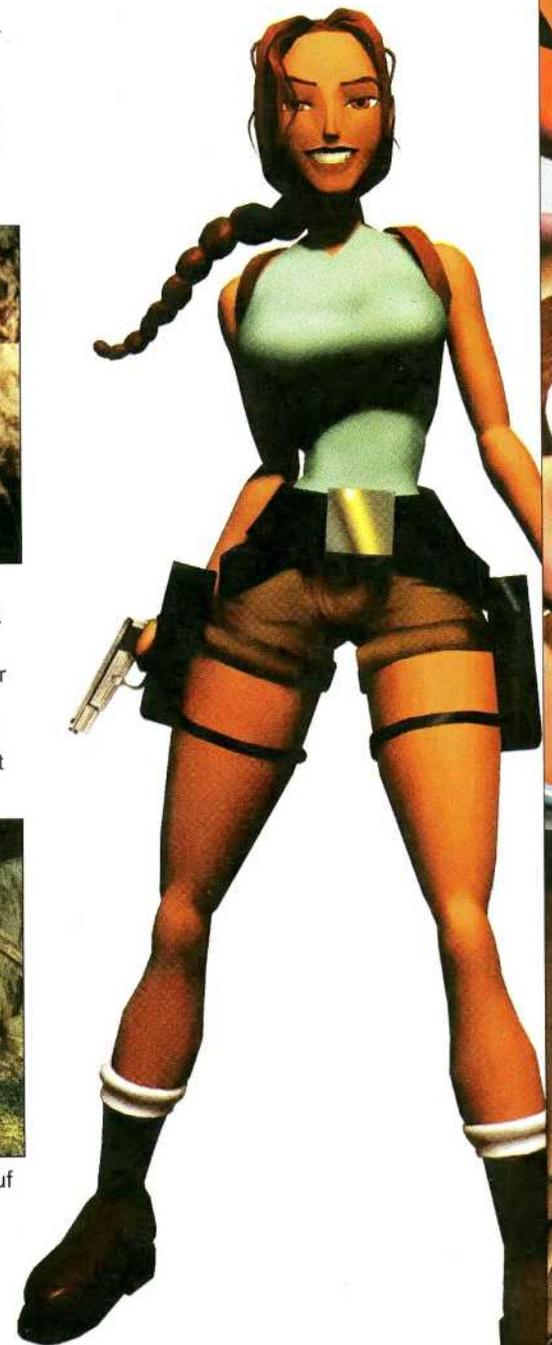
31. Schnappt euch den Speicherstein. Jetzt entscheidet ihr, ob ihr links oder rechts herum fahrt. Wir gehen zunächst einmal links herum und springen mit dem Squad an der rechten Seite der nächsten Sprungschance über den Abgrund. Erreicht ihr die lange Schanze, steigt ihr ab und begeben euch in die Mitte der Schanze. Dort könnt ihr rüberspringen (Pfeil) und findet ein Secret.



32. Danach springt ihr mit dem Squad über den Abgrund. Fahrt nun den Bergpfad hoch und springt an dessen Ende über den großen Abgrund. Sammelt den Speicherstein ein und klettert die Wand (links von Lara) vor der letzten Schanze hinunter. Wenn ihr über den Abgrund gesprungen seid, steigt ihr ab, rutscht auf der linken Seite die Schräge hinunter.



33. Klettert auf das erhöhte Plateau, springt auf den Steinbogen und danach auf den Sims an der anderen Seite der Bergwand. Von dort springt ihr auf die Schräge (1) und springt rüber zum Plateau (2). Dort findet ihr ein weiteres Geheimnis. Nun müsst ihr dem weiteren Weg folgen, bis ihr den Wasserfall erreicht.





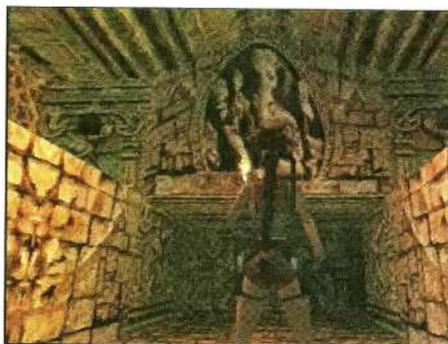
34. Lauft links am Wasserfall vorbei und springt zum nächsten Plateau. Springt dann von der aktuellen Position (Bild) auf das linke Podest. Auf dem darunterliegenden Podest findet ihr Ausrüstung. Von hier springt ihr auf die andere Seite, wo ihr zum nächsten Secret kommt. Nun nur noch hinter den Wasserfall und dem Gang folgen.



35. Hier nun die Wegbeschreibung, wenn ihr an der Weggabelung (siehe Nummer 31) dem rechten Weg folgt. Springt mit dem Squad über den Fluss und fährt in das Loch hinein. Folgt dem Weg, bis ihr vor dem Tor steht. Nun absteigen und ein Stück zurücklaufen. Wenn ihr hier (Pfeil) durchgeht, gibt es eine Belohnung.



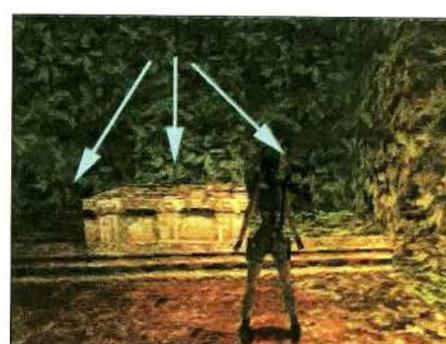
36. Lauft ein Stück weiter den Gang hinunter und ihr findet auf der rechten Seite einen versteckten Raum (Pfeil). Dort kriecht ihr durch eine Engstelle und findet den ersten Torschlüssel. Nun wieder zurück und ein paar Meter weiter den Gang entlang. Auf der linken Seite findet ihr eine weitere Engstelle.



37. Kriecht durch diese und ihr gelangt in eine verlassene Anlage. Dort stoßt ihr auf zwei Schlüssellöcher, in die zwei Torschlüssel gehören (Bild). Folgt dem Gang und ihr seid im Bereich hinter dem Tor, wo ihr erst einmal den Speicherstein einsammelt. Vorsicht vor dem Morast!



38. Klettert auf eine erhöhte Position und ihr könnt in einen weiteren Bereich der Anlage gelangen. Einige Affen werden euch jetzt ständig angreifen, also die Waffen immer schussbereit halten. Über den Baum gelangt ihr in die Tempelanlage, wo ihr links herum laufen müsst, um den zweiten Torschlüssel zu finden.



39. In der Mitte auf einem Podest liegt das Objekt der Begierde. Links und rechts davon lassen sich noch einige Gegenstände finden. Auch hier greift euch eine ganze Affenbande immer wieder an. Als Nächstes begeben sich durch das Loch im Boden des Vorraums in das Erdgeschoss des Gebäudes.



40. Passt auf die flammenwerfenden Statuen auf, und ihr gelangt zu einer Tür. Hier drückt ihr den Schalter (Pfeil), und das große Tor öffnet sich. Als Nächstes geht es wieder zurück auf den Baum.

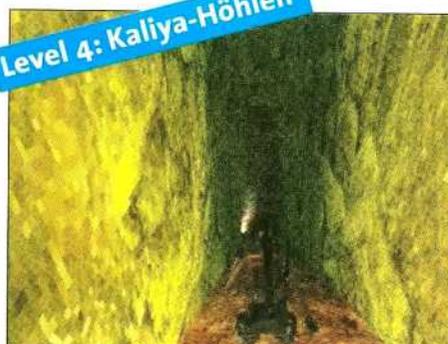


41. Von hier gelangt ihr in die erhöhten Bereiche dieses Bereiches, wo ihr noch allerlei Gegenstände findet. Danach das erste Tor mit dem zweiten Schlüssel öffnen und mit eurem Squad über den Morast springen und dem weiteren Weg folgen.

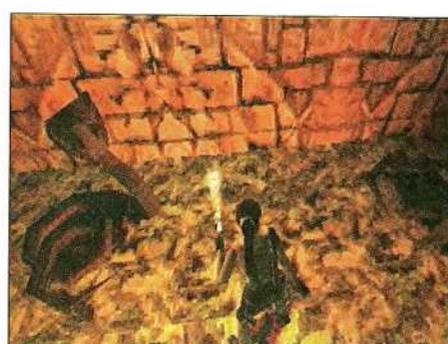


42. Bevor ihr den letzten Sprung mit dem Squad ausführt, solltet ihr mal versuchen, die Bäume und Plateaus in diesem Bereich zu erforschen. Es könnte sich lohnen. Danach springt ihr über den Fluss, sammelt den Speicherstein ein und holt euch das Secret von Bild 33. Danach geht es wie bei Bild 34 weiter.

Level 4: Kaliya-Höhlen



43. Die Höhlen von Kaliya ähneln einem Irrgarten. Lauft rechts herum und ihr müsst an zwei anrollenden Steinen vorbei, bis ihr in einen Bereich kommt, wo es was zu holen gibt. Auch wenn ihr links herum geht, werden sich in den Röhren und Nischen Gegenstände finden. Hier und da erwarten euch ein paar Schlangen, also langsam vorwärts tasten.



44. Alle Wege führen jedoch zu einem Speicherstein, der über einem Loch schwebt. Darunter befindet sich eine Schlangengrube. Zehn von den Biestern warten sehnsüchtig auf Frischfleisch. In der Mitte des Raumes gibt es zwei schräge Steine. Wenn ihr in deren Nähe kommt, rollt ein Stein von hinten heran. Nach dem Ausweichmanöver folgt ihr dem Gang.

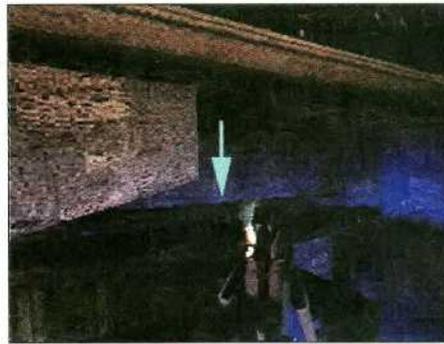


45. Somit gelangt ihr zum erstern Endgegner, einem Forscher, der durch die Macht des Kristalls mit Feuerbällen um sich schmeißt. Bleibt nur in Bewegung und springt von Plattform zu Plattform und schießt auf den Jungen. Fallt nicht ins Wasser, dies ist tödlich! Wenn der Mann tot ist, sammelt ihr den Kristall ein und verlässt die Anlage.

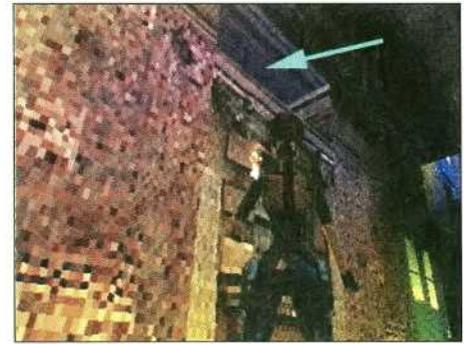


Level 5: Kai an der Themse

46. Lauft zum Ende des Stegs, springt auf das kleine Plateau und geht bis an den Rand. Danach nach vorne auf die Schräge unter euch springen. Beim Runterrutschen ein Rückwärts-salto ausführen, und ihr landet in der Nähe des Schalters. Diesen drücken und schräg über den Abgrund springen.



47. Nachdem ihr die Schräge rückwärts runtergerutscht seid, an der Kante festhalten und auf die Kante der hochgeklappten Falltür darunter fallen lassen. Nun in die Lagerhalle laufen und über den Abgrund (bis zur Stelle mit dem Pfeil) springen. In den hinteren Teil laufen und die Wache töten. Diese verliert einen Schlüssel.



48. Am Boden der Lagerhalle findet ihr diverse Gegenstände. Wenn ihr aus der Halle wieder raus seid, müsst ihr die Falltür von Bild 46 mit dem entsprechenden Schalter umklappen und auf die Ebene darunter springen. Klettert nun durch den Schacht (Pfeil) auf die andere Seite der Halle und aktiviert links vom Aufzug einen Schalter.



49. Als Nächstes wieder durch den Schacht und ganz nach unten, wo ihr Munition und einen Speicherstein findet. Über die diversen Leitern gelangt ihr wieder zur Anfangsposition, wo ihr die gleiche Aktion wie in Bild 46 ausführt. Springt wieder über den Abgrund, landet aber beim Medi-Pack. Von dort hangelt ihr nach rechts.



50. Lauft erst einmal zum Schacht mit dem Feuer. Springt darüber hinweg, und ihr landet auf einer Schräge. Laft links hinunter, und ihr findet ein Secret. Danach wieder zurück und durch den Tunnel. Über den Abgrund mit dem Aufzug springen und den Schalter für den Aufzug betätigen.



51. Jetzt springt ihr auf den Aufzug und von dort vor die Tür des Belüftungsschachtes. Laft am Speicherstein links herum und aktiviert den Schalter. Danach wieder durch den Schacht von Bild 48 und nochmals die gleichen Aktionen wie in Bild 49 ausführen. Springt in den nun freien Schacht und folgt dem Weg.



52. Wenn ihr die Schräge hinuntergerutscht seid, befindet ihr euch im Schalterraum. Aktiviert den mittleren Schalter, der für die große Schraube zuständig ist. Danach laft ihr zum zweiten Wasserbecken und taucht zum Hebel. Dadurch öffnet ihr eine Bodenklappe im ersten Becken. Deaktiviert nun den Schraubenschalter wieder.



53. Nun taucht ihr im ersten Becken durch die Öffnung und schwimmt an den langsam drehenden Schrauben vorbei. Durch einen Schacht gelangt ihr in den Raum des Schweißroboters. Laft erst einmal links herum zum Speicherstein und aktiviert die Neonröhren mit dem dortigen Schalter.



54. Auf der anderen Seite des Raumes befindet sich ein großer Drahtwürfel. Diesen müsst ihr so verschieben, dass er in der aktuellen Position (Bild) steht. So wird der Schweißroboter umgeleitet, dass er den Schalter in der Mitte aktiviert und zur Ruhe kommt. Danach den Tunnel zurück und den Schacht hochklettern, um im Schalterraum wieder herauszukommen.



55. Aktiviert nun den zweiten Schalter und den Schraubenschalter. Laft nun wieder zum zweiten Becken und schwimmt nach links, wo ihr über einen Gang zum dritten Becken gelangt. Schwimmt auf die andere Seite und aktiviert den Schalter im kleinen Raum. Laft dann den Steg entlang, bis ihr an die aktuelle Position gelangt, wo ihr euch and der Decke ...



56. ... über das leere Becken hangelt. Ihr sammelt alle Gegenstände ein und begeben euch zurück zum Schalterraum, wo ihr den dritten Knopf drückt. Jetzt wieder in das dritte Becken zurück und durch die offene Falltür (Pfeil) schwimmen und dem Gang folgen. In der überfluteten Kirche findet ihr am Grund zwei Gegenstände.



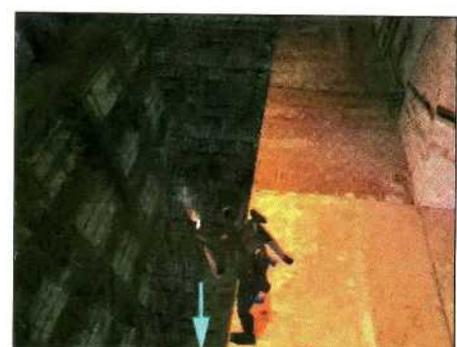
57. Tötet die Wache, sammelt den Speicherstein ein und klettert die Leiter hoch. Schleicht durch den Stacheldraht bis in die Mitte des Plateaus. Von dort mit einem Sprung rüber auf den Baukran springen. Von hier aus (Bild) springt ihr nach rechts rüber und haltet euch an der Kante fest. Auch hier durch den Stacheldraht schleichen.



58. Von hier aus gelangt ihr auf den Rundgang um die Kuppel der Kathedrale. Zuerst müsst ihr die beiden Wachen ausschalten, die hier ihr Unwesen treiben. Danach begeben ihr euch in die Mitte der Kuppel.



59. Hier zieht ihr den Block zweimal nach hinten und klettert darauf. Auf der ersten erhöhten Position (Bild) findet ihr einen Gegenstand. Springt dann schräg nach rechts rüber (rechter Pfeil) und sammelt weitere Dinge ein. Danach nach links (linker Pfeil) und den Schlüssel für die Kathedrale mitnehmen.

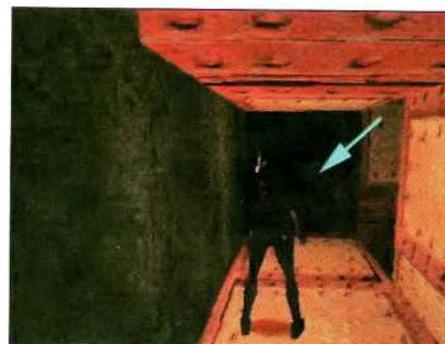


60. Bevor ihr den Level verlasst, lauft ihr an die hintere Ecke des Rundgangs (Bild). Dort klettert ihr auf das Plateau darunter. Ihr geht noch eine weitere Ebene nach unten und kriecht in die kurze Engstelle. Hier findet ihr ein weiteres Geheimnis. Danach wieder hoch und durch die Öffnung im Geländer den Level verlassen.

Level 6: Aldwych



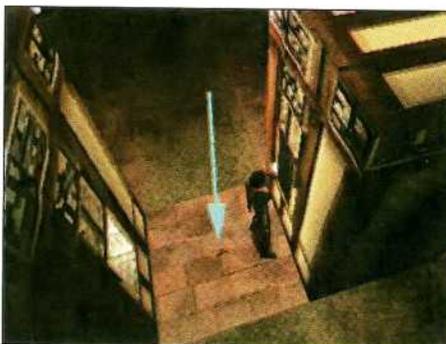
61. Ihr fallt in einen Schacht. Bei der zweiten Schräge einen Sprung ansetzen und die Munition im Gang mitnehmen. Danach ins Wasser und den Weg hochlaufen. Zerschneidet das Holz und sammelt den Speicherstein ein. Jetzt die Leiter hochklettern, und ihr gelangt in einen Übergang.



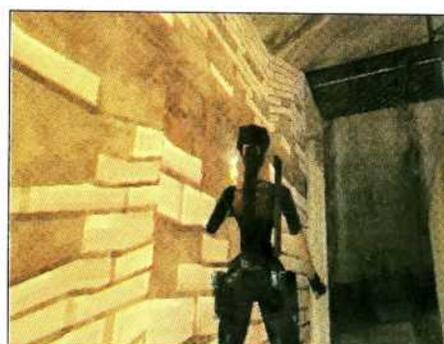
62. Sammelt hier alle Gegenstände ein und zieht den Block (Pfeil) einmal heraus. Danach durch die zweite Öffnung wieder heraus. Ihr steht nun auf einer von vier Säulen. Springt auf die Säule vor euch und klettert am Block und der Leiter nach oben. Im Kassenhäuschen den Schlüssel einsammeln und durch die Tür rausgehen.



63. Lauft nun die rechte Rolltreppe zum ersten Bahnhof hinunter. Springt über die Schienen und geht in den hinteren Teil. Dort den Schlüssel benutzen und den Lichtschalter umlegen. Danach den Bahnsteig ganz nach hinten laufen und den Penny (Pfeil) einsammeln. Zurück in den Verkaufsbereich.



64. An der dritten Säule den Penny in den Kartenautomaten stecken und die Karte (Pfeil) einsammeln. Nun die linke Rolltreppe nach unten nehmen und zum zweiten Bahnhof gehen. Im hinteren Teil schießt ihr den vernagelten Gang auf und sammelt ein Secret ein. Danach dem Gang nach oben folgen und den Hund erledigen.



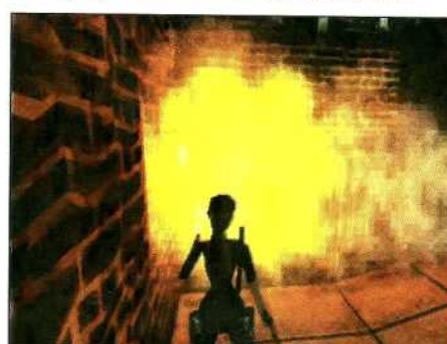
65. Springt zum Sims rüber, klettert rein und nach rechts kriechen. Danach auf die Säule hoch und an der Decke entlang hangeln. Klettert in den Schacht und benutzt die Karte, um den Weg frei zu machen. Als nächstes erst einmal zum verlassenen Gleis laufen und die Gegenstände einsammeln. Danach über den Übergang zum ersten Bahnhof rüberlaufen.



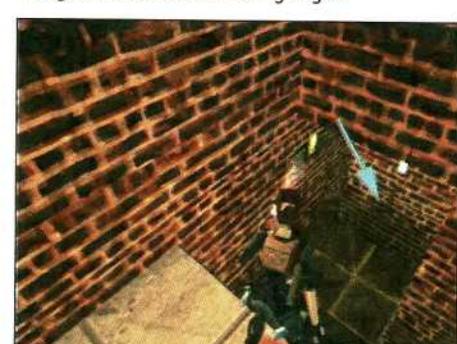
66. Spring auf die Gleise vor der Rolltreppe und rennt den Tunnel hinunter. Dem anrollenden Zug weicht ihr durch einen Sprung in den Seitengang aus. Hier geht es auch weiter, und ihr bringt zunächst einmal die Wachen um. Klettert hoch und springt auf das Podest hinüber (Pfeil), um die Uzis einzusammeln. Danach an der Decke entlang hangeln und weiter dem Gang folgen.



67. Im Bohrerschacht wird es schwierig: Mit voller Energie die Schräge rückwärts nach unten rutschen, kurz festhalten und fallen lassen. Sofort einen Seitwärtssprung nach rechts machen. Seid ihr auf der bröckeligen Bodenplatte gelandet, stehen bleiben und fallen lassen. Jetzt landet ihr auf einer Schräge, von der ihr abspringt und sicher einen Raum erreicht.



68. Nachdem ihr diverse Gegenstände und Speichersteine eingesammelt habt, klettert ihr einen Schacht hoch. Zieht euch auf dessen Spitze. Das Feuer macht euch nichts, solange ihr am Rand steht. Dann mit einem gut getimten Sprung schräg auf das nächste Podest springen und weiter nach oben klettern.



69. Springt von der aktuellen Position auf das Podest gegenüber. Drückt den Schalter und klettert wieder den Schacht hoch. Beim Feuer erneut im richtigen Moment vorbei und dem Weg folgen. Ihr gelangt nun wieder zurück zum ersten Bahnhof. Lauft auch hier in den U-Bahn-Tunnel, um wieder in den Raum von Bild 66 zu gelangen. Dort klettert ihr zur offenen Falltür hoch.



70. Lauft zunächst in den kleinen Kontrollraum. Die brüchige Bodenplatte (1) verdeckt einen Gang. Hier könnt ihr den Block (2) nach innen ziehen. Nun wieder aus dem Gang raus und in die Öffnung von Blpck 2 springen. Jetzt müsst ihr durch den engen Schacht kriechen, und ihr gelangt in einen weiteren Gang.



71. Zuerst arbeiten wir mit dem rechten Schalter. Dieser öffnet die mittlere und rechte Tür im Raum mit den Tresoren. Tipp: Nur ein fast fehlerfreies Rennen ermöglicht euch den Zugang zu den drei Türen. Hinter der rechten Tür findet ihr einen Schalter, der die Deckenklappe hinter der mittleren Tür öffnet. Klettert dort hinein ...



72. ... und aktiviert den nächsten Schalter, der eine Falltür nach oben klapfen lässt. Nun wieder zurück zu den beiden Schaltern (Bild 71) und den linken gedrückt. Seid ihr im Raum hinter der linken Tür angelangt, müsst ihr an der Decke entlang hangeln. Sammelt nun den ersten Solomon-Schlüssel ein.



73. Als Nächstes geht's zurück zum Schacht mit dem Bohrer, wo ihr den zweiten Solomon-Schlüssel findet und auch wieder zurück zum ersten Bahnhof gelangt. Begebt euch danach zum zweiten Bahnhof, wo ihr in den Tunnel rennt (Bild). Die Tür geht zwar zu, lauft aber weiter, denn im zweiten Tunnel seid ihr sicher.



74. Nachdem ihr den Mann getötet habt, aktiviert ihr den Schalter und gelangt in den dritten Tunnel. Hier wiefolgt vorgehen: Den Schalter vor euch aktivieren und dann in den offenen Bereich gehen und beide Schalter drücken. Danach wieder den rechten Schalter ausmachen, und der Weg sollte frei sein.



75. Im großen Saal die Gegenstände einsammeln und auf der rechten Seite die beiden Solomon-Schlüssel einstecken. Sammelt danach den Steinmetzhammer ein und schwimmt durch den langen Tunnel. Ihr verlasst den Tunnel bei Bild 65. Nun geht es hier wieder durch den engen Schacht zum zweiten Kartenhäuschen.



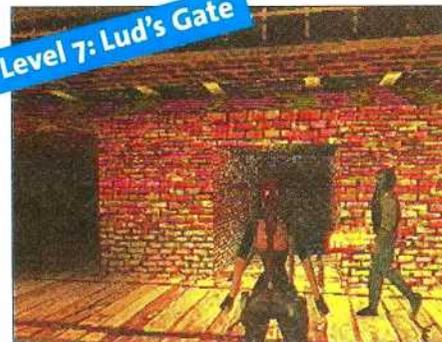
76. Lauft die Rolltreppe hinunter und setzt an dieser Tür den Steinmetzhammer ein. Drückt den Schalter und sammelt das Secret über diesem ein. Danach geht es den Gang runter in das orange schimmernde Loch. Dort bis zur offenen Falltür kriechen, in den Wagon klettern und den Schalter drücken.



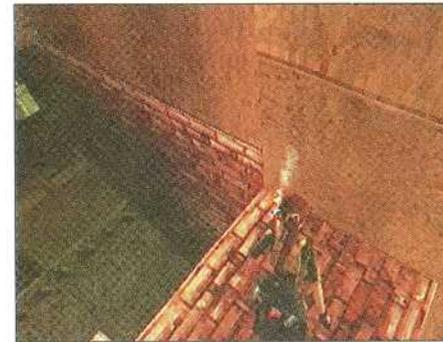
77. Nachdem die beiden Wachen ausgeschaltet sind, geht es hier rechts in den Gang, wo ihr zwei Schalter findet. Aktiviert diese und sammelt noch die Gegenstände im offenen Raum (in der Nähe von Bild 70) ein. Als Letztes wieder an die jetzige Stelle zurück und die Schräge runterrutschen.



Level 7: Lud's Gate



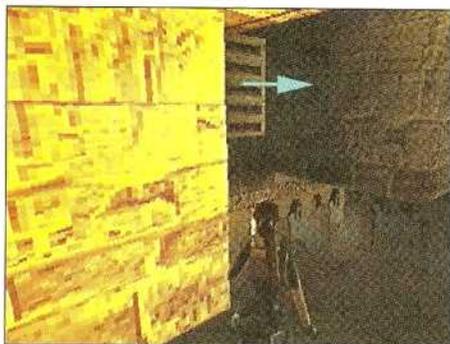
78. Nach der Aussprache mit dem Anführer der Gang sollt ihr für ihn ein spezielles Öl im Geschichtsmuseum besorgen. Ab jetzt sind die maskierten Wachen keine Gegner mehr. Folgt dem Gang hinab in den nächsten Raum. Dort in den linken Gang gehen. Seid ihr im nächsten Raum, verlasst ihr diesen sofort wieder durch den Schacht auf der rechten Seite.



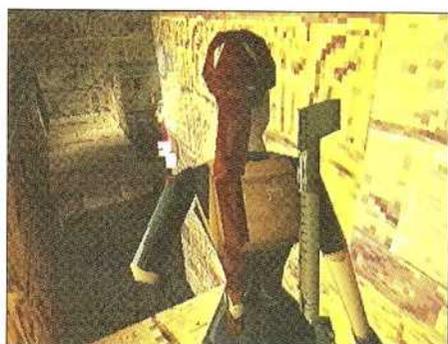
79. Lauft erst einmal links herum und vor dem Abgrund ganz nach rechts auf ein ebenes Podest. Hier könnt ihr euch in die Grube hinablassen und nach links schleichen. Klettert in den Schacht, wo ihr ein Secret findet. Nun wieder zurück, den Schalter aktivieren, und ihr erreicht den großen Versorgungsschacht.



80. In diesem Versorgungsschacht klettert ihr auf die Höhe des ersten grünen Lichtes, macht ein Rückwärtssalto und landet auf einem Podest. Nach dem Einsammeln den Schacht weiter nach oben klettern und dem Weg folgen. Klettert bei der ersten Unterbrechung nach oben, tötet die Wachen und schiebt den Block ganz nach links.



81. Im großen Raum springt ihr zunächst in diesen Gang (Pfeil) und aktiviert den Schalter. Danach geht ihr auf den höchsten Stein der Treppe und klettert auf den darüberliegenden Vorsprung. Von da springt ihr nach rechts rüber und aktiviert den zweiten Schalter. Nun klettert ihr die Treppe nach oben.



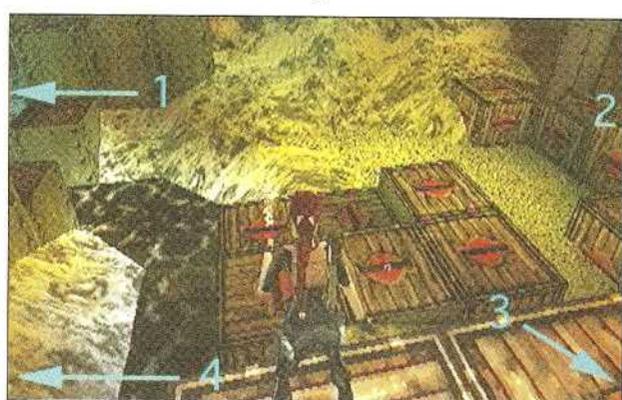
82. Seid ihr an dieser Stelle angelangt, müsst ihr die Schräge rückwärts runterrutschen und euch an der Kante festhalten. Dann nach oben ziehen, ein Rückwärtssalto mit anschließender Drehung ausführen und an der Kante festhalten. Folgt dem Gang, lasst euch in die Tiefe fallen und folgt dem unterirdischen Gang.



83. Nachdem ihr die Harpunen eingesammelt habt, springt ihr in das erste Becken zurück und schwimmt den nächsten Gang entlang, bis ihr im Raum mit den Glasscheiben ankommt. In der hinteren rechten Ecke ist ein Hebel. Damit gelangt ihr zu diesem Schalter (Bild). Er öffnet eine weitere Tür, durch die ihr in eine große Halle kommt.



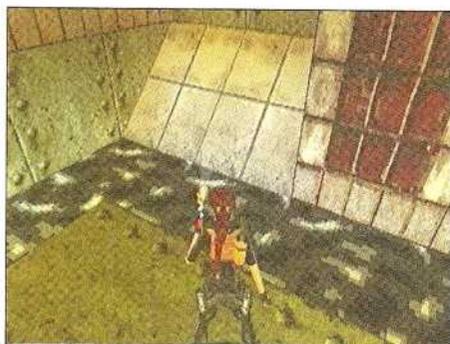
83. Aus dem Wasser kommt ihr, indem ihr auf die Schräge (Pfeil) klettert und sofort ein Rückwärtssalto macht. Danach lauft ihr in die Mitte der Halle und tötet die Wache.



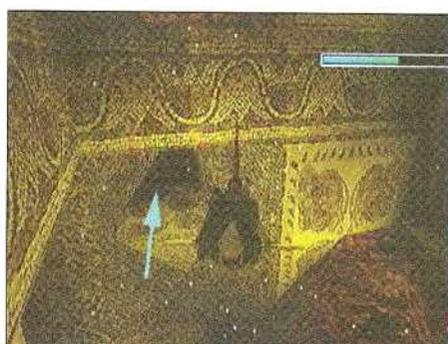
84. Wenn ihr bei 1 rüberlauft, gelangt ihr zu Bild 85. Bei Position 2 findet ihr endlich die Harpune und auch einen Schlüssel. Bei 3 gelangt ihr an ein weiteres Wasserbecken. Lauft ihr in Richtung von 4, gelangt ihr zu einer Wache, die ihr tötet. Bei der Wache findet ihr einen Schacht, der euch mit einem Speicherstein belohnt. Darüber hinaus findet ihr in der Halle diverse Gegenstände.



85. Folgt ihr dem Schacht bei 1, erreicht ihr ein Secret. Bei 2 findet ihr einen Hebel, den ihr aktiviert und der eine Bodenklappe öffnet. Ferner könnt ihr in diesem Raum noch ein Medi-Pack finden.



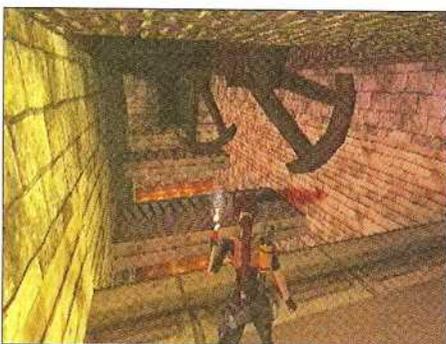
86. Als Nächstes geht ihr in den hinteren Teil (Pfeil 3 von Bild 84). Taucht in den Schacht hinunter und tötet zuerst den Taucher. Danach Luft holen und wieder zurück, ein Alligator wartet noch. Diesen nicht im Wasser stellen, sondern versuchen durch die Röhre nach draußen zu locken, um ihn dann von oben zu töten. Aber ihr könnt auch den Wasserscooter nehmen.



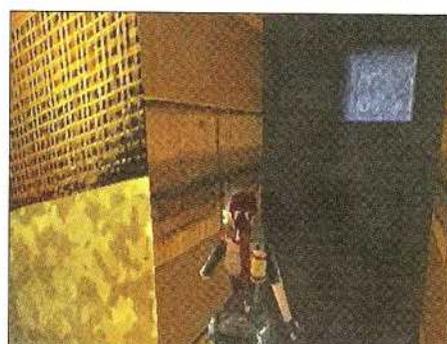
87. Im linken oberen Durchgang findet ihr eine Luftblase, von wo aus ihr eure Tauchmanöver startet. Der erste Hebel ist im Tunnel (Pfeil) im unteren Bereich rechts vom Medi-Pack. Der weitere Weg dürfte eindeutig sein. Tipp: Mit dem Scooter nur soweit wie nötig fahren, denn wenn ihr schwimmt, seid ihr wendiger. Zwischen den einzelnen Hebeln Luft holen.



88. Nachdem ihr die beiden Taucher erledigt habt, fahrt ihr den großen Schacht nach oben. Steigt aus dem Wasser und springt in das nächste Becken. Dort den Hebel umlegen, der das Feuer auslöscht. Dann auf die andere Seite und durch den Weg mit den Kolben bis zur aktuellen Position. An der Decke bis auf die andere Seite des Wasserfalls hangeln und in den Schacht (Pfeil) klettern.



89. Nun mit dem Scooter zurück zum offenen Tor, aber passt auf den Alligator auf. Nachdem ihr das Tor passiert habt, schnell den Schacht hoch und aus dem Wasser raus. An den beiden Hämmern kommt ihr am besten ganz links vorbei. Wenn ihr am Rand der Podeste steht, können sie euch nicht erwischen.



90. Im nächsten Tunnel findet ihr gleich am Anfang in der Decke ein Loch. Folgt dem Gang und springt über den Abgrund. Haltet euch am oberen Sims fest und lasst euch zum Schacht fallen. Dort reinklettern und dem Gang folgen. Springt dann über den Abgrund und wieder in den Schacht klettern. Folgt dem Gang und Lara trifft in einem Arbeitszimmer auf Sophia Lee.

Im nächsten Heft verrate ich euch den Rest! Bis dann ...



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe Zeitschriften (alle gängigen US und dt.) z.B. Mega Fun, Video Games, Maniac, Next Level, Fun Generation, Playstation Magazin, EGM, PSM, Game Fun, Game Pro, Playstation Plus, Lösungshefte und andere. Evtl. auch Tausch gegen Playstationspiele. Tel.: 07805/59328

Suche Sega Dreamcast mit Games, Sony PSX mit 10 Games Wild 9, Metal Gear Solid. N64 mit U-64 und 10 Games. V-CD-5 Titanic, Godzilla. AC-3/THX Heimkino Projektor - Barco. Tel. 07263/2489

Suche Zeitschriften: alle Telematch-Ausgaben, Videogames (bis '92), diverse Sonderausgaben, Videospiele-Bücher aller Art (auch engl. und jap.), Tel.: 0172/667 228 2 (Ulf)

Verkaufe oder tausche Lenkrad für PS (Mad Cats). Tausche gegen PS N64, SNES oder Mega Drive Games, nur Top Zustand!!! (NTSC oder PAL). Habe auch Games oder Pads zum Tausch. Ruft an! Täglich von 11 bis 14 Uhr. Tel. 09671/2654 (Daniel)

Verkaufe Rarität: Sega Multimega (in Europa auf 5000 St. limitiert). Komplett und 3 Pads und 4 CD und 1 Modul für VB DM 900. Atari Jaguar und 4 Spiele (z.B. Alien, Predator) DM 230. Für Saturn Sega Rally, Vampire Hunter (JAP), je DM 30. Für SNES Secret of Evermore, Illusion of Time, je DM 35. Für MD Story of Thor, Zero Tolerance, je DM 30. Auch andere Spiele ab DM 15. Tel. 05071/522

Kaufe Hard- und Software für Neo Geo und Neo Geo CD, PC-Engine, Turbo Duo, N64, PS, SNES, GB, Game Gear! Auch große Sammlungen kein Problem! Einfach anrufen. Tel. 05205/10438 (ab 17 Uhr)

Tausche 3 PSX-Spiele: Judge Dredd, Shockwave (US), F. Boom, 1 Analogpad, 8 Demo-CD. Suche dafür Shooter für N64 von Rare 008 PAL-Version. Tel. 05764/704

Suche G 7400-Module in gutem Zustand, vor allem: Stone Sling, Satellite Attack, Super Bee und Neutron Star. Ruft an! Tel. 05136/5620 (Thomas)

Suche Artbooks zu Castlevania X, Langriser, Ghost in the Shell, Metal Gear Solid, Biohazard 1+2, FF 7+8, oder einzelne Artworks. Außerdem Spiele: Castlevania X, Ghost in the Shell, FF 8 Demo und Soundtracks zu FF und Castlevania X. Tel. 09193/7603 (Julia)

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für DUO/PC-Engine. Ab 17 Uhr. Tel. 02374/850355

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Oldies-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex und 15 Spiele. Tel. 089/1403732 od. 0177/3733556

Kaufe, verkaufe, tausche ca. 10 PSX, 20 SNES, 10 N64 und 20 PC-Games. Suche NES und Games, besonders alle Mega-Man-Titel. Suche für SNES Mega Man X2 und X3, 7, RPG uvm. Suche für PSX: Cardinal Syn, Street Fighter Ex+A uvm. Ab 18 Uhr. Tel. 07522/21176 (Oliver)

Suche verzweifelt Final-Fantasy-Tactics-Artbook (evtl. ISBN-Nr.), Vandal Hearts/Suikoden-Sound-Track, FF-7-Figurenbausätze. Topzahlung garantiert!!! Uwe Staffel, Schlarthweg 2, 73630 Remshalen. Tel. 07151/75435

Tausche Saturn mit 2 Pads, Lenkrad, RGB-Kabel, 16 Spielen und 13 Demo-CDs gegen PSX/N64 mit Spielen oder verkaufe gegen Gebot. Tausche auch MD-Spiele. Suche Landstalker, Shining Force 1+2, Light Crusader, Phantasy Star 3+4 u.a.. Tel. 02563/6200 (Timm)

Verkaufe Horroradventure für 55 DM, FF 7 mit Lösungsbuch 75 DM, Crazy Ivan + Alien Trilogy je 25 DM, orig. Sony Controller 19 DM für N64 Forsaken 64 85 DM, Turok (mit Codes) 59 DM, Blastcorps 65 DM, orig. Rumble-Controller-Packs je 25 DM (alles fast neu mit Hülle und Anl.) oder tausche gegen Gran Turismo, Alundra, Banjo Kazooie, ISS 98 (N64) evtl. mit Zuzahlung. Tel. 09421/88134

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD, Mega CD, 32X, Saturn, Master System, PSX, NES, 3 DO, PC-Engine, viele US/JAP Importe, z.B. N64 ISS JAP, Turok US je 85 DM, NEO GEO Top Hunter CD 45 DM, PSX 3X3 Eyes JAP, Zero Divide JAP, The Deep JAP, Tactics Ogre JAP, Samure Showdown RPG JAP, Roit Stars JAP. Je inkl. Porto 85 DM, 3 DO Family Flud US, Fifa US, Pinball US je 45 DM. Tel. 030/6258637

Suche günstige Spiele für PS, N64 und Game Boy. Bitte alles anbieten, egal ob alt oder neu, komplette Sammlungen, aber auch kleinere Mengen zu vernünftigen Preisen. Tausche auch gerne gegen meine Spiele. Schickt mir schnell Eure Listen mit Angeboten oder Tauschvorschlägen. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verkaufe für N64 Extreme G, NHL Breakaway, NFL Quarterback 98 für je 60 DM. Lylat Wars mit Rumble P. für 70 DM. Turok 50 DM. Mario 40 DM. Für PSX Wipeout 1, Pandemonium 1 für je 30 DM. Ballerspiel, B.A. Toshinden 2, Madden NFL 97 für je 40 DM. Rapid Racer, NHL 98, Madden NFL 98 für je 50 DM. Alle Spiele im Topzustand. Tel. 09306/2406 (16 - 18 Uhr, Micha)

Verkaufe für PlayStation: FF 7 (PAL/engl.) 22 DM, BH 2 (JAP) 35 DM. Für Saturn Sega Touring Car (PAL) 19 DM, Panzer Dragon 2 (PAL) 15 DM, Nights + Xmas Nights (PAL/ohne 3D Pad) 19 DM. E3 Messevideos Part 1+2 (2 VHS-Videos von Freaks Shop) 15 DM. Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5 a, 17491 Greifswald. Tel./Fax. 03834/811747

Verkaufe/tausche SNES, z.B. Zelda, R-Type I, Striker-Tennis, Soulblazer (US), Formel I, Flashback, Turrigan I, Starwars (Jedi), Terminator II, Adams Family, Knights of the Round, etc. Super Game Boy für N64 Starwars, Topgear Rally, Mario 64, etc. Verkaufe Nintendo-Club-Hefte und Mega Fun, Video Games. Tel. 02501/58613

Kaufe alles: Spiele, Konsolen und auch ganze Sammlungen für Saturn, PlayStation usw. Bitte alles anbieten. Am besten per Fax. Kaufe auch Multinorm PSX. Suche Atari Lynx und Game Gear mit TV-Tuner günstig. Suche billig N64 mit Spielen. Einfach anrufen und nach Daniel fragen. Tel. 07529/2222, Fax. 07529/3273

Kaufe/tausche (teilweise verkaufe) PSX-, N64- und SNES-Spiele und ganze Sammlungen mit Konsolen. Verkaufe Game Gear. Alle Tauschvarianten möglich. Suche ständig Neuheiten. Komme persönlich vorbei. Kaufe Sammlungen ab 30 Spiele - bitte nur seriöse Angebote. Tel. 0171/4665656 (Ab 20 Uhr, ruft jetzt an!! Es lohnt sich.)

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe NHL-Hockey 97 PS 49 DM, Return Fire PS 39 DM, SNES-Konsole 100 DM, Mario Kart 35 DM, Donkey Kong 2 58 DM, Mega-Drive-Konsole 100 DM, Sonic 1+2 je 35 DM, Mega Games I 29 DM, Kid Chameleon JAP 30 DM, versch. Videospielehefte. Tel. 07807/533 (Steffi)

Kaufe/verkaufe/tausche Konsolen und Sammlungen für fast alle Systeme. Suche vor allem JAP MD-, PS-, Saturn-Spiele. Habe Tobal 2, Bushido 1+2. Bitte alles anbieten. Tel. 0172/4313195 (Frank)

Verkaufe N64 PAL, + 1 farbiges Joypad, 2 Memory Cards 1 Meg, S-VHS-Kabel für DM 200. Verkaufe Turok UK DM 40. Mario Kart DM 45. Super Mario 64 DM 45. Wave Race DM 30. NFL QC 98 DM 35. Rare-Spiel DM 70. Alles ohne Versandkosten. Abends ab 19 Uhr. Tel. 02131/669569

Tausche/verkaufe/kaufe ständig Spiele, Konsolen und Sammlungen von PS + N64. Verk. oder tausche folgende Sammlungen: Saturn 10 Spiele (Winter He.), MD 23 Spiele, MS 23 Spiele (tausche gerne gegen PS- + N64-Spiele + -Geräte, bzw. Anzahlungnahme möglich) Günstig + Fair. Anruf lohnt sich. Tel. 08251/3217 (Markus)

Verkaufe SNES mit 12 Spielen, Konsole + 2 Joypads + Super Joysticks für 5er Adapter und Super Game Boy + 4 Spiele. Alles für nur VB 620 DM. Verkaufe auch PSX-Spiele + 2 Joypads auf Anfrage ab 16 Uhr. Tel. 0172/7262839

Master System/Game Gear

Suche Game Gear mit Spielen und TV-Adapter. Nur mit Originalverpackung und Beschreibung in gutem Zustand. Zahle bis 100 DM. Tel. 05432/1789

Verkaufe NEO-GEO-Modul-Gerät, RGB, Joypad, Memorycard, Art of Fighting 350 DM. World Hereros, Art of Fighting, Ninja Combat, je 80 DM. Spinmaster 150 DM. NEO-GEO-CD, 2 Spiele 350 DM. N64, US, RGB-Umbau, 5 Spiele, Adapter für die Spiele 490 DM. Suche günstige NEO-GEO-CD-Spiele. Tel. 06894/384305

Achtung: Wer besitzt diese Sonic-Titel? GG: S. Blast, S. Drift 1+2, S. Triple Trouble, S. Tails 2, Tails Skypatrol, S. Zin 1, Sonic Chaos 2. Zahle pro Spiel 50 DM. Suche auch Original JAP Sonic Mangas. Für Teil 1+2 zahle ich zusammen 150 DM. Tel. 06029/5374 (Andreas)

Jaguar

Jaguar + CD-Rom Laufwerk; 3 Pads, 20 Spiele, Scartkabel. Zusammen VB 450 DM, auch einzeln. Passender RGB-Monitor-Philips VB 80 DM, Atari Lynx + 1 Spiel + Zubehör 50 DM. Porto zahlt Käufer. Tel.: 0172/9866249 oder 08552/3224

Mega Drive

Verkaufe Ambition of Cäsar JAP, Battle Golfer JAP, Light Crusader, Shadowrun US, Seaquest DSV, Dahwa JAP, Ecco 2 JAP, Pulseman JAP, Sonic 3, Toystory, Valis US, Earth Defense US, Demolition Man, Fire Mustang JAP, Hellfire JAP, Star Cruiser JAP, Thunderforce 3 JAP, je 65 DM. Monopoly US, Risiko US, Warrior of Rome US, NZ-Story, je 85 DM. Alles inkl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Hilfe!!! Suche Street of Rage 2 für den Mega Drive! Zahle gut! Tel. 02824/804343

Verkaufe ca. 80 Mega-Drive-Spiele (Topzustand mit Anleitung und Verpackung), z.B. Sonic-Serie, Rollen-, Action-, Sport-, Abenteuer-, Strategie- und lustige Kinderspiele, z.B. Aladdin, Garfield, Dschungelbuch usw. Preise ab 15 DM sowie Zubehör (Joypad, AR 2, 4-Spieleadapter usw.). Spielaliste gegen 1,10 DM Rückporto. Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Super Nintendo

Verkaufe: SNES 1 Pad und SN-Pro-Pad 99 DM. Secret auf Mana, Donkey Kong Country, Theme Park, Jungle Strike, Urban Strike, Super Conflict, Spectre, Soul Blazer, je 30 DM. Sim City, Super Mario World, je 10 DM. Alles zusammen 300 DM (inkl. Versand). Extra: PSX Infra Red Controllers von Blaze 40 DM. Für Mega Drive Phantasy Star 3 10 DM. Tel. 0395/3698151

Verkaufe SNES, 2 Controller, AV/Stereo Kabel, Verlängerungskabel, Donkey Kong Country 1+2 VB 150 DM. Tel. 0511/319373 (ab 17 Uhr)

Verkaufe 1 Infrarot-Joypad für SNES, original verpackt für 29 DM. Tel. 02363/561312

Verkaufe SNES mit 13 - 3 Joypads und Super Game Boy und 1 Spiel und 1 Racing VB 600 DM. Spiele, z.B. Donkey Kong 1+2+3, Mr. Nutz u.v.m. Tel. 0172/7262839

Verkaufe SNES mit 10 Spielen (Secret of Mana, Prince of Persia, Zelda, Super Mario World 1+2, Super Mario, All Stars, Sim City, Beavis und Buttthead, Lord of Rings, Adams Family, Valves) inkl. Super Game Boy, Spieleberater in Topzustand. Komplett nur 300 DM und Saturn mit 5 Spielen für 300 DM Topzustand (Nights, Tomb Raider, Myst etc.). Tel. 07364/6594

PlayStation

Tausche/verk. aktuelle PS und N 64 Pal-Spiele!! Suche z.B. Heart of D., Timeshock, N 20, Snowboard Kids, Game Boy-Adapter für N 64 oder PS. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Saturn

Verkaufe Saturn und Lenkrad und Pad und Stick und 12 Demos und 16 Spiele nur komplett für 900 DM. Tel. 07161/12937 (Murat verlangen)

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Joypads und 7 Spielen mit Originalverpackung für nur 165 DM VB. Tel. 07651/183 (fragt nach Jan)

Verkaufe Saturn mit Game Buster, Videokarte, Memoryspeicher und 2 Pads. _ Jahr alt, wie neu. 50 Saturn-Spiele: Exhumed, Magic Carpet, Thunderhawk, Panzer Dragon, Virtua Fighter, Sega Rally, Virtua Fighter Kids, Rabetica, Mystaria, Defcon 5, Wing Arms, Blow Crypt, Killer und viele mehr. Komplette Sega Saturn plus 50 Spiele VB 1.200 DM. Alles tipptopp. Tel. 06421/42795

Verkaufe Sega Saturn und 20 Originalpads und 1 Analogpad und Sega Rally, Panzer Dagoon 1+2, Nights, Soviet Strike, Parodins, Tomb Raider, Virtua Fighter 2. Alles noch mit Originalverpackung für zusammen 200 DM. Tel. 09073/3339 (nur bis 14 Uhr anrufen)

Verkaufe nagelneuen Saturn (aus Gewinnspiel, inkl. Garantie bis 11/99) PAL für 150 DM! Suche auch alle guten Ballerspiele, wie R-Type und Thunderforce, sowie gute Lightgun-Spiele und Manx TT! Günstige Angebote an Tel. 05205/10438 (Matthias)

Verkaufe für Saturn: Lunar 2 (JAP), neuverpackt für nur 100 DM! Nur Versand! Ayhan Turan, Stresowstr. 10, 13597 Berlin

Verkaufe/kaufe/tausche Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Playstation. Suche besonders Virtua Stick für Sega Saturn. Wer hat Erfahrung mit Versandhandel Run Pacific? Habe sehr großes Interesse an Segas Dreamcast. Tel. und Fax: 05561/982042. (bitte ab 16.30 Uhr anrufen, danke Thomas)

Verkaufe über 60 Saturnspiele zum VKP von 30 bis 50 DM (auch Spiele aus USA und Japan). Tel. 08462/905745 (bitte nach 17.30 Uhr anrufen)

Suche für Sega Saturn: Mystaria, Dregon Force, Shining the Holy Arc. Bitte nur gut erhaltene Ware anbieten. Zahle pro Spiel 50 DM. Tel. 0208/608866

Suche für Saturn Iron Saturn, Winter Heat, Riven 2. Für PS Flottenmanöver, Prince, Nasem Boxing, Knock out Rings, NHL 99, Colony Wars, Vergeance Metal Gear, Solid Victory, Boxing 2, C & C Gegenschlag. Tel. 06332/72181

Verkaufe Defcom 5 für 30 DM, Fifa 97, und 5 Demo-CDs (WipEout, Gremlin, Panzer Dagoon, Saga, Sega Flash 7, Demo-CD 25 DM, Winter Heat 79 DM, Fifa 98 70 DM. Tel. 09931/5913 (Andi)

Stopp! Verkaufe Saturn mit 2 Joypads, 8 Top-Games, Adapter für Import-Spiele und 8 Demo-CDs. Nur komplett für 250 DM. Tel. 03925/281327 (Matthias, ab 15 Uhr)

Verkaufe Saturn mit 2 Pads und Lenkrad und Analogpad und 17 Spielen: Nights, Tomb Raider, Sega, Worldwide Soccer 97, Virtua Fighter, Daytona I+II, Fifa, Sega Rally, NBA, Action, etc. Komplette für 450 DM. Tel. 02045/2526 und 0172/2869643 (ab 20 Uhr)

Tausche/verkaufe Enemy Zero, Fighters, Megamix, Tomb Raider, Daytona USA, Gex, Magic Carpet, M. Mansion, Theme Park, Victory Goal, Slam Jam 96, VR, Earthworm Jim 2, Revolution X, Johnny Bazookaone, X-Mas, Nights. Tel. 040/38612399 (fragt nach Genaro)

Verkaufe Daytona US 40 DM, Lemmings 3 D 20 DM, Alone in the Dark 20 DM, Hang on 6P 96 30 DM, Hardcore 4x4 40 DM, Tomb Raider 40 DM. Tel. 03334/420020 (ab 14 Uhr)

Verkaufe Sega Saturn Multinorm, 15 Topspiele, 9 Demo-CDs, 1 Lenkrad, 1 Analog-Controller und 3 weitere Pads. Angebote unter Tel. 04243/971884 (ab 17.30 Uhr, Sven verlangen)

Sammlungsauflösung!! Verkaufe ca. 80 Saturn-Spiele ab 10 DM. Zum Teil Importspiele. Tel. 09922/6756

Verkaufe Sega Saturn komplett mit 2 Pads, 1 3D-Pad, Memorycard, Gamebuster, MPEG-Karte, 21 Spiele: Panzer Dagoon 1-3, Soviet Strike, Tomb Raider, C & C, Sega Rally, Alien Trilogy, Bug, Myst, Casper, Blazing Dragons, Worldwide Soccer 97, Shellshock, Thunderhawk usw. 3 Video-CDs und Demo, 13 Spieledemos nur 750 DM!! Tel. 02923/8006 (Marco)

Verkaufe Saturn-Spiele zu günstigen Preisen (plus Porto und Versand), z.B. A. Racing 25 DM, D. Conflict 25 DM, Warcraft 2 30 DM, P.D. Saga 40 DM, Enemy Zero 40 DM. Tel. 0208/470721

Verkaufe Sega Saturn und Memorycard, 2 Pads und 17 Spiele (D. Force, Warcraft2, C & C, WWS 97, NHL 97, Croc, Virtua Fighter 2, Need for Speed, Gruselspiel, Madden 97 usw.) Preis VB. Tel. 05177/92111

Verkaufe Saturn Contra (US), Corpse Killer (US), Creature Shock (JAP), Enemy Zero (JAP), Gegege No (JAP), Kim 6 The Spirits (JAP), Ultimate (US), Shining Wisdom (JAP), SDE Pocket 2 (JAP), Sky Target (JAP), Thor 2 (JAP), Toshinden (JAP), Joker (JAP), Ninky (JAP), Hyper Duell (JAP), Fist, je 85 DM. War Commander 2 95 DM. Alles inkl. Porto. Tel./Fax: 030/6258637

Suche dringend für Saturn: Filmtrilogie-Spiel (Bruce-Willis-Filme), Gun-Shooter Teil 1 (Sega), Dragon Force: (JAP/US): Adv. World War, Fighting Force, Grandia, Dragon Force 2, Thunderforce 5. Suche ferner 3D-Pad für MD Gunstar Heroes, Street Fighter 2, SCE. Nur am Wochenende!!! Ich rufe auch zurück. Tel.Nr. angeben. Tel. 06471/39454 (Dennis)

Verkaufe Saturn, 2 Pads, I & I Buck, Spiele: Gruselspiel, WWF, Wrestlemania, VC 1+2 Gun, Street Fighter Alpha, NBA Jam Extreme, Sega Rally, Virtual on, Off-World, Interceptor Extreme, WipEout 2097, usw. Alexander Vogel, Schliemannstr. 29, 40699 Erkrath. Tel. 02104/40219

Sega Saturn Zubehör: Konsole + Joypad und Scart-Kabel für nur 120 DM, Memory-Card original für nur 40 DM, Game-Buster von Dataflasch für nur 45 DM, RF-Unit Kabel für nur 15 DM und Spiele (z.B. Sega-Rally, SC 2000, Tunnel B1, D, Impact-Racing...) Zwischen 20 u. 50 DM! Ein Demo pro Spiel gratis! Alles originalverpackt! Ruft an! Tel.: 02373/67371. Fragt nach Chris

Suche dringend: für Saturn (Shining Force III, NBA Action 98, PD Saga, SF Collection usw.), für Mega Drive (SSFII, Shining Force 1+2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, NHL '97 usw.), für Mega CD (Thunderhawk, BC Racers, Snatcher, F1-Beyond the Limit usw.), für SNES (Mario Kart, DKC 2+3, SSF II usw.). Biete N 64, SAT, MD, SNES + Mega CD + Spiele zum Tausch (NBA Courtside, Bomberman 64, Extreme G, Jungle Strike, Sonic R, Manx TT usw.) Tel.: 02237/8905, Andreas

Verk. Saturn mit 16 Spielen, 1 Lenkrad, 1 Memorycard für 450 DM. 0214/44354

Verkaufe: Corpse Killer US 65 DM, Creature Chock JAP 85 DM, Don Pachi JAP 85 DM, Enemy Zero JAP 85 DM, Fist Limit Ed. JAP 85 DM, Hyperduell JAP 85 DM, Gruselspiel JAP 125 DM, Streetfighter Collection JAP 85 DM, Wangan Dead Heat Limit Ed. (MPEG) 85 DM, World Advanced US 95 DM, -Teil 2 JAP 95 DM, Winning Post US 65 DM, Sonic R 65 DM, Croc 65 DM, Hexen 65 DM, etc. Alles inkl. Porto. T/F: 0306258637

Biete Elevator Action 2 JAP, Actionspiel JAP, Herc's Adventure US für Saturn. Für Mega Drive: Dragonball Z Samurai Showdown, Yuyuhakusho. Suche für Saturn Importspiele und Gex, Swagman, Space Jam, Sonic Race, suche für Mega CD: Snatcher. Tel.: 07221/61286

Verkaufe Digital Pinball VB 30 DM, Andretti Racing (kpl. deutsch) VB 35 DM, Pandemonium VB 50 DM. Suche Mega Fun 5/93-11/97. Tel.: 037360/70222 André

Inserentenverzeichnis

Acclaim.....5, 55, 99	Interact.....61
ACME.....67	Konami.....65
CDG.....35	Media Attack.....27
Codemasters.....U2, 3	MLC.....81
Computec Media AG.....	MVG Verlag.....105
90, 107, 111, 118, 125, 126	Nintendo.....U4
Cross.....87	Order in Time.....63
Cybergames.....41	Playcom.....31
Electronic Arts.....7	RGM.....27
Game it!.....51	Softgold.....28, 75
Gamer's Point.....47	Sony.....17
Groß.....71	Theo Kranz Versand.....25
GT Interactive.....37	VIVA.....101
Hint Shop.....71	

MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF Wir freuen uns über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 - 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!
Wir führen zur Zeit

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	N64	N64 NEUPREISE	
über 800	PC	F1 Pole Position 64	DM 55,-
über 400	PlayStation	Blast Corps	DM 55,-
über 400	GameBoy	Mischief Makers	DM 55,-
über 300	Master System	Clayfighter 33 1/3	DM 55,-
über 400	Mega Drive	Madden 64	DM 55,-
über 80	Sega Saturn	Chamäleon Twist	DM 55,-
über 400	Amiga	PlayStation NEUPREISE	
über 60	Game Gear	Crime Killer	DM 35,-
über 200	Nintendo	Courious Crisis	DM 35,-
über 500	Super Nintendo	PSX-Controller ab	DM 20,-
Spiele und außerdem:		Speicher 1 MB	DM 20,-
Atari 2600, X32, 3DO, CDI, Atari ST, C64		Speicher 8 MB	DM 35,-

Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

- Spiele für alle Systeme in Riesen-Auswahl
- An- und Verkauf von Spielen und Konsolen
- Ein Anruf - wir kümmern uns um den Rest

Unser Laden:

Media Tunnel
U-Bhf. Wilmersdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth
10627 Berlin

Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen

Funk: 0177 - 61 41 781/ 82 Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr

Alle Preise incl. MwSt., Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht

Das lest ihr in der nächsten



Dreamcast-Release

Am 27. November ist es endlich so weit! Eine neue Konsole betritt die unendlichen Weiten des Videospiegelmarktes. In unserer nächsten Ausgabe werden wir Segas neue Konsole für euch auf Herz und Nieren testen. Es wird sich zeigen, ob das Flaggschiff tatsächlich Model-3-Qualitäten zu bieten hat. Zusätzlich stellen wir euch die ersten Softwarekracher vor, von denen wir besonders Virtua Fighter 3 tb unter die Lupe nehmen. Ob der Prügler wirklich mehr zu bieten hat als das Arcade-Original, das wird ein ausführlicher Mega-Test zeigen. Doch auch das Geschicklichkeitsspiel Pen Pen Triathlon sowie das Actiongame Godzila werden wir im Rahmen unseres umfassenden Dreamcast-Berichtes natürlich nicht außer Acht lassen.



Mega Fun 2/99 erscheint am 7.1.99

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe!

- A Bug's Life: Aufstand der Zwerge • Akuji the Heartless: Potentieller Lara-Killer • Deep Blue: Auf den Spuren Jules Vernes • Starcom: Heiße 3D-Action in den Weiten des Alls

sekunde +++ in 1s

Gran Turismo auf dem N64

Automobili Lamborghini war sicherlich nicht der erwartete Top-Titel für Nintendos 64-Bitter. Die Fahrzeuge sausten wie auf Schienen durch die Kurven und die Pisten wurden allesamt lieblos gestaltet. Nun starten die Jungs von Titus mit Roadsters '99 einen zweiten Anlauf. Dabei stehen euch 20 unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen ihr über zehn authentisch gestaltete Pisten donert. Leider konnte das Softwarehaus keine Lizenzen für die Fahrzeuge ergattern, jedoch ähneln die Boliden den Edelkarossen von Porsche oder Lamborghini bis aufs kleinste Detail. Wann der Racer vor dem heimischen Bildschirm gezockt werden kann, ist jedoch noch offen.



index

Abe's Oddysee	EH	210
Actua Golf 3	T 76%	47
Actua Soccer 3	T 77%	50
Apocalypse	EH	211
Arkanoid Returns	EH	211
Astroids 3D	T 76%	72
Auto Destruct	EH	214
Azure Dreams	EH	213
Blaze & Blade	T 73%	60
Body Harvest	EH	211
Bomberman Hero	EH	211
Buggy	T 54%	70
Bust A Move 4	T	70
C&C2: Gegenschlag	EH	210, 213
C3 Racing	T 89%	102
Cardinal Syn	EH	213
Caesar's Palace 2	T 55%	51
Colony Wars	EH	211
Colony Wars: Veng	EH	211
Colony Wars: Veng	T 89%	92
Cool Boarders 3	EH	211
Crash Bandicoot Warp	T 89%	76
Croc	EH	212
Devil Dice	T 76%	106
Dodgem Arena	T 61%	71
Eliminator	N	30

F-Zero X	EH	211
F-Zero X	T 73%	80
FIFA '99	T 89%	48
Formel 1 '98	EH	210
Gex 3D	EH	210
Grand Theft Auto	EH	211
Hugo	T 33%	70
Invasion	T 25%	62
Kingsley	N	26
KKND: Krossfire	N	20
Lemmings	T 73%	74
MediEvil	EH	210
Moto Racer 2	EH	210, 213
Mr. Domino	EH	213
N20	EH	212
Nascar '99	T 68%	100
Nascar 99	EH	211
NBA Jam '99	T 89%	68
NBA Live '99	T 81%	66
NFL Blitz	T 83%	70
NFL Quarterback Club	T 88%	86
NHL Breakaway '99	N	36
Ninja - Shadow of D	EH	213, 214
Psybadek	T 72%	88
R-Types	EH	211
Retroforce	N	24
Ridge Racer Type 4	N	32
Rival Schools	T 80%	46

Erscheinungstermine

Japan

Virtua Fighter 3 tb	DC	erh.
Godzilla Generations	DC	erh.
Dreamcast-Grundgerät	DC	erh.
Pen Pen Triathlon	DC	erh.
Street Fighter Zero 3	PS	Dez.
Theme Aquarium	PS	Dez.
July	DC	Dez.
I.Q. Final	PS	Dez.
Ridge Racer Type 4	PS	03.12.
Hard Edge	PS	03.12.
Ehrgeiz	PS	17.12.
Sonic Adventure	DC	23.12.
Incoming	DC	23.12.
Seventh Cross	DC	23.12.
Tetris 4D	DC	23.12.
Evolution	DC	23.12.
Geist Force	DC	Jan.
Monaco GP 2	DC	Jan.
Sega Rally 2	DC	14.01.
Blue Stinger	DC	14.01.
Sengoku Turb	DC	14.01.

USA

Golden Nugget 64	N64	Dez.
South Park 64	N64	Dez.
Bust A Move 4	N64	Dez.
Magic Flute	N64	Dez.
Penny Racers	N64	Dez.
Tonic Trouble	N64	Dez.
Fighting Force 64	N64	Dez.
Castlevania	N64	Dez.
Psybadek	PS	Dez.
Uprising X	PS	12.12.
NBA Shout Out 99	PS	16.12.
American Deer Hunter	PS	16.12.
Nectaris: Military Madness	PS	16.12.
Bomberman Fantasy Race	PS	16.12.
Shadowgate 64: Trials of	N64	18.12.
Army Men 3D	PS	29.12.
Jackie Chan's Stuntmaster	PS	Jan.
WCW Nitro Live	PS	Jan.
Croc II	PS	Jan.

Deutschland

Turok 2	07.12.	N64
Libero Grande	11.12.	PS
Crash Bandicoot 3	11.12.	PS
Zelda 64: Ocarina of Time	13.12.	N64
Box Champions	19.12.	PS
Tiger Woods '99	21.12.	PS
Bust A Move 4	Dez.	PS
Starshot	Dez.	N64
Asteroids	Dez.	PS
T'ai Fu	Dez.	PS
Big Air	Dez.	PS
Brunswick Bowling	Dez.	PS
Live Wire	Dez.	PS
Jurassic Park II (Platinum)	15.1.	PS
Big Air	29.1.	PS
Actua NHL Hockey '99	Jan.	PS
Actua Premier Manager '99	Jan.	PS
Monkey Heroes	Jan.	PS
Akuji the Heartless	Jan.	PS
Pool Hustler	Jan.	PS
Shanghai True Valour	Jan.	PS
Monster Seed	Jan.	PS
Deep Blue	Jan.	PS
WCW Vs NWO Thunder	Jan.	PS
Viva Soccer	Jan.	PS
Global Domination	Jan.	PS
Kensei - Sacred Fist	Jan.	PS

Rogue Trip: Vac.	EH	214
S.C.A.R.S.	T 73%	106
Silent Hill	N	22
Skull Monkeys	EH	213
Small Soldiers	T 72%	64
South Park	N	23
Spyro the Dragon	EH	212
Star Wars Masters	EH	213
Starshot	T 79%	84
The King of Fighters '97	EH	214
The Unholy War	EH	214
Tiger Woods Golf '99	N	35
Tom Raider III	EH	216
Tomb Raider III	T 89%	52
Tomb!	EH	213
Trash It	EH	210
V 2000	EH	212
V 2000	EH	213
V-Rally Edition '99	T 85%	96
Victory Boxing 2	T 70%	63
Wild 9	EH	210
WipEout 64	EH	214
WipEout 64	T 83%	82
WWF Warzone	EH	215
Zelda 64: Ocarina	T 96%	38

Legende: N = Neuheiten; T = Test; EH = Erste Hilfe

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
e-mail: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

ComputeC Media AG, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 91072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de

Anschrift des Abo-Service

Abobetreuung Nürnberg
ComputeC Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döller, Swen Harder, Mario Brkujl

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Gunther Hruby, Georg Döller

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

Nintendo

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

ComputeC Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/ 2872-100
Telefax: 0911/ 2872-240

Anzeigenverkauf

Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)

Wolfgang Menne

Anzeigenposition

Andreas Klopfer

Online-Vermarktung

Susanne Szameitat

Anzeigenassistent

Claudia Rudolph

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11

vom 1.10.1997.

Verlag

ComputeC Media AG

Innere Crämer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Michael Schraut

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement
DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 WKZ. | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 2, Quartal 1998 59.052 Exemplare

Das Inhaltsregister wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.



Psybodek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespass..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybodek, Kako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.





FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

