

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR  11/98 DM 5,90

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME



**Extra
im Heft**

- ◆◆◆ *Turok 2-Tattoo*
- ◆◆◆ *Riesen-Lara-Poster (Teil 1)*



Extreme-G 2 N64

◆◆◆ *Highspeed-Raserei mit 4 MB-RAM-Doping*

**Oddworld:
Abe's Exoddus PS**

◆◆◆ *Das beste „Bonusspiel“ aller Zeiten*

**Sonic
Adventure DC**



◆◆◆ *Live aus Japan:
Sonic's sensationelles
Comeback*

Turok 2 N64

◆◆◆ *Dino-Gemetzel: Der ultimative 6-Seiten-Test*



*Parasite Eve, Spyro, MediEvil,
WWF Warzone, Tenchu, F-1 World GP,
Iggy's Reckin' Balls, C&C 2 u.v.m.*





MISSION: IMPOSSIBLE™ MISSION: IMPOSSIBLE

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

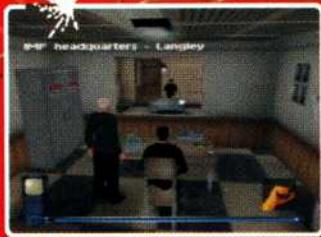
Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



"EXPECT THE IMPOSSIBLE"



Besuchen Sie



auf der



Halle 3, Stand C 45



Maxi-Test & Mini-Schlaf



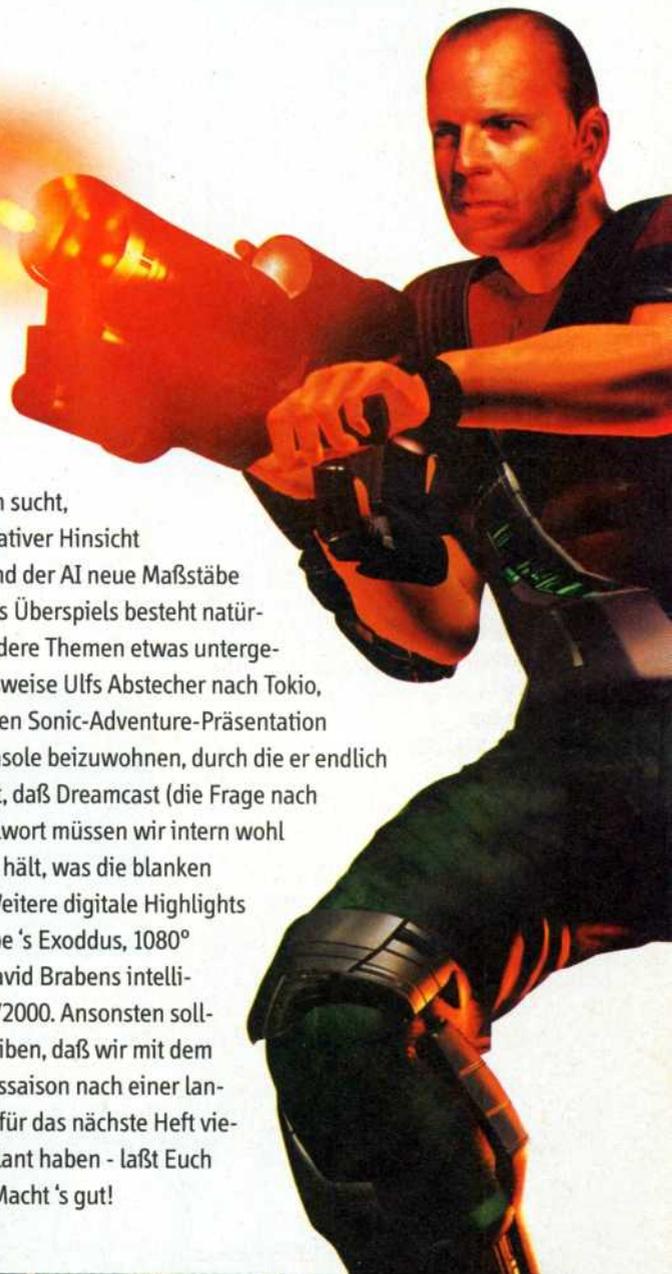
Spyro the Dragon: Mit diesem Titel startet SCEE den Angriff auf die jüngeren PlayStation-User. Lest den Test auf Seite 68

Der Abgabetermin, im Englischen noch wesentlich martialischer und treffender als „Deadline“ bezeichnet, ist bekanntlich das immer wiederkehrende leidige Zeitschriften-Ritual, das stets Hektik und ein erhöhtes Arbeitspensum verspricht. Doch was macht man, wenn zum Beispiel Turok 2, eines der wichtigsten und besten Videospiele '98, kurz vor dem Abgabetermin noch nach einem Mega-Test schreit? Nun, angesichts dieser Ausnahmesituation kurz vor dem eigentlichen Weihnachtsgeschäft waren schon einige Gespräche mehr vonnöten, um das scheinbar Unmögliche doch noch zu organisieren. Im Klartext bedeu-

te es, daß Acclaims unermüdlicher PR-Recke Stefan „Lulu“ Luludes (Eigenkommentar: „Ich habe momentan eine 7-Tage-Woche.“) gezwungen war, sich in Würzburg von Freitag auf Samstag ein Hotel zu suchen, damit die wohl längste Spielsession in der Mega-Fun-Historie beginnen konnte. Zumindest für Georg wäre dieses Hotelzimmer jedoch kaum nötig gewesen, denn in der Zeit von 15.00 Freitag nachmittags bis 13.00 Uhr Samstag mittags war beharrlicher N64-Dauerbetrieb angesagt, wo sage und schreibe über 600 Screenshots entstanden sind. An dieser Stelle übrigens ein dickes Dankeschön an unseren PlayStation-Games-Kollegen Udo Lewalter, der Georg kollegial die ganze Nacht über zur Seite stand. Der Aufwand hat sich aber auf jeden Fall gelohnt. Nicht ohne Stolz präsentieren wir als eines der ersten Magazine weltweit einen

Turok 2: Dieser Ego-Shooter der absoluten Extraklasse hat auf jeden Fall einen Platz in der Videospiegelgeschichte verdient. Ab Seite 68 erwartet Euch ein wahrhaftiger Mega-Test

umfassenden Testbericht, über einen Ego-Shooter, der nicht nur in seinem Genre momentan seinesgleichen sucht, sondern auch in qualitativer Hinsicht bezüglich der Grafik und der AI neue Maßstäbe setzt. Angesichts dieses Überspiels besteht natürlich die Gefahr, daß andere Themen etwas untergehen könnten. Beispielsweise Ulfs Abstecher nach Tokio, um der beeindruckenden Sonic-Adventure-Präsentation auf der Dreamcast-Konsole beizuwohnen, durch die er endlich die Bestätigung erhielt, daß Dreamcast (die Frage nach dem passenden Artikelwort müssen wir intern wohl noch einmal abklären) hält, was die blanken Zahlen versprechen. Weitere digitale Highlights lesen sich wie folgt: Abe 's Exodds, 1080° Snowboardin sowie David Brabens intelligenter Actioncocktail V2000. Ansonsten sollte nicht unerwähnt bleiben, daß wir mit dem Beginn der Weihnachtssaison nach einer langen Vorbereitungszeit für das nächste Heft viele Veränderungen geplant haben - laßt Euch einfach überraschen! Macht 's gut!



Digi-Bruce in Action! Activisions sündhaft teurer Vertrag mit dem Hollywood-Mimen trägt nach mehrfachem Hin und Her endlich Früchte. Der Actionspaß beginnt ab Seite 70



TUROK 2-Tattoo

So wird tätowiert:

- Schutzpapier abziehen
- Tattoo mit dem Motiv nach unten auf die Haut drücken und Trägerpapier gut anfeuchten
- 20-25 Sekunden warten, bis sich das Trägerpapier leicht abziehen läßt

Euer Mega Fun-Team

news scene work in progress preview

PlayStation

- Apocalypse24
- Colony Wars: Vengeance26
- Formel 1 '9828
- Knock Out Kings41
- Libero Grande30
- Monkey Heroes35
- Nascar '9939
- NBA Live '9940
- NHL '9938
- Starcon37
- TOCA 222
- Tomb Raider III20
- X-Game Pro Boarders31

Nintendo 64

- Castlevania32
- Extreme-G 236
- Silicon Valley45

scene14



Lest neueste Fakten zum dritten Abenteuer der smarten Lara Croft
Seite 20



spieletest

PlayStation

- Abe's Exodds92
- All Star Tennis '9979
- Bust A Groove78
- Constructor90
- Elemental Gearbolt86
- Frenzy !78
- Future Cop82
- Madden NFL '9975
- Moto Racer 274
- Ninja76
- Parasite Eve96
- Point Blank 281
- S.C.A.R.S.78
- Spyro the Dragon66
- Tenchu80
- The Fifth Element77
- Turok 268
- V200088

Nintendo 64

- 1080° Snowboardin'84
- Buck Bumble94



Test und Tips zum fernöstlichen Ninja-Gemetzel Test auf Seite 80 und Tips & Tricks auf Seite 62



tips & tricks players guide

Im ausführlichen Players Guide zeigen wir Euch, wie Ihr mit einem Untoten mächtig Leben in Eure PlayStation bringen könnt
Seite 58



PlayStation

- Ace Combat 249
- Alundra49
- Batman & Robin49
- C&C: Gegenschlag50
- Colin McRae Rally48
- Cyball Zone49
- Elemental Gearbolt49
- Everybody's Golf49
- Ghost in the Shell48
- Jeremy McGrath Super Cross '9848
- Jersey Devil49
- MediEvil58
- Parasite Eve49, 52
- Road Rash 3D48
- Snow Racer51
- Soul Blade49
- Spyro the Dragon56

- Tekken 349
- Tenchu62
- The Crow: City of Angels49
- Tombi!48
- Tommi Mäkinen Rally48
- Viper48
- VS49
- WWF Warzone50

Nintendo 64

- 1080° Snowboardin'51
- F-1 World Grand Prix50
- Forsaken 6451
- Iggy's Reckin Balls51
- Mission:Impossible51
- Virtual Chess 6451
- WWF Warzone50

index

- 1080° Snowboardin'84
- 1080° Snowboardin'T&T 181
- Abe's Exodds.....92
- Ace Combat 2T&T 179
- All Star Tennis '9979
- AlundraT&T 179
- Apocalypse24
- Batman & RobinT&T 179
- Buck Bumble.....94
- Bust A Groove.....78
- C&C: GegenschlagT&T 180
- Castlevania32
- Colin McRae RallyT&T 178
- Colony Wars: Vengeance.....26
- Constructor90
- Cyball Zone.....T&T 179
- Elemental Gearbolt.....86
- Elemental Gearbolt.....T&T 179, 181
- Everybody's Golf.....T&T 179
- Extreme-G 236
- F-1 World Grand Prix.....T&T 180
- Formel 1 '98.....28
- Forsaken 6451
- Frenzy !78
- Future Cop.....82
- Ghost in the Shell.....T&T 178
- Iggy's Reckin BallsT&T 181
- J. McGrath Super Cross '98.....T&T 178
- Jersey Devil.....T&T 179
- Knock Out Kings.....41
- Libero Grande30
- Madden NFL '99.....75
- MediEvilT&T 188
- Mission:ImpossibleT&T 181
- Monkey Heroes.....35
- Moto Racer 274
- Nascar '9939
- NBA Live '99.....40
- NHL '9938
- Ninja76
- Parasite Eve96
- Parasite EveT&T 179, 182
- Point Blank 2.....81
- Road Rash 3DT&T 178
- S.C.A.R.S.78
- Silicon Valley45
- Snow RacerT&T 181
- Soul BladeT&T 179
- Spyro the Dragon66
- Spyro the DragonT&T 186
- Starcon37
- Tekken 3.....T&T 179
- Tenchu.....80
- Tenchu.....T&T 192
- The Crow: City of Angels.....T&T 179
- The Fifth Element.....77
- TOCA 2.....22
- Tomb Raider III20
- Tombi!T&T 178
- Tommi Mäkinen Rally.....T&T 178
- Turok 2.....68
- V200088
- ViperT&T 178
- Virtual Chess 64.....T&T 181
- VS.....T&T 179
- WWF WarzoneT&T 180
- WWF WarzoneT&T 184
- X-Game Pro Boarders.....31

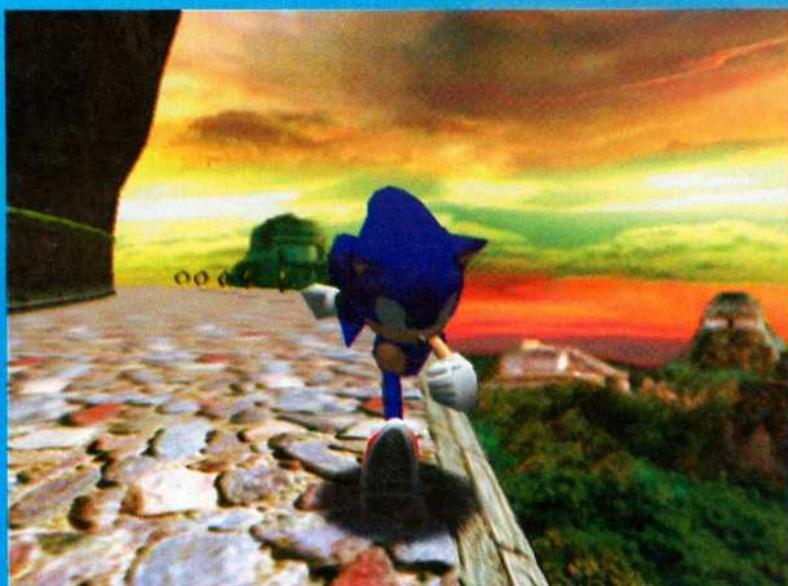
editorial special mega mail

- Börse103
- CeBIT HOME99
- Dreamcast Special12
- ECTS London100
- Editorial3
- Game Over106

- Inserentenverzeichnis105
- Inside4
- Mega Mail64
- Referenzen98
- Sonic Adventure6

Sonic is back: Lest alles über die Rückkehr des flotten Igels auf Segas Traumkonsole
Seite 6





Genial: Die Texturen sind teilweise photorealistisch



Dieser Level spielt in einem Maja-Tempel - ein weiteres optisches Zeugnis der großangelegten Südamerika-Reise des Sonic-Teams



Dreamcast 3D-Jump&Run

Sonic Adventure

Sega ließ die Softwarehosen runter! Ende August wurde knapp einen Monat nach der Dreamcast-Premiere in Japan endlich das erste Softwareprojekt vorgestellt. Es handelte sich dabei um keinen geringeren Titel als Sonic Adventure, dem neuesten Abenteuer des blauen Sega-Maskottchens, das sich als wahre Grafikorgie in 3D entpuppte. Als einzige deutsche Fachzeitschrift war die Mega Fun live vor Ort, um über dieses denkwürdige Ereignis zu berichten

Mächtige Plakate in japanischen U-Bahn-Stationen kündigten das besondere Videospieleereignis großflächig an: Am 22. August prä-

sentierte Sega nach längerer Videospiele-Abstinenz nicht nur das neueste digitale Lebenszeichen von Sonic, sondern obendrein noch das er-

ste offizielle Dreamcast-Spiel. Da dieses Ereignis für jedermann zugänglich war, fand die Veranstaltung in der mächtigen Halle A des Tokyo Kokusai International Forums statt, in die rund 5.000 Schaulustige reinpassen. Die jeweils ca. eine Stunde lange Vorführung (10.00 - 11.00 sowie 13.30 - 14.30) unterlag einer festgelegten Dramaturgie: Zunächst betrat unter dem Jubel der Zuschauer der frischgebackene Sega-Chef Shoichiro Irimajiri in betont lässigen Klamotten die Bühne, um wie bei der ersten Dreamcast New Challenge Conference die Vorzüge des - und das wurde immer



Hier gut zu erkennen: Scheinbar mühelos werden diffuse Lichteffekte in Echtzeit auf den Bildschirm gezaubert

wieder betont - 128-Bitters zu erläutern. Erst danach begann die eigentliche Sonic-Adventure-Show. Das Wort Show ist dabei durchaus wörtlich zu nehmen. Wie bei einer Hollywood-Gala nämlich fielen mehrere Vorhänge, ehe eine weiße



Beharrliches Warten: Vor der Halle A bildete sich eine enorm lange Warteschlange



Nicht 100%ig gefüllt: Das Tokyo Kokusai International Forum bot 5.000 neugierigen Videospieffans Platz



Chef-Planer Takashi Ilzuka (e.v.r.) spielte unter den kritischen Augen von Yuji Naka live die ersten fertigen Levels von Sonic Adventure

Kugel mitten auf der Bühne zu sehen war. Diese explodierte schließlich unter einem Blitzgewitter und gab den Sonic-Erfinder Yuji Naka frei, der von den frenetisch klatschenden Spektanten wie ein Popstar gefeiert wurde. Bis die ersten animierten Sequenzen per Videoleinwand gezeigt wurden, vergingen jedoch wieder quälend lange Minuten, in denen auf sehr humoristische Art und Weise die Vorgeschichte zu Sonic Adventure per Videoclip illustriert wurde. Demnach schlug das Sonic-Team in den letzten Jahren die Zeit durch allerlei sinnlose Erfindungen, wie zum Beispiel das Sonic-Haarspray, tot, ehe Yuji Naka mit der niegelngelneuen Dreamcast-Konsole unter dem Arm resolut das Bürogebäude betrat und kämpferisch das kommende Sonic-Spiel des neuen Jahrtausends angekündigte.

Spielablauf: Sonic meets Super Mario 64

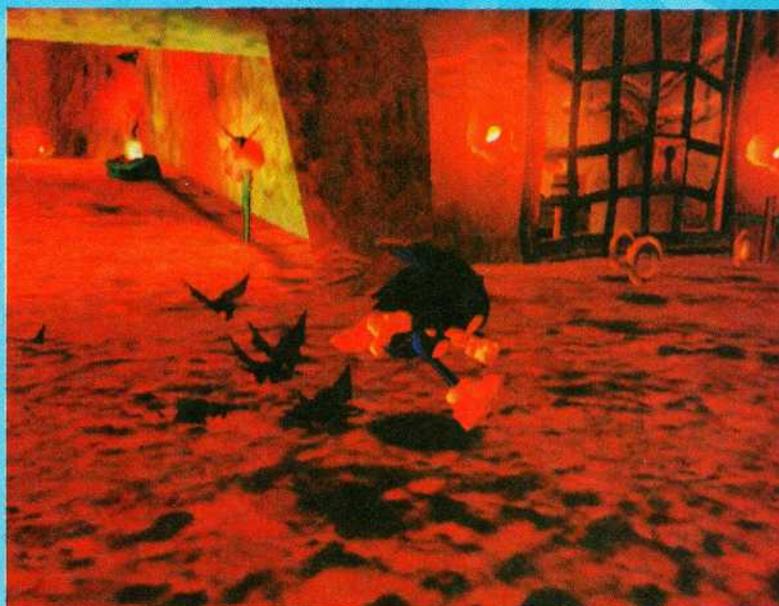
Erst nach diesem langen Vorgeplänkel folgten endlich ein rasant geschnittener Videoclip sowie, als absoluter Höhepunkt, eine Live-Spielsession durch Yuji Nakas rechte Hand Takashi Ilzuka, der zuvor demonstrativ das Pad in die Dreamcast-Konsole stöpselte, ehe er loslegte. Bereits nach wenigen Minuten war jedem im Saal klar, daß hinter den imposanten Hardware-Zahlen von Dreamcast auch die ent-



Speed pur! In diesem Großstadtlevel düst Sonic in bekannter Manier auf High-Speed-Pfaden entlang, inklusive einiger Looping-Einlagen

sprechende Power steckt, sprich es gab Grafiken zu sehen, die man bestenfalls von der viel gerühmten Model-3-Arcade-Platine her gewohnt ist. Doch bleiben wir erst einmal beim Spielablauf. Grob umschrieben handelt es sich um ein 3D-Jump&Run à la Super Mario 64, das alle bekannten Zutaten bisheriger Sonic-Hüpfereien beinhaltet. Das dürfte sicherlich niemanden

überraschen. Fakt ist jedoch, daß Sonic Adventure ursprünglich als ein Rollenspiel für den Saturn geplant war (ursprünglicher Name Sonic RPG), dann aber technisch zu anspruchsvoll für den mittlerweile vielerorts ausrangierten 32-Bitter wurde, so daß man sich kurzerhand entschloß, das Mammutwerk als Launchtitel für Dreamcast auszuliefern. Dieser Sinneswandel erklärt auch, warum das letzte Pseudo-Sonic-Spiel (Sonic R) eine reine Auftragsarbeit von Traveller's Tales war und Sonic Jam eher einen Grafikdemo-Charakter besaß. Sonic Adventure entführt den Spieler, wie bereits erwähnt, in eine komplett dreidimensionale Welt, dessen Areale natürlich eine völlige Bewegungsfreiheit bieten. Innerhalb dieser weitläufigen 3D-Levels gilt es nun, in typischer Sonic-Manier den üblichen Tätigkeiten nachzugehen. Ringe sollten eingesammelt werden, um einen Feindkontakt zu überleben, mittels der Super Dash Attack werden Feinde eliminiert, und die immerwährende Jagd nach den berühmten Chaos Emeralds ist



Detailverliebt: In dieser Grotte verbreiten nicht nur Fackeln ein schummriges Licht, auch plötzlich vorbeischiebende Fledermausschwärme sorgen für Atmosphäre



Die Snowboard-Einlage kennt man bereits aus Sonic 3, diesmal wird jedoch ein grafisches Feuerwerk abgebrannt, wenn eine Lawine von hinten auftaucht



Luftikus: Tails kann sich per Doppelschwanz erneut durch die Lüfte heben



Eine Szene aus dem CG-Intro: Dieses Schleimmonster (sieht obergenial aus!) verbündet sich mit Dr. Robotnik



Das Stadtszenario bietet geradezu verschwenderisch viele Details, wie beispielsweise Zeitungsständer und Schaufensterpassagen mit richtigen Auslagen. Obendrein gibt es überall dynamische Lichteffekte



Trotz der extremen Detailfülle bietet Sonic Adventure ein ungemein flottes Scrolling

natürlich wieder einmal der thematische Dreh- und Angelpunkt dieser grafisch aufregenden Hüpferei. Wer nun aber ein im Sinne der Mega-Drive-Serie traditionelles Sonic-Abenteuer in 3D-Optik erwartet, liegt verkehrt. Zu Beginn steht Euch nämlich nicht nur das blaue Nadelkissen zur Auswahl, sondern noch fünf weitere Charaktere, als da wären: Amy, Tails, Knuckles sowie - neu - die fette Katze Big und Dr. Robotniks mechanischer Handlanger E-102 (Spitzname Gamma). Jeder Charakter ist mit individuellen Eigenschaften ausgestattet, die sich maßgeblich auf den Spielverlauf auswirken. Während Sonic wie gewohnt mit Höchstgeschwindigkeit durch die Levels pest und hüpf, fliegt Tails beispielsweise per Doppelschwanz elegant durch die detaillierten Polygon-Architekturen. Auch die beiden Neulinge im Feld verfügen selbstverständlich über spezielle physische Attribute. Big ist zwar ein höchst träger Kater, durch seine Angelrute kann er je-

doch ohne jegliche Anstrengung auch weit entfernte Klunkern einsammeln. E-102 verfügt sogar über einen äußerst raffinierten Laserarm, mit dem er nicht nur Gegner pulverisiert, sondern auch versteckte Gegenstände sichtbar macht. Da die Fähigkeiten sämtlicher sechs Protagonisten so unterschiedlich sind, hat die Wahl des Charakters gravierende Auswirkungen auf den Spielverlauf respektive die Route. Man

kann an dieser Stelle daher auch schwerlich beschreiben, was Eure Aufgabe im jeweiligen Level ist, da sie sehr charakterabhängig ist. Durch Knuckles' Schweb- und Budelfähigkeiten beispielsweise fallen die vorgeschriebenen Missionen des entsprechenden Levels logischerweise völlig anders aus, als wenn Ihr mit Big per Angel auf Klunkerjagd geht. Wer somit bei Sonic Adventure wirklich alles sehen

möchte, muß Dr. Robotnik gleich sechsmal auf die Bretter schicken, durch den nichtlinearen Levelaufbau wahrscheinlich noch weitaus öfter. Auch das höchst abwechslungsreiche Leveldesign hat großen Anteil daran, daß man den Spielverlauf nur schwer auf einen Nenner bringen kann. Zieht man mit Sonic zunächst durch ein extrem detailliertes Großstadt-Szenario um die Häuser, muß er sich im nächsten Abschnitt schon in bester Indiana-Jones-Manier durch ein mit allerlei Fallen gespicktes Röhrensystem schlängeln oder per Sauseschritt



Solche Feindkreaturen erledigt Sonic wie gewohnt durch seine Spin Attack, die er diesmal auch während des Sprunges aktivieren kann



Als Hintergründe am Horizont dienen zumeist hochauflösende 2D-Szenarios

Sonic A,B,C

Amy Rose: Der bislang einzige weibliche Charakter in der Sonic-Welt hat immer wieder kleinere Gastauftritte, beispielsweise in Sonic CD, Sonic Drift 2 oder Sonic R. Sie gilt als Sonics Geliebte.

Blau: Laut Yuji Naka wurde die Farbe Blau für den Titelhelden als Symbol für Frieden, Vertrauen und Coolness gewählt.

Comic-Hefte: Seit Juli '93 kann man Sonics Abenteuer weltweit auch als Comicstrips mitverfolgen.



Dosenfutter: In den USA kann man Sonic & Co als Formnudeln zu mehr oder weniger leckeren Pastagerichten in Dosen genießen - wohl bekomm's.



Emeralds: In den sechs Chaos Emeralds wird das gesamte Übel der Welt festgehalten. In falschen Händen können sie unermesslichen Schaden anrichten. Um die magischen Edelsteine zu neutralisieren, muß das legendäre siebte graue Chaos Emerald gefunden werden.

Flicky: Der kleine Piepmatz muß nicht nur bei Sonic 3D Blast eingesammelt werden, sondern sorgt auch für Sonics stets gute Laune.

Green Hill: Der traditionell erste Level-Name eines jeden Sonic-Abenteuers ist die Heimat des blauen Igels.

High-Density-CD-ROM: 1600 Megabyte an Datenmenge sollen die Dreamcast-CD-ROMs laut letzten Meldungen aufnehmen können. Bei Sonic Adventure soll dieser Speicherplatz fast vollständig ausgenutzt werden.

Inka-Kulturen: Das Sonic-Team bereiste halb Südamerika, um grafische Inspirationen für Sonic Adventure zu sammeln. Der Einfluß ist unter anderem durch Inka-Tempel sichtbar.

Jun Senoue: Der Musiker mit der langen Mähne sorgt für den kompletten Soundtrack bei Sonic Adventure.

Kintobor: Dr. Ovi Kintobor (Robotnik rückwärts geschrieben) brachte Sonic seine Fähigkeiten bei und entwickelte zudem seine berühmten HighSpeed-Schuhe, ehe seine ROCC-Maschine (siehe Buchstabe R) ihn durch einen Unfall in den Bösewicht verwandelte.

Lightfoot: Der Hase Johnny Lightfoot ist einer von insgesamt sechs Sonic-Spielkameraden, die ihm seine Grundtechniken beibrachten. Die anderen heißen: Eichhörnchen Sally Acorn, Vogel Flicky, Walroß Joe Sushi, Pinguin Tux sowie das Huhn Chirps.

Mobius: Der Heimatplanet von Sonic.

Nights: Bekanntestes Spiel des Sonic-Teams ohne den blauen Protagonisten.



Boxen, Klettern, Schweben - Knuckles ist ein wahrer Tausendsassa im Feld der Charaktere

auf schmalen Achterbahnpfaden seine weltberühmten Loopings vollführen. Inmitten dieser abwechslungsreichen Hüpforgie wurde auch sehr geschickt das Visual Memory System (VMS) mit ins Geschehen integriert. Stichwort ist hier das A-Life-Prinzip, das als weiterentwickelte Tamagotchi-Variante umschrieben werden kann. In jedem Level tummelt sich ein kleines putziges Wesen namens Chao herum. Sobald Ihr sie entdeckt und aufgesammelt habt, folgen sie Euch auf Schritt und Tritt. Der Clou: Mittels des VMS zieht Ihr die kleinen Wesen quasi aus dem Spiel heraus, um sie dann in bester Tamagotchi-Tradition aufzupäppeln und anschließend wieder ins Spiel zurückzubringen. Der Sinn dieser Transaktion ist momentan noch nicht 100%ig ersichtlich, vermutlich erhält Ihr aber fundierte Informatio-



Solche Levels mit vielen freischwebenden Plattformen erinnern etwas an Super Mario 64

nen von einem höherentwickelten Chao sowie andere nützliche Boni.

Technik: Model-3-Qualitäten

Bei einem Spiel der neuesten Hardware-Generation steht die Technik bzw. die Grafik natürlich ganz besonders im Blickpunkt. Um es gleich vorwegzunehmen: Die hohen Erwartungen, die die imposanten Hardware-Specs schürten, wurden auf keinen Fall enttäuscht. Sonic Adventure bietet eine grafische Extraklasse, die meines Erachtens noch nicht einmal 100%ig von der Model-3-Platine erreicht wird. Wo fängt man zu beschreiben an? Bei den streckenweise photorealistischen Texturen? Bei dem extrem hohen Detailreichtum? Dem atemberaubenden

True Light Sourcing aus unterschiedlichen Richtungen gleichzeitig? Oder mit dem superschnellen und dennoch butterweichen Scrolling? Es ist vor allem die Synthese aus all diesen beschriebenen Grafik-Elementen, die auf dem Bildschirm scheinbar mühelos zu einem grafischen Gesamtwerk verschmolzen werden, als wäre es das Natürlichste auf der Welt. Beispiele für diese geradezu verschwenderische Grafik gibt es genug: Sonic hastet durch einen verzweigten Kerker, in dem Fackeln ein rotes, extrem diffuses Licht verbreiten und plötzlich ausbreitende Fledermausschwärme

die CPU beanspruchen (einen Slow Down konnte ich jedoch niemals erkennen). In einem anderen Level steht der Igel auf einem

Berg und überblickt bis zum weiten Horizont einen tropischen Regenwald. Was wie eine Intro-Sequenz aussieht,

entpuppt sich jedoch als Bestandteil eines Mega-Levels. Sonic läßt sich nämlich fallen, wobei die Kamera an seinem Rücken haften bleibt, und stürzt in einem flotten Tempo dem Dschungel entgegen (bei solchen Aktionen kommen regelrechte Schwindelgefühle auf). Dann fällt er durch das Dickicht der Bäume hindurch und landet schließlich wieder sicher auf dem Boden. Unter diesem Dickicht aus Ästen findet sich Sonic im eigentlichen Levelabschnitt wieder und hastet, unbeeindruckt durch diesen Sturzflug, gleich weiter - so einen Effekt habe ich bislang noch nie zuvor gesehen. Diese Szene verdeutlicht auch ferner, wie geschickt die Designer die mitunter cinematische Kameraführung einsetzen, um beeindruckende Tiefeneffekte zu schaffen. Trotz dieser zweifellos hohen Ansprüche an die CPU bleibt scheinbar immer noch genug Rechenkraft für allerlei Spezialeffekte übrig, beispielsweise in Form eines gallerartigen Endgegners, der entfernt an die Kreatur aus dem Film Abyss erinnert. Bei all dieser Euphorie sollte jedoch ein negatives Grafikerlebnis nicht verschwiegen werden. Zumindest bei der noch nicht optimierten Vorabversion eines Levels plopten kleinere grafische Elemente in einem Stück ins Bild, wenn man sich ihnen mit hoher Geschwindigkeit auf einer geraden Strecke näherte. Dies war zumindest in einem futuristischen und äußerst rasanten Großstadtlevel der Fall. Für die Entwicklung der zahlreichen Locations wurden übrigens

Oshima: Naoto Oshima ist der Charakterdesigner vom Sonic-Team und maßgeblich verantwortlich für Sonics Aussehen.

Porsche: Yuji Nakas Lieblingsspielzeug hat natürlich eine Sonicblau-Lackierung.

Qualle: Eines der wenigen Tiere, die man bislang noch in keinem Sonic-Spiel gesehen hat... hmmm... Okay, das war schwach, aber irgendwie muß man den Buchstaben ja verwerten.

ROCC: Mit der Retro-Ortital-Chaos-Compressor-Maschine (ROCC) kann laut Erfinder Dr. Ovi Kintobor das Böse in den Chaos Emeralds als Datenträger festgehalten werden. Als Grundbaustein dienen magische goldene Ringe, die das gute Karma beinhalten.

Super Sonic Spin Attack: Sonics spezielle Angriffstechnik ist sein absolutes Markenzeichen. Der Legende nach hat Sonic diesen Trick vom Huhn Chirps gelernt, als dieses beim Versuch, das Fliegen zu lernen, aus dem Nest rollte und Sonic ihn daraufhin imitierte.

Tails: Der doppelschwänzige Sonic-Kompagnon wurde vom ehemaligen Chefdesigner Yamaguchi erfunden

und heißt aus unerfindlichen Gründen in Japan Miles „Tales“ Prower.

Urlaub: Ist beim Sonic-Team ziemlich selten. Alleine für Sonic Adventure war das Team bislang über zwei Jahre nonstop im Einsatz.

Videomaterial: Über 20 Stunden Videomaterial sammelte das Sonic-Team während ihrer umfangreichen

Reisen als Anschauungsmaterial für Sonic Adventure.

Welterfolg: Bislang wurden seit '91 über 14 Millionen Sonic-Spiele verkauft.

XXL-Team: Ganze 27 Mitarbeiter werkeln derzeit fieberhaft an der Fertigstellung von Sonic Adventure.

Yuji Naka: Der Sonic-Erfinder und Kopf von Sonic-Team ist in Japan mittlerweile ein Star der Programmiererszene.

Zeichentrick: Seit September '93 flimmern in vielen Ländern die Sonic-Zeichentrickfilme auf den heimischen Fernsehern.

keine anderen Filme grafisch zitiert, sondern man reiste vor allem quer über den Globus. So war ein siebenköpfiger Stab des Sonic-Teams mehrere Wochen lang unterwegs, um Videomaterial als Inspiration für das Leveldesign zu sammeln. Auf dem Reiseplan stand unter anderem Mexiko, Guatemala, Peru (Besuch der Inka- und Maja-Kulturen), Las Vegas (für die bekannte Casino-Welt), das Kennedy Space Center (grafisches Vorbild für den Stützpunkt des Dr. Robotniks), Disneyland und die Universal Studios. Die Reiselust ist sicherlich ein Grund dafür, warum das große Sonic-Team bereits seit über zwei Jahren an ihrem Dreamcast-Debüt werkeln. Dennoch dürfte es knapp werden mit der Veröffentlichung zum zeitgleichen Verkaufsstart von Dreamcast. Auf der anschließenden Pressekonferenz verlautbarte Yuji Naka nämlich, daß sich die Fertigstellung um ein paar Tage verspäten könnte. Da Se-

ga-Chef Shoichiro Irimajiri aber nach wie vor darauf beharrt, daß Sonic Adventure zeitgleich mit der Konsole ausgeliefert werden soll, könnte der fixierte Termin des Verkaufsstarts am 20. November gefährdet sein. Die Aussage des Geschäftsführers, daß man derzeit noch mit einem Chip herumexperimentiere, verstärkt diese Vermutung um so mehr, allerdings gehe man derzeit bei Sega schlimmstenfalls um eine Verschiebung von ein paar Tagen aus.

Erster Eindruck: Sensationelles Comeback von Sonic

Vielen Kritikern, die unkten, Dreamcast könne angesichts des niedrigen Verkaufspreises auf keinen Fall Qualitäten des sündhaft teuren Model-3-Boards erreichen, sei gesagt, daß sie sich geirrt haben. Meines Erachtens war die Optik von Sonic Adventure, abgesehen von der grafischen Auflösung (was aber mit dem Fernseher zusam-

menhängt), mindestens ebenbürtig mit Spielhallenkollegen à la Sega Rally 2 oder Daytona USA 2. Aufgrund der 3D-Gestaltung mit einer völligen Bewegungsfreiheit wird von der CPU zudem viel mehr Rechenarbeit verlangt. In der Spielhalle war dies bislang nur beim Motorradrennen Harley Davidson der Fall, und dessen Grafik erreicht nicht das Niveau von Sonic Adventure. Da dieser Titel ohnehin ein Videospielprojekt der allerersten Generation ist, steckt im Dreamcast ohne Zweifel noch ein enormes grafisches Potential. Zum Spiel Sonic Adventure sei angemerkt, daß dem Sonic-Team mit diesem Titel zwar eine mittlere grafische Revolution für den Heimgebrauch gelang, jedoch in Bezug auf die Innovation sicherlich keine spielerische Revolution, da sich das Team letztendlich vornehmlich auf die bewährten Spielzutaten verließ. Dennoch dürfte Sonics Comeback nicht nur das bislang grafisch aufregendste Jump & Run werden, sondern auch vom Spielverlauf faszinieren, da man schließlich die Möglichkeit hat, das Hüpfepos mit sechs höchst unterschiedlichen Charakteren zu absolvieren - höchste Dauer motivation scheint somit garantiert zu sein. (Ulf)



Trotz des vielbelagerten Sega-Rally2-Automaten war es sehr ruhig um Sega auf der diesjährigen CeBIT HOME. Wir sprachen mit Stefan Brandt über die Saturn-Pleite, Marketing und Dreamcast.

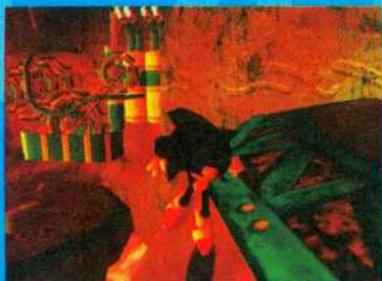
Mega Fun: Welche Marketing-Gründe steckten hinter der PAL-Saturn-Einstellung?

Stefan Brandt: Zum einen waren wir leider nicht in der Lage, die Hardware billiger herzustellen, und den Softwarenachschub konnten wir nicht mehr gewährleisten.

MF: Glauben Sie nicht, daß die lange Zeit ohne Saturn-Software bis zum europäischen Dreamcast-Release viele treue Sega-Kunden vergraulen wird?

SB: Nein. Wir wollten einen ganz klaren Schnitt machen und unsere Kunden nicht hinhalten. Außerdem waren die letzten Saturn-Titel durchweg sehr hochwertig.

MF: Welche entscheidenden Marketing-Änderungen wollen Sie für den



Der Spielablauf wird komplett nicht-linear sein



Goldene Ringe spielen auch diesmal wieder eine wichtige Rolle

Sonic Spielografie

Sonic the Hedgehog (Juni 1991, Mega Drive, Master System, Game Gear)



Juni '91 gilt als die Geburtsstunde von Sonic. Die jahrelange Entwicklungsarbeit hat sich übrigens ausgezahlt: Bereits der erste Teil bedeutete den weltweiten Durchbruch für den blauen Igel, und Sega hatte endlich ein Maskottchen.

Sonic the Hedgehog 2 (November 1992, Mega Drive, Master System, Game Gear)



Diesmal gesellte sich Tails als hilfreicher Freund bei Sonics zweitem Abenteuer dazu. Der zweite Teil bot zwar wenig spielerische Neuheiten, dafür aber den doppelten Speicherplatz, der vor allem in Umfang und grafische Feinheiten gesteckt wurde.

Sonic Spinball (November 1993, Mega Drive, Master System, Game Gear)



Sonics erster Ausflug in ein anderes Genre war durchaus gelungen. Sonic Spinball war ein vergnüglicher Fun-Flipper mit vielen Sonic-Elementen. Dennoch war diese Flipper-Variante nicht so erfolgreich wie die traditionellen Jump&Run-Module.

Sonic the Hedgehog 3 (Februar 1994, Mega Drive)



Das Jahr 1994 stellte mit gleich drei neuen Sonic-Werken den bisherigen Höhepunkt für den dynamischen Igel dar. Sonic 3 war noch umfangreicher und noch abwechslungsreicher (z. B. Sonic als Snowboardjockey) als die bisherigen Teile.

Sonic CD (Juni 1994, Mega CD, 1996 PC)



Der erste Ausflug in das neue Medium war nur zum Teil geglückt. Lediglich das Intro, der erhöhte Umfang, die treibende Musikuntermalung sowie die Special-Zone-Levels in 3D zeugten von dem neuen Speichermedium. Ansonsten handelt es sich um ein Otto-Normal-Jump&Run. Witzig war jedoch die Möglichkeit, Zeitsprünge zu vollführen.

Sonic & Knuckles (Oktober 1994, Mega Drive)



Nicht nur daß mit Knuckles ein neuer Charakter die Sonic-Bühne betritt, mit diesem neuartigen Lock-On-Modul präsentierte Sega gleichzeitig auch ein Novum im Videospieldbereich. Der Trick: Wenn man Sonic 2 & 3 auf das Sonic&Knuckles-Modul steckt, kann man den Oldies neue Charaktere, Boni, Levels sowie Routen entlocken. Das Spiel hatte übrigens auf Alcatraz im Rahmen eines mit 25.000 Dollar notierten Videospieldwettbewerbens namens „Rock the Rock“ seine Weltpremiere.

Dreamcast-Start 1999 durchführen?
SB: Zuerst werden wir ein riesiges Budget haben, auf das wir zurückgreifen werden. Weltweit über 500 Millionen US-Dollar. Es wird viele Werbekampagnen geben - neben den klassischen Werbeträgern - die unsere Zielgruppe direkt ansprechen, zum Beispiel bei Musik-, Kino- und Sport-Events. Daneben wird es noch Kooperationen mit anderen Firmen geben.

MF: Warum wird das Sega Logo nicht auf der Konsole sein?

SB: Wir wollten mit Dreamcast einen absolut neuen Namen kreieren. Sega wird nur noch als Publisher auftauchen.

MF: Wie wollen Sie Kunden Ihrer Mitbewerber, sprich Nintendo und Sony, zum Kauf des Dreamcast bewegen?

SB: Unsere Mitbewerber sind Sony und der PC-Markt, aber nicht Nintendo. Nintendo spricht eine viel jüngere Zielgruppe an. Wir setzen auf die signifikanten Verbesserungen, die bei Dreamcast zum Einsatz kommen: Netzwerkfähigkeit, sehr schnelle Ladezeiten, VMS, usw. Ein weiterer Pluspunkt ist zweifellos die PC-Nähe von Dreamcast dank Windows CE. Ich muß aber etwas richtigstellen: Windows CE ist nur eine Möglichkeit, Dreamcast zu programmieren, und eigentlich nur für PC Umsetzungen gedacht. Wer die volle Performance ausnutzen will, programmiert natürlich

direkt für Dreamcast. Vergleicht man die Rechenleistung von Dreamcast mit einem aktuellen Pentium II 266, so ist unser Produkt viermal so leistungsfähig.

MF: Wie viele Titel werden für Dreamcast zum Start erhältlich sein?

SB: Für den Deutschland-Launch planen wir 15 Titel. Bis Weihnachten wird dieselbe Anzahl noch einmal hinzukommen. Wie wichtig eine große Softwarepalette besonders auf dem europäischen Markt ist, hat man



Stefan Brandt,
Marketing Manager
Sega Deutschland

„Dreamcast wird weitaus leistungsfähiger sein als Model 3. Selbst unser neuestes Arcadespiel Daytona 2 hat gegenüber Dreamcast das Nachsehen.“

bei unseren Mitbewerbern beobachten können. Wir wollen aber sicherstellen, daß der Name Dreamcast für absolute Qualität bekannt wird.

MF: Welchen Eindruck haben Sie von der aktuellen Meinung gegenüber Dreamcast?

SB: Zu Anfang, als die ersten Gerüchte über Black Belt und Katana im Umlauf waren, wurde Sega noch belächelt. Mittlerweile, nachdem uns alle Third-Party-Hersteller unterstützen und die wahre Leistungsfähigkeit von Dreamcast durchsickert, wartet man mit Spannung auf den Launch. Sogar von Kunden unserer Mitbewerber überwiegen nun die positiven Meinungen.

MF: Wie hoch wird die Leistungsfähigkeit gegenüber dem erfolgreichen Model-3-Arcadeboard sein?

SB: Dreamcast wird weitaus leistungsfähiger sein als Model 3. Selbst unser

neustes Arcadespiel Daytona 2 hat gegenüber Dreamcast das Nachsehen.

MF: Wir dürfen also zumindest 1:1-Umsetzungen von Model-3-Spielen erwarten?

SB: (lacht) Auf jeden Fall!

MF: Was ist Ihr aktuelles Lieblingsspiel?

SB: Noch immer Sega Rally, obwohl es eines der ersten Spiele für Saturn war.



Knuckles Chaotix
(März 1995, 32X)



Dieser Titel fällt in vielerlei Hinsicht aus dem Rahmen. Erstens durch das exotische und hoffnungslos geflopte 32X-System, zweitens durch Knuckles als Hauptfigur und drittens durch den ungewöhnlichen (viel zu leichten) Spielverlauf. Zwei Figuren sind nämlich durch eine Art Gummiband miteinander verbunden und müssen sich so gegenseitig durch die Levels katapultieren. Die Technik enttäuschte durch pixelige 3D-Effekte.

Sonic Jam
(Juli 1997, Saturn)



Noch eine spielerische Notlösung für den Saturn: Statt eines ausgereiften 3D-Jump&Runs beinhaltet diese CD-ROM lediglich eine Oldie-Kollektion (Sonic 1 - 4), einen technisch einwandfreien 3D-Level sowie eine Artwork-CD. Interessant: Der 3D-Level war eine Art Grafikstudie zu Sonic-Teams eigentlichem großangelegtem Sonic-Projekt namens Sonic RPG, aus dem dann bekanntlich Sonic Adventure für die Dreamcast-Konsole wurde. Ein Fall für reine Sammler.

Sonic 3D Blast
(November 1996, Saturn, Mega Drive, Game Gear, PC)



Das immer wieder verschobene Sonic-Debüt auf dem Saturn entpuppt sich als technisch recht simpel gestricktes Render-Gehopse in einer isometrischen 3/4-Perspektive. Pikante Nebengeschichte: Ein US-Team sollte ursprünglich das mit Spannung erwartete „echte“ dreidimensionale Sonic-Erlebnis (damals als Mario-Killer angepriesen) namens Sonic X-Treme besorgen. Bis auf eine Grafikdemo auf der E3 '96 gab es von diesem Projekt nichts mehr zu sehen.

Sonic R
(November 1997, Saturn, 1998 PC)



Unrühmlicher Saturn-Abschied für den kleinen Igel: Traveller's Tales zweites Sonic-Spiel nach Sonic 3D Blast war zwar ein technisch beeindruckender Fun-Racer, vor lauter Technikbegeisterung verlor das Team aber scheinbar völlig das Gameplay aus den Augen. Zu hektisch und konfus ist der Spielverlauf, so daß dieses Werk leider als das bislang schlechteste Sonic-Spiel in die Annalen eingeht.

Außerdem:

- Sonic Chaos (1993, Game Gear, Master System)
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (1993, Game Gear, Master System, Mega Drive)
- Sonic the Hedgehog Triple Trouble (1994, Game Gear)
- Sonic Labyrinth (1995, Game Gear)
- Sonic Drift 2 (1995, Game Gear)
- Tails Adventure (1995, Game Gear)
- Sonic Compilation (1995, Mega Drive)
- Sonic the Hedgehog's Gameworld (1996, Pico)
- Sonic the Fighters (1997, Arcade)

Dreamcast-Special

Neue Traumtitel für's Fest

Dreamcast ist in aller Munde. Auch wenn es unter den Entwicklern den Anschein hat, daß niemand für die neue 128-Bit-Konsole programmiert, hinter den Kulissen hat der Kampf um Marktanteile aber schon längst begonnen...

Langsam, aber sicher sickern immer mehr Titel für Segas 128-Bit-Konsole Dreamcast durch. Neben dem bereits vorgestellten Sonic Adventure wird Sega zum Release voraussichtlich einige weitere Action- und Adventure-Titel präsentieren.

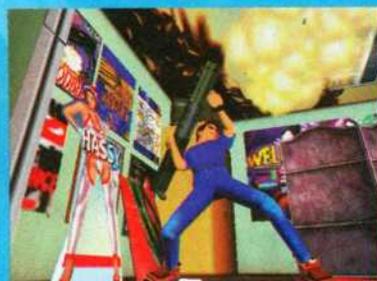
Blue Stinger

Das bekannte Sega-Team Climax Graphics, das sich bereits mit Dark Savior einen Namen gemacht hat, arbeitet zur Zeit am vielversprechenden Titel **Blue Stinger**, ein Third-Person-Action-Shooter mit unglaublicher Grafik. Dieser Titel zeigt einmal mehr auf, was die Hardware von Dreamcast zu leisten vermag: in Echtzeit berechnete photorealistische 3D-Levels mit sattem Effekten. Wie viele Charaktere wählbar sein werden, steht noch

nicht fest. Sicher ist nur, daß mit den vier Helden Eliot G. Ballard, Dogs Bower, Janean King und Neffilim schon jetzt ein interessantes Quartett in den Startlöchern steht. Blue Stinger

gehört sicherlich zu einem der größten Hoffnungsträger der ersten Dreamcast-Softwaregeneration. Voraussichtlich wird das Spiel zum Konsolen-Release Ende November, spä-

testens aber vor Jahresende, erscheinen und ist dank des geringen japanischen Textanteils auch für westliche Dreamcast-Fans der ersten Stunde interessant.



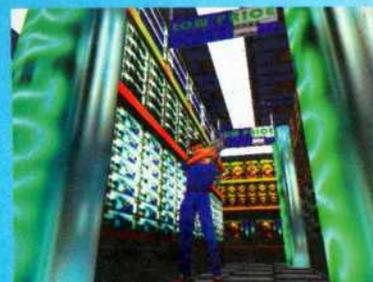
Photorealistische Texturen sorgen bei Blue Stinger für offene Münder



Spielspaß pur: Bei solchen Mega-Explosionen bleibt kein Auge trocken



Dank der unglaublichen Grafikauflösung kann die Kamera auch extrem weite Einstellungen vornehmen



Um einen besseren 3D-Effekt zu erzeugen, werden Objekte, die sich näher bzw. entfernter von der Hauptfigur befinden, unscharf dargestellt

Dreamcast Fakten

- Vielleicht wird im europäischen Dreamcast nun doch ein Modem eingebaut sein. Kazutoshi Miyake, Präsident von Sega Europe, will damit den vielen Third-Party-Herstellern entgegenkommen, die auf ein Modem bei allen drei Dreamcast-Versionen zurückgreifen möchten.
- Sega beabsichtigt beim Dreamcast verstärkt auf die überragenden Soundfähigkeiten zurückzugreifen.

Was zu Mega-CD-Zeiten zu Titeln wie Ecco the Dolphin führte, soll nun zum Standard werden.

- Mit Dreamcast werden auch neue Genres entstehen. Besonders soll der unterschwellige Lerneffekt von Software gefördert werden.

- Sega überprüft, ob nun doch das Firmenlogo auf Dreamcast erscheinen soll.

- VideoLogic und NEC, die für die 128-Bit-Grafikpower von Dreamcast

sorgen, lassen seit Anfang September die Chip-Produktion auf Hochtouren laufen. Der Chip wurde speziell für Dreamcast optimiert und hat daher den passenden Namen PowerVR 2DC erhalten.

- Für den Amerika-Start hat sich Sega zwei alte Bekannte aus Sony-Reihen geangelt. Stephen Ackroyd und Jared Rosen waren zuvor beim Mitbewerber tätig und verstärken nun als Vizepräsident bzw. General Manager die Chef-Etagen bei Sega of America.

- Die Anzahl von gleichzeitig darstellbaren Polygonen wird laut Charles Bellfield, Produktmanager von NEC, deutlich über drei Millionen liegen. Man plant eine optimierte Version des PowerVR 2DC-Chips bis zum Japan-Release.

- Sega erwartet einen Absatz von mindestens einer Million Geräte bis Jahresende. Gerechnet wird allerdings mit weitaus mehr, denn die Chip-Firmen wurden angehalten, diese Stückzahl bereits bis Ende November zur Verfügung zu haben.

Monaco Grand Prix

Mittlerweile brechen aber auch die Third Partys ihr Schweigen, was ihre Dreamcast-Projekte betrifft. Wer zum Beispiel auf knackige Rennspiele steht, wird mit Ubi Softs Racer **Monaco Grand Prix** bestens bedient. Diesen Titel (erscheint Ende '98) darf man wohl als die erste echte PC-Umsetzung für Dreamcast bezeichnen. Einziger Wermutstropfen ist, daß Ubi Soft voraussichtlich keine offizielle F1-Lizenz für ihr Produkt erhalten wird. Übrigens: Die abgebildeten Screenshots zeigen die aktuelle PC-Version, deren grafische Leistungsfähigkeit das Minimum für Dreamcast darstellen dürfte.



Schade, daß Monaco Grand Prix keine FIA-Lizenz bekommen wird. Das wird aber den Spielspaß kaum mindern



In Monaco gehört die legendäre Loews-Kurve zu den heikelsten Stellen. Hier tuchierten sich in diesem Jahr Michael Schumacher und Alexander Wurz

July

Von Fortyfive kommt ein weiterer interessanter Titel mit dem Namen **July**. Ebenso vielversprechend wie knapp sind die zur Zeit erhältlichen Infos zu diesem am Ende des Jahres erscheinenden Spiels. Als Story-Grundlage dient eine Prophezeiung

von Nostradamus, dem berühmten Seher des 16. Jahrhunderts. Nach seinen Thesen entsteht im Juli 1999 eine neue Lebensform, die geschlechtslos ist und paranatürliche Fähigkeiten besitzt und daher im Hauptinteresse von Wissenschaft und Technik steht. Dieses gesellschaftskritische Spiel wird wegen der verzwickten japanischen Story nur für absolute Freaks ein Thema sein. (Ulf)

Sogar aus nächster Nähe kann man kaum den Polygonaufbau der Rennfahrzeuge erkennen



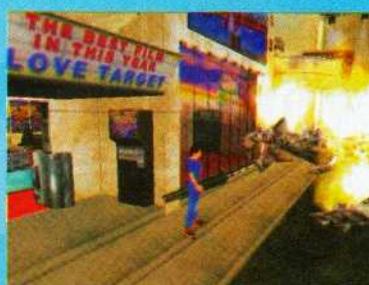
Action ohne Ende: Während Eliot auf das Monster feuert, steht ihm Neffilim (die weißen Beine über seinem Kopf) als Drohne bei. Vielleicht verbirgt sich dahinter ein simultaner Zwei-Spieler-Modus



July verspricht ein sehr interessantes Adventure mit Tiefgang zu werden



Diese Sequenz zeigt den Kampf von Eliot gegen ein riesiges Bio-Monster. Mit einem Raketenwerfer bewaffnet, kann sich der Held schließlich durchsetzen



Zubehör

PlayStation-Rack

Platzsparend und außerdem noch elegant PlayStation-Spiele verstauen kann man mit dem **9er Game Rack** der Firma **ideas and more...** Bei diesem ungewöhnlichen Rack handelt es sich um eine aus eloxiertem Aluminium und Kunststoff gefertigte Wandkonstruktion, die per simpler Montage einfach aufgehängt und um beliebig viele Elemente erweitert werden kann. Für **39,95 DM** plus Porto kann das praktische Zubehör unter der Faxnummer **0581/948 89 69** bestellt werden.



Preissenkung

Preisoffensive '98

Ihr habt es ja mittlerweile durch unzählige Werbespots mitbekommen: SCEE und Nintendo haben den Verkaufspreis auf verlockende **249,- DM** reduziert, wobei Sony mal wieder vorlegte. Trotz der scheinbar gleichen Preissenkung gilt Sonys Angebot als das gewagtere, da man für den Preis noch den Dual Shock Controller dazu erhält. Gleichzeitig wurde auch der Preis für das Standard-Joypad und die Memory Card (jeweils **29,95 DM**) gesenkt. Neu im Sortiment ist ferner eine **CD-Tasche**, die man ebenfalls für knapp 30 DM erstehen kann. Auch in den anderen Märkten gab es erwartungsgemäß eine knackige Preissenkung. In den Staaten kosten beide Konsolen nunmehr 129,- statt zuvor 149,- Dollar. Nintendo USA bietet ferner ein 10-\$-Bonus Bucks-Paket an, durch das man bis zum 31. März die Möglichkeit hat, zehn Dollar Nachlaß auf ein Nintendo-Produkt seiner Wahl zu erhalten - der Preiskrieg tobt somit wieder.



Zubehör

Noch mehr Schüttler ...

Momentan wird der Markt förmlich von **Dual Shock Controllern** überschwemmt. Gleich zwei neue Pads buhlen um die Gunst der Käufer. Das **Rock-'n-Shaker-Pad** der Firma **Just!** fällt vor allem durch die feuerroten Analogsticks und das durchgehende Steuerkreuz auf. Der Verkaufspreis liegt bei **49,- DM**. In der gleichen Preisklasse liegt auch der **Duo Shock** des britischen Fabrikanten **Blaze**, der mit dem Sony-Original fast identisch ist. Beide Controller verfügen lediglich über die **Grundfunktionen** und sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Wer vor dem Kauf Näheres über die beiden Geräte erfahren möchte, sollte den umfangreichen Peripherie-Test in der nächsten Ausgabe abwarten.



Wettbewerb

Iron Fist Tournament '98

Seit dem 11. September sucht SCED bundesweit den besten **Tekken 3-Spieler**. Der deutsche Sieger beim **Iron Fist Tournament** gewinnt als Hauptpreis einen Flug nach London zu den Europameisterschaften. Hier prügelt Ihr dann um besonders attraktive Preise, wobei der Gewinner sogar nach Japan fliegt. Nachfolgend der restliche **Veranstaltungskalender**: 07. bis 08.10. Saturn, Westenhellweg in Dortmund;



07. bis 08.10. Saturn, Stresemannstr. 11 in Bielefeld; 09. bis 10.10. Berlet Elseeyerstr. 12-14 in Hagen; 14. bis 15.10. Saturn, Maybachstr. 115 in Köln; 14. bis 15.10. Media Markt Knorrstr. 28 in Kassel; 16. bis 17.10. Saturn, Breslauerstr 2 in Neuss; 16. bis 17.10. Media Markt Carl-Zeiss-Str. 8 in Koblenz und 16. bis 17.10. Schossau Duisburgerstr. 226 in Duisburg. Bei all diesen genannten Adressen könnt Ihr Euch noch für das Finale qualifizieren.

PEPPL PLATTFUß by Ente



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

Theo Kranz Versand

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

44135 Dortmund
Im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

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

PlayStation

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

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



SPYRO THE DRAGON
(PSX) (OKT) 89,95

- CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN ... 29,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95
- JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. ... 19,95
- CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95
- JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) ... 54,95
- CONTROL PAD VERLÄNGERUNG ... 19,95
- (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- CD-CASE (OKT) ... 29,95
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
- K-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
- LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL ... 149,95
- LENKRAD JORDAN GP (+ PED.) ... 129,95
- JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) ... 79,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) ... 79,95
- PISTOLE NAMCO G-CON 45 ... 79,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95
- MEM. CARD 15 BL.-DRIG. (VER. FARB.) ... 136,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ... 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 64,95
- 360 (NOV) ... 89,95
- 5TH ELEMENT (OKT) ... 89,95
- ACM 1918 (OKT) ... 89,95
- ACTUA GOLF 3 (OKT) ... 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) ... 79,95
- ACTUA POOL (NOV) ... 79,95
- ACTUA SOCCER 3 (OKT) ... 79,95
- ACTUA TENNIS ... 79,95
- ALL STAR TENNIS '99 (OKT) ... 89,95
- ALONDRA ... 89,95
- APOCALYPSE (NOV) ... 89,95



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



BREATH OF FIRE 3
(OKT) (PSX) 89,95



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



MOTO RACER 2
(PSX) 89,95

- ASSAULT ... 89,95
- ASTERIX (NOV) ... 89,95
- ASTERIODS 3D (NOV) ... 84,95
- ABE'S EXODUS (NOV) ... 89,95
- ATLANTIS (NOV) ... 89,95
- AZURE DREAMS ... 89,95
- BATMAN UND ROBIN ... 84,95
- BIO FREAKS ... 79,95



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

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



PSX-Version inkl. Demo-CD
"Metal Gear Solid", 2 spielbare Level!
solange Vorrat reicht!

- INT. SUPERSTAR SOCCER '98
(SEPT)(PSX)89,95 (N64)99,95
- BLAST RADIUS ... 89,95
- BLASTO (NOV) ... 79,95
- B-MOVIE (OKT) ... 89,95
- BOMBERMAN WORLD ... 79,95
- BOX CHAMPION (NOV) ... 89,95
- BREATH OF FIRE 3 (OKT) ... 89,95
- BREATH O. FIRE 3-SPECIAL ED.(OKT)109,95
- BUGGY (OKT) ... 79,95
- BUST A GROOVE (NOV) ... 89,95
- C3 RACING (OKT) ... 99,95
- CAESAR'S PALACE 2 (OKT) ... 79,95
- CAR COMBAT GAME (NOV) ... 89,95



D.O.T. (OKT) (PSX) 89,95



FORMEL 1 '98 (OKT) (PSX) 89,95

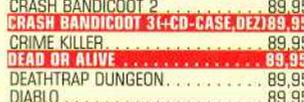


WILD ARMS (OKT) (PSX) 79,95



PSYBLADE (NOV) (PSX) 89,95

- CENTIPEDE (NOV) ... 89,95
- CIRCUIT BRAKERS ... 89,95
- COLIN MCREA RALLY ... 89,95
- COLONY WARS: VENGEANCE(NOV) ... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95
- COM. & CONQ. GEGENSCHLAG (OKT) 89,95
- CONSTRUCTOR ... 89,95
- COOL BOARDERS 3 (NOV) ... 89,95



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

- CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95
- CRASH BANDICOOT 3(+CD-CASE,DEZ)89,95
- CRIME KILLER ... 89,95
- DEAD OR ALIVE ... 89,95
- DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95
- DIABLO ... 89,95
- DODGEM ARENA ... 84,95
- DREAMS (OKT) ... 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (NOV) ... 89,95
- F1 RACING SIMULATION '98 (DEZ) ... 89,95
- FIFA '99 (NOV) ... 89,95
- FINAL FANTASY VII ... 99,95
- FOOTBALL '99 (NOV) ... 79,95
- FORMEL 1 '98 (OKT) ... 99,95
- FUTURE COP - LAPD 2100 ... 89,95
- G. DARIUS ... 89,95
- GHOST IN THE SHELL ... 89,95
- GLOBAL DOMINATION (OKT) ... 89,95
- GRAN TURISMO ... 89,95
- HEART OF DARKNESS ... 89,95
- HUGO 1 ... 89,95
- INT.SUPERSTAR SOCCER PRO'98 ... 89,95
- (INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID")
- KULA WORLD ... 89,95
- LEGEND ... 89,95
- LEMMINGS (NOV) ... 44,95



NINJA (PSX) 99,95



COLONY WARS 2
(NOV) (PSX) 89,95



EARTHWORM JIM 3D (NOV)
(PSX) 89,95 (N64) 99,95



FIFA '99
(NOV) (PSX) 89,95

- LUCKY LUKE ... 89,95
- MADDEN NFL '99 ... 89,95
- MASTER OF MONSTERS (NOV) ... 39,95
- MEDIEVIL (+ CD-CASE) (OKT) ... 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CH. (OKT) ... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS ... 79,95
- MEGA MAN X4 ... 79,95
- MEN IN BLACK ... 89,95
- MONKEY HERO (NOV) ... 89,95
- MOTO RACER 2 ... 89,95
- MR. DOMINO ... 79,95
- N2O - NATURAL ADRENALIN ... 79,95
- NASCAR '99 ... 89,95
- NBA LIVE '99 (NOV) ... 89,95
- NEED FOR SPEED 3 ... 89,95
- NFL EXTREME (OKT) ... 89,95
- NHL '99 ... 89,95
- NHL POWERPLAY HOCKEY '98 ... 84,95
- NINJA ... 89,95

ANGEBOTE DES MONATS

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



EXTREME G
(N64) 49,95



TUROK
(N64) 49,95

- D.O.T. (OKT) ... 89,95
- PERIHELIAN (NOV) ... 89,95
- PET IN TV (OKT) ... 79,95
- POINT BLANK ... 79,95 / INKL.GUN 154,95
- PREMIER MANAGER '99 (NOV) ... 79,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV) ... 89,95
- PSYBLADE (NOV) ... 89,95
- PULSE (=DEPTH, FLUID) ... 79,95
- R-TYPE (SEPT) ... 79,95
- RATS ATTACK (NOV) ... 89,95
- RC STUNT COPTER (NOV) ... 89,95



MEDIEVIL
(PSX) (OKT) 89,95

- RIVAL SCHOOL (NOV) ... 79,95
- RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 84,95
- ROAD RASH 3D ... 89,95
- RUSHDOWN (OKT) ... 89,95
- SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) ... 79,95
- SCARS ... 89,95
- SENTINEL RETURNS ... 89,95
- SHADOW GUNNER ... 89,95
- SMALL SOLDIERS (NOV) ... 89,95
- SPYRO THE DRAGON(+CD-CASE,OKT)89,95
- STREAK (NOV) ... 89,95
- STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95
- SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95



T'AI FU (DEZ) ... 89,95



TEKKEN 3
(PSX) 99,95



WILD 9'S - SPEC. ED.
(PSX) 84,95

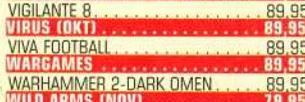


T'AI FU (DEZ) ... 89,95

- TEKKEN 3 ... 99,95
- SPIELEBERATER TEKKEN 3 ... 24,95
- TENCHU (NOV) ... 89,95
- TEST DRIVE 4X4 (NOV) ... 89,95
- TEST DRIVE 5 (NOV) ... 89,95
- THE UNHOLY WAR (OKT) ... 79,95
- THEME HOSPITAL ... 89,95
- TIGER WOODS PGA TOUR (NOV) ... 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 (DEZ) ... 89,95
- TOMB RAIDER 2 ... 89,95
- TOMB RAIDER 3 (NOV) ... 89,95
- TOMMI MAKINEN RALLY ... 89,95
- TREASURES OF THE DEEP ... 89,95
- TUNGUSKA (NOV) ... 79,95
- UBIK ... 99,95
- V 2000 ... 89,95
- VICTORY BOXING 2 (OKT) ... 79,95
- VIGILANTE 8 ... 89,95
- VIRUS (OKT) ... 89,95
- VIVA FOOTBALL ... 89,95
- WARGAMES ... 89,95
- WARHAMMER 2-DARK OMEN ... 89,95
- WILD ARMS (NOV) ... 79,95
- WILD NINE'S - SPECIAL EDITION ... 89,95
- (SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
- WING OVER 2 (OKT) ... 79,95
- WWW WARZONE ... 79,95
- XENOCRACY ... 94,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER ... 84,95
- ZERO DEVIDE 2 (OKT) ... 79,95



APOCALYPSE (NOV)
(PSX) 89,95



F1 WORLD GRAND PRIX
(N64) 89,95



SMALL SOLDIERS
(NOV) (PSX) 89,95



STAR WARS-ROGUE SQ.
(DEZ) (N64) 109,95



LEMMINGS
(NOV) (PSX) 44,95



BANJO & KAZOOIE
(N64) 89,95

Nintendo 64

- NINTENDO 64 ... 249,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-/SCART-KABEL ... 49,95
- ANTENNENKABEL ... 39,95
- ANTENNENKABEL - ORIGINAL ... 49,95
- CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN ... 54,95
- MEMORY CARD 0,25 MEG JOYTECH ... 19,95
- MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95
- MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95
- RUMBLE PAK - ORIGINAL ... 34,95
- RUMBLE PAK - JOYTECH ... 19,95
- RUMBLE PAK JOLT(INKL.MEM.1MEG)39,95

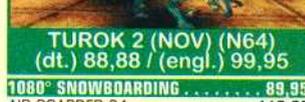


TUROK 2 (NOV) (N64)
(dt.) 88,88 / (engl.) 99,95



1080° SNOWBOARDING ... 89,95

- AIR BOARDER 64 ... 119,95
- ALL STAR TENNIS '99 (NOV) ... 109,95
- BANJO UND KAZOOIE ... 89,95
- BIO FREAKS ... 129,95
- BODY HARVEST (NOV) ... 99,95
- BOMBERMAN HERO (OKT) ... 89,95
- BUCK BUMBLE (OKT) ... 109,95
- 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 (NOV) ... 99,95
- EXTREME G 2 (NOV) ... 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX ... 89,95
- FIGHTER'S DESTINY ... 129,95
- FORSAKEN ... 119,95
- F-ZERO X (NOV) ... 89,95
- G.A.S.P. (OKT) ... 149,95
- GEX 64 (OKT) ... 129,95
- GLOVER (NOV) ... 89,95
- GOEMON MYSTICAL NINJA ... 129,95
- GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ... 124,95
- HOLY MAGIC CENTUR (NOV) ... 139,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS ... 89,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 89,95
- KNIFE EDGE (NOV) ... 109,95
- LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) ... 89,95



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

- MADDEN NFL '99 (OKT) ... 119,95
- MARIO KART 64 ... 89,95
- MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
- NASCAR '99 (OKT) ... 109,95
- NBA COURTSIDE ... 89,95
- NBA JAM '99 (OKT) ... 84,95
- NBA LIVE '99 (NOV) ... 109,95
- NFL BLITZ (OKT) ... 109,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 94,95
- NHL '99 (OKT) ... 109,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99(NOV) 84,95
- OFFROAD CHALLENGE ... 129,95
- SCARS (NOV) ... 109,95
- SPACE STATION-SILKON V.(NOV) ... 119,95
- STAR WARS-ROGUE SQUAD. (DEZ)109,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS)(OKT) 109,95
- SUPER MARIO 64 ... 89,95
- SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 ... 24,80
- TOP GEAR OVERDRIVE (NOV) ... 119,95
- TOP GEAR RALLY ... 89,95
- TUROK 2 - DT. VERSION (OKT) ... 88,88
- TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(OKT) 99,95
- TWISTED EDGE SNOWB.(NOV) 109,95
- V-RALLY (NOV) ... 99,95
- WAIALAE COUNTRY C.T.GOLF ... 119,95
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 ... 129,95
- WWW WARZONE ... 99,95
- YOSHI'S STORY ... 89,95
- SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ... 24,80
- ZELDA 64 (NOV) ... 109,95



MADDEN NFL '99 (OKT) ... 119,95



MARIO KART 64 ... 89,95



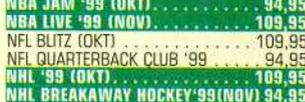
MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95



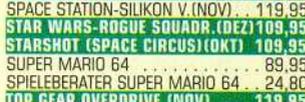
NASCAR '99 (OKT) ... 109,95



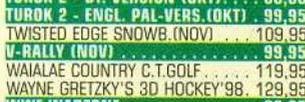
NBA COURTSIDE ... 89,95



NBA JAM '99 (OKT) ... 84,95



NBA LIVE '99 (NOV) ... 109,95



NFL BLITZ (OKT) ... 109,95



NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 94,95



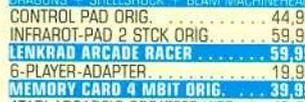
NHL '99 (OKT) ... 109,95



NHL BREAKAWAY HOCKEY '99(NOV) 84,95

Sega Saturn

- SEGA SATURN MEGA ACTION SET. 333,-
- GRÜNGERAT + THUNDERHAWK 2 + BLAZING
DRAGONS + SHELLSHOCK + BLAM! MACHINEHEAD
- CONTROL PAD ORIG. ... 44,95
- INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. ... 59,95
- LENKRAD ARCADE RACER ... 59,95
- 6-PLAYER-ADAPTER ... 19,95
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. ... 39,95
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ... 49,95
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ... 64,95
- BURNING RANGERS ... 89,95
- DEEP FEAR ... 89,95
- HOUSE OF DEAD ... 89,95 / 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



TOP-SPIELE ZU
KNALLERPREISEN
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

- BLAM MACHINEHEAD ... 24,95
- BLAZING DRAGONS ... 19,95
- CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
- CROC ... 39,95
- DARIUS 2 ... 19,95
- FORMULA KARTS ... 39,95
- MADDEN '97 ... 14,95
- NASCAR '98 ... 39,95
- NBA LIVE '98 ... 24,95
- NHL '98 ... 39,95
- NHL POWERPLAY ... 24,95
- NIGHTS+3D ANALOG PAD ... 79,95
- PARODIUS DELUXE ... 14,95
- RAMPAGE WORLD TOUR ... 39,95
- REVOLUTION X ... 9,95
- SHELLSHOCK ... 24,95
- STARFIGHTER 3000 ... 19,95
- THUNDERHAWK 2 ... 19,95
- Z ... 59,95

SONY PLAYSTATION

- FRANKREICH '98 ... 44,95
- GEX 3D ... 49,95
- LEMMINGS (NOV) ... 44,95
- MASS DESTRUCTION ... 49,95
- MOTOR MASH ... 59,95
- NASCAR '98 ... 44,95
- NHL '98 ... 44,95
- NOTE ... 59,95
- ONE ... 49,95
- OLYMPIC GAMES ... 39,95
- PANZER GENERAL II ... 39,95
- PRO PINBALL - TIMESHOCK ... 49,95
- POWERBOAT RACING ... 49,95
- SKULL MONKEY



Arcade

Die Naomi-Platine kommt

Auf der diesjährigen **Jamma-Arcade-Show** in Tokio drehte sich fast alles um Segas neue Naomi-Platine, die von der Hardware-Architektur bekanntlich nahezu identisch ist mit der von Dreamcast und daher spielend einfach Konvertierungen ermöglichen soll. Diese Taktik ist natürlich nicht neu, denn auch die Titan- bzw. ST-V-Platine war in etwa baugleich mit dem Saturn. Von einer mit Dreamcast



völlig identischen Arcade-Platine kann dennoch nicht gesprochen werden, da das vielfach teurere Naomi-Board nicht über eine CD-ROM als Datenträger verfügt, sondern wie gewohnt über Mega-Cartridges. Um

die enormen Datenmengen zu managen, ist daher ein enorm hoher ROM&RAM-Speicherplatz vonnöten. Und um einen Naomi-Titel für Dreamcast zu konvertieren, sind daher einige technische Modifikationen (z.B. Sound) vonnöten. Die Lei-

stungsstärke der Naomi-Platine hat in Japan fast alle Spielhallen-Lieferanten im Flug überzeugt, so daß bereits 20 Softwarehäuser einen Lizenz-Vertrag unterzeichneten, unter anderem Capcom und Jaleco. Es gilt auch ferner als recht sicher, daß auch **Namco**, deren Exklusivabkommen mit Sony bekanntlich Ende '98 endet, sowie **Konami** die Leistungsstärke des Naomis nutzen werden, was wiederum Rückschlüsse auf etwaige Dreamcast-Pläne zuläßt. Als erster Naomi-Titel wurde übrigens **Das Haus der Toten 2** vorgestellt. Das blutige Lightgun-Vergnügen wird in Japan ab November in den Spielhallen stehen. Auf der Messe wurden außerdem einige weitere Neuheiten aus den AM-Studios gezeigt: die Sternenschlacht **Star Wars Trilogy** (AM12), die Wüstenbuggyschlacht **Dirt Devils** (AM3) sowie der grafisch imposante Unterwasserschießer **The Ocean Hunter** (AM1).

Softwarepiraterie

Fahndungserfolg

Auf der CeBIT HOME kündigte **Jochen Tielke**, Geschäftsführer der **Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen** (GVU), an, die Softwarepiraterie fortan rücksichtslos zu bekämpfen. Den Fälschern, die für einen geschätzten Schaden von ca. einer halben Milliarde DM verantwortlich sind, drohen demnach künftig Gefängnisstrafen und hohe Geldbußen. Die zunehmenden Aktivitäten belegen die nackten Zahlen. Im ersten Halbjahr '98 wurden in deutschen Großstädten **50.000 Raubkopien** sichergestellt, **158 Durchsuchungen** durchgeführt und **325 Strafverfahren** eingeleitet. Der Fahndungserfolg beruht auf der Tatsache, daß die GVU auf verschiedensten Ebenen arbeitet und seit kurzem in ein weltweit umspannendes Netz aus **36 Ländern** mit eingebunden ist.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Sega Rally 2 (Dreamcast)
2. Zelda 64 (Nintendo 64)
3. Metal Gear Solid/dt. (PlayStation)

Schon Gehört

+++ Infogrames veröffentlicht im nächsten Jahr eine neue dreidimensionale Schlumpf-Hüpferei auf der PlayStation, die ein ähnliches Spielkonzept wie Lucky Luke bieten wird.

+++ Auf der CeBIT HOME erhielt Eidos gleich vier Auszeichnungen vom Verband für Unterhaltungsindustrie für ihr Produkt Tomb Raider II.

+++ Wer direkt in das Reich vom Knuddel-Alien Abe eintauchen möchte, sollte im Internet die Adresse www.oddworld.de wählen. In dieser Homepage berichtet der Held persönlich von seinen Abenteuern. Außerdem kann man unter anderem auch Audio-Grüßkarten abrufen.

+++ Midway hat sich die weltweiten Vertriebsrechte zu WipBout 64 (Mitte November) gesichert.

+++ In den USA erhalten Metal-Gear-Solid-Vorbesteller beim technischen Kaufhaus Electronics Boutique als cooles Extra den Original-Soundtrack.

+++ Video Systems plant die PlayStation-Umsetzung des Top-Spiels F-1 World GP. Es ist jedoch derzeit unklar, ob Paradigm oder eine andere Programmierertruppe für die Umsetzung sorgen wird.

+++ Kleiner Gag beim Arcade-Klopper Soul Calibur: Als versteckter Charakter hat der Tekken-Fiesling Yoshimitsu seinen Auftritt.

+++ Das 64 DD wurde abermals verschoben. Neuester Termin: Juni '99. Viele Fachleute bezweifeln allerdings, daß das Gerät jemals veröffentlicht wird.

+++ Die Firma Wolfsoft hat die extrem seltenen Saturn Link-Kabel wieder reinbekommen (39,95 DM. Bestellnummer: 026 22/835 17.

+++ Wer in den USA bis zum 24. Oktober Zelda vorbestellt, erhält das Adventure in einer goldenen Modulhülle.

Hall of Fame

Na, pokert Ihr mal wieder? Läppische drei Einsendungen sind bislang bei uns eingegangen. Da haben wir ja noch mehr Anrufe erhalten, die ständig wissen wollten, wo die momentanen Bestzeiten liegen. Wenn Ihr ständig Eure Bestzeiten erst gegen kurz vor Einsendeschluß einschickt, müssen wir uns etwas einfallen lassen, um Euch früher aus der Reserve zu locken. Wie dem auch sei, jedenfalls möchten wir in der nächsten Ausgabe deutlich mehr Einsendungen sehen. Ihr habt übrigens noch bis zum 17. November (Einsendeschluß) Zeit, das Überraschungspaket abzustauben. Hier die Regeln:
Formel 1 World GP:

Wer fährt die beste Rundenzeit beim Time Trial auf dem technisch anspruchsvollen Monaco-Circuit? Wagen ist egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild.

Gran Turismo:
Wir wollen von Euch die schnellste Rundenzeit auf dem Rundkurs Grand Valley East Section sehen. Spielmodi und

Wagen sind egal. Deutsche Bildschirmtexte! Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild.

Winter Heat:

OK, welcher Videospiele-Athlet legt beim Querfeldein-Langlauf (Cross Country) die schnellste Zeit hin? Spielmodi und Akteur sind egal. Es gilt nur das entsprechende Abschlußbild.

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

Redaktion Mega Fun
„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Der Einsendeschluß wird in der nächsten Ausgabe bekanntgegeben.



Gran Turismo

1. 0:49:913 Sek.
Stephan Sabath, Bad Driburg
2. 0:53:903 Sek.
Markus Weber, Recklinghausen
3. 0:53:903 Sekunden
André Oltmanns, St. Augustin



Winter Heat

1. 4:54 Minuten
Ulf der Schneemann



Formel 1 World GP

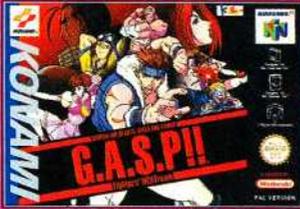
1. 1:27:35 Minuten
Bleifuß Georg (auch als der kleine Gog bekannt!)

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

Nintendo 64

| | | |
|---------------------|----|---------|
| 1080 Snowboarding | dt | * 89.00 |
| Air Boarder 64 | dt | 129.00 |
| Banjo & Kazooie | dt | 94.00 |
| Chopper Attack | dt | 134.00 |
| F1 Pole Position | dt | 79.99 |
| F1 W. Grand Prix 64 | dt | 89.00 |
| Forsaken | dt | 109.99 |



| | | |
|----------------------|----|----------|
| G.A.S.P. | dt | 144.00 |
| Gex 3D Enter l.Gecko | dt | 134.00 |
| Iggy's Recking Balls | dt | 89.00 |
| Int. Superstar So.98 | dt | 89.00 |
| Mission Impossible | dt | 109.00 |
| NBA Pro 98 | dt | 109.99 |
| NFL Quarterback C.99 | dt | 109.00 |
| Off Road Challenge | dt | 134.00 |
| Turok 2 | dt | * 99.00 |
| WCW vs. NWO live | dt | * 154.00 |



| | | |
|-------------|----|--------|
| WWF Warzone | dt | 109.00 |
|-------------|----|--------|

Sonderangebote



| | | |
|--------------------|----|-------|
| Bust a Move 2 | dt | 69.99 |
| Chameleon Twist | dt | 69.99 |
| Clayfighter | uk | 39.00 |
| Clayfighter 63 1/3 | dt | 49.99 |
| Extreme G | dt | 69.99 |
| NHL Breakaway 98 | dt | 69.99 |
| Turok | dt | 69.99 |
| Turok | uk | 69.99 |

Zubehör

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Antennenkabel N64 | dt | 19.99 |
| Banjo & Kazooie Sp. | dt | 24.00 |
| Game Buster | dt | 104.99 |
| Joypad N64 LX4 schw. | dt | 44.99 |
| Joypad N64 Standard | dt | 24.99 |
| Joypad schwarz | dt | 49.99 |
| Memory Card N64 256K | dt | 19.99 |
| Memory Card 5 Meg | dt | 59.99 |



| | | |
|----------------------|----|--------|
| Nintendo 64 o.Spiel | dt | 249.95 |
| Power Flash N64 | dt | 99.00 |
| Rumble Pak inkl.Memo | dt | 34.99 |
| Rumble Pak LX4+1 Meg | dt | 39.99 |
| Rumble Pak LX4 Tr. | dt | 24.99 |
| Universal Adapter PP | uk | 79.99 |
| V3 Lenkrad inkl.Peda | dt | 124.99 |

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

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

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

Kostenlos!



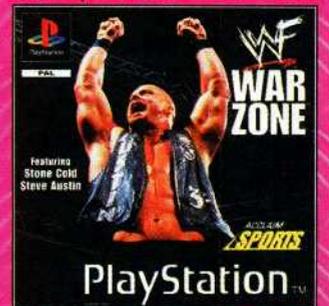
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Liebessystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, 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

| | | |
|----------------------|----|---------|
| Ninja | dt | * 99.00 |
| Off Road Challenge | dt | 79.99 |
| R-Type | dt | 89.99 |
| Super Pocket Fighter | dt | 89.99 |
| Supercross 98 J.McG. | dt | 89.99 |



| | | |
|----------------------|----|-------|
| Tekken 3 | dt | 99.00 |
| Tombi | dt | 89.00 |
| Wild 9 | dt | 89.00 |
| Wild 9 Spezial Edit. | dt | 99.00 |



| | | |
|----------------------|----|-------|
| WWF Warzone | dt | 89.00 |
| X-Men vs. Streetfig. | dt | 99.00 |
| Zero Divide 2 | dt | 79.99 |

Sonderangebote

| | | |
|----------------------|----|-------|
| Bust a Move 3 | dt | 49.00 |
| Command & Conquer 1 | dt | 44.99 |
| Forsaken | dt | 39.99 |
| Frankreich WM 98 | dt | 49.00 |
| MDK inkl.Soundtrack | dt | 44.99 |
| NHL Powerplay Hockey | dt | 39.99 |
| Oddworld Abe's Oddy. | dt | 49.00 |
| Powerboat Racing | dt | 39.99 |
| Pro Pinball-Timesho. | dt | 49.00 |
| Return Fire | dt | 34.99 |
| Rock'n Roll Racing 2 | dt | 34.99 |
| Star Gladiator | dt | 39.99 |
| Test Drive: Off Road | dt | 39.99 |
| Toca Touring Car Pl. | dt | 49.00 |
| V-Rally | dt | 49.00 |
| Vandal Hearts kp.dt. | dt | 49.00 |

Zubehör

| | | |
|----------------------|----|--------|
| Analog Joypad PSX | dt | 39.99 |
| Dual Shock Joypad | dt | 49.99 |
| Joypad Sony grau | dt | 29.00 |
| Lenkrad+Pedale+Rumb. | dt | 149.99 |
| Maus Sony PSX | dt | 49.00 |
| Memory Card PSX 1Meg | dt | 19.99 |
| Memory Card 24 Meg | dt | 59.00 |
| Memory Card 48 Meg | dt | 89.99 |
| Memory Card Grün | dt | 29.00 |
| Sony PSX+Dual Shock | dt | 249.00 |
| Verlängerung Joypad | dt | 9.99 |
| Video CD MPEG Karte | dt | 199.00 |

| | | |
|---------------------|----|-------|
| Verlängerung Pad 2m | dt | 14.99 |
| Verlängerung Pad 5m | dt | 19.99 |

Gameboy

| | | |
|----------------------|----|---------|
| Adventure of Lolo | dt | 34.99 |
| Bugs Bunny | dt | 44.99 |
| Bust a Move 3 | dt | * 49.00 |
| Castlevania Legends | dt | 39.00 |
| Dragons Lair | dt | 44.00 |
| Gargoyles Quest | dt | 44.99 |
| Gozilla | dt | 59.99 |
| Hugo 2 | dt | 59.00 |
| Int.Superstar Soccer | dt | 59.99 |
| King of Fighters | dt | 59.99 |
| Mole Mania | dt | 34.99 |
| Monopoly | dt | 59.00 |
| Small Soldiers | dt | 59.99 |
| Turok | dt | 34.99 |
| V-Rally Champ. Edit. | dt | 59.00 |
| Roger Rabbit | dt | 44.99 |
| WWF Warzone | dt | 49.00 |

Zubehör

| | | |
|--------------------|----|--------|
| Energy Pack Pocket | dt | 29.99 |
| Game Boy Printer | dt | 119.99 |
| Licht & Lupe GB | dt | 19.00 |

Saturn

| | | |
|---------------------|----|-------|
| Blazing Dragons | dt | 44.99 |
| Deep Fear | dt | 89.00 |
| Panzer Dragoon Saga | dt | 89.00 |
| Shining Force 3 | dt | 89.00 |
| Tunnel B1 | dt | 44.99 |
| Virtua Fighter Kids | dt | 69.99 |

Sonderangebote

| | | |
|--------------------|----|-------|
| Blam Machine Head | dt | 14.99 |
| Fifa Soccer 96 | dt | 9.99 |
| Johnny Bazookatone | dt | 14.99 |
| NBA Jam Tournament | dt | 29.99 |
| Olympic Soccer | dt | 14.99 |
| Parodius Deluxe | dt | 19.99 |
| Robotit | dt | 14.99 |
| Starfighter 3000 | dt | 14.99 |
| Virtual Golf | dt | 14.99 |
| Whizz | dt | 14.99 |

Zubehör

| | | |
|---------------------|----|--------|
| Joypad Saturn | dt | 49.00 |
| RGB-Scart Kabel | dt | 19.00 |
| Sidewinder Joystick | dt | 79.99 |
| Top Drive Wheel Pro | dt | 189.99 |
| Verlängerung Joypad | dt | 19.00 |

Sony PSX

| | | |
|--------------------|----|-------|
| Alundra (komp.dt.) | dt | 84.99 |
| Assault | dt | 89.99 |
| Azure Dreams | dt | 89.00 |



| | | |
|----------------------|----|----------|
| Batman & Robin | dt | 89.99 |
| Bomberman World | dt | 84.00 |
| Breath of Fire 3 | dt | * 89.99 |
| Breath of Fire 3 Sp. | dt | * 114.99 |
| Command & C.2+Gegen. | dt | 89.99 |
| Constructor | dt | 89.00 |
| Dodgem Arena | dt | 89.00 |
| F1 '97 | dt | 99.99 |
| F1 '98 | dt | 99.00 |
| Fluid (Pulse) | dt | 79.00 |
| G.Darius | dt | 89.99 |
| Int. S.Soccer Pro 98 | dt | 99.99 |
| Medieval + CD-Case | dt | 89.00 |
| Mega Man 8 | dt | 89.00 |
| Mega Man X4 | dt | 89.99 |



| | | |
|------------|----|-------|
| Mr. Domino | dt | 89.99 |
|------------|----|-------|

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

-Versandkosten per Post 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

WWF-Warzone-Gewinnspiel

Bastel Dir doch selber einen!

In Zusammenarbeit mit Acclaim ver-



losen wir zehnmal ein Überraschungspaket, welches ein Allerlei aus dem Hause Acclaim beinhalten wird.

Was müßt Ihr tun?

Schnappt Euch WWF Warzone (Nintendo 64- oder PlayStation-Version) und kreiert einen eigenen Wrestler

im Baukasten. Egal ob abgedrehte Freaks oder Personen aus der Realität. Notiert eine Beschreibung des Charakters sowie alle Einstellungen (Parameter) genauestens (schaut einmal auf die Seiten 54 und 55) und schickt diese an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: WWF-Bastelei
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Einsendeschluß ist der **10. November 1998**

Wir suchen die besten Eigenkreationen heraus und veröffentlichen diese.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Resident Evil-Film

Videospiel-Horror goes celluloid

Der Resident-Evil-Film geht endlich in die entscheidende Phase. Als Drehbuchautor konnte **Alan McElroy** gewonnen werden, der sich zuletzt für den Spawn-Film verantwortlich zeigte. Als Regisseur wird sich gar kein geringerer als **George Romero** höchstpersönlich für die Celluloid-Version verantwortlich zeigen. Erfahrungen hat der Altmeister des Horrorfilms ja bereits durch den japanischen Werbeclip gesammelt. In einem Interview deutete der amerikanische Filmmacher an, daß der Film sehr teuer und entsprechend der digitalen Vorlage bezüglich der Gewaltdarstellung zudem recht schonungslos sein wird, wobei nur in einigen Ländern eine ungeschnittene Version in die Kinos kommt. Die Handlung wird übrigens lose auf den ersten Teil basieren. Fans werden sich jedoch noch gedulden müssen, denn das Gruselvergnügen wird erst im Laufe des nächsten Jahres in Deutschland in den Kinos zu sehen sein.



Dreamcast

Softwareknaller enthüllt!

Langsam, aber sicher lüftet Sega den Softwareschleier und kündigt zum japanischen Verkaufsstart am 20. November einige absolute Granaten an. So ist es nunmehr offiziell, daß **Sega Rally 2** für Dreamcast umgesetzt wird. Wie man sich denken kann, handelt es sich nicht um eine reine Konvertierung des derzeitigen Driftkönigs, sondern um eine stark erweiterte Version mit **sage und schreibe zehn Rundkursen** (bei der Arcade-Version sind es nur vier), mehr als zehn Rallyewagen, neuen Spielmodi (Time Attack, Car Setting, Replay, etc.), einem Netlink-Modus sowie einigen erspielbaren Boni. Des weiteren wurde erwartungsgemäß auch **Virtua Fighter 3 tb** (steht für Team Battle)

angekündigt. Auch hier gibt es einige Verbesserungen in Form von **zwei neuen Charakteren** und mehr Spielmodi und einige neue Spiel-

arenen mit Mauern.

Da Dreamcast eigentlich

leistungsstärker ist als die Model-3-Platine, darf man mindestens eine 1:1-Version erwarten. Nicht bestätigt, aber als recht wahrscheinlich gelten ferner

folgende Titel: **Daytona USA 2**, **King of Fighters '98**, **Street Fighter 3 DC Edition**, **Bio Hazard 3**, eine neue **Bomberman-Variante** sowie einige noch namenlose Projekte, wie beispielsweise ein Ecco-the-Dolphin-Nachfolger. Darüber hinaus gilt es als nahezu sicher, daß auch eine DC-Version von **Metal Gear Solid** in Planung ist, die vom Gameplay her der PlayStation-Version recht ähnlich sein soll. Bislang eine Absage an Dreamcast hat hingegen **Squaresoft** erteilt. Zum Abschluß noch ein Abstecher in die USA. Sega deutete an, daß das Gerät unter Umständen hier sogar im **Sommer '99** erhältlich sein könnte und **Lucas Arts** derzeit an einem Titel werkelte.

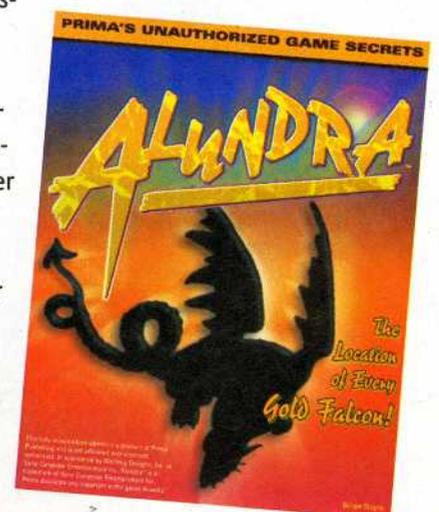


Dreamcast™

Lösungsbuch

Alundra-Wegweiser

Zu Psygnosis' nicht gerade leichtem Action-Adventure **Alundra** wurde in den Staaten ein hilfreiches Lösungsbuch veröffentlicht. Auf über **150 Schwarzweiß-Seiten** werden der komplette Spielverlauf erklärt, Karten dargelegt sowie nützliche Xplorer-Codes angegeben. Jeder, der der englischen Sprache einigermaßen mächtig ist, kann sich dieses Buch für **39,- DM** zunutze machen. Unter der Telefonnummer **04921/446 31** (Mo. - Fr. 16 - 20 Uhr) ist das Buch bei der Firma **Madrom Solutions** bestellbar.



HOT in USA

1. WWF Warzone (PS)
2. NCAA Football '99 (PS)
3. Gran Turismo (PS)
4. Mission Impossible (N64)
5. Banjo-Kazooie (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

HOT in JAPAN

1. Metal Gear Solid (PS)
2. Black/Matrix (PS)
3. SD Gundam G-Generation (PS)
4. Winning Post '98 (PS)
5. Pocket Monster Stadium (N64)

Quelle: Famicom Tsushin

RACHE IST SÜSS



ERHÄLTlich AB NOVEMBER '98



COLONY
WAR
VENGEANCE



Die meisten Levels bieten erneut ein naturbelassenes Flair wie beispielsweise diese zerklüftete Felswand



Teil drei bietet eine recht ausgewogene Mischung aus geschlossenen Räumen und offen gestalteten Arealen



Neu im Aktionsrepertoire: Mit ihren sehnigen Armen hangelt sich Lara tollkühn über gähende Abgründe

PlayStation Action-Adventure

Tomb Raider III - Adventures of Lara Croft

Entgegen früherer Befürchtungen scheint Laras dritter globaler Ausflug kein reines Update zum bloßen Geldabzocken zu werden, sondern ein Nachfolger mit einigen sinnvollen Verbesserungen

Die Zeit dürfte dieses Mal knapp werden: Laut Eidos werden wir den Test zu Tomb Raider III erst in die Ausgabe 1/99 reinquetschen können, also fast zeitgleich mit dem bevorstehenden Erscheinungsdatum gegen Ende November. Diese Last Minute-Produktion sollte jedoch auch im positiven Licht betrachtet werden, da diese fieberhafte Arbeit bis zum Schluß darauf hinweist, daß Core Design das qualitative Niveau ihres virtuellen Weltstars noch deutlich nach oben schrauben möchte. Und tatsäch-

lich: Auf der CeBit HOME- und der ECTS-Messe wurde jeweils ein spielbarer Level präsentiert, der verdeutlicht, daß sich in spielerischer und technischer Hinsicht einiges zum positiven verändert hat. Bleiben wir zunächst bei der grafischen Komponente. Beim ersten Level handelt es sich wie bei den beiden Abenteuern zuvor um eine Dschungelstage mit dem üblichen Indiana Jones-Flair. Bereits in diesem Level merkt man der 3D-Engine an, daß sie in vielen Punkten leistungsstärker geworden ist. So sieht die Optik deutlich hochauflöser und sauberer aus im direkten Vergleich zu Tomb Raider II. Unschöne Polygon-Fehler, die ständig Verzerrern oder plötzlich ins Bild

ploppen wurden deutlich minimiert. Der Lara Croft-Dirigent darf sich außerdem auf einige sehr ansehnliche, optische Schmankerl

freuen. Fackeln verbreiten dank astreinem True Light sourcing herrliche schummrige Lichteffekte, Lara stapft bis zum Oberkörper durch ei-

„Dank Dual Shock Controller ist die Steuerung wesentlich komfortabler geworden“



Kein Respekt vor den weiblichen Reizen: Lara kann noch so elegant die Wände hochkraxeln, die Wächter nehmen die Polygon-Schönheit dennoch mit ihren Laserzielvorrichtungen ins Visier



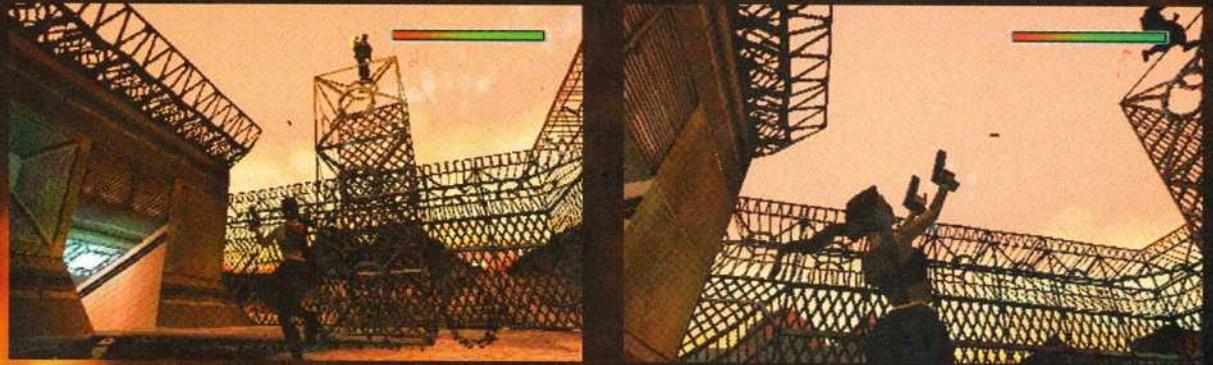
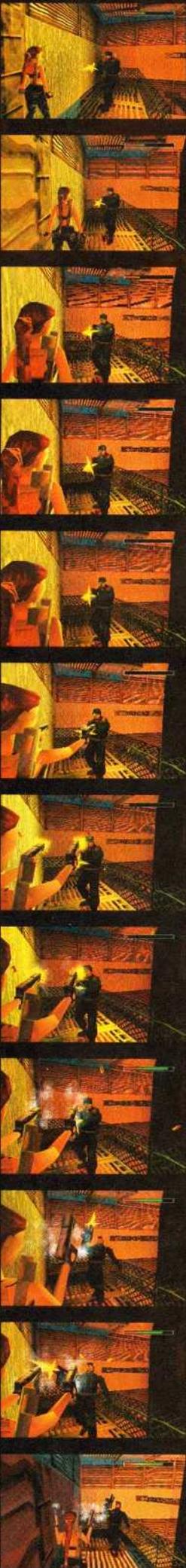
Die Militärstation mit ihren schwerbewachten Wächtern ist nicht erst seit Metal Gear Solid ein beliebtes Thema bei Action-Adventures



Exotische Ortschaften wie diese Dschungel-Tempel und ihren exotisch geschmückten Eingeborenen zeugen von der grafischen Abwechslung bei Tomb Raider III



Lara in Action!



Angriff von oben: Blitzende Laserzielvorrichtungen verraten Euch, aus welcher Richtung Ihr gerade ins Visier genommen werdet. In diesem Fall müßt Ihr einen Söldner vom Wachturm mittels roher Waffengewalt von seinem Vorhaben abbringen



Eisig: In der Antarktis schlüpft die Heroine in einen weißen Schneeanzug

nen See, so daß hübsche, transparente Welleneffekte erzeugt werden und Wettereinflüsse wie beispielsweise Regenergüsse erhöhen zusätzlich die Atmosphäre. Tomb Raider III wird somit ohne Zweifel eine Grafik auf den heimischen Bildschirm werfen, die auch kritischeren Maßstäben gerecht wird.

„Die neue 3D-Engine hebt das grafische Niveau deutlich höher“

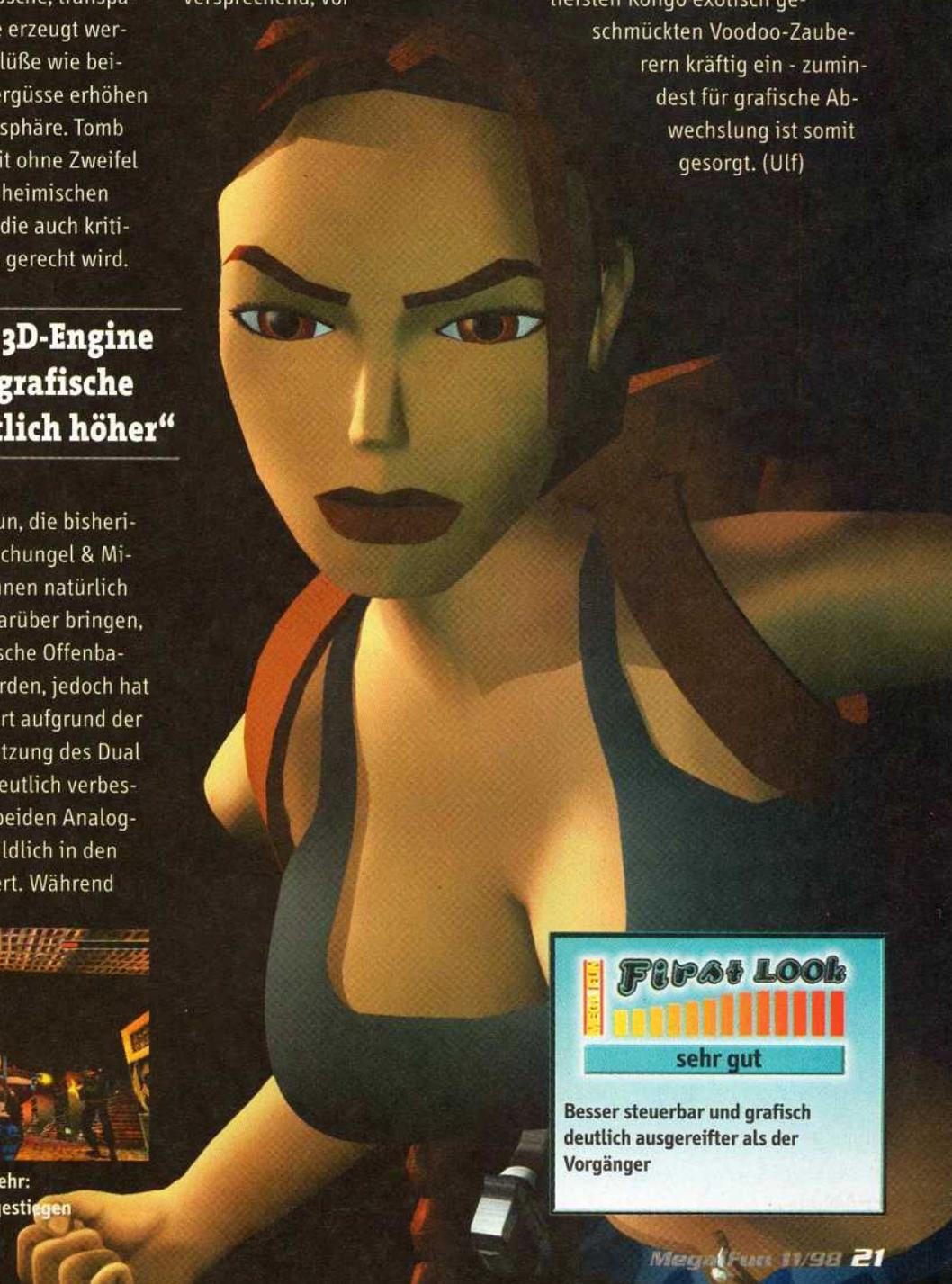
Und spielerisch? Nun, die bisherigen zwei Levels (Dschungel & Militärstützpunkt) können natürlich keinen Aufschluß darüber bringen, ob diesmal spielerische Offenbarungen geboten werden, jedoch hat sich der Spielkomfort aufgrund der 100%igen Unterstützung des Dual Shock Controllers deutlich verbessert. Vor allem die beiden Analog-Sticks wurden vorbildlich in den Spielablauf integriert. Während



Kein Kanonenfutter mehr: Die AI der Gegner ist gestiegen

sich der linke Stick für die Laufrichtung in zwei Schnelligkeitsphasen kümmert (es hätte ruhig noch differenzierter ausfallen können), variiert Ihr mit dem rechten gleichzeitig die Blickrichtung - sehr komfortabel, vor allem wenn man in bester James Bond-Schule einmal um die Ecke kucken möchte. Die ersten spielerischen Impressionen waren unter dem Strich sehr vielversprechend, vor

allem wenn man bei der scheinbar fortgeschrittenen PC-Version eine Weile zuschaut. Auf dem PC-Monitor ist die vollbusige Schönheit nämlich bereits mit einem Kettenfahrzeug unterwegs. Apropos Kettenfahrzeug, Lara killt feindlich gesinnte Söldner bei ihrem dritten Streifzug auch im kalten Polar bei einer Forschungsstation (im schönsten Overall-Look) oder heizt im tiefsten Kongo exotisch geschmückten Voodoo-Zauberrern kräftig ein - zumindest für grafische Abwechslung ist somit gesorgt. (Ulf)



First Look

sehr gut

Besser steuerbar und grafisch deutlich ausgereifter als der Vorgänger



Während der heißen Rennen wird Euch auf dem Bildschirm der Abstand zum Vorder- und Hintermann angezeigt



Die 3D-Engine des Nachfolgers wurde deutlich überarbeitet, was sich in puncto Auflösung und Geschwindigkeit bemerkbar macht



Die gegnerischen Fahrer agieren äußerst intelligent und stellen sich schon nach kurzer Spielzeit als harte Konkurrenten heraus

Schon im letzten Jahr sorgte Codemasters' überaus realistische Rennsimulation TOCA bei Fans der englischen Tourenwagen-Serie für Furore. Das authentische Fahrverhalten der Boliden, das intelligente Verhalten der Computer-Gegner und die harten Positionskämpfe überzeugten selbst eingefleischte Rennspiel-Muffel. Knapp ein Jahr nach Veröffentlichung des Racers folgt nun das Sequel, das deutliche Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger aufweist. Bei TOCA 2 habt Ihr die Auswahl zwischen sieben unterschiedlichen Renn-Modi. So können Anfänger beispielsweise die Kurse während einer ausgiebigen Test-Session bestens kennenzulernen.



Während des Rennens könnt Ihr das Geschehen aus drei verschiedenen Perspektiven betrachten

PlayStation Rennspiel TOCA 2

Erlebt mit Codemasters' Tourenwagen-Simulation TOCA 2 den harten Rennalltag, der von präzisen Taktiken und nervenzerreißenden Kämpfen um Plazierungen geprägt ist

Des Weiteren stehen Euch obligatorische Modi, wie z.B. das Einzelrennen, eine Meisterschaftsrunde oder der Time-Trial-Modus, zur Verfügung. Anschließend könnt Ihr Euch für einen von 16 authentischen Rennern entscheiden, von denen zunächst jedoch nur zwei anwählbar sind. Neben den üblichen Tourenwagen-Fahrzeugen befindet sich auch ein Formel-Ford-Renner im Fuhrpark, der auf der Strecke wesentlich diffizileres Fahrverhalten an den Tag legt als die anderen Boliden. Nachdem Ihr Euch für einen Renner entschieden habt, läßt sich der Wagen in der Box für das Rennen einstellen. Dabei könnt Ihr Veränderungen am Fahr-

werk, an der Getriebeabstufung oder an der Bremsverteilung vornehmen, die sich anschließend auf der Memory Card verewigen lassen. Sind alle Einstellungen getätigt, geht es endlich auf einen von 16 authentischen Rennkursen der aktuellen englischen Tourenwagen-Serie, auf der die Rennen nicht zuletzt aufgrund der Boxenstopps spektakulär und realistisch verlaufen. Die detaillierte 3D-Engine des Vorgängers wurde komplett überarbeitet und konnte in puncto Auflösung und Geschwindigkeit deutlich zulegen. Dabei wirkt die Grafik-Engine schon in der frühen Preview-Version fast fehlerfrei. So ist der Aufbau der Landschaften sehr

sauber, und die von Rennspielen wie Ridge Racer bekannten Texturblieder lassen sich bei TOCA 2 nicht ausmachen. TOCA 2 macht in technischer sowie in spielerischer Hinsicht schon jetzt einen deutlich besseren Eindruck als sein Vorgänger. Der Realismus mitsamt der strategischen Boxenstopps, dem intelligenten Fahrverhalten der fahrerisch starken Gegner und dem für Übersicht sorgenden Rückspiegel scheint keine Grenzen zu kennen. Somit dürfte TOCA 2 den Erfolg seines Vorgängers nochmals steigern und ist eines der Highlights des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes. (Georg)

Hersteller: Codemasters Erscheint: November
Muster von: Codemasters Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

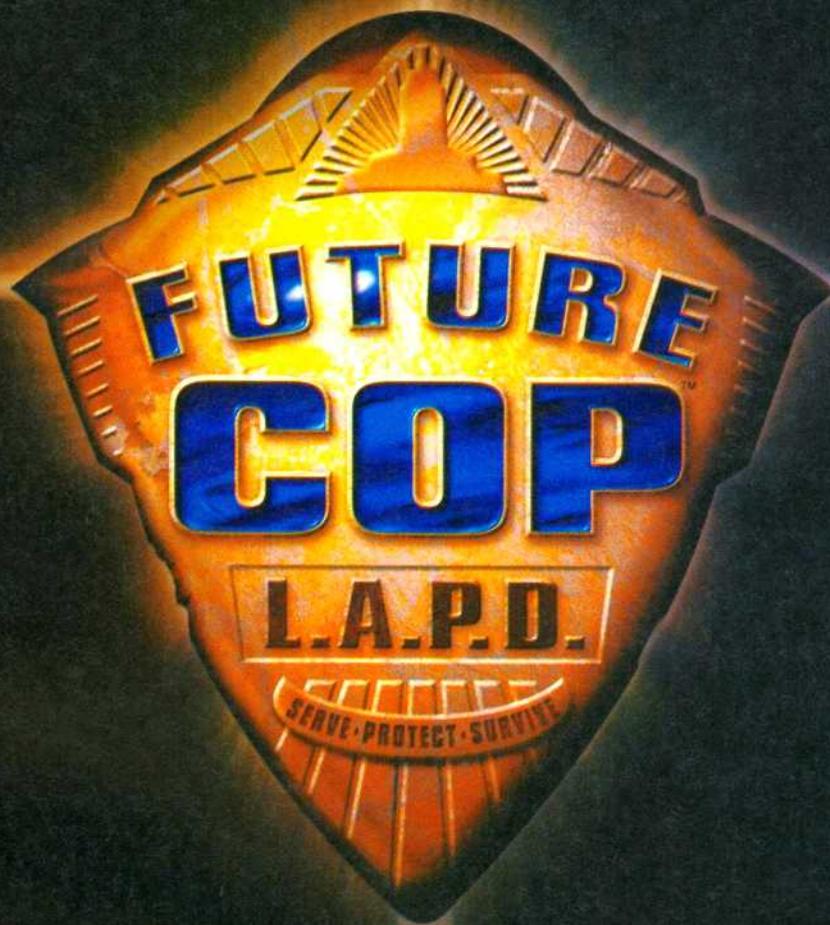
Die detaillierte Grafik-Engine und das realistische Fahrverhalten der Boliden machen TOCA 2 zum Muß für jeden Rennspiel-Fan



Eindrucksvoll: Auf regennasser Straße spiegeln sich sogar die Bremslichter der Boliden



In Codemasters' zweiter Pistenhatz kommt es natürlich auch wieder zu den harten Positionskämpfen, die oftmals auf dem Grasstreifen enden



Die Stadt der Engel braucht Dich.

Aber laß Deinen Heiligenschein zu Hause.



SCHÜTZEN. HEILEN. UHRTREIBEN

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

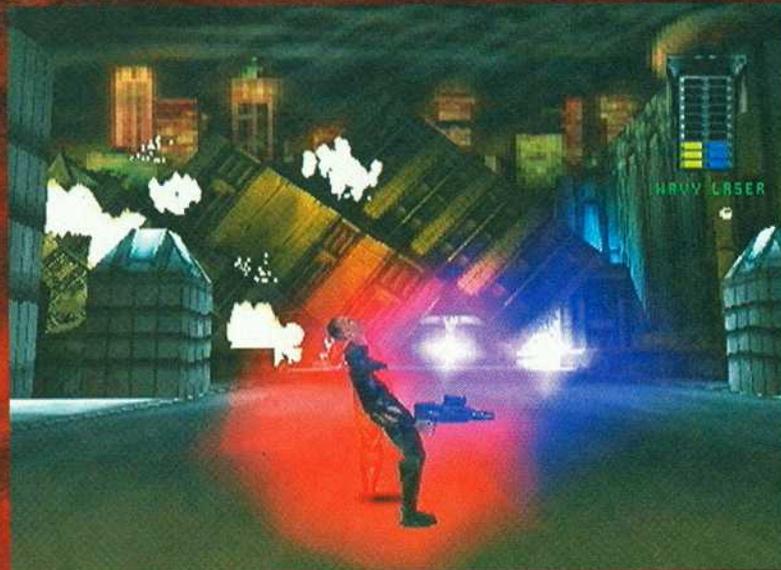
WWW.FUTURECOP.COM



ELECTRONIC ARTS™



Der finale Oberschlimmling ist eine Art diabolisches Stierwesen mit Feueratem und höchst imposanten körperlichen Ausmaßen



Willkommen in der Endzeit! In dieser verwüsteten Stadt brechen vor Euren Augen ganze Häuserfronten in sich zusammen

PlayStation Jump & Shoot

Apocalypse

Endzeitstimmung auf der PlayStation: Activisions Millionen Dollar schweres Bruce-Willis-Projekt bekennt nach mehrfacher Verschiebung endlich Farbe. Das Resultat der kompletten Umstrukturierung kann sich dabei wahrlich sehen lassen

Die Vorgeschichte dürfte mittlerweile bekannt sein: Activision kam auf die glorreiche Idee, den Hollywood-Mimen Bruce Willis für ein zünftiges Videospielprojekt zu engagieren, mußte jedoch nach über einem Jahr feststellen, daß das erste Spielkonzept (Bruce agiert als virtueller Helfer) nichts taugt, und daher das gesamte Prestigewerk mit einem neuen Team völlig umprogrammieren. Nach nun mehr als über einem Jahr Verspätung trudelte endlich die erste Vorabversion in unsere Testhallen. Wie Ihr sicherlich mitbekommen habt, dirigiert Ihr in der endgültigen Version Bruce Willis alias Trey Kincaid höchstpersönlich durch insgesamt zwölf lange 3D-Abschnitte. Das

Spielprinzip gleicht somit dem von One, Assault oder - der Mutter aller futuristischen Jump & Shoots - Con-

karge, stählerne Korridorsystem eines gigantischen Gefängnisses der Marke 1984, während im Hinter-

„Apocalypse führt die gute alte Contra-Tradition nahtlos weiter“

tra. Durch eine höchst variable Kameraführung eingefangen, latscht der einsame Held in derbster Rambo-Manier durch die Polygon-Levels, um allerlei schrägen Endzeitkreaturen ihr armseliges Leben zu beenden. Die Macher setzten dabei voll und ganz auf eine bedrückend düstere Atmosphäre. Im ersten Level beispielsweise hetzt der Digi-Bruce durch das

grund auf großen Leinwänden FMV-Szenen eingespielt werden, in denen Euch das verzerrte Gesicht eines Gefängniswärters zum sofortigen Umkehren auffordert. Euer Held spielt da natürlich nicht mit und pulverisiert stattdessen mit seinem mächtigen Waffenarsenal munter die herbeiströmenden Wachposten. Solche Aktionen quittiert der Held übrigens



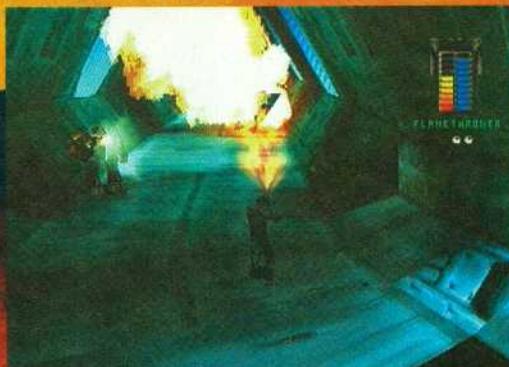
Manfred Lehmann, die Synchronstimme von Bruce Willis, ist auch bei Apocalypse für die coolen Sprüche des Hollywood-Mimen verantwortlich

im Original mit einigen lässigen Sprüchen, die nur von Bruce Willis höchstpersönlich stammen können („Wam Bang Thank You Mam!“). Bleibt zu hoffen, daß die deutsche Übersetzung ebenso herrlich zynisch-cool ausfällt. Bleiben wir beim zentralen Thema Waffen.

Als Standardwaffe fungiert eine einfache Maschinenpistole. Wer jedoch mehr Zunder ins Spiel bringen möchte,



In der Nahaufnahme gut erkennbar: Bruce Willis' Gesicht wurde für den Polygon-Charakter als Oberflächentextur eingescannt



Der Flammenwerfer und seine Auswirkungen wurden grafisch sehr beeindruckend in Szene gesetzt - da freut sich der Waffennarr

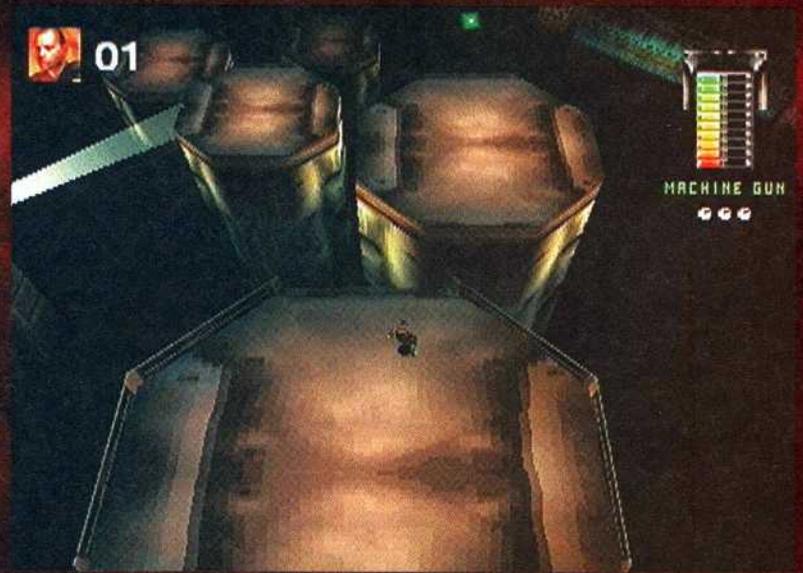


In den späteren Levels erweisen sich die vehementen Schußsalven als wahre Lebensenergiezapfer





In technischer Hinsicht hat sich in den letzten Monaten viel Positives getan. Die Polygon-Architekturen bieten eine HiRes-Auflösung und viele Spezialeffekte



Das Actionelement bei Apocalypse beschränkt sich nur auf Ballern, aber auch einige haarige Sprungpassagen erfordern Euer ganzes Können

„Die Umstrukturierung hat sich gelohnt: Apocalypse empfiehlt sich für eine Gold-Game-Auszeichnung“

sollte Ausschau nach Waffen- Power-Ups halten, denn mit einem Flammenwerfer oder Beam Laser lassen sich die Gegner wesentlich wirkungsvoller killen. Die Wirkungen der Waffensysteme wurden grafisch sehr effektiv in Szene gesetzt. Beim Flammenwerfer erhellt sich per True Light Sourcing beispielsweise das gesamte Umfeld, und der Beam Laser verarbeitet die Gegner zu Schaschlik. Letztere Splatter-Effekte werden wir allerdings in der deutschen Version nicht zu sehen bekommen. Eine ganz große Stärke von Apocalypse ist ferner die Dual-Shock-Steuerung. Mit den beiden Analogsticks könnt Ihr nämlich, ähnlich wie beim Arcade-Klassiker Robotron, gleichzeitig laufen und in sämtliche Himmels-

richtungen ballern. Auch die beiden Umwüchtmotoren kommen bei den einzelnen Waffensystemen sehr differenziert zum Einsatz. Gerade dieser Punkt trägt unheimlich dazu bei, daß diese Endlos-Ballerei von Beginn an eine Menge Spielfreude versprüht. Großen Anteil daran hat ebenso das abwechslungsreiche Leveldesign mit einigen witzigen Überraschungselementen und herrlich finsternen Endgegnern sowie die absolut zeitgemäße Grafik, deren hohe Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten über jegliche Kritik erhaben ist. (Ulf)

FIRST LOOK

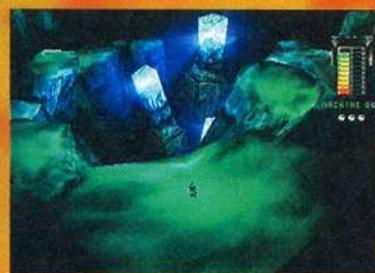
sehr gut

Möchtegern-Rambos werden an diesem technisch und spielerisch gelungenen Titel ihre wahre Freude haben

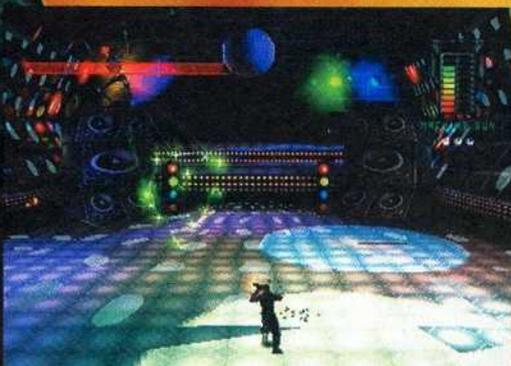
Hersteller: Neversoft/Activision
 Erscheint: Mitte November
 Muster von: Activision
 Umsetzungen geplant: keine



Miefige Kanalisationen, eine kalte Wasserbrühe bis zu den Hüften ... macht nichts: Euer Digi-Bruce steht auch in den schlechtesten Situationen seinen Ballermann



Die automatische und teilweise verspielt anmutende Kameraführung ist ständig in Bewegung, um Euch gegebenenfalls die bestmögliche Übersicht bei kniffligen Sprungpassagen zu gewähren



Schräge Locations: Im hektischen Treiben bunter Lichtkegel einer Disco werdet Ihr mit den schlechten Angewohnheiten eines bizarren insektenartigen Wesens konfrontiert



Weitblick: Auf den Dächern der futuristischen Stadt sind Blicke bis zum fernen Horizont möglich



Eure abgefeuerten Lasersalven wurden von den Programmierern stilvoll in Szene gesetzt



In Colony Wars: Vengeance trefft Ihr auf riesige Basisschiffe, die sehr detailliert dargestellt wurden



Auf dem Bildschirm werden Euch die wichtigsten Daten, wie z.B. Eure Schild- und Waffenstärke oder die ausgewählte Waffe, angezeigt

PlayStation Shoot 'em Up

Colony Wars: Vengeance

Die epische Weltraumsaga Colony Wars sorgte im letzten Jahr für Wirbel im Space-Shooter-Genre. Mit verbesserter Grafik, neuen Waffensystemen und einem neuen Szenario geht Psygnosis' Ballerei nun in die zweite Runde

Colony Wars war eines der hervorstechendsten Produkte des letzten Weihnachtsgeschäftes. So konnte Psygnosis' Shooter vor allem durch den nichtlinearen Handlungsstrang überzeugen, der dem virtuellen Piloten unterschiedliche Lösungswege ermöglichte. Das Sequel soll diesen Aspekt konsequent weiterführen, und auch die Story knüpft unmittelbar an das Ende des ersten Teils an. Nachdem die imperiale Navy den Kampf gegen die Liga verloren hatte, wurden die wenigen Überlebenden der besiegten Zivilisation aus dem Universum verbannt. In Armut vegetierten die Menschen in ihrer Verdammnis, und der Haß gegen die Liga stieg ins Unermeßliche. Die daraus resultierenden Energien machten sich die Militärs zunutze, eine neue Armee aufzubauen, die schlagkräftig genug sein sollte, die Unter-

drücker zu vernichten. In Colony Wars: Vengeance schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Piloten der Navy und erlebt den zweiten Krieg der Supermächte "live" mit. Nachdem Ihr dank des fulminanten Intros perfekt in die Story eingeführt wurdet, wird Euch auch schon Euer erster Einsatz komplett in deutscher Sprache erklärt. Anschließend könnt Ihr Euch für einen Jäger Eurer Wahl entscheiden. Dabei gilt es zu beachten, daß Ihr nicht mit jedem Schiff jede Mission erfolgreich meistern könnt. Zu beachten sind vor allem die Aspekte Geschwindigkeit, Bewaffnung und die Stärke der Schilde, bevor Ihr in die Weltraumschlacht eintaucht. All diese Attribute lassen sich in einem gesonderten Untermenü nochmals verändern, so daß Ihr am Ende einen Raumjäger zur Verfügung haben solltet, mit dem Ihr den Ansprüchen

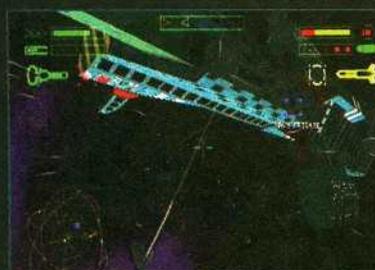
der jeweiligen Mission gerecht werdet. Habt Ihr Euren Vogel nach Euren persönlichen Wünschen eingestellt, geht es auch schon in die endlichen Weiten des Weltalls. Dort müssen wieder eigene Basisschiffe verteidigt oder feindliche Flotten vernichtet werden. Zusätzlich habt Ihr Missionen auf unterschiedlichen Planeten zu erfüllen, bei denen es gewaltige Bodeninstallationen des Gegners zu vernichten gilt. Der Handlungsstrang verläuft dabei nichtlinear, so daß Ihr nicht unbedingt jede Schlacht gewinnen müßt. Es widerfahren dem Spieler also auch im Nachfolger überraschende Wendungen und alternative Lösungsmöglichkeiten. Steuerungstechnisch ist das Sequel über jeden Zweifel erhaben, da die gesamten Aktionsmöglichkeiten vom ersten Teil übernommen wurden. Entgegen

erster Ankündigungen wird Colony Wars: Vengeance nur noch auf einer CD ausgeliefert. Dieser Fakt wird durch ein neuartiges Kompressionsverfahren möglich, das keinerlei qualitative Einbußen der 26 computeranimierten Videosequenzen nach sich zieht. Auch die Raumschlachten wurden grafisch noch imposanter in Szene gesetzt, als dies ohnehin im Vorgänger der Fall war. Das Sequel bietet unendlich lang erscheinende Großraumkampfschiffe, aufwendige Explosionseffekte und detailliert dargestellte Planetenoberflächen. Selbst bei großer Anzahl von feindlichen Schiffen auf dem Bildschirm gerät die 3D-Engine des Shooters nicht ins Stocken. (Georg)

Hersteller: **Psygnosis** Erscheint: **November** Muster von: **Psygnosis** Umsetzungen geplant: **keine**



In Eurem Inventar befinden sich Hilfsmittel, mit denen Ihr Rohstoffe abbauen könnt, die von Eurem Mutterschiff aufgesammelt werden. Dabei solltet Ihr auf feindliche Jäger achten, die Euer Schaffen unterbinden wollen



Um Euch das Zielen zu erleichtern, wird auf dem Bildschirm ein grafisches Fadenkreuz eingeblendet



Euer Jäger besitzt unterschiedlichste Waffensysteme, die wahlweise die Schildenergie oder die interne Struktur der Schiffe schwächen

First Look

super

Überaus gelungenes Sequel, das in allen Belangen den Vorgänger überbieten kann



Psyboarder

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spiespa ..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



WAKE and the WAKE logo are trademarks of WAKE, Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psychosis, XAKS, VMS, Psychosis and the Psychosis logo are ® and © 1998-1999 Psychosis Ltd. All rights reserved.





Die Kurse wurden mitsamt den Details entlang der Strecken authentisch dargestellt



Mika Hakkinen rumpelt durchs Kiesbett. In der 98er Version sind solche Ausritte wesentlich zeitraubender



Zu Beginn eines jeden Rennens erhaltet Ihr mit 3D-Karten eine Streckenübersicht

PlayStation Rennspiel

Formel 1 '98

Es ist ebenso spannend wie aufregend, die aktuelle Formel-1-Saison zu verfolgen, wie auf das neueste Update von Psygnosis' Renner zu warten

In Monza zeigte Michael Schumacher einmal mehr, warum er zu den bestbezahltesten Sportlern auf diesem Planeten gehört. Unterstützt durch den glücklichen Ausfall von David Coulthard und vom vergeblich bremsenden Mika Hakkinen, war der Kerpener mit seinem Teamkollegen Eddie Irvine nicht zu bremsen. Monza hat seit über 10 Jahren, so lange ist ein Ferrari-Doppelsieg bereits her, nicht mehr eine solche Euphorie erlebt. Die Tifosi stürmten bereits wenige Augenblicke, nachdem das Rennen beendet war, die Strecke.

Solche halsbrecherischen Szenen können sich auch nur im Formel-1-verrückten Italien ereignen. Aber nicht nur in Monza und Deutschland wurde der Erfolg von Schumi gefeiert, sondern auch ein kleines Programmiererteam in Liverpool namens Visual Science dürfte jubelt haben. Der Grund ist einleuchtend: Je spannender das Saisonende der Formel 1, desto größer sind die Absatzchancen für das eigene Produkt. Denn sind wir ehrlich, so lag es nicht alleine an der Qualität der Vorgänger, vielmehr waren es Lizenz und Werbung, in deren Sog

man 500.000 PlayStation-Anhänger zum Kauf von Formel 1 und Formel 1 '97 bewegen konnte. Diese beiden Titel wurden noch von Bizarre Creations entwickelt. Interessant ist hierbei die Tatsache, daß das Programmiererteam auch bereits an der 98er Version arbeitete und schließlich mitten in der Produktion von Sega verpflichtet wurde, so daß fortan die Jungs von Visual Science ihre Arbeit am PlayStation-Projekt übernehmen mußten. Besieht man die Vorabversion genauer, so sind offensichtliche Unterschiede zwischen den beiden

Teams bzw. der Grafik-Engine nicht zu erkennen. Die grafischen Veränderungen liegen eher im Detail. Beim Gameplay wäre natürlich zuerst das aktuelle Reglement der Formel 1 zu nennen, das heißt Profireifen und schmalere Wagenabmessungen. Das angepaßte Fahrerfeld erwähne ich nur der Vollständigkeit halber. Wichtig für alle wahren Rennsport-Fans dürfte allerdings sein, daß Formel 1 '98 das einzige PlayStation-Rennspiel ist, welches sich mit der offiziellen FIA-Lizenz brüsten darf. Also nur mit Psygnosis' Aushängeschild



Ärgerlich: Schon ein kleiner Fehler kann das Verlieren der Spitzenposition bedeuten

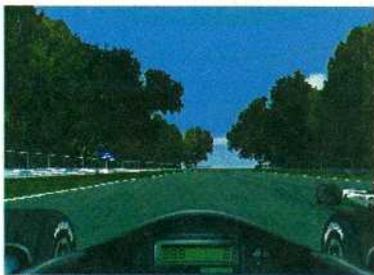


Man muß immer auf der Hut sein, denn Crashes der Vorderleute kommen des öfteren vor



Feuchte Angelegenheit: Die regennasse Fahrbahn wirkt sich authentisch auf das Fahrverhalten der Boliden aus

wird das wahre Hakkinen-Schumi-er-gewinnt-Gefühl aufkommen können. Jeder von Euch, der sich bereits über den schwachen Split-screen-Modus geärgert hat, darf aufatmen: Jetzt gibt es eine Link-Möglichkeit, die es erlaubt, zwei PlayStations miteinander zu verbinden. Und dann geht die Post ab! Im kompletten 22er Fahrerfeld geht es dann an zwei Bildschirmen um die Pole-Position. Will man dieses Spielchen sogar zu viert treiben, so kommt wieder der alte Splitscreen zum Einsatz. Kommen wir nun zum Simulationscharakter von Formel 1 '98. In erster Linie wurde nämlich an diesem Punkt gearbeitet. So macht die Boxen-



Die Cockpit-Perspektive sorgt für den totalen Geschwindigkeitsrausch

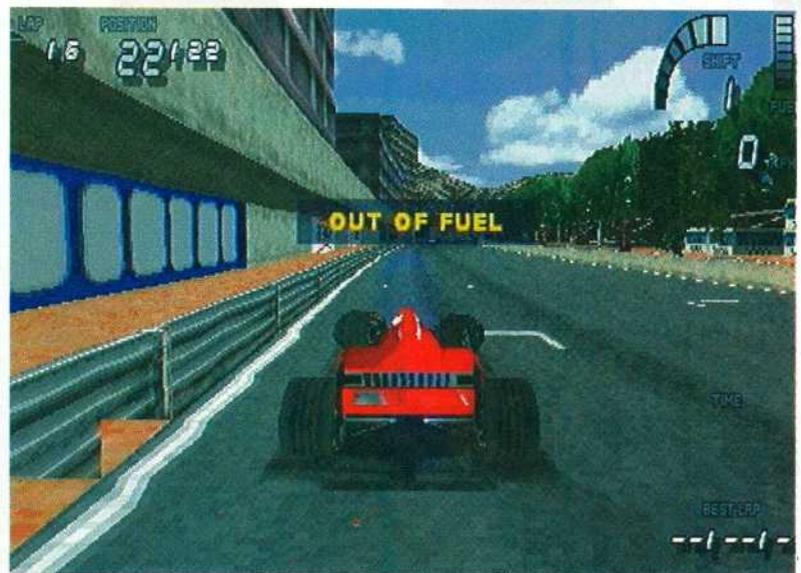
er per Motion Capturing einen wesentlich realistischeren Eindruck, und Rückspiegel zeigen Euch während der Cockpit-Ansicht an, ob ein Gegner überholen will. Die heranbrausenden Boliden werden mit Sprites dargestellt - das spart Rechenressourcen. Des weiteren entspricht Psygnosis mit einer wesentlich schwierigeren, aber herausfordernden Rumble-Steuerung diesem harten Sport. Als letzte Änderung gibt es noch den Austausch von Jochen Maas, dem ehemaligen RTL-Kommentator. An seiner Stelle spricht nun der deutlich lockerere Hans-Joachim Stuck mit dem bereits bekannten Heiko Waßer die fachmännischen Kommentare. Kritik



Schumacher, paß' auf! Wer in der Gicht seines Vordermannes zu eng auffährt, lebt gefährlich



Alles im Blick: Im Rennen werden Euch Daten, wie die Platzierung oder die Geschwindigkeit auf dem Bildschirm angezeigt



Ist der Sprit alle, hilft auch kein Schieben mehr. Die Boxenstrategie spielt in Formel 1 '98 eine wichtige Rolle

gibt es natürlich auch: Die Computergegner in unserer Vorabversion haben noch immer eine schlechte künstliche Intelligenz. Auch ploppen die Landschaftselemente wie gehabt ins Bild, und angekündigte Verbesserungen, wie animierte Streckenposten oder eine hochauflösendere Grafik, suchten wir vergeblich. Doch bis zum Saisonende bleibt Visual Science noch ein wenig Zeit.

(Uwe)



Einblendungen während des Rennens erinnern stark an die originalen Fernsehübertragungen



Hersteller: Psygnosis Erscheint: Oktober
Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

First Look

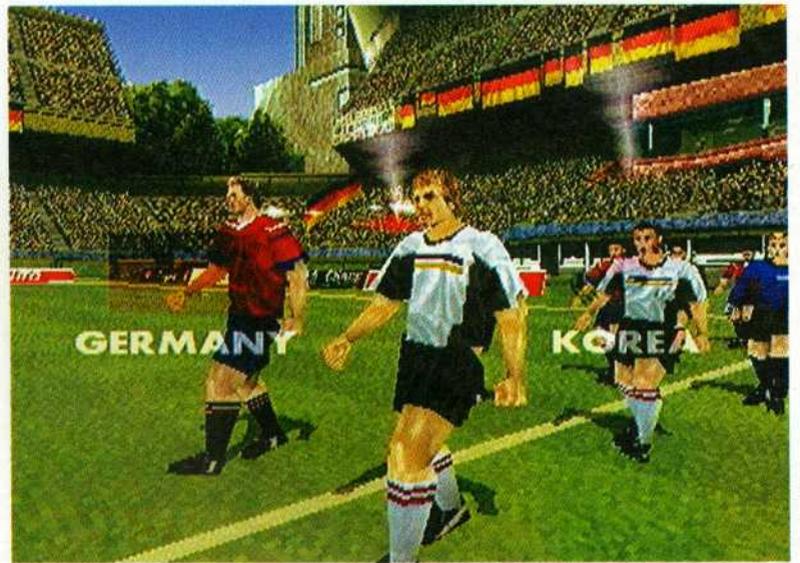
MEGA FUN

super

Formel 1 total: Psygnosis' Renner ist ein Muß für den diesjährigen Gabentisch



Immer wieder kommt es zu spannenden Strafraumszenen, während derer Ihr Euren Spieler, dank präziser Steuerung perfekt durch die gegnerischen Abwehrreihen führen könnt



Der Held namens Jordan Krüger erinnert irgendwie an einen deutschen Torjäger vergangener Tage

PlayStation Fußball

Libero Grande

Nachdem Namco Anfang 1997 mit Soccer Prime Goal den Fußball-Fans einen reinrassigen Flop präsentierten, versuchen sie uns nun mit einem innovativen Fußballspiel namens Libero Grande zu versöhnen

Mit Libero Grande werkeln die Programmierer von Namco zur Zeit an einer Fußballsimulation, die neue Wege bestreitet. Die Programmierer wollen die zahlenmäßig starke Konkurrenz von FIFA und Co. durch Innovation schlagen und mit bekannten Elementen des Genres geschickt verbinden. Nach dem Start des Games erwarten Euch zunächst bekannte Elemente, wie z.B. eine komplette Weltmeisterschaft, ein Cup-Wettbewerb mit Nationalteams oder eine internationale Meisterschaftsrunde. Eine erste Neuerung stellt der Player Challenge Mode dar, in dem es in einem festgelegten Zeitraum bestimmte Aufgaben zu er-

füllen gilt. Für das erfolgreiche Meistern dieser Herausforderungen erhaltet Ihr dann Punkte, die in einer High-Score-Liste verewigt werden. Nach der Anwahl der Spiel-Modi könnt Ihr Euch für einen von 20 unterschiedlichen Fußballgöttern entscheiden, die sich in Attributen wie Laufgeschwindigkeit, Geschicklichkeit und in ihrem Können voneinander unterscheiden. Des weiteren wählt Ihr im Anschluß daran eines von 32 Nationalteams aus, in dem Euer Spieler seinen Einsatz findet. Nun nichts wie raus auf das virtuelle Spielfeld, auf dem Ihr einige Überraschungen erlebt. So dreht sich schon rein optisch alles um Euren Spieler,

der zu jeder Zeit des Spiels von der Kamera eingefangen wird, ohne daß dabei der Blick zum Ball verloren geht. Der zweite gravierende Unterschied zu „herkömmlichen“ Fußballspielen ist, daß nur mit dem zuvor angewählten Spieler geockt werden kann und der gesamte Rest des Teams von der CPU gesteuert wird. Dabei läßt sich der virtuelle Bierhoff präzise durch die gegnerischen Abwehrblöcke steuern und schlägt z.B. nach zweifacher Betätigung des rechten Buttons des Steuerkreuzes

einen Haken in diese Richtung, ohne den Abwehrspielern einen Hauch einer Chance zu lassen. Daß nicht nur das Gameplay stimmt, zeigt die schon in der Preview-Version hochwertige 3D-Engine, die das Spielgeschehen flüssig und ohne Grafikfehler wiedergibt. (Georg)

Hersteller: **Namco** Erscheint: **11. Dezember** Muster von: **SCEG** Umsetzungen geplant: **keine**

FIRST LOOK

sehr gut

Dank Innovation und tollem Gameplay könnte sich Libero Grande in der oberen Tabellenhälfte plazieren



Die Kameraperspektive richtet sich immer nach der Position des Balles, ohne dabei den Spieler aus dem Auge zu lassen



Bei Libero Grande könnt Ihr Euch für den Defensiv- bzw. den Offensivmodus entscheiden, was sich auf die Aktionen Eures Recken auswirkt



Im neuartigen Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm vertikal gesplittet. Dabei könnt Ihr gemeinsam gegen einen Computer-Gegner antreten oder den direkten Vergleich gegen einen Freund suchen



In den Replays könnt Ihr die Kameraperspektive beliebig verändern, so daß Ihr zu jeder Zeit den besten Überblick behaltet

PlayStation Snowboard-Simulation

X-Games Pro Boarders

Was den meisten unter unseren Lesern die gute Laune verdirbt, sorgt unter den Boardern für große Freude: Regen bei uns bedeutet Schnee in den Alpen!



Abgefahren! Einen Raitslide auf den Rotorblättern eines Helis. Ob das Erste Hilfe-Team so etwas erwartet hat als sie arglos ihren Helicopter abstellten?

Acht reelle Boarder mit ihren Sponsorenverträgen und verschiedenen Fähigkeiten (Speed, Carving und Tricks), sieben unterschiedliche Markenboards (u.a. von Burton, Sims und Morrow) aus den Bereichen Allround, Freeride, Freestyle und Pipe, fünf Contests und eine der Boarderszene angemessene Musik prägen X-Games Pro Boarder von ESPN. ESPN ist ein amerikanischer Sportsender, der sich mit seiner Softwareschmiede Radical Entertainment darauf spezialisiert, US-Funsportarten auf den Markt zu bringen. Dabei ist ESPN

Hersteller: Radical Entertainment
Erscheint: Oktober '98
Muster von: SCEE
Umsetzungen geplant: keine

die erste Firma, die versteht, worum was es beim Snowboarden eigentlich geht. Während die Konkurrenz in dem noch jungen Genre sich meist darauf beschränkt, ihre Simulationen auf Downhillraces zu fixieren, haben die Programmierer von Radical Entertainment ihr Game um das Essentielle des Boardens herum aufgebaut: die Jumps und Trickmoves. Mit der Ausnahme von einer Piste, dem Midnight Express, sind alle anderen Pisten auf coole Moves getrimmt, und die machen einen schon beim Zusehen heiß darauf, endlich selbst wieder auf den Abhängen zu stehen. Grafisch ist das Game schon jetzt sehenswert und auf jeden Fall ein Titel, den man in den kommenden Wochen im Auge behalten sollte. (Georg)

First Look

sehr gut

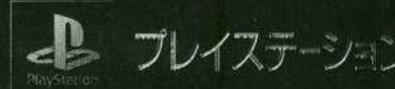
Ein grafisch wie steuerungstechnisch ausgereifter Konkurrent für Cool Boarders 3



Extra für die Halfpipe wurden die Pipeboards entwickelt, die kürzer sind als normale Freestyleboards und damit ein höheres Drehmoment und eine bessere Sprungfreudigkeit bieten. Dadurch werden traumhafte Sprünge möglich, die einem den Neid ins Gesicht treiben



0221-240 88 00
VERSANDKOSTENFREI



| | | | |
|--|---------------|--|---------------|
| PlayStation + Dual Shock Controller..... | 299,00 | 3 Wonders jp (Shooter/JNR/Puzzle)..... | 129,90 |
| PlayStation+2.Cont.+ Mem.Card..... | 333,00 | AI Japan Grand Touring Car CC. jp (Race) | 129,90 |
| Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel..... | 249,90 | Armored Troopers jp (3D Shooter)..... | 189,90 |
| Analog/Digital-Controller Dual-Shock. (Sony)..... | 59,90 | Blue Becker Bust jp (Action) | 129,90 |
| Controller (Sony) grau, schwarz, weiß..... | 44,90 | BLUE - Legend of Waters jp (Adventure) | 129,90 |
| Controller NeGoan..... | 89,90 | Bombberman Fantasy Race jp (Race) | 129,90 |
| | | Bombberman Wars jp (Strategie)..... | 129,90 |
| | | Brave Fencer M. jp + Demo FF VII (RPG) | 149,90 |
| Game Buster 2 (Mogel Modul)..... | 99,90 | Bushido Blade 2 (3D-Fighting)..... | 119,90 |
| Guncon..... | 89,90 | Capcom Generations (Collection)..... | 129,90 |
| Memory Card (Sony)..... | 39,90 | Chocobo's M. Dungeon jp (RPG - Square)..... | 99,90 |
| Memory Card (EXONY)..... | 29,80 | Cities Beat jp (Fighting) | 129,90 |
| Mouse (Sony)..... | 49,90 | Cities City jp (Action) | 129,90 |
| RGB-Kabel (EXONY)..... | 29,90 | Dragon Ball Z Final Bout jp (Fighting)..... | 79,90 |
| RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out..... | 44,90 | Dak Messiah jp (Horror-Adventure) | 129,90 |
| RGB Umschaltbox (4-Fach)..... | 99,90 | Eco-Night jp (Adventure) | 129,90 |
| Controller-Verlängerungskabel..... | 19,90 | Epica Stella jp (Rollenspiel) | 129,90 |
| Umbausatz..... | 39,90 | Frontmission Alternative jp (Strategie)..... | 139,90 |
| Umbau (ca. 20 min)..... | 89,90 | G-Darius (Shooter)..... | 129,90 |
| | | Gran Turismo jp (Race) +Memory Card..... | 119,90 |
| 5th Element (Action)..... | 99,90 | Guardian Recall jp (Simulation/RPG) | 149,90 |
| Abe's Odyssey (Action Jump'n run)..... | 99,90 | Image Fight + X-Multiply jp (Shooter)..... | 129,90 |
| Alundra (Rollenspiel)..... | 99,90 | King of Fighters '97 (Fighting) | 129,90 |
| Atari Arcades Greatest Hits 2 (Coll.)..... | 99,90 | Kitchen Panic jp (Jump'n Run) | 119,90 |
| Ayrton Senna Kart Duel 2 (Race)..... | 89,90 | Lunar the Silverstar jp (Rollenspiel)..... | 139,90 |
| Azure Dreams (Rollenspiel)..... | 109,90 | Metal Gear Solid jp (Action-Adventure 8.Sep.) | 139,90 |
| Baby Universe (Kaleidoskop)..... | 89,90 | Metal Gear Solid jp Premium Pack | 199,90 |
| Baphomets Fluch II (Adventure)..... | 99,90 | Metal Slug jp (Jump'n Shoot)..... | 129,90 |
| Batman & Robin (Action-Adventure)..... | 109,90 | Namco Anthologies 1 jp (Collection)..... | 119,90 |
| Bloody Roar (3D-Fighting)..... | 99,90 | Neon Genesis Evangelion jp (Anime-Adv)..... | 119,90 |
| Breath of Fire 3 (Rollenspiel)..... | 99,90 | Nectaris jp (Strategie)..... | 129,90 |
| Breath of Fire 3 Ltd.Ed. (Drachen 15cm,Ph.) | 149,90 | Paranoia Scope (3D-Shooter) | 129,90 |
| Cardinal Syn (Fighting)..... | 99,90 | Parasite Eve jp (Action)..... | 139,90 |
| Circuit Breakers (Race)..... | 99,90 | Paro Wars jp (Strategie)..... | 119,90 |
| Colin McRae Rally (Race)..... | 99,90 | Packet Fighter jp (SFI Fighting) | 129,90 |
| Crimo Killer (Action)..... | 99,90 | Puzzle Bobble 4 jp (Tafelspiel) | 99,90 |
| Deathtrap Dungeon (Adventure)..... | 109,90 | Rama jp (Adventure)..... | 129,90 |
| Diablo (Strategie)..... | 99,90 | Samurai Shadowdown I & II (Beat'm Up)..... | 139,90 |
| Dreams (Jump'n Run)..... | 99,90 | Sakaban Basic 2 jp (Tafelspiel) | 89,90 |
| Everybody's Golf..... | 89,90 | Soukaigi jp (Action-Adventure) | 139,90 |
| Final Fantasy Tactics us (Rollenspiel)..... | 129,90 | Star Ocean The 2nd Story jp (Rollenspiel) | 139,90 |
| Fluid/Depth (Musik-Adventure)..... | 89,90 | Super Adventure Rockman jp (Adventure) | 129,90 |
| Frankreich '98 (Fußball)..... | 99,90 | Tenchu jp (3D-Action-Adventure)..... | 139,90 |
| Ghost in the Shell (3D-Shooter)..... | 99,90 | Tekken III jp (3D-Fighting) + T3 Key Ring..... | 119,90 |
| Gran Turismo (3D Race)..... | 99,90 | Thunderforce 5 jp (Shooter)..... | 129,90 |
| Grand Stream Saga us (Rollenspiel)..... | 129,90 | Twinbee RPG..... | 139,90 |
| Heart of Darkness (Adventure)..... | 99,90 | X-Men vs. Streetfighter jp (Fighting)..... | 129,90 |
| Jeremy McGrath Supercross '98(Race)..... | 99,90 | Xenogears jp (Rollenspiel)..... | 139,90 |
| Mega Man X3 (Jump'n run)..... | 99,90 | XI jp (Puzzle)..... | 109,90 |
| NBA Live '98 (Basketball)..... | 99,90 | | |
| NHL Face Off '98 (Eishockey)..... | 89,90 | | |
| NHL Powerplay Hockey (Eishockey)..... | 99,90 | | |
| One (Action)..... | 99,90 | | |
| Ogre Tactics us (Strategie)..... | 139,90 | | |
| Parasite Eve us (Adventure - 10. Sept.)..... | 129,90 | | |
| Point Blank (Party-Shooter f. Guncon)..... | 99,90 | | |
| Rockman Dash (Action)..... | 129,90 | | |
| Road Rash 3D (Bike-Race)..... | 99,90 | | |
| Saga Frontier us (Rollenspiel)..... | 129,90 | | |
| Shining Force III (RPG)..... | 99,90 | | |
| Small Soldiers us (Action)..... | 129,90 | | |
| Streetfighter Collection (3D-Fighting)..... | 99,90 | | |
| Super Pang Collection (Puzzle)..... | 99,90 | | |
| Total NBA '98 (Basketball)..... | 99,90 | | |
| Treasures of the Deep (Adventure)..... | 99,90 | | |
| War Games (Strategie)..... | 99,90 | | |



Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tel. 0221 - 240 88 00
Fax 0221 - 240 00 81

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20 berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Es gelten unsere AGB. *Solange Vorrat reicht.

Nintendo 64 3D-Jump&Run

Castlevania



Carrie ist zwar kleiner und schwächer als Shunider, dafür aber wesentlich flinker auf den Beinen. Und schnelles Ausweichen ist Pflicht bei diesen Höllenhunden



Die feuerspeienden Killerpflanzen sind alles andere als harmlos. Hier hat uns ein Feuerstrahl voll erwischt

Was haben NES, SNES, Gameboy, Saturn und PlayStation gemeinsam? Richtig, auf diesen Systemen durfte man schon fleißig durch die Gegend springen und allerlei untote Kreaturen wegpeitschen. Endlich kommt nun auch eine Version für Nintendos Schlachtschiff, und was für eine

Sicher kann man nicht über Nacht neue Genres erfinden oder den Markt revolutionieren. Neues auf Konsole zu kreieren ist auch mit einem gewissen Risiko verbunden. Also verläßt man sich auf altbackene Charaktere und legt diese hardwaregerecht neu auf. Manchmal jedoch wird mehr Grafikezeß betrieben, als daß auf durchdachtes Gameplay geachtet wird. Nicht so beim Nachfolger der guten alten Jump&Run-Reihe

Castlevania. Erneut schlüpft Ihr in die Rolle eines Nachfahren der Familie Belmont, um dem machthungrigen Fürsten der Hölle, Dracula selbst, einen Strich durch die Rechnung zu machen. Zur Auswahl stehen der muskelbepackte Krieger Shunider, der zwar mit Kraft protzen kann, jedoch dafür von seinen Bewegungen langsamer ist, und die kleine zierliche Carrie, die geschickt und flink den Gegnern ausweicht. Wie schon

immer dient Euch als Standardwaffe eine Peitsche, die mächtig Schaden an den Gegnerschaften ausrichtet. Zusätzlich steht im Nahkampf ein

„Diese Fortsetzung wird einschlagen wie eine Bombe!“

kleineres Schwert zur Verfügung, das zwar wesentlich schneller einsetzbar ist, jedoch auch weniger Schaden an untotem Fleisch hinterläßt. Deutlich effektiver sind hier schon die Fernwaffen, wie beispielsweise Wurfdolch, Kreuzbumerang und Weihwasser, deren Vorrat stets durch Einsammeln von Goodies aufgestockt werden kann. In der Spielwelt selbst müßt Ihr mit den Zusatzwaffen allerdings stark haushalten, um Euch einen genügend großen Vorrat für die Zwischengegner zusammenzustellen, weil man zu diesen immer einen respektvollen Abstand einhalten sollte. Gut, daß man anfangs im Spiel erst einmal auf normale Skelette



Neben dutzenden unterschiedlichen Gegnern müßt Ihr auch wirklich knifflige Sprungpassagen mit hinterhältigen Fallen meistern. Ein falscher Tritt bedeutet hier den sofortigen Tod



Kommt Euch ein Kamikazeskelett zu nahe, jagt es sich selbst in die Luft und Euch wird Lebensenergie abgezogen



Detailliertes Lichterspiel zeugt davon, daß die Innereien des N64 richtig genutzt werden



Als ein Zwischengegner fungiert Gevatter Tod höchstpersönlich. Ihm sollte man nur mit einem reichlichen Vorrat an Fernwaffen gegenübertreten



Actrise ist eine geheimnisvolle Hexe, die sich hinter mächtigen Kraftfeldern versteckt. Durchbrecht ihre Verteidigung, um sie selbst besiegen zu können



Behimos, ein gewaltiger Höllenstier, hat neben seiner Körperkraft auch noch tödliche Blitze und Explosionen im Gepäck, um Euch zu bezwingen

trifft, die in verschiedenen Variationen eine Art der Standardgegner darstellen. Realistisch animiert dürft Ihr diese auslöschen, um Euch nach deren Ableben an hinterlassenen Goodies gütlich zu tun. Allerdings solltet Ihr stets darauf achten, die

„Fortsetzung, die das N64 tüchtig schwitzen läßt“

Knochenkrieger richtig zu erlegen, da sie sonst arm- oder auch mal kopflos Euch weiterhin verfolgen. Weitere Vertreter der Spezies „Knochenhaufus Bewegus“ bilden solche Abarten, die knallhart ihre eigenen Knochen nach Euch schmeißen. Hier hilft nur flinkes Ausweichen, um keinen Energieverlust zu erleiden. Andere wiederum sind sprichwörtlich geladen und verfolgen Euch als lebende Kamikazebomben. Bei diesen Vertretern sollte man sofort die Flucht ergreifen und

die Bombenskelette zu anderen Gegnern locken, da sie diese bei der Explosion mit vernichten. Gut, daß es im Spiel reichlich Speicher- und Rücksetzpunkte geben wird, die ein schnelles Continue ermöglichen. Da diesmal auch die dritte Dimension im Spiel mit verwendet wird und Ihr so richtig Mario-64-like durch die Gegend marschieren dürft, wurde neben einer automatischen Kamera, die Euch stets folgt, auch eine Ego-Perspektive integriert. Mit der Ego-Perspektive können prima verborge-

ne Stellen oder versteckte Vorsprünge gesucht und ausgemacht werden. Neben dem Vernichten der Gegner besteht Eure primäre Aufgabe nämlich auch darin, knüppelharte Sprungpassagen zu meistern, die mit hinterhältigen und heimtückischen Fallen nur so gespickt sind. Leider kann die Ego-Perspektive nur zugeschaltet werden, wenn die Spielfigur steht. Übrigens soll die fertige Testversion das Rumble Pak optimal in feinen Abstufungen unterstützen. (Uwe)



Behimos Körperstücke müssen einzeln geschwächt werden. Fangt mit seinem Hinterteil an!

Hersteller: Konami Erscheint: März 99
Genre: 3D-Jump&Run
Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

super

Castlevania, der Klassiker, wird im 64Bit-Gewand auch Nichtfans überzeugen

Liebt Euch

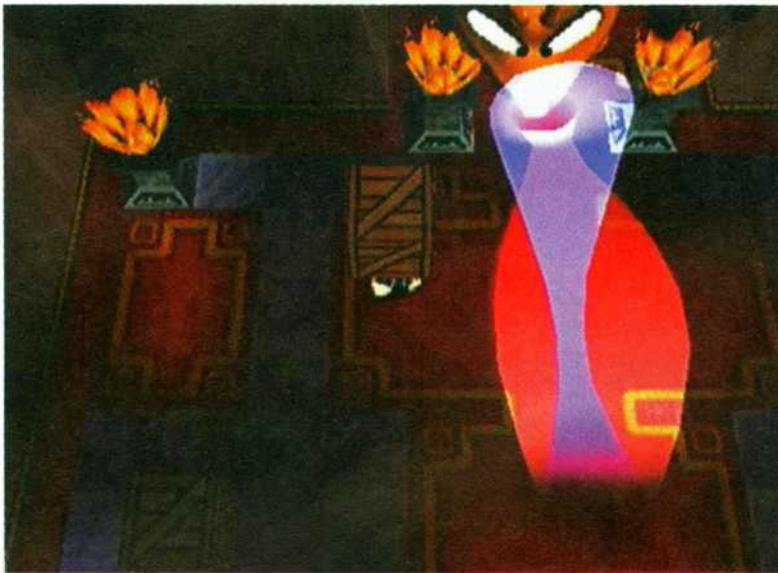


VIVA

PlayStation Action-Adventure

Monkey Heroes

Vorlage für dieses klassische Action-Adventure bildet eine chinesische Legende, in der ein Affe das Verhältnis zwischen Gut und Böse wiederherstellt



Überraschend siegt der kleine Monkey Hero gegen den Alptraum-Chef, indem er ihn mit herumstehenden Kisten werft

Der Kampf zwischen Gut und Böse stellt sich in diesem Action-Adventure als Streit zwischen Traum- und Alptraum-Welt heraus. Der Böß der Alpträume hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Welt der Menschen zu unterjochen. Angelehnt an eine alte chinesische Legende, fungiert ein Monkey Hero als ausgleichendes Element. Er soll den Nightmare-Chef in seine Schranken weisen. Dazu braucht er ein magisches Buch, was er in einer nahen Bibliothek findet. Alles scheint perfekt zu klappen, doch der Herr der weniger schönen Nächte erscheint plötzlich und zerfetzt das Buch. Die Seiten werden auf die gesamte Welt verstreut. Also gibt es einen neuen Auftrag für den affenartigen Helden: Er soll die acht Seiten wieder einsammeln. Zum Glück hat er nahezu von Beginn an eine Weltkarte, die die Positionen der Zettel anzeigt. In den 16 Dungeons muß er all seine Kräfte und Techniken einsetzen, da ihn einige mehr oder weniger starke Endgegner den Weg zu den Artefakten versperrern wollen. Unter anderem kann er seinen Kampfstab zu zwei verschiedenen Attacken nutzen oder ihn so schnell über seinem Kopf drehen,

daß er damit über kurze Abgründe schweben kann. Des weiteren findet er einen großen Hammer, der Ab-sperrungen aus dem Weg räumt, einen Schnorchel, mit dem er tauchen gehen kann, Speere, mit denen er geflügelte Untiere abstürzen läßt, und viele andere nützliche Items mehr. Wenn das alles nicht hilft, kann er immer noch zu einer nahen Kiste greifen und sie nach den Gegnern schleifen. Die befriedeten Ortschaften unterstützen den Helden natürlich mit ihrer gesamten Kraft. Das vollständig aus Polygonen zusammengesetzte Game betrachtet Ihr aus der Vogelperspektive. Hersteller Blam verspricht eine Mindestspieldauer von 80 Stunden und eine Größe der Welt von über 2500 Bildschirmen. (René)

Hersteller: **Blam/Take 2**
Erscheint: **November** Muster von: **Take 2**
Umsetzungen geplant: **keine**

nett gestaltetes klassisches Action-Adventure mit großem spielerischen Potential

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 versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch zu verschiedenen können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preiswert und Schreibfehler.

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

Preise Stand 15.9.98
* = noch nicht verfügbar am 15.9.
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 | |
|------------------------|--------|
| 5th Element* | 79,99 |
| Abe's Oddysee | 77,99 |
| Abe's Oddysee 2* | 79,99 |
| ACM 1918* | 89,99 |
| Actua Golf 2 | 84,99 |
| Actua Soccer 2* | 84,99 |
| Actua Tennis 2* | 84,99 |
| Adidas P. Soccer 2 | 87,99 |
| Air Combat Flat | 39,99 |
| Alien Trilogy | 79,99 |
| All Star Tennis 99 | 84,99 |
| Alundra | 89,99 |
| Armored Core* | 79,99 |
| Asterix | 89,99 |
| Atari Arcade Hits 2* | 74,99 |
| Atlantis* | 84,99 |
| Auto Destruct | 89,99 |
| Azure Dreams* | 89,99 |
| B-Movie* | 79,99 |
| Baby Universe* | 79,99 |
| Bandits Fluch 2* | 79,99 |
| Batman & Robin* | 89,99 |
| Battle Arena Toshinden | 39,99 |
| Beach Volley Heroes | 89,99 |
| Beast Wars | 79,99 |
| Big Air* | 89,99 |
| Big Freaks* | 79,99 |
| Blast Radius | 77,99 |
| Blasto | 77,99 |
| Blaze & Blade* | 94,99 |
| Bloody Roar* | 79,99 |
| Bomberman* | 89,99 |
| Box Champions* | 89,99 |
| Breath of Fire 3* | 87,99 |
| dto. Special Ed. | 104,99 |
| Broken Helix | 84,99 |
| Bug Riders | 74,99 |
| Suggy | 74,99 |
| Crash Bandicoot | 74,99 |
| Bust a Move 2 | 42,99 |
| Bust a Move 3 | 59,99 |
| C3 Racing | 79,99 |
| Car Combat Game* | 79,99 |
| Cardinal Syn | 79,99 |
| Castlevania | 79,99 |
| Caesar's Palace | 79,99 |
| Cart World Series | 74,99 |
| Centipede* | 89,99 |
| Medevil | 79,99 |
| Megaman 8* | 79,99 |
| Megaman | 79,99 |
| Battle & Chase* | 79,99 |
| Megaman Legends* | 79,99 |
| Megaman X4* | 89,99 |
| Men in Black | 89,99 |
| Micro Machines V3 | 39,99 |
| Midway's Arcade | 89,99 |
| Gr. Hits 2* | 89,99 |
| Monopoly | 79,99 |
| Moto Racer 2* | 89,99 |
| Mr. Domino* | 79,99 |
| N. Myst | 77,99 |
| N20 Adrenalin* | 84,99 |
| Nagano Winter Olympics | 99,99 |
| Nascar 99* | 89,99 |
| NBA Hangtime* | 89,99 |
| NBA 98 | 84,99 |
| NBA in the Zone 98* | 84,99 |
| N. Need 4 Speed 2* | 79,99 |
| Need 4 Speed 3 | 89,99 |
| Newman Haas Racing | 89,99 |
| NHL Hockey 99 | 89,99 |
| NHL Powerplay | 79,99 |
| Hockey 98 | 79,99 |
| Nightmare Creatures | 79,99 |
| Ninja* | 89,99 |
| Off Road Challenge* | 87,99 |
| One | 84,99 |
| Overboard | 79,99 |
| Pandemonium* | 42,99 |
| Pandemonium 2* | 79,99 |
| Panzer General 2 | 49,99 |
| N. Panther | 79,99 |
| Pet in TV | 77,99 |
| Phat Air Snowball | 89,99 |
| Player Manager | 84,99 |
| Pitfall 3D Beyond | 84,99 |
| Point Blank | 89,99 |
| Psychic Challenge | 39,99 |
| Poy Poy* | 79,99 |
| Premier Manager 98 | 89,99 |
| Pro 18 Golf* | 87,99 |
| Pro Pinball | 84,99 |
| Psychic | 84,99 |
| Psycho | 87,99 |
| Pulse (Depth)* | 74,99 |
| Puma Street Soccer* | 79,99 |
| R-Type* | 79,99 |

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

| | |
|-------------------------------|-------|
| Cheatbuch | 24,99 |
| Circuit Breaker | 79,99 |
| C & C 1 Platinum | 39,99 |
| C & C 2 Geggenschlag | 79,99 |
| Colin McRae | 84,99 |
| World Rally | 84,99 |
| Colony Wars: Veng | 87,99 |
| Constructor | 79,99 |
| Cool Boarders 2 | 89,99 |
| Crash Bandicoot 1 | 39,99 |
| Crash Bandicoot 2 | 79,99 |
| Crime Killer* | 79,99 |
| Croc | 39,99 |
| Cy Ball Zone | 79,99 |
| Dead of Alive | 79,99 |
| Deathtrap Dungeon | 89,99 |
| Destruction Derby 2 | 39,99 |
| Diablo | 89,99 |
| Discworld 2 | 87,99 |
| Dogdam Arena* | 89,99 |
| Dreams | 84,99 |
| Duke Raider* | 84,99 |
| Dungeon Keeper 2* | 79,99 |
| Earthworm Jim 3D | 94,99 |
| Everybody's Golf | 77,99 |
| Extreme Snowbreak | 42,99 |
| Fade to Black | 39,99 |
| Fifa 98 | 84,99 |
| Final Fantasy 7 | 89,99 |
| Final Fantasy 7 | 84,99 |
| Flottenmanöver* | 79,99 |
| Fuld siehe Pulsel | 39,99 |
| Formel 1 Platinum | 42,99 |
| Formel 1 98* | 99,99 |
| Forsaken | 84,99 |
| Frankreich 98 | 42,99 |
| Frency | 89,99 |
| Future Cop* | 89,99 |
| G-Police | 89,99 |
| Gex 3D | 87,99 |
| Ghost in the Shell* | 84,99 |
| Tomb Domination* | 87,99 |
| Gran Turismo | 89,99 |
| Grand Theft Auto | 79,99 |
| Hardball 6 | 89,99 |
| Hard Boiled | 84,99 |
| Heart of Darkness | 87,99 |
| Hercules | 42,99 |
| Herks Adventure | 84,99 |
| Hexen | 84,99 |
| Hugo 1* | 84,99 |
| Indy 500 | 79,99 |
| Int. Superstar Soccer Deluxe | 74,99 |
| Int. Superstar Soccer Pro Pl. | 39,99 |
| International Track & Field | 39,99 |
| Jet Rider 2* | 89,99 |
| John Madden NFL 98* | 89,99 |
| KKND | 79,99 |
| Klonoa | 79,99 |
| Kula World | 79,99 |
| Lemmings* | 39,99 |
| Lost World | 89,99 |
| Lucky Luke | 89,99 |
| Match Day 3* | 89,99 |
| Mechwarrior 2 | 44,99 |
| Racing Simul. 2 | 84,99 |
| Rage Racer | 84,99 |
| Rallye Cross | 69,99 |
| Rast Kronk | 84,99 |
| RC Stunt Copter* | 94,99 |
| Rebel Assault 2 | 84,99 |
| Teil 1 Platinum* | 39,99 |
| Test Drive Revolution | 79,99 |
| Risiko | 79,99 |
| Rival School* | 79,99 |
| Riven | 89,99 |
| Road Rash | 44,99 |
| Road Rash 3D | 89,99 |
| Rock Revolution | 79,99 |
| S.C.A.R.S.* | 84,99 |
| San Francisco Rush* | 79,99 |
| Sentinel 2 | 77,99 |
| Shadow Gunner* | 79,99 |
| Skull Monkeys | 89,99 |
| Small Soldiers* | 89,99 |
| Soul Blade | 39,99 |
| Soviet Strike | 39,99 |
| Spice World | 49,99 |
| Spyro the Dragon* | 84,99 |
| Street Fighter Coll. | 74,99 |
| Street Fighter EX Plus | 74,99 |
| Stunt Racer | 84,99 |
| Suikoden | 84,99 |
| SuperCross 98 | 79,99 |
| feat. MCG.* | 79,99 |
| Super Match Soccer | 89,99 |
| Super Pang Coll.* | 84,99 |
| Super Pocket Fight | 79,99 |
| Tekken 2 Platinum | 39,99 |
| Tekken 3 | 79,99 |
| Tennis Arena* | 79,99 |
| Test Drive 5* | 74,99 |
| Tetris Nitro | 74,99 |
| Theme Hospital | 89,99 |
| Tiger Woods 99* | 89,99 |
| TiE | 69,99 |
| TOCA | 42,99 |
| Tomb Raider 1 | 89,99 |
| Tomb Raider 2 | 89,99 |
| Tombi* | 79,99 |
| Total NBA 98* | 74,99 |
| Treasures of the Deep | 79,99 |
| Tunguska* | 84,99 |
| V. Ralle | 39,99 |
| V. Ralle V 2000* | 79,99 |
| Victory Boxing 2* | 79,99 |
| Vigilante 8 | 84,99 |
| Viper | 79,99 |
| Virtual Baseball 99* | 76,99 |
| Virus* | 79,99 |
| VR 3000* | 79,99 |
| Vs. | 89,99 |
| War Games | 89,99 |
| Warhammer 2 | 89,99 |
| WOW Nitro | 89,99 |
| Wild 9's* | 84,99 |
| Wild Arms* | 79,99 |
| Wing Over 2* | 79,99 |
| WipeOut 2097 | 39,99 |
| World Ralle Makinen | 79,99 |
| World League Soccer 98 | 84,99 |
| Worms Platinum | 44,99 |

SATURN HARDWARE

| | |
|---|--------|
| Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally) | 379,99 |
| Saturn MIPER Karte | 319,99 |
| Tomb Raider Pack | 349,99 |
| (Saturn+Tomb Raider) | |
| Antennenkabel | 54,99 |
| Ant. Bifiliter | 99,99 |
| Backup Memory | 44,99 |
| Control Pad | 44,99 |
| Virtual Stick | 79,99 |

NINTENDO N64

| | |
|----------------------|--------|
| Spielberater | |
| Super Mario | 22,99 |
| Yoshi's Story | 29,99 |
| 1080° Snow Board | 89,99 |
| Aero Fighter Ass. | 134,99 |
| Aero Gränge | 139,99 |
| All Star Baseball 99 | 99,99 |
| All Star Tennis 99 | 109,99 |
| Banjo Kazooie | 84,99 |
| Bio Freaks* | 124,99 |
| Blitz Corps | 99,99 |
| Bully Harvest* | 99,99 |
| Bomber Man Hero | 89,99 |
| Buck Bomb! | 109,99 |
| Bust a Move 3* | 99,99 |
| Chameleon Twist | 114,99 |
| Chopper Attack | 129,99 |
| Clayfighter 63 1/3 | 84,99 |
| Cruis'n USA | 84,99 |
| Cruis'n World | 84,99 |
| Diddy Kong Racing | 84,99 |
| Earthworm Jim 3D | 104,99 |
| Extreme G 2* | 99,99 |
| F1 Pole Position | 89,99 |
| F1 World Grand P | 89,99 |
| Fifa 98 | 129,99 |

Titel des Monats Oktober (PSX): Breath of Fire 3 87,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

| | |
|--------------------|-------|
| 5th Element* | 79,99 |
| Alundra | 89,99 |
| Box Champions* | 89,99 |
| C & C 1 | 39,99 |
| C&C 2 Geggenschlag | 79,99 |
| F1 98* | 99,99 |
| Final Fantasy 7 | 89,99 |
| Gran Turismo | 89,99 |
| Tekken 3 | 79,99 |
| WWF Warzone | 74,99 |

| PSX HARDWARE | |
|--------------------------------|--------|
| Adapter Gameboy (Power F) | 89,99 |
| Analog Joystick | 109,99 |
| Controller Sony | 29,99 |
| Sony Dual Shock | 49,99 |
| Controller | 19,99 |
| Controller Infrarot | 59,99 |
| Gamebuster Modul | 79,99 |
| Lenkrad Mad Catz | 119,99 |
| Lenkrad mit Pedal - Drivewheel | 124,99 |
| Link Kabel | 19,99 |
| Memory Cards | 29,99 |
| Sony 5 Slot | 19,99 |
| 120 Slot | 44,99 |
| 360 Slot | 59,99 |
| 720 Slot | 89,99 |
| Mouse Sony | 47,99 |
| Multi Tap Sony | 54,99 |
| RedCon | 54,99 |
| PC-Link Paket | 69,99 |
| Playstation (incl. Dual Sh.) | 249,99 |

SEGA SATURN

| | |
|---------------------|-------|
| Atlantis | 84,99 |
| Burning Rangers | 84,99 |
| Daytona USA | 84,99 |
| Championship | 79,99 |
| Deep Fear | 84,99 |
| Enemy 0 | 84,99 |
| King of Fighters 95 | 99,99 |
| Last Bronx | 84,99 |
| Manx TT | 84,99 |
| Marvel Super Heroes | 84,99 |
| Megaman X3 | 69,99 |
| Mr. Bones (2 Discs) | 69,99 |
| NIT 5 3D | 74,99 |
| +Control Pad | 74,99 |
| Panzer Drag. Saga | 84,99 |

N64 HARDWARE

| | |
|------------------------------|--------|
| N64 Konsole | 259,99 |
| Controller grau | 49,99 |
| Controller bunt | 49,99 |
| Controller Pak | 34,99 |
| Controller bunt | 49,99 |
| Rumble Pak | 32,99 |
| Joypad | 57,99 |
| Verlängerungskabel 14,99 | |
| Lenkrad mit Rumble Effekt | 119,99 |
| Memory Card 1MB | 22,99 |
| dto. farbig | 24,99 |
| Multiorn Adapter | 27,99 |
| RF Unit | 29,99 |
| RGB-Kabel | 14,99 |
| Rumble Pak + 256 K Memory C. | 34,99 |

LADEN

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

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76829 Landau
Lindelnbrunnstr. 34 - 06341/3627

87335 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Schwesterstr. 20 - 08331/47499

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 - 0731/9216497

95028 Hof ab Okt.
Karolinenstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Die Werbung macht's! Spezialverträge mit dem Jeanshersteller Diesel und der Uhrenmarke Storm sorgen für ein werbeträchtiges Streckendesign



Der Einsatz der drei Nitros sollte nur an sehr langen und geraden Passagen Verwendung finden. Somit könnt Ihr verlorenen Boden bestens gutmachen



Bei Extreme G 2 sind wieder einmal massenhaft Tunnels vorhanden. Bei diesem Röhrenmodell könnt Ihr sogar an Decke und Wänden fahren



Jede Berührung mit der Bande kostet Euch wertvolle Geschwindigkeit

Nintendo 64 Rennspiel

Extreme G 2

Acht Wochen vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin der High-Speed-Hatz haben wir noch einmal einen Blick auf die 85%ige Version geworfen. Lest selbst, wie sich der Racer in der letzten Zeit entwickelt hat

Als vor gut einem Jahr der erste Teil der futuristischen Motorradhatz in die Regale kam, waren sich die Verantwortlichen von Acclaim keiner nennenswerten Konkurrenz bewusst. Jedoch wurden einige Features (die enge Streckenführung, eine zu hohe Spielgeschwindigkeit und der dichte Nebel störten) von der breiten Käuferschicht angeprangert. Um nicht nur die Käufer zu

beruhigen, sondern auch wegen der steigenden Konkurrenz im virtuellen Renngeschäft auf dem N64, machten sich die Jungs von Probe daran, diese Fehler auszumerzen, um ein optimales Sequel auf den Markt zu bringen. Abhilfe für die ärgsten Probleme wurde durch eine breitere Streckenführung und eine Verbesserung der Steuerung erreicht. So baute man eine zusätzliche Symmetrieachse ein,

mit deren Hilfe Ihr die Bikes besser unter Kontrolle habt. Durch den gemeinsamen Einsatz von Slide-Taste (R1) und Steuerknüppel lassen sich die Maschinen nach einiger Übungszeit geschmeidig in die Kurven legen und Schikanen ohne nennenswerte Rempelen umfahren. Quantitativ hat sich ebenfalls einiges getan: Ihr greift nun auf rund 15 Rennhobel zurück, die nicht nur in ihrem Design überarbeitet worden sind, sondern wie oben genannt auch in ihrem Fahrverhalten. Hier sollte nur erwähnt sein, daß eine der Maschinen von Honda designt und ein weiterer Hobel der Sieger aus einem Wettbewerb ist. Die Summe der Pisten beträgt nun 72 Stück, die jedoch nicht alle in ihrer Gesamtheit verschieden sind, sondern auf das Rage-Racer-Prinzip zurückgreifen. Durch verschiedene Abzweigungen und den spiegelverkehrten Verlauf kommt in den zwölf Welten eine solch große Zahl zustande. Das Spielprinzip des

Vorgängers wurde beibehalten, und so brettert Ihr im großangelegten Cup-Modus gegen ein siebenköpfiges Fahrerfeld, das mit allen Mitteln versucht, Euch von der Piste zu schmeißen. Unter dem Einsatz Eurer Bordkanone, die Euch in verschiedenen Varianten geboten wird, und durch das Einsammeln von Bonuswaffen entbrennt auf der Piste eine wahre Schlacht. Falls dies alles nichts nützen sollte, kann die Konkurrenz durch geschickte Rempelmanöver von der Piste gedrängt werden. Darüber hinaus gibt es noch einen Ghost-Trainings- und Battle-Modus, nicht zu vergessen den Mehrspieler-Modus, mit dem bis zu vier Zocker ihre Geschwindigkeitssucht befriedigen. Durch den Einsatz der 4MB-RAM-Erweiterung wird es möglich sein, eine Mid-Res-Grafik einzustellen (fast ohne Nebel!), denn standardmäßig wird nur eine Low-Res-Version zur Verfügung stehen. (Georg)



Tolle Lichteffekte sind nicht nur im Start-Ziel-Bereich zu bestaunen, sondern auf den gesamten Pisten



Diese Reihe von Steinen zeigt Euch eine Abzweigung an, die Ihr erst später befahren könnt



Das Fahrerfeld ist nach dem Start noch eng beieinander. Nachdem aber einige Waffen eingesammelt sind und Verwendung finden, trennt sich die Spreu vom Weizen



Jeder der virtuellen Feuerstühle verfügt über fünf verschiedene Eigenschaften: Schild- und Laserstärke, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit und Kurvenlage

Hersteller: Probe/Acclaim Erscheint: Anfang Dezember Muster von: Acclaim Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

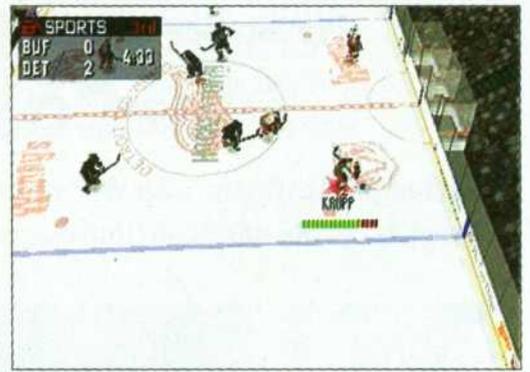
Gib Gas, ich will Spaß! Das Motto paßt voll und ganz zu Extreme G 2



Am neuartigen Hauptmenü hat sich mal wieder ein Grafiker ausgetobt



Im Saison-Modus bitter: Verletzungen unterschiedlichster Art gehören zum harten NHL-Geschäft



Neu: Die Stärke des Schusses ist durch einen langen Energiebalken optisch erkennbar



Bei den Kameraeinstellungen ist vor allem die Classic-Perspektive interessant, da sie einen schönen Tiefeneffekt erzeugt

Alle Jahre wieder... EA-Fans kennen das sportliche Ritual bereits hinlänglich, und allen anderen, die es immer noch nicht mitbekommen haben, sei gesagt, daß EAs Sportkollektion bei manchen Sportarten in die mittlerweile sechste Saison geht. Zu den absoluten Klassikern zählten dabei ihre weltberühmten Eishockey-Simulationen. Da man bei Sport-Updates von EA keine bahnbrechenden Innovationen erwarten



Geradezu besinnlich: Zu den ersten FMV-Szenen ertönt David Bowies Hit „We could be Heroes“

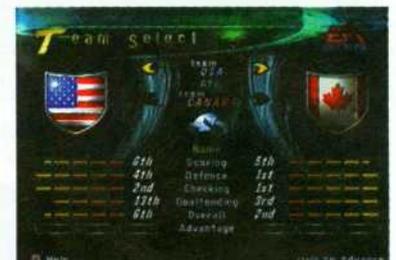
kann, gehe ich ohne Umschweife auf die Veränderungen gegenüber dem Vorgänger ein. Das vielleicht Ungewöhnlichste an NHL '99 ist das Intro. Statt daß Euch wie gewohnt derbe Gitarrenriffs um die Ohren schallen, ertönt das geradezu einlullende Lied „We could be Heroes“ von David Bowie. Spätestens im grafisch recht wüst gestalteten Hauptmenü geht es dann musikalisch konventioneller zu. Neu ist hier der erweiterte Coaching Drill, durch den Ihr Eure Fähigkeiten beispielsweise durch ein 2-on-2-Spiel gezielt schult. Der Rest ist Feintuning: Im Optionsbereich stehen Euch zum Beispiel zwei Arbeitsornate für den Unparteiischen zur Verfügung (NHL/International). Hintergrund: Neben der NHL können auch 18 Nationalteams auf das Eis geschickt werden. Nachdem

Ihr Eure Wahl markiert habt und der virtuelle Barde die US-Nationalhymne beendet hat, werdet Ihr Zeuge von der neuartigen Spielkultur. Erster positiver Befund: EA geht mit der Zeit und unterstützt den Dual Shock Controller in allen Belangen, sprich Body Checks werden mit einem heftigen Rütteln quittiert und das gefühlvolle Gleiten geht noch eine Spur leichter von der Hand. Auch die Soundkulisse sticht angenehm hervor. Zumindest das amerikanische Reporter-Duo palavert munter vor sich hin, und die Soundeffekte, wie beispielsweise das Krachen des Pucks gegen die Bande, könnten

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: Oktober
Muster von: Electronic Arts
Umsetzungen geplant: Nintendo 64

PlayStation Eishockey NHL '99

Electronic Arts bringt ihre neueste Puckjagd auf den Markt - muß man dem noch mehr hinzufügen?



Nicht nur die komplette NHL, auch 18 relevante Nationalteams warten auf ihren Einsatz

kaum realistischer klingen. Die Grafik überzeugt zudem durch geschmeidig animierte und detailliert modellierte Puckjäger. Bei der Spielbarkeit fällt auch auf, daß die CPU-Recken sich noch intelligenter verhalten. Der Schlußmann spielt beispielsweise viel aktiver mit, indem er dem Puck entgegenläuft, wenn die Situation es zuläßt. (Ulf)

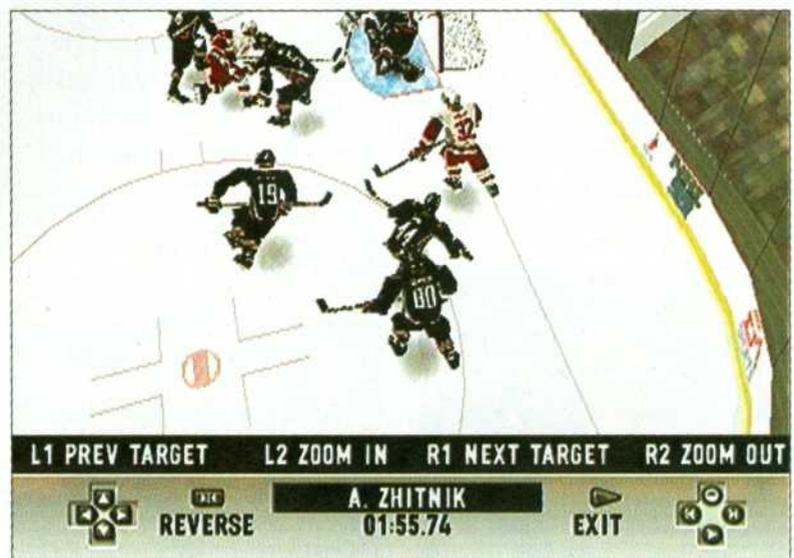
First Look

sehr gut

EA's Puckschlacht ist mal wieder ein Kandidat für den Referenzthron



Wer beim Face Off zu ungeduldig ist, wird vom Schiedsrichter aus dem Bully-Kreis beordert



Das Replay ist die einzige Einstellung, die Ruhe vortäuscht. Im Spiel selber ist beim höchsten Schwierigkeitsgrad gehobene Hektik angesagt

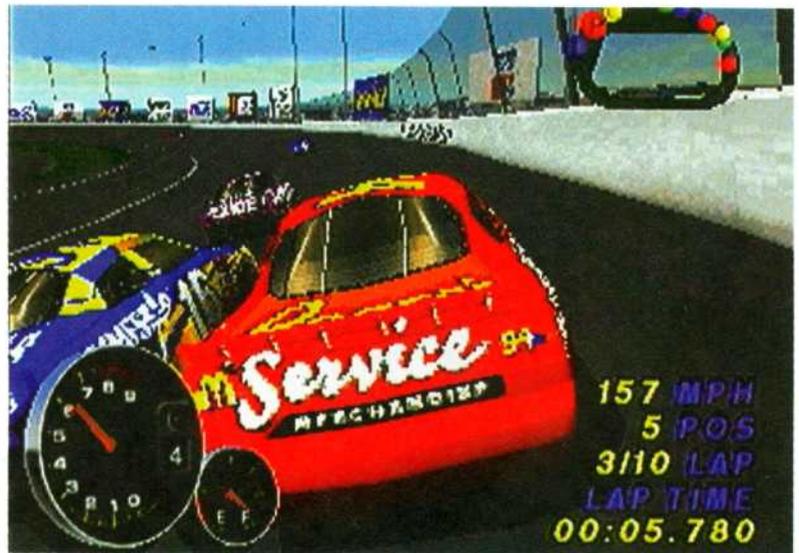
PlayStation Rennspiel

NASCAR 99

In den USA gehört die spannende NASCAR-Rennserie zu den beliebtesten Sportevents. Für Electronic Arts Grund genug, für eine Umsetzung zu sorgen

Gegenüber dem Überrennspiel Formel 1 98 wird es die neuste Version von NASCAR richtig schwer haben, denn dies amerikanische Rennserie gehört in europäischen Gefilden eher zu den Exoten. Daher hat sich Sportexper-

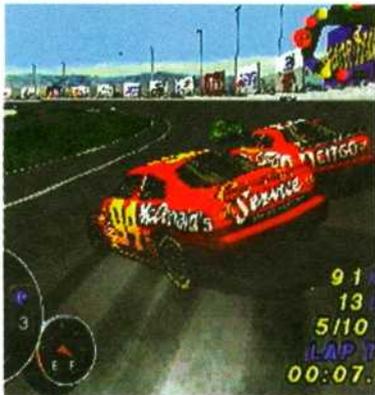
te Electronic Arts einige interessante Features einfallen lassen. Insgesamt stehen 17 Strecken zur Verfügung, sieben mehr als beim Vorgänger. Sehr interessant sind auch die Nachtfahrten in den Ovalen von Charlotte, Bristol und Richmond. Als selbstverständlich gibt es auch das aktuelle Fahrerfeld der Saison 98, das aber noch mit sechs Fahrer-Legenden verstärkt wurde. Unterm Strich gibt es in der 99er Version somit 37 verschiedene Fahrer, Fahrzeuge und Teams. Von der technischen Seite wartet NASCAR natürlich mit überarbeiteten Details auf: hochauflösende Grafik, authentische Funkgespräche, volle Boxenstopp-Kontrolle und die „echten“ Kommentatoren Bob Jenkins und Benny Par-



Kotflügel an Kotflügel, das gehört beim NASCAR-Rennsport zum Alltag. Feindkontakt bringt aber zumeist Nachteile

sons. Wer auf richtiges Renn-Feeling steht, sollte sich intensiv mit dem Simulationsmodus auseinandersetzen. Hier fliegen Euch die Blechteile nur so um die Ohren, wenn Ihr allzu mutig durch die gegnerischen Reihen bügelt. Erwähnenswert sind auch der passende Soundtrack in Country-Stil und die tollen Soundeffekte. Trotzdem wird es dieses Produkt schwer haben, sich gegen Schumi und Co. durchzusetzen.

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: November
Muster von: Electronic Arts
Umsetzungen geplant: N64



Heftige Lenkmanöver bei Maximalgeschwindigkeit kosten meistens die Bodenhaftung

FIRST LOOK

gut

Für Fans der NASCAR-Serie ein interessanter Titel

BEAT 'EM UP

INTERACT

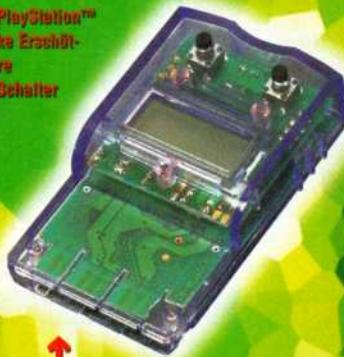
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog / Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuerlöcher • Aufheiser • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.

DM 89,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außenfächer bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontrollen und Software • Gepolsterter Rückenpolster ermöglicht stundenlanges Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



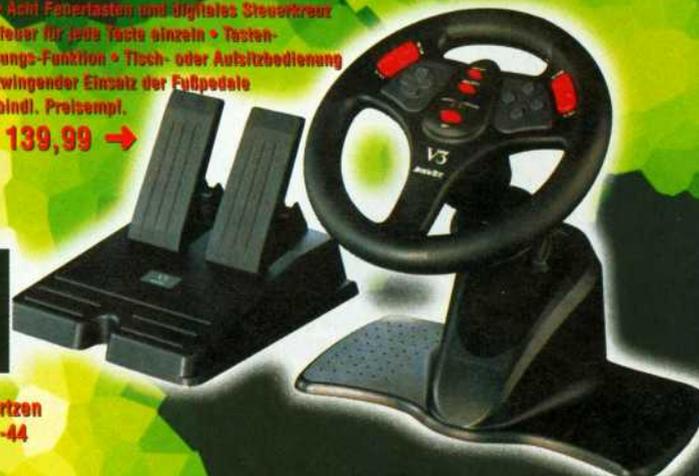
SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuss

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenkbügel in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuerlöcher und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Sitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99

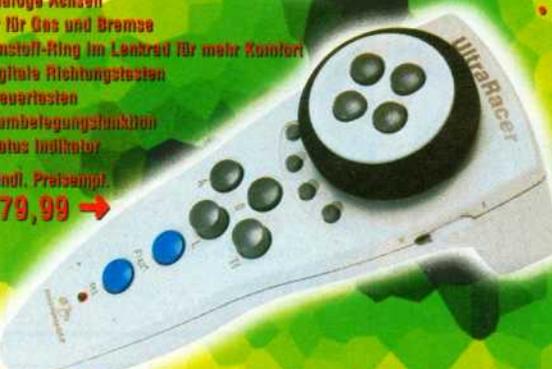


P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungsstasten
- Zahn Feuerlöcher
- Tastenumbefugungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf.

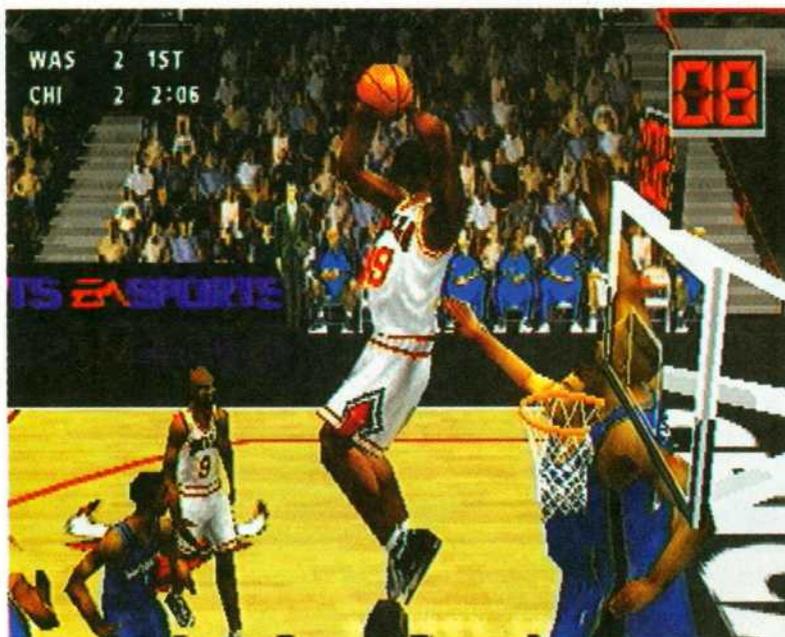
DM 79,99



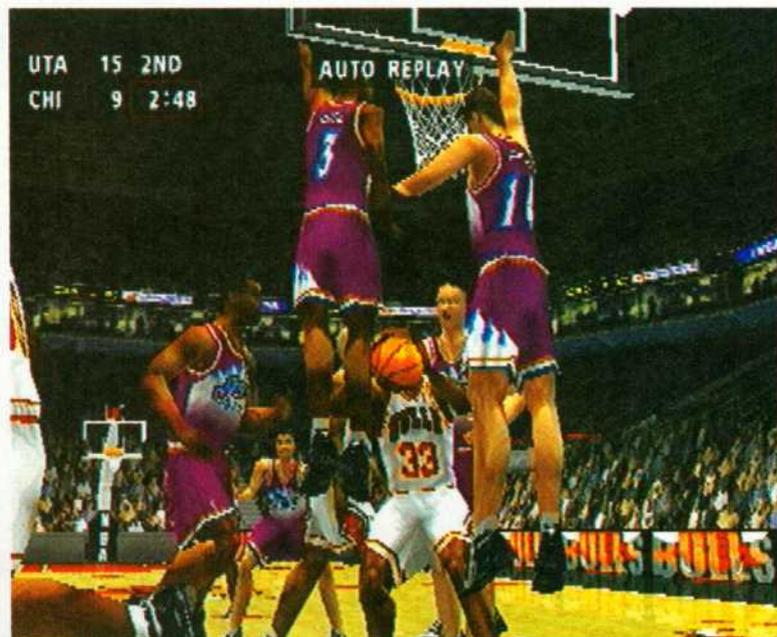
Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Mega-Jump: Im Arcade-Modus wird bei den spektakulären Dunks bisweilen die Schwerkraft vernachlässigt



Auto-Replays fangen gelungene Aktionen noch einmal durch eine cinematische Kameraführung ein



Shake your body! In dem FMV-Intro gefallen vor allem die sexy Cheer-Leaders

Es mag zwar unsicher sein, ob die Chicago Bulls auch in der kommenden Saison zum x-ten Male den Titel in die Windy City bringen, es scheint aber beinahe so sicher wie das Amen in der Kirche, daß pünktlich zum Weihnachtsgeschäft Electronic Arts' neuestes Update ihrer erfolgreichen Korbwerferei in den Verkaufsläden steht. Okay, das hört sich ein wenig zynisch an und ist in diesem Fall auch nicht ganz gerechtfertigt, denn NBA Live '99 bietet vergleichsweise viele Neuheiten. Die-

ser ungewohnte Anflug von Innovation wird allerdings noch nicht im bewährten FMV-Intro (hübsche Cheer-Leaders!) oder im überraschend schlichten Hauptmenü offenkundig. Sobald man jedoch ins Detail geht, dürften sich NBA-Puristen über einige neue Features freuen. So wurde der Managerbereich noch einmal durch den General-Manager-Draft-Modus kräftig ausgebaut. Ansonsten bietet das Hauptmenü keinerlei neue Spielvarianten. Im Gegenteil, der 3-Punkte-Contest scheint dem Rotstift zum Opfer gefallen zu sein.

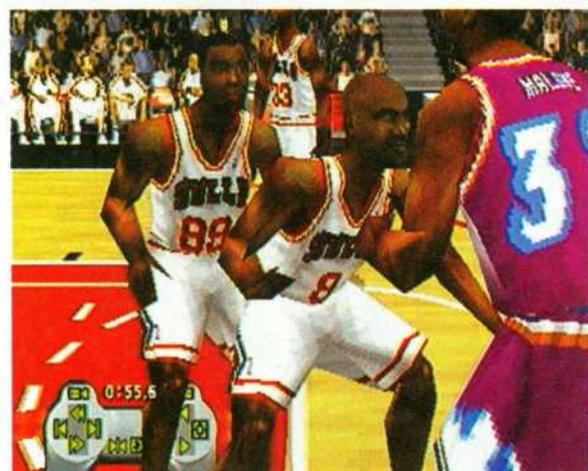
Bevor Ihr Euch auf das umjubelte Parkett begiebt, stellt Euch NBA Live '99 vor eine sehr essentielle Entscheidung: Arcade oder Simulation. Während Ihr Euch bei der Simulation wie gewohnt dem kompletten NBA-Regelwerk unterzieht und Eure Schützlinge zunehmend ermüden, kommt im neugestalteten Arcade-Modus regelrechtes NBA-Jam-Flair auf. Nicht nur, daß man nach Herzenslust foulern darf, auch überirdische Dunkvariationen sind hier möglich. Der eigentliche Fortschritt zeugt sich jedoch erst im Spiel selber. Die komplette

Grafik wurde nämlich deutlich verbessert. Die NBA-Recken wurden beinahe kantenfrei modelliert, und dank einer authentischen Oberflächentextur kann man sogar einzelne Muskelpartien erkennen. Selbst der Gesichtstextur wurden Animationsphasen plus eine Sprachausgabe spendiert, damit man Gefühlslagen auch optisch und akustisch wahrnimmt. Ein weiteres dickes Plus ist die Read-And-React-Computerintelligenz der CPU-Teams. Sprich die Spieler reagieren diesmal der Spielsituation entsprechend wesentlich differenzierter, was ausgebuffte Korbjäger sicherlich erfreuen dürfte. Ansonsten wurde die Steuerung noch einmal etwas vereinfacht, wobei derzeit noch unklar ist, welche besonderen Aktionen noch den Sprung in die Endfassung schaffen werden. Die Rede ist hier speziell von Icon-Pässen und situationsabhängigen Dribbleinlagen. (Ulf)

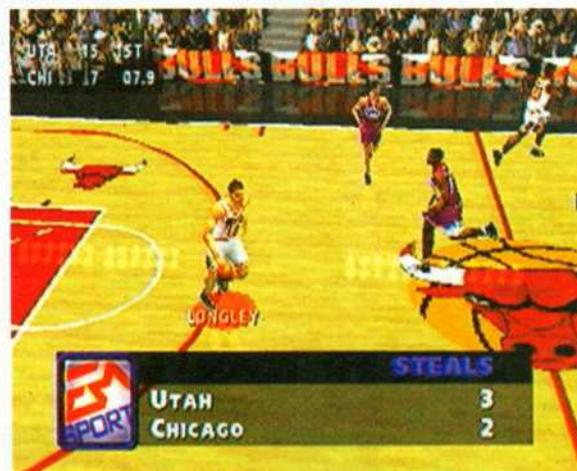
PlayStation Basketball

NBA Live '99

Erfreulich: Gegenüber dem Vorgänger hat sich bei EAs neuester Korbwerferei eine Menge getan



Im Zoom erkennt man die ganze grafische Klasse von NBA Live '99. Vor allem die schönen Abrundungen und die authentischen Texturen überzeugen



TV-Service: Individuelle Statistiken, wie beispielsweise gelungene Steals, werden gleich eingeblendet

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 5. November Muster von: Electronic Arts Umsetzungen geplant: Nintendo 64

First Look

sehr gut

Grafisch stark verbessert und auch spielerisch ausgereifter als der Vorgänger

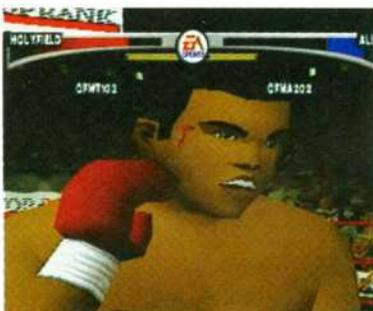
PlayStation Boxsimulation

Knock Out Kings

Electronic Arts sicherte sich für ihren neuesten Sporttitel die Rechte an 38 der besten Boxer der Welt, um die relativ schwache Genre-Konkurrenz vom Parkett zu fegen

Die für hochwertige Sporttitel bekannten Programmierer von EA Sports bieten in ihrer neuesten Boxsimulation Knock Out Kings drei unterschiedliche Modi. So dürft Ihr im Slugfest-Modus bis zu drei Runden absolvieren, ohne dem Regelwerk entsprechen zu müssen. Im Exhibiti-

on-Modus müßt Ihr dagegen auf den strengen Ringrichter achten, der jede unsportliche Situation sofort ahndet. Der Career Mode gibt Euch die Möglichkeit einen Kämpfer, selber zu erstellen. Dabei könnt Ihr beispielsweise Haar- und Hautfarbe, die Größe oder das Körpergewicht festlegen und den Hünen auf Memory Card speichern. Mit diesem prügelt Ihr Euch durch eine 20-köpfige Liga, wobei die Kämpfe in fünf unterschiedlichen Arenen stattfinden. Hier hat Euer Held alle nur erdenklichen Aktionsmöglichkeiten aus dem Boxsport. So schlägt Ihr lange Geraden, schmerzbringende Kinnhaken oder tätigt unsportliche Schläge unter die Gürtellinie. Grafisch und soundtechnisch hinterläßt EAs Prügelspaß



In der Ego-Perspektive erkennt Ihr sogar Verletzungen, die Ihr Euren Gegnern zugefügt habt



Authentisch: Mit 32 real existierenden Kämpfern könnt Ihr Euch in fünf amerikanischen Arenen prügeln

schon jetzt einen ausgezeichneten Eindruck. Die Polygonfighter agieren sehr geschmeidig, und die Zuschauermassen tosen während des gesamten Kampfes authentisch. (Georg)

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

First Look

sehr gut

Knock Out Kings bringt endlich Leben in das Boxsim-Genre

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

| | |
|---|--|
| <p>STRATEGIEBUCH COMMAND & CONQUER TEIL 1 UND 2 MIT ALLEN ZUSATZFUNCTIONEN</p> <p>C&C Sammlung</p> | <p>BAPHOMET'S FLUCH II DIE VERBORGENEN KÄMPFER</p> <p>Baphomets Fluch</p> |
| <p>RIVEN DIE VERBORGENEN WELTEN</p> <p>Riven und Myst</p> | <p>TOMB RAIDER DIE VERBORGENEN WELTEN</p> <p>Tomb Raider</p> |

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

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

Händleranfragen erwünscht

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

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

PC ACTION:

Das PC-Spielmagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil! Jeden Monat 48 Seiten Komplettlösungen, Tricks und Cheats zu allen top-aktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Auf CD-ROM: die besten Demos zum Antesten - genial einfach durch die Anleitungen im CD-Booklet!

Diablo 2
Für geniale 8,90 DM!

PlayStation Rennspiel

Rollcage

Das Programmiererteam Attention to Details hat mit Rollcage einen interessanten futuristischen Racer in der Pipeline. Als Vehikel dienen dabei keine Anti-Schwerkraftgleiter, sondern insgesamt sechs äußerst robuste Rollcages, die problemlos derbe Steigungen nehmen und selbst in der Lage sind, auf dem 180-Grad-Flip unvermindert weiterzufahren. Dementsprechend actionlastig brettert Ihr über die insgesamt elf Rundkurse, auf denen allerlei Power Ups obendrein heiße Waffengefächte verheißten. Der Titel dürfte somit am ehesten mit Extreme G zu vergleichen sein, wobei das Streckendesign nicht ganz so futuristisch anmutet.

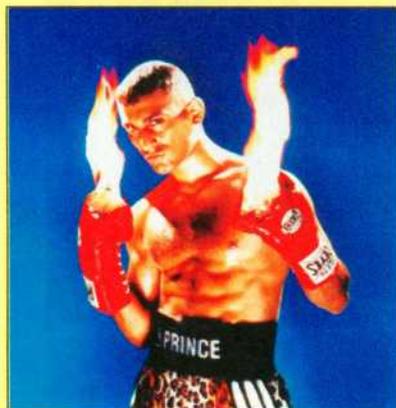


PlayStation Boxen

Prince Naseem Boxing



Codemasters bleibt ihrer britischen Produktphilosophie treu und schnappte sich mit dem 23jährigen WBO Champion der Leichtgewichtklasse einen weiteren prominenten Sportler aus dem Commonwealth. Der exzentrische K.o.-Schläger mit indischen Blut in den Adern wird in die Entwicklung der Boxer-Simulation sehr eng eingebunden sein und unter anderem höchstpersönlich für die Motion-Capture-Animationen sorgen. Zu ihm gesellen sich 88 weitere Weltboxer, so daß man im World Mode an einer längerfristigen Boxerkarriere basteln darf, inklusive einem umfangreichen Managerbereich. Wie wichtig Codemasters der Titel ist, zeigt das eingeleitete Marketingbudget. Alleine für Großbritannien wurden 3 Millionen DM veranschlagt.



Nintendo 64 Beat 'em Up

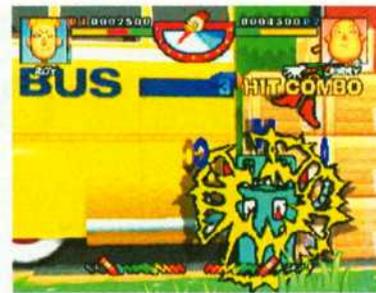
Rakuga Kids

In Twinkle Town entdeckt ein Rudel von Teenagern magische Buntstifte, die ihre gemalten Charaktere lebendig werden lassen. Da diese Wunderstifte leider in die falschen Hände gekommen sind, entbrennt



Mit einer bestimmten Taste provoziert Ihr den Kontrahenten gehörig

bald eine skurrile Toonschlacht, wie sie das Beat 'em Up-Genre noch nie zuvor gesehen hat. Statt muskulöse Martial Art-Kämpfer agieren bei Rakuga Kids nämlich naive Strichmännchen, wie man sie noch im Kindergarten gezeichnet hat. Diese verfügen, dem unorthodoxen Aussehen entsprechend, zudem über extrem abgefahrene Specialmoves. Beispiel: Der Schattenmann ordert per Telefonzelle ein Taxi, das seinen Kontrahenten postwendend über den Haufen fährt. Man darf sich von der kindlichen Aufmachung nicht täuschen lassen, denn diese Klopperei hat es faustdick hinter den Ohren. Es gibt



Die Specialmoves sind teilweise derart abgedreht, daß man sie als solche kaum noch wahrnimmt

unzählige Special- und Supermoves, eine aufwendige Grafik (geniale Animationen, coole Schatteneffekte) sowie einen neuartigen Trainingsmodus, in dem Ihr Eure trainierten Charaktere in den Kampf schickt.

Hersteller: Konami Erscheint: Oktober/November Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Echtzeit-RPG

Hybrid Heaven

Hinter diesem Titel steckt eines der bislang ehrgeizigsten und ungewöhnlichsten N64-Projekte von Konami, denn mit diesem Abenteuerspiel werden ähnlich wie bei Para-



Der Großteil des Spiels bietet Aktionen in Echtzeit

site Eve Action-Adventure-Elemente geschickt mit rundenweise ausgetragenen RPG-Kämpfen miteinander kombiniert. Zwar wandelt Ihr mit Eurem blonden Helden bei einer cinematischen Kameraführung in bester Tomb-Raider-Manier durch sterile Korridorsysteme, bei Kämpfen kommt jedoch ein neuartiges Kampfsystem zum Einsatz. Innerhalb eines Areals könnt Ihr Euch frei bewegen und so Eure Aktionen, wie beispielsweise Treten, Schlagen oder Waffeneinsatz, die durch einen Zeitbalken limitiert sind, genau pla-



Das ungewöhnliche Kampfsystem verbindet Adventure- mit RPG-Elementen. Der Begriff Echtzeit-RPG trifft somit genau den Kern. Bei der Story ließen sich die Macher übrigens von Akte X inspirieren, denn auch hier geht es um geheimgehaltene Alien-Experimente der Regierung.

Hersteller: Konami Erscheint: Juni/Juli Muster von: Konami Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Shoot 'em Up

G-Police 2

Die futuristischen Cops sind ab nächstem Jahr wieder im Einsatz. Auf der ECTS '98 gab es endlich die ersten Spielszenen zu bewundern, die eine deutliche Ver-

besserung versprechen. Die große Veränderung gegenüber dem Vorgänger ist dabei im Prinzip schnell erzählt. Neben dem Helikopter seid Ihr diesmal auch mit



Das Cockpit wurde komplett überarbeitet, um den Piloten noch übersichtlicher über die derzeitige Situation zu informieren



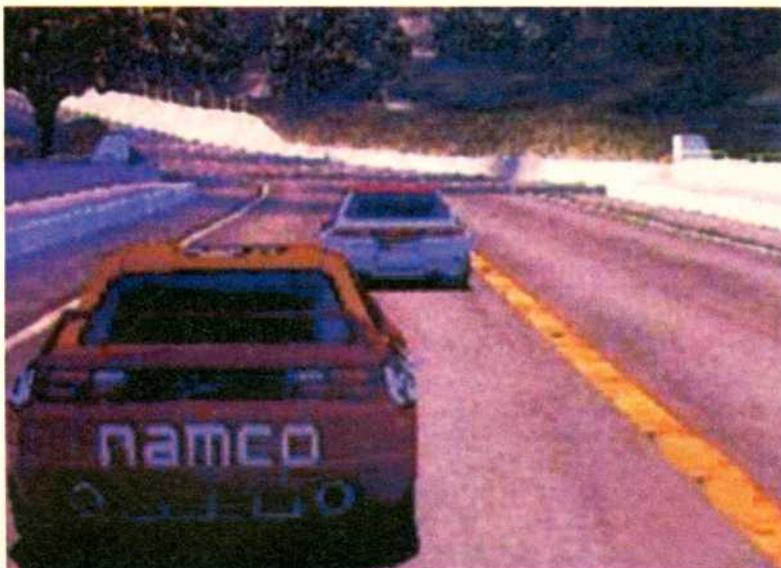
einem Mech sowie einem stählerenen Einsatzfahrzeug unterwegs. Aus diesem Vehikel-Trio ergibt sich logischerweise ein höheres Maß an Abwechslungsreichtum, was sich vor allem bei der Missionvielfalt bemerkbar macht. Ansonsten soll der Nachzügler die bewährten Sequel-Zutaten bieten: noch mehr Umfang, eine überarbeitete Grafik, eine höhere künstliche Intelligenz sowie noch mehr Spielkomfort durch den Dual Shock Controller.

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

PlayStation Rennspiel

Ridge Racer Type 4

Zwei lange Jahre sind mittlerweile vergangen, seit Namco mit Race Racer ihr letztes Rennspiel veröffentlichten. Dank riesigem Umfang und toller Grafik des Sequels Ridge Racer Type 4 wollen die Programmierer der japanischen Softwareschmiede nun die Pole-position des Genres erreichen



Die acht verschiedenen Kurse unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Locations vollkommen voneinander und lassen keine Langeweile aufkommen

Sein Tag für die Veröffentlichung ist traditionell der 3. Dezember eines Jahres - so galt es zumindest für die Jahre 1995 und 1996. Daß im letzten Jahr kein Release erfolgte, hängt mit großer Sicherheit mit dem Erscheinen von SCEs Gran Turismo zusammen. Um sich nicht in die Quere zu kommen, wurde das Ridge-Racer-Sequel ein ganzes Jahr auf Eis gelegt. Folglich hatten die Programmierer eine Menge Zeit, um RR Type 4 noch spektakulärer zu gestalten, als es ohnehin schon geplant war. So werden Euch im Nachfolger 300 unterschiedliche Fahrzeuge präsentiert. Des weiteren finden die virtuellen Rennen



Mehr als 300 Racer stehen Euch bei RR Type 4 zur Verfügung

auf acht Kursen statt, die in vollkommen unterschiedlichen Landschaften beherbergt sind. Die Besonderheit jedoch soll der Grand-Prix-Modus sein, in dem Ihr eine Rennkarriere startet und Euren Boliden nach gewonnenen Rennen aufwerten könnt. Ersten Aussagen der Programmierer zufolge soll RR Type 4 grafisch den Mega-Hit Gran Turismo überbieten. Einziger Wermutstropfen ist, daß wir frühestens im Frühjahr nächsten Jahres unser erstes Rennen starten dürfen.

Hersteller: Software 2000 Erscheint: k.A.
Muster von: Software 2000
Umsetzungen geplant: keine

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

| | | |
|---------------------------|--------|--------|
| Armored Core | D neu | 89,90 |
| Batman & Robin | D neu | 89,90 |
| Bomberman World | D neu | 85,50 |
| Colin McRae Rally | D neu | 89,90 |
| Frankreich 98 | D neu | 49,90 |
| Fluid | D neu | 79,90 |
| Heart of Darkness | D neu | 94,00 |
| Kartia | US neu | 119,90 |
| Kula World | D neu | 89,90 |
| Mega Man 8 | D neu | 88,00 |
| Premier Manager 98 | D neu | 89,90 |
| Street Fighter Collection | D neu | 89,90 |
| Tomb! | D neu | 89,90 |
| Tommi Mäkinen Rally | D neu | 89,90 |
| VR Baseball '99 | D neu | 89,90 |
| WarGames | D neu | 89,90 |
| WCW Nitro | D neu | 89,90 |
| Wreckin' Crew | D neu | 89,90 |

| | | |
|----------------------------|---------|--------|
| Clayfighter 63 1/3 | D neu | 69,90 |
| Dark Rift | D neu | 69,90 |
| Dual Heroes | D neu | 139,90 |
| extreme G | D neu | 99,90 |
| F1 Pole Position | D gebr. | 59,90 |
| FIFA 98 | D gebr. | 99,90 |
| Fighters Destiny | D neu | 129,90 |
| Forsaken | D gebr. | 99,90 |
| GT 64 Championship Edition | D neu | 119,90 |
| Iggy's reekin' balls | D neu | 99,90 |
| ISS '98 | D neu | 89,90 |
| Mission Impossible | D neu | 99,90 |
| WWF War Zone | D neu | 99,90 |

Nur solange der Vorrat reicht:

Mega Action-Pack Sonderpreis nur DM 222,00

Saturn-Konsole (neu) mit zwei Spielen:

- Worldwide Soccer '97
- Sega Rally
- Arcade Racer (gebr.)

Nintendo 64

| | | |
|---------------|---------|-------|
| Banjo-Kazooie | D neu | 88,00 |
| Blast Corps | D gebr. | 69,90 |
| Bust-A-Move 2 | D neu | 99,90 |

Fax: (030) 450 20 20 9

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIAATTACK
Games & Service

Versand

☎ 030/450 20 208
Fax 030/450 20 209
von 10 bis 22 Uhr

ATARI JAGUAR Konsole inkl. Spiel ab 99,- CD Rom inkl. 4 CDs ab 169,-

| | | | | | |
|--------------------|-------|--------------------|-------|--------------------|-------|
| Air Cars | 99,- | Flip Out | 45,- | Raiden | 49,- |
| Alien vs. Predator | 109,- | Highlander CD | 75,- | Rayman | 89,- |
| Atari Karts | 95,- | Hover Strike CD | 65,- | Ruiner Pinball | 59,- |
| Baldies CD | 65,- | I-War | 65,- | Sensible Soccer | 59,- |
| Battlemorph CD | 75,- | Iron Soldier | 55,- | Space Ace CD | 69,- |
| Braindead 13 CD | 99,- | Iron Soldier II CD | 139,- | Super Burn Out | 65,- |
| Bubsy | 45,- | Kasumi Ninja | 45,- | Super Cross 3D | 65,- |
| Crescent Galaxy | 45,- | Missile Command 3D | 69,- | Syndicate | 69,- |
| Defender 2000 | 69,- | Mutant Penguins | 69,- | Tempest 2000 | 49,- |
| Dino Dudes | 39,- | Myst CD | 75,- | Theme Park | 55,- |
| Dragon | 45,- | NBA Jam T.E. | 79,- | Ultra Vortek | 65,- |
| Dragon's Lair CD | 55,- | Pinball Fantasies | 69,- | Val d'Isere Skiing | 65,- |
| Fever Pitch Soccer | 77,- | Pitfall | 65,- | Worms (NEU!) | 149,- |
| Fight for Life | 75,- | Power Drive Rally | 75,- | Zero 5 | 139,- |
| Flashback | 65,- | Primal Rage CD | 119,- | Zool 2 | 45,- |

ATARI LYNX Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab 89,- S.I.M.I.S (NEU!) 79,-

| | | | | | |
|----------------------|------|---------------------|------|-----------------------|------|
| A.P.B. | 29,- | Gauntlet - 3rd Enc. | 39,- | Rampart | 39,- |
| Awesome Golf | 35,- | Hard Drivin' | 35,- | Road Blasters | 39,- |
| Basketbrawl | 25,- | Hockey | 39,- | Robotron 2084 | 39,- |
| Battlezone 2000 | 55,- | Jimmy Connors | 44,- | Rygar | 29,- |
| Block Out | 39,- | Joust | 39,- | Shadow of the Beast | 44,- |
| Blue Lightning | 59,- | Klax | 39,- | Shanghai | 44,- |
| California Games | 59,- | Lemmings | 77,- | Slime World | 35,- |
| Checkered Flag | 69,- | Ms. Pac Man | 39,- | Steel Talons | 39,- |
| Chip's Challenge | 35,- | Pac-Land | 35,- | S. Asteroids/M. Com. | 59,- |
| Desert Strike | 66,- | Paperboy | 39,- | Super Off Road | 66,- |
| Dinolympics | 39,- | Pinball Jam | 39,- | Super Skweek | 39,- |
| Dracula | 44,- | Power Factor | 39,- | T-Tris | 59,- |
| Electrocop | 49,- | Qix | 39,- | Toki | 39,- |
| Europ. Soccer Chall. | 59,- | Raiden | 79,- | Ultimate Chess Chall. | 44,- |
| Gates of Zendocon | 44,- | Rampage | 39,- | Warbirds | 66,- |

ATARI VCS, VIRTUAL BOY, SEGA NOMAD ... a. A.

Tel./Fax: (04131)406278 The Video Games Source
Nur Versand, kein Ladenverkauf! Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg
12h-Bestellservice: Mo.-Sa. (9-21 Uhr) <http://www.ATARIhq.de>

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,-).

PlayStation Denkspiel

Swing

Eine neue Variante, wie man Tetris-like drei gleichfarbige Kugeln verschwinden lassen kann, zeigt Software 2000 mit dem neuesten Knobelspaß. Das simple Spielprinzip beruht auf Waagen, die je nach dem durch Zahlen angegebenen Gewicht der Murmeln in eine Richtung ausschlagen. Dabei wird die oberste Kugel weggestoßen - je größer die Differenz der beiden Waagschalen ist, desto weiter fliegt diese Kugel. Liegen drei gleichfarbige Sphären nebeneinander, so verschwinden sie samt aller benachbarten Kugeln mit gleicher Farbe. Im Laufe des Spielverlaufs gibt es neue Farbtöne und Spezialkugeln wie Bomben oder Joker, die das ohnehin nicht gerade leichte Game noch bedeutend schwieriger machen. Neben dem Standardspiel werdet Ihr verschiedene andere Modi finden, unter anderem einen Zwei Spieler Modus.



PlayStation Fun-Racer

Rogue Trip



Als Gerüchte kursierten, daß ein dritter Teil der Zerstörungssaga Twisted Metal im November erscheinen soll, überraschte es doch etwas, daß Singletrac, die Macher des zweiten Teils, unter dem Banner von GT Interactive ein thematisch ähnlich gestaltetes Spiel namens Rogue Trip in der Mache haben. Da stellt sich doch die Frage, wo die Unterschiede zu Twisted Metal liegen. Anfangs darf sich der Spieler zwischen elf Charakteren entscheiden, deren Vehikel sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung unterscheiden. Zusammen mit sechs Kontrahenten findet Ihr Euch im Anschluß in einer von zwölf Polygon-Arenen wieder, in denen natürlich Power Ups und Bonus-Waffen zu finden sind. Soweit scheint alles beim alten geblieben zu sein, zumal man den Sieg dadurch erringt, daß man alle Feindfahrzeuge in Stücke schießt. Aber nun kommt's: Der Sinn des ganzen Spektakels liegt vielmehr darin, einen Touristen zu kidnappen und ihn auf einem klitzekleinen Feld abzuliefern. Dies erweist sich als sehr knifflige Aufgabe, vor allem da Eure Widersacher ständig versuchen, den Touristen durch geschickten Waffeneinsatz aus Euren Klauen zu befreien. Aber nur wenn Ihr auf besagtem Feld zum Stehen kommt, wächst Euer Punktekonto.



Nintendo 64 Basketball

NBA Jam '99

Die ehemalige FunSport-Serie wird erwachsen: Die 99er Version präsentiert sich als technisch hochwertige Simulation

Lange nichts mehr gehört von Acclains munterer 2 On 2-Korbwerferi, bei der das Regelwerk stets auf ein Minimum reduziert wurde. Das Comeback der NBA-Profis startet im Dezember, diesmal jedoch als reine Simulation der eleganten Sportart, wobei ein spezieller Jam-Modus noch den Weg in die Endfassung finden

könnte. Wenn schon, denn schon dachte sich vermutlich die Macher von Iguana und statteten die Simulation mit sämtlichen Details aus, die heutzutage dazugehören: Vielfältige Aktionsmöglichkeiten, inklusive dem Icon-Pass-System, im Spiel aufrufbare Playbooks sowie alle gängigen Spielmodi. Selbst der Unparteiische



Hangtime! Die vielfältigen Bewegungsabläufe zeugen von stundenlangen Motion-Capture-Sessions



Bei den aufrufbaren Playbooks werden die Spielzüge sogar optisch illustriert

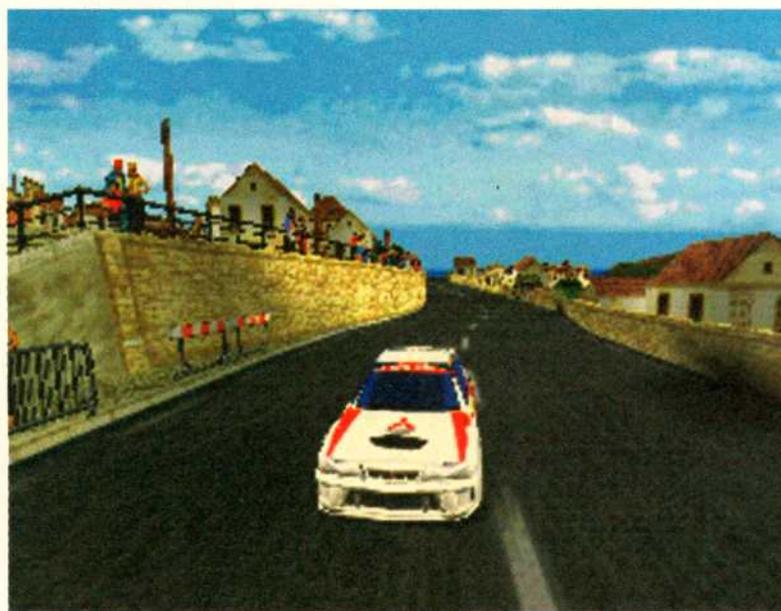
läuft während der Begegnung am Spielrand entlang. In technischer Hinsicht wird, wie nicht anders zu erwarten, eine Luxusoptik in HiRes geboten. Die Meister des Plastikballes wurden allesamt sehr liebevoll den original NBA-Recken nachgebildet, exzellent animiert und sehen durch die hochauflösende Grafik aus der Entfernung schon verdammt realistisch aus. Vermutlich wird optional auch das 4 MBit RAM-Modul unterstützt, so daß es noch weitere technische Schmankerl geben wird. Zusammen mit der wortgewaltigen Sprachausgabe, Rumble Pak und einer tiefen Spielkultur könnte NBA Jam '99 sogar nach dem Referenzthron greifen. (Ulf)

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

Nintendo 64 Rennspiel

V-Rally '98

Mit immensem Umfang, flotter 3D-Engine und ohne störende Nebelbänke startet Infogrames nun auch auf Nintendos 64-Bitter ein actionreiches Rallye-Spektakel



Trotz der vergleichsweise wenigen Erfahrungen mit um N64 beeindruckt Infogrames Racer durch eine überzeugende 3D-Grafik

Interessante Neuigkeiten aus Infogrames' Rennstall: Um ein optimales Fahrgefühl zu gewährleisten, arbeitete das Team um Stéphane Baudet eng mit dem Rallye-Veteranen Ari Vatanen zusammen, der die härteste Tour Paris-Dakar bereits mehrfach gewinnen konnte. Dieser berichtete, daß er mit dem Handling der Rallye-Boliden insgesamt sehr zufrieden sei. Stéphane Baudet betont hingegen, daß die 3D-Engine eine saubere und ungemein flotte Grafik gewährleiste. Zusammen mit der umfangreichen Streckenauswahl (48) und den interessanten Spielmodi könnte somit endlich einmal Bewegung in den verschlafenen N64-Rennspielsektor kommen. Die ersten Runden auf der ECTS-Messe waren auf jeden Fall sehr vielversprechend, so daß wir uns schon auf einen interessanten Testbericht freuen dürfen.

Hersteller: Infogrames Erscheint: Ende November Muster von: Infogrames Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Jump & Run

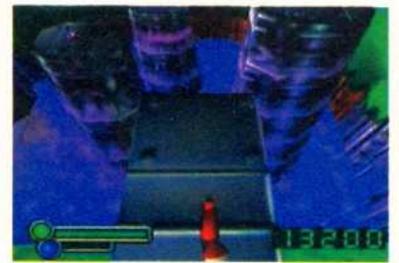
Space Station Silicon Valley

Endlich mal ein Spiel, das mit der Zeit geht, denn in Silicon Valley ist der Held ein Hochleistungschip

Im Jahre 1998 startete ein seltsames Projekt. Eine Raumstation, deren Besatzung aus 40 verschiedenen Robotern bestand, wurde ins All geschossen. Dummerweise verschwand sie völlig spurlos, nur um

1000 Jahre später mit Kollisionskurs auf die Erde zurückzukehren. Sofort wurde ein Zwei-Mann-Rettungsteam hochgeschickt, verpatzte allerdings das Andockmanöver und mußte auf der Station notlanden. Wie das Le-

ben so spielt, wurde der Roboterkörper Eures Helden dabei in tausend Einzelteile zersprengt, so daß Ihr gezwungen seid, als mobiler Prozessor die folgenden Polygon-Areale zu durchforsten. Der Clou dabei ist, daß der Chip die Fähigkeit besitzt, in die Körper der anderen Roboter auf der Station zu schlüpfen und deren Kontrolle zu übernehmen. Ein sehr vielversprechendes Feature, da man so in den Genuß kommt, mit mehr als 40 Spielfiguren den Weg bis in die Kommandozentrale zu suchen. Interessanterweise ist jeder Robotertyp mit ganz eigenen Fähigkeiten und Waffensystemen ausgestattet. Um also Sprungmanöver und Puzzleeinlagen im Spielgeschehen zu lösen, ist allein schon die Wahl des Roboterwirts entscheidend. Und die comi-



Ganz wichtig bei den Sprungeinlagen ist die Wahl der Spielfigur. Kann ich diese Lücke wohl mit einem Fuchs überqueren?

cartige Umsetzung der Idee verspricht ferner, daß auch der Humor nicht zu kurz kommen wird. (Georg)

Hersteller: Dma Design Erscheint: Anfang November Muster von: Dma Design Umsetzungen geplant: keine



Wirtswechsel: Als Computerchip könnt Ihr die Körper von mehr als 40 Kreaturen übernehmen, die aber vorher betäubt werden müssen

First Look

gut

Vierversprechende Idee für ein abwechslungsreiches Gameplay. Der ständige Spielfigurwechsel birgt ein großes Potential

UNGLAUBLICH!!

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE

PlayStation CHEATHEFT

Tausende Cheats & Codes zu 150 PlayStation Spielen!

PlayStation CHEATHEFT

Hundert Cheats & Codes zu den aktuellsten Top Games!

PLAYSTATION CHEATPOWER

Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

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!

PlayStation CHEATHEFT

Tausende Game Buster & Codes zu 170 Spielen!

PlayStation CHEATHEFT

Jetzt mit den aktuellsten Codes für Deinen Game Buster!

GAME BUSTER CODEPOWER 3

Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER

In diesen Heften finden Sie immer die besten und neuesten Game Buster & X-Ploder Codes. Die Reihe wird ständig erweitert. JE HEFT 14,80 DM

PLAYSTATION CHEATPOWER

Hier sind die besten & neuesten Cheats und Tricks für Ihre PlayStation enthalten! Die Reihe wird ständig erweitert. JE HEFT 14,80 DM

GAME BUSTER CODEPOWER 4

Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 1

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

GAME BUSTER 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!

LÖSUNGSHEFTE

IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Oddysee MDK
 Alien Trilogy Men in Black
 Alundra Noch erhältlich
 Alone in the Dark 1-3 Nightmare Creat. One
 Ark of Time Pax Corpus
 Baphomets Fluch 1 Rayman&Gex3D
 Baphomets Fluch 2
 Battle Ar. Tosh. 1&3
 Blazing Dragons
 Breath of Fire 3*
 Casper
 Chron. o.t. Sword
 Clock Tower
 Command & Conq. 1
 Command & Conq. 2
 C & C: Gegenschlag*
 Cyberia
 D
 Deathrap Dungeon
 Diablo
 Discworld 1
 Discworld 2
 Excalibur
 Noch erhältlich
 Final Fantasy 7
 G-Police
 Gex 3D & Rayman
 Heart of Darkness
 Hero's Adventure
 Kings Field
 Legacy of Kain

Noch erhältlich
 Riven
 Spawn
 Suikoden
 Syndicate Wars
 Tekken 1 & 2
 The Note
 The Last Report
 Tomb Raider 1
 Tomb Raider 2
 Turok
 Vandal Hearts
 Wild Arms
 Warhammer: Dark Omen
 Wing
 Commander 3&4
 X-Corn: Terror Z

STÄNDIG NEUHEITEN!
 Beat em Up Special
 Jump n Run Special

N64 Cheatheft 1 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)
 N64 Cheatheft 2 - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)
 Saturn Cheatheft - 14,80 (inkl. Game Buster Codes)

ZUBEHÖR

1MB MEMORY 25 DM
 (15 Block - verschiedene Farben)

8MB MEMORY 35 DM
 (120 Block - verschiedene Farben)

24MB MEMORY 55 DM
 (360 Block - verschiedene Farben)

72 MB MEMORY 85,- DM
 (1080 Blocks)

LIGHTGUN 39,- DM
 (Pointer f. Lightgun 45,- DM)

PADVERLÄNG. 19 DM
 (2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
 (Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
 (Sound Sound Sound)

LINKKABEL 19,- DM
 (Mehr Spaß beim Spielen)

PAL-BOOSTER 45 DM
 (NTSC -> PAL)

UMBAU CHIP 19,- DM
 (inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)

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

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

X-PLÖDER

RGB KABEL 19,00 DM
 (Importe laufen in Farbe)

N64 ZUBEHÖR:

N64 Game Buster 99,- DM

X-Ploder 89,00 DM
 (inkl. Codeheft 99,00 DM)

Ace Joypad 41,- DM

Pad-Verl. 19,- DM

1Meg Memory 4x 29,- DM

Multinorm Adapter Standard 32,- DM

RGB Kabel 25,- DM

Rumble Pak 25,- DM

Rumble Pak +1Meg. Memory 39,- DM

Analog-Dual-Shock Pad 42,00 DM
 (Transparent & Super Shock)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM
 (oder X-Ploder) (ohne Codeheft 89 DM)

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

04131 / 850610 FAX: 04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

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

MEGA FUN

im Abo



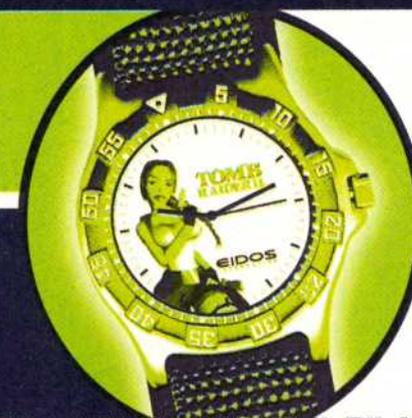
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



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



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



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

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

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

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Datum 1. Unterschrift
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug
(Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Konto-Nr. _____
BLZ _____

- Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

B313

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

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



Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 11/98

PlayStation

| | | |
|--------------------------------------|----------------------------|-----|
| Ace Combat 2 (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Alundra (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Batman & Robin (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| C&C 2: Gegenschlag (PAL) | Kampftips | 180 |
| Colin McRae Rally (PAL) | Cheats | 178 |
| Cyball Zone (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Elemental Gearbolt (US) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Elemental Gearbolt (US) | Library Option | 181 |
| Everybody's Golf (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Ghost in the Shell (PAL) | Levelwahl | 178 |
| Jeremy McGrath Super Cross '98 (PAL) | Tips | 178 |
| Jersey Devil (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Parasite Eve (US) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Road Rash 3D (PAL) | Tip | 178 |
| Snow Racer (PAL) | Paßwörter | 181 |
| Soul Blade (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Tekken 3 (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Tommy Lee (PAL) | Cheats & Tips | 192 |
| The Crow: City of Angels (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| Tombi! (PAL) | Tip | 178 |
| Tommi Mäkinen Rally (PAL) | Cheats | 178 |
| Viper (PAL) | Paßwörter | 178 |
| VS (PAL) | Game Buster/Exploder Codes | 179 |
| WWF Warzone (PAL) | Moves | 180 |

Nintendo 64

| | | |
|----------------------------|------------------------|---------|
| 1080° (US) | Tips | 181 |
| F-1 World Grand Prix (US) | Tips | 180 |
| Forsaken 64 (PAL) | Cheat | 181 |
| Iggy's Reckin' Balls (PAL) | Paßwörter | 181 |
| Mission:Impossible (US) | Tips | 181 |
| Virtual Chess 64 (PAL) | Tip | 181 |
| WWF Warzone (PAL) | Moves & Coole Wrestler | 184-185 |

Players Guide 11/98

PlayStation

| | | |
|-------------------|---------------------|---------|
| MediEvil (PAL) | 1. und letzter Teil | 188-191 |
| Parasite Eve (US) | 1. und letzter Teil | 182-183 |
| Spyro (PAL) | 1. und letzter Teil | 186-187 |

Rückblick

Tips & Tricks 9/98

PlayStation

| | | |
|--------------------------------------|----------------------|---------|
| Bio F.R.E.A.K.S. (US) | Ego-Perspektive | 131 |
| Bomberman World (PAL) | Paßwörter | 130 |
| Cardinal Syn (PAL) | Zusätzliche Kämpfer | 155 |
| Courier Crisis (PAL) | Paßwörter | 130 |
| Crime Killer (PAL) | Paßwörter | 155 |
| Game Buster Codes (PAL/JAP) | Schummelcodes | 134-135 |
| Intelligent Qube (US) | Secrets | 130 |
| Jeremy McGrath Super Cross '98 (PAL) | Bonus | 130 |
| K-1 Arena Fighters (PAL) | Paßwort | 131 |
| Klonoa (PAL) | Blättertrick | 131 |
| One (US) | Bonuslevel | 154 |
| Pax Corpus (PAL) | Paßwörter | 131 |
| Pitfall 3D (PAL) | Cheats und Paßwörter | 132 |
| Powerboat Racing (PAL) | Paßwörter | 131 |
| Psychic Force (PAL) | Keith | 131 |
| Rascal (PAL) | Paßwörter | 131 |
| Road Radh 3D (PAL) | Allgemeine Tips | 132 |
| Swagman (PAL) | Unverwundbarkeit | 135 |
| Vigilante 8 (PAL) | Moves und Paßwörter | 154 |
| WCW Nitro (PAL) | Special Moves | 133-134 |
| Wreckin Crew (PAL) | Paßwort | 131 |
| Xplorer Codes (PAL/JAP) | Schummelcodes | 134-135 |

Nintendo 64

| | | |
|------------------------------------|--------------------------|-----|
| All Star Baseball '99 (US) | Cheats | 155 |
| Bust A Move 2 Arcade Edition (PAL) | Charaktere/Another World | 154 |
| Rampage World Tour (PAL) | Andere Farben | 131 |

Players Guide 9/98

PlayStation

| | | |
|----------|---------------------|---------|
| WarGames | 2. und letzter Teil | 136-139 |
| Tekken 3 | 1. und letzter Teil | 146-152 |

Nintendo 64

| | | |
|---------------|---------|---------|
| Forsaken 64 | 2. Teil | 141-145 |
| Banjo Kazooie | 1. Teil | 156-160 |

Tips & Tricks 10/98

PlayStation

| | | |
|-------------------------------|------------|-----|
| Battlestations (PAL) | Kampftip | 162 |
| Circuit Breaker (PAL) | Nachtfahrt | 162 |
| Colin McRae Rally (PAL) | Cheats | 162 |
| WWF Warzone (PAL) | Kampftips | 163 |
| X-Men vs. Streetfighter (PAL) | Diverses | 162 |

Nintendo 64

| | | |
|---------------------------|------|-----|
| F-1 World Grand Prix (US) | Tips | 162 |
|---------------------------|------|-----|

Players Guide 10/98

PlayStation

| | | |
|-------------------|---------------------|---------|
| Heart of Darkness | 1. und letzter Teil | 164-165 |
|-------------------|---------------------|---------|

Nintendo 64

| | | |
|---------------|---------------------|---------|
| Banjo Kazooie | 2. und letzter Teil | 170-176 |
| Forsaken 64 | 3. und letzter Teil | 166-169 |

Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Sommerloch? Bleistiftmangel? Papierknappheit? Oder hat die Post uns vergessen? In diesem Monat erreichten uns nur recht spärliche Zuschriften in Sachen Tips und Tricks. Leider war keine Zuschrift derart aktuell, daß wir einen Tip daraus für unsere Seiten benutzen konnten. Somit landen drei topaktuelle Games vom Theo Kranz Versand in unserem Lager und finden hoffentlich in kommender Ausgabe neue Besitzer. Schreibt Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an:

Redaktion Mega Fun,
Kennwort Helpline,
Franz-Ludwig-Str. 9,
97072 Würzburg.

(Und bitte, schreibt leserlich!)
Auch per E-Mail sind wir zu erreichen.
Die Adresse lautet:
uk0001@wuerzburg.baynet.de
Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer
ausgeschlossen!

MEGA FUN

Theo
KRANZ
VERSAND

PlayStation (PAL) Paßwörter

Viper

Canyon: RTBDQNU2
Desert: ARU1QDFE
Cave: QBU5DP1W
Blade: AHRHWF1K
Machine: QNH5C3TG
Tekkno: APDXXXCW
Inner Core: CJ2PH3D]
End: GHNPCFKW



PlayStation (PAL) Levelanwahl

Ghost in the Shell



Gebt im Hauptmenü mit allen Optionen folgendes ein: R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Nun erhaltet Ihr eine praktische Levelanwahl. Mit dem Steuerkreuz wird der gewünschte Abschnitt ausgewählt, und los geht's!

PlayStation (PAL) Tip

Road Rash 3D

Probiert einmal, mit Eurem Bike auf das Dach eines Autos zu gelangen. Macht hierzu rechtzeitig ein Männchen mit der Maschine und fährt auf ein Fahrzeug hinauf, das in dieselbe Richtung wie Ihr fahrt. Bremsst nun sehr schnell. Klappt es, kann man das Dach als Mitfahrgelegenheit nutzen.



HOOOTLINE !!!

Unter 0931/7842514 stehen wir am 24. Oktober mal wieder zur Verfügung, um Eure Fragen rund um die Konsolenwelt zu beantworten.

PlayStation (PAL) Cheats

Tommi Mäkinen Rally

Gebt die folgenden Cheats als Fahrernamen ein. Hierzu muß in den Optionen die entsprechende Möglichkeit ausgewählt werden. Nach der Eingabe klickt Ihr zurück in den Hauptscreen und könnt die Möglichkeiten, die aktiviert wurden, unter Cheats einschalten.

STRANGE: Einen Bus freischalten.

PEUGEOT: Einen Peugeot freischalten.

MIRROR: Mirrormode freischalten.

***MONEY*:** Mehr Geld. (Achtung! Die Sternchen (*) symbolisieren Leerzeichen in der Eingabe!)

THRILLS: Dauervibrator-Mode.

FFSA: Rally-Jeunes-Mode.

PlayStation (PAL) Tip

Tombi!



Speichert das Spiel, sobald Tombis Energiepegel an kritische Grenzen stößt. Ladet den Spielstand daraufhin erneut ein, und der Kleine sollte wieder mit einer vollen Leiste ins Spiel zurückkehren.



PlayStation (PAL) Tips

Jeremy McGrath Super Cross '98

SHOWTIME als Fahrername schaltet umgedrehte Strecken frei. Zwei weitere Maschinen erhaltet Ihr, wenn Platz 1 in einer Season im Intermediate- bzw. dem Advanced-Modus erreicht wurde.

PlayStation (PAL) Cheats

Colin McRae Rally

Und noch mehr Cheats zur Rally. Beachtet, daß die meisten davon nur im Zeitrennen oder Rally-Modus funktionieren. Also wundert Euch nicht, wenn es in der Meisterschaft nicht klappen sollte. Einige der Paßwörter dienen direkt als Fahrernamen, andere werden hingegen eingegeben, und Ihr dürft nachträglich noch einen Namen eintippen.

Openroads:

Alle Strecken.

Shoebboxes:

Alle Fahrzeuge.

Blancmange:

Wobbly Car.

Moonwalk:

Weniger Erdanziehung.

Silkysmooth:

Schnellere Framerate.

Whitebunny:

Englisches Cockpit.

Nightrider:

Nachtfahrt.

Tinfoiled:

Metallic Mode.

Diddycars:

Micro Mode.

Hovercraft:

Hovercraft Mode.





PlayStation (PAL/US)

Game-Buster-/Xploder-Codes

Parasite Eve (US)

Max AT Points:
800B 8A30 FFFF

Lebensenergie:
800B 8A2C 03E7

800B 8A3C 03E7

Schnellere Erfahrung:
8009 CF 8 FFFF

SMG am Anfang:
D00A 76BC 03E8

800C 0E50 0067

Level 99:
800C 0E0A 0063

Unendlich Bonus Points:
8004 AAAC 0000

Unendlich Munition:
8005 6BE0 0000

Zeit 00:00:00:
800A 76BC 0000

800A 76BE 0000

Activate Tools & BP Menu:
8009 CEFO FFFF

Alle Parasite Spells:
800C 0E24 1FFF

Max Offense:
800C 0E2A 03E0

Max Defense:
800C 0E2C 03E0

Max Penalty:
800C 0E2E 03E0

Max Status Recover:
800C 0E30 03E0

Max Active Time:
800C 0E32 03E0

Max Item Capacity:
800C 0E34 03E0

Infinite Parasite Energy:
800B 8A2A 270F

800B 8A4E 270F

Ace Combat 2

Unendlich Geld:
8001 0C1C 967F

8001 0C1E 0098

Level Up:
8001 0C20 7530

Unendlich Raketen:
8002 E140 0000

8002 E142 0000

Alle Flugzeuge:
8001 0C44 0101

8001 0C46 0101

8001 0C48 0101

8001 0C4A 0101

8001 0C4C 0101

8001 0C4E 0101

8001 0C50 0101

8001 0C52 0101

Batman & Robin

Batman

Stamina:
800C F4FC 9632

Strength:
800C F4FE 9632

Alle Waffen:
800C F508 FFFF

Alle Tools:
800C F50A 0F0F

800C F50C FFFF

Robin

Stamina:
800C F5BC 9632

Strength:
800C F5BE 9632

Alle Waffen:
800C F5C8 FFFF

Alle Tools:
800C F5CA 0F0F

800C F5CC FFFF

CyBall Zone

Spieler 1 unendlich Lasergewehre:
800B 01C0 000F

Spieler 1 unendlich Blendgranaten:
800B 01C4 000F

Spieler 1 unendlich Titansägen:
800B 01C8 000F

Anzahl Tore Spieler 1:
800B 0168 00xx

Everybody's Golf

Extra Charaktere:
D010 4784 0000

8010 4784 0009

9000 0000 0000

Jersey Devil

Unendlich Energie:
3001 0044 0050

Anzahl Kürbisse:
3001 0040 00xx

3005 C2CE 00xx

Unendlich Leben:
3001 0043 0063

Soul Blade

Spieler 1 Energie:
800C 0006 00F0

800C 000A 00F0

Spieler 2 Energie:
800C 2F3E 00F0

800C 2F42 00F0

Elementel Gearbolt (US)

Spieler 1 Energie:
80095d52012c

The Crow: City of Angels

Unendlich Energie:
8008 7D16 007D

Alundra

Unendlich Energie:
8012 7D44 0032

Maximale Gesundheit:
8012 7D48 0032

Unendlich Geld:
801E B834 270F

Unsichtbar:
8012 7EFC 0001

VS

Unendlich Energie Spieler 1:
8014 582C 012C

Unendlich Zeit:
8015 1910 0DFA

Tekken 3

Filme freischalten:
8009 7EC0 FFFF

8009 7EC2 FFFF

8009 7EC4 FFFF

Tekken Ball Mode öffnen:
3009 7EEE 0003

Charaktere freischalten:
8009 7EB8 FFFF

8009 7EBA FFFF

8009 7EBC FFFF

Tekken Force Mode erleichtern:
800A AE72 0000

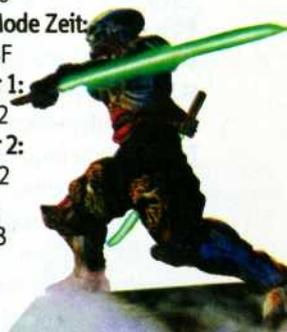
800A C6FE 0000

Tekken Force Mode Zeit:
800A DB94 134F

Energie Spieler 1:
800A 95E6 0082

Energie Spieler 2:
800A AE72 0082

Theater Mode:
3009 7EEF 0003



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

___Stück Help-Sammelordner „Mega Fun“ je DM___

Gesamt DM___

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

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

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



VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!

PlayStation (PAL) Kampftips

C&C 2: Gegenschlag

Für beide Seiten gilt: Baut mehrere Erztransporter. Erst wenn Ihr drei Stück habt, könnt Ihr ununterbrochen Panzer nachbauen. Zum Aufklären der Karte sind schnelle oder unsichtbare Truppen mit großem Sichtfeld geeignet, wie BMTs, Spione oder Hunde. **Ganz wichtig** ist es, daß Ihr aus einer brauchbaren Defensive heraus agiert - es sei denn, der Level erfordert ein rasches Vorgehen. Startet daher den Level ruhig mehrmals und sucht Euch die günstigste Lage für Eure Basis aus. Sie sollte möglichst **viel Erz** rundherum bieten und genügend Platz zum Bauen lassen. Achtet darauf, Eingänge, wie zum Beispiel Schluchten, oder natürliche Rampen zu nutzen. Sie lassen sich besonders gut absichern.

Eine gute Sowjetverteidigung besteht aus zwei Tesla-Spulen und einem Rudel Tesla-Panzern an den Eingängen und - über die Basis verstreut - aus einigen Luftabwehren gegen auftretende Helikopter. Die Alliierten haben da ein wenig mehr zu tun: An den Eingängen werden drei Tarnbunker und dahinter zwei Kanonen errichtet. Zudem werden für Notfälle noch ein paar Panzer stationiert. Weiterhin müssen in mögliche MiG-Einflußschneisen ein paar Flaks und in regelmäßigen Abständen ein paar Bunker gebaut werden, die die hin und wieder auftretenden Fallschirmjäger abfangen.

Schickt Ihr einen Spion los, dann solltet Ihr tunlichst auf gegnerische Hunde aufpassen, die Geschmack an dem Schwarzgewandeten gefunden haben.

Trefft Ihr auf Brücken, an denen Ölfässer lagern, so schießt auf die Fässer, und die Brücke ist dahin. Das schränkt den Bewegungsspielraum des Gegners bedeutend ein.

Greift konsequent feindliche Invasoren und Diebe an. Jeder Dollar ist wertvoll, und ein verlorenes Gebäude kann verheerende Wirkung haben.

Die Sowjets trifft Ihr am härtesten, wenn Ihr zuerst die Kraftwerke zerstört. Dann fallen sämtliche Tesla-Spulen aus, und Eure Panzer können nahezu unbehelligt angreifen.

Greift Ihr mit Bodentruppen an, so solltet Ihr immer auf Überzahl achten. Sucht Euch wichtige Ziele aus und laßt Euch nicht von gegnerischen Infanterien beeindrucken.

Errichtet vor allem auf alliierter Seite immer eine Werft. Die **Zerstörungskraft** der Kreuzer ist unübertroffen. Als Sowjet ist eine Werft nur sinnvoll, wenn es der Level erfordert oder Ihr mit den Raketen-U-Booten direkt an die gegnerische Basis herankommt.

Den Torpedos der **Sowjet-U-Boote** könnt Ihr sehr leicht ausweichen, indem Ihr einen **Zickzack-Kurs** einlegt. Entsprechend können die U-Boote den Angriffen der Zerstörer ausweichen.

Parkt ein Fahrzeug auf einem Stück Tiberium. Der Transporter sammelt rundherum das Erz ein. Jedoch nicht das, auf welches Ihr steht. Hier wächst es nach. Verstreut ruhig einige Fahrzeuge in Tiberiumfeldern. Paßt ganz besonders auf Eure Erzsammler auf, da sie für den Computergegner ein gefundenes Fressen sind. Bewacht sie daher mit einer **leichten, beweglichen Panzertruppe**.

Panzer gegen Infanterie. Habt Ihr mehrere Panzer, so laßt sie im Pulk über das Fußvolk drüberfahren. Eigene Infanterie wird hingegen verstreut plaziert, um feindliche Panzer zu verwirren.

Baut als Sowjet immer einen Flugplatz, selbst wenn Ihr keine Luftwaffe einsetzt. Ihr bekommt außer dem Aufklärungsflyer zudem noch kostenlose Fallschirmjäger und Fallschirmbomben.

Als **Alliiertes** könnt Ihr die **Chronopanzer** einsetzen. Sie sind allerdings erst sinnvoll, wenn Ihr Einblick in die gegnerische Basis habt. Ihr schickt sie dann als Kamikazetruppe in die Basis.

Vermeidet Kämpfe in Erzfeldern. Attackiert den Gegner daher möglichst schon vorher bzw. lenkt den Gegner ab und verlagert die Kämpfe außerhalb der Felder.



PlayStation (PAL) Moves

WWF Warzone

Shawn Michaels: Sweet Chin Music
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ↓, ↑, □ + X.

Steve Austin: Stone Cold Stunner
Situation: Tie Up.
→, →, O.

Farooq: The Dominator
Situation: Links vom Gegner stehend.
↑, ↑, ↑, O + X.

Undertaker/Kane: Tombstone Piledriver
Situation: Links vom Gegner stehend.
↓, ↓, ↓, Δ + O.

Golddust: Curtain Call
Situation: Hinter dem Gegner stehend.
→, ↓, ↓, O + X.

Mankind: Mandible Claw
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ←, ↑, O + X.

The Rock: The Rock Bottom
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, →, ↑, Δ + O.

Ken Shamrock: Ankle Lock Submission
Situation: An den Füßen/Gegner liegt am Boden.
←, →, ↑, □, O.

Triple H: The Pedigree
Situation: Links vom Gegner stehend.
→, ↓, ←, Δ + O.

Mosh: Mosh Pit
Situation: Vom obersten Ringseil/Gegner steht.
→, ←, ↑, O + X.

Trasher: Stage Dive
Situation: Vom obersten Ringseil/Gegner am Boden.
→, ↑, ↑, Δ + □.



Übrigens, schaut einmal auf die beiden Seiten zur Nintendo-64-Version von **WWF Warzone**. Dort findet Ihr Bastelanleitungen für den Wrestler-Bastel-Mode, die auch in der PlayStation-Version funktionieren.

Nintendo 64 (US) Tips

F-1 World Grand Prix

Gold Racer:

Klickt in den Exhibition Mode und wählt Driver Williams. Editiert seinen Nachnamen in „Pyrite“ um. Geht zurück in den Startupscreen und klickt Euch wieder hinein. Nun steht Euch ein Gold Driver im Exhibition-, Time-Trial- und dem Zwei-Player-Modus zur Verfügung.

Hawaii Bonus-Track:

Klickt Euch wieder in den Exhibition Mode. Hier wird wieder Driver Williams ausgewählt. Nun wird der Nachname in „Vacation“ editiert. Wieder klickt man sich zurück in den Startupscreen. Ihr findet dann hinter dem European Grand Prix den Bonus-Track.

Silver Racer:

Geht wie oben beschrieben vor und editiert den Nachnamen in „Chrome“ um. Nachdem man sich in den Startupscreen zurück und wieder ins Spiel hineingeklickt hat, steht ein Silver Driver im Exhibition-, Time-Trial- und dem Zwei-Player-Modus zur Verfügung.



Nintendo 64 (US) Tips

Mission:Impossible

Für die US-Version haben wir einige interessante Tips gesammelt. Zuerst einmal die Cheatcodes, die Ihr im Level-Select-Screen eingeben müßt. Als Bestätigung hört Ihr Ethan sagen: „Ah, that's better.“

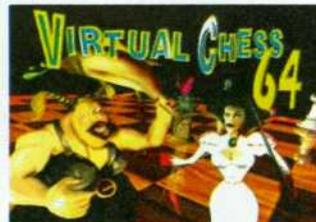
7.65er Silencer Pistol: C↑, L, C→, C←, C↑.
 Uzi mit 30 Schuß: C→, C←, C→, C↓, R.
 Stärkere 9 mm Pistole: R, L, C↓, C↑, C↑.
 Mini Raketenwerfer: R, L, C←, C→, C↓.
 Big Feet Mode: C↓, R, Z, C→, C←.
 Kid Mode: C↓, C↑, R, L, Z.
 Turbo Mode: C↑, Z, C↑, C↑.

Game Bonus: Nachdem Ihr das gesamte Spiel gemeistert habt, solltet Ihr Euch in Geduld üben und den Abspann laufen lassen. Denn hier gibt es noch ein kleine Überraschung.

Nintendo 64 (PAL) Tip

Virtual Chess 64

Kleiner Tip am Rande. Ihr könnt im 2D-Modus die Spielbretter einfach wechseln, indem Ihr C← oder C→ drückt.



PlayStation (PAL) Paßwörter

Snow Racer 98

Gebt als Paßwort **Cute** ein. Hierdurch erhaltet Ihr einen weiteren Charakter.
 Gebt als Paßwort **Raffy** ein. Hierdurch können mehr Strecken befahren werden.

Nintendo 64 (PAL) Cheat

Forsaken 64



Gebt im Startscreen folgende Tastenkombination ein:
 A, Z, Z, ↑, ←, C←, C←, C↓.
 (Mit dem normalen Steuerkreuz, nicht mit dem Analogstick!) Ihr erhaltet eine Meldung und erfret Euch fortan an Unverwundbarkeit.



PlayStation (US) Library Option

Elemental Gearbolt

Eine zusätzliche Option namens Library wird anwählbar, nachdem Ihr das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Normal bewältigt habt.



Nintendo 64 (PAL) Paßwörter

Iggy's Reckin' Balls

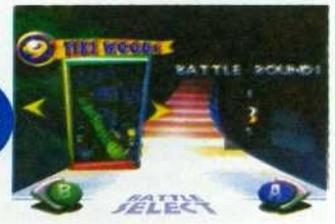
Einen ganzen Stapel netter Paßwörter haben wir für Euch zusammengetragen. Oder sind es gar Cheats? Entscheidet selbst! Um ein Paßwort eingeben zu können, müßt Ihr im Titelscreen die Tasten Z und R gleichzeitig drücken.



happyheads: Alle versteckten Charaktere freischalten.
 theuniverse: Alle zusätzlichen Welten freischalten.
 jumparound: Levelselect während eines pausierten Spiels.
 swopshop: Extreme Charactermixing.
 rolfharris: Pencil Sketch Mode.
 toomuchpie: Fat Ball Mode.
 microballs: Small Ball Mode.
 Zroktoo: Lightning Mode.
 iceprincess: Oberflächen sind eisig.



goeygoogoo: Oberflächen sind schleimig.
 bomberball: Nur Bomben für Power Ups.
 1hitwonder: Ein Treffer und raus.
 toomuchfun: Anderes physikalisches Verhalten.
 imallout: No Power Up Mode.
 nonstop: Turbo Mode.
 nogoodie: Anstatt Goodies gibt es Bomben.
 2times: Double Length Turbo Roll Mode.
 shootshot: Alle blue Projectiles für Power Ups.
 ohmy: FX Mode.
 gobaby: Volle Turbos.



Nintendo 64 (US) Tips

1080°

Grundsätzliche Tips und Hinweise:

Ihr solltet immer erst einmal die Boarder mit ihren zugehörigen Brettern austesten. Meistens entspricht gerade dies den Eigenschaften der Charaktere.

Den **Deadly Fall Course** schaltet Ihr frei, indem Ihr die normalen sechs Strecken auf der Stufe Expert durchspielt.

Den **Dragon Cave Course** erhaltet Ihr, indem im Match Race Mode auf Stufe Hard die fünf dortigen Strecken absolviert wurden.

Den zusätzlichen **Charakter Panda Boarder** erhaltet Ihr, indem Ihr erst einmal den Match Race Mode auf Stufe Expert besteht. Dann müßt Ihr den ersten Platz auf allen Strecken im Trick Mode ergattern. Und abschließend muß noch der Contest Mode komplett mit Platz 1 bewältigt werden. Dann sucht Ihr Euch Rob Haywood aus und bestätigt mit gehaltener A- und C→-Taste.

PlayStation

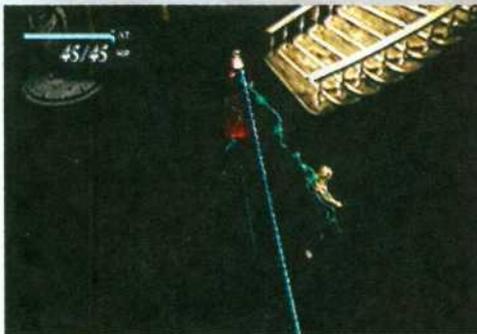
Parasite Eve

Direkt aus der Hölle Manhattans drangen die ersten Tips und Hinweise zu uns



Allgemeine Tips:

- Sprecht mit allen Personen, um Informationen zu sammeln.
- Behaltet die Informationen im Gedächtnis.
- Durchsucht jedes Areal aufmerksam nach Goodies.
- Habt immer genügend Medizin bei Euch.
- Benutzt Eure Bonuspunkte, um Eure Inventar-Kapazität zu erhöhen.
- Verwendet Bonuspunkte, um Eure Active Turns hochzupuschen.
- Benutzt die Tools, um Eure Waffen und Rüstungen aufzurüsten.
- Erledigt immer die Gegner zuerst, die Euch vergiften können.
- Speichert bei jeder Gelegenheit ab.
- Bekämpft am Anfang des Spiels so viele Gegner wie möglich, um Aya auf höhere Level zu bringen.
- Greift leichte Gegner zu Beginn des Games mit dem Schlagstock an, um Munition zu sparen.
- Fragt Personen, die Euch Gegenstände wie Munition geben, öfters! Meist bekommt Ihr dann mehr.
- Laßt am Ende des Games die Credits komplett durchlaufen, um das Bonusspiel zu starten.



Day One: Eve (1) kämpft mit einem einfachen Energiestrahle, den sie alle paar Sekunden auf Euch abschießt. Weicht ihm aus, indem Ihr ständig in Bewegung bleibt.



Day One: Positioniert Euch genau zwischen den Händen und umgeht so, von den beiden Energiebündeln aus Eves (2) Händen getroffen zu werden. Es dürfte aber kein Problem sein, sie zu plätten.



Day One: Der Alligator (1) hat zwei Angriffspunkte, den Schwanz und seinen Kopf. Schaltet erst den Schwanz aus und versucht danach, Abstand zu halten, um seinen Schlägen aus dem Weg zu gehen.



Day Two: Ihr werdet von vier Riesenwürmern angegriffen. Tötet keinen, sondern schwächt sie durch anhaltenden Beschuß. Tötet Ihr doch einen, habt Ihr leichteres Spiel mit den verbliebenen.



Day Two: Versucht auch hier auf engstem Raum, den Schlägen und den Energiebomben von Eve (2) auszuweichen, indem Ihr in Bewegung bleibt. Vorsicht, die Energiebomben kommen von oben.



Day Three: Der mittlere Kopf ist Euer erstes Angriffsziel, weil er die anderen beiden heilen kann. Allgemein solltet Ihr genügend Abstand von ihm halten und Euch nicht in eine Ecke drängen lassen.



Day Four: Die Spinnenfrau versucht Euch durch ihre Netze zu lähmen und dann plattzumachen. Haltet Abstand, benutzt eine Distanzwaffe. Habt Ihr sie genügend geschwächt, geht es in einen In-Fight.



Day Five: Positioniert Euch an der Seite. Habt Ihr ihm genügend HPs abgezogen, teilt er sich und greift Euch in vier Teilen an. Plättet den Kopf zuerst und nehmt dann seinen Platz ein.



Day Five: Haltet Euch von der Frontpartie der Krabbe fern! Mit ihren Augen kann sie Euch bis zu 1000 HPs abziehen, und ihre Scheren ziehen Euch meist 250 HPs ab. Greift sie von der Seite an.



Day Five: Ein alter Bekannter kreuzt Euren Weg: der T-Rex. Stellt Euch hinter ihn, sonst werdet Ihr von seinem Feueratem gebraten. Benutzt „Haste“ aus Eurer PE-Palette und frischt es immer auf.



Day Five: Bei Eve (3) ist die einzige Hilfe, immer in Bewegung zu bleiben und mit einer Distanzwaffe beharrlich auf sie zu schießen. Am besten ist es, Ihr habt genug PE, um Liberation einzusetzen.



Day Five: Eve (4) kann Euch nur noch einen Bruchteil an Schaden zufügen, im Vergleich zu ihrer vorigen Version, aber sie ist verdammt schnell. Benutzt wieder „Haste“ und eine Distanzwaffe.



Day Six: Die erste Version des „Ultimate Being“ ist nicht schwer zu schlagen. Seinen Angriffen könnt Ihr nicht ausweichen, aber sie richten auch nicht viel Schaden an. Ballert ihn einfach nieder.



Day Six: Den Energieblitzen der zweiten Version könnt Ihr einfach entkommen, indem Ihr schnell unter ihn sprintet. Habt Ihr ihn geschwächt, teilt er sich und greift Euch von zwei Positionen an.



Day Six: Bekämpft es ähnlich wie Eve (3). Haltet Abstand und geht erst in einen In-Fight, wenn Ihr es geschwächt habt. Generell beschießt es Euch (100 HPs) oder versucht Euch zu greifen (400 HPs).



Day Six: Benutzt den AT 4 Rocket Launcher und den Barrier aus Eurer PE-Kollektion. Habt Ihr lange genug durchgehalten, bekommt Ihr neue Munition, die Ihr einfach in das Wesen reinsetzen müßt.

Ex Game:

Um in das Ex Game zu gelangen, müßt Ihr die Credits-Palette komplett durchlaufen lassen. Speichert danach ab, und Ihr gelangt in die Ex-Game-Zone. Hier habt Ihr die Möglichkeit, die 77 Stockwerke des Chrysler Buildings zu durchforsten. Allerdings solltet Ihr vorher noch ein paar Levels normal durchspielen, um Aya auf einen höheren Level zu heben. Jeweils nach zehn Stockwerken trifft Ihr auf einen Rundenendgegner, wobei die meisten schon bekannt sind. Hier die drei, denen Ihr noch nicht begegnet seid:

1. Cockroach (50. Stockwerk/4200 HPs)

Nehmt Euch vor ihren Antennen in acht und bewahrt Distanz zu ihnen. Die Schabe legt nach ein paar Runden eine Larve und beginnt selbst zu fliegen. Gebt in jeder Runde einen Schuß auf jedes Monster ab, und Ihr solltet die beiden schnell erledigt haben.

2. Bee (70. Stockwerk/15000 HPs)

Ihr müßt neben der Königin immer daran denken, auch die kleinen Helferinnen abzuschießen, die ihre Königin ständig heilen. Versucht, einen Schuß auf eine Helferin und einen auf die Königin abzugeben. Außerdem solltet Ihr Euren Vorrat an Medizin und Revives aufgefrischt haben, sonst ist der Kampf für Euch schnell zu Ende.

3. The Final Confrontation (77. Stockwerk/??? HPs)

Hoffentlich habt Ihr unterwegs wieder Euren Vorrat an Medizin und Revives aufgefrischt, sonst geht Ihr am besten nochmal zurück und sucht welche. Benutzt zu Anfang des Kampfes Liberation und zieht damit wichtige Energie des Gegners ab. Generell kann ich Euch nur raten, so schnell wie möglich vorzugehen und den Gegner zu schwächen, bevor er sich selbst heilt, denn er kann sich mit einem Schlag 5000 HPs zurückführen.

Nintendo 64

WWF Warzone

Auch zur Nintendo-64-Version haben wir für Euch alle Finishing Moves zusammengetragen. Zusätzlich findet Ihr hier auch die coolsten Typen, die der Bastel-Mode hergibt. Übrigens sind uns lustige Eigenkreationen jederzeit willkommen!

Finishing Moves:



Mankind: Mandible Claw
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 →, ←, ↑, C←, C↓.



Kane/Undertaker: Tombstone Piledriver
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 ↓, ↓, ↓, B, C←.



Shawn Michaels: Sweet Chin Music
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 →, ↓, ↑, A, C←.



Triple H: The Pedigree
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 →, ↓, ←, B, C←.



Mosh: Mosh Pit
 Situation: Vom obersten Ringseil; Gegner steht. →, ←, ↑, C←, C↓.



Thrasher: Stage Dive
 Situation: Vom obersten Ringseil; Gegner am Boden. →, ↑, ↑, B, A.



Shamrock: Ankle Lock Submission
 Situation: An den Füßen; Gegner liegt am Boden. →, ←, ↑, A, C←.



Faarooq: The Dominator
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 ↑, ↑, ↑, C←, C↓.



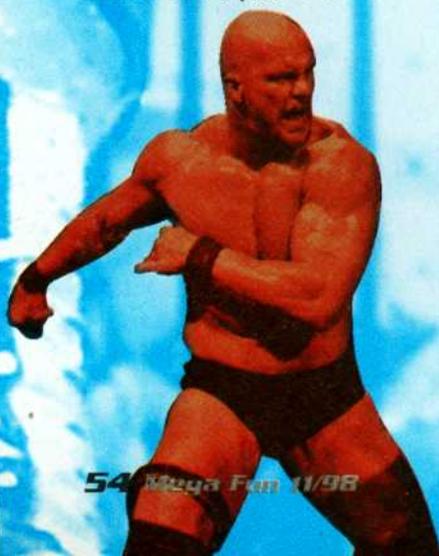
Steve Austin: Stone Cold Stunner
 Situation: Tie Up.
 →, →, C←.



The Rock: The Rock Bottom
 Situation: Links vom Gegner stehend.
 →, →, ↑, B, C←.



Golddust: Curtain Call
 Situation: Hinter dem Gegner stehend, wenn dieser „stun“ ist. →, ↓, ↓, C←, C↓.



Bastel Dir doch selber einen ...


Lara Croft:

Gender: Female; Face: 2; Hair: Pullback; Head Accessories: Sunglasses 3; Shirt: Adventure; Shorts: Safari; Belt: Chain 2; Boots: Brown; Gloves: Finger.


Sable:

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 49; Body Type: Average; Face: 1; Face Schattierung: 49; Hair: Bleach Long; Hair Schattierung: 14/99; Tank-

top: Halter; Tanktop Schattierung: 6/71; Pants: Black; Pants Schattierung: 0/0; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0.


Dusty Rhodes:

Gender: Male; Skin Color: 3; Skin Type: Plain; Body Type: Heavyweight; Face: 2; Hair: Bleach Blond; Armpads: Generic; Armpad Schattierung: 0/0; Shorts: Polkadot; Boots: Yellow; Kneepad: Yellow.


Marty Jannetty:

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 2; Hair: Long Bangs; Tanktop: Color; Armpads: Black; Long Shorts: Color; Pants: Color; Boots: White; Kneepad: Black.


Bill Clinton:

Gender: Male; Skin Color: 4; Skin Color Schattierung: 99; Skin Type: Plain; Body Type: Skinny; Face: 2; Face Schattierung: 99; Hair: Curly 1; Hair Schattierung: 45/0; Shirt: Black 2; Shirt Schattierung: 0/0;

Jacket: Tuxedo; Neck: Tie; Neck Schattierung: 53/0; Pants: Leather 1; Pants Schattierung: 99/0; Shoes: Black 1.


Monica Lewinsky:

Gender: Female; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 99; Body Type: Average; Face: 2; Face Schattierung: 99; Hair: Dark; Shirt: Flag; Jacket: Tuxedo; Gloves: Finger; Neck: Collar; Accessories:

Nylons; Nylon Schattierung: 80/99; Belt: Stud; Shoes: Black 2; Kneepads: Double; Kneepad Schattierung: 75/80.

Ein paar haben wir noch ...

Scorpion:

Gender: Male; Face: 5; Mask: Motocross; Mask Schattierung: 17/99; Hair: No Part; Shirt: White; Shirt Schattierung: 17/99; Jacket: Bubble; Gloves: Finger; Armpads: Tight; Neck: Collar; Pants: Black; Belt: Sash; Belt Schattierung: 8/0; Boots: Black; Kneepads: Yellow; Kneepad Schattierung: 17/99.

Bam Bam Bigelow:

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Plain; Body Type: Heavyweight; Face: 2; Beard: Goatee 1; Head Tattoo: Locust; Head Tattoo Schattierung: 54/98; Shirt: Color; Shirt Schattierung: 99/99; Long Shorts: Flames; Boots: Black; Kneepad: Black 1.

Vader:

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Color Schatt.: 72; Skin Type: Plain; Skin Type Schatt.: 72; Body Type: Heavyweight; Face: 2; Face Schatt.: 72; Head Accessories: Red Strap; Head Accessories Schatt.: 0/78; Tanktop: V Tank; Tanktop Schatt.: 0/99; Gloves: Finger; Gloves Schatt.: 0/0; Armpads: Tight; Armpads Schatt.: 0/0; Pants: Black; Pants Schatt.: 0/0; Boots: Black; Boots Schatt.: 0/0; Kneepad: Black; Kneepad Schatt.: 0/0.

Diesel:

Gender: Male; Skin Color: 4; Skin Color Schatt.: 53; Skin Type: Plain; Skin Type Schatt.: 53; Body Type: Average; Face: 1; Face Schatt.: 53; Hair: Long Bangs; Hair Schattierung: 13/74; Beard: Goatee 1; Beard Schattierung: 0/0;

Tanktop: Black 1; Tanktop Schattierung: 0/0; Gloves: Finger; Gloves Schattierung: 0/0; Armpads: Black 1; Armpads Schattierung: 0/0; Pants: Leather 2; Pants Schattierung: 0/99; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0.

Duke:

Gender: Male; Body Type: Muscle; Face: 1; Hair: Auburn; Accessories: Sunglasses 3; Tanktop: Generic; Tanktop Schattierung: 6/94; Armpads: Gray; Accessories: Bullet; Pants: Denim; Belt: Stud; Boots: Black.

Sub Z:

Gender: Male; Face: 5; Mask: Motocross; Mask Schattierung: 69/99; Hair: No Part; Shirt: White; Shirt Schattierung: 69/99; Jacket: Bubble; Armpads: Tight; Neck: Collar; Pants: Generic; Pants Schattierung: 69/99; Belt: Sash; Belt Schattierung: 51/0; Boots: Black; Kneepads: Black 1; Gloves: Finger 1.

Sgt. Slaughter:

Gender: Male; Skin Color: 3; Skin Color Schatt.: 41; Skin Type: Plain; Skin Type Schattierung: 49; Body Type: Muscle; Face: 1; Face Schattierung: 41; Beard: Mustache 3; Beard Schattierung: 62/57; Head Accessories: Sunglasses 1; Head Accessories Schattierung: 62/57; Armpads: White; Armpads Schattierung: 0/0; Pants: Army; Pants Schattierung: 15/71; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0.

Puke:

Gender: Male; Skin Color: 3; Body Type: Rippled; Skin Type: Average; Face: 5; Hair: Middle

Part; Beard: Beard 1; Gloves: Finger; Armpads: Black; Upper Body Tattoo: Japanese 2; Long Shorts: Irish; Long Shorts Schattierung: 25/99; Boots: Black.

The Patriot:

Gender: Male; Skin Color: 1; Skin Type: Plain; Body Type: Average; Face: 5; Mask: Colored 1; Shirts: Flag; Pants: Flag; Pants Schattierung: 0/87; Boots: White.

Yokozuna:

Gender: Male; Skin Color: 4; Skin Color Schattierung: 34; Body Type: Super Heavyweight; Face: 3; Face Schattierung: 34; Hair: Crew Cut; Hair Schattierung: 7/55; Long Shorts: Red; Long Shorts Schattierung: 0/99; Boots: Black; Boots Schattierung: 0/0; Kneepad: Generic; Kneepad Schattierung: 0/0; Lower Body Accessories: Black Shorts; Lower Body Schattierung: 0/0.

Mike Tyson:

Gender: Male; Skin Color: 2; Skin Color Schattierung: 49; Skin Type: Average; Face: 2; Hair: Crew Cut; Hair Schattierung: 7/55; Tanktop: Degeneration X; Upper Body Tattoo: Barbed Wire 1; Pants: Denim; Boots: Black.

Weitere lustige oder abgefahrene Eigenkreationen sind der Helpline übrigens jederzeit willkommen!

PlayStation

Spyro the Dragon

Folgende Doppelseite soll Euch den Einstieg in die Welt des lila Drachen erleichtern ...

Allgemeine Gegenstände

Hier erhaltet Ihr eine Übersicht aller in Spyro verwendeten Gegenstände



Truhen gibt es nahezu in jedem Level. Spyro kann sie durch Rammen, seinen Feueratem oder Explosionen zerstören.



Diamant-Spender geben immer dann Diamanten frei, wenn man sie anrempelt oder befeuert. Per Sprung kann man die Klunkern aufnehmen.



Verschlossene Truhen lassen sich nur mit dem passenden Schlüssel öffnen. Tip: Die Schlüssel sind immer im selben Level.



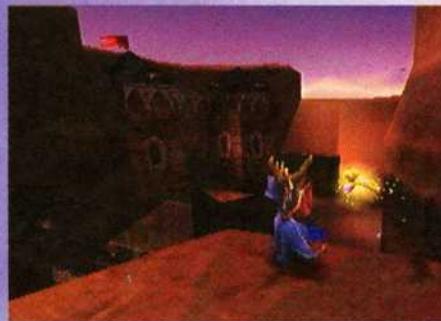
Diamant-Laternen gibt es nur in der Eis-Welt. Nur per Rammattacke fällt der Edelstein herunter.



Artisans, Zuhause - Springt in schneller Folge auf die fünf Bodenplatten, damit sich zwischen den Wasserfällen ein Geheimplatz öffnet. Diese Tür führt Euch zum **Extralevel Sunny Flight**.



Peace Keepers, Zuhause - Laßt Euch von der Rampe ins Portal gleiten. Wichtig: Zuvor muß per Kanone der Berg mit roter Zielscheibe zerstört werden, dann zum **Extralevel Night Flight**.



Peace Keepers, Dry Canyon - Springt zwischen die beiden Türme, erledigt die Gegner dort und befreit einen Drachen. Von hier aus geht Ihr weiter zu einem Felsvorsprung ...



... nun nach links an der Felswand entlang gleiten, bis Ihr einen weiteren Absatz erreicht. Dort befindet sich der am schwierigsten zu findende Drache dieses Levels.



Magic Crafters, Zuhause - Rennt so schnell wie möglich den Abhang hinunter und beseitigt die Zauberer per Rammattacke. Links um die Ecke findet Ihr den **Extralevel Crystal Flight**.



Magic Crafters, High Caves - Mit maximaler Geschwindigkeit müßt Ihr die beiden Höhlen und die Plattform rechts daneben ansteuern. Fallt Ihr herunter, greifen drei gelbe Elfen rettend ein.



Beast Masters, Zuhause - Findet diesen Tempel mit einem leeren Brunnen davor. In diesem Brunnen ist ein Geheimplatz mit dem Portal zum **Extralevel Wild Flight**.



Beast Masters, Tree Tops - Geht am Anfang dieses Levels zuerst durch das linke Fenster. Dort gibt es viele Diamanten und Drachen zu finden. Hier sehr wichtig: die Beschleunigungsrampen.



Beast Masters, Terrace Village - Mit den Feuerwerkskörpern könnt Ihr Truhen knacken, die Spyro sonst nicht öffnen würde. Die Raketen lassen sich nicht steuern.



Beast Masters, Misty Bog - Bevor es nach Hause geht, solltet Ihr auf die schmale rechte Plattform springen und von dort auf das Gebäude im Hintergrund mit dem letzten Drachen des Levels.



Dream Weavers, Zuhause - In der Mitte des Levels befindet sich eine Kanone. Richtet sie auf diese Kerle, damit Ihr an ihnen vorbeikommt. Dahinter findet Ihr den Extralevel **Icy Flight**.



Gnastys Welt, Twilight Harbour - Einer der verzwicktesten Levels überhaupt. Um an dieses Extraleben und versteckte Diamanten zu kommen, müßt Ihr zuerst durch das große Portal laufen ...



... durch die Halle hindurch, über die Brücke hinweg und dann die Kurbel aktivieren. Jetzt mit der Speed-Rampe hinter Spyro Schwung holen, um das höhergelegene Plateau zu erreichen.



Gnastys Welt, Gnorc Gnexus - Habt Ihr Gnasty Gnorc besiegt und das Spiel 100%ig gelöst, öffnet sich der letzte Drachenkopf und Ihr dürft den tollen Extralevel **Gnastys Beute** spielen.



Extralevel Gnastys Beute - Laßt Euch rechts den Turm hinuntergleiten. Schlüpf dann durch das Fallgitter hindurch zu einer verborgenen Region. Durch den Turm kommt Ihr wieder zurück.



Extralevel Gnastys Beute - Wenn Ihr an dieser Stelle seid, springt auf die linke Plattform. Verfolgt diesen Weg bis hinter den Wasserfall. Dort findet Ihr auch die allerletzten Diamanten.

Allgemeine Gegenstände

(Fortsetzung)



Ventilatoren müssen mindestens dreimal angefaucht werden, bevor sie Diamanten freigeben. Die Richtung ist egal.



Fässer dienen nicht nur den Gegnern als Wurfgeschosse. Mit einem gezielten Rempel kann Spyro entlegene Truhen knacken oder attackieren.



Extraleben sind meistens sehr gut in den Levels versteckt. Aber in jedem Level gibt es mindestens einmal das lugende Augenpaar zu finden.



Elfen verleihen Spyro mit ihrem magischen Kuß enorme Feuerkraft. Mit ihrer Hilfe kann er übermächtige Gegner und Türen bezwingen.



Gelbe Feen erzeugen magische Winde, die Spyro auf höhere Plattformen bringen. Dafür müßt Ihr jedoch immer drei Feen befreit haben.

PlayStation

MediEvil

Als Untoter hat man es wirklich nicht leicht! Zum einen ist man tot, und zum anderen muß man noch ein ganzes Land von der Plage Zarok befreien. Aber was soll's, machen wir uns auf den Weg ...

- Level 1: Dans Krypta
- Level 2: Der Friedhof
- Level 3: Der Friedhofshügel
- Level 4: Das Bergmausoleum
- Level 5: Die Rückkehr zum Friedhof
- Level 6: Das Vogelscheuchenfeld
- Level 7: Die Kürbisschlucht
- Level 8: Die Kürbisschlange
- Level 9: Das schlafende Dorf
- Level 10: Die Irrenanstalt
- Level 11: Die Anstaltsverliese

- Level 12: Die Zaubererde
- Level 13: Die Ameisenhöhle
- Level 14: Der Totentümpel



- Level 15: Der See
- Level 16: Die Kristallhöhlen
- Level 17: Die Galgenschlucht
- Level 18: Die Spukruinen
- Level 19: Das Geisterschiff
- Level 20: Die Eingangshalle
- Level 21: Das Zeitmeßgerät
- Level 22: Zaroks Höhle



1. Level 1: Dans Krypta

Bei der Durchsuchung der Krypta findet Ihr auch schon die ersten Waffen, wie das kleine Schwert und die Wurfdolche. Die Erdrune öffnet die erste Tür. Die auffällige Mauer, hinter der sich noch einige Schätze befinden, zerschlagt Ihr später mit dem Hammer.



2. Level 2: Der Friedhof

Nehmt den Schild am Anfang des Levels mit und macht Euch auf die Suche nach der Erdrune auf dem Hügel und der Chaosrunen, die sich im hinteren Feld befindet. Am Ende der schmalen Gasse seht Ihr eine Engelsstatue, die Ihr möglichst nicht vor dem Tor anschießen solltet ...



3. ... da sie Euch sonst dieses vor der Nase schießt. Die Statue öffnet jeweils eines der drei Tore. Um sie zu bewegen, müßt Ihr mit der Waffe darauf einschlagen. Füllt auf dem weiteren Weg den Kelch, den Ihr bei der Statue wiederfindet. Im Heldensaal bekommt Ihr dafür eine Axt, die sich im Nahkampf und als Wurfwaffe gut bewährt.



4. Level 3: Der Friedhofshügel

Schaut unter dem Pfad der rollenden Felsen nach der Keule. Von oben ist sie leicht erreichbar. Damit können die davor liegenden Gesteinsbrocken zerschlagen werden. Auf der anderen Seite zerstört Ihr den Felsen, um den Eingang freizumachen. In der Höhle findet Ihr hinter einem Bücherregal einen Raum mit einem Feuer.



5. Damit steckt Ihr die Keule in Brand und setzt sie im nächsten Raum ein, um den Kessel in der Mitte anzuzünden und alle Zombies zu befreien. Schaut in den Nischen nach, um einen Hexentalisman, einige andere Extras und den Kelch zu finden. Am Ende des Levels frischt Ihr Euch noch einmal auf und sammelt das Gold vor dem Tor und im Heldensaal ein.



6. Level 4: Das Bergmausoleum

In der Halle zerschlagt Ihr mit der Keule die Särge. Beim Sarg oben rechts befindet sich ein Durchschlupf. Lauft hier entlang und benutzt erst den linken Gang. Nach Erhalt der Rune geht Ihr wieder zurück und nehmt den mittleren Gang. Holt hier die Mond- sowie die Chaosrunen.



7. Danach könnt Ihr den letzten Gang öffnen, an dessen Ende sich die Notenblätter befinden. Diese setzt Ihr beim Klavierspieler ein, um in den Raum mit dem Kelch zu kommen. Erst jetzt schiebt Ihr in den Katakomben die Feuersäule unter das Dämonenherz und sucht nach dem dazugehörigen Dämon.



8. Mit der Keule könnt Ihr übrigens die lästigen Glasfallen zerstören. Der Glasdämon wird mit gezielten Treffern der Axt zerstört. Zielt darauf, wenn er das Herz zum Angriff vorbereitet. Nach dem Kampf erhaltet Ihr den Schädelsschlüssel, der sich am Friedhof einsetzen lässt. Den Kampfhammer im Heldensaal solltet Ihr nicht vergessen.



9. Level 5: Die Rückkehr zum Friedhof

Die Rune am Hügel ist leicht zu finden, und bei der stetig ansteigenden untoten Bevölkerung habt Ihr schnell den Kelch voll. Laßt Euch nur keine Waffen stehen. Schiebt die drei Steinblöcke vor die Brücke, um diese überqueren zu können. Dahinter erwarten Euch zwei Wächter, die Euch nach ihrem Tod ein Goodie übergeben.



10. Level 6: Das Vogelscheuchenfeld

Geht zum Kohlewagen, den Ihr wegschiebt, geht weiter zum Roboter und schlägt den Steuermann mit der Axt von seinem Roß. Die erhaltene Rune nutzt Ihr, um in das Haus der Fledermäuse zu gelangen, in dem es die Erdrune zu holen gibt. Kämpft gegen einen zweiten Roboter und sucht dann nach Kul Katura in der Truhe.



11. Geht weiter durch das Maisfeld, an sämtlichen Maschinen vorbei, bis kurz vor dem Ausgang nach dem Ersatzteil gesucht wird. Damit lauft Ihr zur verschlossenen Tür und benutzt hier den Hintereingang. Klettert nach oben, betätigt den Schalter für die Maschine und setzt dann das Teil ein. Damit wird der Weg zum Kelch und dem breiten Schwert im Heldensaal frei.



12. Level 7: Die Kürbisschlucht

Zwischen den reifen Kürbisköpfen und Wurzeln findet Ihr im rechten Gang die Mondrunen. Im Haus am Ende der Straße dreht Ihr die Plattform nach oben. Mit der Rune öffnet Ihr das nächste Tor und holt die Chaosrunen. Im nächsten Abschnitt fährt Ihr mit dem letzten Pilz nach oben und springt nach rechts auf einen Pfad, der Euch zur Erdrune führt...



13. ... die das Tor zum Turm öffnet. Das Monster hinter dem Tor mit der Sternrunen nach den Pilzen bearbeitet Ihr solange mit dem Hammer (Kürbisköpfe sind dagegen auch allergisch), bis Ihr an die Zeitrune kommt. Den Kelch findet Ihr am Anfang des Levels gleich neben dem Shop. Schaut Euch die Wände genauer an.



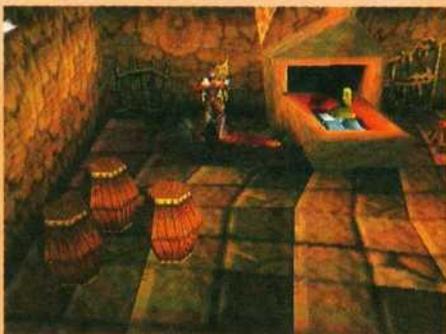
14. Level 8: Die Kürbisschlange

Findet die acht Schoten und trifft König Kürbis. Siegt und sucht nach dem Hexenkessel, benutzt das Hexenamulett, und Ihr bekommt dafür den halben Drachenedelstein. Springt danach in den nahegelegenen Brunnen, wo Ihr den Kelch findet. Nun bekommt Ihr im Heldensaal den Langbogen.



15. Level 9: Das schlafende Dorf

Holt die Mondrunen im Haus in einer Nebengasse, lauft zur Anlegestelle, betretet das Haus, öffnet das Gitter und schiebt ein Faß auf den Schalter, der die Falltür zum Keller öffnet. Lauft tief in den Keller, wo im hintersten Zimmer per Schalter die Statue im Raum darüber in erreichbare Höhe gebracht wird.



16. Der Schalter an der Anlegestelle wird benutzt, um den Brunnen auszuschalten. Mit der Chaosrunen geht Ihr daneben in die Bibliothek. Hier ist die Kreuzifixgußform, die mit der Büste zum Hufschmied gebracht wird. Schmelzt die Büste ein, und Ihr erhaltet das Kreuzifix, das Ihr in der Kirche einsetzt. Damit öffnet sich das Tor am Teich.



17. Durchsucht das neue Gebiet und geht über den Kamin in das Gebäude. Setzt den Tresorschlüssel ein, und Ihr bekommt das Schattenartefakt. Legt dann den Hebel um, welcher das letzte Tor öffnet. Achtet darauf, daß im gesamten Level nur die Soldaten getötet werden, die restliche Bevölkerung muß bis zum Schluß überleben, falls Euch was am Kelch liegt.



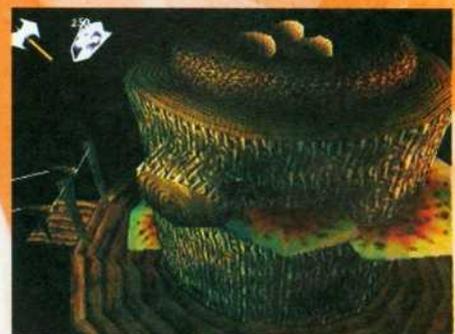
18. **Level 10: Die Irrenanstalt**
Geht nach rechts zum Rätselmeister, der Euch die Aufgaben auf sagt.
Rätsel 1: Findet die fünf Sterne, die im Labyrinth versteckt sind. **Rätsel 2:** Bringt die Masken in die Position, mit den lächelnden Gesichtern nach vorne. **Rätsel 3:** Bringt die Chaosrunen zum ersten Schalter, um das Gitter zu öffnen.



19. Die damit befreite weiße Maus lockt Ihr zum Elefanten.
Rätsel 4: Die Mauer hinter den Elefanten schlägt Ihr ein, laßt Euch in das Loch fallen und schiebt die drei Lampen vor die Symbole an der Wand.
Rätsel 5: Schlagt nun noch die Schachfiguren auf die entsprechenden Felder, um den Ausgang zu öffnen.



20. **Level 11: Die Anstaltsverliese**
Ihr trefft hier auf Horden von Zombies. Hundert davon sollt Ihr auf dem Weg nach unten aus dem Verkehr ziehen, bevor sich die nächste Tür öffnet. Im tiefen Innern des Verlieses findet Ihr dann alles, was Fortesque so braucht, den Kelch und den zweiten Teil des Drachensteins. Im Heldensaal gibt es dann die Armbrust.



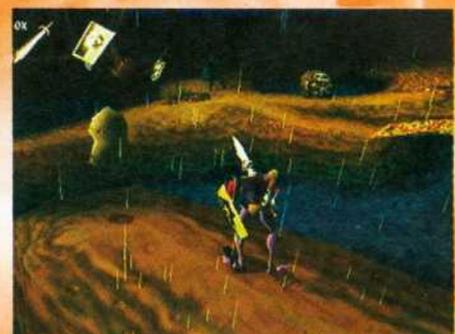
21. **Level 12: Die Zaubererde**
Auf dem Boden warten feuerspeiende Frösche und ziemlich aggressives Gemüse, und hoch auf den Bäumen wartet der Drachenvogel. Mit der Gondel fahrt Ihr nach oben und rollt die Eier aus dem Nest. Jetzt könnt Ihr die nächste Tür öffnen, setzt das Schattenartefakt ein, um hier weiterzukommen.



22. Tretet auf die Symbole Feuer, Erde, Wasser und Luft. Bei den feuerspuckenden Dämonen setzt Ihr den Schattentalisman ein. Tötet die zwei Dämonen-Vögel und haltet Ausschau nach weiteren Gegnern, um den Kelch zu füllen. Wieder im Heldensaal angelangt, besorgt Ihr Euch den Schild.



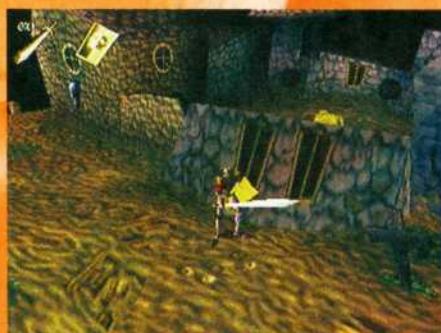
23. **Level 13: Die Ameisenhöhle**
Benutzt das Hexenamulett mit dem Kessel in der Zaubererde. Sucht nach der Fee im rechten Gang (mit dem Hammer öffnen). Rettet dann die sechs Feen und sucht nach sechs Bernsteinen für die Waldhexe. Übrigens kann die Ameisenkönigin nur während ihrer Felsenwerfattacke verletzt werden.



24. **Level 14: Der Totentümpel**
Sammelt acht Seelenhelme ein, während Ihr die Bleicher in den Sumpf schiebt. Skelette und Dämonen können mit der Axt zerstört werden. Mit der Rune kehrt Ihr zum Fährmann zurück. Übergebt ihm die Helme, damit er Euch zum Levelende führt. Habt Ihr bisher alle Kelche zusammen, erhaltet Ihr im Heldensaal eine Ladung Gold.



25. **Level 15: Der See**
Der erste Weg führt zum Ausgang und zu den ersten zwei Runen. Lauft zur verstellbaren Plattform zurück, die so eingestellt wird, daß Ihr den zweiten Steg entlanglaufen könnt. Die lästigen Gegner schaltet Ihr mit dem Hammer aus und aktiviert die drei Kristallapparate, um den Strudel einzufrieren.



26. Springt dann hinein, und Ihr findet nach einem unterirdischen Tunnel den Pokal, dahinter die Sternrunen in einem Haus, und Ihr sucht im Strandhaus nach einem Schalter, der die nahegelegene Tür öffnet, damit Ihr zum Ausgang könnt. Seid Ihr bereit für den Heldensaal, dann holt Ihr jetzt das Zauberschwert ab.



27. **Level 16: Die Kristallhöhlen**
Zerschlagt alle Kristalle, in denen sich Minotauren und Kobolde befinden. Hinter der Tür, welche mit der Erdrunen geöffnet wird, seht Ihr einen Wasserfall, hinter dem es die nächste Rune zu finden gibt. Setzt den Drachenedelstein in den Drachenkopf ein und besiegt den Drachen, indem Ihr die Decke einstürzen laßt.



28. Jeder Treffer bringt dabei 50 Punkte. Ist der arme Drachen besiegt, hinterläßt er Euch die Drachenrüstung, die für ein Weiterkommen unverzichtbar ist. Holt Euch nur noch den Kelch am Anfang des Levels und dann den magischen Langbogen im Heldensaal ab.



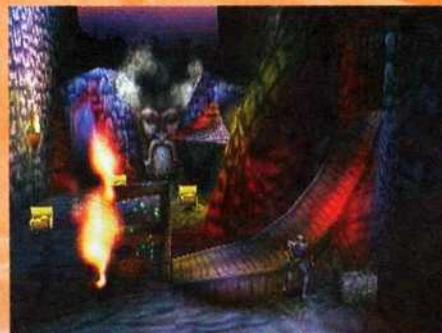
29. **Level 17: Die Galgenschlucht**
Mit der Drachenrüstung könnt Ihr hier weitermachen. Zwischen all den Mumien und Galgen findet Ihr einen Weg durch die Feuerwand. Hier betätigt Ihr die Bodenschalter, und alles öffnet sich. Sammelt fleißig ein und verlaßt die Welt durch das Runentor. (Blitze im Heldensaal mitnehmen!)



30. **Level 18: Die Spukruinen**
Ihr sollt die gefangenen Bauern befreien und Dämonenwachen töten. Doch zuerst scheucht Ihr die Hühner zu den Körnern, die erst aufgefressen werden, bevor die Bodenplatte frei wird und das Falltor öffnet. Holt links auf der Burgmauer die Chaorune ab. Löscht das Feuer unter den Gefangenen, bevor Ihr den Schalter betätigt, um sie zu befreien.



31. Im Thronsaal fällt Ihr nach unten, nehmt König Peregrins Krone an Euch und bringt sie in den Thronsaal, wo sie benutzt wird. Nach einem Gespräch mit dem König werdet Ihr an einen anderen Ort teleportiert. Nehmt die Erdrune mit, legt den Schalter um und entsorgt die Steinfiguren mit der Drachenrüstung. Danach schnell weiter, denn Ihr habt nur zwei Minuten Zeit zu entkommen.



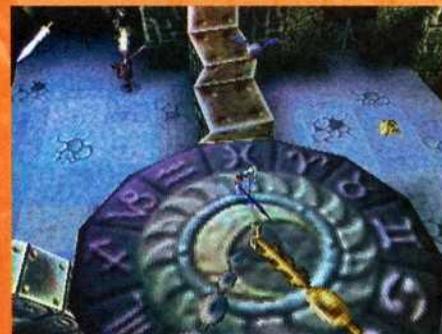
32. Mit der Erdrune stoppt Ihr den Ölfluß und könnt darüber hinweg. Lauft jetzt weiter bis zum Katapult und legt den Schalter davor um. Der herunterrollende Felsen fliegt darauf und wird nach vorne katapultiert, um Euch den Weg freizumachen. Steigt dann selbst darauf, um nach draußen in die Freiheit zu fliegen, bevor das Schloß einstürzt.



33. **Level 19: Das Geisterschiff**
Holt die Mondrune vom Mast und die Sternrune aus der Kabine. Habt Ihr Probleme mit den Skeletten? Tötet erst die Offiziere, und der Rest löst sich von selbst. Ganz vorne, am Bug des Schiffes, findet Ihr den hölzernen Kapitän, den Ihr mit den Kanonen vernichten könnt. Haltet einfach die brennende Keule an die Kanonen, um diese zu zünden.



34. **Level 20: Die Eingangshalle**
Nichts ist einfacher als das. Lauft erst den linken Gang entlang bis vor den Ausgang, lauft wieder zurück und holt Euch den Kelch. Der Weg nach draußen steht nun offen. In der Eingangshalle gibt es leider auch nichts mehr zu holen.



35. **Level 21: Das Zeitmeßgerät**
Besorgt Euch die Mondrune links vom Uhrwerk und seht Euch dann den Abschnitt über der Uhr an. Hier findet Ihr die Erd- und die Chaorune. An den Laserkanonen ist ein Schalter, der diese für drei Sekunden stoppt. Verdreht eine von ihnen mit einem Geschöß. Danach geht es hinaus, und die Drehscheibe wird bewegt, und zwar ...



36. ... in die entsprechende Richtung. Gute Fahrt! Zunächst findet Ihr die Mondrune, um das nächste Tor zu öffnen. Im Abschnitt darauf legt Ihr die beiden Schalter, jeweils für eine Torhälfte des Hauptausgangs, um. Den Kelch dürftet Ihr jetzt wohl auch voll haben. Die Laserkanonen werden so verdreht, daß sie aktiviert einen Kreis bilden und die Hülle um den Kelch zerstören.



37. **Level 22: Zaroks Höhle**
Endlich steht Ihr vor Zaroks Schloß, aber so leicht bekommt Ihr ihn nicht. Als erstes versucht Ihr, mit guten Blitzstrahlen Eure Armee am Leben zu erhalten, bis alle Gegner zerstört sind. Dann kämpft Ihr gegen den Reiter, bei dem Ihr die Drachenrüstung ausprobiert. Na, noch genug Energie für den letzten Kampf? Auch hier ist die Drachenrüstung perfekt!!!



The End
The End



PlayStation Tenchu

Verschmelzen mit den Schatten der Nacht ... auch ein Ninja muß sein blutiges Handwerk erst einmal lernen, oder er cheatet



Folgende Cheats gebt Ihr im Item-Select-Screen ein:
 Item Capacity 99: R2 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, ↓ eingeben.
 Alle versteckten Items: R1 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, ← eingeben.
 Item Inventory aufstocken: L2 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, → eingeben.



Folgende Cheats gebt Ihr im Missions-Select-Screen ein:
 Alle Level anwählbar: R1 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, → eingeben.
 Enemy Layout ändern: L2 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, ← eingeben.
 Japan Voice aktivieren: L1 gedrückt halten und □, □, △, △, →, →, ↑, ↓ eingeben.



Eine Schwierigkeit im Spiel besteht darin, Gegner, die im Rücken der Spielfigur sind, zu bekämpfen. Macht schnell einen Salto nach hinten, und Ihr habt bessere Chancen!



Lebensenergie wieder auffüllen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt zügig folgendes ein: □, □, △, △, →, →, ↑, ←. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, springt das Game von sich aus wieder um, und Ihr befindet Euch wieder mitten in der Action.



...ehrlich,
ich hab' die ganze
Zeit an Dich gedacht

**TOMB
RAIDER II**
STARRING
LARA CROFT



MOTIV 1
1,18M x 1,68M



...ehrlich,
ich hab' die ganze Zeit an Dich gedacht

**TOMB
RAIDER II**
STARRING
LARA CROFT



MOTIV 2
2,36M x 0,84M

FÜR NIX UND WIEDER



NIX.

Das Probe-Abo MEGA FUN:
Eine Ausgabe kostenlos testen
und zusätzlich ein Original-
Lara-Plakat abstauben!

Wer jetzt **MEGA FUN** im Abo testet, erhält eines der abgebildeten **Lara Croft-Originalplakate** als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)!
Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgendes Original-Lara Croft-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!):

- Motiv 1 (Sitzende Lara), Art.-Nr 1174 oder
- Motiv 2 (Liegende Lara), Art.-Nr 1175

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wieder erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Düstere Videospield-zukunft

Ich würde gerne mal von der Einzelhändlerseite aus den deutschen Videospieldmarkt kommentieren. Mal ganz davon abgesehen, daß es wunderschön ist, sein Hobby zum Beruf zu machen und bei einem Videospieldversand zu arbeiten, ist die momentane Lage schon bisweilen etwas ungerecht. Deutschland ist ohne Zweifel das Land der Raubkopien. Prozentual wird nirgendwo mehr kopiert als bei uns (eigene Aussage des PlayStation-Erfinders). Außerdem erscheinen hierzulande fast alle Titel zuletzt. Diese PAL-Spiele sind dann im Vergleich zum NTSC-Original meistens langsam wie eine Schnecke, haben schwarze Balken und sind schlecht oder gar nicht übersetzt. Manche Spiele wurden auch speziell für Deutschland zensuriert, und wenn nicht, werden sie bald indiziert oder sogar beschlagnahmt, immer vorausgesetzt ein Spiel kommt überhaupt nach Deutschland. Aber das ist noch nicht alles! Eine Prognose für die Zukunft: Andere Firmen werden sich an Nintendo und Konami ein Beispiel nehmen, und es dürfen gar keine Spiele mehr importiert werden. Das Verbot, gebrauchte Spiele zu verkaufen, wird auch hierzulande eingeführt. Der versprochene Kopierschutz kommt doch nicht. Das 2.000ste Action-Ballerspiel wird veröffentlicht und langweilt genauso. Videospiele werden dem Kunden nur noch als geschnittene PAL-Version zwischen Videokassetten und Surroundanlagen dargeboten. Wir Fachhändler machen es dem Vorbild nach und beraten die Kundschaft gar nicht mehr - wir sind doch nicht blöd!

B.K. (möchte anonym bleiben)



Kalimera!

Na, wieder alle gesund aus dem Urlaub zurückgekehrt? Falls Ihr es immer noch nicht mitbekommen habt: Die Weihnachtszeit steht vor der Tür, und das bedeutet nicht nur Software ohne Ende, sondern in diesem Jahr ist der Verkaufsstart für Dreamcast und somit der Beginn einer neuen Konsolen-Generation. Die Mega Mail ist genau der richtige Ort dafür, sich über dieses Thema auszutauschen, was auch in den letzten Ausgaben stets passierte. Ansonsten möchte ich noch ankündigen, daß wir demnächst eine bessere E-Mail-Adresse bekommen.

Euer Mega-Fun-Team

Dein Brief schwankt offensichtlich zwischen Wut und Zynismus hin und her, trifft aber dennoch bei einigen Punkten den Kern. Ich kann zwar aus Platzgründen nicht auf alle Punkte eingehen (ich muß ohnehin nicht zu allem meinen Senf dazugeben), einige Dinge muß ich dennoch ansprechen. Es stimmt schon, daß Deutschland alles andere als ein Mekka für Videospielder ist. Ich meine damit nicht nur die teilweise windigen BPS-Bestimmungen, sondern auch das allgemeine, völlig veraltete Jugendschutzgesetz (zum Teil noch aus den 50er Jahren), das Personen unter 18 Jahre verbietet, in Spielhallen Rennspielautomaten zu zocken. Überall in den westlichen Industrieländern gibt es coole Namco Wonderlands und Sega Parks, nur in Deutschland ist in diesem Bereich Totentanz angesagt. Was, bitte schön, ist schädlich daran, wenn ein 16jähriger in eine reine Videospieldhalle geht? Davon abgesehen, entgehen Deutschland durch dieses ominöse Gesetz auch viele Arbeitsplätze. Hoffentlich wird sich im Rahmen einer allgemeinen EU-Gesetzesangleichung in diesem Bereich etwas Entscheidendes verändern. Beim Verbot von Import-Titeln spielst Du offensichtlich auf den Fall Metal Gear Solid an, bei dem Konami einige Importhändler eine saftige Abmahnung aufgebremmt hat. Tja, das ist sicherlich ärgerlich. In gewisser Weise kann ich die Hersteller da aber durchaus verstehen. Schließlich geht es hier um sehr viel

Geld. Ansonsten bleibt zu hoffen, daß Du mit Deiner düsteren Prognose nicht recht haben wirst. Ich denke allerdings, daß eine neue Konsolengeneration schon bald den nötigen frischen Wind bringen wird - wollen wir wetten?

Model-3-Qualitäten

Es ist nicht zu fassen! Da wettet dieser Robert Müller in der Ausgabe 10/98 gegen Dreamcast, ohne die Kiste je gesehen zu haben. Wißt Ihr, wie sich Herr Müller anhört? Wie ein fanatischer PlayStation-Fan, der bemerkt hat, daß seine Lieblingskonsole bald vollkommen ausgereizt ist, und nun Angst hat, Sega könnte Sony diesmal schlagen. Deshalb versucht er, die übrigen Spieler davon zu überzeugen, Dreamcast habe nicht viel mehr auf dem Kasten als ein N64, und das nicht nur in der Mega Fun! Denselben Brief hat nämlich auch ein Konkurrenzmagazin wortwörtlich abgedruckt. Robert will allen schon vorher weismachen, daß Dreamcast Model-3-Board-Qualitäten niemals erreichen werde, was er mit der Anzahl der Power VR Chips begründet. Jede Wette, daß seine „sichere Quelle“ jemand ist, der sich mit Arcade-Platinen beschäftigt (vielleicht ein Automatenaufsteller) und alle Chips gezählt hat, auf denen NEC draufsteht. Verschwiegen wurde jedoch, daß das Model-3-Board trotz seiner Performance „nur“ ein 32-Bit-System ist. Die fehlenden Power VR Chips könnte Dreamcast mit seiner flotten CPU jedoch wieder ausgleichen. Deswegen an alle, die auf Dreamcast warten: Laßt Euch nicht beirren, traut lieber Euren eigenen Au-

gen! Dann werden wir nämlich sehen, wer letztendlich recht hat. Übrigens: Ich bin ein PlayStation- und N64-Spieler. Jetzt noch zwei Fragen: 1. Was ist mit dem Sega Magazin passiert? 2. Wird Harley Davidson & LA-Riders für das Dreamcast erscheinen?

Thilo

Grundsätzlich: Es zeugt von einer gewissen Verbohrtheit, wenn man all-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

1. Banjo Kazooie
- (5) 2. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
2. Int. Superstar Soccer 98
- (-) 1. Monat Sportspiel Konami
3. Forsaken
- (2) 3. Monat Shoot 'em Up Iguana/Probe
4. Diddy Kong Racing
- (3) 2. Monat Rennspiel Rare
5. Super Mario 64
- (-) 1. Monat Jump & Run Nintendo

Leserhits PlayStation

1. Gran Turismo
- (1) 3. Monat Rennspiel Sony
2. Tekken 3
- (-) 1. Monat Beat 'em Up Namco
3. Indiziertes Spiel
- (2) 6. Monat Horror-Adventure Capcom
4. Colin McRae Rally
- (-) 1. Monat Rennspiel Codemasters
5. Final Fantasy VII
- (3) 4. Monat Rollenspiel Squaresoft

Leserhits Saturn

1. Panzer Dragoon Saga
- (3) 3. Monat RPG Sega
2. Command & Conquer
- (-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin
3. Sega Rally
- (2) 2. Monat Rennspiel AM3
4. Winter Heat
- (1) 2. Monat Sportspiel Sega/Data East
5. Indiziertes Spiel
- (-) 1. Monat Horror-Adventure Sega/Capcom

zu einseitig für eine Konsole Partei ergreift, egal ob PlayStation, Nintendo 64 oder Saturn. Meines Erachtens ist es sogar ungemein kindisch, wenn man - am besten noch mit der Unterstützung von allerlei Kraftausdrücken - seine eigene Konsole in den Himmel lobt und die Konkurrenz beleidigt. Ich möchte Robert nun keine tendenziöse Absicht unterstellen, es ist jedoch schon verdächtig, daß er dieselbe Aussage gleich in zwei Magazinen veröffentlicht. Um die quälende Frage Model-3-Qualitäten mit einem Ja oder Nein zu beantworten, sei gesagt, daß ich in Japan war und live Sonic Adventure erleben durfte. Gleich anschließend bin ich, noch beeindruckt von dieser Präsentation, in die Spielhalle gegangen, um Daytona USA 2 zu spielen, bekanntlich eines der letzten Model-3-Werke, und ich war von der Grafik zunächst einmal enttäuscht, da Sonic Adventure einfach besser aussieht. Dabei hinkt der Vergleich sogar, denn Sonic Adventure bietet eine völlige Bewegungsfreiheit, während bei Daytona 2 die Grafiken in dem Sinne vorberechnet sind. Ich denke, daß Dreamcast auf jeden Fall Model-3-Qualitäten besitzt, sie sogar übertrifft. Dieser Punkt ist um so faszinierender, als daß Sonic Adventure noch die allererste Software-Generation darstellt - was ist somit in drei Jahren auf der Maschine möglich?! Daher liegt Robert mit seiner windigen Argumentation schlichtweg falsch. Die 100 % sichere Antwort bezüglich der Leistungsstärke werden wir übrigens in der nächsten Ausgabe liefern können, da wir an der zweiten Dreamcast-Präsentation in Tokyo teilnehmen werden, auf der das erste Software-Line-Up vorgestellt wird. Zu Deinen Fragen:

1. Ein stark abgespecktes Sega Magazin erhalten momentan nur noch die Mega-Fun-Abonnenten. Sobald Dreamcast hierzulande erscheint, soll das Magazin vermutlich unter dem gleichen Namen wieder überall erhältlich sein.
2. Möglich ist es auf jeden Fall, ich denke aber nicht in dieser Form, da die Grafik Dreamcast unterfordern dürfte und Sega immer wieder betont, daß sie keine reinen Automaten-Konvertierungen auf den Markt bringen werden.

Einfach schnuckelig

Ich schreibe nur sehr selten Leserbriefe, aber heute muß ich mal etwas loswerden. Anlaß ist der Brief von Samira aus Düsseldorf. Wenn Samira Leon als „knuddeligste männliche Videospieldfigur“ bezeichnet, dann scheint sie „Castlevania - Symphony of the Night“ nicht zu kennen. Ich habe es monatelang mit wachsender Begeisterung gespielt und spiele es sogar immer wieder durch. Alucard ist für mich der schnuckeligste Typ aller Zeiten. Das Spiel alleine ist schon super, aber der Held ist einfach umwerfend!! Ich wüßte gerne, welches lebende Vorbild er hat.

Renate Schiffmann, Siegen

Schon interessant: Die Suche nach dem hübschesten männlichen Videospieldcharakter scheint sich allmählich zu einem eigenen Forum zu entwickeln. Beim nächsten Leser Award sollten wir aus diesem Grund eine neue Kategorie einführen (Coolster Videospieldheld). Warum eigentlich nicht, ich kenne schließlich auch ein Mädchen, die sich in ihrer Kindheit in Captain Future verliebt hat. Daher kann ich mir auch gut vorstellen, daß weibliche Videospielder (die es nach wie vor viel zu selten gibt) sich in einen von unzähligen Videospieldcharakteren verknallen. Mich würde es allerdings einmal interessieren, ob auch männliche Zocker so emotional auf eine Digi-Schönheit reagieren? Übrigens: Ich habe wirklich keinen blassen Schimmer, wer als lebendes Vorbild diene.

Kleinanzeigenärger

Ich hatte in der XXXX! im Kleinanzeigenmarkt eine Anzeige stehen, in der ich Videospiele und Konsolen suche bzw. kaufe. Nun war ich mit meiner Familie im August im Urlaub und kam am 29.08. wieder zu Hause an. Am Abend dieses Tages bekam ich einen Anruf mit folgendem Inhalt: „Haben sie schon viele Pakete erhalten? Wir haben uns einen Spaß erlaubt und für sie Pakete im Wert von über 2000 DM bestellt.“ Ich hatte

tatsächlich im Briefkasten mehrere Benachrichtigungen von der Post, die mir mitteilten, daß dort Nachnahmepakete für mich liegen. Da ich nichts bei den Absendern der Pakete bestellt hatte, lehnte ich auf der Post natürlich die Annahme ab. Geschädigt sind nun alle Personen, die Geräte oder Spiele per Nachnahme an mich geschickt haben, denn die Post möchte ja das Porto bezahlt haben. Inzwischen habe ich mit einer Geschädigten aus Cottbus telefoniert. Sie bekam tatsächlich ein Anruf auf ihr Angebotsinserat. Der Anrufer gab sich als meine Person aus und bestellte so die Ware. Dieses „Spiel“ hat er übrigens mit mindestens fünf Personen betrieben. Für mich bedeutet das, daß ich eine unbekannte Person erst einmal zurückrufe, um mich zu vergewissern, daß es sich auch um die richtige Adresse handelt. Ich hoffe, daß ich mit diesem Brief vielleicht weitere Schäden verhindere. Falls jemand Angaben zu dieser Person machen kann oder falls jemand bereits ähnlich geschädigt wurde, bitte ich um Nachricht.

Peter Grebenteuch, Sömmerda

Es ist immer wieder erstaunlich, welch kranke Gehirne draußen in der Welt herumspazieren, zumal ich an diesem „Spaß“ wirklich nichts Komisches finden kann und der Übeltäter sogar für diesen Streich Telefongebühren zahlen mußte. Wie dem auch sein, wir haben diese Warnung auf jeden Fall weitergegeben und hoffen damit, solchen Leuten das Handwerk legen zu können. Wenn Ihr ähnliche Erfahrungen gemacht habt, könnt Ihr mit Peter Grebenteuch Kontakt aufnehmen, um sich einmal auszutauschen.

Schreibt uns!

Wir sind nach wie vor für Anregung und Kritik dankbar. Schickt Eure Briefe an:
**Redaktion Mega Fun
 Mega Mail
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Email:
 uk0001@wuerzburg.baynet.de**

Hotline-Fragen

Ist es richtig, daß es den ersten Teil von Capcoms indiziertem Grusel-Adventure mittlerweile als Platinum gibt?
Ja.

Gibt es schon Angaben zu MK4? Das Prügelspiel ist bereits in den Staaten für die PlayStation und Nintendo 64 erhältlich. In Deutschland brauchst Du allerdings nicht nach diesem Titel zu suchen.

Gibt es eigentlich einen Adapter, mit dem man PS-Lenkräder auch für den Saturn benutzen kann?
Ist uns bislang nicht zu Ohren gekommen, viele Lenkräder sind jedoch bereits für mehrere Konsolen-Plattformen ausgelegt.

Warum wurde eigentlich das James Bond-Spiel von Rare verboten?
Da müßtest Du im Prinzip die BPJS anrufen, denn die haben über diesen Titel ein ausführliches Gutachten verfaßt. Übrigens: Es ist nicht ungewöhnlich, daß auch Importspele indiziert werden.

Wißt Ihr Näheres zu Biohazard 3?
Ja. Es scheint sich wohl zu bewahrheiten, daß der dritte Teil des Grusel-Adventures Ende '99 für Dreamcast erscheinen wird. Angesichts der grafischen Möglichkeiten der Konsole eine sensationelle Ankündigung.

Wie lange werden eigentlich noch PlayStation-Titel produziert, jetzt, wo es fast sicher ist, daß die PlayStation 2 kommt?
Noch sehr lange, denn der PlayStation-Markt boomt noch nach wie vor. Selbst wenn der Nachfolger bereits 1999 hierzulande erscheinen würde (was wir aber nicht glauben), würde die PlayStation noch mindestens zwei Jahre lang mit Titeln beliefert werden.

Wie wäre es eigentlich mit einem regelmäßigen Poster?
Darüber haben wir auch nachgedacht, laß Dich einfach mal überraschen.

Wann erscheint Dreamcast denn genau in Japan?
Wenn nichts mehr dazwischenkommt, am 20. November.

Ihr habt in der letzten Ausgabe geschrieben: „Es wird sich etwas verändern.“ Was habt Ihr damit gemeint? Ursprünglich hatten wir bereits für diese Ausgabe eine komplette Überarbeitung der Mega Fun (Relaunch) geplant. Da wir es aber perfekt machen wollen, haben wir es um eine Ausgabe verschoben. Was sich letztendlich verändern wird, wirst Du dann sehen - laß Dich einfach überraschen.



Im Hintergrund erwartet uns schon ein verzauberter Drache. Zuvor muß Spyro aber noch an den Wachen vorbei



Die befreiten Drachen haben fast immer einige Tips auf Lager, die sie Spyro in deutscher Sprachausgabe mit auf den Weg geben



Wenn Spyro mutig ist, kann er sicher im Gleitflug den entlegenen Abschnitt rechts unten erreichen

PlayStation 3D-Jump&Run

Spyro the Dragon

Ein kleiner lila Drache erklärt nicht nur dem bösen Erzfeind Gnasty den Kampf, sondern auch als Vertreter der PlayStation-Zunft dem Referenztitel Super Mario 64

Nach langer Entwicklungszeit bringt das Insomniac Games-Team unter Schirmherrschaft von Universal Interactive Studios das erste Spiel auf den PlayStation-Markt, das das Zeug dazu haben soll, gleich zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. Zum einen soll Spyro the Dragon offensichtlich das - bislang von Sony stark vernachlässigte - junge Publikum ansprechen, und zum anderen will man die Konkurrenz aus dem N64-Lager namens Super Mario 64

das Fürchten lehren. Das bedeutet aber auch, daß Spyro mehr als nur eine bunte Knuddelgrafik und Softspüler-Musik aufbieten muß. Zur Story: Spyro lebt mit seinen großen Artgenossen und anderen netten Tierchen in friedlicher Koexistenz im wunderschönen Land Artisans. Doch, wie sollte es anders kommen, wird eben diese Ruhe von Gnasty Gnorc, einem finsternen Tyrannen, gestört. Der Bösewicht verwandelt alle Drachen (außer Spyro - welch Glück!) in Statuen und verschantzt sich endgegnertypisch im letzten Level Gnastys Welt. So ist es natürlich am ver-

waisten Spyro, seine 80 Freunde wieder zu befreien und dem Bösewicht zur Vernunft zu bringen. Spyro besitzt selbstverständlich alle Möglichkeiten, die einen richtigen Drachen auszeichnen. Feuer-spucken und Rammattacken sind die beiden Angriffstechniken, während er sich laufend, rennend und gleitend fortbewegen kann. In einigen Bonus Levels, in denen es auf Zeit geht, darf sogar richtig geflogen werden. Spyros Techniken sind einfach zu erlernen und erweitern sich nahezu unbemerkt in jeder neu erkundeten Welt. So bekommt der kleine Drache hier und da neue Fähigkeiten, z. B. besondere Rammattacken, oder eine Elfe verleiht ihm mit ihrem Kuß einen heißeren Feueratem. Diese ungewöhnlichen Angriffstechniken sind

aber auch bitter nötig, um in den sechs Welten mit insgesamt 35 Abschnitten überleben zu können. Alle Welten sind thematisch und spieltechnisch sehr abwechslungsreich gestaltet und werden von freundlichen Ballonfahrern verbunden, deren Aufenthaltsort natürlich auch erst gefunden werden muß. Außerdem verlangen die Herren eine entsprechende Entlohnung, wie eine bestimmte Anzahl von Diamanten oder Dracheneiern, für die Mitreisegelegenheit. Diamanten erhält Spyro durch einfaches Aufsammeln, oder indem er Gegner ausschaltet. Es geht aber nicht in erster Linie dar-



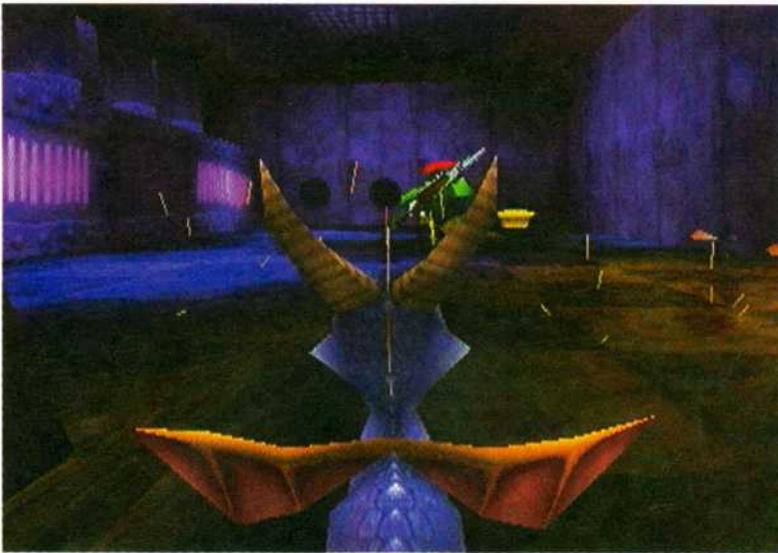
Der Schlüssel paßt! Zumeist erwartet Euch in verschlossenen Truhen - wenn Ihr den Schlüssel gefunden habt - eine fette Belohnung



Mit dem „Nachbrenner“ zu entfernten Plattformen. Bei einigen Levels kommt man nur so in entlegene Abschnitte



Die rote Fee zur Rechten stellt einen Speicherpunkt dar. Stirbt Spyro, darf er am zuletzt besuchten Punkt weitermachen



Dieser unfreundliche Knabe ist sogar mit einem Maschinengewehr bewaffnet. Durch einen geschickten Sprung kann man aber seinen Salven entgehen



Im kurzen, aber lustigen Intro, erfahrt Ihr mehr über Spyro, seine Drachenfreunde und Gnasty Gnorcs finstere Absichten



Die Macht der Liebe: Dank des Elfenkusses kann Spyro barmächtigen Gegnern und Hindernissen einheizen



Nur das richtige Timing wird den kleinen Drachen diese Schlucht und die dortigen Gegner überwinden lassen



Den großen Wächter und die Eisentür, die er bewacht, kann man nur mit dem starken Feuerstrahl vernichten



Hirschkäfer gehören zu den mächtigsten Gegnern. Auch hier hilft nur der Kuß einer Elfe weiter

 **Uwe:** Ein kleiner Drache rettet die Welt. Und derselbe lila Drache soll nun endlich auch den letzten schwarzen Fleck auf der sonst weißen Genre-Weste von Sonys PlayStation tilgen. Aus technischer Sicht gibt es kaum zu mäkeln, auch das Gameplay überzeugt. Leider wurde Spyro jedoch sichtlich für junge PlayStation-Fans zugeschnitten, und das könnte wiederum viele ältere abschrecken, obwohl dies der kleine Drache gar nicht verdient hat. Mich beschlich aber während des Tests das Gefühl, daß das Spiel nicht ganz das angestrebte Leveldesign wie angekündigt bietet, sprich Extras und Abschnitte. Ob dies nun auf einen zweiten Teil, auf Zeitdruck oder auf Tester-Inkompetenz schließen läßt, bleibt im Dunkeln. Es schlägt sich aber nicht negativ auf die Spielspaßwertung nieder, sondern zeigt nur, daß dieses Spiel noch mehr Potential gehabt hätte. Deshalb bleibt Super Mario bis auf Weiteres der König der 3D-Jump&Runs. Trotzdem hat Spyro das Zeug zum Star.

um, Gnastys Genossen wegzuhauen, vielmehr ist es das eigentliche Problem, alle Drachen wiederzufinden. Hilfreich bei der Suche ist die Levelübersichtsliste, die Euch über die im Level versteckten Diamanten und Drachen Aufschluß gibt. Manchmal muß man auch von Dieben gestohlene Dracheneier wiederfinden, von denen insgesamt zwölf Stück zurückerobert werden müssen. Wenn Ihr das Dutzend komplett habt, erwartet Euch natürlich eine schöne Über-

raschung. Soviel zum Thema Gameplay, wenden wir uns nun der Technik zu. Der erste Knuddeleindruck von Spyro täuscht über die wahren technischen Fähigkeiten dieses Titels hinweg. Betrachtet man die Grafik nüchtern, wird schnell offensichtlich, daß die Engine sehr sauber programmiert wurde und selbst systemübergreifend mit zu den besten in diesem Genre gehört. Blitzen oder Texturverbiegen sind kaum auszumachen. Weiterer Pluspunkt: Trotz der hohen Sichtweite bietet das Spiel hochauflösende und flüssige Grafik, also Prädikat hervorragend. Auf der anderen Seite muß der Sound eher zurückstecken. Die Effekte sind zwar

reichlich, jedoch in technischer Hinsicht nur durchschnittlich. Jeder, dem die britische Musikgruppe The Police noch ein Begriff ist, sollte aufhorchen. Gruppenmitglied Stewart Copeland persönlich arrangierte die Musik für Spyro, und seine ersten Gehversuche im Sektor Konsolenspiele kann man durchaus als gelungen bezeichnen. Alle Titel passen von der Thematik zu den einzelnen Welten und animieren zum Mitswingen.



Test PlayStation

Hersteller: **Isomniac Games**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **23. Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **35 Levels**
 Besonderheiten: **Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 84 **Sound** 72

Fun 85

MEGA BEST! GOLD GAME



Explosiv: Die Schrotflinte lässt sich im Laufe des Abenteuers enorm aufrüsten



Mit dem Scorpion-Raketenwerfer werden drei Raketen gleichzeitig abgeschossen, die selbständig ihr Ziel suchen

Nintendo 64 Ego-Shooter

Turok 2

Acclains heldenhafter Indianerhäuptling kehrt zurück auf Nintendos Modul-Toaster. Dabei hat die Rothaut Verstärkung eines 4MB-RAM - Moduls bekommen, das es wahrlich in sich hat

Die Nachricht schlug ein wie eine Bombe: Acclains Turok 2 wird das erste Modul sein, das die neuartige 4MB-Speichererweiterung Nintendos nutzen wird. Erste Meldungen bezüglich der dadurch höheren Auflösung schienen unglaublich. Die 3D-Engine des Abenteuers soll demnach in höchstmöglicher Auflösung ablaufen und somit der PC-Fassung mit 640 x 480

Bildpunkten in nichts nachstehen. Kurz vor Abgabetermin war es dann soweit: Die Testversion des Ego-Shooters konnte endlich einem ausführlichen Härtetest unterzogen werden. Doch zunächst zur zugegeben etwas abstrakten Story, die nahtlos an den ersten Teil anknüpft. Nachdem der mächtige Campaigner besiegt werden konnte, gelangte Turok an die alles vernichtende Chronosceptor-Waffe. Schon nach kurzer Zeit erkannte der Indianer die Gefahr, die von dieser Waffe ausging, und er entschloß sich, den Ballermann zu vernichten. Dazu suchte er den einzigen Vulkan seines Planeten auf und warf den Chronosceptor in dessen heißen Schlund. Leider konnte unser Held die Folgen seiner



Angsteinflößend: Auch Turok 2 bietet erneut gewaltige Gegner, die wunderschön animiert wurden



Die Gegner späterer Levels lassen sich mit konventionellen Waffen nicht mehr besiegen

Die neuen Waffen



In späteren Levels trifft Ihr auf eine mystische Gottheit, die Euch kurzzeitig übersinnliche Kräfte verleiht



Pikant: Bei Turok 2 bleiben abgeschossene Pfeile im Gegner stecken. Diese lassen sich anschließend wieder aufsammeln



Die „Blind Ones“ lassen sich aufgrund ihrer Blindheit durch eine abgefeuerte Sonnenfeuer-Kugel nicht beeinflussen

Aktion noch nicht abschätzen. Die einzelnen Bestandteile der Wumme stammten von einem Raumschiff, welches seit Millionen von Jahren tief im Herzen der Lost Lands eingeschlossen lag. Der einzige Insasse des Schiffes, der Primagen, stammte aus einer Zivilisation, welche der Herkunft der gesamten Galaxie näher auf den Grund gehen wollte. So baute die hochintelligente Rasse Raumschiffe, mit deren Hilfe sie die unendlichen Weiten der Galaxie bereisen konnte. Dem Primagen jedoch reichte diese eintönige Suche nach kleinen Puzzleteilen nicht aus. Seine gewaltige Intelligenz erlaubte es ihm, ein Triebwerk zu erschaffen, mit dem er durch die Zeit reisen und den Ursprung allen Lebens entdecken konnte. Während seiner Zeitreise erlitt er einen schweren Unfall, bei dem sein Triebwerk überhitzte. Es kam dabei zu einer Energieaustritt, der zu einer mächtigen Explosion führte, die einen neuen Planeten, die Lost World, entstehen ließ, in deren Mitte der Primagen



Betäubungsgewehr

Mit Hilfe dieser Wumme könnt Ihr einige Gegner für einen kurzen Zeitraum in einen künstlichen Schlaf versetzen. Allerdings wirkt das Mittel nur bei Dinosauriern. Die fremden Wesen aus dem Mutterschiff sind resistent gegen die Betäubungspfeile.



Der Elektroschocker

Das abgeschossene Projektil dringt in den Körper des Feindes ein und versetzt diesem einen lähmenden Elektroschock. Somit lassen sich auch die fremdartigen Feindkreaturen betäuben, die der Wirkung des Betäubungsgewehrs widerstehen können.



Die Feuersturmkanone

Dieser futuristische Ballermann sondert gewaltige Energiestöße ab, die selbst hartnäckige Feinde zerlegen. Im Laufe des Spiels läßt sich deren Wirkungsgrad noch deutlich aufpowern, was Ihr optisch am rötlich schimmernden Energiestoß erkennen könnt.



Der Flammenwerfer

Mit Hilfe dieser Waffe lassen sich alle Gegner sowie Alien-Eier oder Coccons sehr wirkungsvoll bekämpfen. Vor allem grafisch wurde der Flammenwerfer sehr authentisch dargestellt.



Die Signalpistole

Mit diesem nützlichen Inventar lassen sich dunkle Räume oder ganze Levelteile ausleuchten. Die Munition ist unbegrenzt, jedoch muß sich die „Waffe“ nach jedem abgegebenen Schuß einige Zeit aufladen, bevor eine weitere Kugel abgefeuert werden kann.



Die Harpune

Diese Unterwasserwaffe besitzt eine sehr große Reichweite. Jedoch sind ihre Schüsse limitiert, so daß Ihr im Nahkampf besser den Talon benutzt, um Euch Eurer Feinde zu entledigen.



Der Klängenwind

Dieser mit scharfen Klingen ausgestattete Bumerang ist eine Waffe mit enormer Reichweite. Allerdings will das Treffen eines Gegners mit diesem Kampfmittel wahrlich gelernt sein.



Die Nuke-Waffe

Dieser Brutzler ist die stärkste Waffe im Abenteuer, dessen Wirkung stark an die Chronosceptorwaffe des Vorgängers erinnert. Ein abgegebener Schuß erzeugt eine atomare Explosion, die alles vernichtet, was sich Turok in den Weg stellt.



Der U.F.M.-Werfer

Der Umgebungs-Fragmentier-Minen-Werfer gewinnt vor allem im Multi-Player-Modus stark an Bedeutung. Mit Ihm könnt Ihr eine Mine legen, die explodiert, wenn sich ihr ein Gegner (oder auch Ihr - Vorsicht!) zu sehr nähert. Dieses Waffensystem ist sehr effektiv, da es die Beine des Opfers zerbersten läßt.



Der Scorpion-Raketenwerfer

Dieses hochmoderne Waffensystem ist mit zielsuchenden Raketen ausgestattet. Aktiviert Ihr den Auslöser der Wumme, so werden drei Raketen losgefeuert, die ihr Ziel garantiert nicht verfehlen. Diese Waffe sollte vorrangig zur Vernichtung der Endbosse genutzt werden.



Das Shredder-Gewehr

Dieser futuristische Ballermann feuert bei einem abgegebenen Schuß mehrere Projektile aus dem Schaft. Diese prallen an Wänden ab und ändern ihre Flugbahn. Somit läßt sich diese Waffe strategisch hervorragend einsetzen.



Die Sonnenfeuer-Kugel

Mit diesem Granatenwerfer könnt Ihr Eure Gegner durch einen hellen Blitz kurzzeitig blenden. Doch Vorsicht! Gegner, wie z.B. die Blind Ones, reagieren nicht auf dieses Manöver, da sie die Augen als Sinnesorgan nicht nutzen.



Das Torpedoboot

Mit dem Torpedoboot könnt Ihr Euch, dank einer Schiffsschraube, unter Wasser fortbewegen und gleichzeitig todbringende Torpedos auf Eure Gegner abfeuern.

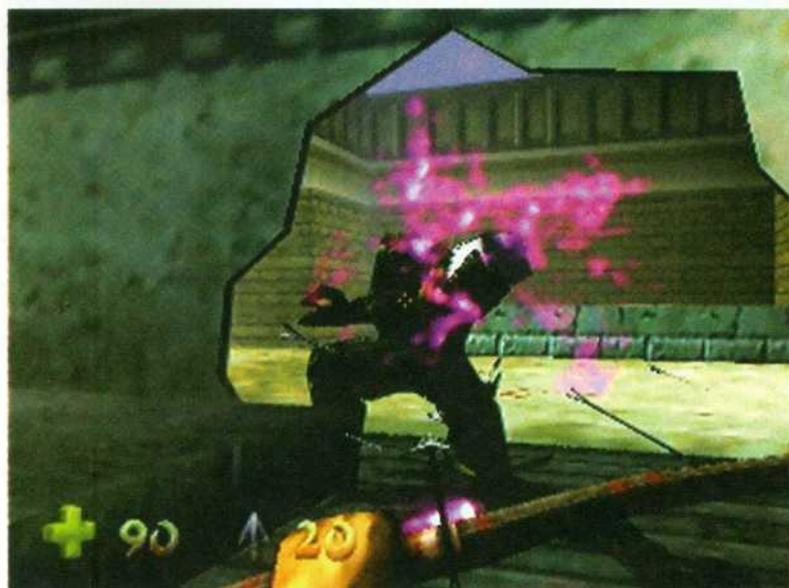


Die Schrotflinte

Dieser altertümlich erscheinende Ballermann hat nichts von seinem Reiz verloren. Er richtet selbst bei den härtesten Gegnern einen enormen Schaden an und läßt sich neben den Schrotkugeln zusätzlich mit hochexplosiven Geschossen bestücken, die die ohnehin schon verheerende Wirkung der Wumme noch verstärken.



In der Kolonie der Mantids (Level 5) müßt Ihr drei Königinnen-Embryos finden und mit Eurem Flammenwerfer vernichten. Diese sind jedoch bestens bewacht, so daß Ihr zuvor eine große Anzahl gegnerischer Einheiten vernichten müßt



Besonders beeindruckend wirken die Schatten der Charaktere, die sehr authentisch animiert wurden

mit seinem Raumschiff bis zum Tage der Vernichtung der Chronosceptorwaffe eingeschlossen war. Die Zerstörung der Wumme löste eine Kettenreaktion aus, die den Primagen aus seinem Schlaf erweckte. Jedoch konnte er seinem Gefängnis nicht entkommen, da sein Schiff von mehreren Kraftfeldern, die sich auf dem Planeten befanden, festgehalten wurde. Um diese Energiezentren zu vernichten, erschuf der Bösewicht eine Armee der Finsternis, mit deren Hilfe er nun die Herrschaft über den Planeten an sich reißen will. Natürlich schlüpft Ihr erneut in die Rolle des Indianers, der in sechs riesigen Welten versucht, die bösen Mächte des Primagen und dessen Schergen zu verhindern. Euer Abenteuer beginnt im Hafen von Adia, einem einst friedlichen Fischerdorf, das von einer Armee böser Dinosoiden vollständig ausgelöscht wurde. Bevor Eure Mission beginnt, werden Euch Eure Aufgabenziele in einer in Echtzeit berechneten Sequenz von Adon, einem weiblichen Charak-

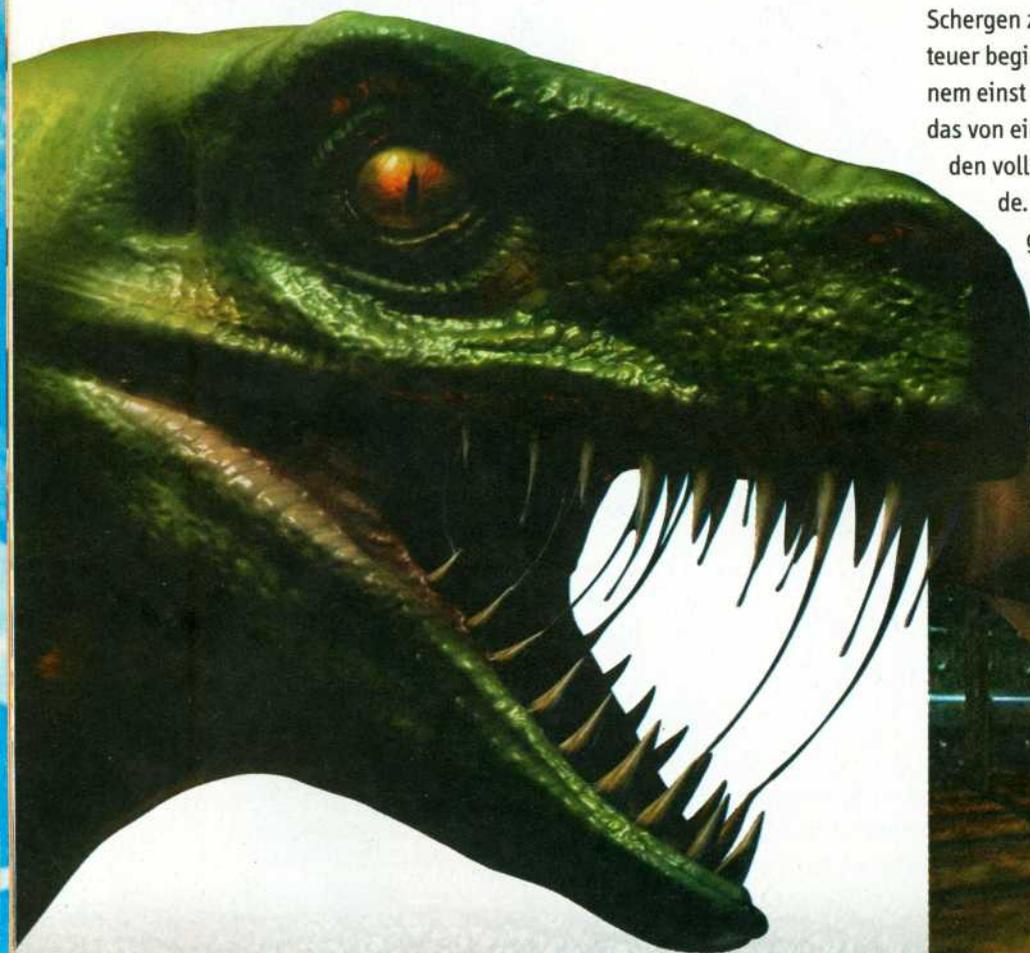


Diese Energie-Stationen gilt es während der Dino-Hatz zu verteidigen

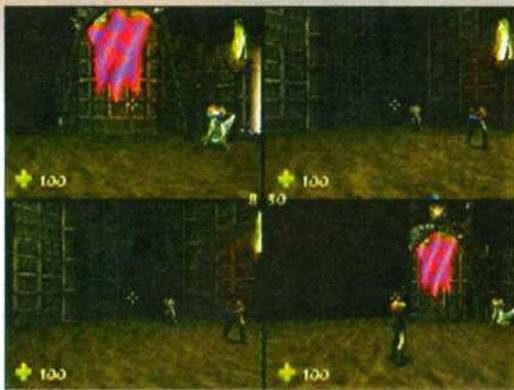


Dank der Sniper-Funktion könnt Ihr selbst weit entfernt postierte Gegner erledigen

ter, der Euch durch das gesamte Spiel begleitet, genauestens erläutert. Besonders erwähnenswert ist, daß die smarte Lady ihre Texte komplett in deutscher Sprache wiedergibt. So erfahrt Ihr beispielsweise, daß lediglich vier Kinder von den Aggressoren verschont wurden und in Käfige gezwängt auf ihre Rettung



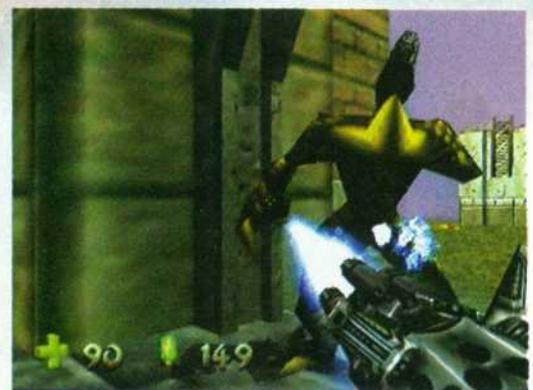
Auch die Feuersturm-Rakete läßt sich im Verlauf des Spiels enorm aufrüsten. Dabei nehmen die Energiesalven eine rötliche Färbung an



Es gibt zwei Varianten des Multi-Player-Modus, von denen besonders der Frag-Tag-Modus überzeugt, in dem Ihr einen unbewaffneten Mitspieler jagen müßt



Auch ohne den aktivierten Sniper-Modus ist der Tek-Bogen eine sehr effektive Waffe, die den Gegner auseinanderfetzt



Da viele Eurer Gegner flinker sind als Turok, müßt Ihr die Plagegeister schon beseitigen, bevor sie Euch erreichen

warten. Eines Eurer Primärziele ist es, die Kinder, die besonders gut bewacht werden, zu befreien. Weiterhin gilt es, eine Energiezelle zu finden, mit deren Hilfe Ihr drei erloschene Leuchttürme aktivieren könnt. Last but not least müßt Ihr abschließend noch ein Energiefeld verteidigen, das das Schiff des Primagen im Inneren des Planeten festhält. So startet Ihr also Euer Abenteuer in einem sehr beängstigenden Umfeld. Überall lodern gewaltige Flammen, und mächtige Explosionen zeugen von der Zerstörung, die die Aggressoren im Dorf hinterlassen haben. Die stimmungsvolle Musik und die authentischen Hafengeräusche unterstützen dabei die ohnehin schon dichte Atmosphäre ungemein. Zu Anfang befinden sich drei Waffen im Inventar des Helden. Der Bogen dürfte dabei jedem Turok-Fan zur Genüge bekannt sein. Mit diesem lassen sich Pfeile auf Eure Kontrahenten abfeuern, die pikanterweise sogar in den Gegnern stecken bleiben. Besonders harte Widersacher vertragen mehr als vier

dieser Geschosse, bis sie grunzend zu Boden sinken. Anschließend könnt Ihr die zuvor abgefeuerten Pfeile einsammeln und somit erneut in Euer Inventar aufnehmen. Des weiteren befindet sich die Kampfklinge in Eurem Inventar, die ihren



Die dichte Atmosphäre des Spiels wird durch die tollen Locations noch deutlich verstärkt



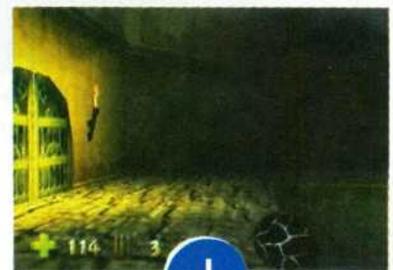
Alles im Blick: Am unteren Bildschirmrand werden Euch die Lebensenergie und der derzeitige Munitionsvorrat angezeigt



Habt Ihr keine Munition mehr, so müßt Ihr den Nahkampf suchen. Dazu stehen Euch mit dem Talon und der Kampfklinge zwei messerscharfe Waffen zur Verfügung

Einsatz bei Nahkämpfen findet. Zusätzlich verfügt Ihr über eine Flare-Pistole, mit deren Hilfe Ihr dunkle Räume aufhellen könnt. Dabei wird eine Leuchtkugel abgeschossen, die für etwa 30 Sekunden ein großflächiges Gelände ausleuchtet.

Georg: Es grenzt schon an ein Wunder, was die kleine 4MB-Speichererweiterung aus Nintendos Konsole grafisch herauskitzeln kann. Die hochauflösende 3D-Engine stellt dabei die Locations ohne störenden Nebel absolut fließend und sauber dar. Selbst bei einer großen Anzahl dargestellter Details gerät die Engine nie ins Stocken. Gleiches gilt natürlich auch für die Low-Res-Engine (ohne 4MB-Erweiterung), die im Vergleich zum Vorgänger wesentlich feinere Texturen und mehr Details zu bieten hat. Zusätzlich wird der Spieler sogar durch ein in Echtzeit berechnetes Intro in das Spielgeschehen eingeführt, und auch zwischen den Missionen flimmern immer wieder Sequenzen über den Bildschirm, die komplett mit deutscher Sprachausgabe unterlegt wurden. Darüber hinaus überzeugt vor allem die künstliche Intelligenz der Gegner. Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Verhaltensmuster, das der Spieler im späteren Verlauf des Abenteuers genau kennen muß, um den Indianer erfolgreich ans Ziel zu bringen. Einziger kleiner Schwachpunkt ist das oftmals zeitraubende Auswählen einer neuen Waffe. So scrollt der Spieler bei vollständigem Waffeninventar schon mal für mehrere Sekunden durch das Waffenmenü, während er in diesem Zeitraum von bösen Dinosiden attackiert wird.



Mit Hilfe der Sonnenfeuer-Kugel könnt Ihr Gegner blenden. Diese stehen dann für einige Sekunden regungslos im Raum





Brenzlig: Mit dem Flammenwerfer löst Ihr so manche hitzige Situation aus. Leider ist der Einsatz des Brutzlers eng zeitlich begrenzt

Der Einsatz dieses nützlichen Utensils ist glücklicherweise nicht limitiert. Lediglich dessen Energievorrat muß nach einer abgeschossenen Kugel aufgeladen werden, was etwa 15 Sekunden in Anspruch nimmt. Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet der Indianerhäuptling noch 20 weitere Waffensysteme, die abwechslungsreicher nicht sein könnten. Mit dem Tek-Bogen und dem Plasmageschütz habt Ihr z.B. die



Die Locations sind teilweise total abgefahren. In futuristischer Umgebung müßt Ihr z.B. Alien-Eier braten

Möglichkeit, einen Sniper-Modus zu aktivieren, der Euch erlaubt, an sehr weit entfernt postierte Gegner stufenlos heranzuzoomen. Da Euch die Burschen zu diesem Zeitpunkt noch nicht erkannt haben, könnt Ihr sie



Jeder der gegnerischen Kämpfer verfügt über ein eigenes Verhaltensmuster. Dieser Bursche beispielsweise sucht den Frontalangriff

ohne Probleme erledigen. Stehen Euch diese Waffen noch nicht zur Verfügung, solltet Ihr mit Bedacht an die überaus intelligent agierenden Gegner herantreten. Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Ver-

haltensstrickmuster. So gibt es sehr defensiv agierende Bösewichter, die hinter Kisten oder Felsbrocken auf den ahnungslosen Helden lauern. Wird ein solcher Aggressor von Euch attackiert, so rennt er zumeist davon und sucht erneut Deckung, aus der er Euch attackiert. Gerät ein solcher Bursche aber in eine ausweglos erscheinende Situation, löst er einen Selbstzerstörungsmechanismus aus, der ihn in tausend Stücke zerbersten läßt. Eine andere Art von Gegnern, es sind zumeist Dinosoiden, greift Euch nur in Rudeln an. Sie agieren wesentlich schneller als Turok, so daß Ihr die Feinde schon frühzeitig erledigen solltet. Jedoch sind nicht nur der Umfang unterschiedlicher Waffensysteme

Im Sequel warten neben den Dinos auch fremdartige Wesen auf Euch

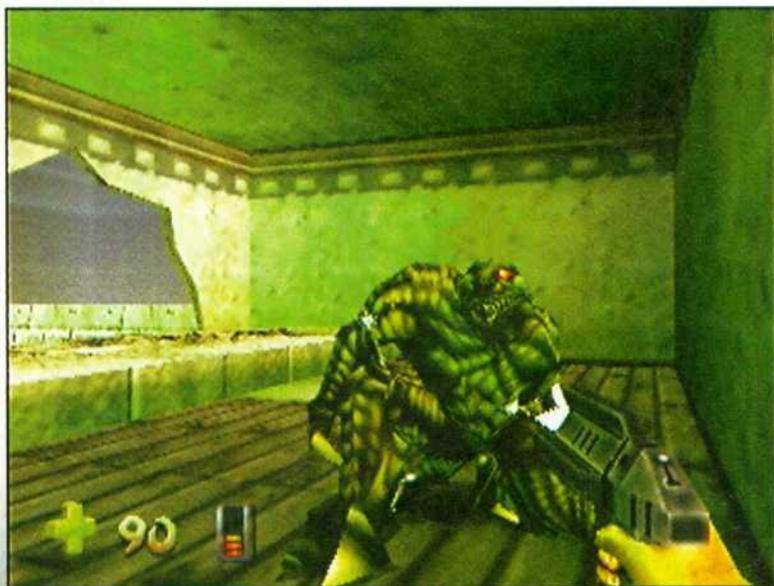
Die 4MB-Extension **TUROK**



Viele Mutmaßungen kursieren um die kleine Peripherie, die unter die vordere Abdeckklappe des N64 gesteckt wird. Bis zum heutigen Datum ist jedoch der Erscheinungstag der Peripherie noch unbekannt. Gerüchten zufolge soll Nintendo am 24. November das überaus interessante Utensil auf den Markt bringen. Darüber hinaus hat sich mit Datel ein erster Third-Party-Hersteller gemeldet, der seinerseits die Speichererweiterung veröffentlichen wird. Dabei sickerten auch schon erste Preisvorstellungen durch: In den USA soll demnach Datels Peripherie 29 Dollar (etwa 50 DM) kosten. Erste Produkte für die Speicher-Power werden Turok 2 (Acclaim), Extreme-G 2 (Acclaim),



NFL Quarterback Club '99 (Acclaim) und Rouge Squadron (Nintendo) sein.



Mit Hilfe des Flares könnt Ihr dunkle Räume ausleuchten. Jedoch muß sich das Utensil nach einem abgegebenen Schuß aufladen, bevor ein weiterer abgefeuert werden kann



Die Mittelbosse sind zwar relativ langsam in ihren Bewegungen, verfügen jedoch über mächtige Waffen



Die sechs riesigen Welten wurden sehr unterschiedlich gestaltet, so daß schon rein optisch keine Langeweile aufkommt



Besonders gut sind die Lichteffekte in Szene gesetzt, die in Echtzeit berechnet werden

und die AI der Gegner vorbildlich, sondern auch die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben. Turok-Spezialisten finden sich ohne große Anlaufschwierigkeiten in die aus dem

Vorgänger übernommene Tastenbelegung hinein. Zusätzlich könnt Ihr die gesamten Pad-Einstellungen in einem speziellen Menü entsprechend Euren Wünschen verändern.

Kurzinterview TUROK



Während der Präsentation des Turok-Nachfolgers hatten wir die Möglichkeit, Stefan Luludes, seines Zeichens PR-Manager der Firma Acclaim/Deutschland, einige Fragen zu stellen.

Mega Fun: Wie viele Einheiten des Sequels werden Ihrer Meinung nach über den Ladentisch gehen?

Stefan Luludes: In Deutschland planen wir vorerst 200.000 Einheiten, obwohl wir natürlich nach der Einführung der 4MB-Erweiterung und nach der Veröffentlichung von Zelda und Turok 2 mit einem starken Hardwarezuwachs rechnen.

Mega Fun: Wie eng ist der Kontakt zwischen Acclaim und Nintendo?

Stefan Luludes: Wir haben ein ausgesprochen gutes Verhältnis zu Nintendo, da Acclaim Entertainment seit Beginn qualitativ hochwertige Produkte entwickelt, die die Leistungsfähigkeit der Konsole untermauern. Natürlich unterstützt uns Nintendo daher auch mit ihrem technischen Know-how.

Mega Fun: Wie sehen Sie die Zukunft der Videospiele? Welche Rolle werden dabei die neuen Konsolen von Sega und Sony spielen?

Stefan Luludes: Anbieter wie Sony, Sega und Nintendo werden auch in naher Zukunft um die Spitzenposition im Konsolenmarkt kämpfen. Ich glaube jedoch, daß die passiven und interaktiven Unterhaltungsmedien langsam aber sicher miteinander verschmelzen.

Mega Fun: Wie viele Titel von Acclaim sind derzeit für Segas Dreamcast in der Mache?

Stefan Luludes: Einige Entwickler der Acclaim Studios arbeiten bereits an fünf Titeln. Leider darf ich zu diesem Zeitpunkt weder Titel noch Genre nennen.

Mega Fun: Was ist zur Zeit Ihr persönliches Lieblingsspiel?

Stefan Luludes: Die letzten Titel waren Banjo Kazooie, Forsaken und Colin McRae Rally.

Mega Fun: Vielen Dank für das Interview.

Zusätzlich wurden die oftmals deprimierenden Sprungeinlagen, die allzu häufig das Ableben des Indianers zur Folge hatten, vollkommen abgeschafft. Grafisch kann das Dino-gemetzel auch ohne 4MB-Erweiterung überzeugen. Die 3D-Engine läuft selbst bei gleichzeitiger Darstellung von sehr vielen Details enorm fließend ab, und die störenden Nebelbänke des Vorgängers sind Geschichte ...



Test Nintendo 64

Hersteller: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **Mitte Okt.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **6 Welten**
 Besonderheiten: **unterstützt 4MB-Erweiterung, Rumble Pak**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **90** Sound **82**

Fun **94**





Neben der Tageszeit könnt Ihr auch die Wetterbedingungen festlegen, bei denen die virtuellen Rennen stattfinden



Die Cockpit-Ansicht vermittelt Euch durch die flotte Grafik-Engine ein authentisches Fahrgefühl



Völlig losgelöst: Auf den Cross-Strecken erlebt Ihr wilde Sprünge, die Ihr dank Dual-Shock-Unterstützung am eigenen Leib spüren könnt



Die Gegner agieren im zweiten Teil wesentlich intelligenter

Ein kleines achtköpfiges Programmiererteam der französischen Softwareschmiede Delphin werkelte fast zwölf Monate an einem Racer, dessen Vorgänger bereits im letzten Jahr die Motorrad-Fans durch eine flotte Renn-Engine und detailreiche Grafik an den Bildschirm fesselte. Mit Moto Racer 2 wollten die Programmierer die Vorzüge des Erstwerks noch mehr ausbauen und erweiterten kurzerhand den Umfang des Racers. So stehen Euch im Nachfolger 32 Strecken, 14 unterschiedliche Bikes und fünf verschiedene Championship-Modi zur Verfügung. Dazu gesellen sich natürlich noch der übliche Trainings- und der Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus. Die Rennen finden dabei zu den unterschiedlichsten Tageszeiten und Witterungsverhältnissen statt. Ihr erlebt

beispielsweise nächtliche Moto-Cross-Rennen, die in einer verschneiten Winterlandschaft vonstatten gehen, oder Ihr düst bei sengend heißer Hitze auf einer superschnellen Straßemaschine über einen Grand-Prix-Kurs. Dabei spürt Ihr, dank der Dual-Shock-Unterstützung, schmerzbringende Unfälle, bei denen Euer Fahrer meterweit durch die Luft geschleudert wird, am eigenen Leib. Neben den genreüblichen Aktionsmöglichkeiten, wie Beschleunigen, Bremsen oder Lenken, könnt Ihr mit der L2- oder der R2-Taste Eurem Vehikel einen zusätzlichen Schub geben, so daß das Vorderrad den Kontakt zum Boden verliert. Werden alle Rennen mit Erfolg absolviert, erhaltet Ihr auch die obligatorischen Belohnungen, beispielsweise den Mirror-Modus oder zusätzliche Bikes. Eine Besonderheit des Spiels stellt der

Strecken-Editor dar, in dem sich eigene Strecken spielend leicht erstellen lassen. Diese könnt Ihr dann auf Memory Card verewigen und z.B. an Eure Freunde weitergeben. Doch nicht nur der Umfang wurde deutlich vergrößert, sondern auch grafisch haben die Programmierer den Nachfolger verbessert. Die Auflösung der 3D-Engine wurde beispielsweise von 128 x 128 Bildpunkte auf 256 x 256 erhöht und die Farbvielfalt der Oberflächen-texturen dabei deutlich verfeinert.



Georg: Moto Racer 2 ist aufgrund der sauberen Grafik-Engine, des riesigen Umfangs und des leicht zu bedienenden Strecken-Editors sicherlich der beste Zweirad-Racer, der derzeit auf dem Markt erhältlich ist. Lobenswert ist auch die sehr gute Dual-Shock-Unterstützung, die Euch während der schnellen Hetzjagden förmlich mit der Strecke verschmelzen läßt. Daß dem Titel eine Auszeichnung jedoch verwehrt blieb, liegt am nicht immer realistischen Fahrverhalten. So läßt sich das Vehikel, egal ob Sport- oder Cross-Maschine, auf jedem Bodenbelag (Schnee, Geröll, Asphalt) ähnlich lenken. Ein bißchen steuerungs-technische Abwechslung hätte dem Ganzen gutgetan! Außerdem seid Ihr beim Zusammenbasteln eigener Strecken stark eingegrenzt. So lassen sich einzelne Streckenteile nicht beliebig verlängern oder erhöhen.



Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr im vertikal geteilten Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten an



Die Rennen auf den Asphaltkursen oder den Schlammstrecken finden auf Wunsch auch in der Nacht statt

Über Stock und Stein: In Moto Racer 2 könnt Ihr mit superschnellen Race-Bikes oder mit Moto-Cross-Maschinen über die Strecken donnern

PlayStation Rennspiel

Moto Racer 2

Über Stock und Stein und entlang glühend heißer Rennpisten geht Delphin's zweite Jagd nach virtuellen Weltmeisterschaftspunkten

Test PlayStation

Hersteller: **Delphine**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **32+ Strecken**
 Besonderheiten: **Rumble Pak, Strecken-Editor, analog**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **83** Sound **75**

Fun 84



Kampf am Rande des Abgrunds. Hier lassen sich Eure Feinde bestens hinuntertreten



Der Drache ist zwar kein Endgegner, sorgt aber mit seinen Klauen und seinem heißen Odem für viel Gefahr



Dieser Goblin ist der erste Endboß. Mit faulem Atem, seinem Schwanz und Sprunggattacken beharkt er Euch

PlayStation Action-Adventure

Ninja: Shadow of Darkness

Als schwarzer Rächer wandelt Ihr auf den Pfaden der Gerechtigkeit und müßt es mit dem Herrn der Dunkelheit aufnehmen, um die Menschheit vor der Versklavung zu retten

Die Welt steht wieder einmal kurz vor dem Besuch der apokalyptischen Reiter. Naja, zumindest unsere Freunde in Japan werden diese zu Gesicht bekommen. Während im mittelalterlichen Europa einige Herren der Kirche mit dem Inquisitionsprogramm für viel Spaß unter der Bevölkerung sorgen, übernimmt diese Rolle in Japan Batanaka, der Herr der Finsternis höchstpersönlich. Durch einen Handel mit dem Kriegslord Katasaki hat er Zugang zu unserer Welt bekommen und versucht

Georg: Vergleichbar ist Ninja vor allem mit Fighting Force oder The Crow. Gegenüber beiden Produkten hat der schwarze Rächer aber einige Vorteile. So sind die Animationen von allen Beteiligten gut geworden, und auch die Idee mit der Ninjamagie und dem Geld, für das sich Waffen und Ausrüstung kaufen lassen, wertet das gesamte Game auf. Die Kollisionsabfrage ist für Schläge und Tritte genauso gut wie für den Einsatz der Waffen. Aber der lineare Aufbau bietet einfach keine revolutionären Innovationen, was nach einigen Levels zu einer Monotonie führt und daher auf die Motivation drückt. Weiterhin stört mich das Fehlen einer analogen Steuerung und einer Kamera, die man individuell einstellen und bewegen kann. Nach über zwei Jahren Verzögerung ist Ninja meiner Meinung nach nicht mehr zeitgemäß, um eine höhere Wertung zu bekommen.

nun, mit seinen Horden der Finsternis die Menschheit zu versklaven. Um dies zu verhindern, wird der wagemutige Ninja Kurosawa ausgeschiedt, dessen Rolle natürlich Ihr übernehmt. Eure Mission beginnt in einem Wald, wo Ihr Euch zunächst mit der Standardausrüstung Eures Ninjas vertraut macht. Eine Reihe von Schlag- und Trittkombinationen, die mit einem Sprung kombiniert werden können, stehen genauso zur Verfügung wie unendlich viele Wurfmesser, eine Rauchbombe und die mystische Ninjamagie. In jedem Level folgt Ihr ei-

nerm vorgegebenen Weg, der immer wieder Gegner, verschlossene Tore, Fallen und Geschicklichkeitsübungen zu bieten hat. Ähnlich wie bei Fighting Force lassen sich verschlossene Tore durch einen Schlüssel öffnen, den Ihr in Kisten findet oder durch das Ver-

nichten aller Feinde bekommt. Großartige Verzweigungen, die Euch in die Orientierungslosigkeit verdammen, sind nicht vorhanden. Euer Geschick mit dem Pad wird meist durch Sprungeinlagen, z.B. über Abgründe oder anrollende Baumstämme, gefordert. Um nahe genug und vor allem sicher an den Rand eines tödlichen Abgrundes zu gelangen, haben die Jungs von Core eine Gehaste eingerichtet. Im Mittelpunkt steht jedoch immer der Kampf gegen über 20 verschiedene Feinde, die von Räufern und Samuraikriegern über alle Arten von Tieren bis hin zu Untoten, Dämonen und Drachen reichen. Um Eure Energie wieder aufzufüllen, findet Ihr in Kisten Nah-

aber auch Geld, mit dem Ihr nach jedem Level einkaufen könnt. Die Levels, die in drei



Geschicklichkeit ist nicht nur an diesen beweglichen Wänden gefragt

Welten zu je vier Stages unterteilt sind, führen Euch sowohl in Festungsanlagen und Wälder als auch ins Hochgebirge oder in unterirdische Gewölbe. Diese sind detailliert gestaltet: So werden nicht nur unterschiedliches Wetter und eine dichte Flora geboten, sondern auch gut animierte Kontrahenten. Die Soundkulisse ist nicht spektakulär, bietet aber eine entsprechend gute Unterstützung der Ninjaschlacht.



Zwischen den Welten tretet Ihr in einer Arena gegen einen Dämonen an



Unser Held Kurosawa in einer Cut-Szene zwischen den Levels

Test PlayStation

Hersteller: **Core Design**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **15**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eidos**

Grafik 77 **Sound** 74

Fun 78

PlayStation 3D-Action-Adventure

The Fifth Element

Bruce Willis gehorcht wieder mehr seinen Actiongelüsten und rettet als abgewrackter Taxifahrer des frühen 23. Jahrhunderts die Welt

Das neueste 3D-Action-Adventure von Kalisto baut auf den Kinoerfolg „Das fünfte Element“ mit Superstar Bruce Willis auf. Leider umfaßt die Lizenz nicht den Haudagen selbst, so daß er in den Originalfilm-

szenen ebensowenig zu sehen ist wie im eigentlichen Spiel. Dort agiert nur ein „billiges“ Double. Neben Charakter Korben kommt man auch in den Genuß, die rothaarige Leelo zu steuern, die dank Krabbel- und Han-



Ulf: Wieder einmal kommt die teuer lizenzierte Filmumsetzung nicht an die Qualität der Vorlage heran, dabei hätte man soviel aus dem Thema herausholen können. Grafik und Sound sind mager und entsprechen nicht mehr dem Standard. Die schlechte Kollisionsabfrage und die

unlogische Kameraführung frustrieren. Teilweise wird der genervte Spieler richtiggehend mit unfaireren Stellen torpediert, so daß von flüssigem Gameplay keine Rede sein kann. Weder die nette Idee mit den beiden unterschiedlichen Charakteren noch die tollen Filmsequenzen können dieses Spiel entscheidend aufwerten.

gelfähigkeiten andere Levelabschnitte erkunden kann. Jedoch ist es dem Mädels nicht vergönnt, auf das Waffenarsenal von Korben zurückzugreifen. Sie versucht, die zahlreichen Cops, Bio-Monster und Androiden, die sich ihr in den Weg stellen, mit geschmeidigen Faustschlägen und Fußtritten zu beseitigen. Insgesamt warten 15 Levels auf Euch, denen allen ein anderes Thema zugrunde liegt. Zum Beispiel gilt es, ein Casino zu untersuchen, Kanalisationen von ungebetenen Zeitgenossen zu reinigen oder auf Hochhäusern umherzuspringen.

Nach dem geschickten Wurf mit einer Granate wird nach der Explosion ein Geheimgang offenbar

Test PlayStation

Hersteller: Kalisto
Spieleranzahl: 1
Datenträger: CD-ROM deutsch
Erscheinungstermin: erhältlich
Umsetzungen geplant: keine
Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer
Levels: 15
Besonderheiten: Dual Shock
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Sony

Grafik 42 **Sound** 63

Fun
52

MLC - Hard & Software
 Im Ring 29, 47445 Moers
!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

02841-94260
 FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
 Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
<http://www.mlc-moers.de>
 Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
 (Im Wallzentrum) 47441 Moers

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU



Finanzierung**
 12 x 25,- **279.95**

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

!! mit voller Garantie !!

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

- Standard Controll Pad 24.95
- Sony Dual Shock Analog Pad 54.95
- Arcade Stick Interact 79.95
- Programm Pad Interact 69.95
- Tasche + Pad + Memory Card 89.95
- NeGcon Pad 79.95
- Spezialized Joystick 99.95
- Scorpion Light Gun 79.95
- LaserGun with Redlight 89.95
- Sony Maus incl. Pad 54.95

PERFORMER CHEAT CATRIDGE
 Neuste-Version mit aktuellen dt. Cheats für deine Playstation. **49.95**

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

XPLORER CHEAT CATRIDGE
 länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Speichert bis zu 10.000 Cheat's, mit neuester Software Version **79.95**

SCORPION LIGHT GUN
 Walter-PPK Nachbau, liegt Super in der Hand, mit Rückschlag, Gcon kompatibel..... **79.95**

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

V3-RACING WHEEL
129.95

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

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

DOUBLE SHOCK ANALOG PAD
 Solange Vorrat reicht **39.95**

- BIO FREAKS** 84.95
- FORMEL1 98** 109.95
- CENTIPIDE** 99.95
- FIFA99, NHL99, NBA99** je 89.95
- WING OVER 2** 94.95
- I. SUPERSTAR SOCCER PRO 98** 99.95
- CONSTRUCTOR** 89.95
- BATMAN & ROBIN** 84.95
- ARMORED CORE** 94.95
- DAS FÜNFTTE ELEMENT** 99.95
- MR. DOMINO** 99.95
- XMEN VS. STREET FIGHTER** 104.95
- HUGO** 99.95
- BREATH OF FIRE 3** 99.95
- DODGEM ARENA** 84.95
- TOMBI** 89.95
- WAR GAMES** 94.95
- MOTO RACER 2** 94.95

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

thrill kill

Das Megapüggelspiel ^{US} **119.95**

Metal Gear Solid

Wild 9's

US Version **109.95**

89.95

COMMAND CONQUER

Or Die Trying

94.95

US Version **119.95**

Tekken 3

WAR ZONE

109.95

74.95

Abe 2

Formel1 98

89.95

109.95

PSX CD-Hülle

89.95

1.95

PSX-Laufwerk

NEU PSX CD-BOX

PSX-CD Archiv für 60 CD'S mit Beschriftungsindex und automatischen Auswurf der CD's **49.95**

PlayStation Geschicklichkeit/1-2 Spieler

Bust A Groove

Wer sich unter dem Spielprinzip von Bust A Groove etwas vorstellen möchte, muß einfach nur an Parappa the Rapper auf Tanzbasis denken. Ähnlich wie beim rappenden Kläffer kommt es bei diesem außergewöhnlichen Geschicklichkeitsspiel darauf an, im Rhythmus der Musik bestimmte Knöpfe zu drücken. Einziger Unterschied: Durch das perfekte Timing vollführen die insgesamt zehn Polygon-Recken (plus zwei Endgegner) immer beeindruckendere Tanzschritte. Neben dem Trainingsmodus sind auch Wett-Tänze gegen einen Freund möglich, die Ihr sogar mit einem Specialmove schikanieren könnt. Im direkten Vergleich schneiden bei-



de Rhythmus-Spiele gleich gut ab. Während Parappa origineller und charmanter aufbereitet ist, punktet Bust A Groove durch den coolen Soundtrack und exzellente Motion-Capture-Animationen. Die Bewertung ist indessen schwierig, denn entweder liebt man dieses Spielprinzip, oder man haßt es. Am besten probespielen. (Ulf)

Fun 65%

PlayStation Shoot'em Up

Frenzy

Alte Story, neuer Versuch! Es ist mal wieder an der Zeit, die Welt vor einem wahnwitzigen Professor zu retten, der sich mit Hilfe einer Höllenmaschine die Macht unter den Nagel reißen will. Frenzy ist ein mittelprächtiger Shooter, in dem Ihr mit einem kleinen Comicdoppeldecker aus dem ersten Weltkrieg durch die Schluchten und und die Bergkuppen der österreichischen Alpen fliegt und Polygonegegner in die Luft jagt oder sie aus derselbigen holt. Dabei werdet Ihr selbst von getarnten Raketenwerfern, Fliegern und Kanonen beschossen. Netter Versuch von SCL, der bei mir aber nur einen bitteren Nachgeschmack hinterläßt, da Frenzy als innovatives Game in der



Presse angekündigt wurde. Aber schon nach den ersten fünf Minuten geht einem das Gedüdel der Hintergrundmusik so auf den Keks, daß man sie besser ganz abschaltet, wenn man wenigstens noch ein bißchen weiterspielen will. Von Langzeitmotivation kann bei diesem Game wirklich nicht die Rede sein! (Ulf)

Fun 34%



Das Fahrerfeld wartet auf die grüne Ampel. Zu acht gleichzeitig geht es auf die kniffligen Kurse



Mit Karacho durch den Tunnel. Die animierten Streckeneffekte beleben das Spiel ungemein



Hier der Zwei-Spieler-Splitscreen: Die Grafik-Engine läßt dabei nur unwesentlich nach

PlayStation Fun-Racer

S.C.A.R.S.

Der Begriff Monstertruck erlebt durch diesen Racer der besonderen Art ein Revival. Dabei will Vivid Image mit technischer Innovation glänzen

In S.C.A.R.S., der Super Computer Animal Racing Simulation, geht es, wie der Name schon sagt, um tierische Renner. Insgesamt gibt es neun Vehikel, von denen jedes den Fähigkeiten eines bestimmten Tieres entspricht. Da gibt es den Elefanten mit robuster Karosserie, den Skorpion mit durchschlagenden Waffen oder den König aller Klassen, den Löwen. Dabei unterscheiden sich die Buggys in erster Linie in den Punkten Beschleunigung, Geschwindigkeit, Grip, Rüstung und Waffensysteme. Letztere sind natürlich das A und O eines Fun-Racers. Im Arsenal stehen unter anderem Raketen, Zeitbomben und Turbo-Booster bereit, um den Gegnern mal so richtig einzuheizen. Es gibt aber auch Goodies, die Euer eigenes Fahrzeug aufpäppeln. Hat man zum Beispiel einen Schild, dann können einem feindliche Aktionen kaum etwas anhaben. Besonders interessant wird

S.C.A.R.S. im Multi-Player-Modus. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich auf den kniffligen Strecken messen. Dabei kommt natürlich ein horizontal sowie vertikal unterteilter Splitscreen zum Einsatz. Doch auch einsame Bleifüße bekommen einiges geboten. Mit sieben Strecken, verschiedenen Tages- und Witterungsverhältnissen, einem knackigen Schwierigkeitsgrad und drei verschiedenen Meisterschaften ist man auch über längere Zeit motiviert. Zu den Strecken muß man unbedingt noch ein paar Worte verlieren. Nicht nur daß alle Kurse grafisch und thematisch sehr abwechslungsreich gestaltet wurden, so hat der Großteil von ihnen sogar Alternativrouten aufzuweisen. Je kürzer die Abzweigung, um so schwieriger die Wegführung. Aber nur versierte Fahrer können aus den Abkürzungen Gewinn schlagen, denn eine Berührung mit den Wänden kostet



In der Startphase kann man mit geschickten Remplern eine Art Kettenreaktion unter den Gegnern auslösen. Wer aber ungeschickt vorgeht, findet sich auf Rang 8 wieder



Georg: S.C.A.R.S. ist das typische Spiel zum Verlieben auf den zweiten Blick. Man muß schon einige Runden gedreht haben, bis einem das Rennfieber dieser tierischen Variante packt. Natürlich hat es dieses Produkt schwer, sich gegen Mario-Kart zu behaupten, doch es hat seinen eigenen Reiz. Besonders gefällt mir die ansprechende Grafik, die sich kaum vor anderen Spitzentiteln zu verstecken braucht. Und als wäre das nicht genug, verblüfft uns dieser Fun-Racer mit einem tollen Vier-Spieler-Modus, der sich gewaschen hat. Es macht einfach richtig Spaß, sich gegenseitig die Extra-Waffen um die Ohren zu hauen. Alleine vermag S.C.A.R.S. nun allerdings nicht auf lange Sicht zu motivieren. Die neun Strecken sind zwar abwechslungsreich, doch im Vergleich zu Simulationsrennspielen relativ wenig. Ebenso Anlaß zur Kritik gibt der Sound. Hintergrundmusik und Geräuschkulisse sind leider nur überdurchschnittlich ausgefallen.

viel Geschwindigkeit. Ist man einmal soweit die verschiedenen Fähigkeiten seines Renners (Springen, Scheinwerfer, Waffen) richtig einzusetzen, beginnt erst der eigentliche Wettstreit.

Test PlayStation

Hersteller: **Vivid Image**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM englisch**
 Erscheinungstermin: **November**
 Umsetzungen geplant: **N64**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **9+ Strecken**
 Besonderheiten: **Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**

Grafik 82 69 Sound

Fun 74



Neu: Um einen Specialmove zu aktivieren, muß der entsprechende Energiebalken gefüllt sein

PlayStation Tennis

All Star Tennis '99

Weltrangliste oder Bezirksliga? Smart Dog versucht sich zum zweiten Male an einer Tennis-Simulation

Mit Tennis Arena wollten uns die Programmierer von Smart Dog letztes Jahr den virtuellen Filzball schmackhaft machen, jedoch mit mäßigem Erfolg gekrönt. Beim zweiten Aufschlag holten sich die Macher nun prominente Unterstützung. Mit Mark Philipoussis, Richard Krajicek, dem French-Open-Sieger von '97 Gustavo Kuerten sowie fünf weiteren

Ranglisten-Spielern stehen Euch bekannte Namen statt Nobodys zur Auswahl. Mit dem Filzballdresser Eurer Wahl geht Ihr an insgesamt drei verschiedenen Spielmodi an den Start: Freundschaftsspiele alleine oder mit bis zu drei weiteren Kumpanen, ein Turnier gegen immer stärker aufspielende CPU-Gegner sowie der Bomb-Tennis-Modus. In dieser Fun-Variante wird jeder Bodenkontakt des Balles mit einer hinterlegten Bombe quittiert. Apropos Fun, neben den bekannten Schlagtechniken aus dem Lehrbuch verfügt jeder Recke über einen allgemeinen sowie einen individuellen Specialmove, der den Widersacher in arge Bedrängnis bringt.



Ulf: All Star Tennis '99 ist sicherlich ausgereifter als der Vorgänger. Die Grafik, allen voran die feinsäuberlich modellierten Polygon-Akteure, gefällt, und bei der differenzierten Zuschauerkulisse bewiesen die Programmierer sogar Humor, wenn Querulanten durch den Schiedsrichter gemaßregelt werden oder plötzlich ein Handy klingelt. Bei der Spielmechanik dümpelt die Tennis-Sim erneut im oberen Mittelfeld. Zwar hat man etwas mehr Einfluß auf den Filzball, dennoch wiederholt sich schon bald die Dramaturgie der Ballwechsel. Besonders übel: Da hat man schon einige Top-Athleten lizenziert, und dann versäumen die Designer es, einen Ranglisten-Modus mit ins Spiel zu integrieren, der auch über einen längeren Zeitraum motivieren würde. Außerdem gehen die Specialmoves nur äußerst schwer von der Hand und sind somit recht sinnlos.

Test PlayStation

Hersteller: **Smart Dog/Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **Nintendo 64**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **12 Tennisspieler**
 Besonderheiten: **Multitap, dt. Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**

Grafik 62 **Sound** 65

Fun 67

WILD THING

WILD 9

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

MANIAC 06/98

HOCHSPANNUNG LADEN

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

WILD 9 © & developed 1998 by Shiny Entertainment Limited. All rights reserved. Distributed by Interplay Productions Limited.

PlayStation Baseball/1-2 Spieler

VR Baseball '99

Immer mehr Games der amerikanischen Sportart werden auch hierzulande in den Verkaufregalen gesichtet. Wie nicht anders zu erwarten kann auch Interplay auf die Lizenz der nordamerikanischen Profiligen MLB zurückgreifen und präsentiert daher alle originalen Teams und Spieler. Zur Wahl stehen bei VR Baseball neben Einzelspiel und einer ganzen Saison auch ein All-Star-Spiel und das Home-Run-Derby. Während des Spiels wechseln sich Schlag- und Feldmannschaft rundenweise (Innings) ab. Als Werfer habt Ihr vier Wurftechniken (z.B. Curveball), die Ihr mit drei Geschwindigkeiten verse-



hen könnt. Mittels des Steuerkreuzes läßt sich die Flugbahn des Balls nochmals beeinflussen. Die restlichen Feldspieler lassen sich z.B. in Ihrer Position in einem gesonderten Menü steuern. Für Einsteiger ist das Spiel auf jeden Fall geeignet, aber gegenüber der Referenz All-Star Baseball '99 ist VR Baseball leider eine ganze Klasse schlechter. (Georg)

Fun 72%

Game Boy Shoot 'em Up/1 Spieler

B-Movie

Die Existenz der Menschheit wird wieder einmal von Außerirdischen bedroht. Als Mitglied der nationalen Verteidigungsarmee steuert Ihr eines von drei Raumschiffen, deren Zahl sich jedoch durch Forschung auf elf erhöhen kann. In jeder Mission bekommt Ihr Eure Aufträge, von denen es zwischen vier und sechs gibt, via Nachricht übermittelt. So müßt Ihr nicht nur Vernichtungsarbeit leisten, sondern auch Menschen retten, Geleitschutz geben oder aber Aliens fangen. Zerstörte Feinde hinterlassen Wrackteile, die Ihr aufammelt und mit denen Ihr dann experimentieren könnt. Das Gameplay ist trotz toller Grafik



effekte und guter Spielidee leider zu hektisch ausgefallen. An diesem Mißstand können auch die zahlreichen Perspektiven nichts ändern. Darüber hinaus sind die Aufträge meist in einem zu engen Zeitplan gehalten, was mit der Zeit stark auf die Motivation drückt. (Georg)

FUN 56%



Ein satter Kuttenschnitt über die Brust: Die Kämpfe sind natürlich das Hauptelement in Tenchu



Befindet man sich mit einem Gegner im Clinch, wechselt die Kameraperspektive entsprechend



Der Wache hat das letzte Stündlein geschlagen. Das ist unsere Chance von hinten alles klar zu machen

PlayStation 3D-Action-Adventure

Tenchu

Jeder, der schon immer einmal einen japanischen Attentäter aus alten Tagen verkörpern wollte, erhält nun mit diesem Ninja-Spiel die Möglichkeit dazu

Third-Person Action-Titel gehören zu den beliebtesten Genre in der Konsolenbranche. Besonders Titel mit viel Gewalt stehen hoch im Kurs. Allerdings macht zumeist die BpJS dem Treiben ein schnelles Ende. Ebenso hoffnungsvoll wie gefährdet ist nun der aktuelle Titel Tenchu für PlayStation. In diesem sehr atmosphärischen sowie blutigen Ninja-Spiel übernimmt man die Rolle eines der beiden Hauptcharaktere Rikimaru oder Ayame. Rikimaru ist mit einem rasiermesserscharfen Katana bewaffnet und trägt die klassische schwarze Ninja Bekleidung. Während sich die weibliche Ayame mit ihren beiden Sâi-Klingen gegen Widersacher wehrt. Wichtig bei Tenchu ist aber, daß nicht nur mit Waffen oder Nahkampftechniken umgegangen werden muß, sondern auch die Taktik eine entscheidende Rolle spielt. Will man nämlich den Auftrag erfolgreich erfüllen, so genügt es nicht, einfach

durch die Gegend zu stampfen und alles niederzumetzeln. Das intelligente Leveldesign erlaubt es durch geschicktes Vorantasten und Ausprobieren Alternativrouten, wie zum Beispiel den Gang über Dächer, zu finden. Außerdem ist es immer von Vorteil seinen Gegner von hinten zu attackieren, denn diese Moves enden meist in wenigen Augenblicken tödlich. Wird man hingegen vom Gegner zuvor entdeckt, schlägt dieser Alarm und das Problem wird wesentlich größer. Im Spielverlauf stellen sich Euch unter anderem Wachen, Ninjas, Kung Fu-Kämpferinnen und sogar Wölfe in den Weg. In den fünf Levels gilt es auch diverse Items einzusetzen, ohne deren Hilfe man keine Chance hat. Der Wurfhaken ist dabei das wichtigste Utensil. Damit kann der geschickte Ninja Mauern erklimmen oder Vorsprünge und Schluchten überqueren. Das Arsenal geht aber noch weiter: Granaten, Heiltränke,



Wer sich mit einem richtigen Ninja anlegt, der braucht sich nicht zu wundern, wenn es dann beim Aufstehen Probleme gibt...

Georg: Nach der vor knapp einem halben Jahr erschienenen japanischen Version war uns klar, wenn Tenchu nach Europa kommt, dann nur in einer scharf zensierten Variante. Doch Überraschung! Tenchu wartet nun mit neuen „Features“ wie das Abtrennen von Gliedmaßen und ein vollkommen neues Leveldesign auf. Ob der erste Punkt nun einen Pluspunkt darstellt oder nicht bleibt jedem selbst überlassen. Hingegen sprechen der klasse orchestrale Sound im Japanostil und die abwechslungsreiche Grafik eindeutig für Tenchu. Auch die beiden unterschiedlichen Charaktere mit den vielen Items und das intelligente Gameplay bringen Farbe ins Genre. Besonders wenn man über die Dächer geht oder von hinten meuchelt kommt richtiges Ninja-Feeling auf. Leider verwehrt die recht hackelige Steuerung, die langsame Kameraführung und das teilweise unrealistische Verhalten der Gegner eine bessere Wertung.

Rauchbomben und ähnliches stehen Euch zur Verfügung. Eure Tragkraft ist jedoch beschränkt, d.h. daß vor jedem Level genaues Überlegen angesagt ist, was sich mitzunehmen lohnt. (Georg)

Test PlayStation

Hersteller: **Activision**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM englisch**
 Erscheinungstermin: **30. Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **5+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Activision**

Grafik **81** Sound **87**

Fun **83**



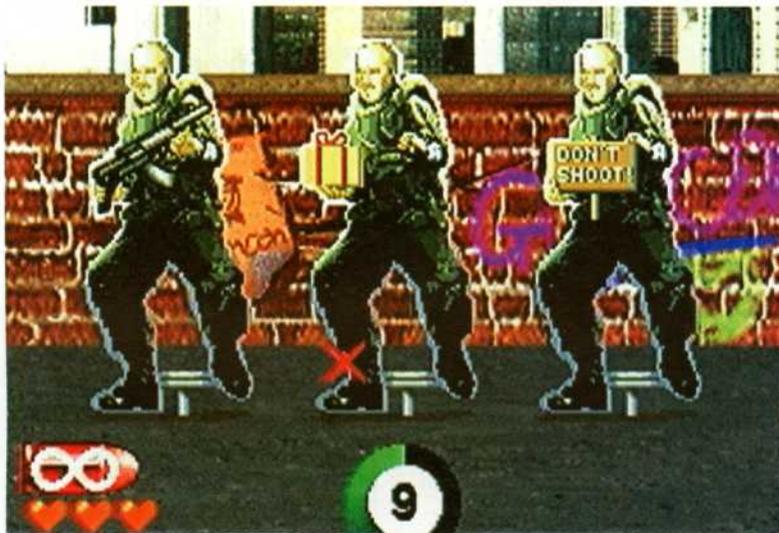
PlayStation Shoot 'em Up

Point Blank 2

Freunde der Lightgun-Szene können sich auf einige Verbesserungen im Sequel gefaßt machen

Seit gerade mal drei Monaten können germanische Zocker mit der PAL-Version von Point Blank auf die virtuelle Jagd gehen, da wird in Japan schon das Sequel gefeiert. Vom Spielprinzip hat sich zum Vorgänger grundlegend nichts geän-

dert. Über 30 neue Schießvarianten werden dem ambitionierten Schützen geboten, die in den verschiedenen Modi zur Anwendung kommen. So gibt es die Standardspielvariante aus dem ersten Teil genauso wie einen Trainingsmodus, bei dem Ihr al-



Georg: Feuer frei, die zweite! Point Blank war schon ein witziges Game, das zielgenaues Schießen ohne Gewalt bot. Auch das Sequel ist nach diesem Prinzip aufgebaut und überzeugt von Anfang an durch seine neuen Spielideen. Jedoch konnte der größte Kritikpunkt, die Monotonie für Einzelspieler, nicht vollständig ausgemerzt werden. Der Story-

Modus ist ansprechend gestaltet und kann erst mit viel Übung gemeistert werden. Für zwei Spieler, die mit zwei Guns ausgerüstet sind, ist auch Point Blank 2 wieder ein Eldorado an Spielspaß. Soundkulisse und Grafik sind wie im Vorgänger nur unterer Durchschnitt, was aber nur wenig ins Gewicht fällt. Die Import-Version ist selbst für Leute, die den ersten Teil nicht gespielt haben, zu empfehlen.

le vier Schwierigkeitsstufen ausgiebig üben könnt. Das Herzstück ist aber der Einzelspieler-Modus, bei dem Ihr eine Reise durch ein Schloß, unter Wasser, durch das Weltall und mit der Eisenbahn unternimmt, um zum Schluß einem Bösewicht gegenüberzutreten, der eine Prinzessin gefangen hält. Die restlichen Spielmodi stehen auch für zwei Spieler bereit, von denen jeder eine G-Con 45 einstecken kann.

Nur für den Bruchteil von ein oder zwei Sekunden klappen die drei Pappkameras um. Abballern dürft Ihr aber nur denjenigen, der eine Waffe trägt

Test PlayStation

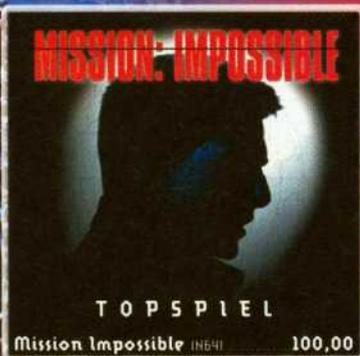
Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM Jap**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **G-Con 45**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Get Ready**
0931/35 38 486



Kleiner Auszug aus unserem Programm...

| | |
|-------------------------------------|------------|
| Playstation + Dualshock | 245,00 |
| Dualshock Pad | 65,00 |
| Passport Adapter (IN64) | 80,00 |
| All Star Tennis '99 (PSX) | 100,00 |
| Alundra (PSX) | 100,00 |
| Atlantis (PSX) | 100,00 |
| Azure Dreams (PSX) | 100,00 |
| Banjo-Kazooie (IN64) | 95,00 |
| Bio-Freaks (PSX/IN64) | 90/110,00 |
| Bomber Man Hero (IN64) | 100,00 |
| Brave Fencer JAP | 145,00 |
| Breath of Fire III (PSX) | 100,00 |
| Buck Bumble (IN64) | 90,00 |
| Cardinal Syn (PSX) | 90,00 |
| Chopper Attack (IN64) | 135,00 |
| C & C: Gegenschlag (PSX) | 100,00 |
| Colin McRae Rally (PSX) | 100,00 |
| Dead or Alive (PSX) | 100,00 |
| Deathtrap Dungeon (PSX) | 105,00 |
| Dream (PSX) | 100,00 |
| Explorer (PSX) | 80,00 |
| F-1 World Grand Prix (IN64) | 95,00 |
| 5th Element (PSX) | 100,00 |
| Game Buster (IN64/PSX) | 105/100,00 |
| Gex (IN64) | 135,00 |
| Gran Turismo (PSX) | 90,00 |
| Heart of Darkness (PSX) | 100,00 |
| International Soccer '98 (PSX/IN64) | 100,00 |
| MediEvil (PSX) | 100,00 |
| Micro Machines U3 (PSX) | 55,00 |
| Motor Racer 2 (PSX) | 100,00 |
| Nascar '99 (PSX) | 100,00 |
| NBA Courtside (IN64) | 100,00 |
| NBA Jam '99 (IN64) | 100,00 |
| Need for Speed 3 (PSX) | 100,00 |
| N2O (PSX) | 100,00 |
| Metal Gear Solid JAP | 145,00 |
| Parasite Eve US | 120,00 |

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Täglich Top-Neuheiten aus:



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

LADEN Mo.-Fr. 10.00-18.30
 Sa. 10.00-16.00
 UERSAND 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.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES



| | |
|---------------------------|------------|
| Quest 64 (IN64) | 155,00 |
| Road Rash 3D (PSX) | 100,00 |
| Tomb Raider 2 (PSX) | 105,00 |
| Tomb Raider 2 Lösungsbuch | 25,00 |
| Saga Frontier US (PSX) | 110,00 |
| 1080° Snowboarding (IN64) | 100,00 |
| Soukaigi JAP | 140,00 |
| Turok 2 ENG (IN64/PAL) | 110,00 |
| UbiX (PSX) | 100,00 |
| Virus (PSX) | 100,00 |
| Wild Arms | 100,00 |
| Wild 9 (PSX) | 100,00 |
| WWF: Warzone (PSX/IN64) | 100/110,00 |

Telefon 07 11 . 22 29 10-30/50

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

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

Damian Kogon • Grafikdesign • 71229 Leonberg • 0 71 52 - 92 97 20



Dieses Flugobjekt ist ein kleiner Zwischengegner. Da es sehr agil ist, müßt Ihr schon einige Eurer Zielraketen einsetzen, um siegreich zu sein



Diese langsam kriechenden Roboterlarven können einiges einstecken, aber mit ein paar Minen oder Granaten lassen sie sich aus dem Weg räumen



Wichtig: Dieses Depot versorgt unsere Maschine mit einer kompletten Reparatur des Schildes

PlayStation Shoot 'em Up

Future Cop - L.A.P.D. 2100

Mittels High-Tech-Ausrüstung bekämpfen die Cops des 22. Jahrhunderts das organisierte Verbrechen. Mit einem todbringenden multifunktionalen Vehikel stapft Ihr durch die virtuellen Welten

In nicht allzu ferner Zukunft, dem 22. Jahrhundert, werden große Teile der kalifornischen Metropole Los Angeles von kriminellen Syndikaten beherrscht. Um der gut ausgerüsteten Brut von Gesetzesbrechern den Garaus zu machen, wird eine Spezialtruppe ins Leben gerufen, deren Herz das multifunktionale Vehikel X1-Alpha ist. Das X1-Alpha ist ein Hybrid, der eine optimale Mischung aus Geschwindigkeit, Agilität und Angriffsplattform darstellt. Via Knopfdruck steht Euch entweder ein Hovercraft oder ein humanoider zweibeiniger Mech zur Verfügung. Der Unterschied liegt in den Fähigkeiten. Während der Mech auf kleine Erhöhungen springen und schnellere Sidesteps vollführen kann, ist das Hovercraft in der Endgeschwindigkeit flotter und schwebt über dem Boden. Über die Aufgaben der acht Einzelmissionen werdet Ihr im Vorfeld

durch eine kurze Videosequenz informiert. So gilt es, zum Beispiel, ein Drogenlabor zu vernichten, eine Geisel zu befreien oder einfach das HQ der Verbrecher einzuzüschern. Diese Objekte werden aber von einem Endboß geschützt, der sich in Form von überdimensionalen Vehikeln präsentiert. Der Weg dorthin ist aber mit "Steinen" gesät, die aus zahllosen Verteidigungsanlagen (Raketenwerfer, Geschütztürme), Roboterarmeen und Fluggeschwadern bestehen. Dafür steht Euch ein umfangreiches Waffenarsenal zur Verfügung, aus dem Ihr drei Waffengattungen vor jedem Einsatz auswählt. Während der Mission läßt sich an Depots neue Munition schöpfen bzw. ein kurzzeitiges Upgrade einsammeln. Diese acht Missionen kann man auch kooperativ mit einem Kumpel erleben. Weiterhin gibt es noch einen vier Level umfassenden Zusatzmodus, der stark auf Strategie

ausgelegt ist. Entweder zockt Ihr gegen einen CPU-General oder einen Kumpel. Die Levels sind sehr detailliert gestaltet und bieten je nach Mission (Flughafen, Slums, Hafen, etc.) ein entsprechendes Design. Vor allem die Möglichkeit, alles zu vernichten, was sich in effektvollen Explosionen widerspiegelt, ist sehr ansprechend. Darüber hinaus sorgt die dynamische Kamera, die Ihr auch selbst in sieben Einstellungen positionieren könnt, für einen guten Überblick. (Georg)



Im Zwei-Spieler-Modus habt Ihr dank vertikaler Unterteilung immer einen guten Überblick



Georg: Mit Future Cop hat EA einen optimalen Ableger der Strike-Serie produziert. Knallharte Balleraction, die fast nicht abbricht, gepaart mit den herrlichen Explosionen lassen jedes Shooter-Herz höher schlagen. Dies wird durch die exzellenten Rendersequenzen und die fetzigen Rock-Rhythmen optimal unterstützt. Die analoge Steuerung mit Dual-Shock-Unterstützung ist sauber programmiert worden. Kritik muß man nur an der Monotonie, die ab der vierten Einzelspielermission aufkommt, und der Kamera üben. Trotz guter Dynamik und individueller Beeinflussung fehlt doch dann und wann der Überblick. Der Zwei-Spieler-Modus macht auf lange Sicht viel Spaß, egal ob man nun die Einzelspielermissionen zockt oder sich in den vier Strategieleveln austobt.



Die Map hilft Euch in allen Lebenslagen, denn sie zeigt nicht nur Feinde an, sondern auch Euer nächstes Ziel. Bei Problemen unterstützt Euch auch noch eine nette Dame via Funk

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **12**
 Besonderheiten: **Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik 80 **Sound** 78

Fun 82

DAS HEFT ZUM HÖREN

FATBOY SLIM PJ HARVEY MARILYN MANSON KISS

Nr. 10 Oktober 1998 DM 7,90

sfr 7,90 - s60 - lfr 170 - lit 11.000 - pta 900 - bfr 195 - hfi 9,80 Y 9101

musikexpress

SOUNDS



Depeche Mode

Clean statt kaputt: das triumphale Comeback

RAY DAVIES · DIE ÄRZTE · NICK CAVE

PLUS: 160 PLATTENKRITIKEN · TOURNEETERMINE · DIE NEUEN FILME

Mit CD

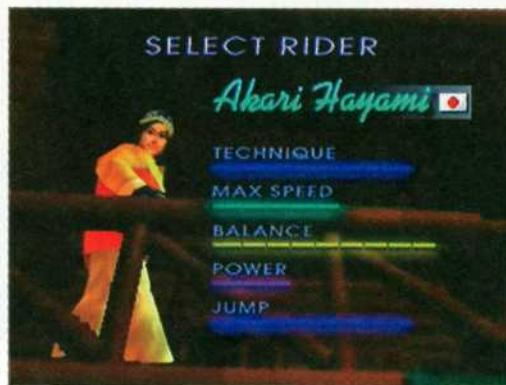
11 Songs plus
-Wish (Komm zu mir)-
von Franka Potente
und Thomas D.
Der Hit aus
dem Film
-Lola rennt-
HEFT UND CD
NUR DM 7,90!



musikexpress **MIT CD NUR 7,90 MARK!**



Wer träumt nicht mal davon, sich selbst auf einer Riesenleinwand beim Boarden zusehen zu können



Ihr habt die Wahl zwischen sechs verschiedenen Boardern, die alle unterschiedliche Besonderheiten haben



Über Stock und Stein: Die Rennkurse verlaufen oftmals über sehr ungewöhnliche Passagen



Jeder Fahrer besitzt fünf unterschiedliche Eigenschaften, die sich auf seinen Fahrstil auswirken

Daß sich Snowboarden immer mehr zum Breitensport entwickelt, kann man beispielsweise an der immer größer werdenden Softwareflut feststellen, die sich über unsere Testkonsolen ergießt. Dabei fällt es uns Testern schwerer und schwerer, die Wertungen im Rahmen zu halten, weil das Top-Game von heute morgen schon wieder überflügelt worden sein kann. Anders verhält es sich bei 1080°, das schon vor einem Jahr als Importgame zu uns ins Haus geflattert kam. Seitdem hält es sich hartnäckig in der Wertungsrangliste auf Platz 1. Jetzt haben wir endlich die PAL-Version zu Gesicht bekommen und konnten uns von seiner Ak-

tualität selbst überzeugen. 1080° zeigt acht Boards von Lamar aus der aktuellen Kollektion und sechs feine sauberlich aus Polygonen gestaltete Boarder, die alle mit Hilfe des Motion-Capture-Ver-

fahrens ein sehr realistisches Fahrverhalten aufweisen. In vier Contests müßt Ihr Euer Können auf der virtuellen Piste unter Beweis stellen, wobei die Bewegungen der Boarder so real sind, daß kleine Fahrfehler, wie Verkanten und falsches Aufkommen bei Jumps, unweigerlich zu einem zeitraubenden Sturz

führen. Im Match-Race-Modus fahrt Ihr gegen einen computergenerierten Konkurrenten je nach Schwierigkeitsgrad über vier, fünf oder sechs Pisten bis zur Meisterschaft. Die Pisten sind alle sehr sauber animiert, und der Hintergrund wurde mit feinsten Rendertechnik gestaltet, bei der auch der Schnee detailgetreu nachempfunden wurde und somit schön wegspritzt, wenn man hart auf die Kante steigt. Im Time-Attack-Modus heißt es zu brettern, was das Zeug hergibt, und gleichzeitig noch coole Jumps hinzulegen, weil schlußendlich nur diese

Nintendo 64 Snowboard-Simulation

1080° Snowboarding

Tiefschnee, Powder und good Vibrations! Was will das Boarderherz mehr! Wo es das alles jetzt schon gibt? Bei Nintendos neuester Boarder-Simulation, die ab Herbst dieses Jahres über die Ladentische wandert



Im Time-Attack-Modus geht es um jede Sekunde, aber dabei auch noch Jumps machen zu können, das erfordert schon einiges an Geschicklichkeit



Normalerweise kommt man nicht in den Genuß, nachts eine herrliche Tiefschneepiste abfahren zu können, außer es ist eine Fackelabfahrt. Aber bei 1080° ist nichts unmöglich

Im Vergleich

| | 1080° Snowboarding | Phat Air | Snowracer 98 | Extreme Snowbreak | Cool Boarders 2 | Snowboard Kids |
|---------------|-----------------------|-------------|----------------------|-------------------|-----------------|----------------|
| Konsole | Nintendo 64 | PlayStation | PlayStation | PlayStation | PlayStation | Nintendo 64 |
| Hersteller | Nintendo | Funsoft | Infogrames | Microids | SCEE | Atlus |
| Contest | 4 plus Trainingsmodus | 3 | 3x2 | 4 | 4 | 3 |
| Spieleranzahl | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 |
| Pisten | 12 plus Bonuspisten | 5 | 12 | 6+ | 16 | 6 |
| Boarder | 5 plus 2 Bonusfahrer | 5 | 8 plus 2 Bonusfahrer | 2 | 4 | 5 |
| Boards | 8 | 5 | 15 | 2 | 9 | 3 |
| Grafik | 85 | 67 | 62 | 49 | 49 | 57 |
| Sound | 84 | 78 | 61 | 51 | 74 | 43 |
| Fun | 88% | 76% | 62% | 43% | 51% | 52% |

für die Wertung relevant sind. Ihr habt in diesem Modus die Auswahl zwischen sechs Pisten und müßt immer Checkpoints erreichen, um Euren Zeitvorrat aufzustocken, eben typische Racereigenschaften. Neben diesen beiden Modi habt Ihr auch noch den Trick-Attack- und den Contest-Modus zur Verfügung. Der Trick-Attack-Modus ist dem Time-Attack-Modus sehr ähnlich, während Ihr im Contest-Modus durch alle Disziplinen reist und Punkte sammeln müßt, um schließlich der Lord of the Boards hervorzugehen. Damit Ihr aber nicht wie die blutigen Anfänger am ersten Tag eine Menge blaue Flecken einheimst und

am nächsten Morgen mit einem tierischen Muskelkater aufwacht, haben Euch die Programmierer einen Trainingsmodus mitgegeben, der es Euch ermöglicht, alle Trickmoves erst einmal wahlweise auf der Piste oder in der Halfpipe zu üben, bevor Ihr Euch in den richtigen Wettkampfmodus versucht. So oder so kommt es bei 1080° auch auf gutes Übersichtsdenken an, da die meisten Pisten über viele Abkürzungen verfügen, die Euch gegen Eure Mitstreiter alt aussehen lassen. Was dem Game am Ende nur noch fehlt, ist die aus Eis gehauene Winterbar, und das Après Ski-Vergnügen könnte sofort losgehen.



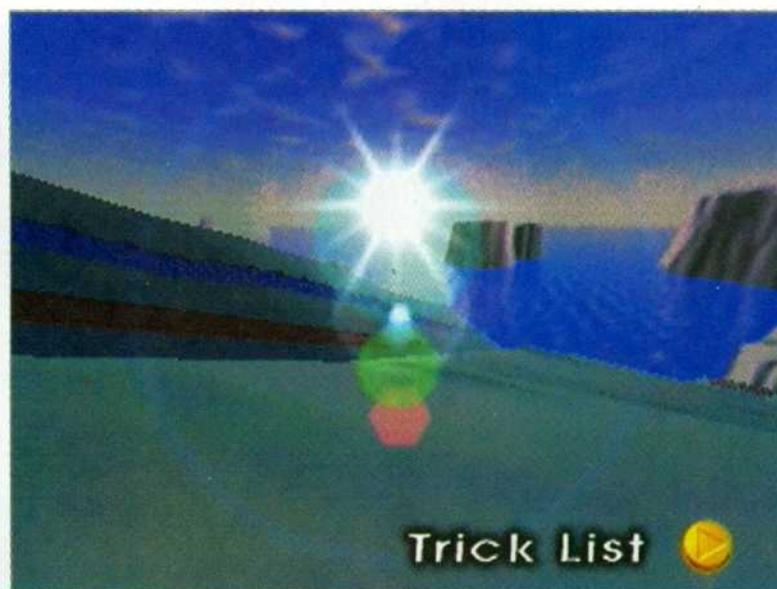
Into the sun ... Traumhaft! Gerade noch den letzten Lift erwischt, und dafür wird man dann mit einer solchen Abfahrt belohnt



Uwe: Um es gleich klarzustellen: Dieses Spiel ist einfach genial! Wie Nintendo dieses reale Gefühl aus ihrer Konsole gezaubert hat ist einfach Wahnsinn! Man kommt sich wirklich vor, als ob man selbst das Snowboard unter die Füße geschnallt und sich in eines der waghalsigsten Pistenvergnügen gestürzt hätte. Besonders gefallen haben mir die versteckten Abkürzungen und die geheimen Charaktere, die man bei 1080° erst nach hartnäckigem Suchen und einigen Blessuren findet. Auch die wundervollen Panoramen, die man bei seinen Abfahrten beobachten kann, und die verschiedenen Kameraperspektiven bieten ein Flair, das einen sofort für sich einnimmt und man nur noch ungeduldig warten kann, bis es endlich Winter wird, es wieder in die geliebten Berge geht, und man endlich selbst wieder sein Board unter den Füßen hat. Bei 1080° fühlt man sich selbst wie The Lord of the Boards von Guano Apes.



Dies hier ist nur eine kleine Auswahl aus der riesigen Palette von Jumps, die Ihr aber alle bis zur puren Perfektion im Trainingsmodus üben könnt



Bei solchem Wetter ganz gemütlich auf der Piste chillen und sich die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Irgendwann sich dann in die Halfpipe kippen, ein paar coole Jumps vorführen und ein paar Schneehasen mächtig beeindruckten. Das ist das wahre Leben!

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis sehr schwer**
 Levels: **12 Pisten**
 Besonderheiten: **deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Nintendo**

Grafik **85** Sound **84**

Fun 88

SEGA BEST GOLD GAME

PlayStation Shoot 'em Up

Elemental Gearbolt

Neues Futter für die Lightguns! In einer weit entfernten Welt greifen zwei Prinzen nach der Macht, und Ihr seid die einzigen, die sie aufhalten können

Es ist schon wahrlich ein Kreuz mit den Lightgun-Shootern hierzulande: Die meisten landen nach kurzer Zeit eh auf dem Index, weil Menschen involviert sind, und Games wie Point Blank sind zwar gut gemacht, aber auch nur ein Tropfen auf dem heißen Stein. Voller Neid blickt man da über den großen Teich, wo sich die Zocker schon über weit mehr Produkte des Genres freuen dürfen. Das kürzlich erschienene Elemental Gearbolt schlägt grundlegend genau in die Sparte von Segas "Virtuellen Polizisten", denn die Bewegungen werden durch die CPU vorgenommen. Somit müßt Ihr Euch nur auf das Ballern konzentrieren. Als weibliche Kämpfer für die Gerechtigkeit ist es Eure Aufgabe die beiden Prinzen Cain und Lalu aufzuhalten, damit sie sich nicht einer mächtigen Magie bedienen, die es ih-

nen erlauben würde, den ganzen Planeten zu unterjochen. Zur Wahl stehen drei Spielmodi: Im Trainingsmodus habt Ihr aber nur Zugang zu drei der insgesamt neun Levels. Normal- und Expert-Modus unterscheiden sich nur in der Anzahl der Continues, jedoch sind alle Levels spielbar. Nachdem Ihr Eure Gun – alle handelsüblichen Ballermänner werden unterstützt – geeicht habt, geht es gleich zur Sache. Während der virtuellen Schießorgie könnt Ihr Per Tastendruck zwischen den Elementen Wasser, Luft und Feuer wechseln. Feuer ist ein punktgenauer energiezehrender Schuß, die anderen beiden Munitionsorten hingegen sind nicht so durchschlagend, dafür decken sie

aber ein großes Gebiet ab. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Ihr Bonis, wie z.B. Münzen, Heiltränke und Feen, einsammeln wollt und dabei einige Gegner noch beharken müßt. Punkte sind neben dem Überleben das wichtigste, denn nach erfolgreichem Abschluß eines Levels lassen sich die Punkte in Erfahrungswerte umtauschen, so daß Ihr in höhere Stufen aufsteigt. Dieser Aufstieg bringt mehr Lebensenergie und effektivere Waffen mit sich. Außerdem erwartet Euch am Ende jeder Stage ein Endboß, der in Form eines Drachen, Riesen oder einer schwebenden Stadt auftreten kann. Zwischen den Missionen wird die Story mit langen Anime-Sequenzen weitergeführt.



Georg: Elemental Gearbolt hat von Beginn an nicht nur bei mir voll eingeschlagen. Man ist schon froh, wenn man mal eine kurze Pause bekommt, damit sich Arm und Zeigefinger von der Daueraction erholen können. Nach der Devise "mittendrin statt nur dabei" habt Ihr alle Hände voll zu tun, Gegner zu töten und Bonis einzusammeln. Die dichte Fantasy-Story wird durch die orchestrale Musik und die herrlichen

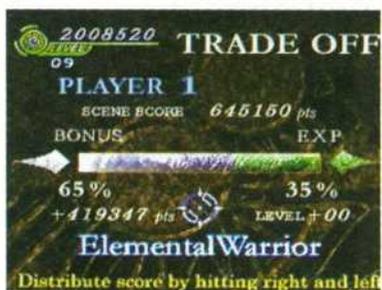
Filmsequenzen optimal unterstützt. Die Idee mit den drei Elementen und den Erfahrungspunkten ist einfach top und der ansprechende Schwierigkeitsgrad läßt selbst erfahrene Zocker erst einmal ins Schwitzen geraten. Durch die neun Levels, die es wahrlich in sich haben, ist ein langer Spielspaß garantiert, was auch für den Zwei-Spieler-Modus gilt. Seit der "Zeitkrisis" und "Dem Haus der Toten" habe ich selten einen Lightgun-Shooter so genossen.



Wilde Explosionen füllen den Bildschirm und sorgen für ein cinematisches Feeling



Der Endgegner des ersten Levels ist ein monströser Ritter, der nicht nur mit seinem überdimensionalen Hackbeil zuschlägt



Am Ende jeder Stage lassen sich Eure hart erarbeiteten Punkte in wichtige Erfahrungswerte umwandeln

Test PlayStation

Hersteller: **Working Design**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM US**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **9**
 Besonderheiten: **alle Lightguns werden unterstützt**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Maro 07151/9564646**

Grafik 60 Sound 80

Fun 84



Dieser riesige Weberknecht ist durch seine dürre Gestalt nicht gerade einfach zu treffen. Außerdem hat er eine ganze Armee von aggressiven Gnomen im Marschgepäck



Die Wachen sind nicht nur agil, sondern lassen mit zahlreichen Waffensystemen all ihre Wut an Euch aus

DER COMIC MIT **SPEED!**

SIMPSONS

COMICS #24

JEDEN MONAT
NEU
NUR DM 3,90

GROENING
Moussa
Kauf

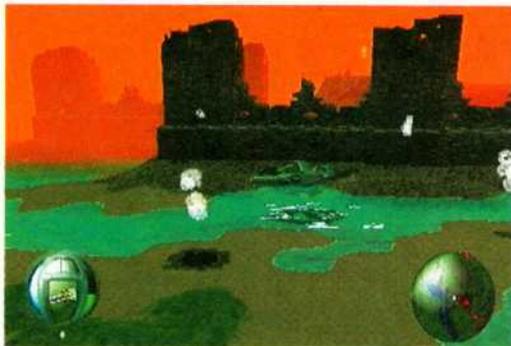
DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf

ProSieben

SIMPSONS COMICS #24
AB 6. OKTOBER IM HANDEL!

Dino
COMICS





Verliert Ihr zu viele Bewohner an die Alienbrut, ist die aktuelle Welt für den Rest des Spiels verloren und ein Durchqueren extrem gefährlich



Vernetzt: Alle bedrohten Welten sind durch die Warp-Kanäle der Aliens miteinander verbunden und können immer wieder besucht werden



Ein äußerst nützliches Power Up ist dieses Zielkreuz. Ohne dieses Utensil verkommt der Kampf zur reinen Glückssache



Jede Welt besitzt mindestens einen Secret-Hive, der den Weg in eine Bonuswelt oder eine Abkürzung zu höheren Levels darstellt

PlayStation Shoot 'em Up/Strategie

V2000

David Braben, Erfinder des Kultspiels Elite, meldet sich zurück mit einem Spiel, das sich erheblich von herkömmlicher Actionkost unterscheidet. Denn V2000 erfordert nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch eine Portion taktischer Raffinesse

Für seine Rückkehr ins Spielebusiness hat sich der Altmeister ein ganz außergewöhnliches Projekt ausgesucht, soviel darf gleich zu Anfang verraten werden. V2000 stellt, wie der Name erahnen lässt, eine Neuauflage des gleichnamigen C64-Klassikers Virus dar, mit dem David Braben schon



Ulf: Innovation und Ideenreichtum sind bei V2000 wirklich blendend realisiert. Selbst vier Seiten würden

wohl nicht ausreichen, um alle Handlungsmöglichkeiten des Spielers zu beschreiben. Man merkt dem Gameplay also deutlich die Handschrift von David Braben an, der es immer wieder schafft, Action mit taktischen Elementen gekonnt zu vereinen. Die Hauptprobleme sind aber leider die teils verwirrende Kameraführung sowie die verkorkste Steuerung des Fliegers. Bei einem Gefecht mit mehreren Gegnern wird sehr viel Geduld und Fingerspitzengefühl abverlangt, und oft ist die Flucht eine durchaus respektable Lösung. Spieler, die geradlinige Actionspiele bevorzugen, sollten aus diesen Gründen von Brabens neuem Werk wohl eher die Finger lassen, zumal V2000 in technischer Hinsicht sicher keinen Preis gewinnt. Fans von intelligentem Gameplay, denen es nichts ausmacht, sich ein paar Tage in ein Spiel hineinzuarbeiten, erwartet jedoch eine wahre Strategieperle und eine willkommene Abwechslung vom üblichen Actionbrei.

in den 80er Jahren für durchzockte Nächte sorgte. Passend zum Titel ist der Hintergrund des Spiels gestaltet, da es sich bei dem Hauptfeind um einen tödlichen Virus handelt. Dieser ist allerdings nur das Werkzeug, mit dem eine außerirdische Rasse versucht, die Herrschaft über ein ganzes Planetensystem an sich zu reißen. Und da dieser Virus die Tierwelt zu willigen Helfern der Aliens mutieren lässt, stehen ihre Chancen auch nicht schlecht. Von der gesamten Verteidigungsstreitmacht ist nach kurzer Zeit auch nur ein Schiff übriggeblieben, dessen Kontrolle der Spieler übernimmt. Um die Bedrohung ein für allemal abzuwenden, werdet Ihr mit völliger Bewegungsfreiheit versehen, aber Ihr seid an verschiedene Missionsziele gebunden und müßt 30 großräumige Polygonwelten durchkämpfen. Es wäre allerdings kein echter Braben-Titel,

wenn sich dieses Unterfangen auf bloße Balleraction beschränken würde. Anfangs gilt es vor allem, die Bewohner des Planeten vor den Angriffen der mutierten Insekten zu bewahren. Also düst Ihr mit Eurem Flieger zu den unmittelbar gefährdeten Personen und beamt sie an Bord. Zurück im Hauptquartier werden diese zu Ingenieuren umfunktioniert und forschen in Euren Fabriken nach fortschrittlicher Waffentechnologie und Ausrüstung. Aber nicht nur die Bedrohung durch die mutierten Kreaturen, sondern ihren Erzeuger, den Virus selbst, solltet Ihr im Auge behalten. Um seine Ausbreitung einzudämmen, stehen Hilfsroboter zur Verfügung, die Ihr in den Laderaum beamen und an infizierten Arealen wieder absetzen könnt. Dort angekommen, besprühen sie auch sogleich den roten Virusteppich mit einem Gegenmittel,

werden aber bald vom Feind ins Visier genommen. Da die kleinen Kerle über keinerlei Bewaffnung verfügen, müßt Ihr sie entweder ständig bewachen oder einen Geschützturm in der Nähe postieren. Dies beinhaltet allerdings folgendes Risiko: Wird nämlich der Boden, auf dem das Geschütz steht, vom Virus befallen, wechselt es zum Feind über und richtet seine Lasersalven gegen Euch. An diesen kleinen Beispielen wird wohl deutlich, daß das Spielgeschehen ohne Übertreibung als äußerst komplex angesehen werden kann. Habt Ihr alle Kreaturen erledigt, ist das Nest selbst an der Reihe, denn es beherbergt auch gleichzeitig die Möglichkeit, durch die Transporttunnel der Aliens, die sogenannten Hives, in die nächste Welt zu gelangen.



Die Kontrolle des Full-Flight-Modus, in dem sich Euer Flieger wie ein Helikopter verhält, ist sehr kompliziert und benötigt eine längere Lernphase

Test PlayStation

Hersteller: **Groller/Frontier**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **September**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **30**
 Besonderheiten: **dt. Texte, Dual Shock**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**

Grafik **60** Sound **58**

Fun 80



David Braben, Kult-Programmierer und Produzent von V2000, über seine ganz eigene Philosophie:

Mega Fun: David, könntest Du uns bitte kurz erklären, wie Du in Kontakt mit der Videospieldindustrie kamst, nachdem Du Physik zu Ende studiert hast?

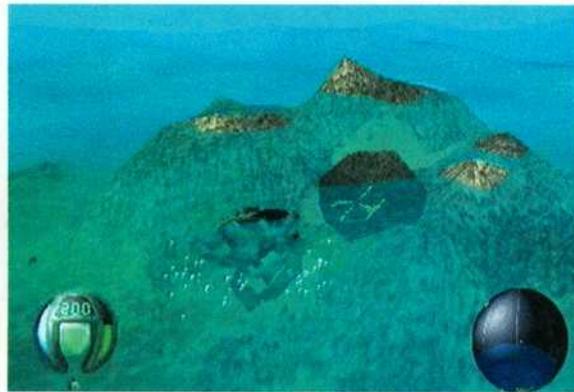
David Braben: Ich habe glücklicherweise bereits als 17jähriger Schüler einen primitiven Computer besessen, auf den ich damals sehr stolz war. Ich fing schließlich an, zu meinem eigenen Vergnügen zu programmieren. Da ich mir später jedoch keinen teureren Computer leisten konnte, sprach ich während meiner Studienzeit mit einer Firma in Cambridge namens Acom Soft. Zusammen mit einem Kommilitonen namens Ian Well haben wir schließlich dann 1982 das Spiel Elite programmiert.

MF: Bist Du eigentlich nach wie vor eine Art freischaffender Programmierer?

DB: Nicht mehr. Es ist allerdings richtig, daß ich zehn Jahre lang als Selbständiger in der Industrie gearbeitet habe. Erst vor ein paar Jahren habe ich schließlich mit einigen Freunden eine Firma namens Frontier Development gegründet. Es ist gerade heutzutage schwierig, noch als Selbständiger zu arbeiten. Man ist halt sehr einsam und kann sich an niemanden wenden, wenn man ein Problem hat. Außerdem nervt es ungemein, daß man nach jedem fertiggestellten Projekt wieder neue Leute zusammentrommeln muß. Dennoch gibt es solche freien Programmierer, die die gesamte Industrie beeinflussen, immer noch, aber nur noch sehr wenige.

MF: Als was würdest Du Dich denn selbst beschreiben? Als Programmierer, Künstler oder Spieldesigner?

DB: Ich mache und mag im Prinzip al-



Rätselspaß: Zerstört Ihr den großen Felsblock in der Mitte, senkt sich der Wasserspiegel im ganzen Level

les. Bei V2000 waren beispielsweise zehn Mitarbeiter daran beteiligt, und ich habe in jedem Bereich etwas geleistet, das Spieldesign, Programmierung, ein paar Renderungen sowie das Leveldesign. Gerade diese Mixtur



David Braben, Produzent von V2000

„Dank Sony und vielleicht auch durch Nintendo sind Videospiele auf einmal trendy geworden.“

macht den Job für mich erst richtig interessant. Bei früheren Werken, wie zum Beispiel Virus, war das übrigens noch extremer.

MF: Du genießt in der Videospieldindustrie vor allem durch Deine Produkte mit einer ungewöhnlich tiefen Spielkultur einen gewissen Kultstatus. Ist es Dir schon einmal passiert, daß Du auf der Straße angesprochen wurdest?

DB: Ja, es ist mir sogar des öfteren passiert. Glücklicherweise schreien die Leute aber nicht „Hey, da ist ja David Braben!“, sondern fragen mich schlicht „Bist Du nicht David Braben?“ Ehrlich gesagt, mag ich nicht ... (korrigiert sich schnell), ich meine, ich

möchte eigentlich keine Art von Star sein. Mir ist es viel wichtiger, daß die Firma Frontier im Vordergrund steht. Die Vertriebsfirma besteht aber darauf, daß mein Gesicht auf dem Cover zu sehen ist. Meinetwegen, allerdings bevorzuge ich es, mich unauffällig im Hintergrund zu halten, da es mir ein wenig peinlich ist, im Rampenlicht zu stehen (lacht).

MF: Kommen wir noch einmal auf Dein Urwerk Elite zu sprechen: Hast Du damals diesen enormen Erfolg erwartet? Und wird es je eine weitere Fortsetzung geben?

DB: Damals waren wir noch jung und arrogant. Daher waren die Erwartungen von mir und Ian sehr hoch. Denn wir wußten, daß es zu der Zeit nichts Vergleichbares gab. Über den immensen Erfolg haben wir uns natürlich sehr gefreut. Dennoch haben wir aber damals interessante Offerten seitens der Industrie ausgeschlagen, um nicht unsere Freiheiten aufzugeben. Zum Thema Fortsetzung sei gesagt, daß unser PC-Titel Frontier im Prinzip eine inoffizielle Fortsetzung darstellt. Eine direkte Elite-Fortsetzung wird es jedoch erst dann geben, wenn ich mir 100%ig sicher über dieses Projekt bin, denn die Leute haben bei einem sehr erfolgreichen Titel eine ganz bestimmte Erwartungshaltung, und die möchte ich einfach nicht enttäuschen bzw. verärgern.

MF: Rückblickend betrachtet, welches Spiel bietet Deiner Meinung nach das beste Gameplay? Und auf welches bist Du am meisten stolz?

DB: V2000 bietet vielleicht das ausgefeilteste Spielprinzip, während der Titel First Encounter zwar ein tolles Spiel war, jedoch viel zu früh veröffentlicht wurde und daher ein paar unschöne Bugs hatte.



Im Hovercraft-Modus läßt sich der Schußwinkel Euer Bordkanonen nach Lust und Laune verstellen

MF: Als Videospiele-Ästhet hast Du sicherlich Zeitdruck?

DB: Zeitdruck ist im Prinzip recht wichtig, um nicht das Ziel aus den Augen zu verlieren und bei der Planung eine gewisse Ordnung beizubehalten. Dennoch bin ich der Meinung, daß eine Verzögerung besser ist als ein pünktliches Spiel mit Fehlern.

MF: Mal etwas anderes: Was hältst Du eigentlich von Dreamcast?

DB: Dreamcast ist sehr interessant und nützlich, denn es ist wichtig, daß Sony eine starke Konkurrenz bekommt. Man muß an dieser Stelle jedoch anmerken, daß Sony für die gesamte Industrie sehr viel getan hat. Vor fünf Jahren noch war die gesamte Videospieldindustrie doch noch sehr kindisch. Dank Sony und vielleicht auch durch Nintendo sind Videospiele auf einmal trendy geworden. Sega hingegen hat vielen Leuten in der Industrie Kopfschmerzen bereitet, als sie solche Flops wie das 32X, für das wir übrigens damals auch einen Titel entwickelt haben, das Mega-CD und auch den Saturn auf den Markt brachten. Das neue Gerät selber ist jedoch hochinteressant, schon alleine deshalb, da es Internet-tauglich ist. Dennoch muß sich das Gerät erst einmal durch gute Software beweisen, als reine PC-Plattform wird sich Dreamcast nämlich nicht durchsetzen können. Wie dem auch sei, ich stehe auf jeden Fall hinter dem Gerät und wünsche ihm einen großen Erfolg.

MF: Abschließend: Welches Spiel fasziniert Dich momentan am meisten?

DB: Ich ärgere mich darüber, daß ich Banjo & Kazooie immer noch nicht durchspielen konnte. Dieses Spiel ist zwar nicht gerade mein Lieblingsgenre, es ist aber ungemein unterhaltsam, und ich mag die Puzzle-Elemente.



Dieser nette Geselle ist einer Eurer Auftragsmörder aus dem Mafia-Hauptquartier



Im Mieterbildschirm könnt Ihr einstellen, ob die Kleinen später neue Mieter oder neue Arbeiter werden sollen



Das erste Gebäude, das Ihr errichtet, ist ein Sägewerk, das Euch mit dem ständig benötigten Holz versorgt



Diese Mieter haben ein Problem mit dem Fabriklärm. Das erkennt Ihr an dem Schild mit dem Ausrufezeichen vor jedem Haus

Eigentlich wollten wir nur ein wenig Geld verdienen. Miethäuser gelten hierzulande als eine sichere Anlage. Doch die Bewohner haben die Neigung, aus einer Mücke einen Elefanten zu machen, und meckern bei jeder Gelegenheit. Ob es nun ein bißchen Lärm aus der benachbarten Fabrik, ein völlig

verstopfter Kamin, sieben Fuß große Kakerlaken oder andere Lapalien sind, sie kommen sofort angestürzt und stellen uns armen Vermietern wegen jeder Kleinigkeit ein Ultimatum. Und das Schlimmste kommt erst noch: Wenn es ihnen nicht schnell genug geht, dann marschiert die undankbare Truppe



René: Wenn ich Constructor höre, fallen mir zwei Begriffe ein: witzig und sauschwer. Die humorvoll gestaltete Welt verleiht der Wirtschaftssimulation einen besonderen Charme, den Ihr wohl bei kaum einem anderen Vertreter des Genres finden werdet. Wer kommt schon auf die Idee, hin und wieder ein paar Hippieparties steigen

zu lassen? Constructor beweist eine gute Recherche, bei der kleinste Kleinigkeiten berücksichtigt wurden. Besonders die Mieter stellen hohe Ansprüche und machen Euch das Leben schwer. Selbst im leichtesten Modus ohne Computergegner werdet Ihr ganz schön gestreßt. Dadurch ist Constructor wohl nur etwas für Wi-Sim-Experten mit großer Geduld und Ausdauer.



Gewitterwolken über den Häusern zeugen von schlechter Laune bei den Mietern, unter anderem kann ihre miese Stimmung durch Bäume verbessert werden

PlayStation Wirtschaftssimulation **Constructor**

Was ist, wenn dem Vermieter die Kundschaft über den Kopf wächst? Er greift zu unfairen Mitteln. Genau das dürft Ihr auch in Constructor nutzen



Gerade ist ein heruntergekommenes Haus in die Luft geflogen und beschädigt die umstehenden Gebäude

zum Bauamt, das uns dann womöglich noch die Lizenz entzieht! Hinter dem witzigen Äußeren von Constructor steckt eine knallharte Wirtschaftssimulation, in der jeder Eingriff wohlüberlegt sein muß. Ihr baut dabei Wohnhäuser, die vermietet werden müssen, Fabriken, die Euch mit wichtigen Rohstoffen beliefern, und soziale Einrichtungen, wie Krankenhäuser, Schulen, Polizeistationen, Hippie-Kommunen oder Mafia-Hauptquartiere. Die letzten beiden sind vor allem dann wichtig, wenn Ihr gegen die cleveren Computergegner ankämpft. Hippies besetzen leer-

stehende Häuser, Mafiosis führen Auftragsmorde und diverse andere Gemeinheiten aus. Besonders hinterhältig ist allerdings das Bauamt. Alle paar Jahre - in Constructor ist das sehr wenig Zeit - führt es Inspektionen durch. Habt Ihr nur einen Teil Eurer Grundstücke bebaut, so müßt Ihr innerhalb der nächsten zwei Jahre 90 Prozent Eurer Fläche bebauen - ein Auftrag, der teuer werden kann. Neben all diesen Späßen sollt Ihr auch noch auf die Bewohner Eurer Häuser aufpassen und sie zufriedenstellen, denn nur dann vermehren sie sich gut und erzeugen kleine Mieter. Den Mietern alles recht zu machen, kann ziemlich stressig sein, aber ein molliges Schlafzimmer sorgt für Abhilfe.



Geht Euch der Platz aus, könnt Ihr ein neues Gelände vom Bauamt erwerben, das ziemlich schnell gefüllt werden muß



Genervte Mieter wünschen Isolierglas gegen Lärm, Rattenfallen sowie Alarmanlagen, und Computer erhöhen die Intelligenz der Nachkommen

Test PlayStation

Hersteller: **System 3/Acclaim**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Oktober**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer bis sehr schwer**
 Levels: **5 Szenarien**
 Besonderheiten: **deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **72** Sound **74**

Fun **75**

SEI SCHNELLER **AM ZIEL** **UND BESSER** ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games 11/98
ab dem 21. Okt. erhältlich.
Für sensationelle 4,90 DM.





Speak System: Vor Spielbeginn könnt Ihr die einzelnen Befehle aller Kreaturen einstudieren



Um die Fleech-Rauben nicht aufzuwecken, dürft Ihr nicht auf die kleinen schwarzen Slurgs treten



Wenn Ihr auf eine Gruppe von Mudokons trefft und Euch aggressiv gebärdet, ist eine Massenkeilerei bereits vorprogrammiert

PlayStation Action-Adventure

Oddworld: Abe 's Exoddus

Lorne Lanning, der professionelle Schöpfer der Oddworld-Saga, beugt Kritiken vor und bezeichnet sein neuestes Abe-Abenteuer bescheiden als ein „Bonusspiel“. Da kann man nur sagen, wenn das ein reines Bonusspiel ist, darf man sich getrost auf den offiziellen zweiten Teil freuen



Da die Sligs nur sehr schlecht sehen können, erkennen sie Euch nicht, wenn Ihr an einer dunklen Stelle steht

Die Firma Oddworld Inhabitants zählt durch ihren Hollywood-Background sicherlich zu den schillerndsten

Softwarefirmen in der Branche. Statt wie andere Firmen nach dem momentanen Marktgeschmack zu produzieren, hat sich das kalifornische Softwarehaus bereits auf eine sogenannte Oddworld-Quintologie festgelegt, für die die Story schon bis zum finalen Teil im Jahre 200X geschrieben wurde. Da mit jedem neuen Teil jedoch enorm hohe Erwartungen an die Hardware gestellt werden, müssen sich Abe-Jünger stets gedulden, bis der wohlkalkulierte Oddworld-Kult weitergeht. Doch auch solche Künstler wie Lorne Lanning müssen dafür sorgen, daß der Rubel immer weiter rollt. Daher entschied man sich zur zeitlichen Überbrückung für dieses „Bonusspiel“, das andere Firmen wahrscheinlich als waschechtes Sequel verkaufen würden. Man muß aber fairerweise

vorausschicken, daß Abe 's Exoddus in vielen Punkten am Vorgänger nahtlos anschließt. Das fängt beim perfekt durchgestylten Design an und hört beim herrlich antiquiert wirkenden bilderweise Umklappen der einzelnen Spielszenen auf (es gibt im aktiven Spiel nach wie vor kein Scrolling). Wie bei einer Fortsetzung wurde das bewährte Spielprinzip an verschiedenen Stellen weiter ausgebaut bzw. verfeinert. Betroffen ist zunächst einmal das raffinierte Speak System, durch das Ihr mit den anderen Mudokons kommuniziert. Durch das Mehr an Sprüchen respektive Befehlen könnt

Ihr noch abwechslungsreicher und gezielter auf die jeweilige Situation reagieren. Renitenten Mudokons müßt Ihr beispielsweise erst einmal eine Watsche verpassen und Euch danach gegebenenfalls entschuldigen, damit der Alien endlich Kooperationsbereitschaft signalisiert. Die CPU-Charaktere reagieren darüber hinaus wesentlich emotionaler als beim Vorgänger und können auch mal richtig schmolzen, wenn ihnen etwas nicht paßt. Wie beim Vorgänger habt Ihr natürlich auch wieder die Möglichkeit, per Chanting (eine Art Telepathie) in die Körper anderer Wesen, wie beispielsweise die dummen, aber tödlichen Sligs, zu schlüpfen, um mit ihren individuellen Fähigkeiten und zumeist



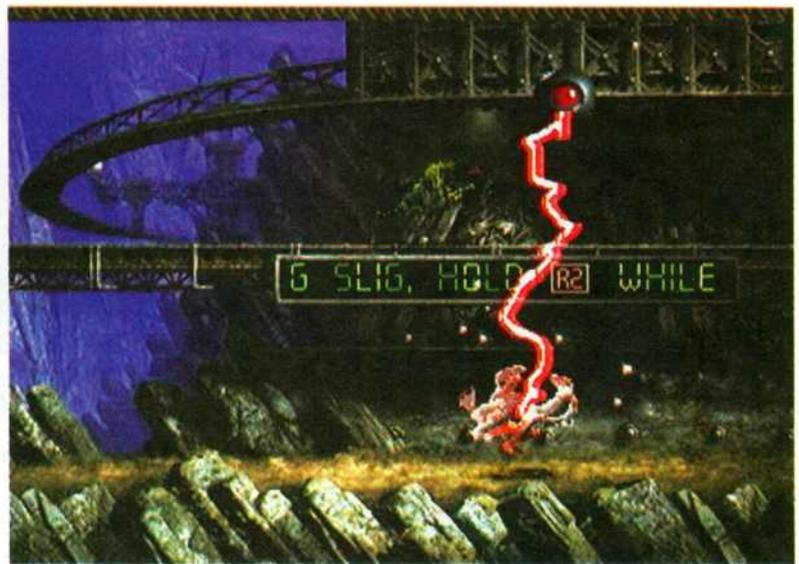
Die neue Geheimwaffe: Nach der Einnahme der leckeren Soul-Storm-Brühe könnt Ihr einen explosiven Anuswind produzieren



Mit vereinten Kräften: Manchmal benötigt Ihr die Hilfe anderer Mudokons, um beispielsweise diese Räder gleichzeitig aufzudrehen, damit sich ein Tor öffnet



Zum Totlachen! Lachgas macht aus den Mudokons eine höchst undisziplinierte Truppe, die erst einmal eine Tracht Prügel benötigt



Chanten verboten: Die rote Kontrollleuchte bestrafte jeden Versuch der Telepathie mit einem schmerzhaften Energieblitz



Das Abenteuer findet an manchen Stellen auf zwei Spielebenen statt



Mittels der Chant-Funktion übernimmt Ihr die Kontrolle über andere Kreaturen



Im ersten Spielabschnitt werden alle Aktionen noch on screen erläutert



Diese Armee von aggressiven Sligs müßt Ihr mit einem gesteuerten Furz wegbombardieren



Ulf: Für die Hersteller war Abe's Exodds sicherlich nicht nur ein Bonuspiel, sondern auch die willkommene

Gelegenheit, Features, die aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in Abe's Oddysee reinpaßten, zu verwenden. Der zweite Auftritt von Abe wirkt nämlich an vielen Stellen noch viel ausgereifter. Die Idee mit dem steuerbaren Furz ist beispielsweise herrlich skurril und bietet zudem sehr viele spielerische Anwendungsmöglichkeiten. Auch das erweiterte Speak System und der ein oder andere Charakter sorgen für noch mehr Kurzweil. Unter dem Strich ist jedoch im Prinzip alles beim alten geblieben, vor allem in technischer Hinsicht. Das soll aber angesichts der ehrlichen Titulierung als Bonuspiel nichts Negatives bedeuten. Auch Abe's Exodds wurde wie kaum ein anderes Videospiel perfekt durchgestylt und bietet erneut die motivierende Mischung aus intelligentem Leveldesign und dem berühmt berüchtigten Trial&Error-Spielprinzip. Sehr positiv ist zudem das wesentlich komfortablere Speichersystem per Quick Save, das so manchem Frusterlebnis vorbeugt.

„Dank gezieltem Feintuning und erhöhtem Umfang für jeden Abe-Fan empfehlenswert“

spärlichen Kommunikationsmöglichkeiten eine Situation zu meistern, die noch immer meistens dem Trial&Error-Prinzip unterliegen. Es gibt erwartungsgemäß auch einige neue Wesen aus dem Oddworld-Reich. Die kleinen, aber gemeingefährlichen Fleechs sehen beispielsweise aus wie eine Art Rambo-Raupe, jedoch mit der unangenehmen Eigenschaft ihre Opfer mit ihren meterlangen Fangzungen zu

verspeisen (sie bereiten Euch im Spiel des öfteren Kopfzerbrechen). Witzig sind ferner die neuen Verwertungsmöglichkeiten von Abes grünen Furzen. Nach der Einnahme einer Soul-Storm-Brühe fungieren sie als eine Art Zeitbombe, die Ihr per Chanting sogar steuern könnt! Die vielleicht entscheidendste Verbesserung ist jedoch technischer Natur. Speziell für das Bonuspiel wurde das Speicher-

system wesentlich komfortabler gestaltet. So habt Ihr an jeder Stelle die Möglichkeit, per Quick Save quasi eine Momentaufnahme des Spiels zu speichern. Dieses scheinbar simple Feature erforderte einen hohen programmiertechnischen Aufwand, an dem ein spezielles Team sehr lange herumexperimentierte. Das Spiel wird aufgrund des weitaus größeren Spielumfanges übrigens auf zwei CD-ROMs ausgeliefert, wobei sich auf der ersten CD-Rom ein umfangreicher Rückblick auf den ersten Teil befindet.



Bei diesem Oddworld-Klaffer lautet die Devise: Nimm die Beine in die Hand!

Test PlayStation

Hersteller: **Oddworld Inhabitants**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **23. Nov.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **2 CD-ROMs, dt. Texte & Sprache**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik 79 **Sound** 81

Fun 88

MEGA FUNK GOLD GAME



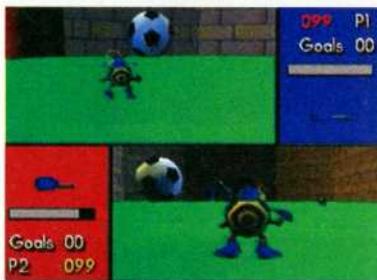
Die Artillerie der Herde, bombenschmeißende Käfer, sind eine harte Nuß für unseren Buck



Insektenmus: Trotz niedlicher Spielgrafik geht es hart zur Sache. Hier zerplatzt gerade eine feindliche Wespe



In Bucks Umgebung wimmelt es von komischen Geräten. Hier habt Ihr die Aussicht auf eine normale Schubkarre



Der Zwei-Spieler-Modus beinhaltet ein rein sportliches Duell, nämlich Fußball

Die Softwareschmiede Argonaut scheint ein Faible für tierische Heldenfiguren zu haben. Bescheren sie uns doch nach ihren legendären Starfox zum Auftakt des Weihnachtsgeschäfts eine tapfere Biene, die sich keineswegs hinter ihrem Vorgänger verstecken muß. Buck Bumble trennt

Georg: Buck Bumble ist sicherlich keine bahnbrechende Revolution des Action-Genres, wie es einst Starfox für viele gewesen ist. Dennoch ist es Argonaut wieder einmal gelungen, ein kurzweiliges sowie unterhaltsames Spiel zu konzipieren, das sich problemlos von der Masse abhebt. Für viel Freude sorgen dabei vor allem die gut realisierten Luftkämpfe mit diversen Fluginsekten sowie die temporeichen Loopingmanöver, mit denen man die Gegner austricksen kann. Außerdem lockern die relativ einfallsreichen Missionsziele den Spielverlauf etwas auf, so daß das Geschehen nicht in dröges Herumgeballere abdriftet. Allerdings mindert leider die technische Umsetzung den bis hierhin guten Eindruck doch etwas. Optisch fallen die dicken Nebelschwaden sofort negativ ins Auge, und auch der Sound ist trotz netter Titelmusik alles andere als mitreißend. Da dies aber die einzig wirklichen Mängel darstellen, und die beiden Zwei-Spieler-Optionen zusätzlich motivieren können, darf man Buck Bumble für Genrefans durchaus empfehlen.

allerdings eine Kleinigkeit von Fox. Es fließt kein Blut durch ihre Adern, denn sie ist eine Cyborgbiene. Gebaut worden nur zu dem Zweck, die unheilvolle Bedrohung durch ein mutiertes Insektenheer, die Herde, von der Erde des 22. Jahrhunderts abzuwenden. Das Spielgeschehen hält sich dabei trotz der putzigen Story an knallharte militärische Grundsätze. So düst Ihr durch großräumige 3D-Szenarios, um erst einmal Transporteinheiten und Kom-



Frontalangriff: Diese Libelle ist gleich Geschichte, da sie so dumm war, Euch direkt ins Zielkreuz zu fliegen

munikationsanlagen des Feindes zu zerstören, bevor Ihr letztendlich das Hauptquartier und die Königin der Brut ins Visier nehmt. Um ihre Missionsziele zu erfüllen, muß sich Buck gegen zahlreiche gegnerische Insekten zu Wehr setzen, die es auf ihre Energieleiste abgesehen haben. Als besonders hilfreich erweisen sich dabei zwei Loopingeinlagen, die Bucks Programmierung beinhalten und natürlich ein umfangreiches Waffenarsenal. Letzteres ist aller-



Meidet die Pflanzen am unteren Bildrand. Kommt Ihr ihnen zu nahe, zerplatzen sie in einer fulminanten Explosion



In so einer Situation helfen die beiden Specialloopings enorm. Ihr könnt sogar den Spieß umdrehen, und die Wespen direkt ins Schußfeld manövrieren

Nintendo 64 Shoot 'em Up

Buck Bumble

Argonauts neuer Vorzeigeheld, die Cyborgbiene Buck Bumble, hat endlich den Weg auf Nintendos 64-Bitter gefunden

dings nur mit begrenzter Munition vorhanden, so daß die Suche nach Bonus-Items für die nötige Feuerkraft unerlässlich ist. Beim Leveldesign hat man die natürliche Umgebung gekonnt mit allerlei technischen Konstruktionen der Herde, wie Satellitenschüsseln und Energiebarrieren, vereint. Selbst die Teleporter-technik ist von ihnen entwickelt worden und kann von Buck benutzt werden. Ein besonderes Schmankerl hat sich Argonaut beim Zwei-Spieler-Modus einfallen lassen: Neben einem reinen Kampfduell steht man sich in einem sportlichen Wettkampf gegenüber: Insektenfußball. Fairness wird allerdings auch hier nicht großgeschrieben, da man den Gegner auch durch Waffengewalt betäuben kann, um dann den Ball genüßlich ins Tor zu schieben.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Ubi Soft/Argonaut**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **60**
 Besonderheiten: **Rumble Pak**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**

| | | | |
|---------------|----|----|-------|
| Grafik | 72 | 66 | Sound |
| Fun 76 | | | |



Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

**Ich wollt,
ich wär' ein
Mario.**

10/98 Ausgabe 17 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

ROGUE SQUADRON
HYBRID HEAVEN
CASTLEVANIA 3D
Angespielt: Die N64-Knüller

POSTER!
& Turok 2

ZELDA 64
Fast fertig: Das Spiel des Jahres

Schon gespielt!

V-RALLY 64
Halle mit dem Weltmeister: Die PlayStation-Umsetzung im Vorabtest

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

ECTS AKTUELL!
Nintendo gibt Gas: N64 für DM 249,-, HiRes-Grafik dank Speichererweiterung u.ä.

Im Wert 199,-: Commodore 64 & 16 Bit Floppy Disketten
Preiswert 249,-: 16 Bit Super Computer
Mehr Infos: www.nintendo.com

**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**



Mit einem einfachen Strahl aus ihren Augenfühlern kann Euch die Krabbe bis zu 500 HP abziehen und Euch dadurch ganz schön gefährlich werden



Mit bis zu 200.000 Volt Energieleistung ist jede Mitochondrie versorgt. Was passiert, wenn sich diese Energien entladen, tut Eurer Lebensenergie extrem weh



Mit herrlichen Rendersequenzen wird Euch die abgefahrte Geschichte von Parasite Eve nähergebracht



Bei den meisten Gegnern solltet Ihr genügend Abstand halten, um solche derben Attacken zu vermeiden

Als Squaresoft vor einem halben Jahr Parasite Eve in Japan veröffentlichte, gab es international einen großen Tumult um das Game, das zu einer Hälfte aus Final Fantasy VII und zur anderen aus einem bekannten Gruselschocker von Capcom besteht. Vor allem aber deshalb, weil Parasite Eve das erste von Square produzierte Game ist, das nicht in Japan hergestellt wurde, sondern in den USA. Parasite Eve ist die Geschichte einer jungen New Yorker Polizistin, Aya Brea, und einer aufstrebenden Opernsängerin namens Melissa Pearce, später nur noch als Eve bekannt. Diese beiden gutaussehenden Frauen verbindet ein

gefährliches Geheimnis: Ihre Mitochondrien. Diese Bestandteile der Zelle leben seit Jahrmillionen in friedlicher Koexistenz mit dem Zellkern, der sie mit Sauerstoff versorgt und den sie als Gegenleistung mit ATP versorgen, einem Energieträger, der die Zelle am Laufen hält. Was passiert nun aber, wenn man versucht, durch genetische Experimente die Mitochondrien vom Zellkern unabhängig zu machen? Die Mitochondrien verselbständigen sich und übernehmen die Macht über den Körper. So ist es geschehen bei Eve. Durch die Energien, die sie freizusetzen vermag, kann sie jedes Lebewesen in ein böses Monster mutie-

ren oder verbrennen. Bei Aya verhält es sich anders. Auch ihre Mitochondrien haben eine Mutation mitgemacht, aber sie leben weiterhin in Symbiose mit dem Zellkern und stärken ihn mit ihren neugewonnenen Fähigkeiten, so daß Aya in der Lage ist, den Angriffen von Eve zu widerstehen. Aus diesem Grund seid Ihr auserwählt, die Menschheit zu retten. Ihr macht Euch auf den Weg, um Eve zur Strecke zu bringen, und trifft dabei auf ein Bestiarium, das 35 verschiedene Spezies enthält, die alle versuchen, Euch niederzumetzeln oder zumindest Eve Zeit zu geben, bis sie ihr „Ultimate Being“ zur Welt gebracht hat. Aber auch Ihr

habt ein nicht unbeachtliches Spektrum an Waffen zur Verfügung, das von der einfachen Handfeuerwaffe bis zum Raketenwerfer reicht. Außerdem könnt Ihr Eure Waffen durch Tools und Mod-Permits upgraden. Neben ihren Waffen besitzt Aya noch die Fähigkeit, Kraft aus ihren Mitochondrien zu ziehen, die Parasite Energie, die es Euch ermöglicht, Heilungskräfte oder Counterattacks heraufzubeschwören. Die Kraft, die Aya aus ihren Mitochondrien ziehen kann, wächst proportional mit ihren Erfahrungspunkten, und sie lernt auch mit dem Eintritt in höhere Levels neue Fähigkeiten dazu. Typische Elemente eines

PlayStation RPG

Parasite Eve

Lebt die tödlichste aller Bedrohungen in uns selbst? Und wartet sie schon seit Jahrmillionen auf den richtigen Zeitpunkt, um die Macht über uns zu übernehmen?



Gefährlich: Wer zu Eve in die Kutsche steigt, der weiß, daß es hier nicht zu einer gemütlichen Stadtrundfahrt geht



Die Kämpfe werden auf Rundenbasis ausgefochten. Der blaue Balken oben zeigt Euch die verbliebene Restdauer an, bis Ihr wieder am Turn seid. Der grüne Balken zeigt an, wieviel Parasite-Energie noch zur Verfügung steht



Durch das Drahtgitternetz wird Euer Angriffsradius dargestellt. Außerdem habt Ihr jetzt die Möglichkeit, Euch in andere Menüs einzuklicken und beispielsweise Eure Waffen zu wechseln



Hinterhältig: Diese weibliche Spinne versucht, Euch in ihren Netzen zu fangen und dann über Euch herzufallen. Ob hier gewisse Ähnlichkeiten zur Beziehung zwischenmenschlicher Art dargestellt werden?

klassischen RPGs, was Parasite Eve auch trotz der Fusion mit einem Adventure à la Capcom geblieben ist. Die Kämpfe basieren auf einem Runden-system, und Ihr müßt mit Euren Aktionen warten, bis Ihr wieder am Zug seid. Ihr könnt Euch aber zwischen Euren Active Turns frei bewegen und so den Attacken Eurer Gegner ausweichen und Euch für Eure eigenen Attacken bessere Positionen suchen. Seid Ihr nicht gerade in einen Kampf verwickelt, erkundet Ihr mit Aya Manhattan und müßt in guter Capcom-

Manier verschiedene Areale nach Schlüsseln, Gegenständen oder Personen durchforsten, wobei die Umgebung in einer astreinen Rendergrafik gehalten ist, die ein ungeheures cine-matisches Flair ausmacht und den Spieler fast in die Realität versetzt. Unterstrichen wird diese Atmosphäre noch von dem Sound, der sich mit musikalischen Einlagen immer passend zur Umgebung und den Ereignissen einspielt.



René: Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: Parasite Eve ist meiner Meinung nach ein klas-sisches RPG, das hier und da einige Neuerungen erhalten hat, die durchaus von Capcom inspiriert worden sein könnten. Aber des-halb gleich von einer Mischung zweier Genres zu sprechen, ist doch reichlich übertrieben. Erwar-tet man ein Action-Adventure, wird man von Parasite Eve ent-täuscht sein, aber nimmt man es als RPG, ist es mehr als genial. Be-sonders die Möglichkeit, den Attacken der Gegner auszuwei-chen und die Angriffe strategisch auszuführen, hat mich begeistert. Auch die genaue Auseinanderset-zung mit dem wissenschaftlich bri-santen Thema der Mitochondrien und ihrer Herkunft (Substituenten-theorie) hat mich erstaunt und zu dem Entschluß kommen lassen, Parasite Eve als RPG aufzufassen und es somit mit reinstem Gewis-sen weiterzuempfehlen.



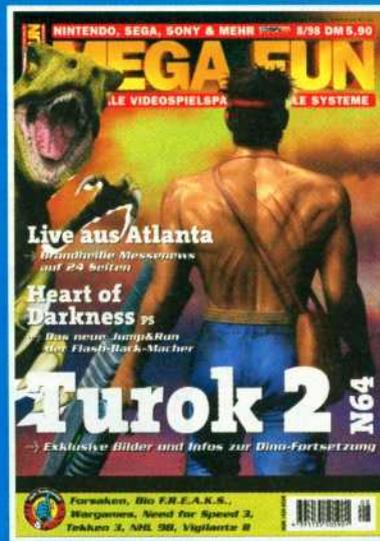
Mit irren Lichteffekten, die an Final Fantasy erinnern, ist Parasite Eve bestens ver-sorgt. Wie auch bei FF VII werden durch solche Effekte meist Zauber eingeleitet

Test PlayStation

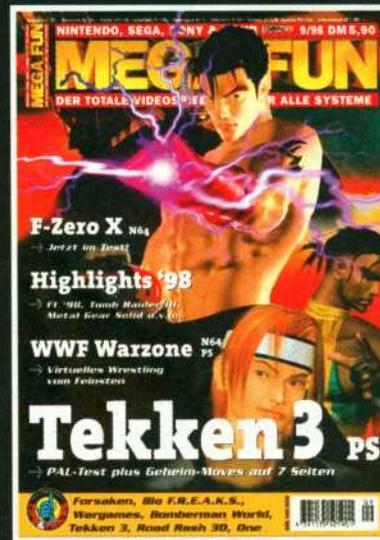
Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM USA**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **6+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Galaxy 089/775003**

Grafik **89** Sound **85**

Fun **89**



08/98



09/98



10/98

NACHBESTELLEN!
 Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

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

Hiermit bestelle ich:

| | | |
|---|------------|---------------|
| <input type="checkbox"/> MEGA FUN 08/98 | zu DM 5,90 | |
| <input type="checkbox"/> MEGA FUN 09/98 | zu DM 5,90 | |
| <input type="checkbox"/> MEGA FUN 10/98 | zu DM 5,90 | |
| zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale | | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG | | |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
 Angebot gilt nur im Inland!

Referenzen

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%



Action-Adventure

1. Tomb Raider II

PlayStation Core/Eidos MF 12/97 S.52 93%

2. Indiziertes Spiel

PlayStation Capcom/Virgin MF 05/98 S.102 89%

3. Oddworld: Abe's Exoddus

PlayStation GT Interactive MF 11/98 S.92 88%



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/E.A. MF 05/98 S.41 88%

Basketball

1. Kobe Bryant NBA Courtside

Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%

2. NBA Action '98

Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%

3. NBA Fastbreak

PlayStation GT Interactive MF 04/98 S.70 85%



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%

Tennis

1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 79%

3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 74%

Strategie/Simulation

1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

2. Command & Conquer 2: Gegenschlag

PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%

3. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

Shoot 'em Up

1. Forsaken

PlayStation/Nintendo Probe/Acclaim MF 5/98 S.38 90/92%

2. Colony Wars

PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%

3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 85%

Eishockey

1. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

2. NHL Powerplay

PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 86%

3. NHL Breakaway '98

Nintendo 64 Acclaim MF 03/98 S.72 86%



Fußball

1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%

1. Int. Superstar Soccer 98

Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%

3. Frankreich '98: Die WM-Qualifikation

PlayStation Electronic Arts MF 06/98 S.73 88%



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. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 90%

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

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%

Jump & Run

1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

2. Banjo Kazooie

Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%

3. MediEvil

PlayStation SCEE MF 10/98 S.80 88%

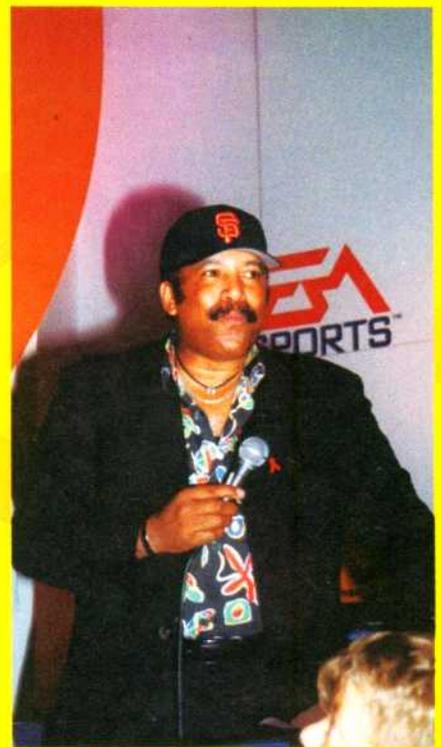
CeBIT HOME '98

Zum zweiten Male erhielten die deutschen Videospiefans auf Hannovers großer Fachmesse für Unterhaltungselektronik die hierzulande einmalige Gelegenheit, brandneue Konsolenneuheiten anzutesten, doch die eigentlichen Ereignisse spielten sich auf Geschäftsebene ab

Die CeBIT HOME '98, von einigen leicht despektierlich auch als die „kleine“ CeBIT-Messe tituliert, lockte Ende August zum zweiten Male nach 1996 wieder zahlreiche Verbraucher und Pressevertreter auf das mächtige Messegelände in Hannover. Während sich auf der jährlichen CeBIT ausschließlich alles um PC-Hardware dreht, kommt auf der CeBIT HOME

der große Bereich der Unterhaltungselektronik zur Sprache. Dementsprechend vielfältig war auch das neugierige Publikum. Vor allem jüngere Besucher erprobten in Halle 3 die neuesten PC- und Videospiele. Ältere Semester sondierten das breite Angebot der Telekommunikation oder wohnten gar der Live-Ausstrahlung des Fernsehgartens bei. Obwohl die

keinen Stand) schrumpfte von 632 auf 586. Die Gründe dafür sind recht augenscheinlich. Zum einen war immer noch Ferienzeit, zum anderen öffnete eine Woche später bereits die ECTS ihre Tore. Der Bereich Neuheiten kann schnell abgehandelt werden, denn es gab keine relevanten Neuvorstellungen. Dennoch wurden auf der CeBIT HOME einige sehr wichtige Ereignisse bekanntgegeben. So war es nunmehr amtlich, daß sämtliche Programmiertruppen von Virgin, inklusive die C&C-Erfinder von Westwood Studios, für 120 Millionen Dollar an EA verkauft wurden. Virgin Europa hingegen existiert nach wie vor, jedoch ohne eigene Inhouse-Produkte. Auf der Messe zeigte Virgin daher nur eingekaufte Titel, wie beispielsweise Capcoms Rival Schools oder - neu! - Irem's R-Types. Wie es letztendlich mit der schwer angeschlagenen Firma

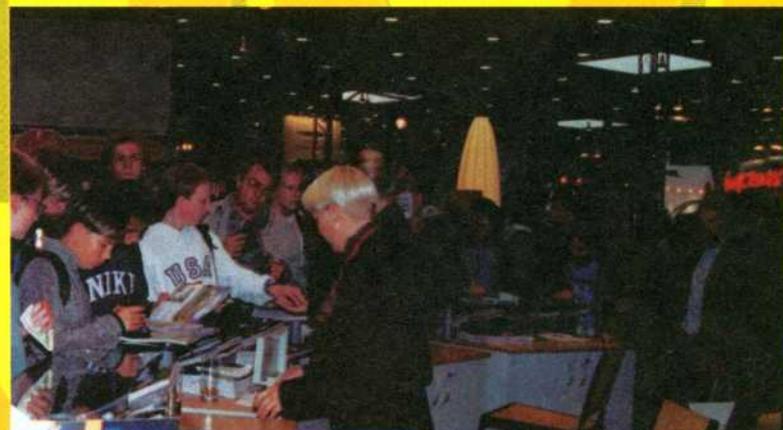


Ron Williams moderierte, wie schon zwei Jahre zuvor, das Electronic-Arts-Showprogramm

weitergeht, ist derzeit noch ungewiß. Weitaus erfreulicher war die feierliche Übergabe der symbolischen 2.000.000sten in den Handel verkauften PlayStation an den Geschäftsführer der Expert-Gruppe Heinz Heer. Erfreulich für die PlayStation-Besitzer ist vor allem die letzte große Nachricht. EA und der DFB einigten sich auf einen fünf-jahresvertrag, der dem Softwaremulti exklusiv sämtliche Original-Spieler, -Teams und Logos sichert. Zunächst wurde nur ein weiterer Bundesligamanager für den PC vorgestellt. Erste PlayStation-Produkte, die von diesem Deal profitieren, gibt es erst im nächsten Jahr. (Ulf)



Ulf, Mega-Fun-Novize Swen sowie PlayStation-Games-Kollege Udo stürzten sich in das Messegetümmel



Der Computec-Stand war stets von PC- und Videospiecracks umlagert

Veranstalter sich mit dem allgemeinen Interesse zufrieden zeigten, fand die diesjährige CeBIT HOME dennoch nicht denselben Anklang wie zwei Jahre zuvor. In Zahlen ausgedrückt: Die Zuschauerzahl sank von 215.000 auf 180.000, und die Zahl der Aussteller (Nintendo hatte beispielsweise



Manfred Gerdes, Geschäftsführer von SCED, überreichte eine aufwendig gestaltete Airbrush-PlayStation (design von Torsten Rachu) an die Expert-Gruppe, als Symbol für die mittlerweile 2.000.000ste in den Handel verkaufte Konsole



EA Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin gab auf der CeBIT HOME erstmals offiziell bekannt, daß man für fünf Jahre die exklusiven Bundesliga-Verwertungsrechte erworben hat

ECTS '98

Größer, schöner, spannender: Jahr für Jahr fährt die ECTS, Europas einzige Videospiefachmesse mit Weltniveau, neue Superlative auf. Zwar gehörte die Messe auch dieses Jahr zweifelsohne zu den wichtigsten internationalen Videospieleereignissen, für die verwöhnten Vertreter der Presse gab es jedoch diesmal leider nicht allzu viele Neuheiten zu sehen

Purer Messestresß: Kaum hat man sich von den läuferischen Strapazen der CeBIT HOME erholt, mußte man sich wenige Tage später auch schon wieder um 4 Uhr morgens aus dem Bett quälen, um rechtzeitig den Flieger nach London zu erreichen. Grund: Vom 5. bis 7. September war die britische Hauptstadt wieder einmal der internationale Sammelpunkt der gesamten Videospielebranche, und ihre Vertreter erschienen auch dieses Jahr zahlreich, was aller-

dings nicht auf alle Softwarehäuser zutraf. Virgin-Käufer **Electronic Arts** war beispielsweise überhaupt nicht vertreten, und Firmen wie **GT Electronic** oder **Psygnosis** begnügten sich mit sehr bescheidenen Ständen.

Krieg der Konsolen

Der leicht ins Straucheln geratende **Nintendo-Konzern** muß in diesem Jahr etwas tun, damit die PlayStation nicht vollends eine monopolistische Marktposition einnimmt, und sie konterten auch mit bisweilen - im wahrsten Sinne des Wortes - harten Bandagen. So war Nintendo entgegen früherer Gewohnheiten diesmal mit einem großen Stand präsent. Außerdem wurde die mächtige PlayStation-Leinwand am Ende der Grand Hall von einem Nintendo64-Banner in der Mitte der Halle fast vollständig verdeckt. **SCEE** beschwerte sich übrigens massiv über dieses Plakat. Man einigte sich jedoch gütlich, indem Nintendo das N64-Banner vor dem Messebeginn noch einmal verkleinerte. Die ECTS war im übrigen eine Trendfortsetzung der E3-Messe. Zwar zweifelte niemand die Dominanz der PlayStation an, dennoch waren gegenüber dem Vorjahr weitaus mehr N64-Module zu sehen. Während es sich bei der E3 jedoch lediglich um eine vornehmlich quantitative Steigerung handelte, boten die neuesten N64-Spiele streckenweise auch spielerische Extraklasse. Den plötzlichen Qualitätssprung hat Nintendo vor allem einem Hardware-Doping zu verdanken. Dank eines 4MB-RAM-Moduls (ähnlich dem



Bandenkrieg: Das mächtige PlayStation-Logo wurde vom N64-Pendant beinahe völlig überdeckt

Saturn-Modul) sind auf dem N64 3D-Grafiken möglich, die fast mit der neuesten PC-Generation schritthalten. Vor allem **Acclaim**, diesmal mit einem der größten und aufwendigsten Stände vertreten, zog bei ihren Spielen **Turok 2** und **Extreme G 2** großen Nutzen aus dieser Speichererweiterung. Mit 4 MB RAM sind bei beiden Spielen HiRes-Grafiken möglich, die fast ohne jeglichen Grafikaufbau und störende Nebeneffekte auskommen - beeindruckend! Auch die Exil-Kölner von **Factor 5** machten von diesem 3D-Beschleuniger ausgiebigen Gebrauch. Beim geradlinigen Star-Wars-Shooter **Rouge Squadron** fliegt Ihr per 4MB-RAM-Kraft bei einer hochauflösenden Grafik mit diversen Raumschiffen über grafisch prächtige Landschaften und schlängelt Euch beispielsweise durch mächtige Hochhäuserfronten. Das separat erhältliche Modul soll laut Nintendo erst Ende November zu einem Kampfpreis von rund 50 DM erhältlich sein. Ein Kauf, der sich definitiv lohnt!

Color Game Boy

bleiben wir beim ehemaligen Branchenführer: Mit einem Marketingbudget von 30 Millionen DM fährt Nintendo dieses Jahr die bislang größte deutsche Werbekampagne auf. Mit diesem Geld übernimmt der Branchenoldie übri-



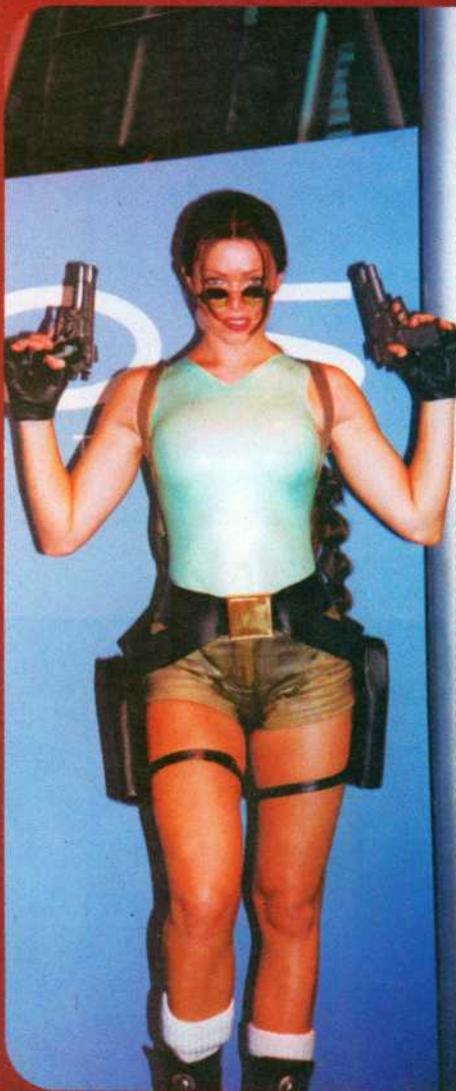
Wario Land 2 wird in einer überarbeiteten Farbversion ebenso erst später erscheinen ...



... wie Zelda - Link's Awakening



Bei Acclaim konnte man sich die Karten legen lassen. Über das Schicksal der Firma konnte die Dame aber keine Aussagen tätigen



Die neue Lara versprühte einen recht herben Charme

Dreamcast-Premiere in Europa

Der Weg zum Dreamcast ist beschwerlich: Hinter verschlossenen Türen des Hilton Hotels war die Präsentation, und nur mit einer Einladung ausgestattet, war es möglich, in Europa erste bewegte Dreamcast-Bilder zu erleben. Auf dem Programm standen lediglich ein Videoband mit Sonic Adventure sowie einige Statements renommierter Programmierer zum 128-Bitter. Nach der knappen Vorführung stand der Geschäftsführer von Sega Deutschland, Andreas von Gliszczynski, schließlich noch Rede und Antwort. Er dementierte dabei, daß Dreamcast sich in Japan stark verspäten wird. Das Beste an dieser Show war jedoch die Möglichkeit, endlich einmal die neue Wunderkonsole näher betrachten zu dürfen. Was am meisten verblüfft: Mit seinen knappen quadratischen Abmessungen ist Dreamcast ein wahrer Konsolen-Winzling. Positiv war ferner die erste Begegnung mit dem umstrittenen Pad, das auf Bildern wesentlich klobiger aussieht, als es in Wirklichkeit ist. Fakt ist, daß der Controller gut in der Hand liegt. Übrigens, alles deutet darauf hin, daß man per Pad durch einen Extraknopf das Reset auslösen kann.



Andreas von Gliszczynski stand der deutschen Fachpresse für alle Fragen rund um Dreamcast Rede und Antwort

gens auch die komplette Werbekampagne von Acclaim, die sich mit ihren durchweg qualitativ hochwertigen N64-Produkten mittlerweile mit zu den wichtigsten N64-Softwarelieferanten gemausert haben. Nach dem lauten Weihnachtsgeschäft '97 weist Nintendo in diesen Tagen vor allem mit stolzer Brust auf ihr diesjähriges hochkarätiges Line Up für die heißen Weihnachtstage hin. Ironie der Videospelbranche: Während SCEE versucht, mit einer speziellen Kids-Range auch die jüngeren Videospelner zu erreichen, setzt Nintendo nun durch Produkte wie Turok 2 oder F-1 World GP verstärkt auf die reiferen Videospelzocker - keine Rede mehr von der bekannten Nintendo-Süße. Im Interesse der gesamten Videospelbranche kann man Nintendo bei ihrem Vorhaben nur Glück wün-

schen, denn wenn es dieses Weihnachtsgeschäft nicht mehr klappen sollte, dürften Nintendos N64 im nächsten Jahr durch die Marketingführung von Dreamcast schwere Zeiten bevorstehen. Nintendo hat mit dem **Color Game Boy** jedoch noch einen absoluten Trumpf in der Hinterhand. Der ca. 150 DM teure Game-Boy-Nachfolger hing erstmals mitsamt dem ersten Software-Line-Up spielbereit an den Sicherheitsstrippen und bestätigte den ersten guten Eindruck, den wir auf der E3 gewonnen haben. Der neuartige LCD-Farbbildschirm bietet auch ohne Hintergrundbeleuchtung selbst bei sehr hellen Lichtverhältnissen ein gestochen scharfes Bild. Kein Wunder, daß der Schalter zum Justieren des Kontrastes wegrationalisiert wurde. Das erste Software-Line-Up bietet eine Mischung aus

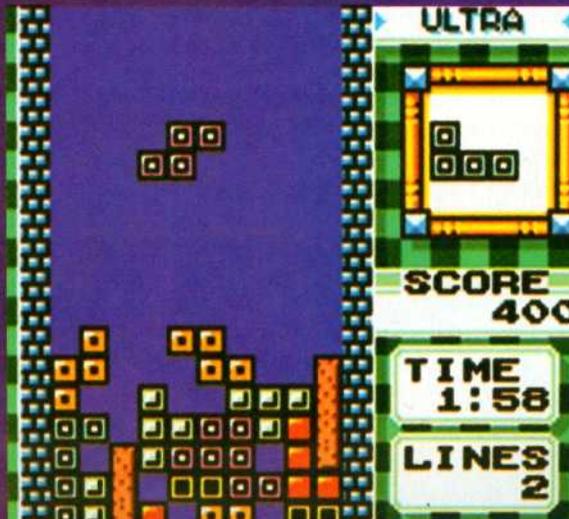
Neuheiten und Neuauflagen von GB-Klassikern, wie beispielsweise **Pocket Bomberman**, **Tetris DX**, **Conker Pocket Tales** oder **Quest for Camelot** (RPG mit deutschen Texten). Die 98er Versionen von GB-Oldies bringen jedoch nicht nur Farbe ins Spiel, sondern bieten auch stets neue Features, zum Beispiel neue Spielmodi bei Tetris DX. Für nächstes Jahr wurde bereits die nächste Softwarewelle angekündigt, darunter ein neues **Mario-Spiel**, **Wario Land 2** sowie die Farbvariante von **Zelda: Link's Awakening**. Auch die Third-Party-Firmen stürzen sich förmlich auf den neuen Handheld und kündigten ihrerseits eine ganze Reihe von neuen Titeln an. Übrigens, laut Nintendo sollen zumindest ihre eigenen Titel in der bisherigen Preisregion von rund 69,- DM liegen.

SCEE - feiern & gefeiert werden

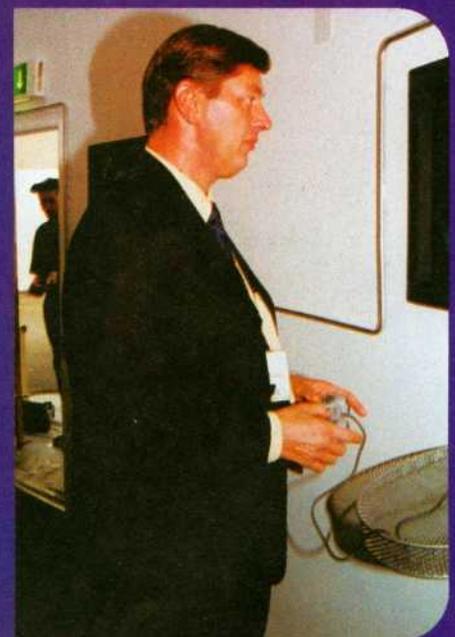
Der imposante SCEE-Stand in einer eigens gemieteten Nebenhalle ließ keinen Zweifel aufkommen, wer momentan das Videospelzepter schwingt. Das Design des verwinkelten und völlig in weißen Farben gehaltenen Standes kann als typisch britisch exzentrisch bezeichnet werden. Überall wurden Lifestyle-Videoclips ausgestrahlt, auf denen Otto-Normal-Bürger und Exoten philosophisch-rätselhafte Weisheiten von sich gaben, die direkt mit der Videospelthematik überhaupt nichts zu tun hatten. Beim Software Sortiment verließ sich der Branchenprimus auf bewährte Produkte wie **Tekken 3**, **Spyro the Dragon** oder **Crash Bandicoot 3**. Letzterer Titel überraschte uns durch eine nahezu fertige Version mit enormem Abwechslungsreichtum. Crash sattelt beispielsweise auf eine Harley Davidson auf und brettert mehr oder weniger elegant über einen Highway, weicht vielfältigen Barrikaden aus und überholt die Konkurrenz - Rennspelspaß vom Feinsten mit dem typischen Crash-Humor. Im Programm sind ferner eine feuchte Jet-Ski-Einlage oder ein Dogfight in einer alttümlichen Propellermaschine. Crash 3 dürfte daher augenscheinlich weitaus mehr



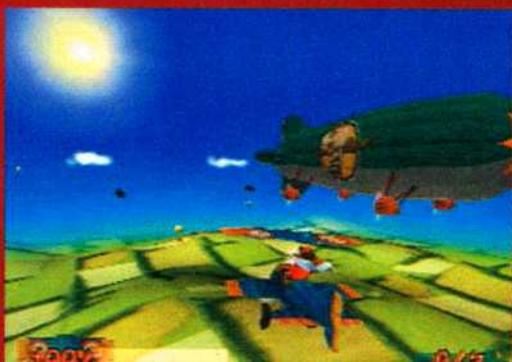
Mit 4MBit-RAM-Modul technisch genial: Factor 5s Weltraum-Shooter Rouge Squadron



Tetris DX wird als einer der ersten Color-Game-Boy-Titel erhältlich sein, inklusive einiger neuer Spielmodi



„3 Millionen PlayStations bis zu Ostern '99.“ Manfred Gerdes, Geschäftsführer von SCE, wagt eine exzellente Verkaufsprognose



Positive Überraschung: Crash Bandicoot 3 bietet einen nie vermuteten Abwechslungsreichtum. Egal ob Roter-Ba-Flugeinlage oder eine Spritztour mit dem Jet Ski, jeder Genre-Ausflug spielt sich hervorragend



Das Agentendrama Syphon Filter entpuppt sich immer mehr als Metal-Gear-Solid-Verschnitt ...

sein als ein bloßes Update eines Updates. Erwähnenswert ist außerdem der neueste computernimierte Trickfilm der Toy-Story-Macher Pixar namens **A Bug's Life**. Als Ameise Flik müßt Ihr auf Grashalmhöhe in einem grafisch perfekt gestalteten 3D-Environment den üblichen Jump&Run-Tätigkeiten nachgehen. Das Agentendrama **Syphon Filter** entpuppt sich durch die düstere Atmosphäre, Kommunikationsmöglichkeiten und die vielfältigen Gegenstände immer mehr als Metal-Gear-Solid-Pendant, wobei die Programmierer jedoch stärker auf die Actionkomponente setzten. Auf der Messe genoß SCEE sichtlich das breite Interesse und bedankte sich dafür am Montag Abend durch eine äußerst opulente Party in einem eigens gemieteten Parkhaus. Hier floß nicht nur der Alkohol in Strömen, die offensichtlich fahrtüchtigen Besucher konnten beim Autoscooter noch ihre verbliebenen Fahrertalente unter Beweis stellen oder die bekannte Britpop-Gruppe Pulp bei ihrem kurzen Auftritt bewundern.

Dritthersteller: Tolle Stände & wenig Neues

Nur wenige Softwarehäuser boten in gebündelter Form Neuheiten. Bei **Eidos** beispielsweise gab es immerhin eine aussagekräftige **Tomb Raider-III**-Version zu sehen (siehe Vorabbericht). An Neuheiten gab es ferner einen 3D-Final-Fight-Verschnitt namens **Saboteur** zu begutachten, in dem ein Schwertmeister namens Shiro und sein bißfreudiger Kläffer per Samuraischwert die Feindeshorden aufmischt - coole Animationen. Im Fußballbereich gewann Eidos das erst 18jährige Supertalent Michael Owen als Namensgeber bei ihrer neuesten Dribbele **World League Soccer '99** und versucht ferner, durch PFA Soccer Manager im Fußballmanagerbereich endlich in diesem Bereich etwas qualitativ Hochwertiges abzuliefern. Einer der meistbesuchten Stände der Messe

war sicherlich der von Konami. Der Oberhammer **Metal Gear Solid** wurde im 20-Minuten-Takt auf einer riesigen Leinwand präsentiert. Daß die Softwareschmiede noch mehr als nur den Agententhiller zu bieten hat, bewies der Gruselschocker **Silent Hill**. Ein Mann, in dessen Rolle Ihr schlüpft, verirrt sich bei seiner Suche nach seiner entführten Tochter in einer Geisterstadt, in der er auf eine gefährliche Monsterbrut trifft. Diese könnt Ihr mit unterschiedlichsten Waffen beseitigen. So verfügt der mutige Vater zum Beispiel über ein Brecheisen, mit dem er sich gegen die gefährlichen Widersacher verteidigen kann. Mit **Trap Gunner** stellte Konami einen Titel vor, der besonders im Zwei-Spieler-Modus ein enormes Suchtpotential entwickelt. So lauft Ihr mit Eurer Spielfigur durch teilweise labyrinthartige Räume und müßt versuchen, Euren Gegner in haarsträubende Fallen zu locken. Das Spielprinzip erin-



... jedoch mit einem deutlich höheren Actionanteil

nert dabei an den Klassiker **Spy vs. Spy**, der Mitte der achtziger Jahre für enormen Spaß auf Commodores C64 sorgte. Mit **Rebus** stellte Konami ein Rollenspiel vor, in dem Ihr Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche und sogar die Monster selber kreieren könnt. Auch das britische Mini-Softwarehaus **Empire** hat tatsächlich etwas Neues in der Pipeline, eine - wer hätte es gedacht - neue Flipper-Sim namens **Pro Pinball Big Race USA**. Spielerischer Gag: Via Splitscreen kann man auch gegeneinander antreten, indem man möglichst schnell eine bestimmte Aufgabe vollendet. (Ulf)

Project X enthüllt

Die über lange Zeit sagenumwobene Konsole der Firma VM Labs wurde endlich erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Hinter dem Projekt stehen die drei Firmen VM Labs, Motorola (Chip-Set) sowie Toshiba (DVD-Laufwerk). Der Geschäftsführer von VM Lab, Richard Miller, zuvor bei Atari Europe im Sold, bezeichnet das Gerät als ein DVD-Gerät mit interaktiven Möglichkeiten. Das Gerät stellt somit keine direkte Konkurrenz zu Dreamcast & Co dar. Dennoch drehte sich bei der Präsentation alles um die spielerischen Möglichkeiten der noch namenlosen Konsole. Das Hardwarekonzept ist sehr ungewöhnlich. Statt das Gerät wie bei anderen Konsolen auf bestimmte Möglichkeiten per Libraries festzulegen, kann der Tüftler die vorhandene Rechenkraft völlig individuell einsetzen und so praktisch seine eigenen Grafikroutinen entwickeln. Beispielsweise kann das Gerät perfekt die PlayStation emulieren. Bislang deuten die ersten Demos allerdings nicht auf eine neue Konsolenrevolution hin. Zu sehen gab es eine eher primitiv anmutende N64-Optik, eine dem Jaguar ähnliche Tempest-2000-Version sowie erste Levelstudien eines 3D-Shooters der deutschen Softwareschmiede Eclipse, denen man bestenfalls PlayStation-Niveau bescheinigen kann. Zwar betont Richard Miller, daß sich die Qualität aufgrund der großen Hardware-Freiheiten sehr schnell steigern dürfte, dennoch dürfte sich Project X sicher nicht als großer Polygon-Künstler offenbaren. Unter dem Strich bleiben somit eine interessante DVD-Idee, ein futuristisch anmutendes Pad (frech vom N64 abgekupfert) sowie allerlei vollmundige Versprechungen. Warten wir ab ...



Neu im Eidos-Line-Up: Saboteur ist ein Final-Fight-Klopper mit einem Samurai-Schwinger in der Hauptrolle



Richard Miller, Geschäftsführer von VM Labs, präsentiert voller Stolz die CPU und das gewagte Pad-Design vom Project X

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Suche MF-Ausgaben 7/96 und 8/96, wenn möglich komplett. Tel.: 07245/4896

Suche original japanische Super Nintendo, Mega Drive und PC-Engine-Spiele. Zahle sogar Neupreise! Schreibt Eure Listen an: Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Verkaufe N 64 mit RGB Umbau + 2 Controller, 2 Memory Cards, Rumble Pak + 2 Spiele 450 DM; Saturn Pal 2 Controller, Gun, Adapter + 12 Spiele 250 DM, PlayStation + Chipumbau + 2 Pads (1 Analog) + Memorycard + 1 Spiel + Magazine, alles originalverpackt 180 DM. Tel.: 06704/739

Verk.: Commodore 64 mit Tastatur, Laufwerk (Deckel leicht defekt), Joystick, Anleitung, Disk-Box, Kabel vollständig, Disketten 4-MB Speicher-raum, 31 Spiele gespeichert, Preis nach Vereinb. Tel.: 09856/976439, nach Markus fragen (nach 18 Uhr)

Tausche (verkaufe) Bomberm. 64 (55 DM), D. Kong Racing (50 DM), Mario 64 (50 DM) alle N 64. Daytona USA, V. Fighter, WWS 97 (55 DM), Haus der verl. Seelen (50 DM), 3 Dirty Dwarves, Impact Racing, Sov. Strike, Bug! (40 DM), Photo CD (50 DM) alle SAT. ISSD (50 DM), Punch Out (50 DM) alle SNES. E-Mail: BORUSSIA@Nightbbs. Adresse: Joachim Paul, Gensenstr. 37, 41564 Kaarst

Suche PSX, N 64, NES, Game Boy, S-NES, Mega Drive und Spiele. Am liebsten größere Sammlungen. Kaufe alles!!! Tel.: 05621/2231 (14-19 Uhr)

Hi Sega Fans! Wer hat noch ein paar Saturn o. MD Spiele übrig, die er tauschen würde? Schreibt an Britta Hetzer, Am Bahnhof 158, 06369 Drosa oder ruft an unter 034979/21603 und fragt nach Britta. Tausche z.B. Nights, Athlete Kings, VF Remix, Theme Park. Saturn/Sonic 3D, Tale Spin f. MD

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für Duo/PC-Engine. Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr

Kaufe und verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für Sony PlayStation, Nintendo 64, Super Nintendo und Game Boy. Zahle immer fairen Preis. Einfach anrufen, ich beiße nicht. Diese Anzeige bitte aufheben, gilt länger. Ruft an unter Tel.Nr.: 09603/914322 oder 914323, freue mich auf Eure Anrufe!

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.: 02374/850355, ab 17 Uhr

Suche größere SNES oder Game Boy Sammlung, gebe dafür meine neue Multinorm PSX mit Dual Shock ab. Gebe auch aktuelle Titel von PSX, N 64 oder Scorpion-Pistole ab im Tausch gegen SNES oder GB + Spiele, suche selbst auch Spiele für PSX + N 64. Habe auch Laser Disc Filme. Angebote an Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck.

Suche PSX-Lenkrad mit Pedal, suche Neo Geo

günstig. Tausche und verkaufe PSX-Games, kaufe MD-Games, suche GB, GG-Games bis 10 DM. Nehme auch ganze Sammlungen. Timo Mayer, Birkenwaldstr. 13, 70131 Stuttgart

Kaufe Geräte und Spiele, auch Sammlungen von PSX SNES-N64-Game Boy nur original und PAL mit Anl. und Verpackung. Verkaufe Madden 64 DM 50, NFL Quarterb. DM 50, FIFA 64 DM 45, Extreme G DM 65, alle Games kompl. Evtl. weitere Games anfragen. Auch PSX Spiele. Suche Monopoly + Chrono Trigger SNES us. Tel./Fax: 02841/44125, Marianne

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch Oldie-Konsolen. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex mit Tasche und 15 Spielen (originalverpackt). Tel.: 089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe für N 64: FIFA die WM-Qualifikation '98 für 60 DM. Verkaufe für PS: Ego Shooter US für 60 DM, Theme Park 60 DM, Rage Racer 40 DM, V-Rally 40 DM, Crash B2 40 DM, Total Drivin' 30 DM, Lone Soldier 30 DM, Tekken 2 30 DM, Ray Tracers 30 DM, Moto Racer 30 DM u. NECon 30 DM. Alles Top-Zustand. Tel.: 0511/624773

Tausche Saturn-Spiele: Fighters Megamix, Alien Trilogy, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, Worldwide Soccer 97, 1 Universal-Import-Adapter. Ich suche Winter Heat, Panzer Dragoon Saga und viel mehr. Außerdem suche ich: Game Boy und Game Gear. Fragt nach Stefan. Tel.: 07144/6750, Danke. Verkaufe Saturn

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, PC-Engine, Jaguar, 3 DO, viele Japan- und US-Sachen, z.B. für MD: Risiko US, Monopoly US, Heavy Unit JAP, Space Invaders US, Tiger Heli JAP, Dragon's Fury JAP, Newzealand Story JAP je 85 DM inkl. Porto, PC-Engine: Hurrican, R-Type 2, Volfied je 85 DM etc. T/F: 0306258637

Suche Einhänder, Metal Slug, Gadius Gaiden, Salamander Deluxe, Side by Side Special, Samurai Spirits 4, R-Types, Terra Diver, Wild Arms, B.o.F3, G.-Darius (alle PS!). Biete z.B. Tactics Ogre, Ogre Battle, Saga Frontier, Vandal Hearts (PS), Albert Odyssey (SAT). Kaufe auch! Tel.: 04934/201, ab 18 Uhr, Ingo

Verkaufe: für PSX. Oddworld, WipEout, Theme Park, Masters of Teras Käsi, Kurushi, Legacy of Kain, Nuclear Strike, Croc, Air Combat. Für SNES: Mariokart, SF2 Turbo, Actraiser 2, Tiny Toons, Bubsy 2, Mario World, Yoshi's Island, Turtles 4, Super Mario Allstars, Donald in Maui Mallard, Zelda. 07333/6843 (Daniel)

Suche Videofilme: Hong Kong Ction Filme (Titel erfragen)! Nur Original-Kaufkassetten und ungekürzte Filme (ab 18). Ruft an! Tel.: 05232/86159, Thomas

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.

Master System/Game Gear

Verk. 26 GG-Spiele (alle mit Verp. + Anleitung): Tempo JR., Ottifants, S. Space Invaders, M. of Darkkness, Smash TV, Arial Assault, Fantasy Zone, Chessmaster, Tails Adventure, Dschungelbuch, Devilish, S. Triple Trouble, Chuck Rock, Return of the Jedi, True Lies, Robocop vs. Terminator, Batman, W. Pinball, Dragon Chrystal, Popliss, G. Gladiators, Garfield, Road Runner, Ax Battler, Power Strike II Stück 20 DM, 6 St. 100 DM o. komplett 390 DM. Tel.: 05205/10438 (Matthias, 17-20 Uhr + Sa/So)

Suche dringend TV Tuner für den Game Gear. Bitte so schnell wie möglich bei mir melden, über den Preis kann man sprechen, Hauptsache das Ding funktioniert. Man kann mich ab 19 Uhr erreichen, wenn nicht, eine Nachricht hinterlassen! Ich rufe dann zurück - ich muß natürlich die Nummer von Euch wissen! Anrufen! Tel.: 05051/911472

Saturn

Verkaufe Need for Speed 40 DM, NBA Jam Extreme und Nights je 20 DM, Demo CDs je 5 DM, Sega Magazin 2/96 + 3/96 + 6/86-4/98 mit Tips und Tricks Ordner für 60 DM und Gamers 4/92-4/96 inkl. 4 Spezialausgaben für 100 DM. Meldet Euch bei Matthias, Tel.: 07761/2503, Fax: 07761/913898

Suche: FIFA '98, Lost World, Mega Man 8, WWS '98, Sonic 3D, NHL '98, Need for Speed, Z, Enemy Zero, Pandemonium, Herc's Adv., S. Touring Car, Winterheat, Dragon Force, Mass Destruction, The Horde, Bomberman Fight!, Tetris Plus, Hexen (sowie diverse andere Egoshooter), Lost Vikings 2, Castlevania, Blazing Dragons, Legacy of Kain, N.Strike. Tel.: 036603/44209

Verkaufe/Tausche PD Saga, E-Zero, Dragon Force, Shining the Holy Ark, div. Ego Shooter u.a. Suche Mehrspieleradapter, Worms, House of the Dead (D/UK/J/USA), Bombermanspiele, Lightgun. 06128/5848, Ralph

SEGA-FAN CLUB sucht wahre Fans! Wir bieten: Magazin mit Demo-CD's, Mitgliedsausweis, Tauschbörse, kostenlose Kleinanzeigen und Internet-Support (www.xox.de/sega.htm). Infos unter: Swen Harder, Erbacher Str. 36, D-64732 Bad König, Fon 06063/2690 oder e-Mail

zym@xox.de

Stop! Verkaufe Sega Saturn inklusive 8 Top Games! Exhumed, Dark Savior, Panzer Dragon II, True Pinball, Tomb Raider, Soviet Strike, AWW (JAP. Imp.) mit Import-Spiele-Adapter, 2 Joypads sowie Demo-CDs (8 Stück z.B.: Sega Flash Vol.1 (!)) und Nights mit Controller. Nur komplett für 420 DM zuzüglich Versand per NN. Tel.: 03925/281327, Matthias

Verkaufe Sega Saturn + 2 Pads, Memory Card, 17 Spiele (C & C, Warcraft 2, WWS '97 usw.) und 10 Demo CDs. Preis VB. Tel.: 05177/922380

Tausche Sega Saturn mit 2 Pads gegen vier Spiele, suche Bug!, Earthworm Jim 2, Clockwork Knight 2, Swagman, Alone in the Dark 2, Gex, Tilt usw. 09922/6756

Verkaufe: Saturn, 2 Pads, 1 3D-Pad, Memory Card 8 MB, 11 Spiele (u.a. FIFA '98, Winterheat) alles zusammen für nur 700 DM VB. Tel.: 03868/300195

Verk. Saturn mit 16 Spielen, 1 Lenkrad, 1 Memory Card für 450 DM. 0214/44354

Verk. Arcade Racer 45 DM, Need for Speed 25 DM, Nascar '98 30 DM, Sega Touring Car 35 DM, Worldwide Soccer '97 30 DM, Tunnel B1 20 DM, Blazing Dragons 20 DM, Andretti Racing 20 DM. Tel.: 02581/44752

Verk. Saturn, 2 Pads, Gamebuster, 10 Demos, 7 Spiele, z.B. FIFA '98, NBA '98, Sega Rally, Myst, VB 350 DM. Verk. auch für Mega Drive 12 Spiele, 1 Pad, 2 Infrarot Pads, Anschluß und Netzkabel zu äußerst günstigen Preisen. Bitte ab 16³⁰ Uhr unter 02324/26821, Stephan

Verk.: WWF JYH, Wrestlemania, SF Zero, Sega Rally, Nights, Polizei 1+2+Gun, Virtual On, Off-World Interceptor, NBA Jam Extreme, ... Suche Steep Slope Sliders, usw., tausche auch. Tel.: 02104/40219

Verk. Gun-Shooter 1+2 + Gun 100 DM, Ego-Shooter 60 DM, S. Rally + Daytona 1+2 + A Racer 150 DM, P. Dragoon 1-3 120 DM, ManxTT 40 DM, Winter Heat 50 DM, Riven 60 DM, Last Bronx + F. Megamix (JAP) + V. Fighter Remix 100 DM, Dragon Force 50 DM, Nights 30 DM, WipEout 2097 50 DM. Tel.: 03672/350256

Verk.: PD1, Dayt. 1 dt 20 DM, F. Vipers, PD2, Sega T. Car, AT Kings dt 40 DM, L. Bronx 40 DM. Suche W. Heat, Polizei Teil 2, B. Rangers, Exhumed, House of Dead. Tausche auch 2-1 auch N 64 Spiele. Tel.: 05242/377013, Daniel

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Pads, Arcade Racer, Nascar 98, Last Bronx, Need for Speed, Virtua Fighter 2, Sega Rally, Andreotti Racing, Darklight Conflict, Parodius Deluxe Pack, Panzer Dragoon, Crimewave, Daytona USA, Baku Baku Animal, viele Demo-CDs, Antennenadapter und Zeitschriften für 260 DM. Tel.: 08762/9358, Christian

Super Nintendo

Verkaufe: f. GB: R-Type, Final Fantasy 2, f. NES: Mega Man 1, Zelda 1+2, f. SNES: Zelda 3; Suche: Parodius 2+3 mit Adapter wenn mögl.; bitte kurz Kärtchen an: Dirk Kagermann, Baberowweg 15, 14482 Potsdam mit Angeboten, Wünschen und Eurer Tel.Nr.! Rufe dann in jedem Fall sofort zurück!

Achtung: Super Angebote - 2 SNES + 6 Controller und zirka 50 Spiele zu verkaufen, alle Spiele dt., z.B. alle WWF Spiele, GP 1, alle Street Fighter Spiele, Super Bomberman 1-3, Mario Kart, Smash Tennis, Top Gear 1,2 u. 3000, Test Drive 2, F-Zero, Street Racer, NBA Jam, Micro Machines 1 u. 2, Golf, Fußball u. US Adapter. Tel.: 01773466994, nach Udo oder Andreas fragen (ab 16 Uhr)

Verk. 18 S-NES-Spiele, z.B. Formel I; DKC I+II; Mario I+II, R-Type I; Megaman X; Magical Quest; Soulblazer (US); Flashback; Starwars - Return of Jedi; Tetris + Dr. Mario; Syndicate; Knights of the

Round; Turrican I; Terminator II; Super Game-boy; Nintendo-Club-Hefte ab 1989; Sammlung „Mega Fun“ u. „Video Games“-Hefte; ab 17 Uhr. Tel.: 02501/58613

Verkaufe Super NES mit 6 Spielen (Donkey Kong Country 2, Super Ghouls'n Ghosts, Das Dschungelbuch, Power Rangers, Mario Paint, Super Marioworld), Super Game Boy, 2 Pads, 1 Mouse für nur 300 DM. Alles in bestem Zustand. Tel.: 05683/8990

Suche die SNES-Spiele Ogre Battle (US) und Front Mission (US). Verkauft schnell, bevor Ihr es später nicht mehr könnt!. Tel.: 07251/82205, Alex. Unter der Woche zwischen 12³⁵ Uhr und 13 Uhr, am Wochenende bis 14 Uhr. Zahle gut.

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

Suche für 30 DM Sonic R, Enemy Zero, Dragon Force, Mass Destruction, Sonic Jam, Command & Conquer, alle in deutsch. 06661/2498, ab 16 Uhr. Suche auch Joypads für 10 DM

PlayStation

Verkaufe: Pandemonium 1 30 DM, FIFA '98 65

DM, Toca 60 DM, Rage Racer 50 DM, Formel 1 35 DM, FIFA '97 20 DM, Command & Conquer 50 DM, Total NBA '96 20 DM, Battle Arena Toshinden 2 35 DM, ESPN Extreme Games 10 DM, Crash Bandicoot 2 65 DM. Tel.: 07621/10941 oder 0172/6315624

Verkaufe PSX Multinorm + RGB + Memory Card + 1 Pad 270 DM und 26 Spiele, z.B. MDK 60 DM, Tomb Raider 1 40 DM, Overblood 50 DM, Diablo 70 DM, Hexen 30 DM, DD2 35 DM, Tekken 2 40 DM, Soul Blade 40 DM, Tenchu (JAP) 100 DM, Spiel 2 (US) + Buch 100 DM, Dragonheart 40 DM, V-Welt 40 DM, 3x Ego Shooter je 80 DM, Deathtr. Dung. 65 DM, Dunkel u.a. Tel.: 037608/15822, Nico zwischen 17 und 18 Uhr

Tausche aktuelle PS und N 64 Pal-Spiele! Suche Game Boy Adapter für N 64 im Tausch gegen ein N 64-Spiel. Tel.: 07354/1487, ab 17 Uhr, Stefan

Verkaufe: Striker, V-Rally und Independence Day für je 60 DM. Im Set für nur 150 DM. Habe auch günstige Game Boy Spiele. Näheres bei: Nico Meili, Lipperschwendi 38, 8494 Bauma (Schweiz)

Suche umgebaute PSX, ohne Spiele, ohne Pads. Suche Lenkrad mit Pedale für PS. Suche günstig Neo Geo mit Modulen. Suche: Game Gear sowie Spiele für GB, GG, MD bis 10 DM (auch komplette Sammlungen). Tausch auch möglich. Ab 18 Uhr Timo 0711/5282949

Suche PS-Importe (FF7 US, Bio 1 JAP usw.)! Nur

Top-Zustand! Preis VB. Suche für MD: Pirates Gold, Lemmings 1, Snow Bros (JAP) und andere interessante Klassiker. Tel.: 05721/926471 von 14-20 Uhr (Christian)

Tausche von N 64: MRC, F1 Pole Position, Blast Corps, Diddy Kong Racing, Bomberman 64 gegen eine PlayStation. Es ist sehr dringend! Zahle auch drauf! Tel.: 09022/67788, Andreas. Bitte ab 14 Uhr. Ruft an! PS.: Alles Pal!

Verkaufe PlayStation Multinorm Chip (spielen alle CDs ab) mit Einbauanleitung und Kabeln für 35 DM inkl. Briefporto. Tel.: 08022/5382 (Christi-an verlangen), ab 14 Uhr

Verkaufe PSX Games: G-Police 50 DM, V-Rally 40 DM, Disruptor 20 DM und Tekken 2 für 40 DM. Tausche auch Spiel 2 DF gegen Spiel 2 US oder gegen Tekken 3 JAP, nur per Nachnahme. Stefan ab 17 Uhr 06466/1264

PlayStation + Umbauchip + 3 Pads (Sony Analog 1x) + RGB Kabel + 15 und 120 Block Memory Cards + Warcraft II + Final Fantasy VII + Risiko + Sim City 2000 + Chessmaster (alles Originale) für nur !!! 500 DM !!! Ruft an unter 02381/443177 PS.: Nur solange Vorrat reicht (1x)

Verkaufe für PSX: Deathtrap Dungeon 50 DM, V-Rally 40 DM, Tomb Raider 2 40 DM, Cool Boarders 2 30 DM, Diablo 40 DM, Command & Conquer 2 + Mouse 50 DM, alle Pal, ruft an unter 089/47087941, Robert

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse:

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----
2. -----
3. -----

Auf diese noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----
2. -----
3. -----

Feedback
Wie findest Du folgende Rubriken?
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

___ Software News
___ Scene
___ Previews/Work in Progress
___ Spieletests
___ Tips & Tricks
___ Players Guide
___ Mega Mail
___ Heftgestaltung

Mega Fun 11/98

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation Saturn Super Nintendo Verschiedenes

Tausche Marvel Super Heroes + EMJ 2 gegen King of Fighters 96. Suche sonst noch: Samurai Showdown 4, Gex 3D, Einhänder, Forsaken, MediEvil, Tenchu, Darkstalkers 3, Guilty-Gear u.a. Habe z.B. Skullmonkeys, Street Fighter Alpha 2/SF-EX, Heart f. Darkness, Test Drive 4, One, Castlevania, Diablo u.a. Tel.: 0365/7109271 - bitte von 18 bis 20 Uhr anrufen (Marco)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Atari 2600, Philips, Coleco, NES, Master System, Lynx, PC-Engine, Intelelevision, Vectrex, usw. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe Vectrex mit 15 Spielen (neuwertig) gegen Angebot. Tel.: 089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe f. PlayStation Porsche Challenge, NHL-Breakaway '98, Formula One, NHL-Face-Off '97, Final-Fantasy VII je Spiel 50 DM, Ridge Racer 30 DM. Verkaufe für Mega Drive II NHL-96-Eishockey 40 DM. 08821/57648, Chris

Verkaufe aktuelle Importe (JAP + US) zu Superpreisen. Anrufen lohnt sich, nach 14 Uhr. Für jeden ist was dabei. Verk. außerdem folgende gebrauchte dt. Pal-Versionen: Ridge Racer (30 DM), Blood Omen + Spieleber. (40), Egoshooter (50), NF Speed II (40), Diablo (60), Hardboiled (20), Nightmare Cr. (60), Auto D. (50), Raytracers (30), Baphomet 1 (30)/ 2 (60). Tel.: 09922/60228

Verkaufe zum Teil aktuelle PlayStation-Spiele in NTSC-Version (US+JAP) zu sehr günstigen Preisen. Tel.: 0172/6108531

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele u. Konsolen für Sega, Sony u. Nintendo. Suche ganz besonders Importe für Sega Saturn, bitte alles anbieten u. Sonic Jam (PAL). Nintendo 64 + 7 Spiele + 2 Pads + Universal-Adapter + Memory Card. Rumble Pak für 650 DM. Versandkosten übernehmen ich. Tel./Fax: 05561/982042. Bitte ab 16³⁰ Uhr anrufen. Danke! Thomas

Suche PSX-Konsole (pal) inkl. US/JAP-Umbau! Suche auch Sony Dual Shock-Controller. Tel.: 05205/10438 (Matthias)

Kaufe und verkaufe sämtliche PlayStation-Spiele, nur dt. Original-Version mit Anleitung und Verpackung, bitte alles anbieten. Tel.: 05162/909777 od. 0172/8076916. P.S.: Anzeige gilt ständig!!

Suche Namco Museum Vol. 3. Zahle bis 50 DM oder tausche gegen 2 PS Spiele Jumping Flash 2 und Overblood o. 2 Saturn Sp. Alone in the Dark und Grid Run. Tel.: 0712315625. P.S.: Suche auch Herkules

Verkaufe div. Action-Adventures z.B. Nightmare Creatures und andere, + div. Arcade Prügelspiele. Tel.: 04221/22557 oder 04221/809103. Mo-Fr ab 18 Uhr, Andreas

Tausche: Final Fantasy 7, Star Gladiator oder Gran Turismo gegen Breath of Fire 3 oder Wild Arms. Tel.: 08639/708523, nach Andi fragen

Verkaufe Spiele: FF 7, Nuclear Strike, Spiel DC, Spiel 2, Krazy Ivan, Fade to Black, Tenka, Destruction Derby, Independence Day, Alien Trilogy, Worms, Fighting Force, G-Police, Disruptor für je 20-50 DM. Eine Light-Gun mit Larseraufsatz 50 DM. Tel.: 05306/5250

Verkaufe PSX Spiele: Capcom 2 55 DM, V-Rally 45 DM, FF 7, T.R. 2 je 50 DM, Soulblade 35 DM, Soviet 30 DM, Shellshock, The Need for Speed, FIFA '96, Lone Soldier 20 DM, suche Gran Turismo. Tel.: 0041/318395551, Manuel Ch.

Ver. für PSX Battle Arena Toshinden 3, V-Rally, C & C 2, Ace Combat 2, Final Fantasy 7, Croc, Warcraft 2, Little Big Adventure, Extreme Games, Nagano Winter '98, Crash Bandicoot 2, Ridge Racer, Rage Racer, Bust a Move 2, Rampage World Tour und ein LinkCable, Verhandelspreise. Ruft an 02938/49753

PSX + 2 Joypads + 2 Speicherk. + 33 Spiele (Spiel 1+2, FIFA '98, France '98, Final F. 7 + Tactics, Riven, Tekken 3, Master o. T. Käsi, G-Police, Formel 1 '97, Gran Turismo, D. Dungeon, Spaw, M.D.K., Jersey D., D. Warriors, V-Rally, Soul Blade, Castlevania, Independence D., Porsche C., Wargods, WipEout 2097, Space Jam, B.A. Toshinden, Need f. Speed 3, C. Boarders 2) nur komplett für 2000 DM (PSX wurde umgeb. Tel.: 0228/677140

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für Sega Sony PlayStation u. Nintendo. Alle Tauschvarianten sind möglich. Sega Saturn + 10 Spiele 350 DM. PSX: MDK mit Hintbook 55 DM, C&C Alarmstufe Rot 45 DM, Nuclear Strike 40 DM und noch viele mehr. Tel./Fax: 05561/982042. Bitte ab 16³⁰ Uhr, Thomas. Habe noch Gamers Hefte. Bei Interesse meldet Euch!

Verkaufe für PSX: Worms 40 DM, Air Combat 40 DM, WCW vs. the World 70 DM, Diablo 80 DM, Nuclear Strike 60 DM, Tekken 30 DM, Warcraft 2 70 DM, ISSD 50 DM, The Raven Project 40 DM, Battle Arena Toshinden 30 DM. Alles zusammen für 400 DM. Suche günstiges N 64, zahle dafür 230 DM. Tel.: 0841/77622 (Oliver)

Verkaufe Spiel 2 und 1, M. I. B., Skullmonkeys, Tekken, B.A.T., Micro Machines V3, Destruction D., Trash it, Powermove Pro Wrestling, Broken Helix, Worms, Preis zwischen 20-80 DM. Ruft an unter 03925/282061

Verkaufe: Sony PlayStation für 150 DM plus zwei Controller und eine Memory Card. Sonst noch Diablo, Final Fantasy 7, Command & Conquer, Z, Men in Black, Worms, Theme Hospital, G-Police, Air Combat, Ace Combat 2, Disruptor und Nascar '98. Ruft an: 02233/42689, Marco, ab 18 Uhr

Suche Ogre Battle US für PSX. Tel.: 04627/495 oder 0171/7001033

Verkaufe Gran Turismo, Command & Conquer 2, Monopoly und Warcraft 2. Nur im Set! 180 DM. Tel.: 03695/605313, fragt nach Alexander

Inserentenverzeichnis

| | | | |
|----------------------|------------------------|-------------------------|------------|
| ACME..... | 31 | Kraschl..... | 75 |
| CDG..... | 45 | Media Attack..... | 75 |
| Computec Verlag..... | 41, 46, 63, 91, 95, 97 | Media Inside..... | 79 |
| Dino-Verlag..... | 87 | MLC..... | 77 |
| Electronic Arts..... | 5, 23 | MVG..... | 83 |
| Gamer's Point..... | 37 | Order in Time..... | 81 |
| Gamestation..... | 41 | Playcom..... | 17 |
| Gema..... | 35 | Psygnosis..... | U3, 19, 27 |
| Groß..... | 43 | Theo Kranz Versand..... | 15 |
| Hintshop..... | 43 | Ubi Soft..... | U4 |
| Infogrames..... | U2 | VIVA..... | 34 |
| Interact..... | 39 | Wolf Soft..... | 105 |

Vorbestellung Dreamcast

Sichert Euch jetzt schon einen vor! Lieferung Ende November

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

Metal Gear Solid usa ab 10/98
Spyro the Dragon 99,99
PSX-RGB-Kabel besser!!! 39,99
PSX-S-Video Kabel 39,99
Joypad Verlängerungen 2m 24,99
 Jetzt auch mit 100% Funktion bei RumblePack und Time Crisis Pistole

Nintendo 64

Neu: Adapter für ALLE! Importspiele 74,99

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

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

Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand
 -RGB&S-VHS ergeben bestes Bild

VideoGames tierisch gut!

HARDWARE SOFTWARE SERVICE
 HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLF SOFT

(02622)83517

tierisch Surfen: www.wolfsoft.de

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

PSX Chip-Umbau* 69,99
 Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99
 Nintendo 64 dt.us.jp (99%) 99,99
 andere auf Anfrage!!!

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage

4-fach Umschalter 119,99
 7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

in Top-Qualität für fast alle Fernseher/Monitore.

Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
 Link Kabel Saturn 2m 39,99
 Joypadverlängerungen für alle Systeme
 * für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

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

Das lest Ihr in der nächsten

MEGA FUN

e +++ in letzter sekunde

Ogre Battle 3 auf dem N64

Das fast schon legendäre Ogre Battle geht in seine dritte Runde. Dabei knüpft es nahtlos an das Super-Nintendo-Vorbild an. Ihr steuert in TBAs RPG Einheiten, die Ihr über riesige Areale führt. Die Charaktere unterscheiden sich hinsichtlich vieler Aspekte, wie Kraft, Intelligenz oder Vitalität, voneinander. Trefft Ihr in Eurem Abenteuer auf gegnerische Ritter, Drachen, Hexen oder Zauberer, so schaltet die Ansicht in eine isometrische Perspektive um. In solchen Kampfsequenzen stehen Euch alle erdenklichen Waffensysteme und Zaubersprüche zur Verfügung. Neben den beliebten Kämpfen gilt es zusätzlich knifflige Rätsel zu lösen. Grafisch wird die ehemals Mode-7-Grafik (SNES) durch moderne 64-Bit-Technik ersetzt. So werden die teilweise spektakulär wirkenden Landschaften in Echtzeit berechnet. Im fernen Nippon-Land soll das RPG im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen. Ob das japanische RPG auch unsere Gefilde erreichen wird, ist jedoch fraglich.



So werden die teilweise spektakulär wirkenden Landschaften in Echtzeit berechnet. Im fernen Nippon-Land soll das RPG im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen. Ob das japanische RPG auch unsere Gefilde erreichen wird, ist jedoch fraglich.

PlayStation

Formel 1 '98



Ob der dritte Teil des Formel-1-Hits die Vorgänger überflügeln kann, wird der ausführliche Test in der kommenden Ausgabe zeigen. Das Rennspektakel rollt erwartungsgemäß mit aktuellen Lizenzen an, so daß Ihr bis auf Jaques Villeneuve jeden Fahrer der aktuellen Rennsaison samt dessen Boliden anwählen könnt. Zusätzlich wollen die Programmierer grafisch wie spielerisch das starke Konkurrenzfeld ausstechen. Des weiteren sollen in 'Psygnosis' neuem Renner die Gegner wesentlich intelligenter agieren, als es in den beiden Vorgängern der Fall war.

Aus aller Welt...

Deutschland



| | |
|-------------------------|--------------|
| V2000 (PS) | Anf. Oktober |
| Wild 9 (PS) | 9. Oktober |
| MediEvil (PS) | 9. Oktober |
| 1080° Snowboardin (N64) | Oktober |
| Nascar '99 (PS) | 22. Oktober |
| Spyro the Dragon (PS) | 23. Oktober |
| Formel 1 '98 (PS) | 30. Oktober |
| S.C.A.R.S. (PS) | Oktober |
| Turok 2 (N64) | November |

Japan



| | |
|--------------------------|--------------|
| Body Harvest (N64) | Oktober |
| WipEout 64 (N64) | Ende Oktober |
| Top Gear Overdrive (N64) | Ende Oktober |

USA



| | |
|-----------------------|---------|
| Thrill Kill (PS) | Oktober |
| Metal Gear Solid (PS) | Oktober |

So erreicht Ihr uns:

Anschrift der Redaktion

Computec Media AG, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: uk0001@wuertzburg.baynet.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Gettenpoh (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döller, Guido Hofmann, Gerd Sebök

Layout

Karel Stumpf, Gunther Hruby, Georg Döller

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

Acclaim

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung 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.

Zentrale Service-Nummer:

0911 / 2872-150

Service-Fax:

0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummer:

0180 / 5959506

Abo-Fax:

0180 / 5959513

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 Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleiter Vertrieb

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Michael Schraut

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement
DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

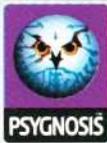
Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

Mega Fun 12/98 erscheint am **04. November 1998**



REGEL 85a

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen.“

Offizielles FIA-Reglement.

Formel 1 '98. Echt amtlich.



DAS LEBEN IST EIN GAME

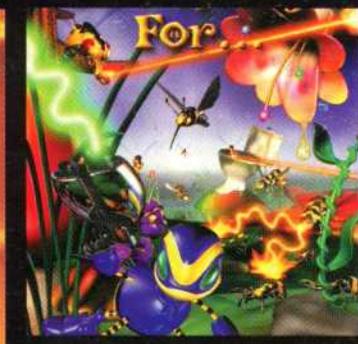
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

BUCK BUMBLE



Bis der Schädel brummt

WWW.UBISOFT.DE



Die volle Drohnung!

VERGEBT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND UM, DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN. BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUBBALLOPTION, UND UND UND ...

