

**MEGA FUN**  
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

**NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG 3/98 DM 5,90**

# MEGA FUN

**DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME**

## Fighters Destiny N64

... *Endlich: Der erste  
N64-Beat 'em Up-Hit*

## Tekken 3 PS

... *Erste Bilder der  
PlayStation-Version*

## Diablo PS

... *Höllisch: Der PC-Hit  
nun für PlayStation*

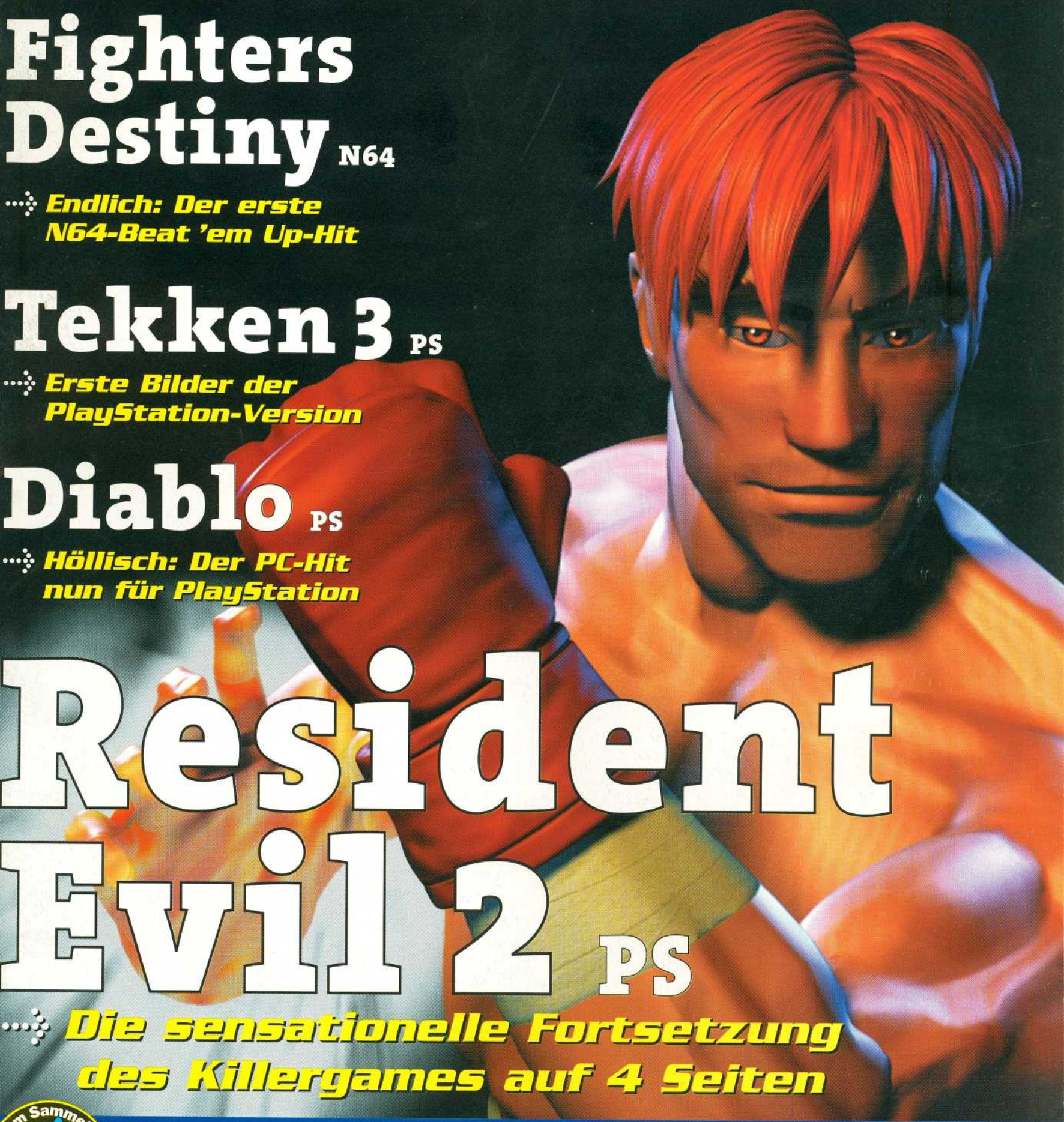
# Resident

# Evil 2 PS

... *Die sensationelle Fortsetzung  
des Killergames auf 4 Seiten*



*Command & Conquer 2,  
Ark of Time, Tomb Raider II,  
Riven, G-Police und viele mehr...*





# Things change

Die letzten Tage brachten sehr große Veränderungen mit sich. Sicherlich haben schon viele PS-Besitzer unter Euch bereits mitbekommen, daß wir mit den PlayStation Games ein neues Heft herausgebracht haben, das sich voll und ganz der Welt von Sonys überaus erfolgreichem 32-Bitter widmet. Doch das ist noch nicht alles. „Nebenbei“ sind wir durch eine Blitzaktion noch Anfang Januar komplett umgezogen. Dieser Schritt hängt natürlich

Peripherie Special Ausführlicher Überblick ab Seite 84



eng mit dem ersten Ereignis zusammen, da zwei Redaktionen logischerweise auch mehr Platz benötigen. Unsere neuen Räume haben zwar nicht mehr den häuslichen Charme des Vorgängers (ein paar Redakteure vermissen den antiken Kachelofen), bieten dafür aber vier Parkplätze (Uwes Parkgebühren sowie Strafzettel bzw. „Knollen“ beliefen

sich auf eine geradezu astronomische Summe), ein professionelleres Ambiente und vor allem die Mensa mit ihren kulinarischen Köstlichkeiten gleich um die Ecke. Für eine Einweihungsfete war jedoch nicht großartig Zeit, da wir für diese Ausgabe nur extrem wenig Zeit hatten (was man dieser Ausgabe allerdings nicht anmerkt). Die PlayStation Games (PSG) wirft nun sicherlich einige Fragen auf, die wir bereits im Vorfeld klären möchten.

1. Werden beide Magazine von der gleichen Redaktion gemacht? Jein. Uwe und Ulf betätigen sich zwar für beide Magazine, das restliche Team wurde jedoch gesplittet, das be-

deutet, daß es sich im wesentlichen um zwei voneinander unabhängige Fachmagazine handelt.

2. Sprecht Ihr Euch bei den Wertungen stets ab? Ja und Nein. Natürlich gibt es bei den Wertungen viele Überschneidungen. Da ein Spiel in den meisten Fällen jedoch von zwei unterschiedlichen Redakteuren getestet wird und das Wertungsschema von der PSG zudem etwas anders gestaltet wurde (z.B. eine Extra-Wertung für den Mehrspielerspaß), können vereinzelte Prozentwertungen voneinander abweichen.

3. Wird sich durch die PSG an der Mega Fun irgendetwas ändern? Nein. Wir werden auch nach wie vor unserer Multiformatlinie treu bleiben. Durch die



Winter Heat Test der Saturn-Version ab Seite 78

PSG werden wir lediglich das Team an Redakteuren etwas aufstocken müssen, damit wir nicht frühzeitig einem Herzleiden erliegen.

O.K., genug der Internas, kommen wir auf den Inhalt dieser Ausgabe zu sprechen. Trotz des geradezu zurückliegenden Weihnachtsgeschäftes bringt unser Preview-Teil es immerhin auf über 25 Titel.

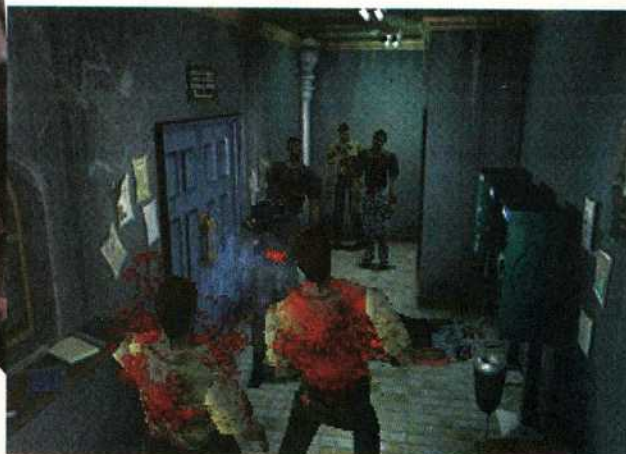
Für Nintendo 64-User dürfte vor allem der Testbericht zu **Yoshi's Story** interessant sein, das jedoch unsere Erwartungen leider nicht ganz erfüllen konnte. Auch die zuletzt arg geschundenen Saturn-Besitzer dürfen sich mit der Arcade-Olympiade **Winter Heat** auf ein ganz großes Sportspiel freuen, das uns allesamt in Begeisterung versetzt hat. Von der Sony-Front berichten wir in aller Ausführlichkeit und mit spektakulären Bildern über das grandiose **Resident Evil 2**. Ein umfassender **Peripherie-Vergleichstest** von unserem Experten Ulf sowie alles Wissenswerte rund um das 3D-Adventure **Batman & Robin** runden das Videospieldivertissement ab.

Also, viel Freude beim Lesen!

Euer Mega Fun-Team



Yoshi's Story 2-Seiten-Test ab Seite 74



Resident Evil 2 Brandneue Infos und Killer-Screenshots ab Seite 16

**Achtung!!!**  
**Neue Anschrift:**

Redaktion Mega Fun  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

**news scene work in progress preview**

**PlayStation**

Batman & Robin	26
Dark Omen	20
Dead Or Alive	8
Deathtrap Dungeon	34
Diablo	32
Enigma	6
Fighting Evolution	6
Mage Slayer	6
MediEvil	30
Motorcross	24
Need For Speed 3	7
Ninja	35
Pitfall 3D	14

Resident Evil 2	16
Road Rash 3D	9
Tekken 3	22
The Fifth Element	29

**Nintendo 64**

Acclaim Sports Soccer	9
Forsaken	6
NBA Pro '98	38
Snowboard 1080	37
Zelda 64	36
Scene	10



**Resident Evil 2: Garantiert nichts für schwache Nerven: Gruselschocker mit Gänsehaut-Garantie Seite 16**

**index**

Acclaim Sports Soccer	9
Air Race	64
Batman & Robin	26
Caesars Palace	63
Cruisin' USA	68
Dark Omen	20
Dead or Alive	8
Deathtrap Dungeon	34
Diablo	32
Dual Heroes	68
Enigma	6
FIFA '98	80
Fighters Destiny	70
Fighting Evolution	6
Forsaken	6
Gran Turismo	61
Jet Rider 2	62
Madden 64	77
Mage Slayer	6
Marvel Superheroes	68
MediEvil	30
Midway Arcade Greatest Hits 2	66
Motorcross	24
Nagano Winter Olympics '98	66
Nascar '98	80
NBA Live '98	80
NBA Pro '98	38
Need for Speed 3	7
NHL '98	81
NHL Breakaway '98	72
Ninja	35
Pitfall 3D	14
Resident Evil 2	16
Risiko	65
Riven	69
Road Rash 3D	9
Rock & Roll Racing 2	67
Skull Monkeys	60
Snowboard 1080	37
Snowbow Kids	76
Tekken 3	22
Tetrisphere	77
The Fifth Element	29
Timeshock!	64
Winter Heat	78
Yoshi's Story	74
Zelda 64	36

**spieletest**

**PlayStation**

Air Race	64
Caesars Palace	63
Gran Turismo	61



**Gran Turismo: Sonys Vorzeige-Racer auf der Überholspur: Ob GT der Konkurrenz den Ausbuck zeigt lest Ihr auf Seite 61**

Jet Rider 2	62
Marvel Superheroes	68
Midway Arcade Greatest Hits 2	66
Nagano Winter Olympics '98	66
Risiko	65
Riven	69
Rock & Roll Racing 2	67
Skull Monkeys	60
Timeshock!	64

**Fighters Destiny: Innovatives Beat 'em Up, das rundum begeistern kann Seite 70**

**Saturn**

FIFA '98	80
Marvel Superheroes	68
Nascar '98	80
NBA Live '98	80
NHL '98	81
Winter Heat	78

**Nintendo 64**

Cruisin' USA	68
Dual Heroes	68
Fighters Destiny	70
Madden 64	77
NHL Breakaway '98	72
Snowbow Kids	76
Tetrisphere	77
Yoshi's Story	74



**tips & tricks players guide**

**PlayStation**

Ace Combat	44
Ark of Time	54
Batman Forever	58
Command & Conquer 2	46
Fantastic Four	58
Fighting Force	56
Frogger	56
G-Police	44
Hercules	44

MDK	58
Overboard	45
Riven	51
Tomb Raider II	45
WCW vs the World	44
Z	58

**Nintendo 64**

Aerofighters Assault	45
San Francisco Rush	56



**Command & Conquer 2: Hier nun die letzten Missions-Erläuterungen zu Westwoods Echtzeitstrategie-Hammer Seite 46**

**editorial special mega mail**

Batman & Robin Interview	28
Börse	94
Editorial	3

Game Over	98
Inserentenverzeichnis	96
Inside	4

Leser Award '97	88
Mega Mail	40
Peripherie-Special	84

Referenzen	82
------------	----

# GAMERS POINT

E3 - Video  
4,85

E3 - Video  
4,85

Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System!

Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System!

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <p><b>N64</b></p> <p>Konsole 299,00<br/>Gamebuster 109,85<br/>MC 1MEG 49,85<br/>MC 4MEG 69,85<br/>MC 5MEG 79,85<br/>MC Orig. 34,85<br/>MC WL 29,85<br/>Rumble Pak Original 34,85<br/>Rumble P. incl. 256K 44,85<br/>Rumble Pak Tremor 24,85<br/>Universal Adapter 39,85<br/>Joypad FARBIG Original 54,85<br/>Joypad P307 FARBIG 44,85<br/>Joypad Verlängerung EE 19,85<br/>Joystick SV364 A. Shark 89,85<br/>Joystick SV366 FF Pro 64 139,85<br/>RF-Modulator 44,85<br/>RF-Unit WL 34,85<br/>RGB BOX 79,85<br/>RGB-Scart BLAZE 39,85<br/>MadCatz incl. Rumble 139,85<br/>Lenkrad V3 SV380 139,85<br/>Blast Corps 109,85<br/>Bomberman 64 89,85<br/>Chameleon Twist 129,85<br/>Clayfighter 63 1/3 139,85<br/>Cruisn USA 89,85<br/>Dark Rift 134,85<br/>Diddy Kong Racing 89,85<br/>Extreme G. 139,85<br/>1 Pole Position 139,85<br/>IFA 98 - WM-Qualifikation 129,85<br/>Golden Eye 007 149,85<br/>Lexen 64 129,85<br/>Int. Super Star Soccer 139,85</p> <p>Lamborghini 64 139,85<br/>Lylat Wars &amp; Rumble 129,85<br/>Mace: The Dark Age 139,85<br/>Madden 64 129,85<br/>Mischief Makers 89,85<br/>Multi Racing Champ. 119,85<br/>Olympic Winter Games 98 139,85<br/>NBA Hang Time 129,85<br/>NBA Pro 98 129,85<br/>NFL Quarterback Club 98 124,85<br/>NHL Breakaway 98 *<br/>Pilotwings 64 109,85<br/>San Francisco Rush 139,85<br/>Snowboard Kids 89,85<br/>Star Wars-Sh. of the E. 129,85<br/>Super Mario 64 89,85</p> <p><b>N64</b></p> <p>Super Mario Kart 64 89,85<br/>Superman: Anim. Series *<br/>Tetrisphere 89,85<br/>Top Gear Rally 139,85<br/>Turok EV 149,85<br/>Wave Racer 64 89,85<br/>W.G. Hockey '98 179,85<br/>W.G. Hockey 129,85<br/>WCW vs. NWO 179,85<br/>WCW Wrestling 139,85<br/>Wetrix *<br/>Wild Choppers 169,85<br/>Yoshis Story 64 189,85</p> <p><b>PSX</b></p> <p>SILVER PACK 333,00<br/>MULTINORM 369,85<br/>Gamebuster 79,85<br/>Memory Card 1 Meg EE 29,85<br/>Memory Card 8 Meg 69,85<br/>Memory Card 24 Meg 69,85<br/>Memory Card 32 Meg 79,85<br/>Memory Card 48 Meg 94,85<br/>Memory Card FARBIG 39,85<br/>Multiplayer Multi Tap 64,85<br/>FAZOR-Gun MadCatz 59,85<br/>PREDATOR-Gun 49,85<br/>ALPS Gamepad 79,85<br/>Analog Pad Original 59,85<br/>Infra-Rot Pad 99,85<br/>Negcon Pad 84,85<br/>Joypad Orig. FARBIG 44,85<br/>Playstick 4 in 1 19,85<br/>Joypad SV1100 Propad 69,85<br/>Joypad SV1102 Propad 49,85<br/>Joypad SV1103 Super 29,85<br/>Joypad SV1107 Progr. 69,85<br/>Joypad SV1122 Barrac. 74,85<br/>Joypad Verlängerung 19,85<br/>Joystick ACSII Orig. 109,85<br/>Joystick Analog 119,85<br/>Joypad Glove 179,85<br/>Kabel Link Logic3 39,85<br/>Kabel RF-Unit EE 39,85<br/>Kabel RGB-Scart EE 39,85<br/>RGB Kabel Logic3 39,85<br/>Lenkrad Mad Catz 139,85<br/>Lenkrad Top Gear 139,85<br/>Lenkrad V3 SV1118 139,85<br/>Mouse 54,85<br/>Tasche Original 19,85<br/>Adidas Power Soccer 2 89,85<br/>Air Combat PLAT 49,85<br/>Air Race 99,85<br/>Alien Trilogy PLAT 44,85<br/>Atari Arcade - Great. H. 74,85<br/>Auto Destruct 89,85<br/>Baphomet's Fluch 2 89,85<br/>Batman &amp; Robin 89,85<br/>Beast Wars 119,85<br/>Bedlam 49,85<br/>Bloody Roar (Beast) 89,85<br/>Broken Helix 39,85<br/>Bubsy 3D 39,85<br/>Bug Raiders 119,85<br/>Bushido Blade 99,85<br/>C&amp;C 2: Alarm Rot 99,85<br/>Caesars Palace 89,85<br/>Castlevania 89,85</p> | <p><b>PSX</b></p> <p>Choro Q Rally 2 39,85<br/>Colony Wars 89,85<br/>Cool Boarder 2 89,85<br/>Crash Bandicoot 2 89,85<br/>Critical Depth 79,85<br/>D PLAT 44,85<br/>Darkstalkers 29,85<br/>Deathtrap Dungeon 94,85<br/>Defcon 5 19,85<br/>Descent 19,85<br/>Descent 49,85<br/>Destr. Derby 2 PLAT 49,85<br/>Dodgern Arena 89,85<br/>Dreams *<br/>Einhänder 149,85<br/>Fifa Soccer 98 89,85<br/>Fighting Force 94,85<br/>Final Fantasy 7 109,85<br/>Floating Runner 19,85<br/>Formel 1 '97 109,85<br/>Forsaken *<br/>Ghost in the Shell 109,85<br/>Goeman Warrior 29,85<br/>G-Police 109,85<br/>Grand Theft Auto 84,85<br/>Grid Run 49,85<br/>Grid Runner 19,85<br/>Hard Boiled 49,85<br/>Hercs Adventure 49,85<br/>Hyper Form. Soccer 29,85<br/>Independence Day 39,85<br/>Int. S.S. Soccer Pro 94,85<br/>Iron Man X/O Manowar 29,85<br/>Jersey Devil 99,85<br/>Jet Moto 2 119,85<br/>Kid Klown in Crazy Ch. 2 29,85<br/>Konami Open Golf 49,85<br/>Lucky Luke *<br/>Madden NFL Football 98 89,85<br/>Magic - The Gathering 89,85<br/>Marvel Super Heroes 89,85<br/>Mass Destruction 49,85<br/>Master of Teräs Käsi 119,85<br/>Mechwarrior 2 44,85<br/>MegaMan 8 84,85<br/>Megaman Battle and Ch. 84,85<br/>Megaman *<br/>Metal Gear Solid *<br/>Metal Jacket 29,85<br/>Midnight Run 94,85<br/>MLB Pennant Race B. 49,85</p> <p>N. Winter Olympics '98 *<br/>N. Winter Olympics '98 149,85<br/>Namco Classic Vol.2 29,85<br/>Namco Museum Piece 4 79,85<br/>Namco Museum Uncall *<br/>Namco Museum Vol.5 89,85<br/>NBA Hangtime 89,85<br/>NBA Live 98 89,85<br/>NBA Pro 98 94,85<br/>NHL 98 89,85<br/>NHL Breakaway 98 89,85<br/>NHL Hockey 97 29,85<br/>NHL PowerPlay H. 98 89,85<br/>Night Striker 19,85<br/>Nightmare Creatures 89,85<br/>Ogre Battle 129,85<br/>One 119,85<br/>Pandemonium 2 89,85<br/>PaRappa The Rapper 89,85<br/>Parasite Eve *<br/>PGA Tour 98 89,85<br/>PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85<br/>Pitball 29,85<br/>Power Soccer 2 *<br/>Rampagne World Tour 79,85<br/>Rascal *<br/>Rayman PLAT 44,85</p> | <p><b>PSX</b></p> <p>Raystorm 89,85<br/>Resident Evil - DC 89,85<br/>Resident Evil - DC EV 99,85<br/>Return Fire 2 *<br/>Revolution X 49,85<br/>Revolution X US 19,85<br/>Riven - Sequel to Myst *<br/>Riven 129,85<br/>Robo Pit 49,85<br/>Robo Pit US 29,85<br/>Rock &amp; Roll Racing 2 89,85<br/>Shadow Master 89,85<br/>Shadow Struggle 39,85<br/>Skull Monkeys 89,85<br/>Stamscape 49,85<br/>Snow Racers *<br/>Soviet Strike PLAT 44,85<br/>Space Jam 49,85<br/>Spice World 49,85<br/>Spiral Saga 89,85<br/>Spot 3 - Spot goes H. 29,85<br/>Starwinder 19,85<br/>Steel Reign 84,85<br/>Street Fighter EX Plus 89,85<br/>Strike Point 29,85<br/>Super Pang Collection 84,85<br/>Super Street Fighter 2 Coll. *<br/>Tail of the sun 49,85<br/>Tekken 3 *<br/>Tekken PLAT 49,85<br/>Tenka-Lifeforce US 49,85<br/>The 5th Element *<br/>The Hive 39,85<br/>Theme Hospital 89,85<br/>Thunderhawk 2 PLAT 44,85<br/>Time Bokan 29,85<br/>Time Crisis incl. Gun 159,85<br/>TOCA Touring Car Ch. 89,85<br/>Tomb Raider 2 99,85<br/>Total Drivin 89,85<br/>Total Eclipse 29,85<br/>Treasures of the Deep 109,85<br/>True Pinball PLAT 44,85<br/>Twin Bee DeLuxe 29,85<br/>UEFA 99,85<br/>Viewpoint 29,85<br/>Viper 89,85<br/>Virtua Tennis 2 29,85<br/>Versus *<br/>V-Tennis 29,85<br/>Wild Arms 109,85<br/>Wing Commander 4 39,85<br/>Worms PLAT 44,85<br/>X-Men: Children Atom 89,85<br/>Youngblood *</p> | <p><b>SAT</b></p> <p>Ass. Rigs 69,85<br/>Atlantis 99,85<br/>B. A. To. URA 39,85<br/>Bomberman 89,85<br/>Bubble Bobble 69,85<br/>Bust a Move 2 69,85<br/>Bust a Move 3 89,85<br/>College Slam 29,85<br/>Contra - Legacy War 39,85<br/>Creature Shock 29,85<br/>Criticom 29,85<br/>Croc: Legend Gobbos 89,85<br/>Daytona USA C. E. 104,85<br/>Death Crimson 29,85<br/>Dragonforce 84,85<br/>Euro 96 Soccer England 29,85<br/>FIFA Soccer 98 89,85<br/>Fighting Force 84,85<br/>Gex 29,85<br/>Hexen 49,85<br/>Hi Octane 29,85<br/>J.M. Football NFL 97 39,85<br/>J.M. Football NFL 98 84,85<br/>K1-Legend of Kickboxing 19,85<br/>Krazy Ivan 59,85<br/>Last Bronx 94,85<br/>Magic Carpet 39,85<br/>Manx TT Superbike 104,85<br/>Mega Man X3 89,85<br/>Mr. Bones 29,85<br/>Myst 29,85<br/>Mystery Mansion 59,85<br/>Nascar Racing 98 89,85<br/>NBA Action 98 84,85<br/>NBA Jam Extreme 29,85<br/>NBA Jam T.E. 39,85<br/>NBA Live 89,85<br/>NFL Quarterb. Club '97 89,85<br/>NHL Hockey 98 89,85<br/>NHL Powerp. Hockey 98 84,85<br/>Pebble Beach Golf 19,85<br/>PGA Tour Golf 97 69,85<br/>Revolution X 19,85<br/>Rise 2: The Resurrection 29,85<br/>Sega Rally 29,85<br/>Sega Touring Car 99,85<br/>Skeleton Warriors 29,85<br/>Starfighter 3000 29,85<br/>Steamgear Mash 29,85<br/>Street Fighter Zero 29,85<br/>Streetfighter Alpha 39,85<br/>Striker 96 29,85<br/>Victory Boxing 19,85<br/>Victory Goal 2 29,85<br/>Whizz 39,85<br/>World Cup Golf 19,85<br/>W.W. Soccer97 59,85<br/>W.W. Soccer 98 94,85</p> <p><b>SAT</b></p> <p>Konsole 299,00<br/>Gamebuster 79,85<br/>Back Up Memory 109,85<br/>Converter 39,85<br/>Multiplayer 6-Spieler 79,85<br/>Joypad Original 39,85<br/>Joypad Verlängerung 19,85<br/>Joystick Virtua Stick 79,85<br/>RF-Unit EE 39,85<br/>3D Baseball 89,85<br/>Adidas Power Soccer 79,85<br/>Advance Military 4 119,85<br/>Alberts Odyssey 124,85<br/>Alien Trilogy 49,85</p> |
|--|--|--|--|

Sie waren schon einmal in  
einem Videospiele Shop?  
**LAUBEN WIR NICHT!**  
Außer, ...sie waren schon  
einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

**Wöchentliche  
Angebote zu  
Wahnsinnspreisen !!!**

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- \* = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

NEU seit 8. November  
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND  
**OBERHAUSEN**  
Havensteinstr. 46 - 48  
46045 Oberhausen  
Tel: 0208 - 20518-33/44

Versandzentrale  
LADEN (300qm)  
**KARLSRUHE**  
Kriegsstr. 27 - 29  
76133 Karlsruhe  
Tel: 0721-93357-10/11

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?  
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.  
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

PlayStation Action-Adventure/1 Spieler

## Enigma

Tomb Raider I und II waren in Japan zwar kein übermäßiger Erfolg, dennoch unterliegen auch die Menschen aus dem Nippon dem unwiderstehlichen Charme von Indiana Jones. Koei hat sich dieses Schatzsucher-Thema für ein 3D-Action-Adventure vorgeknöpft. Statt einer sexy Lara stehen Euch gleich drei Polygon-Helden zur Auswahl: Der Martial Arts-Experte Akira, die elegante Fechterin Katherine sowie der rustikale Söldner, der am liebsten sein Survival-Messer sprechen lässt. Mit einem von ihnen wandelt Ihr durch komplett dreidimensionale Dungeons, um beispielsweise in alten Ruinen nach Artefakten



zu suchen, Ihr überwindet Fallen oder macht die breitgefächerte Monsterbrut unschädlich. Eine besondere Bedeutung kommt außerdem den Secret Stones zugute, die wie eine Art Power Up unterschiedliche Wirkungen, wie Heilmittel der Monsterlähmung, haben.



PlayStation Action-Adventure/ k.A.

## MageSlayer

Der neueste Hit von Raven Software. Die kreativen Köpfe haben scheinbar das gute alte Gauntlet-Konzept noch einmal aufgegriffen und ihm ein zeitgemäßes Outfit verpaßt. Mit vier unterschiedlichen Charakteren durchstreift Ihr in der Vogelperspektive insgesamt 30 verschachtelte 3D-Verliese auf der Suche nach kostbaren Reliquien. Jeder Held verfügt über unterschiedliche Eigenschaften und Kampftechniken, die Ihr gegen die feindlichen Horden des Oberschurken Lore Than Wyark geschickt einsetzen müßt. Die simple, aber fesselnde Spielmechanik dieses blutigen Adventures wird durch RPG-Elemente (die Charaktere werden immer stärker) und einen Mehrspieler-Modus gehörig aufgepeppt.



PlayStation Beat 'em Up

## Ultraman

### Fighting Evolution

Der japanische Serienheld im knallroten Body erhält ein weiteres Videospiel, bei dem mal wieder die Fäuste fliegen. Fans typischer japanischer Spielzeug-Kloppereien dürfen sich gegen insgesamt zwölf Charaktere messen, darunter der Ultrataro, der Godzilla-Klon Eleking oder der gar furchterregende King Joe. Während das Charakterdesign sicherlich nicht jedermanns Sache

sein dürfte, überzeugt die lupenreine Polygon-Optik zumindest durch sauber modellierte Fighter und eine interessante Kameraführung. Wer ein schräges Gekloppe sucht und vor Import-



spielen nicht zurückschreckt, der könnte sich mit diesem Werk vielleicht anfreunden. Ein Deutschland-Release ist geplant.



Nintendo 64 Shoot 'em Up

## Forsaken

Acclams vielleicht wichtigster Titel dieses Jahres kommt nun auch für das Nintendo 64 allmählich in die Gänge. Nachdem erste

frühe Versionen in grafischer Hinsicht etwas enttäuschten, präsentiert sich der neueste Forsaken auch in optischer Hinsicht äußerst beschlagen. Bei einem butterweichen Scrolling fliegt Ihr mit Eurem Jet Bike durch raffiniert texturierte Röhrensysteme. Der Hauptvorteil



der 64-Bit-Version liegt jedoch im Vier-Spieler-Modus via Split-Screen, der sich fast genauso gut spielt wie der Solo-Modus. Erste Spiel-Sessions zu viert haben gezeigt, wieviel Laune es macht, sich gegenseitig ins Visier zu nehmen. In diesem Spielmodus offenbaren sich ähnliche Kultqualitäten wie bei Bomberman.

Hersteller: Acclaim Erscheint: April Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: PlayStation

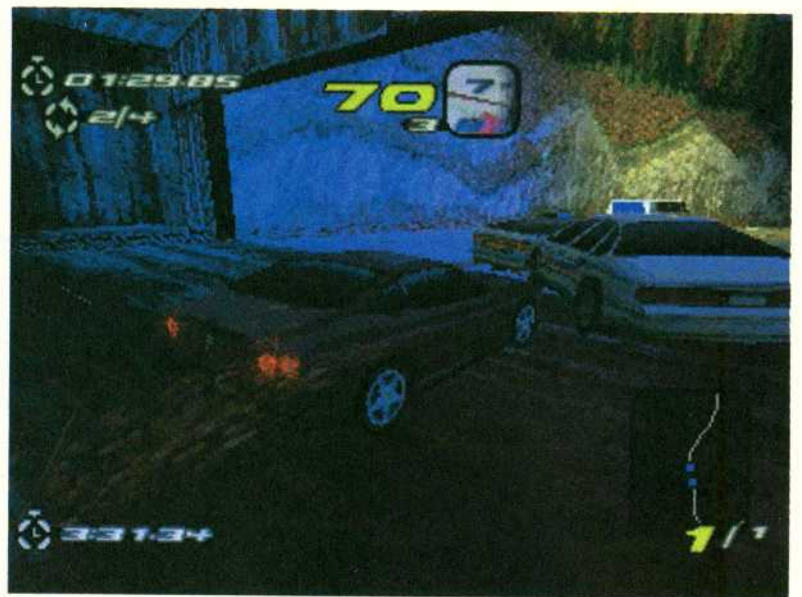
PlayStation Rennspiel

# Need For Speed 3

EA schickt die edelsten Karosserien zum dritten Male auf malerische Strecken

Der sicherlich nicht unumstrittene zweite Teil dürfte einigen Blei- fuß-Fans bestimmt noch im Gedächtnis geblieben sein. Bei diesem Racer stand Euch ein Fuhrpark voller sündhaft teurer Sportwagen zur Auswahl, die allesamt durch ein kurzes FMV-Schnipsel vorgestellt wurden. Mit ihnen absolviert Ihr im Wettkampf

gegen die Konkurrenz wie bei Test Drive 4 abwechslungsreiche und vor allem lange Strecken, die jedoch keine Rundkurse darstellten. An diesem Spielgerüst hielten die Programmierer auch diesmal fest, jedoch mit wesentlich mehr Grafikpower und Features. Bereits die Wagenpalette ist vom Allerfeinsten. Angefangen vom Lamborghini Diablo über den Corvette C5 bis hin zum Ferrari 550 werden die legendärsten Vierräder angeboten. Beim Spielablauf ließ sich EA etwas Neues einfallen. Im sogenannten Pursuit-Modus müßt Ihr neben der Konkurrenz auch auf die bis zu drei Polizeiwagen achtgeben, die Eurer wüsten PS-Treiben gerne ein Ende bereiten würden. Da sämtliche



Im Pursuit-Modus machen Euch bis zu drei Polizeiautos das Fahrerleben besonders schwer

CPU-Karren mit einer sehr hohen AI ausgestattet sind und das Fahrverhalten sehr realistisch ist, sind vor allem Profis gefordert. Bei der Grafik fällt der Detailreichtum besonders extrem aus. Die zumeist naturbelassenen Landschaften der insgesamt sechs Kurse wurden exzellent textu-

riert, und bei den authentisch wirkenden Polygon-Karren spiegeln sich in den Fensterscheiben sogar die Wolken wider.

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: Mitte März Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine



Die grafische Auflösung ist gegenüber dem Vorgänger höher geworden

**VERSAND LEER**  
**TEL.: 0491 - 9280631**  
**Friesenstr. 62 - 26788 Leer**



# CYBER GAMES

VIDEO & COMPUTERSPIELE

Playstation	Neu	Nintendo 64	Neu	Sonstiges	Neu	PC CD ROM	Neu
Aphomets Fluch 2	89,00	Blast Corps	119,00	PSX Multi ink RGB Kabel	369,00	Anno 1602	79,00
Colony Wars	99,00	Diddy Kong Racing	89,00	PSX Umbau ink RGB	74,00	F 1 Racing Simulation	72,00
Crash Bandicoot 2	89,00	F1 Pole Position	139,00	PSX Memory Card	29,00	Fighting Force	79,00
Grand Theft Auto	99,00	Fifa 98	139,00	PSX Lenkrad mit Pedal	139,00	G Police	92,00
DK	89,00	Goemon	149,00	PSX Analog Pads	59,00	Myth	79,00
IndyCar 98	99,00	Chameleon Twist	139,00	N64 Farbige Pads	59,00	Populous The 3rd Coming	79,00
Legend of Kyrandia	79,00	John Madden	139,00	Antenne Kabel N64	39,00	Rising Lands	79,00
Resident Evil 2 - Vorb	99,00	Lamborghini	139,00	Memory Card N64	39,00	S.Trek: Starfleet Academy	85,00
Time Crisis	139,00	Lylat Wars	129,00	Pad Verlängerung N64	19,00	Tomb Raider 2	80,00
Tomb Raider 2	99,00	NFL Q Back 98	139,00	Adapter für U.S. & Jp. N64	39,00	Turok	85,00

**WIR LIEFERN VERSANDKOSTENFREI VORBESTELL-SERVICE FÜR NEUHEITEN**  
**ANKAUF VON GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN**  
**SUPER NINTENDO - PLAYSTATION - SATURN - NINTENDO 64 - GAMEBOY**

**WIR KAUFEN IHRE SPIELE ZU BESTEN PREISE AN!**  
 Der Ankauf erfolgt nur nach vorheriger Absprache. Sie können uns dann Ihre Spiele zusenden.

Wir bitten um Mitteilung Ihres Namens, Anschrift und Tel.-Nr., fügen Sie bitte Ihrem Paket eine Bestandsliste hinzu.

Entsprechend Ihrer Vorgaben, überweisen wir Ihnen das Geld direkt auf Ihr Girokonto (Kto.-Nr., Blz. und Name der Bank angeben), oder senden Ihnen ein V-Scheck (abzüglich DM 2,50 Bearbeitungsgebühr) zu.

**BESTELLUNGEN**  
 Sie können telefonisch wie auch schriftlich bei uns bestellen. In der Regel liefern wir per Post innerhalb 1 bis 2 Tagen.

**VORBESTELLUNGEN**  
 Die Neuzuschreibungen für Playstation & Nintendo 64 können Sie bei Cyber Games schriftlich oder telefonisch vorbestellen, so daß Sie unter Garantie Ihr Spiel bei uns erhalten.

**SONSTIGES**  
 Eine Preisliste von neuen & gebrauchten Spielen, können Sie bei uns anfordern (bitte DM 2,00 in Briefmarken beilegen). gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa. Cyber Games GmbH, die jederzeit abgefordert werden können.

**SONY PLAYSTATION MULTI UMBAU 74,- DM**  
 Inklusive RGB Kabel

**SONY PLAYSTATION REPERATUR DIENST**

Ab sofort können Sie uns Ihre defekte Playstation Konsole zur Reparatur zusenden. Nach Überprüfung werden wir Ihnen einen Kostenvorschlag erstellen, um Sie entscheiden ob eine Reparatur durchgeführt werden soll oder nicht. Bitte unbedingt eine kurze Fehlerbeschreibung hinzufügen, sowie Name, Anschrift und Tel.-Nr.

**HABEN SIE EINE PLAYSTATION ZUM AUSSCHLACHTEN ?**

Wir kaufen alle defekten / kaputten Playstation-Konsolen zum Ausschlichten an. Wir zahlen für jedes gerät DM 40,00



**NINTENDO 64 DT. KONSOLE 299,- DM**



**SONY PLAYSTATION DT. KONSOLE 299,- DM**



**SONY PLAYSTATION DT. KONSOLE VALUE PACK 333,- DM**

**LADEN VERKAUF**

**EMDEN**  
 NEUTORSTR. 36  
 26721 EMDEN

**OSNABRÜCK**  
 NEUERGRABEN 15  
 49074 OSNABRÜCK

**Sony Playstation**  
**Nintendo 64**  
**Super Nintendo**  
**Game Boy**  
**PC - CD ROM**  
**Zubehör**

ALL TRADE ENQUIRIES ARE WELCOME (ENGLISH & ITALIAN SPOKEN)

BITTE NUR HÄNDLERANFRAGEN

**CYBER GAMES GMBH**  
 Video & Computerspiele  
 Friesenstr. 62 - D-26789 Leer  
 Tel.: +49 (0) 491 - 92806-0  
 Fax.: +49 (0) 491 - 9280618



Die Grafiken des Spiels erreichen Arcade-Niveau



Speziell für die PlayStation-Version wurden einige neue Szenarien entworfen



Das neue Outfit steht Tina ganz vortrefflich

Einer Jahrhunderte alten Tradition folgend trifft sich alljährlich eine erlesene Truppe durchtrainierter Martial Arts-Experten zu einem Turnier, das an Härte beispiellos ist. Die Regeln des Kampfes sind denkbar einfach: Es gibt keine. Zwei Rivalen betreten die Arena, und nur einer von beiden verläßt sie wieder aufrecht. Nun ist es also wieder einmal soweit, und eine bunte Schar von acht verwegenen Draufgängern hat sich zu einem gnadenlosen Kräftemessen im Ring zusammengefunden. So etwa der greise Chinese Len Fu, der von seinen Mitstreitern nur ehrfürchtig Sensei-Lehrmeister genannt wird, die amerikanische Wrestling-Queen Tina, der ehemalige russische Spezialagent Bayman, der vom KGB zu einer absolut tödlichen Kampfmaschine ausgebildet wurde, oder die niedliche Kasumi. Ihr



sieht man die hinterhältigen Ninja-Techniken gar nicht an, mit denen sie ihre Gegner aufs Kreuz zu legen pflegt. Das Kampfsystem bietet im wesentlichen gewohnte Beat 'em Up-Kost. Zusätzlich zu den üblichen Punch- und Kick-Moves hat das Game allerdings noch eine Neuerung zu bieten. Über einen dritten Knopf kann der Gegner festgehalten und anschließend durch die Arena geworfen werden. Besonders effektiv erweist sich eine Wurfkombination im Zusammenspiel mit dem tückischen Danger Zone-System. Schleudert man den Rivalen

PlayStation Beat 'em Up

# Dead or Alive

Mit aufgebohrter Grafik und neuen Szenarien versucht Tecmo, auf der PlayStation sogar die Arcade-Version des Beat 'em Ups zu toppen



Gegenüber der Saturn-Version wirken die Polygon-Recken noch eine Spur geschmeidiger, sprich weniger Ecken und Kanten



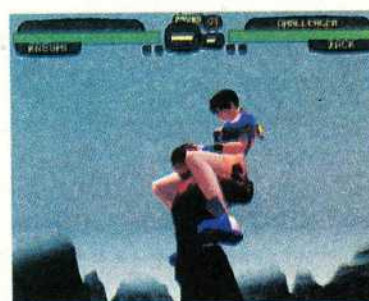
nämlich auf bestimmte Zonen im Ring, so explodieren diese und richten enormen Schaden an. Technisch wurde das Beat 'em Up hervorragend umgesetzt. So dürfen PlayStation-Zocker ihre verwöhnten Augen nicht nur an hochauflösenden Grafiken und raffinierten Animationen erfreuen, die sich ohne weiteres mit der Arcade-Version des Spiels messen können, sondern auch einige komplett neue Hintergründe bestaunen. Unter anderem werden die Fighter ihre Fäuste vor der Szenerie einer nächtlichen Großstadt, in einer chinesischen Flußlandschaft

und auf einer Südseeinsel schwingen. Ebenso wie in der Saturn-Fassung wird es auch in der PlayStation-Version einige zusätzliche Features geben, wie etwa die abgefahrenen Kostüme, die nach Bewältigung des Arcade-Modus zur Wahl stehen. Da die PlayStation-Umsetzung des Beat 'em Ups erst zu etwa 40% fertig ist, stehen den Programmierern zudem noch einige Möglichkeiten offen, zusätzliche Details und Schmankerl in das Spiel einzubauen. (Guido)

Hersteller: Tecmo Erscheint: März (Japan) Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: k.A.



Neben hitzigen Gefechten bietet DOA auch Ausblicke auf reizvolle Landschaften



Tinas Offensive Hold läßt Kasumi ziemlich alt aussehen

**FIRST LOOK**

TECNO LIFE

sehr gut

Flotter Polygon-Klopfer im bewährten Virtua Fighter-Stil



Nintendo 64 Sportspiel

# Acclaim Sports Soccer

Neuigkeiten vom potentiellen FIFA-Killer, und zwar eine gute und eine schlechte Nachricht. Die schlechte: Der umfangreiche Manager-Bereich im Stile von NHL Breakaway wird voraussichtlich aus Speicherplatzgründen doch nicht realisiert werden können. Die gute: Das gesamte Drumherum kann sich dennoch sehen lassen. So könnt Ihr beispielsweise neben dem Wetter auch die Art des Himmels bestimmen, was sich stark auf die Lichtverhältnisse auf dem Platz auswirkt (bei



Detailverliebt: Selbst der Himmelstyp darf konfiguriert werden

Gewitter gibt es richtige Blitz-Effekte). Außerdem legt Ihr selber die grafische Auflösung und damit auch die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe fest. Nachdem die Grafik steht, kümmern sich die Jungs von Probe nun in der Endphase der Produktion um das Gameplay - wir halten Euch auf dem laufenden.

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

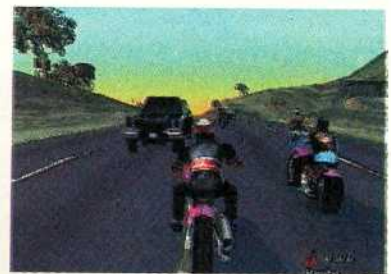


Dicke Nebelsuppe: Wettereinflüsse haben starke grafische Auswirkungen

PlayStation Rennspiel

# Road Rash 3D

Für die Rückkehr der legendären Motorrad-Rowdys hat sich EA ebenso wie bei Need for Speed 3 eine Menge vorgenommen. Insbesondere bei der Grafik darf man einiges erwarten. Die dreidimensionalen Hintergrundgrafiken wirken beinahe schon photorealistisch, und die feinsäuberlich modellierten Biker sehen aus wie Charaktere aus Virtua Fighter. Hinzu kommen wieder einmal ein rauher Soundtrack, voraussichtlich mit be-



Vollkasko-Versicherung? Auch bei Road Rash 3D müßt Ihr immer auf Gegenverkehr achten



Während sich beim Spielverlauf nicht allzuviel verändert hat, präsentiert sich der neueste Road Rash in grafischer Hinsicht absolut hochwertig

kannten Gruppen, und der bewährt ruppig-actionlastige Spielverlauf, bei dem Ihr mit allen Mitteln versucht, bei gefährlichen Straßrennen gute Plazierungen zu erfahren, um das sauer verdiente Geld anschließend in Euren Hobel zu stecken.

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: 20. März Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

MLC - Hard & Software  
Im Ring 29, 47445 Moers

02841-94260

FAX Bestellung: 02841-942623 / 942615  
Info Hotline + akt. Angebote: 0190-793342\*

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr  
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel:02841-24949)

Email: mlc@cwv.de

Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2  
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

Multinorm Playstation

Finanzierung  
12 x 39,-  
**359,95**  
!!! mit voller Garantie !!!  
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, also alle US, Japan sowie auch alle Sicherheitskopien von Euren teuren Spielen.

**SX Multinorm Umbausatz**  
Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54,95**  
Meg Memory Card 24.95  
Meg Memory Card 49.95  
Meg Memory Card 99.95  
Gamebuster 79.95  
Cart/RGB Kabel 19.95  
Extra Racer Pad 79.95  
SX Contoller Pad 24.95  
User Gun 29.95  
User Gun + Redlight 89.95

**Original Playstation Tasche**  
Original Tasche incl. Pad und 1M Memory Card. **59,95**

**GAMEBUSTER Mogel Modul**  
Länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. **79,95**

**Multinorm Chip**  
incl. Einbauanleitung  
Möglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien. **39,95**

**SX Multinorm Umbau Aktion!**  
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen. **59,95**

PSX-Games Versandfrei!

RESIDENT EVIL 2	
NIGHTMARE CREATURES	94,95
MEGA MAN 8	89,95
RESIDENT EVIL D.C.	84,95
FIFA, NBA, NHL 98	89,95
TOMB RAIDER 2	99,95
GRAN TURISMO	109,95
SKULL MONKEY'S	89,95
NEED FOR SPEED 3	89,95
MASTER OF TERÄS KÄSI	94,95
BLOODY ROAR	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
BUSHIDO BLADE	94,95
LUCKY LUKE	94,95
TIMESHOCK	94,95

**V3-RACING WHEEL** 139,95  
**Arcade Stick** 59,95  
**CD-Writer Paket**  
CD Writer + CD Writer Software zum Erstellen von Sicherheitskopien von Euren teuren Spielen. **899,95**

PC-PSX Copy Station

P166MMX Komplett PC incl. 14" Monitor + CDWriter + Software. Erstellen Sie jetzt Sicherheitskopien von Audio, Daten oder PSX-CD's.  
-16MB RAM  
-1,2GB HD  
-Windows 95  
-Big Tower  
-3D Grafik  
-2/6x CD Writer  
-14" Monitor  
**FINANZKAUF\* 47 X 67,-**

**YOSHIS STORY** ..... 115,95  
**FORSAKEN 64** ..... 149,95  
**TUROK 2** ..... 145,95  
**ZELDA 64** ..... 114,95  
**N64-Games..... solange Vorrat reicht!!!**  
Steering Wheel N64 89.95  
Multinorm Adapter (US/Jp) 19.95  
N64 Joypad rot 39.95  
Blast Corps 89.95  
Clayfighter 119.95  
Dark Rift us 129.95  
Extreme G 119.95  
Fifa Soccer 64 49.95  
Hexen 64 89.95  
Intern. Superstar Soccer Del. 89.95  
Mario Kart dt 69.95  
Mario Kart us 99.95  
Multi Race Champion 89.95  
Starfox64 us (incl. Rumble P.) 99.95  
Wave Race 64 69.95

Surround Sound PSX

**Sennheiser Dolby-Surround System**  
Darstellung virtueller Welten bei Computer spielen am PC und an der Playstation Dreidimensionaler Raumklang Surroundsound jetzt als Weltpremiere auch für Ihren Kopfhörer. Integriertes Prozessormodul mit Kopfhörerverstärker und 12 Klangregler. Für alle Spiele mit Surround-Sound Unterstützung. Zum Bsp: Fifa98, NHL98, NBA98, NuklearStrike uvm.  
**Einführungspreis ..... 469,95**  
Sennheiser Kopfhörer ..... 129,95  
**FINANZKAUF\* 12 X 47,-**

**Nintendo64 Games und Zubehör.....**  
**FIGHTERS DESTINY**  
Wunderbar spielbares Polygon Geschurbe mit revolution. Punktesystem und rundum gelungener Technik. Megafun 2/98 **135,95**  
Nintendo 64 299.95  
Joypad Color 54.95  
Lenkrad + Pedale + LX4 Rumble 139.95  
Memory Card 1meg 39.95  
Rumble Pak 39.95  
Scart/RGB Kabel N64 19.95  
Universal Adapter 49.95  
Alien 4 155.95  
Cruis'n USA 95.95  
Fifa 98 WM Qualifikation 135.95  
G.A.S.P 149.95  
Golden Eye 145.95  
Goemon 159.95  
NBA Jam 64 155.95  
Nagano Olympics 155.95  
NHL Breakaway 98 135.95  
Tonic Trouble 155.95  
San Francisco Rush 135.95  
WCW World Wrestling 139.95  
Wild Choppers 145.95

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

ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI

Gran Turismo

# Der Mega-Racer kommt erst im Juni

Entgegen früheren Ankündigungen wurde der Deutschland-Release von Gran Turismo vom 1. April auf den **1. Juni** verschoben. Das ist allerdings kein Grund, traurig zu sein, denn speziell für den europäischen Markt gibt es eine **stark verbesserte PAL-Version**. So wird der ohnehin schon beeindruckende Fuhrpark auf unglaubliche **250 bis 300 Wagen** aus ALLEN Herren Ländern vergrößert. Doch das ist noch lange nicht alles. Neben elf Strecken und zehn unterschiedlichen Championships (inklusive einem neuartigen **Europa-Cup**), bietet der Story-Modus unzählige Tuning-Möglichkeiten. In technischer Hinsicht soll der **Spießfluß zwischen 15 und 30% schneller** werden, wobei letztere Geschwindigkeit zwar kaum noch spielbar ist, dafür aber **eindrucksvoll die Leistungsstärke der Engine demonstrieren** wird. Gelegentliche Slow Downs bei Nebel-Effekten werden zudem verschwinden, während sich **neue Perspektiven** hinzugesellen. Besonders spektakulär klingt jedoch der **komplett neuartige Soundtrack**. **12 bis 13 Top-Acts** aus dem europäischen Dancefloor-Bereich wurden unter Vertrag genommen, darunter solche Stars wie **Prodigy, Orbital, ein Chemical Brothers-Remix oder Ash und Garbage** - Wow! Logischerweise bietet der Edel-Racer dann auch deutsche Texte. Sony hat sich zu diesem Schritt mit Sicherheit entschlossen, um zum einen die **Hardware-Fähigkeiten** noch **eindrucksvoller zu demonstrieren**, zum anderen um die **allzu japanische Handschrift zu entfernen**. Ohne Zweifel dürfte Gran Turismo nun eines der **Highlights dieses Jahres** sein.



Video-CD-Spieler

# Film ab!

Wir haben ja bereits darüber berichtet, daß es im asiatischen Raum eine weiße PlayStation gibt, mit der man **Video-CD-Filme** abspielen kann. Die Firma **Exony** hat nun ein Peripheriegerät ertüflet, mit dem man auch seine **PAL-PlayStation** in einen **CD-Player** umwandeln kann. Das Gerät ist recht „tricky“. Der **CD-Player** wird zunächst hinten an die PlayStation gesteckt. Dann schaltet Ihr die **PS** an, während der **CD-Schacht** offen bleibt. Ein kleine Feder wird dann die **CD-ROM-Laufwerk-Abfrage** gesteckt. Bootet schließlich nach dieser Prozedur die PlayStation mit einem normalen Spiel erneut und wendet dann den **Wechseltrick** an (keine Panik, eine Gebrauchsanweisung liegt bei). Von nun an hilft Euch eine **Menüführung** auf dem Screen weiter. Ihr



könnt durch diese Prozedur sämtliche erhältlichen **CD-Videofilme** in einer guten Qualität genießen. Per Pad regelt Ihr

dabei alle wichtigen Funktionen, wie **Vorspulen, Standbild oder Slow Motion**. Das Gerät wird in Deutschland von der Firma **ACME** vertrieben und kostet **249,- DM**. Bei weiteren Fragen könnt Ihr Euch an die **Telefonnummer 0221/240 880** wenden.

## HOT in JAPAN

1. Densha de Go! (PS)
2. Grandia (SAT)
3. Crash Bandicoot 2 (PS)
4. True Romance (PS)
5. Pocket Monsters (GB)

## HOT in USA

1. Tomb Raider 2 (PS)
2. Diddy Kong Racing (N64)
3. NBA Live 98 (PS)
4. Crash Bandicoot 2 (PS)
5. Frogger (PS)

# PEPPL PLATTFUß by Ente



Saturn-Nachfolger

# Nun ist es offiziell!

Die Nachricht überraschte sicherlich niemanden mehr, dennoch sorgte die Verlautbarung von Sega endlich für Gewißheit. Sega kündigte eine „neue Superkonsole“ an, die in Europa und Amerika 1999 veröffentlicht wird. Man hat sich auf diesen späteren Erscheinungstermin geeinigt, um Saturn-User nicht zu verunsichern und von Anfang an gleich ein großes Softwarepaket mitliefern zu können. In Japan hingegen soll die Konsole wie vermutet bereits Ende 1998 ihr Debüt feiern. Insider nehmen an, daß der Saturn-Nachfolger mit vermeintlichen Model 3-Qualitäten bereits diesen Frühling auf der japanischen Tokyo Game Show erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wird. Technische Namen sollen außerdem bereits in Kürze nachgeliefert werden.

# SEGA 64-Bit

Nintendo 64

# RGB-Umbau

Die Hardware-Tüftler **Wolfsoft** aus dem beschaulichen Ort Neuwied haben sich für all diejenigen, die mit der bisherigen Bildqualität ihres deutschen N64 nicht zufrieden waren, etwas einfallen lassen. Durch eine interne Umrüstung des Nintendo 64s könnt Ihr das PAL-Gerät per RGB-Kabel an Euren Fernseher anschließen. Hierbei wird das im Gerät versteckte digitale RGB-Signal über eine Elektronik in ein analoges Signal umgewandelt und auf den Nintendo-Stecker gelegt. Resultat: **optimale Bildqualität** mit einem exzellenten Farbild und hohem Kontrast. Auch bei Importspielen treten keinerlei Grafikfehler auf. Damit bietet dieses aufwendige Verfahren sogar eine bessere Qualität als das genauso schwer empfehlenswerte **S-Video-Kabel**, das man zum Preis von 49,95 DM ebenfalls bei Wolfsoft beziehen kann. Mit **139,- DM** hat dieser Umbau, der zwei Arbeitstage dauert, zwar einen recht stolzen Preis, der sich aber auf längere Sicht rechnen dürfte. Weitere Informationen erhaltet Ihr direkt bei Wolfsoft unter der Telefonnummer **02622/835 17**.



**SONY PLAYSTATION:**

Sony Playstation Konsole	DV	279,95
NaGCon	DV	84,95
Abe's Odyssey	DV	89,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Actua Golf 2	DV	89,95
Actua Soccer 2	DV	89,95
Adidas Power Soccer 2	DV	89,95
Agent Armstrong	DV	89,95
Air Race	DV	94,95
Ark of Time	DV	89,95
Atari's Greatest Hits	DV	94,95
Auto Destruct	DV	89,95
Baphomet's Fluch 2	DV	89,95
Battle Arena Toshinden 3	DV	89,95
Bloody Rear	JP	129,95
Broken Helix	DV	94,95
Bug Riders	DV	84,95
Bushido Blade	DV	i. V.
Bust-A-Move 3	DV	i. V.
Caesar's Palace	DV	89,95
Castlevania	DV	89,95
Chocobo's Magic Dungeon	JP	144,95
Colony Wars	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	99,95
Cool Boarders 2	DV	89,95
Courier Crisis	DV	89,95
Crash Bandicoot 2	DV	89,95
Crime Crackers 2	JP	144,95
Critical Blow	JP	144,95
Critical Depth	DV	84,95
Croc	DV	89,95
Darklight Conflict	DV	49,95
Descent 2	DV	49,95
Devil's Deception	DV	89,95
Discworld 2	DV	89,95
Dynasty Warriors	DV	94,95
Einhänder	JP	139,95
Exhumed	DV	49,95
Explosive Racing	DV	89,95
Felony 11-79	DV	94,95
FIFA 98	DV	89,95
Fighting Force	DV	99,95
Final Fantasy 7	DV	99,95
Formel 1 97	DV	99,95
Formula Karts	DV	89,95
Frogger	DV	89,95
Front Mission Alternative	JP	134,95

# M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34

Gran Turismo	JP	139,95	Pandemonium 2	DV	94,95
Grand Theft Auto	DV	89,95	Pax Corpus	DV	89,95
G-Police	DV	99,95	PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Herc's Adventure	DV	89,95	Rampage World Tour	DV	84,95
Hercules	DV	89,95	Rapid Racer	DV	89,95
Jersey Devil	DV	94,95	Resident Evil Director's Cut	DV	89,95
Judge Dredd	DV	89,95	Ridge Racer Revolution Platinum	DV	49,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95	Risiko	DV	89,95
K1: The Arena Fighters	DV	94,95	Riven	US	124,95
Kurushi	DV	84,95	Rockman Dash	JP	139,95
Legacy of Kain	DV	84,95	Rock'n Roll Racing 2	DV	94,95
Lost Vikings 2	DV	59,95	Shadow Master	DV	89,95
Machine Hunter	DV	59,95	Side Winder 2	JP	139,95
Madden 98	DV	89,95	Soul Blade	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	89,95	Soviet Strike Platinum	DV	49,95
Marvel Super Heroes	DV	89,95	Spider	DV	49,95
Mass Destruction	DV	89,95	Street Fighter EX Plus Alpha	DV	89,95
Masters of Teräs Käsi	US	119,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Maximum Force	DV	89,95	Supersonic Racers	DV	49,95
MDK	DV	94,95	Superstar Soccer Pro	DV	94,95
Monopoly	DV	89,95	Tennis Arena	DV	94,95
Monster Truck	DV	89,95	Test Drive 4	DV	89,95
Moto Racer	DV	89,95	Tetris Plus	DV	84,95
Motor Mash	DV	89,95	Time Crisis, incl. Gun	DV	139,95
Nagano Winter Olympics 98	DV	94,95	Tomb Raider 2	DV	99,95
Namco Museum Vol. 4	DV	89,95	Total Drivin	DV	94,95
Namco Museum Vol. 5	DV	84,95	Touring Car	DV	89,95
NBA Live 98	DV	89,95	Versus	DV	94,95
NBA Pro 98	DV	94,95	Versus	US	109,95
NHL Breakaway 98	DV	89,95	V-Rally	DV	89,95
NHL Powerplay 98	DV	89,95	VMX Racing	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95	Warcraft 2	DV	89,95
Nightmare Creatures	DV	89,95	WCW vs the World	DV	94,95
Nuclear Strike	DV	89,95	Wing Commander 4	DV	89,95
One	US	119,95	World Cup Basketball	DV	89,95
Pandemonium	DV	49,95	Worms	DV	49,95

Wrecking Crew	DV	94,95
Yusha - Heaven's Gate	DV	89,95
Z	DV	89,95
Zap! Snowboarding Trix	JP	139,95

**SEGA SATURN:**

Bust-A-Move 3	DV	89,95
Croc	DV	79,95
Dead or Alive	JP	109,95
Enemy Zero	DV	99,95
FIFA Soccer 98	DV	89,95
Jurassic Park: Lost World	DV	89,95
Nascar 98	DV	89,95
NBA Live 98	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95
Resident Evil	DV	109,95
Sonic R	DV	89,95

**NINTENDO 64:**

Aerofighters Assault	US	179,95
Blast Corps	DV	109,95
Bomberman 64	DV	89,95
Chameleon Twist	DV	129,95
Cruisin' USA	DV	89,95
Dark Rift	DV	134,95
Diddy Kong Racing	DV	89,95
Extreme G	DV	144,95
F1 Pole Position 64	DV	134,95
FIFA Soccer 98	DV	134,95
Golden Eye	PV	139,95
Lamborghini 64	DV	129,95
Lylat Wars	DV	129,95
Mace: The Dark Age	DV	134,95
Madden 98	DV	134,95
Mario Kart 64	DV	89,95
Mischief Makers	DV	89,95
Multi Racing Championship	DV	149,95
Nagano Winter Olympics '98	DV	149,95
NFL Quarterback Club 98	DV	139,95
San Francisco Rush	DV	134,95
Superstar Soccer 64	DV	139,95
Top Gear Rally	DV	134,95
Turok	EV	119,95
Wayne Gretzky Hockey	DV	129,95
WCW vs NWO	US	179,95
Yoshi's Story	JP	189,95

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

Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

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

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist

Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld

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



Abe Bus

## Art Meets Traffic

Dank einer wohl noch nie dagewesenen Werbeaktion wuselt **GT Interactives** erfolgreicher Alien Abe nicht nur auf dem Screen, sondern auch großflächig auf einem Bus der Duisburger Verkehrsgesellschaft herum. Durch eine **spezielle Folie**, die nur Blicke nach draußen zulässt, wurde ein Linienbus der öffentlichen Nahverkehrsbetriebe in ein einzigartiges Kunstwerk auf vier Rädern verwandelt. Für die Realisierung der insgesamt **12,5 x 2,5 Meter großen Grafik** zeichnet sich die Hamburger Firma **ShowTime** verantwortlich, die für die **1,2 Gigabyte große Bilddatei** ihre vorhandene Hardware rekordverdächtig ausbauen mußte. Der bildschöne Abe-Bus verkehrt ein Jahr lang auf verschiedenen Strecken im Raum Duisburg/Essen. Wenn Ihr nicht in der Gegend wohnen solltet, ihn aber dennoch unbedingt bewundern wollt, dann solltet Ihr auf diversen Fachmessen, wie der **CeBit Home** nach diesem Eyecatcher Ausschau halten - es lohnt sich!



### Videospiel-Soundtracks

## Absoluter Hörgenuß

Gleich vier Soundtracks zu Videospielen sind ab sofort in Deutschland erhältlich. Die Firma **Game Express** hat mit dem orchestralen Soundtrack zum Horror-Kult **Resident Evil** und dem Japan-Pop der Capcom Klopperei **Street Fighter Alpha 2** zwei interessante Audio-CDs im Programm. Beide Silberlinge kosten jeweils **39,95 DM** und sind unter der **Telefonnummer 040/89 70 34 80** bestellbar. Außerdem wurden noch zwei limitierte Soundtrack-Auflagen zu der Verbrecherjagd **Grand Theft Auto** (sehr abwechslungsreich) und der Snowboard-Simulation **Cool Boarders 2** (Techno) angekündigt.



## Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion

1. Resident Evil 2 (PlayStation)
2. Turok 2 (N64)
3. Zelda 64 (Nintendo 64)

## Hall of Fame

Endspurt! Noch habt Ihr die Gelegenheit, die drei Bestzeiten zu schlagen. Angesichts der Topzeiten dürfte das allerdings nur noch schwerlich möglich sein. Frank Reuter schickt uns beispielsweise gleich drei Bestzeiten ein, die allesamt die ersten drei Plätze einnehmen würden. Also strengt Euch an, wenn Ihr die Überraschungspakete noch einheimsen wollt. Der Wettbewerb läuft nur noch bis zum 25. Februar 1998. Alle Pakete, die später erscheinen, können nicht mehr berücksichtigt werden.

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

1. **Extreme-G**, Minen & Schluchten-Strecke II, Time Trial, beste Rundenzeit (Bike egal, Cheats sind erlaubt)
2. **Sega Rally** Forest-Strecke, Time Trial, beste Rundenzeit

3. **Tomb Raider II** Wer spielt den ersten Level am schnellsten durch? (deutsche Bildschirmtex-te!)

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

Redaktion Mega Fun  
„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)  
Franz Ludwig Str. 9  
97072 Würzburg



### Extreme-G

1. 51.80 Sek. Alexander Tinschert, Bremen
2. 52.70 Sek. Michael Zech, Memmelsdorf
3. 59.01 Sek. Gaspare Lombardo, Langen



### Tomb Raider II

1. 4.14 Min Frank Reuter, Hanau
2. 4.34 Min. Olaf Berteau, Vechta
3. 4.40 Min. Sascha Baumgärtner, Ulm-Wiblingen



### Sega Rally

1. 1.07,39 Sek. Oliver Hasler, Herne
2. 1.08,31 Sek. Dennis Koegert, Hamburg
3. -

## Schon Gehört

+++ Endlich gibt es auch eine offizielle europäische PlayStation-Homepage. Unter der Adresse [www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com) erhaltet Ihr die neuesten Fact und News.

+++ Kostenlos! Electronic Arts hat eine moderne Hint Line eingerichtet. Wer die Nummer 0190/9000 30 wählt, kann unter anderem Tips & Tricks oder Releasedaten abrufen.

+++ Die neuesten PS-Daten aus Europa. Bis zum Jahresende wurden ca. 7 Millionen PlayStations in den Handel verkauft. Die drei führenden Länder sind: England (1,9 Mill.), Frankreich (1,35 Mill.) sowie Deutschland mit mittlerweile 1,27 Millionen durchverkauften PlayStations - Hut ab!

+++ Die angekündigte Fusion zwischen GT Interactive und Microprose ist vorerst doch geplatzt. Dafür wurde aber auf vielen Gebieten enge Zusammenarbeiten angekündigt.

+++ Die Resident Evil 2-Vorbereitung in Japan war eine Riesen-Marketing-Geschichte. Alleine 5 Millionen Dollar kostet alleine die umfassende Werbekampagne, ohne die Drehkosten für den spektakulären Horror-Clip unter der Regie von George A. Romero. Der Aufwand lohnt sich jedoch, denn 125.000 CD-ROMs wurden bereits vorbestellt.

+++ Das Mega-Modul „Unreal“ von Epic Megagames wurde bis auf unbestimmte Zeit verschoben.

+++ Electronic Arts und Nintendo schlossen einen Deal über vier bis fünf neue N64-Projekte für das Jahr 1998 ab. Mögliche Kandidaten: Road Rash 64, NHL 64 sowie eine spezielle Version aus der Strike-Serie.

+++ Major A, verantwortlich für Konamis geniale Dribbeli Int. Superstar Soccer 64 arbeitet seit geraumer Zeit an einem Nachfolger, der Gerüchten zufolge auch die 64 DD-Savefunktionen unterstützen wird.

+++ Westwood Studios (Command & Conquer) haben vor kurzem erste Bilder zu ihrem neuesten Echtzeit-Strategiespiel Dune 2000 präsentiert. Eine PS-Version ist recht wahrscheinlich.





Die vielfältigen Monsterarten verlangen immer neue Ideen von Euch, wie Ihr sie bekämpfen könnt



Was soll ich machen? Vor dem Level bekommt Ihr Eure Aufgabe



Diese müßt Ihr erfüllen, sonst ist es Essig mit der nächsten Stage

Angefangen hat alles ganz harmlos. Der Archäologe Pitfall Harry, ein sehr athletischer Berufsgenosse von Indiana Jones, kämpfte sich vor vielen Jahren auf dem Atari VCS 2600 durch wilde Dschungel, schwang sich an Lianen über speerbesetzte Fallgruben und hatte sämtliches Krabbelzeug des Urwalds am Hals, dem er hüpfend und springend ausweichen mußte. Da Harry ein äußerst

PlayStation Jump and Run

# Pitfall 3D

**Pitfall-Harry ist wieder da! Der exzentrische Überlebenskünstler geht in seinem neuesten Abenteuer 3-Dimensional auf die Jagd nach Schätzen. Auf die Plattform fertig los!!!**

ausgerottet wird. Da sich die bösen Crux die gute alte Erde als ihr nächstes Ziel ausgesucht haben, muß Harry jetzt wieder einmal den Helden rauskehren und die Armee der Crux besiegen. Und weil kein richtiges Abenteuer ohne eine schöne Frau in Lebensgefahr komplett ist, muß Harry im Laufe des Games auch noch die verführerische Rebellenführerin



Dieses Erdmonster müßt Ihr mittels Eurer Spitzhacke auseinandernehmen



Diese Energiefelder füllen Eure Lebensenergie wieder auf



Diese Diamanten müßt Ihr einsammeln, um an Extraleben heranzukommen



Diese Flüssigkeit hebt die Schwerkraft auf, Harry hebt ab und schwebt

beliebter Schatzsucher war, gab es vor ein paar Jahren schon einmal eine Fortsetzung seiner Abenteuer. In den Genuß von Pitfall - The Mayan Adventure kamen seinerzeit aber nur die 16-Bitter und die PCs. Jetzt sollen also auch PlayStation-Besitzer die Chance bekommen, die Geschicke des Überlebenskünstlers mitzubestimmen. Die Story ist, wie in solchen

Fällen üblich, sehr abgedreht. Als Harry wieder einmal durch den Dschungel Südamerikas streift, findet er in einer Höhle einen geheimnisvoll leuchtenden Diamanten. Als er ihn berührt, wird er durch ein Dimensionstor auf die Welt der Moku geschleudert, einer uralten Zivilisation, die von den grausamen Crux unterdrückt und langsam aber sicher

**„Pitfall Harry ist wieder da und das in nie zuvor dagewesener 3D-Grafik-Pracht“**

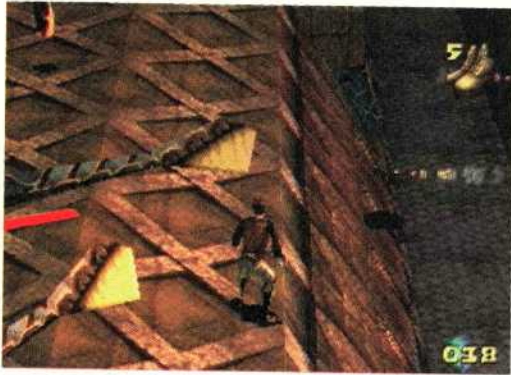
rerin aus den Händen der Unholde retten. Mit so einer Story kann ja eigentlich gar nichts mehr schiefgehen. Pitfall präsentiert sich hier in einem völlig ungewohnten Gewand, denn statt nur zweidimensional von links nach rechts über den Bildschirm zu hasten, kann Harry nun auch in die Tiefe des Aktionsraumes eintauchen. Das Game verfügt also über drei Dimensionen, wie ja auch schon der Titel verrät. Eurem Helden stehen dabei verschiedenste Akti-



Die comicartigen Zwischensequenzen erzählen die Story des Games und belohnen Euch für geschaffte Stages



Verschiedene Power Ups und Extrawaffen sind in den Levels verteilt. Auf Tastendruck könnt Ihr sie auslösen



Diese Riesen-Ventilatoren sind mit messerscharfen Klingen bewehrt. Hier müßt Ihr darüberspringen



Pfeilfallen wie diese verlangen gutes Timing, Ihr müßt eine Feuerpause zur Durchquerung nutzen



Die Plattformen schweben hoch über dem Boden, wenn Harry hier versagt, stürzt er in den Abgrund

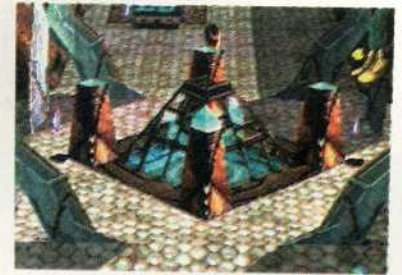
onsmöglichkeiten zur Verfügung. Harry kann rennen und über Hindernisse springen. Größere Abgründe überwindet Ihr mittels Lianen, deren Schwungrichtung Ihr mittels des Controllers bestimmen könnt. Zudem hat man Harry eine Spitzhacke verpaßt, mit der er seinen zahlreich auftretenden Feinden den Garaus machen kann. Zusätzlich kann Harry auf seinem Weg etliche Power Ups finden, die es ihm ermöglichen, Extrawaffen einzusetzen. So könnt Ihr durch diese Extras Monster rekrutieren, die Euch mit ihrer Durchschlagskraft den Weg freimachen können, falls dieser von allzu mächtigen Feinden blockiert wird. Insgesamt 21 Levels stehen Euch in Pitfall 3D zur Verfügung, diese befinden sich wiederum in vier verschiedenen Regionen: Den Ruinen der Moku-Zivilisation, dem Inneren eines aktiven Vulkans, in einer Gefängniskolonie und schließlich in der Festung der finsternen Crux, wo es dann zum Showdown mit dem Oberbösewicht kommen wird. Die finstere Grundstimmung des Games kann man auch an der grafischen Gestaltung sehen. Die Levels sind sehr dunkel gehalten, außerdem durchziehen Anzeichen



Wie immer gibt es Lianen, an denen Harry über große Abgründe schwingen kann. Ein gutes Augenmaß ist hier gefragt



Auch durch Lavafelder müßt Ihr Harry sicher bringen, dabei muß jeder Sprung sitzen



Ein Tor wie dieses öffnet sich erst, wenn Ihr vorher vier Diamanten findet, die als Schlüssel dienen

für die Unterdrückung der Moku die Stages. Ihr könnt Pfähle mit Totenschädeln und allerlei Fallen sehen, die von den Crux aufgestellt wurden. Lichtblicke in der Finsternis sind al-

### „Mit Lianen über Skorpiongruben und Sperrfallen“

lerdings auch da, denn ab und zu entdeckt Ihr ein lebenspendendes Energiefeld, das Eure arg beanspruchte Kraft wieder auffüllt, denn selbst kleine Skorpione können Euch sehr zusetzen. Alle Umgebungen wurden mit Polygonen gestaltet, wie es sich für ein 3D-Game eben gehört. Harry selbst kann mit witzigen Be-

wegungen aufwarten, er rudert mit den Armen, wenn er zu nahe am Abgrund steht, zappelt mit den Beinen, wenn er über Abgründe springt, und schaut sich interessiert um, wenn Ihr ihn eine Weile nicht bewegt. Die Monster wurden ebenso nett animiert wie Euer Held. Ob es sich nun um kleine Skorpione oder um riesige Elementarmonster oder Drachen handelt, alle sehen sehr gut aus. Beim Gameplay hat sich Activision mehr einfallen lassen als das bloße Power Up und Diamanteneinsammeln. In den meisten Levels müßt Ihr bestimmte Aufgaben lösen, bevor der Ausgang der Stage freigegeben wird. Erst dann kommt Ihr zur nächsten Mission. Vor Start des Levels wird Euch Euer Auftrag in einfachen Bildern erklärt. Um die Story voran-

zubringen, gibt es auch jede Menge Zwischensequenzen, die Euch im Stile eines Marvel-Comics die Ereignisse erzählen. Jump & Run-Enthusiasten müssen sich noch bis März gedulden, bevor sie mit Pitfall Harry die Welt retten können.

Hersteller: Activision Erscheint: März  
Genre: Jump & Run Umsetzung geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Pitfall 3D ist mal wieder etwas für Jump & Run-Experten. Durch die dreidimensionale Komponente erhöht sich die Spieltiefe erheblich



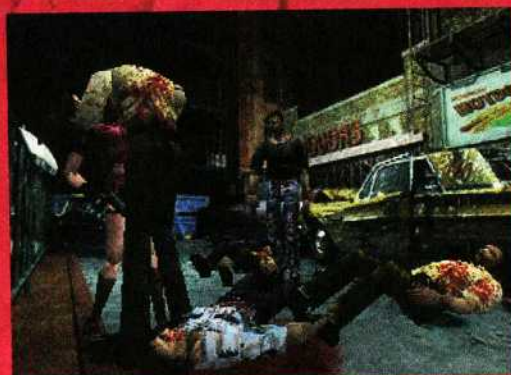
Klein, aber oho! Der Skorpion greift zu und klopft Euch den Staub aus der Abenteuer-Lederjacke



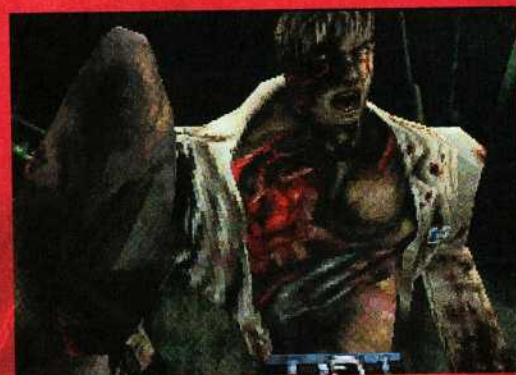
Das Affenmonster teilt böse aus, ein gezielter Schlag mit der Spitzhacke erledigt dieses Problem aber recht schnell



Bei RE2 werdet Ihr auf die verrücktesten Mutationen treffen. Hier ein dämonenartiges Wesen, daß Euch mit zwei Extragliedmaßen angreift



Na, diese Jungs können sich kaum noch beherrschen. Ist ja auch verständlich bei soviel süßem Blut von unserer Heldin Claire



Nachdem man die Auswirkung des G-Viruses gesehen hat, wird man nie mehr über die Pupertätsakne schimpfen. Diesem Typen kann selbst ein einjähriges Bad in sämtlichen Clearasilmitteln nicht mehr helfen

PlayStation Horror-Adventure

# Resident Evil 2

Capcom läßt nach knapp zwei Jahren Produktionszeit endlich wieder die Toten tanzen. Das Horror-Splatter-Action-Adventure ist fast fertiggestellt, und Ende Januar wird das langersehnte Sequel offiziell auf den Markt kommen. Was sich seither in Raccoon-City getan hat und was Ihr von Capcoms Shocker zu erwarten habt, das steht auf den folgenden vier Seiten

Es gibt wohl nur wenige Spiele, die so einen großen Erfolg verbuchen konnten wie Resident Evil und gleichzeitig eine wahrlich fanatische Fangemeinde haben.



Im Polizeihauptquartier lassen sich einige nützliche Gegenstände und Informationen finden

Denn Zocker rund um den Erdball waren von Capcoms Gruselshocker derartig begeistert, daß schon bald der Schrei nach einem Sequel laut wurde. Anstatt aber eine schnell produzierte Fortsetzung auf den Markt zu bringen, besann man sich bei dem japanischen Traditionshaus darauf, einen qualitativ hochwertigen zweiten Teil zu produzieren. Und eines läßt sich auf jeden Fall schon jetzt sagen: Resident Evil 2 wird nicht nur einer der Top-Titel 1998 sein, sondern ein Softwaremeisterwerk, das in die Geschichte eingehen wird. Kommen

**„Die Monster in RE2 werden noch grauenvoller sein als die des Vorgängers“**

wir aber zum Wesentlichen. Der Tod dauert bekanntlich das ganze Leben und kommt dann, wenn man ihn am wenigsten erwartet. So auch für die Bürger von Raccoon City, die bei Resident Evil 2 nun nicht mehr stille Statisten sind, sondern im Mittelpunkt der Zombieschlacht stehen. Nachdem die Vorfälle um die geheimen Labors im Wald von Raccoon City von einem Sonderkommando endgültig geklärt worden sind und die Verantwortlichen von dem Megakonzern Umbrella zur Verantwortung gezogen wurden, dachte man, daß alle Probleme gelöst seien. Jedoch zeigen die Bürger der verschlafenen Kleinstadt seit kurzem ein abnormales Verhalten, das auf eine mysteriöse Hautkrankheit zurückzuführen ist. Im Gegensatz zu den offiziellen Stellen sehen die Einwohner einen Zusammenhang



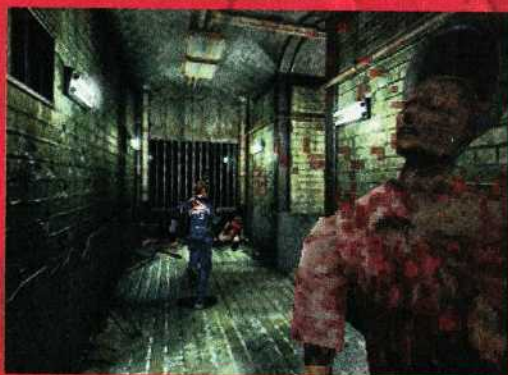
Wieder sorgen unterschiedliche Perspektiven für ein herrlich schockendes und Adrenalin steigendes Feeling



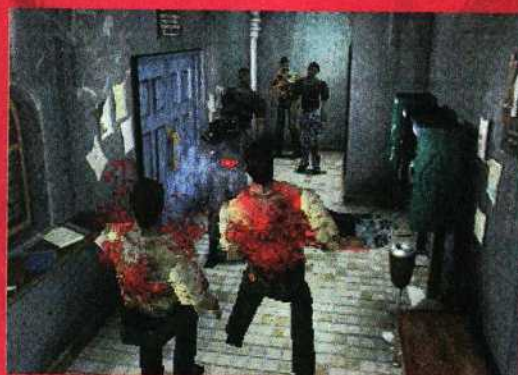




Diese beiden Brüder sind wahrlich angefault. Kaum noch Kleidung auf dem Leib tragend, abgemagert und mit zahlreichen offenen Wunden versehen, läuft einem der Schauer über den Rücken



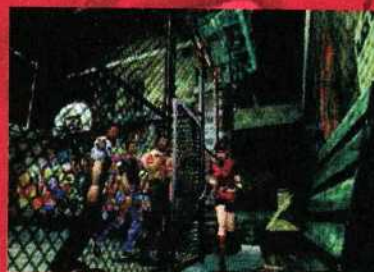
Die detaillierte Grafik sorgt für ein authentisches Spielvergnügen. Dieser Zombie hat nun endlich seinen letzten Schnaufer gemacht



Streß pur! Die künstliche Intelligenz der Gegner ist stark verbessert worden. Die Zombies greifen in Horden an und versuchen, Euch einzukreisen, bevor sie Euch töten

zwischen der Hautkrankheit und dem „Umbrellavorfall“. Wie recht die braven Bürger haben, denn die Hautkrankheit breitet sich mit rasanter Geschwindigkeit aus und hat schon bald den Großteil der Bevölkerung mit einem tödlichen Virus infiziert und Racoon City in eine Stadt der lebenden Toten verwandelt. Die Zombiehorden fallen nun mit äußerster Brutalität über die restlichen Menschen her und sorgen für ein regelrechtes Blutbad und ein Bild der Zerstörung, wie es Attila der

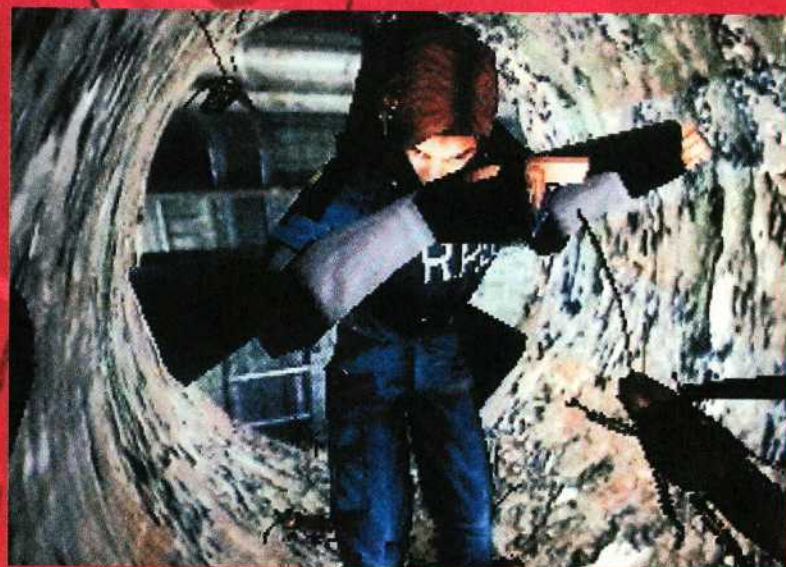
Hunnenkönig und seine wilden Horden nicht besser konnten. Einziger Lichtblick in diesem mörderischen Chaos sind die beiden Helden Leon Kennedy und Claire Redfield, in deren Rolle Ihr schlüpft. Seit dem ersten Teil hat sich wahrlich viel getan, und man ist von der Art und Weise, wie sich das Game präsentiert, regelrecht umgehauen. Alle Locations sind äußerst detailliert gestaltet worden und bieten mit animierten Hintergründen, z.B. hell lodernnden Flammen oder fließendem Wasser, mehr „Leben“ als im ersten Teil. Vergleichbar wären diese gerenderten Hintergründe mit dem



Glücklicherweise sind die blutgeilen Zombies hinter dem Zaun eingesperrt, denn sonst würde Claire ein blaues Wunder erleben



Dieser untote Schaffner wird Euch wohl kaum nach einem gültigen Fahrausweis fragen. Claire hatte Pech und liegt nun in ihrer Blutlache



Leon wird gerade von einem Schwarm aggressiver Killermotten angegriffen. Nur mit einer Pistole bewaffnet, bleibt ihm die Flucht als einziger Ausweg



Der ekeleregende Mutant Licker verfügt über eine extralange Zunge und riesige Klauen





Einer von zahlreichen Zwischenbossen, die Euch zu einem wirklich herzerreißendem Tänzchen einladen werden



Feuer frei. Dieser Hüne kann ganz schön viel Blei schlucken. Hoffentlich geht er in die Knie, bevor er Euch erreicht und seine starken Klauen um Euren Hals legen kann



Claire und Sherry unterhalten sich über ihre nächsten Schritte

Spieldesign von Final Fantasy VII. Die Hauptstraßen der Stadt beispielsweise sind nicht nur mit Autotwracks, Schutt und Müll übersät, sondern warten auch mit zerstörten Briefkästen und Laternen, die eine Fehlfunktion im Stromkreis haben und daher unregelmäßig blinken, auf. Ein anderes Beispiel für den Detailreichtum wären die Büroräume des Polizeihauptquartiers. Diese sind von schweren Kämpfen gezeichnet und bieten nicht nur massenhaft Orte von Greuelthaten, sondern Schränke

und Schreibtische sind umgeworfen, was zu einem unüberschaubaren Chaos geführt hat. So ist auf jeden Fall intensives Suchen ange-

### „Massenhaft knackige Rätsel sorgen für ein nächtelanges Horrorspektakel“

sagt, um Informationen und Gegenstände zu finden. Bei Resident Evil 2 wird neben den richtigen Waffen auch die Kleidung der Helden eine entscheidende Rolle spielen. Diese verändert den Status des Charakters und sorgt teilweise für eine unterschiedliche Anzahl an Gegenständen, die man mit sich führen kann. Beispiele wären die schußsichere Weste, ein Waffengurt oder die Uniform der Spezialeinheit der Polizei. Auch Waffenarren werden wieder voll auf ihre Kosten kommen. Denn neben den

bekannteren Kanonen des ersten Teils werdet Ihr mit einem ganzen Arsenal an Ballermännern versorgt. Neu werden wahrscheinlich ein heißer Flammenwerfer und eine kugelspuckende Uzi sein, aber auch schweres Kaliber wird sich finden lassen. Für ausreichend Action und vor allem Dauerstreß werden nämlich die Monsterhorden sorgen, mit denen Ihr es zu tun bekommt. Nicht nur die altbekannten Zombies, Wachhunde und Spinnen sind mit von der Partie, sondern vor allem neuartige Kreaturen, die noch aggressiver sind als je zuvor. Ein Beispiel wäre die Monsterpflanze, eine Weiterentwicklung der Killerpflanze (Monsterplant 42) aus dem ersten Teil. Obwohl es sich um eine Pflanze handelt, kann sich das

Ding frei bewegen, um seine schleimigen Fangarme nach Beute auszustrecken oder sein Opfer mit ätzenden Verdauungssäften einzunebeln. Des Weiteren gibt es riesige Schwärme von Motten, gefräßige Alligatoren, die Euch in der Kanalisation ans Leder wollen, oder abscheuliche Varianten von genetisch veränderten Menschen, die mit dem G-Virus infiziert sind. Dieser äußerst heimtückische und aggressive Erreger verändert die DNA seines Opfers, was nach kurzer Zeit das Aussehen und Bewußtsein seines Wirtes modifiziert. Das Resultat ist ein unförmiges Wesen, das an Scheußlichkeit und Aggressivität kaum zu überbieten ist. Die Gestaltung der Gegner ist in Aussehen und Bewegung äußerst authentisch. So z.B. die Zombies: Mit zerissener Kleidung, offenen Wunden und



In Raccoon City befindet Ihr Euch in einem wahren Krisengebiet. Brennende Häuser, zerstörte Autos und massenhaft Leichen erinnern an einen Kriegsschauplatz

## Die Hauptpersonen des Horrorspektakels



**Leon Kennedy:** Frisch von der Polizeiakademie kommend, ist der junge Cop voller Tatendrang und Idealismus. Seine Charaktereigenschaften, die alles andere als ruhig und nett zu bezeichnen sind, werden ihm bei diesem Horrortrip sehr hilfreich sein.



**Ada Wong:** Das Mischlingskind sollte eigentlich demnächst vor den Traualtar treten, nun haben die Zombiehorden ihren angetrauten ein wenig angeknappert, was ihre Stimmung wahrlich nicht gehoben hat. Intelligent und mit ausreichend Spezialfähigkeiten ausgestattet, ist sie ganz schön keß und läßt sich von nur wenigen Dingen einschüchtern.



**Claire Redfield:** Die attraktive junge Frau hat nicht nur feminine Fähigkeiten im Repertoire. Sie ist eher als wild und gerissen zu bezeichnen, und mit ihrer extrovertierten und selbstsicheren Einstellung probiert sie Dinge aus, die andere nie im Leben wagen würden. Ihr wildes Wesen wird von ihr nur dann unterdrückt, wenn sie sich mit Kindern abgibt.



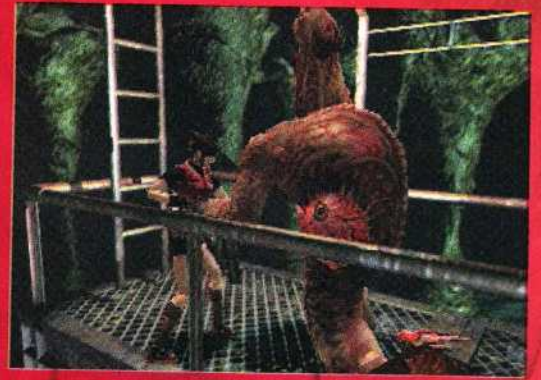
**Sherry Birkin**  
Die Tochter von William Birkin ist mit ihren zwölf Jahren zwar noch etwas schüchtern, aber hochintelligent. Die ganzen Geschehnisse haben sie sehr eingeschüchtert und sorgen dafür, daß sie etwas unsicher wirkt. Ihr Vater ist ein brillanter Wissenschaftler, der für den Umbrella-Konzern gearbeitet hat.



Wieder mit dabei: die giftigen Riesenspinnen. Leon weiß sich aber zu wehren, und außerdem bietet der Spezialanzug vorerst ausreichend Schutz



Dieser riesige Killeralligator wird Euch in der Kanalisation auf den Fersen sein

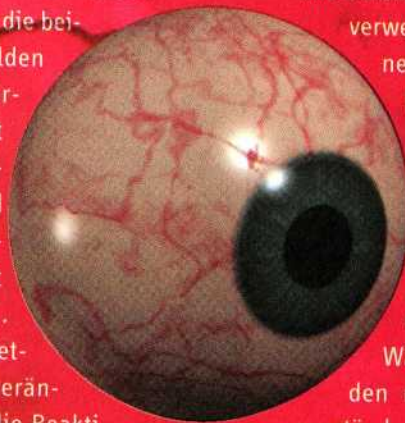


Claire wird von einem riesigen schleimigen Fleischklops attackiert. Einige Schüsse aus ihrer Pump Gun werden diesem Monster den gehörigen Respekt einbleuen

wackeligen Schritten kommen die angefaulten Brüder auf Euch zu, um Euch einzukreisen und anschließend zu töten.

Aber auch die beiden Helden sind natürlich mit dem neuesten Stand der Technik erstellt worden.

Bei Verletzungen verändert sich die Reaktionszeit der Helden, und auch die Bewegungen werden langsamer. Mit den stöhnenden Lauten und dem meist quälenden Hintergrundsound kommt eine fantastische Horrorstimmung auf, wie sie von John Romero nicht besser gezeigt werden könnte. Die Story an sich ist bei weitem noch vertrackter als im ersten Teil und bietet durch zahlreichere Cut-Scenes ein noch cinematischeres Feeling. So kommt



Ihr in einen Waffenladen, wo Ihr auf den völlig verstörten Händler trefft, der Euch im ersten Moment mit einem blutsüchtigen Zombie verwechselt und Euch mit seiner Pump Gun durchsieben will. Jedoch könnt Ihr ihn von seiner Handlung im letzten Moment abhalten und verwickelt ihn zunächst in ein informatives Gespräch. Während Ihr Euch im Laden nach brauchbaren Gegenständen umschaut, stürzen vier angefaulte Brüder durch das Schaufenster und fallen über den

**„Capcom wird sich mit diesem Game einen Platz in den Geschichtsbüchern sichern“**

armen Kerl her. Noch bevor Ihr ihm helfen könnt, ist er von den Zombies um sein Leben gebracht worden, und die vier gieren nun nach Eurem Lebenssaft. Die Fülle an solchen Szenen und die umfangreiche Story sind auch der Grund, warum RE2 mehrere CDs umfassen wird. Was sich nicht geändert hat, das ist die Steuerung. Erfahrene Resident Evil-Spieler werden sofort damit zurecht kommen, denn Kampf- und Bewegungs-Modus sind übernommen worden, und so macht die Monsterhatz so richtig Spaß. (Georg)

Hersteller: Capcom Erscheint: April Genre: Horror-Adventure Umsetzungen geplant: keine

**First Look**

Adventure

super

Geniale Fortsetzung des Kultspiels. RE2 wird nicht nur den Adventure-Sektor neu definieren, sondern ein Meilenstein in der gesamten Videospielebranche sein



Mit der Pump Gun könnt Ihr auch Gegner in zwei Teile schießen. Gewonnen habt Ihr aber noch lange nicht, denn der Oberkörper versucht Euch weiterhin zu attackieren





Nicht nur die Mühle klappert am rauschenden Bach. Ein Klick auf ein Wappen bringt Euch zu der bewußten Einheit



Das Terrain und die Witterung wirken sich nachhaltig auf den Kampf aus

Warhammer - Im Schatten der Gehörnten Ratte bot vor gut zwei Jahren jedem die Gelegenheit, in die Welt der Miniature Battles einzutauchen. Die Echtzeit-Schlachtenorgie bestach vor allem durch eine nette Story, war aber vielen Zockern einfach zu schwer und mit einer zu komplizierten Steuerung ausgestattet. Jetzt wartet Electronic Arts mit einer Fortsetzung auf - Dark Omen. Wieder dürft Ihr in die Rolle des Söldnerführers Morgan Bernhardt schlüpfen, der mit seinem Söldnerhaufen gegen die Mächte der Finsternis antreten muß, die diesmal vom Erzbösewicht Dread King angeführt werden. Im Gegensatz zum ersten Teil hat sich bei Dark Omen einiges verändert. Nicht nur grafisch wurde das Game aufgepeppt, die Truppen tummeln sich jetzt auf einem dreidimensional gestalteten Terrain, wobei die Kämpfe nun mit der doppelten Framerate (nämlich 30 fps) als beim Vorgänger ablaufen. Zusätzlich hat das Terrain Einfluß auf Eure Mannen. Geht es bergauf, können Eure Jungs erstens weniger schnell laufen, zweitens ist

PlayStation Strategie

# Dark Omen

Nach der gehörnten Ratte steht Eurem Söldnerheer nun die Schlacht gegen Untote bevor - das kann ja ein heiterer Spaß werden

ihr Sichtfeld eingeschränkt. D.h., was hinter der Anhöhe auf sie wartet, sehen sie erst, wenn sie den Berg erklimmen haben. Auch die Projektilwaffen werden von diesen Regeln eingeschränkt: Steht Ihr auf einer Klippe, schießen Eure Truppen besser als die unten gebliebenen. Auch die von der CPU gesteuerten Einheiten nutzen diese Regeln aus und versuchen, höher gelegenes Gebiet



zu erreichen. Eure Aktionen auf dem Schlachtfeld beeinflussen nun den Ablauf der Geschichte noch mehr. Seid Ihr erfolgreich, könnt Ihr sogar Extra-Missionen erreichen, ein weiteres Novum. Eure Armee und deren Ausrüstung verwaltet Ihr wie gewohnt über das Truppenbuch. Neu ist dabei, daß Ihr jede Einheit getrennt ausrüsten könnt. Seid Ihr der Meinung, daß Eure Infanterie eine bes-

sere Panzerung benötigt, könnt Ihr diese - falls genügend Bares vorhanden ist - beim Ausrüster einkaufen. Wer auch einmal einem menschlichen Gegner das Fürchten beibringen möchte, der kann dies jetzt dank der neuen Direct-Link-Option tun. Neu ist auch die deutsche Sprachausgabe, so daß auch des Englischen nicht Mächtige die Kampfschreie ihrer Soldaten verstehen können. Ab März kommen Besitzer einer PlayStation in den Genuß des Strategie-Epos. (René)



Die Steuerung erinnert auf den ersten Blick an den Vorgänger, wurde aber logischer gestaltet

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: März Genre: Strategie Umsetzungen geplant: keine



Wieder könnt Ihr massig Magie einsetzen. Der Feuerstrahl unten ist einer der einfacheren Zauber



Im Truppenbuch erfahrt Ihr, wie die Einheit ausgerüstet ist, welche Erfahrung sie hat und über welche Iststärke sie verfügt



Auch Gebäude werden von den Kampfhandlungen in Mitleidenschaft gezogen, wie dieses brennende Zelt hier beweist

N 64

PSX

# Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

## Ihr Videospiele Versand

### Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	109,90
Playstation mit 2 Pads +Mem. Card	333,90	Formel 1 '97	99,90
Ace Combat 2	89,90	Formular Carts	99,90
Agent Armstrong	89,90	Frogger	89,90
Baphomeds Fluch 2	89,90	G-Police	109,90
Bloody Roar *	89,90	Hercules	89,90
Broken Helix	99,90	Int. Superstar Soccer Pro	89,90
Bubble Bobble 2	79,90	Jurassic Park - Lost World	89,90
Bust a Move 3	69,90	Lucky Luke	89,90
Castlevania-Symphony of the Night	89,90	Madden NFL '98	89,90
Colony Wars	89,90	Magic the Gathering	89,90
Comm. & Conquer 2	99,90	MDK	89,90
Crash Bandicoot 2	89,90	Mega Man 8	89,90
Crow City of Angels	89,90	Pandemonium 2	89,90
Deathtrap Dungeons	89,90	Resident Evil Directors Cut	89,90
Destruction Derby 2	99,90	Resident Evil 2 US *	129,90
Discworld 2	99,90	Skull Monkeys *	89,90
Explosive Racing	89,90	Streetfighter EX Plus	89,90
Fantastic 4	79,90	Time Crisis incl. Gun	139,90
Fighting Force	99,90	Tomb Raider 2	99,90
Playstation Zubehör:		Link Kabel	29,90
Multinorm Umbau incl. RGB Kabel	89,90	Mad Catz Lenkrad	149,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Predator Gun	69,90
Joypad Sony	49,90	Analog Controller	59,90
Memory Card Sony	39,90		



Resident Evil 2 US \*

129,90

Playstation Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 289,90

Multinorm Playstation 349,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Bei Bestellungen ab 3 Spielen gibts ein tolles Minitespiel mit verschiedenen Tetris Varianten gratis dazu !!!



Yoshi's Story \*

89,90

### Nintendo 64

Nintendo 64 Grundgerät	299,90	Lamborghini 64	139,90
Blast Corps	109,90	Starfox 64 incl. Rumble Pack	129,90
Bomber Man 64	89,90	Mario Kart 64	89,90
Clayfighter 63 1/3	139,90	Multi Racing Championship	139,90
Dark Rif	139,90	NBA Hang Time	129,90
Diddy Kong Racing	89,90	Pilot Wings 64	109,90
Extreme G	139,90	Star Wars	129,90
F1 Pole Position 64	139,90	Super Mario 64	89,90
G.A.S.P. *	139,90	Top Gear Rally	139,90
Geomon *	139,90	Tetrisphere *	89,90
Golden Eye 007	139,90	Wave Race 64	89,90
Hexen 64	139,90	WCW Wrestling *	139,90
Int. Superstar Soccer 64	139,90	Yoshi's Story (Yoshis Islands 64) *	89,90
Nintendo 64 Zubehör:		Rumble Pack-Verstellbar	
Multinorm Adapter	39,90	24,90	
Controller	59,90		
Controller Pak	39,90		

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

Weitere Spiele + Zubehör sowie die neuesten Importe für alle Systeme auf Anfrage !!!

Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele !!! Informationen auf Anfrage.

### Spieleberater & Lösungshefte

zum Beispiel:

Baphomeds Fluch 2	Resident Evil	Blast Corps
MDK	Oddworld: Abe's Odysse	Golden Eye
Exhumed	Excalibur	Lylat Wars
Suikoden	Tekken 2 / Toshinden 2	Mace-the Dark Age
Legacy of Kain	Command & Conquer 2	Turok

14,80

Wir führen auch Spieleberater & Lösungshefte zu vielen anderen Spielen ! Einfach mal nachfragen !

\* = Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

Alle Artikel werden per Nachnahme, zzgl. DM 9,90 Versandkosten, versandt. Ab einer Bestellung von drei Artikeln erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waare, werden pauschal mit den uns entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Es gelten unsere AGB. Vorbestellungen von Soft- und Hardware sind jederzeit möglich.

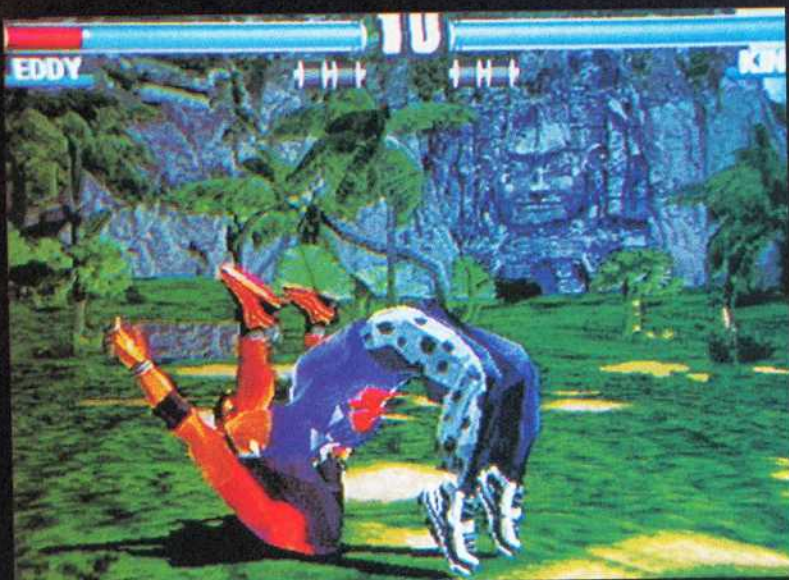


Winterburg 38 - 50321 Brühl  
Tel.: 02232-922694  
Fax: 02232-922695

Bestellzeiten:

Mo.-Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr  
Sa. : 10.00 - 16.00 Uhr

Händleranfragen erwünscht !



Akrobatische Würfe dürfen natürlich auch nicht fehlen



Yoshimitsu sieht aus wie der leibhaftige Satan

19 Jahre sind seit dem alles entscheidenden Gefecht zwischen Heihachi und Kazuya um die Vormachtstellung im Mishima Finanzimperium vergangen, und inzwischen hat sich einiges ereignet. Jin, Kazuyas Sohn und Titelheld im dritten Teil der Tekken-Serie, ist mittlerweile zu einem jungen Mann und dank der harten Schule Heihachis auch zu einem gewaltigen Kämpfer herangewachsen. Sein Ziel ist es, eine mysteriöse Macht zum Duell herauszufordern, den sogenannten God of Fight, der seine Kraft aus den Seelen heldenhafter Krieger schöpft und den Jin für den Mord an seiner Mutter vier Jahre zuvor verantwort-

lich macht. Auch Heihachi ist an dieser Macht interessiert, die ihm die Kontrolle über die ganze Erde sichern könnte. Also organisiert er das dritte „King of the Iron Fist“-Turnier, im Glauben daran, daß der God

of Fight einer solch eindrucksvollen Ansammlung tapferer Seelen nicht widerstehen könne und sich in eine raffinierte Falle begeben würde. Neben den zehn Hauptcharakteren, die nachfolgend noch genauer vorgestellt werden, bereichert eine ganze Reihe weiterer zum Teil (wie schon im Vorgänger) recht ausgefallener Kreaturen das Turnier. Hierzu zählt beispielsweise

Gon, ein kleiner Dinosaurier, den zumindest in Japan wohl fast jeder kennen dürfte. Dort ist er nämlich eine überaus beliebte Comic-Figur, die hin und wieder schon mal den

PlayStation Beat 'em Up

# Tekken 3

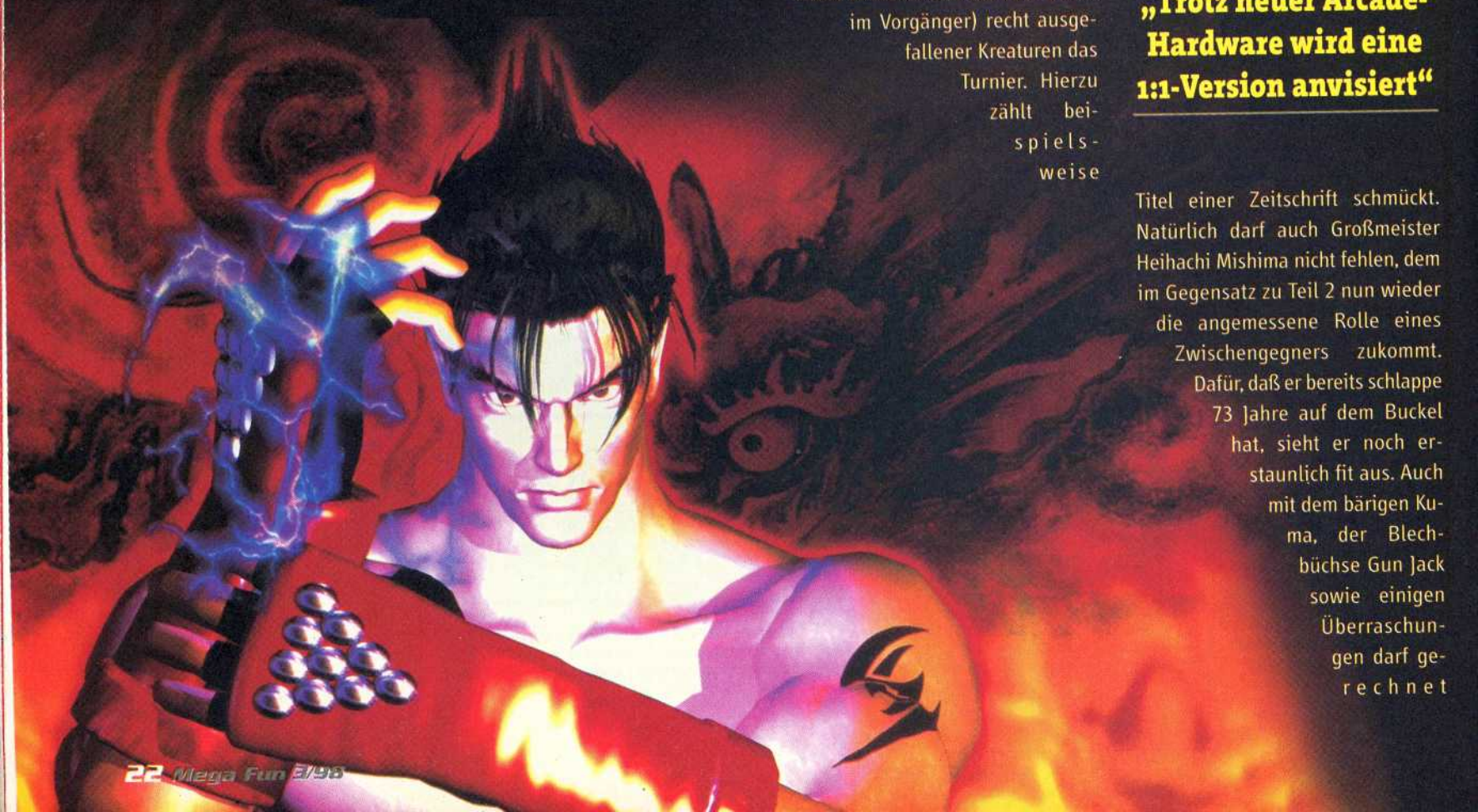
Mit einer nahezu identischen Umsetzung des Spielhallenautomaten versucht Namco, der Erfolgsstory von Tekken ein weiteres glorreiches Kapitel hinzuzufügen



Wie beim Vorgänger erweitert Ihr das Kämpferfeld durch fleißiges Durchspielen

**„Trotz neuer Arcade-Hardware wird eine 1:1-Version anvisiert“**

Titel einer Zeitschrift schmückt. Natürlich darf auch Großmeister Heihachi Mishima nicht fehlen, dem im Gegensatz zu Teil 2 nun wieder die angemessene Rolle eines Zwischengegners zukommt. Dafür, daß er bereits schlappe 73 Jahre auf dem Buckel hat, sieht er noch erstaunlich fit aus. Auch mit dem bärigen Kuma, der Blechbüchse Gun Jack sowie einigen Überraschungen darf gerechnet





An diesem Bild erkennt man die Dreidimensionalität der Hintergründe gut



Durch geschickte Fingerfertigkeit können ellenlange Combos ausgeführt werden

werden. Die optische Aufmachung der PlayStation-Fassung hinterläßt schon jetzt einen hervorragenden Eindruck, wie erste Screenshots beweisen. Die Hintergründe gleichen denen des Automaten Vorbildes fast wie ein Haar dem anderen, und auch die Grafiken der Charaktere kommen der Spielhallen-Version

### „Endlich sind die Hintergründe dreidimensional“

sehr nahe, was vermutlich auch auf die Animation der Fighter zutreffen wird. Ob sich am Kampfsystem et-

was ändern wird und vielleicht einige zusätzliche Moves oder sogar neue Spielvarianten das Gameplay des Beat 'em Ups auffrischen werden, ist noch unklar. Wünschenswert wäre dies allemal, denn abgesehen von verfeinerten Grafiken und neuen Charakteren bot Tekken 3 in den Spielhallen nur wenig Innovatives. Bleibt abzuwarten, ob der PlayStation-Klassiker, der sicher auch beim dritten Anlauf das Zeug zu einem absoluten Renner hat, die hochgesteckten Erwartungen seiner großen Fangemeinde erfüllen kann. (Guido)



## Die zehn Hauptcharaktere

### Jin Kazama

Im Alter von fünfzehn Jahren erfuhr er, daß Kazuya sein Vater war, und im selben Jahr verlor er seine Mutter. Von seinem Großvater und Lehrmeister Heihachi wurde er trainiert, um es im Turnier mit dem geheimnisvollen God of Fight aufnehmen zu können. Sein Kampfstil ist eine Mischung aus Kazama-Judo, der Technik seiner Mutter und Karate im Mishima-Stil.

### Hwoarang

Ein Schüler Baeks, der sich seinen Lebensunterhalt mit Straßenkämpfen verdient. Er nimmt am Turnier teil, um die Schande einer Beinahe-Niederlage in einem Fight gegen Jin Kazama auszulöschen. Seine Taekwondo-Techniken sind denen seines Meisters Baek sehr ähnlich.

### Ling Xiaoyu

Mit 16 Jahren ist sie die jüngste Teilnehmerin im Feld. Was jedoch ihr Können in der Arena betrifft, ist sie keineswegs ein Grünschnabel. Ihre vortrefflichen Kung-Fu-Fähigkeiten lassen bereits erahnen, daß ihr Großonkel der namhafte Wang Jinrei ist.

### Paul Phoenix

An Paul sind die Jahre seit dem letzten großen Zusammentreffen

mit dem Mishima-Clan nicht spurlos vorüber gegangen. Körperlich ist er allerdings immer noch top in Form. Deshalb verspricht er sich beim dritten Iron Fist-Turnier mit seiner abgewandelten Judo-Technik Chancen auf einen Sieg.

### Yoshimitsu

Mit stark verändertem Aussehen tritt der mechanische Space Ninja erneut zum Wettkampf an. Seine Schnelligkeit in Verbindung mit beinahe kunstvollen Ninjutsu-Techniken machen ihn zu einem der Top-Favoriten des Turniers.

### Nina Williams

Ihr immer noch jugendliches Äußeres verdankt Nina einem jahrelangen Kälteschlaf, der sie vor allen Alterserscheinungen bewahrt hat. Rechtzeitig zum Turnier erwacht, setzt die Profikillerin ihre Aikido-Talente ein, um Jin Kazama auf eine sehr endgültige Weise aus dem Weg zu räumen.

### Eddy Gordo

Der lässige Brasilianer entwickelte sich aufgrund eines Schicksalsschlages von einem vorbildlichen Studenten zu einer tödlichen Kampfmaschine. Mit seiner südländisch-feurigen Capoeira-Technik

„tanzt“ er seinen Rivalen förmlich auf der Nase herum.

### Lei Wulong

Ebenso wie Paul hat auch der Super Cop Lei in den vergangenen 19 Jahren nichts von seinen überragenden Fertigkeiten eingebüßt. Diesmal setzt er seine variantenreichen Kampfkünste ein, um während des Turniers dem mysteriösen Verschwinden bedeutender Kampfsportler nachzugehen.

### King

Eigentlich sollte er King II. heißen, denn er ist der Nachfolger der großen Kampfsport-Legende King. Der durchtrainierte Profi-Wrestler nimmt am Wettkampf teil, um seinen Ziehvater zu rächen, der vom God of Fight getötet wurde.

### Forest Law

Marshall Laws Sohn nimmt gegen den Willen seines Vaters am Turnier teil, um zu beweisen, daß er in der Lage ist, die Leitung der Kampfschule Marshalls zu übernehmen. Bleibt zu hoffen, daß die Trainingsstunden mit seinem Vater ausreichen, um die Mishima-Prüfung zu überstehen.



Niedlich: Dieser Mini-Drache ist einer der ersten Geheim-Charaktere

Hersteller: Namco Erscheint: Herbst '98  
Genre: Beat 'em Up Umsetzungen geplant: k.A.

**First Look**

MECHANIK

super

Namco scheint alles dranzusetzen, den Arcade-Kracher möglichst originalgetreu umzusetzen



Im Ghost Mode verfolgt Ihr den Fahrer mit der Bestzeit. Hier sind wir ihm knapp auf den Fersen, nun bloß keinen Fahrfehler machen



Spaß muß sein. Der 2-Spieler-Modus gibt Euch die Möglichkeit, einen Kumpel in seine Schranken zu weisen



Vor jedem Rennen könnt Ihr nochmals den Track mit all seinen Tücken betrachten

## PlayStation Rennspiel

# Motor Cross

Über Stock und Stein geht es bei Acclains rasentem Biker-Game. Die englische Softwareschmiede Probe sorgt bei PS-Besitzern für halbsbrecherische Sprünge und spektakuläre Stürze

Was kennzeichnet eigentlich einen Moto-Cross-Fahrer? Wahrscheinlich verdrehte Klamotten, ein ähnlich aussehender PS-Bock und die reine Lust daran, einfach von der Straße in die Pampas zu fahren und so richtig die Sau rauszulassen. Wenn alles klappt, können auch PS-Jünger schon im April mit den virtuellen Enduro-Maschinen von Probe Entertainment über unterschiedliche Pisten jagen. Dem ambitionierten Zocker werden zehn wirklich heiße Pisten zur Wahl stehen. Zu unterschiedlich schwierigen Indoor-Bahnen gesellen sich diverse Strecken in der freien Natur. So gibt es z.B. eine Piste, die durch einen Bauernhof führt, wo Ihr neben Strohballen als Hindernisse auch durch Scheunen brettern könnt. Auf einer anderen Piste gilt es, durch dun-

kle Schächte eines Bergwerkes zu fahren und über Steinhaufen zu springen. Überhaupt sind neben Steilkurven und gemeinen Schikanen jede Menge Hügel und Senken im Streckenverlauf integriert, die dem heimischen Biker alles abverlangen werden. Des weiteren wird es verschiedene Motorräder geben, die mittels einer Tuning-Option vom Spieler nach Lust und Laune in ihren Eigenschaften verändert werden können. Das Streckendesign wartet mit viel Abwechslung auf und ist schon jetzt den Durchschnittsprodukten um Längen voraus. Durch Zuschauer, massenhaft Randbebauung und Werbebande wirkt das gesamte Rennspektakel äußerst detailliert und authentisch. Hinzu kommt noch das realistische Verhalten der Motorräder, denn

nicht nur Wheelies und andere Tricks können vollführt werden, sondern vor allem um eine Ideallinie zu finden, bedarf es viel Übung. Die Landungen müssen sauber ausgeglichen werden und enge Schikanen können auch nicht einfach mit Vollgas überwunden werden. Wer nämlich zu heftig mit einem Hindernis kollidiert, wird aus seinem Sattel gerissen und verliert wichtige Sekunden. Das Fahrverhalten wird weiterhin durch den Streckenbelag und das Wetter beeinflusst. Das Zauberwort heißt hier Track Weardown. Dieses Feature sorgt dafür, daß die Wetterverhältnisse sehr stark am Renngeschehen beteiligt sind. Schnee und Regen lassen die Piste aufweichen, strahlender Sonnenschein sorgt für einen knochentrockenen Belag. Denn mit jeder



Selbst ein kleiner Crash mit der Bande kostet Euch meist wertvolle Sekunden

Runde, die auf dem Parcour gedreht wird, verschlechtern sich die Verhältnisse der Piste (Abnutzung!). Ein weiteres Feature, das für viel Freude sorgen wird, ist der Track-Editor. Hier könnt Ihr mit mehr als 20 Streckenelementen Eurer Fantasie freien Lauf lassen und eigene Rennpisten erstellen. Diese könnt Ihr dann auf der Memory Card abspeichern und zu einem Freund mitnehmen, um diesen mit wirren Streckenverläufen zur Verzweiflung zu treiben. Für weitere Motivation wird auch der 2-Spieler-Modus sorgen, der via horizontalem Splitscreen abläuft. Die Framerate ist selbst bei der vorliegenden Version angenehm hoch, so daß eine Hatz gegen einen Kumpel immer wieder Spaß machen wird. (Georg)

Hersteller: Probe Erscheint: April '98  
Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: keine



Mehrere Bikes stehen Euch zur Verfügung. An den vier Eigenschaften könnt Ihr noch Einstellungen vornehmen



Wer zu schnell in ein Hindernis fährt, kann schon mal aus dem Sattel seines PS-Bockes fallen



Wenn es dunkel wird, sorgen große Halogenscheinwerfer für ausreichend Beleuchtung

**FIRST LOOK**

gut

Authentische Motorradhatz, die schon jetzt die gesamte Off Road-Konkurrenz abhängt



# VERLIERE NIE DEIN SPIEL BEHALTE IMMER DIE KONTROLLE

NEU: PlayStation Games  
ab sofort jeden Monat  
im Handel erhältlich.  
Der Preis? Nur DM 3,90.



PlayStation 3D-Action-Adventure

# Batman & Robin

Der schwarze Engel von Gotham City wird nun endlich wieder gegen das Böse antreten können. Nach einer kleinen Verzögerungsphase konnten wir nun endlich im Januar '98 Hand an eine fast fertige Version des Action-Spektakels legen. Was Euch erwartet und

Als große Konkurrenz für Tomb Raider II auf dem Sektor Action-Adventure sollte die Filmumsetzung von Batman & Robin im Weihnachtsgeschäft '97 groß mitmischen. Verantwortlich für das Projekt ist die renommierte Software-Schmiede Probe, die zuletzt nicht nur mit Extrem G auf dem N64 für Furore gesorgt hat. Die Jungs geben sich bekanntlich nicht mit halben Sachen zufrieden, sondern wollen immer erstklassige und einwandfreie Produkte abliefern. So auch im Falle von Batman & Robin, denn Ende des letzten Jahres bestanden noch zu viele Ungereimtheiten, und so wurde der Releasetermin um einige Wochen nach hinten verschoben, was sich wahrlich gelohnt hat. Aber alles erst einmal der Reihe nach. Wieder einmal stehen der Metropole Gotham City böse Zeiten ins Haus, denn der Bösewicht Mr. Freeze ist über den Tod seiner Frau dermaßen erbittert, daß



Viele Locations müssen von Euch genauestens untersucht werden, um wertvolle Informationen zu finden



Mit dem Batmobil könnt Ihr schnell von einer Location zur nächsten fahren. So manch heiße Straßengefechte werdet Ihr zu meistern haben



Diese Gruppe von Schlägern will uns ans Leder. Ein paar gut gezielte Tritte und Schläge werden sie aber das Fürchten lehren

er die gesamte Menschheit dafür büßen lassen will. Sein Ziel ist es, eine zweite Eiszeit heraufzubeschwören, was einem Todesurteil für

den Erdball gleichkommt. Nicht nur daß das genügend Schwierigkeiten sind, das hinterhältige Weibsstück Poison Ivy strebt ebenfalls die Weltherrschaft an. Somit haben unsere Helden bei weitem alle Hände voll zu tun, um dieser Bedrohung auch nur halbwegs Herr



Der Computer im Batcave hilft Euch bei der Analyse der gefundenen Gegenstände

zu werden. So stehen dem ambitionierten Zocker drei Charaktere zur Verfügung: Batman, Robin und Batgirl warten darauf, in das Geschehen einzugreifen. Zu jedem Zeitpunkt des Games könnt Ihr in der Bathöhle zwischen den Helden wählen. Dies ist nötig, da Ihr gezwungen seid, bei den schier

**„Massenhaft knackige Rätsel sorgen für stundenlanges Denken und Suchen“**

endlosen Rätseln die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere einzusetzen. Batgirl ist z.B. gegen den Liebeszauber von Poison Ivy immun, oder Robin gelangt durch seine geringe Körpergröße besser in Lüftungsschächte, wo man so manches Geheimnis finden kann. Der Held im Fledermauskostüm





Im Laboratorium trifft man auf so manch üblen Zeitgenossen. Hier das Modell Mutantenspinne, die mit muskulösen Klauen angreift



Das Leveldesign ist sehr detailliert und abwechslungsreich. Die Stadt wirkt durch Autos und Passanten sehr lebendig



In solch heruntergekommenen Gegenden werdet Ihr sicherlich auf zahlreiche, kriminelle Individuen treffen

schließlich ist eher der Mann für's Grobe und kann mit seinem beachaulichen Waffenarsenal, angefangen vom klassischen Batarang bis hin zur zerstörerischen Batbomb, die Schergen von Mr. Freeze und Poison Ivy in Schach halten. Das Game besteht aber nicht nur aus herrlichen In-Fight-Szenen, sondern auch aus schnellen Verfolgungsjagden durch die nächtliche Metropole und vor allem darin, massenhaft Rätsel zu finden. Dies ist auch das faszinierende an diesem Game. Ihr habt einen bestimmten Zeitraum, indem Ihr die nächste Mission erfüllen müßt. Das

Spiel entwickelt mit der Zeit seine eigene Dynamik. So werdet Ihr anfangs noch mit zahlreichen Hilfestellungen durch die Verbrecherjagd geführt und erledigt die Aufträge mit Leichtigkeit. Später ver-

**„Batman & Robin bietet ausreichend abwechslungsreiche Komponenten, um gegen die Konkurrenz zu bestehen“**

schwinden diese Hilfen, und eine schlampige Nachforschung wird damit bestraft, daß die Rätsel undurchsichtiger bleiben. So müssen nicht nur zahlreiche Gegenstände eingesammelt werden, sondern auch Leute befragt werden. Mit diesen Informationen begeben sich die Helden in die Bathöhle und analysiert mit dem Batcomputer. Hier könnt Ihr alles unter die Lupe nehmen und

selbst kleinste Hinweise, wie z.B. handgeschriebene Notizen auf einem Werbeplakat, entziffern. Ihr gelangt auf diesem Weg an immer mehr Infos, um das Hintergrundgeschehen besser zu verstehen, und könnt somit neue Abenteuerschauplätze betreten. Die gesamte Stadt steht Euch zur Verfügung, Ihr könnt alle authentischen Locations, z.B. das Kunstmuseum, das Polizeipräsidium oder Wayne Enterprises, besuchen. Neben diesen Hauptmissionen könnt Ihr auch noch an Nebenschauplätzen Euren Mann stehen. So gilt es z.B. streitende Passanten zu trennen oder Bankräuber einzufangen. Dies ist zwar für das Hauptgeschehen nicht entscheidend, aber die Bonuswaffen und Neuigkeiten werden Euch sicherlich nützen. Bei der Gestaltung der Stadt wurde sehr viel Wert auf jedes Detail gelegt. Die langen Häuserblocks warten mit immer neuen Außenfassaden auf, kleine Parks und monumentale Bauwerke sorgen für ihr übriges. Jeder der Cha-

raktere hat ein eigenes Fahrzeug, mit dem er durch die nächtlichen Straßenzüge brettern kann. Batman hat natürlich sein Batmobil, wohingegen Robin und Batgirl mit Motorrädern ausgerüstet sind. Auf den Straßen ist allerhand los, denn die Schergen von Mr. Freeze wollen Euch permanent ans Leder. Heiße Verfolgungsjagden sind deshalb garantiert. Später könnt Ihr noch den Batwing, das Flugzeug unseres Trios, benutzen und hoch über den Dächern von Gotham City umherfliegen. (Georg)

Hersteller: Probe Erscheint: Februar  
Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine



In diesen Kammern könnt Ihr die Helden wechseln. Im Batcave stehen Euch drei zur Verfügung



Noch ist der Zugang zu diesem Herrenhaus verschlossen. Wenn Ihr entsprechende Nachforschungen betreibt, gelangt Ihr in das Innere des Anwesens

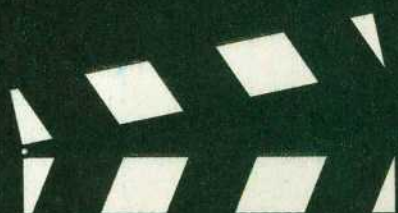


Batgirls heißer Ofen vor dem Rathaus von Gotham City. Außer der Ego-Perspektive könnt Ihr mittels eines Zielkreuzes Gegner anvisieren oder die Umgebung auskundschaften

**First Look**

sehr gut

Beeindruckendes Action-Adventure, das mit einer Mischung aus martialischen Kämpfen, heißen Verfolgungsjagden und knackigen Rätseln für viel Aufsehen sorgen wird



**INTERVIEW**

**Peter Jones, Produzent von Batman & Robin**

Nachdem sich das Mega-Video-spielprojekt endlich in seiner End-phase befindet, fand der Produzent Peter Jones ein wenig Zeit, uns einige zusätzliche Hintergrundinformationen zu liefern

**Mega Fun:** Batman & Robin wurde immer wieder verschoben, was waren denn die Gründe?

**Peter Jones:** Unsere ursprüngliche Idee war es, das Spiel zeitgleich mit dem Filmstart herauszubringen. Wir haben jedoch sehr schnell gemerkt, daß wir aus dem Spielkonzept viel mehr herausholen können, damit der Spieler ein stärkeres Batman-Gefühl hat. Die ganzen Original-Ideen offenbaren dem Spieler sehr viele Möglichkeiten, und wir wollten aus Zeitgründen keinerlei Kompromisse eingehen.

**MF:** Das Spiel unterscheidet sich ein bißchen von der Filmvorlage. Könntest Du ein paar Beispiele nennen, und wie hat Warner Bros. reagiert?

**PJ:** Warner Bros. und DC Comics waren am Entwicklungsprozeß des Spiels von Anfang an beteiligt. Alles wurde von ihnen stets abgesegnet und jede Idee ihnen zuvor präsentiert. Während der gesamten Spielentwicklung haben wir darüber hinaus eine Menge Informationen über die Charaktere und deren Hintergründe erhalten, was uns bei unserer Arbeit sehr geholfen hat. Die Unterschiede gegenüber dem Film waren notwendig, um mehr Gameplay zu erhalten. Während wir anfangs nämlich noch versuchten, der Filmvorlage vollauf gerecht zu werden, realisierten wir schon bald, daß das schnell in die berühmte Falle „tolle Film-Lizenz, aber schlechtes Spiel“ mündet. Bei-

spielsweise gibt es mehr Schauplätze im Spiel, wie die Axis Chemiefabrik aus dem ersten Batman-Film, mehr Waffen und andere einsetzbare Gegenstände und vor allem wesentlich mehr Rätsel-Elemente, die die Detektiv-Seite des Helden stärker betonen. Daher kommt auch dem Batcomputer wesentlich mehr Bedeutung zu als im Film, da man ihn ständig als Informationslieferanten einsetzen muß, um das nächste Verbrechen aufzuspüren.

**MF:** Ist es eigentlich wahr, daß Warner Bros. das Spielprojekt sehr streng überwacht hat?

**PJ:** In keinster Weise. Sie sind natürlich sehr vorsichtig, wenn es um den Schutz ihres Eigentums geht. Wir haben beispielsweise die Erlaubnis, die Gesichter und Original-Stimmen der Hauptdarsteller aus dem Film zu benutzen. Das bedeutet damit, daß jeder Filmstar sein Bild in der fertigen Version zuvor absegnen muß, und das kostet natürlich sehr viel Zeit. Natürlich gab es auch Ideen, die wir aus Lizenz-Gründen wieder herausnehmen mußten, doch das waren nur kleinere Spielelemente. Vor allem die DC Comic-Zeichner waren sehr penibel. Sie gaben unseren Grafikern immer wieder Ratschläge für das Zeichnen der einzelnen Charaktere, was letztendlich auch sehr hilfreich war.

**MF:** Batman & Robin ist ein sehr großes Videospiel-Projekt. Hat dieser außergewöhnliche Aufwand etwas mit dem miserablen Vorgänger Batman Forever zu tun, quasi als eine Art Entschuldigung?

**PJ:** Batman-Spiele und Film-Lizenzen im allgemeinen haben ein gewisses Stigma. Vor ein paar Jahren noch galten Film-Lizenzen immer als generelle Entschuldigung für ein schlechtes Spiel mit viel Hype und einem riesigen Marketing-Aufwand. Wir haben uns für ein Spiel entschieden, das zwar sämtliche Aspekte des Films, jedoch dem Spieler mehr Inhalt für das

Geld bietet und nicht mal eben an einem Tag zusammengeschustert wird. Das Ergebnis ist ein sehr großes Videospiel-Projekt, das jeden zufriedenstellen dürfte, angefangen vom Batman-Experten bis hin zum passionierten Videospieleler. Das ist auch der Grund dafür, daß wir nur eine PlayStation-Version entwickelt haben. Warum sollten wir nur ein „halbes Videospiel“ entwickeln, um es dann für eine andere Plattform umzusetzen, wenn wir ein vollwertiges Videospiel kreieren können, das den Hardware-Fähigkeiten voll und ganz gerecht wird. Letztendlich wollte das gesamte Team einfach ein gutes Spiel machen, und das erfordert einen größeren Aufwand - so simpel ist die Erklärung.



**Peter Jones, Probe Chefdesigner und Produzent von Batman & Robin**

*„Während wir anfangs nämlich noch versuchten, der Filmvorlage vollauf gerecht zu werden, realisierten wir schon bald, daß das schnell in die berühmte Falle 'tolle Film-Lizenz, aber schlechtes Spiel' mündet“*

**MF:** 3D-Action-Adventures werden heutzutage fast schon zwangsweise stets mit Tomb Raider verglichen. Wurdet Ihr durch das Spiel beeinflusst, und was sind die Unterschiede zum besagten Spiel?

**PJ:** Batman & Robin hat nur etwas zu tun mit Batman & Robin, während sich bei Tomb Raider hingegen alles um die liebevolle Lara Croft dreht. Der visuelle Aspekt ist vielleicht die einzige Ähnlichkeit

zwischen beiden 3D-Adventures. Batman und seine Kumpanen Robin und Batgirl sind sehr eigenständige Charaktere, die ein völlig anderes Spiel voraussetzen. So gibt es zum Beispiel viel mehr Kämpfe und Waffen. Darüber hinaus haben wir mit der Entwicklung von Batman & Robin schon Monate vorher begonnen, bevor Tomb Raider I überhaupt auf den Markt kam. Es ist somit völlig eigenständig.

**MF:** Die Stadt-Areale bei Batman & Robin sind ja verdammt groß. Habt Ihr irgendwelche negativen technischen Erfahrungen gesammelt, beispielsweise mit dem Arbeitsspeicher?

**PJ:** Zeitweise ging uns der Speicherplatz aus, als wir immer mehr Features hinzugefügt haben. Das System lädt nämlich ständig nach, während man durch das virtuelle Gotham City geht. Das Resultat ist ein System, das es einem erlaubt, die Texturen beliebig zu verändern, um einen größeren grafischen Spielraum innerhalb von Gotham City bereitzustellen. Dieses Verfahren benötigt jedoch Zeit, um die Daten rechtzeitig runterzuladen, was oftmals einen schlechten Grafikaufbau zur Folge hatte. Wir haben dieses technische Problem jedoch in den Griff bekommen. Der gesamte Datenberg, den wir für die Entwicklung der künstlichen Gotham City benötigten, ist mit 1,5 Gigas übrigens enorm.

**MF:** Dürfen wir eigentlich deutsche Bildschirmtexte und Sprache erwarten?

**PJ:** Ja. Das Spiel wird voll und ganz auf den deutschen Markt zugeschnitten.

**MF:** Abschließend: Was ist momentan Dein Lieblingsspiel?

**PJ:** Ich spiele leidenschaftlich gerne 3D-Shooter, die jedoch fast alle in Deutschland indiziert sind. Momentan bahne ich mir außerdem meinen Weg durch The Curse of Monkey Island (PC). Ich bin ein großer Fan von solchen Adventures.



Dieser Spinnenroboter bedroht das Leben von Leeloo, hoffentlich kommt sie da wieder raus

PlayStation Action-Adventure

# The Fifth Element

Nach dem Horror-Beat 'em Up Nightmare Creatures sorgt Kalisto mit der Filmumsetzung von Luc Bessons Sci-Fi-Movie wieder für knallharte Action auf der PS

Scurrile Figuren, abgedrehte Story und massenhaft Spezialeffekte zeichneten den Sci-Fi-Blockbuster von Luc Besson aus, in dem Bruce Willis wieder einmal den unschuldigen Typen am falschen Ort zur falschen Zeit spielen durfte. In diesem Frühjahr dürfen nun auch PS-Besitzer mit Kalistos Game in den Genuß absoluter Action kommen. Wahlweise als atemberaubende Leeloo oder als hartgesottener Taxifahrer Korben Dallas könnt Ihr in den 15 Levels antreten. Leeloo ist schnell und wendig, und kann mit ihren martialischen Schlagtechni-

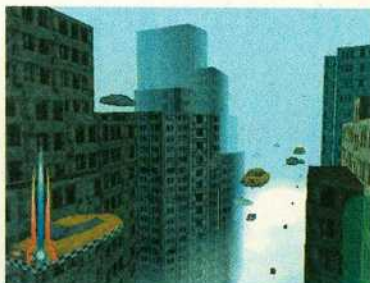


Hersteller: Kalisto/Sony Erscheint: März  
Genre: Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

ken für viele blutige Nasen bei ihren Gegnern sorgen. Später kann sie Granaten und Bomben benutzen, um sich der falschen Ver ehrer zu entledigen. Dementgegen ist Korben eher der träge Typ, der sich mit dicken Wummen durchsetzt. In diesem 3D-Echtzeit-Adventure müßt Ihr nicht nur massenhaft Kämpfe durchstehen, sondern auch zahlreiche Rätsel lösen, die nicht allein aus dem Finden von Schaltern bestehen. (Georg)



Mit schnellen Schlagkombinationen sorgt Leeloo für Furcht und Angst bei ihren Widersachern



Heiße Verfolgungsjagden werden bei The Fifth Element nicht fehlen

# Game It!

Titel des Monats  
Februar:  
**Nightmare  
Creatures 79,95**

☎ 0180/522 5300  
0831/57 51 57  
② Telefax: 0831 / 57 51 555  
③ Internet: <http://www.gameit.de>  
④ email [info@gameit.de](mailto:info@gameit.de)  
⑤ T-Online: ★Gameit#  
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert  
Unsere

## TOP 10

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

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

Preise Stand 9.1.98

\* = noch nicht verfügbar am 9.1.

N = Neu im Programm P = Preisänderung  
H = Hit, Supertitel

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

C & C 2	89,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Destruction Derby 2*	39,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
MDK	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95
V-Rallye	79,95

### SONY PSX

Abe's Odyssee	77,95
Ace Combat 2	84,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Soccer 2	84,95 N
Actua Tennis 2*	84,95
Adidas Power Soccer 2*	84,95 N
Agent Armstrong	69,95
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Ark of Time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct.	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch 2*	79,95
Batman & Robin*	89,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95

Mass Destruction	74,95
Match Day 3*	89,95
Maximum Force*	84,95 N
MDK	79,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	39,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	79,95
Motocross*	a.A.
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	89,95
NBA 98	84,95
NBA 98	84,95
NBA in the Zone 98*	a.A.
Need 4 Speed 2	79,95
Need 4 Speed 3	84,95 N
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Faceoff 97	79,95

### PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95  
Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Multinorm	349,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

### Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter →
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Helix	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy Blade*	84,95
Bust a Move 2	79,95 N
Bust a Move 3*	59,95
Castlevania*	79,95
Caesar's Palace*	79,95
Cheatbuch	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95
Colony Wars	79,95
Cool Boarders	79,95
Cool Boarders 2*	79,95 N
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot 2*	79,95
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	84,95
Dark Omen	84,95 N
Deathtrap Dungeon	94,95 N
Destruction Derby 2	39,95 N
Devil Deception*	79,95
Discworld 2*	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper*	a.A.
Dynasty Warriors	89,95
Epidemic*	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	79,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury*	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	94,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95
Formel 1 '97	89,95
Forsaken*	a.A.
Frogger	69,95
G-Police	89,95
Gex 3D*	a.A.
Ghost in the Shell*	a.A.
Gran Turismo*	a.A.
Grand Theft Auto	79,95
Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herk's Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95
Jersey Devil*	89,95
Jet Moto 2*	84,95 N
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95

NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Hockey 98	74,95
Nightmare Creatures*	79,95
Nuclear Strike	84,95
One*	a.A.
Overboard*	79,95
Pandemonium	74,95
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95
Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98	89,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95
Porsche Challenge	69,95
Powerboat Racing*	89,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rampage World Tour*	74,95 N
Rapid Racer*	79,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Rebel Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution*	39,95 N
Risiko*	79,95
Road Rage	79,95
Road Rash	44,95
Road Rash 3D	84,95 N
Rock 'n' Roll racing	89,95
Rosco McQueen*	79,95
San Francisco Rush*	84,95
Shadow Master	84,95
Sign of the Times	74,95 N
Skeleton Warrior	69,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n Jam	74,95
Soul Blade	84,95
Soviet Strike	79,95
Street Fighter EX Plus	69,95
Street Racer	54,95
Suikoden	84,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95 P
Swagman*	79,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2	94,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive 4	84,95 N
Test Drive Offroad*	84,95
Tetris Plus	74,95
The 5th Element	a.A.
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	79,95
Theme Hospital*	89,95
Tilt	69,95
Tomb Raider 2	89,95 P
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	74,95
Treasures of the Deep*	a.A.
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts	84,95
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95

www.gameit.com  
bequem bestellen!

### LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

**64283 Darmstadt:**  
Heliapassage 06151/28860  
**71032 Böblingen:**  
Poststr. 36 07031/2319140  
**72070 Tübingen:**  
Metzgergasse 1 - 07071/21847

**87435 Kempten:**  
In der Brandstatt 6 - 0831/17762



**88131 Lindau:**  
Kölpingstr. 3 - 08382/1255



**89073 Ulm**  
Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Das komplette  
Programm für  
Playstation und  
N64  
sofort  
zum mitnehmen!



Durch die dunklen Gänge des Ameisenhaufens arbeitet Ihr Euch bis zur Königin vor, die Ihr vor dem Erreichen des nächsten Levels aus dem Weg räumen müßt



Halloween läßt grüßen. Euer edler Ritter prügelt sich auch schon mal mit aufsässigem Gemüse, um an sein Ziel zu kommen



Der Blitz zählt zu den mächtigsten Waffen. Wie Ihr sehen könnt, sind auch die Zombies mächtig beeindruckt vom durchschlagenden Erfolg

Der böse Zauberer Zarok ist wohl ein typischer Vertreter seiner Art. Wie viele seiner finsternen Kollegen trachtet auch er nach nichts anderem als der Herrschaft über seine Welt. Um seine niederträchtigen Ambitionen in die Tat umzusetzen, beschwört er einen mächtigen Zauber, der die ganze Welt in ewige Nacht eintaucht. Zusätzlich, sozusagen als kleine Zugabe, hat er die friedlichen Bürger des Landes in mordgierige Wahnsinnige verwandelt, gräßliche Dämonen aus anderen Dimensionen auf die Erde gerufen und

die Toten aus Gräbern gerufen. Soweit, so schlecht. Eigentlich läuft alles nach Zaroks Plan, wenn da nicht ein Toter wäre, der sich mit der Störung seiner ewigen Ruhe nicht einverstanden erklärt. Sir Daniel Fortesque, Ex-Lebender, Ritter und Kriegsheld, hatte sich mit seiner Grabesruhe eigentlich angefreundet, als ihn der Spruch des Hexers jäh aus seinem Schlaf riß.

Um sich seine verdiente Ruhe

zurückzuholen, ergreift Dan nun fix sein kampferprobtes Breitschwert, um sich den Horden des Bösen in den Weg zu stellen. Daß er bei seiner letzten Schlacht auch eines seiner Augen verlor, das behindert den Ritter ohne Furcht und Atem recht wenig. Soweit die Storyline von MediEvil, dem neuen Produkt von Millenium. Bei MediEvil handelt es sich um ein Action-Adventure der Extraklasse, das schon bei der Vorabpräsentation

die anwesenden Redakteure zu Begeisterungstürmen hinriß. Daß die Story etwas morbide ist, verwundert kaum, steht doch eine englische Softwarefirma hinter dem Projekt. Die Programmierer scheinen

PlayStation Action-Adventure

# MediEvil

Eine tüchtige Portion englischer Humor, eine aberwitzige Story und abgefahrenes Gameplay versprechen das neue Action-Adventure von Millenium zu einem Riesenhit zu machen



Links oben erkennt Ihr, wie viele Leben Euch noch zur Verfügung stehen, in der Mitte seht Ihr Eure aktuelle Waffe, rechts die Punktzahl

außerdem Fans gruffiger Szenarien zu sein, denn sie geben die Ad-dam's Family, Tim Burtons „The Nightmare Before Christmas“ und den Arcade-Klassiker „Ghosts 'n' Goblins“ als maßgebliche Vorbilder für ihr Werk an. So ähneln die Figuren in MediEvil dann auch sehr den Puppen aus Tim Burtons Film. Dan stakst als knochiges Skelett durch die Landschaft und dicke Zombies watscheln auf spindeldürren Beinchen durch finstere Straßen. Obwohl MediEvil in erster

„Die Geschichte eines Ritters ohne Furcht und Atem - echt schräg!“

Linie ein Action-Adventure ist, sind auch Jump & Run-Elemente im Game integriert, so beispielsweise wenn Dan einen Fluß auf sargförmigen Booten überqueren muß. Das fertige Spiel wird über 30 Levels umfassen, von denen jeder grafisch einmalig sein wird. In den einzelnen Levels wird der Ritter



Mama Kürbis ist über Eure Behandlung ihrer Kleinen gar nicht erfreut und macht Euch mächtig die Hölle heiß

auf Wächter treffen, die er in speziellen Arenen besiegen muß. Diese Mega-Monster sind allerdings nur der Zuckerguß auf dem Kuchen (sozusagen), denn jeder Level

„Nicht nur für Fans schwarzen englischen Humors“

wimmelt natürlich nur so von Untoten, Dämonen und durchgedrehten Stadtbewohnern, die Euch alle zu einem Haufen Knochen reduzieren wollen. So streift Sir Fortesque also durch die Gegend, immer auf der Suche nach der einen oder anderen Extrawaffe, die ihm den Kampf gegen die Widerlinge leichter machen soll. Das Arsenal umfaßt sowohl Schlagwaffen, z.B. Schwert und Keule, als auch Projektilwaffen, z.B. Armbrust oder - sehr exotisch - Blitze, die Dan auf die Feinde abschießen kann. Die Waffen sind alle mit spezifischen Vor- und Nachteilen ausgestattet, manche sind sehr mächtig, andere Waffen sind eher nutzlos. So kann Dan auch mit Hähnchenflügeln auf

seine Widersacher eindreschen, was aber nur bedingt nützlich ist. Damit der edle Recke Kämpfen im Notfall auch aus dem Weg gehen kann, steht ihm ein reichhaltiges Bewegungsrepertoire zur Verfügung. Dan kann u.a. schleichen, springen und rennen. Angereichert mit vielen tollen FMV-Sequenzen und einem der gruftigen Atmosphäre angepaßten Sound wird MediEvil ab Mai oder Juni Deutschlands Zocker an ihre Bildschirme fesseln. Wir dürfen also gespannt sein. (Uwe)



Ausgestattet mit seinem riesigen Breitschwert, muß sich Sir Dan über diese schaukelnden Särge vorarbeiten



Artworks wie dieses stehen zu Beginn einer Spielidee. Daß dieses herzige Paar auch im Spiel vorkommt, das wird von Millenium garantiert



In toll gerenderten Zwischensequenzen könnt Ihr den weiteren Verlauf der Geschichte mitverfolgen

Hersteller: Millenium Erscheint: Mai/Juni Genre: Action-Adventure/Platform Umsetzungen geplant: keine

**FIRST LOOK**

super

MediEvil ist ein Action-Adventure mit einer bislang wohl einmaligen Szenerie. Ich freue mich schon auf die Endversion!



Natürlich prügelt Ihr Euch auch auf einem Friedhof herum, schließlich müßt Ihr erst einmal aus der Familiengruft entkommen



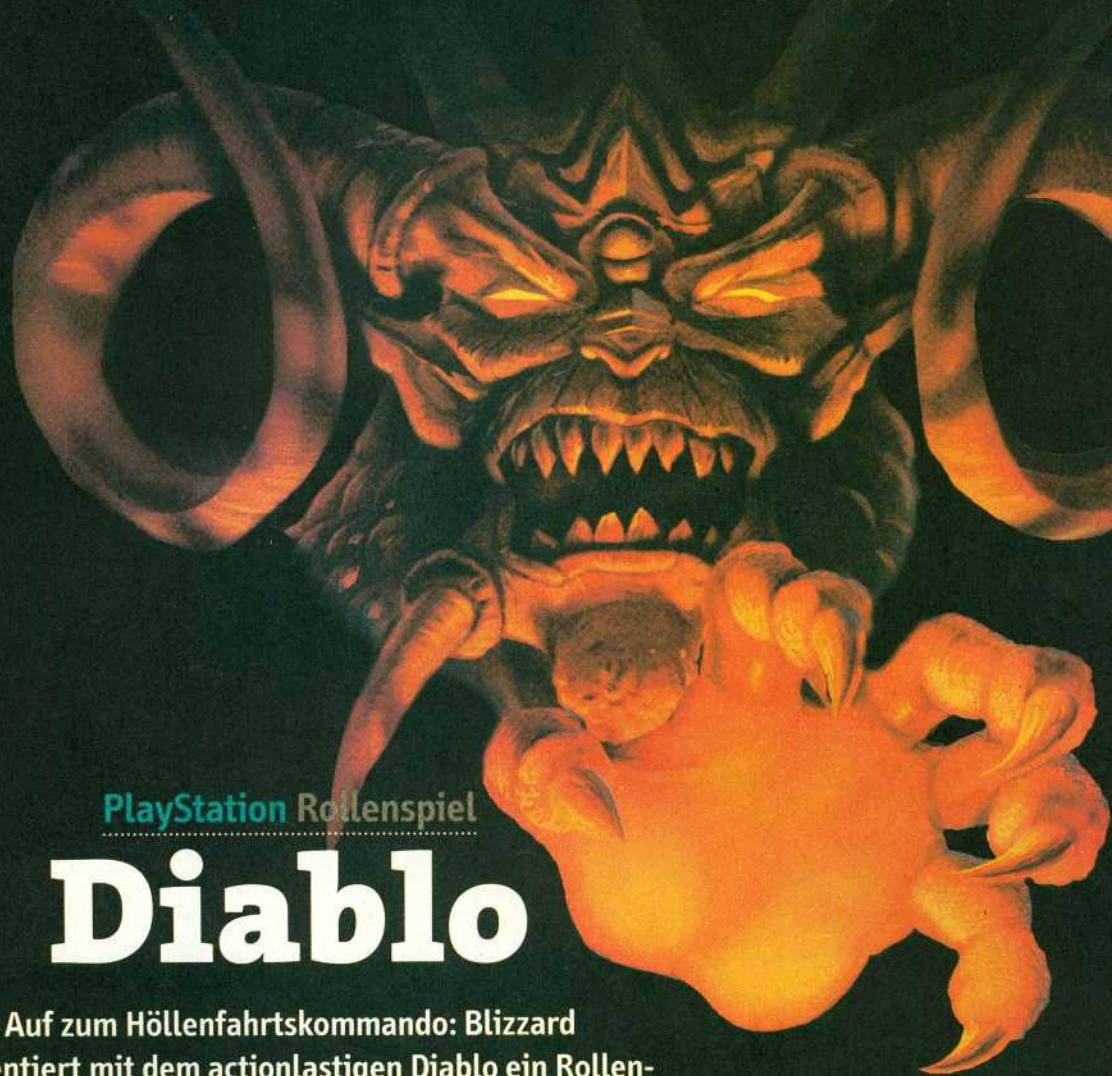
Die heranwankenden Zombies haben gegen Eure Brandpfeile wenig Chancen, allerdings treten sie auch in Massen auf



Wenn das Monster aus dem Fenster Treffer einsteckt, ist der Boden bald mit Scherben übersät, ein toller Effekt



Selbst Kirchenfenster stehen Sir Fortesques Vorhaben im Weg, man beachte die farbenprächtige Grafik dieser Szene



PlayStation Rollenspiel

# Diablo

**Auf zum Höllenfahrtskommando: Blizzard präsentiert mit dem actionlastigen Diablo ein Rollenspiel mal etwas anders**

Im Fantasy-Bereich fallen den Leuten von Blizzard immer wieder gute Ideen ein. Das bewies nicht zuletzt auch Warcraft 2. Jetzt haben sich die fantasievollen Designer der Spieleschmiede den Satansbraten vorgeknöpft - Shaitan, Luzifer, Teufel und Beelzebub sind nur ein Teil der klangvollen Namen, die die Inkarnation des Bösen besitzen. In dem Land Khanduras kennt man es als ein Dreigestirn, bestehend aus den Brüdern Baal, Mephisto und Diablo. Seit Urzeiten

führten sie ihr Heer von finsternen Kreaturen gegen die Mächte des Lichts. Doch da tauchten die Menschen auf, und seitdem versuchen die beiden Seiten, diese dritte Größe zu ihren Gunsten zu überzeugen. Das Trio Infernale versuchte es mit Einschüchterung und gnadenloser Härte, während die Engel Güte walten ließen. Deshalb kam es

irgendwann zum offenen Aufstand im Hades. Die Brüder wurden ins Reich der Sterblichen verbannt, das sie mit Tod und Chaos überzogen. Die Götter kamen zu Hilfe und konnten die Brüder besiegen. Sie wurden in Seelensteine verbannt. Doch nun regt sich Diablo in seiner Gruft nahe des Dorfes Tristram wieder. Die ortsansässigen Provinzler versuchten sich noch mit ihren primitiven Mitteln zu wehren, doch sie mußten der

dunklen Macht weichen. Klar, daß Tristram nun zum Wallfahrtsort für so manche wagemutige Gestalt wird – so auch Ihr. Euch stehen drei Charaktere zur Auswahl. Während der Krieger vor allem den Nahkampf sucht, greift die Jägerin zum Bogen und erlegt die Monster in Diablos 16stöckiger Gruft aus der Entfernung. Natürlich darf ein Magier nicht fehlen – ganz nach Euren Vorlieben könnt Ihr wählen. Allerdings hat jeder Charakter seine Stärken und Schwächen. Neben der unter-

**„Ein Held kann in ein neues Spiel übernommen werden“**

schiedlichen Gewichtung in solchen Attributen wie Stärke, Magie, Geschicklichkeit und Vitalität besitzt jeder einen Spezialskill, den er (oder sie) gratis ausführen kann. Haben wir unseren Charakter im sicheren Dorf mit unseren mageren Finanzen ausgerüstet, betreten wir



Betätigt unsere Heldin den Hebel, so öffnet sich eine Geheimtür, hinter der wertvolle Items gelagert sind



SKELETTFUHRER IMMUN GEGEN MAGI

Das Grab des King Leoric ist fast zuviel für unsere kleine Jägerin, gegen die Unmassen von Skeletten hilft ab und zu nur noch die Flucht



SCHREIN VON GRAUSIGER

Betet Euer Held an einem Schrein, so wird er entweder mit Geld überschüttet, oder seine Attribute werden verändert



Das bleibt übrig, wenn allzu vorwitzige und selbstüberschätzende Provinzler gegen das Böse antreten





Die einzelnen Etagen des Dungeons sind mit Monstern vollgestopft - wer drauflosstürmt, rennt in so manche Falle



Oben im Dorf bespricht sich unser Magier mit Adria, der Hexe. Von ihr erhält er Zaubersprüche und kann dort seine Zauberstäbe wieder aufladen

## „In jedem neuen Spiel sieht der Dungeon anders aus“

den gefährlichen Dungeon. In isometrischer Perspektive erwarten uns ach so merkwürdige Kreaturen, die uns unbedingt ans Leder wollen. In einer Art Hack & Slay prügelt sich unser geliebter Held durch die Unmassen von Wesen. Diablo bietet ein paar Ideen, die besondere Beachtung wert sind: Wie in jedem guten Rollenspiel kann die Figur Erfahrungspunkte sammeln.



Das Intro erzählt vom Auftauchen Diablos und vom Kampf eines Helden. Dabei gibt es allerlei possierliche Tiere bei appetitlichen Tätigkeiten zu bewundern

Erreicht er einen bestimmten Schwellenwert, bekommt er eine neue Stufe und kann fünf Bonuspunkte auf seine Attribute verteilen. Trifft er auf Gegner, die er schon zimal besiegt hat, so be-



Um den langen Weg zur Oberfläche abzukürzen, gibt es den sogenannten Stadtportal-Spruch. Er setzt Euch mitten im Dorf ab und bringt Euch dann auch wieder zurück

kommt er irgendwann keine Erfahrung mehr dafür, leichte Gegner können unserem Helden auch so gut wie nichts mehr antun. Maximal kann der Held eine Stufe von 50 erreichen. Einmaliges Durch-

spielen reicht dafür allerdings nicht. Ihr habt richtig gehört: Ihr könnt einen Charakter aus einem Spiel extrahieren und in ein neues einfügen. Damit Ihr aber nicht denselben Dungeon tausendmal durchzockt, baut Diablo jedesmal ein neues Spielfeld auf, das sich von dem alten unterscheidet, und verteilt darin Schätze, Gegenstände und Monster. Klingt vielversprechend, nicht wahr? Auf dem PC sorgte es für nächtelange Motivation – Diablo ist dort für viele das eigentliche Spiel des letzten Jahres gewesen. Hoffen wir, daß es auf der PlayStation ähnlich gut ist. (René)



Geschafft: Eine neue Erfahrungsstufe ist erreicht, nun können wieder fünf Punkte verteilt werden



Zauber sind ein wesentlicher Bestandteil im Kampf gegen das Böse. Vor allem in den späteren Levels wird der Magier dadurch zur Kampfmaschine

## Die Charaktere



### Krieger

Krieger sind die stärksten Charaktere. Sie beherrschen vor allem den Nahkampf und können entsprechend viel einstecken. Das Spezialgebiet der Krieger liegt in der Reparatur von Waffen und Rüstungen. Allerdings verkürzen sie dabei die Langlebigkeit des geflickten Items.



### Jägerin

Die Sisters of the Sightless Eye sind Bogenschützinnen und haben die Fähigkeit erlangt, Fallen intuitiv zu erkennen und zu entschärfen. Die Jägerinnen sind sehr flink, aber nicht sehr robust und schlagkräftig.



### Magier

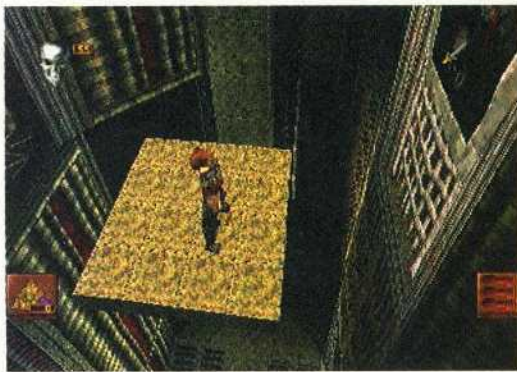
Die Zauberer haben es gelernt, die unsichtbaren Energien ihrer Umgebung zu nutzen. Im Kampf selbst sind sie eher schwach. Ihr Vorteil liegt vor allem in höheren Levels, in denen sie ihre Gegner mit Magie bombardieren. Als Skill haben sie es gelernt, leere Zauberstäbe wieder aufzuladen.

Hersteller: Blizzard/EA Erscheint: Februar Genre: Rollenspiel Umsetzungen geplant: keine

**FIRST LOOK**

super

Diablo hat durch immer unterschiedliche Levels und Charakterübernahme das Zeug zu einem Knaller



Schwebende Plattformen sind nicht nur in den ersten Levels ein elementares Fortbewegungsmittel



Nur an solchen Totenköpfen könnt Ihr Eure Spielstände abspeichern



In Schatztruhen findet Ihr nützliche Gegenstände und manchmal auch Goldmünzen. Bomb Shots helfen Euch am Anfang, die Masse an Gegnern in Schach zu halten

Grundlage zu diesem fantasie-trächtigen Spektakel ist das wohl bekannteste Fighting-Fantasy-Buch von Ian Livingstone, das Labyrinth des Todes. Die Geschichte beginnt in Fang, einer Stadt, die von dem Tyrannen Baron Sukumvit und seinen Schergen streng und unerbittlich regiert wird. Der selbsternannte Herrscher ist eine Spielernatur, hat schnell die Lust an diversen Glücksspielen verloren und hat deshalb das ultimative Spiel entwickelt. In den Bergen außerhalb von Fang wurde ein riesiges Labyrinth gebaut, in dem jedes Jahr eine Handvoll Abenteurer Ihr Glück versuchen. Denn wer lebendig aus den Tiefen der Dunkelheit zurückkehrt, der verdient sich nicht nur ein Leben in Luxus, sondern befreit Fang aus den Klauen des Tyrannen. Einziges Problem dabei sind die zahlreichen Monsterhorden und Fallen, die sich in dem weitverzweigten Netz aus Höhlen und Gängen eingenistet haben. Auf den Weg machen sich der hühnenhafte und muskulöse Kämpfer Kettenhund und die agile und liebevolle Abenteurerin Roter Lotus. Beide besitzen ein Grundrepertoire an Schlag- und Trittkombinationen sowie ein eher schartiges Schwert. Im

PlayStation 3D Action-Adventure

# Deathtrap Dungeon

**Eidos schickt Euch in ein Todeslabyrinth, wo es neben allen Arten von Monstern auch massenhaft tödliche Fallen gibt. Die erste Preview-Version zeigt uns schon einmal, wie sich die beiden Helden Roter Lotus und Kettenhund auf den ersten Blick geschlagen haben**

Laufe des Abenteurers, das über 30 Levels beinhalten wird, lassen sich aber noch diverse andere mächtige Artefakte und Waffen finden. Hierzu gehören z.B. Speziesschwerter, magische Amulette, Flammenwerfer oder Granaten. Diese riesige Auswahl an Angriffs- und Defensivgegenständen ist auch vonnöten, wenn man die Zahl der Monster von über 50 betrachtet. Hierzu zählen nicht nur Orks und Goblins, sondern auch Geister, Dämonen und vor allem riesige Drachen und Lindwürmer. Man merkt schon, daß hier hauptsächlich Action angesagt ist und das Lösen von Rätseln in den

Hintergrund gerät. Dies ist auch ganz so gewollt, denn die Denkaufgaben sind eher linear aufgebaut und schnell gelöst. Ebenfalls ist die Steuerung kampforientiert ausgelegt. Gespielt wird aus einer Tomb Raider-Perspektive, wobei Ihr auch in einen Ego-Modus wechseln könnt, um die Umgebung zu betrachten. Mit der X-Taste und dem Steuerkreuz lassen sich diverse Angriffstechniken vollführen. Springen, Klettern, Schleichen und Rennen sind ebenfalls verfügbar. Wenn es zum Schlagabtausch kommt, sind meist mehr als nur ein Gegner beteiligt, was für wirklich heiße und

hektische Kämpfe sorgt. Hier geht es auch nicht zimperlich zu, denn abgetrennte Gliedmaßen fliegen des öfteren durch die Gegend und auch der rote Lebenssaft ziert den Boden oder die Wände. Grafisch gesehen wird das Auge des Betrachters mit herrlichen Texturen belohnt. Das Kerkerdesign, das z.B. von kargen und bewachsenen Wänden über Holzkonstruktionen bis hin zu aufwendigen Bauwerken reicht, verleiht dem Spiel schon jetzt das richtige Fantasy-Flair. Nicht nur die harten Gitarrenriffs, sondern die authentischen Soundsamples, z.B. Schwertgeklirre oder Kettengerassel, sorgen dabei für eine optimale Abrundung. (Georg)

Hersteller: Eidos Erscheint: 27. März  
Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzung  
geplant: keine

**First Look**

sehr gut

Actionlastiges Game, das mit seinem authentischen Dungeon & Dragon-Flair viele Freunde finden wird



Diese Riesennatte will sich an unserem Held Kettenhund laben. Der wird aber mit seinem Bastardschwert für klare Verhältnisse sorgen



Spektakuläre Explosionen und herrliche Lichteffekte sorgen bei Deathtrap Dungeon für die richtige Atmosphäre



Diese fette Spinne stellt einen Levelboss dar, auch wenn sie hier nicht mehr viel anrichten kann



Im späteren Spielverlauf verfügt der Ninja über gewisse Zauberkräfte, mit denen man sich die Gegner ebenfalls vom Hals halten kann



Die Action findet bei Ninja nicht nur in der Wildnis, sondern auch in diversen Gebäuden statt

O bwohl die Leute bei Core schon eine Weile an Ninja basteln (ca. ein Jahr), wird man sich hierzulande wohl noch bis Mitte '98 gedulden müssen, bis man den Silberling in die PS legen darf. Wie der lapidare Titel des Games bereits nahelegt, übernehmt Ihr den Part eines Ninjas, jener berühmten schwarzgewandeten Kämpfer, über die es so viele Gerüchte gibt. Allerdings zeigt sich dieser Ninja entgegen seines schlechten Rufes ganz und gar nicht hinterhältig, wie Euch ein kurzer Einblick in die Story beweisen wird. Das alte Japan nämlich, in dem die Handlung angesiedelt ist, wird von zwei verbitterten Shogunen gespalten, die jeweils das Land für sich haben wollen. Als keine



PlayStation 3D-Actionspiel

# Ninja

In der Software-Küche von Core Design brutzelt einmal mehr ein Game, das auch vollendeten Action-Gourmets munden dürfte. Doch urteilen wir nicht vorschnell, schließlich muß das Teil noch eine Weile schmoren, bevor es auf den Tisch kommt

Entspannung dieser Krise in Aussicht steht, entschließt sich einer der beiden Kriegsherren, Katasaki nämlich, einen Pakt mit dem Dämonen Batanaka zu schließen. Als dieser sich des Shoguns bemächtigt, versinkt das Reich im Chaos, da mit Batanaka gleich eine ganze Horde Geister und Dämonen aus der Unterwelt kriechen. Als Kurosawa, ein umherwandernder Ninja und Euer Alter ego, dies mitbekommt, nimmt er sofort die Verfolgung des Oberdämonen auf, der sich inzwischen in einer Höhle versteckt hat. Eure Suche beginnt in einem

Wald, führt Euch über einen Friedhof und eine Tempelanlage bis hin zu einer Eiswelt und einem Vulkan, wo Ihr dann schließlich Batanaka aufspüren müßt. All diese Levels werden in 3D dargestellt, wobei der Ninja in 3rd-Person-Perspektive gesteuert wird. Die Kameraführung ist fest vorgegeben und zeigt Eure Umwelt in übersichtlichen Winkeln. Da die Levels mit allerlei Feinden bevölkert sind, beherrscht Kurosawa verschiedene Grundmoves (Tritte und Schläge), mit denen Ihr böse Buben, wie beispielsweise besessene Reisbauern oder schurkische Samurais, verdreschen müßt. Zwar gibt es auch vereinzelt Schlüssel zu finden, um bestimmte Pforten zu



Zur Zeit sind noch längst nicht alle Levels, die man in solchen Editorprogrammen erstellt, fertiggestellt



Am Anfang Eurer Suche müßt Ihr einen Wald durchqueren, in dem massenhaft aggressive Reisbauern auf Euch warten

öffnen, Ninja deswegen als Action-Adventure zu bezeichnen, wäre jedoch übertrieben, da hier eindeutig kurzweilige Action im Vordergrund steht. (Björn)

Hersteller: Core Design Erscheint: Sommer '98 Genre: 3D-Actionspiel Umsetzungen geplant: keine



Dieser bildschirmfüllende Goblin stellt einen Levelboss dar



Die sonst so stolzen Samurais schrecken hier nicht einmal vor ungerechten Angriffen in der Überzahl zurück

Nintendo 64 Adventure

# Legend of Zelda: Ocarina of Time

Kein Monat vergeht, ohne daß wir Euch die neuesten Bilder und Neuigkeiten rund um das vielleicht größte Action-Adventure-Projekt aller Zeiten präsentieren

Miyamoto betreut bekanntlich gleich mehrere Projekte gleichzeitig, doch in letzter Zeit dürfte er sich vor allem mit den Zelda-Entwicklern beschäftigt haben, die momentan sein liebstes Software-Baby vollenden. Da wir bereits in der letzten Ausgabe ausführlich über das Zelda-Modul gesprochen haben, berichten wir diesmal verstärkt über seine hochinteressanten 64 DD-Pläne. Laut Miyamoto ist Legend of Zelda: Ocarina of Time nur der Anfang eines geradezu epischen Abenteuers, das die gesamten Nintendo 64-User gleichzeitig aktiv gestalten können. Der geniale Designer möchte sich nämlich die vielfältig einsetzbaren Speichermöglichkeiten des 64 DD geschickt zunutze machen. So sind wie auf dem PC zahlreiche Updates geplant, um das Abenteuer um Link beliebig erweitern zu können. Das System ist in etwa vergleichbar mit den separat erhältlichen Missions-CDs, beispielsweise für Command & Conquer. Besitzt Ihr also erst einmal das Modul als Grundspiel, stehen Euch durch Erweiterungs-

Disketten für das 64 DD unzählige neue Möglichkeiten zur Verfügung - ein äußerst genialer Schachzug! Möglich ist ferner auch das Austauschen von Charakter-Daten untereinander, nach dem Motto: Wer tauscht einen bärenstarken Link gegen ein leistungsstarkes Pferd? Wer weiß, vielleicht könnt Ihr per 64 DD sogar Eure eigenen Zelda-Abenteuer kreieren. Wie dem auch sei, auf jeden Fall stellt dieses Modul den Startschuß zu einem megagroßen Abenteuer dar. Schade nur, daß das 64 DD vor dem Jahre 1999 (wenn überhaupt) für uns Deutsche vorerst kein Thema ist. Noch ein paar Anmerkungen zum Modul: Die neue-



Dieser flinke und äußerst aggressive Raptor-Verschnitt ist eine der neueren Feindkreationen



Bomben können wie bei Bomberman getragen und anschließend weggeworfen werden. Mit gezielten Treffern beispielsweise in den Schlund eines Drachens erledigt Ihr schnell auch größere Widersacher



Dialoge gibt es zwar auch, doch das Action-Element steht klar im Vordergrund



Ein mächtiger Palast mit viel Prunk und überall postierten Wächtern darf natürlich auch bei diesem Abenteuer nicht fehlen



Das Riesen-Skelett ist einer von zahlreichen Endgegnern. Mittels eines neuartigen Kampfmodus stehen Euch beim 3D-Fight wesentlich mehr Aktionen zur Auswahl

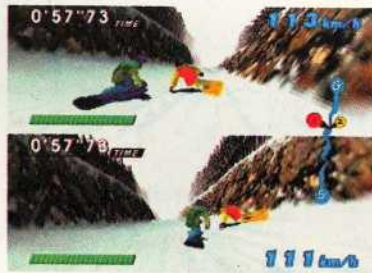
sten Bilder verdeutlichen, wie umfassend und realistisch das Spiel trotz der comicartigen Grafik sein wird. Ihr bewegt Euch zum Beispiel ohne Ausnahme in Echtzeit durch das mächtige Reich. Das Problem der weiten Entfernungen zwischen zwei Orten wurde durch das Pferd virtuos gelöst. Auf diese Weise schlug Miyamoto nämlich zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum einen birgt der Gaul zahlreiche neue Spielelemente, zum anderen überwindet Ihr größere Entfernungen schneller und ohne sich zu langweilen. Mit Zelda 64 dürfte wohl kaum ein Spiel dem Anspruch „virtuelle Welt“ stärker ge-

recht werden. Neben der ohnehin schon großen Welt, die es zu erkunden gibt, kommt auch noch der Zeitfaktor hinzu. Wie schon bereits erwähnt, durchlebt Ihr mit Eurem Helden Link mehrere Lebensstationen, angefangen vom blassen Jüngling bis zum heranwachsenden Mann. Durch dieses Feature stehen dem Designer noch wesentlich mehr Möglichkeiten zur Auswahl und können darüber hinaus einen noch größeren Spannungsbogen aufbauen. (Ulf)

Hersteller: Nintendo Erscheint: 3. Quartal Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine



Der richtige Schwung-Rhythmus ist der Schlüssel zum Erfolg



Noch ist unklar, ob man auch zu viert gleichzeitig die Abhänge heruntergleiten kann

Nintendo 64 Sportspiel

# 1080° Snowboarding

Während die Japaner schon bald die vielleicht beste Snowboard-Simulation genießen können, müssen wir hierzulande erst auf die nächste Winter-Saison warten

Und zwar aus reinen marketing-technischen Gründen. Es dürfte wohl jedem ersichtlich sein, daß sich eine Snowboard-Simulation im Frühling, wenn die Temperaturen steigen, nicht so gut vermarkten läßt wie im Winter. Aus diesem Grund müssen wir zunächst einmal mit dem infantilen Snowbow Kids Vorlieb nehmen, ehe 1080° aller Wahrscheinlichkeit nach, erst ab der nächsten Saison auch hierzulande offiziell erhältlich sein wird. Es stellt sich ohnehin die Frage, warum momentan die Snowboard-Simulationen derart boomen. Vielleicht weil die Sportart im allgemeinen trendy ist und man aus der Materie unheimlich viel machen kann. Bislang konnte jedoch keine einzige Snowboard-Sim vollendens überzeugen. In den meisten Fällen gelang es den Programmierern nicht, das eigenwillige Fahrgefühl authentisch zu vermitteln. Ganz anders bei Nintendos kompetenter Simulation. Erstmals wird einem wirklich

das Gefühl vermittelt, mit eleganten Hüftschwüngen einen verschneiten Abhang herunterzukurven. Die Programmierer sind anscheinend entweder selbst passionierte Snowboarder oder haben zumindest intensive Studien betrieben. Selbst solch kleinere Feinheiten wie das Abstützen mit dem Arm während einer Kurve oder das besonders sensible Fahrverhalten auf einem vereisten Streckenstück (hier kommt das Rumble Pak zum Einsatz) wurden beachtet. Wer bei 1080° bestehen möchte, der muß sich mit der Steuerung intensiv vertraut machen. Nur durch das Zusammenspiel von geschickten Schlenkermanövern und gefühlvollem Abfedern, indem Ihr in die Knie geht, meistert Ihr selbst kritische Passagen. Das Fahrverhalten ist im wahrsten Sinne des Wortes mitreißend. Eine weitere Übung, die sehr viel Praxis voraussetzt, sind die Tricksprünge. Auf speziellen Disziplinen (Halfpipes) versucht Ihr,

durch immer höhere Sprünge noch spektakulärere Stunts hinzulegen, die mit einem dementsprechend hohen Trick-Bonus gewertet werden. Da die Strecken sehr unterschiedliche Anforderungen stellen, kommt der Auswahl des geeigneten Boarders und fahrbaren Untersatzes eine wichtige taktische Note zugute. Jeder Snowboard-Jockey verfügt über fünf unterschiedliche Attribute (Speed, Technik, Balance, Sprungkraft und Power), die jeweils seine Stärken und Schwächen markieren. Gleiches gilt auch für das separat auswählbare Snowboard, das sogar sechs unterschiedliche Eigenschaften bietet. Ihr könnt somit entweder einen reinen Geschwindigkeitsspezialisten zusammenstellen oder eine Schwäche eines Boarders durch das entsprechende Brett wieder etwas wettmachen. (Ulf)

Hersteller: Nintendo Erscheint: Herbst '98 Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



Neu: Auch stimmungsvolle Nachtfahrten durch fackelbeleuchtete Pisten sind möglich. Die Tageszeit läßt sich vermutlich durch eine Option einstellen



Durch gewagte Sprungeinlagen erhaltet Ihr einen Trick- und Zeitbonus



Ihr  
Groß-  
händler  
für  
Spiele  
+  
Zubehör

PC  
CD-ROM  
+  
SONY  
PSX  
+  
NINTENDO  
64

Bitte nur  
Händleranfragen!

Groß Electronic  
Computerspiele + Zubehör  
Bahnhofstraße 3  
D- 94133 Röhrnbach  
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0  
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



Die Spielbarkeit der zahlreichen Perspektiven läßt keinerlei Wünsche offen



Die typische Nintendo-Unschärfe ist bei NBA Pro '98 recht deutlich zu erkennen



Sämtliche Bewegungsabläufe werden äußerst lässig vorgetragen

Konami knows Basketball! Dies bestätigten uns die findigen Programmierer aus Osaka durch ihr herausragendes NBA In the Zone 2, das nach wie vor die Spitzenposition unter den Basketball-Simulationen innehat. Erstmals sollen die Großverdiener aus der NBA auch auf Nintendos 64-Bitter ihr Können unter Beweis stellen. Trotz dem Mehr an Bits darf man jedoch keine technischen Wunderdinge oder andere Besonderheiten erwarten. Im Gegenteil: Aus Speichermangelgründen wurden lediglich Original-Spielszenen, die durch schnelle Schnitte präsentiert werden, als einfaches Intro verwendet. Das er-

staunlich optisch schlicht aufbereitete Hauptmenü bietet alle Features der gleichnamigen PlayStation-Version. Als einzige Besonderheit dürft Ihr mit den All-Star-Teams aus beiden Divisionen ein regelrechtes Basketball-Feuerwerk

entfachen sowie zu allen Teams eine übersichtliche Kurzinfo-Tafel abrufen. Natürlich sicherte sich Konami auch diesmal wieder die NBA-Lizenz, so daß Euch bis auf einige Koryphäen sämtliche Stars zur Auswahl stehen. Nachdem Ihr Eure Wahl markiert habt, stehen ohne Umschweife die beiden Mannschaften zum Einwurf bereit. Erstaunlicherweise gibt es keinerlei strategische Einstellungsmöglichkeiten, doch das könnte sich noch bis zur endgültigen Version ändern. Beim Gameplay fällt zuerst die Steuerung positiv auf. Durch den Analog-Stick variiert Ihr die Geschwindigkeit in zwei Stufen (Gehen, Laufen) oder setzt via Z-Taste zum Spurt an. Die anderen Tasten kümmern sich des Weiteren um die grundlegenden Techniken sowie um elegantes Dribbeln zwischen den Beinen (Pivot) oder um

einen unwiderstehlichen Lauf zum Korb (Drive). Einen weiteren Vorteil des N64-Joypads stellt die Rumble Pak-Unterstützung dar. Versenkt Ihr beispielsweise in akrobatischer Manier Euren Slamdunk, verspürt Ihr ein deutliches Rütteln. Schade ist jedoch, daß man auch bei der N64-Version bislang das direkte Paß-System vergebens sucht. In technischer Hinsicht bietet sich momentan ein zwiespältiges Bild. Animationen und Detailreichtum befinden sich erwartungsgemäß auf höchstem Niveau. Insbesondere die Flüssigkeit der Bewegungsabläufe beim Dribbeln und Dunks ist bemerkenswert. Auf der anderen Seite sind sämtliche Athleten nicht frei von Ecken und Kanten, und die gesamte Optik wirkt übermäßig schwammig. Bei den Soundkulissen gibt es hingegen trotz des eingeschränkten Speicherplatzes so gut wie keine Einbußen. Das Spielgeschehen wird mit den wichtigsten Kommentaren bedacht, und selbst die typisch amerikanische Orgel spielt hin und wieder auf. (Ulf)

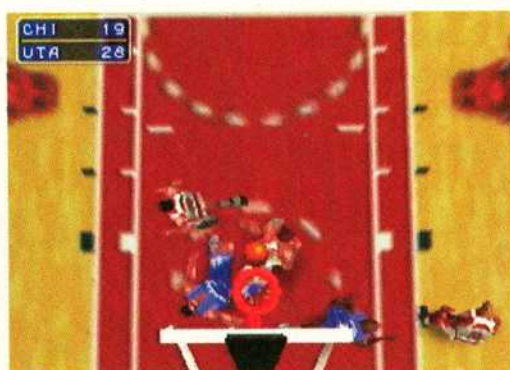
Hersteller: Konami Erscheint: März  
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: PlayStation



Zumindest in der Vorab-Version hat der Schieri schnell die Pfeife zur Hand



Beim automatischen Replay werden die Aktionen auch aus der ungewöhnlichen Über-dem-Korb-Perspektive gezeigt



Um dem aktuellen Spielerwechsel in der NBA gerecht zu werden, könnt Ihr in der Create Player-Option das digitale Alter ego nachbauen

## Nintendo 64 Sportspiel NBA Pro '98

Erstmals angespielt: Wie schlagen sich Konamis lange Kerle aus der NBA auf dem Nintendo 64?

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nagano Winter Olympics is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games Nagano'98 © 1998 NAGANO. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verfehlen oder Weiterverkaufen jeglicher Art ist strengstens verboten.  
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



identität

# NAGANO WINTER OLYMPICS '98 GOLDRAUSCH



**Der echte Thrill – bis ans Limit.**

**Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.**

**Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.**

**Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!**



WWW.KONAMI.COM

**In die Haut des Lesers schlüpfen**

Fotos von Endgegnern oder anderen Überraschungen nehmen einen Großteil des Spielreizes. Ich besitze beispielsweise die Demo CD von Resident Evil II und habe in zahlreichen PlayStation-Zeitschriften gelesen (und zum Teil auf Fotos gesehen), wie der Waffenhändler von einer Horde Zombies angefallen und getötet wird. Als ich das Demo dann besaß, habe ich mich beim Waffenhändler darauf eingestellt und war folglich nicht sonderlich erschreckt. Ihr müßt bei Euren Recherchen in die Haut des Lesers/Spielers schlüpfen und dann selber beurteilen, ob es gedruckt wird oder nicht.

Ahmet Caliskan, Saarouis

Dein Brief ist stellvertretend für viele Schreiben zu diesem Thema. Im allgemeinen sprachen sich die meisten Leser gegen eine zu intensive Recherche aus, da Bilder vom finalen Endgegner einem die Spannung rauben. Das ist in etwa damit vergleichbar, als würde man beim Schreiben einer Filmkritik das Ende verraten. Soweit geben wir Euch natürlich recht. Doch Dein Beispiel Resident Evil ist sehr problematisch. Es gibt auf der anderen Seite auch eine Informationspflicht gegenüber den Lesern. Ein Preview und vor allem ein Testbericht sollen Euch einen umfassenden Eindruck vermitteln, um die Kaufentscheidung zu erleichtern. Hierzu gehört es auch, Stimmungen näherzubringen. Doch wie können wir so etwas

# Hallo

**Fleißig, fleißig! In letzter Zeit hat der Mega Mail-Anteil wieder erheblich zugenommen. Ein Teil beschäftigt sich nach wie vor mit dem Dauerbrenner BPJS. Dieses eine Mal gehen wir auf das Thema noch einmal ein, es dürfte aber mittlerweile ziemlich ausgelutscht sein. Falls Ihr immer noch nicht bemerkt habt, sei es an dieser Stelle noch einmal gesagt: Wir sind umgezogen und haben folglich eine neue Adresse. Schickt Eure Briefe künftig an:**

**Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Mega Mail  
Franz Ludwig Str. 9  
97072 Würzburg**

vermitteln, wenn wir weder einen Endgegner präsentieren noch eine Spielszene einmal näher beschreiben? Ich denke, daß man in diesem diskussionswürdigen Bereich die goldene Mitte finden sollte. Bilder von Schlüsselszenen sollten Tabu sein, aber der Informationsauftrag muß dennoch erfüllt werden. Außerdem: Wenn wir immer nur Oberflächliches schreiben würden, werfen uns die Leser schnell vor, daß wir das Spiel gar nicht ausführlich gespielt hätten. Das Resident Evil 2-Demo ist ohnehin ein schlechtes Beispiel, da nun einmal die Waffenhändler-Szene das einzig Spektakuläre an diesem Silberling war.

**Emulator-Gefahr**

Wer wie ich gerne ab und zu im Internet surft und ein Kenner der Sze-

ne ist, hat sicher schon mitbekommen, daß die sogenannten Emulatoren (insbesondere für den Game Boy und die PlayStation) für die heimischen PCs kostenlos aus dem Internet abgerufen werden können. Doch genau bei diesen Programmen sehe ich eine große Gefahr für die Videospiele-Industrie, mit denen sich die Hersteller, egal ob Sony, Sega oder Nintendo, wohl bald ernsthaft auseinandersetzen müssen. Die Theorie klingt nicht schlecht. Man lädt sich die Emulatoren samt Software aus dem Internet bequem auf die Diskette. Ein Game Boy-Spiel benötigt nämlich nur rund 100KB, und jeder, der sich mit Computern einigermaßen auskennt, weiß, wie geradezu lächerlich wenig Speicherplatz das ist. Rein theoretisch könnte man wohl die gesamte Game Boy-Bibliothek auf einer CD bequem unterbringen. Wenn man nun den Preis eines CD-Rohlings (ca. 2,50 DM) mit dem durchschnittlichen Preis eines Game Boy-Spiels vergleicht, könnte ein cleverer User einen erheblichen Schaden anrichten - alles rein theoretisch natürlich, schließlich kann man einen PC nicht mit in die U-Bahn nehmen. Doch wie sieht es bei der PlayStation aus? Die meisten CDs besitzen zwar einen Kopierschutz, der der Brennersoftware einen CD-Fehler oder ellenlange Dateinamen suggeriert, doch der Szene-Freak weiß sich mit illegalen PS-Copy-Softwaremaschinen (sogar in Fachzeitschriften beziehbar) zu helfen, die solche Schutzmechanismen spielend aus-

hebeln. Die Raubkopiererei macht die gesamte Videospielebranche kaputt, man denke nur an den Amiga oder den C64! Doch die Versuchung liegt so nah ...

Christoph Schmitt, Kaiserslauten

Du hast schon recht, Emulatoren sind eine ziemlich verführerische Sache. Ich selbst habe auf einen PowerMac einen grandiosen Arcade-Emulator gesehen, mit dem man Pac Man & Co zocken kann. Du kannst Dir sicher sein, daß sich die Hersteller mit diesem Thema schon frühzeitig beschäftigt haben. Aufgrund der Cartridge-Technik, ge-



C&C 2 setzte einem Leser die PlayStation außer Gefecht - habt Ihr ähnliche Erfahrungen gesammelt?

**Countdown**

**Leserhits Nintendo 64**

- 1. GoldenEye 007**  
(1) 2. Monat Ego-Shooter Rare
- 2. Extreme-G**  
(3) 2. Monat Rennspiel Probe/Acclaim
- 3. Mario Kart 64**  
(4) 2. Monat Rennspiel Nintendo
- 4. Diddy Kong Racing**  
(-) 1. Monat Rennspiel Rare
- 5. Super Mario**  
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo

**Leserhits PlayStation**

- 1. Final Fantasy VII**  
(1) 3. Monat Rollenspiel Squaresoft
- 2. Tomb Raider II**  
(-) 1. Monat Action-Adv. Core Design
- 3. Resident Evil**  
(2) 10. Monat Adventure Capcom
- 4. Formel 1 '97**  
(3) 3. Monat Rennspiel Psygnosis
- 5. V-Rally**  
(-) 1. Monat Rennspiel Infogrames

**Leserhits Saturn**

- 1. Sega Touring Car Champion.**  
(1) 2. Monat Rennspiel Sega
- 2. Nights into Dreams**  
(3) 2. Monat Flug-Action Sonic Team
- 3. Sega Rally**  
(5) 9. Monat Rennspiel AM3
- 4. Resident Evil**  
(-) 1. Monat Adventure Sega/Capcom
- 5. Virtua Fighter 2**  
(-) 1. Monat Beat 'em Up AM2

**Leserhits Super Nintendo**

- 1. Super Mario Kart**  
(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo
- 2. Donkey Kong Country II**  
(2) 3. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
- 3. Zelda III A Link to the...**  
(-) 1. Monat Action-Adv. Nintendo
- 4. Breath of Fire 2**  
(-) 1. Monat Rollenspiel Capcom
- 5. Super Mario World 2**  
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo





Resident Evil 2: Wieviel Endgegner und Überraschungsmomente sollen wir anhand von Screenshots dokumentieren?

paart mit den hohen Speicherplatzanforderung, ist es jedoch bei N64-Spielen ungleich schwieriger, eine Kopierstation zu produzieren (es gibt sie in Fernost aber dennoch). Böse Zungen behaupten ohnehin, daß es im asiatischen Großraum mehr Raubkopien als Originale gibt. Für PC-User mit dem entsprechenden Insider-Wissen ist es in der Tat möglich, Raubkopien zu erstellen, was - das muß an dieser Stelle ausdrücklich betont werden - absolut illegal ist. Ob es aber eine Bedrohung für den Massenmarkt darstellt, das darf jedoch bezweifelt werden, da das Gros der PlayStation-User entweder nicht über das nötige Wissen, geschweige denn über einen PC verfügt. Der Vergleich mit dem Amiga hinkt daher etwas, da man damals für eine Raubkopie kein zusätzliches Gerät benötigt hat. Das beste Beispiel ist die PC-Software. Trotz unzähliger Raubkopien boomt nach wie vor das Geschäft mit der Unterhaltungssoftware. Natürlich haben solche Emulatoren Umsatzeinbußen zur Folge, der gesamte Markt wird dadurch aber nicht zusammenbrechen.

### PlayStation-Virus?

Als ich vor einiger Zeit das Spiel Command & Conquer 2 erworben habe, probierte ich es natürlich sofort aus. Doch plötzlich kam der Schock: Meine PlayStation erkannte den Controller nicht mehr. Auf dem Titelschirm stand: „Kein Controller eingesteckt.“ Ich probierte dann ein anderes Spiel aus, und das Pad reagierte wieder nicht. Ich fuhr danach zu meinem Freund. Wir spielten zuerst eines seiner Spiele - die PlayStation funktionierte tadellos. Doch als wie Command & Conquer 2

starteten, kam wieder die gleiche Fehlermeldung. Was noch schlimmer war: Danach gingen auch seine anderen Spiele nicht mehr! Könnte es sein, daß auf dem Spiel ein Virus ist? Bitte helft mir.

Roland Schwarz, Straß (Österreich)

Hmmm, das ist in der Tat äußerst mysteriös. Ein Virus kann es jedoch nicht sein, da er sich nur in einem RAM festhalten kann. Theoretisch könnte ein Virus also nur durch eine Memory Card übertragen werden. Ehrlich gesagt haben wir keinerlei Erklärung für diesen Vorgang. Als einzige Hilfe können wir Dich lediglich an die Virgin-Hotline verweisen (040/89 70 33 00). Vielleicht können sie Dir ja weiterhelfen. Wenn irgendein Leser bereits ähnliche Erfahrungen gesammelt hat, dann laßt uns das bitte wissen.

### BPJS-Pro?

Herzlichen Glückwunsch! Mit Ausgabe 2/98 seid Ihr das einzige Spielmagazin, das Indizierungen scheinbar gutheißt und der Prüfstelle einen Persilschein aushändigt. War Frau Kortländer wirklich sooo hübsch? Wenn es diese Prüfstelle schon im 19. Jahrhundert gegeben hätte, wäre uns sicher viel Übles erspart geblieben. Besonders die brutalen Märchen der Gebrüder Grimm wären wohl zum Wohle aller Jugendlichen in der heutigen Form nie veröffentlicht worden. Auch Frankenstein oder die Geschichten von Edgar Allan Poe hätte es nie gegeben. Gott sei Dank haben wir nun die Bundesprüfstelle, bei der drei Leuten entscheiden, welche Spiele, Literatur etc. der Rest von über 80 Millionen zu sehen bekommt. Merkwürdig ist auch die Moral der Leute, die dort arbeiten. Wasser predigen und Wein trinken, wie es Frau Kortländer vorexerziert, gehört anscheinend zum Geschäft jedes Politikers bzw. von Personen, die im Auftrag der Politik handeln - sie spielt laut eigener Aussage gerne indizierte Spiele. Ihr werdet mir nun natürlich vorhalten, daß die Bundesprüfstelle nichts verbietet und nur öffentliche Werbung untersagt. Fragt Euch doch dann einmal selbst, welche Chance ein Spiel oder Buch hat,

wenn es nicht mehr beworben werden darf. Wenn Ihr nun denkt, daß ich ein wütender Jugendlicher bin, dann stimmt das nicht. Ich bin ein wütender Vater von drei Kindern, die gerne spielen und nicht morgen gemeinschaftlich losschleichen, um Mönche nach Laras Vorbild zu meucheln, was Ihr unnötigerweise in Eurer Komplettlösung empfohlen habt. Wenn Lara die Waffen stecken läßt, greifen die Mönche auch nicht an, wie halt im richtigen Leben auch.

Matthias Zwerschke

Stöhn - das ewige Thema BPJS. Nun gelten wir schon als Befürworter dieser Einrichtung, nur weil wir objektiv über dieses Thema berichtet haben, was unserer Ansicht nach einen guten Journalismus auszeichnet. Durch das Interview wollten wir Euch in neutraler Art und Weise informieren, die Meinung könnt Ihr Euch dann selber bilden. Um es aber deutlich zu machen: Keiner von uns sympathisiert mit der BPJS, im Gegenteil, sie nervt uns ganz gewaltig, egal ob eine Indizierung nun einer Zensur gleichkommt oder nicht. Eine Indizierung schützt wenige zurecht und „bestraft“ tausende zu unrecht. Die BPJS stellt in den westlichen Demokratie-Staaten eine traurige Einmaligkeit dar, dessen Konsequenzen in der Videospielebranche weltweit bekannt sind. Alles klar? Dennoch möchte ich Dich in einem Punkt korrigieren. Es ist zwar richtig, daß lediglich drei Mitarbeiter der BPJS die Videospiele auf Inhalt sichten, am Entscheidungsprozeß sind aber wesentlich mehr Menschen beteiligt. Wenn solche Richtigstellungen stets als Verteidigung mißverstanden werden, dann ist das gewiß nicht unsere Absicht gewesen.

### 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

Wird es zu 007 Golden Eye eine Fortsetzung geben?

Gerüchtweise ist ein weiteres James-Bond-Spiel geplant, allerdings ein völlig eigenständiges, das nicht auf „Der Morgen stirbt nie“ beruht.

Könnte man eigentlich auch Nintendo 64 Demo-Module herstellen?

Natürlich, als Beilage für ein Heft wäre das aber viel zu aufwendig und teuer.

Ihr habt einmal Bomberman-Stoffmännchen verlost. Wo gibt es die denn?

Diese Bomberman-Figuren sind in Deutschland mittlerweile schwer zu bekommen. Wenn Du jemanden kennst, der nach Japan fliegt, könntest Du an die Knuddel-Figuren eventuell noch rankommen.

Warum hat der grottenschlechte Sound von Final Fantasy VII 89% bekommen?

Grottenschlecht?! Die orchestralen Soundtracks sämtlicher FF-Spieler sind unzählige Male ausgezeichnet worden und sind in Japan beliebte Audio-CDs. Du scheinst lediglich nicht auf diese Art von Musik zu stehen.

Gibt es eigentlich jemals eine Mega Fun mit Demo-CD?

Wahrscheinlich nicht. Wenn Du eine PlayStation Demo-CD haben möchtest, solltest Du Dir unser Schwestermagazin PlayStation Games zulegen.

Was bedeutet eigentlich der Kasten „Most Wanted“?

In diesem Kasten stellen wir jeweils drei Spiele vor, auf die sich die gesamte Mega Fun-Redaktion am meisten freut.

Warum bekommt man die Games, die in Deutschland nicht offiziell erhältlich sind, in Österreich in jedem Computergeschäft?

Ganz einfach, weil Österreich ein anderes Land und somit ein anderer Markt ist, oder anders ausgedrückt: Sony Deutschland ist beispielsweise nicht für Österreich verantwortlich.

Warum erscheint MK Mythologies nicht in Deutschland, es ist doch kein offizieller Nachfolger und somit nicht automatisch indiziert?

Es ist aber in etwa inhaltlich gleich mit den Vorgängern und fällt somit unter den erweiterten Paragraphen 18.

# MEGA FUN

## im Abo



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



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



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



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

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

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

Adresse des neuen Abonnenten (an die auch die Abrechnung geschickt wird): (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

- Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- N64 Memory Card (Art.-Nr. 1132)
- PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- T&T-Ordner (Art.-Nr. 995)

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)  
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)  
Konto-Nr. \_\_\_\_\_  
BLZ \_\_\_\_\_
- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

**B312**

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

# Tips & Tricks-Inhalt



## Tips & Tricks 3/98

### PlayStation

Ace Combat (Pal).....	Musikmenü.....	18
Batman Forever (Pal).....	Trick.....	32
Fantastic Four (Pal).....	Trainingsoptionen.....	32
Fighting Force (Pal).....	Cheatmenü.....	30
Frogger (Pal).....	Cheats.....	30
G-Police (Pal).....	Diverses.....	18
Hercules (Pal).....	Paßwörter.....	18
MDK (Pal).....	Waffencheats.....	32
Overboard (Pal).....	Paßwörter.....	19
Tomb Raider II (Pal).....	Cheats.....	19
WCW vs the World (Pal).....	Diverses.....	18
Z (Pal).....	Cheats/Paßwort.....	32

### Nintendo 64

Aerofighters Assault (Pal).....	Diverses.....	19
San Francisco Rush (Pal).....	Diverses.....	30

## Players Guide 3/98

### PlayStation

Ark of Time.....	1. und letzter Teil.....	28-29
Command & Conquer 2.....	2. Teil und letzter Teil.....	20-24
Riven.....	1. und letzter Teil.....	25-27

## Rückblick

### Tips & Tricks 1/98

#### PlayStation

Croc (PAL).....	Paßwort.....	3
Dynasty Warriors (Presse).....	Sun Shang Xiang.....	2
Frogger (PAL).....	Tips.....	32
Nightmare Creatures (Presse).....	Diverses.....	2

#### Nintendo 64

Clayfighter 63 1/3 (PAL).....	Diverses.....	3
Extreme-G (PAL).....	Cheat/Super-Bikes.....	3
Tetrisphere (US).....	Diverses.....	2

#### Saturn

Enemy Zero (JAP).....	Duschszene?.....	2
Manx TT (PAL).....	Tantalus.....	2

### Players Guide 1/98

#### PlayStation

Baphomets Fluch 2.....	2. und letzter Teil.....	28-30
Oddworld Abe's Oddysee.....	3. und letzter Teil.....	22-27
Tomb Raider II.....	1. Teil.....	4-20

### Tips & Tricks 2/98

#### PlayStation

Abe's Oddysee (Pal).....	Levelanwahl.....	3
Agent Armstrong (Pal).....	Cheats.....	16
Command & Conquer 2 (Pal).....	Cheats.....	2
Cool Boarders (Jap).....	Mirrormode.....	16
Formel 1 '97 (Pal).....	Namen.....	2
Lost World (Pal).....	Diverses.....	3
Nuclear Strike (Pal).....	Cheats/Paßwörter.....	3
Pandemonium 2 (Pal).....	Paßwort.....	2
Warcraft 2 (Pal).....	Paßwörter.....	2

#### Nintendo 64

Extreme-G (Pal).....	Superpaßwort.....	3
----------------------	-------------------	---

#### Saturn

Lost World (Pal).....	Paßwörter.....	3
-----------------------	----------------	---

### Players Guide 2/98

#### PlayStation

Command & Conquer 2.....	1. Teil.....	14-15
Tomb Raider II.....	2. und letzter Teil.....	4-11

#### Nintendo 64

Diddy Kong Racing.....	1. und letzter Teil.....	12-13
------------------------	--------------------------	-------

PlayStation (Pal) Paßwörter

## Hercules

**Legende:**

Die Symbole auf den Vasen sind folgendermaßen abgekürzt:

- |   |   |
|---|---|
| <b>BU</b> = Kopf                                    | <b>HE</b> = Helm                              |
| <b>ME</b> = Medusa (Frauenkopf mit Schlangenhaaren) | <b>LC</b> = Wolke                             |
| <b>HY</b> = Hydra (mehrköpfige Riesenschlange)      | <b>MI</b> = Minotaurus (Mensch mit Stierkopf) |
| <b>CE</b> = Centaur (Pferd mit Menschenkopf)        | <b>SO</b> = Soldat                            |
| <b>CL</b> = Wolke im Kreis                          | <b>PE</b> = Pegasus (geflügeltes Pferd)       |
|   | <b>AR</b> = Bogenschütze                      |

Die Paßwörter sind in der Reihenfolge der Schwierigkeitsstufen nacheinander angegeben. Also Anfänger/Fortgeschrittene/Helden.  
 Der Heldenparcours: **BU ME PE PE - HY ME CL ME - CL HY HE LC**  
 Im Wald der Zentauren: **LC CL LC AR - CE BU MI AR - LC CL SO SO**  
 Theben erleben und sterben: **AR SO HY LC - CE CL HY BU - MI ME HY ME**  
 Die Hydra: **PE CL LC AR - CL HE CL SO - ME SO PE CL**  
 Die Grotte der Medusa: **CE HE HY LC - AR PE AR CE - HY SO PE CE**  
 Kampf dem Zyklopen: **PE CE CE HY - NE PE BU AR - HE PE MI ME**  
 Der Flug der Titanen: **PE PE HE CL - SO CL CL CL - HY PE PE HE**  
 Schlund der unendlichen Qualen: **xx xx xx xx - ME SO CE PE - SO BU ME CL**  
 Im Sog der Seelen: **xx xx xx xx - SO LC SO CE - CL ME HE HY**  
 Endsequenz: **LC ME PE CL - PE SO CE SO - CE ME HE HY**

PlayStation (Pal) Diverses

## WCW vs the World

**Alternatives Outfit einiger Wrestler:**

Wählt den Charakter mit Start aus anstatt mit X.

**Altes Outfit:**

Wählt Ihr mit der Start-Taste folgende Wrestler: Hulk Hogan, Sting oder Masahiro Chino, treten diese in ihrem alten Outfit an.

**Versteckte Wrestler:**

**The Giant:**

Hierzu müßt Ihr alle Leagues mit einem Heavyweight Wrestler gewinnen. Daraufhin wird eine zusätzliche Super Heavy League anwählbar. Durchspielt diese und besiegt den Giant.

**Tiger Mask:**

Hierzu müßt Ihr alle Leagues mit einem Lightweight/Junior Weight Wrestler gewinnen. Daraufhin wird eine Super Junior League anwählbar. Durchspielt diese und besiegt Tiger Mask.

**Jeff Jarrett:**

Gewinnt die WCW League mit irgendeinem Wrestler.

**Grizz Lee:**

Gewinnt die Independent Union Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

**Le Mascarade:**

Gewinnt die Samurai Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

**Major Tom:**

Gewinnt die Empire Wrestling League mit irgendeinem Wrestler.

**Steel Talon:**

Gewinnt die Neo-Strong League mit irgendeinem Wrestler.

**Shanghai:**

Gewinnt die Dead or Alive League mit irgendeinem Wrestler.

PlayStation (Pal) Diverses

## G-Police

**Waffencheat:**

Drückt nach dem Missionsbriefing gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + O + Δ + □ + ←. Daraufhin sollte ein Jingle bestätigen, daß Euch für die nächste Mission alle Waffen sowie reichlich Munition zur Verfügung stehen. Allerdings kann NUR die darauffolgende Mission gespielt werden.

**Versteckte Missionen:**

Gebt als Paßwort **PANTALON** ein. Das Wort Cheat erscheint unten rechts. Nun wählt Ihr die Trainingsmissionen aus. Hier sind nun sechs zusätzliche Geheim-Missionen anwählbar, welche noch mehr Spielspaß bergen.

**Paßwörter:**

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 2: OLEFGLPI  | 19: BIONIC   |
| 3: WDWZTYQI  | 20: TSLATER  |
| 4: STXGIDEA  | 21: IAINTHOD |
| 5: WZKVOFFA  | 22: JONRITZ  |
| 6: GRXJTYGA  | 23: CLAIREC  |
| 7: IMWGTDXI  | 24: STEVEBOT |
| 8: YMPCUZYI  | 25: ANGUSF   |
| 9: YWVFHNAJ  | 26: EUANLEC  |
| 10: WNLUJSB  | 27: EDFIRE   |
| 11: UGSIBPNA | 28: STUBOMB  |
| 12: KIMBCHS  | 29: THONBOY  |
| 13: ANDYMAC  | 30: JIMMAC   |
| 14: YERMAN   | 31: PUGGER   |
| 15: OLLIEB   | 32: ROSSCO   |
| 16: THEYOLK  | 33: CAKEBOY  |
| 17: TONYMASH | 34: NIKNAK   |
| 18: ANDYCROW | 35: SAGLORD  |

PlayStation (Pal) Musikmenü

## Ace Combat 2

Spielt das Game durch, und zwar mit einem höheren Rang als First Leutnant. Daraufhin wird im Optionsmenü der zusätzliche Punkt Musik Test anwählbar.

## Tip des Monats

Games zu gewinnen!

Diesen Monat ereilt eine Anerkennung in Form eines Games, gestiftet vom Theo-Kranz-Versand Würzburg, folgende vier Leser: Robert Potkova aus Bad Lippspringe, Sascha Gerhards aus Lohmar, Christian Klein aus Freigericht-Altenmittlau sowie Falk Hofmann aus Lauchhammer-Süd. Doch könnte mein Fach mit Euren Zuschriften noch mehr Futter vertragen. Schreibt deswegen Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Helpline, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Vom kleinsten Hinweis bis zur telefonbuchdicken Komplettlösung ist uns alles willkommen. Wie immer ist der Rechtsweg natürlich ausgeschlossen.

**MEGA FUN**

Theo  
**KRANZ  
VERSAND**

## PlayStation (Pal) Cheats

## Tomb Raider II

Alle Waffen sowie 50 zusätzliche große und kleine Medi-Packs erhalten Ihr folgendermaßen: Während des Spiels macht Ihr mit Lara einen

- kleinen Schritt nach links
- kleiner Schritt nach rechts
- kleiner Schritt nach links
- kleiner Schritt nach hinten
- kleiner Schrittt nach vorne
- dreimal im Kreis drehen
- Rückwärtssalto mit halber Drehung.

In der Padbelegung mit der Steuerungsart 1 würde dies folgendermaßen aussehen: L2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und zusammen ↓ + □ + ○ drücken.

Ihr müßt etwas Timing beweisen, aber mit Übung klappt es. Als Belohnung winken immerhin mehrere Waffen mit 5000 Schuß Munition, Medi-Packs und Fackeln.

**Levelskip:**

Funktioniert im Prinzip genauso wie der Waffencheat, nur muß Lara hier einen Vorwärtssprung mit Drehung machen. In der Steuerungsart 1 würde das folgendermaßen aussehen: L2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ drücken. Wobei auch hier wieder das richtige Timing gefragt ist.

**Explodierende Lara:**

Etwas unsinnig, aber wem es Spaß macht, der kann Lara in die Luft gehen lassen. Allerdings ist das Spiel dann beendet. Dies funktioniert in der Steuerungsart 1 so: L2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + ○ eingeben.

Übrigens kann man den Butler im Trainingslevel in der Küche einsperren, also quasi kaltstellen. Hierzu betretet Ihr Laras Haus und lauft in die Küche. Im hinteren Bereich befinden sich die Spülbecken. Hier öffnet Ihr die Kühlkammer und wartet, bis er kommt. Überspringt ihn und schließt die Zelle. Allerdings dauert es eine Weile, bis dieser hinter Lara in die Küche kommt.

## PlayStation (Pal) Paßwörter

## Overboard

1. Anker/Anker/Anker/Anker/Anker/Anker
2. Galeone/Schädel/Fisch/Anker/Galeone/Anker
3. Galeone/Anker/Schädel/Galeone/Anker/Fisch
4. Schädel/Galeone/Fisch/Anker/Anker/Galeone
5. Fisch/Fisch/Anker/Galeone/Schädel/Anker
6. Schädel/Anker/Anker/Fisch/Anker/Galeone
7. Fisch/Anker/Galeone/Galeone/Galeone/Schädel
8. Anker/Fisch/Galeone/Schädel/Schädel/Fisch
9. Galeone/Schädel/Schädel/Fisch/Anker/Schädel
10. Fisch/Schädel/Anker/Fisch/Schädel/Fisch
11. Fisch/Fisch/Galeone/Schädel/Fisch/Galeone
12. Galeone/Anker/Galeone/Fisch/Anker/Fisch
13. Schädel/Schädel/Anker/Galeone/Fisch/Fisch
14. Galeone/Anker/Schädel/Fisch/Fisch/Anker
15. Schädel/Galeone/Schädel/Schädel/Fisch/Galeone
16. Galeone/Fisch/Galeone/Fisch/Galeone/Anker
17. Anker/Galeone/Fisch/Schädel/Fisch/Galeone
18. Fisch/Galeone/Anker/Schädel/Galeone/Fisch
19. Galeone/Fisch/Schädel/Anker/Anker/Schädel
20. Schädel/Galeone/Anker/Fisch/Galeone/Schädel

## Nintendo 64 (Pal) Diverses

## Aerofighters Assault

**Outfit:**

Das alternative Outfit der Flieger erhaltet Ihr im Main Game, Practice und Boss Attack Mode, indem Ihr die gewünschte Maschine bestätigt und die R-Taste drückt.

Im Deathmatch haltet Ihr die R-Taste gedrückt und sucht Euch eines der vier Originale aus.

**Spanky:**

Um an diesen Charakter zu gelangen, müssen alle Bonusmissionen absolviert werden.

**Feindliche Flugzeuge benutzen:**

Dies funktioniert nur im Deathmatch. Allerdings müßt Ihr hierzu die regulären Missionen durchzocken. Insgesamt dürften sechs Maschinen anwählbar werden.

**Bonus-Flugzeug:**

Im Startscreen mit der Aufforderung „Press Start“ drückt Ihr auf dem Joypad folgende Tasten: C←, C↓, C→, C↑, C←, C→, C↓. Daraufhin wird in der Pilotenauswahl rechts eine zusätzliche Maschine mit dem Charakter Mao Mao anwählbar.



## Die Spiele-Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	0211-5233222	24h/Tag
Activision:	06107-930100	Mo.-Fr. 10.00-17.00
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06107-945145	Mo.-Fr. 15.00-18.00
Disney Interactive:	069-66568555	Mo.-Fr. 11.00-19.00; Sa. 14.00-19.00
Electronic Arts:	02408-940-555	Mo.-Fr. 10.00-12.00 und 13.00-17.00
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer Feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo., Di., Do., Fr. 15.00-18.00
Konami:	0221-612352	Mo.-Fr. 17.00-20.00
Micropose:	05241-946480	Mo., Mi. 14.00-17.00
Mindscape:	0208-89924124	Mo., Mi. 15.00-18.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Philips Media:	040-23629100	Mi., Fr. 14.00-20.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sony C.E./Psygnosis:	0190-578578	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Sony PlayStation		
(techn. Hilfe):	069-66543300	Mo.-Fr. 9.00-19.00
Time Warner		
Interactive:	040-27855306	Di., Mi., Do. 15.00-18.00
Virgin:	040-391113	Mo.-Do. 14.00-18.00
Viacom New Media:	0130-820115	Mo.-Fr. 9.00-17.00

PlayStation (Pal)

# Command & Conquer 2

Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe die ersten neun Missionen der alliierten Seite erläutert haben, folgen in dieser Ausgabe die restlichen Missionen

**ALLIIERTE SEITE**



**Mission 10: „Atomare Gefahr“**

Stalin bedroht die Welt mit atomarer Gewalt. Eure Aufgabe besteht jetzt darin, die gewaltige sowjetische Anlage zu zerstören und das Kommandozentrum zu besetzen. Ihr startet südwest-

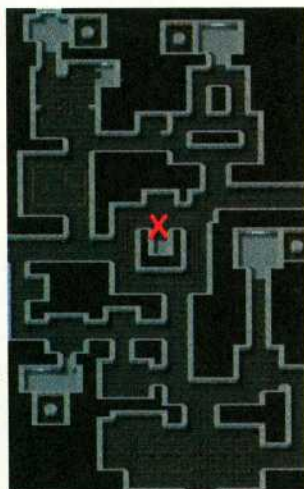
lich auf der Karte und solltet erst einmal eine gewaltige Basis aufbauen. Achtet darauf, die Gebäude in ihr etwas zu zerstreuen, um Eure Sammler auf ihren Weg nicht allzu arg zu behindern. Produziert dann genug Fahrzeuge und Cyborgs und sichert erst einmal die Zugänge. Auch hier schützen die Rak Zeros hervorragend vor Luftangriffen. Dann attackiert Ihr mit einigen Kampfhelikoptern die verstreuten Einheiten der Sowjets und deren Sammler. Komischerweise produziert die gegnerische CPU keine weiteren, nachdem Ihr einige Male die Sammler zerstört habt. Vernichtet dann nach und nach die Kraftwerke des Gegners, um somit den Teslaspulen die Energie zu entziehen. Laßt jedoch die Finger von dem Basisabschnitt, in welchem die Abschubrampen sind. Sobald Ihr diese angreift, werden Atomraketen abgefeuert. Diesen Part der Verwüstung übernimmt Ihr erst zu Ende der Mission. Besetzt (nicht zerstören!) dann noch das HQ, und die Mission ist erledigt. Es folgt dann der Einsatz im Zentrum.

Paßwort: X9FJZVJ21

**Mission 11: „Schalten Sie die feindlichen Kontrollzentralen aus“**

Bleibt zu Beginn der Mission stehen und laßt die ersten Angriffe abflauen. Solange Ihr Euren Trupp ruhig verbleiben laßt, passiert diesem nicht viel. Nun müßt Ihr Euch erst einmal nach Süden durchschlagen. Nehmt hierzu ca. vier Schützen sowie einen Spion und tastet Euch vorsichtig vor. Im Süden befindet sich ein größeres freies Gelände, auf welchem gegnerische Panzer parken. Dort trifft Ihr auf Tanja, welche Euch bei der Mission hilft. Um sie besser zu schützen, solltet Ihr sie stets vom Mechanobot begleiten lassen. Bedenkt, daß ihr Tod die Mission als fehlgeschlagen beendet, also paßt auf sie auf! Schickt dann stets einen Spion vor, der zuerst das Gebiet erkundet, und rückt mit den restlichen Einheiten vor. Es befinden sich stets zwei Schaltzentralen im Westen und im Osten. Geht stets mit äußerster Vorsicht vor. Den penetrant nervenden Flammenturm zu sprengen schafft Tanja nur, wenn ihre Lebensleiste auf Maximum ist. Eure Truppen sind allgemein in dieser Mission schwach bemessen, und so solltet Ihr stets immer wieder einen kleinen Rückzug zwischendrin einlegen und verwundete Kräfte mit dem Mechanobot heilen.

Paßwort: T3BB8N0GJ



**Mission 12: „Räumen Sie die Wolga frei“**

In dieser Mission startet Ihr mit zwei MBFs. Eines errichtet an Ort und Stelle einen Stützpunkt, während das andere für später aufgehoben wird. Um Euch gegen die Luftangriffe zu verteidigen, solltet erneut Rak Zeros eingesetzt werden. Außerdem solltet Ihr eine Werkstatt errichten, auf welche



Ihr das aufgesparte MBF stellt. Hierdurch werden Schäden, die durch Luftangriffe verursacht wurden, sofort repariert, und Ihr könnt Euch des Fahrzeugs sicher sein. Dann wird erst einmal fleißig eine große Schlagkraft aufgebaut. Auch Helikopter sollten gebaut werden. Stoßt dann nach Norden vor und vernichtet da den feindlichen Stützpunkt. Das zweite MBF wird danach am Flußufer aufgestellt und mehrere Werften errichtet, die erst einmal Kanonenboote produzieren, die das Gewässer von unliebsamen U-Booten säubern. Danach werden mit mehreren Zerstörern das östliche Ufer attackiert und die nahen Gebäude zerstört. Die Helikopter greifen hierbei kombiniert mit an. Baut dann ein Landungsboot und setzt ca. 10 Panzer über, welche das Gelände aufdecken und angreifende Gegner zu dem Mündungsfeuer der Zerstörer locken. Sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, müßt Ihr auch noch die Teslaspulen auf der kleinen Insel in der Flußmitte vernichtet haben. Hierzu solltet Ihr erst einmal alle Kraftwerke des Gegners geplättet haben, um besser heranzukommen. Die Helis vernichten derweil die sowjetischen Sammler, während der Schiffskonvoi sicher die Wolga durchkreuzt. **Paßwort: 17DUIKEQ7**

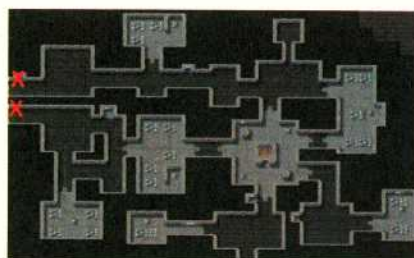


**Mission 13: „Operation Eiserner Vorhang“**

Ihr werdet im Süden abgesetzt und solltet sofort eine schlagkräftige Basis aufbauen. Sichert die Basis nach Osten sowie nach Westen. Es existieren zwei feindliche Lager, wobei sich eines im Nordosten und das andere im

Nordwesten befindet. Hierdurch lauft Ihr stets Gefahr, in die Zange genommen zu werden. Bedenkt dies bei Eurem Truppenaufbau. Durch den „Eisernen Vorhang“ tauchen nun immer wieder Mammutpanzer auf, die für kurze Zeit unverwundbar sind. Deswegen empfiehlt es sich, Verteidigungsstellungen ein gutes Stück außerhalb der Basis zu plazieren, um nicht Gefahr zu laufen, daß ein solcher Mammutpanzer im eigenen Lager wütet. Greift mit Euren Truppen zunächst das Lager im Nordosten an, da dieses nicht so stark gesichert ist, und nehmt dort das Techzentrum ein. Setzt auch wieder Helis zum Angriff ein. Dann wird die andere Basis angegangen. Startet einen Scheinangriff von Süden und schlägt dann mit geballter Kraft von Westen her an. Vernichtet mit den Tanks die Luftabwehr und laßt die Helis die Kraftwerke angehen. Die Teslaspulen sollten nicht angetastet werden, da diese ungeheuer viel Energie ziehen und deswegen bei Strommangel sowieso nicht funktionieren. Jedoch wird durch diesen Zustand die gesamte Verteidigung lahmgelegt. Habt Ihr die Basis überrannt, widmet Ihr Euch den Missionszielen.

Paßwort: BUQ1ASYTY



#### Mission 14: „Die unterirdische Waffenfabrik“

Absoluter Zeitdruck bestimmt diese Mission. Insgesamt gilt es, acht Generatoren mit Sprengladungen zu versehen. Und wegen dem Zeitlimit gilt es auch, keine Zeit zu verlieren. Versucht nicht, den Überblick zu verlieren, und schaut Euch die Karte erst genau an. Ihr startet mit zwei Trupps, wobei der südliche fünf Generatoren übernehmen muß. Paßt auf die Flammentürme auf und sucht die Schalter, womit diese abgeschaltet werden. Allerdings müßt Ihr mit beiden Truppenteilen kombiniert vorgehen, da oft der obere Trupp nur an die Schalter gelangt, welche die Flammentürme deaktivieren, die dem unteren Trupp das Leben schwer machen. Achtet aber darauf, daß Eure Cyborgs nur gesichert an den Pulten fummeln sollten, da ein Verlust die Mission zum Scheitern verurteilen kann. Auch gilt es, permanent die Sanitäter zum Einsatz zu bringen. Versucht, vorausschauend vorzugehen, auch wenn dies nicht gerade einfach ist. Aber wer die Karte genau studiert, der bewältigt auch diese Mission. Hier rächt es sich allerdings, daß C&C 2 auf der PS nicht während den Missionen gespeichert werden kann.

Paßwort: 9BFDSSU2G



#### Mission 15: „Moskau sehen und zerstören“

Hier empfiehlt es sich, erst einmal die Geschwindigkeit des Spiels herabzusetzen. Dann sofort mit den drei Helden nach unten zu laufen, da die Fässer oberhalb in die Luft gehen.

Solltet Ihr den Laster erwischen können, dann raubt ihn mit den Dieben aus, denn hier winkt Geld. Und Tanya vernichtet die herumlaufende Infanterie. Beachtet im gesamten Abschnitt, daß sich Infanteristen hinter den Bäumen verstecken. Begeht Euch auf den Weg nach Westen, wobei Ihr jede Deckung nutzen solltet. Ihr kommt an einer Ölquelle und einem Mauerstück bei einer Furt vorbei. Begeht Euch hier links vom Gebirge nach Norden, bis Ihr die gegnerische Basis findet. Beseitigt hier die Infanterie und die Kraftwerke. Daraufhin erscheint ein sowjetischer Heli, welcher Truppen absetzt. Aber das dürfte für Euch mittlerweile kein Problem mehr sein. Laßt nun die Diebe das gegnerische Geld aus den Silos stehlen. Achtung, daraufhin verkauft die CPU die Gebäude, was einen wahren Infanteristensturm auslöst.

Nun geht es richtig los. Im Nordosten erhaltet Ihr nun Euer MBF, um eine Basis zu errichten. Achtet auch wieder zunächst mehr auf defensive Maßnahmen. Luftabwehr in Form von Rak Zeros weitläufig um die Basis plazieren. Sorgt dann für mehrere Sammler, da der Gegner seine Angriffe auf diese lenkt. Macht Euch auf einen schweren Verteidigungskampf gefaßt. Eine Chronos zu bauen bringt nicht viele Vorteile, produziert daher mit dem gesparten Geld lieber Panzer. Steht Eure Verteidigung und Eure Geldmittel erlauben es, dann wird eine Heliflotte aufgebaut, die mindestens aus zehn Einheiten bestehen sollte. Mit dieser wird dann die gegnerische Basis gnadenlos attackiert. Nebenbei stößt Ihr die sowjetischen Sammler auf und vernichtet diese, um Stalins Basis den Geldhahn abzudrehen. Achtet darauf, daß die CPU bei Geldmangel Gebäude verkauft und mit den übrigbleibenden Einheiten Eure eigene Basis untergraben will.

Sobald Ihr eine entsprechende Streitmacht aufgebaut und den Gegner sturmreif geschossen habt, marschieret Ihr ein und vernichtet Stalins Träume von der Weltherrschaft.

Paßwort: Keines, es folgt der Abspann der alliierten Seite.

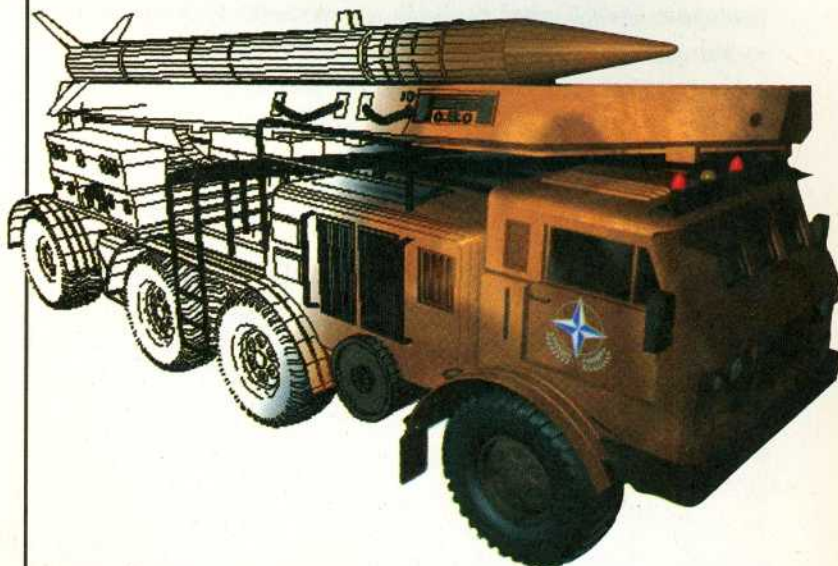
## SOWJETS



#### Mission 01: „Zerstören Sie die alliierten Truppen“

Hier gibt es im Prinzip nicht sehr viel zu beachten. Greift mit den Yak-Jägern an und zerstört alles, was nicht zur sowjetischen Seite gehört. Vergeßt nicht, auch die Bauernhöfe zu vernichten. Die Luft-Boden-Truppen benutzt Ihr, um das Gelände zu erkunden. Die Vernichtungsarbeit überlaßt Ihr jedoch den Yaks.

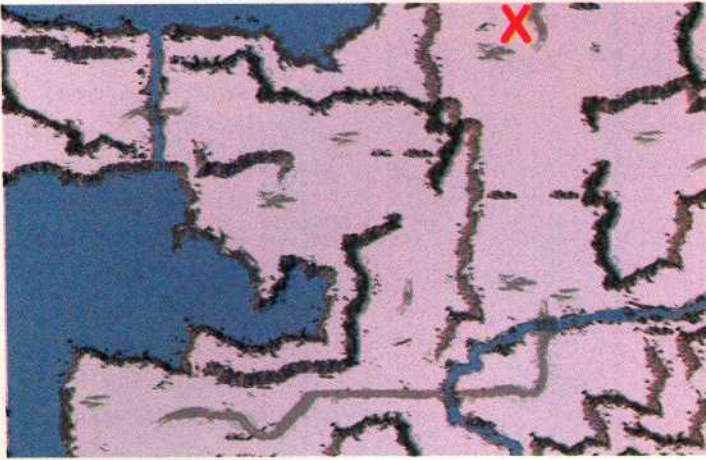
Paßwort: 17DCOSNDF



#### Mission 02: „Verteidigen Sie die Basis und vernichten Sie den Gegner“

Zu Levelbeginn vernichtet Ihr zuerst die Brücke westlich der Basis, indem Ihr die Fässer hochgehen laßt. Dann baut Ihr eine Erz-Raffinerie, ein Kraftwerk, Kasernen und eine Hundehütte. Sichert die Zugänge zu Eurem Lager oben und unten. Baut dann zwei Yaks und stoßt mit einzelnen Truppen vor, um das gegnerische Lager auszukundschaften. Laßt die Yaks die Geschütze vernichten. Vorher sollten jedoch einige Hunde die Wachen erledigen. Dann stoßt Ihr gleichzeitig von beiden Furten aus mit einer Streitmacht vor und plättet den alliierten Stützpunkt.

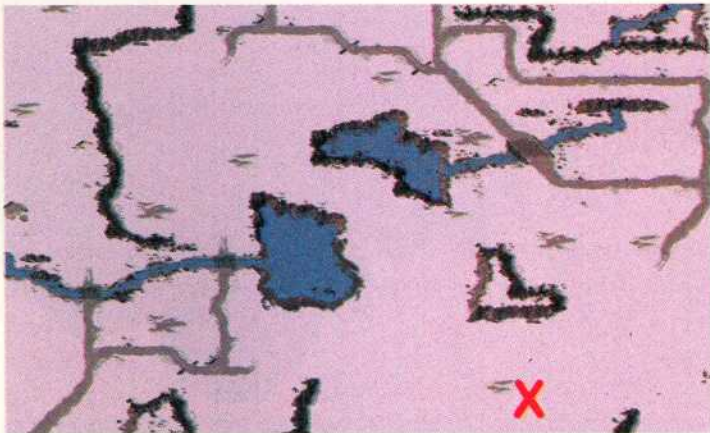
Paßwort: FEUZDOKY3



#### Mission 03: „Vernichten Sie den Spion“

Führt die Hunde nach Süden. Vor dem Stacheldraht geht es nach rechts weiter. Lauft dorthin und erledigt die feindlichen Cyborgs. Daraufhin erscheinen eigene Truppen aus dem Haus. Laft nun nach links und beschießt dort die Fässer. Die folgende Explosion vernichtet den Bunker, und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen. Folgt einfach dem Weg. Achtet jedoch darauf, daß immer wieder feindliche Truppen angreifen. Deswegen solltet Ihr vorsichtig agieren. Bildet nach Möglichkeit zwei Gruppen, um eine Reserve zu haben.

Paßwort: LZRJAOFYR



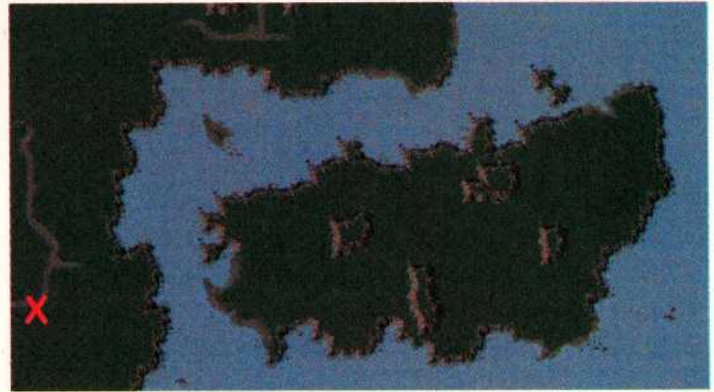
#### Mission 04: „Angriff“

Ihr startet im Südosten des Gebietes. Etwas westlich befinden sich reiche Erzvorkommen, neben denen Ihr sofort Eure Basis aufbaut. Stellt die Erz-Raffinerie ruhig ganz nahe an das Vorkommen. Von Norden her versuchen nun die Alliierten, immer wieder zu attackieren. Baut Eure Verteidigung deswegen zunächst dorthin aus. Stoßt dann mit einigen Panzern nach Norden vor und schaut, welche Furt der Gegner bevorzugt benutzt. Habt Ihr dieses erkundet, sichert Ihr die Furt mit starken Verbänden. Die CPU wird nur noch selten einen anderen Weg benutzen. Aber Ihr könnt dies natürlich machen! Umgeht das Lager im Norden und greift den Gegner von hinten an. Vernichtet ein paar Einheiten und verlaßt das Lager. Somit lockt Ihr die ahnungslosen alliierten Truppen in einen Hinterhalt, den Ihr vorher aufgebaut habt. Das Gebiet um die kleine Brücke eignet sich übrigens sehr gut hierzu. Ist der Gegner seiner Sammler entledigt, könnt Ihr die Basis aufreißen.

Paßwort: 7YYG5WMJF



48 Mega Fun 3/98



#### Mission 05: „Inselbesetzung“

Ihr startet im Südwesten der Karte. Baut zunächst in gewohnter Form eine Basis auf, bedenkt aber, Eure Geldmittel noch für einige Schiffe zurückzuhalten. Ein alter Trick hierbei ist der, einige Panzer auf Erzvorkommen zu plazieren. Somit können die Sammler nicht alles abgrasen, und es wächst immer wieder Erz nach. Da man nun vor der Aufgabe steht, eine Werft zu bauen, die eigene Basis jedoch nicht an einem offenen Strandstück liegt, ist man gezwungen, die gegnerische Basis im Norden zu übernehmen. Versucht nicht, mit Euren Fahrzeugen zu Beginn Eure Basis schon im Norden zu errichten. Dieser Versuch ist einfach wegen zu starker Feindberührung zum Scheitern verurteilt. Errichtet dann eine Werft und laßt diese durch U-Boote bewachen. Legt Euch auch einige Flugfelder zu (vier Stück sollten es schon sein). Erkundet nun das Gewässer mit weiteren U-Booten und versucht, möglichst viel der Karte durch die Spionageflugzeuge aufzudecken. Schaut, welcher seichte Punkt der Insel sich am besten zur Landung eignet (kann variieren). Und versucht, dort mit Verbänden Fuß zu fassen. Versichert Euch jedoch vorher, ob Ihr alle feindlichen Schiffe auf Grund geballert habt! Ansonsten sind Eure Landungsboote diesen hilflos ausgeliefert! Sammelt dann zunächst erst einmal einen Panzerverband von mindestens zwanzig Einheiten an der Landungsstelle, bevor Ihr die Alliierten angreift. Eine andere Möglichkeit ist es, ein MBF mit auf die Insel zu nehmen und dort eine Basis zu errichten. Oder Ihr versucht, mit der Luftwaffe die Basis sturmreif zu schießen. Dies ist Euch überlassen. Ach ja, vergeßt nicht, eine Radarstation zu besetzen, denn in der Hitze des Gefechtes wird diese schnell mal versehentlich vernichtet.

Paßwort: RMVQHII8L



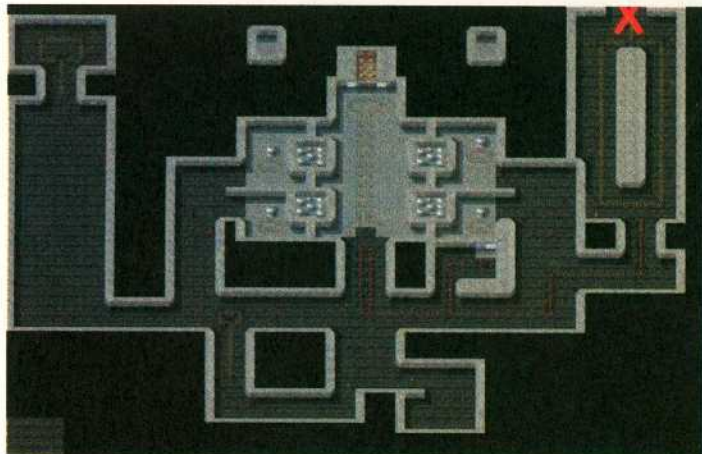
#### Mission 06: „Beschützen Sie den Konvoi“

Baut sofort eine Basis auf, Kraftwerk, Erz-Raffinerie und eine Waffenfabrik. Der Gegner wird sehr schnell mit starken Angriffen beginnen. Bringt deswegen die Lastwagen (= der Konvoi) in Sicherheit. Wie Ihr auf der Karte seht, führt nur eine Brücke auf die andere Seite, und die ist sehr stark bewacht. Ihr habt zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr schafft es, die vorgelagerte alliierte Basis zu vernichten und die Panzer, die auf der Brücke warten, mit Schützen



von eben dieser wegzulocken. In diesem Falle baut Ihr eine Luftstreitmacht, deckt mit dem Spionageflugzeug die Karte auf und bombt die Gegner weg. Oder Ihr vernichtet die Brücke dadurch, daß Ihr die Panzer attackiert, versehentlich (was meistens auch passiert, da die Panzer penetrant wachbedürftig sind). In diesem Falle solltet Ihr ein Gebäude der vorgelagerten alliierten Basis verschonen. So daß Ihr es erobern könnt und hiermit die Möglichkeit habt, eine Werft zu bauen. Mit dieser produziert Ihr U-Boote, die den Seeweg freiräumen, und einen Transporter, der Euch übersetzt. Aber auch in diesem Fall empfiehlt es sich, zuerst mit Flugzeugen die Gegner wegzubomben.

**Paßwort: P1ATR8VHO**



#### Mission 07: „Verhindern Sie eine Kernschmelze“

Auch hier empfiehlt es sich, die Geschwindigkeit VORHER zu reduzieren. Sofort zu Beginn MÜSST Ihr die Infanteristen nach rechts bringen, da mehrere Fässer explodieren. Geht gleich nach unten weiter. Versucht hierbei, das letzte untere Faß zu beschießen, um die Verfolger zu vernichten. Unten befreit man die Verstärkung, und links rettet man die Invasoren, bevor diese erschossen werden. Versucht nun, mit Hilfe der weiteren Fässer die restlichen alliierten Truppen auszulöschen. Lauft nun nach oben und sucht Tanja und ihre Begleiter. Vermeidet zunächst eine Konfrontation. Schickt erst die Invasoren in die vier Kühltürme. Und versucht, derweil mit den Infanteristen und den Hunden die Kommandozone einzunehmen. Ist dies geschafft, wird der letzte Invasor vor dem Hauptcomputer in der Kommandozone platziert. Sind alle Invasoren sicher angekommen und aktiv, werden Flammentürme sichtbar, die ihr böses Werk aufnehmen und Tanja brutzeln.

**Paßwort: HFZ54RNUC**

#### Mission 08: „Säubern Sie Elba“

Baut zu allererst eine Cyborgfabrik und beginnt, Schützen herzustellen, um die angreifenden Einheiten zurückzuschlagen. Kurz darauf treffen auch



schon Verstärkungen ein. Nun sichert Ihr die Basis und beginnt, eine Erz-Raffinerie zu bauen. Konzentriert Euch zunächst darauf, die Basis auszubauen und Panzer und Infanteristen herzustellen. Auch ein Flugplatz wäre angebracht. Ihr braucht vorerst keine Jagdflugzeuge herzustellen. Vielmehr kann mit seiner Hilfe (Spionageflugzeug) erst einmal die doch recht große Karte erkundet werden. Ihr werdet feststellen, daß sich die gegnerischen Verbände im Nordwesten konzentrieren. Wartet jedoch erst ab, bevor Ihr angreift. Nach einiger Zeit startet die CPU eine Großoffensive. Postiert deswegen Eure eigenen Einheiten entsprechend und macht die Zugänge zu Eurer Basis dicht. Solltet Ihr nach diesem Angriff noch genügend Einheiten besitzen, greift Ihr den kleineren Stützpunkt, der der großen Basis vorgelagert ist, an und versucht, ihn zu vernichten. Danach baut Ihr erst wieder eine Streitmacht auf. Nun solltet Ihr Euch auch mehrere Flugplätze und Yaks zulegen und die Sammler der Alliierten mit Dauerangriffen eindecken, solange sie außerhalb der Reichweite der Luftabwehr Erz sammeln. Versucht nicht, das Hauptlager aus der Luft anzugreifen, da dieses eine extrem starke Flakabwehr besitzt. Vielmehr sollten schnelle Verbände erst diese Verteidigung zu Land ausschalten, und dann dürfen die Yaks die wichtigsten Gebäude vernichten.

Schon zu Levelbeginn besitzt Ihr eine Werft. Solltet Ihr Geld übrig haben, wird die Bewachung dieser von mehreren U-Booten übernommen. Und erst nachdem zu Land die Übermacht ergriffen wurde, kann die Flotte des Gegners auf den Grund geschossen werden.

**Paßwort: 1PMRW6JEQ**



#### Mission 09: „Vernichten Sie den LKW!“

Verteidigt zuerst Eure Basis und repariert sofort alle Gebäude. Nachdem Waffen- und Cyborgfabrik fleißig Einheiten ausspucken, müssen einige Flakstellungen gebaut werden.

Alliierte Helis machen sich nämlich schon bald über die Basis her. Baut Eure Taktik zunächst auf aktiver Verteidigung auf. Stellt mindestens drei Sammler her, um Euren gewaltigen Devisenbedarf zu decken. Ist Eure Basis entsprechend abgesichert, werden Flugplätze und Yaks gebaut. Deckt mit den Spionageflugzeugen die Karte auf und sucht den nördlichen Bereich ab. Am mittleren Nordrand der Karte befindet sich ein Gebäude, in welchem der gesuchte LKW versteckt wurde. Haltet nach diesem Ausschau. Mit Fallschirmspringern kann nun dieses Gebäude recht schnell zerstört werden und der in ihm befindliche Laster dazu. Eventuell können auch die Yaks das Gebäude schon vorher in den roten Bereich schießen. Wer will, kann auch die brachiale Methode benutzen und nach Norden mit starken Panzerverbänden durchstoßen. Paßt aber auf, der Laster versucht zu entkommen. Haltet also schnelle Verbände parat, um ihn abzufangen.

**Paßwort: DV7WUUY5E**

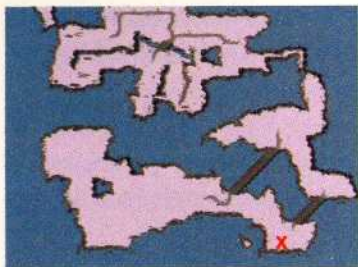


#### Mission 10: „Bringen Sie den Konvoi durch!“

Mindestens ein Laster muß den linken Rand der Karte erreichen. Das ist leichter, als man zuerst annehmen könnte. Komischerweise attackieren die alliierten Einheiten nur unsere Panzer und Cyborgs. Die Lastwagen werden erst bei Kanonenfutterbedarf attackiert. Die Laster folgen immer der größeren An-

sammlung von Panzern. Somit kann ein einzelner Tank dazu benutzt werden, um zuerst das Gelände zu erkunden. Haltet Euch nördlich und tastet Euch vor. Bei einer Feindberührung wird sofort ein taktischer Rückzug angetreten und die Yaks und Migs hinzugezogen. Vergeßt nicht, daß auch ein Spionageflugzeug zur Verfügung steht. Auch können einige Flugzeuge nachproduziert werden. Hier sollte Eure Wahl auf Migs treffen, da sie wesentlich effektiver sind. Zur Mitte des Levels befinden sich Flakgeschütze, die die geballte Kraft unserer Migs zu spüren bekommen. Etwas weiter befindet sich eine Basis, die Ihr dank der vielen explosionsfreudigen Fässer dezimieren dürft. Versucht, die Verengung zu durchqueren, und laßt angreifende Fahrzeuge links liegen. Wichtig sind die LKWs. Beachtet jedoch, stets den richtigen Sicherheitsabstand zu den Fässern einzuhalten, sobald Ihr diese in die Luft jagt.

**Paßwort: QKZNBX7ID**



**Mission 11: „Vernichtung der alliierten Hafenanlagen“**

Setzt die Truppen aus dem Landeschiff einfach nördlich vom Startpunkt ab und errichtet erst einmal eine Basis. Konzentriert Euch auf das Übliche und beginnt dann mit dem Aufbau einer Luftstreitmacht.

Erkundet die Karte und versucht, aus der Luft gegnerische Einheiten müde zu machen. Stellt erneut einige Panzer auf Erzvorkommen, um deren erneutes Ausbreiten sicherzustellen. Schon bald werdet Ihr attackiert. Versucht folgendermaßen vorzugehen. Immer erst einen Gegner mit einem Verband angreifen und vernichten. Baut nebenbei auch möglichst bald eine Werft und produziert U-Boote. Zum einen kann mit ihnen die Karte zusätzlich erkundet werden, zum anderen werdet Ihr auch von See attackiert. Deswegen mit den U-Booten die Engen blockieren und mit Flugzeugen die Schiffe wegpusten.

Nun gilt es, den Gegner komplett von der Karte zu vertreiben. Achtet auch auf die Tarnbunker, die leicht übersehen werden können. Faustregel in diesem Level ist: Die Masse macht's, was heißen will, mit einer Übermacht angreifen und alles wegpusten. Jede weitere Taktik könnt Ihr in diesem Level ruhig vergessen.

**Paßwort: W5V2HMCHO**



**Mission 12: „Besorgen Sie die Chronosphäre“**

Ihr trefft vor einer kleineren Basis der Alliierten ein. Ballert erst einmal die Geschütze am Eingang weg. Dann wird die Basis errichtet und der Rest

des kleinen feindlichen Lagers vernichtet. Sichert Euch mit einer Teslaspule oder mindestens mit einem Flammenturm ab. Dann wird noch an die Luftabwehr gedacht und an die Mammutproduktion. Die Mammuts sind zwar sehr langsam, aber mit am effektivsten zu Anfang der Mission. Baut auch einen Flugplatz, um die Karte schneller aufdecken zu können. Nun macht Ihr Euch nach und nach daran, das gesamte Festland nach Süden aufzurollen. Weiter im Osten werdet Ihr eine alliierte Werft vorfinden, die Ihr NICHT zerstören dürft. Vielmehr schießt Ihr sie in den roten Zustandsbereich und erobert sie. (Nehmt hierzu einige Mammuts, die die vor Anker liegenden Schiffe vernichten). Mit mehreren nun eigenen Zerstörern attackiert Ihr die feindlichen Einheiten auf der Insel. Und setzt danach mehrere Mammuts über. Mit diesen schießt Ihr die Gebäude in den roten Bereich und erobert sie mit Invasoren. Wer sich über den Effekt der gegnerischen Erfindung ärgert (schwarze Karte), kann auch den feindlichen Bauhof zunächst erobern. Hierdurch seht Ihr wenigstens ein wenig auf dem Bildschirm.

**Paßwort: IHDUUGJGB**



**Mission 13: „Chronosphäre Teil 2“**

Ihr startet nordöstlich auf der Karte. Baut schleunigst eine Basis auf. Und erkundet möglichst mit einigen Infanteristen die nähere Umgebung, um gegen Überraschungsangriffe gewappnet zu sein. Auch an die Luftverteidigung solltet Ihr denken. Ist die

Basis gut ausgebaut, sammelt Ihr eine Angriffsmacht von ca. 15 Mammutpanzern. Attackiert jetzt nach Süden die gegnerische Basis und zerstört möglichst schnell die ganzen Radaranlagen! Weiter südwestlich befindet sich die gesuchte Chronosphäre. Solltet Ihr nicht zuvor die Radaranlagen vernichten, kann es vorkommen, daß diese sich selbst zerstört. Also haltet Euch an diese Vorgabe. Danach habt Ihr das Vergnügen, die Alliierten KOMPLETT von der Karte zu vertreiben. Hierzu geht Ihr nach Schema „Alles Ausradieren“ vor. Eine besondere Taktik ist nicht erforderlich. Erst nachdem der Feind komplett vernichtet ist, geht es weiter.

**Paßwort: 5XAE2LIIN**



**Mission 14: „Der Fall Europas?“**

Die letzte Schlacht gilt es zu schlagen. Hier solltet Ihr vor Levelbeginn die Geschwindigkeit herunterschalten. Sofort am Start wird das MBF nach rechts geschickt und die Basis aufgebaut. Bringt es so schnell wie möglich aus dem Kreuzfeuer heraus! Achtet darauf,

daß weitere Verstärkungen hinter Euch landen, und setzt diese auch ein! Ist der erste feindliche Sturm vorüber, beschützt Ihr mit den verbleibenden Fahrzeugen Eure Basis und baut diese aus. Neben der üblichen Erz-Raffinerie sowie der Energieversorgung wird Luftabwehr aufgebaut und selbstverständlich Mammutpanzer. Teslaspulen und Flammentürme sind in dieser Phase des Levels recht ineffektiv, setzt das Geld also anderweitig ein. Ihr solltet beispielsweise drei Sammler permanent im Einsatz haben, um genügend Finanzen zu bekommen. Vergeßt nicht, einige Raketenwerfer herzustellen, da diese über weitere Entfernungen attackieren können, da bald auch ein Angriff von See folgt. Baut deswegen auch möglichst eine Werft und einen Flugplatz (Karte aufdecken!). Habt Ihr Euch mit der Spionagemaschine einen Überblick verschafft, solltet Ihr via Luftangriff die Brücken wegpusten, um dem Feind weitere Anfahrtswege zu beschern. Allerdings attackiert die alliierte Seite auch laufend mit Fähren. Versucht also, diese hochbrisanten Ecken stets zu beobachten. Vernichtet Ihr diese noch auf See, ist die Ladung natürlich mit weg, was bedeutet, daß keinerlei feindliche Truppen in Eurem Rücken landen können. Paßt also stets auch darauf auf. Begebt Euch nach ausreichender Stützpunktpflege nach Norden und versucht, den dort liegenden feindlichen Bauhof einzunehmen. Hierdurch steht nämlich zusätzlich die Technik des Gegners parat. Dann gilt es, die Seehoheit der Alliierten zu brechen. Baut hierzu Kanonenboote (vorausgesetzt Ihr habt den Bauhof erobert) und versenkt die feindlichen Schiffe. Der Rest der Karte dürfte klar sein ... vernichtet alle Verteidiger! Übrigens solltet Ihr Euch bei Gelegenheit einmal auf der kleinen Insel links unten umsehen.

**ENDE**

PlayStation

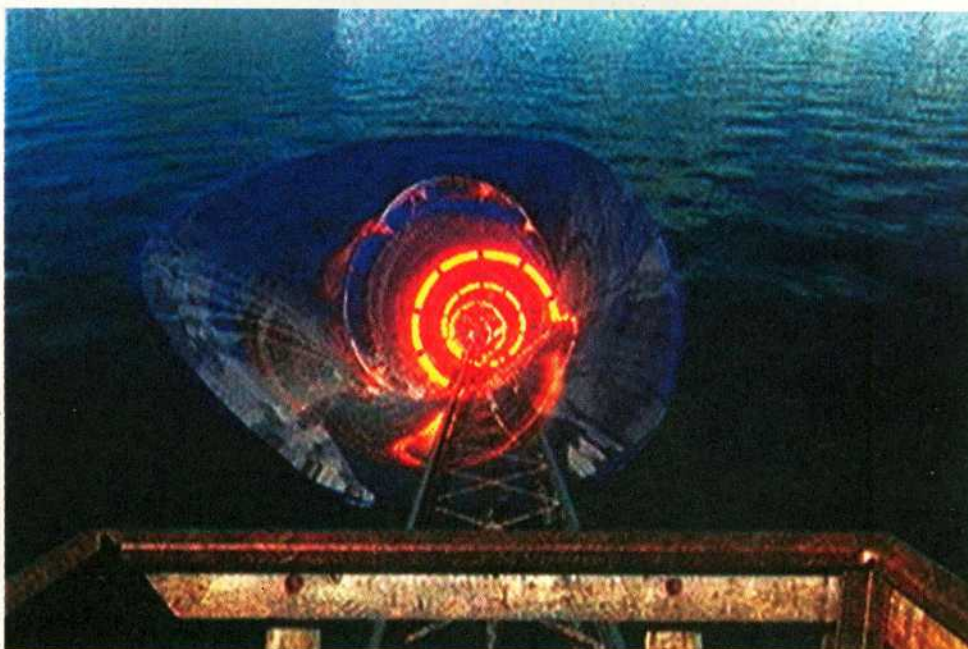
# Riven

## The Sequel to Myst

**Freunde der Komplettlösungen, heute beglücken wir Euch mit dem Nachfolger von Myst: Riven ist ähnlich unübersichtlich und benötigt daher ca. 18 bis 20 Stunden zum kontinuierlichen Durchspielen. Kleiner Tip: Überall mit der Maus rumklicken, wo es nur geht!**

### Temple Island

Nachdem Ihr Euch von Atrus getrennt habt, landet Ihr auf der Tempelinsel. Ihr dürft einen kleinen Mord beobachten. Der arme Kerl wurde übrigens rechts die Klippe heruntergeschmissen. Geht dort die Stufen hinauf. Linker Hand ist ein **goldener Raum** mit Käfern an den Säulen. Ihr könnt hineingehen und an den Käfern herumspielen – die Bilder, die Ihr in den Käfern seht, können Euch bei der Lösung helfen. Neben der Eingangstür findet Ihr einen Knopf. Drückt Ihr ihn, so dreht sich der Raum. Von dem Raum gehen fünf Eingänge weg, allerdings sind immer nur zwei davon begehbar. Drückt den Knopf insgesamt viermal. Nehmt dann die andere Treppe. Unten findet Ihr eine abgeschlossene Holztür, unter der Ihr aber durchkriechen könnt. Siehe da, Ihr könnt durch den Raum in einen neuen Gang treten. In der Höhle dahinter findet Ihr eine **Röhre** mit einem Hebel. Damit lassen sich verschiedene Dinge auf der Insel steuern. Dieser Hebel hier gibt dem Teleskop Saft. Dreht Euch herum und zieht an dem Hebel links von der Tür. Damit wird ein Gitter geöffnet. Geht durch die Höhle zurück zum Eingang an der Brücke. Drückt Ihr den Knopf dort viermal, dreht sich der goldene Raum erneut und Ihr könnt einen Raum mit einer verschlossenen Tür betreten. Dort wieder den Hebel für das Gitter ziehen und zurück zur Brücke. Den Raum zweimal gedreht und Ihr könnt den letzten Eingang, inzwischen ohne Gitter, betreten. Dort kommt Ihr zu einer großen goldenen Kuppel. Geht hindurch. Auf der anderen Seite befindet sich links auf einem Balkon ein weiterer Hebel an einer **Röhre**. Zieht ihn, der Dampf verschwindet. Das gleiche macht Ihr mit dem Hebel am Ende des Pfades. Geht nun zurück zur Brücke. Dreht den Raum dreimal (für später). Geht über die Brücke und Ihr findet auf der linken Seite eine Tür. Der **Sessel in dem Raum** dahinter scheint nutzlos. Allerdings befinden sich rechts und links vom Eingang zwei



Spione. Neben dem linken ist ein Hebel, der eine Tür öffnet. Wieder im Tunnel befindet sich am Ende eine Geheimtür, durch die Ihr in einen Tempel kommt. Geht auf die Klippe hinaus und drückt den blauen Knopf. In der **Schwebbahn** dreht Ihr den Knüppel und legt den Hebel um – genießt die rasante und sehenswerte Fahrt.

### Jungle Island

Marschiert einfach dem Weg hinterher. Nach dem Tunnel geht nach rechts über die Brücke und dann immer geradeaus. Am Ende findet Ihr eine Lore, in die Ihr einsteigt. Zieht am Hebel und Ihr erlebt eine weitere amüsante Fahrt – nur live ist cooler!

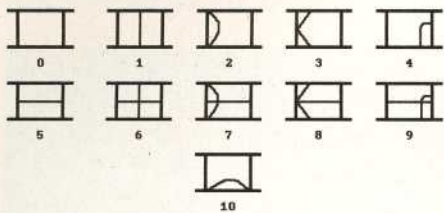
### Paper Island

Diese Insel erfordert wieder etwas mehr an Zeit. Geht hinunter an den Strand. Weiter



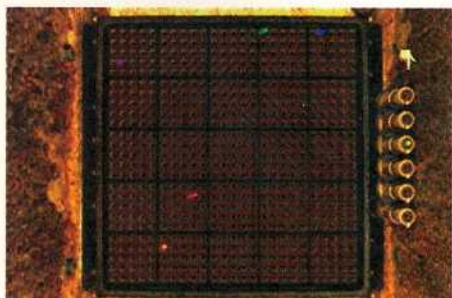
rechts befinden sich ein **rundes Haus** und ein Steg, an dessen anderem Ende ein Hebel ist. Dreht diesen in die Mitte. Zurück am Strand geht Ihr bis zum Rundweg. An seinem Ende sind ein Rad und ein paar Hebelchen. Dreht zuerst am Rad. Wenn Ihr Euch nach links dreht, so teilt sich dort ein Rohr in zwei. Betätigt den Hebel, so daß der weiße Fleck am unteren Rohr erscheint. Beim Rad zieht Ihr zunächst am Hebel neben dem schmalen Fenster und zuletzt den ganz rechten. Nun könnt Ihr das Haus betreten. In der Mitte ist eine Leiter, die zu einem langen dunklen Gang führt. Geht ganz hindurch, bis Ihr an der Klippe steht. Folgt dem Pfad, bis Ihr vor einer Doppeltür steht. Rechts davon befindet sich eine Falltür. Öffnet diese und geht dann durch die **Doppeltür** und schließt diese hinter Euch. Nach rechts und links gehen jetzt zwei weitere Wege ab. Nehmt den rechten, bis Ihr ins Freie kommt. Ein Stückchen weiter befindet sich ein Hebel, den Ihr zieht. Wieder bei der Doppeltür, geht Ihr jetzt den „normalen“ Weg (also nach links). Am Ende ist eine Kugel, die sich öffnen läßt. In dem Sand rechts daneben ist eine Murmel, die in die Kugel gelegt wird. Nun könnt Ihr durch den

Ventilator in **Ghens Labor** klettern. Hier gibt es allerlei lustige Dinge zum Spielen, wichtig ist jedoch das Buch auf dem Tisch. Darin befinden sich fünf merkwürdige Symbole nebeneinander. Das ist eine Zahlenkombination von **Riven'schen Nummern**. Verläßt das Labor durch die Tür mit dem blauen Knopf. Nehmt den langen Weg nach rechts zur Tempelinsel. Mit dem Hebel laßt Ihr die Brücke hinunter.



### Temple Island

Geht durch die **große Kuppel** bis zum Ende. Dreht dort am Rad. Die nächste links ab. An der Tür ist ein Hebel, der die Brücke vor Euch hochzieht. Wieder zurück und am Rad vorbei. Geht Ihr die nächste rechts raus, so befindet sich außerhalb der Kuppel, rechts neben der Tür ein Knopf. Drückt Ihr ihn, wird das fehlende Stück der Brücke heraufgezogen. Am Ende der Brücke wartet eine Tür mit einem Hebel. Drückt Ihr ihn, geht sie auf. Dahinter befindet sich wieder der



**goldene Raum**. Dreht ihn so, daß Ihr auf der Brücke landet, die Ihr eben schräg gestellt habt (in Richtung großer Kuppel). Geht die Rampe hinauf. Oben wartet ein seltsames **Rasterfeld mit farbigen Murmeln**. Legt sie wie in der Abbildung. Im Gang befindet sich noch ein Hebel, hinter dem sich ein weißer Knopf verbirgt. Den drückt Ihr. Geht nun zurück zum **goldenen Raum** und von dort aus durch die Hintertür zur **großen Kuppel**. Geht hinein, links, bis zum Ende hindurch. Dort, wo sich die zwei Röhren befinden, ist vor dem Tunnel ein kleiner Fahr-



stuhl, der nun betriebsbereit ist. Folgt dem Pfad, bis Ihr zu einer **rotierenden Kuppel** kommt. Schaut durch die Kamera und drückt den Knopf obendrauf, wenn das goldene Symbol kommt – ein kleiner Reaktionstest. Die Kuppel öffnet sich. Ihr müßt jetzt die Kombination aus dem Buch eingeben. Ihr findet ein Teleport-Buch. Patscht auf das Bildchen und Ihr findet Euch hinter Gittern wieder.



### Ghens House

Schaut Euch um und findet den Knopf vor Eurer Nase. Ghen erscheint und quatscht erst einmal über Gott und die Welt. Ghen verlangt von Euch, daß Ihr ihm das Trap Book bringt. Anschließend sind zu Eurer Freude jedoch die Transport-Bücher aktiviert. Findet das Buch, das Euch zur Waldinsel bringt.

### Jungle Island

Drückt den Knopf am Boden. Geht nun links die Stufen hinauf, bis Ihr zu einem **kleinen Häuschen** kommt. Setzt Euch drinnen auf den Stuhl und zieht den linken Hebel, dann den rechten und wieder den linken. Geht

zurück, an der Kuppel vorbei bis zum **Baum mit dem Fahrstuhl**. Zieht den Hebel und fährt eine Ebene tiefer. Geht hinaus und zieht am Hebel auf der linken Seite. Der Weg wird freigegeben, und Ihr folgt dem Weg. Ihr werdet ein kleines Kind sehen, das vor Euch davonrennt. Folgt ihm, indem Ihr den rechten Pfad die Stufen hoch nehmt. Lauft solange, bis Ihr zum **Dorf** kommt. Die Einwohner werden sich vor Euch verstecken. Lauft immer weiter, bis Ihr zum U-Boot und dem Altar kommt. Links davon ist ein Hebel, mit dem Ihr es zu Wasser laßt. Geht den gesamten Weg wieder zurück, bis Ihr zum Gatter kommt. Hier geht Ihr geradeaus weiter (nicht durch das Gatter durch!) und kommt in eine Gegend, die Euch bekannt vorkommen sollte. Folgt dem Pfad bis zu den Stufen und tapst diese hinunter. Unten entdeckt Ihr eine Art Nessie. Folgt dem Pfad bis zum **U-Boot**. Die Hebel im U-Boot funktionieren so: Der in der Mitte dreht das Gefährt, der untere stellt die Weichen nach links und nach rechts, der rechte Hebel bewegt das U-Boot auf Schienen nach vorn. Fahrt zuerst zum **Schalter-Turm**: Dazu dreht das Boot um. Vorwärts. Weiche. Der untere Hebel muß nach rechts zeigen. Vorwärts. Aussteigen. Oben angekommen, stellt Ihr alle Hebel in die obere Position. Zurück zum U-Boot. Jetzt fährt zum **Kran**: Umdrehen. Vorwärts. Weiche. Umdrehen. Unterer Hebel nach links. Vorwärts. Aussteigen. Beim Kran befindet sich eine Klostrippe, an der Ihr ziehen müßt. Das Trapez befördert Euch nach oben. Öffnet das **Gefängnis**, indem Ihr das Rad



rechts daneben dreht. In der Zelle ist ein Abfluß. Greift Ihr hinein, öffnet Ihr eine Geheimtür. Zündet alle Lampen an, sie sind abwechselnd rechts und links. In der Mitte des Ganges ist ein weitere Tür. Geht Ihr durch diese hindurch, kommt Ihr in einen Raum mit Steinen. Ihr müßt sie in der Reihenfolge wie im Bild bewegen. Betatscht das Buch.

#### Rebel Island

Ihr habt die freie Auswahl, zurück zum Buch zu gehen und Euch wieder von der Insel zu entfernen. Doch was ist das für ein Geräusch? Ihr erwacht in einer Zelle. Tappt ein wenig hin und her. Alsbald sollte eine Frau aufkreuzen, die Euch Bücher mitbringt, darunter ein Tagebuch und ein Anschreiben von Cathrine. Kommt nicht auf die Idee, das dritte Buch anzusehen, das heißt nicht umsonst Trap Book! Außerdem kommt das Mädel bald wieder und bringt das richtige Transport-Buch mit.

#### Jungle Island

Ihr kommt wieder bei den Steinen an. Geht also den Gang wieder zurück, durch die Zelle durch und anschließend rechts. Folgt dem Weg solange, bis Ihr an der Lore ankommt. Steigt ein und düst los – hat was, diese Sequenz, nicht wahr?

#### Paper Island

Erinnert Ihr Euch an die Doppeltür? Dort müßt Ihr wieder auftauchen. Hinter der Tür wieder nach rechts, in Richtung der großen Kuppel.

#### Temple Island

Geht in die Kuppel. Die nächste links. Drückt den bekannten Knopf rechts von der Tür, damit das fehlende Stück Brücke heraufgezogen wird. Wie Ihr es bereits schon getan



habt, geht Ihr jetzt zu der sich rotierenden Kuppel. Die muß wieder angehalten werden. Gleiches Paßwort und Ihr werdet zu Ghen gebracht.

#### Ghens House

Er unterhält sich mit Euch und will, daß Ihr in das Buch einsteigt. Patscht also auf das Buch, Ihr tauscht mit ihm sowieso bald die Plätze. Ihr befindet Euch dann in Ghens Haus außerhalb der Gitterstäbe. Geht in Ghens Schlafzimmer. Dort liegt auf dem Tisch eine Spieluhr. Merkt Euch die Tonfolge. Geht wieder hoch und legt den Schalter am Fenster um, so daß die Gitter verschwinden. Benutzt das Buch mit einem einzelnen Quadrat.

#### Prison Island

Geht den Pfad bis zum Ende. Ihr findet einen Fahrstuhl. Dort sind drei Knöpfe und ein Hebel. Drückt die Knöpfe in der Tonfolge aus der Spieluhr. Zieht danach den Hebel. Jetzt lernt Ihr Cathrine kennen. Sie ergreift auch gleich die Initiative und scheucht Euch

auf die Tempelinsel zurück. In Ghens Haus nehmt Ihr das Buch mit den fünf Quadraten – die anderen sind sowieso alle zerrupft.

#### Temple Island

Wenn Ihr aus der Kuppel kommt, dann folgt dem Pfad bis zum Ende. Holt den Fahrstuhl und geht durch die große Kuppel durch. Am anderen Ausgang müßt Ihr den Hebel ziehen, damit die Brücke wieder herunter kommt. Geht durch den goldenen Raum. Nehmt die rechte Treppe hinunter zum Teleskop. Gebt auf der Luke den Code aus Cathrines Buch ein. Öffnet die Luke. Links ist ein Stopbolzen, der entfernt werden muß. Auf der rechten Seite ist ein Hebel, der nach unten zeigen muß. Drückt wiederholt den Knopf am Hebel, bis das Teleskop nicht mehr weiter runter geht. Oooops! Und wieder finden wir uns in einer Ebene zwischen Raum und Zeit wieder – genau wie am Anfang von Myst ...

#### Suchindex für Riven

(links=1, Mitte=2, rechts=3) geben die Position im Text an

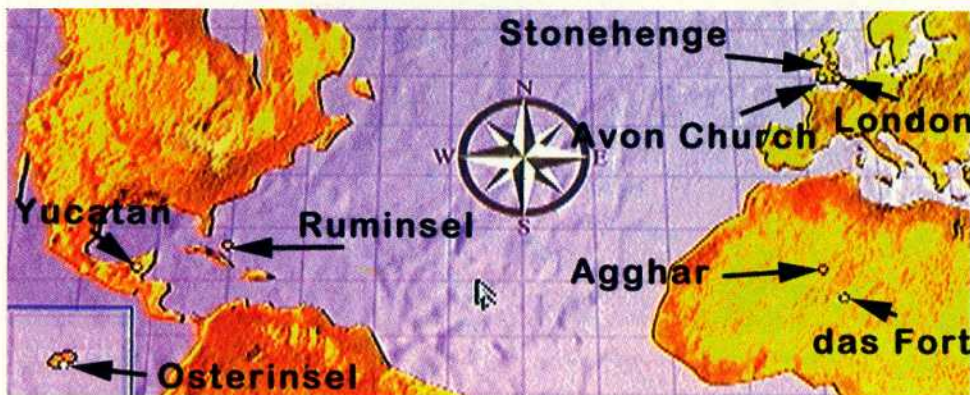
Gefängnis auf Jungle Island.....	T&T 26/3
Gefängnis auf Prison Island.....	T&T 27/2
Gefängnis auf Rebel Island.....	T&T 27/1
Ghens Haus.....	T&T 26/2
Ghens Labor.....	T&T 26/1
Goldener drehbarer Raum.....	T&T 26/3
Große goldene Kuppel.....	T&T 26/1
Höhle mit Doppeltür.....	T&T 25/1
Kran.....	T&T 26/3
Kleines Häuschen mit Sessel auf Jungle Island.....	T&T 26/2
Öffnungsmechanismus des runden Hauses auf Paper Island.....	T&T 25/3
Rasterfeld mit farbigen Murmeln.....	T&T 26/1
Raum mit Sessel.....	T&T 25/1
Raum mit Steinen.....	T&T 27/1
Riven'sches Zahlensystem.....	T&T 26/1
Röhrensystem.....	T&T 25/1
Rotierende Kuppel mit Symbolen.....	T&T 26/1
Schalterturm.....	T&T 26/3
Steuerung der Schwebbahn.....	T&T 26/1
Steuerung des U-Boots.....	T&T 26/3
Teleskop.....	T&T 27/3



PlayStation

# Ark of Time

Daß es außer Lara Croft noch ein paar andere Haupthelden gibt, das ist kaum zu glauben - jedoch haben wir noch einen anderen gefunden: Hier ist die Komplettlösung zu Richard Kendal mit Ark of Time



### Der verschollene Professor

Armer Richard, notgedrungen fährt er in die Karibik. Zunächst erkundet er das Museum mit dem Geheimraum. Richard fragt die Malerin aus und erhält schmutziges Wasser. Im Bungalow inspiziert er die Jacke und nimmt Tasse, Münze und Notizen vom Tisch. Die Münze verwendet er als Wasserhahn für den Brunnen am Museum. In der Galerie schaut er sich das Gemälde über dem Kompaß an, und in der Bibliothek öffnet er das Fenster. Er kippt das Dreckwasser hinaus und nimmt den alten Brief mit. Am Pier trifft er einen Matrosen, der ihm einen Magneten gibt, ein ideales Mittel, um den Kompaß in der Galerie zu verstellen. Dreht Richard in der Waffenkammer am Schild, öffnet sich die Geheimtür. Er steckt den Stoffetzen ein und betritt den Raum. Der alte Dolch gehört ihm nun ebenso wie die Aufzeichnungen des Kolumbus. Aus der rechten Truhe holt er die Pergamentrolle. Am Museumseingang ritzt der Journalist mit dem Dolch den Gummibaum an und füllt die Tasse. Am Brunnen füllt er den Malbecher mit Wasser. Dem Matrosen gibt er die Aufzeichnungen des Kolumbus und unterhält sich mit ihm. Dieser fährt nur mit Glückskrebs Tweezers raus. Am Strand legt er den Krebsköder auf den Fels und schmirt den Fels mit dem Gummiharz ein. Danach geht Richard kurz weg und sammelt den angeklebten Krebs ein. Die Malerin erhält das saubere Wasser und den Krebs. Das nun weiß bepinseltes Tier kriecht der Matrose. Auf dem Meeresgrund greift Richard in die Kammer und holt die Black Box heraus. Zieht er am Ankerseil, wird er wieder hochgeholt. Den Kasten gibt er dem Chef.

### Grabinschriften

Wie kann Richard die Avon Church betreten? Den Eimer verschließt er mit dem gummibeschmierten Stoffetzen. Hinter der Kirche füllt er diesen mit Kuhmilch. Damit besticht er die Katze und schmeißt sie durch das Kirchenfenster. Das kleine Mädels rettet sie und stellt die Leiter vor das Fenster. In der Kirche steckt Richard den Türriegel und die Urne ein. Mit dem Türriegel öffnet er den Gang hinter dem Beichtstuhl. Im Grab nimmt er das Medaillon und schaut sich den Steinkopf und das Relief an. Benutzt er die Urne mit den Hieroglyphen, besitzt er eine Kopie der Inschriften. Oben geht Richard aus der Kirche. Er geht nach der Sequenz wieder hinein und findet einen seltsamen Gegenstand. Die Kopien bekommt der Herausgeber. Auf der Osterinsel trifft Richard Tobias. Auf dem Weg zu dessen Hütte findet er eine Muschelkette, ein Glas und einen Gummischlauch. Er zeigt Tobias die Kopien und unterhält sich mit ihm. Er erhält eine Ansichtskarte. In Afrika muß Richard den gefangenen Tuareg-Prinzen befreien. Deshalb spricht er Lallah an. Daraufhin geht er ins Fort und unterhält sich mit dem Gefangenen. Gibt er den Ring an Lallah, kann er ihr Zelt betreten. Er schaut sich die Stücke des Krugs an. Er fragt Lallah danach und erkundet den Sockel der Zeltstange sowie das Loch an der Wand. Im Nachbarzelt unterhält er sich mit dem eigentlichen Mörder. Quatscht Richard noch einmal Lallah voll, so bekommt er ein Brot, das er an den Gefangenen weitergibt. Er befragt ihn und erhält einen Dietrich. Wieder in UK besucht er Stonehenge. Er knackt die Tür mit dem Dietrich und nimmt die Feile und das Lot. Nächste Station ist Agghar, wo er mit dem Heiligen Mann redet. Er entdeckt die Tür aus Leviti-

um und benutzt die Feile damit. Er fragt den alten Mann nach der Tür und erfährt, daß die Tür nur mit dem Heiligen Wort geöffnet werden kann. Draußen geht Richard den Jeep-Spuren nach. Im Dorf angekommen, betritt er den Fleischerladen und fragt den Metzger nach dem Rattenköder, der herumliegt. Er nimmt eine Rattenfrikadelle, die er in das Glas stopft.

### In Sachen Mord

Wieder am Fort bastelt der Journalist aus Lot, Schlauch und Muschelkette eine Schlange. Das Dromedar rennt deswegen davon, und Richard informiert den Mörder darüber. Der schickt den Reporter zum Händler im Fort. Anschließend nimmt Richard die Schale aus der linken Zelle und fragt den Gefangenen nach dem Heiligen Wort. Allerdings erfährt es Richard nur, wenn er den Gefangenen befreit. Auf der Osterinsel spaziert er den Pfad entlang, den Tobias ihm gezeigt hat, und füllt das Glas mit Termiten. Läßt er diese in Agghar auf das Fleisch beim Metzger los, kann er das Narkotikum und den Rattenköder einsacken. Am Fort nimmt Richard den Schuh aus dem Zelt des Mörders, mixt das Narkotikum in die Schale und gibt das Gift dem Köter im Basar. Er steckt den kleinen Safe ein und geht ins Hinterzimmer. Als Richard sich an der Truhe zu schaffen macht, öffnet sich ein Geheimgang. Drinnen steckt er den Schalldämpfer ein und klettert die Stufen hoch. Den Schuh vergleicht er mit den Spuren und nimmt die Patronenhülse sowie die Teleskoplinse mit. Auf der Osterinsel gibt er Tobias den Safe und fliegt wieder zum Fort zurück. Mit den Schlüsseln aus dem Safe wird der Jeep geöffnet – die hinteren drei Ziffern des Kennzeichens sind die Kombination für den großen Safe. Im Basar unterhält sich Richard mit den beiden Verschwörern und lauscht anschließend an der Tür. Sind die beiden weg, öffnet er den Safe (4-6-2) und schnappt sich den Vertrag. Er erzählt dem Wächter von der Verschwörung, und der Tuareg-Prinz ist frei.

### Die Maschine in Agghar

In Agghar stopft er die Linse in das Loch der Karosserie. Vom Einäugigen läßt er sich zu einem Spielchen überreden. Ist der Einäugi-

ge weg, schnappt sich Richard die Dose, füllt sie mit den Levitiumspänen und stellt sie wieder unter eine der Tassen. Nun ist das Spiel für ihn kein Problem mehr. Auf der **Osterinsel** will Richard die **Höhle erkunden**, von der Tobias erzählt hatte. Deswegen benutzt er die Leuchtraketen mit der Leuchturmlampe. Danach dreht er am Griff. Der Malerin auf der **Ruminsel** gibt er das Bild der Osterinseln und gibt ihr das Pergament. Zurück auf der **Osterinsel** drückt er Tobias die falsche Schatzkarte in die Hand. Der Reporter fummelt am Gasbrenner herum und nimmt die Spraydose, den Wagenheber und die Glasscherbe aus der Hütte mit. In der Höhle angekommen, benutzt er den Gummischlauch mit der Quelle und betritt den Geheimgang. Der Grabstein wird mit dem Wagenheber gesprengt, und das Medaillon sowie die Pergamentrolle werden eingesteckt. Bevor er nach **Stonehenge** fliegt, redet Richard mit Tobias. In England gibt er den Keilriemen an den Arbeiter. Ist dieser weg, betätigt er den Hebel und betritt die Ausgrabung. Von dort nimmt er das seltsame Objekt und das Bronzerohr mit. In **Agghar** sagt Richard dem Heiligen Mann das Wort und darf das Heiligtum betreten. Der grüne Magnet wird in das Loch der Maschine eingeführt. In dem Fach liegt ein weiteres Medaillon. Richard hört sich sämtliche Nachrichten auf den Medaillons an, indem er eines in das Fach legt und den Helm benutzt. Schaut er auf das Pergament, findet er ein neues Szenario: **Yucatan**.

### Steinschlange

Kaum angekommen, begutachtet Richard die Pyramide und geht durch den Seiteneingang. Er erkundet die Steinschlange und trifft einen Mystiker, mit dem er sich unterhält – er muß **vier Items der Mayareligion** finden: Die Sonnenblume erhält Richard, wenn er die mit dem Chromspray besprühte Glasscherbe auf den sonnenüberfluteten Stein stellt. Die Patronenhülse stopft er in das Bronzerohr und holt mit dem Blasrohr das Nest von der Rückseite der Pyramide herunter. Darin findet er das Ei. Um die Schlange zu fangen, muß er in die **Avon Church**: Auf der Ausgrabungsebene befindet sich ganz rechts im Dunklen eine Ratte. Die läßt sich mit dem Köder ganz leicht fangen. Sie wird der Boa bei der Pyramide zum Fraß vorgeworfen. Das letzte fehlende Stück ist ein Knochen. Den findet Richard in **Agghar** beim Fleischer. Die Termiten haben von dem tausendfach verfluchten Kamel nur noch einen Knochen übrig gelassen. Das alles gibt unser Reporter dem Mystiker. Mit der erhaltenen Flöte erfährt er den Code für

die Steinschlange (hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, runter, hoch)



### Der Schlüssel nach Atlantis

Es hat sich auf der Rückseite der Pyramide ein weiterer Raum geöffnet. Richard schaut sich die Bilder an und unterhält sich mit dem Mystiker. In der **Karibik** quatscht er den Matrosen zu und bestellt „schöne Grüße“ von seinem Bruder. Endlich kann er das Metallnetz mitnehmen. Wieder auf **Yucatan** fängt er mit dem Netz das Krokodil. Das erzählt er dem Mystiker und kann endlich dessen Hütte betreten. In einer Truhe findet er **acht Würfel**, die er in dem Raum hinter der Pyramide in die Löcher schieben muß – wie, das steht an den Säulen am See, allerdings sind die beiden Säulen vertauscht! In der Spitze der Pyramide entdeckt unser Reporter einen **Raum mit seltsamen Kristallen**. Er fragt den Mystiker und erhält ein neues Medaillon, das er in **Agghar** anhört. Zurück auf **Yucatan** stellt er die Kristalle ein: blau, rot, grün, schwarz, gelb. Im Grab findet er einen Kristallwürfel. In **Stonehenge** erwartet Richard eine knifflige Szene: Er muß auf den mittleren Stein den Levitium-Finder und den Kristallwürfel legen. Der Würfel ändert nun laufend die Farbe. Richard muß den Stein wegnehmen, wenn dieser rot ist (am besten schon reagieren, wenn gelb aufleuchtet). Als Überprüfung: **Der aufgeladene Levitium-Finder** ist zur Hälfte gelb. Auf **Yucatan** marschiert der Journalist zum Grab. In der Dunkelheit befindet sich ein achteckiges Loch für den Finder. Es öffnet sich ein Fach, in dem eine Metallscheibe liegt. Auf der **Ruminsel** überredet Richard den Matrosen, noch einmal raus aufs Meer zu fahren. Unten auf dem Meeresgrund legt er die Metallscheibe in das Türschloß und ist in...



### Atlantis

Zunächst schaut sich Richard den rechten Belüftungsgrill an. Er öffnet den Aktenschrank und klettert daran hoch. Er schiebt seinen Presseausweis durch den Grill und diskutiert an der rechten Tür mit Helen. Beim Skelett liest er in dem Tagebuch. Den Professor findet er eine Etage höher. Wieder bei Helen findet er in dem Schränkchen Anweisungen für **Öffnungsmechanismen der unteren Etage**: Die Türen werden mit Flüssigkeit gesteuert. Die blaue Tür öffnet er mit: weißer, linker grüner, mittlerer blauer, mittlerer schwarzer, linker grüner Knopf. Zieht er an dem Hebel der blauen Tür, geht sie auf. Ebenso bei der grünen Tür: weißer,

linker grüner, mittlerer blauer, rechter roter, mittlerer blauer, linker grüner, mittlerer blauer, rechter schwarzer, mittlerer blauer, rechter schwarzer, linker blauer Knopf und der Hebel neben der grünen Tür. Zu guter Letzt noch die rote Tür: weißer, linker blauer, rechter grüner, linker blauer, rechter grüner, rechter schwarzer, mittlerer blauer, rechter schwarzer, linker blauer Knopf und der Hebel an der roten Tür. In der Dekompressionskammer findet Richard einen Behälter mit Wasser. Mit dem Hebel öffnet er die Glastür und schaut sich die Druckanzüge an. Im Maschinenraum entdeckt er ein Ventil. Aus dem saugt er eine Spritze voll Chlor ab, und im Labor steckt er das Äthyl und die kleine Flasche ein. Daraus läßt sich **Chloroform** herstellen – wie auch der Professor bestätigt, wenn er alle Substanzen gesehen hat. Im Labor füllt Richard Wasser, Kalk und Chlor in das Reagenzglas. Mit dem Heizgerät wird die Mischung erhitzt und in das Glas umgefüllt. Noch ein wenig Äthyl dazu, und fertig ist das Betäubungsmittel. Nachdem Richard das dem Professor berichtet hat, kippt er das Zeug in die Belüftung. Die Tür öffnet er mit dem Hebel daneben. Aus der linken Schreibtischtür holt er das Gewicht und den Schlüssel rechts von der Wand. Mit letzterem befreit er den Professor und unterhält sich in der **Dekompressionskammer** mit Cadwell und Helen. Im Labor packt Richard das Lot in den Wasserbehälter und stellt das ganze in den Eisschrank. Nachdem er noch einmal bei seinen Mitstreitern nach einer besseren Lösung nachgefragt hat, nimmt er die gefrorene Konstruktion aus dem Eisschrank und hängt sie und das Gewicht an den Hebel in der Luftschleuse. So wird der Weg frei zum großen Finale ...

### Suchindex für Ark of Time

(links=1, Mitte=2, rechts=3) geben die Position im Text an.

Auf dem Meeresgrund (Ruminsel).....	T&T 28/1
Befreiung des Tuareg-Prinzen (Fort).....	T&T 28/2
Betretung der mittelenglischen Kirche (Avon Church).....	T&T 28/2
Bösewichter ausschalten (Atlantis).....	T&T 29/3
Einäugiger Dieb (Agghar).....	T&T 28/3
Geheimraum im Museum (Ruminsel).....	T&T 28/1
Glückskrebs Tweezers fangen (Ruminsel).....	T&T 28/1
Heiliges Wort (Agghar).....	T&T 28/3
Höhle auf der Osterinsel.....	T&T 29/1
Hund im Basar loswerden (Fort).....	T&T 28/3
Kopie der Inschriften (Avon Church).....	T&T 28/2
Levitium-Finder aufladen (Stonehenge).....	T&T 29/2
Löcher in der Pyramidenwand (Yucatan).....	T&T 29/2
Luftschleuse öffnen (Atlantis).....	T&T 29/3
Öffnungsmechanismus der unteren Etage (Atlantis).....	T&T 29/3
Safes im Basar knacken (Fort).....	T&T 28/3
Steinschlange (Yucatan).....	T&T 29/1

Nintendo 64 (Pal) Diverses

# San Francisco Rush Extreme Racing

**Foggy Night:**

Geht unter Setup in die Optionen. Dort markiert Ihr den Punkt FOG. Haltet nun ALLE vier C-Tasten gedrückt und wählt die Option mit dem Steuerkreuz. Nun ist die Möglichkeit FOGGY NIGHT zusätzlich anwählbar.

**Ansicht:**

Haltet im Spiel die L-Taste gedrückt. Nun habt Ihr die Möglichkeit, mit dem Steuerkreuz die Ansicht zu variieren.

**Kopfstand:**

Geht in den Setup Screen und gebt folgendes auf dem Steuerkreuz ein: ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←. Als Zeichen, daß es geklappt hat, seht Ihr nun unten im Screen zwei kleine Pfeile. Nun steht alles auf dem Kopf im Spiel. Wiederholt Ihr diesen Schritt erneut, wird der Kopfstand aufgehoben. (Wer die Eingabe nicht schafft, kann alternativ einfach seinen Fernseher auf den Kopf stellen).

**Unendlich Zeit:**

Geht wieder in den Setup Screen. Dort haltet Ihr die Z-Taste gedrückt. Nun drückt und haltet Ihr zusätzlich C↓. Dann zusätzlich C↑. Nun laßt die beiden C-Tasten wieder los. Bei noch IMMER gehaltener Z-Taste drückt Ihr nun C↑ und dann noch C↓. (Hört sich schwerer an, als es eigentlich ist). Daraufhin erscheint auf dem Screen das Symbol einer Uhr, die durchgestrichen ist. Fortan sollten keine Zeitprobleme mehr auftauchen.

**Kollision deaktivieren:**

Gebt im Setup Screen auf dem Steuerkreuz ← ein, dann haltet Ihr es nach rechts und drückt gleichzeitig die C→-Taste. Beides loslassen und C↑, C←, C↓, Z eingeben. Das Bestätigungssymbol erscheint im unteren Screenbereich als Bus.

**Nebelfarbe ändern:**

Im Car Select Screen folgendes bei gehaltener Z-Taste eingeben: C↓, C↓, C↓. Ein Jingle bestätigt hier die richtige Eingabe.

**Fahrzeuggröße ändern:**

Im Car Select Screen erst C↓ gedrückt halten, dann C↑ drücken. Beide Tasten loslassen. Dann C↑ gedrückt halten und C↓ drücken. Auch diese beiden Tasten wieder loslassen. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

**Reifengröße vorne ändern:**

Im Car Select Screen C←, dann C→ drücken. Beide Tasten loslassen. Dann C→, dann C← drücken. Erneut beide Tasten loslassen. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

**Reifengröße hinten ändern:**

Im Car Select Screen C→, dann C← drücken. Beide Tasten loslassen. Dann C←, dann C→ drücken. Erneut beide Tasten loslassen. Erneut bestätigt ein Jingle die richtige Eingabe.

**Minen anstatt Markierungshütchen:**

Gebt im Setup Screen L, R, L, R, L, R ein. Als Bestätigung erscheint unten ein Symbol.

**Schrottkübel fahren:**

Haltet in der Fahrzeugauswahl C↑ gedrückt und betätigt viermal die Z-Taste. Nun geht Ihr als Schrott ins Rennen. Wiederholt Ihr den Code, verändert sich der Haufen von qualmend zu brennend zu ausgebrannt.

**Schwerkraft verändern:**

Haltet im Setup Screen die Z-Taste und drückt auf dem Steuerkreuz ↑, ↓. Laßt die Z-Taste los und gebt auf dem Steuerkreuz noch ↑, ↓, ↑, ↓ ein. Erneut erscheint ein Symbol im Screen, welches die Eingabe bestätigt. Wiederholt dies, um verschiedene Anziehungszustände zu erreichen.

**Andere Texturen:**

Im Setup Screen drückt und haltet Ihr C→, dann L. Laßt beide los. Drückt Z. Laßt Z los. Drückt C→, dann L. Laßt beide los und drückt noch einmal die Z-Taste. Erneut erscheint ein Symbol, welches die richtige Eingabe bestätigt.

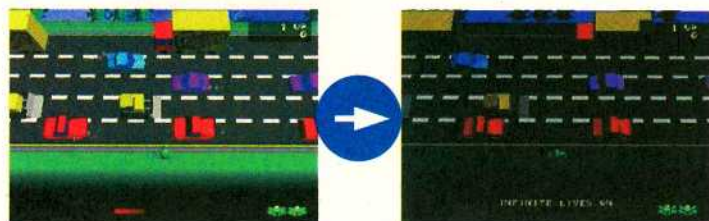
**Kontrollen umkehren:**

Noch etwas für Hardcore-Fahrer. Geht im Setup Screen in die Optionen. Markiert hier den Punkt Mirror. Haltet ALLE vier C-Knöpfe gedrückt, und es wird mit dem Steuerkreuz die zusätzliche Möglichkeit Extreme anwählbar. Viel Spaß beim Ausprobieren!

PlayStation (Pal) Alle Levels öffnen/Unendlich Leben

## Frogger

Pausiert ein aktuelles Spiel. Gebt nun folgendes ein: →, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, ○. Dies verleiht Euch unendliche Gesundheit. Mit der Tastenkombination: →, □, △, □, △, × eröffnet Ihr Euch die späteren Levels.



PlayStation (Pal) Cheatmenü

## Fighting Force

Haltet in der Auswahl 1 - Spieler - Modus/Optionen die Tasten R2 + L1 + ← + □ solange gedrückt, bis auf dem Screen die Meldung Cheat Mode aufleuchtet.

Jetzt schaut Ihr in den Optionen nach. Hier können Unverwundbarkeit und Ziellevel ausgesucht werden. Stellt Euch ein, was Ihr wollt. Im Spiel solltet Ihr allerdings darauf achten, keine Power Ups aufzunehmen, da die entsprechende Energie nun abgezogen anstatt hinzugefügt wird.







**Du willst 100% SEGA?  
Für nur DM 5.80?  
Jeden Monat?**

**Dann hol Dir SEGA MAGAZIN!**  
Mit unabhängigen Tests,  
brandaktuellen News, Previews  
und einem umfangreichen  
Tips & Tricks-Teil.  
Im Abo alle zwei Monate  
mit spielbarer Demo-CD.



Deutschlands großer  
Fachverlag für Computer-  
und Videospielemagazine



PlayStation (Pal) Trick

# Batman Forever

Um diese Scheibe etwas abwechslungsreicher zu gestalten, solltet Ihr einmal auf dem Controller im zweiten Port gleichzeitig X + O + L2 + → drücken.

PlayStation (Pal) Waffenchats

## MDK

Pausiert ein Spiel und gebt folgendes ein:

**Handgranaten:**

Δ, O, □, □, L1, →.

**Mörser:**

←, L1, Δ, □, →, O, ←, ←.

**Ködertrappe:**

X, L1, →, O, X, ↑, □.

**Super Chain Gun:**

←, L1, ↓, □, Δ, ↑, ↓.

**Cool!:**

↑, ↓, ↓, L1, →.

**Zielpeil-Sniper-Granate:**

←, ↑, X, □, L1, L1, →.

**Luftangriff von Bones:**

↓, ↑, O, ↓, ↑, ↓, L1.

**Interessanteste Bombe der Welt:**

↓, →, O, O, ←, ←, ↑, □, Δ.

**Sniper Granate:**

↑, □, L1, ←, O, Δ, □.

**Thumper:**

↓, ↑, ←, ←, Δ, ↑, →, ↓.

**Tornado:**

↓, L1, □, Δ, →, ↑, X.

PlayStation (Pal) Cheats und Paßwörter

## Z

Gebt folgendes im Paßwortscren ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

**Cheats:**

**Bessere Einheiten:** □OXΔΔXO□

**Unverwundbarkeit:** □ΔOXOXOΔ□

**Level Skip:** XΔ□OΔOX□ Im Spiel selbst müßt Ihr dann die Δ-Taste auf einem Controller, der im zweiten Port angeschlossen ist, betätigen!

**Paßwörter:**

Gebt für den finalen Level namens Z folgendes Paßwort ein:

ΔΔXOΔΔXO

Bestätigt nun beim o.k.. Im nächsten Screen wählt Ihr die Option „Level wiederholen“. Schon stehen Euch ALLE Levels zur Auswahl.

PlayStation (Pal) Versteckte Trainings Option

## Fantastic Four

Markiert im Optionen-Menü **Training Mode** und drückt gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2. Daraufhin werden zusätzliche Möglichkeiten unter den Worten Training Mode anwählbar.



## HOOOTLINE !!!

Am Sonntag, dem 22. Februar, von 14.00 bis 18.00 Uhr dürft Ihr uns mit Fragen rund um die Konsolenwelt löchern. Aber auch Kritik und Lob sind uns willkommen. Die Nummer lautet 0931/78 425 - 14. Wir hören uns!

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!!!**

COMPUTEC Verlag



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 Turok.



Illustration: O. Schneider

2/98 Ausgabe 9 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

**N-ZONE**

NUR DM 3,90 NINTENDO 64 • GAMING

**YOSHI'S STORY**

4 Seiten-Test: Das beste N64-Jump&Run

Mit **POSTER!**  
2 MOTIVE:  
ZELDA &  
YOSHI'S STORY

**WINTER OLYMPICS '98**  
**WCW VS. NWO**  
**NBA PRO '98**  
Rekord: 10 N64-Spiele im Test

**DIE HITS DES JAHRES**  
**NINTENDO '98**

Schon gespielt: Zelda, F-Zero X, 1080° Snowboarding, Forsaken u. v. a.

**DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN**



Die Skull Monkeys werden nach alter Hüpf-Tradition mit dem „Todessprung“ erledigt und platzen mit einem Blitz auseinander



Zwischen den Welten klären Euch kurze (und echt #witzige) Filmchen über das Geschehen auf dem Planeten Idznak auf



Extras, die Ihr zum ersten Mal im Spiel antrefft, werden durch ein Hinweisschild erklärt

PlayStation Jump & Run

# Skull Monkeys

**Douglas Tennapel und The Neverhood - diese Namen stehen hinter Skull Monkeys, dem bis jetzt wohl außergewöhnlichsten Jump & Run der Welt, und mir scheint, wir werden diese Namen nicht zum letzten Mal gehört haben**

Wie alle anderen Games auch beginnt Skull Monkeys mit einem Intro - wie alle anderen Games? Weit gefehlt, denn hier spielt sich nicht zum hundertsten Mal ein CGI-Film aus dem Raytracer ab, das wäre wohl zu einfach. Nein, bei Skull Monkeys fertigte man sämtli-

che Figuren und Kulissen aus Knetmasse an und filmte sie ab, gewissen Charakteren aus dem Kinderprogramm nicht unähnlich. Und folgende Geschichte wird dort erzählt: Auf dem Planeten Idznak leben die Skull Monkeys. Eines Tages fällt ein „böser Mann“ vom Himmel, ernennt sich zum König über die Affenbande

und heißt von da an Clogg Monkey. Er weist seine neuen Untertanen an, eine „Evil Engine“ zu bauen, um den Nachbarplaneten „Neverhood“ zu zerstören. Ein Widerständler unter den Skull Monkeys will dies verhindern und kontaktiert den Helden Clayman, der Clogg Monkey besiegen soll (übrigens, wenn Euch das alles etwas schräg vorkommen sollte, habt Ihr absolut recht!). So macht Ihr Euch also auf den Weg und führt Clayman durch zahllose Levels, die allesamt im Knetmasse-Look gehalten sind. Dort verteilt sind haufenweise Kügelchen, die es einzusammeln gilt. Hat man hundert dieser Knetbälle gesammelt, gibt's ein Extraleben. Man springt daher von Plattform zu Plattform, killt Skull Monkeys (indem man



Das Monster aus der Röhre schnappt nach Euch - natürlich ist es auch aus Knetmasse

auf sie hüpf) und versucht, den Levelausgang zu erreichen. Außer jenen Kugeln gibt es allerdings noch diverse Extras, die Clayman einsammeln kann. Da wären beispielsweise Munition, mit der man Gegner auf Distanz abschießen kann, oder eine Krone, die Euch vor einem Treffer schützt (grundsätzlich gibt Clayman den Löffel schon bei einer Feindkollision ab). Auch Bonussympole sind in den Levels versteckt. Wenn Ihr drei davon zusammen habt, erscheint am Levelende der Eingang zu einer Bonusrunde. Ebenso warten Endgegner auf Clayman, und deren Gestaltung ist genauso abgefahren wie alles an Skull Monkeys. Mehr will ich dazu aber lieber nicht verraten.

**Björn:** Skull Monkeys ist kein Spiel, Skull Monkeys ist eine Einstellung. Die gesamte Aufmachung sprüht vor Originalität und veräppelt damit nebenbei all jene Videospiele, die sich an ständig gleiche Muster halten, nur um kommerziell erfolgreich zu sein. Allerdings muß man auch zugeben, daß das pure Spielkonzept von Skull Monkeys sich stark an alter Jump & Run-Tradition orientiert und rein spielerisch zu diesem Genre eher wenig beiträgt. In der Tat spielt sich Skull Monkeys ähnlich gut wie zum Beispiel ein früheres 2D-Abenteuer Marios, nur eben ohne nennenswerte Innovation. Das hat uns aber noch nie gestört, solange der Spaß stimmt, und der kommt bei Skull Monkeys wirklich nicht zu kurz. Zum großen Teil lebt die schrille Aufmachung der Schädelaffen auch von der Musikuntermalung, die komplett mit Instrumenten wie Bass und Gitarre und echtem Gesang eingespielt wurde. Dieser Sound, der mal jazzig klingt und mal an Surfrock erinnert, ist allein schon absolut genial!



Clayman erhält eine Nachricht von seinem Auftraggeber, einem Skull Monkey, der sich nicht von Clogg Monkey unterdrücken läßt



Der Held im Duell mit schwer bewaffneten Monkey-Wachen: Solche Situationen erfordern höchste Geschicklichkeit und bedachtes Einsetzen von Extras

Test PlayStation

Hersteller: **Neverhood/Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **Februar**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **17**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **81** Sound **89**

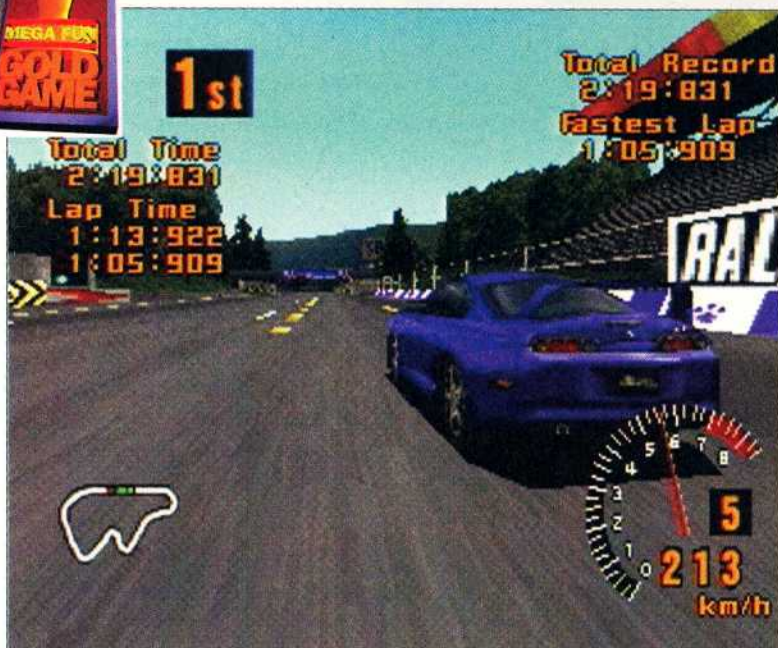
Fun **83**

PlayStation Rennspiel

# Gran Turismo



Endlich wieder innovative Neuerungen. Gran Turismo koppelt High Speed Rennaction mit genialem Story-Modus!



Die verschiedenen Autos wurden äußerst detailgetreu gestaltet und mit tollen Texturen überzogen

Was macht ein gutes Rennspiel aus? Können eine tolle Grafik, ein satter Sound und rasante Action allein ein Game schon zu einem Renner machen? Die Antwort darauf muß natürlich ja lauten. Spiele wie Total Drivin', Formel 1 und Sega Rally sind die besten Beispiele für diese These. Daß aber auch ein mit solchen Attributen ausgestattetes Rennspiel noch ein bißchen besser gemacht werden kann, falls man genügend innovative Ideen hat, will Sony jetzt mit Gran Turismo beweisen. Denn bei diesem Game kommt zusätzlich zu den oben genannten Eigenschaften ein in dieser Form noch nicht dagewesenes Feature: Der sogenannte Gran Turismo Mode, in dem Ihr Euren eigenen Renn-

stall managen könnt. Ihr werdet von Anfang an mit einer bestimmten Summe Geld ausgestattet, die aber nur für ein gebrauchtes Auto reicht. Dabei könnt Ihr zwischen anfangs 40 Sportwagen wählen, in der vorliegenden Version sind dies nur japanische Wagen. Habt Ihr Euch für einen mehr oder weniger schnittigen Boliden entschieden, könnt Ihr ihn - so noch Bares vorhanden - in der Werkstatt gleich noch ein bißchen aufbohren, damit Ihr in den ersten Rennen überhaupt eine

Chance habt. Später im Spiel, wenn Ihr so richtig Kohle verdient, kommt Ihr dann auch an so edlere Extras wie Turbolader und computergesteuerte Einspritzanlagen heran. So startet Ihr nun zuerst in kleinen regionalen Rennen, bei denen aber die Moneten, die Ihr benötigt, um an die echten Edelschlitzen (u.a. einen Dodge Viper) heranzukommen, eher langsam hereinrollen. Um aber bei den großen Rennen der A- oder B-Klasse teilzunehmen, müßt Ihr erstmal die Lizenz für den Start erwerben - Fahrprüfung ist angesagt. So arbeitet Ihr Euch also über mehrere Wagen nach oben in Richtung Trau-



Im Rückspiegel könnt Ihr die herannahende Konkurrenz im Auge behalten

mauto. In über elf Kursen könnt Ihr in Time Trials, Einzelrennen oder Championships Euer fahrerisches Können unter Beweis stellen. Dabei reicht die Palette der Hintergrundgrafiken von Großstadtstrecken über reine Racing Tracks bis hin zu Gebirgskursen. Nach jedem Rennen könnt Ihr dann Eure Leistungen im Replay bewundern. Dieses könnt Ihr abspeichern und Euren Freunden geben, damit diese Ihr Glück gegen Eure vorgegebenen Zeiten versuchen können. Für das Rennvergnügen zu zweit ist dank eines Split-Screens gesorgt.

## Der Story-Mode



Auf dem Stadtplan könnt Ihr Eure Autofirma wählen, Lizenzen erwerben, Euer Auto tunen oder waschen lassen

Euer freundlicher Autohändler bietet auch etliche Tuningmöglichkeiten, alle kosten massig Mäuse

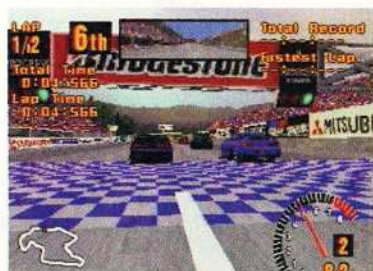


Habt Ihr einmal wirklich zu viel Geld, könnt Ihr auch Sondereditionen von serienmäßigen Wagen kaufen



Ulf: Hut ab vor diesem Game. Was Sony Japan hier auf die Beine äh Reifen gestellt hat, ist wirklich einmalig. Nicht nur beeindruckt Gran Turismo mit seiner tollen und schnellen Grafik, auch der Aufbau derselben ist schön flüssig. Soundtechnisch verwöhnen knackige Soundsamples der unterschiedlichen Boliden das Ohr des Spielers. Den Vogel schießt aber der Story-Modus ab, der die Motivation zum Spielen wirklich fast unbegrenzt garantiert, denn bei der großen Auswahl an Autos könnt Ihr immer wieder von vorne

beginnen, ein Top-Team hochzuzüchten. Eine tolle Idee ist auch das Tuning, so ähnelt bald keines der Autos mehr dem anderen, denn jeder Spieler kann seinen persönlichen Vorlieben beim Aufbohren seines Bocks freien Lauf lassen. Daß die deutsche Version von Gran Turismo erst am 1. Juni in den Läden stehen soll, ist auch nicht so schlimm, denn laut Sony soll sie noch schneller und noch motivierender werden, stehen doch dann dem Spieler statt der jetzt 120 Wagen über 250 zur Verfügung (siehe Szene) - wenn das kein Grund zur Freude ist!



Um an hochklassigen Rennen teilnehmen zu können, müßt Ihr Euch erst die Lizenz für diese Rennklasse erarbeiten

### Test PlayStation

Hersteller: **Sony**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM Japan**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **11+ Strecken**  
 Besonderheiten: **Net6con, Mad Catz, Analog Pad**  
 Ca. Preis: **159,- DM**  
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **87** Sound **76**

**Fun 92**



Der Zwei-Spieler-Modus steht Euch wahlweise horizontal oder vertikal zur Verfügung. Die Spielgeschwindigkeit ist hier ebenfalls hoch, und ein guter Überblick bleibt dennoch gewahrt



Die Konkurrenz schläft nicht! Ohne Rücksicht auf Verluste schießen die Gegner in die Kurven und Schikanen

Während die amerikanische Fangemeinde von Sonys 32-Bitter schon seit Dezember mit dem zweiten Teil von Jet Rider über die virtuelle Piste brettern kann, kommen wir Europäer erst Anfang Februar in den Genuß dieses Renn-

**PlayStation Rennspiel**

# Jet Rider 2

**Hoverbike die Zweite! Nach einem Jahr Entwicklungszeit schickt Euch Sony erneut mit turbinengetriebenen Schwebern auf die Piste**

**Georg:** Die Devise lautet auch bei Jet Rider 2 ganz klar: Kein Platz für Nettigkeiten. Denn die neunköpfige Konkurrenz sorgt mit rüpelhafter Fahrweise selbst auf der leichtesten Stufe für so manchen Crash Eures Bikes, und um als erster über die Ziellinie zu fahren, müßt Ihr die Gegner gegen Pfeiler, Bäume oder andere Hindernisse drängen. Gegenüber dem ersten Teil ist die Grafik noch verbessert worden, und auch die Unterstützung von Sonys Analog-Stick sorgt für helle Freude. Das gesamte Geschehen ist aber immer noch mehr auf Action und Spannung ausgelegt als auf ein realistisches Rennen, wie z.B. bei Wave Race 64 oder Total Drivin'. JR 2 kann aber im Vergleich zur Masse der Racer sehr gut abschneiden und fährt daher in die höheren Gefilde der Prozentskala. Bei einer weiteren Fortsetzung sollte man aber den sich teilweise schnell ändernden Streckenverlauf nicht mehr so extrem machen, damit auch Anfänger damit zurechtkommen. Nichtsdestotrotz ist JR 2 ein abwechslungsreiches Game, daß sich von der Masse abheben kann und mit dem Zwei-Spieler-Modus für Dauermotivation sorgen kann.

spektakels. Dem ambitionierten Spieler stehen zehn verschiedene Bikes zur Verfügung, die sich in drei Kategorien unterscheiden. Diese sind Gewicht, Höchstgeschwindigkeit und Beschleunigung. Je nachdem, wie stark die drei Balken ausgeprägt sind, müßt Ihr Euren Fahrstil ändern. So haben z.B. schwere Bikes eine bessere Straßenlage und können besser Bodenunebenheiten ausgleichen, sie haben aber andererseits Probleme beim Anfahren. Neben Gasgeben und Bremsen könnt Ihr Euch wie schon beim Vorgänger mittels der L2-R2-Taste kräftig in die Kurven legen, um diese

besser zu meistern. Weiterhin steht Euch ein Turbo zur Verfügung, der nicht mehr auf viermal begrenzt ist, sondern pro Runde in Form von einer Tankfüllung bereitsteht, die je nach Euren Belangen genutzt werden kann, z. B. zwei lange oder mehrere kleine Schübe. Bei den Pisten erwarten Euch wieder die unterschiedlichsten Konfigurationen. So z.B. eine Wüstenstrecke, die Euch durch tiefe Canyons und hügelige Dünenlandschaften führt, oder das Rennen findet in einem alten Bergwerk statt, wo sich die Schächte mehrmals kreuzen und einiges an Verwirrung aufkommt.



Bäume, Schutthaufen und andere Schikanen sorgen bei ernsthafter Berührung für spektakuläre Stürze, die Euch wertvolle Zeit kosten



Hektik pur! Beim Start werden erst einmal die Speedreserven verbraucht, um gleich die Nase vorn zu haben. Rangeleien und Stürze sind natürlich an der Tagesordnung

Bei einer anderen Strecke müßt Ihr nicht im Kreis fahren, sondern von einem Ende bis zum anderen düsen, um dort einen Pfahl zu umrunden. Alle Pisten sind mit Sprungschanzen jeglicher Art ausgestattet (von zerstörten Straßen über Autos und Schutthügeln ist alles dabei), die eine wahre Sprungorgie ermöglichen. Daher ist es unabdingbar, daß Ihr Eure Bikes stets gut ausbalanciert, um nicht aus dem Sattel gehoben zu werden. An schwierigen Passagen stehen manchmal Grapple-Stäbe, die kurzzeitig Eure Lage stabilisieren und Euch sicher um das Hindernis geleiten. Nachdem Ihr alle zehn Pisten im Championship Mode erfahren habt, könnt Ihr wieder auf den Stunt-Modus zurückgreifen und durch Kapriolen in der Luft Extras und Geheimnisse finden.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Sony/Singletrac**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM**  
 Erscheinungstermin: **März '98**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **10+ Strecken**  
 Besonderheiten: **Sonys Analog Pad, Memory Card**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Games Garden**  
**0911/7418185**

**Grafik** 78 **Sound** 72

**Fun** 77

PlayStation Geschicklichkeit

# Caesars Palace

Für alle Freunde der Spielhöhlen brechen goldene Zeiten an: Caesars Palace läßt keine Möglichkeit aus, sein Geld zu verzocken

Die Sucht läßt grüßen! Da Spielsucht inzwischen allgemein anerkannt wurde, habt Ihr die Möglichkeit, Eure Automaten-sucht zu Hause zu befriedigen: Caesars Palace präsentiert sich als Sammlung von solch gängigen Games wie Roulette, Blackjack – hierzulande bekannt als 17 und 4 – und typischen einarmigen Banditen, Slots genannt. Hinzu kommen die hier eher unbekannteren Spiele



**René:** Caesars Palace ist eine solide umgesetzte Spielesimulation ohne herausragende Akzente. Die Grafik und die Spielhöllengeräusche im Hintergrund sind eher zurückhaltend und dem Spiel dienlich. Die Bedienung ist in ähnlichem Stil – einfach und zweckmäßig. Vom Spielerischen her zeigt Caesars Palace, wie sinnlos Spielhöhlen sind. Es ist ungefähr so

gehaltvoll, wie Lindenstraße zu gucken. Eines möchte ich jedoch klarstellen: Die Umsetzungen sind gut geworden! Das Problem ist nur, daß die Spiele selbst nichts hergeben. Wer in die Verlegenheit kommt, Interesse an dieser Sammlung zu haben, muß schon einen besonderen Draht zu den angegebene Games haben. Für die große Allgemeinheit gibt es sicherlich interessantere CDs.

Craps und Baccarat. Nachdem Ihr Euch beim Kassierer eingetragen und Geld in Spielsteine umgetauscht habt, sucht Ihr Euch eines der fünf Spiele aus. Roulette, Blackjack und Slots dürften wohl bekannt sein. Baccarat ist ein einfaches Spiel mit hohen Einsätzen, bei dem zwei Paar Karten miteinander verglichen werden. Craps ist ein kompliziertes Würfelspiel mit zwei Würfeln, bei dem ähnlich wie bei Roulette aus Wurfkombinationen gesetzt wird.

Craps ist ein kompliziertes Würfelspiel, in dem ähnlich wie bei Roulette die Augenzahlen getippt werden

Test PlayStation

Hersteller: **Interplay**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-RDM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Muster von: **Interplay**

**Grafik**

74

**Sound**

63

Fun

51

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00 Spätservice 030 421 37 67 Fax 030 425 48 62 Cooler Preise Importspiele Hier!

<p><b>Sony Playstation</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Abe's Oddysee</td><td>Dt</td><td>85</td></tr> <tr><td>Ace Combat 2</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Analog Pad+Vibration</td><td>Dt</td><td>99</td></tr> <tr><td>Baphomets Fluch 2</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Battlestation</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Bleifuß 2</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Bushido Blade</td><td>US</td><td>109</td></tr> <tr><td>Castlevania</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Colony Wars</td><td>Dt</td><td>99</td></tr> <tr><td>Crash Bandicoot 2</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Croc</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>C&amp;C2: Alarmstufe Rot</td><td>Dt</td><td>109</td></tr> <tr><td>Discworld 2</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Dynasty Warriors</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Felony 11-72</td><td>Dt</td><td>99</td></tr> <tr><td>FIFA '98</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Final Fantasy VII</td><td>Dt</td><td>109</td></tr> </table>	Abe's Oddysee	Dt	85	Ace Combat 2	Dt	94	Analog Pad+Vibration	Dt	99	Baphomets Fluch 2	Dt	94	Battlestation	Dt	89	Bleifuß 2	Dt	89	Bushido Blade	US	109	Castlevania	Dt	94	Colony Wars	Dt	99	Crash Bandicoot 2	Dt	94	Croc	Dt	89	C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	109	Discworld 2	Dt	94	Dynasty Warriors	Dt	94	Felony 11-72	Dt	99	FIFA '98	Dt	94	Final Fantasy VII	Dt	109	<p><b>An- &amp; Verkauf</b> Auszüge aus unserer Preisliste</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Final Fantasy VII-Intern.</td><td>JP</td><td>189</td></tr> <tr><td>Fighting Force</td><td>DT</td><td>95</td></tr> <tr><td>Frogger</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Front Mission Alternative</td><td>JP</td><td>109</td></tr> <tr><td>G-Police</td><td>Dt</td><td>109</td></tr> <tr><td>Grand Theft Auto</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Herc's Adventure</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Hercules</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Lost World</td><td>Dt</td><td>85</td></tr> <tr><td>Maas Destruction</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>Monster Trucks</td><td>Dt</td><td>109*</td></tr> <tr><td>Moto Racer</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Magic the Gatering</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>MDK</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>NBA live '98</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Need for Speed 2</td><td>Dt</td><td>89</td></tr> <tr><td>NHL Breakaway</td><td>Dt</td><td>79</td></tr> <tr><td>Nuclear Strike</td><td>Dt</td><td>85</td></tr> <tr><td>Overboard!</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> <tr><td>Pandemonium 2</td><td>Dt</td><td>94</td></tr> </table>	Final Fantasy VII-Intern.	JP	189	Fighting Force	DT	95	Frogger	Dt	89	Front Mission Alternative	JP	109	G-Police	Dt	109	Grand Theft Auto	Dt	89	Herc's Adventure	Dt	89	Hercules	Dt	94	Lost World	Dt	85	Maas Destruction	Dt	89	Monster Trucks	Dt	109*	Moto Racer	Dt	94	Magic the Gatering	Dt	89	MDK	Dt	89	NBA live '98	Dt	94	Need for Speed 2	Dt	89	NHL Breakaway	Dt	79	Nuclear Strike	Dt	85	Overboard!	Dt	94	Pandemonium 2	Dt	94	<p><b>Importspielprobleme?</b> ADAPTER N64 49,- Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 59.90 PSX 19.90</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td colspan="3" style="text-align: center;"><b>Nintendo 64</b></td></tr> <tr><td>Konsole+Spiel</td><td>Dt</td><td>379</td></tr> <tr><td>Antennenkabel</td><td>Dt</td><td>49</td></tr> <tr><td>Chameleon Twist</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>Diddy Kong Racing</td><td>Dt</td><td>99</td></tr> <tr><td>Extreme G</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>F 1 Pole Position</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>FIFA '98</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>Golden Eye</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>Lamborghini</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> </table>	<b>Nintendo 64</b>			Konsole+Spiel	Dt	379	Antennenkabel	Dt	49	Chameleon Twist	Dt	149	Diddy Kong Racing	Dt	99	Extreme G	Dt	149	F 1 Pole Position	Dt	149	FIFA '98	Dt	149	Golden Eye	Dt	149	Lamborghini	Dt	149	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Madden 64</td><td>US</td><td>179</td></tr> <tr><td>Mischief Makers</td><td>Dt/JP</td><td>99/99</td></tr> <tr><td>NFL Quarterback Club</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>Starfox 64</td><td>Dt</td><td>149</td></tr> <tr><td>Wayne Gretzky 3D Hockey '98</td><td>US</td><td>169</td></tr> <tr><td>WCW vs NWO Worldtour</td><td>US</td><td>169</td></tr> <tr><td>Wild Choppers</td><td>JP</td><td>149</td></tr> </table> <p style="text-align: center; background-color: black; color: white; padding: 5px;"><b>Bomberman 64 JP</b> incl. Adapter 100.-</p>	Madden 64	US	179	Mischief Makers	Dt/JP	99/99	NFL Quarterback Club	Dt	149	Starfox 64	Dt	149	Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	169	WCW vs NWO Worldtour	US	169	Wild Choppers	JP	149
Abe's Oddysee	Dt	85																																																																																																																																																																			
Ace Combat 2	Dt	94																																																																																																																																																																			
Analog Pad+Vibration	Dt	99																																																																																																																																																																			
Baphomets Fluch 2	Dt	94																																																																																																																																																																			
Battlestation	Dt	89																																																																																																																																																																			
Bleifuß 2	Dt	89																																																																																																																																																																			
Bushido Blade	US	109																																																																																																																																																																			
Castlevania	Dt	94																																																																																																																																																																			
Colony Wars	Dt	99																																																																																																																																																																			
Crash Bandicoot 2	Dt	94																																																																																																																																																																			
Croc	Dt	89																																																																																																																																																																			
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	109																																																																																																																																																																			
Discworld 2	Dt	94																																																																																																																																																																			
Dynasty Warriors	Dt	94																																																																																																																																																																			
Felony 11-72	Dt	99																																																																																																																																																																			
FIFA '98	Dt	94																																																																																																																																																																			
Final Fantasy VII	Dt	109																																																																																																																																																																			
Final Fantasy VII-Intern.	JP	189																																																																																																																																																																			
Fighting Force	DT	95																																																																																																																																																																			
Frogger	Dt	89																																																																																																																																																																			
Front Mission Alternative	JP	109																																																																																																																																																																			
G-Police	Dt	109																																																																																																																																																																			
Grand Theft Auto	Dt	89																																																																																																																																																																			
Herc's Adventure	Dt	89																																																																																																																																																																			
Hercules	Dt	94																																																																																																																																																																			
Lost World	Dt	85																																																																																																																																																																			
Maas Destruction	Dt	89																																																																																																																																																																			
Monster Trucks	Dt	109*																																																																																																																																																																			
Moto Racer	Dt	94																																																																																																																																																																			
Magic the Gatering	Dt	89																																																																																																																																																																			
MDK	Dt	89																																																																																																																																																																			
NBA live '98	Dt	94																																																																																																																																																																			
Need for Speed 2	Dt	89																																																																																																																																																																			
NHL Breakaway	Dt	79																																																																																																																																																																			
Nuclear Strike	Dt	85																																																																																																																																																																			
Overboard!	Dt	94																																																																																																																																																																			
Pandemonium 2	Dt	94																																																																																																																																																																			
<b>Nintendo 64</b>																																																																																																																																																																					
Konsole+Spiel	Dt	379																																																																																																																																																																			
Antennenkabel	Dt	49																																																																																																																																																																			
Chameleon Twist	Dt	149																																																																																																																																																																			
Diddy Kong Racing	Dt	99																																																																																																																																																																			
Extreme G	Dt	149																																																																																																																																																																			
F 1 Pole Position	Dt	149																																																																																																																																																																			
FIFA '98	Dt	149																																																																																																																																																																			
Golden Eye	Dt	149																																																																																																																																																																			
Lamborghini	Dt	149																																																																																																																																																																			
Madden 64	US	179																																																																																																																																																																			
Mischief Makers	Dt/JP	99/99																																																																																																																																																																			
NFL Quarterback Club	Dt	149																																																																																																																																																																			
Starfox 64	Dt	149																																																																																																																																																																			
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	169																																																																																																																																																																			
WCW vs NWO Worldtour	US	169																																																																																																																																																																			
Wild Choppers	JP	149																																																																																																																																																																			

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

→ Unsere Multimedia Shops in Berlin ←

<p><b>SPANDAU</b> Seegefelder Str. 75 nahe Rathaus</p>	<p><b>MARZAHN</b> Marzahner Promenade 47 Wittenberger Str. 76-80</p>	<p><b>PRENZ' L BERG</b> Danziger Straße 124 Hans-Otto-Str. 28</p>
--	--	---

PlayStation Rennspiel

# Air Race

## Mit Fliegern aus dem 2. Weltkrieg auf Rennspielfaden

Satt in Sportwagen oder ähnliche Vierräder steigt Ihr hier zur Abwechslung in das Cockpit von insgesamt zehn antiken Kriegsflugzeugen. Nachdem Ihr Euch beispielsweise für die Messerschmitt oder den Corsair entschieden habt, stehen Euch fünf Rundkurse zur

Auswahl. Die Palette umfasst einen Canyon-Flug, waghalsige Manöver zwischen Hochhäusern oder den Todesritt durch eine enge Gletscherspalte. Von der Spielmechanik her gleicht Air Race einem normalen Racer. Im Arcade-Modus müßt Ihr Euch allein oder zu zweit (Split-



**Ulf:** Air Race ist nicht nur ein innovatives Rennspiel, sondern auch qualitativ durchaus überzeugend. Hat man sich erst einmal mit der trägen Steuerung vertraut gemacht, macht es Laune, sich mit geschickten Manövern durch Felsspalten oder Hochhäuserfronten zu bugsieren, zumal die farbenprächtigen Polygon-Szenarios sehr ansehnlich sind. Für den Platz an der

Sonne reicht es aber letztendlich nicht. Erstens fehlt dem Solisten die nötige Motivation, sich öfters ins virtuelle Cockpit zu setzen, da es keinerlei Extra-Features gibt. Zweitens wäre der Steuerung eine Analog-Unterstützung sehr zugute gekommen. Dafür überzeugt der 2-Spieler-Modus rundum. Sich mit einem Freund via Split-Screen zu messen bereitet einem aufgrund der nach wie vor sauberen Grafik sehr viel Vergnügen.

Screen) in bewährter Checkpoint-Manier gegen die Konkurrenz durchsetzen. Neben Links-Rechts-Manövern müßt Ihr diesmal auch die richtige Höhe beachten, um nicht gegen eine Wand zu donnern (eine blaue Orientierungslinie hilft). Außerdem könnt Ihr Zeit gutmachen, indem Ihr das entsprechende Power Up einsammelt oder eine Luftrolle fliegt. Während dieses Kunststückes ist der Flieger jedoch nicht kontrollierbar.

Wie beim Arcade-Oldie müßt Ihr die richtige Höhe finden, um solch enge Passagen zu meistern; eine blaue Orientierungslinie hilft Euch dabei

**Test PlayStation**

*Hersteller:* THQ  
*Spieleranzahl:* 1 - 2  
*Datenträger:* CD-ROM deutsch  
*Erscheinungstermin:* erhältlich  
*Umsetzungen geplant:* keine  
*Schwierigkeitsgrad:* schwer  
*Levels:* 5 Strecken  
*Besonderheiten:* keine  
*Ca. Preis:* 99,- DM  
*Muster von:* Eigenimport

---

**Grafik** 74 **Sound** 58

---

**Fun** 72

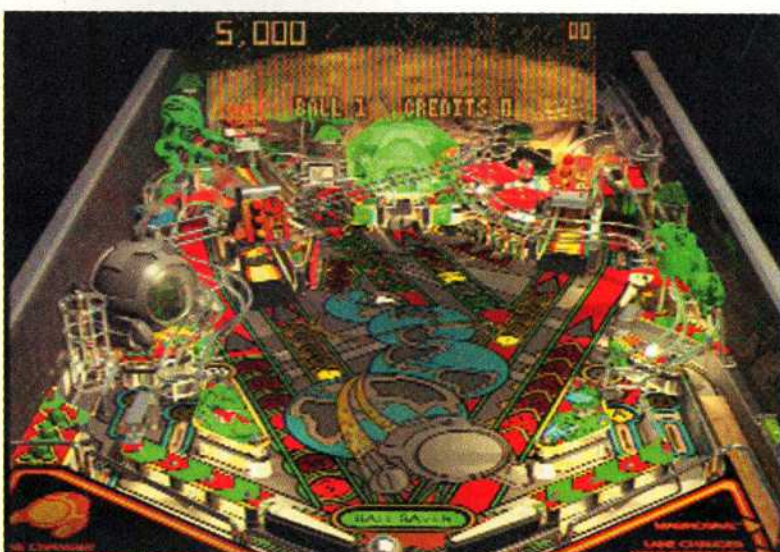
PlayStation Flipper

# Timeshock!

## Ein weiterer PS-Flipper fordert Euch bald heraus, die Kugel so richtig glühen zu lassen

Empire bringt mit Timeshock eine Flippersimulation auf den Markt, die, wie auch schon The Web, nur mit einem Tisch aufwartet. In üblicher Art und Weise jagt Ihr eine Kugel durch

die Innereien eines Flipperautomaten, um die höchste Punktzahl einzuheimsen. Zur fetzigen Musik dürft Ihr in besonders verzweifelten Momenten den Tisch auch mal durchrütteln,



**Björn:** Netter Tisch, der uns hier vorgesetzt wird. Und das sogar mit Dolby Surround-Funktion. Bedienung und Spielspaß sind eigentlich ganz in Ordnung. Aber was macht man, sobald der Zustand eintritt, den ein Spiel niemals hervorrufen darf? Die Langeweile. Klar, man schaltet zum nächsten Tisch weiter, aber leider hat man bei Timeshock in diesem

Fall kein Glück. Und da liegt der sprichwörtliche Hund begraben. Ein Tisch ist für eine Flippersimulation einfach nicht genug, egal wie gut dieser auch sein mag. Und sowas schlägt sich halt in der Fun-Wertung nieder. Da helfen auch solche Zusatzfunktionen wie die Möglichkeit, den Tisch per Zoom genauer unter die Lupe nehmen zu können, nicht aus.

um den Ball auf die gewünschte Bahn zu schicken. Aber Vorsicht! Wie gewohnt blinkt bei zu heftigen Remplern das Wort TILT über dem Geschehen auf, und eine weitere wertvolle Kugel ist im Bauch des Flippers verschwunden. Doch die Programmierer hatten Mitleid und spendierten auch hier eine Ball Saved Function, die eine zu schnell verpfuschte Kugel erneut auf die Tischplatte schickt. Außerdem dürfen sich Freaks auf die Draufsichtperspektive à la Pinball Fantasies freuen.

Gewohnte Flipperkost. Zusätzlich zu den drei 3D-Perspektiven ist noch eine Draufsicht aus alten Zeiten enthalten

**Test PlayStation**

*Hersteller:* Another Cuning Development  
*Spieleranzahl:* 1  
*Datenträger:* CD-ROM deutsch  
*Erscheinungstermin:* Januar  
*Umsetzungen geplant:* keine  
*Schwierigkeitsgrad:* mittel  
*Levels:* 1 Tisch  
*Besonderheiten:* Memory Card  
*Ca. Preis:* 99,- DM  
*Muster von:* Empire Interactive

---

**Grafik** 78 **Sound** 72

---

**Fun** 77





Ganz das Brettspiel: Ohne Würfel geht im Classic Mode gar nichts, wenn auch eine andere Landkarte gewählt wurde

## PlayStation Strategie

# Risiko

Ihr könnt vom Brettspiel nicht genug bekommen?  
Dann seid Ihr bei Hasbros PS-Umsetzung  
genau richtig aufgehoben

Es gibt nur wenige Spiele, die über Jahrzehnte ungebrochene Begeisterung hervorrufen können. Risiko ist fraglos eines davon. In der PlayStation-Version könnt Ihr vorrangig zwischen zwei Spielmodi wählen: Das Classic Game erwartet Euch ganz wie gewohnt mit den Würfeln. Das Spiel selbst ist in Angriffsphase, freien Zug und Karten-

ziehen unterteilt. Es wird sich ganz nach den bekannten Regeln gerichtet. Im Ultimativen Risiko wird nicht gewürfelt. Bei einem Angriff wählt Ihr zwischen drei verschiedenen Taktiken und könnt Generäle anheuern und Forts bauen. Zudem behindern Euch störende Wettereinflüsse und Rebelleneinheiten. Über eine Reihe von Voreinstellungen lässt sich Risiko ganz nach Euren Wünschen verfeinern: Die Wahl einer anderen Karte, die Einstellung von bis zu sieben Computergegnern und die zufällige Zugreihenfolge sind nur ein Teil davon.



**René:** Ein bißchen schade finde ich es schon: Die hohe Erwartung, die ich an die PS-Version von Risiko geknüpft hatte, konnte nicht erfüllt werden. Mal abgesehen von der langweiligen Grafik und dem üblichen Gedudel fehlt dem PS-Risiko einfach die Atmosphäre, die durch das gesellige Beisammensein um ein Spielbrett zustande kommt. Seht Ihr großzügig darüber hinweg, so erwartet Euch ein solides rundenorientiertes Strategiespiel, das mit solchen Hochkarättern wie Command & Conquer und Warcraft 2 nicht annähernd mithalten kann. Auch der neue Ultimativ-Modus kann nicht die nötigen Akzente setzen. Die Wahl der Taktiken ist nur eine Spielerei, da Ihr die Gegendtaktik Eures Gegners nicht seht. Somit ist Risiko nur etwas für den Mehrspieler-Modus.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Hasbro**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **Memory Card, Maus**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Hasbro**

**Grafik** **52** **49** **Sound**

Fun  
70

# SPIELE 3000

## NINTENDO 64

**Grundgerät** deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299,-

**Control Pad** orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49,90

**Control Pad** Verlängerung 18,-

**Super Pad 64** (blau, schwarz, rot oder grün) 46,90

**Super Pad 64 Plus** (schwarz, Dauerfeuer, Zeitlupe) 47,90

**MAKO Pad** (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 55,90

**Alpha 64 Joypad** (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe, LCD-Display) 59,90

**Shark Pad Pro** (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 65,90

**ARCADE Shark** (Spielhallengefühl, stabil) 89,90

**Fight and Flight Stick** (Spielhallengefühl, super) 109,90

**Memory Card** (Controller Pak) orig. 33,- fremd 27,90

**Memory Card 4-fach** (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36,-

**Memory Card 16-fach** 75,90

**Memory Card 32-fach** 84,90

**Rumble Pak** orig. 34,90

**Rumble Pak** (funktioniert ohne Batterien) 26,90

**Rumble Pak** mit integr. Memory Card 39,90

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

**Mini Lenkrad**

**Ultraracer 64** 74,90

**Antennenkabel**

orig. 46,- fremd 39,-

Versand per Nachnahme DM 6,90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euroschecks) DM 4,50 ab DM 250,- (ohne Grundgerät) portofrei • Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

## MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

- BLAST CORPS.....106,-
- BOMBER MAN 64.....86,-
- CHAMELEON TWIST.....114,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3.....109,-
- DARK RIFT.....127,-
- DIDDY KONG RACING.....85,-
- EXTREME G.....129,-
- FI POLE POSITION.....127,-
- INT. SUPERSTAR.....127,-
- SOCCER 64.....127,-
- LAMBORGHINI 64.....127,-
- Lylat Wars (Starfox 64) incl. Rumble Pak.....127,-
- Mario Kart 64.....86,-
- Mischief Makers.....86,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP.....126,-
- NAGANO OLYMPICS.....134,-
- NBA Hang Time.....125,-
- NBA (in the Zone) Pro 98...128,-
- NFL QUARTERBACK CLUB 98.....125,-
- PILOTWINGS 64.....106,-
- STAR WARS.....125,-
- Super Mario 64.....86,-
- Super Mario 64 Spieleberater.....24,80
- Top Gear Rally.....127,-
- TUROK Dinosaur Hunter...109,-
- WAVE RACE.....86,-
- Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey.....128,-
- JOUST X.....125,-
- HEXEN 64.....127,-
- FIFA 98.....125,-
- San Francisco Rush.....127,-
- MADDEN 64.....127,-
- SNOWBOARD KIDS.....85,-
- CRUISE USA.....88,-
- YOSHIS STORY.....105,-
- GOEMON.....138,-
- GASP.....134,-
- WCW (Wrestling) VS NWO.....138,-
- NHL BREAKAWAY 98.....125,-

★ Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

**Tel 07021-976860**  
**Fax 07021-976861**

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.  
SPIELE 3000 • Schieferweg 21 • 73275 Ohmden

PlayStation Genre-Mix

# Midway Arcade's Greatest Hits II

... noch 'ne Oldie-Kollektion, bestehend aus sieben Arcade-Gruffis

Sieben Oldies auf einem Streich: Moon Patrol ist ein wahrer Jump & Shoot-Klassiker, bei dem Ihr mit einem Mondgefährt Streife fahrt. Auch beim Actionracer Spy Hunter

seid Ihr motorisiert unterwegs, das Hauptmerk gilt jedoch der Ballerei. Pulverisiert wird ebenfalls nicht zu knapp beim Space Shooter-Oldie Blaster mit authentischer Blockgra-



Ulf: Auch diesmal stellt sich bei solch einer Arcade-Kollektion die grundlegende Frage: Braucht solch ein Sammelsurium überhaupt eine Bewertung? Wer auf Oldies abfährt, der wird sich diese CD-ROM ohnehin kaufen, alle anderen machen hingegen einen weiten Bogen um sie herum. Sei 's drum. Fakt ist jedenfalls, daß Moon Patrol auch nach

heutigen Maßstäben ein gelungenes Leveldesign hat, Root Beer Tapper das klassische Spiel für „Zwischendurch“ ist und Burger Time das zeitlose Pac Man-Gameplay bietet. Spy Hunter und Joust 2 sind des weiteren stark Geschmackssache, während der Blockgrafik-Shooter Blaster und das viel zu hektische Splat! bestenfalls für einen Lacher gut sind. Ob das ausreicht, bleibt Euch überlassen.

fik. Wesentlich mehr Geschicklichkeit erfordern der witzige Pac Man-Verschnitt Burger Time sowie der pure Kellnerstreß Root Beer Tapper. Beim erfolglosen Sequel zu Joust versucht Ihr Euch als Reiter auf einer Art Straußvogel. Last but not least werft Ihr beim abgefahrenen Splat! unter anderem mit Torten um Euch, wobei Ihr aufpassen müßt, daß Ihr nicht Euren Kopf dabei verliert. Abgerundet wird die Kollektion durch einige FMV-Clips mit Facts und Interviews.

Ein simples Geschicklichkeitsspiel, das aber nach wie vor noch fesselnd ist: Root Beer Tapper

**Test PlayStation**

Hersteller: **Midway**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **Saturn**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **7 Spiele**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **GT Interactive**

**Grafik** 29 **Sound** 17

Fun 60

PlayStation Sportspiel

# Nagano Winter Olympics '98

An die Knöpfe - fertig - los! Daddelathleten an das Pad, die Winter-Olympiade beginnt

Wie wäre es mit einer guten Ausrede für Nichtskifahrer? Ökologische Bedenken sind längst out. Redet Euch doch damit heraus, daß Ihr zur Winter-Olympiade ins japanische Nagano müßt. Nach dem N64 kommen nun auch die Besitzer einer PlayStation in den Genuß des kalten Vergnügens. Insgesamt 13 Disziplinen könnt Ihr absolvieren. Eisschnellauf und Skispringen sind ebenso mit dabei wie Trickski und Snowboard-Slalom. Bis zu vier Spieler können gemeinsam auf Medail-



Georg: Sorry Konami, so nicht! Schaut Euch doch mal Segas Konkurrenzprodukt Winter Heat an, so wird das gemacht. Die Grafik und der Sound von Nagano sind zwar nicht spektakulär, jedoch sind sie nicht alleine für die mittelmäßige Wertung verantwortlich. Für Punktabzug sorgt auch die schlecht gemachte Steuerung der meisten Disziplinen,

die Funktion vieler Tasten bleibt undurchschaubar. Auch die große Zahl der Sportarten rettet Nagano nicht vor dem Sturz ins Mittelfeld, schließlich unterscheiden sich vor allem die Skidisziplinen kaum voneinander, und auch beim Eisschnellauf bleibt die Innovation auf der Strecke. Fazit: Schon nach kurzer Zeit kann Nagano nicht mehr wirklich motivieren, daher rate ich vom Kauf ab.

lenjagd gehen. Mit Ausnahme des Eisschnellaufs müßt Ihr Euch aber bei allen Disziplinen am Pad abwechseln. In zwei verschiedenen Modi kämpft Ihr nun um Rekorde, dabei wechselt die Steuerung ständig: Hilft beim Eissprint rhythmisches Knöpfedrücken, müßt Ihr beim Skispringen schon mit gutem Timing den richtigen Absprungzeitpunkt erwischen, um dann mittels des Steuerkreuzes die Balance zu halten. Die unterschiedliche Tastaturbelegung wird aber vor jeder Sportart erklärt.

Beim Eisschnellauf hängt alles von Eurem Rhythmus ab. Nur in den Kurven müßt Ihr lenken, damit Ihr die Ideallinie beibehaltet

**Test PlayStation**

Hersteller: **Konami**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**  
 Levels: **13 Disziplinen**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **109,- DM**  
 Muster von: **Konami**

**Grafik** 71 **Sound** 63

Fun 61



Wenn Euch ein Gegner im Nacken sitzt, solltet Ihr ihn schnellstmöglich passieren lassen, ehe Ihr pulverisiert werdet

PlayStation Rennspiel/Shoot 'em Up

# Rock & Roll Racing 2

Die Polygon-Rückkehr des Super Nintendo Action/Rennspiel-Klassikers

Wir erinnern uns: Auf Nintendos 16-Bitter feierten die futuristischen Kampfwagen ihr glorreiches Debüt. Nach langer Ankündigungszeit wurde das actionreiche Rennspielkonzept nun noch einmal in 3D aufbereitet. Am Spielprinzip hat sich so gut wie gar nichts verändert. Nachdem Ihr Euch für einen kernigen Charakter entschieden habt, müßt Ihr Eu-

er Startgeld in einen Kampfboliden stecken. Danach beginnt auch gleich die Saison. Euer Ziel ist es, innerhalb von sechs Rennen eine vorgegebene Anzahl von „Chaos-Punkten“ zu erfahren, um den Schauplatz respektive den Planeten wechseln zu dürfen. Beim Rennen wird Aggression groß geschrieben. Die Konkurrenz ballert via Bordkanone auf Euch oder hinterläßt kurz vor Euch einen fiesen Ölteppich - da gibt es nur eins: Gegenhalten! Für gute Plazierungen, Bestzeiten oder fleißiges Zerstören gibt es Moneten, die Ihr postwendend zum Tuning Eurer Karre nutzen solltet.



**Ulf:** Tja, das oftmals bekannte Verfahren, ein bewährtes Spielkonzept noch einmal in 3D aufzuwärmen, schlug diesmal leider etwas fehl. Zwar motiviert es nach wie vor, Schritt für Schritt seinen Traumwagen zusammenzuschustern, doch das Rennspielvergnügen wird durch erhebliche Gameplaymängel getrübt. Ob Ihr siegreich seid oder nicht, das hängt maßgeblich von Fortuna ab, da Ihr den gegnerischen Schußsalven so gut wie gar nicht ausweichen könnt. Außerdem kommt Eure Karre aus unerklärlichen Gründen hin und wieder ins Trudeln. Schmerzhaft ist ferner der Verlust des 2-Spieler-Modus. Da auch der Sound recht verhalten vorgetragen wird und die Grafik keine Bäume ausreißt, bleibt unter dem Strich nur ein Platz im Mittelfeld übrig.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Interplay**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **24 Strecken**  
 Besonderheiten: **Link-Option**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eigenimport**

**Grafik 63 Sound 61**

**Fun 64**

## CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell!!

<b>LÖSUNGSHEFTE:</b> Je Heft nur 14,80 DM <b>Abes Odyssee</b> Alien Trilogy Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Castlevania Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Kings Field Legacy of Kain Life Force Tenka MDK Resident Evil Resident Evil DC Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Wing Commander 3 Wing Commander 4 Z	<b>PLAYSTATION CHEATHEFT</b> Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen! <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>	<b>PLAYSTATION CHEATHEFT 2</b> Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games! <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>	<b>PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT</b> Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen. <b>NEU &amp; TOP AKTUELL!</b>
<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1</b> Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder	<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2</b> Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com	<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3</b> Lösungen für: Fade to Black & Chronicles of the Sword	<b>PLAYSTATION BEAT EM UP 2</b> Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade
<b>SATURN CHEATHEFT</b> Cheats, Codes, Tips und Game Buster Codes für über 120 Saturn Spiele.	<b>PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 4</b> Lösungen für: Casper, Suikoden, Vandal Hearts	<b>NINTENDO 64 CHEATHEFT</b> Cheats, Codes, Tips & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen inkl. Mario 64 120* Lösung	<b>NINTENDO 64 HINTBOOKS</b> Blast Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Mace - The Dark Age, Mario 64, Sote, Turok - je Heft 14,80 DM

**FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-**  
**TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95 DM**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! \* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!  
 PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafish GmbH.

Händleranfragen erwünscht!  
**CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG**  
**TEL: 04131 / 850610**  
 Tel. Bestellannahme: Mo-Fr 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr **FAX: 04131 / 850620**

## Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen  
 Tips & Tricks für fast alle  
 Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr.  
 Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.  
 Pro Lösung nur **14,80 DM**. Pro Sammelheft nur **19,80 DM**.

**Adresse:**  
 Am Hollerbroch 36  
 51503 Rösrath  
 Tel: 02205.9103-13/-63  
 Fax: 02205.910314

**Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen.**  
 Fordern Sie die Gesamtliste an.  
**Versandkosten (Inland)**  
 Per Nachnahme nur 9 DM  
 Per Vorkasse nur 4 DM  
**(Ausland)** Per Vorkasse nur 12 DM

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

Distributor für die **Schweiz**  
 AHA CD-ROM Spiele - Postfach  
 3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4

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

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

Nintendo 64 Rennspiel/Williams

## Cruis'n USA

Was einst in der Spielhalle für leere Hosentaschen sorgte, könnt Ihr nun auf dem heimischen N64 genießen. Als Rennstrecke steht Euch bei Cruis'n USA das Straßennetz der Vereinigten Staaten zur Verfügung, wobei der Startpunkt San Francisco ist. Ziel ist es, von Ost nach West quer durch die amerikanische Landschaft zu düsen, um in Washington anzukommen. Allein oder zu zweit (Splitscreen) flitzt man so durch die verschiedensten Staaten, wobei Ihr zuvor eines von vier Autos wählen dürft, mit dem Ihr die Straßen unsicher machen wollt. Eine Etappe gilt allerdings nur dann als abgeschlos-



sen, wenn Ihr die Ziellinie als erster überquert. Dies wird gerade durch den Gegenverkehr erschwert, den es auf herkömmlichen Verkehrswegen nun einmal gibt. Leider sorgt Cruis'n USA mit seiner simplen Steuerung und mangelnder Herausforderung nicht für die nötige Langzeitmotivation. Daher eignet sich dieses Rennspiel, wenn überhaupt, wohl eher für jüngere Zocker.

Fun 61%

Nintendo 64 Beat 'em Up/Hudson

## Dual Heroes

Mit dem dualen System haben diese Heroes nichts zu tun, stärkere Ähnlichkeiten mit den Power Rangers lassen sich dagegen nicht leugnen. In diesem Beat 'em Up tretet Ihr nämlich mit typisch japanischen Helden gegeneinander an, die in diesen beliebten Plastikrüstungen stecken. Entsprechend ihrer schrillen Aufmachung tragen die acht Kämpfer solch gefährliche Titel wie Gai - Firehero, Kumo - Dancing Lady oder Zen - Dirty Fighter (Wow!). An Spielmodi bietet Dual Heroes dabei neben Arcade-, Zwei-Spieler-, Story- und Trainingsvariante, die nach alter



Beat 'em Up-Tradition mit oder ohne Zeitlimit und Ring Out gespielt werden, als einzige Neuerung einen sogenannten Virtual Gamer-Modus. Hier könnt Ihr unter acht weiteren Charakteren wählen, die dann jedoch nur in die Gestalten von Gai, Kumo etc. schlüpfen und nur ihre eigene Kampftaktik mitbringen. Die Kämpfe laufen zwar flott ab, in Verückung gerät man bei diesem extrabunten Beat 'em Up dennoch nicht, da hier einfach eine bessere Steuerung sowie eindrucksvollere Charaktere fehlen. (Björn)

FUN 60%

PlayStation/Saturn Beat 'em Up

# Marvel Super Heroes

Capcom läßt bekannte Marvel-Helden um kosmische Edelsteine balgen



Fleischklops Juggernaut füllt mit seiner Physis fast den gesamten Bildschirm aus

Capcom-Knochenbrechereien und kein Ende. Zum x-ten Male hat das fernöstliche Softwarehaus seine lukrative Marvel-Lizenz verbraten und ein Ensemble von insgesamt zwölf Comic-Helden und Bösewichten ins Rennen geschickt. Darunter solche bekannten Gesichter wie Spiderman, Hulk oder Dr. Doom, aber auch eher unpopuläre Gesellen wie die Krake Shuma-Gorath oder das düstere Alien Blackheart. Ihr werdet es kaum für möglich halten, aber auch dieses

Beat 'em Up kann seine Street Fighter II-Wurzeln nur schwerlich leugnen. Insofern Ihr die Spielkonfigurationsmöglichkeiten nicht in Anspruch nehmt, gilt es, in bewährter „Best of Three“-Manier die gegnerische Lebensenergieleiste möglichst effizient zu dezimieren. Das Geschrubbe nimmt sämtliche Tasten in Beschlag. Insgesamt sechs Knöpfe dienen den Schlag- und Trittechniken, jeweils dreifach differenziert bezüglich Geschwindigkeit und Wirkung. Eine weitere Aktionstaste



Mit einer speziellen Joypadkombination aktiviert Ihr die Infinity Gems für eine kurze Periode voller Extra-Power



Spiderman setzt seinen Spinnenfaden für raffinierte Spezialattacken ein



Endgegner Thanos stiehlt Euch vor der Auseinandersetzung sämtliche Power-Edelsteine



The incredible Hulk ist zwar mächtig stark, aber auch unglaublich langsam

kümmert sich noch um einen Supersprung. Natürlich habt Ihr auch die Möglichkeit, einen weiteren Energiebalken durch aktives Kampfgeschehen allmählich zu füllen, um dann ein bildschirmfüllendes Infinity Special zu zelebrieren. Völlig neu an MSH ist die Idee der einsammelbaren Infinity Gems. Durch besonders gelungene Aktionen erhaltet Ihr bis zu sechs Edelsteine mit jeweils unterschiedlicher Wirkung. Sobald Ihr sie mittels eines speziellen Bewegungsablaufes aktiviert, seid Ihr zum Beispiel für kurze Zeit noch kräftiger, schneller oder erhaltet gar ein Stück Lebensenergie zurück.



**Ulf:** Bei Capcom-Prügelien läuft man logischerweise Gefahr, sich ständig zu wiederholen, eben weil sich das Spielprinzip ständig wiederholt. Nun gut, Marvel Super Heroes punktet in technischer Hinsicht mit farbenprächtiger Comic-Optik und sehr sehr großen Sprites. Bei den Animationen darf man jedoch keine optimale Flüssigkeit erwarten, und die Soundkulisse Marke Japanpop ist halt typisch Capcom. Spielerisch schlägt sich der SF II-Abklatsch erwartungsgemäß sehr ordentlich, ohne aber Begeisterungstürme zu entfachen (gelegentlich wird es etwas unübersichtlich). Die Idee mit den Energie-Edelsteinen (das einzig wirklich Innovative) ist durchaus gelungen, da es der Klopperei eine stärkere taktische Note gibt. Wer auf 2D-Keilereien herkömmlicher Bauart steht, darf somit getrost zugreifen.

Test PS/Sat

Hersteller: **Capcom/Virgin**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **12 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Virgin**

Grafik 70 Sound 60

Fun 81



Der Obermott des Spiels heißt Ghen, ihn müßt Ihr einfangen und zu Atrus oder Cathrine bringen



Fahrt Ihr mit der Schwebbahn, so erwarten Euch rasante Animationen



Nun lernt Ihr endlich Cathrine kennen und versteht, was Atrus an ihr findet

PlayStation Grafikadventure

# Riven

## The Sequel to Myst

Es ist wie bei der Bundestagswahl: **Myst war ein Hit, doch niemand gibt freiwillig zu, eines der Millionen verkauften Exemplare erworben zu haben. Für Cyan waren die vielen Münzen Grund genug, einen sehenswerten Nachfolger aufs Parkett zu legen**

Und es ist wieder kaum zu glauben: Auf dem PC schoß die Riven-Version innerhalb kürzester Zeit in die vorderen Ver-

kaufcharts! Grund genug, uns das Game einmal anzuschauen. Riven beginnt, wie Myst endete. Atrus, der Schreiberling, der sich in Myst mit seinen Söhnen herumärgerte, will aus seinem Exil zurückkehren. Er schickt Euch deshalb los, seine Frau Cathrine zu suchen und den Schlimmling Ghen zu fangen. Der Auftrag hat eine besondere Brisanz: Die fünf Inseln von Riven sind instabil und stehen kurz vor dem Zusammenbruch. Also ist Eile vonnöten – glücklicherweise hat es keinen Einfluß auf Eure Probierei. Ihr habt richtig gehört: Auch Riven besteht zu 99 Prozent aus

Rätseln – à la Myst würde sogar passen! Doch der Reihe nach. Riven bietet Euch vor allem Grafik. Wie der Vorgänger ist auch Riven aus einzelnen Bildern zusammengesetzt, zwischen denen Ihr per Point & Klick umherwandert. Allerdings sind jetzt bedeutend mehr Renderbilder zu bestaunen. Sie sind durch aufwendige und rasante Videosequenzen ergänzt beziehungsweise ersetzt worden. Das fordert natürlich seinen Tribut: Ganze fünf CDs werden in Beschlag genommen, für jede Insel eine. In Sachen Sound erwartet euch keine Musik. Aus Euren Bo-



**René:** Riven knüpft auch in der Kritik nahtlos an Myst an. Ihr bekommt Rendergrafik vom Feinsten zu sehen.

Die rasanten Videosequenzen geben ihr übriges. Aus den Boxen kommt der passende Sound: Natürliche Geräusche, im wesentlichen ohne das übliche störende Gedudel. Das ganze Spiel vermittelt eine gepflegte Langeweile, genauer gesagt: Ruhe und Ausgeglichenheit. Doch gleichermaßen ist es genau das, was ich genauso gut Riven vorhalten kann. Viele Zocker werden einfach davon abgeschreckt sein, weil Hektik und Action im Gameplay fehlen. Ein Punkt, an dem es bei den meisten Grafikadventures krankt. Mich stört aber auch, daß die Story trotz guter Schauspielleistung ziemlich zu kurz kommt. Die Zielgruppe läßt sich gut eingrenzen: Riven ist auf einer ähnlichen Welle wie Yoga, also mehr etwas für diejenigen, die abends nach einem stressigen Arbeitstag ein wenig Entspannung suchen. Actionfreaks sind an der falschen Adresse.



Die große goldene Kuppel ist der zentrale Blickfang der Riven-Inseln



Mit der Lore kurvt Ihr nicht nur durch Höhlen, auch das Meer pflügt Ihr damit um



Riven bietet Rendergrafik vom Feinsten: Spiegelungen in der Wasseroberfläche gehören ebenso dazu wie Brechungen

ren kommen sanfte und stille Töne wie Meeresrauschen und Windgeräusche. Ab und zu unterhalten sich ein paar Figuren mit Euch – wie sollte es in der US-Version auch anders sein – in schönstem nusicheligem Englisch.

### Test PlayStation

Hersteller: **Cyan/Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **entfällt**  
 Besonderheiten: **Maus**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**

Grafik **86** Sound **81**

Fun **78**



Im Challenger-Modus könnt Ihr Euren Charakter aufpeppen, wenn Ihr gegen den aggressiven Joker nicht verliert



Die mitunter akrobatischen Würfe sind recht einfach anzusetzen, man kann ihnen allerdings auch entkommen



Gewonnen hat zur Abwechslung einmal derjenige, der die vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht hat. Die Gewichtung der Punktvergabe dürft Ihr selber festlegen

Nintendo 64 Beat 'em Up

# Fighters Destiny



Während viele Videospiele noch vor gar nicht so langer Zeit unkten, daß das Beat 'em Up-Genre in der Sackgasse stecke, zieht Imaginer plötzlich eine Klopperei aus dem Ärmel, die vor Innovation nur so strotzt und vielleicht dem Genre eine neue Richtung geben könnte

Das japanische Softwarehaus Imaginer, bestenfalls bekannt als fleißiger Lieferant von N64-Spielen, war bislang noch nicht gerade bekannt für modulare Spitzenprodukte, geschweige denn für Beat 'em Ups. Doch mit diesem Titel könnte sich das

Bild schlagartig ändern, denn - soviel sei schon vorweggenommen - Fighters Destiny ist ein höchst interessantes Spiel. Dies wird schon beim Hauptmenü deutlich, das nicht gerade mit Spielmodi geizt. Durchkloppen im Arcade-Modus, intensives Trainieren gegen einen wehrlosen CPU-Recken, im Survival-Modus das spannende Spielchen „Allein gegen alle“ ausprobieren oder aber beim Time Trial eine Bestzeit erzielen, nahezu alle bekannten Modi sind mit von der Partie. Die eigentliche Innovation zeigt sich jedoch erst bei der Rodeo-Option. In dieser witzigen Spielform tretet Ihr auf einem extrakleinen Spielareal, wo ständig ein Ring Out in der Luft liegt, gegen eine wutschraubende Kuh namens Ushi an. Das Ziel ist so simpel wie schwierig. Ihr müßt so lange wie möglich gegen das Euterwesen bestehen, was angesichts

seiner Dauerattacken zumindest anfangs oftmals nur wenige Sekunden dauert. Wesentlich komplizierter ist das Master Challenge. Bei diesem besonderen Turnier erhaltet Ihr für jeden Sieg einen neuen Special Move dazu, was per Controller Pak verewigt wird. Der entscheidende Haken ist je-

**„Nur wer genügend Technik-Punkte kassiert, gewinnt den Zweikampf“**

doch, daß der Gegner per Glücksrad ermittelt wird. Habt Ihr nun das Pech, den schwarzen Joker zu erwischen und bei dieser Auseinandersetzung zu verlieren (was angesichts seiner Klasse schnell passiert), gehen sämt-

liche erworbenen Fähigkeiten wieder flöten. Ihr seid also gezwungen, sämtliche acht Widersacher in einem



Die Fernstler unter sich: Der mysteriöse Ninja gegen den allmächtigen Martial Arts Profi Master



Die zweidimensionalen Hintergründe weisen oftmals effektvolle Lichtspiele auf



Das Kämpferensemble ist international und vor allem bunt gemischt. Hier im Bild der französische Clown-Fighter Pierre gegen den US-Muskelprotz Tomahawk





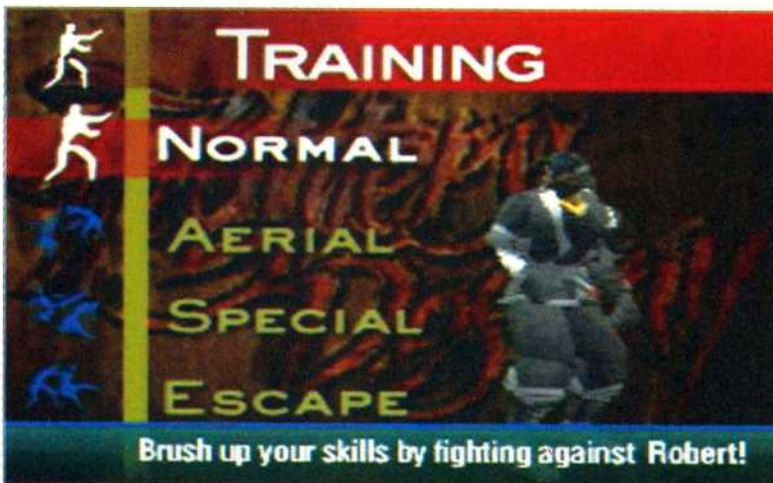
Originell: Wer hält sich beim Rodeo gegen die Kuh Ushi am längsten auf den Beinen?



Die Kampfaktionen werden wie bei Virtua Fighter mit lediglich zwei Tasten durchgeführt



Das Charakterfeld läßt sich auf mindestens 14 Fighter ausbauen plus einer Art Tuningmöglichkeit



Beim virtuellen Trainingsraum verbessert Ihr Euer Können gegen die Blechdose Robert. Die Trainingsart wurde praktischerweise in mehrere Sparten unterteilt. Jede Aktion wird übrigens durch eine markante Stimme kommentiert



**„Herrlich skurril: Wer hält sich beim Rodeo gegen die Kuh Ushi am längsten auf den Beinen?“**

setzt habt, steht Euch als letzte Prüfung schließlich noch die unscheinbare Schweizerin Boro bevor, die erwartungsgemäß ziemlich ausgeschlafen ist. Beim Gameplay trifft die bekannte Aussage „Street Fighter II-Manier“ bei weitem nicht den Kern. Natürlich gibt es wieder einmal Schlag- und Tritt-Attacken, Block

und Ausweichmanöver sowie reichlich Combos und Special Moves, doch diesmal trägt nicht derjenige den Sieg davon, der zuerst die gegnerische Energieleiste auf Null gekloppt hat, sondern der, der die vorgegebene Anzahl an Punkten erzielt hat. Punkte erhaltet Ihr nur durch spezielle Aktionen, wie Würfe, Ring Out, Counter-Moves sowie einen normalen Niederschlag, was jedoch nicht allzu einfach ist, da sich die Lebensenergieleiste ständig regeneriert. Die Anzahl und Gewichtung der Punkte dürft Ihr dabei frei bestimmen.



Durchgang zu erledigen, um die Spezialattacken komplett einzuheimsen. Das insgesamt zwölfköpfige Kämpferfeld muß man als Multikulti-Ensemble bezeichnen. Aus jedem größeren Land wurde ein Vertreter geschickt, der sich um die Zweikampf-Krone balgt. Der Fernöstler heißt beispielsweise Ryuji (für europäische Zungen wollte man die Namen eigentlich ändern, was aber aus Zeitgründen nicht mehr möglich war), der US-Boy nennt sich ganz bescheiden Tomahawk und ist ein waschechter Wrestler, während die knapp bekleidete Valerie Deutschland vertritt. Wenn Ihr Euch gegen die Konkurrenz durchge-



**Ulf:** Von wegen alle Prügelspiele sind gleich! Fighters Destiny bringt eine frische Prise in den Beat 'em Up-Einheitsbrei. Schon alleine die Idee mit dem Rodeo-Fight gegen eine aggressive Kuh gebührt dem Innovations-Oscar. Vor allem aber das neuartige Punkte-Konzept ist eine exzellente Idee, da auf diese Weise die Klopperei viel mehr taktisches Denken verlangt. Natürlich wäre dieser Einfallsreichtum nicht einmal die Hälfte wert, wenn das Gameplay

nicht stimmen würde. Doch auch hier überzeugt die Balgerei auf ganzer Linie. Die Fights werden präzise und sehr dynamisch vgetragen und bieten zudem auch für Könner genügend Spielraum für ausgeklügelte Kombinationen. In puncto Technik reißt Fighters Destiny zwar keine Bäume aus, kann aber insgesamt als grundsolide bezeichnet werden, mit einigen effektvollen Hintergrundlayouts. Für mich jedenfalls zählt Fighters Destiny momentan zu den besten N64-Beat 'em Ups.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Imagineer/Laguna**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Datenträger: **Modul deutsch**  
 Erscheinungstermin: **März**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**  
 Levels: **14 Kämpfer**  
 Besonderheiten: **dt. Texte & Sprachausgabe, Rumble Pak**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster von: **Laguna**

**Grafik** 74 **Sound** 66

**Fun** 85

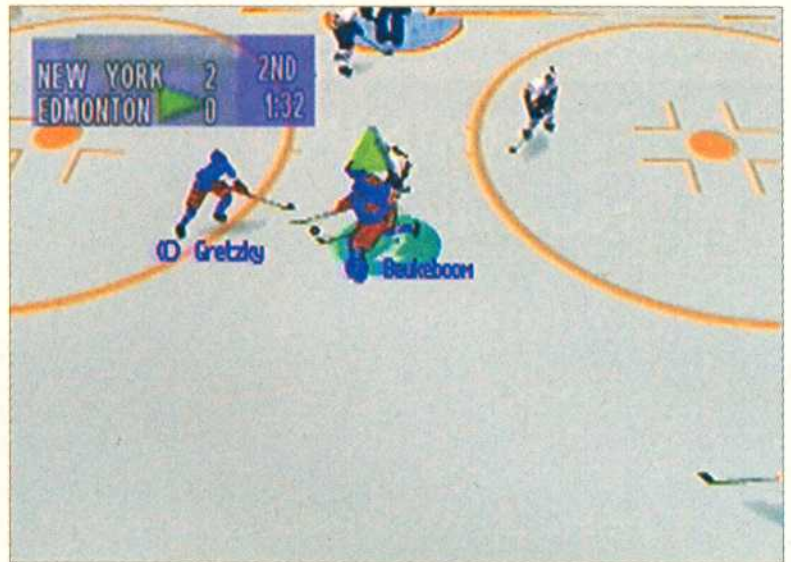
Nintendo 64 Sportspiel

# NHL Breakaway '98

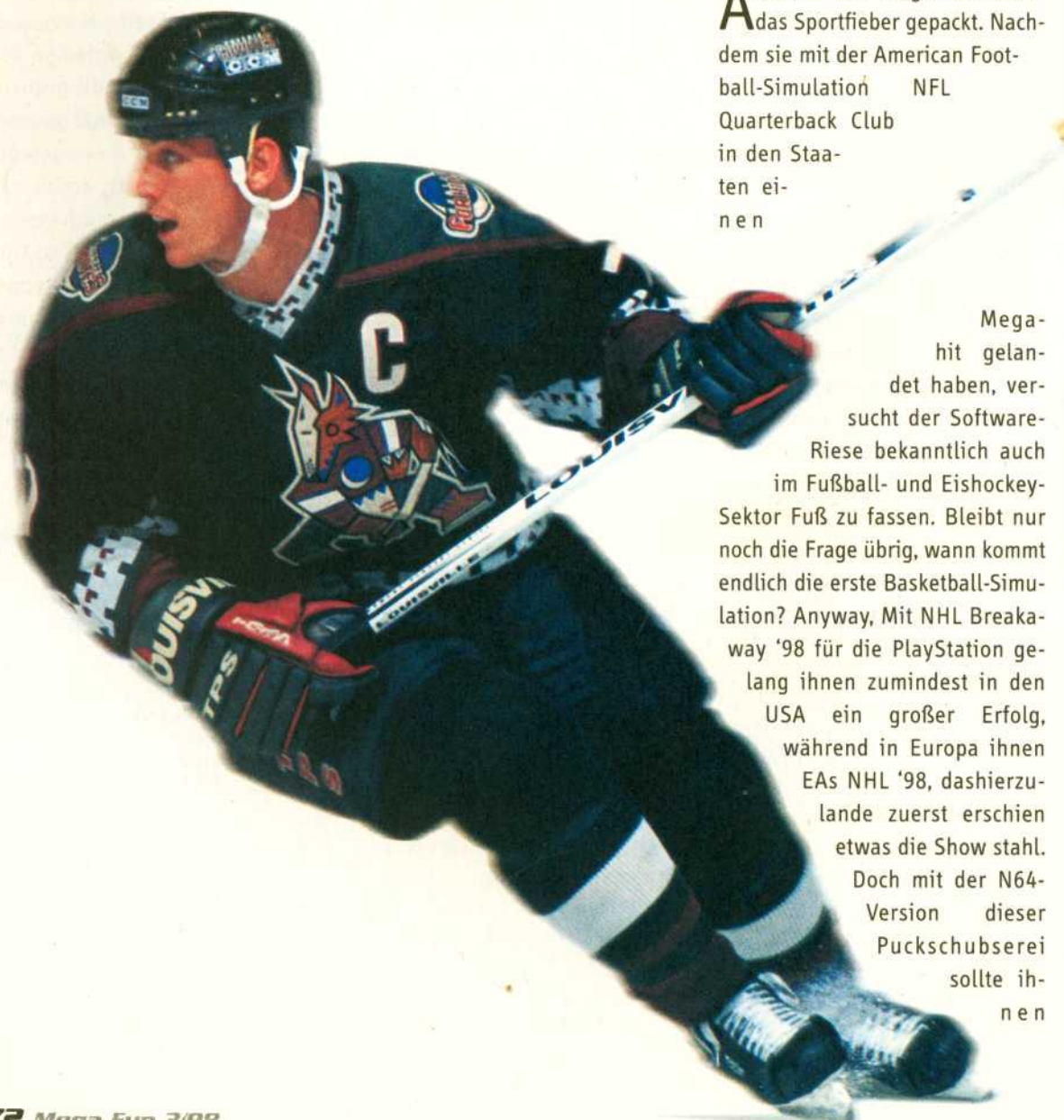
Volle 64-Bit-Attacke: Mit dem opulenten Managerteil, einer brandneuen Optik und einem überarbeiteten Gameplay greift Acclaim nach den NHL-Sternen



Blitz-Diagnose: Wenn sich ein Spieler verletzt hat, wird sogar die Art der Blessur eingeblendet



Mit dem direkten Paß-System kann man wie bei vielen Basketball- und American Football-Simulationen den Anspielpartner per Taste direkt auswählen



Acclaim hat augenscheinlich das Sportfieber gepackt. Nachdem sie mit der American Football-Simulation NFL Quarterback Club in den Staaten einen

Mega-hit gelandet haben, versucht der Software-Riese bekanntlich auch im Fußball- und Eishockey-Sektor Fuß zu fassen. Bleibt nur noch die Frage übrig, wann kommt endlich die erste Basketball-Simulation? Anyway, Mit NHL Breakaway '98 für die PlayStation gelang ihnen zumindest in den USA ein großer Erfolg, während in Europa ihnen EAs NHL '98, das hierzulande zuerst erschien, etwas die Show stahl. Doch mit der N64-Version dieser Puckschuberei sollte ihnen



Die Festlegung der individuellen Stärken und Schwächen erfolgt durch eine Vielzahl von Attributen



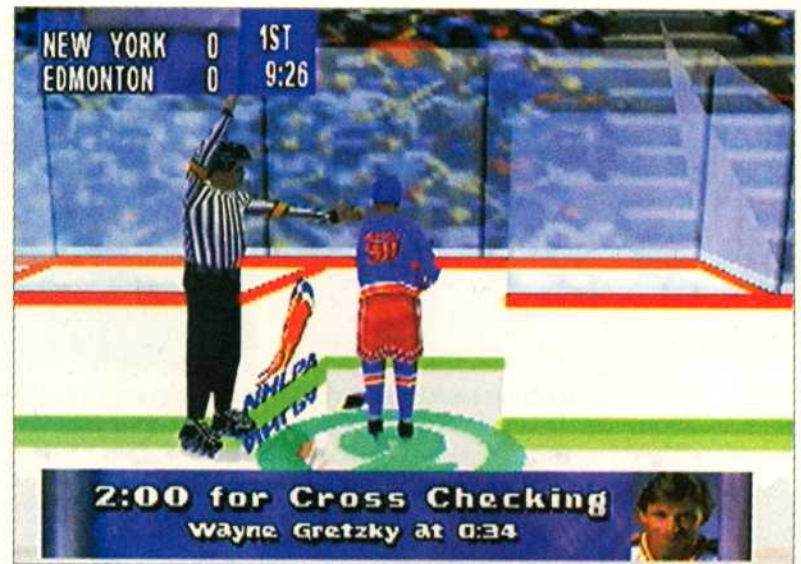
Spielstrategien gibt es reichlich, sie setzen aber einigen Sachverstand voraus

nun endgültig der Durchbruch gelingen, schließlich muß das Modul derzeit keinerlei Konkurrenz auf der Konsole fürchten. Die Programmierer nahmen erwartungsgemäß die PlayStation-Version als Vorbild, paßten jedoch die Polygon-Technik den neuen 64-Bit-Möglichkeiten an und überarbeiteten das Gameplay noch einmal gründlich. Resultat: Ähnlich wie





Ehe der Tor-Jubelschrei verklungen ist, werden gleich sämtliche relevanten Angaben unten eingeblendet



Auch solch eine Legende wie Wayne Gretzky muß hin und wieder einmal auf die Sündenbank



Die Replay-Funktion ist eine gute Gelegenheit, die höchst ansehnliche Optik einmal aus der Nähe zu betrachten. Durch eine freie Kamerafahrt könnt Ihr Zoom und Winkel beliebig verändern



Im Vergleich zum Spieltempo wirken die Torschüsse langsam

bei Quarterback Club 64 agieren auf der virtuellen Eisfläche beinahe hochauflösend wirkende Akteure. Doch bleiben wir erst einmal beim Randgeschehen. In puncto Spieloptionen bietet das Modul noch die obligatorischen Varianten Freundschaftsspiel, Saison, Play Off, Penaltyschießen sowie einen Trainingsmodus, wo Ihr die Anzahl der Spieler variieren könnt. Im Saison-Modus offenbart diese Simulation jedoch seine Besonderheiten. Nicht nur daß Ihr wie gewohnt die Aufstellung, Spielstrategie bestimmt bzw. neue Spieler kreiert oder transferiert, auch der knallharte Manager in Euch ist gefragt, um die Saison siegreich abschließen zu können. So könnt Ihr Euer knappes Budget nicht nur in neue Spieler, sondern auch in bis zu vier unterschiedliche Trainer für sämtliche Bereiche (Fitness, Torhüter, etc...) sowie in einen Talent-späher stecken, um Eure Schützlinge stets in Bestform zu halten. Des weiteren tüftelten die Macher ein spezielles Punktesystem aus, das die gezeigten Leistungen Eures Teams belohnt. Durch diese er-

spielten Punkte baut Ihr systematisch die einzelnen Attribute sämtlicher Eishockey-Cracks auf. Auch psychologische Fähigkeiten sind gefragt. Lobt Ihr den Trainer zur rechten Zeit, kann sich diese Aktion leistungsstimulierend auswirken. Stimmt die Teamleistung hingegen nicht, solltet Ihr kurzerhand Euren Trainer feuern. Auf der kühlen Spielfläche ist hingegen reine Geschicklichkeit gefragt. Die insgesamt neun Aktionstasten wurden fast alle in Beschlag ge-



**Ulf:** Acclaim lernt immer mehr dazu. NHL Breakaway ist nicht nur die derzeit einzige Eishockey-Simulation für das N64, sondern auch eine ziemlich gute. Wie schon bei der PlayStation-Version trägt der Saison-Modus mit den vielfältigen Manager-Möglichkeiten ungemein zur Langzeitmotivation bei. In technischer Hinsicht ist erwartungsgemäß die Welt komplett in Ordnung. HiRes-Optik, authentische Animationen und eine stimmungsvolle Zuschauerkulisse lassen eine famose Atmosphäre aufkommen.

nommen und kümmern sich neben den Standardaktionen Paß, Spielerwechsel, Schuß oder Bodycheck auch um ungewöhnlichere Techniken, wie beispielsweise das Rückwärtsskatzen. Von den Basketball-Simulationen hat man sich zudem

das direkte Paßspiel-System abgesehen. Mit der Z-Taste wird jeder einzelne Mitspieler durch ein Tastensymbol markiert, so daß Ihr die Anspielstation genau bestimmen könnt.

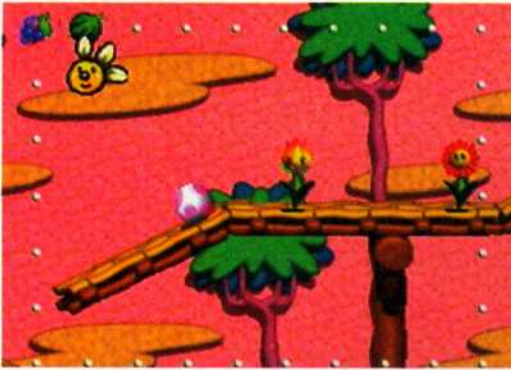
Das sicherlich erfreulichste ist jedoch die überarbeitete Steuerung. Diesmal fegen die Spieler nicht wie Wiesel über den Screen, sondern beschleunigen erst einmal langsam aus dem Stand. Insgesamt kann man der N64-Version einen höheren Simulationsanspruch bescheinigen, ohne aber den Actionreichtum außer acht zu lassen. Perfekt ist das Modul zwar noch lange nicht (insbesondere an der AI könnte noch gefeilt werden), doch für den N64-Einstieg ist dieses Modul schon erstaunlich gut gelungen.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **Modul Japan**  
 Erscheinungstermin: **März**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **24**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **129,-DM**  
 Muster von: **Nintendo**

Grafik **82**
Sound **80**

Fun **86**



Durch die Blüte dieser Pflanze verwandelt sich Yoshi in ein Ei, mit dem er sich in die Höhe katapultieren kann



Auf Stelzen stellen die ansonsten eher harmlosen Shy Guys eine echte Gefahr dar



Bei dieser Wolkenfahrt sind Schalter umzukippen, damit die Reise in die richtige Richtung führt

**Nintendo 64** Jump & Run

# Yoshi 's Story

**Wir haben ihn wohl inzwischen alle in unsere Herzen geschlossen, und viele halten ihn für den heimlichen Star bei Nintendo. Die Rede ist natürlich vom Knuddel-Drachen Yoshi, dem Spieledesigner-Guru Shigeru Miyamoto sein zweites Jump & Run-Abenteuer spendiert**

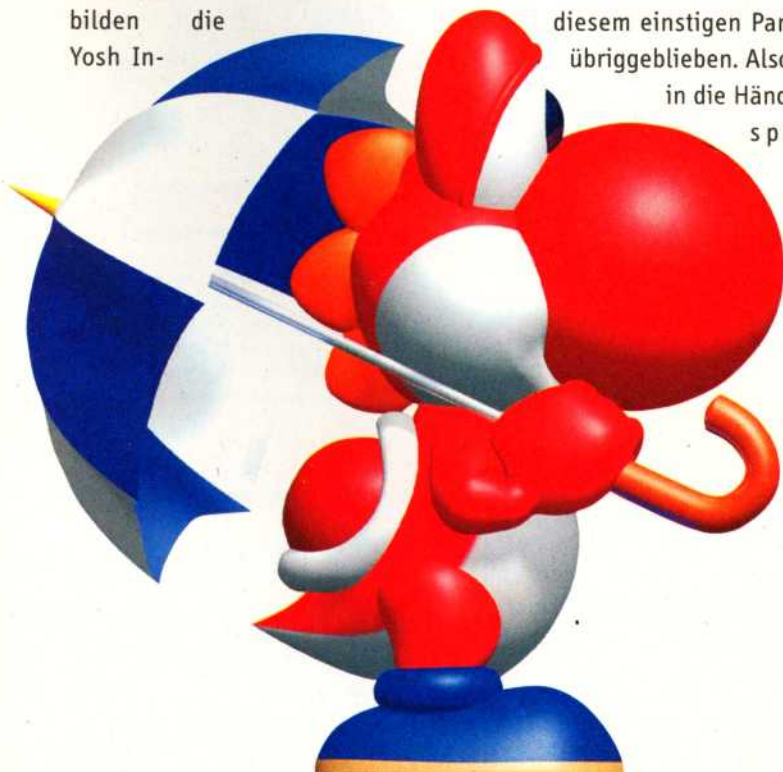
Daß Miyamoto im Dauerstreß ist, wissen wir ja mittlerweile schon. Sofort nach der Fertigstellung des revolutionären Super Mario 64 beaufsichtigte er mit Lylat Wars, Zelda 64 sowie Yoshi 's Story (um nur einige zu nennen) gleich mehrere Großprojekte. Seit dem 21. Dezember dürfen die Japaner nun die neueste Hüpforgie des pummeligen Drachens erleben, die sich spielerisch eindeutig an das famose Super Nintendo anlehnt. Gleiches gilt auch für die Hintergrundgeschichte. Wieder einmal bilden die Yosh In-

**„Mehr als 24 Levels stecken nichz unter der Modulhaube“**

seln den Schauplatz des hüpflastigen Geschehens. Ein hinterhältiger Bösewicht (im Verdacht steht der Nachwuchs-Schurke Baby-Bowser) hat die besagte Inselgruppe komplett in Bücher verwandelt. Lediglich sechs kleine Yoshis, die erst nach dieser Schreckenstat geboren wurden, sind noch von diesem einstigen Paradies übriggeblieben. Also kurz in die Hände gespu

ckelt und los geht die Hüpfparade, um das Schicksal noch zum Guten zu wenden. Zu Beginn werden Euch erst einmal drei Spielvariationen angeboten: Der eigentliche Story-Modus, ein Übungslevel zum Erlernen der Grundtechniken sowie ein Trial-Modus, in dem Ihr jeden be-

reits bewältigten Level noch einmal erleben könnt (welcher Sinn dahinter steckt, erläutere ich später). Wie schon bereits erwähnt sind die Parallelen zum 16-Bit-Klassiker unübersehbar. Mit Eurem chronisch gutgelaunten Yoshi turnt Ihr durch die farbenprächtigen



Im großen Spinnenhaus wird das Geschehen zur Abwechslung aus der Totalen präsentiert - hier gibt es Melonen en masse



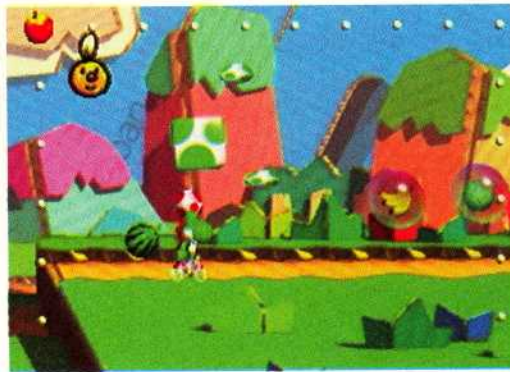
Dieser stolze Drache trägt Euch sicher durch die Lüfte, während Ihr fleißig Früchte einsammelt



An dieser Stelle müßt Ihr erst einmal Schwung holen, damit der große Bolzen nach oben geht



Herrlich sinnloser Grafik-Gag: Durch die R-Taste zoomt Ihr ein kräftiges Stück heran



Wie schon bei Yoshi 's Island spendet dieser Block die lebenswichtigen Eier



Das Drachenskelett ist harmloser als es aussieht: Zwei Treffer reichen, damit es seinen Geist aufgibt

Render-Levels, immer auf der Suche nach leckeren Früchten oder Gegnern, in diesem Fall die sogenannten „Shy Guys“. Letztere Sorte könnt Ihr nicht nur per Zungenschlag verspeisen, sondern auch gleich in Eier verwandeln. Um diese Wurfobjekte zum Einsatz zu bringen, müßt Ihr einfach nur die Z-Taste drücken, damit ein Zielcur-

### „Cool: Die Soundkulisse paßt sich dem Gemütszustand des Yoshis an“

sor erscheint. Die Aktionsmöglichkeiten umfassen des weiteren eine mächtige Po-Attacke (zweimal die Sprungtaste drücken) sowie eine kurze Schwebephase nach dem Absprung, wenn Ihr die A-Taste gedrückt haltet - niedlich: Der kleine Yoshi rudert dabei verzweifelt mit den Armen und Beinen. Die Unterschiede gegenüber dem Vorgänger liegen im Detail. So gilt es zum Beispiel diesmal nicht einfach nur

den Ausgang zu erreichen, sondern insgesamt 30 von 60 möglichen Früchten zu vernaschen. Obst spielt überhaupt die zentrale Rolle bei diesem Jump & Run. Neben Bananen oder Äpfeln gibt es in jedem Level insgesamt 30 Melonen. Wenn es Euch gelingen sollte, in jeder Stage sämtliche Kürbisse einzusammeln (verdammte Schwierig!), winkt zum Abschluß ein Bonus. Auch die Art der Frucht ist spielentscheidend. Um den Story-Modus zu lösen, stehen Euch nur sechs farblich unterschiedliche Yoshis zur Auswahl. Die Farbe des Drachens gibt dabei an, auf welche Frucht er am meisten steht, was sich wiederum auf die Punkte und die Energieauffrischung auswirkt. Wichtig sind außerdem die großen Herzen, die jeweils dreimal in jedem Abschnitt versteckt sind. Sie öffnen nach jedem bestandenen Level eine weitere Tür. Es gibt neben dem geradlini-

gen Weg somit unzählige andere Routen, die insgesamt sechs Welten bis zum Endgegner absolvieren. Geheimnisse gibt es natürlich auch einige. Durch zwei gut gehütete Rieseneier, die Ihr bis in Ziel retten müßt, erhaltet Ihr beispiels-

weise einen schwarzen und weißen Yoshi hinzu.



Das pummelige Wesen stellt einen von insgesamt vier Checkpoints dar, zwischen denen Ihr immer hin und her teleportieren könnt

**Ulf:** Wenn Miyamoto ein Jump & Run designed, kann doch eigentlich nichts schiefgehen. Doch in diesem Fall hält sich meine Euphorie arg in Grenzen. Yoshi 's Story bietet einfach nicht das gewisse Etwas, was mich beispielsweise bei Super Mario World tagelang an den Bildschirm gefesselt hat. Das liegt zum einen daran, daß es diesmal keinerlei bahnbrechende Ideen gibt, zum anderen daran, daß es mit 24 Levels nicht gerade sonderlich üppig ausgestattet ist. Daran kann auch der nichtlineare Aufbau nichts mehr ändern, nach nur sechs Levels ist erst einmal Schluß. Was außerdem fehlt, ist ein verlockendes Spielelement, das mich zum Dauerzocken motiviert. In jedem Level sämtliche Melonen einzusammeln ist mir persönlich einfach viel zu mühselig, um zu Nachtschichten zu verleiten. In technischer Hinsicht bietet Yoshi 's Story hingegen absolut Sehens- und Hörenswertes. Die abstrakte und einfallsreiche Render-Grafik ist ebenso grandios wie die infantile, abwechslungsreiche und vor allem herrlich schräge Musikuntermalung, die sich sogar dem Gemütszustand des Yoshis anpaßt. Natürlich ist Yoshi 's Story beileibe kein schlechtes Spiel, doch in diesem Fall scheint Mr. Miyamoto vornehmlich die jüngsten Zocker im Visier gehabt zu haben.



Der Wolken-Boss ist ein Kinderspiel: Einfach nur mehrmals mit der Zunge attackieren und schon löst sich die Wolke in Wohlgefallen auf

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **Modul Japan**  
 Erscheinungstermin: **März**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **24**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster von: **Nintendo**

**Grafik** 82 **Sound** 86

**Fun** 80



Eine nette Abwechslung bietet das Shootcross, bei dem Schneemänner wie Kegel von der Piste geräumt werden müssen

Und aufgrund dieses comicartigen Grafikstils passen die Snobow Kids auch nur bedingt ins Fach der Sportspiele. Da man hier außerdem mit der Realitätsnähe recht großzügig umgeht, trafe die Gattung Funsport die Sache viel eher. Wie dem auch sei, bei den Snobow Kids wählt Ihr zunächst einen der fünf Charaktere, allesamt kurze Stöpsel mit großen Köpfen und großen Nasen. Habt Ihr genug Mitspieler an der Hand, können sich auch bis zu drei weitere Leute miteinschalten, wobei dann per Vierfach-Screen gezockt wird. Im Solo-Modus jedoch könnt Ihr im nächsten Menü vorerst das Einzelrennen, die Skillgames oder den Time Trial anwählen. In ersterem müßt Ihr Euch eine der sechs Strecken aussuchen und losflitzen, wobei die Pisten nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad geordnet sind. Hier fährt man gegen drei Konkurrenten über mindestens drei Runden, denn am Zielpunkt fährt Euch der Lift sofort wieder zum Pistenstart. Um eine gute Platzierung zu erreichen, sind auch unkonventionelle Mittel erlaubt. Auf dem Hang verteilt sind nämlich kleine Extras, wie beispielsweise eine Hand, die den Boarder vor Euch unsanft in den Schnee befördert



Bevor Ihr auf die Piste geht, könnt Ihr Euch für eins von drei Boards entscheiden, die verschiedene Eigenschaften besitzen

### Nintendo 64 Sportspiel

# Snobow Kids

Da Skifahren als Wintersport seit der Erfindung des Snowboards ausgedient hat, widmet sich der Mann (oder die Frau) von Welt nur noch dem eleganten und ungemein coolen Schneesurfen. Atlas verpackt das Ganze nun in ein knuddeliges Cartoon-Gewand

oder ein Fallschirm, der Kontrahenten hilflos in der Luft schweben läßt. Ein Sieg zahlt sich außerdem buchstäblich aus, denn je höher Eure Platzierung ist, desto mehr Preisgeld kassiert Ihr auch. Die sauer angesparte Knete läßt sich dann im Snowboardshop in Bretter mit besseren Fahreigenschaften investieren. Im Skillgame-Modus könnt Ihr dagegen noch einmal unter drei Disziplinen wählen: Im Speedcross liegen auf der Piste Beschleunigungsextras umher, die Ihr geschickt nutzen müßt, um Bestzeiten zu erreichen. Im Shootcross

müßt Ihr möglichst viele Schneemänner, die auf dem Hang herumstehen, mit einer Wumme erwischen, und das Trick Game ist eine Halfpipe-Pisten-Kombination, auf der vor allem Eure Trickfähigkeiten gefragt sind.



Seid Ihr an einer Schanze mit dem B-Knopf abgesprungen, führt Ihr mit den C-Tasten den Trick Eurer Wahl aus



Die Snobow Kids sind beim Surfen keineswegs auf Schnee angewiesen, wie die Strecke Grass Valley beweist



**Björn:** Das Snowboard feiert Hochsaison - keine Frage. Und auch das Nintendo 64 ist vor der Wintersportwelle nicht sicher. Allerdings zielen die Snobow Kids ganz ihrem Titel entsprechend auf ein jüngeres Publikum ab, denn ich fürchte, dem Normalzocker sind die Snowboard-Bälger doch etwas zu knuddelig. Was jedoch die Spielbarkeit angeht, so kann Snobow Kids einige Punkte für sich verbuchen. So verdient der Vier-Spieler-Modus erwartungsgemäß am meisten Lob, und auch allein ist durch die vielfältigen Spielvarianten für Abwechslung gesorgt. Die Idee, die Gegner auf der Piste mit Extras zu triezen, ist dabei zwar ebenfalls gut gedacht, funktioniert aber nicht ganz so gut wie bei den Vorbildern Super Mario Kart und Diddy Kong Racing. Wie gesagt würde ich Snobow Kids aufgrund der Aufmachung eher Kindern ans Herz legen, wahre Snowboardfreaks sollten lieber warten, was Nintendos 1080° Snowboarding zu bieten hat.



Sammelt Ihr den Propeller ein, genießt Ihr für kurze Zeit einen High-Speed-Schub

In solchen Kästen befinden sich Extras, mit denen Ihr Eure Kontrahenten nach allen Regeln der Kunst necken könnt

### Test Nintendo 64

Hersteller: **Atlas**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **Modul Japan**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
 Levels: **6**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik **74** Sound **52**

Fun **73**

Nintendo 64 Geschicklichkeit

# Tetrisphere

Neues Spiel, neues Glück: Tetrisphere baut zwar auf den Konzepten von Tetris auf, verkörpert jedoch etwas völlig Eigenes

Jeder kennt Tetris. Jeder weiß, daß Tetris x-mal kopiert wurde, mit mehr oder minder Erfolg. Nun probiert sich Nintendo an einer 3D-Variante. Tetris-

phere hat mit den klassischen Ideen nicht mehr allzuviel gemein: Ihr müßt zwar ein paar Blöcke verschwinden lassen, die sich auf einer Kugel befin-



**René:** Tetrisphere hat den gleichen Reiz wie das Original-Tetris. In seiner niedlichen Art, die Steine zu plazieren und Euch Spieler auf die Probe zu stellen, macht es einfach Spaß. Allerdings darf man das Spielkonzept nicht unterschätzen. Tetrisphere stellt hohe Anforderungen an ein räumliches Vorstellungsvermögen

– ist also ideal als Geschenk für die lieben Kleinen. Durch die unterschiedlichen Spielmodi, die teilweise die Zielsetzungen anderer Modi kombinieren, ist langfristig für Motivation gesorgt. Technisch gesehen erwartet Euch kein High-End-Niveau, aber solide N64-Grafik und ein Boxengedudel, das erst nach einer ganzen Weile zur Störgröße wird, sorgen für eine gute Wertung.

den, doch verschwinden nur nebeneinander liegende Teile, die einen gleichen Umriß besitzen. Somit legt Ihr Schicht um Schicht der frei rotierbaren Kugel frei. In den unterschiedlichen Spielmodi müßt Ihr Aufgaben erfüllen, z. B. Bots, das sind niedliche Tennisbälle, befreien oder ein verborgenes Puzzle finden. Im Puzzle Modus habt Ihr eine beschränkte Anzahl von Zügen und müßt damit sämtliche Teile entfernen. Natürlich könnt Ihr auch gegeneinander zocken.

Schafft Ihr es, eine besonders gute Kombination abzuräumen, so erhaltet Ihr eine Extrawaffe, die an ungünstigen Stellen eingesetzt werden kann

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Datenträger: **Modul deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **200+**  
 Besonderheiten: **keine**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Import**



Nintendo 64 Geschicklichkeit

# Madden 64

Ausgerechnet beim N64-Einstand der harten US-Boys fehlt die NFL-Lizenz



Ihr habt richtig gelesen. Erstmals in der EA-Geschichte muß eine Madden-Simulation ohne die begehrte NFL-Lizenz auskommen. Die hat sich nämlich Acclaim für ihr grandioses NFL Quarterback Club '98 für ein Jahr exklusiv gesichert. Dennoch

bietet das Modul zahlreiche Teams und endlos viele Statistiken von NFL-Spielern mit leicht veränderten Namen. Beim Aufbau erwartet einem eine technisch überarbeitete PlayStation-Version. Neu ist beispielsweise ein Quarterback-Replay, das ein Laufspiel aus der Ego-Pers-



**Ulf:** Schlimm genug, daß Acclaim EA die NFL-Lizenz weggeschnappt hat, nun wird auch noch Madden 64 von dem Konkurrenz-Produkt entthront. Gegen die fulminante Hi-Res-Optik von NFL QB Club 64 hat der gute alte Madden nämlich keine Chance. Dafür punktet EA dank ihrer reichhaltigen Erfahrungen mit einer überlegenen AI der ausgefuchsten CPU-Teams, was aber

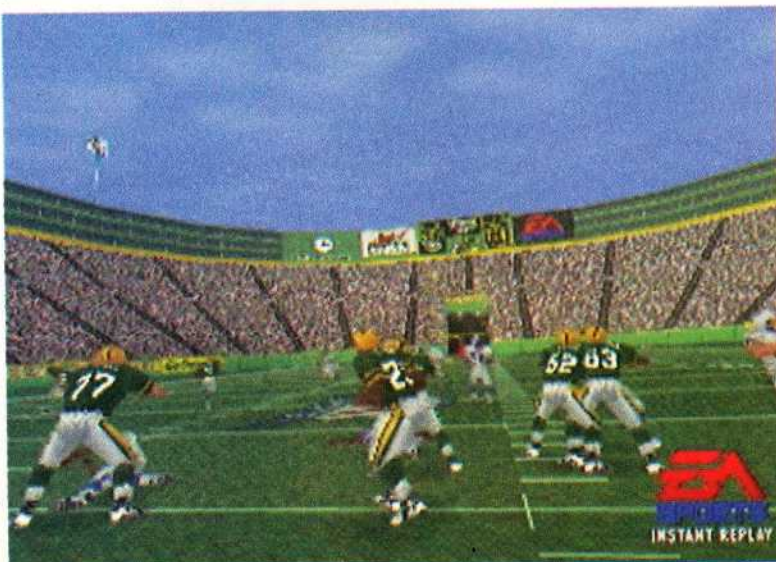
auch gleichzeitig für uns Deutsche einen Schwachpunkt darstellt. Die gegnerischen Teams sind derart stark, daß Greenhorns nicht den Hauch einer Chance haben. Hier präsentiert sich Acclaims Produkt als eindeutig einsteigerfreundlicher. Wer sich jedoch zu den American Football-Profis zählt und eine schlechtere Grafik verschmerzen kann, der liegt mit EAs Simulation immer noch richtig.

spektive präsentiert. Beim Gameplay gibt es so gut wie keine Veränderungen. Neben den obligatorischen Spielmodi dürft Ihr neuerdings im Fantasy Draft auch Eure Traum-Teams zusammenstellen. Die sogenannte Liquid AI, die sich flexibel der Spielsituation anpaßt, sorgt für eine künstliche Intelligenz der CPU-Teams. Ferner geht Ihr im Front Office Euren Manager-Tätigkeiten nach und spürt via Rumble Pak leibhaftig die derben Tacklings.

Mitten drin statt nur dabei: Beim speziellen Quarterback-Replay wird das Geschehen aus der Helm-Perspektive präsentiert

Test Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **64 MBit Modul deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**  
 Levels: **120 Teams**  
 Besonderheiten: **Rumble Pak**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**





Beim Eisschnellauf müßt Ihr in den Kurven rechtzeitig abbremsen sonst, gerät Euer Sportcrack ins Trudeln



Beim Teilnehmerfeld gibt es lediglich zwei neue Gesichter



500 Meter Shortcut Eislauf erfordert ein präzises Anlaufen der Kurven und geschicktes Drängeln; für eine Erstplatzierung winken 150 Extrapunkte

Saturn Sportspiel

# Winter Heat

Von den Athlete Kings-Produzenten kommt rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen wieder einmal das passende Videospiele, das selbst die grandiose Automatenversion noch übertrifft



Meinen ersten Winter Heat-Kontakt hatte ich in Japan während der Space World-Messe - mit schwerwiegenden Folgen. Obwohl andere High-Tech-Automaten durch verführerische Grafiken frohlockten, entpuppte sich das virtuelle Sportvergnügen schnell als mein absoluter Top-Favorit. Im Laufe meiner Jagd nach Bestleistungen steigerte ich mich regelrecht in einen Spielwahn. Doch die Mühe (Muskelkater im Nacken/Schulterbereich ohne Ende!) wurde belohnt. Mit einer Gesamtleistung von satten 9172 Punkten durfte ich mich auf Platz 3 der Bestenliste eintragen - im Land der Videospiele sicherlich eine formidabile Leistung. Doch bevor ich hier allzu sehr in Selbstbeweihräucherung

abdrifte, komme ich lieber zum Wesentlichen. Wie schon bei Athlete

**„Elf Disziplinen - damit sogar noch drei mehr als die Arcade-Version“**

Kings handelt es sich um eine Automaten-Konvertierung, da das Spiel auf der saturnähnlichen ST-V-Platine entwickelt wurde. Die Ähnlichkeiten zu Athlete Kings sind unübersehbar. Das glorreiche Sportler-Achterteam wartet auch diesmal auf seine sportlichen Herausforderungen. Lediglich die beiden dunkelhäutigen Charaktere

Femi Kadiena und Jef Jansens wurden gegen den maskierten Briten B.B. sowie den norwegischen Hünen Johann Stensen ausgetauscht. Mit dem Sport-As Eurer Wahl (jeder von ihnen hat unterschiedliche Vorlieben) dürft Ihr den original Arcade-Modus nachspielen oder aber spezielle Sa-

turn-Modi genießen, doch dazu später. Bei der Spielhallen-Version gibt es acht verschiedene Disziplinen, bei denen jeweils eine Qualifikationszeit bzw. -weite vorgegeben wird. Am Anfang ist ein simples Tastengehämmer beim Skischnellauf angesagt. Danach werden Euch in zwei Blöcken die restlichen Anforderungen präsentiert. Da die Steuerung sehr simpel gehalten wurde (A-Taste sorgt für Speed, der B-Knopf für die Ausführung einer Technik) und sämtliche Disziplinen vorher anschaulich erklärt werden, könnt Ihr auch ohne größere Spielpraxis auf Rekordjagd gehen. Beim Skiweitsprung kommt es bei-



Die technische Klasse des Abfahrtslaufes stellt Konkurrenzprodukte in den Schatten





Der Slalom ist spielerisch nahezu identisch mit 110 Meter Hürden. Beim 2-Spieler-Modus kann es schnell passieren, daß der führende Spieler den hinterliegenden aus dem Bild verdrängt

### „Der 4-Spieler-Modus bietet maximalen Spaß“

ähnlich wie beim normalen Weit-sprung auf den richtigen Zeitpunkt und Absprungwinkel an, während Ihr beim finalen Querfeldein-Langlauf Eure Energie geschickt einteilen

müßt (wie beim 1500-Meter-Lauf bei Athlete Kings). Zwischendurch gilt es noch den Slalomabhang, Short Track-Schlittschuhlauf, Abfahrtslauf, Eisschnellauf sowie die Bobfahrt zu meistern. Doch damit nicht genug. Beim Saturn-Heat packten die Programmierer noch drei weitere Disziplinen obendrauf. Beim Rodeln müßt Ihr Euch im Eiskanal blitzschnell in die Kurven legen, um nicht die Wände zu berühren, und bei der Snowboard-Abfahrt müßt Ihr mit geschick-



### Drei neue Disziplinen!

Gegenüber der Arcade-Version haben die Macher von Sega und Data East gleich drei neue Disziplinen hinzugefügt.



Kunstskisprung ist sicherlich die komplexeste Disziplin; interessanterweise dürft Ihr den Schwierigkeitsgrad jedoch selbst festlegen



Schlittenfahren ist der Bobabfahrt sehr ähnlich, nur daß es Euch hier auch von den Schlitten runterhauen kann



Beim Snowboard-Slalom kostet jedes verpaßte Tor eine Strafsekunde

ten Hüftschwüngen Slalom fahren. Besonders kompliziert ist jedoch das Skikunstspringen, bei dem Ihr je nach angewähltem Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Geschwindig-

keit erreichen müßt. Wem elf Events zuviel sind, der darf auch jedes einzeln anwählen oder seine persönliche Olympiade zusammenstellen. Alle Disziplinen könnt Ihr per Multitap auch mit drei weiteren Mitstreitern absolvieren. Logisch, daß sämtliche Weltrekorde auch im internen Speicher hängenbleiben.



**Ulf:** Genau dasselbe Spielchen wie bei der letzten Olympiade. Konami hat die Lizenz, Sega jedoch das eindeutig bessere Sportspiel. Den Programmierern ist dabei sogar das Kunststück gelungen, das ohnehin schon exzellente Athlete Kings noch einmal deutlich zu übertrumpfen. Bereits eine 1:1-Konvertierung der Automatenversion hätte mir persönlich ja schon gereicht, doch Sega hat sogar noch drei weitere Top-Disziplinen draufgepackt sowie den äußerst wertvollen 4-Spieler-Modus integriert. Jede einzelne Disziplin ist dabei ein technischer wie spielerischer Hochgenuß. Lupenreine HiRes-Grafiken, realistische, bisweilen sogar witzige Motion Capture-Animationen, eine stets durchdachte Spielmechanik (es gibt keinen spielerischen Durchhänger) sowie eine gelungene Präsentation. Insbesondere zu viert gleichzeitig ist dieser Silberling schier Weltklasse. Was da an Gaudi, Frust & Lust abgeht, ist kaum in Worte zu fassen. Mein Rat daher: Kauft reichlich Knabberzeug ein und ladet drei Freunde zum Zocken ein - Ihr werdet den ganzen Abend lang garantiert nichts anderes spielen wollen!



Bei einem Winkel von 30 Grad erzielt Ihr beim Skiweitsprung die besten Ergebnisse

**Test Saturn**

Hersteller: **Sega/Data East**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **Anfang Februar**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **11 Disziplinen**  
 Besonderheiten: **Multitap**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Sega**

**Grafik**
82
**Sound**
79

Fun

91

Saturn Rennspiel/1-2 Spieler

## NASCAR '98

Stock Cars statt Formel 1-Boliden geben bei diesem Rennspiel den Ton an. Wer sich schon immer für die amerikanische NASCAR-Saison interessiert hat, der dürfte mit dieser Rennspiel-Simulation genau richtig liegen. Dank Lizenz stehen Euch sämtliche Fahrer sowie insgesamt 17 zum größten Teil original Austragungsorte zur Auswahl. Neben einem Einzellauf bietet der Silberling eine komplette Saison mit allem, was dazu gehört: Trainingsrennen, Qualifikation, Werk-einstellungen, Ranglistenpunkte, Autoschäden sowie das komplette Flaggensystem. Gerade die Authen-



tizität zeichnet dieses Rennspiel aus, denn allzu riskante Manöver werden schnell mit einem verlorenen Reifen bestraft. Beim Fahrverhalten sollte man hingegen keine Wunderdinge erwarten. Gleiches gilt auch für die Grafik, die naturgemäß nicht sonderlich spektakulär aussieht. Die stattliche Anzahl von 17 Strecken relativiert sich zudem, da viele Circuits simple Ovalen darstellen. (Ulf)

**Fun 74%**

Saturn Sportspiel/1-8 Spieler

## NBA Live '98

Erwartungsgemäß hat sich gegenüber der PlayStation-Version vom Aufbau her nur wenig verändert. Im Hauptmenü legt Ihr die Spielform fest (Freundschaftsspiel, Saison, Play Off, 3-Punkte-Wettbewerb), konfiguriert die Optionen (selbst das Quietschen der Schuhe kann aktiviert werden) und legt penibel genau das Regelwerk fest. Auf dem virtuellen Court stehen Euch neben den Grundtechniken auch situationsabhängige Moves zur Auswahl, mit denen Ihr beispielsweise in der Offensive die Abwehr austanzt. Außerdem spielt Ihr per R-Taste den Mitspieler Eurer Wahl direkt an oder verändert per Tastenkombination blitz-



schnell die Spielstrategie. Zur Technik: Die Grafik kann sich insgesamt sehen lassen. Lediglich die Animationen sind nicht sonderlich flüssig, und die Zuschauerkulisse hält sich mit den Emotionen recht zurück. Das Gameplay ist etwas hektischer als bei der PS-Version, dafür spielen die CPU-Teams auf dem Saturn eine Ecke gewitzter. Negativ: Es gibt nur englische Kommentare und Bildschirmtexte. (Ulf)

**FUN 82%**

Saturn Sportspiel

# FIFA 98: Die WM-Qualifikation

44 Männerbeine treten gegen nur einen Ball. Kann das gutgehen? Jetzt können auch Saturn-Besitzer diese Frage beantworten

Na also, jetzt sind endlich die Gruppen für die WM ausgelost, und wie immer hat Deutschland Losglück gehabt. Die USA im Auftaktspiel, eigentlich kann ja gar nichts mehr schiefgehen, oder? Na ja, schau´mer mal, sagt der Kaiser immer, und damit sich auch die Besitzer eines Sega Saturn nicht aufs bloße Schauen beschränken müssen, hat sich EA Sports eine Umsetzung von FIFA 98 für den sträflich vernachlässigten 32-Bitter aus den Rippen geleiert. Wie schon von PlayStation und Nintendo 64 bekannt, habt Ihr in diesem Game die Möglichkeit, entweder eine Vereinsmannschaft im Ligamodus (192

aus elf Ligen sind wählbar) oder ein Nationalteam (172 wählbar) auf dem Weg zur und bei der WM zu begleiten. Natürlich dürft Ihr jede der Mannschaften auch in einem freundlichen Match gegeneinander antreten lassen. Zur Verfügung stehen Euch für Eure Spiele insgesamt 16 Outdoor Arenen und eine Halle, die alle mit verschiedenem Styling aufwarten können. Als nettes Extra hat EA die Original-FIFA-Lizenz erworben, so daß jedes Team mit der Originalaufstellung ins Spiel geht. Der integrierte Team-Management-Modus macht Euch das Zusammenstellen Eurer persönlichen Nationaltruppe leicht, schließlich könnt Ihr aus allen aktuellen Spielern wählen. Ihre realistischen Bewegungen verdanken die CPU-Athleten Andy Möller, der sich für die Motion Capture-Aufnahmen zur Verfügung stellte. Für den Kommentar sorgen Werner Hansch und Wolf-Dieter Poschmann, die gekoppelt mit dem wirklich beeindruckenden Stadionsound-Samples für echte Spitzenbegegnungs-Atmosphäre sorgen.



Leider wirken die Akteure auf dem Saturn etwas pummelig, es scheint als ob es sich um die WM der Kurzbeinigen handelt



Die Wiederholung beweist: Der Abwehrspieler stand viel zu weit weg, um den Stürmer am Einschuß zu hindern



Ecken, Freistöße und Abstöße steuert Ihr mit so einem Pfeil, mit dem Ihr Stärke und Richtung des Schusses festlegt



**Georg:** Auch wenn mich die Fans des Saturn jetzt in alle möglichen Höllen wünschen: FIFA 98 auf Segas Maschine kann der PlayStation-Version nicht das Wasser reichen. Das hat mehrere Gründe. Zum einen schneidet das Game bei der Grafik deutlich schlechter ab. Die Athleten wirken einfach zu plump und sind zu grob gestaltet. Auch die Steuerung wirkt wenig durchdach. Es lassen sich kaum schöne Spielzüge aufziehen, da die Spieler die Tendenz haben, Flanken eher in Richtung Anstoß- als Elfmeterpunkt zu ziehen. Dennoch wird es den wenigsten schwerfallen, auch im härtesten Schwierigkeitsgrad gegen die CPU zu gewinnen, da die vom Computer gesteuerten Spieler leider sehr nachlässig zu Werke gehen und man dem Tormann nur mit der Bezeichnung Fliegenfänger gerecht werden kann. Trotzdem gibt es Pluspunkte. So wird z.B. der Analogstick unterstützt, was bei diesem Game äußerst positiv ist. Auch sind die Replays, die auf der PS viel zu kurz waren, jetzt länger und zeigen die Entstehung des Tores in ausreichender Länge. Soundtechnisch erreicht die Version durchaus PS-Niveau.

Test Saturn

Hersteller: EA Sports  
 Spieleranzahl: 1 - 8  
 Datenträger: CD-ROM deutsch  
 Erscheinungstermin: erhältlich  
 Umsetzungen geplant: keine  
 Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel  
 Levels: entfällt  
 Besonderheiten: Analogstick  
 Ca. Preis: 89,- DM  
 Muster von: Theo Kranz Versand  
 0931/571601

Grafik 73 Sound 79

Fun 78



Saturn Sportspiel

# NHL '98

... hat nicht mehr viel mit der PlayStation-Version gemein

Mit reichlicher Verspätung dürfen nun auch Saturn-User den Puck über das EA-Eis fegen. Empfangen werdet Ihr wie gewohnt durch ein äußerst rasantes Intro. Das anschließende Hauptmenü wurde sehr übersichtlich gestaltet und bietet neben den gängigen Konfigurationsmöglichkeiten und Spielmodi auch eine fiktive Weltmeisterschaft mit al-



Beim Face Off wäre eine Extra-Perspektive wesentlich übersichtlicher gewesen



Ulf: Interessant zu beobachten, wie unterschiedlich das Saturn- gegenüber dem PS-NHL aussieht und sich auch spielt. Leider ist die Sega-Variante jedoch merklich schlechter, da sich beim Ruckel-Scrolling technische Schwächen offenbaren und die Animationen alles andere als flüssig sind. Schade eigentlich, denn die Puckjagd hat viel Charme. Die US-Reporter labbern

sich den Wolf, Raufbolde wanken nach ihrem Schlagabtausch benommen zur Strafbank, und zwischendurch werden einzelne Spieler im TV-Stil näher vorgestellt - das hat Flair! Doch angesichts der angesprochenen technischen Mängel und einem streckenweise leicht chaotischen Spielablauf retten diese Features das Spiel auch nicht mehr vor dem besseren Mittelmaß.

len wichtigen Nationalteams. Beim Gameplay hat sich gegenüber der PS-Version eine Menge verändert. Statt eines deutschen Kommentators babbelt ein amerikanisches Reporter-Duo, was die Lippen hergeben, und die Grafik wurde der Hardware entsprechend umgekrempelt (auf eine Raser-Glasscheibe wurde diesmal glücklicherweise verzichtet). Neben den Standardaktionen verfügt jeder bekanntere Puckjäger außerdem über einen individuellen Move, der ihn auszeichnet. Um blitzschnell die Strategie zu wechseln, könnt Ihr per L- und R-Taste ein Taktik-Menü aufrufen.

**Test Saturn**

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1 - 6**  
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**  
 Erscheinungstermin: **erhältlich**  
 Umsetzungen geplant: **keine**  
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**  
 Levels: **NHL-Liga + Nationalteams**  
 Besonderheiten: **Multitap**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik

69

Sound

76

Fun

72

**Hardware & Software**  
**Ohne Ende!**

Suchen Sie bestimmte Spiele??  
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!

**Angebot des Monats:**  
Virtua Boy inc. Spiel  
Nur 119,99DM

ENDLICH!!!

!!N64 dt. RGB!!

Umbau 129,99

100% Bildqualität

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität 424,44  
 N64 Adapter für Importspiele 44,44  
 Mace The Dark Age 119,99

**Sony Playstation**

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio 399,99  
 Gran Turismo usa 119,99  
 Treasures of the Deep dt. 99,99  
 Street Fighter Ex Plus dt. 89,99

**Resident Evil Kleidung**

Sweatis, T-Shirts, Flight Jackets

**Tips & Tricks**

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand

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

VideoGames tierisch gut!

**HARDWARE SOFTWARE SERVICE**  
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.  
Dauer bei uns nur 48h!!!  
Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt,us,jp mit Chip 77,77  
 Nintendo 64 dt,us,jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.  
 4-fach Umschalter 119,99  
 7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.  
**Bis zu 100% Verbesserung**

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

Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar  
Druckfehler und Änderungen vorbehalten

**Ladenlokal**  
45131  
**Essen**  
Rüttenscheider Str. 181  
Tel. 0201 / 777225  
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

**Ladenlokal**  
40211  
**Düsseldorf**  
Kölner Str. 25  
Tel. 0211 / 1649409  
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. 299,-	Moto Racer dt. 89,90	N 64 dt. 299,-
Pad 44,90	Monopoly dt. 89,90	Gamebuster dt. 109,90
Padverlängerung 24,90	Nuclear Strike dt. 89,90	Blastcorps 64 dt. 99,90
Negcon dt. 89,90	NightmareCreature dt. 89,90	Bombberman 64 dt. 89,90
Memorycard 39,90	NHL 98 dt. 89,90	Clayfighter63 1/3dt. 119,90
Memorycard 360 99,90	NBA Live 98 dt. 89,90	Dark Rift dt. 129,90
Analog Pad 59,90	Pandemonium 2 dt. 94,90	Diddy K. Racing dt. 89,90
RGB-Kabel 39,90	Res.Evil Dir.Cut dt. 89,90	Extreme G dt. 139,90
Gamebuster dt. 89,90	Risiko dt. 89,90	F1 PolePosition64 dt. 119,90
Lenkrod+Pedale V3 149,90	Tombrailer 2 dt. 99,90	Goemon dt. 139,90
Ace Combat 2 dt. 89,90	TimeCrisis+Gun dt. 159,90	Superstar Socc. dt. 139,90
Abe's Odyssee dt. 89,90	Theme Hospital dt. 89,90	Lamborghini 64 dt. 139,90
Bushido Blade dt. 89,90	V-Rally dt. 89,90	Lylat Wars dt. 139,90
Baphomets Fluch 2 89,90	Warcraft 2 dt. 89,90	Mischief Makers dt. 89,90
Batman & Robin dt. 89,90	Z dt. 89,90	Multi Racing Ch. dt. 129,90
Bust-A-Move 3 dt. 69,90		NFL Quarterb. dt. 139,90
Castlevania dt. 99,90		Top Gear Rally dt. 139,90
Croc dt. 89,90		Turok engl. Pal 139,90
Constructor dt. 89,90		
Colony Wars dt. 89,90		
C&C 2-Alarm.Rot dt. 99,90		
Crash Bandicoot 2 dt. 89,90		
Cool Boarders 2 dt. 89,90		
Discworld 2 dt. 89,90		
Deathtrap Dungeon 99,90		
Final Fantasy 7 dt. 109,90		
FIFA Soccer 98 dt. 89,90		
Fighting Force dt. 99,90		
Frogger dt. 89,90		
F1 97 dt. 109,90		
G-Police dt. 109,90		
Hercules dt. 89,90		
GTA dt. 89,90		
Lucky Luke dt. 89,90		
MDK dt. 99,90		
Madden 98 dt. 89,90		

TOPHITS DES MONATS

Resident Evil 2 us. 149,90	F. Fantasy Tactics us. 119,90
Gran Turismo jp. 149,90	Skull Monkeys dt. 89,90
Nagano W. Olymp. dt. 99,90	Alundra us. 119,90
Breath of Fire 3 us. 119,90	

TOPHITS DES MONATS

Goldeneye 007 Pal Version 149,90

FIFA SOCCER 98 dt. 129,90	Nagano W. Olymp. dt. vorb.
Fighter Destiny dt. 139,90	NBA Pro 98 dt. vorb.
WCW vs. NWO dt. 139,90	Forsaken dt. vorb.
Mace Dark Age Pal 139,90	

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Versandkosten 10,90 DM

Referenzen

# Die besten Videospiele

## Beat 'em Up

### 1. Fighters Megamix

Saturn AM2 MF 03/97 S.70 93%

### 2. Virtua Fighter 2

Saturn AM2 MF 01/96 S.36 92%

### 3. Soul Blade

PlayStation Namco MF 03/97 S.74 91%



## Action-Adventure

### 1. Tomb Raider II

PlayStation Core / Eidos MF 12/97 S.52 93%

### 2. Tomb Raider

PlayStation/Saturn Core Design MF 12/96 S.44 92/90%

### 3. Story of Thor 2

Saturn Sega/Ancient MF 09/96 S.70 87%



## Rollenspiel

### 1. Final Fantasy VII

PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%

### 3. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

### 2. Shining the Holy Ark

Saturn Sega MF 06/97 S.84 86%

## Basketball

### 1. NBA In the Zone 2

PlayStation Konami MF 02/97 S.36 90%

### 2. Total NBA '96

PlayStation Sony MF 03/96 S.68 88%

### 3. NBA Live 98

PlayStation Electronic Arts MF 01/98 S.92 83%

## Ego-Shooter

### 1. GoldenEye 007

Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 94%

### 2. Turok Dinosaur Hunter

Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 92%

### 3. Alien Trilogy

PlayStation Acclaim MF 03/96 S.40 90%

## Tennis

### 1. Sampras Extreme Tennis

PlayStation Codemasters MF 08/96 S.42 86%

### 2. Tennis Arena

PlayStation Ubi Soft MF 12/97 S.121 83%

### 3. Davis Cup Tennis

PlayStation Telstar MF 11/96 S.59 81%



## Strategie/Simulation

### 1. Warcraft II

PlayStation/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%

### 2. Command & Conquer 2: Alarmst. Rot

PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%

### 3. Command & Conquer

PlayStation/Saturn Virgin MF 01/97 S.36 90%

## Shoot 'em Up

### 1. Wing Commander III

PlayStation Origin Systems MF 04/96 S.81 90%

### 2. Wing Commander IV

PlayStation Origin Systems MF 07/97 S.60 90%

### 3. Lylat Wars

Nintendo 64 Nintendo MF 10/97 S.38 89%

## Eishockey

### 1. NHL '97

Mega Drive Electronic Arts MF 12/96 S.95 89%

### 2. NHL '98

PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 87%

### 3. NHL Breakaway '98

PlayStation/N64 Acclaim MF 11/97/3/98 S.62/72 85%



## Fußball

### 1. FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 93%

### 1. Int. Superstar Soccer 64

Nintendo 64 Konami MF 06/97 S.62 92%

### 3. Sega Worldwide Soccer '97

Saturn Sega MF 10/96 S.39 89%



## Rennspiel

### 1. Wave Race 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.66 93%

### 2. Diddy Kong Racing

Nintendo 64 Rare MF 12/97 S.108 93%

### 3. Formel 1 '97

PlayStation Psygnosis MF 10/97 S.64 92%

## Denkspiel

### 1. Bomberman 64

Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%

### 2. Bust-A-Move 3

PlayStation/Saturn Taito/Acclaim MF 12/97 S.83 86%

### 3. The Lost Vikings 2

PlayStation/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 85%

## Jump & Run

### 1. Super Mario 64

Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%

### 2. Super Mario World 2 Yoshi's Island

Super Nintendo Nintendo MF 09/95 S.40 93%

### 3. Super Mario All Stars

Super Nintendo Nintendo SH 01/94 S.54 91%

Ich Aber was

Die einzige, die

wahre, die große Liebe!

würde soll

Wann fängt's an damit?

Wie geht es

ja gern ich

weiter? Und wo hört's

auf? Zum Glück gibt's kein Patent-

mit Tom nur

rezept. Aber immerhin

die BZgA-Broschüren.

Jens... sagen?

Kostenlos bestellen.

bitte ankreuzen:

- Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft (Broschüre)
- Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten (Broschüre)
- Verhüten - null problemo (Kurzinformatio im Comic-Stil)

**BZgA**

Bundeszentrale  
für  
gesundheitliche  
Aufklärung

Vorname, Name

III/14

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

Peripherie Special

# Pad-Parade

Es ist mal wieder soweit: Nach gut einem halben Jahr Pause berichten wir wieder live von der Peripherie-Front, und da hat sich eine Menge getan. Vor allem N64-User können immer stärker auf Joypads von Drittherstellern zurückgreifen. Im Kommen sind zudem raffinierte Kombi-Geräte, wie beispielsweise Controller & Rumble Pak in einem. Das Wertungsschema hat sich nach wie vor nicht verändert. Sämtliche Geräte werden bezüglich Verarbeitung mit den Noten „schlecht“ bis „super“ eingestuft. Bei der Rubrik Ausstattung ist die Wertung „ausreichend“ gleichbedeutend mit der Aussage „nur Grundfunktionen“.

## Tremor Pak

System: N64  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 19,95 DM

Die Intention der wuchtigen Hammerform ist klar - hier soll noch ein stärkerer Rüttel-Effekt erzeugt werden. Wem das eine Spur zu hart ist, der kann auch auf leichtere Vibrationen umschalten. Das Pak schluckt zwei AA-Batterien, wodurch sich das Gewicht noch einmal erhöht. Das Preis/Leistungsverhältnis stimmt aber auf jeden Fall.

Verarbeitung:  
**sehr gut**

Ausstattung:  
 -

Wertung:  
**sehr gut**



## Hyper Pak

System: PS  
 Hersteller: Nyko  
 Preis: 49,95 DM

Zwei in einem: Zum einen ein Rumble Pak, zum anderen ein 256k Controller Pak (ein Umschalter wählt die entsprechende Funktion aus). Während die Speichereinheit tadellos funktioniert, muß man beim überaus dezenten Rüttelgefühl schon ein bißchen Fantasie mitbringen. Hoffentlich nur ein Einzelfall, denn die Idee an sich ist gut.

Verarbeitung:  
**sehr gut**

Ausstattung:  
 -

Wertung:  
**ausreichend**



## Mega Memory Card PS

System: PS  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 89,95 DM

Megaviel Speicherplatz: 24 Mbit (360 Blöcke) auf insgesamt 24 Seiten verteilt. Dank übersichtlicher LED-Anzeige, zwei Umschaltknöpfen und farblichen Orientierungsaufklebern entsteht kein Seiten-Wirrwarr. Dieses Gerät in der coolen Transparenz-Optik zählt ohne Zweifel zu den derzeit besten Memory Cards.

Verarbeitung:  
**sehr gut**

Ausstattung:  
 -

Wertung:  
**super**



# CYBER SPACE

64 BIT POWER

**P 307 RT SUPER PAD 64**  
 Farbenfrohes Spielvergnügen  
 • Für Nintendo 64 • Analog- und Digital-Pad • Digitales Steuerkreuz  
 • Mini-Analog-Joystick • Acht Funktionstasten  
 • Slot für die Memory-Card • Z (Trigger) Taste  
 unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**

**SV 303 SUPER PAD 64**  
 Spielkomfort muß nicht kostspielig sein  
 • Für Nintendo 64 • Digitales Steuerkreuz  
 • Mini-Analog-Joystick • Neun Funktionstasten  
 • Slot für die Memory-Card  
 unverbindl. Preisempf. **DM 44,95**

**SV 377 MEGA MEMORY CARD N64**  
 Der Hit zum Speichern  
 • Kompatibel mit N64 • Speicherung im Komprimierungsverfahren • 32-fache Speicherkapazität  
 • Zwei Tasten zur Seitenauswahl • LCD Display  
 • 2 MBit Speicherkapazität (physikalisch)  
 • Bis zu 480 Spielstände speicherbar  
 • unverbindl. Preisempf. **DM 89,95**

**P 383 TREMOR PAK**  
 Echtes Feeling  
 • Für Nintendo 64 • Vibrationseinheit für N64  
 • Ermöglicht starke Vibrationen  
 • Energiesparfunktion  
 • Benötigt 2 Batterien, AA  
 unverbindl. Preisempf. **DM 19,95**

**SV 382 VORTEX N64**  
 Steuereffekt in der dritten Dimension  
 • Für Nintendo 64 • Analog und digital  
 • Acht Bewegungsrichtungen & Feuerlasten  
 • LED Status Indikator  
 • Programmierbar • Zeitlupe  
 • Großer Standfuß für erhöhte Stabilität  
 • Force Feedback • Drei Funktionen in einem  
 unverbindl. Preisempf. **DM 129,00**

Interact of Europe - Jollenbeck GmbH  
 Far-East-Import - Export  
 Kreuzberg 2 - D-27404 Weertzen  
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44  
[www.interact-europe.de](http://www.interact-europe.de)



• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)  
 • PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel  
 Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

### LX 4 Tremor Pak

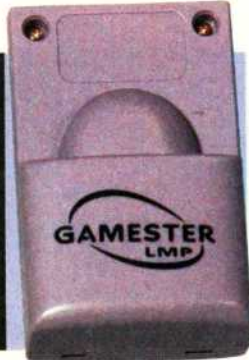
System: N64  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 29,95 DM

Gamesters Rumble Pak kommt erfreulicherweise ohne Batterien aus und verfügt über einen leicht stärkeren Vibrationseffekt - auf jeden Fall empfehlenswert.

Verarbeitung: gut

Ausstattung: -

Wertung: sehr gut



### LX 4 Controller Pak

System: N64  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 34,95 DM

5 DM preiswerter als das original Nintendo Controller Pak. Nach anfänglichen Problemen verrichtete das CP seine Arbeit ordnungsgemäß. Es gibt allerdings Geräte der gleichen Klasse, die noch deutlich preiswerter sind.

Verarbeitung: sehr gut

Ausstattung: -

Wertung: gut



### MC Plus 240

System: PS  
 Hersteller: Joytech  
 Preis: 89,95 DM

Satte 16 Mbit (240 Blöcke) auf insgesamt 16 Seiten zu einem vernünftigen Preis. Bei soviel Speicherplatz wäre eine LED-Anzeige zur Orientierung allerdings sehr hilfreich gewesen. Bei jp./multinorm-PlayStations kann es zudem zu Kompatibilitätsproblemen kommen.

Verarbeitung: sehr gut

Ausstattung: -

Wertung: gut



### 1 MB MC Gamester

System: PS  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 34,95 DM

5 DM preiswerter als die original Sony-MC, dafür muß man allerdings etwaige Kompatibilitätsprobleme bei jp./multinorm-PlayStations in Kauf nehmen.

Verarbeitung: sehr gut

Ausstattung: -

Wertung: gut



### Mega Memory Card N64

System: N64  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 89,95 DM

Die Mega Memory Card bietet den 32fachen Speicherplatz des original Controller Paks (8 Mbit). Tatkräftige Orientierungshilfe leisten eine LED-Anzeige, zwei Umschalteknöpfe sowie farbliche Aufkleber. Da auch der Preis und die Verarbeitung optimal sind, gehört dieses Controller Pak zu den Spitzenprodukten.

Verarbeitung: sehr gut

Ausstattung: -

Wertung: super



### PSX Lightgun

System: PS  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 49,95 DM

Der rote Ballermann zum soliden Preis bietet eine Dauerfeuer- und Nachlade-Funktion. Die Zielgenauigkeit stimmt, doch das Gewicht ist eine Idee zu schwer geraten. Bei einem indizierten Spiel sprach die Lightgun nicht an.

Verarbeitung: gut

Ausstattung: durchschnittlich

Wertung: gut



### Protector

System: PS  
 Hersteller: Logic 3  
 Preis: 39,95 DM

Mit schlappen 40 DM die derzeit preiswerteste Lightgun auf dem Markt. Von einer Dauerfeuer-Funktion (nur Auto Reload) und einer vernünftigen Kabellänge (magere 1,75 Meter) wurde allerdings abgesehen. Dafür stimmt die Zielgenauigkeit, und der Protector zählt zudem zu den absoluten Leichtgewichten.

Verarbeitung: gut

Ausstattung: durchschnittlich

Wertung: gut



### Barracuda

System: PS  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 69,95 DM

Das erste Analog-Pad eines Fremdherstellers mit toller Ausstattung (Auto Fire, Slow Motion, 40-Schritt-Programmierung). An die wuchtige Größe und die ungewohnte Plazierung der L- und R-Knöpfe gewöhnt man sich sehr schnell, so daß dieses Joypad insgesamt sehr empfehlenswert ist.

Verarbeitung: super

Ausstattung: sehr gut

Wertung: sehr gut



### Ascii Grip

System: PS  
 Hersteller: Asciiware  
 Preis: 79,95 DM

Speziell für nur Non-Action-Spiele (RPG, Strategie) wurde dieses Ein-Hand-Joyypad entwickelt. Andere Genres, z.B. Jump & Runs, sind nicht spielbar. In der Praxis hat sich das Mini-Pad mit keinerlei Ausstattung nur bedingt bewährt, da die Hand nach einer Zeitlang etwas verkrampt. 80 DM sind zudem eindeutig zuviel für das Gerät.

Verarbeitung: sehr gut

Ausstattung: ausreichend

Wertung: ausreichend



**Ultra Racer**

System: N64  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 79,95 DM

Ein Drehrad sowie eine speziell gestaltete Taste zum Gasgeben sollen Rennspiele zum Genuß werden lassen, einen gleichwertigen Ersatz zu einem Lenkrad stellt das Pad aber nicht dar. Negativ sind vor allem die umständliche Handhabung bei allgemeinen Optionseinstellungen und die teilweise fehlende Unterstützung von Extra-Funktionen.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **sehr gut**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Stationmaster**

System: PS  
 Hersteller: Logic 3  
 Preis: 29,95 DM

Preiswertes Pad mit solider Ausstattung (Dauerfeuer, Slow Motion) und einem exakt arbeitenden Steuerkreuz und Aktionstasten. Die Kabellänge von gerade einmal 1,40 Meter zerstört jedoch den ansonsten guten Gesamteindruck erheblich.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Explorer 32**

System: PS/SAT  
 Hersteller: Logic  
 Preis: 44,95 DM

Dank Doppelstecker für PlayStation und Saturn benutzbar. Das Pad mit Dauerfeuer und Slow Motion-Komfort bietet ein präzises Steuerkreuz, jedoch wackelige Aktionstasten und eine Kabellänge von nur 1,75 Meter.

Verarbeitung: **durchschnittlich**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Game Pad Colours**

System: PS  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 29,95 DM

Schlichtes PS-Pad, das lediglich eine Dauerfeuerfunktion bietet. In puncto Spielbarkeit, Verarbeitung und Kabellänge gibt die Kontrolleinheit jedoch keinerlei Anlaß zur Kritik. Angesichts des enorm günstigen Preises eine herausragende Leistung. Auch erhältlich in Schwarz, Grün, Blau.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **super**



**Ascii Pad**

System: PS  
 Hersteller: Asciiware  
 Preis: 49,95 DM

Stolzer Preis für ein Pad ohne jeglichen Firlefanz. Dafür liegt das Pad durch seine knappen Abmessungen optimal in der Hand, und das exakte Steuerkreuz meistert jeden noch so komplexen Special Move mit Bravour.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **gut**



**Piranha**

System: PS  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 39,95 DM

PlayStation-Pad mit Dauerfeuer- und Slow Motion-Funktion. Das Steuerkreuz ist eine Idee zu steif ausgefallen, was bei einigen Special Moves problematisch sein kann. Angesichts der breiten und zum Teil auch preisgünstigeren Konkurrenz nur bedingt empfehlenswert.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **gut**



**PSX Pad II**

System: PS  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 39,95 DM

Neben einer Dauerfeuer- und Slow Motion-Funktion bietet das Pad ein extralanges Kabel von 3 Meter Länge. Das Steuerkreuz ist jedoch leider etwas zu wackelig und deshalb unpräzise. Auch erhältlich ohne irgendwelche Extra-Funktionen für 34,95 DM.

Verarbeitung: **gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Chameleon Pad**

System: PS  
 Hersteller: Wild Things  
 Preis: 59,95 DM

Cooler Designer-Pads (Dauerfeuer-Funktion) in den Mustern Tarnfarben, Gold, Silber, Schwarz, Rot sowie „Cyber“. Verarbeitung und Handling sind auf allerhöchstem Niveau, was allerdings auch auf den recht happigen Preis zutrifft.

Verarbeitung: **super**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **gut**



**Super Pad Colours**

System: N64  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 49,95 DM

Farbige N64-Pads ohne jeglichen Extra-Komfort und einer enormen Kabellänge von ca. 3 Metern. Die Griffhörner sind recht bullig, wodurch das Gerät nicht optimal in der Hand liegt. Da auch der Druckpunkt einiger Tasten recht schwammig und das Pad zudem teurer ist als das Original, gibt es keine Kaufempfehlung.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **ausreichend**



**Control Station**

System: PS  
 Hersteller: Logic 3  
 Preis: 24,95 DM

Baugleich mit dem Stationmaster, aber ohne irgendwelche Extra-Funktionen. Der enorm günstige Preis ist sicherlich verlockend, jedoch muß man auch eine magere Kabellänge von 1,40 Meter in Kauf nehmen.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Trident Pro Pad**

System: N64  
 Hersteller: Logic 3  
 Preis: 59,95 DM

Schnittiges Pad mit Dauerfeuer- und Slow Motion-Funktion. Die Griffhörnchen sind jedoch zu klein ausgefallen, wodurch das Handling etwas leidet. Negativ: Während der Testphase setzte das Pad einige Male aus.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**Super Pad 64 Plus**

System: N64  
 Hersteller: Interact  
 Preis: 44,95 DM

Dauerfeuer und Slo-Mo gehören zu den Extra-Funktionen dieses N64-Pads. Analog-Stick und Z-Taste wurden nach links verrückt, was sehr gewöhnungsbedürftig ist und nur wenigen Genres entgegenkommt (z.B. Prügelspielen). Analog-Stick, Digi-Steuerkreuz und die Aktionstasten leisten jedoch exakte Arbeit; das Preis/Leistungsverhältnis stimmt.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **gut**



**Ascii Arcade Stick**

System: PS  
 Hersteller: Asciiware  
 Preis: 109,95 DM

Mit diesem Joypad-Board kann man Action-Titel wie saftige Klappereien optimal zocken, zumal Steuerkreuz und Aktionstasten ihren Dienst vorbildlich verrichten. Die Ausstattung beschränkt sich jedoch nur auf die Grundfunktionen.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **ausreichend**  
 Wertung: **sehr gut**



**Dual Arcade Stick**

System: N64  
 Hersteller: Mad Catz  
 Preis: 129,95 DM

Einer für beides: Mit dem ergonom. Analog-Stick genießt Ihr Flugsimulationen, z.B. Wild Choppers, optimal, während der digitale Joystick sich prächtig um Action-Genres à la Beat 'em Ups kümmert. Hinzu kommt eine Dauerfeuer- und Slo-Mo-Funktion. Obwohl der Digi-Stick nicht 100% sauber arbeitet, ist dieser Hybrid auf jeden Fall empfehlenswert.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **gut**  
 Wertung: **sehr gut**



**Dominator**

System: PS  
 Hersteller: Logic 3  
 Preis: 69,95 DM

Flight-Stick zum fairen Preis, der bei Flugsimulationen à la Colony Wars seine ganzen Stärken ausspielt. Während die Ausstattung noch in Ordnung geht (Dauerfeuer, Slow Motion, Saugnäpfe), muß man die Kabellänge von gerade einmal 1,40 Meter als augenschädlich bezeichnen.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **gut**  
 Wertung: **durchschnittlich**



**LX4 Steering Wheel**

System: N64  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 149,95 DM

In etwa baugleich mit dem PS-Lenkrad, jedoch mit vier weiteren C-Knopfen. Verarbeitung und Funktionalität gehen in Ordnung. Schade, daß es nur wenige Spiele gibt, die das Lenkrad ordnungsgemäß unterstützen.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **durchschnittlich**  
 Wertung: **sehr gut**



**Mad Catz N64**

System: N64  
 Hersteller: Mad Catz  
 Preis: 159,95 DM

Neu: Erstmals wurde ein Rumble Pak in ein Lenkrad integriert (benötigt zwei AA-Batterien), und der Rüttel-Effekt kann sich wirklich sehen lassen. Hinzu kommen die bekannten Tugenden der Mad Catz-Lenkräder: gute Verarbeitung und tolles Handling.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **sehr gut**  
 Wertung: **sehr gut**



**P5X Steering Wheel**

System: PS  
 Hersteller: Gamester  
 Preis: 149,95 DM

Bis auf den Pseudo-Gangschaltknüppel (statt dessen gibt es eine Fingertip-Schaltung) baugleich mit dem bewährten Mad Catz-Lenkrad, jedoch 10 DM preiswerter.

Verarbeitung: **sehr gut**  
 Ausstattung: **gut**  
 Wertung: **gut**



# Mega Fun

Gerade das Jahr 1997 brachte auf dem Videospielemarkt einige Neuerungen. Mit einer fast schon unüberschaubaren Anzahl an Games - guten und schlechten - sind wir bombardiert worden. Viele Neuheiten verschlugen uns wegen ihrer grafischen und technischen Finessen fast die Sprache. Euch ging es wahrscheinlich auch nicht anders, und deshalb bieten wir Euch nun die Gelegenheit, Eure Top-Favoriten des letzten Jahres innerhalb der einzelnen Genres und natürlich auch das Spiel des Jahres zu küren. Damit sich die Mühe für Euch auch lohnt, werden auch dieses Jahr wieder tolle Preise unter allen Einsendern verlost. Also: Stifte zücken, Fragebogen ausfüllen und abschicken und schon könnt Ihr gewinnen!



## 1. Bestes Action-Adventure

1. Overblood (PS)  
(Riverhillsoft)
2. Oddworld Abe's Oddysee (PS)  
(GT Interactive)
3. Tomb Raider II (PS)  
(Core)
4. Dark Savior (SAT)  
(Climax/Sega)



## 4. Bestes Bestes Sportspiel

1. FIFA '98: Die WM-Qual. (PS/N64)  
(EA.)
2. Madden '98 (PS/SAT)  
(EA.)
3. NBA In The Zone 2 (PS)  
(Konami)
4. NHL Breakaway '98 (PS)  
(Acclaim)
5. Int. Superstar Soccer 64 (N 64)  
(Major A/Konami)
6. NFL Quarterback Club '98 (N 64)  
(Iguana Ent.)



3 x G-Police-Jacken

20 x Shadowmaster (PS)



5 x ISS Pro (PS)

5 x ISS Pro-T-Shirts

5 x Fußbälle



**8. Bestes Beat 'em Up**

1. Bloody Roar (PS)  
(Hudson/Virgin)
2. Fighting Force (PS)  
(Core Design)
3. Soul Blade (PS)  
(Namco)
4. Street Fighter EX Plus Alpha (PS)  
(Capcom)
5. Fighter's Megamix (SAT)  
(AM2)
6. Last Bronx (SAT)  
(AM3/Sega)



**2. Bestes Rennspiel**

1. Formel 1 '97 (PS)  
(Psygnosis)
2. Micro Machines V3 (PS)  
(Codemaster)
3. Rage Racer (PS)  
(Namco)
4. Total Drivin' (PS)  
(Entechnyx)
5. V-Rally (PS)  
(Infogrames)
6. Sega Touring Car Champ. (SAT)  
(Sega)
7. Diddy Kong Racing (N 64)  
(Rare)
8. Extreme G (N 64)  
(Probe/Acclaim)
9. Mario Kart 64 (N 64)  
(Nintendo)
10. Wave Race 64 (N 64)  
(Nintendo)



**3. Bestes Shoot 'em Up**

1. Colony Wars (PS)  
(Psygnosis)
2. Wing Commander 4 (PS)  
(E.A.)
3. G-Police (PS)  
(Psygnosis)
4. Lylat Wars (N 64)  
(Nintendo)



2 x Oddworld Abe's Oddysee (PS)

2 x San Francisco Rush (N64)

2 x Wayne Gretzky Hockey (PS)

**5. Bester Ego-Shooter**

1. Lifeforce Tenka (PS) (Psygnosis)
2. Golden Eye 007 (N 64) (Rare)
3. Turok Dinosaur Hunter (N 64) (Acclaim/Iguana)
4. Exhumed (PS) (Lobotomy Software)



**7. Bestes Jump & Run**

1. Crash Bandicoot 2 (PS) (Sony)
2. Pandemonium 2 (PS) (Crystal Dynamics)
3. Earthworm Jim 2 (PS) (Shiny Entertainment)
4. Super Mario 64 (N 64) (Nintendo)



**6. Bestes Strategiespiel**

1. Command & Conquer 2 (PS) (Westwood)
2. Z (PS) (Bitmap Brothers)
3. Warcraft 2 (PS/SAT) (E.A./Blizzard)
4. Dragon Force (SAT) (Sega)



**9. Bestes Rollenspiel**

1. Final Fantasy VII (PS) (Squaresoft)
2. Suikoden (PS) (Konami)
3. Tecmo's Deception (PS) (Taito)
4. Shining The Holy Ark (SAT) (Sega)



**13. Bester Fremdhersteller**

1. Eidos/Core Design
2. Psygnosis
3. GT Interactive
4. Virgin
5. Acclaim
6. E.A.
7. Rare
8. Konami
9. Namco
10. Capcom

**15. Bester Sound**

- |                         |                          |                            |
|-------------------------|--------------------------|----------------------------|
| 1. Extreme G (N 64)     | 3. Star Wars (N 64)      | 8. Soul Blade (PS)         |
| 2. GoldenEye 007 (N 64) | 4. Super Mario 64 (N 64) | 9. Crash Bandicoot 2 (PS)  |
|                         | 5. Turok (N64)           | 10. GTA (PS)               |
|                         | 6. Broken Helix (PS)     | 11. Final Fantasy VII (PS) |
|                         | 7. Discworld 2 (PS)      | 12. C&C 2 (PS)             |

- 3 x Alarmstufe Rot (PS)
- 3 x Street Fighter EX Plus Alpha (PS)
- 3 x Resident Evil D.C. (PS)
- 10 x Resident Evil D.C. Pins



# DA IST WAS DRIN:

## 10 traumhafte Mega-Poster 12 Neon-Autogramm-Cards!



**NEU!**  
Nr. 03/98 • MÄRZ • DM 4.20  
4x 4.20 € 32,- • 1x 5.25 € • Nr. 102 • LA 5300 • PPS 500 • Dr. 1100

# MEGA STAR

**MIT POSTER POWER**

JANET JACKSON  
CITIZEN SÖNDERS  
'N SYNC GOLD-SERIE II.  
SIVE  
BACKSTREET BOYS  
AARON CARVER  
AQUA  
GIL  
BOYZONE  
GARY BARLOW

**10 MEGA-POSTER**  
60cm x 48cm!!!

**THE BOYZ**  
NEUER SONNETEXT VON **BSB**  
PRIVAT IN BERLIN  
GIL GRÜSST AM STAR-TELEFON

### AARON hängt alle ab!



**LEO**

*Leo*

MEGA STAR

### EXTRA ZUM SAMMELN 12 GIGI Autogrammkarten

# Jetzt am Kiosk!

**Mega-Autogrammkarten!**  
Du wolltest schon immer alles über Deine Lieblingsstars wissen? Jetzt kriegst Du alle Infos, von denen Du schon immer geträumt hast! Hier warten 12 ultra-coole Autogrammkarten auf Dich! Hol sie Dir jetzt!

# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Verkaufe** Mega Drive mit 3 Joypads, 14 Spielen für 195 DM. Spiele: Story o. Thor, E. Jim, Cadash, Jungle Strike, Landstalker, Ecco t. Dolphin, Marble Madness, Ottifants, Bubsy 2, The Terminator, Super Hang On, Columbus, World Cup Italia 90, Sonic. Verkaufe Sp. Auch einzeln für 10-20 DM. Tel.: 08504/5716 Marco ab 16 Uhr.

**Verkaufe** ca. 120 MD, 40 MCD, 10 3DO, 30 Saturn, 8 32X, 6 GG-Spiele. IR Pads für 3DO! CDX-Adapter für MCD 1! Multimega mit Originalverp. Suche: Nomad, Saturn, PSX, N 64, Neptun, Wondermega evtl. mit Spielen! Verk. Ca. 40 Shareware-CD Rom's mit je mind. 100 Programmen. Suche MPEG-Karte für Saturn u. 3DO. NN kein Problem. Tel. & Fax: 02421/971596

**Suche** Atari Jaguar Konsole (evtl. mit CD-Rom) u. Spiele. Tel.: 09178/5645 (Mo, Mi, Do ab 20 Uhr)

**Suche** dringend Mega Fun 9/96! Ich zahle 20 DM o. tausche gegen die PC-Spiele Talisman u. Hole in One. Meldet Euch bitte unter Tel.: 030/8245128

**Verkaufe** Final Fantasy Legend sowie Adventure für Game Boy gegen Höchstgebot. Kaufe, tausche u. verkaufe Spiele für N 64 u. PSX, auch Importe. Tel.: 0202/506104 Sven ab 15 Uhr

**Kaufe** Software aller gängigen Systeme. Bevorzugt komplette Sammlungen (Pal). Zahle je nach System u. Titel 20-50 DM, ältere Systeme (NES,MD) u. Handhelds 10-20 DM. Tel.: 0172/3148164 Fax: 07153/72063

**Zeitschriften zu verkaufen!** (alle gängigen Us+Dt) Z.B.: Mega Fun, Video Games, Maniac, Next Level, Fun Generation, PlayStation Magazin, EGM, PSM, Game Fan, Game Pro, Intelligent Gamer, PlayStation Plus, Lösungshefte u.a. Eventuell Tausch gegen PlayStation-Spiele. Tel.: 07805/59328

**Cheats u. Codes** zu 235 PSX-Spielen in einem DIN-A4 Heft. Keine „Billig“-Tips o. Game Buster Codes. Nur 10 DM. (Ausland +5DM) Bitte immer System angeben. Sebastian Szczygiel, Kl-v-Diebold-Str. 16, 26721 Emden

**Kaufe, tausche, verkaufe** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, 7800, NES, Coleco, Phillips usw. Tel.: 089/1403732

**Kaufe/tausche** Spiele für Sony PlayStation, Nintendo 64, auch Sammlungen mit

Konsole. Suche auch Neuheiten für Sega Saturn, PC oder Rollenspiele für SNES. Tel.: 04774/991104 Rainer

**Suche für PSX:** Gradius Gaiden, Namco Museum 3,4,5; NFS. Suche für Saturn: Thunderforce 5, Salamander, Daytona CCE, Story of Thor, Dark Savior, Darius+Darius Gaiden. Suche für SNES: Super R-Type, Donald in Maui Mallard. Tel.: 07351/21242 18-20 Uhr

**Kaufe** Spiele u. Geräte für N 64, SNES, PSX, MD, GB, NES u. GG. Nehme gern auch größere Sammlungen. Suche für Saturn Sonic Jam u. Sonic R. Suche auch Plüschtfiguren z.B. Sonic, Mario, Bomberman. Tel.: 05621/2231

**Verkaufe** SNES mit 2 Joypads, Super Mario Kart u. S. Mario 300 DM. Verkaufe Mega Drive Spiele: Dune 2, NBA Live 96, Fifa 95, NFL Quarter. NBA Jam, Aladin, John Madden Football, Global Gladiators, World Cup Usa 94, Jurassic Park, Sonic, Rocket Knight Adventures, NHL 94 für 30-70 DM. Verkaufe auch Game Boy Spiele. Tel.: 09653/350 Maximilian ab 12 Uhr

**Verkaufe** PlayStation + 4 Pads (1 Analogpad), Rayman, Final Fantasy 7, RGB u. Link-Kabel, 4 Spieler-Adapter, Memory Card, Firo and Klawd, Speedster, Street Fighter.VB 750 DM. Tausche gegen N 64 mit 4 Pads, Mario Kart 64, Bomberman 64. Tel.: 02041/58620

**Kaufe** PlayStation, N 64, SNES Geräte u. Spiele, auch ganze Sammlungen. Alles nur Pal. Peter Grebenteuch, Kölledaer Str. 40, 99610 Sömmerda, Tel./Fax: 03634/38495 von 19-21 Uhr

**N 64 Hardware-Zusatz/64Bit.** Viele PSX Games, F1 '97, Tomb Raider 2, Resident Evil X, Navy Fighters, Fighting Force, uvm. Barco-Data-800 Röhrenprojektor, Sony DVD-Player. Tel.: 07263/2489

**Verkaufe:** Final Fantasy 2, Legend Gboy, Actraiser 1, SNES (Pal) 50 DM, Suikoden Us für PSX 49 DM, Worms für PSX 25 DM, Defender of Oasis RPG, Game Gear, Axe Battler F. GG. Saturn: Jonny B., Rayman je 30 DM. Alles Verkauf o. Tausch gegen andere RPG's. Bitte nur bis 20 Uhr anrufen. Tel.: 09971/5221

**Kaufe/tausche** alle möglichen Konsolen u. Spiele (ab 16 Bit) auch ZBH. Alle Tauschvarianten sind möglich. Habe Mut-denn ich bin immer ehrlich. Tel.: 0711/5000635 na los auf was wartest Duruf endlich an!

**Verkaufe** SNES Spiele: NBA Live 95 Us,

## Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen, aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Desweiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Lethal Weapon Us, Joe & Mac Us für 29 DM/Stück. Adapter 15 DM, Porto+NN. Sucher N 64, Sony Spiele, SNES, NES, MD (nur Pal). Alles anbieten. Tel.: 02841/44125 Marianne

**Achtung!!!** Verkaufe MB Vectrex, 42 eingebaute Spiele u. Demos (u.a. Pole Position, Fortress of Narzad, Vector Vader (1996), Dark Tower (Rollen- u. Adventure-Spiel der ersten Stunde). Nur bei mir! Tel.: 06431/3553

**Verkaufe** P. Challenge, V-Rally, Int. Soccer Pro ab 50 DM. W. Gretzkye Hockey, F1 Pole Position alle Us-Versionen für je 75 DM. Uwe Heimbach, Köln-Berliner Str. 42, 44287 Dortmund

**Kaufe** ständig günstige Software für alle Atari-Konsolen von VCS 2600 bis Jaguar. Außerdem Suche ich auch Module u. Zubehör für Vectrex u. Colecovision. Tausche u. verkaufe auch! Angebots- u. Suchlisten bitte an: Michael.Zandt@t-Online.de bzw. Fax:07162/461192 bzw. Adresse: Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

**Verkaufe** ca. 150 Maniac, Fun Generation, Next Level, Sega Magazine, Video Games u.a. engl. Magazine, ja nach Zustand für 1,50 bis 3 DM. Alle zusammen für 250 DM Tel.: 02981/6879

**Verkaufe u. kaufe** Spiele u. Hardware für PC Engine+Duo. Tel.: 02374/850355 ab 17 Uhr

**Verkaufe** Multinorm PSX (Kaufdatum:19.9.97), R. Evil Us, Lightgun Avenger für 300 DM. Verk. Für Saturn Sega Rally, Arcade Lenkrad für 80 DM. Tel.: 0511/624773

**Verkaufe** meine Spielesammlung! Sega Saturn, SNES, MD, MS, Mega CD, Atari 7800, Atari 2600, Phillips G7000, NES, div. Videospielekonsolen, viel Zubehör u. ca. 200 Spiele. Tel.: 09653/2149 o. Tel.: 09653/4422

**Kaufe u. tausche** Spiele, Konsolen für PSX, N 64, Saturn. Kaufe auch ganze Sammlungen. Kaufe u. tausche fast alles. Alles anbieten. Tel.: 06253/21626 Jochen

**Suche** NES, MD 2, GG (auch Software+TV) Micro Machines 2(SNES o. MD), Sonic 1-3, Mean Bean Machine,

Barcode Battler. Kaufe auch Software-Sammlungen aller Systeme. Tel.: 0172/3148164 Fax:07153/72063

**Suche** folgende Spiele für PS: Tomb Raider 2, Final Fantasy VII, u.a. neue Spiele. N 64: Golden Eye, Diddy Kong Racing, usw. SNES: DK 1-3, ISSD. GB: DK 1-3, alle Fußball u. Auto-Spiele. Tel.: 05137/78596 o. Tel.: 0171/9000707

**Tausche** Return Fire, Crash Bandicoot, Tekken 1, 3D Lemmings, Golf PGA 97, Lomax, Bust A Move 2. Suche Pinball Spiele, Adventure Spiele, Sport Spiele, Agent Armstrong, Little Big Adventure, Jurassc Park, Riot, Flottenmanöver, NBA 97. Tel.: 039051/5385

**Verkaufe, kaufe** Spiele für N 64, PSX, z.B. Golden Eye Us 120 DM usw. Alles einwandfrei! Tel.: 04931/15648 Holger

**Verkaufe/tausche** Spiele für N 64, PSX, 3DO. Verkaufe außerdem Sega Saturn mit 50/60 Hz Umbau, 2 Joypads, 1 JOYSTICK; .. Lightguns u. 12 Spielen für 650 DM. Tel.: 06138/940209 o. Tel.: 0177/3253991 o. E-Mail an: Marc.Koehler@main-rheiner.de

**Rollenspiele!!!** Braeth of Fire 1 (US) 80 DM, Super Mario RPG 120 DM, Lunar 2 (MCD) 90 DM, Phantasy Star 2 mit Hintbook 90 DM, Phantasy Star 3 60 DM zu verkaufen. Suche Suikoden (Pal) auch Tausch! Tel.: 06222/63757 ab 16 Uhr

**Suche u. tausche** Spiele u. Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine, PC-Engine Fan Freak Hefte, Neo Geo Module, Mangs u.a. Tel.: 04102/56941 ab 19 Uhr Holger

## Neo Geo

**Verkaufe** Module: Shodown 1, B. Journey, Mag. Lord, Street Hoop. CD: Shodown 2, Last Resort, Sidekicks 2, Top Hunter u.a. Saturn: S.F. Zero 2, Cyberbots, Rockman 8, X-Men, KOF 95, Astal. Alles Japan u.a. Platinen: Run&Gun, Mysis Warrior, SF 2, Lightning Fighter, Raiden, Gaiapolis, Salamander 2, Viperphase 1, 3wonder, Hellfire, S. World Court Tennis, uvm. N 64 Jap. + 35Spiele, 2 Pads für 570 DM. Tel.: 06108/76715

**Verkaufe** Neo Geo Module: S. Shodown, Sidekicks, Art of Fighting je 70 DM, King of

Fighters 94, Last Resort, S. Shodown 2, Art of Fighting 2 je 150 DM. Senguko 2 100 DM, S. Shodown 3 200 DM, Konsole 60 Hz 140 DM. Tel.: 08721911757 Thomas bis 24 Uhr. Nur Vorkasse o. Selbstabholung.

**SNES**

**Verkaufe** SNES Spiele: Top Gear I, G. Foreman Boxing, Judge Dredd, Phalanx (Jap), programierbares Pad. PlayStation-Spiele: Impact Racing, Johnny Bazooka-tone. Mega Fun Hefte ab 1993, Video Games ab 1991, Total Hefte ab 6/93. Tel.: 02501/58613

**Verkaufe** Super Nintendo mit 2 Konsolen und 11 Spielen, z.B. Super Mario Kart, Stargate, Street Fighter 2, Fifa Soccer 96, NBA Jam uvm für 300 DM. Tel.: 06187/910262

**Verkaufe** SNES Spiele: Demons Crest, Rise of the Robots, Plok, Toy Story, Super Probotector, Hagane, Primal Rage, Double Dragon. Tel.: 02237/53149

**Verkaufe** Super Nintendo mit 8 Spielen und einem Zusatzcontroller für 220 DM. Tel.: 08441/82363 Armin

**Verkaufe** Super NES Us RGB-Version, 2 Sticks, 3 Spiele, NHL 94, Batman Returns, Hatrick Hero für 100 DM. Tel.: 02642/7390

**Saturn**

**Verkaufe** 58 Saturn Spiele wie neu für nur 10-40 DM o. tausche gegen SNES+PSX Spiele. MCD mit 12 Spielen (Sonic, Thunderhawk, Silpheed etc.) 180 DM. Suche defekte PSX bis 50 DM o. in Ordnung bis 170 DM. Tel.: 0241/406465 Jogi

**Verkaufe** Sega Saturn mit 1 Pad und 2 Spielen (WipEout, Clockwork Knight) für nur 250 DM. Tel.: 0711/4790616

**Verkaufe** Saturn, 2 Pads, 6 Spiele (Resident Evil, VF2, Exhumed, Andretti Racing, WipEout, Amok) VB:400 DM. Tel.: 02443/5659 Patrik

**Verkaufe** Saturn, Pad, Analog Pad, Demo, Nights, X-Mas Nights, Tomb Raider, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, 10 Monate alt für nur 300 DM. Tel.: 07244/94336

**Verkaufe** Saturn, 1 Pad, Action Replay, M. Cartridge, 21 Spiele (Magic Carpet, Baku, Shinobi X, Blazing Dragons, WipEout, Casper, Panzer Dragoon 1+2, Daytona USA+CCE, Dark Saviour, Gun+Spiel, Nights+Analog Pad, Street Fighter Zero 1+2 (Jap), Fighting Vipers (Jap), Fighters Megamix (Jap), Toshinden (Jap), Athlete Kings, 7 Demo CD's) FP: 800 DM. Tel.: 06381/40242 20-22 Uhr

**Nintendo 64**

**Verkaufe** für N 64 „Starfox“ (US-Version) incl. Rumble Pak für 59 DM+4DM Porto. Tel.: 03834/811747 (Ronny). Verkaufe auch diverse Us-Mags (3-4 DM) z.B. Gamfan/EGM/EGMZ. Einfach No. 0. Monat/Jahr angeben. Tel.: 003834/811747

**Verkaufe** Nintendo 64 mit 2 Joypads, 2 Memory Cards, 7 Spielen (Mario, Turok, Wave Race 64, Mario Kart, Blast Corps, International Superstar Soccer, Lylat Wars) für zusammen 700 DM zzgl. Versandkosten. NP 1400 DM. Alles Pal+Verpackung. Tel.: 05121/56053

**Verkaufe** Turok (Us) neu, noch eingepackt für 119 DM. Tel.: 06033/65625 ab 16 Uhr Tina

**Verkaufe** Top Gear Rally (Us) 90 DM, Blast Dozer (Jap) 80 DM, Turok 80 DM, Shaows of the Empire 75 DM, Pilotwings 64 (Jap) 50 DM, sowie für PlayStation: Rosco Mcqueen 70 DM, Extreme Games 2 60 DM, DD 2 55 DM. Verkaufe auch noch Jaguar Spiele. Tel.: 02150/77827

**Verkaufe** Nintendo 64 mit Spielen (International Superstar Soccer u. Super Mario 64), Memory Card u. zweites Joypad. Zusammen für nur 475 DM. Tel.: 06043/1427 Patrick

**Verkaufe** alles mögliche im Bereich Konsolen, z.B.: N 64, PlayStation, Sega Saturn und vieles mehr. Schickt mir entweder eine E-Mail: Dark.Man@t-online oder Tel.: 07731/25653. Liste anfordern!

**Verkaufe** Nintendo 64 Spiele: Super Mario 64, Shadows o.t. Empire und Pilotwings 64, auch zusammen für 230 DM. Tel.: 09947/2670 ab 19 Uhr Andreas

**Verkaufe** Hexen 64 (Us)+Converter nagelneu nur 99 DM. Tel.: 09431/3178 Tom ab 19 Uhr

**Verkaufe** für Nintendo 64: Int. Superstar Soccer 64 für 70 DM, Ego-Shooter für 90 DM. PlayStation: Tekken 2 55 DM, Resident Evil 45 DM, Suikoden 50 DM, Alien Trilogy 25 DM, Discworld 20 DM. Tel.: 0361/7460216

**Kaufe/tausche** alle möglichen Konsolen u. Spiele (ab 16 Bit) auch Zubehör. Alle Tauschvarianten sind möglich. Habe Mut, denn ich bin immer ehrlich. Tel.: 0711/5000635. Na los auf was wartest Du noch-ruf endlich an!

**Verkaufe** Turok für 90 DM, Super Mario 60 DM, Mad Catz 40 DM. Alles Topzustand und Pal. P.S.: Super Nintendo: Zelda, NBA Jam, Baseball, Prince of Persia, Pilotwings, Golf, Adapter, Controller

An  
Redaktion Mega Fun  
**Stichwort Börse**  
Pleicherschulgasse 2  
97070 Würzburg

Meine Adresse:

-----  
-----  
-----  
-----

Meine **derzeitigen** Lieblingstitel mit Systemangabe

1. -----  
2. -----  
3. -----

Auf diese, noch nicht erschienenen Titel freue ich mich am meisten

1. -----  
2. -----  
3. -----

**Feedback**

Wie findest Du folgende Rubriken?  
Wertung von 1 (super) bis 6 (schlecht)

- \_\_\_ Software News
- \_\_\_ Scene
- \_\_\_ Previews/Work in Progress
- \_\_\_ Spieletests
- \_\_\_ Tips & Tricks
- \_\_\_ Players Guide
- \_\_\_ Mega Mail
- \_\_\_ Leseraward 97
- \_\_\_ Heftgestaltung

Mega Fun 3/98

**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

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

zum Paketpreis von nur 200 DM. Bitte zwischen 17 u. 22 Uhr anrufen. Tel.: 0231/232802

**Tausche** Int. Superstar Soccer gegen Blast Corps, Bomberman 64, GoldenEye, Lylat Wars, Turok, Diddy Kong Racing, Extreme G, Pilotwings 64. Tel.: 08245/3570 Erhard jun.

**Suche** dringend Nintendo 64, PlayStation, Gameboy, SNES, NES Spiele. Kaufe auch mit Konsole. Außerdem folgende Spiele gesucht für N 64: Golden Eye, F1 Pole Position, Extreme G, Diddy Kong Racing. Für PSX: Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Final Fantasy VII, Command&Conquer 2, NHL '98, Fifa '98, NBA '98, F1 '97, Pads für N 64+PSX bis 20 DM. Tel.: 05137/78596

**Verkaufe** Extreme G, Super Mario 64, Turok (UK), Lylat Wars. Auch Tausch möglich. Bitte melden bei Klaus Tel.: 02552/98275

**Verkaufe** für Nintendo 64: Fifa 64 für 50 DM, Wave Race 65 DM, Mario 64 55 DM, Prügelspiel 100 DM. Alle Spiele sind Pal i. mit Anleitung. Tel.: 0221/7007930. Biete auch noch Computerzeitschriften aller Art pro Stück 2-4 DM.

### PlayStation

**Verkaufe** für PlayStation: Ace Combat 2, Warcraft, Wing Commander 4, Jurassic Park, Colony Wars, WipEout 2097 für je 50 DM. Wild Arms Us mit Spieleberater 60 DM. Für Nintendo 64: Pilotwings 64 50 DM, 3D Ballerspiel 70 DM. Daniel Winkler, Birkenweg 10, 36137 Großenluder

**Verkaufe** für PlayStation: The Lost Vikings 2 45 DM, Pandemonium 2 60 DM, Porsche Challenge 40 DM. Suche Fifa '98, Gex 2. Verkaufe auch Spiele für Gameboy u. SNES, z.B. Zelda 4, Yoshi's Island etc. Tel.: 08141/92476 Andreas

**Verkaufe** Tomb Raider 2 60 DM, Ace Combat 2 60 DM, Final Fantasy VII 80 DM u. verschiedene Nintendo 64 Spiele auf Anfrage. Alle Spiele sind Pal Versionen u. gepflegt. Tel.: 089/6885447 Andreas

**Tausche** G-Police gegen Fighting Force, o. G-Police + Analog Pad gegen Time Crisis mit Gun! Tel.: 02241/336448. Suche außerdem noch günstig Alien Trilogy. Tausche auch PC Spiele (Command&Conquer u.a.) gegen PlayStation Spiele.

**Zeitschriften zu verkaufen!** (alle gängigen Us+Dt) Z.B.: Mega Fun, Video Games, Maniac, Next Level, Fun Generation, PlayStation Magazin, EGM, PSM, Game Fan, Game Pro, Intelligent Gamer, PlayStation Plus, Lösungshefte u.a. Eventuell Tausch gegen PlayStation-

Spiele. Tel.: 07805/59328

**Verkaufe** für PlayStation: Prügler 50 DM, F1 50 DM, Fifa '97, Track&Field, Need for Speed 40 DM, Slam 'n Jam 25 DM. Alles Pal, Topzustand. Tel.: 07731/71845 Oli

**Verkaufe/tausche/kaufe** PlayStation, Nintendo 64 Spiele u. Konsolen. PSX/Pal: Tomb Raider 1+2, Croc, Fighting Force, Nuclear Strike, Return Fire, Wing Commander 4, Warcraft 2, Blood Omen, Final Fantasy 7, Iron & Blood, P. Challenge usw. Importe: Prügler, Biohazard D.C., Two-Ten Kaku, MDK, etc. Ab 40 DM. N 64: USA: Dark Rift, Ego Shooter, Mario, Golden Eye, Hexen, u. Neuheiten ab 60 DM. Tel.: 09261/93104

**Verkaufe** für PSX: Spider 45 DM, Iron&Blood 40 DM, Star Gladiators 40 DM, Battle Arena Toshinden 2 40 DM, Prügler 45 DM. Verkaufe auch PC-Spiele: E.A. Hockey usw. Tel.: 07420/91167 E-Mail: Auwethom@aol.com Uwe Achtung: Verkaufe auch Microsoft Sidewinder3D Pro 65 DM.

**Verkaufe** Sony PlayStation mit 2 Joypads, 2 Memory Cards (15 Block+120 Block), RGB-Kabel, Spiele: Tomb Raider, Soul Blade, Formel 1, Fifa '97 sowie 8 weitere Games. Nur komplett für 550 DM. Tel.: 0271/392673 ab 19 Uhr

**Kaufe/verkaufe/tausche** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, 7800, NES, Phillips, Lynx usw. Tel.: 089/1403732

**Verkaufe** PlayStation Spiele: Cool Boarders für 60 DM, Fifa Soccer '97 65 DM, V-Rally 80 DM. Spiele alle noch in gutem Zustand. Tel.: 02366/84079 ab 21 Uhr Horst

**Verkaufe** Formel 1 50 DM, Porsche Challenge 40 DM, Exhumed 40 DM, Pandemonium 40 DM, LifeForce Tenka 50 DM, Fifa Soccer '96 40 DM, Mad Catz Lenkrad 80 DM, Komplettpreis 300 DM. Nur Verkauf kein Tausch! Tel.: 0234/461318 17-21 Uhr o. Tel.: 0171/9006267

**Biete:** Colony Wars, Syndicate Wars, Rage Racer, NBA Live '97, Legacy of Kain u. Tomb Raider. Tausche gegen MDK, Resident Evil D.C., Fifa '98, NBA Live '98, Test Drive 4, Tobal No. 1 o. Suikoden. Tel.: 02621/926143 Henrik

**Verkaufe** Colony Wars 60 DM, Ace Combat 2 69 DM, Nuclear Strike 60 DM. Alle Spiele sind Pal-Versionen u. in topzustand. Außerdem verkaufe ich noch Final Fantasy 7 für 80 DM u. Nintendo 64 Spiele auf Anfrage. Tel.: 089/6885447 Andreas

**Tausche** für PlayStation: MDK, Wing Commander 4, Rapid Racer, Abe's Oddy-

Inserentenverzeichnis	
Bundeszentrale.....83	Jöllenebeck.....84
CDG.....67	Konami.....93, 99
CompuTec Verlag.....25, 42, 57, 59, 97	M.C. Games.....11
Cyber Games.....7	MCL.....9
Freak's Shop.....13	MVG Verlag.....39
Game It.....29	Running Games.....21
Gamers Point.....5	Spiele 3000.....65
Gamestore.....81	Theo Kranz.....2
Groß.....37	Video & Games.....63
Hint Shop.....67	Wolf Soft.....81

see, Porsche Challenge, Tempest X3, Tenka. Nintendo 64: Extreme G, Shooter, Mario Kart, Wave Race, W.G. Hockey. Habe ständig neue Spiele! Verkaufe o. tausche gegen Spiele. Zeitschriften auch die ersten vier Mega Fun Club Ausgaben. Nur Komplettsammlungen Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr Stefan

**Kaufe/tausche** Spiele für Sony PlayStation u. Nintendo 64. Auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch Neuheiten für Sega Saturn, PC o. Rollenspiele für SNES. Tel.: 04774/991104 Rainer

**Verkaufe** PlayStation mit 2 Joypads, Memory Card, Lenkrad+Pedalen, 13 Demo CD's, 13 Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins u. 14 Spielen (Gesamt-NP:1900 DM) für 999 DM. Tel.: 07071/84607 ab 18 Uhr

**Verkaufe** Bushido Blade (Jap), Dynasty Warriors (Us), Fatal Fury (Pal), Suikoden (Us) auf VB. Zwischen 50 u. 70 DM. Suche Tekken 2 (Jap) o. (Us) u. Multitap günstig. Tel.: 03937/83795 Tobias ab 18 Uhr

**Verkaufe** PlayStation mit 2 Joypads, Memory Card, Tomb Raider, Resident Evil, Tekken 2, International Superstar Soccer Pro, Porsche Challenge, 6 Demos für nur 600 DM. Auch einzeln verkäuflich. Verkaufe auch SNES-Spiele mit o. ohne SNES. Auch Game Boy Spiele. Tel.: 0351/4015299 Dietmar ab 15.30 Uhr

**Suche** PlayStation ohne Spiele möglichst billig. Tel.: 06224/80057 Robin

**Verkaufe** PlayStation-Spiele für je 59 DM, z.B. UFO, Enemy Battlestation, Mechwarrior 2, Warcraft 2, Legacy of Kain, Suikoden, DD2, sowie für je 29 DM Tekken 1 u. 2 Pads für je 20 DM. Alles 100%ig i.O. Alles zusammen für 450 DM. Tel.: 0211/674433 ab 16 Uhr

**Verkaufe** V3 Racing Wheel mit Pedalen nur 2 Monate alt für 110 DM. Tel.: 07631/15369

**Verkaufe, kaufe, tausche** Spiele u. Konsolen für folgende Systeme: Sega Saturn, Nintendo 64, PlayStation. Suche besonders Boot-Chip für Saturn o. 50/60 Hz Umbau. Tel.: 05561/982042 ab 16.30 Uhr Thomas

**Verkaufe** für PlayStation: NHL Face Off '97 60 DM, Formula One 50 DM, Ridge Racer 30 DM, NHL Breakaway '98 70 DM. Tel.: 08821/57648 Chris

**Verkaufe** für PlayStation: Scartkabel u. 14 Spiele (z.B. Thunderhawk 2, Wing Commander 3, Tomb Raider). Nur komplett für 200 DM. Tausche auch gegen PC-Spiele. Tel.: 02525/1549 ab 19 Uhr Ralf

**Verkaufe u. tausche** PlayStation-Spiele. Habe: Battle Arena Toshinden 2, Gunship, Adidas Power Soccer, Suikoden, Sim City 2000, Theme Park, Crazy Ivan, C&C,

Robo Pit, DD, Discworld, Virtua Boxing. Ruft an Tel.: 07251/4573 Timo. Verkaufe auch SNES u. Game Boy Spiele

**Verkaufe** Command&Conquer 60 DM, Fifa '97, Discworld, Tomb Raider je 50 DM. Verschiedene Us/Jap Releases 20-40 DM, verschenke Final Fantasy IV an Japaner o. japanisch sprechenden Tel.: 0221/644239 Dario

**Verkaufe** PlayStation Spiele: Revolution X 20 DM, Shellshock, Air Combat je 29 DM, Track&Field, NBA Live '97 je 35 DM, Baphomets Fluch, Total NBA '97, Mechwarrior 2, Chronicles o. t. Sword je 49 DM. Tel.: 033841/35538 Fragt nach Marco

**Verkaufe** Saga Frontier (Jap) für 59 DM, Policenants (DCD/Jap) für 59 DM, Castlevania (Us) für 59 DM, Snatcher (Jap) für 65 DM, Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel.: 03834/811747

**Tausche** PlayStation u. Nintendo 64 Pal-Spiele. Habe z.B. Rapid Racer, WC 4, V-Rally, Tempest X3, Porsche Challenge, Ly-lat Wars, Blast Corps, Mario Kart usw. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr Stefan

**Tausche** Formel 1, Vandal Hearts, Excalibur, D, Exhumed, Hexen, Soviet Strike, Porsche Challenge, Total NBA '96, Fifa '97, Actua Soccer. Suche: Legacy of Kain, Rage Racer, V-Rally, Resident Evil, NHL '97, Disruptor, Micro Machines V3, Lomax, Trash it, Abe's Oddysee u.a. Michael Schmidt, Diesterwegplatz 4, 02827 Gör-litz, Tel.: 0172/5651242

**Verkaufe, tausche, kaufe** Spiele u. Konsolen für folgende Systeme: Sega Saturn, PlayStstion, Nintendo 64. Suche für SNES Secret of Mana 2(Jap) u. Star Ocean (Jap). Zahle guten Preis o. tausche beide Spiele gegen eine Konsole (N 64, PSX, Saturn). Tel.: 05561/982042 ab 16.30 Thomas

**Suche** für PlayStation: Toca Touring Car, Nascar '98, Test Drive 4, Abe's Oddysee, Machine Hunter, Moto Racer, Croc, Crash Bandicoot 2, Tomb Raider 2, Frogger, Street Fighter EX Plus Alpha, Rampage u. alles neue. Einfach melden, zahle 55 DM je Titel! Für Nintendo 64: Top Gear Rally 60 DM, Ly-lat Wars 60 DM, MRC 40 DM, F1 Pole Position 40 DM, MM 45 DM, San Francisco Rush 60 DM, Extreme G u. alles neue. Ruft an Tel.: 089/7691907

**Tausche** PlayStation Spiele, z.B. Resident Evil (Us), Final Fantasy VII (Jap), Battle Arena Toshinden (Jap), Street Fighter Alpha usw. Suche Resident Evil (dt), Final Fantasy VII (Dt), Fifa '98, Formel 1 '97. Verkaufe auch. Tel.: 08221/71231 Daniel

**Verkaufe/tausche** PlayStation mit 2 Spielen (DD 2, Exhumed), Memory Card, 5 Demos u. Zubehör in 1A-Zustand. NP: 640

DM für 300 DM. Tel.: 07623/40287 Benni

**Verkaufe:** Wing Commander 4 60 DM, Porsche Challenge 50 DM, Pandemonium 50 DM, Sim City 2000 40 DM, A-Train 35 DM, Bust A Move 35 DM, Namco Museum 1 35 DM plus Demo CD's gratis, 1 pro Spiel!!! Suche Total Drivin', Tomb Raider 2, R. Evil D.C. (Pal), Riven, G-Police, Dreams, Abe's Oddysee. Suche SNES+Donkey Kong 1-3 für 220 DM. Suche Manga-Video Armitage 3, Hakkenden, Overfiend 3. Tel.: 08654/3810

**Probleme mit Tomb Raider 2?** Ich kopiere Euch Eure Memory Card mit Level-Anwahl u. allen Waffen (Schrotflinte, Automatik, Uzi, M 16, Granatwerfer, Harpune) u. das beste: mit unendlich Munition u. Medi-Paks für nur 7 DM plus 3 DM Porto. An: Horst Bosbag, Wilhelmstr. 10a, 90547 Stein

**Suche** die komplette Lösung von Discworld 1. Biete 10 DM. Tel.: 06831/704925

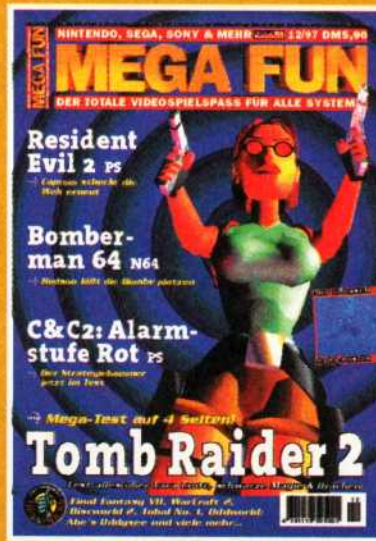
**Verkaufe** PlayStation-Spiele, so gut wie alle Genres. Alte bis brandneue Spiele in NTSC-Version (Us+Jap) zu sehr günstigen Preisen. Ruft an unter Tel.: 0172/6108531 ab 18 Uhr Telly

**Verkaufe** V-Rally, NHL '98, Total Drivin', Formel 1'97, Resident Evil, Tomb Raider, Porsche Challenge, Namco Museum Vol. 1. Tausche auch. Suche z.B.: NHL Breakaway, Castlevania, C&C 2, Crash Bandicoot 2, Legacy of Kain, Tomb Raider 2, PGA '98, usw. Bitte melet Euch bei Klaus Tel.: 02552/98275 am besten zwischen 17 u. 20 Uhr

**Verkaufe** für PlayStation: Bloody Roar, Crash Bandicoot 2, Tomb Raider 2, Spawn, Einhänder, Star Wars, Winning Eleven, V-Rally, Fighting Force, Raytracers, Abe's Oddysee, Warcraft 2, MDK, Fifa Soccer, Command&Conquer 2, Bugriders, Midnight Run, Tactics Ogre. Sega Saturn: Dragon Force, X-Mas Nights, Pandemonium, Dark Saviour, NHL '97, Saturn Fan, Electronic Gaming Monthly... Tel.: 0251/212846

**Suche** PlayStation mit Controller. Preis nach Vereinbarung. Dringend! Anatol Said, Hidelergerstr. 3, 69168 Wusloch

**Verkaufe/tausche** PlayStation u. Nintendo 64 Spiele: Tomb Raider 2, Croc, FF 7, Abe's Oddysee, Soul Edge, Fifa '97, Bomberman 64, Diddy Kong Racing usw. Suche: MDK, Golden Eye, Fifa '98, WCW Wrestling, Goemon, Nightmare Creatures. Verkaufe auch 150 Videospielezeit-schriften für 300 DM. Anrufen von 18-22 Uhr und am Wochenende ganztags unter Tel.: 02551/80842 Benny



12/97



01/98



02/98

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

# WACH BESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 12/97	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 01/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		<b>DM 3,-</b>
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

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!

Das lest Ihr in  
der nächsten

**MEGA FUN**

PlayStation

## Resident Evil 2

Es ist soweit! In Japan erscheint Ende Januar endlich die Fortsetzung des vielleicht am meisten mit Spannung erwarteten Titels dieses Jahres. Zeitgleich lädt uns Virgin nach Hamburg ein, um das Horror-Adventure ausführlich vorzustellen. Wir lüften somit auch die letzten Geheimnisse, bevor das Werk offiziell nach Deutschland kommt - das dürft Ihr nicht verpassen!



PlayStation

## Youngblood

GT Interactive beschert uns ein hochinteressantes Echtzeit-Strategie-Spiel. Im Gegensatz zu Command & Conquer oder anderen Strategicals wurde das Spielkonzept mit vielen RPG-Elementen versehen, sprich Eure vierköpfige Party wird im Laufe des Abenteuers immer mächtiger. Ein gefundenes Fressen für Videospieler, die nach anspruchsvoller Kost suchen.



PlayStation

## Lucky Luke

Mit einem Privatjet geht es ab nach Leon, dem Hauptsitz des französischen Softwarehauses Infogrames. Dort haben wir die Möglichkeit, den bekanntesten Comic-Cowboy Lucky Luke erstmals als Videospielden zu bewundern. Wer die zahlreichen und vor allem beinhaltenen Jump & Runs von Infogrames kennt, weiß, daß die Franzosen ihr Handwerk verstehen. Macht Euch auf einen spannenden Bericht gefaßt!



### Impressum Mega Fun

**Anschrift des Verlages:** CompuTec Verlag GmbH & Co. KG,  
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 90403 Nürnberg  
Telefon 09 11 / 5 32 50

**Anschrift der Redaktion:** Redaktion Mega Fun, Franz Ludwig Straße 9,  
97072 Würzburg, Telefon 09 31 / 78 42 51-4, Telefax 09 31 / 78 42 51-5

**Geschäftsführer:** Adolf Silbermann

**Chefredakteur:** Christian Geltenpoth

**Stellvertretender Chefredakteur:** Uwe Kraft

**Textkorrektur:** Claudia Brose

**Redaktion:** Uwe Kraft, Ulf Schneider

**Hotline - Mega Fun:** So., den 22. Feb. '98, 14-18 Uhr, Tel. 09 31 / 78 42 51-4  
Wir weisen darauf hin, daß der Verlag leider keine Tips & Tricks bzw. Fragen zu einzelnen Spielen beantworten kann. Bitte wenden Sie sich hierzu an die im Heft (Tips & Tricks Seite 2) bzw. auf der Originalverpackung angegebenen Hersteller.

**Freie Mitarbeiter:** René Schneider, Georg Döller, Frank Fischer, Björn Harhausen, Guido Hofmann, Gerd Sebök

**Layout:** Uwe Kraft, Klaus Lönhoff, Karel Stumpf, Georg Döller

**Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:** Stefanie Geltenpoth

**Vertrieb:** Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:** Roland Bollendorf

**Anzeigenverkauf:**  
CompuTec Medienagentur GmbH Nürnberg  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Telefax 09 11 / 28 72-2 40  
Telefon 09 11 / 28 72-1 40

**Anzeigenverkauf:**  
Thorsten Szameitat 09 11 / 28 72-1 41  
Wolfgang Menne 09 11 / 28 72-1 44

**Disposition:** Tanja Kaiser 09 11 / 28 72-1 40

**CompuTec Medienagentur GmbH Duisburg**  
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg  
Telefax 02 03 / 3 05 11-5 55  
Telefon 02 03 / 3 05 11-11

**Anzeigenverkauf:**  
Thomas Kammer 02 03 / 3 05 11-5 51  
Oliver Diemers 02 03 / 3 05 11-5 54  
Thomas Diel 02 03 / 3 05 11-5 52

**Disposition:** Gisela Borsch 02 03 / 3 05 11-5 53

**Verantwortlich für den Anzeigenteil:**  
Thomas Kammer, Thorsten Szameitat

**Druck:** Christian Heckel GmbH, Nürnberg

**Titel:** Laguna

**Abonnement:**  
Die Mega Fun kostet im Jahresabonnement DM 62,-.  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.  
Fragen zum Abonnement: Tel. 09 11 / 5 32 51 79

Heftnachbestellungen können nur per Vorkasse, Verrechnungsscheck oder bar erfolgen; es können jeweils nur die letzten drei Ausgaben geliefert werden.

Bitte wenden Sie sich schriftlich an:  
CP Verlag & Agentur GmbH  
Leserservice  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

**Abonnement Österreich:**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300  
A-5081 Anif  
Tel.: (0 62 46) 8 82-0  
Fax: (0 62 46) 8 82-2 59

**Manuskripte:** Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:** Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

ISSN 0946-6282

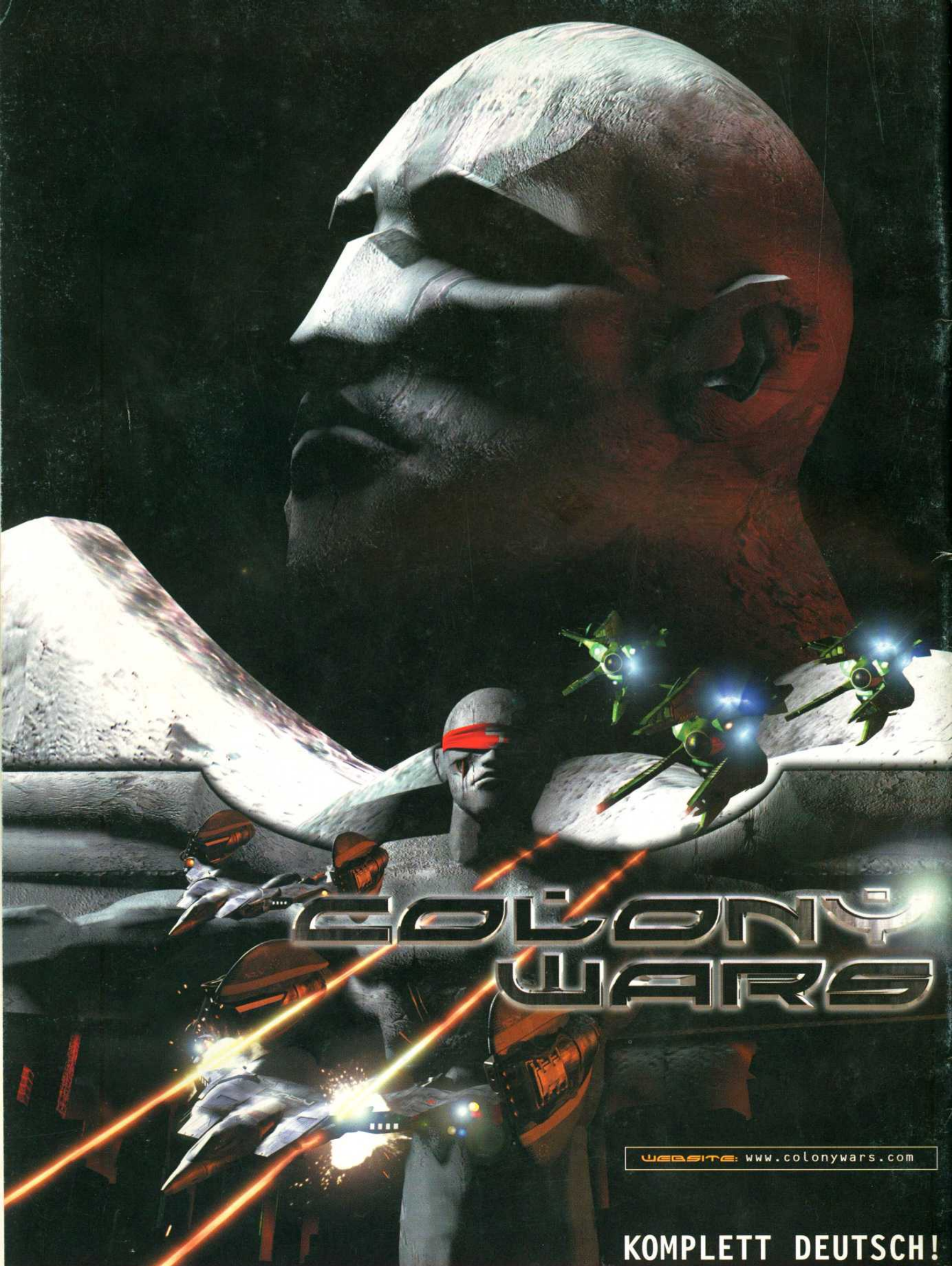
Wir bedanken uns ganz herzlich für die freundliche Unterstützung bei: Acclaim, Electronic Arts, Galaxy, Games Garden, Konami, Theo Kranz Versand, Laguna, Microprose, Nintendo, Nova, Sony Computer Entert., Sega, Virgin

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des CompuTec Verlags bei.

Mega Fun 4/98 erscheint am **4. März 1998**







# COLONY WARS

WEBSITE: [www.colonywars.com](http://www.colonywars.com)

**KOMPLETT DEUTSCH!**



**RAGE AGAINST TYRANNY**  
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PS2 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psychosis Ltd. Colony Wars, Psychosis and the Psychosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psychosis Ltd.