

MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

NINTENDO, SEGA, SONY & MEHR COMPUTEC VERLAG 4/98 DM 5,90

MEGA FUN

DER TOTALE VIDEOSPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

Newman Haas Racing PS

Besser als Formel 1 '97

Banjo-Kazooie N64

Das tierisches Duo erobert die Videospiele-Herzen

McRae Rally PS

Realismus pur: Zu Besuch bei Codemasters

Gex Enter the Gecko PS

Jump & Run der Mario-lative

COMPUTEC Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Postvertriebsstück Entgelt bezahlt



Alundra, Resident Evil 2, One, Tomb Raider II, V-Rally und viele mehr...



Theo Kranz Versand



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

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

PlayStation

SONY PLAYSTATION 289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
SCART-KABEL UND DEMO-CD
SOLANGE DER VORRAT REICHT:
SONY PLAYSTATION 299,-
WIE OBEN, INKL. OFFIZIELLEM SONY
GAMES GUIDE
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 44,-



RESIDENT EVIL 2 (PSX) 99,-

- ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL 59,-
- GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL 84,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,-
- MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. 39,-
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,-
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,-
- NAMCO NEGCON PAD 89,-
- ABE'S ODYSSEE - ODDWORLD 89,-
- ACE COMBAT 2 89,-
- ACTUA ICE HOCKEY 89,-
- AIR RACE 99,-
- ARK OF TIME 84,-
- ARMORED CORE (MÄRZ) 89,-
- AYRTON SENNA KART DUEL 2 84,-
- BAPHOMETS FLUCH 2 89,-
- BATMAN UND ROBIN 84,-
- BEAST WARS (APRIL) 89,-
- BLOODY ROAR - BEAST (MÄRZ) 84,-
- BRAHMA FORCE (MÄRZ) 84,-
- BROKEN HELIX 99,-
- BUG RIDERS 84,-
- BUGGY 94,-
- BUSHIDO BLADE 89,-
- BUST A MOVE 3 59,-
- CART INDY CAR-WORLD SERIES(MAI) 79,-
- CASTLEVANIA 94,-
- CHILL (MÄRZ) 89,-
- CLOCK TOWER 99,-
- COLONY WARS 89,-
- COMMAND & CONQUER 2 89,-
- CONSTRUCTOR 89,-
- COOL BOARDERS 2 89,-
- CRASH BANDICOOT 2 89,-
- CROC 89,-
- DEATHTRAP DUNGEON (MÄRZ) 89,-
- DIABLO (MÄRZ) 89,-
- DISC WORLD 2 89,-
- DODGEM ARENA (MÄRZ) 84,-
- DREAMS (APRIL) 89,-



GRAN TURISMO (PSX) 89,-

- EVERYBODY'S GOLF 79,-
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 89,-
- FIGHTING FORCE 99,-
- FINAL FANTASY VII 109,-
- FORMEL 1 97 109,-

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

- FORSAKEN (APRIL) 89,-
- G-POLICE 109,-
- GEX 2 (GEX 3D) (MÄRZ) 89,-
- GHOST IN THE SHELL (MAI) 89,-
- GRAN TURISMO (MAI) 89,-
- GRAND THEFT AUTO 89,-
- HERC'S ADVENTURE 89,-
- HERCULES 89,-



MASTERS OF TERÄS KÄSI
(PSX) 99,-

- INDY 500 89,-
- ISNOGLUD 94,-
- JERSEY DEVIL 94,-
- JET RIDER 2 (MÄRZ) 79,-
- K1 - THE ARENA FIGHTER 99,-
- LUCKY LUKE (APRIL) 94,-
- MAGESLAYER 89,-
- MASTERS OF TERÄS KÄSI (MÄRZ) 99,-
- MDK 84,-
- MEDIEVAL 89,-
- MEGA MAN 8 (MÄRZ) 89,-
- MEGA MAN BATTLE & CHASE(MÄRZ)89,-
- MEN IN BLACK (APRIL) 89,-
- MONOPOLY 84,-
- MOTO RACER 89,-
- MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE 79,-
- NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA LIVE '98 89,-
- NBA PRO '98 99,-
- NEED FOR SPEED 3 (MÄRZ) 89,-
- NEWMAN HAAS RACING (MÄRZ) 89,-
- NHL '98 89,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
- NHL POWERPLAY HOCKEY 98(MÄR) 84,-
- NIGHTMARE CREATURES 79,-
- NINJA (APRIL) 99,-
- NUCLEAR STRIKE 89,-
- ONE (MÄRZ) 94,-
- PAX CORPUS (MÄRZ) 89,-
- PGA TOUR '98 89,-
- PITFALL 3D (MÄRZ) 89,-
- POINT BLANK (MÄRZ) 89,-
- POWERBOAT RACING (MÄRZ) 84,-
- POWER SOCCER 2 89,-
- PREMIER MANAGER '98 84,-
- PRO PINBALL - TIMESHOCK (MÄRZ) 94,-
- RAMPAGE WORLD TOUR 74,-
- RASCAL (MÄRZ) 89,-
- REBOOT (MÄRZ) 89,-
- RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-
- RESIDENT EVIL 2 (APRIL) 99,-
- RISIKO 84,-
- RIVEN - MYST 2 (MÄRZ) 114,-
- ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
- SAN FRANCISCO RUSH 89,-
- SHADOW MASTER 84,-
- SIGN OF THE SUN (MÄRZ) 84,-
- SKULL MONKEYS 89,-
- SPAWN (APRIL) 79,-
- STEEL REIGN 79,-
- STREETFIGHTER COLLECT.(MÄRZ) 84,-
- SUPER PANG COLLECTION (MÄRZ) 89,-
- SUPERSONIC RACERS 2XS 94,-
- TENNIS ARENA 89,-
- TEST DRIVE 4 89,-
- THEME HOSPITAL (MÄRZ) 89,-
- TIME CRISIS (MIT PISTOLE) 159,-
- TOCA TOURING CAR CHAMP. 89,-
- TOMB RAIDER 2 89,-
- SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
- TOSHINDEN 3 89,-
- TOTAL DRIVING 84,-
- UBIKI 99,-
- V-RALLY 89,-
- VMX RACING 89,-
- WARCRAFT II 89,-
- WARHAMMER 2-DARK OMEN(MÄRZ) 89,-
- WAYNE GRETZKY HOCKEY '98(MÄR) 79,-
- WCW VS. THE WORLD 99,-
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 89,-

- WRECKING CREW 99,-
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM (MÄRZ)84,-
- YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-
- Z 79,-

Sega Saturn

- SEGA SATURN MAXI SET 299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-
CDs, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR
GARANTIE + SOVIET STRIKE
- SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,-
- LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE) 119,-
- GAME BUSTER SCHUMMELMODUL 79,-
- MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 59,-
- MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
- ASSAULT RIGS 69,-
- ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 74,-
- BATTLE SPORT 84,-
- BEDLAM 79,-
- BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
- BURNING RANGERS (APRIL) 89,-
- BUST A MOVE 3 79,-
- COMMAND & CONQUER 99,-
- CROC 89,-
- DISC WORLD 2 84,-
- DRAGON FORCE 89,-
- ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,-
- FIFA '98-WM QUALIFIKATION 89,-



WINTER HEAT (SAT) 94,-

- FORMULA KARTS 89,-
- HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
- JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
- MARVEL SUPER HEROES 89,-
- MAXIMUM FORCE 74,-
- NASCAR '98 89,-
- NBA LIVE '98 89,-
- NBA ACTION 98 89,-
- NEED FOR SPEED 89,-
- NHL '98 89,-
- NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-



NEWMAN HAAS RACING
(PSX) 89,-

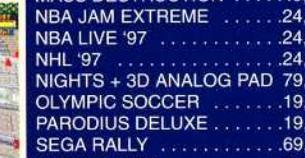
- PANZER DRAGON SAGA (APRIL) 89,-
- RAMPAGE WORLD TOUR 89,-
- RESIDENT EVIL 89,-
- RETURN FIRE 89,-
- SEGA TOURING CAR 99,-
- SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
- SHINING THE HOLY ARK 89,-
- SONIC R - SONIC T.T. 99,-
- STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
- STREETFIGHTER COLLECT.(MÄRZ) 84,-
- TETRIS PLUS 79,-
- WINTER HEAT 94,-
- WIPEOUT 2097 89,-
- WORLDWIDE SOCCER '98 89,-
- Z 99,-



BATMAN & ROBIN
(PSX) 84,-



WARHAMMER 2 - DARK
OMEN (PSX) 89,-



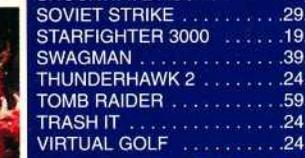
BLOODY ROAR - BEAST
(PSX) 84,-



GEX 3D (PSX) 89,-



DEATHTRAP DUNGEON
(PSX) 89,-



SKULL MONKEYS
(PSX) 89,-

Nintendo 64

- NINTENDO 64 299,-
- DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND
AV-SCART-KABEL
CONTROL PAD - ORIG. VER. FARBEN 54,-
- CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO 59,-
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)
- LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY CARD-EINSCHUB 129,-



TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,-



NIGHTMARE CREATURE
(PSX) 79,-



FINAL FANTASY VII
(PSX) 99,-



FIGHTER'S DESTINY
(N64) 129,-



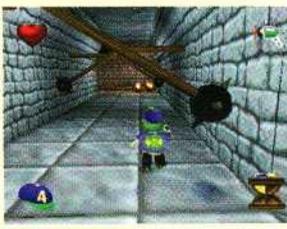
FIFA '98 (PSX/SAT) 89,-
(N64) 129,-



NAGANO WINTER OLYMPICS
(PSX) 94,- / (N64) 144,-

- GAME BUSTER 99,-
- MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 39,-
- MEMORY CARD 4 MEG 79,-
- RUMBLE PAK 34,-
- AERO FIGHTER ASSAULT(APRIL) 139,-
- BLAST CORPS 114,-
- BOMBER MAN 64 89,-

- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS 89,-
- MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
- NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
- NBA PRO 98 (MÄRZ) 139,-
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 129,-
- OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL) 129,-
- SAN FRANCISCO RUSH 129,-



RASCAL (PSX) 89,-



YOSHI'S STORY (N64) 89,-

- CHAMALEON TWIST 119,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 139,-
- CRUISIN USA 89,-
- DARK RIFT 129,-
- DIDDY KONG RACING 89,-
- EXTREME G 119,-
- FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,-

- SNOWBOARD KIDS 89,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- TETRISPHERE (MÄRZ) 89,-
- TOP GEAR RALLY 139,-
- WAYNE GRETZKY HOCKEY98(APR) 129,-
- WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,-
- YOSHI'S STORY (MÄRZ) 89,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN**
- ANDRETTI RACING 39,-
- BLAM MACHINEHEAD 24,-
- BLAZING DRAGONS 24,-
- CHAOS CONTROL 19,-
- CRIMEWAVE 14,-
- CRYPT KILLER 29,-
- D 14,-
- DARKLIGHT CONFLICT 29,-
- FIFA SOCCER '97 24,-
- HEXEN 39,-
- IN THE HUNT 24,-
- JACK IS BACK 19,-
- JOHNNY BAZOOKATONE 24,-
- LAST BRONX 79,-
- MADDEN '97 14,-
- MASS DESTRUCTION 49,-
- NBA JAM EXTREME 24,-
- NBA LIVE '97 24,-
- NHL '97 24,-
- NIGHTS + 3D ANALOG PAD 79,-
- OLYMPIC SOCCER 19,-
- PARODIUS DELUXE 19,-
- SEGA RALLY 69,-
- SHELLSHOCK 24,-
- SHOCKWAVE ASSAULT 14,-
- SOVIET STRIKE 29,-
- STARFIGHTER 3000 19,-
- SWAGMAN 39,-
- THUNDERHAWK 2 24,-
- TOMB RAIDER 59,-
- TRASH IT 24,-
- VIRTUAL GOLF 24,-

- SONY PLAYSTATION**
- CARNAGE HEARTS 79,-
- MASS DESTRUCTION 69,-
- PANDEMONIUM 2 59,-
- TIME COMMANDO 39,-
- PLATINUM-EDITION**
- AIR COMBAT 49,-
- ALIEN TRILOGY 49,-
- CRASH BANDICOOT 49,-
- DESTRUCTION DERBY 2 49,-
- FADE TO BLACK 49,-
- FIFA SOCCER '96 49,-
- INT. TRACK AND FIELD 44,-
- MICRO MACHINES V3(MÄRZ) 49,-
- PGA TOUR '96 49,-
- PORSCHE CHALLENGE(MÄR)49,-
- RAYMAN 49,-
- RIDGE RACER REVOLUTION 49,-
- ROAD RASH 49,-
- SOUL BLADE (MÄRZ) 49,-
- SOVIET STRIKE 49,-
- TEKKEN 49,-
- THUNDERHAWK 2 49,-
- TOMB RAIDER (MÄRZ) 49,-
- TRUE PINBALL 49,-
- WIPEOUT 2097 (MÄRZ) 49,-
- WORMS 44,-
- NINTENDO 64**
- F1 POLE POSITION 64 99,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 99,-

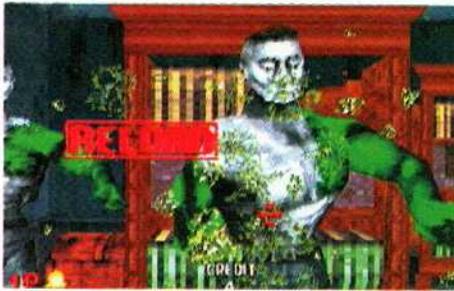
gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN, ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR, *GILT NICHT FÜR AUSLAND, HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX 0931/571602, *** ALLE SPIELE DEUTSCH-VERSIONEN

Wir sind die Leser!

Sind die Preise so lukrativ, oder haben unsere Leser wirklich ein derart großes Interesse daran, ihre persönlichen Lieblinge des Jahres 1997 zu küren? Wir sind uns sicher, daß letzteres ausschlaggebend dafür ist, daß wir stapelweise Zuschriften zu unserem Leser Award '97 erhalten haben, deutlich mehr als bei unserem

letztjährigem Award. Natürlich hängt dieser quantitative Zuwachs kausal eng mit dem allgemeinen Videospieldoom zusammen. Über eine Million PS-Besitzer frönen hierzulande bekanntlich mittlerweile dem vielleicht schönsten Hobby der Welt, Tendenz steigend. Insofern kommt unserem Leser Award '97 eine noch gewichtigere Bedeutung zu, insbesondere in der Kategorie „Bestes Spiel“. Ich hoffe, daß Ihr genauso gespannt seid, welcher Kandidat die meisten Zuschriften erhält. Ansonsten haben wir den Umzug gut überwunden. Die meisten Kartons wurden zumindest aus dem Blickfeld entfernt, sämtliche Computer bestens ausgestattet, und inzwischen haben wir sogar eine Garderobe bekommen - hey, was für ein Fortschritt! Der Umzug paßt auch gut zu dem großen Anlaß, der uns demnächst bevorsteht - **5 Jahre Mega Fun!** Wir basteln bereits jetzt an dem ultimativen Jubiläums-Special mit allerlei Überraschungen. Die restliche redaktionelle Arbeit hat sich einem breitgefächerten Potpourri gewidmet. Ulf erfreute sich bei seinem Tagestrip zu Codemasters an der konsequenten Simulation Colin McRae Rallye und an stapel-



The House of the Dead Segas tödliches Gunspektakel, vorgespielt auf Seite 40



Grandia Grandioser Überblick ab Seite 62



X-Men vs. Street Fighter II Treffen der Giganten auf Seite 89



NHL Powerplay '98 Eiskalte Puckjagd ab Seite 68

weise Sandwiches, während Björn sich durch die Levels von R-Types wühlte und dabei kräftig nostalgische Gefühle tankte. Wer eher auf aktuelle Produktionen steht, der sollte sich den ersten ausführlichen Bericht nach längerer Funkstille zum potentiellen GoldenEye 007-Nachfolger Mission: Impossible zu Gemüte führen. Sportlichen Konsolisten bieten wir des weiteren einen Test zu NHL Powerplay '98 an, inklusive einem informativen Vergleichstest aller aktuellen Eishockey-Simulationen. Saturn-User werden in dieser Ausgabe auch reichlich bedacht. Stolze sieben Produkte stellen wir vor, darunter auch einige absolute Hochkaräter, beispielsweise das Mammut-RPG Grandia, der Lightgun-Schocker The House of the Dead oder der ultimative Vergleichskampf X-Men vs. Street Fighter. Es sollte allerdings betont werden, daß diese genannten Titel nur einen kleinen Ausschnitt eines höchst interessanten Softwareangebots darstellen. Laßt Euch daher nicht von uns aufhalten und genießt die folgenden 100 Seiten.

Euer Mega Fun-Team



Achtung!!!
Neue Anschrift:

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

Mission: Impossible

Brandneue Infos und Missions-Shots ab Seite 28

Mission: Impossible Brandneue Infos und Missions-Shots ab Seite 28

news scene work in progress preview

PlayStation

Breath of Fire III32
 Chill30
 Dead Ball Zone26
 Gex 3D16
 Klonoa41
 Kula World27
 Lucky Luke20
 Matchday 335
 Mega Man Dash37
 Need For Speed 336
 Parasite Eve6
 Reboot34
 Resident Evil 238
 R-Type Delta33

Nintendo 64

All-Star Baseball '997
 Bio F.R.E.A.K.S.6
 Banjo-Kazooie14
 Cruis'n World7
 Jest19
 Mission: Impossible28
 Reckin' Balls31
 Space Circus18
 Turok 26

Saturn

Bomberman Fight!61
 Burning Rangers60
 Grandia62
 Gun Griffon II6
 Shining Force III62
 The House of the Dead40

Arcade

Sega Rally 212
 Scene8



Lucky Luke: Der Comic-Cowboy erstrahlt dank Infogrames erstmals im feinsten Polygon-Gewand Seite 20

Actua Ice Hockey81
 Aero Gauge88
 All-Star Baseball '997
 Alundra50
 Alundra77
 Banjo-Kazooie14
 Bio F.R.E.A.K.S.6
 Bomberman Fight!61
 Braindead 1344
 Breath of Fire III32
 Bug Riders45
 Burning Rangers60
 Castlevania44
 Chill30
 Colin McRae Rally22
 Critical Blow57
 Critical Blow83
 Croc45
 Cruis'n World7
 Dead Ball Zone26
 Extreme Snowbreak76
 Final Fantasy Tactics82
 Front Mission Alternative67
 Gex 3D16
 Grand Theft Auto56
 Grandia62
 Gun Griffon II6
 Iznogoud85
 Jest19
 Klonoa41
 Kula World27
 Lucky Luke20
 Matchday 335
 Mega Man 884
 Mega Man Battle & Chase86
 Mega Man Dash37
 Mission: Impossible28
 Monster Trucks45
 NBA Fastbreak70
 Need For Speed 336
 Newman Haas Racing78
 NHL Breakaway '9845
 NHL Powerplay '9868
 Nightmare Creatures56
 One48
 Pandemonium 245
 Parasite Eve6
 Pitball57
 Point Blank73
 Powerboat Racing80
 R-Type Delta33
 R-Types72
 Rally Cross45
 Rapid Racer44
 Rascal66
 Reboot34
 Reckin' Balls31
 Resident Evil 238
 Resident Evil 246
 Resident Evil D.C.44
 Rosco McQueen56
 Sega Rally 212
 Shining Force III62
 Space Circus18
 Star Wars - Masters of Teräs Käsi58
 The House of the Dead40
 Theme Hospital74
 TOCA Touring Car Champ44
 Tomb Raider II44
 Turok 26
 V-Rally45
 X-Men Children of the A.73
 X-Men vs. SF II89
 YoungBlood79

spieletest

PlayStation

Actua Ice Hockey81
 Alundra77
 Critical Blow83
 Extreme Snowbreak76
 Final Fantasy Tactics82
 Front Mission Alternative67
 Iznogoud85
 Mega Man 884
 Mega Man Battle & Chase86
 NBA Fastbreak70
 Newman Haas Racing78
 NHL Powerplay '9868
 Point Blank73
 Powerboat Racing80
 R-Types72
 Rascal66
 Theme Hospital74
 X-Men Children of the A.73
 YoungBlood79

Nintendo 64

Aero Gauge88

Saturn

X-Men vs. SF II89



Newman Haas Racing: Psygnosis neuester Racer unterzieht sich dem ultimativen Last-Minute-Test Seite 78

tips & tricks players guide

PlayStation

Alundra50
 Braindead 1344
 Bug Riders45
 Castlevania44
 Critical Blow57
 Croc45
 Grand Theft Auto56
 Monster Trucks45
 NHL Breakaway 9845
 Nightmare Creatures56
 One48
 Pandemonium 245

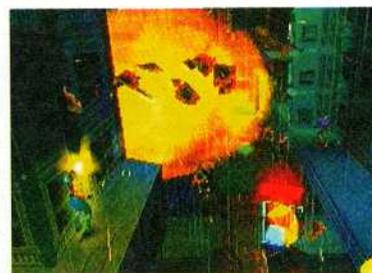
Pitball57
 Rally Cross45
 Rapid Racer44
 Resident Evil 246
 Resident Evil D.C.44
 Rosco McQueen56
 Star Wars - Masters of Teräs Käsi58
 TOCA Touring Car Champ.44
 Tomb Raider II44
 V-Rally45

Nintendo 64

Fifa 98 - Die WM Qualifik.56

Saturn

Dragon Force57
 Saturn Bomberman44
 Torico44



One: Wir haben uns bereits jetzt durch Visual Concepts futuristisches Baller-Epos durchgekämpft und präsentieren Euch auf zwei Seiten einen kompakten Player's Guide mit vielen wertvollen Tips Seite 48

editorial special mega mail

Colin McRae Rally22
 Börse94
 Editorial3
 Game Over98
 Inserentenverzeichnis96
 Inside4
 Leser Umfrage91
 Mega Mail64
 Referenzen90

GAMERS POINT

E3 - Video 4,85

E3 - Video 4,85

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

N64

- Konsole 299,00
- Gamebuster 109,85
- MC 1MEG 49,85
- MC 4MEG 69,85
- MC 5MEG 79,85
- MC Orig. 34,85
- MC WL 29,85
- Rumble Pak Original 34,85
- Rumble P. incl. 256K 44,85
- Rumble Pak Tremor 24,85
- Universal Adapter 39,85
- Joypad FARBIG Original 54,85
- Joypad P307 FARBIG 44,85
- Joypad Verlängerung EE 19,85
- Joystick SV364 A. Shark 89,85
- Joystick SV366 FF Pro 64 139,85
- RF-Modulator 44,85
- RF-Unit WL 34,85
- RGB BOX 79,85
- RGB-Scart BLAZE 39,85
- MadCatz incl. Rumble 139,85
- Lenkrad V3 SV380 139,85
- Blast Corps 109,85
- Bomberman 64 89,85
- Chameleon Twist 129,85
- Clayfighter 63 1/3 139,85
- Cruisn USA 89,85
- Dark Rift 134,85
- Diddy Kong Racing 89,85
- Extreme G. 139,85
- F1 Pole Position 139,85
- FIFA 98 - WM-Qualifikation 129,85
- Golden Eye 007 149,85
- Hexen 64 129,85
- Int. Super Star Soccer 139,85
- Instinct 139,85
- Lamborghini 64 139,85
- Lylat Wars & Rumble 129,85
- Mace: The Dark Age 139,85
- Madden 64 129,85
- Mischief Makers 89,85
- Multi Racing Champ. 119,85
- Olympic Winter Games 98 139,85
- NBA Hang Time 129,85
- NBA Pro 98 129,85
- NFL Quarterback Club 98 124,85
- NHL Breakaway 98 *
- Pilotwings 64 109,85
- San Francisco Rush 139,85
- Snowboard Kids 89,85
- Star Wars-Sh. of the E. 129,85
- Super Mario 64 89,85

PSX

- SILVER PACK 333,00
- MULTINORM 369,85
- Gamebuster 79,85
- Memory Card 1 Meg EE 29,85
- Memory Card 8 Meg 69,85
- Memory Card 24 Meg 69,85
- Memory Card 32 Meg 79,85
- Memory Card 48 Meg 94,85
- Memory Card FARBIG 39,85
- Multiplayer Multi Tap 64,85
- FAZOR-Gun MadCatz 59,85
- PREDATOR-Gun 49,85
- ALPS Gamepad 79,85
- Analog Pad Original 59,85
- Infra-Rot Pad 99,85
- Negcon Pad 84,85
- Joypad Orig. FARBIG 44,85
- Playstick 4 in 1 19,85
- Joypad SV1100 Propad 69,85
- Joypad SV1102 Propad 49,85
- Joypad SV1103 Super 29,85
- Joypad SV1107 Progr. 69,85
- Joypad SV1122 Barrac. 74,85
- Joypad Verlängerrung 19,85
- Joystick ACSII Orig. 109,85
- Joystick Analog 119,85
- Joypad Glove 179,85
- Kabel Link Logic3 39,85
- Kabel RF-Unit EE 39,85
- Kabel RGB-Scart EE 39,85
- RGB Kabel Logic3 39,85
- Lenkrad Mad Catz 139,85
- Lenkrad Top Gear 139,85
- Lenkrad V3 SV1118 139,85
- Mouse 54,85
- Tasche Original 19,85
- Adidas Power Soccer 2 89,85
- Air Combat PLAT 49,85
- Air Race 99,85
- Alien Trilogy PLAT 44,85
- Atari Arcade - Great. H. 74,85
- Auto Destruct 89,85
- Baphomets Fluch 2 89,85
- Batman & Robin 89,85
- Beast Wars 119,85
- Bedlam 49,85
- Bloody Roar (Beast) 89,85
- Broken Helix 39,85
- Bubsy 3D 39,85
- Bug Raiders 119,85
- Bushido Blade 99,85
- C&C 2: Alarm Rot 99,85
- Caesars Palace 89,85
- Castlevania 89,85

PSX

- Choro Q Rally 2 39,85
- Colony Wars 89,85
- Cool Boarder 2 89,85
- Crash Bandicoot 2 89,85
- Critical Depth 79,85
- D PLAT 44,85
- Darkstalkers 29,85
- Deathtrap Dungeon 94,85
- Defcon 5 19,85
- Descent 19,85
- Descent 49,85
- Destr. Derby 2 PLAT 49,85
- Dodgern Arena 89,85
- Dreams *
- Einhänder 149,85
- Fifa Soccer 98 89,85
- Fighting Force 94,85
- Final Fantasy 7 109,85
- Floating Runner 19,85
- Formel 1 '97 109,85
- Forsaken *
- Ghost in the Shell 109,85
- Goemon Warrior 29,85
- G-Police 109,85
- Grand Theft Auto 84,85
- Grid Run 49,85
- Grid Runner 19,85
- Hard Boiled 49,85
- Hercs Adventure 49,85
- Hyper Form. Soccer 29,85
- Independence Day 39,85
- Int. S.S. Soccer Pro 94,85
- Iron Man X/O Manowar 29,85
- Jersey Devil 99,85
- Jet Moto 2 119,85
- Kid Klown in Crazy Ch. 2 29,85
- Konami Open Golf 49,85
- Lucky Luke *
- Madden NFL Football 98 89,85
- Magic - The Gathering 89,85
- Marvel Super Heroes 89,85
- Mass Destruction 49,85
- Master of Teräs Käsi 119,85
- Mechwarrior 2 44,85
- MegaMan 8 84,85
- Megaman Battle and Ch. 84,85
- Megaman *
- Metal Gear Solid *
- Metal Jacket 29,85
- Midnight Run 94,85
- MLB Pennant Race B. 49,85
- Mortal Kombat 4 *
- N. Winter Olympics '98 *
- N. Winter Olympics '98 149,85
- Namco Classic Vol.2 29,85
- Namco Museum Piece 4 79,85
- Namco Museum Uncall *
- Namco Museum Vol.5 89,85
- NBA Hangtime 89,85
- NBA Live 98 89,85
- NBA Pro 98 94,85
- NHL 98 89,85
- NHL Breakaway 98 89,85
- NHL Hockey 97 29,85
- NHL PowerPlay H. 98 89,85
- Night Striker 19,85
- Nightmare Creatures 89,85
- Ogre Battle 129,85
- One 119,85
- Pandemonium 2 89,85
- PaRappa The Rapper 89,85
- Parasite Eve *
- PGA Tour 98 89,85
- PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85
- Pitball 29,85
- Power Soccer 2 *
- Rampagne World Tour 79,85
- Rascal *
- Rayman PLAT 44,85

PSX

- Raystorm 89,85
- Resident Evil - DC 89,85
- Resident Evil - DC EV 99,85
- Return Fire 2 *
- Revolution X 49,85
- Revolution X US 19,85
- Riven - Sequel to Myst *
- Riven 129,85
- Robo Pit 49,85
- Robo Pit US 29,85
- Rock & Roll Racing 2 89,85
- Shadow Master 89,85
- Shadow Struggle 39,85
- Skull Monkeys 89,85
- Slamscape 49,85
- Snow Racers *
- Soviet Strike PLAT 44,85
- Space Jam 49,85
- Spice World 49,85
- Spiral Saga 89,85
- Spot 3 - Spot goes H. 29,85
- Starwinder 19,85
- Steel Reign 84,85
- Street Fighter EX Plus 89,85
- Strike Point 29,85
- Super Pang Collection 84,85
- Super Street Fighter 2 Coll. *
- Tail of the sun 49,85
- Tekken 3 *
- Tekken PLAT 49,85
- Tenka-Lifeforce US 49,85
- The Sift Element *
- The Hive 39,85
- Theme Hospital 89,85
- Thunderhawk 2 PLAT 44,85
- Time Bokan 29,85
- Time Crisis incl. Gun 159,85
- TOCA Touring Car Ch. 89,85
- Tomb Raider 2 99,85
- Total Drivin 89,85
- Total Eclipse 29,85
- Treasures of the Deep 109,85
- True Pinball PLAT 44,85
- Twin Bee DeLuxe 29,85
- UEFA 99,85
- Viewpoint 29,85
- Viper 89,85
- Virtua Tennis 2 29,85
- Versus *
- V-Tennis 29,85
- Wild Arms 109,85
- Wing Commander 4 39,85
- Worms PLAT 44,85
- X-Men: Children Atom 89,85
- Youngblood *

SAT

- Ass. Rigs 69,85
- Atlantis 99,85
- B. A. To. URA 39,85
- Bomberman 89,85
- Bubble Bobble 69,85
- Bust a Move 2 69,85
- Bust a Move 3 89,85
- College Slam 29,85
- Contra - Legacy War 39,85
- Creature Shock 29,85
- Criticom 29,85
- Croc: Legend Gobbos 89,85
- Daytona USA C. E. 104,85
- Death Crimson 29,85
- Dragonforce 84,85
- Euro 96 Soccer England 29,85
- FIFA Soccer 98 89,85
- Fighting Force 84,85
- Gex 29,85
- Hexen 49,85
- Hi Octane 29,85
- J.M. Football NFL 97 39,85
- J.M. Football NFL 98 84,85
- K1-Legend of Kickboxing 19,85
- Krazy Ivan 59,85
- Last Bronx 94,85
- Magic Carpet 39,85
- Manx TT Superbike 104,85
- Mega Man X3 89,85
- Mr. Bones 29,85
- Myst 29,85
- Mystery Mansion 59,85
- Nascar Racing 98 89,85
- NBA Action 98 84,85
- NBA Jam Extreme 29,85
- NBA Jam T.E. 39,85
- NBA Live 98 89,85
- NFL Quarterb. Club '97 89,85
- NHL Hockey 98 89,85
- NHL Powerp. Hockey 98 84,85
- Pebble Beach Golf 19,85
- PGA Tour Golf 97 69,85
- Revolution X 19,85
- Rise 2: The Resurrection 29,85
- Sega Rally 29,85
- Sega Touring Car 99,85
- Skeleton Warriors 29,85
- Starfighter 3000 29,85
- Steamgear Mash 29,85
- Street Fighter Zero 29,85
- Streetsfighter Alpha 39,85
- Striker 96 29,85
- Victory Boxing 19,85
- Victory Goal 2 29,85
- Whizz 39,85
- World Cup Golf 19,85
- W.W. Soccer97 59,85
- W.W. Soccer 98 94,85

SAT

- Konsole 299,00
- Gamebuster 79,85
- Back Up Memory 109,85
- Converter 39,85
- Multiplayer 6-Spieler 79,85
- Joypad Original 39,85
- Joypad Verlängerung 19,85
- Joystick Virtua Stick 79,85
- RF-Unit EE 39,85
- 3D Baseball 89,85
- Adidas Power Soccer 79,85
- Advance Military 4 119,85
- Alberts Odyssey 124,85
- Alien Trilogy 49,85

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

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

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

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

Wöchentliche Angebote zu Wahnsinnspreisen !!!

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

Nintendo 64 Beat 'em Up/1-2 Spieler

Bio FREAKS

Midway beschert uns eine futuristische Balgerei der interessanten Sorte. Hinter der Abkürzung FREAKS verbirgt sich der Wortlaut „Biological Flying, Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids“, was uns sagen soll, daß sich hier biomechanische Wesen ihre zum Teil mechanischen Gliedmaßen um die Köpfe hauen. Jeder Recke verfügt über eine Vielzahl an integrierten Waffensystemen, wie beispielsweise Granatwerfer oder Maschinengewehre, wobei

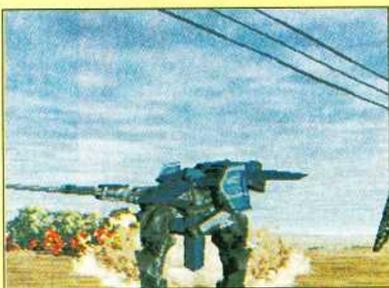


Ihr die Belegung der einzelnen Wummen vor dem Kampf selbst festlegt. Neben den durchschnittlich 20 Special Moves gibt es auch diverse Todesschläge (in diesem Fall wohl eher Kurzschlußmoves), Riesensprünge sowie Aktionen, die den Gegner kurzerhand entwaffnen - das hört sich doch vielversprechend an.

Saturn 3D-Shoot 'em Up/1 Spieler

Gun Griffon II

Endlich ist die Fortsetzung des 1996 erschienenen „Gun Griffon - The Eurasian Conflict“ in Sicht, die wiederum in die Sparte der 3D-Mech-Shooter einzuordnen ist. Der Spieler steuert einen Kampfroboter durch eine ziemlich düstere Zukunft und nimmt den Kampf gegen futuristische Kampfmaschinen auf, schlägt sich aber auch mit Waffensystemen aus dem 20. Jahrhundert herum, z.B. mit Panzern wie dem



Leopard oder Apache Helicoptern. Im Gegensatz zum ersten Teil des Spiels gibt es einige Veränderungen, zum Beispiel neue Kampfroboter, die über vier Waffenhalterungen verfügen, an denen nun je nach den Erfordernissen einer Mission verschiedene Waffen angebracht werden können (z.B. Raketen, Maschinengewehre...). Außerdem gesellen sich zu den beiden Spielvarianten des Vorgängers (Szenario Mode und Exercise Mode) noch zwei weitere hinzu: VS. und Survival Mode. Diese beiden neuen Spielmodi können jeweils von zwei Spielern gleichzeitig ausgetragen werden, falls zwei Saturn-Konsolen zur Verfügung stehen.

Nintendo 64 Ego-Shooter

Turok 2

Wir haben zwar noch keine Screenshots, aber immerhin schon die ersten Grafikstudien und News zum heißbegehrten Nachfolger

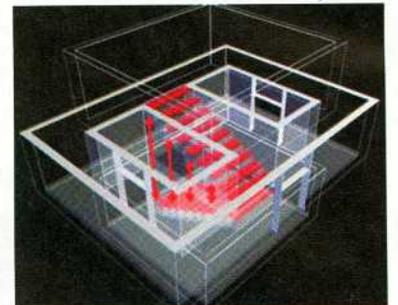


Angesichts der Klasse des Vorgängers sind wir Redakteure bei Turok 2 regelrecht genügsam und widmen diesem Spiel auch ohne einen einzigen Screenshot eine halbe Seite. In puncto erste Daten werden die Angaben auf jeden Fall konkreter. Turok muß sich diesmal mit einem neuen Superfeind namens Primagen auseinandersetzen, der mit seinem Raumschiff unvermutet notlandet und nun seine Alien-Armee auf die Rothaut hetzt. Dementsprechend spacig sieht diesmal auch der Großteil der Feindeschar (mehr als

40 un-



terschiedliche Kreaturen) aus, deren insektenartige Körper stark an H.R.Gigers Alien erinnern. Beim Gameplay sind die Veränderungen vor allem quantitativer Natur. Mit 96 MBit und einem neuartigen Datenkompressionsverfahren soll Turok 2 rund doppelt so umfangreich sein wie der Vorgänger. Der Aufbau der Levels wurde jedoch verändert. Diesmal ist es Eure Pflicht, jeden Level mehrfach zu erkunden, um weitere Items zu erstehen oder eine neue Passage zu öffnen. Im Bereich der Grafik sind die Erwartungen nach NFL Quarterback Club 64 sehr hoch, zumal Iguana durch den Microcode-Zugriff diesmal vielfältige Möglichkeiten haben. Die Programmierer versprochen den Nebel-Effekt wesentlich besser in den Griff zu bekommen. Grandioses True Light sourcing sowie neue Grafikeffekte werden für staunende Gesichter sorgen. Unbekannt ist derzeit, ob es wie bei Goldeneye einen Multiplayer-Modus geben



Hier seht Ihr die ersten Skizzen und Entwürfe für das Leveldesign von Turok 2

wird. Ganz sicher ist jedoch die Rumble Pak-Unterstützung, die für eine Erschütterung sorgen soll, wenn beispielsweise ein mächtiger T-Rex vorbeistampft. (Ulf)

Hersteller: Iguana/Aclaim Erscheint: August Genre: Ego-Shooter Umsetzungen geplant: keine

PlayStation Rollenspiel

Parasite Eve

Wenn die Meister von Square Soft mal wieder zuschlagen, ist das Interesse natürlich groß. Parasite Eve spielt ausnahmsweise in Manhattan. Ihr schlüpf in die Rolle des Privatdetektivs Aye Brea,



dessen Aufgabe es ist, die Erde vor einer drohenden Alieninvasion zu schützen (das kennen wir doch irgendwo her...). Die Spielmechanik erinnert stark an Final Fantasy VII, jedoch mit einem leicht veränderten Kampfmenü. Neu an den nach wie vor rundenweise ausgetragenen Kämpfen ist das sogenannte „Dodge“-System, das Euch die Möglichkeit läßt, entweder anzugreifen oder eine gegnerische Attacke zu parieren, wodurch sich neue taktische Möglichkeiten ergeben. Die Grafik erreicht streckenweise FF VII-Niveau, wobei vor allem die skurrilen Alien-Kreaturen absolut sehenswert sind. (Ulf)

Hersteller: Square Soft Erscheint: 1. Quartal (USA) Genre: Rollenspiel Umsetzungen geplant: keine

Nintendo 64 Rennspiel
Cruis'n World

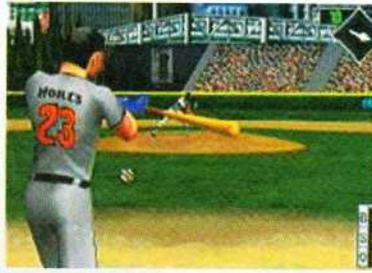
Eurocomm Development arbeitet derzeit mit Hochdruck an der N64-Version des Arcade-Hits Cruis'n World. Auf insgesamt 14 Strecken könnt Ihr mit einer großen Palette von Wagen (u.a. PS-starke Klassiker und Gag-Autos wie dreirädrige Lieferautos) durch die Weltgeschichte gondeln. Dabei kombinierten die Programmierer Rennaction mit Sightseeing, denn die Fahrt geht vorbei an Sehenswürdigkeiten wie dem Eiffelturm, der Chinesischen Mauer oder dem Kreml. Dank der guten KI soll Euch aber für bewundernde Blicke auf die Landschaft wenig Zeit bleiben. Bei der Steuerung wurde weniger Wert auf Realismus als auf Spielspaß gelegt, d.h., daß kleinere Fahrfehler nicht sofort zu Eurem



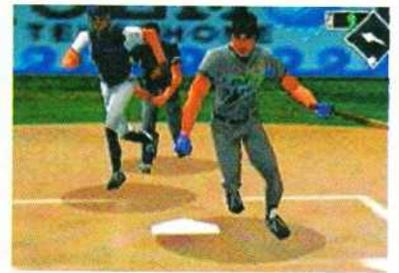
Über die sieben Hügel von Rom düsend, schaut Ihr auch am Kolosseum vorbei

Verhängnis werden. Dieses hohe Maß an Kontrolle ist auch nötig, denn die Strecken von Cruis'n World sind kurvenreich und tückisch. Außerdem besteht im Game auch die Möglichkeit, Gegner durch spezielle Tricks auszubremsen. So könnt Ihr auf fremde Autos springen und sie damit kurzfristig lahmlegen, während Ihr schon auf dem Weg zum Sieg seid. Bis zum Sommer müssen sich N64-Besitzer aber mindestens noch gedulden. (Uwe)

Hersteller: Eurocomm Development/Nintendo Erscheint: Sommer '98 Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine



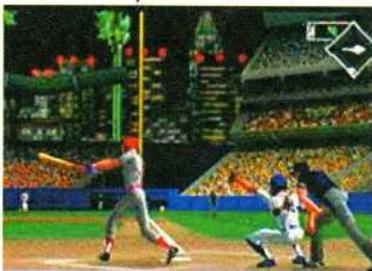
Wie bei NFL Quarterback Club bietet diese Baseball-Simulation eine luxuriöse HiRes-Optik mit geradezu verschwenderisch vielen Motion Capture-Animationen



Nintendo 64 Sportspiel
All Star Baseball '99

Das wohl bislang spektakulärste Baseballspiel aller Zeiten ist auf dem Vormarsch, denn kein geringeres Team als Iguana zeichnet sich für die Programmierung verantwortlich. Ebenso wie das brillante NFL Quarterback Club 64 bietet die Simulation eine lupenreine HiRes-Optik (640 x 480 Pixels) und verblüffend authentische Motion

Capture-Animationen (über 500 Bewegungsabläufe). Die ersten Screenshots sprechen bereits eine deutliche Sprache. Aber auch das Gameplay wird es in sich haben. Vielfältige Spielmodi (inklusive einer „Fantasy“-Option), Daten zu über 700 MLB-Spieler sowie umfassende taktische Möglichkeiten sollen die breite Konkurrenz in den USA locker überflügeln. Angesichts der Qualität wird diese Simulation auch nach Deutschland kommen. (Ulf)



Hersteller: Iguana Entertainment Erscheint: Mai Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: PlayStation

GAME STATION

VIDEOSPIELE - PC-SPIELE
ZUBEHÖR - VERSAND - SERVICE
TECHNOLOGIE-TRANSFERS

Jetzt bestellen unter : 02761 / 929732

Versandbedingungen:

- Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Eurocheck bis DM 400,-
- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,-
- Keine Auslandslieferung!
- Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache.
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen!

Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Playstation	
Playstation + Umbau	349,-
Tomb Raider	99,-
Crash Raider 2	99,-
Baphomets Fluch 2	99,-
Bushido Blade	99,-
Shadowmaster	99,-
Cool Boarders 2	99,-
Tekken 3 (JP)	159,-
Fifa 98	99,-
Final Fantasy VII	99,-
Formel 1 97	99,-
Bug Riders	89,-
Pax Corpus	99,-
Toca Touring Car Camp.	99,-
One	99,-
Nightmare Creatures	99,-
Resident Evil 2	139,-
Gran Turismo	139,-
Bloody Roar	119,-
Nagano	89,-

Rascal	89,-
Pitfall 3D	99,-
Skull Monkeys	99,-
WCW Nitro	99,-

Nintendo 64	
Grundgerät+2Pad's	349,-
Mace - The Dark Age	139,-
Chameleon Twist	139,-
Lamborghini	139,-
Wild Choppers (JP)	159,-
Rush	139,-
Fighters Desteny	149,-

Neueröffnung Game Station
Hermannstr. 92
45964 Gladbeck
Tel.: 02043/929-193 oder -194 Fax -189
Händleranfragen erwünscht!

99,- PlayStation
89,- PlayStation
99,- PlayStation
99,- PlayStation

Artino & Hoffmann Gbr — Bruchstr. 13 — 57462 Olpe

Tel.: 02761 / 929732

Fax: 02761 / 929732

Saturn-Nachfolger

Sega plant Großoffensive

Die neuesten Infos und Gerüchte rund um den Saturn-Nachfolger, der nunmehr auf den Projektnamen „Katana“ hört (eine Namensänderung für die westlichen Märkte ist wahrscheinlich). Nachdem es nun offiziell bestätigt wurde, daß Segas neueste Konsole Ende '98 in Japan bzw. Herbst '99 in den USA und Europa aller Voraussicht nach erhältlich sein dürfte, zirkulieren derzeit die heißesten Gerüchte bezüglich der Hardware. Erste Augenzeugen, die ein Rennspiel-Demo gesehen haben, berichten von einer geradezu photorealistischen Grafik und einer Hardwareleistung, die noch besser ist als die Model 3-Arcadeplatine. Neuesten Gerüchten zufolge soll ein unglaublich leistungsstarkes CPU-Tandem von Hitachi (2 x 64 Bit) für dieses grafische Feuerwerk maßgeblich verantwortlich sein. Diese Angabe wird zusätzlich dadurch bestätigt, daß selbst solche Hi Tech-Spiele wie Virtua Fighter 3 oder Scud Race die Hardwareleistung der Katana-Konsole nicht genug ausreizen würden, und deshalb neue Projekte geplant sind. Denkbar wären beispielsweise eine komplett überarbeitete Virtua Fighter 3-Version, ein neues Rennspiel, das sich an Scud Race und Daytona (oder vielleicht sogar Daytona 2?) anlehnt, die neue Geheimwaffe Sega Rally 2 oder eine spezielle Katana-Version von Virtua Striker 2. Besonders viel Anlaß zu wilden Spekulationen gibt die Beteiligung von Microsoft an der neuen Wunderkonsole, die das Operation System entwickelt hat, das dem neuen Betriebssystem Windows '98 ähneln soll. Mit diesem Schachzug möchte Sega und Bill Gates gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe schlagen. Durch die nahezu identische Hardwarearchitektur kann man praktisch den PC und die Katana-Konsole nahezu gleichzeitig beliefern, da Konvertierungen ein Kinderspiel wären - ein Umstand, durch den beide Parteien profitieren würden. Die neue Sega-Konsole stellt außerdem wie schon das 3DO ein Lizenzprodukt dar, sprich jeder Lizenznehmer kann seinen eigenen Katana produzieren. Microsoft und Sega möchten durch diese Strategie das Gerät als eine Art Konsolen-Standard etablieren, und das zu einem anvisierten Preis von rund 400 bis 500 DM. Die große Frage ist jedoch, in welchem Umfang Microsoft bei der gesamten Vermarktung beteiligt ist. Wenn „Big Bill“ die Konsole tatkräftig mit einer umfangreichen Finanzspritze unterstützt, dann muß sich die Konkurrenz sehr warm anziehen. Sega bereitet sich jedenfalls schon gewissenhaft auf den Launch vor und hat ihre Ableger in Europa und Amerika inoffiziell in den „Winterschlaf“ geschickt, um mit allen Mitteln Kosten zu vermeiden. Sollte Sony auch nächstes Jahr ihre PlayStation 2 auf den Markt werfen, dürfen wir uns auf einen wahren Kampf der Titanen freuen.

PlayStation

Command & Conquer bläst zum Gegenangriff

Neues Futter für alle Strategen: Die PC-Missionsdisk zu Command & Conquer 2 namens „Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot: Gegenangriff“ wird im Mai auch für die PlayStation veröffentlicht. Der Silberling umfaßt insgesamt 34 brandneue Missionen pro Seite, jedoch rein auf der Basis von C&C 2 (selbe Grafik-Engine, selbe Spielelemente). Im Gegensatz zur PC-Version ist das Echtzeit-Strategie-Spektakel jedoch als eigenständiges Spiel geplant. Laut Virgin wird das Pseudo-Sequel für preisgünstige 79,95 DM zu haben sein.



Nintendo 64

WWF Warzone

Iguana Entertainment hat momentan alle Hände voll zu tun. Neben All Star Baseball '99, Turok 2 und Reckin' Balls werkeln die Amerikaner derzeit noch an der N64-Version der Wrestlingsschlacht WWF Warzone. Am beeindruckendsten an dieser Catch-Simulation ist, wie bei Iguana nicht anders gewohnt, die unglaubliche Grafik. Nicht nur die Motion Capture-Animationen und der nahezu kantenlose Body der Wrestler sind vom Feinsten, auch die photorealistischen Gesichtstexturen hat man in dieser grandiosen Qualität noch nie zuvor im Konsolenbereich gesehen. Letztere stammen natürlich von den original Vorbildern, als da wären: Goldust, Bret Hart, Ken Shamrock (exklusiv) sowie mindestens neun weitere Prügelknaben. Beim Gameplay läßt sich Iguana momentan noch nicht in die Karten schauen, man läßt sich aber für diesen Bereich besonders viel Zeit, um mehr Spieltiefen als bei den bisherigen Genreprodukten zu erzielen. Die N64-Version wird vermutlich ein ganz besonderes Schmankerl bieten. Bei der Create-a-Wrestler-Option könnt Ihr anhand von jeweils zwölf unterschiedlichen Körpern, Haarfarben, Köpfen und Kostümen Euren persönlichen Fantasie-Catcher ins Leben rufen. Der Release wird erst im Herbst sein.



PEPPL PLATTFUSS by Ente



SEI MEIN HERR

KMF Hamburg

Glockenturm - Ohr vom Zombie
knapp verfehlt

Der Graben - Drachen mit
Mühe abgewehrt

Labyrinth - Begegnung
mit einem Minotaurus

Die Umkehrung - Ork halbiert

Die Spirale
- kein Drachenpanzer
ist dick genug

- IAN LIVINGSTONE'S -

DEATHTRAP Dungeon

Ab Ende März
im Handel!

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



Tokyo Game Show

Tonnenweise neues Konvertierungsfutter

Im März werden auf der renommierten Tokyo Game Show wie jedes Jahr die neusten Arcadekracher und viele Konsolenneuheiten, vor allem für den Saturn, vorgestellt. Angesichts der Masse müssen wir uns an dieser Stelle auf die wichtigsten Titel konzentrieren. Insbesondere von Capcom wird es einige Arcadespiele zu sehen geben, die mit Sicherheit für die PlayStation umgesetzt werden. Star Gladiator 2: Nightmare on Bilstein bietet nunmehr ein Kämpferfeld mit über 20 Charakteren, ein neues Super Move-Konzept und eine Reihe von speziellen Plasmaattacken. Über Street Fighter EX 2 ist derzeit nur bekannt, daß Blanka zum Kämpferfeld dazugekommen ist und daß die Grafiken deutlich verbessert wurden (weniger Ecken und Kanten). Weiterhin ist auch eine Polygon-Version ihres prügelnden Sidescrollers Final Fight geplant (Final Fight EX) sowie erwartungsgemäß Street Fighter Zero 3 für die Liebhaber von Comic-Prügeleien. Weitere Beat 'em Up-Hochkaräter sind ferner Namcos Schwertfuchtelei Soul Blade 2, das bereits im Frühling in den Spielhallen erprobt werden kann, sowie Segas Fighting Vipers 2, das diesmal durch eine fulminante Model 3-Optik glänzt. Genrewechsel: Interessante Facts gibt es zum Lightgun-Sequel Time Crisis 2. Diesmal dürfen durch einen weiteren Monitor zwei Agenten gleichzeitig

mit dem Terrorismus Schluß machen. Der Clou: Ihr könnt Euch gegenseitig Deckung geben und auch versehentlich treffen. Ebenfalls von Namco kommt die Motorradsimulation Motocross Go!, die durch die System 23-Hardware in Szene gesetzt wurde und drei grafisch beeindruckende Strecken bietet.



Super Nintendo

Super Game Boy 2



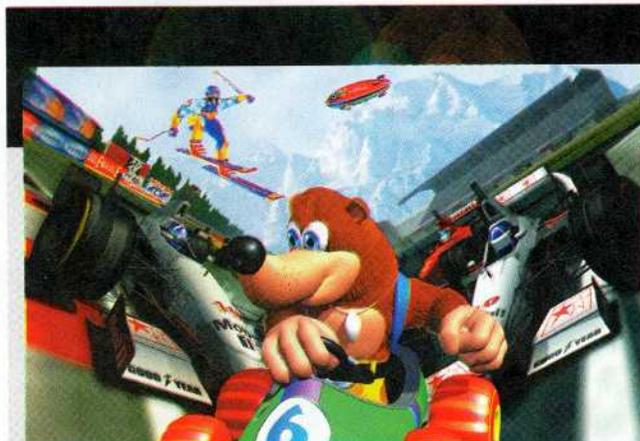
Für den europäischen Markt dürfte dieses Gerät zwar nicht interessant sein, dennoch ist uns das brandneue Bindeglied zwischen dem Super Nintendo und Game Boy eine kleine Nachricht wert. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr beim SGB 2 per Link-Kabel gegen einen Game Boy-Besitzer antreten. Dieses Feature wurde speziell für das megamäßig erfolgreiche Adventure Pocket Monsters entwickelt, bei dem zwei Monsterzüchter sich ihre Zweikämpfe liefern.

Most Wanted

Darauf wartet die Redaktion:

1. Banjo-Kazooie (Nintendo 64)
2. Turok 2 (N64)
3. Gran Turismo (PlayStation)

Hall of Fame



And the winners are... Zum dritten Male streichen unsere Gewinner coole Überraschungspakete ein. Bei Tomb Raider II (Zufall? Alle Gewinner stammen aus Hanau!) gab es erstmals zwei gleiche Bestzeiten, jedoch trudelte Frank Reuters perfekte Zeit eher bei uns ein, weshalb er den Vorzug bekam. Bei Extreme-G sauste Michael Natterer allen anderen davon, während Oliver Haslers Traumzeit ungefährdet war und er zum zweiten Mal gewann - wir gratulieren! Für alle anderen, die leer ausgegangen sind, bieten wir wieder drei neue Kandidaten an (Laufzeit des Wettbewerbs geben wir in der nächsten Ausgabe bekannt).

Hier sind die neuen Spiele:

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

1. Winter Heat: Wer erzielt die höchste Punktzahl im Arcade-Modus?
2. Formel 1 '97: Nürnberg-Circuit, Arcade/Time Attack, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)
3. Diddy Kong Racing: Strecke Drachenwald/Felsenschlucht, Rennen-Modus, beste Rundenzeit (deutsche Bildschirmtexte!)

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

Redaktion Mega Fun

„Hall of Fame“ (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg



Extreme-G

1. 40,01 Sek. Michael Natterer, Hirscheegg
2. 43,61 Sek. Patrick Matuszewski, Berlin
3. 44,68 Sek. Jochen Meyer, Weinsheim



Sega Rally

1. 1.07,39 Min. Oliver Hasler, Herne
2. 1.08,31 Min. Dennis Koegert, Hamburg
3. 1.10,97 Min. Thomas Unger, Lich



Tomb Raider II

1. 4.04 Min Frank Reuter, Hanau
2. 4.04 Min. Wolfgang Schlußler, Hanau
3. 4.40 Min. Patrick Schwarz, Hanau

Schon Gehört

+++ Gary Bandy, Geschäftsführer von Paradigm, gibt bekannt, daß man derzeit fieberhaft an Pilotwings 2 arbeitet.

+++ Ein kurzes, aber enorm wichtiges Gerücht: Sony plant eine Abwärtskompatibilität ihrer PlayStation 2 zum jetzigen Gerät - wollen wir es hoffen!

+++ Hartnäckige Gerüchte besagen, daß Arnold Schwarzenegger die Hauptrolle des Doom-Films übernehmen wird - wollen wir es hoffen?

+++ Tekken 3 wird vermutlich erst im September offiziell in Deutschland erscheinen.

+++ Capcom soll an einer überarbeiteten Resident Evil 2-Version basteln, die durch ein 4 MBit RAM-Modul tatkräftig unterstützt wird (kürzere Ladezeiten, noch besseres Hintergrundlayout, etc.).

+++ Insgesamt rund 15 Saturn-Titel werden dieses Jahr über Sega Deutschland veröffentlicht.

+++ Noch einmal Capcom: Der Softwaregigant wird vermutlich auch eine Oldie-Compilation namens Capcom Arcade Classics auf den Markt werfen, die zehn Titel umfassen soll (1942, Black Dragon, Son-Son, Strider u.v.a.m.).

+++ Rekord! Resident Evil 2 verkaufte sich in den Staaten innerhalb von nur drei Tagen unglaubliche 380.000mal und ist damit das schnellstverkaufte Videospiele aller Zeiten.

+++ Im Juni wird Tekken 2 als Platinumspiel erscheinen.

+++ Steven Spielbergs Firma Gameworks plant ein Arcadespiel namens Raptor im Stil von Segas Dino-Ballei The Lost World, bei dem bis zu vier Personen gleichzeitig agieren können.

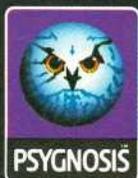
+++ Für Lara Croft-Fans gibt es leider nur auf dem PC etwas Neues. Tomb Raider Gold umfaßt das Spiel Tomb Raider, zwei neue Levels namens „Unfinished Business“ und „Shadow of the Cat“ sowie einige Goodies, beispielsweise einen Bildschirmschoner.

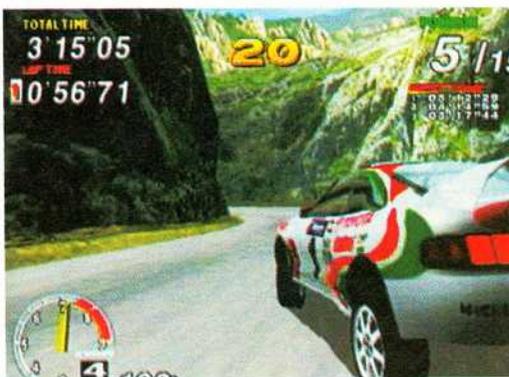
+++ Ein Tip unseres Lesers Stefan Puffer: Unter der Internet-Adresse www.phosphors.com/ findet man eine englische Übersetzung des Gran Turismo-Handbuches.

+++ Infogrames hat sein starkes Interesse bei der Übernahme von Virgin Interactive bekundet.



- FUßBALLSPAß FÜR BIS ZU VIER SPIELER
- FREUNDSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI
- ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES
- LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)
- SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE
- ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN





Der grafische Stil der Instrumente und Anzeigen ist gleich geblieben, jedoch insbesondere die Hintergründe sehen diesmal photorealistischer aus



Das gefühlvolle Driften ist auch beim Nachfolger ein wesentlicher Bestandteil des genialen Fahrgefühls



Eine Nachtfahrt durch Monaco zählt zu den grafischen Höhepunkten von Sega Rally 2. Vor allem die Lichteffekte sorgen hier für offene Münder



Der Lancia Stratos gehört diesmal zum festen Teilnehmerfeld und hat über 250 km/h drauf

Arcade Rennspiel

Sega Rally 2

Sega Rally stellt dank seines überragenden Fahrgefühls für viele Rennspiel-Kenner nach wie vor die Nummer 1 der Arcade-Racer dar. Doch das dürfte sich ab diesem Frühling ändern, wenn Segas Entwicklungsabteilung AM Annex den Nachfolger in die Spielhallen schickt, gewappert mit Model 3-Technologie und einem Gameplay, das seinesgleichen sucht



Die grafischen Details suchen ihresgleichen: Beachtet, wie der hochgewirbelte Schlamm teilweise am Auto kleben bleibt

Insgesamt 25 Mitarbeiter sind bei Sega seit März letzten Jahres damit beschäftigt, mit dem Nachfolger zum legendären Sega Rally einen wahren Rennspieltraum zu verwirklichen. Und damit nach zwei mäßig erfolgreichen Arcade-Racern (Scud Race, Le Man 24) nichts schiefeht, wurde AM Annex mit dem feinsten Material ausgestattet. Tetsuya Mizuguchi, der bereits das Original entwickelt hatte, sowie Kenji Sasaki, unter anderem verantwortlich für Namcos Rave Racer, sind die kreativen Köpfe hinter diesem Mega-Projekt. Da der Nachfolger auf der potenten Model 3-Platine entwickelt wurde, fallen einem in erster

Linie die grafischen Verbesserungen auf. Sega Rally 2 bietet eine geradezu photorealistische Optik mit fantastischen und nie zuvor gesehenen grafischen Details, wie hochspritzender Schlamm oder qualmende Reifen. Das Spiegeln des Himmels in den Fensterscheiben der Boliden war den Grafikern des weiteren zu profan, statt dessen könnt Ihr der Physik entsprechend in den Wagen blicken und gleichzeitig durch den Spiegeleffekt die momentane Umgebung begutachten - grandiose Transparenz-Ef-

ekte machen es möglich. Gegen die Grafik von Sega Rally 2 wirkt selbst Scud Race wie ein Oldtimer. Kaum zu glauben, daß dieser Flitzer nur 70% der Hardware ausreicht. Bei der Ausstattung protzt SR2 mit deutlich mehr Quantität. Die fertige Version wird sechs Strecken bieten, von denen bereits fünf bekannt sind. Der Desertkurs ähnelt dem von Sega Rally, jedoch mit einem fernöstlichen Flair. Danach folgen eine Forest- und Mountain-Strecke, wobei letztere durch die Berghügel stark an die Landschaft von Korsika erinnert. Besonders gespannt darf man auf die drei komplett neuen Curcuits sein, die Euch unter anderem zu nächtlicher Stunde durch die Stadt Monaco (mit spektakulären Lichteffekten) und durch eine Schneelandschaft (mit herunterrieselnden Schneeflocken) führen werden. Die Macher sind sich im übrigen noch nicht 100% sicher, ob und wie sie die Strecken mit Gabelungen und Abkürzungen ausstatten werden. Zum Fuhrpark: Bei den Rally-Wagen gibt es mit dem Lancia Stratos zumindest ein Wiedersehen mit einem alten bekannten. Dazu gesellen sich noch ein Lancia Delta, der ebenfalls bekannte Toyota Celicia sowie der Subaru Impresa, wobei es

derzeit noch nicht sicher ist, ob weitere Boliden hinzukommen werden. Und wie spielt sich der Nachfolger überhaupt? Die Antwort ist simpel: Einfach genial! Das Fahrverhalten bietet im großen und ganzen die hochgeschätzten Tugenden des Vorgängers, wurde jedoch insgesamt noch eine Ecke verfeinert, indem man zum Beispiel eine Handbremse hinzugefügt hat, was vor allem bei herben 90-Grad-Kurven ungemein nützlich ist. Den eigentlichen Kick verschafft jedoch die neukonzipierte Fahrerkabine, die AM4 entwickelt hat. Diese Box macht noch stärkeren Gebrauch von der Hydraulik als die Vorgänger, indem sie sogar die Bodenbeschaffenheit simuliert (starkes Schütteln bei einem Kiesbett, sanftes Schaukeln bei schlammigem Untergrund). Noch ein Wort zum Sound: Sega hat endlich den Japan-Pop gegen einen treibenden Techno-Soundtrack eingetauscht, der ungemein ins Bein geht. Fazit: Ohne Zweifel dürfte Sega Rally 2 nahtlos an den Erfolg des Vorgängers anschließen und dabei reihenweise neue Standards setzen, an denen die Konkurrenz reichlich zu knappern hat. (Ulf)



Am Championship-Modus hat sich nichts verändert: Nach wie vor absolviert Ihr alle Strecken nacheinander, wobei Ihr die Position und Restzeit mit in die nächste Runde nehmt

Hersteller: Sega AM Annex Erscheint: Frühling Genre: Rennspiel Umsetzung geplant: Saturn-Nachfolger

N 64

PSX

Running Games

PC

New Generation of Entertainment

02232-922694

Ihr Videospiele Versand

Playstation

Playstation Grundgerät	289,90	Final Fantasy 7	99,90
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
Baphomets Fluch 2	89,90	G-Police	99,90
Blody 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	89,90	Skull Monkeys *	89,90
Explosive Racing	89,90	Streelfighter 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	Gun mit Laserpointer	89,90
Umbau Set (Chip+RGB Kabel)	59,90	Gun mit Autoreload	59,90
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

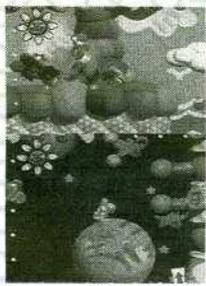
3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Joypad 24,90

Running Memory Card 29,90

3 Memory Cards 79,90

Nutzen Sie auch unseren Vorbestellservice ! Wir rufen Sie an, wenn Ihr Spiel erhältlich ist !



Yoshi's Story *

89,90

Nintendo 64 Grundgerät mit 1 Jahr Herstellergarantie 299,90

3 Jahre Garantie !!! 49,90

Running Memory Card 24,90

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	129,90	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 24,90	
Controller Nintendo	59,90		
N 64 Superpad (Controller)	44,90		
Controller Pak	39,90		

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	Resident Evil-Direct. Cut	Golden Eye
Exhumed	Oddworld: Abe's Odysse	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.



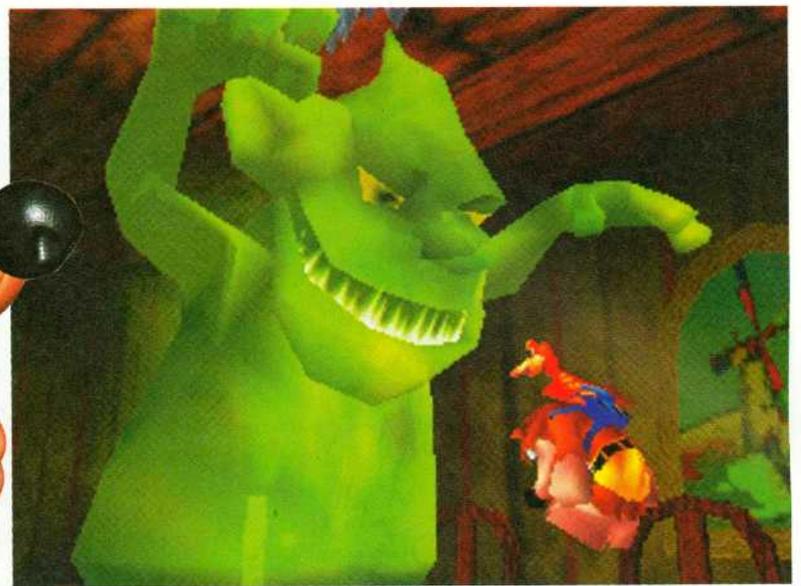
Winterburg 38 - 50321 Brühl
Tel.: 02232-922694
Fax: 02232-922695

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

Händleranfragen erwünscht !



Das witzige Gespann Banjo und Kazooie haben es sich zur Aufgabe gemacht, Banjos Herzallerliebste Piccolo aus den Fängen der knorrigen alten Hexe Grunhilda zu befreien. Grunhildas Hexenkessel hat nämlich Banjos Freundin als Schönste im ganzen Land ermittelt, was der faltigen alten Dame ganz und gar nicht gefällt. Nun ja, es liegt wieder mal an Euch, dem Spuk ein Ende zu bereiten und ganze 9 Welten, wovon 6 spielbar waren, zu durchstehen. Doch eins sei schon vorweggenommen, bis dahin wird garantiert kein Auge trocken bleiben! Rare hat es vorzüglich verstanden, dem dem Super Mario 64 ähnlichen Spiel massig Witz und Charme einzuhauchen, was gekoppelt mit den unterschiedlich-



Schau mir in die Augen, Kleines! Banjo hat diesen übergroßen Hausgeist noch gar nicht so richtig wahrgenommen

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Banjo-Kazooie

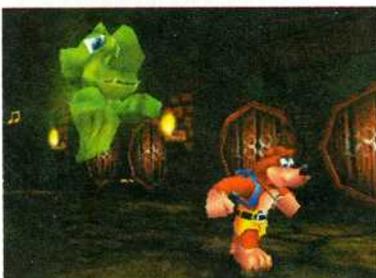
Große Spiele werfen bekanntlich ihre Schatten voraus. Und wenn es sich dann auch noch um das vielleicht witzigste Jump & Run aller Zeiten handelt, das grafisch aus dem vollen schöpft sowie aus dem Hause Rare stammt, dann ist auch Uwe nicht mehr zu bremsen

sten Aufgaben witziger nicht sein könnte. Mal gilt es, einen Schlangenbeschwörer auszutricksen, der daraufhin seine Schlange zum Aufstellen animiert. Ihr könnt dann an der Schlange zu einem Puzzleteil hoch-

klettern. Nebenbei betätschelt dieser seelenruhige alte Herr auch noch ein neben ihm sitzendes kleines Tierchen - sieht einfach urkomisch aus! Ein anderes Mal gilt es, in einer Schildkrötenschule Melodien, die ein Musiklehrer vorgibt, nachzuspielen. Ihr müßt dann auf den Köpfen der Schülerschildkröten in der richtigen Reihenfolge herumtrampeln, und ein Puzzleteil ist Euer. Solche Memoryspielchen wiederholen sich zwar im Laufe des Spiels, sie wurden aber abwechslungsreich aufbereitet, so daß keine Langeweile aufkommt. Einen Schauplatz stellt beispielsweise eine Kathedrale dar, in der Ihr auf

„An Charme und Witz kaum noch zu überbieten“

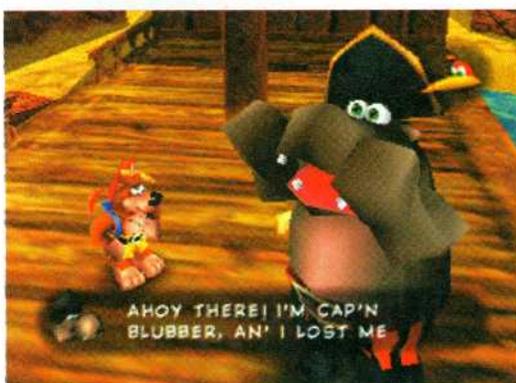
den Tasten einer übergroßen Orgel Melodien nachspielen müßt - optisch eine Augenweide, atmosphärisch ein Ohrenschauspiel! Jede der 6 Welten verwöhnt Euch mit einprägsamen, thematisch passenden Hintergrundmelodien, die von witzigen Sprachsamples der Akteure begleitet werden. Habt Ihr schon mal einen heulenden Piratenkapten erlebt, der seinem Goldschatz nachtrauert? Oder



Die Gespenster sehen so derart lieb aus, daß man leicht deren böse Absicht vergißt



Selbst die Verwandlung in eine Biene wird vom Zaubermann Mumbo-Jumbo angeboten



Weint wie ein Schloßhund seinem verlorenen Goldschatz nach. Helft dem Kapten bei seiner Suche, und eine Belohnung ist Euch sicher!



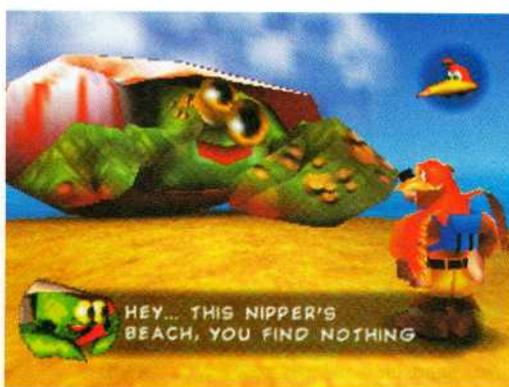
Mumbo-Jumbo hat das tierische Duo ganz schön verzaubert ... Als Krokodil beispielsweise könnt Ihr durch das Schrumpfen enge Passagen passieren



Dieser mechanische Wal ist an einer Kette angebunden. Löst Ihr diese ein wenig, gelangt er an die Oberfläche und ermöglicht Euch den Einstieg ins Innere



Wer ist die Schönste im ganzen Land ... Piccolo natürlich. Sie ist Banjos Freundin und wird von dieser üblen Hexe namens Grunhilda verschleppt



Die Riesenkralpe Nipper stellt einen der zahlreichen Obermotze dar



Für Biegen und Brechen sorgt diese lebendig erscheinende Röhre. Ob Ihr hineinspringen könnt, ist jedoch nicht bekannt

den Medizinmann Mumbo-Jumbo, der irgend etwas vor sich hin plappert. Seine Aufgabe im Spiel ist es übrigens, Euch in allerlei Kleintier zu verwandeln. Wie wäre es, mal als Krokodil, Pumbkin oder Termite umherzuwandeln. Die Verwandlungsmöglichkeiten Eures Charakterduos haben nämlich den Zweck, schwierige Stellen und Eingänge, die das Duo Banjo-Kazooie vormals nicht passieren konnte, zu meistern. Doch auch hier gilt: Ohne Fleiß kein Preis, denn der mysteriöse Mumbo-Jumbo fordert für seine Dienstleistung Sold in Form von sogenannten Mumbo-Eiern. Neben Mumbos Zaubermischung gibt es aber auch noch jede Menge andere Gegenstände einzusammeln. Unverwundbar werdet Ihr durch das Einsetzen von goldenen Federn, die an manchen Stellen unabdingbar sind. Des weiteren sind rote Federn vonnöten, um an bestimmten Stellen im Spiel mittels Flugfeldern in die Luft befördert zu

werden. Wollt Ihr nochmals an Höhe gewinnen, könnt Ihr dies mit weiteren Flugfedern aufstocken. Neben den bereits bekannten Attacken kann Kazooie auch noch Eier abschießen. Findet Ihr 6 Honigwaben oder sammelt 100 Noten ein, gibt's ein Extral-

„Technisch das bis dato eindrucksvollste N64-Produkt“

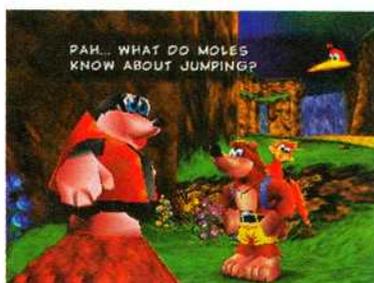
eben dazu. Wahrscheinlich entscheiden Puzzleteile, ähnlich wie bei Mario die Sterne, über das weitere Fortkommen (pro Welt sollen ca. 10 dieser Teile versteckt sein). Thematisch unterscheiden sich die Welten nicht nur optisch voneinander, sondern auch bezüglich ihrer Charaktere. In Gobi's Valley schleppt Ihr Euch durch eine kochentrockene Wüste, entdeckt ein vorlautes Kamel, das einen schattigen Platz sucht, oder erklimmt dank Kazooies Schnelligkeit riesige Pyramiden. Hier ist auch der Fakir zu finden. In Mad Monster Mansion geistert Ihr in einem düsteren Szenario mitsamt schaurigen Friedhöfen und einer Kathedrale umher. Besonders die Lichteffekte sind hier ein großer Augenschmaus. In Clanker's Cavern werdet Ihr mit einem mechanischen Wal konfrontiert. Sein Schicksal ist



Daß Eisbären auch frieren können und Rare Humor besitzt, beweist dieser mit Schal ausgestattete Vertreter

es, am Meeresboden angekettet zu sein. Sein Wunsch ist es, denke ich zumindest, wieder ein bißchen Luft zu schnappen. Eure Aufgabe ist es, ihm das zu ermöglichen. Wohl oder übel muß das Duo in die ekelige Kloake eintauchen und durch einen Schlüssel hindurchschwimmen. Poliert Ihr dem Wal die Zähne, die sanfte Variante selbstverständlich, gibt's ebenfalls eine Überraschung. Hat der Gigant die Wasseroberfläche erreicht, könnt Ihr auch in das Innere des Ungetüms gelangen. Aber nicht nur der Wal hängt in diesen seichten Gewässern herum, auch trollige Fische gibt es zu bestaunen: Ihr spiegelt Euch, trotz dieser Treckbrühe, in

diesen Fischen wieder - sieht umwerfend aus! Ebenfalls feucht geht es in Bubble Gloop Swamp zu, wo Krokodile und Piranhas ihr Zuhause haben. Da Euch letztere zum Fressen gern haben, sind herumliegende, gegen Piranhas resistente Stiefel beim Überqueren von Teichen von Vorteil. Ich könnte hier noch seitenlang weiter erzählen. Ihr merkt schon, hier bahnt sich ein großartiges Spiel an, das voraussichtlich im Juni/Juli die Jump & Run-Herzen im Nu erobern wird. (Uwe)



Ein Maulwurf gibt Euch ab und an hilfreiche Tips zu kniffligen Stellen



Dieses mürrische Kamel gilt es zu befreien. Es läuft dann schnurstracks zu einer Oase mitsamt einer schattenspendenden Palme



In die Lüfte dürft Ihr Euch nur mittels dieser Flugpunkte begeben, rote Federn sind jedoch vorher einzusammeln



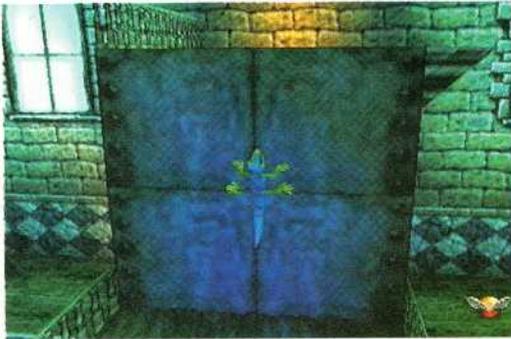
Kleider machen Leute: Sieht er nicht hübsch aus in diesen Gummistiefeln? Ihr benötigt diese übrigens, um Euch vor den Piranhas zu schützen

Hersteller: Rare/Nintendo Erscheint: Juni/Juli Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

First Look

super

Zielsicher visiert Rare nun auch den Jump & Run-Thron an. Über 9 abwechslungsreiche Welten zeigen das Potential des N64 auf



Oftmals gelten für Gex nicht einmal die Gesetze der Schwerkraft. Mittels seiner Kletterfähigkeiten kann er an solchen Wänden elegant hochkraxeln



James Bond, Indiana Jones oder Bugs Bunny: Gex wechselt des öfteren sein Outfit



Humor wird großgeschrieben in Gex 3D: Road Runners ständiger Widersacher Coyote hat hier seine Visitenkarte hinterlassen



Sogar die physikalischen Eigenschaften von Eis wurden bei Gex nachempfunden. Kleine Schlitterpartie gefällig?

Gex war in grauer Vorzeit, als sich die 3DO-Company in den Bereich der NG-Konsolen vorwagte, einer der ersten Vertreter halbwegs vorzeigbarer 32-Bit-Jump & Runs. Damals galt es noch, das Reptil in konventioneller Manier durch zweidimensionale Welten zu steuern. Fast zwei Jahre sind ins Land gezogen, bis sich erneut der süße Gecko Gex in die Welten moderner Unterhaltungselektronik verirrt hat. Beim neuesten Produkt haben sich die Programmierer von Crystal Dynamics noch von Kollegen von Midway unterstützen

PlayStation 3D-Jump & Run

Gex 3D

Wer im Biologieunterricht beim Thema „Reptilien“ geschlafen hat, dem greift nun Crystal Dynamics kräftig unter die Arme. Lernt durch diesen technisch herausragenden 3D-Hüpfer auf höchst amüsante Art und Weise die „natürlichen“ Feinde der süßen Krabbelechse kennen

lassen, die sich unter anderem mit indizierten Arcade-Kloppern einen Namen gemacht haben. Das

grundlegend verändert hat. Sie ist nun komplett dreidimensional und erinnert stark an die eines Klempners namens Mario. Genau wie Nintendos Superstar könnt Ihr auch die Echse analog durch die riesigen Welten dirigieren, und zwar komplett in Echtzeit. Um sich gekonnt durch die 3D-Areale zu hangeln, verfügt Gex neben den üblichen Aktionen, wie Springen und Laufen, noch über ganz besondere Fähigkeiten. Das Reptil kann an bestimmten Stellen, seinen natürlichen Attributen entsprechend, an Wänden emporklettern. Bei besonders gewagten

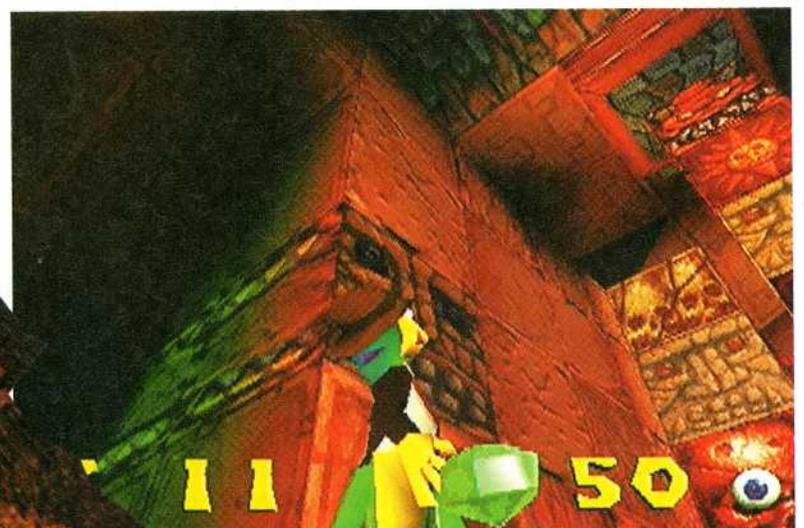


Ihr habt es teilweise mit furchterregenden Gegnern zu tun. Auch diese überzeugen durch eine fantastische Animation

Springen schleudert er darüber hinaus die Zunge heraus, um noch einen rettenden Vorsprung zu erreichen. In brenzlichen Situationen könnt Ihr den klebrigen Schleckapparat aber auch zum Fangen von lästigem Kleingetier nutzen. Als zusätzliche „Waffe“ besitzt der Gecko seinen Schwanz. Kommt ein Gegner in dessen Reichweite, so dreht sich die Echse einmal um ihre eigene Achse und schleudert gekonnt ihr Hinterteil dem Gegner entgegen. Sollte es einem Bösewicht trotzdem einmal gelingen, Euch zu erwischen, verliert Ihr wichtige Lebensenergie, die Ihr jedoch durch diverse Leckereien wieder auffrischen könnt. Solche kulinarischen Köstlichkeiten befinden



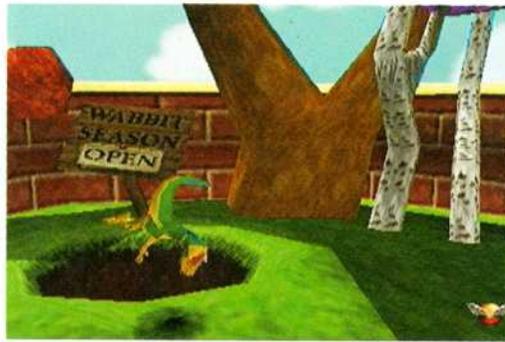
witzige Render-Intro zeigt, daß sich mittlerweile auch die Welt, in der Gex lebt,



Ihr könnt im Stile von Mario oder Tomb Raider das gesamte Terrain überschauen, ohne auch nur einen Schritt zu watscheln



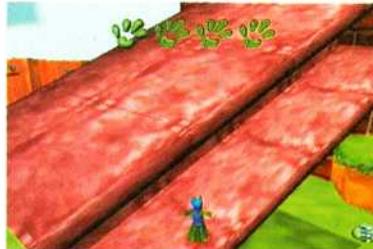
Das Leveldesign läßt in puncto Abwechslungsreichtum keinerlei Wünsche offen



Hinter manchen Monitoren befindet sich sogar ein Checkpoint



Solche roten Schilder erweisen sich nach einer „zärtlichen“ Schwanzattacke als nützliche Itemspender



Eure Lebensenergie kann jederzeit durch diverse Muntermacher aufgefrischt werden



Das Lightsourcing im Spuk-Level ist eine Augenweide, die man in dieser Klasse nur selten zuvor auf der PS gesehen hat

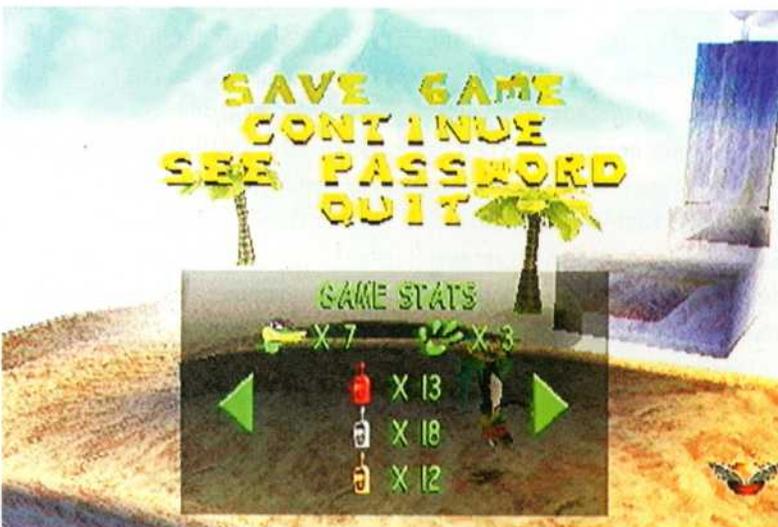


Das Charakterdesign meistert gekonnt die Mischung aus knuddelig und dennoch böse

sich in den Welten zumeist hinter Monitoren. Technisch bietet das Spiel alles, was das Herz eines Grafik-Freaks höher schlagen läßt. Die dynamische Kameraführung ist beeindruckend fließend. Auf Knopf-

druck habt Ihr die Möglichkeit den Blickwinkel fast beliebig einzustellen, um Mario-like die Welt aus Gex' Augen zu erleben (man kann per Knopfdruck vom Bewegungs- in den Kamera-Modus wechseln).

So lassen sich auch wichtige Details, z.B. Geheimgänge, leicht ausmachen, ohne auch nur einen Schritt gewatschelt zu sein. Die Anzahl, der Tiefgang und die Aufmachung der einzelnen Level steht Mario 64 in nichts nach und beeindruckt schon jetzt nachhaltig. Ihr durchkämmt beispielsweise ein altes Spukschloß, Schneelandschaften oder eine Pyramide. Nicht nur das Umfeld ändert sich dabei, sondern auch der Held. Im Pyramidenlevel trägt Gex beispielsweise Hut und Mantel á la Indiana Jones, während ihm in einem anderen Level sogar Hasenohren wachsen. Als letztes Schmäckerl haben die Programmierer der Echse sogar noch eine Stimme verpaßt, die sich je nach Spielsituation meldet. Dabei wurden die Mundbewegungen der Echse korrekt synchronisiert, was dem virtuellen Reptil schon fast echtes Leben einhaucht. In technischer Hinsicht werden große Kaliber aufgeföhren: hochauflösende Grafik, Transparenzeffekte en masse, feinste Polygon-Modellierung und True Lightsourcing. Da werden der CPU und den Zuschaueraugen wirklich keine Verschnaufpause gegönnt. Kurzum: Es macht einfach süchtig, durch die wunderschöne wie aufwendige und bunte Polygonlandschaft zu kriechen, in der auch die Gegner toll animiert wurden.



Nach erfolgreichem Beenden eines Levels werden Euch die Statistiken eingeblendet



Habt Ihr 30 Möhren gesammelt, bekommt Ihr ein neues Leben



Ein witziges Intro erzählt die Vorgeschichte von Gex

Hersteller: Crystal Dynamics Erscheint: Ende März Genre: 3D-Jump & Run Umsetzungen geplant: Nintendo 64



Gex 3D läßt sich wahrscheinlich nur mit Mario 64 vergleichen. Völlige Bewegungsfreiheit, brillante Optik, tiefgängige spielerische Substanz und hervorragende Spielbarkeit machen aus dem Game einen Anwärter für den Jump & Run-Zenit!



Bei diesem schönen Strand mit plätschernden Meeresswellen kommt man direkt in Urlaubsstimmung



Für besonders stimmungsvolle Beleuchtung soll das Fiat Lux-System sorgen



Allerlei schräge Wesen und Fahrzeuge warten darauf, Euch den Garaus zu machen



Der kurze Starshort muß neben zahlreichen Aliens auch gegen größere Gesellen antreten

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Space Circus

Bunt, quirlig und knuddelig? - Erraten, ein neues Jump & Run fürs N64 ist im Anmarsch. Ocean schickt Euch dieses Mal in den Weltraumzirkus, wo es ja genug Möglichkeiten für farbenfrohe Backgrounds gibt



An Farbenvielfalt ist die Grafik von Space Circus wohl kaum zu überbieten

Wer hat nicht schon einmal über die Jongleure im Zirkus gestaunt, die mit einer geradezu übermenschlichen Geschicklichkeit Teller, Fackeln und andere unhandliche Gegenstände durch die Luft wirbeln. Ähnlich geht es auch im Space Circus zu, der mit einer schrillen Show auf Tournee durch's Weltall geht. Denn bei diesem Jump & Run verkörpert Ihr den gnomenhaften Starshort, seines Zeichens Vollzeit-Jongleur und Star in der Manege. Diesen Wuselzerg gilt es bei Space Circus durch sieben dreidimensionale Welten zu führen, die von allerlei seltsamen Cartoon-Wesen bevölkert sind. Innerhalb dieser Levels habt Ihr, wie bei Super Ma-

rio, völlige Bewegungsfreiheit und könnt die abgedrehten Schauplätze des Space Circus nach Herzenslust erkunden. Da Euch die allermeisten jener Comicfiguren leider nicht wohl gesonnen sind, muß sich Starshort gegen solche Frechdaxe wehren. Dies tut er, indem er die Sterne, mit denen er jongliert, als Waffen einsetzt. Allerdings wird der kleine Jongleur davon eine Menge brauchen, denn laut technischen Infos soll es an die 300 verschiedene Gegnerfiguren geben, die sich in den sieben Welten verteilen. Außerdem wird die 3D-Engine in der Lage sein, über zehn Charaktere und 50.000 Polygone gleichzeitig darzustellen, was auch

die sehr schönen Explosions-, Wasser- und Lavaeffekte erklären würde. Überhaupt wirkt die Grafik sehr detailreich und farbenfroh, und die abgedrehten Cartoongestalten, mit denen Ihr beim Space Circus Bekanntschaft machen werdet, wurden ohne Frage witzig und originell gestaltet. Um gerade die Comic-Komponente besonders hervorzuheben, hat man bei der Gestaltung besondere Features, wie Cartoon Skin oder Total Distortion, verwendet, die aus dem Zeichentrickgenre stammen und für das richtige Cartoon-Feeling sorgen sollen. Und damit die abgedrehten Gesellen nicht wie Ölgötzen in der Landschaft herumstehen, hat man für die künstli-

che Intelligenz der Gegner ein System namens Sool eingesetzt, welches ein verrücktes Verhalten der Figuren simulieren soll. Für die Audiophilen unter Euch unterstützt Space Circus zu guter Letzt auch noch Q-Sound, der für ein räumliches Klangerlebnis sorgen soll. Ob nun all diese ominösen Begriffe wirklich zur Qualität von Space Circus beitragen können oder nur Firlefanz sind, wird sich wohl erst im Juni herausstellen, denn dann soll das fertige Jump & Run erscheinen. (Björn)

Hersteller: Ocean Erscheint: Juni Genre: 3D-Jump & Run Umsetzungen geplant: keine



Die 3D-Engine soll eine Vielzahl von Charakteren gleichzeitig darstellen können, wie dieser Cartoon-Auflauf zeigt



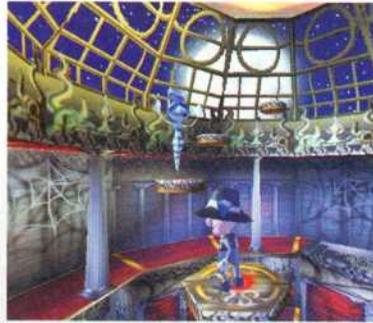
Auch ein schräger Space Symphonic Rock-Soundtrack soll zum knallbunten Zirkus gehören

Nintendo 64 3D-Jump & Run

Jest

Neben Space Circus ist dies das zweite Jump & Run-Eisen, das Ocean für diesen Sommer im Feuer hat

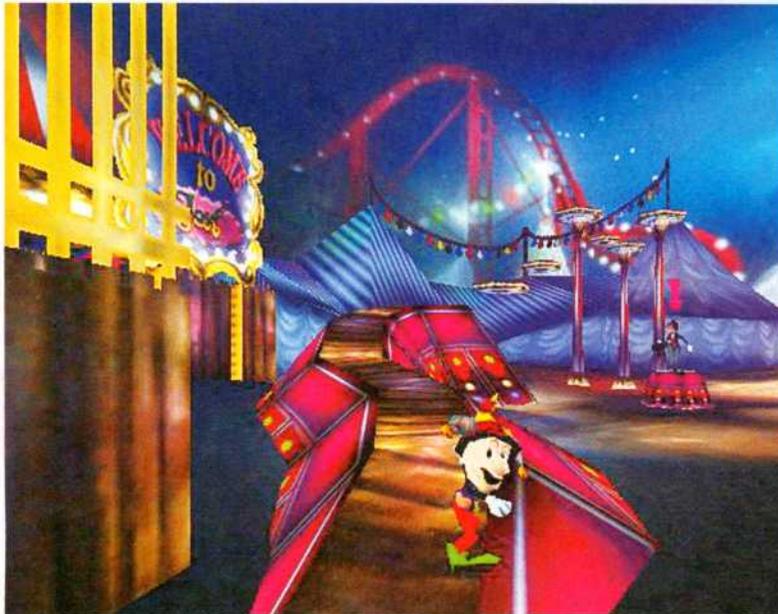
Auch Späße zu machen will gelernt sein. Das weiß Jok nur zu gut, denn der Narrenlehrling hat seine Lehrjahre bei Jester, seinem Spaßausbilder, beendet und will nun auf die Humor Akademie.



In den Levels von Jest werdet Ihr mit Sicherheit allerlei Merkwürdiges entdecken



Vier Schwierigkeitsgrade sollen sowohl Einsteigern als auch Profis Herausforderung bieten



In den Echtzeit-3D-Welten habt Ihr völlige Bewegungsfreiheit

Doch um dorthin zu kommen, muß er eine schwere Aufnahmeprüfung bestehen. Es müssen nämlich erst seine Mitbewerber und der mysteriöse Rat der Sieben besiegt werden. Das ist Euer Ziel bei Jest, einem 3D-Jump & Run, das Euch in eine bizarre Fantasywelt entführt. Der Plattform-Spaß besteht aus sechs verschiedenen Welten, die aus insgesamt 24 Levels gebildet werden, darunter so eigenartige Orte wie ein verwunschener Jahrmarkt, das antike Persien, der Mars oder die Winterwelt. All diese Locations sind angefüllt mit magischen Unsichtbarkeitstränken, fliegenden Teppichen und

Gegnern, die sich vor Euren Augen vervielfältigen. Darüber hinaus erwarten Euch auch Schurken mit düsteren Absichten, wie beispielsweise Tarot, ein böser Geist, der Euch mit seinem „schwarzen Humor“ bekämpfen wird, sowie die vier Konkurrenten Belle, Spike, Butch und Luis the Cat. Bis Jok jedoch seine Späße auf deutschen N64-Konsolen treiben kann, müßt Ihr Euch voraussichtlich noch bis zum August gedulden. (Björn)

Hersteller: Curved Logic/Ocean
Erscheint: Sommer '98
Genre: 3D-Jump & Run
Umsetzungen geplant: keine

BEAT 'EM UP



SV 1100 PS PRO PAD

Der Klassiker für jedes Spiel
 • Für Sony PlayStation • Acht Tasten
 • LED Anzeige • Unabhängiges Dauerfeuer
 • Synchronfeuer • Zeitlupe • Extra langes Kabel
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 1101 PS ARCADE

Robuste Kontrolle für Spaß und Aktion
 • Für Sony PlayStation • Acht extra große Tasten
 • Joystick • LED Anzeige
 • Unabhängiges Dauerfeuer • Synchronfeuer
 • Zeitlupe • Mikroschalter
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 1122 BARRACUDA

Duales Analog Pad
 • Für Sony PlayStation
 • 17 Funktionstasten • Vier-Wege Richtungskreuz
 • Drei Funktions-Modi • Dauerfeuer • Zeitlupe
 • 14 Feuertasten in Folge programmierbar
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 69,95**



SV 1110 MEGA MEMORY CARD
SUPER für Sport- und Abenteuerspiele
 • Für Sony PlayStation • 4 MBit (physikalisch)
 • Bis zu 360 Spielstände speicherbar
 • Sichert Daten für Einzelspieler oder mehrere Spieler
 • Verlieren Sie nie mehr Ihren Platz in einem Spiel
 • Status-Informationen über LCD-Display
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95**



SV 1118 V3 RACING WHEEL PS

Jedes Rennen ein Gefuß
 • Analoge programmierbare Lenkreaktion
 • Kontrolle der Lenkreaktion • 12 Feuertasten
 • Anschlagwinkel von 150° zu beiden Seiten
 • Tisch- oder Aufsitzbedienung
 • Beständige Speicherfunktion
 • Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung
 • Wahlweise Unterstützung durch Fußpedal
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 149,-**

P 102 KLEINE MEMORY CARD (o. Abb.)
 • 1 MBit (physikalisch)
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 34,95**



SV 1117 PS LIGHT GUN

Der Treffer ins Schwarze
 • Für Sony PlayStation
 • Drei Feuerfunktionen
 • Fünf LED Indikatoren
 • Extra langes Kabel
 • Für Links- und Rechtshänder geeignet
 unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**



Interact of Europe · Jölllenbeck 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



PlayStation Jump & Run

Lucky Luke

Infogrames bleibt ihrer Softwarelinie treu und schickt mit Europas bekanntesten Cowboy einen weiteren Comic-Charakter ins digitale Rennen

Die Firma Laguna, die bereits seit Jahren für den Vertrieb von Ocean- und Infogrames-Produkten verantwortlich ist, charterte eigens einen Privatjet (ein AirKing 200 um genau zu sein), damit sich die deutsche Fachpresse in der französischen Stadt Lyon, dem Sitz von Infogrames Hauptquartier, von der Qualität ihrer ersten 32-Bit Comic-Entwicklung überzeugen konnte. Bislang hüpfen sämtliche Infogrames Comic-



Wunderschöne CG-Clips zwischen den Levels bringen Euch eine kleine Hintergrundgeschichte näher



Helden, wie zum Beispiel die Schlümpfe oder Tim & Struppi bekanntlich im braven Bitmap-Gewand durch die zweidimensionalen Levels. Bei ihrem großangelegten Lucky Luke-Projekt, unter der Leitung des findigen Produzenten Lionel Arnaud, hält jedoch erstmals die zeitgemäße Polygon-Technik Einzug, und das ist Angesichts strenger

Bestimmungen seitens der Hüter der Lucky Luke-Rechte wahrlich kein



Highnoon unter der Sonne: Der erste Boss muß durch gut getimte Schüsse außer Gefecht gesetzt werden



Auch eine Stage mit lupenreinem Fadenkreuz-Action zählt zum spielerischen Repertoire von Lucky Luke

leichtes Unterfangen. Laut Vorgabe muß der Held und sämtliche Wildwest Szenerien trotz der „kalten“ Polygone das selbe Flair der Comic-Vorlage rüberbringen. Den erfahrenen Programmierern ist dieses technische Kabinettstückchen jedoch durch viele grafische Studien und Experimente mit Bravour gelungen. Durch eine akribisch genaue Polygon-Modellierung und liebevollen Animationen erstrahlt der lonesome Cowboy zum ersten Mal im allerschönsten 3D-Outfit, ohne daß man irgendwelche Ecken und Kanten von Polygone erkennt - Respekt. Doch auch das gesamte Umfeld wurde durch die Verwendung von Gouraud-Schattierungen und poppigen Farben kräftig auf den Comic-Look getrimmt. Das Resultat kann sich sehen lassen: Lucky Luke gleicht einem animierten Polygon-Zeichentrick, der der Comic-Vorlage vollauf gerecht wird. Beim Gameplay blieben die Designer hin-

Der letzte Dalton hat sich in einer Fabrik verschanzt und ist nur mit einer ausgeklügelten Taktik besiegbar





Ein rustikaler Faustkampf darf bei einem Wildwest-Spiel natürlich nicht fehlen



In dem unterirdischen Stollen kommt des öfteren Dynamit zum Einsatz



Im ersten Level sind viele Kunstschüsse vonnöten, um die Barrikaden und Widersacher aus dem Weg zu räumen; blinkende Gegenstände kennzeichnen dabei die Abprallpunkte

gegen ihrem klassischen Stil treu. Dem Spieler erwartet wie schon bei Tim in Tibet auf dem Super Nintendo eine sehr abwechslungsreiche Mischung aus Geschicklichkeitstest und sehr vielen Knobelaufgaben, die ein simples Durchlaufen der insgesamt 17 Levels unmöglich machen. Böse Widersacher werden beispielsweise oftmals nicht mit einem ordinären Direktschuß aus dem Weg geräumt, sondern müssen stets mit einem Kunstschuß der Marke „Über drei Ecken“ erledigt werden. Da man die Abprallpunkte erst ein-

mal entdecken muß, sollte man stets mit einem wachsamen Auge durch die Levels stolzieren. Der Schwerpunkt liegt eindeutig auf die abwechslungsreiche Genre-Mixtur, die man hier aus Platzgründen jedoch nur grob umreißen kann. Hat man sich anfangs durch die City gekämpft, geht es beispielsweise mit Jolly Jumper durch die Prärie um einen Gangster-verseuchten Zug zu stoppen, mit einer Lore durch eine Mine, in der Ihr reaktionsschnell Schalter umlegen müßt, oder Ihr liefert euch mit einem Lokalmatador eine zünftige Schlägerei im Saloon. Selbst ein Highnoon-Level, in dem Ihr via Fadenkreuz die Widersacher erledigt steht auf dem Wildwest-Programm. Wenn Ihr sämtliche B-Symbole eingesammelt habt, winken außerdem sehr witzige Bonusrunden. Hier mißt sich der coole Kuhhirte beispielsweise mit Jolly Jumper beim rustikalen Armdrücken, das Track & Field-mäßig durch ein Tastengehämmer entschieden wird oder Ihr zockt mit einem ausgebufften Profi Poker. Ihr merkt also, daß Lucky Luke ein sehr breites Programm zu bieten hat. Raffiniert wurde zudem das Paßwortsystem gelöst. Nur wenn Ihr genügend Dollar-Symbole ein-



Hoch zu Ross galoppiert Ihr in einem Level auch mit Jolly Jumper durch den Wilden Westen

gesammelt habt, könnt Ihr mit der Währung nach jedem Level im Shop Extraleben oder - besonders wichtig! - Paßwörter erstehen. Abgerundet wird der positive Gesamteindruck durch eine sehr passende Musikuntermalung. Mal spielt ein Happy-Banjo auf, mal ertönt lediglich eine Mundharmonika oder ein cooler Blues läßt eine echte Wildwest-Stimmung aufkommen. Zum Abschluß noch ein Wort zum Schwierigkeitsgrad: Das 15köpfige Programmiererteam hat versprochen, daß die Levels diesmal nicht die

berühmt-berüchtigte Härte der bisherigen Comic-Hüpfereien aufweisen, sondern auch für einen Otto-Normal-Videospieler schaffbar sind - wollen wir es hoffen ... (Ulf)

Die Bonusrunden



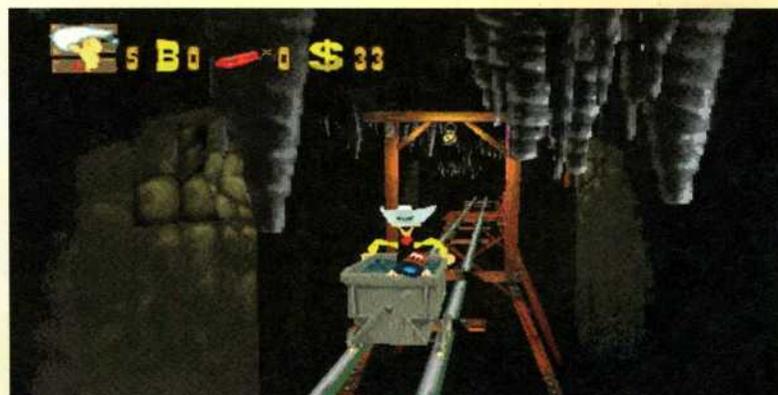
In den Bonusrunden ändert sich die Anforderungen immer wieder; einmal pokert Ihr mit einem Profi um die Wette ...



... strengt Euch beim Armdrücken gegen Jolly Jumper mächtig an ...



... oder liefert Euch beim Holzhacken ein hitziges Gefecht gegen ein Muskelpaket



Die Lorenfahrt zählt zu den spielerischen Highlights von Lucky Luke, da man hier durch das Fahren auf nur zwei Rädern gelegentlich auch Schalter umlegen muß

Hersteller: Infogrames Erscheint: Mitte April Genre: Jump & Shoot Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Amüsant und technisch hochwertiger Genre-Potpourri rund um den Comic-Cowboy



Die fertige Version wird auch einen Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen bieten



Vier Perspektiven bietet der fertige Silberling, inklusive einer Helm-Kamera



Im frostigen Schweden sind die richtigen Reifen bereits die halbe Miete



Solche breiten Strecken sind nicht an der Tagesordnung, manchmal bestraft eine enge Spur selbst kleinste Fehler

PlayStation Rennspiel

Colin McRae Rally

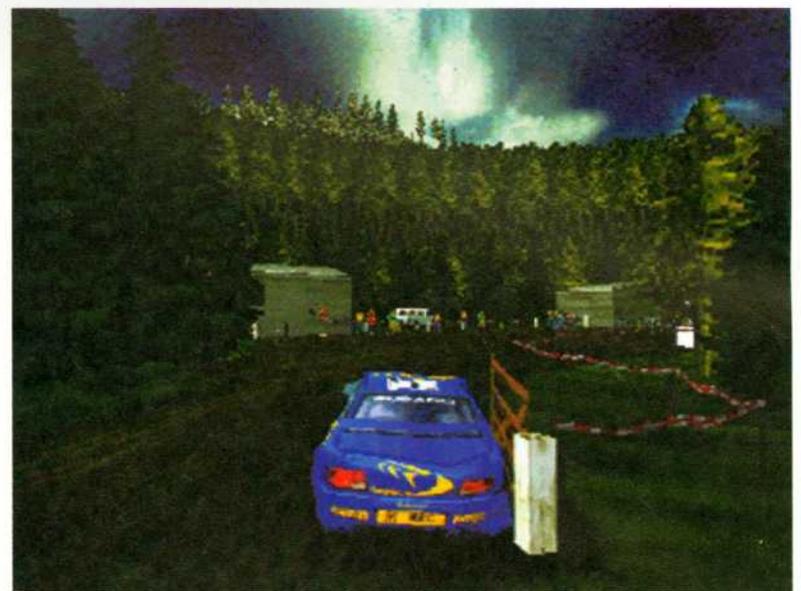
Nachdem sich TOCA innerhalb von nur zwei Monaten insgesamt 650.000mal verkauft hat, werkeln die Micro Machines-Erfinder an einem PS-starken Nachfolger, der Euch diesmal in die staubige Welt der Champion Rallye-Serie führt. Wir waren direkt bei Codemasters vor Ort, um diese konsequente Rallye-Simulation einmal aus der Nähe zu betrachten

Der Weg zu Codemasters ist recht beschwerlich: Über eine Stunde Fahrzeit muß man in Kauf nehmen, um ihre produktive Zentrale endlich zu erreichen. Dafür wird man allerdings mit einer Idylle belohnt, die man nur selten in der Videospielebranche vorfindet. Ein ehemaliger Bauernhof mit zahlreichen Räumen (über 1,90

„Mit insgesamt 48 Strecken ist diese Simulation sehr üppig ausgestattet“

Meter große Menschen leben angesichts der tiefen Decken gefährlich) und ein romantisches Anwesen mit einem See dienen als Ort ihrer zahlreichen kreativen Errungenschaften. In letzter Zeit ist Codemasters augenschein-

lich erwachsen geworden. Statt Spielzeugwagen à la Micro Machines stehen mit TOCA und nunmehr Colin McRae Rally ernsthafte Simulationen auf dem Programm. Der Name der Rallye-Simulation ist dabei zunächst einmal erklärungsbedürftig. Colin McRae ist so etwas wie der britische Walter Röhrl. Sein Verdienst: Nach über 17 Jahren gelang es dem Engländer 1995, die World Rally Championship für sich zu entscheiden. Als logische Konsequenz wurde er mit seinem Siegerauto, dem Subaru Impreza 555, als offizieller Präsentator verpflichtet. Doch mit reinen Marketingaufgaben begnügt sich der Brite nicht. Durch die Vermittlung seiner Rennerfahrungen ist er an der Gestaltung des Gameplays maßgeblich beteiligt. Project Manager Guy Wilday berichtet beispielsweise ehrfürchtig, wie Colin sich eines Tages vor das Lenkrad schnallte und sämtliche fiktiven Strecken dieser Vi-



Unfälle sind durch Beulen deutlich sichtbar und wirken sich auch auf das Fahrgefühl aus. Gerüchten zufolge soll sogar Schlamm die Karosserie immer stärker verschmutzen

deospiel-Simulation auf Anhieb problemlos meisterte - ein besseres Kompliment könnte man dem Fahrgefühl wohl kaum machen. Aber auch das gesamte Konzept wurde rigoros auf Simulation getrimmt. Im Championship-Modus stehen Euch acht

Austragungsorte zur Auswahl, unter anderem England, Korsika, Schweden, Australien und Griechenland, die jeweils sechs Streckenabschnitte bieten (keine Rundkurse!). Wie in der Realität absolviert Ihr die einzelnen Abschnitte nacheinander, im stetigen Kampf gegen die Uhr. Nachdem Ihr ein Teilstück beendet habt, könnt Ihr die Pause zur Reparatur Eures Boliden nutzen oder den Wagen tunen, um den Gegebenheiten der kommenden Strecke besser gerecht zu werden. Jede Handlung in der virtuellen Werkstatt kostet allerdings Zeit, die Euch beim Abschluß um den Gesamtsieg bringen könnte - Taktieren ist somit ratsam.



Codemasters: „Very British!“

Gerade einmal 15 und 16 Jahre alt waren Richard & David Darling, als sie 1986 die Firma Codemasters gründeten. Doch schon vor dieser Zeit landeten die kreativen Wunderkinder Anfang der achtziger Jahre in Großbritannien mehrere Softwarehits. Bereits ein Jahr später folgte mit BMX Simulator (NES) der erste Nummer-1-Hit in England. Die nachfolgenden Jahre waren stets gekennzeichnet von dem richtigen Riecher, gepaart mit einer unglaublichen Innovationskraft. Das Schummelmodul Game Genie, das erste Spiel für acht Spieler gleichzeitig, sowie das mittlerweile legendäre J-Cart mit dem integrierten Vier-Spieler-Adapter zählen allesamt zu ihren Errungenschaften. Der endgültige Durchbruch gelang der Firma 1991 mit der Spielzeugflitzerei Micro Machines (NES), das in den folgenden Jahren auf nahezu allen Plattformen erfolgreich lief. Codemasters war darüber hinaus auch der erste Hersteller, der seine eigenen Mega Drive-Module herstellte. In jüngster Zeit setzte Codemasters verstärkt auf typisch britische Software, wie beispielsweise Jonah Lomu Rugby oder Brian Lara Cricket, und hatte damit in den Commonwealth-Staaten großen Erfolg.



Im Bild: die Codemasters-Gründer Richard und David Darling

Wie bereits erwähnt, geht es bei jedem Rennen um die reine Gesamtzeit, die bei der Zieleinfahrt errechnet wird. Das bedeutet somit - und dieser Punkt belegt die Konsequenz von Codemasters - daß Ihr nur gegen die Zeit fahrt und während der gesamten Fahrt keinen anderen Wagen überholen werdet - gewagt, gewagt. Doch auch ohne Überholmanöver gehört diese Rallye-Simulation zu den anspruchsvollsten Rennspielen überhaupt. Das Sliden erfordert ein gefühlsvolles Wechselspiel von Bremse und Gaspedal, das

Handling des Boliden ist höchst sensibel, und die Kurven haben es zum Teil in sich. Gut, daß Euch ein Co-Pilot (in

„Konsequent: Wie bei den Original-Rennen seid Ihr immer alleine unterwegs“

der englischen Version von Colins original Co-Piloten Nicky Grist gespro-



Die Rallyewagen wurden lasergescannt und anschließend aus bis zu 450 Polygonen nachmodelliert



Das gebirgige Korsika wartet mit engen Serpentin auf, die Euch Euer gesamtes Können abverlangen



Tief versunken in der Arbeit: Über 20 Mitarbeiter sind an dem aufwendigen Rally-Projekt beteiligt

Game It!

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

Titel des Monats März (PSX): Jet Rider 2* 69,95

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

C & C 2	89,95
Castlevania	79,95
F1 '97	89,95
Felony 11-79	89,95
Final Fantasy 7	89,95
G-Police	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Tomb Raider 2	89,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wir es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch 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 7.2.98

* = noch nicht verfügbar am 7.2.

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.

SONY PSX

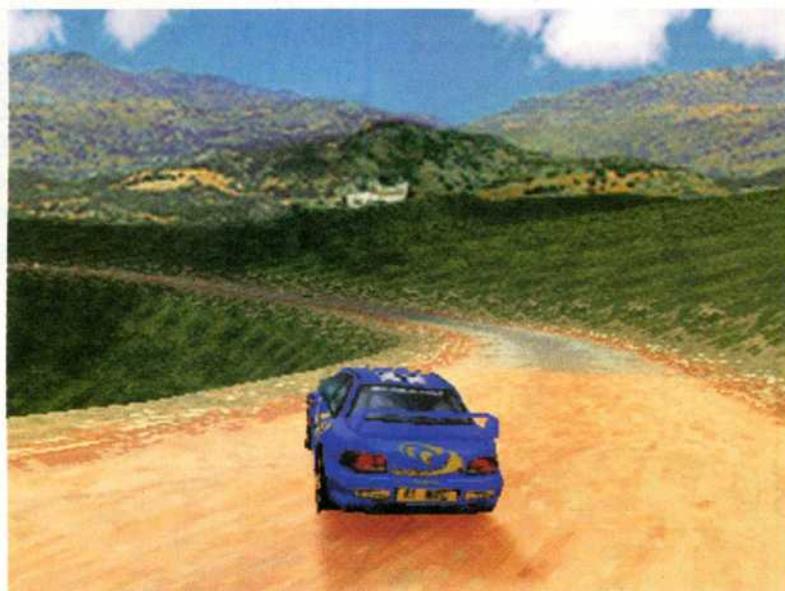
Abe's Odyssey	77,95	Need 4 Speed 2	79,95	Predator Lichtpistole	59,95
Ace Combat 2	84,95	Newman Haas Racing	84,95	Protector Gun	27,95
Actua Eishockey*	89,95	NHL Breakaway '98	87,95	RGB Kabel	16,95
Actua Golf 2	89,95	NHL Face Off 98	79,95	Verlängerungskabel f. Pads	19,95
Actua Soccer	89,95	NHL Hockey 98	84,95	SEGA SATURN	
Actua Soccer 2	89,95	NHL Powerplay Hockey 98	84,95	Amok	79,95
Actua Tennis 2	89,95	Nightmare Creatures	79,95	Athlete Kings	74,95
Adidas Power Soccer 2*	89,95	Nuclear Strike	84,95	Baku Baku Animal	44,95
Agent Armstrong	74,95	Overboard*	89,95	Bug Toc	69,95
Air Combat Platinum	39,95	Pandemonium 2	79,95	Darius 2	69,95
Air Race	a	Panzer General 2	79,95	Dark Saviour	69,95
Alien Trilogy	49,95	Parappa the Rapper	69,95	Daytona USA Championship	79,95
Ark of Time	79,95	Parappa the Rapper	69,95	Discworld 2	69,95
Atari Arcade Hits	79,95	Peak Performance	79,95	Dragon Force	69,95
Atari Arcade Hits 2	74,95	PGA 96 Platinum	44,95	Dragon Force	69,95
Auto Destruct	89,95	PGA Tour Golf 98	89,95	Fighters Megamix	69,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95	Player Manager	89,95	Formula Karts	69,95
Ball Blazer Champions*	84,95	Populous - The 3rd coming*	79,95	King of Fighters 95	69,95
Ballistics Flight 2	79,95	Portals Challenge Plat.*	79,95	Last Bronx	79,95
Batman & Robin	79,95	Powerboat Racinq	89,95	Manx TT	69,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95	Premier Manager 98	89,95	Marvel Super Heroes	69,95
Battle Stations	77,95	Pro Pinball Timeshock	a	Mass Destruction	69,95
Beast Wars	79,95	Rage Racer	84,95	Megaman X3	69,95
Blasphemous	79,95	Rallye Cross	89,95	Mr. Bones (2 Discs)	79,95
Blasphemous 2	79,95	Rampage World Tour	89,95	NBA Action 98	69,95
Bloody Roar	89,95	Rapid Racer	79,95	NHL Hockey 98	69,95
Broken Helix	84,95	Rascal	89,95	NHL Powerplay Hockey 96	69,95
Bug Riders*	74,95	Rayman	89,95	NIGHTS	69,95
Buggy	84,95	Ravstorm	89,95	NIGHTS 3D+Control Pad	119,95
Chronic Blade*	79,95	Ray Racer	89,95	Pandemonium	69,95
Bust a Move 2	42,95	Rebel Assault 2	89,95	Panzer Dragoon 2	79,95
Bust a Move 3*	59,95	Reboot*	79,95	Resident Evil	69,95
Castlevania	79,95	Resident Evil Directors Cut	79,95	Saturn Bomberman	69,95
Cesar's Palace	79,95	Resident Evil 2*	79,95	Saturn Bomberman	69,95
Cheatsch	24,95	Ridge Racer Revolution	89,95	Saturn Bomberman	69,95
Cheesy	84,95	Risiko	79,95	Saturn Bomberman	69,95
Command & Conquer	89,95	River City	109,95	SEGA Rally	79,95
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95	Road Rash	44,95	SEGA Touring Car	79,95
Colony Wars	79,95	Road Rash 3D*	84,95	SEGA Worldwide Soccer 97	69,95
Cool Boarders 2	79,95	Road Rash 3D*	84,95	SEGA Worldwide Soccer 98	79,95
Courir Crises	79,95	Rock n' Roll racing	89,95	Sinning The Holy Ark	69,95
Crash Bandicoot 2	79,95	Rosco McQueen	89,95	Sky Target	69,95
Crime Killer	a	Soul Franchise Rush*	89,95	Sonic 3	69,95
Critical Depth	72,95	Shadow Master	89,95	Sonic Jam	69,95
Croc	84,95	Shogun of the Sun*	79,95	Steep Slope Sliders	69,95
Crypt Killer	84,95	Skeleton Warrior	89,95	Streetfighter Collection	69,95
Dark Omen	84,95	Skull Monkeys	89,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	69,95
Deathtrap Dungeon	84,95	Slam n' Jam	74,95	Tetris Plus	69,95
Destruction Derby 2	89,95	Soul Strike	79,95	Three Dirty Dwarves	69,95
Devil Deception	79,95	Street Fighter Collection	89,95	Tomb Raider	69,95
Diablo	89,95	Street Fighter EX Plus	89,95	Torico (Gekka Mugentan)	69,95
Discworld 2	89,95	Street Racer	84,95	Virtua Cop 2 + Pistole	119,95
Dogdem Arena	79,95	Suikoden	84,95	Virtua Fighter 2	69,95
Dungeon Keeper	79,95	Syndicate Wars	84,95	Virtua Fighter Kids	79,95
Dynasty Warriors	89,95	Tekken 2 Platinum*	42,95	Virtua Gun	79,95
Epidemic	84,95	Tenka Life Force	84,95	Winterheat	79,95
Excalibur	89,95	Test Drive 4	84,95	Wipeout 2097	69,95
Extreme Games 2	69,95	Tetris Plus	74,95	World Series Baseball 2	69,95
Fade to Black	79,95	The 5th Element*	a	SATURN HARDWARE	
Fatal Fury	89,95	The 5th Element*	79,95	Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer 97, Sega Rally)	399,95
Felony 11-79*	89,95	The Devid: Enemies Within	79,95	Saturn MPEG Karte	319,95
Fifa 98	44,95	The Note	79,95	Tomb Raider Pack (Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,95
Fighting Force	89,95	Theme Hospital*	79,95	3D Control Pad	64,95
Final Fantasy 7	89,95	Till	89,95	6-Spieler-Adapter	69,95
Formel 1 '97	89,95	Tomb Raider 2	89,95	Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
Formula Karts*	89,95	Total Driving	79,95	Arce Racer (Lenkrod)	109,95
Forsaken	89,95	Transport Tycoon	74,95	Backup Memory	99,95
Frogger	69,95	Treasures of the Deep*	a	Control Pad	69,95
G-Police	89,95	Tripple Play 99*	84,95	Photo CD Betriebssystem	44,95
Ghost in the Shell*	89,95	Twisted Metal World Tour	89,95	Cordless Pad (2 Stck)	119,95
Gran Turismo*	a	V-Rallye	89,95	Virtua Gun (für Virtua Cop)	79,95
Grand Theft Auto	79,95	Virtual Baseball 99	79,95	Virtua Stick	79,95
Hard Boiled	84,95	VMX Racing*	84,95	LADEN	
Heavens Gate	79,95	VR Baseball	74,95	Ladenpreise können abweichen!	
Hercules	84,95	VR Pool	74,95	64283 Darmstadt:	
Herk's Adventure	84,95	Wrestat 2	84,95	Heliapassage - 06151/28860	
Hexen	84,95	Wayne Gretzky 98*	74,95	71032 Böblingen:	
Independence Day	84,95	Wipeout 2097	84,95	Poststr. 36 - 07031/2319140	
Indy 500	79,95	Worms Platinum	44,95	72070 Tübingen:	
Int. Superstar Soccer Deluxe	79,95	Wreckin' Crew	89,95	Metzgergasse 1 - 07071/21847	
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	X-Men*	84,95	87435 Kempten:	
International Track & Field	89,95	Zero Devide	69,95	In der Brandst. 6 - 0831/17762	
Jack Nicklaus	89,95	PSX HARDWARE		88131 Lindau:	
Jersey Devil	84,95	Formel 1 '97 + Lenkrod	219,95	Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
Jet Moto 2	84,95	(Mad Catz oder Drivewheel)	339,95	89073 Ulm	
Jimmy Johnson Am. Football	79,95	+ Edge Controller	339,95	Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97	
John Madden NFL 98	84,95	+ Memory Card 120 Slot	399,95		
K-1 Fighting*	89,95	+ Memory Card 120 Slot	399,95		
Klonoo*	89,95	+ Edge Controller	399,95		
Kurushi	89,95	+ Memory Card 120 Slot	399,95		
Lost World: Jurassic Park	89,95	+ Memory Card 120 Slot	399,95		
Lucky Luke*	89,95	+ Edge Controller	399,95		
Magie der Gathering	74,95	+ Memory Card 120 Slot	399,95		
Marvel Super Heroes	74,95	Analog Joystick	109,95		
Mass Destruction	79,95	Controller Sony	37,95		
Masters of Terror Kasi	89,95	Controller Sony Analog	49,95		
Match Day 3*	89,95	Controller	19,95		
Maximum Force	89,95	Controller Infrarot	77,95		
MDK	89,95	Gamebuster Modul	119,95		
Megaman 8*	89,95	Lenkrod Mad Catz	124,95		
Megaman Battle & Chase*	89,95	Lenk m. Ped Drivewheel	124,95		
Micro Machines V3	89,95	Link Kabel	19,95		
Midnight Run	89,95	Memory Card Sony 15 Slot	34,95		
Monopoly	79,95	Memory Card 15 Slot	19,95		
Monster Truck	79,95	Memory Card 120 Slot	44,95		
Motocross*	a	Memory Card 720 Slot	89,95		
Moto Racer	84,95	Mouse Sony	47,95		
Moto Mash	84,95	Multi Tap Sony	54,95		
Myst	79,95	neGon	69,95		
Nagano Wintergames	89,95	P.C. Paket	69,95		
Namco Museum 5	79,95	Playstation	299,95		
Nascar 98	79,95	Playstation Multinorm	349,95		
NBA Hangtime	84,95	Playstation Tasche Sony	79,95		
NBA 98	84,95	incl. Memory Card u. Controller			
NBA in the Zone 98*	a				



Die weiten Steppen von Australien haben wegen des staubigen Untergrundes ihre Tücken

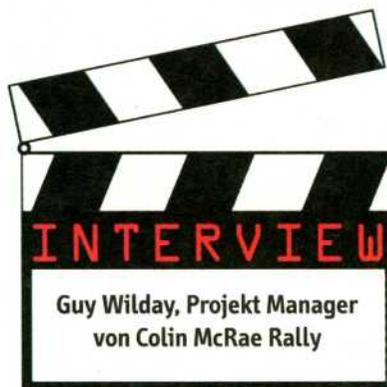


Ein Co-Pilot warnt Euch vor jeder bevorstehenden Kurve. Außerdem wird wie bei Sega Rally ein Pfeil eingeblendet



Jeder der insgesamt acht Austragungsorte bietet sechs Teilabschnitte; die Gesamtzeit ermittelt den Sieger

chen) vor jeder Kurve mit einer detaillierten Sprachausgabe warnt. Einen weiteren Pluspunkt für Simulations-Fanatiker stellen unterschiedliche Tageszeiten dar, denn während solch einer langen Fahrt geht logischerweise allmählich die Sonne unter. Auch in technischer Hinsicht gibt es eine adäquate Grafik. Sämtliche zwölf Original-Rallyewagen wurden lasergescannt und aus bis zu 450 Polygonen zusammengefügt. Die Spielgrafik bietet zudem eine HiRes-Optik mit einem sehr flüssigen Scrolling und vielen natürlich aussehenden Landschaften. (Ulf)



Guy Wilday steht noch nicht einmal zwei Jahre bei Codemasters im Sold und kann trotzdem schon einiges über die Philosophie des englischen Softwarehauses berichten.

Mega Fun: Bevor du bei Codemasters angefangen hast, warst du an der Entwicklung von Trivial Pursuit-Automaten beteiligt, die in Großbritannien sehr populär sind. Stellt Colin McRae Rally dein erstes Actiongame dar, oder hast du bereits Erfahrungen in diesem Bereich gesammelt?

Guy Wilday: Diese Trivial Pursuit-Automaten waren nur ein Bereich, in dem ich tätig war. Ich habe schon immer in der Videospieldbranche gearbeitet und leidenschaftlich gerne gespielt. Insofern war der Wechsel vom Arcade-Bereich zu den Konsolen-Vi-

deospielen nicht sonderlich groß.

MF: Wie hast du dich denn auf diese anspruchsvolle Rallye-Simulation vorbereitet?

GW: Bei Codemasters haben wir eine spezielle Vorbereitungsabteilung, die sämtliche Recherchen für dieses Videospieldprojekt durchgeführt hat, bevor wir mit dem Colin McRae Rally-Spiel begonnen haben. Mit dieser Abteilung habe ich mich danach zusammengesetzt und die Umsetzung des Spielkonzepts konzipiert. Im übrigen saß ich auch schon selber einmal im Cockpit eines Rallyewagens.

MF: Inwieweit ist eigentlich Colin McRae an diesem Rennspiel beteiligt?

GW: Oh, er war uns eine sehr große Hilfe, da er „sein“ Videospield immer wieder getestet hat und uns somit viele wertvolle Vorschläge zum Handling des Wagens und dem Audio-Bereich machte. Auch beim Aussehen der fiktiven Strecke gab er uns immer wieder nützliche Tips. Darüber hinaus haben wir seine fachkundigen Kommentare für die spezielle Rallyeschule aufgenommen.

MF: Colin McRae Rally stellt eine sehr konsequente Simulation dieser Sportart dar, ist es aber nicht ein großes Wagnis, daß man völlig alleine gegen die Zeit fährt, ohne jemals einen Konkurrenten auf dem Bildschirm zu sehen?

GW: Wie schon bei TOCA war es unser großes Anliegen, das authentische Gefühl des Rallyesports möglichst unverfälscht einzufangen. Wir haben uns dabei insbesondere auf die realistischen Rennstrecken und das anspruchsvolle Fahrgefühl konzentriert, um einen möglichst hohen

Spielspaß zu erzielen. Mit diesen konsequenten Features denken wir, einen völlig neuen Rennspieldtyp geschaffen zu haben, da der Gegner in diesem Fall die Uhr ist und nicht ein Computerauto.

MF: Codemasters kann auf eine sehr lange Rennspieldtradition zurückblicken, aber die meisten warten schon auf ein neues Micro Machines-Spiel. Könntest du uns schon über etwas Neues berichten?

GW: Es ist richtig, daß wir vor allem Rennspiele produziert haben, aber der eigentliche Erfolg von Codemasters beruht vor allem auf den etablierten Markennamen und Lizenzen, die wir stets verwendet haben und uns damit eine einzigartige Identität in der Videospieldbranche verschaffen-



Guy Wilday, Projekt Manager von Colin McRae Rally
„... der eigentliche Erfolg von Codemasters beruht vor allem auf den etablierten Markennamen und Lizenzen, die wir stets verwendet haben und uns damit eine einzigartige Identität in der Videospieldbranche verschafft haben“

ten. Zum Thema Micro Machines kann ich nur soviel sagen: Wir bringen gerade Micro Machines V3 als Platinum-Schnäppchen heraus und im April gibt es für den PC eine neue Micro Machines-Raserei.

MF: TOCA, Rugby- und Cricket-Simulationen, eure letzten Videospieldprodukte sind alle sehr „englisch“. Würdest du der Ansicht zustimmen, daß Codemasters das wohl „britischste“ Softwarehaus der Welt ist?

GW: Da gebe ich dir vollkommen recht. Doch obwohl unsere Softwarelizenzen bislang sehr britisch waren, haben wir dennoch stets bewiesen, daß das Gameplay-Element letztendlich das entscheidende ist.

MF: Zum Abschluß: Mal abgesehen von Colin McRae Rally, wie heißt momentan dein Lieblingsspiel?

GW: Auch das ist ein Rennspiel: Ich zocke derzeit unermüdlich Diddy Kong Racing auf dem Nintendo 64.

Hersteller: Codemasters Erscheint: Mai/Juni Genre: Rennspiel Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

sehr gut

Kompromißlose Rallye-Simulation mit authentischem Fahrgefühl und spannendem WM-Modus

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

mit Tom nur

auf? Zum Glück gibt's kein Patent-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 (Kurzinfo im Comic-Stil)

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Vorname, Name

III/14

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

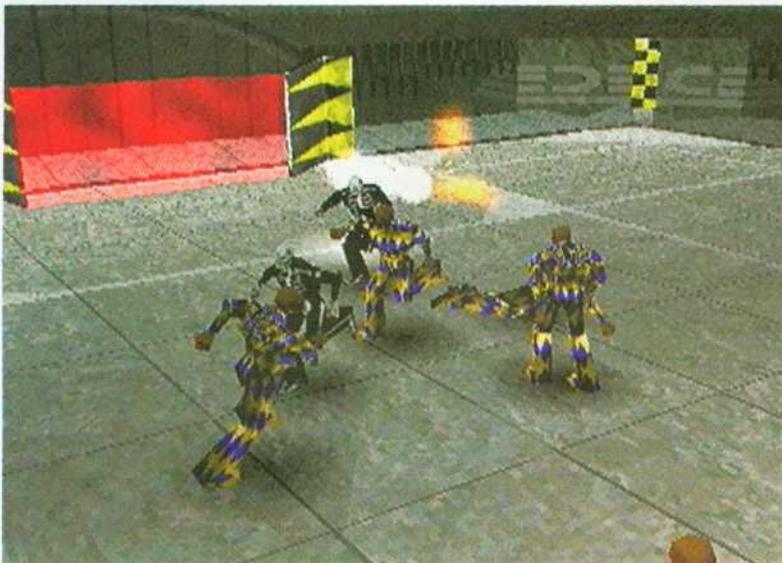
Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

PlayStation Sportspiel

Dead Ball Zone

Rage Games gestattet einen Blick in die Zukunft des Sports. Bis zu acht Spieler können sich um den leuchtenden Ball keilen, und alles ist erlaubt!

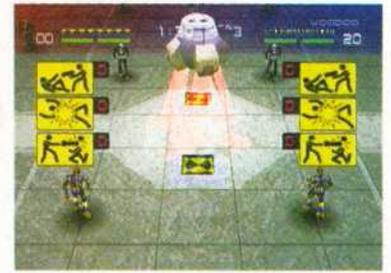
Na wenn so die Zukunft des Sports aussieht, das kann ja heiter werden! Da rennen 16 muskelbepackte und cyberimplantatverstärkte Hünen über ein schachbrettartig gemustertes Spielfeld,



Im Replay könnt Ihr sehr schön sehen, wie der Treffer entstanden ist. Dabei fällt vor allem die detailreiche Gestaltung der Akteure auf



Die Flugbahn der Kugel kann man an dem leuchtenden Schweif gut erkennen, Pässe können aber auch abgefangen werden



Hier bekommt Ihr einen Überblick über die noch übrigen Waffen: MP, Bombe, Kettensäge, leider sind keine mehr da

immer auf der Jagd nach einer die Schwerkraft überlistenden Leucht-kugel. Hat ein Team die Kugel erobert, muß es durch geschicktes Passen und Schießen diese im Tor des Gegners versenken. So gesehen handelt es sich bei Dead Ball Zone um eine moderne Variante von Handball. Allerdings ist beim Handball der Einsatz von Kettensägen oder Maschinenpistolen verboten, und die kommen hier voll zur Anwendung. Da Ihr aber nur über einen begrenzten Vorrat dieser Extras verfügt, müßt Ihr Euch in den meisten Fällen eines mehr oder weniger fairen Tackles bedienen um den Gegner vom Torerfolg abzuhalten. So kommt es

denn des öfteren vor, daß einer der Spieler regungslos in einer Blutlache liegenbleibt, was das andere Team natürlich zum Auswechseln zwingt. Grafisch sind diese Spieler sehr gut gelungen, mit flotten Animationen bewegen sie sich über den Platz. Ihr könnt mit bis zu acht Spielern in Einzelspielen oder in einem Turnier antreten. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen mehr als 20 Mannschaften aus aller Welt, die natürlich mit unterschiedlichen Trikots auftreten. (Frank)

Hersteller: **Rage Games/GT Interactive Software** Erscheint: **Juni** Genre: **Sport-spiel** Umsetzungen geplant: **keine**

DAS DUNKLE ZEITALTER WIRFT SEINE SCHATTEN VOR AUS

DARK OMEN™ GIBT ES JETZT AUCH FÜR DIE PLAYSTATION MIT REVOLUTIONÄRER 3D-TECHNOLOGIE. VOR IHNEN LIEGT EIN MÖRDERISCHER WEG: KÄMPFEN SIE SICH DURCH EIN NEUES ZEITALTER DER ECHTZEIT-STRATEGIE-SPIELE.



WARHAMMER DARK OMEN™

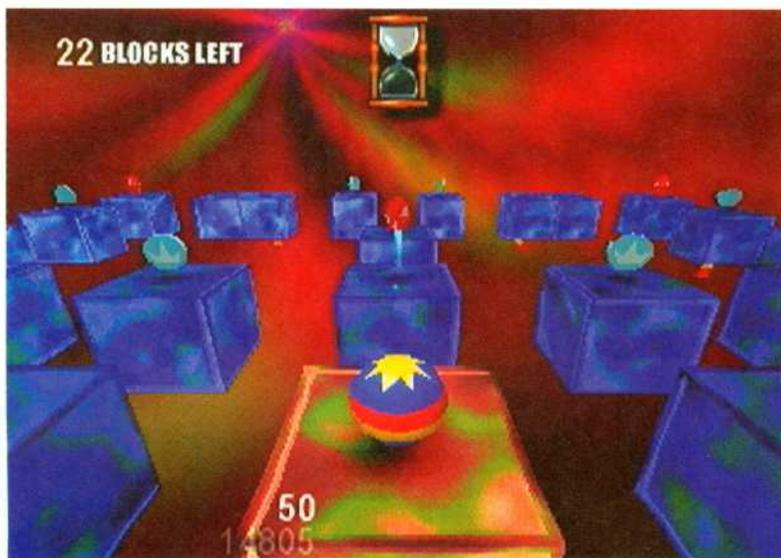
PlayStation Denkspiel/Geschicklichkeit

Kula World

Ein bunter Strandball und knifflige 3D-Labyrinth werden Eure Grippe zum Rauchen bringen

Game Design sorgt mit Kula World für ein weiteres Denk-/Geschicklichkeitsspiel, das Euren Grips wahrlich anstrengen wird. Gleichfalls wie

das kürzlich erschienene Kurushi ist auch hier ein simples Gameplay mit einer großen Zahl an Levels (über 50 Stück!) verknüpft, deren Lösungen



Nachdem Ihr alle fünf Früchte eingesammelt habt, kommt Ihr in eine Bonusrunde. Da könnt Ihr massenhaft Punkte sammeln



Sprünge zwischen den Gebilden sind des öfteren erforderlich. Hier noch einfach, da alle Strukturen auf einer Ebene sind



Nur an solchen Endpositionen könnt Ihr auf die anderen Seiten der Gebilde gelangen

immer vertrackter werden. Ihr steuert einen Ball über 3D-Gebilde, die allesamt verschnörkelt und abstrakt sind. In den späteren Levels stoßt Ihr sogar auf mehrere dieser Teile, die Ihr durch Springen oder einfaches Fallenlassen erreicht. Über alle vier Seiten dieser geometrischen Bauwerke könnt Ihr rollen. Dabei gilt es nicht nur Schlüssel einzusammeln, die das rettende Portal öffnen, sondern es liegen auch noch etliche Goodies herum. So z.B. eine Sanduhr, die die unerbittlich ablaufende Zeit ein wenig aufhält. Andere Pick-Ups, wie Äpfel und Kirschen, geben Euch Bonuspunkte, die Ihr ebenfalls dringend benötigt. Denn wenn Ihr ein Level nicht erfolgreich beenden

könnt, werden Euch Punkte von Eurem Konto abgebogen. Daher sorgt ein hoher Punktestand für die Möglichkeit, öfters neu anzufangen. (Georg)

Hersteller: Game Design Sweden/Sony
Erscheint: 2. Quartal Genre: Denkspiel/Geschicklichkeit
Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

gut

Bei Kula World müßt Ihr lernen, in der dritten Dimension zu spielen und zu denken



<http://www.darkomen.ea.com>

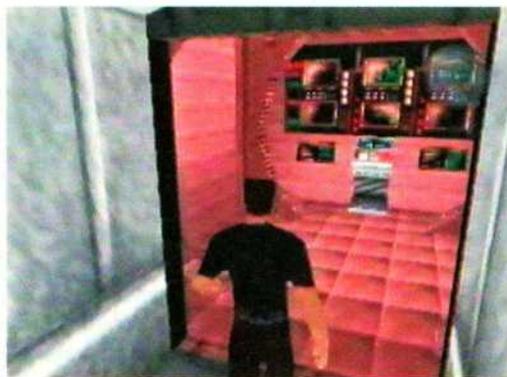


ELECTRONIC ARTS™

Software © 1998 Mindscape Inc. und Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Teile von Mindscape werden von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Artwork und Bilder © 1998 Games Workshop Ltd., von Electronic Arts Ltd. unter Lizenz verwendet. Games Workshop und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Electronic Arts, das Electronic-Arts-Logo und Dark Omen sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Das 3Dfx-Logo ©1997 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx-Interactive-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



Ihr könnt Euren Helden im Spiel in verschiedene Verkleidungen schlüpfen lassen. Hier tritt er als russischer Offizier auf



Die Grafik ist ganz im Stil von GoldenEye gehalten, zeichnet sich doch ein Teil des Mission-Teams auch für den GoldenEye verantwortlich



Bei seinen Missionen muß sich Euer Held durch die verschiedensten Umgebungen schlagen, auch ein Abwasserkanal ist nicht tabu

Nintendo 64 Ego-Shooter

Mission: Impossible

Taucht ein in die Welt geheimer Geheimräte und spezieller Spezialagenten. Im Stil von GoldenEye müßt Ihr Euch in Oceans offiziellem Spiel zum Film durch fünf Missionen kämpfen. Dabei soll Euch bei der Erfüllung der Aufträge völlig freie Hand gelassen werden

Das Spiel zum Film GoldenEye sorgte ja vergangenes Jahr zumindestens im europäischen Ausland für Furore, waren doch die Qualität der Grafik und das abwechslungsungsreiche Gameplay



play in dieser Form weder auf PCs noch Konsolen zu sehen gewesen. Ocean will nun mit dem Titel Mission: Impossible nicht nur in die Fußstapfen von Rare treten. Es scheint, als ob man sogar einen noch größeren Eindruck

hinterlassen will. Denn wo GoldenEye teilweise noch arg in die actionlastige Ego-Shooter-Ecke abglitt, soll Mission: Impossible nun strategielastiger werden. D.h., Ihr müßt nicht nur Feinde aus dem Weg bältern, um an Euer Ziel zu kommen, sondern müßt auch Euer Köpfchen

„Mission: Impossible vereint Grafikpracht mit strategischem Gameplay“

anstrengen, um die einzelnen Missionen (es gibt deren insgesamt fünf sehr umfangreiche) erfolgreich zu beenden. Im Game übernehmt Ihr die Rolle von Ethan Hunt, dem begabten Spezialagenten, der mit seinem Team die unmöglichsten Jobs für die US-Regierung erledigt. Die Story des Games ist stark vom Film beeinflusst, Ethan wird hereingelegt

und steht bald ohne ein Team da. Zu allem Überfluß hält die Organisation, für die er arbeitet, ihn auch noch für einen Spitzel, so daß er von seinen eigenen Leuten gejagt wird. Ihr müßt Ethans Unschuld beweisen. Dazu müßt Ihr in den verschiedenen Missionen Objekte einsammeln und benutzen, mit Leuten sprechen und Hinweise sammeln und natürlich auch ab und zu mal Euer reichhaltiges Waffenarsenal einsetzen (also keine Angst, es wird auch genügend krachen). Dabei ist Euch im Gegensatz zu GoldenEye kein fester Lö-

sungsweg vorgegeben. Die Handlung ist dynamisch und paßt sich Euren Aktionen an. Dafür sorgt die neuartige AI des Spiels, genannt SOOL, die für fast „intelligent“ reagierende NPCs sorgt. Ein Beispiel: Betretet Ihr einen Raum normal und ruhig, werden sich die anwesenden Personen anders verhalten, als wenn Ihr wild um Euch schießend in das Zimmer rennt. Das mag sich zwar einfach und logisch anhören, war aber bisher nicht selbstverständlich in Games dieses Genres. Auch bei der Lösung der gestellten



Im Wasser stehend, blickt Ethan auf den erledigten Feind. Der Transparenzeffekt ist hier sehr gut zu sehen



Die NPCs reagieren dynamisch auf Euer Verhalten. An Euch liegt es, ob sie mit Euch kooperieren oder nicht



In der Polizeiwache sieht man sogar die Steckbriefe an der Wand hängen



Die Uniform könnt Ihr brauchen. Wenn Ihr den Offizier ausgeschaltet habt, schnappt Ihr Euch seine Klamotten



Hobby-Mediziner können im Krankenhaus die Röntgenbilder an der Wand studieren



Probieren wir 's mal so! Gespräche Schriftzug auf dem Bildschirm



Ein Fadenkreuz hilft Euch beim Zielen auf diesen finsternen Zeitgenossen



Sehr schön zu erkennen: Wenn Ethan eine Waffe einsetzt, wird sein Körper transparent, so daß Ihr besser zielen könnt

Aufgaben läßt Euch Mission: Impossible weitestgehend freie Hand. Wiederum ein Beispiel: In der ersten Mission müßt Ihr eine Zugangskarte für einen Raum im ersten Stock einer Botschaft an Euch bringen. Ein auf einer Couch sitzender Mann hat diese, will sie Ethan aber nicht geben. Da das anwesende Wachpersonal einschreiten würde, scheidet eine gewaltsame Lösung aus. Ethan könnte den Mann auf der Toilette auflauern und ihn dort betäuben, aber das ist nur eine von vielen Möglichkeiten, die Ihr habt, um diese spezielle Aufgabe zu lösen. Ihr seht also, wie komplex das Game sein wird. Viele

der Objekte im Spiel können nicht nur zu einem Zweck verwendet werden. So z.B. der explodierende Kaugummi, mit dem Ethan im Film ja das Aquarium sprengt. Wie wäre es denn mit einer explodierenden Vase? Oder warum gebt Ihr nicht der Wache vor der Tür einen Streifen. Geht aber bitte rechtzeitig in Deckung, damit Ihr kein Blut auf den Smoking bekommt. Natürlich muß ein Ego-Shooter auch mit einer

tollen Grafik aufwarten können, wenn er es mit GoldenEye aufnehmen will. Und tatsächlich erinnert Mission: Impossible in dieser Hinsicht an Rares Hit-Game. Kunststück, schließlich hatte Rare für die Produktion von GoldenEye ein paar Programmierer des Mission-Teams abgeworben. Das Game kann mit einer Vielzahl von Kameraeinstellungen aufwarten.

In der Regel seht Ihr aber Ethan von hinten, so habt Ihr alle vor ihm auftauchenden Gegner und Gegenstände gut im Auge. Feuert Ihr eine Waffe ab, so wird Euer Held kurzfristig transparent und ein Fadenkreuz erscheint, mit dessen Hilfe Ihr besser zielen könnt. Ethan hat natürlich eine ganze Reihe von Bewegungen zur Verfügung. Mit einfachem Rennen und Ducken kommt ja kein Geheim-

agent aus. So kann Euer Held laufen, springen, kriechen, abrollen und natürlich um sich schlagen. Schließlich gibt es Zeiten, wenn die Munition knapp wird. Dabei greift Ethan auf eine ganze Palette von Kicks und Punches zurück. Wenn er nahe ge-

„Bekommt GoldenEye Konkurrenz?“

nug am Gegner steht, gibt er diesem sogar eine Kopfnuß und schickt ihn so ins Reich der Träume. Obwohl sich die ganze Geschichte natürlich toll anhört, gibt es einen großen Haken an der Sache: N64-Besitzer müssen sich noch mindestens bis zum Sommer gedulden, bis sie bei Mission: Impossible so richtig loslegen können. Zum Trost sei aber noch ein kleines Gerücht verbreitet: Angeblich plant Ocean Zusatzmissionen für das 64DD, und auch von Modemunterstützung war die Rede! Dieser Artikel wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören. (Frank)

Hersteller: Ocean Erscheint: 2. Quartal '98 Genre: Ego-Shooter Umsetzungen geplant: keine



Ethan und ein Helfer haben sich als Feuerwehrleute verkleidet, um unerkannt in ein Gebäude zu kommen



Die Bewegungen der beiden Figuren wurden sehr realistisch gestaltet



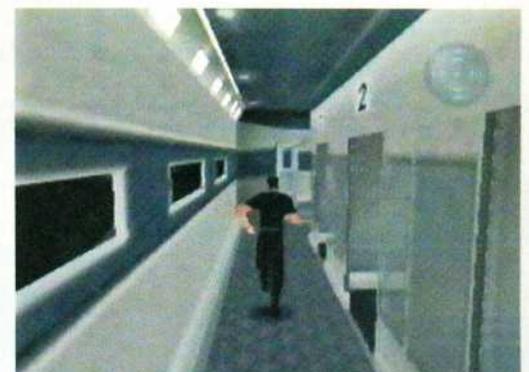
Auch auf kleine Details wie die Topfpflanze rechts wurde geachtet, die Umgebung wirkt somit sehr lebensecht



Der Herr im Bild wartet auf eine Kontaktperson, die er an diesem unwirklichen Ort treffen soll



Ethan Hunt ähnelt stark dem Film-Vorbild Tom Cruise, zumindestens von hinten



Auf dem Weg zu seinem Ziel benutzt Ethan auch schon mal den Zug durch den Kanal-Tunnel, man kennt das ja aus dem Film



Fallende Bäume stellen kein Problem für Euch dar, über diese springt man elegant hinweg



Die Polizei sieht es nicht gerne, wenn Ihr über die Straßen brettet. Achtet also auf die Gesetzeshüter!

Daß Snowboarden und Skateboarden eng miteinander verbunden sind, ist für Außenstehende schon allein am äußeren Erscheinungsbild der Aktiven zu erkennen. Baggy Trousers und Schlabber-Sweatshirts zählen ebenso zur „Uniform“ der Skater und Boarder wie coole Caps und abgedrehte Mützen. Auch der Slang der beiden Subkulturen gleicht sich. So wird wohl jeder Snowboarder wissen, worum es sich bei einem Railslide handelt. Gleichzeitig müssen Skater bei Ausdrücken wie Method oder Mute nicht im Duden oder im Fremdwörterbuch nachschlagen. Auch die Softwarefirmen haben ihr Herz für Boarder entdeckt und bringen in letzter Zeit häufig Snowboard-Games heraus. Wo Ihr allerdings in den üblichen Games einer festgelegten Route den Berg hinab folgen müßt, gibt Euch Chill einen größeren Spielraum. Im Klartext: Nur grob ist die Strecke definiert. Wie Ihr am schnellsten den Berg hinunterkommt, das ist letztendlich Euch überlassen. Da es das Ziel des Spiels ist, coolster Snowboarder von Chill Valley zu wer-

den, müßt Ihr Euch also selbst den schnellsten Weg suchen. Aber da Coolness nicht gleich Geschwindigkeit ist, zählen auch Stunts und Tricks zu Eurer Leistung dazu. D.h. nicht nur Eure Zeit, sondern auch die Wertung für Eure Tricksprünge beeinflussen die endgültige Punktzahl. So bietet Euch Chill also auch die Möglichkeit, eine große Zahl von Stunts auszuführen. Am besten macht man Spins und Muffins natürlich in der Halfpipe, aber auch auf den normalen Streckenabschnitten gibt es genug Möglichkeiten für Railsides (Ihr landet mit Eurem Board auf einem Balken oder ähnlichem und gleitet an diesem entlang) und Bonks (landet auf einem Gegenstand und springt wieder davon ab), die Euch fette

Punkte für die Endwertung beschere. Auf insgesamt 5 Strecken düst Ihr in Richtung Tal. Allerdings wurden zwei dieser Pisten als Profistrecken deklariert. Ihr müßt also erst einmal beweisen, daß Ihr das Zeug dazu habt, diese Pisten zu überleben. Vier kultig gestylte Boarder stehen Euch zur Verfügung. Jeder von ihnen hat verschiedene Eigenheiten, die seine Geschwindigkeit, seine Sprungfertigkeit usw. beeinflussen. Dabei gibt es für jede Piste einen optimalen Athleten. Durch Ausprobieren müßt Ihr herausfinden, wer das ist. Damit die Fahrt über die weiße Pracht nicht zu farbarm wird, könnt Ihr vor dem Rennen die Klamotten der Freaks verändern sowie ein dazu passendes Board auswählen.

Doch Vorsicht, nicht jedes Board eignet sich auch für jede Strecke, von den vier verschiedenen Typen sind alle für unterschiedliche Fahrstile geeignet. Auch hier gilt: Probieren geht über studieren. Das Game hinterließ grafisch schon einen guten Eindruck, zwar war der Untergrund sehr texturarm, gerade dadurch aber entstand die Illusion einer unberührten Neuschneecke, und welcher Wintersportfan kann da schon widerstehen? Der Sound wiederum orientiert sich am Geschmack der Zielgruppe: Schnelle technomäßige Tracks untermauern das Renngeschehen. Bis zum April müssen sich alle Cracks aber noch gedulden. (Björn)



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr bei vertikal gesplittetem Screen gegen einen Freund oder eine Freundin antreten

Hersteller: Silicon Dreams/Eidos
Erscheint: April Genre: Sportspiel
Umsetzungen geplant: keine



Am Ende der Waldstrecke springt Ihr über eine Klippe und schwebt mit dem Fallschirm ins Tal - eine Punktlandung bringt Extrapunkte



Manchmal teilt sich die Strecke, Ihr könnt dann wählen welchem Pfeil Ihr folgen wollt, zum Ziel führen beide Wege



Dieses Gelände bezeichnet das seitliche Ende der Piste. Die Strecken sind aber so breit, daß man selten in die Nähe des Randes gelangt

PlayStation Sportspiel

Chill

**Chill! Das heißt soviel wie „Bleib' cool!“
Und somit ist dieser Spruch das optimale Motto für ein
Game, das sich um eine echt moderne Wintersportart
dreht, nämlich um das Snowboarden**

First Look

sehr gut

Fast uneingeschränkte Bewegungsfreiheit und kultige Optik versprechen aus Chill ein Snowboard-Game der Oberklasse zu machen

Nintendo 64 Geschicklichkeit

Reckin' Balls

Iguana überrascht die N64-Jünger mit einem höchst ungewöhnlichem Geschicklichkeitsspiel, das Erinnerungen an Marble Madness wach werden läßt

Wir wissen zwar nicht wer bei Iguana (NFL Quarterback Club 64) auf diese Idee gekommen ist, Tatsache ist jedenfalls, daß ihr nächster Titel nur schwerlich in eine Kategorie einzuordnen ist. Die Hersteller selbst preisen den Titel als vertikales Plattform-Rennspiel an und die Grafik läßt Erinnerungen an Uniracers oder

den Arcade-Klassiker Marble Madness wach werden, doch keine Beschreibung trifft so recht den Kern. Grob umschrieben müßt Ihr einen witzigen Smiley durch einen aus halbsprecherischen Plattformen bestehenden Level manövrieren. Mit der Kugel Eurer Wahl (jede verfügt über individuelle Eigenschaften) rollt und



Der Hauptreiz von Reckin' Balls ist der 4-Spieler-Modus, in dem Ihr Eure Widersacher geknackt aus dem Rennen werfen könnt

hüpft Ihr durch die insgesamt 100 3D-Levels, weicht den abstrakten Gegnern aus und hievt Euch per ausfahrbarem Haken an Plattformen hoch. Aufnehmbare Goodies erweitern zudem Eure Aktionsmöglichkeiten. Letzteres stellt vor allem beim Multi-Spieler ein wichtiges Spielelement dar, denn bei der Zieljagd könnt Ihr die lästige Konkurrenz per Power Ups kräftig beharken. Reckin' Balls gefällt

vor allem durch sein einfaches Spielkonzept, bei dem es einige Secrets zu entdecken gibt (geheime Levels & Reckin' Balls) sowie dem famosen 4-Spieler-Modus, bei dem dieser Fun-Hüpfer Bomberman-Qualitäten aufweist. (Ulf)

Hersteller: Iguana/Aclaim Erscheint: Ende Mai Genre: 3D-Geschicklichkeit Umsetzungen geplant: keine



Höhere Levels erfordern nicht nur Joypad-Akrobatik, sondern auch eine kluge Planung



Die Reckin' Balls gibt es in unterschiedlichen Ausführungen, die jeweils andere Merkmale aufweisen

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

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

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Cooler Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Abe's Oddysee	Dt	85
Ace Combat 2	Dt	94
Analog Pad+Vibration	Dt	99
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Bleifuß 2	Dt	89
Bloody Roar	Dt	79
Bushido Blade*	Dt	99
Castlevania	Dt	94
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Cool Boarders 2*	Dt	99
Croc	Dt	89
C&C2: Alarmstufe Rot	Dt	109
Dynasty Warriors	Dt	94
Exhumed	Dt	89
FIFA '98	Dt	89
Final Fantasy VII*	Dt	109
Fighting Force	Dt	99

G-Police*	Dt	109
Gran Turismo	JP	149
Hercules*	Dt	94
MDK	Dt	89
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	95
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	Dt	99
Need for Speed 2	Dt	89
NHL '98	Dt	89
NHL Breakaway	Dt	79
Nuclear Strike	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	79
Rage Racer*	Dt	89
Resident E. Directors Cut	Dt	79
Resident Evil 2	US	139
Spiceworld	Dt	49
Streetfighter Collection	Dt	85
Streetfighter EX plus	Dt	89

Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Tekken 3	JPauf Anfr.	
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis + Gun	Dt	159
Tomb Raider 2	Dt	95
Transport Tycoon	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtual Pool	Dt	79
VR-Baseball '99	Dt	94
Vs.	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Z*	Dt	95
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenrad für 3 Systeme		139
Memory Card's ab		29
RGB-Kabel		29

Importspielprobleme?

ADAPTER N64 39,-
★ Sony-Umbau zum Multigerät ★
in 24 h nur 49.90
Umbau PSX 19.90

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	369
Antennenkabel	Dt	39
Blast Corps	Dt	119
Chameleon Twist	Dt	129
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	Dt	119
F 1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139

Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championship	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Starfox 64	Dt	129
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
Waverace	Dt	99
Wild Choppers	JP	149

Bomberman 64 JP
incl. Adapter 100.-

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

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegfelder Str. 75
nahe Rathaus

Verkauf & Verleih

MARZAHN 2 x
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Verkauf & Verleih

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

PlayStation RPG

Breath of Fire III

Laguna sei Dank! Schon im Sommer soll der dritte Teil der Saga komplett in Deutsch auf unseren PlayStations laufen

1994 legte Capcom auf dem Super Nintendo sein erstes Action-Adventure vor. Da damals (und auch noch heute) Squareoft als beste Vorzeigeschmiede reinrassiger Konsolenadventures galt, wurde Part 1 kurzerhand unter deren Logo veröffentlicht. Später im zweiten Teil zeigte man schon mehr Selbstvertrauen, und das damalige Modul enthielt im Vorspann den Schriftzug Capcoms. Und der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten. Was liegt also näher, als eine Fortsetzung auf der PlayStation abzuliefern. Diese liegt uns nun in der Pre-

view-Version vor und setzt von der Geschichte fast nahtlos an das Ende aus Teil 2 an. Ryu, der Hauptheld und Abkömmling der Drachen, liegt tief in einem Berg begraben, bis er von neugierigen Bergleuten erweckt wird. Doch leider hat der Arme keinerlei Ahnung mehr, woher er kommt und wer er ist. Schon bald trifft er jedoch auf die beiden Diebe Rei und Teepo, welche sich als Wegelagerer durchs Leben schlagen. Da die beiden Mitleid mit dem hilflosen Ryu haben, wird dieser kurzerhand von ihnen aufgenommen, und das Schicksal nimmt



Hier die Truppe bei der „Materialbeschaffung“. Ist kein Geld auf Eurem Konto, wird eben kurzerhand eingebrochen



Die Monstergattungen unterscheiden sich oft durch farbliche Merkmale. Ihr solltet zuerst die Gegner mit Zauberkräften angreifen



Hier seht Ihr deutlich, daß die Locations in sich getrennt sind. Überschreitet Ihr die Grenze unten links, wird der nächste Abschnitt eingeladen



Gewaltige Zauberfähigkeiten sorgen für reichlich Kampftaktik



Wie auch schon in den vorherigen Teilen verbergen Schränke hilfreiche Goodies



McNeil, der finstere Fürst, preßt dem Bauern alles ab. Natürlich schreitet die Truppe hilfreich ein

seinen Lauf. In Breath of Fire III bewegt Ihr Euch von Ort zu Ort auf einer Landkarte, und anders als in den Vorgängern dürft Ihr wählen, ob eine zufällige Begegnung mit Monstern ausgetragen oder ignoriert wird. In den Hauptlocations selber genießt Ihr diesen Vorzug jedoch nicht. Sobald es zum Kampf kommt, wird in isometrischer Draufsicht rundenweise mit Attacken, Items und Zaubern aufeinander losgegangen. Wobei mal wieder das A und O auf der richtigen Wahl von Bewaffnung und Rüstung liegt. Im Verlauf des Spiels trifft Ihr auf verschiedene Zaubermeister, die Euch ihre Künste anvertrauen und somit auch stärkere Monster verwundbar werden lassen. Erneut besitzt jeder der Charaktere eine typische Eigenschaft. Und diese muß eingesetzt werden, um weiterzukommen. (Wer sich an den Wal aus dem zweiten Teil erinnert, weiß noch, daß man nur heruntersteigen konnte, nachdem Cat mit ihrer Eigenschaft an der

Gruppenspitze die Türe öffnete.) Ähnlich verhält es sich auch hier. So entscheidet die Formation der Partymitglieder, mit welcher Stärke zuzuschlagen ist bzw. Prügel zu kassieren sind. Alles in allem sorgt die vorliegende Version jetzt schon dafür, René und mir das Wasser im Mund zusammenlaufen zu lassen. Und alle Freunde guter Action-Adventure-Kost sollten sich schon einmal ein Kreuz auf dem Kalender machen. Voraussichtlich wird die deutsche Version im Juni erscheinen. (Björn H.)

Hersteller: **Capcom** Erscheint: **Sommer**
Genre: **RPG** Umsetzungen geplant: **keine**

FIRST LOOK

super

Durchdachte Neuerungen und überzeugendes Handling werden für einen heißen Sommer sorgen. Unbedingt Erscheinungstermin vormerken!



Der Mega-Beam gehört natürlich wieder dazu, natürlich grafisch aufgepeppt



Dank Transparenzeffekten erlangt die Wasseroberfläche in diesem Höhlenlevel eine eindrucksvolle Optik



Die in Japan überaus populären Kampfroborer im Manga-Stil sind anno '98 in nahezu jedem Ballerspiel vertreten

1987 war das Jahr, in dem die Welt der Zocker Kontakt aufnahm mit dem schrecklichen Bydo-Empire. So nannte sich nämlich die Mutantenbrut, die die Menschheit ausradieren wollte und in R-Type ihr Fett wegkriegt. Da dem Automaten immenser Erfolg beschieden war, produzierte man zwei Jahre später den Nachfolger R-Type 2, der die Schlacht weiterführte und mit noch besserer Grafik überzeugte. Gerade hier liegt ein unverkennbares Merkmal dieser Shooter, das eine ganze Welle von Imitationen hervorgerufen hat: die Hintergründe von R-Type verknüpften auf einzigartige Weise organische Elemente mit Hightech, und schufen so den sogenannten Biotech-Stil, der wohl auch einige Anleihen bei Alien-Schöpfer H.R. Giger nahm. Mittlerweile hat Irem, auf deren Konto das bekannte Ballerspiel geht, eine Kompilation mit den beiden Originalversionen der Klassiker in Japan herausgebracht (siehe Test Seite 72). Und da der Namen R-Type somit wieder in aller Munde ist, entschied man sich, zusätzlich auch

PlayStation Shoot 'em Up

R-Type Delta

Kaum ein Shooter wurde so oft kopiert wie das geniale R-Type. Gerade auf den Homecomputern gab es erstaunlich viele Klone, die so dem Original Tribut zollten

eine moderne Fassung für die PlayStation zu produzieren. Die Version trägt den Titel R-Type Delta, und hat in Sachen Optik nur noch wenig mit dem Vorbild gemein. Sämtliche Hintergründe wurden, PlayStation-typisch, mit texturierten Polygonen

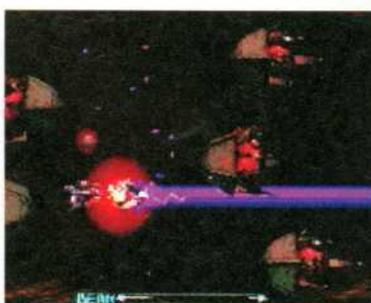
modelliert und lassen damit auch spektakuläre Kameraschwenks zu. Man fetzt durch futuristische Stadtlandschaften oder unterirdische Höhlengewölbe, die grafisch höchst beeindruckend dargestellt werden. Weiterhin präsentieren sich auch die

Gegner in echter 3D-Grafik, wie man sie beispielsweise auch von Squaresofts Einhänder kennt. R-Type-bewährte Features wie der aufladbare Beam werden natürlich wieder für Freude am Abzug sorgen, zudem wird den Spieler wohl ein wahres Feuerwerk an Effekten erfreuen. Ob all diese Bemühungen, den Erfolg des früheren R-Type zu wiederholen, fruchten werden, wird man wohl leider erst im weiteren Verlauf des Jahres '98 erfahren. (Björn)

Hersteller: Irem Erscheint: Sommer '98
Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: k.A.



Was wäre R-Type ohne riesige Schlangen: hier legt ein solches Ungetüm ein ganzes Stadtviertel in Schutt und Asche



Angriff der Killerquallen: beim Gegnerdesign beweisen die Leute von Irem immer wieder Einfallsreichtum



Dank der Polygongrafik sind rasante Perspektive-Wechsel möglich, die der Ballelei eine unglaubliche Dynamik verleihen

Das Multi-Media-Ereignis im Westen!

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

Neben der Produktpräsentation informieren Computer-Clubs kostenlos über PC-Anwendungen und Fragen zum Thema INTERNET.

HobbyTronic
Computerschau
täglich 9-18 Uhr **22.-26.4.98**
21. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
- „Multi-Media“ mit neuesten Produkten
- Sonderschauen:
 - **Computer-Kunst** Von der Entwicklung bis zur Realisation: Computer-Künstler demonstrieren via Großprojektion die Entstehung faszinierender Computer-Kunst.
 - **Virtuelle Welten** Erleben Sie selbst virtuelle Abenteuer in künstlich geschaffenen Räumen.



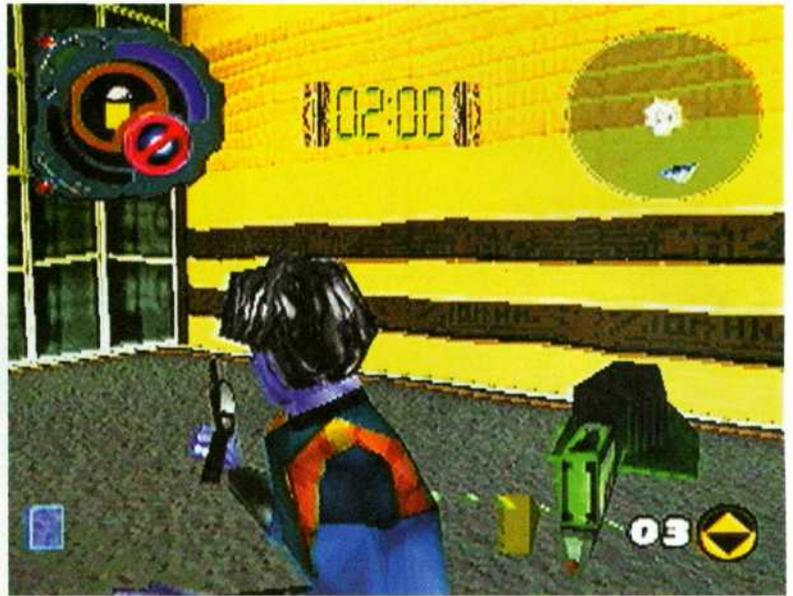
Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · <http://www.westfalenhallen.de>

Weitere topaktuelle Informationen per Faxabruf:
02 31 / 12 04-880
(Faxgerät auf „Abruf“ oder „Polling“ stellen, wählen und starten.)



Dieser Zwischenboß greift Euch mit zwei schweren Lasergeschützen an



Ein kleiner fieser Roboter attackiert Bob. Seine Kollegen sind nicht mehr weit, also ist schnelles Handeln erforderlich

PlayStation Shoot 'em Up Reboot

In einer virtuellen Computer-Welt bedroht der herrschsüchtige Megabyte das Leben aller Bits und Bytes

Um dieser Bedrohung Herr zu werden, schicken die Bewohner der Computer-Welt namens Mainframe zahlreiche Guardians durch die engen Straßenzüge. Ihre Aufgabe ist es, energiegeladene Bälle zu deaktivieren, da diese im Falle einer Detonation alles im nahen Umkreis pulverisieren. Ihr übernehmt die Rolle von Bob, einem dieser heldenhaften Personen, die auf schwebenden Snake Boards (ein Skateboard ähnliches Teil) durch die Gegend brettern. Bewaffnet seid Ihr anfangs nur mit Eurem Blaster und einem Tool zum Ent-

schärfen der Bomben. In den 21 3D-Levels könnt Ihr natürlich auch noch zahlreiche Extrawaffen finden, die von Plasmabomben bis zu Disruptoren reichen. Ebenfalls gibt es exotisches Equipment, wie z.B. den Anti-Virus, der kurzzeitig Eure Gegner paralyisiert, die dann auf Eurer Seite kämpfen. Denn der Bösewicht Megabyte schickt auch allerlei Schergen ins Feld, um Euch bei der Erfüllung Eurer Mission zu behindern. In den jeweiligen Abschnitten tauchen die Bomben unerwartet auf und sind nicht immer leicht zu erreichen. So



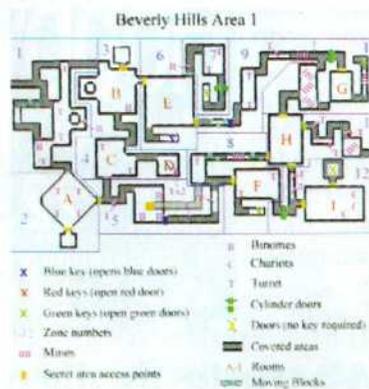
Eine Bombe wird mit einem Energiestrahl von Bob entschärft

müßt Ihr enge Simse an Häuserfasaden entlangfahren oder mit Hilfe von Sprungschanzen auf Dächer springen, um die energiegeladenen Bälle zu erreichen. Diese lassen Euch nach ihrem Erscheinen etwa zwei Minuten Zeit, bevor sie detonieren. Daher ist schnelles Handeln erforderlich, vor allem weil nicht nur die Schergen von Megabyte Euch nerven, sondern die Bomben setzen sich mit Energieblitzen ebenfalls zur Wehr. Mit Eurem Snake Board könnt Ihr neben Sidesteps und 180-Grad-Drehungen auch noch herrliche Sprünge vollführen, um die erhöhten Positionen zu erreichen. Die Levels sind komplett in 3D gestaltet worden, und jeder Winkel kann von Euch begutachtet werden. Durch die Technologie der Ganzheits-Texturen ist der Spielverlauf schon jetzt angenehm flüssig. Vor gemeinen, hinterhältigen Überfällen durch Roboter und sonstige Killerviren schützt ein 3D-Scanner, der Euch frühzeitig warnt, von wo die Bedrohung kommt. Das Surfen, was Ihr in der Ego-Perspektive oder einem Third-Person-Blickwin-



Goodies braucht das Land. Zahlreiche Gegenstände könnt Ihr in jedem Level ergattern. Sie helfen Euch, mit Megabyte fertig zu werden

kel erleben könnt, wird vor allem durch die Unterstützung von Sonys Analog-Stick schon nach kurzer Zeit sehr vertraut. Für die richtige Stimmung werden die fulminanten FMV-Sequenzen sorgen, die nicht nur zahlreich sind, sondern in beeindruckender Qualität produziert wurden. Je nachdem, wie gut Ihr seid, ändert sich der Handlungsablauf, und Ihr werdet erst bei mehrmaligem Durchzocken alle Sequenzen gesehen haben. Für die entsprechende Motivation werden die 30 verschiedenen Gegner und acht Endbosse sorgen. (Georg)



Planung ist die halbe Miete! Die einzelnen Levels sind teilweise weitläufig und bieten sehr viele Details

Hersteller: Electronic Arts Erscheint: Ende März Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine

FIRST LOOK

gut

Das rasante Baller-Spektakel bietet einige innovative Ideen und qualitative FMV-Sequenzen

PlayStation Sportspiel

Matchday 3

König Fußball regiert die Welt und die Bildschirme. Und wer bitte soll bei dem großen Angebot von Games noch die echte Weltmeisterschaft anschauen?

Am 15. Juni sitzt wohl jeder einigermassen sportbegeisterte Deutsche vor der Glotze und schaut

Bertis Buben auf die Fußballschuhe, denn dann geht es rund in Frankreich. Es wird also Zeit, daß



Dank spezieller Flankentasten könnt Ihr den Ball direkt vors Tor treten, wo Eure Stürmer lauern

die Softwareschmieden mit ihren Fußballspielen überkommen, wenn sie noch auf der Begeisterungswelle mitschwimmen wollen. Auch Acclaim beglückt PlayStation-Besitzer mit einem virtuellen Kicker. Ende März soll der Silberling unters Volk geworfen werden, eine Preview-Version stellte man uns aber jetzt schon zur Verfügung. In Matchday 3 habt Ihr die Möglichkeit, neben den üblichen Freundschaftsspielen auch an der Weltmeisterschaft, einer Weltliga, einer Mikro-Liga oder einem Mikro-Cup teilzunehmen. Ihr habt dabei die Wahl zwischen 24 Nationalteams. Wie gehabt steuert Ihr Euren Kicker über das Spielfeld, der durch einen roten Kreis gekennzeichnet ist. Neu ist, daß Ihr einen zweiten Spieler in Eurer Nähe gleichzeitig steuern könnt, der praktisch dasselbe wie der ballführende macht. So habt Ihr immer einen Anspielpartner in der Nähe, ohne lange suchen zu müssen. Die Kamerapositionen sind frei wählbar, und jede von ihnen ist in vier Zoomstufen zu haben, auch eine originelle Neuigkeit in diesem Genre. Auf

grafischer Ebene muß sich allerdings noch ein einiges verändern, wenn man vom FIFA-Kuchen auch etwas abhaben will. (Frank)



Ein Foul am Keeper wird sofort mit einer gelben Karte geahndet, der Schiri kennt kein Pardon



Wie moderne Gladiatoren stürmen Eure Jungs auf das Feld. Leider müßt Ihr ohne die Originalnamen auskommen

Hersteller: Acclaim Erscheint: Ende März
Genre: Sportspiel Umsetzungen geplant: keine



DV 74,95



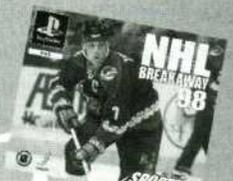
DV 79,95

M.C.GAME

Telefon: 05 21/6 42 34



DV 69,95



DV 69,95

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95
Abe's Odyssey	DV	89,95
Ace Combat 2	DV	89,95
Adidas Power Soccer 2	DV	89,95
Agent Armstrong	DV	89,95
Alundra	US	119,95
Ark of Time	DV	89,95
Baphomet's Fluch 2	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.
Castlevania	DV	89,95
Chocobo's Magic Dungeon	JP	144,95
Colony Wars	DV	89,95
Command & Conquer 2	DV	99,95
Contra	DV	49,95
Cool Boarders 2	DV	89,95
Crash Bandicoot 2	DV	89,95
Crime Crackers 2	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
Einhänder	JP	139,95
Exhumed	DV	49,95
FIFA 98	DV	89,95
Fighting Force	DV	99,95
Final Fantasy 7	DV	99,95
Final Fantasy Tactics	US	119,95
Formel 1 97	DV	99,95
Frogger	DV	89,95
Front Mission Alternative	JP	134,95
Gran Turismo	JP	139,95
Grand Theft Auto	DV	89,95
G-Police	DV	99,95
Herc's Adventure	DV	89,95
Hercules	DV	89,95
Jersey Devil	DV	94,95
Machine Hunter	DV	59,95
Madden 98	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	89,95
MDK	DV	94,95
Monopoly	DV	89,95
Moto Racer	DV	89,95
Nagano Winter Olympics 98	DV	94,95
NBA Live 98	DV	89,95
NBA Pro 98	DV	94,95
NHL 98	DV	89,95
Nightmare Creatures	DV	89,95
Nuclear Strike	DV	89,95
Pandemonium	DV	49,95
PGA Tour Golf 98	DV	89,95
Resident Evil 2	JP	144,95
Resident Evil 2	US	139,95
Resident Evil Director's Cut	DV	89,95
Risiko	DV	89,95
Riven	US	124,95
Rockman Dash	JP	139,95
Skull Monkeys	DV	89,95
Shadow Master	DV	89,95
Side Winder 2	JP	139,95
Soviet Strike Platinum	DV	49,95
Spider	DV	49,95
Street Fighter EX Plus Alpha	DV	89,95
Suikoden	DV	49,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95
Supersonic Racers	DV	49,95
Test Drive 4	DV	89,95
Tetris Plus	DV	84,95
Time Crisis, incl. Gun	DV	139,95
Tomb Raider 2	DV	99,95
Total Drivin	DV	94,95
Touring Car	DV	89,95
Vandal Hearts	DV	49,95
V-Rally	DV	89,95
Warcraft 2	DV	89,95
WCW Nitro	US	119,95
WCW vs the World	DV	94,95
Wrecking Crew	DV	94,95
Z	DV	89,95
Zap! Snowboarding Trix	JP	139,95
Resident Evil	DV	109,95
Winter Heat	DV	99,95

NINTENDO 64:

Blast Corps	DV	109,95
Bomberman 64	DV	89,95
Chameleon Twist	DV	129,95
Cruisin' USA	DV	89,95
Diddy Kong Racing	DV	89,95
Extreme G	DV	144,95
F1 Pole Position 64	DV	134,95
FIFA Soccer 98	DV	134,95
Fighters Destiny	US	179,95
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
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
Wild Choppers	JP	179,95
Yoshi's Story	JP	189,95
Yoshi's Story	DV	89,95

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
Nascar 98	DV	89,95
NBA Live 98	DV	89,95
NHL 98	DV	89,95

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

NEU! Schutzhüllen für PSX und N64.
Staubabweisend und Wasserdicht.

Nur DM 14,-! Lieferbar in schwarz, blau,
grün, rot und gelb

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 68 · 33604 Bielefeld

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



Herbstliche Stimmung verbreiten nicht nur die bunten Bäume, auch das auf der Straße liegende Laub trägt seinen Teil dazu bei. Die Kirche ist nur ein Beispiel für die schönen Background-Grafiken



Im Replay könnt Ihr Euer fahrerisches Können noch einmal aus insgesamt acht Perspektiven und auch in Zeitlupe betrachten



Ein Flugzeug darf natürlich nicht fehlen, laßt Euch aber von dem Luftakrobaten nicht ablenken, sonst fliegt Ihr von der Piste



Nachts schaltet Ihr einfach die Lichter an und düst durch die Straßen der Stadt. Vorsicht ist geboten, denn Eure Konkurrenz fährt genauso rücksichtslos wie Ihr

PlayStation Rennspiel

Need For Speed 3

Electronic Arts hält die Spur. Der dritte Teil der Rennsaga glänzt wieder mit Klasse-Grafik, abwechslungsreichen Strecken und natürlich tollen Videos der Edelkarossen

Sieien wir doch mal ehrlich: Die meisten unter uns werden wohl nie in ihrem Leben am Steuer eines Ferrari Maranello oder eines Lamborghini Diablo sitzen, und diejenigen, denen dieses Glück vergönnt ist, werden auch selten mit Tempo 300 über verschneite Gebirgsstraßen rasen. Da ist es doch ein Trost, wenn sich ein Softwarehersteller die Mühe macht und uns zumindest im trauten Heim vor der heißgeliebten Glotze die Möglichkeit gibt, eben diese unerfüllbaren Träume wahr zu machen. Der nunmehr dritte Teil der Need For Speed-Reihe versetzt Euch wieder einmal in die Lage, eines von acht Traumautos zu fahren, als da wären: Ferrari

550 Maranello, Ferrari 355F1, Mercedes CLK GTR, Jaguar XJR-15, Lamborghini Diablo, Lamborghini Countach, Corvette C5 und Italdesign Nazca. Alle diese Boliden haben eins gemeinsam: Die PS-Zahl ihrer Motoren findet sonst in einem Dutzend Mittelklassewagen Platz, und ihr Preis entspricht dem Jahreshaushalt eines Kleinstaates. Electronic Arts hat sich für Euch wieder mächtig ins Zeug gelegt und insgesamt zehn Strecken zusammengeschnitten, über die Ihr mit den genannten Rennern fegen könnt. So könnt Ihr durch das herbstliche Neuengland flitzen, vorbei an maleischen Dörfern und Wäldern, während hinter Euch das Laub auf-

gewirbelt wird und sich der blauweiße Himmel im Lack Eures Wagens spiegelt. Oder Ihr stellt in einem verwinkelten Canyon Geschwindigkeitsrekorde auf, liefert Euch mit der Polizei spektakuläre Verfolgungsjagden durch die Straßen einer Großstadt oder testet Euer Geschick auf eisigen Pisten in den Alpen. Dabei könnt Ihr nicht nur bei Tag über die Straßen dübeln, wenn es Nacht wird schaltet Ihr einfach Euer Fernlicht an, und schon kann es weitergehen. NFS 3 wird mit einigen Neuerungen gegenüber den Vorgängern aufwarten können. So gibt es z.B. neben den üblichen Modi, wie Einzelrennen, Duell, Training und Meisterschaft, jetzt auch den Verfolgungsmodus, in dem Ihr vor ganzen Horden von Gesetzeshütern fliehen müßt, die Euch mit Vollgas auf den Fersen bleiben. Auch das Wetter spielt jetzt eine große Rolle. Regen, Schnee, Gewitter, alles wirkt sich auf die Fahrbahnoberfläche aus und sorgt zudem für tolle



Im Gebirge sind auch Schulbusse auf der Straße. Hier müßt Ihr oft blitzschnell reagieren

Effekte, denn von Euren Reifen spritzt das Wasser in die Höhe und der Schnee wirbelt durch die Luft. Apropos Effekte: EA machte sich so richtig Arbeit und baute tonnenweise Licht- und Blendeffekte in das Game ein. Ein Aufwand, der sich echt gelohnt hat, denn Sonnenstrahlung, Blaulichtkegel und Scheinwerfer entgegenkommender Autos wirken nun noch realistischer. Insgesamt wurde die Grafik mächtig aufgeböhrt, noch mehr Polygone und realistisches Lighting lassen die Autos noch realer wirken als in den beiden Vorgängern. Damit bei Euch auch auf Dauer keine Langeweile aufkommt, gibt es in den einzelnen Gebieten auch noch jede Menge Geheimnisse zu entdecken. Bis Ende März müßt Ihr Euch aber noch gedulden, bis Ihr Euch hinter Steuer klemmen könnt. (Frank)



Natürlich gibt es wieder Gegenverkehr, der Euch bei Eurer wilden Raserei ganz schön in die Quere kommen kann



Das Intro begeistert wieder mit tollen Aufnahmen der Traumwagen aus dem Spiel, auch sonst ist videomäßig einiges geboten

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

First Look

super

Gelungenes Sequel des Rennklassikers. Durch die verbesserte Grafik und den neuen Verfolgungsmodus wird sich NFS 3 wohl aus der Masse der Rennspiele herausheben. Konkurrenz für Gran Turismo?



Die Wildnis animiert nur begrenzt zu ausgiebigen Erkundungstouren, da Ihr Euch nur auf Pfaden bewegen könnt



Die Dungeons bieten nur wenige Elemente, zum Beispiel die obligatorischen Schatztruhen



Wie bei den anderen Mega Man-Spielen handelt es sich bei den Widersachern um mechanische Aggressoren, die ihre Attacken immer sehr gezielt ausführen

PlayStation Action-Adventure

Mega Man Dash

Als Jubiläumsspiel spendierten die Macher von Capcom dem ewigen Serienhelden zur Abwechslung einmal keine erneute Jump & Run-Auflage, sondern ein waschechtes 3D-Action-Adventure. Konkurrenz für Lara ...?

Auf sage und schreibe 21 Versionen bringt es Capcoms nimmermüder Serienheld. Alleine dieses Jahr werden mit Mega Man 8, Mega Man X4, Mega Man Battle & Chase sowie Mega Man Dash gleich vier weitere Teile germanisches

Festland erreichen. Letzteres tanzt jedoch in nahezu jeder Hinsicht völlig aus der Jump & Shoot-Reihe. Statt Mega Man in bewährter Manier durch zweidimensionale Levels zu dirigieren, präsentiert sich der Dash-Ableger als reinrassiges Action-Adventure im Comic-Stil. Das Abenteuer beginnt als Mega Man und seine Crew mit seinem Luftschiff auf einer fremden Insel stranden und ihnen von der hiesigen Polizei mit viel Mißtrauen begegnet wird. Völlig auf sich alleine gestellt, klappert Mega Man zunächst im verschärften Marsch das Inselreich ab. Die Steuerung durch das dreidimensionale Environment ist dabei anfangs noch

gewöhnungsbedürftig. Während Ihr mit dem Steuerkreuz die Laufrichtung festlegt, müßt Ihr permanent mit den beiden L- und R-Tasten eigenständig den Blickwinkel verändern. Eine automatische Kameraführung mag zwar bequemer sein, mit ein bißchen Übung weiß man jedoch schon bald die Vorteile dieser Steuerung zu schätzen, da man sehr schnell auf die Situation reagieren kann. Wie es sich für ein zünftiges Adventure gehört, lernt Ihr bei Mega Man Dash alle bewährten RPG-Zutaten kennen. Auf der Oberwelt könnt Ihr per Pfaden frei die Umgebung erkunden, in der großen Stadt mit den Einwohnern kommunizieren oder in den Shops die nötigsten Utensilien einkaufen sowie in den Dungeons unter anderem mechanische Widersacher meucheln. In den labyrinthartigen Dungeons lernt Ihr bezüglich der Steuerung eine weitere Besonderheit zu schätzen. Mit der R2-Taste klammert sich die Perspektive automatisch an den nächststehenden Gegner fest, so daß Ihr ihn ohne Probleme mit Eurer integrierten Wumme pulverisieren könnt - äußerst praktisch. Trotz des kompletten neuen Umfeldes und dem Abstecher ins Action-Adventure-Gefilde merkt man dem Game nach wie vor seine Mega Man-Wurzeln



Das 3D-Environment kann sich durchaus sehen lassen. Gelegentliche Grafikbugs, sobald Mega Man dicht an der Mauer steht, trüben allerdings den Gesamteindruck

an. Viele bewährte Charaktere aus vergangenen Tagen spielen auch bei Dash eine gewichtige Rolle. Dr. Lights technische Utensilien erweitern erneut die Feuerkraft und Aktionsmöglichkeiten des blauen Sympathieträgers, und trotz Polygon-Optik blieb der Comic-Stil im großen und ganzen erhalten. Apropos Polygon-Optik die technische Gestaltung kann unter dem Strich als grundsolide bezeichnet werden. Der recht hohen grafischen Auflösung und dem mitunter hohen Detailreichtum stehen gelegentliche Grafikbugs (Polygonwände überdecken Euren Mega Man-Charakter des öfteren) und teilweise nur eingeschränkte Bewegungsfreiheiten gegenüber. (Ulf)



Sobald Ihr den Inhaber des Light-Shops aus dem Dungeon befreit habt, winkt eine hilfreiche Belohnung



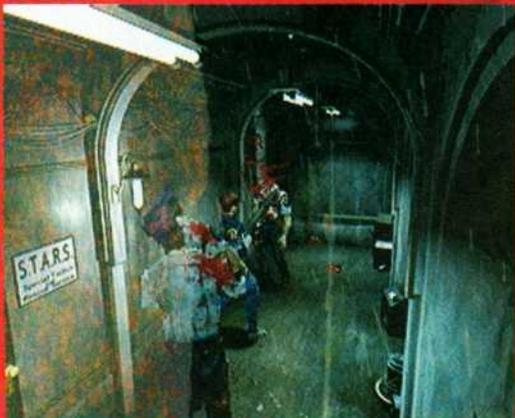
Jeder Raum, hier der Elektrohandel, bietet ein detailliertes Interieur

Hersteller: Capcom/Laguna Erscheint: Frühling Genre: 3D-Action-Adventure Umsetzungen geplant: keine

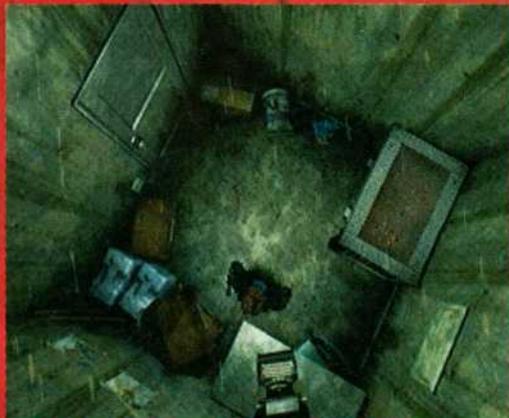
FIRST LOOK

sehr gut

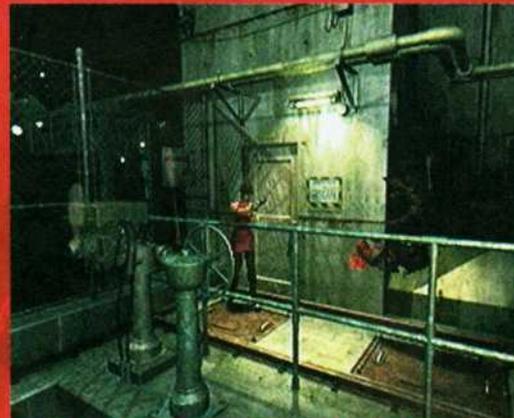
Mega Man auf Adventure-Abwegen: comicartig, technisch gut und mit spielerischem Potential



Wenn Ihr von den Zombiehorden umzingelt werdet, hilft meist nur der Einsatz von Eurer Pump-Gun. Gezielte Schüsse in Kopfhöhe erledigen das Problem sehr effektiv und schnell



Ebenfalls alles wie gehabt bei der Speicherfunktion, die mit Schreibmaschine und Farbbändern arbeitet. Auch die Kisten, in denen Ihr Gegenstände lagern könnt, sind wieder mit dabei



Vier blutrünstige Dobermänner bedrohen das Leben von Ada. Mit ihrer 9mm Wumme kann sie sich aber gut wehren

PlayStation Horror-Adventure

Resident Evil 2

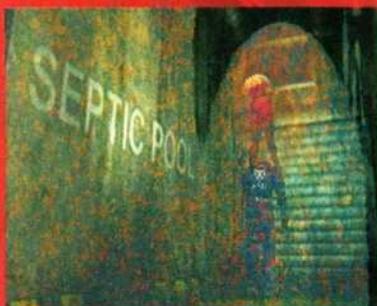
Mit bislang über 400.000 verkauften Exemplaren ist der neuste Totentanz von Capcom in den USA der Megaerfolg. Eines ist schon jetzt klar: Das Horror-Adventure wird nicht nur für volle Kassen sorgen, sondern auch für nächte lange Splatteraction vor den heimischen Fernsehern

Alleine zu sterben ist wahrlich kein Genuß, vor allem wenn man so ziemlich von allen Menschen verlassen in einer von Zombies verseuchten Stadt umherirrt und verzweifelt versucht, dieser Hölle zu entkommen. So in etwa geht es den beiden Helden, Leon

Kennedy und Claire Redfield, die sich in der nordamerikanischen Kleinstadt Racoon City befinden, wo Capcom zum erneuten Totentanz eingeladen hat. Kurz noch einmal zum Background. Der Megakonzern Umbrella hat in geheimen Labors mit Viren experimentiert, und der

tödliche G-Virus hat sich durch mysteriöse Umstände auf die ganze Stadt verbreitet und die Sterblichkeitsrate unter der Bevölkerung drastisch ansteigen lassen. Zwei der wenigen Überlebenden sind nun Claire und Leon, die versuchen, dieser mörderischen Situation zu ent-

Eurem Kollegen später mitgenommen werden. Während des Spielverlaufs werdet Ihr auf unterschiedliche Menschen treffen, die Euch wie schon im ersten Teil mit Informationen versorgen, aus vertrackten Situationen



Zusammen sind wir stark. Nachdem Ada in den Lüftungsschacht gekrochen und auf der anderen Seite angelangt ist, übernimmt Ihr die Steuerung über sie



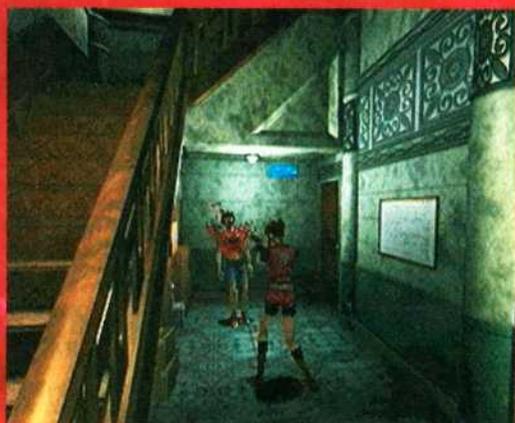
Gemeinschaftsarbeit hilft aus so mancher Lage heraus. Ada und Leon schieben diesen Einsatzwagen zur Seite, um an die dahinterliegende Tür zu gelangen

„Knapp 150 Locations, über 20 verschiedene Monster und zahlreiche Rätsel werden für tagelanges Zocken sorgen“

kommen und Licht ins Dunkle zu bringen. Resident Evil 2 wird Euch auf zwei CDs präsentiert, wobei eine für jeden der beiden Hauptcharaktere reserviert ist. Damit ist auch schon eine der Neuerungen verbunden, das Memory Card-Zapping: Wenn Ihr z.B. mit Claire beginnt und das Game erfolgreich beendet, bekommt Ihr am Schluß den Start-Spielstand für Leon. Zockt Ihr nun mit ihm weiter, hat Euer vorhergehendes Spielverhalten Einfluß auf das neue. So findet Ihr z.B. in der Waffenkammer die schußfreudige MG und den Waffengurt. Laßt Ihr diese Dinge liegen, können sie von



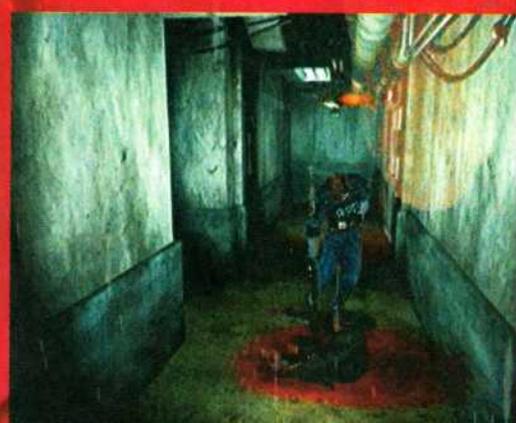
Intro und einige Zwischensequenzen sind in beeindruckender Qualität. Hier sieht man das Herannahen eines ekelregenden Lickers



Bei Resident Evil 2 wird die Frauenquote erfüllt, denn auch weibliche Zombies rennen durch die dunklen Gänge



Gegen diesen riesigen Mutanten helfen meist nur Explosivgeschosse aus Eurem Granatwerfer



Nach schwerem Kampf zieht unser Held gebückt von Dänen. Die Animation seiner schleppenden Schritte ist einfach klasse

tionen retten oder Euch Steine in den Weg legen wollen. Jetzt könnt Ihr zwei dieser Charaktere teilweise auch selbst steuern. So steht unserem Polizisten Leon die geheimnisvolle Ada Wong zur Seite, und das kleine Mädchen Sherry Birkin hilft Claire. Leon braucht z.B. eine zweite Person, um einen liegengebliebenen Kleintransporter weg zu schieben, um an die dahinter-

liegende Tür zu gelangen. Sherry kann durch enge Schächte klettern, um auf der anderen Seite Gegenstände zu holen und Schalter zu betätigen. Eine weitere Verbesserung sind die Bewegungen (nach einigen Treffern werden auch die Feinde langsamer) und das Verhalten der Gegner. So kommen die Zombies nicht mehr einzeln auf Euch zu gewankt, sondern in Massen, um Euch einzuzingeln. Der böartige Licker ist wahrlich clever: Alleine nähert er sich langsam, um Euch dann mit einem weiten Satz oder seiner langen Zunge zu attackieren. Tritt er in Gruppen auf, werdet Ihr meist von zwei Wesen beschäftigt, während sich das dritte anschleicht, um Euch den Kopf vom Hals zu trennen. Eine andere tödliche Spezies des G-Virus sind die Mutanten, die Euch in unterschiedlichster Form begegnen. So gibt es z.B. humanoide Wesen mit langen Klauen oder aber auch hundeartige wilde Wesen. Entstanden sind diese Mutationen durch den geheimnisvollen Endgegner, der Symbionten

in Menschen einpflanzt, wo sie ausgebrütet werden und nach kürzester Zeit schlüpfen. Allgemein gesehen ist die Zahl der Gegner nicht nur in ihrer Masse gestiegen, sondern auch in ihrer Artenvielfalt. Das einfache Spielprinzip (Rätsel lösen und Gegner umpusten) wurde beibehalten, wobei Ihr jetzt so manchen Gegenstand, wie z.B. das Feuerzeug, des öfteren brauchen werdet. Auch werdet Ihr mit steigender Schwie-

„RE 2 besticht durch exzellente Grafik und eine noch bessere Atmosphäre als der Vorgänger“

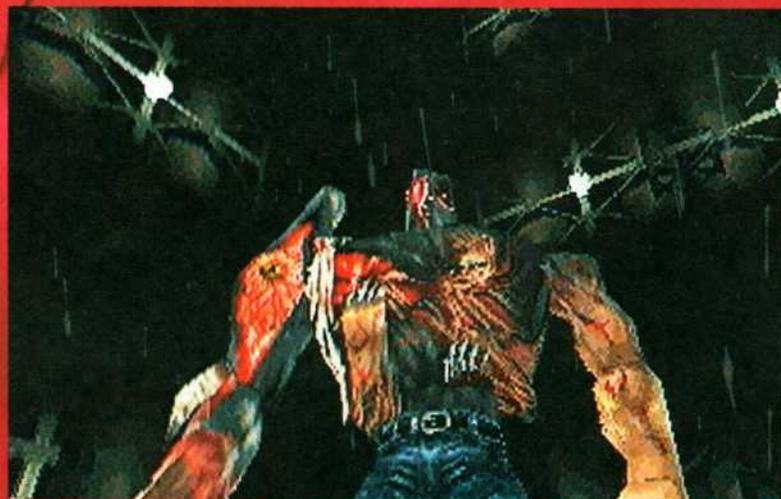
rigkeit dazu gezwungen, alle möglichen Heilpflanzen und -sprays schon von Beginn an in den Kisten zu horten und mit der Munition sparsam umzugehen, denn sonst kann es am Schluß ein böses Erwachen geben. Neben altbekannten Waffen findet Ihr auch eine Reihe neuer Modelle, z.B. Flammenwerfer



Das Inventory-Menü ist wie schon beim ersten Teil übersichtlich und einfach zu bedienen. Hier seht Ihr die Pump-Gun, nachdem sie mit einem Upgrade-Kit kombiniert worden ist

und eine Armbrust. Des weiteren gibt es Waffen-Upgrades, die aus Euren „einfachen“ Ballermännern effektive Tötungsgegenstände machen. So verwandelt Ihr die 9mm mit den entsprechenden Teilen zu einer halbautomatischen (drei Schuß auf einmal) MG. Neben den beiden Spielschwierigkeiten Easy und Normal werdet Ihr später noch mit dem Hard Mode konfrontiert und könnt zwei Extra-Charaktere erspielen, die Ihr eigenes kleines Spiel zu bewältigen haben. Auch werdet Ihr gezwungen sein, mit beiden Charakteren das Spektakel durchzuzocken, um wirklich alle Räume und die gesamte Hintergrundstory zu sehen. (Georg)

Hersteller: Capcom Erscheint: 12. Mai
Genre: Horror-Adventure Umsetzungen geplant: keine



Nette Kerle gibt es überall, interessant sind sie vor allem dann, wenn sie so toll ihren Körper verformen können



FIRST LOOK

super

RE 2 ist einfach genial. Der Tod lauert hier hinter jeder Ecke, selbst wenn man denkt, daß man in Sicherheit ist



Ein ganzer Kerl dank Sega! Der erste Endgegner zeigt sich von seiner schönsten Seite. Man beachte die Maden und Würmer, die aus der vergilbten Haut herauschauen



Selbst wenn die Gegner halbiert sind, geben sie keine Ruhe und versuchen Euch noch Schaden zuzufügen

Saturn Shoot 'em Up

The House of the Dead

Mit der Arcade-Umsetzung des äußerst beliebten Light-Gun-Games sorgt Sega für ein besonderes Horror-Action-Schmankerl in diesem Frühjahr

Totgesagte leben nun mal länger! Obwohl die Sega-Gemeinde voller Spannung auf den High-Tech-Nachfolger wartet, werden in diesem Frühjahr noch einige Highlights den Saturn-Usern beschert, von denen eines The House of the Dead ist. Die Arcade-Variante des Light-Gun-Shooters erfreut sich in den USA, Japan und Großbritannien großer Beliebtheit, was vor allem an der dichten Horror-Story liegt. Zwei wagemutige Detektive sind auf der Suche nach einer holden Maid, die in eine Villa voller untoter Brüder verschleppt worden ist. So könnt Ihr wahlweise allein oder zu zweit auf die Zombiejagd gehen. Auch werden in der Saturn-Version neben der Ar-

cade-Variante noch zwei weitere Spielmodi vorhanden sein: zum einen der Saturn Mode und zum anderen der Boss Mode. Nun aber zum Eingemachten. Auf in die Welt der lebenden Toten! Wie von AM1-Shootern gewohnt, müßt Ihr Euch um die Bewegung keine Sorgen machen, denn das Game scrollt selbständig durch das alte Gemäuer. Das Innovative an The House of the Dead ist aber die Möglichkeit, daß Ihr durch Eure Schußgenauigkeit Euren Weg beeinflussen könnt. So kommt Ihr z.B. an einen Abgrund, wo Ihr auf der anderen Seite einen Schalter mehrmals treffen müßt, um die mechanische Brücke zu aktivieren. Schafft Ihr dies in der vorgegebenen Zeit nicht, so müßt Ihr einen gefährvollen Umweg in Kauf nehmen. Die Gegner repräsentieren das gesamte Spektrum von Unto-

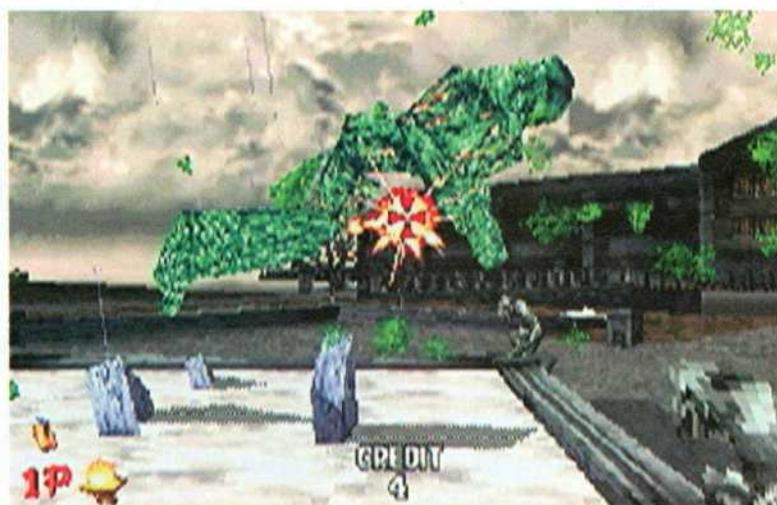
ten und sonstiges Horrorgeschwaddel. So gibt es neben Zombies giftige Killerfrösche, mutierte Hunde, Fledermäuse und übelste Mutanten aller Art. Beim Schießen müßt Ihr wahrlich viel Geschick zeigen, denn Eure Widersacher kommen nicht nur mit schnellen Sprüngen auf Euch zu, sondern gleich in Scharen. Treffer in den Brustbereich oder an Armen und Beinen verlangsamen zunächst nur die Geschwindigkeit der Untoten, und selbst mit abgetrennten Gliedmaßen wird der Angriff fortgesetzt. Effektiver sind daher genaue Kopftreffer, die für ein schnelles Ende sorgen. Ziemlich oft tauchen auch noch Menschen auf, die auf der Flucht vor ihren Peinigern sind. Auch hier habt Ihr

nur begrenzt Zeit, sie zu retten, was Euch aber bei einem Erfolg mit einem Extraleben gedankt wird. Weiterhin könnt Ihr z.B. hinter Bücherregalen, in Vasen oder in Kisten Extras finden, aber auch Gegner können Euch entgegen-springen. Am Ende jedes Abschnittes erwartet Euch ein Endgegner, z.B. der beilschwingende Golem oder die riesige mechanische Spinne, der nur an einem „Weak-Point“ verletzt werden kann. Daher ist vor allem hier ein zielgenaues Schießen nötig, um nicht vorzeitig in den ewigen Jagdgründen zu landen. (Georg)

Hersteller: Sega/AM1 Erscheint: April Genre: Shoot 'em Up Umsetzungen geplant: keine



Schau mir in die Augen, Kleines! Die Gegner sind höchst aggressiv und kommen Euch verdammt nahe. Nur wer ordentlich ballert, überlebt das Gemetzel



Wer schnell schießt, kann die Gegner in ihre Einzelteile zerlegen



Die Tiefeneffekte und butterweichen Animationen der 3D-Levels sind streckenweise beeindruckend

Frei nach dem Motto „Wir können auch anders“ überrascht uns Namco mit diesem Geschicklichkeitsspiel der oberdrolligen Art. Oberdrollig ist vor allem der animalische Protagonist Klonoa, ein Katzenwesen mit den typisch japanisch großen Augen, extralangen Flügelohren und einer niedlichen Pac Man-Mütze auf dem felligen Haupt. Als der Held mal wieder durch die Wälder streift, entdeckt er plötzlich einen magischen Ring, dem ein blauer Geist entsteigt. Danach hüllt sich die Welt jedoch in einen grauen Schleier, und auf dem größten Hügel erscheint ein böser Dämon. Vor Schreck richtet sich Klonoa auf und stellt zu seiner Verwunderung fest, daß er sich zwar zu Hause im Bett befindet, der kleine Ringgeist ihm jedoch freundlich angrinst - ist das alles nur ein Traum oder nicht? Traumhaft sind auf jeden Fall die 26 Levels, die noch vor ihm liegen. Wie bei Pandemonium wandert der Kater auf schmalen Pfaden entlang durch die dreidimensionalen Gefilde. Die hohe Auflösung, butterweiches Scrolling, aufwendige Polygon-Architekturen



Angesaugte und anschließend aufgeblähte Widersacher können multifunktional eingesetzt werden

sowie eine erstklassige Texturierung zeugen von der technischen Beschlagenheit der Fernöstler. Im noch relativ einfachen ersten Abschnitt macht Ihr Euch zunächst mit der Steuerung vertraut. Klonoa hat sich scheinbar die Schwebetechnik von Yoshi abgeschaut, um sich nach einem Sprung noch für kurze Zeit in der Luft zu halten. Auch die Feindvertilgung läßt Erinnerungen an Nintendos grünen Drachen wach werden. Widersacher werden per Ringmagie eingesaugt und wie Luftballons aufgebläht, die Klonoa dann über dem Kopf trägt. Mit

PlayStation Jump & Run

Klonoa

Door to Phantomile

Krasser Genrewechsel: Statt gewohnter Arcade-Kost versucht sich Namco als Designer eines putzigen Jump & Runs, das sich bezüglich der optischen Süße selbst vor Nintendo-Hüpfereien nicht zu verstecken braucht



Der erste Endgegner sieht äußerst skurril aus und kann nur an seiner Rückseite getroffen werden



Daß Namco technisch brillante JPEG-Intros programmieren kann, wissen wir spätestens seit Soul Blade



Jump & Run-Profis sind gefordert: Trotz der kindlichen Grafik geht es bei Klonoa schon ab dem zweiten Level gut zur Sache

diesem Gerät ausgestattet, könnt Ihr entweder per Wurf andere Kontrahenten vernichten oder aber durch einen Doppelsprung auch höhere Plateaus erreichen. Letztere Technik ist des öfteren notwendig, um sich durch die verschachtelten Levels zu hangeln oder an Goodies zu gelangen, deren es eine Menge gibt. Goldmünzen ergeben beispielsweise ein Extraleben, Uhrensymbole dienen als Rücksetzpunkte, und Eier beherbergen die unterschiedlichsten Items. Alle diese bewährten Jump & Run-Elemente wurden nicht nur zu einer sehr ansehnlichen, sondern auch sehr spielbaren

CD-ROM zusammengefaßt, so als ob sich Namco bislang an keinem anderen Genre versucht hätte. (Ulf)

Hersteller: Namco Erscheint: Mai Genre: Jump & Run Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Spielerisch rundum überzeugendes Jump & Run mit der typischen Japan-Süße



Die Programmierer spielten gekonnt mit der 3D-Grafik. So könnt Ihr an dieser Stelle mit einem gezielten Wurf auch den Nervenbold im Hintergrund aus dem Weg räumen

MEGA FUN

im Abo



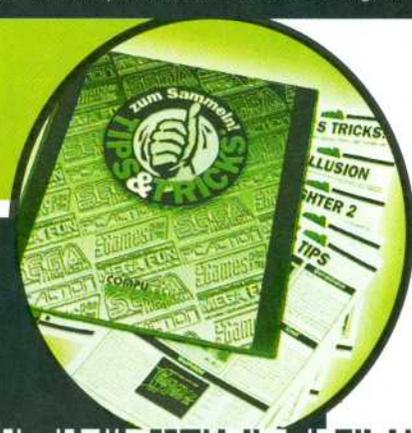
Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der Play-Station Memory Card hast Du wieder 1MB freien Speicherplatz!



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

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**

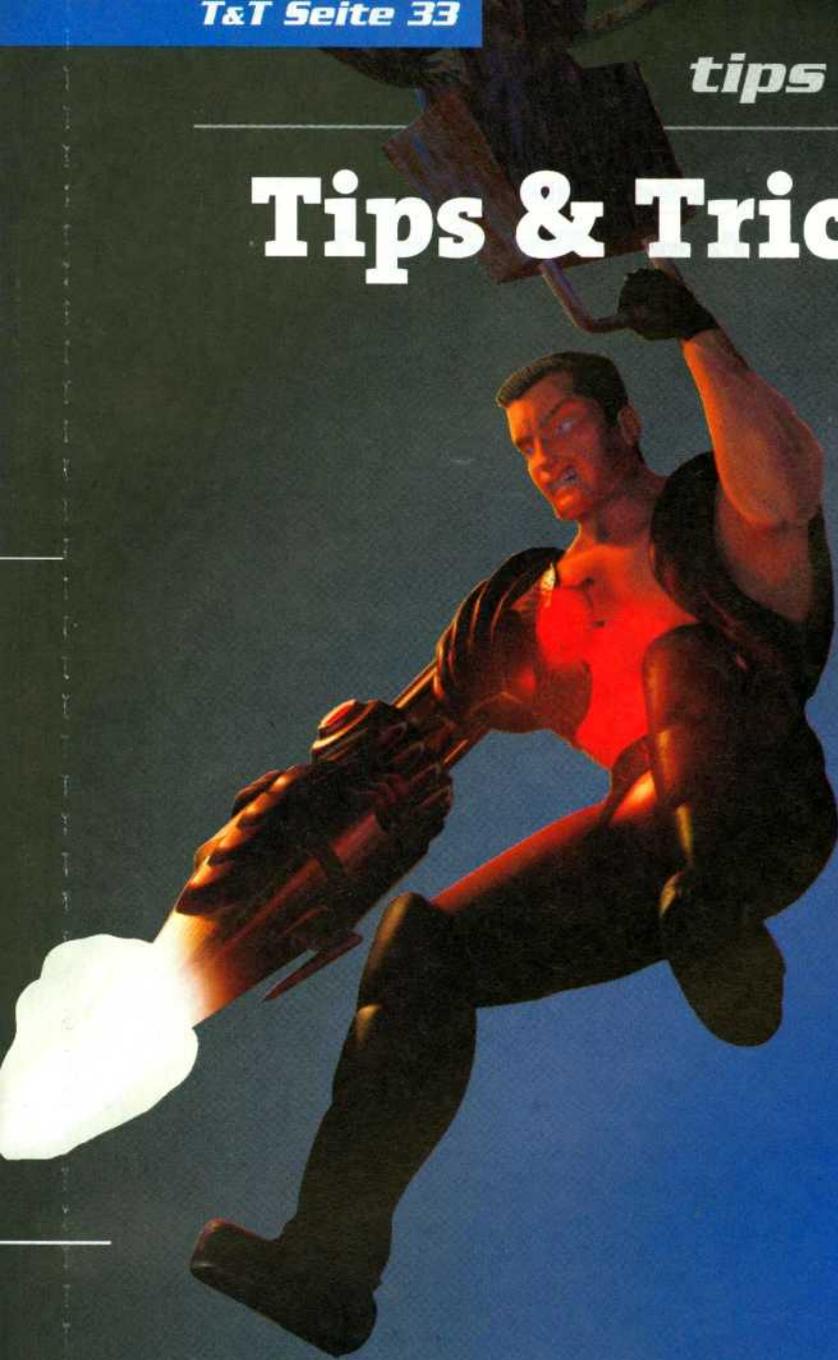
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: **COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

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

Tips & Tricks-Inhalt



Tips & Tricks 4/98



PlayStation	
Braindead 13 (US)	Paßwort..... 34
Bug Riders (Pal)	Paßwörter/Cheats..... 35
Castlevania (Pal)	Als Richter spielen..... 34
Critical Blow (Jap)	Versteckte Charaktere..... 47
Croc (Pal)	Zwischensequenzen/Paßwort..... 35
Grand Theft Auto (Pal)	Power Up-Paßwörter..... 46
Monster Trucks (Pal)	Extra Cheats..... 35
NHL Breakaway 98 (Pal)	Versteckte Mannschaften..... 35
Nightmare Creatures (Pal)	Cheats..... 46
Pandemonium 2 (Pal)	Paßwort..... 35
Pitball (Pal)	Endings/Minigame..... 47
Rally Cross (Pal)	Fahrernamencheats..... 35
Rapid Racer (Pal)	Cheats..... 34
Resident Evil 2 (US)	Diverses..... 36-37
Resident Evil D.C. (Pal)	ARP-Codes/Trick..... 34
Rosco McQueen (Pal)	Paßwörter..... 46
Star Wars - Masters of Teräs Käsi	Diverses..... 48
TOCA Touring Car Champ. (Pal)	Diverse Paßwörter..... 34
Tomb Raider II (Pal)	Tip für Level 12..... 34
V-Rally (Pal)	Optionencheats..... 35
Nintendo 64	
Fifa 98 - Die WM Qualifik. (Pal)	Verändertes Spiel..... 46
Saturn	
Dragon Force (Pal)	Debug Mode/Tips..... 47
Saturn Bomberman (Pal)	Diverses..... 34
Torico (Pal)	FMV-Sequenzen..... 34

Players Guide 4/98

PlayStation	
Alundra.....	1. Teil..... 40-45
One.....	1. und letzter Teil..... 38-39

Rückblick

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

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

Saturn (Pal) FMV-Sequenzen

Torico

Leider muß zuvor das Game erst einmal durchgespielt werden. Habt Ihr dies gemacht, legt Ihr die A-CD ein und gebt während der Eröffnungssequenz mehrfach (mindestens jedoch fünfmal) X, Y, Z, A, B, C, L, R ein. Daraufhin sollten die FVMs der gespeicherten Charaktere anwählbar werden.



PlayStation (Pal) Als Richter spielen

Castlevania

Nachdem Ihr die Scheibe durchgespielt habt, solltet Ihr ein neues Game starten und Euch mit dem Namen RICHTER eintragen. Somit wird er anwählbar. Nur scheint er keinerlei Zauber einsetzen zu können.



Saturn (Pal) Diverses

Saturn Bomberman

Setzt einmal die interne Uhr des Saturns auf 10:30 Uhr. Nun dürft Ihr ein Spiel mit 6 Leben beginnen. Alle Waffen erhaltet Ihr, vorausgesetzt Ihr drückt gleichzeitig L + R + A + ⏏ im Titelscreen. Das Wetter verändert sich, nachdem Ihr in der Levelauswahl X + Y + Z gedrückt haltet. Die zusätzlichen Charaktere erhaltet Ihr, indem im Battle Games-Menü L + R zusammen gedrückt wurde. Das Ending gibt es zu sehen, nachdem im Titelscreen L + R + Z + ↓ zusammen gedrückt wurde.

Level Select mit den Power Ups: Haltet im Titelscreen die entsprechende Kombination gedrückt.

- | | |
|------------------------|------------------------|
| Stage 1: ⏏ + L + R + A | Stage 4: ↗ + L + R + C |
| Stage 2: ⏏ + L + R + B | Stage 5: ↗ + L + R + X |
| Stage 3: ⏏ + L + R + C | Stage 6: ↗ + L + R + Y |

PlayStation (US) Paßwort

Braindead 13

Das finale Paßwort lautet hier: AAAABLFSIMON.

PlayStation (Pal) ARP-Codes/Advanced-Mode-Trick

Resident Evil Director's Cut

Mit diesen ARP-Codes erleichtert man sich die Action ungemein:

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| Flammenwerfer: | Unendlich Leben: |
| 800C8784 FF06 | 800C51AC 0060 |
| Raketenwerfer: | 300C51AC 004C |
| 800C9784 FF0A | |

Advanced-Mode-Trick: Markiert in der Spielartauswahl das Wort Advanced bzw. Fortgeschrittene und drückt auf dem Pad →, bis die Schrift sich grün verfärbt. Als Ergebnis erhaltet Ihr im Spiel Items doppelt.

PlayStation (Pal) Tip für Level 12

Tomb Raider II

In Level 12, **Das Kloster von Barkhang**, solltet Ihr Eure Waffen nicht ziehen. Versucht an den Mönchen auf friedliche Weise vorbeizukommen. Mit etwas Glück greifen Euch diese nicht an. Dies hat den Vorteil, daß Munition sowie Medi Packs gespart werden.

PlayStation (Pal) Diverse Paßwörter

TOCA Touring Car Championship

Gebt die nachfolgenden Worte als Fahrernamen ein und bestätigt mit O.K. Eine Stimme informiert Euch daraufhin, daß der entsprechende Cheat aktiviert wurde.

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| CMNOHITS: Kollisionsabfrage | CMSTARS: Sternenhimmel |
| XBOOTSTME: Geschwindigkeit | CMHANDY: Handy Mode |
| COMMICRO: Vogelperspektive | CMGARAGE: Extrawagen |
| CMCOPTER: Hubschrauber | CMTOON: Hintergrundgrafiken |

PlayStation (Pal) Cheats

Rapid Racer

Gebt die aufgelisteten Codes als Spielernamen ein. Um die Leerstelle besser zu erkennen, ist diese als Bindestrich (-) aufgeführt.

- | | |
|-----------------------|---|
| -str (FMVs anschauen) | bxtr (Porsche Cheat, der voraussetzt, daß sich eine Memorykarte mit gespeichertem Porsche Challenge Stand auf der Karte befindet und von einem gespeichertem Rapid Racer Stand geladen wurde) |
| -rush (Speed Ups) | |
| -boa (Boote) | |
| -qak (Entencheat) | |
| hurr (Hurricane) | |
| -day (Day Tracks) | |
| -nit (Night Tracks) | |
| frac (Fractal Tracks) | noviscous (Terrain behindert das Fahrzeug nicht) |
| winr (Win Cheat) | |
| rrim (Spiegel) | |

Tip des Monats Games zu gewinnen!

Auch diesen Monat honorieren wir einige Eurer Zuschriften mit je einem Game, welches uns freundlicherweise vom Theo Kranz Versand in Würzburg zur Verfügung gestellt wurde. Die Gewinner lauten: Alexander Olma aus Stuhr, Dennis Drietchen aus Staufenberg sowie Christian Lansky aus Hagen. Wie Ihr seht, kann es sich durchaus rentieren, bei unserer Helpline mitzumachen. Schreibt deswegen Eure Erkenntnisse in Sachen Konsolenkost an: Redaktion Mega Fun, Kennwort: Helpline, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Wir verlosen unter Euren Zuschriften erneut einige Games. Und wie immer ist natürlich der Rechtsweg ausgeschlossen. Noch ein wichtiger Hinweis: BITTE notiert auch AUF Eurem Schreiben Eure KOMPLETTE ANSCHRIFT, und für welche Länderversion des Spiels der Tip gilt. Auch dürfen die fleißigen Internet-Surfer unter Euch ruhig den entsprechenden Link angeben und ihre E-Mail Adresse notieren. Bis zur nächsten Ausgabe!

MEGA FUN

Theo
**KRANZ
VERSAND**

PlayStation (Pal) Fahrernamencheats

Rally Cross

Gebt folgende Worte als Fahrernamen ein. Denkt daran, daß Leerzeichen selbstverständlich beachtet werden müssen.

feather (leichtes Fahrzeug)	vet me (Veteran Level)
radbrad (schweres Fahrzeug)	iampro (Pro Level)
float (sehr leichtes Fahrzeug)	fat tires (Breitreifen)
stone (sehr schweres Fahrzeug)	banzai (keine Kollisionsabfrage)
no wheels (keine Reifen)	vet me (Rookie Level)
wheels (nur Reifen)	weeoo (Saison geschafft)
spinner (schnelleres Über-schlagen)	noviscous (Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

PlayStation (Pal) Paßwörter Cheats

Bug Riders

Gebt die folgenden Paßwörter im Game-Resume-Menü ein: CREDITROLL zeigt die Credits an.

ALTOPARLAN verhindert Energieverlust.	SMALLBUGS erzeugt kleinere Tiere.
TRSENSINC schaltet die Zeit ab.	LARGEBUGGS erzeugt größere Tiere.

PlayStation (Pal) Optionencheats

V-Rally

Um die Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr im Startbild mit dem Infogrames-Gürteltier sehr schnell ↑, ↓, △, ○, ↑, ↓, △ + ○ eingeben. Hat es geklappt, erscheint ein kleiner Schriftzug (LOCK OFF) auf dem Screen. Nun muß noch sehr schnell einer (oder mehrere) der nachfolgenden Codes eingegeben werden.

← + L1 (**TIME OFF**) schaltet das Zeitlimit im Arcade Mode aus. Der Zähler tickt zwar noch runter, aber Ihr habt trotzdem alle Zeit der Welt, um die Checkpoints zu erreichen.

← + L2 (**NARROW ON**) verengt die Pisten etwas, wodurch sich das Rennen schwieriger gestaltet.

← + R1 (**EXTRA CAR**) bringt einen Jeep als Fahrzeug zu Tage.

← + R2 (**RESTART ON**) schaltet einen zusätzlichen Punkt im Pausenscreen zu. Mit diesem kann das Rennen jederzeit neu begonnen werden.

Ganz fixe Drücker können nach der Eingabe des **Lock Off** auch ← gedrückt halten und mehrfach L1 + L2 + R1 + R2 drücken, um alle Cheats zusammen zu aktivieren.

PlayStation (Pal) Paßwort

Pandemonium 2

Gebt als Paßwort **AIMIDJMF** ein. Hiermit startet Ihr im letzten Level. Allerdings könnt Ihr auch zurücklaufen und in einen vorherigen Level einsteigen.

PlayStation (Pal) Versteckte Mannschaften

NHL Breakaway 98

Im Auswahlscreen für die Mannschaften (VOR DEM SPIEL, nicht im Rooster!) gebt Ihr sehr sehr schnell die angegebenen Kombinationen ein, um die entsprechenden Mannschaften zu erhalten.

New York Americans: R1, L2, ○.	Toronto St. Pats: L1, L1, ○.
Vancouver Millionaires: R2, L2, ○.	Cleveland Baroons: R1, R1, ○.
Seattle Metropolitanians: L2, R1, □.	Kansas City Scouts: R2, R2, □.
Montreal Maroons: L1, R1, □.	Oakland Seals: L2, L2, ○.
Hamilton Tigers: L1, R2, □.	Portland Rosebuds: L2, R2, □.

Weitere Teams gefunden? Na dann, AUFSCHREIBEN UND AN DIE HELPLINE SENDEN!!!



PlayStation (Pal) Extra Cheats

Monster Trucks

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Hauptmenü ein. Ein „Rülpsen“ bestätigt die richtige Eingabe.

Tall Trucks: L1, R2, L2, R1, ↑.	Super Grip: L1, L1, R1, R1, L2, L2,
No Damage: ←, ←, ←, ↑, ↓, L1,	R2, R2.
R2.	Extra Power: L2, ←, →, ↑, ↓, R2.

PlayStation (Pal) Zwischensequenzen/Paßwort

Croc

Drückt in der Hauptauswahl mit den Optionen **Start Game/Options/Load Game/Enter Password/Show Intro** zusammen Select + □. Daraufhin verändert sich der Punkt **Show Intro** und Ihr habt die Möglichkeit, mit dem Steuerkreuz eine beliebige Zwischensequenz auszusuchen. Markiert den Punkt und betätigt die X-Taste, um sie betrachten zu können. Das Paßwort, um in alle Levels hineinschnuppern zu dürfen, lautet übrigens: **LLLLDRRLLDRDLUR**.

HOOTLINE !!!

Sonntag, 22. März, unter 0931/78425-14 stehen wir erneut bereit, Eure Fragen rund um die Welt der Konsolenspiele zu beantworten. Aber auch Lob und Kritik sind uns willkommen. Wir hören uns!

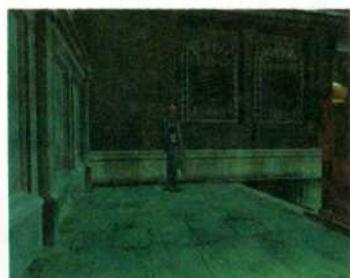
PlayStation (US)

Resident Evil 2

Das Grauen hält wieder Einzug auf der PlayStation und verwandelt diesmal Racoon City in eine Stadt der lebenden Toten. Wie Ihr diese Hölle auf einfachem Wege meistert und welche Extrawaffen und Bonuscharaktere auf Euch warten, verraten die beiden folgenden Seiten



1. Startet ein ganz normales Spiel. Ihr seht hier schon, daß wir per Action Replay den Raketenwerfer zugeschaltet haben



2. Lauft, OHNE ein Item aufzunehmen zum Hauptquartier und erledigt den Zombie, der in der Unterführung lauert. Untersucht ihn und nehmt den Special Key an Euch



3. Im Hauptquartier untersucht Ihr diese Seite...



4. ... bis Ihr an diese Treppe gelangt und von dort in den nächsten Raum geht



5. Am Spind nun benutzt Ihr den Special Key



6. Ihr werdet zwei duftende neue Outfits finden



7. Zum einen eine Lederjacke mit Totenkopf...



8. ... und zum anderen ein Handwerkeroutfit

Gator Boss vernichten: Ein kleiner Hinweis, um diesen unfreundlichen Zeitgenossen ins Reich

gelbes Licht auf, drückt Ihr an der Stelle die X-Taste. Daraufhin fällt ein Kanister in die Szene. Wartet, bis der Gegner diesen zertritt, und versucht, das enthaltene Gemisch per Waffe zu entzünden. (Auch auf diese Weise kann man Fußpilz bekämpfen.)

Als Hunk spielen: Durchspielt mit einem Charakter alle möglichen Szenarien auf einer A-Wertung. Daraufhin habt Ihr die Auswahl, eine normale Spielfigur mit unendlicher Munition abzuspeichern oder ein anderes Szenario. Wählt das andere Szenario und Ihr startet mit Hunk als Spielfigur, welche ihre eigenen Probleme hat.

Als Tofu spielen: Hierzu muß einiges getan werden. Durchspielt ALLE fünf möglichen Szenarien (Leon Normal, Leon Easy, Claire Normal, Claire Easy, Hunk). Danach speichert Ihr ab und startet erneut. Diesmal steht Hunk zur Auswahl. Ein herber Brocken, der alles mit seinem Kampfmesser aus dem Weg räumt.

Alternatives Outfit: Startet das Spiel auf Stufe Normal und rennt zum Polizeihauptquartier. Ihr dürft KEIN Item aufnehmen. Vor dem Hauptquartier gibt es eine Unterführung. In dieser sollte nun ein Zombie anzutreffen sein. (Hier sollte es sich um Brad Vickers handeln.) Erledigt diesen und untersucht seine Überre-

Submachine Gun: Eine nette kleine Submachine Gun mit endloser Munition bekommt Ihr, indem Ihr das Game durchspielt und eine A- bzw. B-Wertung erhaltet. Allerdings darf keinerlei Healthspray verwendet werden.

Gatling Gun: Hierzu muß das Spiel mit einer A- bzw. B-Wertung durchgespielt werden, ohne zu speichern.

Rocket Launcher: Der gute alte Raketenwerfer hat es auch in den zweiten Part geschafft! Ihn gibt es für einmal Durchspielen und um eine A- bzw. B-Wertung einzuheimsen.



ste und Ihr werdet einen Special Key finden. Im Hauptquartier solltet Ihr im Westflügel zu dem Büro gehen, bei welchem sich auch die Dunkelkammer befindet. Hier kann nun der Spind mit dem Schlüssel geöffnet werden. In ihm befindet sich das alternative Outfit.

Und hier noch einige Action Replay Codes für die US-Version:

Beachtet bitte, daß die Codes nur mit dem jeweiligen Charakter funktionieren und IM SPIEL die genannte Tastenkombination gedrückt werden muß, um den entsprechenden Gegenstand im Inventar auf Platz 1 erscheinen zu lassen. DANN wechselt Ihr in das Inventar und rüstet den Charakter mit der Waffe aus. Und schon könnt Ihr es krachen lassen!

Codes für Leon (und NUR für Leon!):

800c7e7a 00c8 - Unendlich Lebensenergie

d00c646c 0005 - L1+L2 Health Restore
800c7e7a 00c8

d00c646c 0084 - L1+□ Shotgun
800ccb68 ff07

d00c646c 0014 - L1+△ Magnum
800ccb68 ff05

d00c646c 0044 - L1+× Custom Magnum
800ccb68 ff06

d00c646c 0081 - L2+□ Submachine Gun
800ccb68 ff0f

d00c646c 0011 - L2+△ Custom Shotgun
800ccb68 ff08

d00c646c 0082 - R2+□ Gatling Gun
800ccb68 ff12

d00c646c 0042 - R2+× Rocket Launcher
800ccb68 ff11

Codes für Claire (und NUR für Claire!):

800c7c42 00c8 - Unendlich Lebensenergie

d00c623c 0005 - L1+L2 Health Restore
800c7c42 00c8

d00c623c 0014 - L1+△ Grenade Launcher
800cc930 ff09

d00c623c 0044 - L1+× Grenade Launcher (Fire)
800cc930 ff0a

d00c623c 0084 - L1+□ Grenade Launcher (Acid)
800cc930 ff0b

d00c623c 0011 - L2+△ Bowgun
800cc930 ff0c

d00c623c 0041 - L2+× Colt S.A.A.
800cc930 ff0d

d00c623c 0081 - L2+□ Spark Shot
800cc930 ff0e

d00c623c 0012 - R2+△ Submachine Gun
800cc930 ff0f

d00c623c 0042 - R2+× Rocket Launcher
800cc930 ff11

Weitere ARP-Codes könnt Ihr bei der nächsten HOTLINE telefonisch abrufen!!!



1. Auch mit Claire machen wir uns auf den Weg zum HQ



2. Nehmt KEIN Item auf und geht in die Unterführung



3. Zombie erledigen und Special Key nehmen



4. Ab in den Westflügel



5. Am Spind den Special Key benutzen



6. Hier liegt leider nur ein alternatives Outfit bereit



7. Allerdings wartet noch eine schicke Waffe auf uns im Schrank



8. Mit neuem Outfit geht es doch gleich viel besser

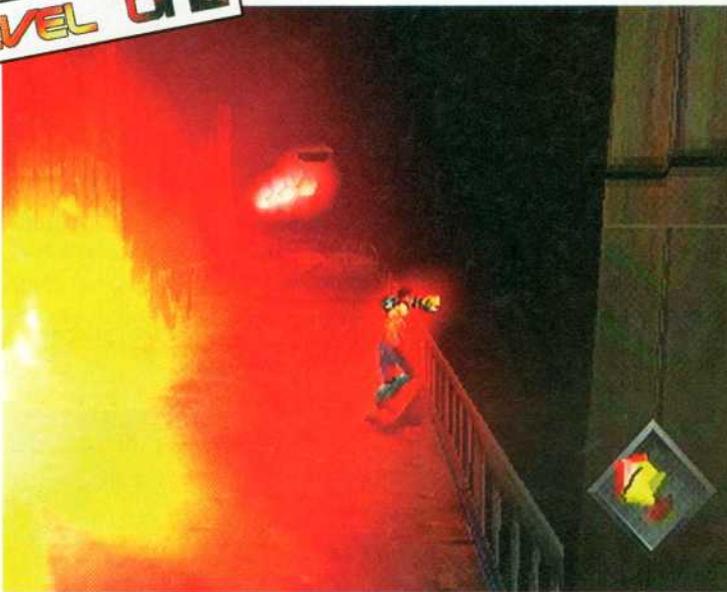


PlayStation Pal

ONE

Hier geht es knallhart zur Sache, in diesem Shoot 'em Up der Extraklasse, an dem sich manch einer noch die Zähne ausbeißen wird. Drum bieten wir ein paar hilfreiche Tips

LEVEL ONE



1. Nach dem ersten Checkpoint und den Flammen solltet Ihr auf die Raketen aufpassen, die Euch den Boden unter den Füßen wegschießen.



2. In dem Raum danach erledigt Ihr alle Gegner und springt an die Spitze der Halle. Springt nur von Zeit zu Zeit über dem Feuerstrahl.

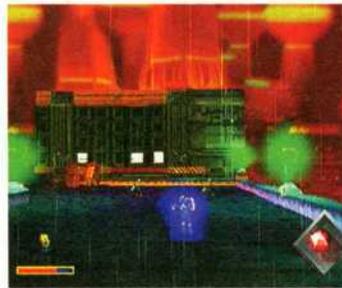


3. Weicht den Feuersalven und den Explosionen aus, während Ihr das Schiff umkreist und dabei das Gerüst zerschießt. Ist das getan, bricht die Kuppel zusammen und Ihr könnt ins Freie.

LEVEL TWO



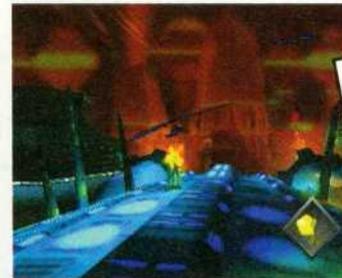
4. Die clevere Kameraführung führt Euch ans Ziel. Geht an der gezeigten Feuerwand vorbei und erledigt den Cyborg auf dem Dach, der einen Flammenwerfer fallenläßt, und verlaßt dann diese Sackgasse.



5. Zerschießt die Sperre und sammelt das 1-UP auf der rechten Seite ein.



6. Hinter einer der Kisten findet Ihr einen Cyborg den Ihr erschießt um an ein weiteres 1-UP zu kommen.



7. Auf dem Schiff angelangt, wehrt Ihr alle Flieger ab, um das Schiff sicher auf die andere Seite zu bringen.



8. Schaut doch mal unter der Brücke nach. Hier sollte noch ein 1-UP sein.



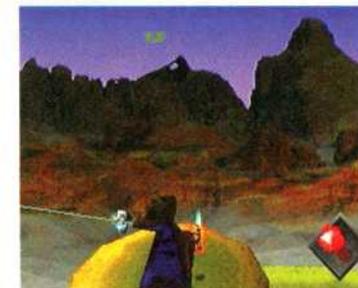
9. Hinter der Säule liegt eine Waffe bereit. Der eigentliche Weg geht jedoch etwas unauffällig dargestellt nach links (die Säule davor). Danach kommt Ihr an eine weitere Abzweigung. Der Weg geradeaus führt geradewegs in eine Sackgasse. Zum Weiterkommen wagt Ihr den Sprung auf die kaum erkennbare Säule links.



10. In der Kiste liegt noch ein 1-UP bereit. Unter der nun folgenden Brücke befindet sich auch schon das nächste Leben.



11. Und noch ein 1-UP, das sich auf der rechten Platte befindet.



12. Über der Säule könnt Ihr das nächste Freileben ergattern, falls die davorliegenden Kisten nicht zerschossen werden.

Cheats/US

Levelwahl

Gebt als Paßwort HEVYFEET ein

Waffen mit maximaler Power

Als Paßwort MAXPOWER eingeben

Mit SELECT können jetzt alle Waffen ausgewählt werden

Paßwörter

Easy

Level 2: HUTOBWRA

Level 3: OONDDSJJB

Level 4: VIHSEOBC

Level 5: COBHGKTC

Level 6: JXUVHGLD

Normal

Level 2: DIYGIXRA

Level 3: KCSVJTJB

Level 4: RWLKLPCB

Level 5: YQFZMLTC

Level 6: FLZNOHLD



13. Mit einigen geschickten Manövern weicht Ihr den Feuersalven aus. Wartet vor dem Eingang, bis der Helikopter das Tor aufschießt, und zerstört danach die Seilhalterungen.

LEVEL FOUR



14. Und schon lauft Ihr auf das erste 1-UP dieses Levels zu.



15. Nach einer kleinen Bahnfahrt steht Ihr dem Endgegner gegenüber. Weicht einfach seinem Arm aus und schießt die von hinten kommende Maschine im richtigen Moment ab, damit das herabstürzende Teil auf den Gegner fällt.

LEVEL SIX

LEVEL FIVE



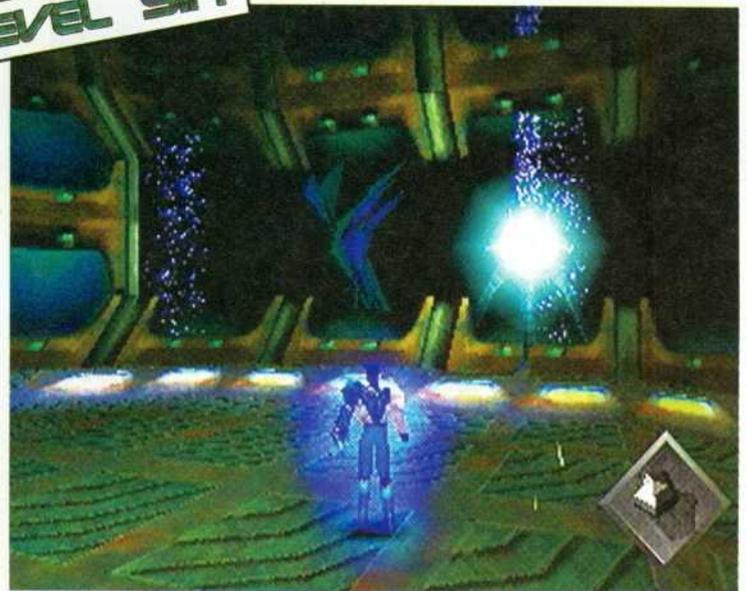
16. Hier kommt es fast ausschließlich auf Eure Geschicklichkeit an. Springt in der vorgegebenen Zeit zum nächsten Schalter, den Ihr anschießt, um zusätzlich neue Zeit zu bekommen. Es darf aber keiner dieser Schalter ausgelassen werden.



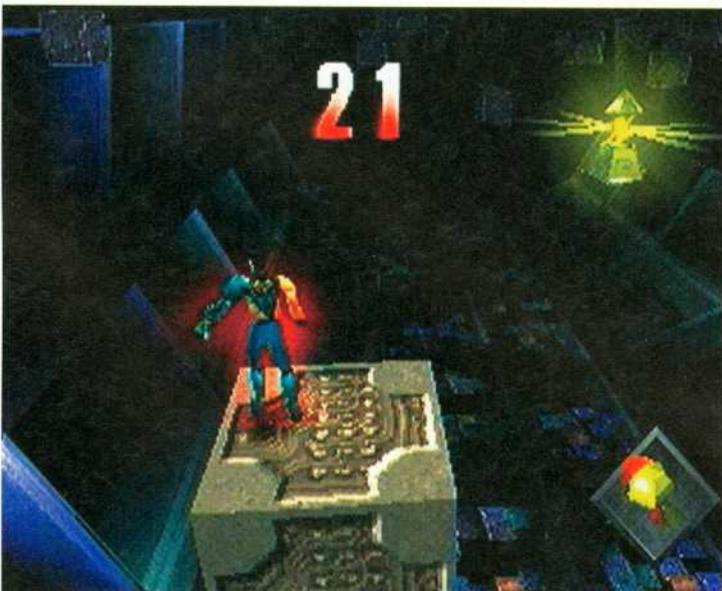
17. An der obersten Stelle angelangt, findet Ihr auch schon das nächste 1-UP.



19. Sobald sich die Spinne auf den Würfeln breitmacht, aktiviert Ihr diese, um nach deren Detonation die Spinne zu verletzen. Später muß das gleiche auf dem Weg nach oben wiederholt werden, bis dieses Ungeheuer in den Cyber-space-Himmel befördert wird.



20. Die Quallen, die Euch hier begegnen, verjagt Ihr mit einem Faustschlag durch das Glas. Doch laßt Euch nicht zu viel Zeit, das Glas leidet recht bald an Materialermüdung, und Ihr geht baden.



18. Die Schalter in diesem Abschnitt befinden sich abwechselnd auf der linken und rechten Seite. Nebenbei können noch mehr 1-UPs eingesammelt werden.



21. Sucht den besten Weg nach unten und prägt Euch diesen gut ein, um sicher ans Ziel zu gelangen.



22. Habt Ihr es bis zur mittleren Plattform geschafft, ist das größte überstanden, und auf dem Weg nach unten müßt Ihr nur noch Horden von Cyborgs erledigen.



23. Schießt hier erst die vier unteren Arme des Aliens ab und versucht im zweiten Schritt bei einem Annäherungsversuch des Monsters, diesem die Fr. se zu polieren. Dadurch wendet es sich kurz ab. Eure Chance, den verwundbaren Teil des Rückens anzuziieren. Leider hat das Alien die Eigenschaft, sich bei jedem gelandeten Treffer zu regenerieren, was auf einen langen Kampf hindeutet.

PlayStation

Alundra

Endlich Nachschub für alle ausgehungerten Action-Adventure-Zocker. Alundra bietet Spielspaß pur für so manche lange durchzockte Nacht. Und damit sich niemand verläuft, greifen wir Euch mit diesem Players Guide ein wenig unter die Arme

Allgemeine Hinweise:

- Grundsätzlich mit allen Personen reden.
- Alle Büsche und Gräser abholzen (= Goodies).
- Durchs Wasser zu laufen verlangsamt die Geschwindigkeit. Hüpf durchs Wasser! So kommt Ihr wesentlich schneller voran. Dies funktioniert auch auf Sand!
- Achtet genau auf die Umgebung. Oft verdecken Büsche Kanten.
- Solltet Ihr bei einem Rätsel neu beginnen wollen, nichts leichter als das. Verläßt kurz den Raum und betretet ihn erneut.

Die Seereise

Ihr startet mit Eurem Haupthelden Alundra auf dem Schiff Klark. Unterhaltet Euch ein wenig mit den Passagieren und redet dann mit dem Kapitän unter Deck. Geht erneut auf Deck und wartet, bis der Kapitän sich in den Raum mit dem Ruder begeben hat. Wieder unterhaltet Ihr Euch und wendet Euch an die Mannschaftsmitglieder. Habt Ihr den Matrosen getroffen, welcher Euch unvermittelt auffordert, Euch schlafen zu legen, sucht Ihr Eure Kabine auf und kommt dieser Aufforderung nach. Im Schlaf werdet Ihr zum ersten Mal mit Visionen konfrontiert. Lars berichtet von der Wurzel allen Übels, dem fiesen Melzas. Dieser hat vor, die Welt zu vernichten, und Ihr seid der Einzige, der dies verhindern kann. Ist der Nachtmahr vorüber, werdet Ihr auch schon unsanft aus dem Schlaf gerissen. Ein gewaltiger Sturm ist ausgebrochen. Verläßt Eure Kabine nach links durch den Spalt in der Wand. Die störenden Kisten werft Ihr einfach zur Seite. Auf Deck werdet Ihr noch Zeuge, wie der Kapitän versucht, das Schiff zu retten. Doch vergebens. Die Klark sinkt. Ihr werdet am Strand der Stadt Inoa angeschwemmt, und der hilfsbereite Jess nimmt Euch auf.



Die Stadt Inoa

Nachdem Ihr wieder zu Euch gekommen seid, erzählt Jess ein wenig von sich und bietet Euch Quartier an. Links neben dem Bett befindet sich eine Speichermöglichkeit in Form eines Buches, welche Ihr permanent nutzen solltet. Gerade zu Anfang des Spiels kann häufiges Speichern nicht schaden. Erkundet dann die Stadt ein wenig. Ähnlich wie beim Klassiker Zelda auf dem Super Nintendo verbergen Büsche und Gräser allerlei Goodies. Deswegen werden auf diese Art die Le-

bensenergie und auch der Geldvorrat aufgestockt. (Kleiner Tip: Nördlich der Stadt befindet sich links neben der Kirche ein See. Hier kann mit permanentem Einsammeln ein kleines Vermögen erzielt werden. Ist kein Busch mehr vorhanden, geht Ihr einfach links aus dem Abschnitt und gleich wieder zurück und wiederholt das Spiel erneut.) Habt Ihr das Städtchen erkundet, marschieret Ihr zu Meade. Das Haus liegt links von Jess am Brunnen vorbei. Hier liegt der arme Meade im Sterben, und Ihr werdet zu Septimus geschickt, um seine Hilfe zu holen. Septimus kann allerdings auch nicht helfen und erzählt von einem Buch, welches sich im Tarn's Manor befindet. Also macht Ihr Euch auf den Weg dorthin. Verläßt Inoa nach Norden und marschieret nach rechts. Gelangt Ihr an einen See, biegt Ihr nach Süden ab. Kurz darauf solltet Ihr Tarn's Manor schon sehen.



Tarn's Manor

Versucht Ihr das Grundstück zu betreten, um in das Haus zu gelangen, attackieren Euch jedesmal aggressive Affen. Um dies zu umgehen, setzt Ihr Eure Rennattacke ein (△-Taste gedrückt halten und rennen). Habt Ihr die Türe erreicht, betretet Ihr das Haus. Zunächst erscheint wieder mal eine Vision des Oberfieslings Melzas. Dieser ruft einige Murgg herbei (die Affen), und Ihr dürft diese erst einmal erledigen. Nun schaut Ihr Euch hinter der ersten Haupttüre um. Erledigt auch hier die Murggs. Als Belohnung fällt eine Truhe herab, in der sich ein Goodie befindet. Verläßt den Raum und geht die rechte Treppe hoch. Goodie einsacken, runter und die linke Treppe hoch. Hier lauern wieder Gegner, die man prima mit den Kisten bewerfen kann. Ihr gelangt an eine verschlossene Türe. Geht zurück in die Haupthalle und in den offenen Nebenraum, betätigt den Schalter und benutzt die Geheimtüre, um den Schlüssel zu suchen. Unten angekommen, tötet Ihr die Schleimmonster, um weiter zu gelangen. Achtet auf die riesigen Stachelkugeln, die an der Decke hängen. Auf dem Boden seht Ihr deren Schatten. Lauft also schnell unter sie und gleich wieder weg. Auch müssen diverse Bodenschalter betätigt werden, um Türen zu öffnen. Die herumstehenden Vasen eignen sich hervorragend, um die Schalter zu aktivieren. Ihr werdet in einen Raum mit drei Gittern gelangen. Links unten ist ein Schalter, der für jede 90-Grad-Drehung eine andere Türe öffnet. Geht erst einmal durch die mittlere und holt das Goodie. Mit ein wenig Timing gelingt es auch der Stachelkugel auszuweichen. Dann verläßt Ihr den Gang

und benutzt die rechte Türe. Hier müssen die Bodenschalter betreten werden, um an die Kiste zu gelangen. Beachtet genau die Bewegungen der Hindernisse und laßt Euch ruhig Zeit. Habt Ihr die vier Schalter aktiviert, kann über eine Platte die Kiste leergeräumt werden. Benutzt dann die Leiter oben links und geht weiter in den ersten Stock zur verschlossenen Türe. Benutzt den Schlüssel und räumt das Zimmer leer. Nun taucht erneut eine Vision von Melzas auf, und er warnt Euch. Schulterzuckend begeben Ihr Euch jedoch zurück nach Inoa.



Der erste Alptraum

Zurück in Inoa geht Ihr zu Wendells Haus und gebt das Buch Septimus. Durch dessen Hilfe gelangt Ihr in den Alptraum des alten Mannes. Hier gilt es, den eingeschlossenen Menschen zu befreien. Schaut Euch zuerst die Schalter und die Quader an. Habt Ihr den Weg zur ersten Plattform erklommen, werdet Ihr auch schon von mehreren Schleimmonstern attackiert. Macht diese nieder und begeben Euch nach links. Hier muß nun folgender Weg genommen werden, um zu vermeiden, daß immer wieder Quader erscheinen: Oben, unten, oben, unten, unten. Und schon steht Ihr auf der Plattform, auf welcher der Alte zu befreien ist. Das Schleimmonster attackiert Euch sehr schnell (legt deswegen Herb auf die O-Taste). Zuerst solltet Ihr mit folgender Taktik vorgehen: Schleimmonster einmal schlagen, ausweichen usw. Nach einer gewissen Zeit teilt es sich in vier Teile, die erneut auf dieselbe Art bearbeitet werden. Auch diese teilen sich in vier kleinere Schleimer. Deswegen solltet Ihr gezielt einen nach dem anderen vernichten. Sind die Monster besiegt, erwacht Wendell aus seinem Alptraum und Ihr kehrt erfolgreich in die Realität zurück.



Die Minen von Inoa

Ist Wendell zu sich gekommen, folgt Ihr Septimus und werdet zu Ronan in die Kirche gerufen. Folgt dieser Aufforderung, unterhaltet Euch mit ihm und geht zur Stadt zurück und besucht Septimus erneut. Daraufhin erschüttert eine Explosion die Umgebung, und Ihr folgt Septimus nach draußen. Unterhaltet Euch mit den Bewohnern und besucht Olen, der schwer verletzt worden ist. Auch in Olen Träume gilt es einzusteigen. Merkt Euch die Sequenz, wie die Maschine gestartet wird (links, links, rechts, links). Olen zeigt Euch

dann, wie er einen neuen Weg freisprengen will. Sobald die Detonation vorüber ist, attackieren jedoch Murggs. Erledigt diese und sammelt die Goodies ein. Daraufhin werdet Ihr unsanft aus Olen Traum geworfen. Anschließend verstirbt der arme Olen. Verlaßt das Haus und unterhaltet Euch mit den Leuten. Besucht dann Jess und redet mit ihm. Hier erhaltet Ihr eine Bombe, die Ihr einsackt und fortan als zusätzliche Waffe einsetzen könnt. Macht Euch dann auf den Weg zu den Minen. (Inoa nördlich verlassen, dann nach Westen gehen.) Dort angekommen, redet Ihr mit den Leuten. Selbstverständlich dringt Ihr in die Mine ein. Hier setzt Ihr die Bombe ein, um weiterzukommen. Aktiviert die Maschine und durchsucht die Höhlen. Immer wieder müßt Ihr Schalter umlegen und zwischen den Loren umsteigen, um tiefer in die Minen zu gelangen. Beachtet auch, daß gewisse Stellen einfach übersprungen werden können, um an Items und Schlüssel zu gelangen. Redet mit den Verwundeten, denn sie haben wichtige Informationen und Items parat. Dem unfreiwilligen Aufzug helfe Ihr übrigens auf die Sprünge, indem Ihr einfach auf ihm herumphüpft. Habt Ihr die Mine von allen Murggs befreit, erhaltet Ihr per Schatzkiste ein Goodie und einen unfreiwilligen Ausblick auf das Dorf der Murggs. Kehrt dann zurück nach Inoa.



Die Katakomben

In Inoa fordert Euch nun eine Frau, die vor dem Haus von Jess steht, auf, Sybill zu besuchen. Sybill wartet schon ungeduldig in ihrem Haus auf Euch und gibt wichtige Informationen. Nun geht es endlich zu Jess (speichern). Jess fordert Euch auf, Olen die letzte Ehre am Grab zu erweisen und einige Blumen niederzulegen. Nehmt den Strauß und geht zum Friedhof neben der Kirche. Legt die Blumen auf Olen Grab. Nordöstlich Eures Standortes öffnet sich dann der Zugang zu den Katakomben. Betretet diese. Kaum drinnen, schließt sich schon die Türe hinter Euch. Untersucht die Umgebung. Unterhaltet Euch mit dem einzelnen Phantom im oberen rechten Raum und bringt dann die Aussagen der Gespenster bei den fünf Grabsteinen in eine logische Reihenfolge. Die Reihenfolge ist von links nach rechts: 3 - 2 - 4 - 1 - 5. Dann geht Ihr zurück zum Phantom in den rechten Raum. Ihr werdet gefragt, ob Ihr bereit seid, die Katakomben nun zu meistern. Bejaht die Frage und geht los. Geht zu den fünf Gespenstern, welche den weiteren Weg gemeinsam für Euch öffnen. Marschieret weiter und lest alle Hinweise. Macht die Gegner fertig und schaut Euch bei dem Glitzern um. Geht weiter und lest auch hier die Hinweise. Springt dann in das untere Loch. Nehmt das Faß, um die Truhe zu plündern. Geht wieder nach oben und sucht die Stelle, an der die gewaltige Stachelkugel ein großes Loch in den Boden schlägt. Auch in dieser Sektion lest Ihr mehrfach die Hinweise, daß links links sei und rechts wäre rechts. Dies bezieht sich auf die beiden Schalter beim Aufzug. Legt dort also den linken Schalter nach links um und den rechten nach rechts. Nun dürft Ihr mit der Platte nach oben zur Statue fahren. Drückt vor dieser den Actionknopf und springt nach



rechts, um über die beiden Plattformen quasi rundherum zu gelangen. Legt dort dann den Schalter um. Marschier zur geöffneten Passage und geht in den Raum mit den vier Leuchtern. Schlagt diese in folgender Reihenfolge: Rechts, links, unten, oben. (Dies ergibt sich aus dem Hinweis mit den Himmelsrichtungen.) Geht weiter, sammelt den Schlüssel ein und sucht den Raum mit den drei Schaltern. Betätigt den ersten und dritten, um die Steinblöcke so zu verschieben, daß eine

Öffnung sichtbar wird. Geht hindurch, räumt die Felsen weg und betretet die Plattform. Stellt Euch möglichst an den äußeren Rand, um nicht verletzt zu werden. Holt das Faß und befördert es zum oberen Abschnitt, um diesen mit seiner Hilfe erklimmen zu können. Hinweis: Solltet Ihr von der Plattform fallen, müßt Ihr einfach alle Schleimmonster im unteren Raum killen, um die Türe zu öffnen und wieder nach oben zu gelangen. Untersucht die Statuen und geht nun zum Raum mit der sich bewegenden Plattform sowie den beiden Wegen, die die Pfeilsymbole aufweisen. Mit der Plattform gelangt Ihr rechts in ein Zimmer. Leert dieses und geht unten rechts weiter. Ihr gelangt in einen Raum, in welchem drei Leuchter stehen. Um die Türen zu öffnen, müssen alle drei Leuchter nacheinander geschlagen werden. Da der mittlere Leuchter nur sehr sehr kurz brennt, solltet Ihr erst den unteren, dann den oberen und zuletzt den mittleren schlagen. Dann benutzt Ihr erst die rechte Türe. Killt die Schleimmonster und verlaßt den Raum nach links. Wieder die drei Leuchter mit dem gleichen Schema zum Brennen bringen und diesmal den Raum nach links verlassen. Auch hier die drei Schleimer töten und nach rechts hinausgehen. (Hört sich kompliziert an, aber diese Reihenfolge ergibt sich aus den vorangegangenen Hinweisen.) Ihr solltet in einen Raum gelangen, aus dem eine Treppe führt, sobald die Gegner in ihm vernichtet sind. Benutzt diese und frischt eventuell Eure Lebensenergie mit Herbs auf. Weiter oben stellt sich Euch nämlich ein Steinmonster in den Weg. Schlagt auf dieses ein, bis es schreit. Dann rennt sofort in eine der vier Ecken hinein, um dem Felshagel, den es losläßt, zu entkommen. Wiederholt diese Taktik, bis es besiegt ist. Geht weiter und nehmt die Goodies an Euch und hört auf die Hinweise, die Euch eine neue Vision von Lars erzählen. Kehrt nach alldem nach Inoa zurück.



Ein neuer Traum

In Inoa angekommen, gilt es erst einmal zu speichern. Solltet Ihr schon 500 Geldeinheiten haben, könnt Ihr Euch auch den Life Vessel im Shop der Stadt vorher zulegen. Pflügt ein wenig Smalltalk mit den Einwohnern. Ihr werdet erfahren, daß Bonaire und Nadia sehr schlimm erkrankt sind. Was liegt also näher, als erneut zu helfen. Begeht Euch zu ihrem Haus, welches neben dem der Wahrsagerin liegt. Septimus erwartet Euch schon. Redet mit allen Anwesenden und versucht, das Zimmer zu verlassen. Allerdings kommt Euch eine erneute Explosion zuvor. Es folgt eine aufgeregte Unterhaltung, und Ihr werdet gebeten, Bonaire herbei zu holen. Dieser liegt im linken Nachbarhaus. Nach einigen Unterhaltungen dürft Ihr auch schon in seinen Traum einsteigen. Hier versucht die böse Sara, ihn zu töten. Ihr müßt dem Paar folgen. Aber leichter gesagt als getan. Verschiedene Quader blockieren den Weg. Schlagt Ihr eine Drachenfigur, werden einige von ihnen durchsichtig und somit passierbar. Nutzt diesen Weg und besorgt Euch per Teleportplattform erst einmal den Schlüssel in der Truhe auf der rechten Seite. Erklimmt dann den Abschnitt mit den kleinen hin- und herfahrenden Kugeln. Timing ist hier sehr wichtig. Im Raum oben springt Ihr auf den Sockel, um draußen die Sprungschanze freizulegen. Springt hinüber, so daß Ihr von der Anhöhe eine Bombe auf den Schalter unten werfen könnt. Dieser Schalter aktiviert für ganz kurze Zeit eine Teleporterplattform. Stellt Euch also rechtzeitig in die entsprechende Position. Hier werdet Ihr in einen Raum gelangen, in welchem erstmal alle Schleimmonster auf die Seite geräumt werden müssen, bevor eine Truhe einen weiteren



Schlüssel freigibt. Geht weiter und Ihr gelangt an eine Tür, welche von zwei Drachenstatuen umgeben ist. Aktiviert diesmal den Quader und holt Euch dann mit Sprüngen einen weiteren Schlüssel aus der Truhe, die rechts auf der Anhöhe steht. Im folgenden Raum erhaltet Ihr einen weiteren Lebenskanister. Betätigt ein weiteres Mal die Statue, um die Teleportplattform freizulegen. Lauft weiter, und Sara jagt Euch einige Monster auf den Hals. Versucht hier einfach, ihr zu folgen und Lebensenergie einzusparen. Im nächsten Raum wartet sie schon auf Euch. Sie verwandelt sich in eine ekelige Kreatur, welche es zu besiegen gilt. Mit drei verschiedenen Situationen müßt Ihr nun rechnen: 1. Das Auftauchen der Kreatur. Versucht in diesem Fall, schnell auf sie einzuschlagen. Achtet aber darauf, daß sie sich sehr schnell bewegt und ihrerseits angreifen kann. 2. Es materialisieren sich bis zu drei leuchtende Ellipsen. In diesem Fall lauft Ihr an den Außenwänden im Kreis herum, um ihnen zu entgehen. 3. Die Kreatur erscheint mit einigen Spiegelbildern und vollführt eine Art Teufelskarussell. In diesem Fall rennt Ihr schnell in eine der Ecken des Raumes und wartet ab. Ihr müßt die Kreatur beim Materialisieren versuchen zu treffen, um sie zu besiegen. Mit dem richtigen Maß an Timing klappt aber auch dies,

und Sara ist somit erledigt. Bei ihrem Ableben mault sie noch ein wenig herum, und Ihr werdet zurück nach Inoa gebeamt. Bonaire ist somit gerettet. Leider taucht kurz darauf Septimus auf und berichtet, daß Nadia, die Geliebte Bonaires, in der Realität an ihrer Krankheit verstorben ist.



Die Wüste und der Ancient Schrein

Ihr erwacht am nächsten Morgen im Haus von Jess und hört schreckliches Hämmern. Geht hinunter und Ihr erhaltet von Jess einen praktischen Morgenstern (Iron Flail) als zusätzliche Waffe. Mit diesem könnt Ihr große Felsquader, die zuvor so manchen Weg versperrten, aus dem Weg räumen. Unterhaltet Euch zunächst mit den Stadtbewohnern und Ihr erfahrt wichtige Neuigkeiten und Eure nächste Aufgabe. Ein schon lange versperrter Weg ist plötzlich frei, und Ihr sollt zur Despair Wüste reisen, in welcher der Ancient Schrein verborgen ist. Begeht Euch also nach Osten, biegt beim Teich nach Süden ab und überquert die Brücke. Ganz unten rechts befindet sich ein Durchgang. Besucht Lurvy (den Tip bekommt Ihr in Inoa), den Händler, auf den Euch die Dorfbewohner aufmerksam gemacht haben. In der südöstlichsten Ecke der Welt befindet



sich sein Geschäft. Dort kauft Ihr Euch die Leder-Weste, welche im Regal liegt. Verläßt das Haus und geht erneut hinein. Anstelle der Rüstung liegt nun ein Life Vessel im Regal. Für 400 Geldstücke verkauft man ihn an Euch. Verläßt noch einmal das Geschäft und betretet es erneut. Jetzt kann noch eine Wunder-Essenz erworben werden. Habt Ihr alles eingekauft, sucht Ihr die Möglichkeit, den Berg hinter dem Haus des Geschäftsmannes zu erklimmen. Ihr dürft nun den Berg kreuz und quer nach oben springen. Schaut Euch die Strecke genau an. An einem Stück, wo es sehr schmal, sehr weit nach unten geht, müßt Ihr hinunterspringen und per links-rechts Sprung diagonal nach hinten hinauf zu den Bäumen auf die rechte Seite kommen. Auch täuschen einige Büsche, so daß

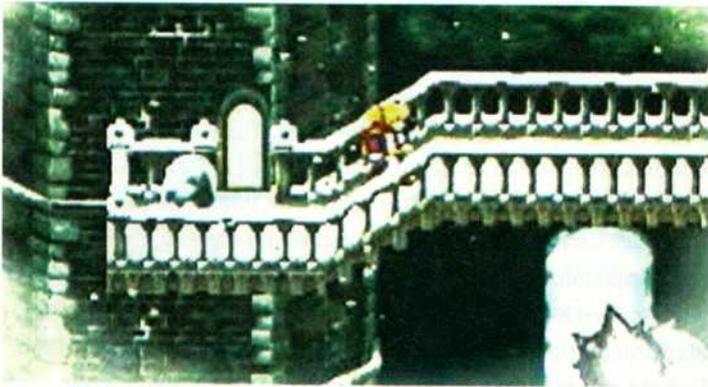
man die Kanten nicht richtig sieht. Oben angekommen, marschiert Ihr durch die Höhle in die Wüste hinein. Lauft rechts herum nach oben. Achtet allerdings auf allerlei Gegner. Ganz oben nutzt Ihr die sandfreien Flächen, um besser springen zu können. Es geht nach links. Bis Ihr eine Höhle erreicht, in der Ihr ein Sand Cape findet. Mit diesem kann man nun unter dem Sand kriechen. Stattet Euch damit aus und betätigt die O-Taste. Verläßt gleich die Höhle, um diese Fähigkeit einzusetzen. Klappert die Wüste ab und sackt die Goodies ein. Stellt Euch dann auf die große quadratische Fläche mit den Säulen. Ein Wirbelsturm erscheint und reißt Euch mit sich fort. In den nächsten Abschnitten verläßt Ihr das Bild immer mit der Windrichtung. Abschnitt Eins: Kriechen. Abschnitt Zwei: Die weißen Steine zwischen das Plateau und den Ausgang werfen und als Sprunghilfe nutzen. Abschnitt Drei: Treppe erklimmen und vom Sockel links der Treppe versuchen, die einzelne aus dem Boden reichende Säule zu erspringen. Ein erneuter Sprung bringt Euch schon aus dem Bild. So sollte der Ancient Tempel schnell zu finden sein. Betretet ihn und sprecht das Skelett im ersten Raum an. Dieses setzt Euch jedoch einer Prüfung aus. Antwortet mit Ja und geht nach rechts. Einige Würmer müssen erledigt werden, nachdem der Schalter betätigt wurde. Schaut einmal die Stufen hinauf. Hier gibt es eine Warpplatte, die einen Speicherpunkt verrät. Nutzt ihn. Nun besteht Eure Aufgabe darin, vier Statuen ausfindig zu machen, und als Beweis, daß sie gefunden wurden, müßt Ihr diesen jeweils den Arm heben. Gesagt, getan.



Statue Eins: Geht erst einmal links in den Raum mit den riesigen Stachelkugeln. Hier befinden sich drei Schalter. Betätigt diese, um die Türe rechts zu öffnen. In dem anschließenden Raum gilt es, folgende Aufgabe zu lösen: Legt die Symbole auf die entsprechenden Bodenplatten. Hierzu begeht Ihr Euch per Schwebplatte auf die linke Seite und werft die beiden Symbole hinunter. Achtet darauf, daß sie noch nicht auf der entsprechenden Bodenplatte liegen bleiben. Ihr springt hinterher und stapelt beide Gegenstände versetzt übereinander, so daß Ihr auf die rechte Plattform springen könnt. Hier erledigt Ihr das aufdringliche Wachpersonal und schmeißt die beiden anderen Symbole zu Boden. Legt nun alle Gegenstände auf die entsprechenden Bodenplatten. Habt Ihr dies



richtig gemacht, beginnen diese grün zu scheinen und die erste Statue materialisiert sich auf der mittleren Platte. Geht hinüber und berührt diese.



Statue Zwei: Zurück in den Hauptraum mit dem Thron und dem Skelett. Von hier aus geht es die Treppe hinauf und in den linken oder rechten Durchgang. Legt im folgenden Zimmer die Symbole entsprechend auf die Bodenplatten und benutzt die sich nun öffnende Türe. Im nächsten Raum schaut Ihr Euch genau die Bodenplatten an. Sie zeigen entweder ein geöffnetes oder ein geschlossenes Auge. Solange Ihr nur auf Platten mit dem Zeichen eines geschlossenen Auges tretet, bleiben die beiden Durchgänge geöffnet. Schnappt Euch das Faß, das unten steht, geht nach oben und benutzt es zum Überspringen der Platten mit dem geöffneten Auge. Betretet den Raum. Nehmt hier den Sternengegenstand und benutzt ihn als Stiege, um die anderen beiden sichtbaren Symbole zu erhalten. Hinter dem vorderen rechten Sockel versteckt sich das vierte Symbol. Legt nun die Gegenstände auf die entsprechenden Platten. Achtet aber darauf, daß mindestens einer soweit überragt, daß Ihr noch auf den mittleren Sockel springen könnt. Daraufhin erscheint die zweite Statue, und Ihr berührt auch diese.

Statue Drei: Verlaßt den Raum und geht in das rechte Zimmer. Betretet erneut den Raum mit dem einzelnen Faß und den beiden Feuerspeiern. Holt das Faß und lauft auf den Platten mit den geschlossenen Augen im positiven Drehsinn, also entgegen



des Uhrzeigersinnes um den Raum herum. An dem Punkt, an welchen die Platten mit geschlossenen Augen enden, werft Ihr das Faß in Richtung untere Türe und überspringt somit die sensible Platte mit dem geöffneten Auge. Betretet den Raum. Nun befindet Ihr Euch auf den Außenanlagen des Tempels. Lauft soweit, bis

eine Stelle mit zwei Zutrittsmöglichkeiten auftaucht. Betretet den linken Eingang und benutzt das Sand Cape, umweiterzu gelangen und die Treppe zu erreichen. Seid Ihr oben angelangt betretet Ihr via Sand Cape den mittleren Raum und killt die Würmer. Dann nehmt Ihr den Felsbrocken und versucht, diesen nach links, über die Mauer auf das sandfreie Stück zu werfen. Macht dies am besten kombiniert mit einem Sprung. Sollte es nicht auf Anhieb klappen, verlaßt die Szene und betretet sie erneut, um alles in Ausgangsposition wiederzufinden. Liegt der Stein erstmal richtig springt, Ihr mit seiner Hilfe auf die Mauer und geht die Treppe hinauf. Im nächsten Raum werden zuerst alle Würmer beseitigt. Daraufhin fällt ein Faß von der Decke. Eure Aufgabe besteht nun darin, dieses zwischen Platte und Hebel zu plazieren, drauf zu springen und eine Bombe auf den Schalter zu werfen. Hierdurch öffnet sich das Tor am oberen Ende des Raums. Dann muß das Faß sehr schnell genommen werden und zwischen Platte und Ausgang so plaziert werden, daß Ihr die kleine Mauer erreicht und den Raum verlassen könnt. Laßt Euch nicht entmutigen, wenn es nicht auf Anhieb klappen sollte. Hier ist das Timing sehr wichtig. Durch den nächsten Raum marschieret Ihr einfach durch und legt Euch erst gar nicht mit den Bienen an. Wieder befindet Ihr Euch an den Außenmauern des Tempels. Betretet die Platte links und geht zur dritten Statue hinüber.



Statue Vier: Springt von der dritten Statue aus hinunter und sucht die Stelle mit den beiden Eingängen auf. Benutzt diesmal den rechten Eingang. Erledigt die Kreaturen und nehmt die beiden Gefäße unterhalb der großen Steinkugel weg. Diese donnert nun hinab und macht den Weg frei. Im nächsten Raum wird der weitere Weg durch eine Sandfläche behindert. Das gemeine hieran ist, daß der hintere Abschnitt Euch nicht trägt, und Ihr somit nach unten fällt. Also killen wir erst einmal die Würmer und werfen anschließend die Fässer so auf den Sand, daß wir gefahrlos hinüberspringen können. Erneut befindet Ihr Euch an der Außenwand des Tempels. Springt bei den Fahnen hinunter und geht nach links. Ihr findet nun einen Eingang, der vorher nicht zugänglich war. Hier seht Ihr zwei Druckschalter am Zimmeranfang. Holt von oben die Säule und schiebt sie über einen dieser Schalter. Achtet darauf, daß Ihr die Säule ungefähr mit dem gleichen Abstand zur Wand schiebt, in welchem sich auch die Blumentöpfe befinden. Seid Ihr zu nahe an der Wand, kann sie nicht mehr in die Mitte geschoben werden, und Ihr dürft nochmal von vorne beginnen. Da sich hier drei „freundliche“ Stachelkugeln um uns kümmern, wird immer ein kleines Stück geschoben, an die Wand ausgewichen und weitergeschoben. Hier gewinnt der Geduldige. Steht die Säule auf einem Schalter, wird der andere noch von der Spielfigur selbst betreten, und oben öffnet sich erneut eine Türe. Im nächsten Raum erledigt Ihr die Bienen und erhaltet dafür ein Faß. Plaziert dieses am besten auf der Säule, die links vom Schalter steht. Achtet darauf, daß

das Faß versetzt auf der Säule liegt. Springt nun über die Stümpfe auf die entsprechende Säule, von hier auf das Faß und dann auf den Schalter. Kleiner Hinweis: Testet mit der Spielfigur aus, wie weit Ihr über den optischen Rand übertreten könnt. Manchmal steht Alundra nämlich geradezu in der Luft. Nutzt diese Tatsache aus. Im nächsten Raum schlagt Ihr den Schalter. Daraufhin fallen Gegenstände herab. Entweder Stachelkugeln oder Fässer. Steht Ihr in einem der vier Löcher, fangt Ihr den entsprechenden Gegenstand. (Das linke Loch scheint das mit am meisten Glück geschlagene zu sein!) Habt Ihr zwei Fässer gefangen, plaziert Ihr diese so, daß die Plattform erreichbar ist und Ihr mit ihrer Hilfe den nächsten Raum erreicht. Hier müssen die vier Symbole innerhalb eines Zeitlimits auf die entsprechende Bodenplatte geworfen werden. (In den Blumen liegen die beiden anderen Symbole.) Wird das Zeitlimit nicht erfüllt, muß der Raum verlassen werden und das Ganze wiederholt werden. Hat es geklappt, erhaltet Ihr eine Truhe mit einem Schlüssel. Diesen verwendet Ihr an der verschlossenen Türe im oberen Raum. Erneut befindet Ihr Euch außerhalb des Tempels und untersucht die vierte Statue.



Sucht nun erneut das Skelett auf und sprecht es an. Es wird explodieren und der Thron in seinem Rücken senkt sich hinab. Springt in diese Öffnung. Jetzt jumpt Ihr auf die sich bewegende Plattform und werft von dieser Bomben auf die Schalter. Sind alle vier aktiviert kann rechts der Raum verlassen werden. Um durch das nächste Zimmer heil zu gelangen, müssen alle Sandwürmer getötet werden. Im darauffolgenden Raum erledigt Ihr die zwei ungemütlichen gesellen und dürft anschließend die Symbole auf die Steinplatten werfen. Diesmal ist aber das Problem, daß die Bodenplatten laufend ihr eigenes Symbol ändern. Beachtet die Reihenfolge und zählt mit. Diese Reihenfolge wiederholt sich laufend. Nehmt das gewünschte Symbol auf und werft es sobald Ihr auf der Bodenplatte das Symbol vor dem zu werfenden seht. Also beispielsweise Sonne, Mond, Wasser, Stern wird abwechselnd angezeigt. Stern wollt Ihr werfen. Werft also, sobald das Wassersymbol erscheint. Mit ein wenig Übung klappt es. Ihr müßt allerdings jedesmal von neuem beginnen, sobald nur ein Fehler begangen wurde. Im nächsten Raum werden alle Gegner beseitigt. (Den Fiesling auf der Platte kommt man mit dem Morgenstern bei.) Nun stapelt Ihr die Gegenstände auf der einzelnen Platte in der Mitte in folgender Reihenfolge: Wasser (unten), dann Sonne, dann Mond und oben den Stern. Das nächste Gewölbe wird zum Schauplatz des Zwischengegners. Allerdings muß dieser erst einmal erweckt werden. geht nach links runter. Erneut gilt es, auf abwechselnd anzeigenden Bodenplatten die richtigen Symbole zu werfen. Allerdings in einer vorgegebenen Anordnung. Sie lautet: Stern - Süden, Mond - Westen, Wasser - Osten, Sonne - Norden. Sobald diese richtig abgelegt sind, fallen von oben Felsbrocken herab. Benutzt schnell die Platte

im unteren Teil des Raumes. Nun geht es von der Zwischengegenerarena in den rechten unteren Raum. Hier lautet die Anordnung: Stern - Norden, Mond - Osten, Wasser - Westen, Sonne - Süden. Auch hier fallen wieder Felsbrocken herab, und erneut verlaßt Ihr den Raum durch die Platte im unteren Teil. In der Arena seht Ihr nun einen großen Golem. Bekämpft diesen wie auch schon den Gegner aus den Katakomben. Einmal mit dem Morgenstern beackern und vor den Felsbrocken in den Ecken in Deckung gehen. Wiederholt das Spielchen, bis der Sieg Euer ist. (Übrigens bewegt Ihr Euch springend auf dem Sand schneller.) Nun verlaßt Ihr die Arena durch den linken Ausgang und geht weiter, bis Ihr das „Schalter-betätigen/Gegenstand-auffangen-Spiel“ wiederholen müßt. (Das obere linke Loch ist hier erste Wahl.) Habt Ihr drei Fässer zusammen, stellt Ihr diese auf die Schalter und Eure Spielfigur auf den übriggebliebenen. Verlaßt den Raum nach rechts. Nun gibt es ein Hindernisrennen zu gewinnen. Lauft durch den vorgegebenen Pfad und hebt die störenden Säulen mit den entsprechenden Schaltern an. Solltet Ihr unglücklicherweise durch eines der Löcher fallen, nehmt Ihr einfach die Treppe links nach oben und startet erneut durch. Endlich ist dann die letzte Aufgabe im Ancient Tempel dran. Lauft durch die Reihen hindurch zu der thronenden Gestalt. Nun werden die braven Anwesenden in üble Gestalten verwandelt, die Ihr alle besiegen müßt. (Werft ruhig ein paar Bomben, hierdurch erleichtert Ihr Euch die Aufgabe.) Sind sie besiegt entpuppt sich die Person auf dem Thron als das altbekannte Skelett und Ihr erhaltet drei wertvolle Gegenstände. Ein gutes Schwert, einen weiteren Lebenskanister sowie neue Schuhe, mit denen Ihr höher springen könnt. Verlaßt den Tempel und die Wüste dann und kehrt nach Inoa zurück.



...weiter
geht es im
nächsten Heft!

N64 (Pal) Verändertes Spiel

FIFA 98 - Die WM Qualifikation

Geister-Spieler: Nehmt als Mannschaft die Slovakia und tragt im Player Edit **LASKO** als Spielernamen ein.

Unsichtbare Spieler: Nehmt als Mannschaft SheffieldW und tragt im Player Edit **WAYNE** als Spielernamen ein.

Schwarz/Weiß Mode: Nehmt Canada als Mannschaft und tragt im Player Edit **MARC** als Spielernamen ein.

Sieg View: Mit Japan als Mannschaft **NORIE** im Player Edit eintragen. Dann Z + C ← + C ↑ im Round Select Screen eingeben.

Kein Stadium: Nehmt irgendein Team und tragt im Player Edit **CATCH22** als Namen ein.

Kleine Spieler: Mit Vancouver als Mannschaft **KERRY** im Player Edit eintragen.

Big Head: Mit Vancouver als Mannschaft **ANATOLI** im Player Edit eintragen.

Upside Down: Mit Australia als Mannschaft **NWODEDISPU** im Player Edit eintragen.

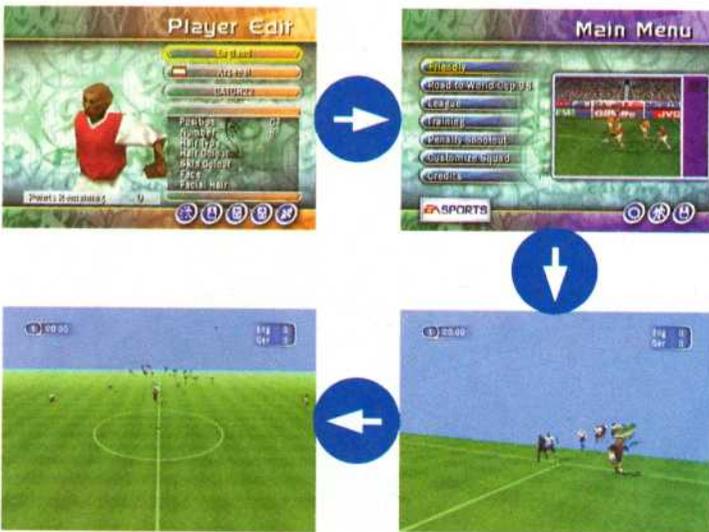
Upside Down Half: Mit Vancouver als Mannschaft **TED** im Player Edit eintragen.

Hot Potatp Mode: Mit Ireland als Mannschaft **SPUD** im Player Edit eingeben.

Unsichtbare Wände: Mit Wales als Mannschaft im Player Edit **WARREN** als Namen eingeben.

Player Attribute Points: Mit Vancouver als Mannschaft **DAVE** im Player Edit eingeben.

World Cup Round Select: Mit Japan als Mannschaft **YUJI** im Player Edit eingeben.



PlayStation (Pal) Paßwörter

Rosco McQueen

Zu unserem mutigen Feuerwehrmann einige Paßwörter.

- | | |
|-------------|-------------|
| 01.) FLUFFY | 08.) PILLOW |
| 02.) SWEATY | 09.) TRICEP |
| 03.) HOTROD | 10.) MOTION |
| 04.) GREASE | 11.) HIPHOP |
| 05.) BIGEND | 12.) KENNEL |
| 06.) SMELLY | 13.) BARREL |
| 07.) WIDETV | 14.) SPLASH |

PlayStation (Pal) Cheats

Nightmare Creatures

Jede Menge Cheats, um sich das Leben in der Pal-Version zu erleichtern! Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmenü ein. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Level Select: L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select.

Leben und Items: Gebt zunächst den Level Select Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2, Select.

Cut Cheat: Gebt erst den Level Select Cheat ein und dann L1, R1, L2, R2, Select.

Play as Monster Cheat: Gebt zuerst den Level Select Cheat ein und dann L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

Und von Dennis Drietchen kommt dieses coole Paßwort, welches die Cheats quasi ersetzt. Es lautet: X, ↑, O, O, O, X, □, △.



PlayStation (Pal) Power Up-Paßwörter

Grand Theft Auto

Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr ein wenig cheaten:

BSTARD oder **THESHIT** oder **MADEMAN** oder **GROOVY**: Alle Levels anwählbar, alle Waffen, unendlich Munition, etc. Beachtet, daß die Stärke der ergaunerten Fähigkeiten quasi der Reihenfolge der Paßwörter entspricht.

EATTHIS: Wanted-Level auf Stufe 4

CHUFF: keine Polizei

TURF: alle Städte

BLOWME: Koordinaten anzeigen

WEYHEY: 9999990 Punkte



PlayStation (Pal) Endings/Mini Game

Pitball

Die Endsequenzen: Geht in die Optionen und markiert die Option FMV Test. Jetzt gebt Ihr schnell ←, →, □, ○ ein. Wählt die FMV an und Ihr dürft diese anschauen. (Anmerkung: Sollte es nicht auf Anhieb funktionieren, gebt Ihr den Code **mehrmals schnell hintereinander** ein!)

Mini Game: (Erst die Endsequenzen anwählen!) Markiert nun eine Endsequenz und drückt zusammen ○ + □. Haltet die Tasten und drückt X. Brecht die Endsequenz ab und markiert sie erneut. Drückt wieder ○ + □. Nun dürft Ihr ein verstecktes Mini Game zocken.



Saturn (Pal) Debug Mode/Tips

Dragon Force

Debug Mode: Folgendermaßen erhaltet Ihr die zusätzliche Option Debug Mode. Haltet, während das Spiel bootet, auf dem Pad folgende Tasten gedrückt: X + Z + L + R + Start. Während Ihr diese Tasten gedrückt haltet, wartet Ihr bis der Startscreen erscheint, in welchem die Aufforderung „Press the Start Button“ enthalten ist. Nun gebt Ihr bei noch immer gehaltenen Tasten schnell ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, ↑, ↓, →, →, → ein. Laßt die Starttaste los und drückt sie erneut. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheinen unten die Worte Debug Mode.

Was bewirkt der Debug Mode? (Während eines Kampfes Start drücken, um das Menü aufzurufen.)

- Haltet während einer Handlung die R-Taste gedrückt, um Daten zu erhalten.
- Field Shield kann die Größe Eures Schlosses beeinflussen (jedoch nicht die Truppenstärke).
- Force Domestics ermöglicht eine Domestic Affair, selbst wenn die Zeit noch nicht gekommen ist.
- Force Battle ermöglicht es, daß jeder General antreten muß.
- Your General läßt Euch einen General auswählen, und das aus 167 Charakteren. Allerdings solltet Ihr Nummer 125, 126 sowie 141 außen vorlassen.
- Enemy General (siehe oben)
- Scene Number. Wählt eine Szene aus (die negativen Nummern funktionieren jedoch nicht).
- Die restlichen Anzeigen dürften sich von selbst erklären.

Na denn, viel Spaß damit!

PlayStation (Jap) Versteckte Charaktere

Critical Blow

Vier versteckte, zusätzliche Fighter konnten wir für Euch in der Nippon-Klopperei ausfindig machen.

Beachtet die vorgegebenen Wege, und Ihr werdet sie finden.

Spielt die Prügelei auf der Stufe Hard durch. Hierfür erhaltet Ihr einen wilden **Rickey**, einen wüsten Raufbold.

Spielt das Game auf Stufe Normal durch. Hierfür erhaltet Ihr **Merkuar**, ein Goblin aus grauer Vorzeit.

Prügelt Euch auf Stufe Easy durch, und **Sieguei** wird anwählbar, ein Insektenkämpfer.

Den Muskelberg **Hagane** erhält derjenige, der **Theatermode** durchspielt. Vergeßt nicht, die zusätzlichen Fighter unter den Optionen auf Memory Card zu speichern. Beim nächsten Reboot der PlayStation werden gespeicherte Stände automatisch eingeladen.



Die Spiele Hotlines in Deutschland:

Acclaim:	01805-335555	24h/Tag
BMG Interactive:	0180-5304525	Mo.-Fr. 10.00-17.00
Bomico & Laguna:	06103-334-100	Mo.-Fr. 15.00-19.00
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		
Software:	01805-254391	Mo.-So. 15.00-20.00 (außer Feiertags)
Infogrames:	0221-4543106	Mo.,Di.,Do.,Fr. 15.00-18.00
Micropose:	01805-252565	Mo.,Mi. 14.00-17.00
Nintendo:	0130-5806	Mo.-Fr. 11.00-19.00
Sega:	040-2270961	Mo.-Fr. 10.00-18.00
Sony C.E./		
Psygnosis:	0190-578578	Mo.-Fr. 14.00-20.00
Virgin:	040-39101300	Mo.-Do. 14.00-18.00

PlayStation (US) Diverses

Star Wars - Masters of Teräs Käsi

Alternatives Outfit: Drückt in der Kämpferauswahl L1, bevor Ihr den Fighter bestätigt.

Level Select: Chewbacca als Prügelaffen nehmen und mit folgenden Einstellungen durchklopfen: Schwierigkeit Normal, Player Change auf No und Continue auf No. Nun im Practice oder Arcade Mode das Spiel durchzocken. Daraufhin erhaltet Ihr im Versus Mode einen Levelselect.

Full Screen: Haltet, nachdem Ihr Euren Kämpfer ausgesucht habt, L1 + R2 + Select gedrückt, bis der Kampf beginnt.

Als Stormtrooper spielen: Mit Han Solo und folgenden Einstellungen den Arcade Mode durchprügeln: Schwierigkeit Normal, Player Change No, Continue No. Durchzocken und der Stormtrooper wird anwählbar.

Als Darth Vader spielen: Mit Luke Skywalker und folgenden Einstellungen den Arcade Mode bestreiten: Schwierigkeit Standard, Player Change No, Continue No. Durchzocken und Darth Vader wird anwählbar.

Als Mara Jade spielen: Schwierigkeit auf Jedi stellen. Player Change und Continue auf No. Team Mode wählen und L1 + L2 + R1 gedrückt halten, bevor das erste Match beginnt. Nun das Imperium besiegen, und Mara Jade wird anwählbar.

Als Jodo Kast spielen: Player Change und Continue auf No stellen. Im Survival Mode mit diesen Einstellungen müßt Ihr nun sieben Gegner bezwingen. Daraufhin wird ein alter Bekannter, nämlich Jodo Kast, anwählbar.

Als Leia Slave spielen: Player Change und Continue auf No stellen. Schwierigkeit auf Jedi setzen. Und mit Leia den Arcade Mode durchspielen. Nun wird ihr Gegenstück anwählbar.

Kleine Kämpfer: Versus Mode oder Practice Mode wählen. Nachdem Ihr Euch einen Kämpfer ausgesucht habt, haltet Ihr R2 + Select + ↑ + × gedrückt, bis das Game startet.

Deformierte Kämpfer: Versus Mode oder Practice Mode wählen. Nachdem Ihr Euch einen Kämpfer ausgesucht habt, haltet Ihr Select + ↑ + × gedrückt, bis das Game losgeht.

Big Head Mode: Versus Mode oder Practice Mode wählen, und nachdem der Fighter ausgesucht wurde, Select solange halten, bis es losgeht.

Big Head, Feet, Hands, Legs Mode: Versus Mode oder Practice Mode wählen, und nachdem der Fighter ausgesucht wurde, Select + ↓ + × gedrückt halten, bis der Kampf startet.

Na dann, möge die Macht mit Euch sein!!!



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

Ich wollt, ich wär' ein WaveRacer.

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!



Illustration: O. Schneider

3/98 Ausgabe 10 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NUR DM 3,90

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NINTENDO

TUROK 2
RECKIN' BALLS

Enthüllt: Acclains Geheimprojekte

TETRISPHERE
NHL BREAKAWAY
FIGHTERS DESTINY

Im Test: 6 neue N64-Hits

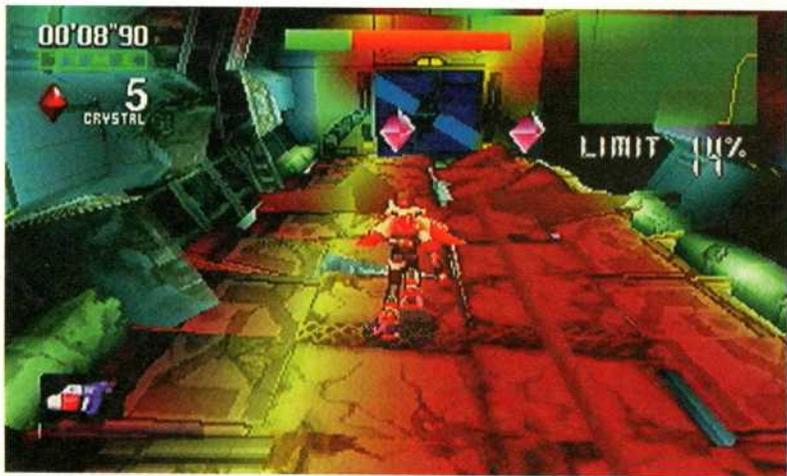
MIT 6 NINTENDO 64-STICKERS FÜR DEINE MEMORY CARDS

ER!
VE: KAZOOIE

KAZOOIE

Der Mario-Rivale im Vorantest

RATER: 23 SEITEN



Die verstreuten Edelsteine werden wie bei Nights eingesaugt, sobald Ihr Euch ihnen nähert



Das Anvisieren der Feuerherde erfolgt semi-automatisch (einfach in der entsprechenden Richtung stehen). Bei gelöschtem Feuer winken weitere Kristalle



Das Opening wurde im klassischen Anime-Stil gehalten und bietet sogar eine Vocal-Nummer

Spiele vom Sonic Team (benannt nach ihrem bislang größten Geniestreich Sonic) sind immer etwas ganz Besonderes, sowohl in technischer als auch in spielerischer Hinsicht. Kaum ein anderes Spiel als das traumhafte Nights könnte die ungewöhnliche Schaffenskraft vom Sonic Team bislang besser belegen. Obwohl Burning Rangers auf dem ersten Blick einem futuristischen 3D-Shooter gleichkommt, verbergen sich auch einige Anleihen aus Sonic und Nights dahinter, gewürzt mit einer gehörigen Portion an Innovation. Ihr schlüpft in die Rolle eines postmodernen Feuerwehrmannes oder einer solchen Feuerwehrfrau die mit hypermodernen Kampfanzügen ausgestattet sind, welche einige

Saturn Jump & Shoot

Burning Rangers

Segas Programmierertruppe für die besonderen Aufgaben, das Sonic Team hat wieder zugeschlagen. Nach Nights präsentieren sie erneut ein ungewöhnliches Spielkonzept, bei dem Ihr Euch diesmal als futuristischer Feuerwehrmann versucht

nützliche Extras bieten. Ähnlich wie bei Mega Man verfügen sie über Armwaffen, die aufladbare Energiestrahlen abfeuern können. Außerdem befindet sich auf dem Rücken ein leistungsstarker Raketenrucksack, mit dem Ihr per Doppelsprung wahre Megasprünge vollführt. Grob umschrieben müßt Ihr in den einzelnen Levels möglichst viele hilflose Passanten aus einem verschachtelten Gebäudetrakt befreien, doch das ist schwieriger, als es sich anhört. Um einen Passanten wegzutelepor-

tieren, benötigt Ihr nämlich jeweils mindestens fünf Edelsteine, die Ihr wie bei Nights in den Räumen eingesaugt, sobald Ihr in ihre Nähe kommt. Der größte Feind Eures Kristallkontos sind jedoch Feuerherde, die sich urplötzlich überall ausbreiten. Nur mit einem schnellen Ausweichsprung und anschließendem Energiebeschuss werdet Ihr dem Flammenmeer Herr, ohne daß Euch die bisher eingesammelten Klunker wieder allesamt verlorengehen. An dieser Stelle sind die Parallelen zu Sonic unübersehbar. Nach einem Feuerkontakt verteilen sich die Kristalle in sämtliche Himmelsrichtungen, können aber für eine kurze Zeit wieder eingesammelt werden. Kommt es jedoch zu einer Feindkollision, ohne daß Ihr über einen einzigen Edelstein verfügt, heißt es Goodbye! Soweit zum groben Spielkonzept. Die verzwickte Jagd nach Edelsteinen und Passanten erhält durch das grafische Umfeld eine besondere Note, da es sich um eine lupenreine 3D-Engine handelt mit uneingeschränkter Flugfreiheit. Wie bei Super Mario 64 könnt Ihr somit



Famose Lichteffekte in Echtzeit gibt es innerhalb der tristen Gebäudetrakte an jeder Stelle zu bewundern



Ein Zisch-Ton kündigt einen neuen Feuerherd an, dem Ihr meistens nur mit einem schnellen Ausweichsprung entgeht

per L- und R-Taste den Blickwinkel verstellen oder via Y-Knopf den Raum näher nach Kristallen erkunden. Bei der Grafik beweist Sonic Team mal wieder, daß sie wie kaum ein anderes Programmiererteam den Saturn beherrschen. Dank flotter und sauberer 3D-Engine wird das Gameplay sehr dynamisch vorgetragen. Die Texturen strotzen Hardwarebedingt zwar nicht vor Farbreichtum, dafür gibt es aber True Lightsourcing (realistische Lichteinflüsse) en masse.

Hersteller: Sonic Team/Sega Erscheint: Frühling '98 Genre: 3D-Jump & Shoot Umsetzungen geplant: keine



Die dreidimensionalen Levels gleichen dem Inneren eines gigantischen Fabrikkomplexes

FIRST LOOK

sehr gut

Typisch Sonic Team: sehr innovatives und technisch starkes Geschicklichkeitsspiel der ungewöhnlichen Sorte

Saturn Geschicklichkeit

Saturn Bomberman Fight!

Liebhaber der pummeligen Bombenleger dürften sich angesichts der vielen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger verwundert die Augen reiben

Da Saturn Bomberman - für viele Fans nach wie vor die bislang beste Bomberman-Version - in puncto Optionsvielfalt keinerlei Wünsche offen ließ, mußte sich Hudson Soft beim Sequel etwas Neues einfallen lassen, und was liegt da näher als ein technischer Wandel. Nach dem N64-

Bomberman wurden die Sprengmeister ein zweites Mal in das ungewohnte Polygon-Outfit gezwängt, doch damit noch nicht genug. Jeder Bombenleger verfügt auch ohne Power Ups über die Möglichkeiten, Bomben wegzukicken oder wegzwerfen, sowie über Sprungfähigkeiten,

die es ihnen sogar erlauben, über Barrikaden zu hüpfen. Des Weiteren läßt ein längerer Energieballen erstmals mehrere Treffer zu. All diese geradezu revolutionären Veränderungen trimmen das Gameplay kräftig auf Action, worunter der Story-Modus allerdings stark leidet. Statt sich durch verschachtelte Labyrinth den Weg zu bahnen, bietet dieser Modus nämlich lediglich sieben bildschirmgroße Levels, in denen Ihr einen oder mehrere intelligente Widersacher wegsprengen müßt. Wesentlich mehr Laune kommt beim Battle-Modus zu viert auf, da die ungewohnten Kampfarea- starke Höhenunterschiede aufweisen, woraus neue taktische Möglichkeiten resultieren. (Ulf)

Hersteller: Hudson Soft Erscheint: Frühling '98 Genre: Geschicklichkeit Umsetzungen geplant: keine



Bei Kettenreaktionen kann angesichts der gewählten Perspektive schnell die Übersicht flötengehen



Die Kampfarenen sehen lange nicht mehr so geordnet aus und bieten mitunter große Höhenunterschiede



Ein neues Spielelement stellt die Super Bombe dar, die Euch erst dann zur Seite steht, sobald Ihr einen Extrabalken voll aufgeladet habt

First Look

gut

Der Klassiker mit neuer Optik, spielerisch jedoch nicht mehr so stark wie der Vorgänger

Hardware & Software
Ohne Ende!
Suchen Sie bestimmte Spiele??
Wir besorgen Sie für EUCH!!!!
Angebot des Monats:
Interactor Rumble-Pack
(alle Systeme)
für den Rücken
nur 79,99DM
ENDLICH!!!
!!N64 dt. RGB!!
Umbau 139,99
100% Bildqualität
Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität 424,44
N64 Adapter für Importspiele 44,44
Yoshi's Story dt. 99,99

Sony Playstation
PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio 399,99
Resident Evil 2 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

WOLFSOFT
VideoGames tierisch gut!
HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP
(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

Hint Shop Lösungshäfte
Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

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

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

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

Händleranfragen erwünscht! **! Ständig Neuheiten!**

7th Guest/ 11th Hour & C.	Hexen 2 (i.B.)	Resident Evil - Director's Cut
Albion	Incubation - Battle Isle 4	Riddle of Master Lu, The Ripper
Alien Trilogy	Indiana Jones 3 und 4	Riven - Sequel to Myst
Alone in the Dark 1-3	Ishar 1 bis 3 (SH)	Sam & Max und Vollgas
Amber, Shine & Chronoma.	Jagged Alliance 1 und 2	Secrets of the Luxor
Atlantis-Das sagenhafte Ab.	Jack Orlando/ Private Eye	Shannara
Baphomets Fluch 1 und 2	Jedi Knight	Sherlock Holmes 1 und 2
Betrayal in Antara	Jewels of Oracle	Shivers 1 oder 2
Bioforge	King's Field	Simon the Sorcerer 1 und 2
Blade Runner (i.B.)	King's Quest 1 bis 7 (SH)	Space Quest 1 bis 6 (SH)
Blazing Dragons	King's Quest 1 bis 7 (SH)	Stadt der verlorenen Kinder
Casper	KKND	Star Trek Sammelband
Chronicles of the Sword	Kyandia 1 bis 3 (SH)	Star Trek - DS9 - Harbinger
Command & Conquer	Lands of Lore 1 oder 2	Star Trek - Generations
"D", Evocation & Blown Aw.	Last Express, The	Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
Dark Earth	Legacy of Kain-Blood Omen	Stonekeep
Dark Reign (i.B.)	Leisure Suit Larry 1-7 (SH)	Suikoden
D. Schwarze Auge 1-3 (25.-)	Lighthouse	Swagman
Diablo	Little Big Adventure 1 oder 2	Tekken 2 & Battle Arena 1, 2
Dig, The	LucasArts Sammlung (SH)	Timelapse
Discworld 1 und 2	Maniac Mansion 1 und 2	Tomb Raider 1
Dragon Lore 1 oder 2	MDK	Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Dungeon Master 1 oder 2	Might & Magic 3 bis 5 (SH)	Ultima 8 - Pagan
Earth 2140	Monkey Island 1 bis 3	Ultima Underworld 1-2 (SH)
Ecstasia 1 oder 2	Myst, Nactropolis, Lost Eden	Warcraft 1 + 2 & Expan. (SH)
Excalibur 2555 A.D.	Oddworld:Abe's Oddysee(i.B.)	Warhammer-Gehörnte Ratte
Exhumed PC & PSX (i.B.)	Outlaws	Wild Arms
Fable	OverBlood	Wing Commander 3&4 (SH)
Fade to Black	Pandora Akte & Under Moon	Wizardry 6 und 7
Fallout (i.B.)	Phantasmagoria 1 und 2	Wizardry Adventure: Nemesis
Final Fantasy 7 (29,80.-)	Police Quest: SWAT	X-COM: Apocalypse & Terror...
Floyd and Voodoo Kid	Ravenloft 1-2 & Menz. (SH)	Zork: Der Großinquisitor
Frankenstein-Through 1.Eyes	Realms of the Haunting	Zork:Nemesis & R.I.Z.
Gabriel Knight 1 und 2	Rebel Assault und Privateer	"Z"
Hexen 1	Rendezvous im Welttraum	

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

Saturn Rollenspiel

Grandia

RPG-Fans aufgepaßt! Über drei Jahre werkelt Game Arts an diesem Mammut-Rollenspiel, das gleich zwei CDs in Beschlag nimmt

Während die ganze Welt nur von Final Fantasy VII sprach, werkelt gleichzeitig die hieszulande eher unbekanntes Softwareschmiede Game Arts ebenfalls an einem Rol-

lenspiel der Extraklasse. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit erschien das CD-ROM-Duo endlich in Japan und erreicht auf Anhieb Platz 2 der Verkaufscharts. Im Mittelpunkt steht



Der Detailreichtum der liebevoll gestalteten Räume ist beeindruckend



Bei den Kämpfen spielt ein Zeitbalken, der den exakten Zeitpunkt der Attacken festlegt, eine äußerst wichtige Rolle



Ausgangspunkt des Abenteuers ist die riesige Hafenstadt Palm City, in der Ihr Euch anfangs geraume Zeit aufhaltet, ehe größere Aufgaben bevorstehen

der Junge Justin, der zusammen mit seiner Freundin Sue einer Verschwörung auf die Schliche kommt und als Träger des Spirit Stones den Hoffnungsträger der versunkenen Enjul-Kultur darstellt. Bereits die Grafik deutet an, womit die Programmierer lange Zeit beschäftigt waren. Sämtliche Städte und Dungeons sind komplett dreidimensional und strotzen nur so vor Detailreichtum. Insbesondere bei den vertrackten Dungeons nutzten die Designer die 3D-Grafik gekonnt für Puzzle-Aufgaben. Dem steht die stilvolle Musik in nichts nach. Orchesterliche Klänge und Dudelsackmusik sind der reinste Balsam für die Ohren. Vom Gameplay bietet Grandia gewohnte RPG-Elemente mit einem Schuß Innovation.

So regelt eine Art Zeitbalken zum Beispiel den Ablauf der rundenweise ausgetragenen Kämpfe. Selten wurde Technik, Gameplay und Atmosphäre derart virtuos miteinander verknüpft. Freut Euch daher schon auf die übersetzte Version. (Ulf)

Hersteller: Game Arts/Sega Erscheint: 1998 Genre: Rollenspiel Umsetzungen geplant: keine

First Look

super

Das mit Sicherheit interessanteste Rollenspiel seit Final Fantasy VII

Saturn Strategie

Shining Force III

Nach einigen Abstechern in andere Adventure-Gefilde kehrt Segas Shining-Serie wieder zu den erfolgreichen Strategie-Wurzeln zurück

Segas Shining-Serie kann mittlerweile auf eine lange Tradition zurückblicken, die auf dem Mega Drive mit dem RPG Shining in the Darkness 1991 begann. Den bislang

größten Erfolg erzielte die Adventure-Reihe jedoch mit den Shining Force-Ablegern, die geschickt Rollenspiel- und Strategieelemente miteinander verquicken. Nach einer längere-



Das Kampfareal: Die blinkenden Felder markieren den Bewegungsradius der einzelnen Charaktere



In den Polygon-Städten befinden sich die üblichen Einrichtungen, wie Shop oder Kirchen, zum Sichern des Spielstandes

ren Pause griff Sega dieses Spielkonzept wieder auf und verpaßte ihm ein zeitgemäßes Polygon-Outfit, ohne dabei aber an der Spielmechanik Nennenswertes zu verändern. Auch diesmal startet Ihr als kleine Party am Hofe Eures Königs, ehe Ihr zum Helden wider Willen werdet. Das Spiel untergliedert sich in zwei Teile: In den Städten palavert Ihr mit den Einwohnern und stattet Eure Mitglieder mit Waffen, Heilkräutern und Schutzklamotten aus, während in der Wildnis rundenweise ausgetragene Strategiegefechte im Vordergrund stehen. Das Prunkstück stellten dabei die eingespielten Kampfsequenzen dar, in denen die zwei Streithähne in grafisch eindrucksvoller Manier ihre

Attacken zelebrieren. Dieses Konzept wurde bereits vor einiger Zeit beim Ableger Mystaria angewendet, der sich jedoch lange nicht so flott und gut spielt wie Shining Force III, das im übrigen den ersten Teil einer speziellen Saturn-Trilogie darstellt. (Ulf)

Hersteller: Sega Erscheint: 1998 Genre: RPG/Strategie Umsetzungen geplant: keine

First Look

sehr gut

Spannendes Strategie-Gefecht in einem neuen technischen Gewand - immer noch höchst motivierend



Grafisch beeindruckend: Die eingespielten Kampfsequenzen sind spannend und nerven selbst nach längerer Spielzeit nicht

BESIEGE DEINE ANGST UNTERSCHÄTZE NIE DEINEN GEGNER

Satte 32 Seiten Tips, Tricks und
Komplettlösungen zeigen Dir, wie!
Welche Spiele Du brauchst,
welche Hardware nicht, aktuelle
News und Hintergrundberichte –
jeden Monat in PlayStation Games
– für sensationelle 3,90 DM.



Konnichi wa!

Hoppla, in letzter Zeit quillt der Briefkasten ja förmlich über, sehr löblich! Vielen Dank übrigens, daß Ihr mir beim Brief des fanatischen Sega-Liebhavers (Ihr wißt schon, der Brief mit den vielen XXXXX) so kräftig den Rücken gestärkt habt. Themawechsel: Letztes Mal hat uns ja ein Leser von seinem merkwürdigen Command & Conquer 2-Problem berichtet. Wir haben dazu zwei weitere Briefe erhalten und werden daher diesem Mysterium in der nächsten Ausgabe näher nachgehen. Zum Abschluß noch einmal die Erinnerung daran, daß wir umgezogen sind. Unsere neue Adresse lautet:

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

Was ist los mit Nintendo

Ich lese Eure Zeitschrift schon seit zwei Jahren und habe keine einzige Ausgabe seitdem verpaßt. Ich hoffe, Euer Umzug nach Würzburg ist glatt verlaufen und Ihr habt Euch schon an die neue Umgebung gewöhnt. Nun aber zu einem anderen Thema. Was haltet Ihr eigentlich im konkreten vom Video-CD-Spieler für die PlayStation? Wie groß ist denn das Angebot an Filmen? Sind die meisten auch in deutsch erhältlich, oder muß ich mit englischsprachigen Titeln vorlieb nehmen? Außerdem möchte ich gerne wissen, ob der Wechseltrick nicht mehr nötig ist, wenn man eine umgebaute PlayStation hat? Nun zum Thema Nintendo & Co. Ich bin seit der ersten Stunde N64-Besitzer und ziemlich enttäuscht. Was ist eigentlich mit Nintendo los? Es ist mir ein Rätsel, wie ungeschickt sich Nintendo in Sachen Marketing und Spieldesign anstellt. Ich bin das von Nintendo einfach nicht gewohnt. Wenn ich zum Beispiel die Bewertung von Yoshi's

Story sehe, frage ich mich wie das noch weitergehen soll, oder anders ausgedrückt: Wenn ein Titel von Shigeru Miyamoto weniger als 95% bekommt, dann läuft doch irgendetwas falsch? Sony hat es im Gegensatz dazu wirklich verstanden, durch eine gute Vermarktung um die Gunst des Spielers zu werben. Wenn ich mir dagegen Atari oder Sega anschau, dann kann ich nur lachen. Atari war schon immer die unfähigste Firma, wenn es um die Vermarktung geht, obwohl die Geräte wie der Jaguar oder der Lynx wirklich gute Absatzchancen gehabt hätten.

Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Dein Brief hat es wahrlich verdient abgedruckt zu werden, wenn man sich den Aufwand ansieht, den Du betrieben hast (zahlreiche herausgescannte Bilder). Deine Mega Fun-Treue ist sehr schmeichelhaft, doch hätte Dir in der Zwischenzeit einmal auffallen sollen, daß wir nur innerhalb von Würzburg umgezogen sind, um genau zu sein von der Innenstadt in die Sanderau (was aber wohl

keinn interessieren dürfte...). Zum CD-Spieler: Ich bin sicherlich kein Profi, aber die ganze Video-CD-Geschichte ist nur etwas für Freaks, da sich dieses Medium in Deutschland nie durchsetzen konnte. Aufgrund dessen weichen viele Video-CD-Fans auf Importe aus, da im Ausland (vor allem im fernen Osten) das Angebot wesentlich umfangreicher ist. Eine Multinorm-PlayStation hat in diesem Fall übrigens nichts mit dem Wechseltrick zu tun, sprich, er ist immer notwendig. Zu Deinen Anmerkungen zur Firma Nintendo möchte ich einiges sagen. Erstens: Bis auf Japan - was jedoch für Nintendo am schmerzlichsten sein dürfte - konnte sich Nintendo auf dem Videospieldmarkt bislang gut bis sehr gut etablieren (vor allem in den USA). Der Unterschied zu den 16-Bit-Zeiten ist nur, daß die PlayStation ihnen die ehemalige Vormachtstellung streitig gemacht hat. Die Gründe sind sicherlich vielfältig und wurden schon des öfteren angesprochen: zu lange gewartet, teure Modultechnik, zu familienfreundliche Politik, etc... Fest steht auf jeden Fall, daß Sony geschickt die Gunst der Stunde genutzt hat und mit einer teuren und ungewöhnlichen Marketingkampagne eine neue Käuferschicht angesprochen hat. Zweitens: Du solltest nicht besorgt sein, wenn Yoshi's Story „nur“ 80% erhalten hat. Dieses Produkt wurde für die jüngeren Videospieler konzipiert und hat nichts mit einer Formschwäche von Shigeru Miyamoto zu tun.

Leser Award '97

Ich möchte etwas zu Eurer Leserumfrage anmerken, da mir eine Sache aufgefallen ist. Ihr möchtet anhand

der eingesendeten Coupons die Top Favoriten des letzten Jahres aller Genres küren. Das ist eine sehr gute Idee, und mein Coupon liegt auch schon bei, ich bezweifle jedoch, daß das Umfrageergebnis Eurem Ziel, die besten Spiele zu ermitteln, gerecht wird. Ich könnte mir nämlich vorstellen, daß nicht jeder Eurer Leser über mehrere Konsolen verfügt, was das Ergebnis unter Umständen verfälscht, da man somit nicht alle Spiele kennt.

Axel Hosenfelder, Berlin

Ich gebe Dir zum Teil recht. Es ist natürlich richtig, daß wir zwar eine objektive Auswahl vornehmen, Saturn-Spiele beispielsweise jedoch klar benachteiligt werden, da nur wenige Leser noch über diese Konsole verfügen und somit das Spiel gegebenenfalls nur vom Hörensagen her kennen. Insofern wäre eine strikte Unterteilung nach Konsolen sicherlich gerechter, was allerdings den Rahmen des Leser Awards deutlich sprengen würde. Auf der ande-

Countdown

Leserhits Nintendo 64

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

Leserhits PlayStation

1. Final Fantasy VII
(1) 4. Monat Rollenspiel Squaresoft
2. Tomb Raider II
(2) 2. Monat Action-Adv. Core Design
3. Toca Touring Car Champ..
(-) 1. Monat Rennspiel Codemasters
4. Command & Conquer 2
(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin
5. Resident Evil
(3) 11. Monat Adventure Capcom

Leserhits Saturn

1. Warcraft 2
(-) 1. Monat Strategiespiel EA/Blizzard
2. Manx TT Superbike
(-) 1. Monat Rennspiel Sega
3. Command & Conquer
(-) 1. Monat Strategie Westwood/Virgin
4. Resident Evil
(4) 2. Monat Adventure Sega/Capcom
5. Sega Rally
(-) 1. Monat Rennspiel AM3



Die Yoshi's Story-Wertung von „nur“ 80% ist für Alexander Hilliger ein Krisen-Anzeichen bei Nintendo

ren Seite haben sehr viele Mega Fun-Leser mehrere Konsolen oder sind zumindest in der Lage, sich ein objektives Urteil zu erlauben (niemand dürfte beispielsweise bestreiten, daß Winter Heat besser ist als Nagano Winter Olympics). Außerdem wollen wir nicht unsere besten Spiele küren, sondern, wie der Name schon sagt, EURE persönlichen Lieblinge. Insofern wollen wir Euch bei Euren Entscheidungen auch auf keinem Fall reinreden. Wie dem auch sein, der Leser Award kommt auf jeden Fall sehr gut an - freut Euch schon auf die Auflösung.

Kein Vergleich?

Mir ist eine Idee durch den Kopf geschossen: Bei der Bewertung der einzelnen Spiele solltet Ihr nicht systemübergreifend werten, sondern für jede Konsole die eigenen vorhandenen Spiele als Konkurrenz oder Beispiele bei den Tests verwenden. Was kann ein Spiel wie zum Beispiel WorldWide Soccer '98 auf dem Saturn dazu, wenn auf dem Nintendo 64 International Superstar Soccer 64 besser ist? Das ist auch meiner Mei-

nung nach der Grund für das Leben und Sterben der Konsolen. Man hat, seit es die sogenannten NG-Konsolen gibt, immer die Spiele verglichen, um dann eine Konsole als Sieger zu präsentieren. Wenn man ein Spiel auf der einen Konsole besser bewertet als auf einer anderen, dann sollten das zumindest die gleichen Titel sein und nicht nur genreverwandte, wie beispielsweise Tekken 2 vs Virtua Fighter 2. Die Spiele sollten nur dann miteinander verglichen werden, wenn sie auf derselben Konsole erschienen sind, wie zum Beispiel bei Sega Rally vs Daytona USA. Durch dieses Wertungssystem wird auch verhindert, daß sich ein fanatischer Leser aufregt. Auch technische Eigenheiten der einzelnen Konsolen würden so nicht mehr berücksichtigt werden, so daß man sich voll und ganz auf den Spielspaß konzentrieren kann.

Thomas Arnstätter, Georgen

Du hast Dir zwar merklich viele Gedanken gemacht, dennoch finden ich Deinen Vorschlag nicht sonderlich praktikabel, und das aus gutem Grund. Für uns ist Spielspaß gleich

Spielspaß, egal auf welcher Konsole man ihn hat. Anhand des leidigen Beispiels WorldWide Soccer '98 erkläre ich Dir unsere Auffassung ganz genau. Es geht nicht darum, daß es auf dem Nintendo 64 ein besseres Spiel gibt, sondern daß es mit International Superstar Soccer 64 einfach ein Fußballspiel gibt, das das gesamte Genre revolutioniert hat - sollen wir das ignorieren? WorldWide Soccer '98 macht einfach nicht mehr so viel Spaß, nachdem man Konamis Edeldribbelel einmal gespielt hat, und das hat nichts mit dem Nintendo 64 zu tun. Betrachte Deine Logik einmal aus einem anderen Blickwinkel: Du möchtest also, daß wir in Zukunft nur noch jede Konsole für sich betrachten. Demnach hätte WorldWide Soccer '98 nur dann eine schlechtere Wertung erhalten, wenn ISS 64 oder ein vergleichbarer Titel ebenfalls für den Saturn erschienen wäre und ansonsten nicht. Warum soll man denn nicht den reizvollen Vergleich beispielsweise zwischen Tekken 2 und Virtua Fighter 2 vornehmen? Beides sind nun einmal Prügelspiele und der technische Unterschied zwischen beiden Konsolen ist letztendlich nicht das Entscheidende für die Spielspaßwertung. Außerdem: Wenn wir strikt die Konsolen getrennt werten würden, müßten wir drei unterschiedliche Wertungssysteme anwenden. Dies würde für ein Chaos sorgen - nicht nur für uns, sondern auch für den Leser, der sich dann sicherlich des öfteren fragen dürfte, wo die Relationen bleiben, wenn ISS 64 92% erhält und WWS '98 90%, wenn wir mindestens 1% mehr gegeben hätten als dem Vorgänger. Darüber hinaus halte ich Deine These vom Konsolensterben doch für sehr gewagt und völlig fiktiv, denn letztendlich ist es wie in allen Bereichen: Der Beste (was immer es bedeuten soll) setzt sich in der Regel auch durch.

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

Gibt es eigentlich schon eine Lightgun für das Nintendo 64?

Momentan noch nicht, aber Gerüchten zufolge scheint etwas im Busch zu sein. Wir werden Dich auf jeden Fall unterrichten, wenn wir etwas Konkretes wissen. PS: Rechne nicht damit, daß Nintendo selbst irgendwelche Lightgunspiele in Deutschland veröffentlichten würde.

Wann darf man eigentlich mit Command & Conquer 3 rechnen?

Das kann noch dauern, da es noch nicht einmal eine PC-Version gibt. Für Mai wurde allerdings die Mission-CD C&C 2: Gegenschlag für die PlayStation angekündigt (siehe Scene).

Wie wäre es eigentlich mit einer regelmäßigen Arcade-Corner?

Wir stellen immer wieder einmal Arcade-Spiele vor, jedoch nur, wenn es sich um Knaller oder um Konvertierungskandidaten handelt.

Erscheinen eigentlich immer noch Super Nintendo-Titel?

Ja. Die letzten Titel waren FIFA '98 und Harvest Moon. Allmählich gehen aber beim 16-Bitter die Lichter aus, da auf der letzten Space World-Messe kein einziger SNES-Titel mehr präsentiert wurde.

Was ist eigentlich aus dem Game.com-Handheld von Tiger geworden?

Laut Firmenangabe (wir haben auf der Spielzeugmesse in Nürnberg nachgefragt) soll der Handheld erst nächstes Jahr erscheinen, da die Eindeutschung anscheinend Probleme bereitet.

Kann man eigentlich für Euch arbeiten, wenn man nicht in Würzburg wohnt?

Nein, da das Hin- und Herschicken der Spiele viel zu umständlich wäre.

Gibt es eigentlich den Shooter Viewpoint auch für den Saturn?

Nein, nur für die PlayStation.

Halten alte Spielstände eigentlich ewig?

Nein. Nach einigen Jahren ohne aktivem Zugriff auf einen Spielstand kann es schnell passieren, daß er verschwindet.

Darf man Eure Test eigentlich abschreiben und beispielweise für eine Schülerzeitschrift benutzen?

Aus urheberrechtlichen Gründen im Prinzip nicht. Wenn Du Texte von uns verwenden möchtest, mußt Du eine schriftliche Anfrage an uns stellen, sonst könntest Du sehr schnell Schwierigkeiten bekommen.

Resident Evil 2- Allerlei

Kein anderes Spiel bewegt die Videospielgemüter derart wie Capcoms Grusel-Spektakel. Grund genug, alle wichtigen Fragen gebündelt zu beantworten:

1. Wird das Spiel durch den Analog-Controller unterstützt?

Nein, es steuert sich aber dennoch sehr gut.

2. Wird Resident Evil 2 eigentlich wieder geschnitten werden?

Irgendwelche „Verstümmelungen“ wurden seitens von Virgin noch angekündigt, aber angesichts der visuellen Härte wäre es durchaus denkbar.

3. Gibt es eigentlich irgendwelche Unterschiede zwischen der ja-

panischen und der US-Version?

Der einzige Unterschied zwischen beiden Versionen ist der beigefügte Werbeclip von George A. Romero beim japanischen Resident Evil 2.

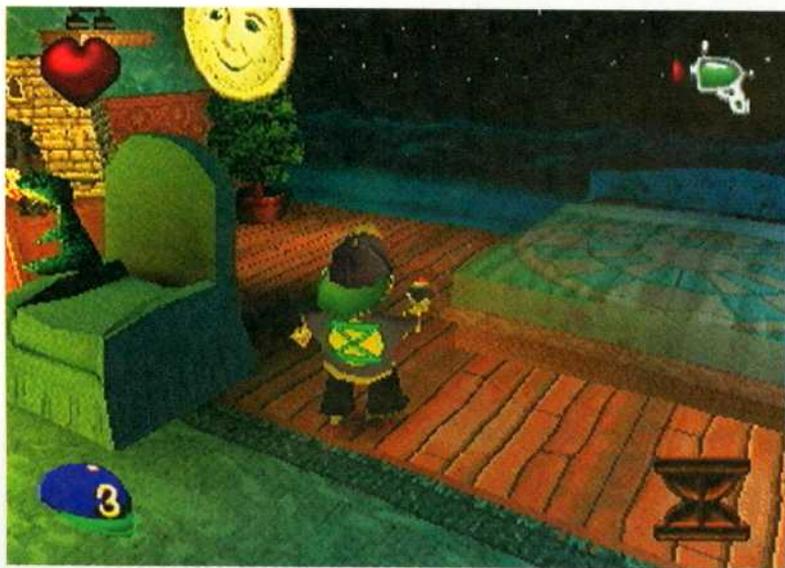
4. Wie lange braucht man eigentlich, um Resident Evil durchzuspielen?

Anfänger zwischen sechs und acht Stunden, Profis schaffen es sogar in läppischen zwei Stunden, ohne zwischendurch abzusaven.

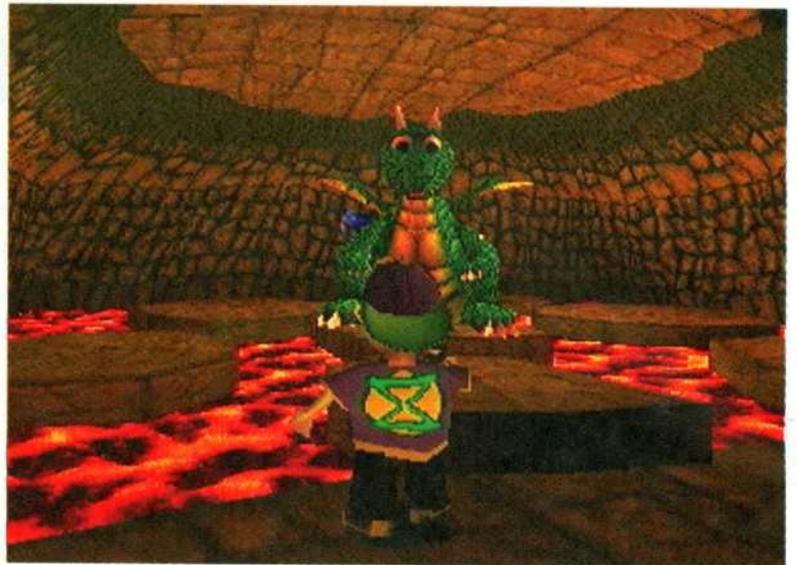
5. Wieso ist eigentlich die US-Version vor der japanischen erschienen?

Scheinbar wurde die englischsprachige Version bereits frühzeitig entwickelt. Warum die US-Version nun ein paar Tage vorher erschienen ist, kann unterschiedliche Gründe haben, die wir allerdings nicht genauer kennen, da sie firmenintern sind.





Die Perspektive lässt sich leider nur wenig verändern, wodurch eine nähere Erkundung der Räume fehlt und Gegner meistens zu spät erkannt werden



Nicht alle Gegner sind leicht zu besiegen: Dieser mächtige Drache beispielsweise fordert eine genau festgelegte Strategie

Psygnosis, seit kurzem eine offizielle Third-Party-Firma, steht für technisch und spielerisch brillante Rennspiele wie Formel 1 oder Wipeout. Ihr neuester Streich ist allerdings ein dreidimensionales Jump & Run, in dem Ihr einen kleinen Neunmalklug namens Rascal durch längst vergangene Szenarien



Ulf: Auf den ersten Blick sieht das Spiel einfach brilliant aus. Die Animation des Wassers mitsamt der genialen Lichtbrechung ist beispielsweise eine einzige Pracht. Überhaupt wirkt die gesamte Optik, im Gegensatz zur eher belanglosen Hintergrundmusik schlichtweg atemberaubend und nutzt die Grafikleistung Eurer PlayStation vollkommen aus. Räume wirken durch die neuartige Engine dreidimensional und die Feindeschar wurde gut animiert. Doch leider hat Traveller's Tales wie schon bei Sonic R nicht beachtet, daß auch der Spielspaß nicht zu kurz kommen darf. Die dürftigen Aktionsmöglichkeiten des Helden, die nur aus Springen und Schiessen bestehen, sind nicht gerade die Garantien für spielerischen Tiefgang. Die Kameraperspektive verhält sich zudem sehr träge, so daß Ihr einen heranstürmenden Gegner oftmals erst sehr spät erkennt. Der Sichtwinkel des Betrachters lässt sich ohnehin nur sehr unbefriedigend verändern und das zähe Lenkverhalten tut sein übriges, daß Rascal schon sehr bald das Zeitliche segnet. Schade also, daß die Programmierer nicht mehr aus diesem technisch hervorragenden Jump & Run gemacht haben.

PlayStation Jump & Run

Rascal

Einer der größten Träume der Menschheit ist die Zeitreise. Für Rascal, den kleinen Dreikäsehoch, wird dieser Traum dank Traveller's Tales Wirklichkeit

führt. Rascals Vater ist ein zerstreuter Wissenschaftler, der es in seinem Leben noch zu nichts gebracht hat. Die letzte Erfindung des Akademikers, eine Zeitmaschine, scheint allerdings zur anfänglichen Freude des kleinen Rascals zu funktionieren. Er macht sich also auf die Reise in die Vergangenheit, die ihn zunächst in eine alte Ritterburg führt. Dort angekommen sucht Rascal in den verschachtelten 3D-Räumen nach verschiedenfarbigen Schlüsseln, die ihm die entsprechenden Räume öffnen. Doch Vorsicht! Bewacht werden diese von Rittern, Spinnen, Fledermäusen und Ratten, die ein Entwenden verhindern wollen. Rascal jedoch besitzt logischerweise Möglichkeiten sich der Gegnerscharen zu entledigen. Kleinere Biester werden einfach zerstampft, während die

größeren schon mehrere Schüsse aus seiner Spielzeugpistole vertragen. Diese Mini-Wumme feuert mit Luftblasen, hat aber nur begrenzte Munition. Ihr solltet daher in der Luft schwebende Blasen dazu nutzen die Bubble-Gun immer wieder aufzufüllen, oder Eurem Helden neue Lebensenergie einzuverleiben. Neben all diesen Items findet Ihr in jedem Level zudem vier Stücke einer Zeituhr, mit deren Hilfe Ihr die jeweilige Zeitzone verlassen könnt, um unter anderem im Wilden Westen, auf einem Piratenschiff oder im versunkenen Atlantis Euer Un-



Gegenstände haben oft eine metallische Oberfläche. Die Grafikroutine stellt solche Schmankerln durch Gouraud-Shading scheinbar mühelos dar



wesen weiter zu treiben. Habt Ihr einen Endgegner in die virtuelle Rente geschickt, winken zur Belohnung unterschiedliche Bonuslevel, beispielsweise in Form einer Rutschpartie oder Half-Pipe. Hier wird Eure Lebensenergie und die Munition zusätzlich aufgefrischt.



Zum Abspeichern per Memory Card müßt Ihr zu einem speziellen Raum gelangen



Durch das technisch einwandfreie CG-Intro werdet Ihr gebührend auf das Knuddel-Jump & Run eingestimmt

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **27.03.98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **6 große Zeitzonen + Bonuslevels**
 Besonderheiten: **Passw., Memory Card, Analog-Stick, OSound**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **86** Sound **65**

Fun **73**

PlayStation Strategiespiel

Front Mission Alternative

Squaresoft, eher bekannt durch herausragende Rollenspiele, überrascht mit einer taktisch orientierten Mech-Simulation

Es ist das Jahr 2034. Im nordafrikanischen Raum wird die Regierung von Zaire von Guerillas bedroht, die das Land einnehmen wollen. Euer Name ist McCoy und als Kommandeur eines



Manchmal ist mehr einfach weniger - mehr Platoons erleiden naturgemäß weniger Schaden

Platoons von Mechs habt Ihr die Aufgabe, die Gegend für die Regierung zu befrieden. Das Game ist unterteilt in zwei verschiedene Modi: Im Base Camp habt Ihr die Möglichkeit, Eure Mechs mit neu-



Taktik ist das A und O für einen Platoon-leader, deshalb hinhören, wenn Euch Anweisungen gegeben werden

René: FMA ist grafisch unverkennbar ein Squaresoft-Produkt, aber die Umsetzung in das Spielerische ist einfach zu langatmig, und sie beschränkt sich auf die taktische Planung des Feldzuges. Man hat als Spieler keine Möglichkeit, seine Mechs im Kampf selbst zu steuern oder das Ziel auszusuchen, sondern kann nur die Route

beeinflussen und den Scout-Modus auswählen. Diese mangelnde Eigeninitiative kann auch durch die frei wählbare Kameraperspektive nicht mehr wettgemacht werden, die als nettes Feature angesehen werden kann, letztendlich aber doch nur eine Spielerei bleibt. Alles in allem ist das Game eine nette Idee, nur die Umsetzung läßt noch einiges zu wünschen übrig!

en Waffen und neuer Tarnbemalung zu versehen. Im Battlefield müßt Ihr Euer Platoon gegen feindliche Einheiten vorrücken lassen und sie möglichst schnell und effizient vernichten. Die Grafik des Spiels besteht komplett aus Polygonen. Bäume werden abgeknickt, und eure Gegner werden in großen Explosionen in die ewigen Jagdgründe geschickt. Ihr habt außerdem die Möglichkeit, Eure Einheit aus allen möglichen Perspektiven zu betrachten, da das Spiel mit einer vollständig lenk- und zoombaren Kamera ausgestattet wurde.

Test PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **21**
 Besonderheiten: **Memory Card, Maus**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik 74 Sound 68

Fun 63

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)
<http://www.mlc-moers.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 allen Games.

PSX Multinorm Umbausatz
 Multinorm Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54,95**

1 Meg Memory Card 24,95
 8 Meg Memory Card 49,95
 48 Meg Memory Card 99,95
Gamebuster 79,95
 Scart/RGB Kabel 19,95
 Ultra Racer Pad 79,95
 PSX Contoller Pad 24,95
 Laser Gun 29,95
 Laser 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 **39,95**

PSX Multinorm Umbau Aktion!
 Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht jetzt endlich das Spielen von allen Games. Also Konsole einschicken **59,95**

<p>RESIDENT EVIL 2 89,95</p> <p>NIGHTMARE CREATURES 94,95</p> <p>MEGA MAN 8 89,95</p> <p>RESIDENT EVIL D.C. 89,95</p> <p>FIFA, NBA, NHL 98 JE 89,95</p> <p>TOMB RAIDER 2 99,95</p> <p>GRAN TURISMO 109,95</p> <p>SKULL MONKEY'S 89,95</p> <p>NEED FOR SPEED 3 89,95</p> <p>MASTER OF TERÄS KÄSI 94,95</p> <p>BLOODY ROAR 89,95</p> <p>COOL BOARDERS 2 89,95</p> <p>RIVEN: THE SEQUEL OF MYST 99,95</p> <p>LUCKY LUKE 94,95</p> <p>TIMESHOCK 94,95</p>	<p>Abe's Oddysee 94,95 Abes Oddysee 2 (Oddworld) 94,95 Ace Combat 2 99,95 Ark of Time 89,95 Atari Arcade Greatest Athanon 84,95 Ayrton Senna Kart Duel 2 99,95 B-Movie (King of Jungle) 49,95 Baphomets Fluch 1 94,95 Baphomets Fluch 2 94,95 Battle Arena Toshinden 49,95 Battle Arena Toshinden 3 99,95 Beast Wars 89,95 Beyond the Beyond 99,95 Bio Freaks 84,95 Blaze'n Blade 89,95 Bleiß 2 99,95 Bloody Roar 89,95 Brahma Force 89,95 Broadside 84,95 Broken Helix 104,95 Buggy 94,95 Bushido Blade 94,95 Bust a Move 3 74,95 Buzzaw 74,95 Coll Boarders 2 104,95 Colony Wars 94,95 Command & Conquer 2 99,95 Constructor 99,95 Crash Bandicoot 1 99,95 Crash Bandicoot 2 49,95 Croc 94,95 Crow: City of Angels 49,95 Dark Omen 94,95 Devil's Deception 89,95 Diablo 99,95 Dodgem Arena 49,95 Dreams 99,95 Duke Raider 99,95 Dungeon Keeper 99,95 Dynasty Warriors Ecstasica 99,95 FIFA 98 - Die WM Quali. 104,95 Fighting Force 89,95 Final Fantasy VII 99,95 Formular 1 '97 109,95 Formular Karts 104,95 Forsaken 99,95 Gran Turismo 94,95 Grand Theft Auto 94,95 Island of Dr. Moreau 94,95 Jersey Devil 94,95 Judge Dredd 94,95 K-1: The Arena Fighters 104,95 Klonoa 94,95 Krazy Ivan 94,95 Kumite: Fighter's Edge 104,95 Medieval 94,95 Mega in Black 94,95</p>
--	--

NINTENDO 64

FIGHTERS DESTINY
 Wunderbar spielbares Polygon Geschribbe mit rev. Punktesystem + gelungener Technik. Megafun 2/98 **135,95**

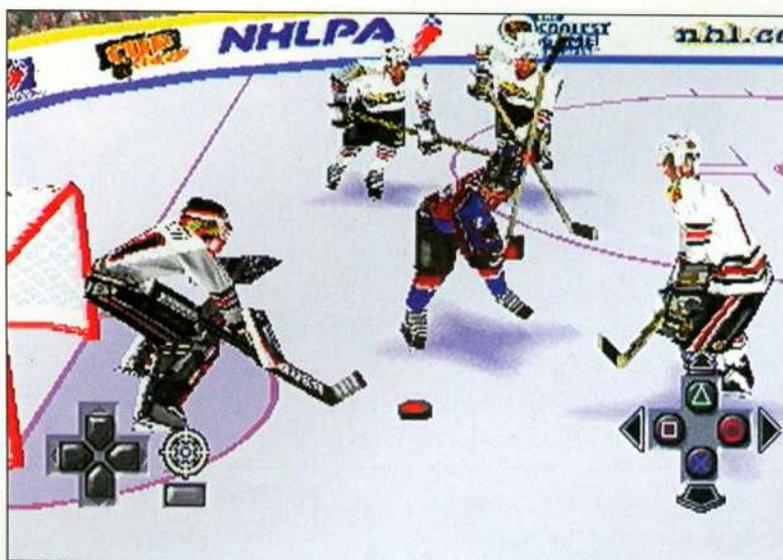
Nintendo 64 299,95
 Joypad Color 54,95
 Lenkrad+Pedale+Rumble 139,95
 Memory Card 1meg 39,95
 Rumble Pak 39,95
 Scart/RGB Kabel N64 19,95
 Universal Adapter 49,95
 Alien 4 155,95
 Forsaken 64 149,95
 Fifa 98 WM Qual. 135,95
 G.A.S.P 149,95
 Golden Eye 145,95
 Geomon 159,95
 NBA Jam 64 155,95
 Nagano Olympics 155,95
 NHL Breakaway 98 135,95
 Tonic Trouble 155,95
 San Francisco Rush 135,95
 WCW World Wrestling 139,95
 Yoshi's Story 95,95

VERSANDFREI

PRO TV-BOX

Endlich können Sie Ihre Playstaion oder Nintendo Konsole an jedem hochauflösenden PC-Monitor betreiben und zusätzlich noch dank eingebautem Kabel-Tuner, Video oder TV schauen. **299,95**

FINANZIERUNG* 12 X 26



Das Replay erlaubt einen extremen Zoom, welcher schonungslos eine grafische Schwäche offenbart: viele Ecken und Kanten

PlayStation Sportspiel

NHL Powerplay '98



1996 trumpfte Virgin Interactive mit einer für damalige Verhältnisse überragenden Eishockey-Simulation auf, die allerdings erst sehr spät auch als PAL-Version erhältlich war und schließlich vom Zahn der Zeit überrollt wurde. Fragt sich somit, ob die 98er Auflage wieder an alte Tage anschließen kann. Ein großer Vergleichstest sorgt für klare Verhältnisse

Die Hintergrundgeschichte rund um NHL Powerplay ist selbst für Insider recht undurchsichtig. Da erschien bereits 1996 die schon erwähnte exzellente Eishockey-Version für den Saturn. Doch es sollte über ein Jahr (!) dauern, bis die PAL-Version endlich zeitgleich mit dem PlayStation-Powerplay auch in Deutschland erhältlich war. In diesem Zeitraum wurde allerdings bereits der Nachfolger zunächst für den November an-

gekündigt, der sich dann erst mit dieser Ausgabe dem Härtesten un-

„NHL Powerplay '98 hat nur unwesentlich mehr zu bieten als der Vorgänger“

terzieht. Doch vergessen wir lieber diese unendliche Geschichte von

Terminverschiebungen und widmen uns dem Wesentlichen. Gegenüber dem Vorgänger - soviel sei vorweggenommen - hat sich nichts Bahnbrechendes verändert. Im Hauptmenü könnt Ihr nach wie vor per Quick Start schnell durchstarten, ein Freundschaftsspiel absolvieren, eine komplette Saison erleben oder gleich in den Play Off einsteigen. Auch die größte Besonderheit in Form einer fiktiven Weltmeisterschaft ist unverändert

geblieben. In puncto Optionsvielfalt darf man wie beim Vorgänger zudem nicht allzuviel erwarten, im Gegenteil: Das Regelwerk beschränkt sich auf das Nötigste, und eine Schwierigkeitsgradeinstellung gibt es nicht. Die Gangart hängt somit alleine von der Stärke Eures gewählten Teams bzw. der Gegenmannschaft ab. Immerhin haben die Programmierer diesmal aber an den Spieler-Editor im Management-Bereich gedacht. Hier



Im Angriffsviertel sollte man zügig handeln, da sich die Abwehr sehr schnell vor dem Tor formiert



Beim Face Off bzw. Bully fackelt der Unparteiische nicht lange

Welche Puckjagd hat auf der PlayStation die Nase vorn?

	NHL Breakaway '98	NHL Face Off '98	NHL '98	Actua Ice Hockey	NHL Powerplay '98
Grafik	Die überzeugendste Grafik im Feld: HiRes-Optik, sehr gute Animationen, Gouraud Shadings sowie wunderschön definierte Polygon-Athleten.	Bis auf den Schlußmann gute Animationen, ansonsten ist die Polygon-Grafik eher grundsolide.	Die detailverliebten Motion Capture-Animationen sind obere Güte, und auch beim Zoom gibt es keinerlei Grobpixeligkeit.	Die Proportionen der Spieler sehen ein wenig merkwürdig aus und die Animationen sind nur durchschnittlich, ansonsten zufriedenstellend.	Bei der Modellierung der Spieler wären mehr Rundungen wünschenswert gewesen, ansonsten ist die grafische Gestaltung aber in Ordnung.
Sound	Realistisch bis ins kleinste Detail: Orgelmusik, Zuschauergrölererei, und selbst einzelne Zuschauer werden manchmal ausgerufen.	Eher durchschnittlich: Vor allem die Zuschauerkulisse läßt Emotionen vermissen.	Die luxuriöseste Soundkulisse im Feld: komplett in deutscher Sprache, viel Orgelmusik und eine enthusiastische Zuschauerkulisse.	Deutscher Reporter, der aber mit seinen ständigen „Weisheiten“ („Er spielt den Puck nach vorn“) schon bald nervt, Soundeffekte und Zuschauerkulisse sind dafür gut gelungen.	Ziemlich unauffällig: Nach einem Tor erwartet man ein bißchen mehr Reaktionen der Zuschauer.
Special	Umfassende Manager-Funktionen, Puck wird durch einen Lichteffekt hervorgehoben, Nationalmannschaften.	Statistiken werden während des Spiels im TV-Stil eingeblendet.	„Masken-Show“ der Goalies, deutsche Sprachausgabe, Schiri ist stets auf dem Feld.	Deutsche Sprachausgabe, Analogstick-Unterstützung, Olympia-Lizenz.	WM mit Nationalteams.
Fazit	Rasante Eishockey-Action mit toller Grafik und einem sehr motivierenden Manager-Bereich. Das Gameplay, insbesondere die Steuerung, lassen jedoch Simulationsansprüche stark vermissen.	Unspektakuläres Puckgeschupse mit einer leicht verkorksten AI der CPU-Teams und anderen kleineren Gameplay-Mängeln.	Sehr gute Mischung aus Eishockey-Action und -Simulation mit pffiffigen CPU-Teams und guter Ausstattung.	Ein eklatanter Fall der Marke: Tolle Lizenz, lausiges Spiel.	Schlichte Puckjagd mit hohem Simulationsanspruch, dem das gewisse Etwas jedoch fehlt.
Fun	85%	69%	87%	48%	86%



Ulf: Powerplay '98 ist an und für sich eine sehr gute Simulation. Dennoch hätte man nach so einer langen Zeit wirklich mehr erwarten können. Grafik, Gameplay und das gesamte Drumherum wurden lediglich einem Feintuning unterzogen. Die meisten „neuen“ Features, wie grundlegende Management-Funktionen, sind heutzutage Standard, oder um es anders auszudrücken: NHL Powerplay '96 war damals wegweisend, während die 98er Auflage in puncto Einfallsreichtum eher bieder anmutet. Doch dafür ist das Gameplay rundum gelungen, zumal die technische Kinderkrankheit namens „Ruckelscrolling“ kuriert wurde. Das realistische Spieltempo ermöglicht einen übersichtlichen Spielaufbau, und die cleveren CPU-Teams dürften auch NHL-Cracks genügend fordern. Wer indessen auf Eishockey-Action steht, dem könnte diese Puckjagd eine Spur zu langsam sein. Die allzu starken Schlußmänner sind zudem nicht jedermanns Geschmack, da dadurch 1:0 Ergebnisse keine Seltenheit sind.

könnt Ihr eure eigenen Akteure kreieren oder Transfers durchführen, um den aktuellen Geschehnissen in der NHL gerecht zu werden. Da man sich im Optionwäldchen wohl nicht allzu lange aufhalten dürfte, braucht man nur noch schnell die Spielstrategien festzulegen, ehe schon das Face

Off frohlockt. Habt Ihr Euch die schwarze Scheibe ergattert, solltet Ihr per Turbo-Knopf an der Bande entlang nach vorne stürmen und mit einer schnellen Paß/Torschuß- oder Schlenzer-Kombination (im Fachjargon One-Timer genannt) den Torerfolg suchen. Die Defensiv versucht hingegen, ihrerseits

den angreifenden Spieler auf vielfältige Art und Weise zu beharken oder durch geschicktes Rückwärtskatzen erst einmal abzuwarten und sich dann gegebenenfalls in den Torschuß zu werfen. Entgegen dem Vorgänger dürft Ihr solche Aktionen diesmal aus unterschiedlichen Blickwinkeln genießen. (Ulf)



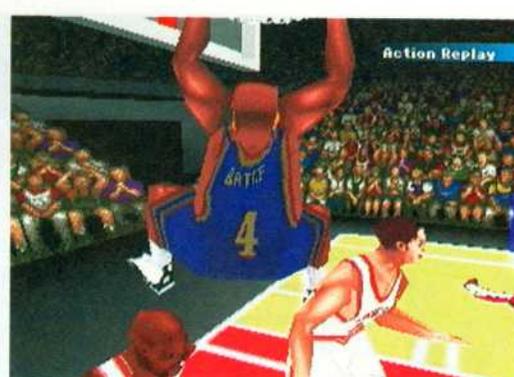
Bei der 98er Version darf man die Puckjagd auch aus anderen Perspektiven erleben

Test PlayStation

Hersteller: **Virgin**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **Alle NHL-Teams + Nationalmannschaften**
 Besonderheiten: **Multitap, deutsche Texte**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**

Grafik 75 **Sound** 67

Fun **86**



Tolle Replays motivieren Euch immer wieder zu neuen Taten. Leider werden hier aber auch die Kanten der Polygone besonders deutlich zur Schau gestellt

PlayStation Sportspiel

NBA Fastbreak



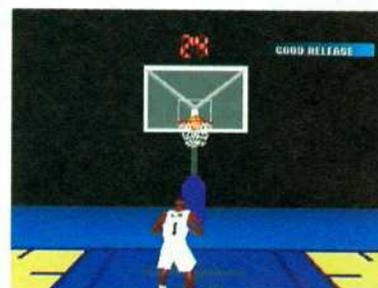
Seit der Fernsehsender DSF wöchentlich zweimal über den großen Teich zur amerikanischen Basketball-Liga blickt, hat jeder NBA-Freak den Wunsch, trotz seiner 175 cm Körpergröße einmal ein Basketballstar zu sein. Diesen Wunsch erfüllt Euch zumindest virtuell GT Interactive mit ihrer neuen Basketballsimulation

GT Interactive bzw. Midway waren bisher Garanten für gute Fun-Basketballkost à la NBA Hangtime. Daß das Spiel simulationslastiger geworden ist, hängt mit den Programmierern von Visual Concept zusammen, die in ihrer Vorzeit be-

reits für EA Sports tätig waren. Zusammen versucht man sich jetzt gegen die Basketballgiganten von Konami & Co. durchzusetzen. Wie bei der Konkurrenz wurden alle 26 NBA-Teams mit fast allen Spielern auf der CD verewigt. Schade jedoch, daß Michael Jordan aus Lizenzgründen wieder einmal durch Abwesenheit glänzt.

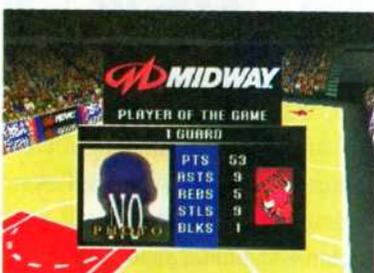
Nachdem Euch ein FMV-Clip mit aktuellen Sequenzen aus der NBA und hartem Beat eingestimmt hat, habt Ihr die Auswahl zwischen einer Trainingseinheit, einem Freundschaftsspiel oder einer ganzen Saison samt Play Off. Ähnlich wie bei NBA Live '98 könnt Ihr Euch aber zunächst auch einen eigenen

Spieler kreieren, der sich dann problemlos in die Mannschaft Eurer Wahl einbauen läßt. Seine Eigenschaften, z.B. das



Im Trainings-Modus werden sogar Wurf-Tips gegeben, die dann beim nächsten Versuch sofort beherzigt werden können

Paßverhalten, werden durch Verteilen einer begrenzten Anzahl von Punkten verändert. Habt Ihr alle gewohnten Menüs, wie das Einstellen des Schwierigkeitsgrades oder des Realismusgrades - Ihr könnt wählen zwischen Simulation oder Arcade



Auch bei diesem Game hat das Geld für eine Michael Jordan-Lizenz nicht gereicht. Statt dessen verbirgt sich auf der Guard-Position der Bulls ein geheimnisvoller Spieler

Lust auf das Spiel macht nicht nur das tolle Intro, sondern auch die gesamte Präsentation der Basketballsimulation



Dem Statistik-Freak werden jede Menge Zahlen geboten. Sogar während des Spiels werden bemerkenswerte Fakten sofort eingeblendet



In der Hinterkorb-Perspektive ist der Icon-Paß hervorragend anwendbar, da Ihr hier einen fantastischen Überblick über die Geschehnisse habt...



... während man bei der klassischen Seitenlinien-Ansicht die räumliche Anordnung der Spieler nicht optimal erkennt

(ohne Ermüdung und Regelwerk) - abgegrast, geht es auch schon ab in die virtuelle Arena. Neben den üblichen Block-, Paß- und Schußaktionen, bietet das Spiel einige Besonderheiten. Mit der L2-Taste ist es möglich, einen Paß per Icon-Auswahl bewußt auf einen bestimmten



Im Player-Creator-Menü lassen sich Charaktere selber entwerfen und in eine beliebige Mannschaft einbauen



Die Grafik ist wunderschön detailliert. Man kann sogar die Werbepartner an der Bande erkennen

Mitspieler abzugeben. Aktiviert Ihr den Button, erscheint über den Mitspielern ein Joypadsymbol. Dieses zeigt an, mit welcher Taste ein Mitspieler anzuspielen ist. Die Defensive des Gegners wird so manches Mal durch diverse Aktionsmöglichkeiten locker stehengelassen. Beäugen lassen sich solche Schmankerl aus verschiedenen Kameraeinstellungen, die jederzeit während der Korbjagd verändert werden können. Ihr schaut bei-

spielsweise schräg von oben oder von der Seite auf den Court. Im gleichen Menü lassen sich auch schlafte Recken auswechseln. Wann einem Spieler die Luft ausgeht, erkennt Ihr an einer Leiste am oberen Bildrand. Nun ein Wort zur Strategie: Auch dieses Element kommt nicht zu kurz, denn mit Hilfe der R2-Taste könnt Ihr, abhängig von Offensiv- oder Defensivarbeit, die Teamstrategie für den folgenden Spielzug festlegen. Wunderschöne

Aktionen, wie z.B. der Alley Oop, sind dadurch keine Seltenheit mehr. Und was gibt's sonst noch für den besessenen NBA-Fan? Ja, natürlich wurde auch an die Statistik-Freaks unter Euch gedacht. Im Spiel werden häufig die Anzahl der Rebounds oder sonstiges Wissenswerte wie bei einer echten TV-Live-Übertragung eingeblendet, und auch am Match-Ende wird das Spiel komplett in Zahlen aufgeschlüsselt und der beste Spieler ermittelt.



Ulf: Was Visual Concept hier geleistet hat, das kann sich schon im Feld der Großen sehen lassen. Die Präsentation ist stilvoll, und die recht hochauflösende Grafik läßt kaum Wünsche offen. Sehenswerte Replays motivieren Euch immer wieder zu neuen Taten. Die Spieler erinnern, trotz manch' eckiger Kante, zudem stark an ihre Vorbilder. Spielerisch geht das Game ebenfalls gut von der Hand. Die Belegung des Pads ist zwar nicht selbst bestimmbar, jedoch findet sich unter den vorgegebenen Möglichkeiten schon die richtige.

Im zwei-Spieler-Modus ist die Korbhatz ohnehin ein Genuß. Es gibt allerdings auch einige kleine Schwachpunkte: Der Sound hätte zum Beispiel stimmungsvoller ausfallen können. Die Zuschauer gehen leider nur zweitklassig mit dem Geschehnis auf dem Court mit. Ein weiterer Schwachpunkt ist der Schwierigkeitsgrad, der sich sehr unsauber einstellen läßt. Auf den ersten beiden Stufen wird der Gegner schnell abgefertigt. Die Trefferquote auf „All Star“ ist dagegen, wie auch die beim 3-Punkte-Wurf, unnatürlich schlecht, was sich teilweise schon als demotivierend auswirkt.

Test PlayStation

Hersteller: **GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **27. März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht - schwer**
 Levels: **26 NBA-Teams**
 Besonderheiten: **Memory Card, Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**

Grafik **83** Sound **64**
Fun 85

GAMESHOP KRASCHL

A - 6200 JENBACH/TIROL POSTGASSE 1

TEL. + FAX: 0 52 44/6 49 59

aus Deutschland und Italien: (00 43) 52 44/6 49 59

Sony Playstation

Bloody Roar *	ös 748.-
Bushido Blade *	ös 748.-
Bust a Move *	ös 598.-
Deathtrap Dungeon *	ös 748.-
Diablo *	ös 748.-
Gex 3D *	ös 748.-
Lucky Luke *	ös 748.-
Pitfall 3D *	ös 748.-
Rascal *	ös 748.-
Riven *	ös 898.-
Skull Monkey's *	ös 748.-
Spice World *	ös 348.-
Youngblood *	ös 748.-
Batman & Robin	ös 748.-
Cool Boarders 2	ös 698.-
Nagano Winter Games	ös 848.-
Nightmare Creatures (rotes Blut)	ös 648.- (DM 93.-)
Steel Reign	ös 598.-
Final Fantasy Tactics us	ös 998.-

Gran Turismo jap	ös 1098.-
Resident Evil 2 us	ös 1098.-
Tekken 3 jap ende März	ös 1198.-

NINTENDO 64

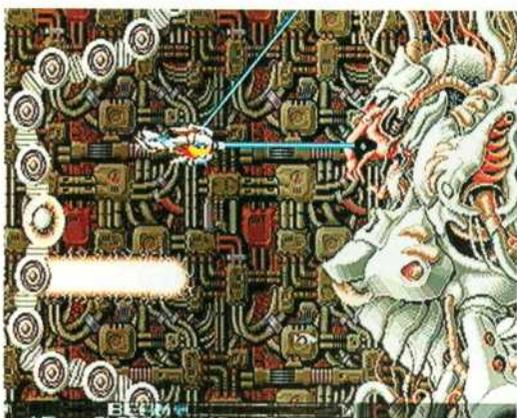
Fighters Destiny *	ös 1048.-
GASP *	ös 1048.-
Goemon*	ös 1098.-
NBA Pro. 98 *	ös 1048.-
NHL Breakaway 98 *	ös 998.-
Snowboard Kids *	ös 748.-
Tetrisphere *	ös 748.-
WCW vs. NWO *	ös 1048.-
Yoshi's Story *	ös 698.-
Cruis'n USA	ös 748.-
Golden Eye	ös 998.- (DM 143.-)
Mace the dark Age	ös 998.- (DM 143.-)
Nagano Winter Games	ös 998.-
Grundgerät PREISSENKUNG	ös 1998.- (DM 285.-)

AN- & VERKAUF VON GEBRAUCHT-SPIELEN. AUCH PC CD ROM & SATURN-SPIELE LIEFERBAR

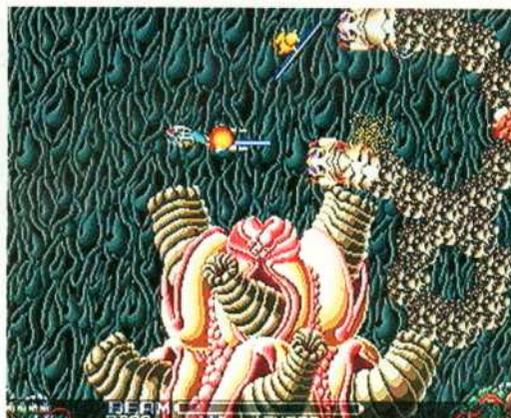
* Diese Titel erscheinen voraussichtlich im März. Wir liefern auch nach Deutschland und Italien.

Versand ausschließlich per Nachnahme. Versandspesen ös 80.-/ EMS ös 120.-; Versandspesen für's Ausland ös 105.-. Ladenpreise können variieren.

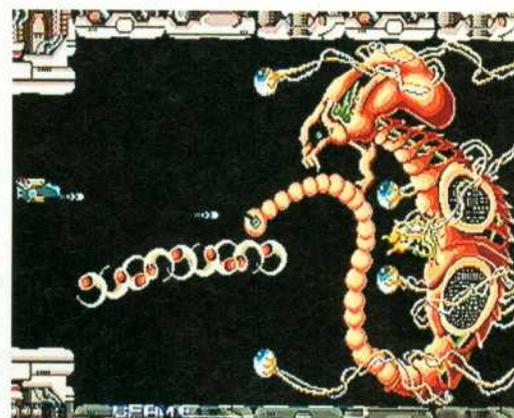
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



Dieses Alienwesen versteckt sich in einer Rüstung - ein typisches Beispiel für den Biotech-Stil



Zur Verteidigung schickt diese Kreatur Würmer aus, die sich in Spiralen über den gesamten Bildschirm ringeln



Dieser Boss aus R-Type ist schon beinahe zur Ikone geworden und sieht dem Kino-Alien verdächtig ähnlich

Zu R-Type fällt mir eigentlich nur folgendes ein: wer dieses Shoot 'em Up nicht kennt, der hat wahrhaftig ein mächtiges Kapitel Spielhallen- und Videospiegelgeschichte verpennt. Und selbst wenn es jemanden geben sollte, dann ist jetzt die optimale Gelegenheit, R-Type neu zu entdecken. Gute zehn Jahre ist es her, da war dieser Automat ein absoluter Straßenfeger und brachte haufenweise Kleingeld aus den Hosentaschen der Zocker in die Kassen der Spielhallenbesitzer. Im Zuge der allgemeinen Mode, alte Arcade-Titel im technischen Originalzustand auf heutige Bildschirme zu bringen und so die „gute alte Zeit“ heraufzubeschwören, hat die Firma Irem das klassische R-Type und den Nachfolger R-Type 2 auf eine CD gepreßt. Darüberhinaus gibt es auch, ähnlich den Namco Museen, eine kleine Datenbank mit Sprites und anderen Kleinigkeiten für den Hardcore-Fan. Außerdem hat man der Compilation ein schmales Intro verpaßt, in dem die Baller-Action von R-Type in aufwendiger Raytracing-Optik illustriert wird. Das Spielprinzip ist bei beiden Games identisch, die Verbesserungen bei R-Type 2 sind rein grafischer Art. Nachdem man sich mit der Select-Taste ein paar Continues verschafft hat, geht es auch schon los. Mit Eurem Raumgleiter düst Ihr



PlayStation Shoot 'em Up R-Types



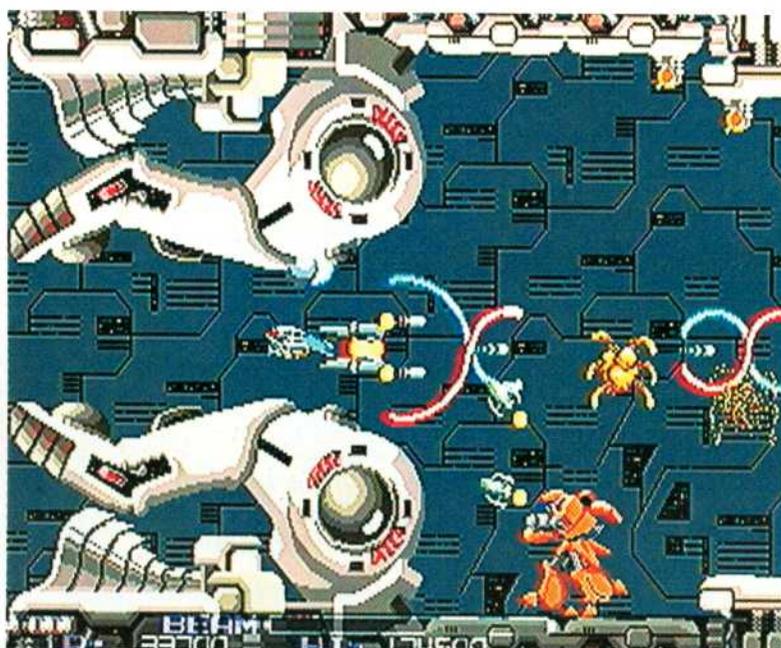
Das Phänomen, welches der Engländer treffend mit „Retrogaming“ umschreibt, ebbt nicht ab: diesmal jedoch hat man keine altbackenen Titel hervorgekramt, die schon damals in der Spielhalle eher fade waren. Hier erleben zwei echte Blockbuster ihr PlayStation-Revival

horizontal von links nach rechts und Holz auf alles, was sich regt. Doch Ballern ist nicht gleich Ballern: mit einer Taste haltet Ihr die Gegner im Dauerfeuer in Schach, ein zweiter Knopf aktiviert den „Beam“. Solange Ihr diesen Knopf gedrückt haltet, lädt sich in einer Skala am Screenrand ein Megaschuß auf, den man durch Loslassen der Taste abschicken kann. Gerade bei Endgegnern, die ihre Achillesferse nur für kurze Zeit freigeben, wirkt die geballte Feuerkraft

dieses Teils Wunder. Darüberhinaus begegnen Euch in den Levels gelegentlich kleine Kugeln, die unter Beschuß zu Bonüssymbolen werden. Auf diese Weise erlangt Ihr lebenswichtige Extras wie Speed-Ups, Dronen und allerlei Geschütze. Gerade die Drone hat es in sich: Ihr könnt sie, wie einen Flügelmann neben Euch her fliegen lassen, oder aber an Heck oder Spitze Eures Gleiters montieren. Bei Bedarf läßt sie sich aber auch per X-Taste wieder lösen.



Ein aufwendiges Intro stimmt Euch auf die Weltraumschlacht ein



Die ersten Levels können als Aufwärmübung für die wirklich harten Runden angesehen werden



Björn: Hurra, das alte R-Type ist wieder da! Ein Grund zur Freude ist das natürlich gerade für die alten Hasen, die das Teil bereits in der Spielhalle lieben gelernt haben. Dennoch hat dieser Shooter in spielerischer Hinsicht soviel zu bieten, daß er auch Neueinsteigern lange Nächte vor dem Bildschirm verschaffen kann. Natürlich wirkt die 2D-Grafik im Vergleich zu heutigen Knallern wie Raystorm oder Einhänder recht altbacken, doch fordern die perfekt konzipierten Levels von R-Type auch den Shoot 'em Up-Fan von heute derart heraus, daß Dauermotivation garantiert ist. Lobenswerterweise hat man zudem trotz Nostalgie nicht vor zeitgemäßen Features haltgemacht: vier Schwierigkeitsgrade, eine Autosave-Option, die Euch auch nach einem Reset wieder bei Eurer aktuellen Position einsteigen läßt sowie die Unterstützung des japanischen Rumble-Packs lassen keine Wünsche mehr offen. R-Types ist somit absoluter Pflichtstoff für Shooter-Fans!

Test PlayStation

Hersteller: Irem
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Datenträger: CD-ROM Japan
 Erscheinungstermin: Sommer '98
 Umsetzungen geplant: keine
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
 Levels: 8+
 Besonderheiten: Rumble Pack
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Gamers Delight
 089/340186-49

Grafik 58 Sound 61

Fun 88

PlayStation Shoot 'em Up/Geschicklichkeit

Point Blank

Namcos neuste Arcade-Umsetzung wird für gewaltfreien Spielspaß sorgen

Point Blank gehört voll und ganz in die Light-Gun-Sparte, unterscheidet sich aber dennoch von den mächtigen Konkurrenten wie Time Crisis etc. In den über 50 Stages müßt Ihr all Euer Ge-

schick zum Einsatz bringen. So müßt Ihr nicht nur statische Zielscheiben treffen, sondern meist bewegliche Objekte, die von Hühnern bis zu UFOs reichen. In einem bestimmten Zeitlimit, das oft nur



Georg: Wie schon bei Time Crisis steht hier die Zielgenauigkeit ganz klar im Vordergrund, und nicht das wahllose Herumballern. Das Zeitlimit und die Anzahl der geforderten Treffer werden mit steigendem Schwierigkeitsgrad immer gnadenloser und können selbst die Nachkommen von John Wayne an die Grenzen des Möglichen treiben. Daher lautet die Devise: Üben, üben und nochmals

üben. Die Mehrspieler-Optionen und die zahlreichen Extra-Stages werden für Dauermotivation sorgen und sind äußerst positiv. Daß man teilweise dafür zwei G-Guns braucht, das ist der einzige Wehmutstropfen. Denn die Grafik ist für solch ein Game recht ordentlich und fällt auch wie der Sound nicht so sehr ins Gewicht. Aber nichtsdestotrotz macht Point Blank macht vor allem im Gruppenspiel einen Heidenspaß, und darauf kommt es ja an.

wenige Sekunden beträgt, müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Zielen abballern, und dabei dürfen nicht deklarierte Ziele nicht erwischt werden, z.B. Bomben oder andersfarbige Tiere. Es steht Euch nicht immer unendlich Munition zur Verfügung, daher sollte jeder Schuß sitzen. Für Abwechslung werden die neuen Spielmodi Score Battle, Tournament und Team Play sorgen, die nur für die PS produziert wurden. Bis zu acht Spieler können dann abwechselnd mit zwei Guns auf die Mattscheibe ballern. Des weiteren gibt es den Quest Mode, der Euch bei Laune halten wird.

Wie auf dem Jahrmarkt müßt Ihr Figuren zielgenau treffen

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Datenträger: **CD-ROM**
 Erscheinungstermin: **Juni '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis sehr schwer**
 Levels: **50 +**
 Besonderheiten: **zwei Guns mgl.**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Sony**

Grafik 50 **Sound** 63

Fun
72

PlayStation Beat 'em Up

X-Men Children of the Atom

Nach über zwei Jahren besorgt Probe die PS-Version von Capcoms angestaubtem Arcade-Klopfer

Für Saturn-User dürfte dieser Klopfer schon ein alter Hut sein, denn bereits seit 1996 turnen die X-Men auf Segas Noch-Flaggschiff herum. Auf-

grund seines gehobenen Alters darf man bezüglich der Innovation keine Wunderdinge erwarten. Eine Riege von insgesamt zehn Comic-Helden



Ulf: Die Geschichte ist schnell erzählt. Beat 'em Up-Fans erwartet mit diesem Spiel ein typischer Capcom-Titel, der mit einer gewohnt hohen Spielkultur aufwartet. Aufgrund der enormen Spritfülle mancher Charaktere und der mitunter sehr extremen Bewegungsabläufe (manche „normale“ Schläge kann man

von Special Moves kaum unterscheiden) verliert man allerdings häufig den Überblick. Man merkt dem Titel zudem sein betagtes Alter an. So gibt es keinerlei neue Spielelemente, und der technische Rahmen ist nach heutigen Maßstäben eher durchschnittlich. Anfänger sollten zudem gewarnt sein, denn selbst auf Easy stellt X-Men eine harte Nuß dar.

balgt sich in der Vorrunde um den Einzug in das Finale, bestehend aus Juggernaut und Magneto. Zur Wahl stehen unter anderem solche bekannten Heroen wie Wolverine oder Psylocke als auch Charaktere, die man eher zu den Außenseitern zählt. Bei der Spielmechanik wurde nahezu anstandslos das SFII-Konzept übernommen. Sechs Aktionstasten, Energiebalken-Dezimierung, Special Moves, Combos - das übliche Beat 'em Up-Programm halt. Schon damals erkannten die Designer den spielerischen Vorteil eines weiteren Energiebalkens, der für die sogenannten X-Moves verantwortlich ist.

Das Stahlungetüm Sentinel verfügt über derart hinterhältige Moves, daß man sofort den In-Fight suchen sollte

Erwähnenswert ist zudem die Auto-Guard-Funktion, bei der Euch die CPU tatkräftig unterstützt.

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Ende März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **12 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik 67 **Sound** 58

Fun
76



In unserem Krankenhaus fehlt es noch an allen Ecken und Kanten, aber ein Getränkeautomat ist überlebenswichtig!

DER REICHSTE		DAS HÖCHSTE GELDT	
KOLOSS	38393	UDO	10900
UDO	37298	ORAC	10900
HAL	36189	HAL	10900
ORAC	36039	KOLOSS	10900
ANZAHL HEILUNGEN		ANZAHL ABLEBENS-FÄLLE	
HAL	4445	UDO	0
KOLOSS	4445	ORAC	0
UDO	4445	HAL	0
ORAC	4445	KOLOSS	0
DIE MEISTEN BESUCHER		ALLE WERTE	
KOLOSS	22	UDO	56075
UDO	15	HAL	47935
ORAC	15	KOLOSS	47935
AWARDS	12	ORAC	45935

Vergleichen wir am Jahresende die Statistik, so sehen wir, daß sich unsere Arbeit gelohnt hat



Klickt Ihr auf einen Eurer Angestellten, so erhaltet Ihr eine Statistik über dessen Werte

PlayStation Simulation/Strategie

Theme Hospital

Ihr kennt sicherlich aus eigenen Aufenthalten oder aus beliebten Daily-Soaps den scheinbaren Alltag in einem Krankenhaus. Was aber tatsächlich in solch einem unheimlichen Gebäude geschehen kann, zeigt Euch Bullfrog

nerhalb des Hospitals bestimmt. Ist dies geschehen, setzt Ihr die Türen (strategisch) gut ein, und zu guter Letzt verteilt Ihr noch diverse Einrichtungsgegenstände (Sofa beim Psychiater). Nun wollen die neuen Räumlichkeiten natürlich mit fähigem Personal besetzt werden, welches je nach Leistungsvermögen unterschiedliche Anforderungen an

Die Jungs von Bullfrog sind wirklich alte Hasen. Auf dem PC, dem Amiga und auf diversen Konsolen zauberten sie schon Hits wie Magic Carpet, Syndicate, Power Monger, Populous oder Theme Park. Letzterer Titel war der Grundstein einer Theme-Serie, die mit Theme Hospital erneut den Weg auf die PlayStation findet. Hier seid Ihr Herr über ein anfangs kleines Krankenhaus und dessen noch nicht vorhandenes Personal. Eure Primäraufgabe besteht darin, mit Hilfe von finanziellen Einnahmen durch Heilung kranker Patienten einen vorgeschriebenen Kontostand zu erwirtschaften und da-

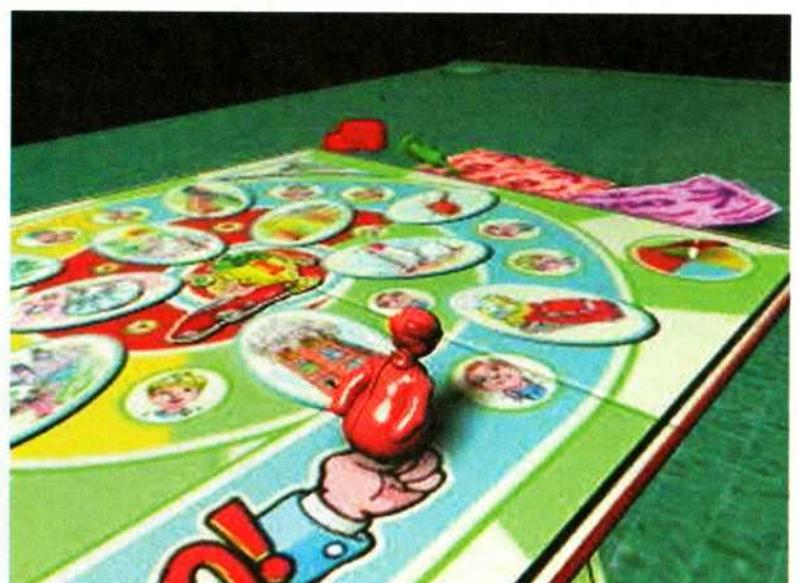
bei noch besser zu sein als die leidige Konkurrenz. Dazu müßt Ihr unterschiedliche Krankenstationen, die in der isometrischen Perspektive präsentiert werden, aufbauen. Ohne Personal und verschiedene Raumtypen ist diese Aufgabe natürlich unlösbar. So füllt Ihr Eure anfangs leeren Mauern im Spielverlauf mit Einrichtungen, wie z.B. der Rezeption, der Entlüftung und einer psychiatrischen Abteilung. Am Bildschirm werden dabei ständig Hilfen angezeigt, mit deren Unterstützung Ihr Euch problemlos durch den Menüdschungel schlagen könnt. Ihr baut, indem Ihr zunächst den Ort einer Station in-



Dumm gelaufen und schlecht für den Ruf: So etwas sollte Euch nicht allzu häufig passieren



Stolz schwillt uns die Brust über diese Meldung, bis uns auffällt, daß da ein Patient etwas verdächtig herumliegt



Nette Idee: Ganz wie im Spiel des Lebens springt Ihr auf einem Brett von einer Mission zur nächsten

Euren Geldbeutel stellt. Unfreundliches und unzuverlässiges Empfangspersonal belastet den Kontostand monatlich deutlich geringer als eine Empfangsdame mit Stil, Fleiß und Anstand, die „Kunden“ mit ihrem Charme nur so anzieht. Jeder Charakter (auch der Patient) verfügt sogar über einen eigenen Wesenszustand. Diesen erkennt Ihr beim „Berühren“ des Patienten mit dem Cursor an einem Smilie. Wollt Ihr mehr über die Person wissen, muß diese „angeklickt“ werden, worauf ein Statuskasten erscheint. Jetzt sind alle Vorbereitungen getroffen, und das Krankenhaus kann eröffnet werden. Um möglichst viele Patienten anzulocken, müßt Ihr noch Zusätze wie einen Getränkeautomaten aufstellen. Doch was ist jetzt schon wieder los? Der kranke Patient kann nicht mehr lange stehen? Kein Problem, einfach 'ne Bank in den Vorraum gestellt, und der Mensch ist beruhigt. Plötzlich entschuldigt sich eine nette Frauensstimme für den Schmutz, der sich im Laufe des Tages angesammelt hat.

Was jetzt? Um diese Scharte auszuwetzen, wird ein Hausmeister angestellt, der sich um den Unrat zu kümmern hat. Uff, das wäre geschafft. Nach dieser Rettungstat erstmal absaven und dann weiterzocken ...

Da lacht das Shooter-Herz: Selbst auf solch friedliche Games wie Theme Hospital hat der Klassiker Boom seinen Einfluß



René: Wow, ist das Spielprinzip fesselnd! Jeder virtuelle Mensch hat tatsächlich ein eigenes Ich, auf welches Ihr ganz behutsam eingehen müßt. Das Game besitzt daher eine unwahrscheinliche Spieltiefe. Jede Aktion auf dem Bildschirm löst eine Reaktion der Lebewesen im Hospital aus. Es gilt, immer wieder einen Mißstand zu beseitigen, um die süßen Geschöpfe zufriedenzustellen. Dabei dürft Ihr natürlich den rechten Blick auf die Geldbörse und den Beliebtheitsgrad des Hauses nicht verlieren. Schön ist auch der motivierend steigende Schwierig-

keitsgrad, der niemals wirklich unfair wird. Jeder Level beherbergt einen Tick mehr neue Aufgaben, die den Spieler zum unbedingten Weitermachen zwingen. Zu den Schattenseiten: Die grafische Darstellung ist äußerst mager. Keinerlei besondere Effekte, abgesehen von Intro und Zwischensequenz, werden aus der CPU herausgekitzelt. Soundtechnisch ist dies nicht anders. Hier und da ist mal eine Lautsprecherdurchsage zu vernehmen - das war's. Ein weiterer Anstoß ist die fehlende Unterstützung der Maus als Eingabegerät, was wohl in technischer Hinsicht kein Problem gewesen wäre.

Test PlayStation

Hersteller: **Bullfrog/EA**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **25**
 Besonderheiten: **Memory Card, Paßwort**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Electronic Arts**

Grafik **61** Sound **55**

Fun 76

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN PSX - N64 - SAT - SNES Je Heft 14,80 DM
 Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGSHEFTE: Je Heft nur 14,80 DM Abes Odyssee Alien Trilogy Ark of Time Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Casper Castlevania* Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Goldeneye (N64) Grand Theft Auto* Hercs Adventure Kings Field Legacy of Kain Lifeorce Tenka MDK Nightmare Creatures Resident Evil Resident Evil DC Riven - Myst 2* SOTE (N64) Suikoden Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Turok (N64) Vandal Hearts WCW vs. NWO*	PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen! NEU & TOP AKTUELL!	PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games! NEU & TOP AKTUELL!	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen. NEU & TOP AKTUELL!
	PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!		
PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder	PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House	PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade	
PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com	PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3 Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword	PLAYSTATION BEAT EM UP 3 Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero	
NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung	GAMES Resident Evil 2* 99,- Resident Evil DC inkl. Lös. 99,- Tomb Raider 2 inkl. Lösungsbuch 114,- Game Buster inkl. Codeheft 99,-	GAMES	
FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,- TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-			

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften 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 Dataflash 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**

Ladenlokal 45131 Essen
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201 / 777225
 Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal 40211 Düsseldorf
 Kölner Str. 25
 Tel. 0211 / 1649409
 Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE
 Spielend durchs Leben

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	Nightmare Creature dt. 89,90	Bomberman 64 dt. 89,90
Memorycard 39,90	NHL 98 dt. 89,90	Cyfighter63 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
Lenkrad+Pedale V3 149,90	Tombrader 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 Odyssey 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. verb.
Fighter Destiny dt. 139,90	NBA Pro 98 dt. verb.
WCW vs. NWO dt. 139,90	Forsaken dt. verb.
Mace Dark Age Pal 139,90	

NEU NEU NEU NEU NEU NEU

PowerStation
 In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
 Jetzt testen **17,50 DM**

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Auch durch Scheunen und andere Gebäude düst Ihr mit Eurem Board, achtet auf die Wände!



Das obligatorische Replay zeigt Euch Eure Fahrt und die Sprünge noch einmal aus verschiedenen Perspektiven



Und im Ziel heißt es dann Skier abschnallen, in die Kamera halten und den Sponsor glücklich machen

Nach den Medaillenerfolgen der deutschen Snowboarder und dem Rampenlicht in das die Snowboardathleten insgesamt durch Ihr mehr oder weniger vorbildliches Verhalten geraten sind, ist die große Zeit der Boarding-Games wohl gekommen. Wo vor kurzer Zeit noch kein Land in Sicht war, tummeln sich jetzt Games wie Nagano, Cool Boarders und eben Extreme Snowbreak und buhlen um die Gunst der Konsolensbesitzer. Ob das hier vorliegende Game der französischen Softwarefirma Microids dabei eine Alternative zu den eben genannten Games bietet? In insgesamt vier Modi - Arcade (entweder Championship oder Practice), Time Race, Time Trial und Zweispiel - könnt Ihr mit vier Sportlern ins Rennen gehen. Dabei stehen Euch je zwei Boarder und zwei Skifahrer zur Verfügung, die sich jeweils durch unterschiedliche Eigenschaften wie Höchstgeschwindigkeit und Wendigkeit auszeichnen. Habt Ihr Eure Wahl

getroffen geht es ab auf die Piste. Aus wiederum vier Pisten könnt Ihr Euch eine auswählen, auf der Ihr dann so richtig die Sau rauslassen könnt. Im Arcade-Modus fahrt Ihr gegen zwei Computergegner und da dürft Ihr dann auch so richtig drängeln und schubsen. Dabei müßt Ihr aber gut aufpassen, daß Ihr nicht selbst an diversen Bäumen, Liftmasten oder Felsen hängen bleibt, denn so verliert Ihr wertvolle Meter und Sekunden. Spielt Ihr gegen einen menschlichen Gegner, so fahrt Ihr nicht gleichzeitig, sondern gegen den „Geist“ des Vorgängers, d.h. der erste Starter legt ei-

PlayStation Sportspiel

Extreme Snowbreak

Daß Snowboarden derzeit nicht nur auf den echten Pisten angesagt ist scheint sich herumgesprochen zu haben. Microids bietet mit diesem Game eine Alternative zu Cool Boarders 2



Björn: Nicht schlecht was Microids da so abgeliefert hat, zumindestens von der Geschwindigkeit her gibt es bei Extreme Snowbreak nichts zu meckern. Eure Athleten gleiten in einem Affenzahn die Pisten hinunter und legen die schönsten Sprünge und spektakulärsten Stürze hin. Leider haut es bei der grafischen Umsetzung nicht so gut hin, denn nur die Hintergründe sehen wirklich klasse aus, bei der Gestaltung der Figuren hätte man mit mehr Sorgfalt vorgehen sollen, sie wirken

recht grobpixelig. Auch die Strecken könnten abwechslungsreicher aussehen, so lockern nur ab und zu ein paar bunte Schilder die farbarmen Tracks auf, ein bißchen wenig für farbverwöhnte Snowboard-Fans. Leider fehlt Extreme Snowbreak auch ein Trickski-Modus á la Cool Boarders 2, so beschränken sich Eure Aktionsmöglichkeiten auf Abfahrtsrennen, auf Dauer leider nicht übermäßig motivierend. Vom Gameplay her gibt es also keine Neuerungen, dennoch halte ich das Game für recht gelungen. Tip: Wenn möglich, probespielen.

ne Zeit vor und der zweite fährt dann dem transparenten Gegner hinterher (oder davon). Damit Ihr Euch nicht nur mit vier Pisten zufrieden geben müßt, könnt Ihr durch hervorragende Leistungen auch zwei Bonus-Tracks sowie einen Secret Character erhalten. Während Ihr Eure Sportler vorbei an diversen Hindernissen steuert, ziehen im Hintergrund nette Hintergrundgrafiken vorbei, die auch in Skiort-Werbekatalogen vor-

kommen könnten. Soundmäßig gibt es neben dem obligatorischen Schneekirschen kurze Kommentare zu Eurer Fahrleistung sowie nette Musikstücke zu hören.

Vier Strecken gibt es von Anfang an



In The Valley wartet ein langer Eiskanal auf Euch



Bei The Castle müßt Ihr den Gebäuden ausweichen



The Cableway führt am Skilift entlang, paßt auf die Pfosten auf!



Achtet darauf, daß Ihr in The Forest den Wald vor lauter Bäumen seht



In der Ego-Perspektive wirkt das Game natürlich schneller, bei Stürzen wird aber herausgezoozt

Test PlayStation

Hersteller: **Microids**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **6 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik	71	Sound	66
Fun 72			

PlayStation Action-Adventure

Alundra

Die Zeit der ganz großen japanischen Action-Adventures ist vorbei, so meint man, und schon widerlegt das hierzulande kaum bekannte Entwickler-Team Matrix diese Ansicht



Das Intro erzählt in Manga-Form die Vorgeschichte und gibt zum Teil auch Einblicke in die Handlung von Alundra

Im Moment ist es leider üblich, daß viele Spiele immer mehr Grafik, allerdings entsprechend weniger Spieltiefe bieten – ein Megahit wie Final Fantasy VII ist dabei eine rühmliche Ausnahme. Dieser Tendenz hat das kleine japanische Team von Matrix den Kampf angesagt: Lieber auf herausragende Grafikeffekte verzichten, dafür an der Story und den Rätseln basteln – nach eigenen Aussagen die Firmenphilosophie. Schauen wir in deren neuestes Werk Alundra hinein: Es gibt die Welten des Lichts und der Dunkelheit. Während in der einen die Menschen leben, ist die andere Welt die Heimat der Dämonen. Dazwischen liegt die Traumwelt. Von der dunklen Welt aus versucht ein Dämon namens Melzas, die Lichtwesen zu beherrschen, und benutzt die Welt der Träume dazu. Alundra ist ein Elf mit einer besonderen Gabe. Er ist ein sogenannter Dreamwalker. Er kann in die Alpträume anderer Menschen eindringen und ihnen darin gegen die dunklen Mächte beistehen. Und nun soll er den Menschen des

Dorfes Inoa gegen den bösen Melzas helfen. Das ganze Spielprinzip erinnert sehr an Shining Wisdom 2 und Story of Thor 2. Von Anfang an kann Alundra in der gesamten Umgebung von Inoa umherwandern, bis er auf Hindernisse stößt. Diese kann er zumeist erst dann überwinden, wenn er einen passenden Gegenstand gefunden hat. So braucht er zum Schwimmen spezielle Schuhe. Erfahrungspunkte gibt es ungewöhnlicherweise für die vielen Kämpfe nicht. Dafür findet Alundra

in den vielen großen Dungeons spezielle Items, die ihm zu mehr Lebens- und Magiepunkten verhelfen. Seine Wunden heilt er, indem er Gras mäht und darin Healings findet – auch Gold liegt darin. Das Action-Adventure wird komplett ins Deutsche übertragen. Hoffen wir auf eine ebenso gute Übersetzung wie die in der getesteten englischen Version.



René: Was an Alundra sofort auffällt, das ist die eher spartanische Grafik. Sie übersteigt kaum das 16-Bit-Niveau. Doch das ist objektiv die einzige Schwäche der fesselnden, wenn auch etwas linearen Geschichte. Von der gesamten Aufmachung her wirkt Alundra wie eine Mixtur aus Story of Thor 2, Shining Wisdom 2, Landstalker und Zelda. Das bedeutet allerdings nur, daß es ein wenig an Innovationen mangelt. Das ist noch lange nichts Schlechtes, denn es wurden in Alundra sämtliche Positiva der genannten Spiele eingebaut. Das interessanter sind fraglos die vielen Dungeons. Sie sind aufwendig gestaltet und warten jeweils mit zirka einem Dutzend kniffliger Rätsel auf. Selbst mit Komplettlösung solltet Ihr mit über 50 Spielstunden rechnen – für Motivation ist ausreichend gesorgt. Für meine verwöhnte Spielernatur ist Alundra ein absolutes Muß: Wer sich nicht an der Grafikschwäche stört, wird seine helle Freude damit haben.



Eine nette Sache sind die Savepoints: Ihr erreicht sie per Teleporter und könnt dort auch die Lebens- und Magiepunkte wieder auffüllen



Töten, töten, töten: Leider ist kein Gegner da, also müssen die Blätter erhalten!



Selbst davor ist der zarte Alundra nicht gefeit: Hin und wieder ziehen die Dorfbewohner nach allen Kräften über ihn her

Test PlayStation

Hersteller: **Matrix/Pygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM PAL**
 Erscheinungstermin: **April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Pygnosis**

Grafik **66** Sound **77**

Fun **86**



Gute Idee: Nach jeder Karambolage wird die Perspektive für kurze Zeit in die Totale geblendet, damit Ihr Euch gut orientieren könnt



Im zwei-Spieler-Modus gibt es zwar nur noch drei Perspektiven, dafür fahren aber vier weitere Konkurrenten im Meisterschafts-Modus mit



Beim Pit Stop könnt Ihr sogar das Mischverhältnis der Reifen festlegen



PlayStation Rennspiel

Newman Haas Racing

Buchstäblich in letzter Sekunde trudelte die Testversion zu Psygnosis's neuestem Rennspielstreich in unsere Redaktion ein, die Euch zur Abwechslung in die amerikanische Indy Car World Series führt

Was bei der Formel 1-Serie das Williams/Renault-Team darstellt, ist für die Amerikaner in etwa der Newman/Haas-Rennstall. 1983 wurde das Erfolgsteam vom rennspielverrückten Schauspieler Paul Newman und dem Rennunternehmer Carl Haas gegründet, das sich seitdem mit den Andretti-Brüdern bereits dreimal den Titel sichern konnte. Psygnosis hat in Zusammenarbeit mit den beiden Program-

miererteams Bizarre Creations und Studio 33 eine Simulation entwickelt, die ihre Formel 1-Wurzeln nicht leugnen kann. Zu Beginn Eurer Indy Car-Karriere solltet Ihr Euch zunächst einmal durch den Options-Dschungel wühlen. Hier könnt Ihr unter anderem den Realismusgrad festlegen, z.B. Unfallschäden, den Schwierigkeitsgrad regulieren (es gibt insgesamt vier unterschiedliche), der sich stark auf das Fahrver-

halten und die AI der CPU-Fahrer auswirkt, sowie allgemeine Einstellungen konfigurieren, beispielsweise die Geschwindigkeit des Reporter-Duos. Danach lohnt sich ein Blick in den History-Modus, der Euch zu jeder Strecke und jedem Fahrer alle wichtigen Hintergrundinformationen liefert. Anschließend habt Ihr die Wahl zwischen einem Einzelrennen, einer kompletten Meisterschaft oder der „Herausforderung“, die dem Arcade-Modus von Formel 1'97 vom Aufbau her ähnelt. Die Meisterschaft umfasst insgesamt elf offizielle Circuits, angefangen beim simplen Highspeed-Oval bis hin zum komplizierten Straßenkurs. Es gibt zudem noch vier versteckte Fantasie-Rundkurse (inklusive einem Daytona-Verschnitt), die man erspielen kann. Die Meisterschaft bietet den üblichen Rennalltag, bestehend aus ei-

höhen kann. Auch in technischer Hinsicht gibt es spürbare Verbesserungen. Die geistigen Ergüsse des Reporterteams sind zwar nach wie vor nicht das Gelbe vom Ei (Mein Liebling: „Die Betonwand gibt kein bißchen nach!“). Dafür bietet die HiRes-Grafik einen verbesserten Grafikaufbau (perfekt ist sie aber noch lange nicht). Natürlich überzeugt auch das Gameplay. Die Steuerung ist etwas Arcade-mäßiger, was mir persönlich sehr entgegenkommt, und die AI der CPU-Boliden ist ausgereifter. Trotz fehlender F1-Lizenz hat dieser Racer somit deutlich die Nase vorn. PS: Wundert Euch nicht darüber, daß die Wertung trotzdem niedriger als die von Formel 1 '97 ausgefallen ist. Wir werden nächste Ausgabe sämtliche bisherigen Wertungen mal wieder den aktuellen Gegebenheiten anpassen.



Ulf: Newman Haas Racing ist im Prinzip ein Rennspiel, welches Formel 1 '97 sehr ähnelt, jedoch deutlich besser.

Dabei sind es gerade die vielen Feinheiten, die die Klasse dieser Indy Car-Simulation ausmachen. Exzellent wurde beispielsweise das Ladezeitenmanagement gelöst. Jede Strecke wird nur einmal flott eingeladen, danach absolviert Ihr das Training, die Qualifikation und das Rennen ohne jegliche Unterbrechung - so soll es sein. Der zwei-Spieler-Modus bietet zudem immerhin ein abgespecktes Teilnehmerfeld im Meisterschafts-Modus statt einsamer Gefechte gegen einen Freund. Hinzu kommen viele neue nützliche Optionen, die zeigen, daß sich Bizarre Creations merklich Gedanken gemacht hat, wie man den Spielkomfort noch er-



Wie es bei der Indy Car-Serie üblich ist, erfolgt der Start aus der vollen Fahrt heraus



In der Cockpit-Perspektive kommen zwei Pseudorückspiegel zum Einsatz

nem freien Training (hier kann man den Boliden der Streckenanforderung entsprechend tunen), der Qualifikationen, bei denen Ihr innerhalb von zwölf Runden die Pole-Position einfahren könnt, sowie dem finalen Rennen gegen die 15 anderen Konkurrenten.



Das Flaggensystem der Indy-Car Serie wurde 1:1 übernommen

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis/Bizarre Creations**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **3. April**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **15 Strecken**
 Besonderheiten: **Analogstick**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**

Grafik **83** Sound **78**

Fun 90



Im Inventar könnt Ihr allein vier verschiedene Fenster öffnen - hier das mit den gesammelten Items



Da lacht Badrock! Gegen seine hervorragende Panzerung können diese Freizeitsoldaten nichts ausrichten



Habt Ihr mehrere Gegner um Euch herum, könnt Ihr gezielt versuchen, einen davon auszuschalten

PlayStation Strategie/Shoot 'em Up

YoungBlood

Es gibt Autoren, die stellen sich die Zukunft nicht als glorreiches Star Trek-Universum vor. In den YoungBlood-Comics sieht es alles andere als rosig aus. Sie erzählen von einer Welt, die wie geschaffen ist für Helden

Es wird eine Welt geben, da ist Gentechnik nicht nur ein Wort, vor dem alle Angst haben. Das ist die Intention der YoungBlood-Abenteuer. Die Hauptfiguren dieser Comic-Reihe, die in den Staaten recht erfolgreich ist, sind Mutanten, die alle ihre spezifischen Talente haben: So kann Psifire jeden Gegner mit seinen telepathischen Kräften unschädlich machen, oder Diehard ist in der Lage, jeden Kollegen zu heilen. Diese neun Helden versuchen natürlich, die Welt zu retten.



Das nennt man Höllentanz: Wie Ihr seht, ist sogar Luzifer nicht vor den Superhelden geschützt

Der böse Giger und der verräterische Dr. Leviticus haben nämlich den Drachma-Codex zu finden - was auch immer das sein mag. Euch ist nun klar, warum die Superhelden den Codex eher finden müssen. Auf den ersten Blick erwartet Euch ein Shoot 'em Up, doch bald werdet Ihr merken, daß YoungBlood am ehesten mit dem Klassiker Syndicate zu vergleichen ist. Ebenso wie dort müßt Ihr elf Missionen erfüllen, die zumeist noch in kleinere Levels unterteilt sind. Das Sortiment reicht dabei von Befreiungsaktionen bis hin zu Anschlägen auf gegnerische Gebäude. Ihr betretet darin recht unfreundliche Gegenden, wie Wüsten und Dschungel. Sogar die Hölle ist nicht vor den Helden sicher.

Neben der vorherrschenden Taktikerei und Ballerei wurden in YoungBlood sogar ein paar Rollenspiel-Elemente eingebaut. So müßt Ihr zu Beginn der Missionen Eure Angriffsgruppe aus den neun Helden zusammenstellen - je nach Auftrag bis zu sechs Personen. Entsprechend den Charakteren und Euren Präferenzen könnt Ihr Eure Taktik von total defensiv bis total aggressiv ausrichten. Damit es sich auch lohnt, die gleichen Leute einzusetzen, werden diese mit Erfahrungspunkten belohnt - X-Com läßt grüßen! In den Levels selbst findet Ihr Gegenstände wie Waffen und Healings. Ein Wort noch zur Grafik: Bei YoungBlood handelt es sich zwar im Original um einen Comic, im Spiel



René: Mit YoungBlood habe ich so meine Problemchen. Diese Mixtur aus allen möglichen Genres hat mit Syndicate ein hervorragendes Vorbild, kann jedoch nicht so richtig überzeugen. Die vielen Einstellungsmöglichkeiten und ein unübersichtliches Inventar sind alles andere als intuitiv. Ebenso die Steuerung. Ihr habt die Wahl zwischen einer Art Point & Click und Direktsteuerung der einzelnen Charaktere. Alles klingt vielseitig und vielversprechend, sorgt aber für ein heilloses Durcheinander. Der nächste Kri-

tikpunkt ist die Atmosphäre des Spiels: YoungBlood wirkt wie alles andere, nur nicht wie ein Comic. Es wirft die Frage auf, ob die dritte Dimension der Idee nicht geschadet hat. Aber besonders störend fand ich, daß Ihr gegen eine endlose Masse von Gegnern kämpfen müßt: Wer tot ist, taucht wohl an einer anderen Stelle wieder auf. Euren Rücken freizuhalten, das funktioniert nicht. Für mich ist das ein Armutzeugnis der künstlichen Intelligenz. Fazit: In YoungBlood sind gute und interessante Ansätze erkennbar, es wirkt allerdings ziemlich zusammengeschustert.



Aus allen Rohren wird geschossen. Die Wachtürme versuchen uns mit Bazookas kleinzukriegen



Im Intro werden Euch in einer kurzen Sequenz die Comic-Helden vorgestellt

habt Ihr es allerdings mit der Vogelperspektive zu tun. Die Entwickler von Realtime haben sich die größte Mühe gegeben, die Figuren in die dritte Dimension zu erweitern.



Vor jeder Mission stellt Ihr Eure Party zusammen und rüstet sie passend aus

Test PlayStation

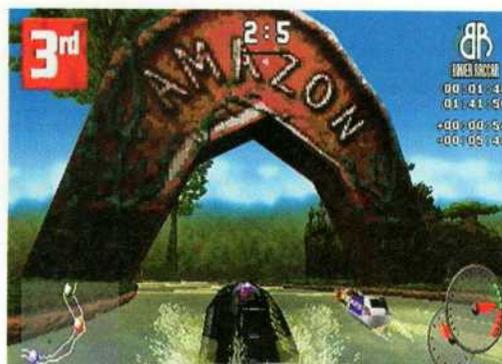
Hersteller: **Realtime/6T Interactive**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **April 98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **11 Missionen**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **6T Interactive**

Grafik **67** Sound **67**

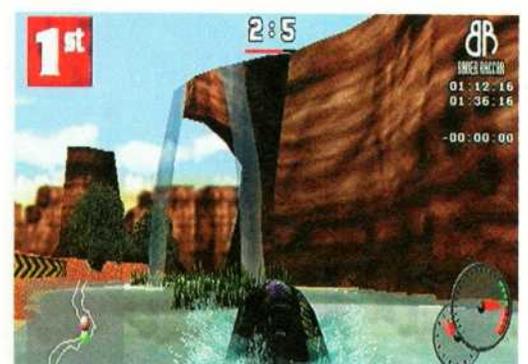
Fun 68



Boote und Hintergründe sind mit schönen und farbenprächtigen Texturen überzogen



Und für alle, die immer noch nicht wissen, wo sie sind, hier nochmal ein dezenter Hinweis



Wasser unten, oben, überall. Dieses Game ist definitiv nichts für wasserscheue Zeitgenossen

Freunde des Wassersports werden derzeit ja richtiggehend verwöhnt - zumindestens dann, wenn sie eine PlayStation besitzen. Erst war da das sehr gute Rapid Racer, und jetzt kommt Powerboat Racing, ein Spiel, das laut Programmierern alles hat, was man so in einem Rennspiel sucht. Ihr steigt in diesem Game in ein schnittiges und mit Turbolader getunt Motorboot, um mit fünf Konkurrenten Rennen in insgesamt neun Regionen des Erdballs zu fahren. So fahrt Ihr unter anderem auf dem Amazonas, wo Ihr vorbei an

Baumriesen und Maya-Pyramiden (was zumindestens beweist, daß die Programmierer von Geographie keinen Schimmer haben) düst, gebt im Hafen New Yorks mächtig Gas oder jagt durch einen engen Canyon in

PlayStation Rennspiel

Powerboat Racing

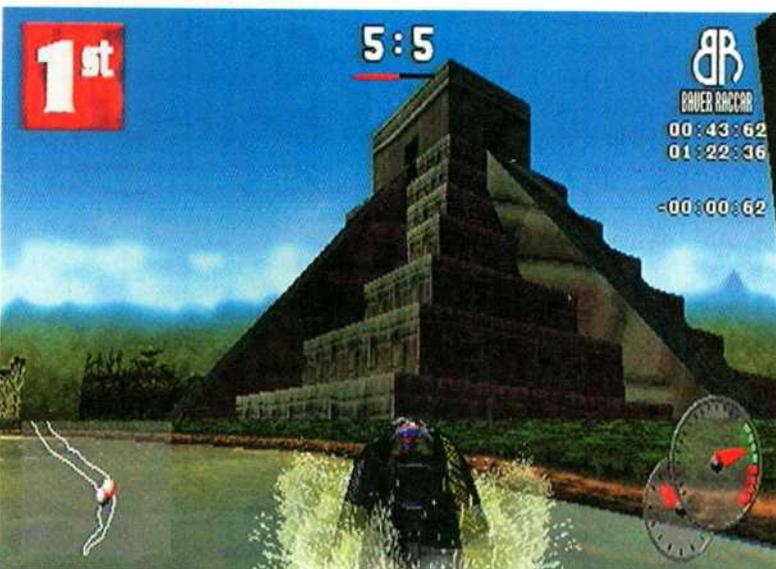
Dieses Spiel sei „besser als ein feuchter Traum“, so zumindest verspricht der Hersteller Interplay. Ob das Rennboot-Game diesen Anspruch erfüllen kann?

Georg: Also wenn ich wählen kann, ziehe ich den feuchten Traum vor, nichts für ungut! Powerboat Racing wartet mit einer echt netten Grafik auf. Diese baut sich teilweise jedoch so langsam auf, daß ich in der Zwischenzeit einen Kaffee kochen kann. Darunter leidet zwar nicht die Geschwindigkeit des Rennens, aber, man möge mir dieses Wortspiel verzeihen, das Auge spielt ja schließlich auch mit, und sich in Zeitlupe aufbauende Bäume sind nun mal kein toller Anblick. Auch

beim Sound war Schmalhans Küchenchef: Eintöniges Brummen und ab und zu emotionslose Kommentare wie „Oho“ oder „Sind Sie ein U-Boot?“ drücken die Soundwertung in den Keller. Positiv sind dagegen die vielen Renn-Modi, die große Zahl der abwechslungsreichen Strecken und die vielen versteckten Gimmicks, z.B. zusätzliche Boote und Strecken, oder die Cheat-Codes. Da auch die Action stimmt, kommt Powerboat Racing nicht völlig unter die Räder. Für mehr als oberes Mittelfeld reicht die vorliegende Leistung aber leider nicht.

Nevada, in dem Euch auch von oben das Wasser auf den Kopf fällt (in Form von Wasserfällen). Zu diesen neun Tracks kommt durch geschicktes Fahren noch eine zehnte im Spiel versteckte Geheimstrecke. In jedem Rennen findet Ihr auch versteckte Abkürzungen, durch die Ihr der Konkurrenz wichtige Meter abnehmen könnt. So kann es durchaus sein, daß Ihr plötzlich aus dem Mund einer Riesenstatue herausspringt. Ein netter Gag: Immer in der dritten Runde des Arcade-Rennens verändert sich die Strecke, und Ihr müßt Euch an eine neue Streckenführung gewöhnen. Ein weiterer witziger Einfall war es, daß Euer Boot nach manchen Sprüngen tief ins Wasser eintaucht und Ihr

quasi als U-Boot weiterfahrt. Glücklicherweise dauert es nicht lange, bis Ihr wieder aus dem Wasser herausschießt. Verfügt Ihr über ein Link-Kabel, könnt Ihr auch gegen einen menschlichen Gegner antreten. Insgesamt fünf Modi bietet Euch Powerboat Racing: den obligatorischen Trainingsmodus, den Arcade-Modus, Time Trial, Shootout und Challenge. Mittels Buchstabencode könnt Ihr auch Cheats anwenden, die Euch nach besonders guten Fahrten bekannt gegeben werden und die dann schnellere Boote oder ähnliche Gimmicks freigeben. Grafisch solide programmiert bietet das Game vom Soundtechnischen her keine Überraschungen: Außer dem dröhnenden Motorsound und ein paar Kommentaren zu Eurem fahrerischen Können gibt es nichts zu hören.



Maya-Pyramiden am Amazonas? Egal, gut aussehen tut es trotzdem, auch wenn Ihr bei dem hohen Tempo keine Zeit für Sightseeing habt



Die Grasbüschel im Wasser bremsen Euch nur geringfügig, Ihr könnt ruhig darüberbrettern



In dieser Perspektive schaukelt das Bild sehr stark hin und her. Man bekommt das Gefühl, wirklich auf einem Boot zu sein

Test PlayStation

Hersteller: **Interplay**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **30. März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **10 Strecken**
 Besonderheiten: **Direct Link**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**

Grafik	72	55	Sound
Fun 69			



Von allen schlechten Perspektiven bietet die isometrische noch die beste Übersicht

PlayStation Sportspiel

Actua Ice Hockey

Das einzige Eishockey-Spiel mit offizieller Olympia-Lizenz

Da Actua Ice Hockey die begehrte Olympia-Lizenz erwarb, stehen zur Abwechslung einmal 20 Nationalteams statt der kompletten NHL zur Auswahl. Mit dem Team Eurer Wahl könnt Ihr das olympische Turnier original nachspielen, Euer eigenes Turnier entwerfen oder aber ein unkompliziertes Freundschaftsspiel absolvieren. Wer den Ernstfall erst einmal erproben möchte, der hat zudem in der Trainings-Option unter ande-

rem die Möglichkeit, Penaltys oder das Power Play einzustudieren. Einen Managementbereich gibt es logischerweise nicht, dafür aber umfangreiche Coach-Möglichkeiten, da Ihr jedem Block einzeln eine differenzierte Spielstrategie zuweisen könnt. Auf dem virtuellen Eis ist die Steuerung wieder überschaubarer: Schuß, Paß und Turbo müssen in der Offensive ausreichen, um den Puck zu versenken. Tore werden dafür aber mit Disco-Musik und einer grellen Lichtshow belohnt. Der Silberling ist übrigens 100% in deutscher Sprache, mit einem höchst redseligen Reporter.

Ulf: Wenn wir kein Vorbild erhalten, ist meistens etwas faul, so auch in diesem Fall. Dieses Eishockey-Spiel ist nämlich alles andere als olympiareif, sondern eher ein Sammelsurium an Gameplay-Schwächen, als da wären (exemplarisch): schlecht spielbare Perspektiven mit einer merkwürdigen Kameraführung, Mitspieler, die ständig ins Abseits laufen, Bodychecks, die anmuten, als würden zwei Gummibälle aufeinanderprallen sowie das Gefühl, flinke Ameisen statt Eishockey-Cracks über das Eis zu dirigieren. Da hilft auch kein deutscher Kommentar (der sich ohnehin permanent wiederholt) oder Analogstick-Unterstützung. Actua Ice Hockey ist kompletter Murks - basta!

Test PlayStation

Hersteller: **Gremlin**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **20 Nationalteams**
 Besonderheiten: **Analogstick, deutsche Texte & Sprache, Multitap**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Funsoft**

Grafik 65 **Sound** 73

Fun 48



Ihr
Groß-
händler
 für
Spiele
 +
Zubehör

PC
CD-ROM
 +
SONY
PSX
 +
NINTENDO
64

Bitte nur
 Händleranfragen!

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

CYBER GAMES
 Telefonische
 Bestellungen
 0491/92806-31

Software

- Bombberman 64..... DM 89,-
- Cruis'n USA..... DM 89,-
- Diddy Kong Racing..... DM 89,-
- Fifa '98..... DM 129,-
- Fighters Destiny..... DM 139,-**
- Goemon (Mystical Ninja)..... DM 139,-
- Lylat Wars incl. Rumble Pack. DM 129,-
- Mischief Makers..... DM 89,-
- Nagano Winter Olymp. '98... DM 139,-**
- NBA Pro '98..... DM 139,-
- NFL Quarterback Club '98..... DM 129,-
- NHL Breakaway '98..... DM 119,-
- Snowboard Kids..... DM 89,-**
- Tetrisphere..... DM 89,-
- Wayne Gretzky Hockey '98... DM 129,-
- WCW vs. NWO..... DM 139,-**
- Yoshi's Story Spieleber. DM 24,-



Golden Eye
 DM 139,00



Yoshi's Story
 DM 89,00

Versandkostenfrei*

Hardware

- N64 Grundgerät..... DM 299,-**
- N64 Controller in den Farben blau, gelb, grün, rot, schwarz.. DM 59,-
- N64 Rumble Pack..... DM 39,-**
- RF-Set (Antennenkabel)..... DM 49,-
- N64 Controller Pack..... DM 39,-

Hardware Fremdhersteller

- Antennenkabel..... DM 29,-
- Gamebuster..... DM 109,-
- Mad Catz Lenkrad inclusive Rumble Pack..... DM 159,-**
- RGB Scartkabel..... DM 15,-
- S-VHS Scartkabel..... DM 69,-
- Controller Verlängerung..... DM 15,-
- Memory Card 256K..... DM 25,-
- Memory Card 4x (1meg)..... DM 49,-

CYBER GAMES
 Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH
 Friesenstr. 62 - 26789 Leer
 Telefon 0491/92806-0
 Telefax 0491/92806-18

* Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller. Wir liefern ab einem Bestellwert von DM 50,-. Versandkostenfreie Lieferung bei Lastschriftinzug (Bei Bestellung bitte Kontonummer angeben). Bei nicht angenommenen Sendungen berechnen wir eine pauschale Bearbeitungsgebühr von DM 20,-. Versandkosten bei Barnachnahmelieferungen betragen DM 9,20. Angaben o.Gewähr.



Auf dieser Weltkarte könnt Ihr nicht nur Eure Position sehen, sondern auch die Hauptmenüleiste aufrufen und Eure Spielstände speichern



Durch CG-Sequenzen werdet Ihr vor jeder Kampfrunde mit der begleitenden Story versorgt und so immer auf dem Laufenden gehalten



Wenn Ihr Eure Mannschaft auswählt solltet Ihr genau die speziellen Fähigkeiten eines jeden Mitstreiters abwägen



Durch CG-Sequenzen werdet Ihr vor jeder Kampfrunde mit der begleitenden Story versorgt und so immer auf dem Laufenden gehalten



PlayStation Strategie/RPG

Final Fantasy Tactics



Strategen und Rollenspiel-Fans aufgepaßt! Squaresoft wirft Euch mit Final Fantasy Tactics einen besonderen Leckerbissen in Eure hungrigen Mäuler

Wer ein typisches Spiel aus der Final Fantasy Serie erwartet liegt hier vollkommen falsch. Dieses Game unterscheidet sich grundsätz-

lich von seinen Namensvettern, weil es durch und durch ein Strategiespiel ist, garniert mit ein wenig Abenteuercharakter. Die Story spielt

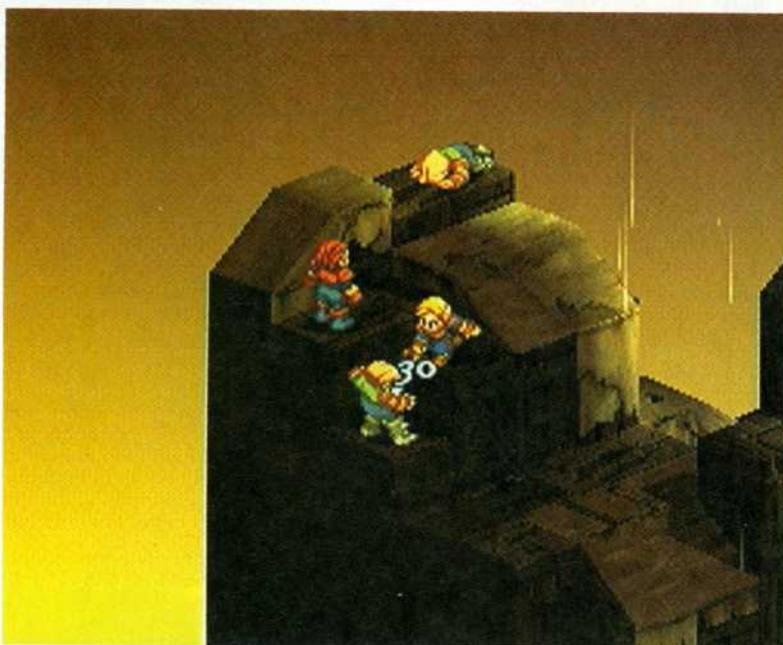


René: Final Fantasy Tactics, diesen Namen muß man sich auf der Zunge zergehen lassen. Dieses Game ist das beste was ich seit langem im Bereich der Strategiespiele gesehen habe. Besonders begeistert hat mich das Job/Ability-System, welches es dem Charakter ermöglicht, neue Fähigkeiten zu erlernen, die eigentlich nicht seiner Kaste entsprechen. Der Spieler ist dadurch viel flexibler und nicht mehr an eine bestimmte Fähigkeit seines

Charakters gebunden. Weiterhin ist es positiv, daß man die Möglichkeit hat per Videosequenz auf frühere Ereignisse zurückzublicken und so nie den Faden in der Geschichte verlieren kann. Das einzige Manko das ich entdeckt habe ist die komplizierte Steuerung im Equipmentmenü. Hier blickt man erst nach einem ausführlichen Exkurs durch das Hilfemenü durch, was insgesamt zu umständlich ist. Aber trotz dieses kleinen Fehlers kann ich Euch dieses Spiel aufs Wärmste empfehlen.

in einem Land, welches von einem 50jährigen Krieg verwüstet wurde. Das Land Ivalice hat keine Ressourcen mehr und die Menschen sind völlig entkräftet. Um das Königreich vor dem Untergang zu retten, haben sich die sechs führenden Fürstentümer zusammengeschlossen, aber ihre Politik war schnell zum Scheitern verurteilt. Aus dieser Lage erwuchs ein Konflikt, der später unter dem Namen Lion War bekannt wurde. Zusätzlich zu diesem Streit kamen der plötzliche Tod des Königs und die Nachfolgerivalitäten zwischen Prince Large und Prince Goltana. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Ramza aus dem ehrwürdigen Haus Beoulve und erfahrt die ganze Wahrheit über diesen Konflikt. Die Story wird Euch vor jeder Kampfrunde durch eine CG-Animation nähergebracht, doch die Strategie steht bei diesem Spiel ganz eindeutig im Vordergrund. Ihr müßt Euch in Rundenkämpfen durch das Land

bewegen und trefft auf verschieden starke Gegner, die versuchen Euch aufzuhalten. Das Spielfeld ist isometrisch aufgebaut und Ihr betrachtet Eure Kämpfer auch aus dieser Perspektive. Das Game ist mit über 19 spielbaren Charakteren versehen, die über insgesamt 400 (!) Fähigkeiten verfügen. Jeder Eurer Mitstreiter hat eigene spezielle Gaben, die Ihr nach Möglichkeit gezielt einsetzen solltet. So werden Bogenschützen besser aus der zweiten Reihe agieren und Heiler am besten gut geschützt hinter den Linien ihre Arbeit verrichten. Durch ein spezielles Punkvergabesystem ist es möglich Charaktere mit verschiedenen Attributen zu versehen und so beispielsweise Ritter mit magischen Kräften zu erschaffen.



Wenn Ihr Eure Begleiter schlecht ausgewählt habt, dann ist Angriff meist die beste Verteidigung. Hier gilt: Alle auf einen



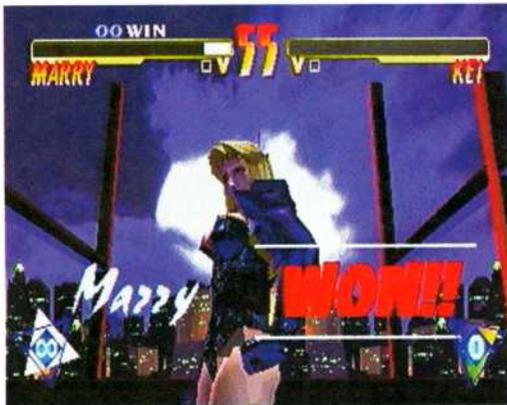
Taktischer Tip: Ihr solltet unbedingt immer genug Heiltränke mit Euch führen, sonst kann es passieren daß Eure Helden das Zeitliche segnen

Test PlayStation

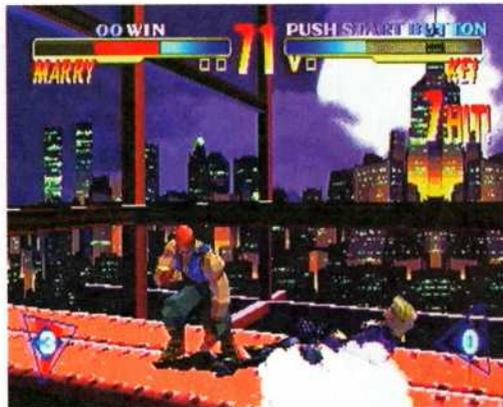
Hersteller: **Squaresoft**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM USA**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
 Levels: **entfällt**
 Besonderheiten: **Memory Card**
 Ca. Preis: **129,- DM**
 Muster von: **Fun Media Nürnberg**
 0911/2877087

Grafik **74** Sound **81**

Fun **90**



Jeder Fighter bringt selbstverständlich eine kleine Winnerpose mit



Nicht gerade Gentleman-like, was Kei hier zeigt. Schnell aufstehen und weiterkämpfen heißt die Devise



Wow! Das war ein Brett! Rechts oben seht Ihr das Opfer

PlayStation Beat 'em Up

Critical Blow

Banpresto schickt im Anime-Stil allerlei Kämpfer auf die Matte



Japaner stehen auf Mangas und Anime. Also wurden kurzerhand einige dieser Elemente auf Scheibe gepreßt und ein smartiebuntes Beat 'em Up kreierte. 10 Kämpfer stehen zunächst bereit. Vom perma-

nent betrunkenen Sumoklopper bis zum ausgeflippten Kampfmech ist hier alles vertreten, was das Genre hergibt. Jeder mit seinem sogenannten gefährlichen Critical Blow



Lauert ruhig in geduckter Haltung, bis Euer Gegner eine Angriffsmöglichkeit bietet



Zunächst stehen diese neun Critical Blow Fighter zur Auswahl. Jeder mit charakteristischen Eigenschaften



Marry hat alle Hände voll zu tun, um sich Kei vom Hals zu halten. Auch wenn es so aussieht, man kann nicht vom Stahlträger hinunterfallen

ausgestattet, welcher als Supermove den Gegner knallhart von der Matte fegt, sobald die „Ich hab' die Schnauze voll“-Anzeige dies zuläßt. Logischerweise bietet jeder Charakter seinen eigenen Spielhintergrund. Beispielsweise zelebriert Rickey auf einem fahrenden Zug seine Raufereien, was eine ungeheure Dynamik mit sich bringt. (Cooler wäre es noch gewesen, die physikalischen Fliehkräfte, die auf dem Dach eines rasenden Zuges herrschen, mit einzuberechnen.) Ansonsten herrscht hier Business as usual. In verschiedenen Modes (Tournament, Trading, Theater und Versus) tretet Ihr an, verklopft den Gegner und kassiert nach dem Obermütz einen versteckten Fighter, je nachdem in welcher Schwierigkeitsstufe die Arenen durchackert werden. Insgesamt vier an-

wählbare Knochenbrecher sind als Belohnung ausgesetzt. Die obligatorische Speicherfunktion hält die Erfolge auf Memory Card fest. Ein wenig Abwechslung bietet der Theater Mode, in welchem erst einmal von jedem Kämpfer der Lebenslauf ein wenig näher dargelegt wird. Leider in japanischen Schriftzeichen und somit für den Europäer weniger interessant. Allerdings sind die Hauptfunktionen in englischer Sprache gefaßt, und dadurch hat man auch hierzulande die Möglichkeit, ein Probespielchen zu wagen.



Björn: Netter kleiner Prügler, den Banpresto hier zusammengezimmert hat. Steuerung und Spielgeschwindigkeit sind voll in Ordnung, und auch die Kollisionsabfrage ist gut gelungen. Was mich jedoch stark verwundert, das ist die Tatsache, daß, obwohl das Game dreidimensional ausgelegt ist, keinerlei Möglichkeit besteht, die Z-Achse gezielt zu benutzen. Somit wurden viele Kampfmöglichkeiten einfach verschenkt. Da gerade die unterschiedlich agierenden Kämpfer hier noch besser ihre Prügelnkunst zeigen könnten. Auch hätte man die Hintergründe ein wenig aufwendiger gestalten können. Hier bieten andere Prügler schon seit längerem eine bessere Optik. Fazit: Besserer Durchschnitt, nicht mehr und nicht weniger.



Berserker ist lahm und träge, doch wächst kein Gras mehr, wo er hinschlägt. Bleibt in Bewegung!

Test PlayStation

Hersteller: **Banpresto**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **schwer**
 Levels: **10 + 4 Kämpfer**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **k.A.**
 Muster von: **Eigenimport**





Massenattacke der süßen Helms! Capcom wollte durch solche Sprite-Aufläufe wohl die Belastbarkeit der CPU demonstrieren



Sobald Ihr diesem Obermotz Bombenfutter verpaßt, gibt sich die Krabbe buchstäblich eine Blöße

PlayStation Jump & Shoot

Mega Man 8

Capcom hält neben der „X-Abzweigung“ auch die ursprüngliche Mega Man-Serie weiterhin am Leben. Bei seinem neuesten Gefecht gegen Dr. Wily wurde endlich auch die 32-Bit-Technologie eingesetzt

Durch das vergangene Jubiläumsjahr dürfen sich Mega Man-Fans gleich auf mehrere Abenteuer rund um den blauen Helden freuen. Mega Man 8 ist dabei die Fortsetzung der



Hammerhart: Um diese Snowboard-Passage zu überstehen, sind reaktions-schnelle Spring- und Duck-Manöver vonnöten



Im Spielzeugparadies ist die Hölle los: Zinnsoldatenhorden, listige Lokomotiven und Roboter sind alles andere als kindgerecht

ursprünglichen Serie, die bereits 1987 auf dem NES begann. Und auch bei dieser Auflage sind sie wieder alle versammelt: Dr. Lights geistreiche Erfindungen, der mechanische Vierbeiner Flitz sowie Dr. Wily als der ewige Oberschurke. Doch bezüglich des Spiels gibt es vor allem in technischer Hinsicht eine positive Veränderung. Da es sich erstmals um eine reine 32-Bit Entwicklung handelt, sind eine Pseudo-3D-Perspektive, bessere Animationen sowie eine erhöhte Farbpalette zu verzeichnen. Bei der reinen Spielmechanik gibt es hingegen nur Innovation der dezenten Natur. Am Ende des obligatori-



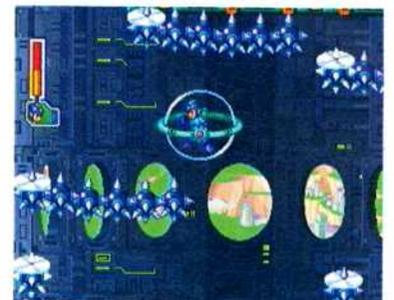
Ulf: Ich könnte an dieser Stelle wieder stundenlang über Capcoms erfolgreiche Serien-Politik philosophieren, doch beschränke ich mich lieber auf die Tatsachen. Tatsache ist, daß Mega Man 8 wieder 100% Mega Man ist (hört, hört!), Tatsache ist, daß die Soundkulisse mal wieder belanglos ausfiel (immerhin klingt der Beat etwas technolastiger). Tatsache ist aber auch, daß die Grafik endlich

als 32-Bit-Optik zu identifizieren ist und daß das Leveldesign sich in Bestform präsentiert. Coole Snowboard-Passagen wechseln sich mit waschechten Shoot 'em Up-Sequenzen ab, und „zwischdrin“ gibt es Jump & Shoot vom Feinsten. Zusammengefaßt bedeutet dies: Das ist meines Erachtens bislang das beste Mega Man-Abenteuer. Fans der Serie dürfen somit zugreifen, ohne sich hämische Kommentare von Kritikern anhören zu müssen.

schen Einstiegslevels macht Ihr Bekanntschaft mit einem neuen Waffensystem, der Mega Bomb. Diese explosiven Kugeln könnt Ihr mit einem beherzten Tritt gegen die Widersacher treten, was vor allem bei einigen Endgegnern notwendig ist. Neu - naja relativ neu - ist auch die Einkaufsmöglichkeit im Level-Auswahl-Menü. Hier könnt Ihr Euer Konto um ein Extraleben erhöhen oder Power Ups erstehen (vorausgesetzt Ihr verfügt über genügend Schrauben auf der Haben-Seite, die die Designer in den Levels zum Teil sehr raffiniert versteckt haben). Der Rest ist bekannte Mega Man-Kost. Es wird gehüpft und geballert, was Beine und Rohre hergeben, durch bezwungene Endgegner heimst Ihr neue Waffensysteme ein, und im Laufe der Hopserei wird Euer Ballermännchen durch neue Fähigkeiten immer agiler. Aus diesem Grund lohnt es sich, erneut in die Levels einzusteigen, um Items, die Ihr zuvor noch nicht erreichen konntet, in den nicht vorhandenen Rucksack zu stecken.



Shoot 'em Up at its best: Ein Level bietet Drohne, Gegnerschaften und Balleraction, wie bei einem Gadius-Spiel



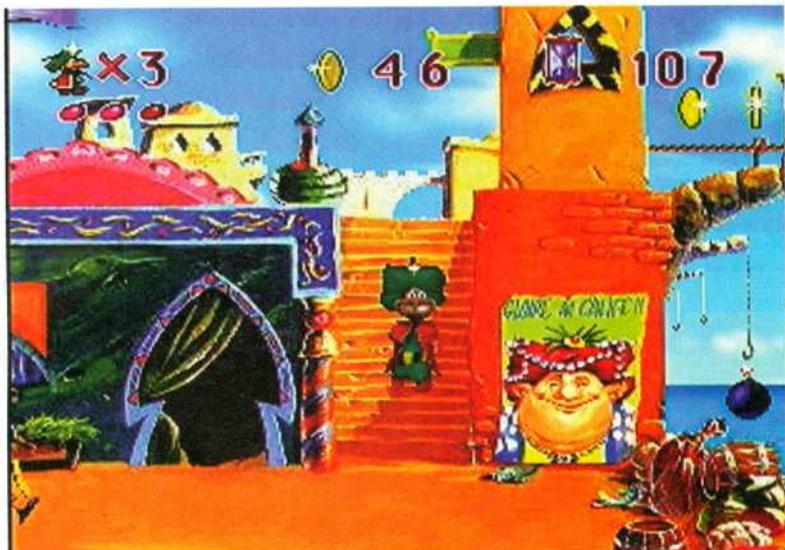
Spießrutenflug: Die Schwebbeeinlage gelingt nur, wenn Ihr die Blase gekonnt an den Stachelkugeln vorbeilotst

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **Anfang März**
 Umsetzungen geplant: **Saturn**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **8 +**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik **73** Sound **57**

Fun **81**



Auf den ersten Blick mag die Grafik zwar recht nett aussehen, die Animationen sind jedoch eher dürftig und der Render-Stil wirkt ziemlich steril

PlayStation Jump & Run Iznogoud

Ein weiterer Gosciny-Charakter kommt zu Videospielehrens, diesmal jedoch zu einer zweifelhaften

Ich will Kalif werden an Stelle des Kalifen! Diesen Ausspruch des feinsten Wesirs der Welt dürfte wohl jeder schon einmal gelesen haben. Damit Iznogoud seinen Plan endlich einmal in die Tat umsetzen kann, müßt Ihr ihn durch eine Reihe von Jump & Run-Levels begleiten. Das Gameplay darf man wohlwollend als

„klassisch“ bezeichnen. In bewährter Manier hüpfet Ihr durch das Render-Reich aus 1001 Nacht, um jeweils den finalen Endgegner in die Knie zu zwingen. Damit der Spieler es nicht zu einfach hat, bauten die Designer allerlei Schikanen ein. Zunächst sorgt ein Zeitlimit, das nur durch ein Sanduhr-Symbol verlängert werden kann, für eine gehobene Hektik. Außerdem müßt Ihr immer einen Schalter aktivieren, damit sich das Tor zum Levelhüter öffnet. Zum Glück stehen Euch allerlei Wurfgeschosse wie Dynamit, Bomben und Goldmünzen zur Auswahl. Letztere solltet Ihr jedoch sparsam einsetzen, da eine bestimmte Anzahl in der Endabrechnung ein Extraleben einbringt.



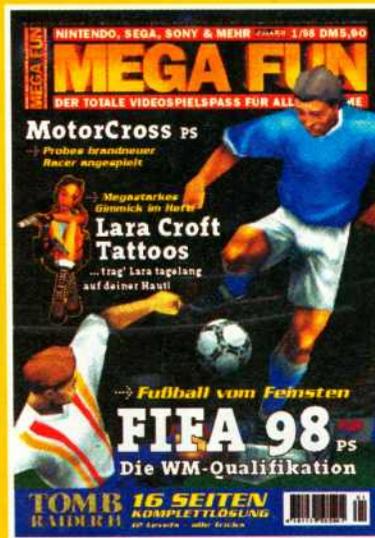
Ulf: Diese Jump & Run-Katastrophe macht ihrem Namen wirklich alle Ehre. Wenn man schon ein derart einfallloses Hüpfspiel auf den Markt wirft, sollte man wenigstens auf eine einwandfreie Spielbarkeit achten, doch gerade in diesem Punkt scheiterten die Designer kläglich. Das Hüpfverhalten des Wesirs sowie die Kollisionsabfrage sind unter aller Kanone. Besonders schlimm ist jedoch der völlig überzogene Schwierigkeitsgrad. Nicht nur, daß es an jeder Ecke vor Gefahren nur so wimmelt, zu allem Überdruß gibt es obendrein auch ein viel zu knapp bemessenes Zeitlimit, das vom ersten Level an für Mega-Frust sorgt. Da auch die Render-Grafik dem Comic-Vorbild nicht gerecht wird und der Dudelsound schlichtweg nervt, ist dieses Machwerk nur für suizidgefährdete Spieler geeignet - nach diesem Spiel haben sie nämlich wirklich einen triftigen Grund aus dem Fenster zu hüpfen.

Test PlayStation

Hersteller: **Microids/Laguna**
 Spieleranzahl: **1**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **erhältlich**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **sehr schwer bis unfair**
 Levels: **12+**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik 54 **Sound** 48

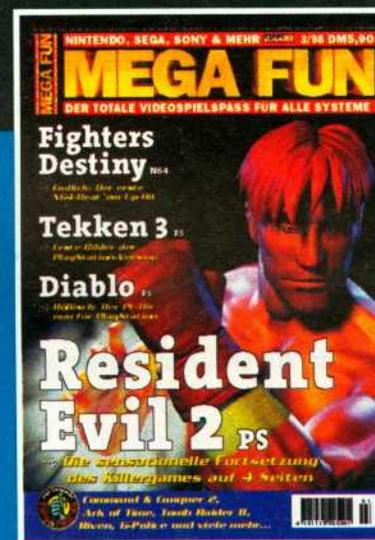
Fun 37



01/98



02/98



03/98

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
 Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> MEGA FUN 01/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 02/98	zu DM 5,90	
<input type="checkbox"/> MEGA FUN 03/98	zu DM 5,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

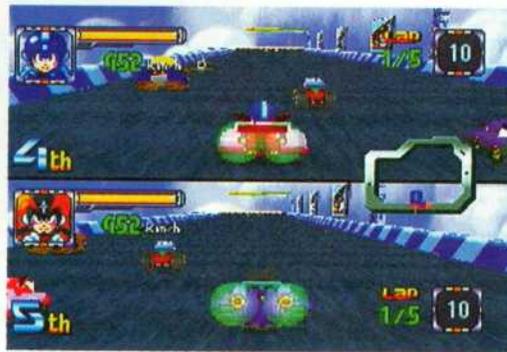
BLZ

Bitte beachten:
 Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!
 Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



Platzverschwendung: Im Solo-Modus wird unten ein mächtiger Rückspiegel eingeblendet



Der Zwei-Spieler-Modus ist sehr flott, technisch sauber gelöst und bereitet zwei Kontrahenten sehr viel Laune



Power Ups, z.B. dieser Schutzschild, erhalten Ihr durch fleißiges Einsammeln von Hütchen

PlayStation Rennspiel

Mega Man Battle & Chase

Öfter mal etwas Neues: Statt sich wie gewohnt durch Levels zu ballern, versucht sich Capcoms Serienheld als Fahrer in einem waschechten Mario Kart-Klon

Ausflüge ins andere Genregefülle sind bei Mega Man kein Novum. Bereits vor einigen Jahren versuchte sich der blaue Ballermann als Kicker in einem futuristischen Fußballspiel - vergessen wir das aber lieber ... Bei Battle & Chase geht es hingegen nicht um Tore, sondern um gute Plazierungen bei witzigen Rennen mit hypermodernen Karren. Zu Beginn des Grand Prix-Modus steht Euch eine ganze Riege von Piloten mit ihren fahrenden Ungetümen zur Auswahl, jeder ausgestattet mit individuellen Eigenschaften.

Nachdem Ihr Eure Wahl markiert habt, besteht Euer erstes Ziel darin, auf sämtlichen acht Rundkursen den ersten Platz einzufahren. Quasi als Siegesprämie dürft Ihr Euch nach dieser Tat vom Wagen des Hauptkonkurrenten ein Bauteil Eurer Wahl schnappen (Reifen, Motor, Heckflügel und später sogar die Panzerung). Alle diese erbeuteten Wagenteile nutzt Ihr, um Euer eigenes Gefährt zu tunen und es so auf die speziellen Bedürfnisse der Strecken anzupassen. Die Wahl der Bauteile sollte taktisch klug entschieden werden, da sie sich maßgeblich auf Sieg oder Niederlage auswirken. Mit „Press Tyres“ überfährt Ihr zum Beispiel auch Schlammabschnitte ohne Geschwindigkeitsverlust, während die „Happy Engine“ auf flachen Strecken Vorteile verschafft. Apropos Strecken, wie bei

Mario Kart wurden die abgedrehten Rundkurse sowohl mit allerlei Goodies, beispielsweise Beschleunigungsfeldern, als auch mit diversen Barrikaden gespickt. Durch das Aufsammeln von Hütchen aktiviert Ihr bei einer vorgegebenen Menge außerdem ein Power Up-Karussell, das Euch zum Beispiel ein paar Minen einverleibt. Wenn Ihr sämtliche acht Circuits der Vorrunde abgeschlossen habt, gibt es noch zwei Finalrunden mit Dr. Wily als Oberschlimmling. Doch auch ein Sieg gegen ihn bedeutet noch nicht das endgültige Ende, denn schließlich könnt Ihr noch alle Wagenteile sämtlicher Konkurrenten erbeuten. Wer hingegen auf Bestzeiten schießt, der kann sich auch im Time Attack-Modus austoben oder per Split-Screen einen Freund herausfordern.



In der finalen Fortress-Stage solltet Ihr mit „Press Tyres“ unterwegs sein, da sie feindliche Minen ohne größere Schäden überwinden können



Das Herzstück dieses Funracers ist die virtuelle Werkstatt, wo Ihr Euren Wagen mit allen bisher erbeuteten Bauteilen ausstatten könnt

Ulf: Auf dem ersten Blick scheint dieser Fun-Racer ein sicherer Kandidat für das Abstellkammer zu sein. Die knuddelige Comic-Optik verwöhnt nicht gerade europäische Augen. Musik und vor allem das Motorengeräusch sind einfach schlecht, und vom ausgereiften Fahrgefühl kann man ohnehin nicht sprechen. Doch persönlich hat mich der Grand Prix-Modus mit der Möglichkeit, poe á poe seinen Traumboliden durch neue Wagenteile zu kreieren, nach einer gewissen Zeit regelrecht gepackt. Außerdem bereitet der gelungene Zwei-Spieler-Modus dank des Waffeneinsatzes auch über einen längeren Zeitraum viel Spaß. Wer also auf Mario Kart-Flitzereien steht, der sollte ruhig einmal einen Blick riskieren.



Riesige Helms, Bremsfelder oder Abgründe erfordern gute Reaktionen

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM deutsch**
 Erscheinungstermin: **Anfang März**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel**
 Levels: **12 Strecken**
 Besonderheiten: **keine**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Laguna**

Grafik **59** Sound **48**

Fun 71

3 SCHAURIG SCHÖNE SIMPSONS-GESCHICHTEN,
DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!

BART SIMPSON'S

HORROR

SHOW

#1



MATT
GROENING



SIMPSONS COMICS HORROR-SONDERHEFT #1
AB 18. FEBRUAR IM HANDEL!

DIE SIMPSONS

Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf



ProSieben

Dino
COMICS



Im von grellen Neonschildern erleuchteten City-Track müßt Ihr geschickt durch enge 90°-Kurven driften



Diese Tunneln, die Euch auf wahnwitzige Geschwindigkeiten beschleunigen, erinnern an den Arcade-Oldie S.T.U.N. Runner

Nintendo 64 Rennspiel

Aero Gauge

Ascii Entertainment, die sich vor allem auf der PlayStation einen Namen mit der King's Field-RPG-Serie gemacht haben, steigen nun auf Nintendos Modultaster ins rasante Renngeschäft ein



Björn: Eines wird beim Zocken von Aero Gauge überdeutlich: Das Vorbild für dieses Rennspiel war zweifellos WipEout von der PS. Das Streckendesign und die Tatsache, daß Eure Flieger bei Kollisionen Schaden nehmen, der durch einen Abstecher in die Boxengasse wieder beseitigt wird, sprechen diesbezüglich eine deutliche Sprache. Doch glücklicherweise besitzt Aero Gauge noch genug Pep, um allein bestehen zu können. So seid Ihr beispielsweise nicht gezwungen, permanent auf einer Flughöhe zu bleiben, sondern könnt munter auf und ab fliegen und genießt recht große Bewegungsfreiheit. Das Fehlen von Waffensystemen, die ja sonst bei futuristischen Gleiter-Rasereien obligatorisch sind, fällt dabei angesichts der soliden Rennaction weniger ins Gewicht. Bitter ins Klo gegriffen hat man allerdings beim Sound, der ausnahmslos aus hektischen Japano-Gedudel besteht und sich zum wahren Nervenkiller entwickelt. Mit vier Strecken fährt Aero Gauge leider außerdem etwas auf Sparflamme, ein paar Alternativen hätten nicht geschadet.

Der Titel sagt uns bereits, daß das Game wohl irgend etwas mit Luft zu tun haben muß. Und jawohl, auf unseren Scharfsinn ist Verlaß, denn bei Aero Gauge stehen wieder einmal die ultraschnellen Gleitfahrzeuge der Zukunft im Mittelpunkt. Und in der Tat hält man sich bei Aero Gauge nicht lange mit überflüssigen Intros oder dergleichen auf. Durch einen kurzen Druck auf die Start-Taste im Titelscreen landet Ihr sogleich im Game-Menü, das Euch neben der Rekorde Tabelle und den Optionen vier verschiedene Spielmodi anbietet: Grand-Prix, One-Match, Vs. und Time Attack. Für Einsteiger empfiehlt sich zunächst der One-Match-Modus, in dem Ihr ein Rennen auf einer Strecke inklusive Qualifikationsrunde bestreiten dürft. Dazu wählt man erst einmal eins der fünf Gleitfahrzeuge,

deren Aussehen irgendwo zwischen Formel-1-Wagen und Powerboat angesiedelt ist. Ein Diagramm mit Kriterien wie Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Kurvenlage oder Widerstandsfähigkeit bei Kollisionen zeigt Euch, wo der einzelne Flitzer seine Qualitäten hat. Sobald Ihr Euch entschieden habt, sucht Ihr Euch noch eine der vier Strecken aus. Hier reicht die Bandbreite von einem recht harmlosen Kurs mit wenig Schikanen und einer Piste durch offenes Gewässer über einen verwinkelten Track durch einen futuristischen Highway bis zur Stadtstrecke, in der fiese rechtwinkelige Kurven die Geschicklichkeit des Piloten testen. Ist alles Nötige gewählt, fahrt Ihr zunächst ein Qualifikationsrennen auf der jeweiligen Strecke, indem Ihr zwei Runden lang ohne Konkurrenten ver-



Fünf verschiedene Fahrzeuge stehen zur Wahl, wobei sich diese wie üblich nach Fahreigenschaften unterscheiden



Der Nebel-effekt bei Aero Gauge hält sich in Grenzen, und der Grafikaufbau wird nur in weiter Entfernung deutlich



Da Ihr recht hoch über der „Straße“ schweben könnt, ist es an einigen Stellen auch möglich, Gegner zu über- oder unterfliegen

sucht, Bestzeiten aufzustellen. Je nach Rundenzeit wird Euch danach ein Platz im Feld der acht Mitfahrer zugewiesen, auf dem Ihr dann im eigentlichen Rennen startet. Für den Grand-Prix-Modus gilt im Grunde dasselbe, nur daß alle Strecken hintereinander nach diesem Schema absolviert werden müssen. Der Vs.-Modus bietet natürlich Duellmöglichkeiten, doch können sich wirklich nur zwei Spieler die Strecke teilen, mehr werden nicht unterstützt.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Ascii**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **Modul Japan**
 Erscheinungstermin: **k.A.**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **4**
 Besonderheiten: **Mad Catz-Unterstützung**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**

Grafik	76	41	Sound
Fun			
78			



Juggernauts imposante Körperfülle nutzt der Fleischklops für Schläge von brachialer Urgewalt



Bei der grafischen Gestaltung der Super Moves haben sich die Designer mächtig ins Zeug gelegt



Ready to rumble! Die Wahl des Duets ist bereits ausschlaggebend für den Sieg

Saturn Beat 'em Up

X-Men Vs Street Fighter



Auf zum großen Vergleichskampf! Erstmals mißt sich die X-Men-Garde gegen Capcoms Street Fighter-Recken. Ein wahres Fest für jeden Beat 'em Up-Fan

Auch wenn im Intro Cyclops mit einem breiten Grinsen Ryu freundschaftlich die Hand reicht, die saftigen Keilereien, die beide Parteien sich bei diesem Beat 'em Up liefern, haben nur wenig mit kommunikativer Völkerverständigung zu tun. Statt dessen gibt es in bester Capcom-Tradition mal wieder kräftige Watschen. Doch bevor es erst einmal soweit ist,

steht Euch ein illustrier Haufen von 16 Charakteren zur Auswahl. Neben den „Klassikern“, z.B. Ken oder Wolverine, gibt es einige Comebacks von guten alten Bekannten, wie die sexy Cammy, Nash oder des Wodu-Meister Dhalsim. Alteingeschworene Street Fighter-Freaks werden bereits bei der Auswahl des Charakters Ungewohntes erleben, denn statt

im Alleingang treten Eure Kämpfer stets im Duett gegeneinander an. Dieses Team Battle Feature hat sich Capcom von SNK abgeschaut, die bei ihrer in Japan überaus populären King of Fighters-Serie schon seit geraumer Zeit zwei Trios in den Ring schicken. Doch Capcom wäre natürlich nicht Capcom, wenn sie dieser Grundidee nicht eine eigene Note verpaßt hätten. Während des Kampfes könnt Ihr nämlich jederzeit die beiden Haudegen gegeneinander austauschen, indem Ihr zwei bestimmte Tasten gleichzeitig drückt. Der herbeigerufene Charakter kommt dabei mit einem mächtigen Flugtritt ins Bild gesprungen, oftmals zum Leidwesen des Kontrahenten. Wer das Timing somit gut wählt, der kann dem gegnerischen Duo ohne größere Anstrengungen die Lebensenergie abzappen. Der Rest ist schnell erzählt. Mittels sechs Aktionstasten wird nach allen Regeln der Beat 'em Up-Kunst geschrubbt, und Special Moves sollten ebenso einstudiert werden wie raffinierte Combos. Sonstige bewährte Features, wie Turbo & Auto Guard-Funktion, sowie ein weiterer Energiebalken für fulminante Super Moves wurden natürlich ebenso berücksichtigt. Die Street Fighter-Fans wird es freuen.



X-Men Heroine Rouge verpaßt ihren männlichen Widersachern mit Vorliebe einen tödlichen Kuß



Zangief hat ein paar neue Wrestlingtricks auf Lager, die empfindlich viel Lebensenergie abziehen



Sobald Ihr zwei bestimmte Tasten gleichzeitig drückt, betritt sofort der andere Charakter Eures Teams die Kampfarena



Ulf: Ein weiterer Street Fighter II Klon, mit dem Capcom Geld abzocken möchte? Nicht ganz, denn dieser interessante Vergleichskampf hat es spielerisch faustdick hinter den Ohren. Hauptgrund dafür ist natürlich die coole Möglichkeit, zwischen den beiden Kämpfern hin und her zu schalten. Dieses Feature belebt die gesamte Keilerei ungemein, zumal der Wahl des Teams eine nicht unbedeutende taktische Rolle zukommt. Weitere Vorteile sind das üppige Kämpfe-Ensemble mit interessanten 16 Charakteren, eine Bitmap-Grafik, die dank des 4 MBit RAM-Moduls endlich einmal vernünftige Animationen bietet, sowie ein Gameplay, das sich sogar eine Ecke dynamischer spielt als die unzähligen Vorgänger. Übrigens: Wer auf solche Vergleichskämpfe steht, darf sich schon einmal die Hände reiben, denn Capcom hat bereits eine Fortsetzung angekündigt: Marvel Super Heroes Vs Street Fighter.

Test Saturn

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Datenträger: **CD-ROM Japan**
 Erscheinungstermin: **Frühling '98**
 Umsetzungen geplant: **keine**
 Schwierigkeitsgrad: **mittel-schwer**
 Levels: **17 Kämpfer**
 Besonderheiten: **4 MBit RAM-Modul**
 Ca. Preis: **179,- DM**
 Muster von: **Games Delight**
089/34018649

Grafik	78	Sound	66
Fun			
87			

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%

2. Suikoden

PlayStation Konami MF 02/97 S.40 90%

3. 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 Powerplay '98

PlayStation Virgin MF 4/98 S.68 86%



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%

IS' JA DER

New Rock & Metal

Holt euch den
neuen **HAMMER!**

Ab 20. Februar am Kiosk!

HAMMER!

Wahlergebnis: die Pollauswertung



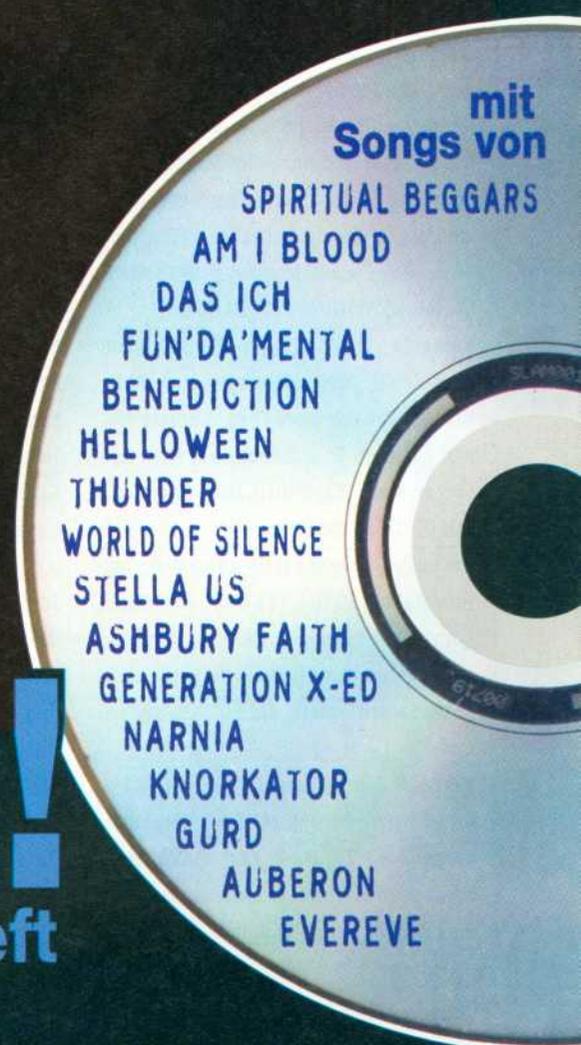
Große Titelgeschichte!

PEARL JAM

brechen ihr Schweigen

Mit Stories von
Dream Theater
Iggy Pop
Rob Halford
Van Halen
Matchbox 20
Iron Maiden
The Bates
Such A Surge
und vielen anderen

CD!
im Heft



Kleinanzeigen

Nintendo 64

Verkaufe: PSX: Iron&Blood (Us) 50 DM, BAT 1 (Jap) 20 DM, BAT Plus (Jap) 40 DM, Ridge Racer (Jap) 20 DM, Magic Carpet (Pal) 30 DM. N 64: Human GP (Jap) 70 DM. Suche: N 64: Turok (Us), ISS 64 (Us); PS: Rapid Racer, Dynasty Warriors (Jap), To- ca. Verkäufe nur in Deutschland u. per Nachnahme. Preise excl. NN-Gebühr. An- rufen! Tel.: 09191/4784 Michael Virnstein. Kein Tausch!!

Verkaufe N 64 incl. Spiel (Ego Shooter), 1 Monat alt u. 100%ig neuwertig. Ver- packung, Anleitung usw. vorhanden, alles Pal für 320 DM. Käufer erhält zusätzlich US/Jap-Adapter. Tel.: 02721/941133 ab 15 Uhr Sebastian

Fast geschenkt!!! 3 Top N 64 Spiele: Tu- rok, Mario Kart 64, Prügler in exzellentem Zustand zusammen nur 200 DM. Erreich- bar ab 17 Uhr unter Tel.: 08421/6360 To- bias. Versand per Nachnahme

Achtung! Verkäufe Spiele fürs N 64 (Ego Shooter, Golden Eye, Mischief Makers, Top Gear Rally, uvm.). Ebenfalls günsti- ges Zubehör, z.B. GameKiller, Pads. Suche auch selber Spiele oder tausche. Tel.: 0341/9805612

Verkaufe Diddy Kong Racing für N 64 (Us-Version, Zustand 1a) für nur 54 DM. Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17941 Greifswald. Tel.: 03834/811747

Suche günstiges Nintendo 64. Suche auch alle guten Pal-Spiele (nur mit Anleitung & Verpackung). Suche u.a. Bomberman, Diddy Kong Racing, Golden Eye u.a. zu günstigen Preisen! Suche auch noch „Ga- me&Watch“-Spiele. Suche evtl. auch noch Game Boy Pocket, Joypads u. MC's für N 64. Tel.: 05205/10438 (17-20 Uhr)

Verkaufe N 64 Us/Jap+RGB-Umbau, RGB-Kabel, Stromversorgung, 2 Pads, Rumble Pak, Memory Card, 6 Spiele wie z.B. Extreme G, International Suprstar Soccer, Mario Kart. VHB. (Nur Komplett) Tel.: 0731/83898 Stefan

Verkaufe Spiele für N 64: Lylat Wars mit Rumble Pak 80 DM, ISS 64 70 DM, Blast Corps 60 DM, Turok 70 DM. Alles Pal-Spie- le mit Verpackung. Ruft an. Verkäufe auch noch Saturn Spiele. Tel.: 02205/86495. Chris

Verkaufe Super Mario 64 für 50 DM, Pi- lotwings 64 60 DM, MRC 80 DM, Lam- borghini 80 DM, Mario Kart 70 DM. Alles zusammen 300 DM. Tausche auch gegen PlayStation, wenn möglich mit einem

Spiel (Final Fantasy 7, Resident Evil D.C., Alien Trilogy). Tel.: 06893/2006. Alle Spiele nur mit Anleitung

Suche N 64 ohne Spiele bis 200 DM. Tel.: 026768478 Robert

Verschiedenes

Stop! Verkäufe Spiele für: MD, SNES, PC- Engine, NG, NGCD, MAK, N 64, SAT, 3 DO, VB, Jaguar, z.B. Windjammers, FF2, Spin- master, Tomb Raider, VC2, Discworld, Mr Heli, Neutopia, MK-Ultimate, Wave Race, MRC, Lylat Wars, Dark Rift. Verk. AuchTV-Automat. Suche: NG Module, Game&Watch-Spiele, PCE-LT, Jag-Spiele, PlayStation u. N 64 Sammlungen, PC-Fx, Laserdisc Player, Anime LD's, Videopro- jektor, sowie Anime-Umsetzungen für jedes System. Tel.: 0221/699101 von 15- 21 Uhr (Markus). Tel.: 0172/4614655 von 16-19 Uhr (Sascha)

Suche Shining Force 2. Biete Geld o. PSX/SAT-Games. Tel.: 04627/495 ab 17 Uhr

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konso- len für alle möglichen Systeme. Kaufe u. tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch noch Spiele für PC-Engine, Atari 2600, 7800, Coleco, NES, Master System, Neo Geo usw. Tel.: 089/1403732

Suche 32x u. MCD1 in gutem Zustand. Zahle sehr gut. Alles anbieten. Kaufe auch Spiele: VR Deluxe, Star Wars, Chao- tix, etc. (32x). Alladin (MD), F1, Dune, Fi- fa (MCD). Tel.: 07227/4770 ab 20 Uhr Mike

Suche PlayStation Spiele: DD2, Tekken 2, Tomb Raider 2. Preis VB. Suche auch Kontakte zu PSX-Fans! Tel.: 05331/69499

Neo Geo Modulgerät mit 7 Spielen, Zu- behör für 850 DM zu verkaufen. Alles Topzustand. Sega Saturn mit Multium- bau dt/Jap/Us, 50/60 Hz, Adapter, 6 Spie- le, Zubehör u. Verpackung für 450 DM. Sega 32x Spiele, Us, günstig abzugeben. Tel.: 02154/40096 ab 18 Uhr

Kaufe/tausche PlayStation, Saturn, N 64 Games. Sehr gerne auch Us/Jap. Suche u.a.: P. Challenge, S. Edge, Rage Racer, 3d-Shooter, Abe's Oddysee, S. Strike, V- Rally, F. Megamix, Shining t.h. Ark, Thun- derforce 5, Blast Corps, Diddy Kong Ra- cing, Extreme G, FF7, Golden Eye, Nucle- ar Strike, Starfox, Tomb Raider 2. Tel.: 02246/5735 (Wochentags ab 19.30 Uhr)

Verkaufe/tausche/kaufe Videospiele! Biete Spiele für PlayStation, N 64, Mega Drive, SNES, 3 DO, Gameboy. Suche Spie- le für PlayStation u. N 64. Vor allem su-

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, Kleinanzen- gen 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 bear- beitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

che ich immer Neuheiten bzw. Aktuelle Spiele, aber auch gerne ältere Games. Aber nur komplett. (Anleitung u. Ver- packung in gutem Zustand) Ruft an und macht euer Angebot. Tel.: 030/34706700

Verkaufe N 64 Hardware-Zusatz V-64, Top Gear Rally, Wild Chopper, Fifa 98, Yoshi. PSX-Games One, Crash 2, Pande- monium 2, u.a. Banco-Projektor, DVD- Player, Heftsammlungen. Tel.: 07263/2489

Kaufe/tausche Spiele für N 64, PlayStati- on (auch Sammlungen mit Konsole). Su- che SNES (US-Version) mit div. Rollen- spielen o. Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe/tausche: PC: Fifa 96,97 je 20 DM, Madden 97 20 DM o. Jagged Alliance für 20 DM o. tausche alles gegen 1 N 64 Spiel. Ruft an: Tel.: 05126/1562 Steffen

Achtung! Super Angebot für alle PC- User! 600 MB Super-Add on on CD mit sehr vielen Multiplayer-Levels/Missio- nen u. Savegames für fast alle gängigen Spiele (MDK, C&C2, Tycoon Deluxe, Z, Dungeon Keeper, Warcraft 2, Dark Reign, Total Annihilation uvm) für nur lächerli- che 10 DM bei Chris Tel.: 0631/13210

Verkaufe guterhaltene PlayStation, SNES, NES u. Gameboy Spiele. Z.B: War- craft 2 59 DM, Prügler 59 DM, Syndicate Wars, Kileak The Blood 39 DM, etc. Rest auf Anfrage o. mit 1.10 DM Rückporto Li- ste anfordern. Ihr könnt mich unter der Woche von 18-22 Uhr erreichen und an Wochenenden von 14-20 Uhr. Tel.: 07161/37533 Sven

Tausche 3-4 PlayStation-Spiele gegen je 1 N 64 Spiel in Pal. Habe folgende PSX- Spiele: Phillosoma Jap, Tekken Jap, Ridge Racer Jap, Alien Dt, Formel 1 Dt, RRR Dt, Street Fighter Alpha Us. Tel.: 03466/318391 Uwe (Kaufe auch günstige N 64 Spiele(Pal))

Verkaufe N 64 u. SNES-Spiele, z.B. Turok, Shadows of the Empire (ca. 60 DM), Ma- rio 64 u. Wave Race (ca. 50 DM). Ver- handle/tausche auch. Suche für SNES Us-Rollenspiele. Wenn es geht mit Ad- apter. Tel.: 03448/410610

Verkaufe/tausche PlayStation, N 64 Ga- mes: D. Pinball, Nights, VF2, S. Strike, F. Vipers, S. Rally, EWJ 2, PGA 97, V-On, Crow, WWS 97, P. Dragoon 2, SF Alpha, G. Griffon, C&C, SC 2000, Space Hulk, ab 30 DM. Resident Evil, Legacy of Kain, je 50 DM. N 64 Beat em Up 75 DM, SMK 60 DM. Kaufe u. tausche auch. Tel.: 02246/5735 Wochentags ab 19.30 Uhr

Vectrex Spiele ab 25 DM. Konsole mit Minestorm Overlag, Anleitung, Ver- packung 250 DM. Vectrex 3D-Brille 450 DM. Verkäufe Intellivision Sammlung (Konsole mit 30 Spielen) für 300 DM. Colecovision Spiele ab 10 D., Atari VCS 2600 Spiele ab 5 DM. Tel.: 02156/77827

Hallo! Wir suchen (mögl. Erfarene) Mitspieler/innen im Raum Köln u. Um- gebung zwecks Multitplayersessions. Ge- spielt wird alles, was Spaß macht (KoF, Fatal Fury, Windjammers, Bomberman, Worms, ISS, Mario Kart, Micro Machi- nes...)Traut Euch u. ruft an: Tel.: 0221/699101 von 15-21 Uhr (Markus). P.S.: Verkäufe, tausche, kaufe Geräte u. Spiele für fast alle Systeme.

Tausche Sega Mega Drive mit 5 Spielen: Sonic 1,2, Tennis, Last Battle, Eartworm Jim 2, Joystick gegen eine PlayStation möglichst mit Spiel. Tel.: 08191/6815

Verkaufe N 64 Spiele Turok(EV) 80 DM, Golden Eye (EV) 110 DM, Atari Jaguar mit 2 Spielen 200 DM, 3DO mit Spiel 160 DM, Alles neuwertig inkl. Verpackungen. Ha- be auch günstig A 1200 mit Turbokarte, 2. Laufwerk sowie Software abzugeben. Tel.: 05664/6118

Verkaufe Golden Eye (N 64), Final Fanta- sy 7 (PS), Tomb Raider 2 (PS), C&C 2 (PS), Formel 1 97 (PS). Alle deutsche Pal-Ver- sionen. Preis VHB. Angebote unter fol- gender Nummer Tel.: 07123/4931 Mat- thias

Verkaufe SNES mit 8 Spielen, 2 Joypads. VB. Tel.: 06035/89287. Verkäufe Game- boy mit 8 Spielen u. Akku. Tel.: 06035/89287

Verkaufe 4 Nintendo 64 Spiele. Für PSX: Twisted Metal, Theme Park, Impact Ra- cing, DD2, etc. Für SNES: Final Fantasy 3

100 DM, Sim City, S. of Mana, Race Drivin, Bomberman 1, S. Tennis, Phalanx (Jap. Flugspiel), etc. Heftsammlungen: 1. Mega Fun, 2.Total, 3.Videogames. 6 PC-CD-Rom Spiele. Tel.: 02501/58613 ab 17 Uhr

Kaufe Spiele, Konsolen, Zubehör, Neuheiten für PlayStation, Saturn, Nintendo 64, SNES, Mega Drive. Kaufe fast alles auch ganze Spielesammlungen (auch sehr große). Tausche auch Spiele, Konsolen. Einfach anrufen. Tel.: 06253/21626 Jochen

Suche 32x und MCD 1 in gutem Zustand. Zahle sehr gut! Alles anbieten. Kaufe auch Spiele: VR Deluxe, Star Wars, Chaotix etc. (32x). Alladin (MD). F1, Dune, Fifa (MCD). Tel.: 07227/4770 ab 20 Uhr Mike

PlayStation

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, Master System, Neo Geo, NES, Coleco, Phillips usw. Tel.: 089/1403732

Verkaufe PSX Spiele:F1 '97, Prime Goal, Worms, usw. Suche PSX Games, egal welches Genre. Suche günstig N 64

eventuell mit Spielen, Tel.: 05434/7943 Rainer 18-23 Uhr

Verkaufe für PS: C&C 2, Crash Bandicoot 2, PGA Tour 98, Warcraft 2, G-Police je 50 DM. Time Crisis + Gun 65 DM. Mario Herrmann, Ausbau 1b, 04880 Dommitzsch

Verkaufe PS Spiele Toshinden 1 30 DM, Baphomets Fluch 45 DM, Dd 30 DM, Fade To Black 30 DM, Psychic Detective 40 DM, NBA in the Zone 2 60 DM, Jonny Bazookatone 35 DM. Zusammen für 250 DM, 20 Dm günstiger. Tel.: 04124/97083 zwischen 20-22 Uhr

Verkaufe: PSX: Iron&Blood (Us) 50 DM, BAT 1 (Jap) 20 DM, BAT Plus (Jap) 40 DM, Ridge Racer (Jap) 20 DM, Magic Carpet (Pal) 30 DM. N 64: Human GP (Jap) 70 DM. Suche: N 64: Turok (Us), ISS 64 (Us); PS: Rapid Racer, Dynasty Warriors (Jap), Toca. Verkäufe nur in Deutschland u. per Nachnahme. Preise excl. NN-Gebühr. Anrufen! Tel.: 09191/4784 Michael Virnstein. Kein Tausch!!

Kaufe/tausche Spiele für N 64, PlayStation (auch Sammlungen mit Konsole). Suche SNES (US-Version) mit div. Rollenspielen o. Turbo Duo mit Spielen. Tel.: 04774/991104 Rainer

Verkaufe PlayStation mit 20 Spielen (u.a. Final Fantasy 7, Fighting Force, Resident Evil, Tekken 2) u. ca. 20-25 Demos für ca. 1500-2000 DM. Übrigens sind auch 2 Controller u. 1 Analog-Pad dabei. Ruft an: Tel.: 07251/4573. Fast immer erreichbar. Timo Schneider

Mega Angebot! Verkäufe PlayStation mit 2 Joypads, 8 Spielen alle deutsch, 1 Memory Card. Unter den Spielen sind Knaller wie, z.B. Soul Blade, Pandemonium, Street Fighter Ex Plus Alpha, V-Rally. Es kommt auch ein Heft mit Moves für Kampfspiele dazu. Dies alles zu einem Superpreis von 400 DM. Tel.: 06021/96178

Verkaufe Spiele u. Konsolen für Sega Saturn, PlayStation, Nintendo 64, SNES besonders Star Ocean u. Secret of Mana 2, Saturn Arcade Power Stick, sonst alle Neuheiten o. ältere Titel. Bin wieder o.k. Grüße an alle vonThomas. Wie gehabt bitte ab 16.30 Uhr. Tel.: 05561/982042. Tausche auch.

Suche Tokouen Retsuden 2 sowie Virtua Pro Wrestling für PlayStation auf Japanisch. Zahle gut. Uwe Meidt, E. Thälmannstr. 7, 98660 Themar

Verkaufe PlayStation, Pad, Analog Pad,

Tomb Raider 2 (deutsch), Lösungsbuch, 2 PSX Memory Cards, Demo Cd, Garantie bis Ende 98 für 444 DM. Tel.: 07720/37854 Robert

Verkaufe/tausche Spiele für PlayStation. Suche Rollenspiele, Adventures (deutsch) u.a. Wildarms. Verkäufe billig Mega CD-Spiele, Mega Drive Multinormversion. Tel.: 069/896682 ab 18 Uhr

Verkaufe PlayStation mit 2 Pads, Memory Card, 4 Demos, 17 Spiele, z.B.: F1 '97, F1, Croc, Colony Wars, Fifa 98, Oddworld, Tomb Raider, Resident Evil. Alles in Topzustand. Max. Preis 1300 DM. VHB. V33632/5755 Lars von 17 -21 Uhr. Alles nur komplett!

Tausche PlayStation-Spiele: Suche Teil 2-5 der Namco-Museumsreihe, Namco Museum Encore u. Teil 1-2 der Arcade Greatest Hits von Williams. Tausche jeweils gegen ein anderes PS-Spiel, egal ob Jap, Us o. Pal. Habe: Magic Carpet, WC3, NFS, DD, Shockwave Assault, Jumping Flash u.a. Tel.: 04392/8292 Torsten

Verkaufe o. tausche folgende Spiele: Monopoly 50 DM, Stadt der verlorenen Kinder 30 DM, Lost Vikings 2 30 DM, Gunship 30 DM, Exhumed 30 DM, In The Zone 2 30 DM, Face Off 30 DM, Soviet Strike 35

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
- Heftgestaltung

Mega Fun 4/98

Bitte unbedingt beachten: pro Kleinanzeige 5,- DM in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen, und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

3D0 Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
 Saturn Super Nintendo Verschiedenes

DM, Firo&Klawd 25 DM, Air Combat 25 DM. Suche Abe's Oddyssee, X-Com1,2, Grand Theft Auto, Soul Blade, R. Evil D.C., Fighting Force. Tausche auch 2o.3 gegen 1. Tel.: 05261/5000

Suche PlayStation ohne Spiele für maximal 100 DM. Tel.: 06039/61059 (AB)

Suche günstige PlayStation u. Spiele (nur Pal). Zahle gut für Spiele 20-50 DM! Suche auch Joypads u. Memory Cards. Gerne auch Sammlungen. Verkaufe 14 PS-Demo CD's mit Cover u. Hülle und die ersten 12 PlayStation-Magazine gegen Gebot. Tel.: 05205/10438 (17-20 Uhr)

Tausche PS u. N 64 Pal-Spiele! Habe u. suche aktuelle Spiele. Habe z.B. Tomb Raider 2, Colony Wars, MDK, Diddy Kong Racing, Extreme G, Ego-Shooter usw. Tel.: 07354/1487 ab 17 Uhr Stefan

Verkaufe Destruction Derby 1+2 für 35/50 DM, Warcraft 2 60 DM, Agent Armstrong 60 DM, Magic Carpet 35 DM, Memory Card 120 Slot 50 DM. Tausche auch gegen gleichwertiges. Tel.: 0172/72322436

Verkaufe für PlayStation Formel 1 u. Steel Harbinger. Auch einzeln. Tel.: 04221/22557 Mo-Fr ab 18 Uhr Andreas

Verkaufe/tausche WC3, Gunship, Grid-Run, NBA 97 (Us), Perfect Weapon je 40 DM. C&C 1, Sim City 2000, Crash Bandicoot, X-Com, Mechwarrior 2, Tekken 2 (Jap), Soul Edge (Jap), Time Crisis (Jap), Heen je 55 DM. Warcraft 2, MDK, C&C 2, NHL '98 je 60 DM. Suche: Grand Theft Auto, Fifa '98, NBA Live 98, Final Fantasy 7, Test Drive 4, Moto Racer, Discworld 2, Bushido Blade, Colony Wars, Tomb Raider 2, Baphomets Fluch 2, usw. Ruft an!! Tel.: 02236/40793 David

Verkaufe für Sony PlayStation Jonah Lony Rugby 50 DM, NHL Breakaway 98 50 DM o. tausche gegen NHL 98, International Superstar Soccer Pro. Nur Pal. Tel.: 03562/660564

Tausche V-Rally, Formel 1, Overblood gegen Courier Crisis o. Dynasty Warriors usw. Sebastian Thimm, Möhlerstr. 59, 33442 Herzebrock-Glarholz

Verkaufe PlayStation Spiele MDK, Soul Blade etc. Für 35 DM. Multinorm Chips für 12 DM. Umbau 33 DM. Tel.: 06223/3140 Björn

Verkaufe für Sony PlayStation Jonah Lony Rugby 50 DM, NHL Breakaway 98 50 DM o. tausche gegen NHL 98, International Superstar Soccer Pro. Nur Pal. Tel.: 03562/660564

Game Gear

Kaufe jedes Game Gear Spiel für 5-10 DM. Nur mit Verpackung. Suche auch

noch Akkupack u. TV-Tuner. Alle Spiele für Game Gear anbieten bei Matthias Tel.: 05205/10438

Neo Geo

Verkaufe ca. 15 Neo Geo Module für je 70 DM, z.B.: Burning Fight, Art of Fighting, Mutation Nation, Trash Rally, Sidekicks, Golf, Football Frenzy, King of Monsters 2, 3 Count Bout, Magician Lord, Neo Geo Konsole 250 DM, Viewpoint 150 DM, PC Engine GT Handheld 450 DM. Tel.: 02156/77827

Neo Geo CD, Pal, Arcade Umbau, RGB-Kabel, 14 Top Spiele für 920 DM. Panasonic 3DO FZ1, 9 Spiele 400 DM. Neo Geo Modulgerät, RGB, Memory Card, Joypad, Art Of Fighting 350 DM. Module Ninja Combat, World Heroes, Art Of Fighting je 100 DM. Suche, tausche Nintendo 64 Spiele, sowohl Import als auch Pal. Tel.: 06894/384305 ab 16 Uhr

Suche! Neo Geo Konsole, Games, evtl. 2 Joyboards, Memory Cards. Neo Geo CD-Gerät. Nur wenn RGB und 100% o.K. Kaufe komplette Bestände auf. Suche auch PC Engine Konsole wenn möglich mit CD-Laufwerk, Zubehör. Nur RGB. Verkaufe Sega Saturn mit 10 Games, Gun, 2 Joypads, Verpackung, 1A-Zustand. Preis VB. Suche 3DO Konsole. RGB. Bei Angeboten meldet Euch unter Tel.: 08431/41991 o. Tel.: 08431/2564

SNES

Verkaufe Final Fantasy 1-3, Mario Kart, Zelda, Secret of Mana u. weitere Spiele. Verkaufe auch Nintendo 64 u. ca. 20 PC-Spiele. Auch einzeln. Tel.: 07522/21176 ab 18 Uhr Oliver

Suche supergünstiges SNES mit 2 Pads u. den Spielen Mario Kart u. Donkey Kong Country 1-3. Kaufe evtl. auch andere Spiele die ich nicht suche, wenn günstig. Suche auch noch Manga-Filme u. andere Japano-Kultstreifen! Tel.: 05205/10438

Verkaufe Super Nintendo mit 7 Spielen und 2 Pads für nur 250 DM. Tel.: 06648/1531

Verkaufe SNES mit 7 Spielen und 2 Pads. Super Mario World 1, Donkey Kong 2, Terranigma, Super Metroid, NBA Jam T.E., WWF Raw, International Superstar Soccer Deluxe für VB 280 DM. Frank Tel.: 02676/8478

Suche supergünstiges SNES mit 2 Pads u. den Spielen Mario Kart u. Donkey Kong Country 1-3. Kaufe evtl. auch andere Spiele die ich nicht suche, wenn gün-

Inserentenverzeichnis

BMG.....	U4	Hobby Tronic	33
Bundeszentrale.....	25	Jöllenberg	19
CDG Media.....	75	M.C. Game.....	35
Computec Verlag.....	42, 59, 63, 85, 97	MLC	67
CyberGames.....	81	MVG Verlag.....	93
Dino Verlag.....	87	Psygnosis	11
Eidos.....	9	Running Games.....	13
Electronic Arts.....	26, 27	Sony.....	U3
Game It.....	23	Theo Kranz Versand.....	U2
Game Station.....	7	Video & Game	31
Gamers Point.....	5	Videospiel Kraschl.....	71
Gamestore.....	75	Wolf Soft.....	61
Groß.....	81		
Hint Shop.....	61		

stig. Suche auch noch Manga-Filme u. andere Japano-Kultstreifen! Tel.: 05205/10438

Saturn

Suche Sega Saturn Spiele. Hauptsächlich Spiele aus Amerika oder japanische Spiele. Zahle zwischen 30 und 50 DM je Titel. Habe auch ein paar Spiele zum Tauschen. Also bitte schreibt an Konrad Wohnig, Birkenweg 5, 91315 Höchstadt/Aisch

Suche Warcraft 2 für Saturn. Tel.: 04323/6138 ab 18 Uhr

Verkaufe Spiel+Gun für 60 DM, Earthworm Jim 2 für 40 DM, Virtua Fighter für 30 DM, WWF Wrestlemania Arcade 20 DM. Tausche auch! Suche: WipEout, WipEout 2097, Warcraft 2, Total Drivin', Tomb Raider, C&C, Fighting Force, Lost World: Jurassic Park2, MDK, Worms, Fighters Megamix. Ruft an unter Tel.: 06004/1693 Christian

Verkaufe Resident Evil, Street Fighter Alpha 2, Gun Griffon, Exhumed, NBA Action, Striker 96. Tel.: 09350/1267 ab 17 Uhr

Verkaufe Spiel+Gun für 60 DM, Earthworm Jim 2 für 40 DM, Virtua Fighter für 30 DM, WWF Wrestlemania Arcade 20 DM. Tausche auch! Suche: WipEout, WipEout 2097, Warcraft 2, Total Drivin',

Tomb Raider, C&C, Fighting Force, Lost World: Jurassic Park2, MDK, Worms, Fighters Megamix. Ruft an unter Tel.: 06004/1693 Christian

Mega Drive

Suche 32x und MCD 1 in gutem Zustand. Zahle sehr gut! Alles anbieten. Kaufe auch Spiele: VR Deluxe, Star Wars, Chaotix etc. (32x). Alladin (MD). F1, Dune, Fifa (MCD). Tel.: 07227/4770 ab 20 Uhr Mike

Verkaufe Sega Mega Drive mit 3 Pads, 19 Spielen u.a. Alladin, Desert-Jungle-Urban Strike, Action Replay 3 komplett für 300 DM. Tel.: 034206/51401

Verkaufe Sega Mega Drive 2 mit 2 Spielen, 2 Joysticks, in einem sehr guten Zustand. Für 149 DM statt 320 DM. Tel.: 0421/271896 Alexander

Suche 4-Spieler-Adapter. Tel.: 09182/2681 18-20 Uhr Mo,Mi,Do

Suche 32x und MCD 1 in gutem Zustand. Zahle sehr gut! Alles anbieten. Kaufe auch Spiele: VR Deluxe, Star Wars, Chaotix etc. (32x). Alladin (MD). F1, Dune, Fifa (MCD). Tel.: 07227/4770 ab 20 Uhr Mike

Verkaufe Sega Mega Drive mit 3 Pads, 19 Spielen u.a. Alladin, Desert-Jungle-Urban Strike, Action Replay 3 komplett für 300 DM. Tel.: 034206/51401

Suche 4-Spieler-Adapter. Tel.: 09182/2681 18-20 Uhr Mo,Mi,Do



Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekauft PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

PC Games - Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Deutschlands größter
Fachverlag für Computer-
und Videospielemagazine

COMPUTEC
V E R L A G

Das lest Ihr in
der nächsten

MEGA FUN

PlayStation

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Activision kommt mit einer Delegation höchstpersönlich bei uns vorbei, um das neueste Hüpf-Abenteuer von Pitfall Harry Jr. zu präsentieren. Die riesigen, verwinkelten 3D-Areale und vielen Geschicklichkeitstest haben uns bereits in der Preview-Version Appetit auf die fertige Version gemacht, lest in der nächsten Ausgabe, wie sich das ganze in Prozentpunkte niederschlägt.



PlayStation

Resident Evil 2

Genug der Previews, Hintergrundberichte und Diskussionen, in der nächsten Ausgabe steht Capcoms Grusel-Adventure endlich auf dem entscheidenden Prüfstand. Da unser Resident Evil-Experte Georg das Game bereits in und auswendig kennt, wird bereits schon leibhaftig über die letztendliche Wertung diskutiert - laßt Euch überraschen, was dabei herauskommt.



Special

5 Jahre Mega Fun!

Verdammt noch einmal, so alt sind wir schon geworden. Seit 5/93 berichten wir nun unermüdlich von der Konsolenfront und sind noch kein bißchen Müde geworden. Aus diesem Anlaß gibt es in der kommenden Ausgabe das ultimative 5-Jahre-Special, unter anderem mit einem kompletten - teilweise nicht ganz ernst - Rückblick der letzten 60 Monate - mehr verraten wir allerdings noch nicht ...



Mega Fun 5/98 erscheint am 1. April 1998

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

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

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: BMG

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 Verlages.

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.



BOARDING
NICHT
NUR ZUR
WINTERZEIT.
NEIN, AUCH
IM SOMMER,
WENN ES
SCHEINT.

Fakie to Backside Ally
Oop Crippler 1080 oder
McJohanntwist 1020 Shuffle
oder Frontside McTwist 720
Indy Grab oder Revert
Method Air 356 Tage im Jahr.
Nur auf PlayStation.

(...eine kleine Offenbarung...". NEXT LEVEL 1/98)



OFFIZIELLER SPONSOR DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE.



AND PLAYSTATION ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



IS A TRADEMARK OF SONY CORPORATION, 1997 UEP SYSTEMS, INC.

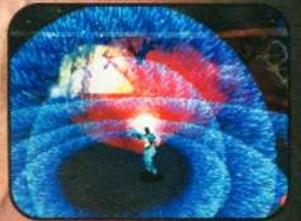


PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



IT'S NOT A GAME

ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND



EINZIGARTIGE MISCHUNG
AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT
JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE
AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN
SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND
SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE
(Z.B. FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE "POWER"ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"
EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU
MEISTERN

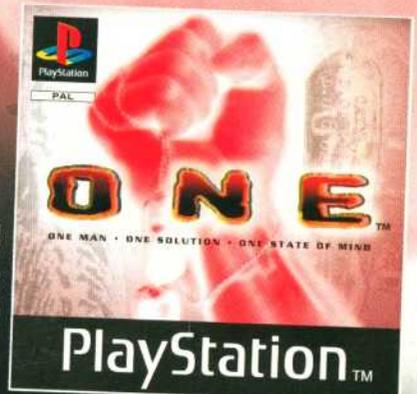
THERE CAN BE ONLY ONE



Als ein korruptes Militärexperiment schief läuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts. Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.

Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird... RASENDE WUT



768 9642 8472

ERHÄLTlich AB: 16.03.98

ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ©1995 PEG Limited Partnership. ©1997 American Softworks Corporation. ©1998 BMG Interactive. All rights reserved. Distributed by the local BMG Company. A unit of BMG Entertainment.



VISUAL CONCEPTS



www.bmginteractive.com

* and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.